* 試合の進め方
  + ボールの空気圧チェック　0.7〜0.8　ボールによって
  + 用具のチェックスパイクはつま先。　ポイントはほとんど問題ない
  + 必ずコイントスでキックオフを決める。じゃんけんはだめです。
    - コイントスは試合開始時、延長戦開始時、PMK戦のゴールを決める（新）、PMK戦の蹴る順番。
  + キックオフ
    - センターサークルの監視（ラインを踏んでいないか）、ポジション
    - 時計を押し、動きを確認して、笛を吹く
  + ファウルの時
    - アドバンテージを判断する。
    - クイックリスタートを監視、推奨。ボールの停止を確認。
  + 主審のポジションと副審との連携は必須。
    - 対角線審判法で副審とプレーを挟んで見る。周り込む。
    - カウンターなどのプレーにはスプリントをかけ、近くに寄る。センターサークル内にずっと留まっていたりしない。
  + オフサイド
    - プレーに干渉、相手競技者に干渉を理解する。
    - 副審のフラッグアップが早い。副審のフラッグアップをキャンセルする時の合図（プレーに干渉していない、明らかにゴールキックになるとか）
    - 再開場所はオフサイドが成立したところ（プレーに干渉したところ：戻りの時なども）　1ｍ　2ｍレベルの厳密なポイント指示はいらない。
    - 間接フリーキックであることを手をまっすぐ挙げて示す。
  + 警告・退場
    - カードはホルダーから出しておき、事象が発生した時は素早くよる。笛は通常のファウルより大きく。対象の競技者を明確化する。　（背番号を呼び、集団から離す）　カードは中途半端に挙げないまっすぐ上に。
    - 退場の場合はベンチに留まらせない。事前に決めてある域外へ。
  + 得点
    - すぐに得点を認めない。ゴール近くにより、副審とアイコンタクト後に合図する。
  + PK（試合中）
    - 主審・副審のポジション確認、キックをする競技者を特定させる。（何番が蹴ります）キッカーとGK以外の競技者がエリア内やアーク内にいない事、各エリアのラインを踏んでいない事を注意する。
    - 競技者の侵入とキッカー、インプレーを主審は監視、副審がゴールキーパーのインプレー前のゴールラインから離れるのを監視
    - 得点となることを前提としない。様々な事が怒る事を想定する。
      * インプレー前に競技者がエリア内・アーク内に侵入する
      * ゴールキーパーの前への移動でノーゴールはGKにイエローでやりなおし。
      * ポストに弾かれたボールを再びキッカーが蹴るなど・・
  + PMK(ペナルティマークからのキック)
    - キックする人数を開始時もその後も両チーム合わせる（新）ゴールキーパーの違反でイエロー2枚で退場。その時、人数をPMK中に合わせる必要がでてきている。
    - キーパーの前への飛び出しは主審が監視する、ARはセンターサークル内で監視とゴールラインをボールが割ったかどうか監視する。
    - 主審のポジションはゴールエリアの角近く、副審はゴールエリアとラインとの交点
  + 副審
    - オフサイドラインの徹底キープ。出来る限りサイドステップ（フィールドに正対）
    - フラッグは左手で持つ、オフサイド、コーナー、ゴールはその位置で右手で挙げる。ゴールラインからハーフウェイに戻る時は右手に持ちレフリ−に見せる
    - オフサイドの監視はウエイト＆シー　ゆっくり見ること。プレーへの干渉まで待つ。1対1でオフサイドが成立しそうな時は早めに。ゴールキックやゴールキーパーがボールを保持できそうな時はフラッグアップしない。
    - 主審が気づかない時はフラッグを振る、主審を呼ぶ、明らかにクリア後は下げる。
    - オフサイドの開始位置は1，2ｍレベルは厳密化せず、早いリスタートをさせる。
    - ゴールキックの時はゴールラインまで完走し、右手でフラッグアップ
    - ゴールキック再開時はボールがゴールエリアに静止していることを確認し、つぎにペナルティエリアからボールが出るのを確認できる位置、その後オフサイドライン
    - フラッグ上げる手はまっすぐにして上げる。
    - どちらがスローインするかゴールキックかコーナーかが解らない時はフラッグを上にあげたまま、主審とのアイコンタクト後に合図を合わせる。