

加筆: 赤字

修正: 青字

削除: 赤字

## 令和 6 (2024) 年度 競技規則書 新旧対応表

2024 (令和 6) 年 5 月 15 日

競技・審判本部

下記修正箇所に関し、IHF では 2024 年 7 月 1 日施行としておりますが、日本協会競技・審判本部としましては、すでに各地で実施されております研修会、各地区学生春季リーグ、全国高等学校体育大会地区予選会等を考慮し、その運用に関して 2024 年 7 月 1 日より、国内全ての大会において実施することといたします。

なお、7 月 1 日までに IHF より競技規則に関する修正等が生じた場合、競技規則書ならびに本表もそれに準じての更新を予定しております。

更新の際は改めてアナウンスさせていただきますので、ご理解とご了承を賜りますようお願い申し上げます。

旧 (2023 年 3 月 1 日発行)	新 (2024 年 4 月 1 日発行)	備考
<p><b>図 1</b></p> <p>コートを設置する際、「コーチングゾーン」を明確にするため、コートの中心から 350 cm の距離に、センターラインと平行に長さ 50 cm のラインを引く(始端)。このラインは、サイドラインの外側から 30 cm の距離にサイドラインに対して垂直に引くこととする。<del>またその終端は、センターラインから 12 m とする。</del></p>	<p><b>図 1</b></p> <p><b>国内では</b>コートを設置する際、「コーチングゾーン」を明確にするため、コートの中心から 350 cm の距離に、センターラインと平行に長さ 50 cm のラインを引く(始端)。このラインは、サイドラインの外側から 30 cm の距離にサイドラインに対して垂直に引くこととする。</p>	削除
<p><b>2 の 2</b></p> <p>～ 省略 ～</p> <p><b>【注】</b> ～ 省略 ～</p> <p>レフェリーが使用するゴールを決定し、コイントスにより、勝者が先投か後投かを選択する。<b>両チームが最初に 5 投ずつスローを終えてもなお同点でスローを続行する必要がある場合、以降のスローは先投と後投のチームを入れ替えて行う。</b></p> <p>～ 省略 ～</p>	<p><b>2 の 2</b></p> <p>～ 省略 ～</p> <p><b>【注】</b> ～ 省略 ～</p> <p>レフェリーが使用するゴールを決定し、コイントスにより、勝者が先投か後投かを選択する。<b>各 5 回のスローを終えてもなお同点のためスローを続行する必要がある場合、スローの先投と後投のチームを入れ替える。</b></p> <p>～ 省略 ～</p>	(第 2 段落)  修正

旧 (2023年3月1日発行)	新 (2024年4月1日発行)	備考
<p><b>6の2</b></p> <p>～ 省略 ～</p> <p>(c) 防御側チームのコートプレーヤーがゴールエリアに侵入し、これにより明らかな得点チャンスを妨害した場合は、7 m スローとする (14:1a)。「ゴールエリアに侵入する」とは、ゴールエリアラインに触れるということではなく、明らかにゴールエリア内に踏み込むことを意味する。</p>	<p><b>6の2</b></p> <p>～ 省略 ～</p> <p>(c) 防御側チームのコートプレーヤーがゴールエリアに侵入し、これにより明らかな得点チャンスを妨害した場合は、7 m スローとする (14:1a, 8:8h を参照)。「ゴールエリアに侵入する」とは、ゴールエリアラインに触れるということではなく、明らかにゴールエリア内に踏み込むことを意味する。</p>	加筆
<p><b>7の8</b></p> <p>足など膝よりも下の部位でボールに触れること。ただし、相手チームのプレーヤーからボールを投げつけられた場合を除く (13:1a～b, 8:7e を参照)。</p>	<p><b>7の8</b></p> <p>足など膝よりも下の部位でボールに触れること。ただし、相手チームのプレーヤーからボールを投げつけられた場合を除く (13:1a～b, 8:7e, 8:8e を参照)。</p>	加筆
<p><b>7の12</b></p> <p>レフェリーはパッシブプレーの兆候を察知したとき、予告合図 (ジェスチャー 17) を示す。これにより、ボールを所持しているチームはその所持を失わないように、攻撃方法を改める機会を得る。予告合図を出した後も、ボールを所持しているチームが攻撃方法を改めなかったときは、レフェリーはいつでもパッシブプレーの判定をすることができる。最大 4 回のパスの後、攻撃側チームがシュートをしなかった場合、相手チームにフリースローを与える (13:1a, 競技規則解釈 4D の手順と例外を参照)。</p> <p>～ 省略 ～</p>	<p><b>7の12</b></p> <p>レフェリーはパッシブプレーの兆候を察知したとき、予告合図 (ジェスチャー 17) を示す。これにより、ボールを所持しているチームはその所持を失わないように、攻撃方法を改める機会を得る。予告合図を出した後も、ボールを所持しているチームが攻撃方法を改めなかったときは、レフェリーはいつでもパッシブプレーの判定をすることができる。最大 4 回のパスの後、攻撃側チームがシュートをしなかった場合、<b>つまり 5 回目のパスを味方のプレーヤーがキャッチした場合</b>、相手チームにフリースローを与える (13:1a, 競技規則解釈 4D の手順と例外を参照)。</p> <p>～ 省略 ～</p>	(第1段落)  加筆
<p><b>8の6</b></p> <p>～ 省略 ～</p> <p>【注】 競技終了前 30 秒間に、相手の得点を妨害するという目的でプレーヤーが競技規則 8:5 や 8:6 に該当する違反をした場合、この違反は競技規則 <b>8:10d</b> により、「極めてスポーツマンシップに反する行為」と見なす。</p>	<p><b>8の6</b></p> <p>～ 省略 ～</p> <p>【注】 競技終了前 30 秒間に、相手の得点を妨害するという目的でプレーヤーが競技規則 8:5 や 8:6 に該当する違反をした場合、この違反は競技規則 <b>8:11b</b> により、「極めてスポーツマンシップに反する行為」と見なす。</p>	修正

旧 (2023年3月1日発行)	新 (2024年4月1日発行)	備考
<p><b>罰則を適用すべきスポーツマンシップに反する行為 (8:7 ~ 10)</b></p> <p>スポーツマンシップの精神に反する身体的・言語的表現は、スポーツマンシップに反する行為と見なす。</p> <p>～ 省略 ～</p>	<p><b>罰則を適用すべきスポーツマンシップに反する行為 (8:7 ~ 11)</b></p> <p>スポーツマンシップの精神に反する身体的・言語的表現は、スポーツマンシップに反する行為と見なす。</p> <p>～ 省略 ～</p>	修正
<p><b>8の7</b></p> <p>～ 省略 ～</p> <p>(d) タイムアウトを取らせるためや相手に不当な罰則を適用させるため、<b>演技</b>によりレフェリーの判断を欺くこと、あるいは<b>違反</b>を誇張する。</p> <p>～ 省略 ～</p> <p>(e) 足など膝から下の部分<b>を使って</b>、シュートやパスを積極的に<b>妨害する</b>。ただし、両脚を同時に閉じるなど単に反射的な行為によりボールが当たった場合、罰則は適用しない (<b>7:8</b> を参照)。</p> <p>～ 省略 ～</p>	<p><b>8の7</b></p> <p>～ 省略 ～</p> <p>(d) <b>レフェリーに不要な</b>タイムアウトを取らせるためや、相手に<b>対して</b>不当となる罰則をレフェリーに適用させるために、「<b>プロボケーション</b>」や「<b>オーバーリアクション</b>」を行うことにより、レフェリーの判断を欺く<b>こととする</b>、あるいは<b>違反の影響</b>を誇張する (<b>8:8g</b> を参照)。</p> <p>～ 省略 ～</p> <p>(e) 足<b>や</b>膝から下の部分で<b>防御範囲を広げ</b>、シュートやパスを積極的に<b>阻止する</b>。ただし、両脚を同時に閉じるなど単に反射的な行為によりボールが当たった場合、罰則は適用しない (<b>7:8</b>, <b>8:8e</b> も参照)。</p> <p>～ 省略 ～</p>	<p>修正</p> <p>加筆</p> <p>修正・加筆</p> <p>加筆・修正</p>
<p><b>8の8</b></p> <p>～ 省略 ～</p>	<p><b>8の8</b></p> <p>～ 省略 ～</p> <p>(e) <b>パスやシュートを阻止する</b>、あるいは蹴ることを目的に、片方または両方の足や膝から下の部分を明らかに広げたり、上げたりして明らかにプレーに影響を与える (<b>競技規則 7:8</b>, <b>8:7e</b> も参照)。</p> <p>(f) <b>3 m の距離を確保することなく積極的に妨害する</b>、あるいは他の違反をすることで、相手の各種スローの実施を妨害する。</p>	加筆

旧 (2023年3月1日発行)	新 (2024年4月1日発行)	備考
<p>【注】 ～ 省略 ～</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ゴールキーパーがレフェリーの判断を欺くために、演技を行った場合（例えば、ゴールキーパーの胸に直撃したにもかかわらず、顔に当たったように見せかけるなど）は、ゴールキーパーに対してスポーツマンシップに反する行為として、競技規則 8:7d を適用する。</li> </ul>	<p>(g) レフェリーに競技を中断させたり、相手に不当な罰則をレフェリーに適用させたりするため、当該部位への身体接触がほんのわずか、あるいは全くない状況で、「シミュレーション」を行うことにより、レフェリーの判断を欺こうとする (8:7d を参照)。</p> <p>(h) コートプレーヤーが、ゴールキーパー不在の無人のゴールに向けて投げられたボールを、ゴールエリアに侵入し阻止あるいはキャッチする。</p> <p>【注】 ～ 省略 ～</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ゴールキーパーがレフェリーの判断を欺くために、演技を行った場合（例えば、ゴールキーパーの胸に直撃したにもかかわらず、顔に当たったように見せかけるなど）は、ゴールキーパーに対してスポーツマンシップに反する行為として、競技規則 8:8g を適用する。</li> </ul>	<p>加筆</p> <p>(注 4 つ目)</p> <p>修正</p>
<p>8 の 9</p> <p>～ 省略 ～</p> <p>(e) フリースローを直接シュートする際に、ボールの方向へと頭部を動かしていない防御側プレーヤーの頭部にボールをぶつける。</p> <p>～ 省略 ～</p>	<p>8 の 9</p> <p>～ 省略 ～</p> <p>(e) 競技規則 2:4 による終了合図後のフリースローの実施に際して、ボールの方向へと頭部を動かしていない防御側プレーヤーの頭部にボールをぶつける。</p> <p>～ 省略 ～</p>	<p>修正</p>
<p>極めてスポーツマンシップに反する行為 ((a) (b), 8:6 との関連は報告書を伴う)</p> <p>8 の 10</p> <p>～ 省略 ～</p>	<p>報告書を伴う失格とすべき極めてスポーツマンシップに反する行為</p> <p>8 の 10</p> <p>～ 省略 ～</p>	<p>修正</p> <p>※ 現行 8:10 (c) (d) の移動により</p>

旧 (2023 年 3 月 1 日 発行)	新 (2024 年 4 月 1 日 発行)	備 考
<p>8 の 10</p> <p>～ 省略 ～</p> <p>以下の (c) および (d) のような違反行為があった場合、相手チームに 7 m スローを与える。</p> <p>(c) 競技終了前 30 秒間、<u>競技の中断中にプレーヤーやチーム役員が、相手がシュートをする、あるいは得点を狙える位置に到達する可能性をなくすために、相手のスローの実施を妨げた、または遅らせた場合。</u>これは極めてスポーツマンシップに反する行為とし、違反行為をしたプレーヤーやチーム役員は失格となり、相手チームに 7 m スローを与える。すべての妨害行為に対しても適用する (例えば、些細な身体接触によりパスをインターセプトする、相手にボールをとらせない、ボールをつかんで離さない などスローの実施を妨げる行為)。</p> <p>(d) 競技終了前 30 秒間、<u>インプレー中に以下の (1) および (2) のような違反行為により相手がシュートをする、あるいは得点を狙える位置に到達する可能性をなくした場合、違反行為をしたプレーヤーやチーム役員は失格となり、相手チームに 7 m スローを与える。</u></p> <p>(1) <u>プレーヤーが、競技規則 8:5, 8:6, 8:10a, 8:10b (ii) に該当する違反行為をした。</u></p> <p>(2) <u>チーム役員が、競技規則 8:10a, 8:10b (i) に該当する違反行為をした。</u></p> <p>ただし競技が中断される前に、違反されたプレーヤーやそのチームのプレーヤーがシュートを決めたならば、そのシュートは得点とし、改めて 7 m スローを与える必要はない。</p>	<p><b>競技終了前 30 秒間における失格と 7 m スローとすべきスポーツマンシップに反する行為または不正な行為</b></p> <p>8 の 11</p> <p>以下の (a) および (b) のような違反行為があった場合、相手チームに 7 m スローを与える。</p> <p>(a) 競技終了前 30 秒間、<u>競技の中断中にプレーヤーやチーム役員が、相手がシュートをする、あるいは得点を狙える位置に到達する可能性をなくすために、相手のスローの実施を妨げた、または遅らせた場合。</u>これは極めてスポーツマンシップに反する行為とし、違反行為をしたプレーヤーやチーム役員は失格となり、相手チームに 7 m スローを与える。すべての妨害行為に対しても適用する (例えば、些細な身体接触によりパスをインターセプトする、相手にボールをとらせない、ボールをつかんで離さない などスローの実施を妨げる行為)。</p> <p>(b) 競技終了前 30 秒間、<u>インプレー中に以下の (1) および (2) のような違反行為により相手がシュートをする、あるいは得点を狙える位置に到達する可能性をなくした場合、違反行為をしたプレーヤーやチーム役員は失格となり、相手チームに 7 m スローを与える。</u></p> <p>(1) <u>プレーヤーが、競技規則 8:5, 8:6, 8:9, 8:10a, 8:10b (ii) に該当する違反行為をした。</u></p> <p>(2) <u>チーム役員が、競技規則 8:10a, 8:10b (i) に該当する違反行為をした。</u></p> <p>ただし競技が中断される前に、違反されたプレーヤーやそのチームのプレーヤーがシュートを決めたならば、そのシュートは得点とし、改めて 7 m スローを与える必要はない。</p>	<p>加 筆</p> <p>※ 現行 8:10 (c) (d) より移動</p> <p>加 筆</p> <p>修 正</p> <p>修 正</p> <p>修 正</p> <p>加 筆</p>



旧 (2023年3月1日発行)	新 (2024年4月1日発行)	備考
<p><b>12の2</b></p> <p>～ 省略 ～</p> <p>相手チームのプレーヤーはゴールエリアラインのすぐ外にいてもよいが、ボールがゴールエリアラインを完全に通過するまで、ボールに触れることはできない (15:4, 15:9, <b>8:7c</b>)。</p>	<p><b>12の2</b></p> <p>～ 省略 ～</p> <p>相手チームのプレーヤーはゴールエリアラインのすぐ外にいてもよいが、ボールがゴールエリアラインを完全に通過するまで、ボールに触れることはできない (15:4, 15:9, <b>8:7c, 8:8f</b>)。</p>	<p>(第4段落)</p> <p>加筆</p>
<p><b>13の3</b></p> <p>競技規則 13:1a～bにより、通常フリースローを判定するような状況が競技の中断中に起こった場合、その中断の理由に相応しいスローで競技を再開する (<b>8:10c 競技終了前 30 秒間も参照</b>)。</p>	<p><b>13の3</b></p> <p>競技規則 13:1a～bにより、通常フリースローを判定するような状況が競技の中断中に起こった場合、その中断の理由に相応しいスローで競技を再開する (<b>競技終了前 30 秒間における 8:11a, チームタイムアウト電子申請システム規定も参照</b>)。</p>	<p>修正・加筆</p>
<p><b>13の8</b></p> <p>フリースローを行うとき相手チームのプレーヤーは、スローを行うプレーヤーから <u>3 m</u> 以上離れなければならない。しかし、防御側チームのフリースローラインのすぐ外側からフリースローを行う場合、防御側チームは自陣のゴールエリアラインの外側に沿って立つことが許される。フリースローの実施を妨害した場合、競技規則 15:9 と <b>8:7c</b> により罰則を適用する。</p>	<p><b>13の8</b></p> <p>フリースローを行うとき相手チームのプレーヤーは、スローを行うプレーヤーから <u>3 m</u> 以上離れなければならない。しかし、防御側チームのフリースローラインのすぐ外側からフリースローを行う場合、防御側チームは自陣のゴールエリアラインの外側に沿って立つことが許される。フリースローの実施を妨害した場合、競技規則 15:9, <b>8:7c, 8:8f</b> により罰則を適用する。</p>	<p>修正・加筆</p>
<p><b>14の1</b></p> <p>～ 省略 ～</p> <p>(d) 競技規則 <b>8:10c, 8:10d</b> に記載されている違反行為があったとき (<b>8:10</b> 最終段落も参照)。</p>	<p><b>14の1</b></p> <p>～ 省略 ～</p> <p>(d) 競技規則 <b>8:11a, 8:11b</b> に記載されている違反行為があったとき (<b>8:11</b> 最終段落も参照)。</p>	<p>修正</p>
<p><b>15の1</b></p> <p>～ 省略 ～</p> <p>ゴールキーパースロー (12:2) とスローオフエリアを用いて実施するスローオフ (10:3b) の場合を除き各種スローの実施中は、ボールを手から離すまでスローを行うプレーヤーは <b>片足</b> の一部を終始、床につけていなければならない (ただし、10:3b を参照)。</p> <p>～ 省略 ～</p>	<p><b>15の1</b></p> <p>～ 省略 ～</p> <p>ゴールキーパースロー (12:2) とスローオフエリアを用いて実施するスローオフ (10:3b) の場合を除き各種スローの実施中は、ボールを手から離すまでスローを行うプレーヤーは <b>同じ足</b> の一部を終始、床につけていなければならない (ただし、10:3b を参照)。</p> <p>～ 省略 ～</p>	<p>(第2段落)</p> <p>修正</p>

加筆: 赤字

修正: 青字

削除: 赤字

旧 (2023年3月1日発行)	新 (2024年4月1日発行)	備考
<p><b>15の9</b></p> <p>～ 省略 ～</p> <p>スローの前に再開の笛の合図の有無にかかわらず、この行為を違反と判定する。競技規則 16:1b と 16:3d に関連して、競技規則 <b>8:7c</b> を適用する。</p> <p>～ 省略 ～</p>	<p><b>15の9</b></p> <p>～ 省略 ～</p> <p>スローの前に再開の笛の合図の有無にかかわらず、この行為を違反と判定する。競技規則 16:1b と 16:3d に関連して、競技規則 <b>8:7c または 8:8f</b> を適用する。</p> <p>～ 省略 ～</p>	<p>(第2段落)</p> <p>加筆</p>



## 交代地域規定

旧 (2023年3月1日発行)	新 (2024年4月1日発行)	備考
<p>1. ～省略～</p> <p>センターラインから 3.5 m の位置に、チームベンチの始端を設置する。この位置は「コーチングゾーン」の始端でもある。<del>(ただし、国内における「コーチングゾーン」とは、センターラインから 3.5 m の位置を始点、センターラインから 12 m をその終端とし、この領域を明確にするためラインを引くこととする。そのラインは、サイドラインの外側から 30 cm の距離に、サイドラインに対して垂直に 50 cm の長さで引く。)</del></p> <p>～省略～</p>	<p>1. ～省略～</p> <p>センターラインから 3.5 m の位置に、チームベンチの始端を設置する。この位置は「コーチングゾーン」の始端でもある。</p> <p>～省略～</p>	<p>(第2段落)</p> <p>削除</p> <p>※ 5. に、新たにエリアに関する具体的な記載がなされたため</p>
<p>5. ～省略～</p> <p>しかし、特に次のような目的の場合に、<u>チーム役員は</u>「コーチングゾーン」の範囲内を行き来することが許される。「コーチングゾーン」とは、ベンチの前であり、会場の都合で可能な場合は、ベンチの真後ろを含む。</p> <p>～省略～</p>	<p>5. ～省略～</p> <p>しかし、特に次のような目的の場合に、<u>チーム役員は</u>「コーチングゾーン」の範囲内を行き来することが許される。</p> <p>「コーチングゾーン」は、センターラインから 3.5m の位置を始点、それぞれのアウトターゴールラインから 8m の位置を終端とし、場所に余裕があるときはベンチの真後ろも含まれる。</p> <p>「コーチングゾーン」の終端は、サイドラインの外側にサイドラインに対して垂直につなげるように、長さ 50cm、幅 5cm のラインを引くこととする。</p> <p>※補足 国内において、始点のラインを引く場合、サイドラインの外側から 30 cm の距離に、サイドラインに対して垂直に 50 cm の長さで引く。その理由は交代ラインとの違いを明確にするためである。上記の終端のラインがサイドラインに対してつなげるように引く理由は、コーチングゾーンの終端を明確にするためである。</p> <p>～省略～</p>	<p>(第2段落)</p> <p>修正</p> <p>加筆</p>

## 競技規則運用に関するガイドライン

旧 (2023年3月1日発行)	新 (2024年4月1日発行)	備考
<p><b>終了合図後のフリースローの実施 (2:6, 8:10c)</b></p> <p>いわゆるノータイムのフリースローや7 m スローの実施の最中に、<u>防御側チームによる違反やスポーツマンシップに反する行為があったならば</u>、該当するプレイヤーに対し競技規則 16:3, 16:6 または 16:9 に基づき罰則を適用し、<u>攻撃側に再度スローを行わせる (15:9 第3段落)</u>。この場合、<u>競技規則 8:10a (競技終了前 30 秒間) は適用されない。</u></p>	<p><b>終了合図後のフリースローの実施 (2:6, 8:11a)</b></p> <p>いわゆるノータイムのフリースローや7 m スローの実施の最中に、<u>防御側チームによる違反やスポーツマンシップに反する行為があったならば</u>、該当するプレイヤーに対し競技規則 16:3, 16:6 または 16:9 に基づき罰則を適用し、<u>攻撃側に再度スローを行わせる (15:9 第3段落)</u>。この場合、<u>競技規則 8:11a (競技終了前 30 秒間) は適用されない。</u></p>	<p>修正</p> <p>修正</p>
	<p><b>コートへの入場 (4:4 ~ 4:6)</b></p> <p>不正交代は、コートから出るプレイヤーとコートに入るプレイヤーの両方が、同時に少なくとも片足がコート上にある場合、適用となる。</p> <p>不正入場は、味方のプレイヤーが誰もコートから出ていないにもかかわらず、交代地域から余計に入ったプレイヤーの両足がコート上にある場合、適用となる。</p> <p>交代ラインの不正利用は、コートから出る、あるいはコートに入るプレイヤーの両足が、交代ラインやセンターラインの外側にある場合、適用となる。</p>	<p>加筆</p>
<p><b>負傷したゴールキーパー (6:8)</b></p> <p>ゴールキーパーがプレー中にボールをぶつけられると、プレーの続行は不可能である。一般的にゴールキーパーの救護は優先されるべきである。ゲームの再開方法は、以下の通り状況により異なる。</p>	<p><b>負傷したゴールキーパー (6:8)</b></p> <p>ゴールキーパーがプレー中にボールをぶつけられると、プレーの続行は不可能である。一般的にゴールキーパーの救護は優先されるべきである。ゲームの再開方法は、以下の通り状況により異なる。</p> <p><b>ボールがゴールエリアからプレーイングエリアに戻っている際は、インプレー中となる。</b></p>	<p>加筆</p>

旧 (2023年3月1日発行)	新 (2024年4月1日発行)	備考
<p>d) ボールがサイドラインやアウトゴールラインを通過した時、また、ゴールエリア内で止まっている、あるいは転がっているとき。</p> <p>正しい運用</p> <p>： 競技を即座に中断し、ゴールキーパーの救護の後、<b>スローイン</b>か<b>ゴールキーパースロー</b>でゲームを再開。</p> <p>～ 省略 ～</p>	<p>d) ボールがサイドラインやアウトゴールラインを通過した時、また、ゴールエリア内で止まっている、あるいは転がっているとき。</p> <p>正しい運用</p> <p>： 競技を即座に中断し、ゴールキーパーの救護の後、スローインか<b>ゴールキーパースロー</b>、<b>(中断の理由に相応しい) フリースロー</b>でゲームを再開。</p> <p>～ 省略 ～</p>	加筆
<p><b>競技規則 8 : 5 注</b>に関連した<b>ゴールキーパーの失格</b> (IHF 2019 ガイドライン通達 一部改訂)</p> <p>～ 省略 ～</p> <p>b) <b>攻撃側プレイヤーがボールを後方から追っている、ボールは前方にいるゴールキーパーと攻撃側プレイヤーの間にある(つまり、攻撃側プレイヤーは前方にいるゴールキーパーを認知できている)場合。</b></p> <p>～ 省略 ～</p>	<p><b>競技規則 8 : 5 注</b>に関連した<b>ゴールキーパーの失格</b> (IHF 2019 ガイドライン通達 一部改訂)</p> <p>～ 省略 ～</p> <p>b) <b>ボールが、前方にいるゴールキーパーとそれを追う攻撃側プレイヤーとの間にある場合。ボールを後方から追いかけている攻撃側プレイヤー(つまり、前方にいるゴールキーパーを認知できている攻撃側プレイヤー)は、衝突を回避することが可能である。</b></p> <p>～ 省略 ～</p>	修正・加筆
<p><b>競技終了前 30 秒間 (8 : 10c, 8 : 10d)</b></p> <p>～ 省略 ～</p>	<p><b>競技終了前 30 秒間 (8 : 11a, 8 : 11b)</b></p> <p>～ 省略 ～</p>	修正
<p><b>“3 m の距離を確保しない” とき (8 : 10c)</b></p> <p>～ 省略 ～</p> <p>競技終了前 30 秒間で各種スローに直接関連しない違反で各種スローができず試合が中断した場合(例: 不正交代, 交代地域でのスポーツマンシップに反する行為での違反など), 競技規則 <b>8 : 10c</b> を適用する。</p> <p>各種スローの実施の際に, 3 m より近い位置にいる相手プレイヤーが, 例えばブロックするなどによりスローの結果やスローの実施を<b>積極的に妨害</b>した場合, 競技規則 <b>8 : 10c</b> を適用しなければならない。</p>	<p><b>“3 m の距離を確保しない” とき (8 : 11a)</b></p> <p>～ 省略 ～</p> <p>競技終了前 30 秒間で各種スローに直接関連しない違反で各種スローができず試合が中断した場合(例: 不正交代, 交代地域でのスポーツマンシップに反する行為での違反など), 競技規則 <b>8 : 11a</b> を適用する。</p> <p>各種スローの実施の際に, 3 m より近い位置にいる相手プレイヤーが, 例えばブロックするなどによりスローの結果やスローの実施を<b>積極的に妨害</b>した場合, 競技規則 <b>8 : 11a</b> を適用しなければならない。</p>	<p>修正</p> <p>(第3段落以降)</p> <p>修正</p> <p>修正</p>

旧 (2023年3月1日発行)	新 (2024年4月1日発行)	備考
<p>3 m より近い位置にいるが、スローの実施を積極的に妨害しなかった場合、罰則を適用しない。各種スローの実施の際、3 m より近い位置にいて、シュートをブロックしたり、パスをインターセプトしたりした場合も競技規則 <b>8:10c</b> を適用する。</p>	<p>3 m より近い位置にいるが、スローの実施を積極的に妨害しなかった場合、罰則を適用しない。各種スローの実施の際、3 m より近い位置にいて、シュートをブロックしたり、パスをインターセプトしたりした場合も競技規則 <b>8:11a</b> を適用する。</p>	修正
<p><b>競技終了前 30 秒間における身体的な違反に対する失格 (8:10d)</b> ～ 省略 ～</p>	<p><b>競技終了前 30 秒間における身体的な違反に対する失格 (8:11b)</b> ～ 省略 ～</p>	修正
<p><b>競技終了前 30 秒間でのアドバンテージについて (8:10d 最終段落)</b> ～ 省略 ～ 競技時間中であっても終了の笛と同時にあっても、<b>違反</b>があればいわゆるノータイムの 7 m スロー (2:4 第 1 段落) を行って競技規則 <b>8:10d</b> は適用されることになる。この状況におけるレフェリーの判定は (17:11 における) 事実判定である。 ～ 省略 ～</p>	<p><b>競技終了前 30 秒間でのアドバンテージについて (8:11b 最終段落)</b> ～ 省略 ～ 競技時間中であっても終了の笛と同時にあっても、<b>違反</b>があればいわゆるノータイムの 7 m スロー (2:4 第 1 段落) を行って競技規則 <b>8:11b</b> は適用されることになる。この状況におけるレフェリーの判定は (17:11 における) 事実判定である。 ～ 省略 ～</p>	<p>修正 (第 2 段落) 修正</p>

## チームタイムアウト電子申請システム規定

旧 (2023年3月1日発行)	新 (2024年4月1日発行)	備考
<p>3. 上記 1. <b>または</b> 2. に記載されている状況が、競技終了前 30 秒間に生じた場合、チーム責任者は、7 m スローまたはボールの所持（フリースロー）のいずれかを選択する権利を有する。</p> <p>チーム責任者によってボールの所持が選択された場合、競技を中断したときにボールのあった位置から、フリースローによって競技は再開される。</p>	<p>3. 上記 1, 2, <b>6, 8</b> に記載されている状況が、競技終了前 30 秒間に生じた場合、チーム責任者は、7 m スローまたはボールの所持（フリースロー）のいずれかを選択する権利を有する。</p> <p>チーム責任者によってボールの所持が選択された場合、競技を中断したときにボールのあった位置から、フリースローによって競技は再開される。</p>	修正・加筆
<p>5. ~ 省略 ~</p> <p>競技の中断中に、チームタイムアウトの請求がなされた場合。</p> <p>(a) ブザーボタンを押してチームタイムアウトを請求したチーム役員に対して、段階的罰則を適用する（ただし、本規定 9. を参照）。</p> <p>(b) 中断の理由に相応しいスローで、競技を再開する。</p>	<p>5. ~ 省略 ~</p> <p>競技の中断中に、チームタイムアウトの請求がなされた場合。</p> <p>(a) ブザーボタンを押してチームタイムアウトを請求したチーム役員に対して、段階的罰則を適用する（ただし、本規定 9. を参照）。</p> <p>(b) 中断の理由に相応しいスローで、競技を再開する。</p> <p><b>5 (c) および 5 (e) により不正にチームタイムアウトを請求したチームは、チームタイムアウトの請求権を 1 つ失う（これにより当該チームのチームタイムアウトの請求合計数が、1 つ減ることになる）。</b></p>	<p>※ 最終段落</p> <p>加 筆</p>
<p>6. 相手チームがボールを所持しているときに、上記 5. に記載されている状況が生じた場合、競技規則 8:10b に基づき<b>判定する。</b></p>	<p>6. 相手チームがボールを所持しているときに、上記 5. に記載されている状況が生じた場合、競技規則 8:10b に基づき、<b>ボールを所持しているチームに対して、7 m スローを与える。</b></p>	加筆・修正

## ビデオ判定システム規定

旧 (2023年3月1日発行)	新 (2024年4月1日発行)	備考
<p>ビデオ判定システム (以下, VR) が使用される可能性がある状況</p> <p>No.8 状況: 競技規則第8条</p> <p>概要説明: レフェリーが2分間の退場を適用すべきか, あるいは8:5, 8:6, 8:9, <b>8:10</b>に基づく失格を適用すべきかどうかについて, 重大な疑念を持つ場合。</p>	<p>ビデオ判定システム (以下, VR) が使用される可能性がある状況</p> <p>No.8 状況: 競技規則第8条</p> <p>概要説明: レフェリーが2分間の退場を適用すべきか, あるいは8:5, 8:6, 8:9, 8:10, <b>8:11</b>に基づく失格を適用すべきかどうかについて, 重大な疑念を持つ場合。</p>	加筆
<p>ビデオ判定システム (以下, VR) が使用される可能性がある状況</p> <p>No.9 状況: 競技終了前30秒間でゲーム状況が変わるような場面</p> <p>概要説明: レフェリーが, 7mスローの判定, または得点を決めたプレーヤーによる違反について, 重大な疑念を持つ場合。</p>	<p>ビデオ判定システム (以下, VR) が使用される可能性がある状況</p> <p>No.9 状況: 競技終了前30秒間でゲーム状況が変わるような場面 (<b>競技終了合図のあとに行われる最後の一投を含む</b>)</p> <p>概要説明: レフェリーが, 7mスローの判定, または得点を決めたプレーヤーによる違反について, 重大な疑念を持つ場合。</p>	加筆
<p>ビデオ判定システム (以下, VR) が使用される可能性がある状況</p> <p>備考: ～ 省略 ～</p> <p>4. <b>VRを使用するかどうかを決定できるのは, 両レフェリー (または T0) のみである。使用する際には, 両チームと観客に対して, VRを使用し状況を確認することを示す。</b>積極的に「VR」の合図を M0 に向けて示したプレーヤーまたはチーム役員に対して, 競技規則 8:7 ~ 8:8 に従い, 段階的罰則が与えられる。</p>	<p>ビデオ判定システム (以下, VR) が使用される可能性がある状況</p> <p>備考: ～ 省略 ～</p> <p>4. <b>該当する場合, VRを使用するかどうかを決定は, 両レフェリーと T0 の裁量によって行われる。両レフェリーまたは T0 の観察に基づく VR 検証による事実判定は, 最終的なものである。</b>積極的に「VR」の合図を M0 に向けて示したプレーヤーまたはチーム役員に対して, 競技規則 8:7 ~ 8:8 に従い, 段階的罰則が与えられる。</p>	修正 削除・加筆



加筆: 赤字

修正: 青字

削除: 赤字

旧 (2023年3月1日発行)	新 (2024年4月1日発行)	備考
<p><b>様々な状況における任務分担</b></p> <p>～ 省略 ～</p> <p>状況：両レフェリーが競技終了前 30 秒間において、競技規則 <b>8:10c</b> または <b>8:10d</b> に基づく重大な疑念がある（もしくは T0 から合図があった）。</p> <p>～ 省略 ～</p>	<p><b>様々な状況における任務分担</b></p> <p>～ 省略 ～</p> <p>状況：両レフェリーが競技終了前 30 秒間において、競技規則 <b>8:11a</b> または <b>8:11b</b> に基づく重大な疑念がある（もしくは T0 から合図があった）。</p> <p>～ 省略 ～</p>	<p>※ 9つ目修正</p>



## 付 録

旧 (2023年3月1日発行)	新 (2024年4月1日発行)	備考
<p><del>付録 1</del></p> <p><del>→ 省略 →</del></p>		<p>削除</p> <p>※ 全て削除</p>
<p><b>付録 2</b></p> <p>～ 省略 ～</p> <p>6 肘の装具</p> <p>⑤ 肘の装具</p>  <p>固い部分が<b>むき出し</b>になっている装具は、使用できない。</p>	<p><b>付録 2</b></p> <p>国内大会においては、下記の内容を原則とするが、異なる運用をする場合は、主催者によってその運用を大会要項に定めることとする。</p> <p>～ 省略 ～</p> <p>6 肘の装具</p> <p>⑤ 肘の装具</p>  <p>(むき出しになっているかどうかに関わらず) <b>硬い部分</b>を伴う装具は、使用できない。</p>	<p>加筆修正</p>

旧 (2023年3月1日発行)	新 (2024年4月1日発行)	備考
<p>10 服装 &lt;概要&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><del>○ (ゴ ルキ パー を除いて) 長ズボン</del>は使用できない。</li> <li><del>○ 4カ所 (短パン + 膝の装具 + ふくらはぎの装具 + 靴下) の使用は許可される。</del></li> <li>○ サイクリングパンツも短パンの大部分を占めている色と同色であれば使用できる。</li> <li><del>○ ふくらはぎの装具は、靴下と同色であること。</del></li> <li>○ 足首の装具は、靴下と同色であること (国内では、同色でなくてもよい)。</li> <li>○ 肘や膝の装具 (1カ所のみを保護する装具) の色は問わない。</li> </ul>	<p>10 服装 &lt;概要&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ プレーヤーはユニホームの下に、パワーパンツ、コンプレッション ショーツ、インナーハーフパンツ、レギンス、長そでなどのウェアを使用できる。</li> </ul> <p>ユニホームの外に見える場合は、以下の規定が適用される。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ アンダーシャツは、ユニホーム (シャツ) の大部分を占めている色と同色であれば使用できる。</li> <li>○ サイクリングパンツなどユニホーム (短パン) の下に履くものは、ユニホーム (短パン) の大部分を占めている色と同色であれば使用できる。ただし、黒色は例外として、ユニホーム (短パン) の色とは関係なく使用できる。</li> <li>○ アンダーシャツの色は、チームで統一された色でなければならない。</li> <li>○ すべてのプレーヤーは靴下を履かなければならず、その色はチームで統一された色でなければならない。</li> <li>○ 膝下の装具 (例えばふくらはぎへのコンプレッションスリーブ、足首の装具など) は、靴下と同色であること (国内では、同色でなくてもよい)。</li> <li>○ 肘や膝の装具 (1カ所のみを保護する装具) の色は問わない。</li> </ul>	<p>削除・加筆 ・修正</p>



旧 (2023年3月1日発行)	新 (2024年4月1日発行)	備考
<p>～ 省略 ～</p> <p>10 服装</p> <p>④ サイクリングパンツやウォームパンツ</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>国際、国内共に<b>不可</b></li> <li><b>短パン</b>の大部分を占めている色と異なる色は使用できない。</li> </ul>	<p>～ 省略 ～</p> <p>10 服装</p> <p>④ サイクリングパンツやウォームパンツ (股下の短いもの)</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>国際、国内共に<b>一部可</b></li> <li>短パンの大部分を占めている色と異なる色は使用できない。<b>黒色については短パンと異なった色であっても使用を認める。</b></li> </ul>	<p>加 筆</p> <p>修 正 加 筆</p>
<p>10 服装</p> <p>⑤ <b>長ズボン</b></p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>国際大会では<b>不可</b> (国内は可)</li> <li>コートプレイヤーは、<b>長ズボン</b>、タイツ、長いサイクリングパンツ等は<b>使用できない</b>。</li> </ul> <p>※10 国内大会では、短パンと同色であれば、医療的配慮、低気温等に防寒対策を目的とした長ズボン、タイツ、長いサイクリングパンツ等、複数の部位を覆うものの使用を認める。</p>	<p>10 服装</p> <p>⑤ <b>長ズボン</b> <b>タイツ、サイクリングパンツ</b> (股下の長いもの)</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>国際、国内共に<b>可</b></li> <li>コートプレイヤーの<b>長ズボンの着用は認められていないが</b>、タイツ、長いサイクリングパンツ等は<b>使用できる</b>。</li> </ul> <p>※10 国内大会では、短パンと同色であれば、医療的配慮、低気温等に防寒対策を目的とした長ズボン、タイツ、長いサイクリングパンツ等、複数の部位を覆うものの使用を認める。</p>	<p>加 筆</p> <p>修 正</p>

<p>⑥ 靴下</p>  <ul style="list-style-type: none"><li>- 国際、国内共に可</li><li>- 靴下は、同色<del>で同じ長さ</del>を基本とする。</li></ul>	<p>⑥ 靴下</p>  <ul style="list-style-type: none"><li>- 国際、国内共に可</li><li>- 靴下は、同色を基本とする。 (写真のように、ロゴやデザインが異なっても、離れた場所から同色と確認できれば使用できる。)</li></ul>	<p>削 除</p>
--	---	------------