

レフェリーハンドブック



2021 - 2022



公益財団法人 日本ハンドボール協会
競技・審判本部

2021年4月

目次



はじめに	1
ハンドボールの概念	2
審判員の倫理綱領	4
(公財) 日本ハンドボール協会 公認審判員規程.....	5
(公財) 日本ハンドボール協会審判本部 審査専門委員会通達.....	12
第1章 レフェリーに関する事項	15
第1項 年度および各級公認審判員の目標.....	16
2021年度 審判員の目標	17
<補足資料> 審判員の心得10箇条.....	18
<補足資料> コンタクトプレーを正しく見極める.....	22
<補足資料> 研究課題について.....	26
2021年度 各級公認審判員の目標.....	32
A 級公認審判員の目標 (2021年)	34
B 級公認審判員の目標 (2021年)	36
B 級公認審判員チェックリスト.....	38
B 級公認審判員の目標 (プレゼン資料)	39
C 級公認審判員の目標 (2021年)	43
C 級公認審判員チェックリスト.....	45
D 級公認審判員の目標 (2021年)	46
D 級公認審判員チェックリスト.....	48
第2項 レフェリーの基本的事項	49
1 基本的事項	50
2 コンディションの調整	50
3 競技会場への到着	50
4 レフェリーの持ち物・服装.....	50
5 競技開始前の点検	50
6 レフェリーの準備運動	52

7	コイントス	52
8	試合前の役割	52
9	ハーフタイム時の役割	52
10	競技後の役割	53
11	ジェスチャーの解説	54
12	競技用語の解説	58
第3項	レフェリングの基礎	63
1	競技規則に基づいたレフェリング.....	64
2	競技中の役割	64
3	プレーの観察・アドバンテージ.....	65
4	プレーの中断	68
5	役割分担・位置取り	71
6	コートレフェリーの役割	72
7	ゴールレフェリーの役割	72
8	様々な防御システムに対するレフェリーの役割分担・位置取り.....	73
9	ウィング（サイド）ポジションからのスロー時の役割分担.....	75
10	ゴールイン後の役割	78
11	コートレフェリーとゴールレフェリーの交代.....	78
12	GKなしでの攻撃（6人 or 7人）	79
13	レフェリーの走法	81
14	プレー観察のガイドライン.....	85
第4項	プレーの評価とレフェリーの役割分担、位置取り.....	87
1	ポジションの名称	88
2	6 - 0 防御	88
3	5 - 1 防御	90
4	3 - 2 - 1 防御	91
5	1 - 5 防御	93
6	3 - 3 防御	93
7	5 - 0 + 1 防御	93
8	4 - 0 + 2 防御	94

9	マンツーマン 防御	94
10	ゴールキーパー不在の状況での攻撃.....	95
第5項	レフェリーに必要な身体能力とトレーニング.....	96
1	持久力	97
2	スピードに対応した走法	99
3	筋力	102
4	ストレッチング	103
5	IHF レフェリー ウォーミングアップ.....	104
第2章	モダンハンドボールに関する各種通達の変遷.....	109
	2016年リオデジャネイロオリンピックゲームの総括.....	110
	IHFが求めている「Modern Handball(モダンハンドボール)」について.....	114
	2016年度 競技規則変更の概要 新競技規則書を受けて 7月3日付最新版.....	117
	パッシブプレーの規則変更に関するチームへのトレーニング・サポート.....	122
	2016年度 競技規則運用についての通達.....	124
	2016年度 競技規則変更について.....	125
	競技規則運用に関するガイドライン(2019年7月1日 IHF 施行)を受けて(改訂).....	129
第3章	競技運営に関わる通達	134
	服装や保護を目的とした装具に関する規定.....	135
	交代地域に持ち込み可能な技術的機器に関するガイドライン.....	146
	7mスローコンテストの実施要領	147
	通信機器の活用について	148
	競技規則第4条の適用について(通達)および	
	各大会における規定の明記・周知について(依頼)	150
	裁定委員会開催基準	154

第4章 審判員の指導と評価	157
審判員への指導体制の確立へ向けて	158
審判員の実技指導の手順	160
レフェリーアセッサーの資質と任務	162
A・B級審査会の評価の要点について（2021年改訂版）	172
レフェリー評価票の記入方法について.....	173
レフェリー評価における着眼点	177
評価票 記入例	178

※ 本資料では、本年度からの**変更点**、およびIHFが求めている**モダンハンドボール**に関する部分について、**朱書き**にて表示しています。



は じ め に



ハンドボールの概念

現代社会において、スポーツは大変重要な役割を果たしている。観戦することは日々の生活に潤いを与え、プレーすることはストレスを解消し、健康な生活を約束してくれる。個人種目はもちろん、チームワークを基礎とするさまざまな種目に取り組むことで、自分自身を見つめる良いきっかけになる。国籍や肌の色、宗教や思想の違いにとらわれることなく、同じ条件で大勢の人々と触れ合う機会を持つことは、私たちの健全な身体的・精神的成長につながる。

それらの競技の中でも、ハンドボールは最もスピーディーなスポーツであり、体力、筋力、正確な技術、そして協調性が要求される。また全身を使うため、走・投・跳がバランスよく鍛えられる。学習指導要領においてゴール型の教材として、比較的小さいスペース（コート）とゴール、簡単に操作できるボールを使用することで、他種目に比べ容易に得点が入るハンドボールは、学校の体育の現場においても実施されている。また競技スポーツとしては、その活動場所を屋外から体育館へと移行し、これまでに多くの屋内競技場がつくられてきたが、屋外ではできなくなったということではなく、むしろ、どこでもできるということで、ハンドボールの人气が世界中で高まっている。

戦術的にも非常に発達してきている。わずか 40m × 20m のコートで、7 名 × 2 チームのプレーヤーによってゲームが行われるので、一人ひとりのプレーヤーの特徴を考慮し、持ち味を生かし、チームを構成しなければならない。さらに技術的観点からも、プレーヤーやチーム、コーチにとって、厳しいスポーツである。防御から攻撃への素早い切り替えには、身体が思い通りに動くことが要求される。このため、プレーヤー個人の体力トレーニングとチームを一つにまとめるための練習が重要となる。チームの戦術と技術とをうまく取り入れることが、プレーヤーとコーチ、監督にとって最大の課題であると言える。

ハンドボールは相手より多くの得点をあげることが目的の、攻撃を主としたスポーツであり、観衆も多くの得点が入ることを望んでいる。このことから、無意味にボールを味方にパスし続けるような消極的な戦法には、全く意味がない。堅い防御はゲームの上で大切であるが、それは力強く素早い攻撃のための糸口である。世界中に知られているスポーツの中で、ハンドボールほど「攻撃は最大の防御」という言葉が当てはまるスポーツもない。

ハンドボールの競技規則の精神は、相手の身体を傷つけることなく、チームに本来のプレーを行う正当なチャンスを与えることである。この前提があつて初めて、ゲームにおいてアドバンテージルールが十分に機能を発揮する。よって、アドバンテージルールは極めて重要である。また一方で、レフェリーはこの競技が非常に厳しいスポーツであることを十分に理解していなければならない。ブロックプレーなどの身体のぶつかり合いが、スピーディーなゲーム展開の中で起こるので、レフェリーの任務は重大である。さらに、監督やコーチはもとよりプレーヤーも、スポーツ理論一般、ゲームにおけるマナーを理解していなければならない。特に競技規則の文字通りの意味だけでなく、スポーツマンシップに忠実であるべきことをわきまえ、アンチ・ドーピングの精神を遵守しなければならない。レフェリーも同じく、ゲーム自体に関してはもちろんのこと、多様なチーム構成、戦術、技術までも正しく理解するように努めなければならない。これらの知識を基に、ゲームをうまくリードするための「直感」を習得することが、レフェリーとして必要である。

ゲームにおいて、プレーヤー・監督・レフェリー・競技役員・観衆は、正しいハンドボールの発展において、等しく責任を負っている。スポーツの正しい精神を基礎として、相手の人格に敬意を払い、競技規則の特性・原理の正しい理解に基づいて、参加するすべての者は、スリリングでエキサイティングな近代ハンドボールの発展に、寄与しなければならない。

審判員の倫理綱領

レフェリングは、競技中の判定はもとより、
ハンドボール競技の進歩・発展に寄与するものであり、
レフェリーは責任の重大性を認識し、
ハンドボール競技への情熱を基に、すべての人に奉仕するものである。

1. レフェリーは生涯学習の精神を持ち、常にハンドボール競技の正しい理解とレフェリング技術の習得に努めるとともに、その進歩・発展に尽くす。
2. レフェリーは任務の尊厳と責任を自覚し、教養を深め、人格を磨くよう心掛ける。
3. レフェリーはプレーヤーや監督の人格を尊重し、あたたかい心で接するとともに、レフェリング内容について理解と信頼を得るように努める。
4. レフェリーは互いに尊敬し、ハンドボール競技関係者と協力してレフェリングに最善を尽くす。
5. レフェリーはレフェリングの公平性を重んじ、レフェリングを通じてハンドボール界の発展に尽くすとともに、競技規則・諸規程の遵守および秩序の形成に努める。
6. レフェリーはレフェリング活動にあたって、営利を目的としない。

公益財団法人 日本ハンドボール協会公認審判員規程

(審判員の級)

第1条 (公財) 日本ハンドボール協会(以下本協会という) 公認審判員は、審判技術によって A・B・C・D の 4 つの級に分ける。原則として、資格は D 級から与えられる。

(審判員の年齢制限)

第2条 公認審判員の資格は満 16 歳以上とする。

全日本大会、日本ハンドボールリーグ大会、および各ブロック協会・連盟主催の大会に選出される公認審判員については、定年制を設ける。満 50 歳の誕生日を迎えた年度の、3 月 31 日をもって定年とする。各都道府県大会などにおいては、この限りでない。

ただし、A 級・B 級公認審判員は、満 53 歳の誕生日を迎えた年度の 3 月 31 日を期限として、ブロック大会まで担当できることとする。

(D 級の申請)

第3条 D 級を申請する者は、所定の公認 D 級審判員申請書に、別表 1 の審査料、認定料他をそえて各都道府県ハンドボール協会(以下各都道府県という) 審判委員会に申請する。

(D 級の審査と資格取得)

第4条 各都道府県審判委員会は、D 級申請者を審査し認定する。認定された者は、その年度の 4 月 1 日に遡って公認 D 級審判員の資格を取得したものとする。

(D 級の登録)

第5条 各県審判委員会は、公認審判員認定者名簿(D 級用)を 1 部作成し、別表の認定料他をそえて本協会に毎年 2 末日までに報告する(報告は随時受け付ける)。

本協会は、公認審判員認定者名簿(D 級用)にコイン登録番号を記入し、コイン、ワッペン、公認審判員手帳および罰則カード(イエロー、レッド、ブルー)とともに各都道府県審判委員会へ送付する。

各都道府県審判委員会は、各審判員にコイン登録番号を知らせるとともに、コイン、ワッペン、公認審判員手帳および罰則カード(イエロー、レッド、ブルー)を渡すことによって公認審判員として本協会に登録されたことを通知する。また、本協会から各都道府県審判長に送付された公認審判員認定者名簿(D 級用)の写しを各ブロック審判長に送付する。

(上級申請の要件)

第6条 上級を申請する場合には、次の要件が満たされていなければならない。

- (1) C級の審査を受ける場合には、D級を取得してから満1年を経ているなければならない(申請時に満1年を経ているなくてもよい)。
- (2) B級の審査を受ける場合には、C級を取得してから満2年を経ているなければならない(申請時に満2年を経ているなくてもよい)。C級を取得してから30試合以上の公式競技の審判を担当し、さらにブロック大会を経験していなければならない。
- (3) A級の審査を受ける場合には、B級を取得してから満2年を経ているなければならない(申請時には満2年を経ているなくてもよい)。B級を取得してから50試合以上の公式競技の審判を担当し、さらに全日本大会あるいは10試合以上のブロック大会を経験していなければならない。
- (4) 各級公認審判員は、審判講習会または研修会に年1回以上出席していなければならない。

上級申請時、直前の2年間審判講習会若しくは研修会を受講していなければならない。

公認審判員手帳(以下手帳という)に、審判を担当した試合と出席した講習会・研修会について、正しく記入していなければならない。

(C級の申請)

第7条 C級を申請する公認審判員は、所定の公認C級審判員申請書に手帳と別表1の審査料・認定料をそえて各都道府県審判委員会に提出する。各都道府県審判委員会は、提出された公認C級審判員申請書と手帳の記入内容を確認し、筆記試験による審査を経て、審査料・認定料とともに、各都道府県審判長の推薦書をそえて、各ブロック審判長に申請する。

(C級の審査と登録)

第8条 各ブロック審判長は、C級申請者を審査して認定する。手帳に必要事項を記入・押印し、各都道府県審判委員会へ返送することにより、C級審判員として認定されたことを通知する。

各ブロック審判長は、公認審判員認定者名簿(C級用)を1部作成し、認定料をそえて本協会に毎年5月31日までに報告する。本協会は、公認C級審判員として登録する。

(A 級・B 級の申請)

第 9 条 A 級・B 級を申請する公認審判員は、所定の公認 A・B 級審判員申請書に手帳と別表 1 の審査料をそえて各都道府県審判委員会に提出する。各都道府県審判委員会は、提出された公認 A・B 級審判員申請書と手帳の記入内容を確認し、押印の上、審査料とともに各ブロック審判長に提出する。各ブロック審判長は、提出された公認 A・B 級審判員申請書と手帳の記入内容を確認し、審査料とともに各ブロック審判長の推薦書をそえて本協会に申請する。申請の時期は毎年 11 月 1 日から 12 月 25 日までとする。

(A 級・B 級の審査と登録)

第 10 条 A 級・B 級の審査は本協会が定める会場において、書類審査、実技試験、筆記試験、体力試験によって行う。

A 級・B 級の審査に合格した公認審判員は、別表 1 の認定料を指定された期日までに本協会に納入する。本協会は、公認 A 級・B 級審判員として登録する。

(認定料)

第 11 条 各級公認審判員に認定された場合には、別表 1 の認定料を本協会に納入しなければならない。

(審査の回数)

第 12 条 A 級・B 級・C 級の審査は年 1 回とする。D 級については、申請時に審査を行う。

(手帳の検査)

第 13 条 手帳は、指定された期日までに本協会に提出し、検印を受けなければならない(提出の方法は各都道府県で一括し、提出者の名簿を添付すること)。

(終身審判員)

第 14 条 競技の発展と審判技術の向上のために、後進の指導や大会の管理などの任にあたることを目的として、本協会は終身審判員の制度を設ける。

終身審判員の資格は、国際・A 級・B 級を取得して定年を迎えた後、各都道府県から推薦された公認審判員に与えられる。各都道府県は、毎年 4 月 1 日から 4 月 30 日までに所定の終身審判員申請用紙に記入の上、本協会に申請する。

登録者には、終身審判員章(金バッジ)を贈り、終身審判員名簿にその名を記録する。終身審判員登録料は 10,000 円(1 年間のグランド会員会費)で、次年度より年間会費 3,000 円を納入する。

(審判員の登録)

第 15 条 各級公認審判員は、下記によって登録を行わなければならない。

(1) 登録の期日

毎年 5 月 20 日までに行わなければならない。

(2) 登録料

各級公認審判員の登録料は、毎年 3,000 円とする。国際審判員は、さらに 2,000 円増額する。D 級については、公認審判員申請時は第 3 条および別表 1 に従い、次年度より毎年 3,000 円を納入する。

(3) 登録の手続き

各都道府県で一括し、登録者の名簿（所定の様式）1 部を作成し、本協会に提出する。本協会審判委員会は、必要な手続きの後、登録証を返送する。

(4) 資格の消失

登録を行わない場合には、公認審判員の資格を失う。

(講習会・研修会)

第 16 条 各級公認審判員は、本協会または各ブロック・各都道府県・各連盟が主催する審判講習会または研修会に年 1 回以上出席しなければならない。

(終身審判員・各級審判員の大会管理の資格)

第 17 条 終身審判員および各級公認審判員は、次の大会を管理することができる。

(1) 終身審判員

国際競技を含むすべての競技

(2) 国際・A 級

国際競技を含むすべての大会

(3) B 級

ブロック大会

(4) C 級

各都道府県大会

(各級公認審判員の資格)

第 18 条 各級公認審判員は、次の競技の審判を担当することができる。

- (1) 国際・A 級
国際競技を含むすべての競技
- (2) B 級
国際競技以外のすべての競技
- (3) C 級
ブロック大会・各都道府県大会の競技
- (4) D 級
各都道府県大会の競技

(全日本大会審判員)

第 19 条 全日本大会の審判員として参加する場合、各全日本大会の審判員は、大会前日に開催される審判会議・研修会に必ず出席しなければならない。

(審判員の服装と審判着)

第 20 条 全日本大会審判員と日本ハンドボールリーグ大会審判員は、主催者が指定する服装を着用しなければならない。

(資格の審査)

第 21 条 次の項に該当する場合、公認審判員としての資格を審査される。

- (1) 満 2 年以上審判担当または大会管理から遠ざかった場合（ただし、A 級については別に審査される）
- (2) 本協会競技者資格規程に反した場合、あるいは懲罰規定に触れる行為のあった場合
- (3) 公認審判員としてふさわしくない言動のあった場合
- (4) 審判講習会・研修会などに無届で欠席した場合
- (5) 指定の期日までに手帳を提出しなかった場合（更新など）

(変更)

第 22 条 手帳の記載事項に変更があった場合には、本協会に連絡しなければならない。

- (付) この規程は昭和 50 年 4 月 1 日より施行する。
 この規程は昭和 59 年 4 月 1 日より一部改正する。
 この規程は平成 5 年 4 月 1 日より一部改正する。
 この規程は平成 6 年 4 月 1 日より一部改正する。
 この規程は平成 11 年 4 月 1 日より一部改正する。
 この規定は平成 12 年 4 月 1 日より一部改正する。
 この規程は平成 14 年 4 月 1 日より一部改正する。
 この規程は平成 16 年 4 月 1 日より一部改正する。
 この規程は平成 18 年 4 月 1 日より一部改正する。
 この規程は平成 18 年 6 月 17 日より一部改正する。
 この規程は平成 26 年 4 月 1 日より一部改正する。
 この規程は平成 30 年 7 月 1 日より一部改正する。
 この規程は平成 31 年 3 月 1 日より一部改正する。
 この規程は令和 元 年 6 月 8 日より一部改正する。
この規程は令和 3 年 3 月 1 日より一部改正する。

別表 1

令和 3 年 3 月 1 日付則一部改正

級	審査料	認定料	備考
D 級	1,000 円 (各都道府県)	<u>4,500 円</u>	認定料には、コイン、ワッペン、手帳 <u>および罰則カード代を含む</u> (但し、他、審判員用品の購入が必要)
C 級	1,000 円 (ブロック)	<u>2,430 円</u>	認定料には、ワッペン代 <u>1,430 円(税込)</u> を含む
B 級	4,000 円	<u>3,650 円</u> (認定料には、ワッペン代	審査料は ブロック 500 円 日本協会 3,500 円
A 級	5,000 円	<u>1,650 円(税込)</u> を含む)	審査料は ブロック 500 円 日本協会 4,500 円

注) D 級申請時のみ、審判員用品(コイン、ワッペン、審判手帳および罰則カード(イエロー、レッド、ブルー))をセットとして 3,500 円とする。

付 則

新会員登録制度により、新たな登録システムが採用される。

- (1) A 級・B 級・C 級・D 級の公認審判員の年間登録料は 3,000 円である。国際審判員の年間登録料は 5,000 円である。終身審判員の年間会費は 3,000 円である。
- (2) D 級については各都道府県申請時に、第 3 条および別表 1 に従い納入し、次年度から年間登録料 3,000 円を納入する。
- (3) 各級公認審判員ならびに終身審判員で、他に役員・指導者等に関係している場合は、それぞれに登録し、登録費もそれぞれに支払うことになる。

付 則

平成 11 年 4 月 1 日付則制定

平成 12 年 4 月 1 日付則一部改

平成 18 年 6 月 17 日付則一部改正

平成 30 年 7 月 1 日付則一部改正

(公財)日本ハンドボール協会**審判本部** **審査専門委員会**通達

令和3年3月1日

1. 上級申請について

毎年、書類審査、特に公認審判員手帳の審査に関する不合格者が出ているため、下記事項について各都道府県審判長の責務において確認の上、所属ブロック長へ所定の期限内に提出願いたい。

- (1) (公財)日本ハンドボール協会公認審判員規程第6条に記載されている上級申請の要件の内容を確認すること。
- (2) 吹笛試合数について、同規程第6条の(2)と(3)を満たしていること。
- (3) C級の申請に関しては、申請年度の前年度(例えば2018年5月に申請する場合は、2017年度のこと)に公式試合を担当しておかなければならない。また、申請までに筆記試験に合格しておかなくてはならない。
- (4) 同規定第6条の(4)は、級を取得した年から毎年1回は講習会・研修会に参加し、公認審判員手帳に同会の講師の捺印を受けていること。
- (5) A、B級の申請にあたっては申請年度の公認審判員登録証のコピーを添付すること。
- (6) 公認審判員手帳にはペンまたはボールペンで記載すること(鉛筆は不可)。記入例に従い丁寧に記載すること。
- (7) 国際親善試合を担当した場合も掲載すること(全日本大会の吹笛として扱う)。
- (8) 公認審判員手帳が2冊に及ぶときは、2冊目にも写真の貼付と記載事項の記入を行い、輪ゴムなどで束ねて提出すること。記入欄が不足した時は、2冊目の手帳に記載すること(コピー等による増刷は不可)。
- (9) 転籍(他都道府県に転出)したときは、移った都道府県協会へ速やかに届けること。
- (10) 上級審判を申請するときの基準大会
 - ① 全国大会として扱う大会
 - 1) 日本選手権大会・国民体育大会・ジャパンオープン大会・JOCカップ大会・全国高校選抜大会・春の全国中学生大会・全国中学生クラブカップ、全国小学生大会、日本リーグ、日本リーグプレーオフ、日本リーグチャレンジディビジョン(ただし、準決勝、決勝リーグ以上)、全日本社会人選手権大会、全日本学生選手権大会、全国高校総体、全国中学校大会

2) 上級申請のために特別に全国大会として扱う大会

東・西クラブ選手権大会（平成 30 年度までの）、東・西学生選手権大会

② ブロック大会として扱う大会

上記全国大会のブロック予選大会、社会人チャレンジ大会、日本リーグチャレンジディビジョン、全国高専大会

※ 高専のブロック予選大会は都道府県大会として扱う。

※ 各地区学生リーグ戦（関東、関西、東海等）はブロック大会として認める。

③ 公式大会として扱わない大会

医科歯科大学・国公立大会および私学大会（大学・高校・中学）・各地区で行われているプライベート大会や親善大会

2. 体力テストの実施

A・B 級審査会においては、実技試験と筆記試験に加えて、体力テストを取り入れている。体力テストについてはシャトルランテストを実施する。また、全国大会を担当するレフェリーにも体力テストを実施する場合もある（全日本大会審判員研修会や日本リーグ審判員選考研修会のときなど）。

3. 審判員講習会・研修会の実施の報告について

各ブロック協会および各都道府県協会は、前年度末または年度初めに当該年度の伝達講習会を開催しなければならない。また、年度途中にも講習会・研修会を開催することができる。これらの開催にあたり、以下の要件を満たさなければ、講習会・研修会を受講したとみなされない。

- (1) 各ブロック協会は、管轄下の各都道府県協会や各連盟で開催を予定している当該年度の講習会・研修会で講師を務める者（予定者も含む）の一覧表（氏名・年齢・役職を記入）を作成する。
- (2) 各ブロック協会・各ブロック連盟が講習会・研修会を開催した場合、その受講者一覧表（各受講者が直筆で氏名・所属する都道府県協会名を記入）を作成し、開催後 2 週間以内にブロック審判長宛に送付する。
- (3) 各都道府県審判長、(1) で届け出た者、および本協会審判委員会で認めた者が講習会・研修会で講師を務めた場合、その受講者一覧表（各受講者が直筆で氏名・所属する都道府県協会名を記入）を作成し、開催後 2 週間以内にブロック審判長宛に送付する。

【以下令和3年3月1日新設】

4. 令和3年度確認事項及び令和3年度以降に向けての検討事項

(1) 令和3年度審査会におけるA級受検者のサポート

A級受検者のペアがすでにA級を取得している場合、受検者のサポートをするために希望があればペアを組むことができる。但し、競技運営上等、許可できない場合がある。申請をして、許可を得たものがサポートできる。

(2) 令和6年度に向けて、A・B級受検の年齢制限及びB級取得からの受検間隔

A級受検の年齢制限を45歳までとする。B級取得からの間隔を5年とする（B級取得からの受験資格2年を含む）。

B級受検の年齢制限を40歳までとする。

但し、継続受検及び特別な事情がある場合は、これを除く。

レフェリーに関する事項



年度および各級公認 審判員の目標



【2021年度 審判員の目標】

(公財) 日本ハンドボール協会 競技・審判本部
指導普及本部

1 『審判員の心得 10箇条』

- | | |
|-------------|------------|
| ① リーダーシップ | ⑥ 身体上の適正 |
| ② 誠実さ | ⑦ ユーモアのセンス |
| ③ ルールに関する知識 | ⑧ 勇気 |
| ④ 冷静さ | ⑨ 協調性 |
| ⑤ 正しい判断 | ⑩ 仲間意識 |

2 『コンタクトプレーを正しく見極める』

ハードプレーとラフプレーの見極め（競技規則 8:1 ~ 8:3）

競技規則第8条「相手に対する動作」は攻撃側、防御側の双方に適用する。レフェリーは、身体接触の際、両者の位置関係（先に位置をとっていたのはどちらのプレーヤーなのか）と、違反があった場合は、その違反を受けたプレーヤーへの影響を正しく見極めなければならない。

- ① プレーヤーが、競技規則8の1に該当する行為ではなく、不利な位置（横や後ろ）からボールを対象とせずに相手プレーヤーに接触したならば、競技規則8の2、8の3の判断基準をもとにラフプレーとして判断する。
- ② 競技規則の適用については、競技規則8の3（d）に記載されている「違反行為の影響」を見極めること。違反を受けたプレーヤーがボディーコントロールを失っていないかどうか、すぐに帰陣できないほどの影響があるかを見極める。もしも、違反はあったが、その違反を受けたプレーヤーがボールと身体を完全にコントロールしている状態ならば、アドバンテージを適用してスピーディーなゲーム展開となるよう、安易に競技を中断してはならない。また、違反を受けたプレーヤーへの影響を見極め、カテゴリーに応じて罰則を適用するかどうかの判断をする。（モダンハンドボールの考え方）

< 研究課題 >

- ◆ モダンハンドボールの考え方については、各連盟、カテゴリーの実態に応じて適用する。
- ◆ スピーディーなゲーム展開となるよう競技規則を適切に運用し、試合を管理する。
- ◆ コーチ、プレーヤーと良好なコミュニケーションの取り方。ボディーランゲージ (Body Language) の仕方。判断基準をもとに判定の根拠を適切に口頭で説明できるようにする。
- ◆ ゴールエリアライン際の判定は全てゴールレフェリーが判定する。ただし、ゴールエリアライン際のピボットの攻防は、その攻撃形態に合わせゴールレフェリーとコートレフェリーが連携し、管理をする。

<補足資料①>

2021年度 全日本大会担当審判員候補者研修会 【研修 1】



審判員の心得 10箇条

審判本部長 福島亮一

審判員の心得 10箇条

レフェリーとして大切にすべきことは何なのか…
 その人、そのチームが練習してきたこと、拘ってきたこと、
 持っている能力を発揮できるよう
 手助けするために、レフェリーとして
 必要なことは何なのか…

優先すべきものから



① Leadership / リーダーシップ

「無駄な中断をさせない」という
 モダンハンドボールの考え方のもと、
 「ボディランゲージ」「口頭」「笛」等を用いて
 チーム・監督に基準等を明確に伝える



レフェリーはゲームを管理・運営していく指揮者として、
 選手にどのようなゲームをさせたいかというハンドボール感、
 あるいはハンドボール理念を持たなければならない

② Honesty / 誠実さ

レフェリーは誠実でなければならない
 勝敗の行方がどうであっても最善を尽くし、
 ひとつひとつを丁寧に…



特に初心者のプレーほど
 丁寧に吹笛する必要がある

③ Knowledge of the Rule / ルールに関する知識

ルールを熟知していること、
 さらにその根底にある意図・思想を理解する

「吹けば責任」
 「何をもって吹いたのか」



反則された者が不利に
 反則した者が有利になってはならない

～レイモンド・オリビエ 氏からのアドバイス～

“真のレフェリー”になるために

- ◆ 競技規則の理解 ここに置きを置くがゆえ、忠実に、正確に(たけで)判定しようとする確信に…
- ◆ ゲーム エンバシー…選手に、試合に、
(共感する力) スタジアムに、その競技に
- ◆ 最小の笛とカードで 魅力を創り出す

ハンドボールの特性や歴史を知って、「数少ない笛」と
 様々なinformationを用いて、「ハンドボールの魅力を引き出す
 (導く)」ことに、常にチャレンジしてほしい

④ Firmness / 冷静さ

感情的になるな！！
 瞬間、瞬間に適切な判断をし、
 穏やかに振る舞う必要がある



常にゲームの流れ、雰囲気を感じながら(共感しながら)
 信念を持ち、毅然とした判定を



⑤ Good judgment / 正しい判断

よく観察し、はっきり確認したものだけを
 判定する
 決して予測で吹笛してはならない



ただし…
 見えたもの全てを判定するのではなく、
 発展性の有無を見極めることが大切
 (アドバンテージルール)



⑥ Good fitness / 身体上の適性

素晴らしい笛（タイミング、判定基準）は、良い位置に素早く移動して、適切に判定することから生まれる

レフェリーもアスリート
「We must run, too」
日々、トレーニングを



⑦ Sense of humor / ユーモアのセンス

ユーモアはなくて困るものではないが、もしも選手を罰するときに微笑を持ったなら…あるいは伝え方一つにしても…

共にこのゲームを作りたいとする
温かい心（人間性）が
相手に伝わるはずである



⑧ Courage / 勇気

監督・選手が恩師や先輩であっても、ルールはルール



たとえ罰則であっても
勇気を持って公平、的確に
そして毅然と
判定しなければならない

⑨ Cooperation / 協調性



競技場には

第三のチーム（レフェリーペア）が存在すること
二人しかいないことを忘れてはならない

またゲームの運営において、
二人で力を合わせて協調するとともに、大会を支える
チーム・競技役員・補助役員と連携することも重要である

⑩ Fellowship / 仲間意識

協調性とほぼ同じであるが、
共にハンドボールを支える沢山の仲間の存在を認め、
ゲームや大会が終われば、互いを褒め称えることも忘れずに



一戦一戦・一瞬一瞬を
真剣に対処すべし

審判員の心得 10 箇条

～ レフェリーは素晴らしいハンドボールを創造する陰の演出者でなければならない ～

(公財) 日本ハンドボール協会理事

審判本部長 福島亮一

平素より審判委員会へのご理解およびご協力に感謝申し上げます。私のハンドボール人生の大半を占めた「平成」の時代も幕を閉じ、本日より新しい「令和」の時代が幕開けしました。2019 熊本、2020 東京を皮切りに、日本のハンドボール界がさらなる飛躍、発展の時代になるよう、精一杯つとめさせていただきます。

以下に、本年度の審判員目標「審判員の心得 10 箇条」を提示します。ハンドボールに携わる立場として大切にしていきたい内容です。審判員への指導内容としてご一読いただければ幸いです。

今後とも、ご指導の程、よろしくお願い申し上げます。

① リーダーシップ (Leadership)

レフェリーはゲームを管理・運営していく指揮者でなければならない。モダンハンドボールの考え方を踏まえ、カテゴリーに応じて、必要な笛は吹きながらも、無駄な中断をさせず、試合をスムーズに進めていくことが求められる。また、「ボディランゲージ」を用いて、チーム・監督に基準等を明確に伝える努力を怠らないこと。そのためには、指揮者として選手にどのようなゲームをさせたいかというハンドボール感あるいはハンドボール理念を持たなければならない。

② 誠実さ (Honesty)

レフェリーは誠実でなければならない。勝敗の行方がどうであっても最善を尽くし、ひとつひとつを丁寧に、特に初心者のプレイほど丁寧に吹笛する必要がある。

③ ルールに関する知識 (Knowledge of the Rule)

ルールを熟知していること、さらにその根底にある意図・思想を理解すること。特にルールが変更した際には、その変更の根拠を的確に把握すること。スポーツの考え方として反則された者が不利に、反則した者が有利になってはならない。

④ 冷静さ (Firmness)

レフェリーは感情的になってはならない。レフェリーは瞬間、瞬間に冷静で適切な判断をし、**穏やかに振る舞う**必要がある。常にゲームの流れ、雰囲気を感じながら、信念を持ち、毅然と判定しなければならない。

⑤ 正しい判断 (Good Judgement)

よく観察し、はっきり確認したものだけを判定する。決して予測で吹笛してはならない。アドバンテージルールがあるので、見えた全てを判定するのではなく、プレイが発展するかどうかを見極めなければならない。発展性がないプレイに関して、カテゴリーによっては早めに笛を吹くことも大切となる。

⑥ 身体上の適正 (Good Fitness)

素晴らしい笛（タイミング、判定基準）は、良い位置に素早く移動して、適切に判定することから生まれる。「We must run, too」とIHFレフェリーも言っている。日々のトレーニングを怠ってはならない。

⑦ ユーモアのセンス (Sense of Humor)

ユーモアはなくて困るものではないが、もしも、選手を罰するとき微笑を持ったなら、あなたの温かい心（ともに試合を作り出そうとする人間性）が相手に伝わるはずである。

⑧ 勇気 (Courage)

監督・選手が恩師や先輩であっても、ルールはルール。たとえ罰則であっても勇気を持って公平、的確に判定しなければならない。

⑨ 協調性 (Cooperation)

競技場には二人のレフェリーペアがいることを常に意識しなければならない。また二人しかいないことも忘れてはならない。そのため、二人で力を合わせ、協調しながらゲームを運営しなければならない。チーム・競技役員・補助役員からの協力がないとゲームを運営できないことを心得ておくこと。

⑩ 仲間意識 (Fellowship)

協調性とほぼ同じであるが、ハンドボールを支える様々方々の存在に気づき、その存在を認めること。そしてゲームや大会が終了した後、お互いを褒め称えることも忘れずに。

* 映像資料

(公財) 日本ハンドボール協会指導委員会
公式 YouTube チャンネル内

<https://www.youtube.com/watch?v=HGXgn1k5Tzw>

～ 機関誌 通巻 591 号, 令和元年 5 月号 ～

<補足資料②>

2021年度（令和3年度）
審判員の目標



- 『審判員の心得 10箇条』
→ コーチ・レフェリーシンポジウム2018 in 熊本
日本ハンドボール協会指導委員会 <https://youtu.be/HGXn1kSTzw>
- 『コンタクトプレーを正しく見極める』
→ 昨年度より継続
→ 強化・育成共通の理解

2021年度（令和3年度）
審判員の目標

コンタクトプレーを
正しく見極める

～モダンハンドボールの考え方から～



モダンハンドボール



近年のハンドボール競技の特徴
⇒ 激しいボディークンタクト
スピーディーなゲーム展開

リオ・オリンピック
以降、さらに強調

「ハードプレーとラフプレーの見極め」
＜世界基準…日本のプレーヤーが
国際大会で活躍するために＞
われわれレフェリーが、理解し、整理し、
解決していかなければならない課題

コンタクトプレーを正しく
見極めるために



「ハードプレーとラフプレーの見極め」

競技規則第8条「相手に対する動作」
⇒ 攻撃側、防御側の双方にあてはまる

＜身体接触の際＞

- ◆ 両者の位置関係
- ◆ 違反を受けたプレーヤーへの影響

競技規則 8：1 (a)～(c)



次の行為は許される

- 他のプレーヤーの手からボールを取るために、開いた片手を使うこと
- 相手の身体に接触し、そのまま相手の動きに合わせてついていくために、曲げた腕を使うこと
- 位置取りをめくり、相手をブロックするために胴体を使うこと

ハードプレーとラフプレーの見極め
(防御プレーヤーの位置と防御行為)

防御行為のハードプレーとは・・・

- ◆ 攻撃側プレーヤーの正面
- ◆ 競技規則8：1の状況（例えば、曲げた腕）
- ◆ 相手の安全面を守る

↓

接触の度合いが強かったとしても
ハードプレーとして認める



良いディフェンスの例
(正面・曲げた腕・ボールに対してプレーする)



DFプレーヤーは、曲げた腕を使いながら、相手正面に入り、ついていっている。

オフenseivファールの例
(先に位置を取る・正面)



DFはボールを持ったOFプレーヤーに対して、先に正面に位置を取っている。
レフェリーの判定は正しい。
オフenseivファール。
相手チームのフリースロー。

正しいディフェンスの例

DFは相手に対して、正面からのコンタクトを試みている。決して罰則を適用してはならない。

ピボットも明らかな得点チャンスを得ているわけではないので、OFチームのフリースロー。

それ以外の判定はない。



ハードプレーとラフプレーの見極め (レフェリングの際のポイント)

【大切な判断基準(事実判定の根拠)】

- ① ボディーコントロールは?
- ② プレーヤーへの影響は?
- ③ ボールに対するプレー?



① ボディーコントロール

⇒ シュートを打ち切ったかどうか

もしも、ボディーコントロールを失わずにプレーできているならば...

◆ ゲームの流れを重視

◆ 安易に競技を中断しない

7 m スローの判定や罰則の適用などにより

モダンハンドボール(ハンドボールの面白さ)を表現する



② プレーヤーへの影響

どの罰則を適用するかについての判断基準(8:3)

- a) 違反行為をしたプレーヤーの位置
 - ・ ・ 相手に対して、正面?側面?後方?
- b) 違反行為が対象とした身体の部位
 - ・ ・ 胴体?シュートしている腕?脚?頭部?喉?首?
- c) 違反行為の激しさの程度
 - ・ ・ 接触の強度は?相手の動きの速さは?
- d) 違反行為の影響



DFのコンタクトによる シューターへの影響を見極める

シューターは、最終的にDFのコンタクトなしにシュートを打ち切っている。

ゴールイン。

違反を受けたプレーヤーへの影響もないため、罰則は不要。シュートを外したとしても、そのまま継続。罰則も不要。



視点

①DFの位置 ②OFの影響 ③シュートへの影響

DFは積極的に前へ動きながらコンタクトを試みている。決してオフェンスファールにしてはいけない。

違反を受けたプレーヤーへの影響もないため、罰則は不要。ゴールイン。

シュートを外したとしても、そのまま継続。



ピボットプレーの場合

ピボットがボールをキャッチした時、DFはピボットへのコンタクトを止めた。

そのため、ピボットは、ボディーコントロールを失わずにシュートを打ち切った。

ゴールイン。罰則は不要。

シュートを外したとしても、そのまま継続。罰則も不要。



③ ボールに対するプレー

防御プレーヤーの位置と防御行為

◆ ボールを対象としていない

◆ 不利な位置から接触を試みた

⇒ **ラフプレー**として判定
(競技規則 8:2、8:3)



横から

後ろから



DFのコンタクト（正しい位置ではない） シューターへの影響

ボディコントロールを失わずに、シュートを打ち切っている。

ゴールイン。罰則は不要。
シュートを外したとしても、そのまま継続。罰則も不要。



ただし、**カテゴリーによっては影響がある**

DFのコンタクト（正しい位置ではない） シューターへの影響

シューターへのコンタクトの影響はなく、ボディコントロールを失わずにシュートを打ち切っている。

ゴールイン。罰則は不要。
シュートを外したとしても、そのまま継続。罰則も不要。



ただし、**カテゴリーによっては影響がある**

即座に2分間退場とすべき違反行為 (8:4)

- 衝撃の大きい違反行為や、高速で走っている相手に対する違反
- 相手を背後から捕まえ続けること、あるいは引き倒すこと
- 頭や喉、首に対する違反
- 胴体やボールを投げようとしている腕を激しく叩くこと
- 相手が身体のコントロールを失う行為をしようとする事
(例: ジャンプ中の相手の足/脚をつかむ、8:5aを参照)
- 高速でジャンプして、あるいは走って相手にぶつかること



開始直後でも、**即座に2分間退場もありうる!**

即座に2分間退場とすべき違反行為

試合開始直後であっても、後方からのプッシングには、**即座に2分間退場**を判定しなければならない(警告では不十分)。

シューターは明らかな得点チャンスを妨害されたため、**7mスロー**を判定する必要がある。



即座に2分間退場とすべき違反行為

相手を背後から捕まえ続けているため、**即座に2分間退場**とする。



即座に2分間退場とすべき違反行為

相手を背後から捕まえ続け、さらに引き倒したため、**レフェリーは即座に2分間退場**とすべきである。



コンタクトプレーを正しく見極めるために



「**ハードプレーとラフプレーの見極め**」

ハンドボール ⇒ **戦いの競技**
コンタクトの発生は必然的

<世界と戦うために>

ハードなコンタクトプレーが不可欠

これからのレフェリーの役割



- ◆世界の流れ
⇒ **スピーディーなゲーム展開**
- ◆競技規則 8:3 ⇒ **判断基準**
・・・ **影響を見極めて判定**
- ◆プレーを **正確に観察できる位置取り**

これからのレフェリーの役割
～前半のうちに基準（許容範囲）を示す～

前半のうちに

インフォメーション
ポディーランゲージ
段階的罰則 } 基準（許容範囲）
を伝えていく

⇒ 後半に罰則を適用する必要があるようにする
(もちろん**罰則を適用する準備**は必要)



これからのレフェリーの役割
～一試合を通して～



60分の中で

起きた現象 } 良いプレーを**保証**し
プレーの質 } 悪いプレーを**排除**する

違反を受けたプレーヤーへの影響を見極め
罰則を適用するかどうかの判断をする



レフェリーの使命



チーム・プレーヤーは日々、トレーニングをしている。
レフェリーの使命は、

トレーニングの成果を存分に発揮させる

ことである。この使命を果たすために、身体的、精神的、
競技規則の理解、映像分析、etc.

大会やゲームに臨むため、そして、大会期間中、ゲーム
直前…日々「準備」をしなければならない。



ハンドボールの発展のために
皆でトレーニングを積む

Team JAPAN として東京オリンピック、
そしてその先と…

レフェリー × 指導 × 強化 =
「スピードハンドボール」

「パワーハンドボール」 速球と激闘を共に求めていく



ハードプレーとラフプレーを整理し
コンタクトプレーを正しく見極める



<補足資料③>

2021年度（令和3年度）
審判員の目標

研究課題について

～モダンハンドボールの考え方から～



研究課題



◆ **モダンハンドボールの適用については、各連盟、カテゴリーの実態に応じて検討**

↓

- ・接触（違反）の影響の見極め…**ボディコントロール**
- ・得点の後やGKスローとなった際、あるいは前半終了間際からの**イエローカードX**
- ・チームで3枚のイエローカード など

研究課題



◆ **スピーディーなゲーム展開となるよう競技規則を適切に運用し、試合を管理する。**

↓

- ・ゲームの流れを優先し、笛の数を減らす。ゲームを止めない。
- ・怪我をしたプレーヤーへの対応
- ・ゴールキーパー不在の状況での攻撃（特にターンオーバー時）
- ・モップのタイミングやボール交換 など

スピーディーなゲーム展開を求める課題 モダンハンドボールとの関連

- 罰則の適用について、オールド・スタイル（6枚のイエローカードを適用し、基準を示すという考え方）が、未だに残っていること。
後半に身体接触に伴うイエローカードは適用しない。
- シニア、大学のレベルでは、罰則（警告：イエローカード）の適用で、得点を取られた後のクイックスローオフやゴールキーパーを中断させてはならない。

DFのコンタクトは、シューターに影響はない。罰則を適用してはならない。
軽微な違反に対してイエローカードを適用し、クイックスローオフの機会を奪ってはならない。



ピボットは引き倒されてはいるものの、その違反に対する影響はとても小さい。アドバンテージを見て、ゴールイン。



ゲームの流れを優先。笛の数を減らす。ゲームを止めない。

ゲームの流れを優先し、笛の数を減らすことに重きを置いている。ゲームを止めず、プレーヤーとコンタクトを取っている。



※あくまでも警告に相当する場面
→退場に相当する場面は、モダンハンドボールの考え方であっても、退場の判定をする。

空中のプレーヤーに対するこのようなプッシングには、必ず2分間退場の判定をしなければならない。ゴールインしたからOKではない。



退場に相当する場面は、モダンハンドボールの考え方であっても、退場の判定をする。

スピーディーなゲーム展開 負傷したプレーヤーへの対応

負傷したプレーヤーがいる

1st Ref. 『助けが必要ですか』

2nd Player 『はい』 ⇒ 『セスチャー15』タイムアウト
『いいえ』 ⇒ 様子を見る
(答えない) ても、立ち上がらない
『セスチャー15』タイムアウト

※『セスチャー15』タイムアウト ⇒ Ref. 『助けが必要ですか』



スピーディーなゲーム展開 負傷したプレーヤーへの対応

『セスチャー15』タイムアウト

Ref. : **必ず、最大2名のコート
への入場許可をする**

負傷の原因として、相手に罰則が適用されていなければ
そのプレーヤーはベンチに下がる(3回の攻撃)




スピーディーなゲーム展開を求める課題

- GK なしでの攻撃(6人 or 7人)の際の
コートレフェリーの位置

世界大会で、ある審判員が交代のGKと接触する場面があった。この状況となった際、位置の交代を試みることなくコートレフェリーが**ベンチ側に位置**を取っている場合が見受けられる。そのため、**素早い選手交代を妨害**する結果を招いている(結果的に妨害していなくても、しそうな場面が見受けられる)。



GK なしでの攻撃(6人 or 7人) の際のコートレフェリーの位置

①黄色チームは、GKなしで攻撃中。
②コートレフェリーは、ベンチ側に位置している。
③ベンチとは反対側に位置を取りたい。
④黄色チームは、ボールの両側を失う。
⑤黄色チームのGKが不正交代した後に、レフェリーと接触。
※もし、GKが不正交代せずレフェリーと接触したならば、
相手の妨害をしたことになり、ボールがゴールインしたら、
得点とし、黄色チームに勝つことしかできない。
※この映像では、10からの数、164の不正交代
⑥両陣方法
⑦青チームの投げたボールがゴールインした
→不正交代によって、得点チャンスを妨害(フースロー)
⑧青チームの投げたボールがゴールインしない
→黄色チームの交代地帯から(フースロー)



スピーディーなゲーム展開を求める課題

- 「怪我をしたプレーヤーが倒れていた
(怪我ではないが倒れていることも含む)
場合、速攻やクイックスローオフを中断させて
はならない」という考え方が、チームに浸透していない。
(例え審判が、得点チャンスが消滅するまでその攻撃を認めて
いたとしても、チーム側からタイムアウトを要求してくる。)
- ゴールエリア内の床が汗でぬれた場合、安易にモップを
入れてしまう場面がある。ゴールエリア内は、反対側で
攻防が行われている際にモップで拭くことを原則とする。
また、ボールの交換についても安易に受けてはならない。**



怪我をしたプレーヤーへの対応 (ゲームの流れを止めない)



ゴールエリア内の床をモップで拭くときは、
攻守が入れ替わり、反対のサイドに選手が移動してから行う。
(スピーディーなゲーム展開)



ゴールエリアライン内は、**危険と認めた場合のみ**床を拭く。
※原則として、攻守が入れ替わり、反対のサイドに選手が
移動してから行う。



ゴールエリアラインとフリースローラインの間等、特に**危険と認める場合は**、プレーを中断して床を拭く。



プレーヤーからの要求で**安易にボールの交換をしない**。
(スピーディーなゲーム展開)



研究課題



- ◆ コーチ、プレーヤーとの**コミュニケーションの取り方**
 - ◆ ボディーランゲージ (Body Language) の仕方
- 判断基準をもとに判定の根拠を、適切に口頭で説明できるようにする。
- コミュニケーションを積極的に行うレフェリーが増えた。
- ▲ 判定の根拠が不明確。

研究課題

- ◆ **判断基準をもとに判定の根拠を適切に口頭で説明**できるようにする。
- ▲ 判定の根拠が不明確。



『あそこまでは許容範囲です』
『あれだけやると激しいです』



① ボディーコントロール

⇒ シュートを**打ち切った**かどうか

もしも、ボディーコントロールを**失わずに**プレーできているならば...

- ◆ ゲームの流れを重視
- ◆ **安易に競技を中断しない**

7m スローの判定や罰則の適用 などにより

モダンハンドボール (ハンドボールの**面白さ**) を表現する

② プレーヤーへの影響

どの罰則を適用するかについての判断基準 (8:3)

- 違反行為をしたプレーヤーの **位置**
・ ・ 相手に対して、正面?側面?後方?
- 違反行為が対象とした **身体の部位**
・ ・ 胴体?シュートしている腕?脚?頭部?喉?首?
- 違反行為の **激しさの程度**
・ ・ 接触の強度は?相手の動きの速さは?
- 違反行為の **影響**



③ ボールに対するプレー

防御プレーヤーの位置と防御行為

- ◆ ボールを対象としていない
- ◆ 不利な位置から接触を試みた
⇒ **ラフプレー**として判定
(競技規則 8:2、8:3)



横から

後ろから

- ◆ **ボールを対象としていない**
- ◆ **不利な位置から接触を試みた**
⇒ **ラフプレー**として判定

たとえ曲げた腕でも横 (不利な位置) から



◆ ボールを対象としていない
◆ 不利な位置から接触を試みた
⇒ **ラフプレー** として判定

両手が顔に…

2人がかりで…横から

研究課題

◆ コーチ、プレーヤーとのコミュニケーションの取り方
◆ **ボディランゲージ (Body Language) の仕方**

↓

プレーヤー、コーチ、観衆になぜそう判定したのかが伝わるように『大きく・はっきりと』判断基準をもとに判定の根拠を、適切に説明できるようにする。

ボディランゲージ (Body Language)
※視点…判定ではなくボディランゲージ

研究課題

◆ **ゴールエリアライン際の判定は、全てゴールレフェリーが判定できるようにする。**

ただし、ゴールエリアライン際の**ピボットの攻防は、ゴールレフェリーとコートレフェリーが連携し、管理をする。**

研究課題

◆ **ゴールエリアライン際の判定は、全てゴールレフェリーが判定できるようにする。**

ゴールエリア付近の
フリースロー 7mスロー
オフェンシブファール など

ゴールエリアライン際の判定
ゴールレフェリーが判定できるようにする

レフェリーの判定は正しい

レッドカードの判定は正しい

レフェリーの判定は正しい

レフェリーの判定は正しい

7mスローではなく、オフェンシブファールが正しい

研究課題

◆ **ただし、ゴールエリアライン際のピボットの攻防は、ゴールレフェリーとコートレフェリーが連携し、管理をする。**

フリースロー 7mスロー
オフェンシブファール など **共同作業**

ゴールエリアライン際 ピボットの攻防
ゴールレフェリーとコートレフェリーが連携

前半25分VTR 連携 Good sample

OF OF 共にユニフォームを纏んでいる

オフェンシブファール OFがOFのユニフォームを纏んでいる

ユニホームをつかむプレー
ゴールレフェリーとコートレフェリーが連携



GRからは見えないかも…
CRの方が見やすい場合もある。
共同作業で管理する。

ユニホームをつかむプレー
攻撃側がつかむ場合も…



ユニホームをつかむプレー
これがハンドボールというスポーツ!?



【最近の傾向】
ウィングプレーヤーへのディフェンス

☆『long step』と『Foot on Foot』

◆防御側の動きと位置 (ゴールエリアの内 vs 外)

- 接触が起こる前の動き
- 接触の時の位置
- 防御側の足の動き
- 防御側が攻撃側に向かって接触する



【最近の傾向】
ウィングプレーヤーへのディフェンス

☆『long step』と『Foot on Foot』



この場面は、7mT + 2分間の退場の判定が正しい。

- ①DFは、ゴールエリアの中を移動している。
- ②その後、DFが足を大きく前に踏み出した。
→『long step』と判断する。
- ③接触の場面で、『Foot on Foot』の状況となる。
- ④シュートが外れれば7mTの判定。
- ⑤得点を決めたとしても、少なくとも2分間退場の判定。
→この場面は、シューターに大きな影響がない。

【最近の傾向】
ウィングプレーヤーへのディフェンス

☆『long step』と『Foot on Foot』



- ①1つ目の場面(14分11秒)
シューターが先に足を踏み込んだ。その後に、DFが接触を試みた。その時、DFの足はシューターの足と接触した。→たとえ、得点を決めたとしても、DFを直接の2分間退場とすべきである。
- ②2つ目の場面(15分35秒)
7mT + 直接の2分間退場
→もし、①の場面でDFに罰則を与えていれば、この場面を防ぐことができたかもしれない。

【最近の傾向】
ウィングプレーヤーへのディフェンス

☆『long step』と『Foot on Foot』



DFが大きく足を踏み出しているレフェリーは、最後の2分間を判定する前に、まずはペアで審議する必要がある



DFが大きく足を踏み出した足がシューターの踏み出した足の下に入り込んでしまっているどちらも直接の退場 (1つ目は得点、2つ目は7mT)



DFが大きく足を踏み出した足がシューターの踏み出した足の下に入り込んでしまっている7mT + 直接の退場

【最近の傾向】
ウィングプレーヤーへのディフェンス

☆『long step』と『Foot on Foot』...大きな影響の例



この2つの場面は、7mT + レフェリーの話し合い・失格の判定が正しい。



- ①シューターが先に足を踏み込む動作。
- ②その後、DFが足を前に踏み出した。
※シューターにはもはや踏み込んだ足をもどすることもできない。
→先にその位置を取ったのはシューターと考える。
- ③『Foot on Foot』の状況となる。
- ④シュートが外れれば7mTの判定。
- ⑤得点を決めたとしても、少なくとも2分間退場の判定。
→シューターに大きな影響があれば、失格。

**【最近の傾向】
ウィングプレーヤーへのディフェンス**

☆DFが先に位置を取っている良いDFの例



2つの場面とも、DFが先に位置して止まっている。
7mTではなく、ゴールキーパー・スローの判定が正しい。



Japan Hockey Association / Coaching Rules and Referee Commission



**【最近の傾向】
ウィングプレーヤーへのディフェンス**

☆DFが先に位置を取っているように見えるが
ゴールエリア内を移動している悪いDFの例



レフェリーの判定が正しい。



Japan Hockey Association / Coaching Rules and Referee Commission



**【最近の傾向】
ウィングプレーヤーへのディフェンス**

☆DFがシューターに向かって接触している
悪いDFの例



7mTと直接の2分間の退場の判定が正しい。



Japan Hockey Association / Coaching Rules and Referee Commission



**今後に向けて
審判員の判定(判断)基準の統一のために**

- 映像を用いて視覚的に理解を深めていく。
- 伝達手段としての講習会・研修会の在り方を検討する。YouTube等を活用し、浸透を図る。



Japan Hockey Association / Coaching Rules and Referee Commission



**今後に向けて
コーチ・プレーヤーへの理解のために**

- 連盟、ブロック、都道府県審判長によるチームスタッフやプレーヤーへの講習会（年度当初、大会代表者会議等）の実施。
- 試合中に審判員とコーチ・プレーヤーとのコミュニケーションによって伝えていく。
- 競技規則研究委員の大会への派遣



Japan Hockey Association / Coaching Rules and Referee Commission



**今後に向けて
共通認識のために**

- 強化、指導、審判との連携を密にして、日本の目指す方向性についての共通認識をさらに図る。



Japan Hockey Association / Coaching Rules and Referee Commission



2021年度 各級公認審判員の目標



2021. 1. 31

(公財) 日本ハンドボール協会審判本部

審判員に対し JHA / 連盟 / ブロック / 都道府県協会審判委員会が、共通の目標を持ち、一貫した指導をすることが必要である。

国内の審判員の多くは都道府県レベルの D 級審判員である。また各ブロック、全日本大会等で積極的に審判活動に関わっている者の多くは A 級および B 級審判員である。そのため、指導の方向としては審判員として、まず、国内最高峰である「A 級審判員」、および全日本大会を担当できる「B 級審判員」のそれぞれの目標を示す。B 級・C 級・D 級審判員がその次の目標を達成することができるように指導助言にあたるのが重要になる。

審判技術の向上には以下の 4 つの要素が不可欠となる。 **※審判員の心得 10 箇条**

- 1) ハンドボールに携わるものとしての人間性
- 2) 競技規則の理解と正しい運用
- 3) 審判員としての技術
- 4) アスリートとして必要な体力

この 4 つの要素を各級審判員の目標の中に反映させ、指導助言にあたる。

1 A 級審判員の目標

A 級審判員の目標を「適切な位置取りと任務分担 (対角線式審判法) によって、事実を正しく見極め、的確な判定で、試合を円滑に進めることを追究する」とする。その目標を達成するために

- ① 「レフェリー評価における着眼点」についてその項目の意味を熟知し、
 - ハンドボール競技の特徴をおよび競技規則の解釈と適用を理解した上で、行うべきこと、観察すべきことを適切に実践する。
 - 試合の流れやプレーの展開の予期・予測による実践と、審判員としての任務の遂行に努める。
- ② 瞬発力、スピード・反応性の強化を図り、持久力と的確な判断力の向上に努める。
- ③ **国内最高峰の大会である、日本リーグ・日本選手権さらには日本協会指名レフェリーとして、人間性を発揮し、よき模範として大会審判長・副審判長を補佐する。**

2 B 級審判員の目標

B 級審判員の目標を「競技規則を理解し、正しく運用することによって、試合を円滑に進めることを追究する」とする。

その目標を達成するために

- ① 競技規則試験において A 級審判合格ラインの 85% 以上の正答率
- ② B 級審判員の目標に記載されている各項目を熟知し、
 - ハンドボール競技、競技規則、審判員の役割など基本的な知識を理解する。
 - 競技規則に従って試合を運営することと、試合を運営するための基本となる技術の習得と実践。
判断基準を踏まえた説明ができるようになること。
- ③ フィジカルに対する基本姿勢を身につける。持久力をつける。
 - 体力テスト (シャトルランテスト) で男子 77、女子 67 の基準をクリアする。
- ④ 大会運営に関わる知識を身につけ、審判長 (大会、各都道府県等)、競技委員長の役割や任務を理解し協力する。

3 都道府県、ブロックにおける指導について

C 級および D 級審判員への指導指針

上記の A 級・B 級の審判員の目標に対する取り組みを踏まえ、C 級および D 級審判員には特に、

- ① 競技規則に従って試合を進めるための「競技規則の理解」を深めさせる。
 - 競技規則問題集を用いての座学、ビデオテスト、各種プレゼンを用いたアイトレーニングを各都道府県・ブロックにおいて積極的に実践する。
 - 例) 競技規則問題集から基本的な問題を抜粋し、**競技規則試験において 80%以上の正答率 (B 級審査合格基準)**。
 - 映像資料も分かりやすいものを抜粋する。
- ② 競技規則に従って試合を進めるための笛の吹き方やジェスチャーの示し方、基本走法の定着を図る。
- ③ 試合の中で起きる事象を見極めるために必要とされる動きの量とスピードを養う。
- ④ 試合中は失敗を恐れず、競技規則に基づいて自分が判断したように、自信をもって判定できるように助言する。
 - 例) 7 m スローが必要かどうか悩むなら判定する。
 - 罰則が必要なら判定する (警告か即座に 2 分間の退場なのかの判断に悩んでも、どちらかは判定できるようにする)。
 - ※起きた事象に反応、判定する (C 級に向かって精度を高めていく)。
- ⑤ 基本的な事項を教える。
 - 例) 笛が必要な場面、CR と GR のポジションと役割分担の基本
- ⑥ 試合の中で起きる事象を見極めるために必要とされる動きの量とスピードを養うようにする。
- ⑦ ハンドボールに関わる人々からの情報を得て、「ハンドボール競技」に関する理解を深めるようにする。
- ⑧ 公認審判員としての心構えを教える。
 - 例) 服装、試合の準備の仕方など
- ⑨ 体力テストにおいて、B 級審判員の合格ラインである、シャトルランテスト (男子 77、女子 66) の基準をクリアする。

4 審判指導の基本として

「審判員の倫理綱領」を熟知させ、

- ハンドボールに関わるだけでなく、一般社会における「社会道徳」や「社会規範」について知り、実践する態度を養えるようにする。またハンドボール (審判活動) を通して見聞を広げ、広い視野をもって全日本大会・国際試合で活躍できる人材となれるよう育成する。
- 審判員としての活動によって、「**審判技術の向上**」を図るだけでなく、「**人間性の向上**」が図れるようにする。またハンドボールファミリーの一員として「仲間を尊重」し、互いを認め合うために必要なコミュニケーション力が向上するよう育成する。
- 「教わるという姿勢」を持つことは当然であるが、「自分からチャレンジして発見し学ぶという姿勢」を持って、審判活動だけでなく、「ハンドボール」に関わっていけるようにする。また「仲間と競い合う」ことによって、他者の良い面を発見し、認めあいながら成長できるよう育成する。



A 級公認審判員の目標（2021年）

全日本大会の審判員を担当することができるのはA級、B級の審判員である。その中で特にA級審判員には下記の点において期待したい。

- ① 全日本大会のみならず、日本リーグおよび日本選手権へのノミネートを目標に、さらには日本協会指名レフェリーとして認められ、各種大会での模範レフェリーとして活躍する。
- ② 「**審判員の心得 10 箇条**」を熟知し、人間性を発揮し、大会審判長、副審判長を補佐して、審判団のよきリーダーとして活躍する。
- ③ 試合において立ち居振る舞いはもちろんのこと、事実を正しく見極め、**適切な判断基準を元に**、的確な判定を下し、T0やオフィシャル、チームとの連携をとりながら試合を円滑に進める。
- ④ ハンドボール競技の特徴を理解した上で、試合の流れやプレーの展開の予期・予測による観察と瞬時の判断力を持つ。

以下に（公財）日本ハンドボール協会審判本部作成の「レフェリー評価票」をもとに、A級審判員として追求したいレフェリーの姿とそのポイントを明記する。

評価項目		評価の着眼点	指導のポイント
(1) ゲーム管理・運営 (モダンハンドボールの理解)	レフェリーとしての要素・全体的印象	試合に関する的確な態度であるか。 タイミングが遅れた介入でゲームを見失っていないか。	○競技開始前の準備 ○リーダーシップ
	振る舞い 選手・役員とのコミュニケーション	姿勢は正しいか。 「穏やかに」重大な判定を下し、「明確に」チーム役員・プレーヤー・オフィシャルに対し、ボディランゲージや口頭による説明ができていないか （怒らせる・失礼である・傲慢である・親切過ぎる）。	○レフェリーの人間性 ○丁寧な指示と運営 ○T0、オフィシャルとの連携 ○チーム役員、選手との関係作り
	チームとの関係・平等であるか	試合に関する感情。公平な態度であるか。 双方にバランスのとれた判定に心がけているか。 一方のチーム役員やプレーヤーと接触していないか。 弁解や妥協しがちではないか。 ヤジとか批判に簡単に影響されていないか。	○コミュニケーションのバランス ○判定のバランス ○放置しない毅然とした対応
(2) 連携	チームワーク（オフィシャルを含めて）	誰が見ても分かるように、パートナー・オフィシャルとの協力ができているか。	○目に見えるコンタクトの雰囲気
	ペアで均一な判定	1人のレフェリーが支配したり、されたりしていないか。	○領域分担と判定者が一致しているか
	領域分担	パートナーの責任範囲を侵していないか。侵していることに気づいているか。	○ゴールエリアライン間際の責任領域はゴールレフェリーである
(3) ゲームの観察	レベル・カテゴリーに応じた基準	プレーヤーの発達段階を考慮し、ゲームの流れを理解しているか。ゲームの流れに反した判定をしていないか。	○レベルに応じて運用するがルールを変えてはならない
	アドバンテージ・不必要な笛 発展性のないプレーの見極め 笛のタイミング	明らかな得点チャンスでのアドバンテージを見ているか。 アドバンテージ後の罰則を与えているか。 ルール違反のアドバンテージを与えていないか。 不必要な笛でプレーを止めていないか。 発展性のないプレーの見極めと、笛のタイミングは適切か。	○3歩、3秒の保障 ○不必要な笛を減らす ○発展性のないプレーの見極め ○2重のアドバンテージを与えない ○笛のタイミング

評価項目		評価の着眼点	指導のポイント
(4) 1対1の 局面	罰則 8:4にある即座に2分 間退場への準備	各種罰則を適用すべき判断基準を理解しているか。 許容範囲のハードプレーとアンフェアなラフプレーの区別ができていないか。 第8条に一致しない罰則を与えていないか。 スポーツマンシップに反する行為の見極めは妥当か。	○即座に2分間退場とすべきプレーを適切に見極めている ○試合開始直後からの準備 ○競技終了前30秒間の集中
	チームに基準が理解 されているか	罰則の有無の判断基準が適切か。 罰則がよいバランスで判定されているか	○判定の後の ボディランゲージ ○プレーヤーへの基準の伝え方
	ハリウッドアクションの 見極め	ハリウッドアクションを見抜き、予防的な処置を含めた、適切な処置ができていないか。	○大きな声、影響と倒れ方の関係 ○心の準備
(5) 攻撃側の 違反	ボールを持ったプレー ヤーの違反	攻撃側の違反を判定すべき判断基準を理解しているか。 違反を見逃していないか、探していないか。 正しい防御活動を認めているか。	○攻撃有利のフリースロー判定が多くないか
	ボールを持たないプレー ヤーの違反		○ゴールレフェリーがボールばかり追っていないか
	正しいブロック/ 不正なブロック		○接触・違反のスタートの見極め
(6) 7mスロー	明らかな得点チャン スの見極め	適切に7mスローを与えているか。 明らかな得点チャンスの判断基準を理解しているか。	○防御側プレーヤーの位置観察が できているか
	ゴールエリア侵入と 影響の見極め	明らかな得点チャンスでないものに7mスローを与えていないか。	○押し込まれてのエリア侵入を見 極めているか
	ボールを所持してい ない明らかなチャン ス	GK不在の状況での明らかな得点チャンスの見極め。	○違反がなければ明らかな得点チャン スになるプレーへの心の準備
(7) 違反	ステップ・ダブルドリ ブル・オーバータイ ム・明らかな着地シュ ート	正しく判定しているか。 明らかな得点チャンスを妨害され着地してシュートした場合は、7mスローに戻しているか。	○ステップ2歩+2歩の見極め ○ステップを誘発させる防御行為 の見極め
	足を使った違反		○足を使った行為について適切に 処置
	各種スローの判定と 適切な実施		○ポイントの指示 ○正しいスローをしたか ○防御側プレーヤーの位置 ○修正後の再開の笛
(8) 時間の管理 (モダンハ ンドボール の理解)	パッシブプレーの予 告合図のタイミング	適切な判断基準のもとで 予告合図のタイミングは適切か。	○選手交代、各種スローの実施の 遅延に伴う予告合図 ○退場者がいる場合
	パッシブプレーの 判定	違反を判定するタイミング、および判断基準は適切か。	○ボールを持ったプレーヤーがゴ ールに向かっていない状況で違反の 笛を吹かない
	的確なタイムアウト・ 不要な中断をしない	ルールに則って両チームに平等に与えているか。 与えすぎていないか。 タイミングが遅すぎていないか。	○タイムアウトを取らなければなら ない場面で適切に対処できている か ○競技時間の短縮を工夫している か
(9) 動き 位置取り ジェスチャー	動きと位置取り・ 笛をどこで吹くか	2人の死角はないか。 攻撃側と防御側の「間」を観察しようとしているか。 プレーヤー・ボールから目を離してはいないか。 サイドチェンジのタイミングは適切か。	○防御形態に応じた領域分担が臨 機応変 ○レフェリーの基本走法
	明確なジェスチャー・ 笛の音	判断基準を適切に説明できる明確なボディランゲージを用いているか。 最初に方向指示をしているか。 笛の音は適切か(強弱、長短、軟硬の使い分け)。	○罰則、7mスロー判定の後 ○笛の音色で判定の種類がわかる
	体力・走力	レフェリングをするにあたり、十分な体力を有しているか。	○コート上でのウォーミングアップ ○後半でも走力が維持できる



B 級公認審判員の目標（2021 年）

B 級審判員より全日本大会への参加資格が与えられる。国内のトップチームの試合を担当するためには、競技規則に従って試合を運営すること、および試合を運営するための基本となる技術を習得することが必須である。

以下に B 級審判員が習得すべき事項について記載する。コート上で 1 人のレフェリーが主導権を握るレフェリーシステムは、ハンドボール競技には適さない。パートナーと常に連携と相互理解を図り、両レフェリーは様々な状況に関する考え方が一致していなければならない。レフェリーの任務も正しく分担されなければならない。

<試合前>

- 1) トスには指定された時間に両レフェリー、T0 が立ち会う。メンバー表、登録証の確認を確実に行う。また、公式記録用紙に正しく記載されているかどうか確認する。
- 2) ユニホームの確認は、必ず T0 と協力し行う。色やデザインが判別し難いものは着用させない。レフェリーウェアも判別し難い色は着用しない。相手コートプレイヤーの色とチーム役員の色とが重複しないように呼びかける。また、プレイヤーの装具についても規定にあっているかどうか、T0 と協力し、観察しておく。
- 3) ゴールやゴールネット、ボールなどの点検は前もって (選手紹介や選手の確認の前) 行い競技開始直前に行わない。
- 4) オフィシャル席の仕事を理解し、シンプルかつ分かりやすく各種の合図をする。試合開始前に必ずオフィシャル席と業務の確認、および機器の操作の確認を行うこと。

<試合開始時>

- 5) 競技の開始時刻を守る。(早く始めない) 早めに選手紹介等が終了したとしても、開始時刻が定刻となるように TD、両チーム役員に開始までの時間を明確に伝える。

<試合中>

○ 得点の管理、時間の管理

- 6) 得点の管理は 掲示板が正しく表記されているかどうか得点のたびに厳密に行う。着地シュート等紛らわしい場合、得点が誤って追加されていないか確認する。
また、時間の管理(タイムアウト)は 1 試合を通して同一の基準で、公平かつ平等に競技規則に則って処理する。どちらか一方のレフェリーが公示時計を必ず目視し動作確認をする。

○ 走法と位置取り

- 7) コート内のプレーヤーとボールから決して目を離さない。
- 8) 得点合図の後、決して2人の位置を交代しない。
- 9) バックステップ走法は動きが遅く、非常に危険を伴うため用いない。
- 10) 走りながら、あるいはプレーヤーに背を向けて方向指示やジェスチャーをしない。判定の後その直後の選手, ボールの動きを必ず確認し, 次の行動へ移る。
- 11) ゴールレフェリーは、コート内に立たないことを基本とし、展開に応じて前後左右に移動する。
- 12) 7mスローの際、コートレフェリーはスローするプレーヤーの利き腕側に立つ。
- 13) CP 7名の状況で、GK と CP の交代の妨げにならないような位置取りを。

○ 判定の手順, ジェスチャー

- 14) 判定の手順を守る。
 - ①笛 ②方向指示〔再開方法〕 ③(必要に応じ)ジェスチャー
- 15) 正しいジェスチャーを用い、余計なレフェリーのアクションやコミカルな動作は慎む。

○ 立ち居振る舞い

- 16) 2人のレフェリーは、同じ種類の笛を使用する。長い時間、笛を口に入れたままにならないよう気を付ける。笛を口に入れたまま、プレーを観察することがないように。
- 17) コート上で腕組み、両手を腰に当てる、ポケットに手を入れる、休めの姿勢など論外。
- 18) **「穏やかに」判定を下し、全力で違反したプレーヤーやポイントへ駆け寄らない。**

○ 役割分担

- 19) **ピボットプレーヤーの観察は、コートレフェリー、ゴールレフェリーで連携する。**
- 20) **ゴールエリアライン際の判定は、すべてゴールレフェリーが判定する。**
- 21) 領域分担を明確にし、ペアのレフェリーの近くで起こっているプレーに対して、遠い位置から判定をしない。

○ 競技規則の正しい運用

- 22) **警告、退場を判定する際は、その理由をボディランゲージで大きく示す。**
- 23) **競技規則に則った「判断基準」のもとに判定を下す。**
「判断基準」をもとに説明ができる。
- 24) 指し違えたときは、必ずタイムアウトを取り2人で協議する。

<試合終了後>

- 25) 公式記録用紙に正しく記入されているかどうか確認する。



< B 級公認審判員チェックリスト >

◆ 試合前	チェック
1) 両レフェリー、TOが立ち会いのもとスを実施	<input type="checkbox"/>
2) メンバー表、登録証の確認	<input type="checkbox"/>
3) ユニホームの確認（濃淡・デザインがはっきりした物：チーム同士、レフェリーウェアとチーム）	<input type="checkbox"/>
4) チーム役員のウェアの確認（相手チームのコートプレーヤーと重複していないか）	<input type="checkbox"/>
5) プレーヤーの装具は、規定に沿ったものかどうかを観察	<input type="checkbox"/>
6) ゴールやゴールネット、ボールの点検（事前に）	<input type="checkbox"/>
7) オフィシャルとの連携（業務の確認、機器操作・動作の確認）	<input type="checkbox"/>
◆ 試合開始前	チェック
8) 定刻でのスローオフか	<input type="checkbox"/>
◆ 試合中	チェック
得点の管理、時間の管理	
9) 得点の管理はできているか（得点のたびに確認しているか）	<input type="checkbox"/>
10) 時間の管理（タイムアウト）は競技規則に則って処理できているか	<input type="checkbox"/>
11) 時間の管理はできているか（目視による公示時計の動作確認）	<input type="checkbox"/>
走法と位置取り	
12) コート上の選手とボールから目を離していないか	<input type="checkbox"/>
13) 得点合図の後に、位置の交代をしていないか	<input type="checkbox"/>
14) ゴールレフェリーへの移動時：バックステップを用いることなく移動しているか	<input type="checkbox"/>
15) 走りながら、あるいは選手に背を向けて方向指示やジェスチャーをしていないか	<input type="checkbox"/>
16) ゴールレフェリー時：同じ場所に立ち続けていないか（展開に応じて前後左右に移動）	<input type="checkbox"/>
17) 7mスローの際のコートレフェリー：スロアーの利き腕側に立っているか	<input type="checkbox"/>
18) GK不在での攻撃（6人 or 7人）で、レフェリーの位置取りは交代の妨げとなっていないか	<input type="checkbox"/>
判定の手順、ジェスチャー	
19) ① 笛 ② 方向指示 ③（必要に応じ）ジェスチャー の判定の手順を守っているか	<input type="checkbox"/>
20) 正しいジェスチャーを用いているか	<input type="checkbox"/>
立ち居振る舞い	
21) ペアで同じ種類の笛を使用しているか	<input type="checkbox"/>
22) 笛を口にくわえたまま、プレーを観察していないか	<input type="checkbox"/>
23) コート上での立ち姿はどうか（ポケットに手を入れる、休めの姿勢になっていないか）	<input type="checkbox"/>
24) 「穏やかに」判定しているか（罰則を出しに行く、ポイントへ行く際、全力で駆け寄っていないか）	<input type="checkbox"/>
役割分担	
25) ピボットプレーヤーと防御プレーヤーの攻防を、ペアで連携し観察できているか	<input type="checkbox"/>
26) ゴールエリアライン際の判定は、すべてゴールレフェリーが判定しているか	<input type="checkbox"/>
27) ペアでの領域分担は明確か（相手の近くで起きたプレーを、遠い位置から判定していないか）	<input type="checkbox"/>
競技規則の正しい運用	
28) 警告や退場を判定する際、その理由をボディランゲージを用いて大きく示しているか	<input type="checkbox"/>
29) 競技規則に則った「判定基準」のもと、判定をしているか	<input type="checkbox"/>
30) 判定をする際、「判断基準」をもとに説明することができるか	<input type="checkbox"/>
31) 差し違えた場合、必ず ①タイムアウト ②ペアで協議 をしているか	<input type="checkbox"/>
◆ 試合中終了後	チェック
32) 公式用紙に正しく記入されているかどうか確認したか	<input type="checkbox"/>

B 級公認審判員の目標（プレゼン資料）

B級（全日本大会審判員） の目標

レフェリーとしての基本事項

（公財）日本ハンドボール協会 競技・審判委員会

コート上で1人のレフェリーが主導権を握るレフェリーシステムは、ハンドボール競技には適さない。パートナーと常に連携と相互理解を図り、両レフェリーは様々な状況に対する考え方が一致していなければならない。レフェリーの任務も正しく分担されなければならない。

＜試合前＞

- ①トスには指定された時間に両レフェリー、TDが立ち会う。
- ②メンバー表、登録証の確認を確実に。また、公式記録用紙に正しく記載されているかどうか確認する。



＜試合前＞

- ③ユニホームの確認は、必ずTDと協力し行う。判別し難いものは着用させない。
×「濃：濃」「淡：淡」 ○「濃：淡」
- ④チーム役員の服装の色にも配慮する。
…レフェリーウェアの色もCPと判別し難い色は着用しない。




- ⑤プレーヤーの装具は、規定に沿ったものかどうかを観察する。
試合直前になり修正させるのではなく、ウォーミングアップ時からプレーヤー装具には気を配っておく。





- ⑥ゴールやゴールネットなどの点検は前もって行い、競技開始直前に行わない。
- ⑦オフィシャル席の仕事を理解し、シンプルかつ分かりやすく各種の合図をする。試合開始前に必ずオフィシャル席と業務の確認を行うこと。




＜試合開始時＞

- ⑧競技の開始時刻を守る（早く始めない）。早めに選手紹介等が終了したとしても、開始時刻が定刻となるようにTD、両チーム役員に開始までの時間を明確に伝える。



○走法と位置取り

- ⑫コート内のプレーヤーとボールから決して目を離さない。
- ⑬得点合図の後、決して2人の位置を交代しない。
- ⑭バックステップ走法は動きが遅く、非常に危険を伴うため用いない。



＜試合中＞

○得点の管理 時間の管理

- ⑨得点の管理は掲示板が正しく表記されているかどうか得点のたびに厳密に行う。
- ⑩時間の管理（タイムアウト）は、1試合を通して同一の基準で、公平かつ平等に競技規則に則って処理する。
- ⑪どちらか一方のレフェリーが、公示時計を必ず目視し動作確認をする。



⑮走りながら、あるいはプレーヤーに背を向けて方向指示やジェスチャーをしない。判定の後、その直後のプレーヤー、ボールの動きを必ず確認し、次の行動に移る。

⑯ゴールレフェリーの時、同じ位置に立ち続けていないか。いい位置を常に求める。

⑰7mスローの際、コートレフェリーはスローするプレーヤーの利き腕側に立つ。



レフェリーの位置



2人のレフェリーは、対角線上に位置を取る

コートレフェリーとゴールレフェリーの位置の交代



交代するタイミングは…

- ・タイムアウト、チームタイムアウトのとき
- ・7mスローを判定したとき
- ・罰則を適用したとき など

★コートプレーヤーとゴールキーパーの交代時に注意

※ 得点の合図の後、決して2人の位置を交代してはならない

両レフェリーは前後半それぞれで、少なくとも一度は4つの基本的な位置でプレーを観察しなければならない

⑱ GKなしでの攻撃（6人or7人）の際のレフェリーの走法

審判の移動が**交代の妨げ**とならないように



基本的な走路



A) ゴールレフェリーへ

イ) コートレフェリーへ

ア) コートレフェリーから

イ) スローオフ時

イ) ゴールレフェリーから

A 通常の走路
B 得点後の走路

コートレフェリーからゴールレフェリーへの走路と走法



1 方向転換のとき、ボールとスローヤーから目を遠くさす

2 両脚をサイドラインの方向へ移動させる

3 走り方に注意する。バックステップは膝が着く、自然に行う

4

5 カウンターの検知に当たらないよう、サイドラインの外側を走る

6

7

8

コートレフェリーからゴールレフェリーへの走路と走法



9

10 選手位置へ寄りこみ、目線を選手より、観戦し、動かし、心と体の向き

11

12 確実に目線、姿勢は止まって大まかに観察する

13 パートナーの位置

14 分断を確認、心が止まる

15 選手位置につく

16

プレーのスピード化に対応したレフェリーの走法

攻防が切り替わった瞬間に、レフェリーが忠実に実践すべき基本原則。

1. 速いプレーにおいても、プレーを見失ってはならない。目を逸らしてはならない。
2. コートレフェリーからゴールレフェリーに移動する最中に起こるプレーをよく観察しなければならない。そのための体の向きに注意しなければならない。
3. ゴールレフェリーの位置につくために速く走るよりも、立ち止まってでも全体を観察することが大切である。
4. **プレーの観察を最優先する。**コートレフェリーを務めていたレフェリーは、(例えば1対1の)攻防を注意深く観察するためであれば、少し立ち止まってプレーヤーを先に走らせてもよい。

プレーのスピード化に対応したレフェリーの走法

5. ゴールレフェリーの位置を離れてコートレフェリーとしてプレーを追いかけるとき、決して**両チームのプレーヤーを背後に置いてはならない。必ず視野内に入れ、観察していることを明確に示す。**

6. 両レフェリーは、任務分担するコートを得点後に交代してはならない。また、対角に向かってコートを横切ると、クイックスローオフを妨害することになりかねない。

7. バックステップ走法は動きが遅く、非常に危険を伴うため用いてはならない。

○判定の手順 ジェスチャー

④判定の手順を守る。

1) 笛 2) 方向指示(再開方法) 3) (必要に応じて)ジェスチャー

正しいジェスチャーを用い、余計なレフェリーのアクションやコミカルな動作は慎む。

○立ち居振る舞い

④2人のレフェリーは、同じ種類の笛を使用する。

④長い時間、笛を口に入れたままにならないよう気を付ける。笛を口に入れたままで、プレーを観察することがないように。

④コート上で胸組み、両手を腰に当てる、ポケットに手を入れる、休めの姿勢など除く。

④遅延・遅滞・7mスローを判定したときには、その理由が何かを音にわかるように、大きく1回ジェスチャーで理由を示す。

正しいジェスチャーを用いる

⑤役割分担

1) コートレフェリーは、7mスローを判定しない。

2) コートレフェリーは、ゴールエリアへの侵入(ラインクロス)を判定しない。等

⑤ペア間で**責任領域を分担し、適切に運用しているか。アイコンタクトや通信機器を有効に活用し、共同作業を行っているか。**

○競技規則の正しい運用

④警告には、原則としてタイムアウトは必要ない。

④遅延を判定するときは、1) タイムアウト → 2) ジェスチャー+4

④争執し進んだときは、必ずタイムアウトをとり2人で協議する。

コートレフェリーの役割

基本的位置取り	基本的な役割
<ul style="list-style-type: none"> バックコートプレーヤーの後方に位置する ゴールレフェリーとは対角線上 防衛隊形によって変化する。コートの広がりや奥行きに応じて位置を移動する 	<ul style="list-style-type: none"> ボールに近いところの違反を観察する スローの実施(コロ・オフ・フット・スロー・ノット・イン) 必要に応じて再開の笛を吹く プレーヤーとのコンタクト(特にピボットプレーヤーの視野内に入る)

ゴールレフェリーの役割

基本的位置取り	基本的な役割
<ul style="list-style-type: none"> アウトゴールライン沿いのコート外に位置する ゴールポストからおおよそ3m離れる 状況に応じて位置取りを変える(コート中に位置することもある) 	<ul style="list-style-type: none"> ゴールエリアへの侵入を観察する ボールの無いところの違反を観察する 自サイドの責任領域の攻防を観察する 得点を認める 7mスローの判定 エリア際判定 自サイドのスローインを決定する

両レフェリーが役割を分担すべき領域 ①

ゴールレフェリーから注意しにくいので、通信機器を用い、コートレフェリーに協力を求める。

コートレフェリーはボールの横断に合わせ、ピボットプレーヤーを通るプレーヤーの視野内に入り、観察の視線を送る。

両レフェリーが役割を分担すべき領域 ②

ゴールレフェリーの責任領域にボールがある。ピボットゾーンの観察はコートレフェリーとなる。(視野内に入っておく)

特殊な防御隊形(マンツーマン)のときの位置取りと観察領域 ①

基本位置を離れて移動する選手の視野内に入る

プレイヤーの位置に対して、レフェリーも柔軟に対応する必要がある

特殊な防御隊形(マンツーマン)のときの位置取りと観察領域 ②

全てのコートプレイヤーが視野に入る位置を取り、決して両チームのプレイヤーを背後に置いてはならない

○試合中・終了後

⑩公式記録用紙に正しく記入されているか確認したか

地元競技役員への協力記録用紙のサインまでが業務である。

↑控え室で

コート上で

試合後の挨拶も含め、すべてのプレイヤーを観察する。

一戦一戦・一瞬一瞬
を
真剣に対処すべし



C 級公認審判員の目標（2021年）

C 級審判員は、公式試合（ブロック大会レベル）への参加資格が与えられる。ブロック大会は、各都道府県の代表チームの対戦であり、また全国大会の予選会である場合がほとんどである。

そのような公式試合を担当するためには、競技規則に則って試合を運営すること、および試合を運営するための基本となる技術を**十分理解し、実践することが求められる**。

また、**競技規則の理解**においては、競技規則試験において **8 割以上の正答率（B 級審判員認定に必要）**が求められる。

以下に C 級審判員が十分理解し、実践すべき事項について記載する。

<大会への参加>

- 1) 審判会議、代表者会議に出席し、その大会における申し合わせ事項などの共通認識を図る。
出席にあたっては、ブレザー・ネクタイを着用する（本協会制定のものを推奨する）。
- 2) 大会審判員としての自覚を持つこと。所属都道府県の応援をしたり、他のレフェリーの批判をしたりするのは慎む。観衆、チーム関係者に見られていることを忘れない。

<試合開始時>

- 3) トスには指定された時間に両レフェリー・T0 が立ち会う。メンバー表、登録証の確認を確実に
行う。また、試合開始直前に公式記録用紙に正しく記載されているかどうかを確認する。
- 4) ユニホームの確認を T0 と共にする。色やデザインが判別し難いものは着用させない。チーム
役員の服装についても助言する。レフェリーウェアも判別し難い色は着用しない。
- 5) ウォーミングアップを選手と共にペアで行う。
- 6) ゴール、コートやボールの点検を行う。
- 7) オフィシャル席と業務の確認を行うこと（得点、罰則、時間の管理について）。

<試合開始時>

- 8) メンバーチェックを登録証とともに確認する。
- 9) 選手入場・挨拶の後、両チーム役員やオフィシャルと挨拶をする。

<試合中>

○ 得点の管理, 時間の管理

- 1 0) 得点の管理は、掲示板が正しく表記されているかどうか得点のたびに厳密に行う。着地シュート等紛らわしい場合、得点が誤って追加されていないか確認する。
また、時間の管理は試合開始時、タイムアウト時、再開時にどちらか一方のレフェリーが公示時計を必ず目視し動作確認をする。

○ 走法と位置取り

- 1 1) CR と GR の基本的な立ち位置や動きを意識する。
CR は判定の後にポイントに素早く移動する。
GR への移動時、バックステップ走法は動きが遅く、非常に危険を伴うため用いない。
- 1 2) 7m スローの際、コートレフェリーはスローするプレイヤーの利き腕側に立つ。

○ 判定の手順, ジェスチャー

- 1 3) 判定の手順を守る。
①笛 ②方向指示〔再開方法〕 ③(必要に応じ)ジェスチャー
競技規則に記載されているジェスチャーを用いる。

○ 立ち居振る舞い

- 1 4) 2 人のレフェリーは、同じ種類の笛を使用する。長い時間、笛を口に入れたままにならないよう気を付ける。笛を口に入れたまま、プレーを観察することがないように。

○ 役割分担

- 1 5) **ゴールエリアライン際の判定は、すべてゴールレフェリーが判定する。**
1 6) **ピボットプレイヤーの観察は、コートレフェリー、ゴールレフェリーで連携する。**

○ 競技規則の正しい運用

- 1 7) **警告、退場を判定した際は、その理由をボディランゲージで大きく示す。**
1 8) 指し違えたときは、必ずタイムアウトを取り 2 人で協議する。

<試合終了後>

- 1 9) 試合終了の挨拶（両チーム役員・オフィシャル）をして、公式記録用紙に正しく記載されているのを確認後サインする。
- 2 0) 大会審判長や他のレフェリーに助言を求める。
審判手帳に記載する。
審判長に捺印をお願いする。



< C 級公認審判員チェックリスト >

◆ 大会への参加	チェック
○ 審判会議、代表者会議に参加し、申し合わせ事項等の共通認識を図る	<input type="checkbox"/>
○ 大会審判員としての自覚を持つこと。常に見られていることを忘れないこと	<input type="checkbox"/>
◆ 試合前	チェック
1) 両レフェリー、TOが立ち会いのもとトスを実施	<input type="checkbox"/>
2) メンバー表、登録証、(試合開始前の)公式記録用紙の確認	<input type="checkbox"/>
3) ユニホームの確認(濃淡・デザインがはっきりした物: チーム同士、レフェリーウェアとチーム)	<input type="checkbox"/>
4) チーム役員のウェアの確認(相手チームのコートプレーヤーと重複していないか)	<input type="checkbox"/>
5) ウォーミングアップは、選手と共にペアで行う	<input type="checkbox"/>
6) ゴールやコート、ボールの点検	<input type="checkbox"/>
7) オフィシャルとの連携(業務の確認: 得点、罰則、時間の管理について)	<input type="checkbox"/>
◆ 試合開始前	チェック
8) メンバーチェックを登録証とともに行う	<input type="checkbox"/>
9) 選手入場・挨拶の後、両チーム役員やオフィシャルと挨拶	<input type="checkbox"/>
◆ 試合中	チェック
得点の管理、時間の管理	
10) 得点の管理はできているか(得点のたびに確認しているか)	<input type="checkbox"/>
11) 目視による公示時計の動作確認(どちらかが、試合開始時、タイムアウト時、再開時に)	<input type="checkbox"/>
走法と位置取り	
12) 基本的な立ち位置や動きを意識しているか	<input type="checkbox"/>
13) コートレフェリー時: 判定の後に素早くポイントに移動しているか	<input type="checkbox"/>
14) ゴールレフェリーへの移動時: バックステップを用いることなく移動しているか	<input type="checkbox"/>
15) 7mTの際のコートレフェリー: スロアーの利き腕側に立っているか	<input type="checkbox"/>
判定の手順、ジェスチャー	
16) ① 笛 ② 方向指示 ③(必要に応じ)ジェスチャー の判定の手順を守っているか	<input type="checkbox"/>
17) 正しいジェスチャーを用いているか	<input type="checkbox"/>
立ち居振る舞い	
18) ペアで同じ種類の笛を使用しているか	<input type="checkbox"/>
19) 笛を口にくわえたまま、プレーを観察していないか	<input type="checkbox"/>
役割分担	
20) ゴールエリアライン際の判定は、すべてゴールレフェリーが判定しているか	<input type="checkbox"/>
21) ピボットプレーヤーと防御プレーヤーの攻防を、ペアで連携し観察できているか	<input type="checkbox"/>
競技規則の正しい運用	
22) 警告や退場を判定する際、その理由をボディランゲージを用いて大きく示しているか	<input type="checkbox"/>
23) 差し違えた場合、必ず ①タイムアウト ②ペアで協議 をしているか	<input type="checkbox"/>
◆ 試合中終了後	チェック
24) 両チーム役員やオフィシャルと挨拶	<input type="checkbox"/>
25) 公式用紙に正しく記入されているかどうか確認後、サイン	<input type="checkbox"/>
26) 大会審判長や他のレフェリーへ助言を求める	<input type="checkbox"/>
27) 審判手帳に担当試合を記載し、審判長に捺印をお願いする	<input type="checkbox"/>



D 級公認審判員の目標（2021年）

D級審判員は、公式試合（都道府県大会レベル）への参加資格が与えられる。公式試合を担当するためには、競技規則に従って試合を運営こと、および試合を運営するための基本となる技術を理解し、実践することが求められる

また、競技規則の理解においては、競技規則試験において6割以上の正答率(C級審判員認定に必要)が求められる。

以下にD級審判員が公認審判員として理解し、実践すべき事項について記載する。

<試合前>

- 1) 遅くとも、試合開始時刻の1時間前までに会場に到着できるように移動する。
- 2) 大会本部に挨拶をし、控室にて更衣をするなど準備をする。
- 3) トスには指定された時間に両レフェリー、T0が立ち会う。メンバー表、登録証の確認を確実に行う。また、試合開始直前に公式記録用紙に正しく記載されているかどうか確認する。
- 4) ユニホームの確認をする。色やデザインが判別し難いものは着用させない。チーム役員の服の色についても助言する。レフェリーウェアも判別し難い色は着用しない。
- 5) ウォーミングアップを選手と共にペアで行う。
- 6) ゴール、コートやボールの点検を行う。
- 7) オフィシャル席と業務の確認を行うこと（得点、罰則、時間の管理について）。

<試合開始時>

- 8) メンバーチェックを登録証とともに確認する。
- 9) 選手入場・挨拶の後、両チーム役員やオフィシャルと挨拶をする。

<試合中>

○ 得点の管理、時間の管理

- 10) 得点の管理は、掲示板が正しく表記されているかどうか得点のたびに厳密に行う。着地シュート等紛らわしい場合、得点が誤って追加されていないか確認する。

また、時間の管理は試合開始時、タイムアウト時、再開時にどちらか一方のレフェリーが公示時計を必ず目視し動作確認をする。

○ 走法と位置取り

- 1 1) CR と GR の基本的な立ち位置や動きを意識する。
CR は判定の後にポイントに素早く移動する。
GR への移動時、バックステップ走法は動きが遅く、非常に危険を伴うため用いない。
- 1 2) 7m スローの際、コートレフェリーはスローするプレイヤーの利き腕側に立つ。

○ 判定の手順、ジェスチャー

- 1 3) 判定の手順を守る。
①笛 ②方向指示〔再開方法〕 ③(必要に応じ)ジェスチャー
競技規則に記載されているジェスチャーを用いる。

○ 立ち居振る舞い

- 1 4) 2 人のレフェリーは、同じ種類の笛を使用する。長い時間、笛を口に入れたままにならないよう気を付ける。笛を口に入れたままで、プレーを観察することがないように。

○ 役割分担

- 1 5) **ゴールエリアライン際の判定は、すべてゴールレフェリーが判定する。**
- 1 6) **ピボットプレイヤーの観察は、コートレフェリー、ゴールレフェリーで連携する。**

○ 競技規則の正しい運用

- 1 7) **警告、退場を判定する際は、その理由をボディランゲージで大きく示す。**
- 1 8) 指し違えたときは、必ずタイムアウトを取り 2 人で協議する。

<試合終了後>

- 1 9) 試合終了の挨拶（両チーム役員・オフィシャル）をして、公式記録用紙に正しく記載されているのを確認後サインする。
- 2 0) 大会審判長や他のレフェリーに助言を求める。
審判手帳に記載する。
審判長に捺印をお願いする。



< D 級公認審判員チェックリスト >

◆ 試合前	チェック
1) 遅くとも、試合開始時刻の1時間前までに会場に到着	<input type="checkbox"/>
2) 会場に着いたら大会本部に挨拶をし、控室にて準備(更衣、ストレッチなど)	<input type="checkbox"/>
3) 指定された時間に、両レフェリー、TOが立ち会いのもとスを実施	<input type="checkbox"/>
4) メンバー表、登録証、(試合開始前の)公式記録用紙の確認	<input type="checkbox"/>
5) ユニホームの確認(濃淡・デザインがはっきりした物: チーム同士、レフェリーウェアとチーム)	<input type="checkbox"/>
6) チーム役員のウェアの確認(相手チームのコートプレイヤーと重複していないか)	<input type="checkbox"/>
7) ウォーミングアップは、選手と共にペアで行う	<input type="checkbox"/>
8) ゴールやコート、ボールの点検	<input type="checkbox"/>
9) オフィシャルとの連携(業務の確認: 得点、罰則、時間の管理について)	<input type="checkbox"/>
◆ 試合開始前	チェック
10) メンバーチェックを登録証とともに行う	<input type="checkbox"/>
11) 選手入場・挨拶の後、両チーム役員やオフィシャルと挨拶	<input type="checkbox"/>
◆ 試合中	チェック
得点の管理、時間の管理	
12) 得点の管理はできているか(得点のたびに確認しているか)	<input type="checkbox"/>
13) 目視による公示時計の動作確認(どちらかが、試合開始時、タイムアウト時、再開時に)	<input type="checkbox"/>
走法と位置取り	
14) 基本的な立ち位置や動きを意識しているか	<input type="checkbox"/>
15) コートレフェリー時 : 判定の後に素早くポイントに移動しているか	<input type="checkbox"/>
16) ゴールレフェリーへの移動時 : バックステップを用いることなく移動しているか	<input type="checkbox"/>
17) 7mTの際のコートレフェリー : スロアーの利き腕側に立っているか	<input type="checkbox"/>
判定の手順、ジェスチャー	
18) ① 笛 ② 方向指示 ③(必要に応じ)ジェスチャー の判定の手順を守っているか	<input type="checkbox"/>
19) 正しいジェスチャーを用いているか	<input type="checkbox"/>
立ち居振る舞い	
20) ペアで同じ種類の笛を使用しているか	<input type="checkbox"/>
21) 笛を口にくわえたまま、プレーを観察していないか	<input type="checkbox"/>
役割分担	
22) ゴールエリアライン際の判定は、すべてゴールレフェリーが判定しているか	<input type="checkbox"/>
23) ピボットプレイヤーと防御プレイヤーの攻防を、ペアで連携し観察できているか	<input type="checkbox"/>
競技規則の正しい運用	
24) 警告や退場を判定する際、その理由をボディランゲージを用いて大きく示しているか	<input type="checkbox"/>
25) 差し違えた場合、必ず ①タイムアウト ②ペアで協議 をしているか	<input type="checkbox"/>
◆ 試合中終了後	チェック
26) 両チーム役員やオフィシャルと挨拶	<input type="checkbox"/>
27) 公式用紙に正しく記入されているかどうか確認後、サイン	<input type="checkbox"/>
28) 大会審判長や他のレフェリーへ助言を求める	<input type="checkbox"/>
29) 審判手帳に担当試合を記載し、審判長に捺印をお願いする	<input type="checkbox"/>

レフェリーの 基本的事項



1 基本的事項

レフェリーは競技において常に冷静に、そして鋭い観察力と優れた判断力をもって、確固たる信念を持ち、厳正公平な態度で審判にあたらなければならない。

このためには、日常生活においてもスポーツマンでなければならない。スポーツに対する正しい理念と、ハンドボールの概念、およびハンドボール競技の技術の進歩に対する観察力を養い、競技の進行に対する洞察力を養うなど、たゆみなき研鑽を積まなければならない。これら精神的・知的な要素を支えるものは身体的コンディションである。プレーヤーと同様、レフェリーは競技を審判するための十分な身体的トレーニングを怠ってはならない。

競技におけるレフェリーは、プレーヤーのために存在する。このことを常に心に留めて審判にあたるべきである。プレーヤーが激しいトレーニングによって築き上げた力や技術を十分に発揮できるように、公平の原則に立ち、プレーヤーにも観衆にも納得のいく判定をしなければならない。レフェリーが目立つひとりよがりな笛は、プレーヤーや観衆の競技への情熱を奪い去ってしまい、スポーツの理念に反する結果をもたらすことになる。

競技の成否は、プレーヤーとレフェリー、さらにそれを取巻く観衆によって左右されるのである。

2 コンディションの調整

競技会の担当が決まったら、その競技会に向けてコンディションの調整を図らなければならない。日頃のトレーニング、競技規則に関する学習(問題集による事例研究)はもとより、直前は特に念入りな配慮が必要である。精神的な調整にも心掛け、冷静な判断力が発揮できるよう調整をする。

3 競技会場への到着

競技会当日の競技会場へは、余裕を持って到着しなければならない。担当する競技の開始時間の最低 1 時間前には、到着しているべきである。

全国大会などにおいては、主管者の指示に従って行動する。

競技会場に到着したら、まず審判員控室を確認し、競技場内(コート・大会本部・救護室・更衣室など)の位置を把握することも大切である。また、大会関係者に到着を知らせる意味でも、挨拶を率先して行う。

4 レフェリーの持ち物・服装

2 名のレフェリー(ペア)は、1 つのチームであることを念頭に置かなければならない。すなわち、レフェリーウエア(上下)やストッキング、シューズ(黒色)、ジャージもペアで同じものを着用すべきである。レフェリーウエアについては、(公財)日本ハンドボール協会公認のレフェリーウエアを着用することを推奨する。笛(黒色を原則とする)、イエローカード、レッドカード、ブルーカード、記録カード、ワッペン、筆記用具、時計を用意し、公認審判員手帳と公認審判員登録証を携帯しなければならない。

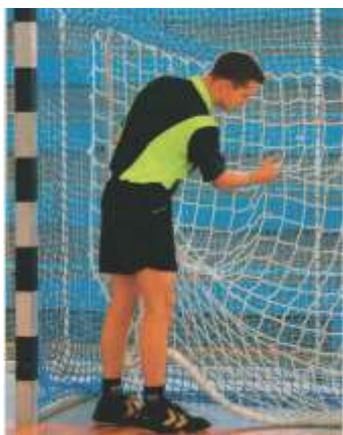
全国大会の審判員会議などには、大会審判長が指示した服装で出席しなければならない。

5 競技開始前の点検

競技場の点検

レフェリーは、競技規則に沿った適切な点検を行い、起こりうる問題に対応できるよう、十分な時間の余裕を持って競技場に入らなければならない。これは、競技のために自身が準備に要する時間も含まれる。大会が頻繁に行われている会場においては公式点検が行われているので、レフェリーは必ずしも会場の点検を行う必

要はないが、安全地帯や交代ベンチおよび**ジャッジーズテーブル**のような限られた場所を注意して点検することとなる。



ゴールは特に重要である。安全上の理由から、ゴールが確実に安全を保證されている状態かを確認して、競技を開始しなければならない。ゴールネットは正確に取り付けられ、破損などがなければ点検しなければならない。

ボールの点検



主催者は適切な大きさのボールを、少なくとも 2 球用意しなければならない。レフェリーが使用するボールを選ぶ。予備のボールは、タイムキーパーおよびスコアキーパーに渡され、**ジャッジーズテーブル**でいつでも使用できるように管理される。

選手証と記録用紙の確認



チーム

- 少なくとも 5 人のプレーヤーがいなければならない。
- チーム役員は 4 名まで。A~D までの ID を身につけておかなければならない。
- チーム責任者 (A) を確認する。

装備

- すべてのコートプレーヤーは、同一のユニホームを着用する。
- すべてのゴールキーパーは、同色のユニホーム (シャツ) を着用する。
- 交代地域にいるチーム役員は、相手チームのコートプレーヤーと、はっきりと区別できる色の服を着用する。
- プレーヤーが危険な装飾品を身に着けていないか確認する (ピアスやネックレスなど)。

記録用紙

- 必要に応じ、大会参加資格選手証の確認を行う。
- チーム責任者からサインをもらう。

6 レフェリーの準備運動



控え室を出る前、レフェリーは再度自分の装備をチェックしなければならない。基本装備は時計、笛、イエローカード、レッドカード、ブルーカード、レフェリーノート、コイントス用のメダルかコイン、および筆記具である。

自身の装備を点検した後、両チームと同様にウォームアップを行わなければならない。できればレフェリーは、チームと同じ時間にサイドライン沿いにウォームアップするのがよい。競技会場の雰囲気と両チームの様子、**出場するプレーヤーが着用する装具や体に身に付ける金属製品等の確認をする機会**にもなるからである。

7 コイントス

試合開始時のスローオフもしくはベンチサイドの選択をするチームを決めるために、一方のレフェリーがもう 1 名のレフェリーおよび T0 の立ち会いのもと、**ジャッジズテーブル**の前でコイントスを行う。コイントスに勝ったチームがスローオフかサイドかを選ぶ。



8 試合前の役割



競技開始前の手順は、リーグや大会の種類によって大きく異なる。例えば、会場の混み入ったスケジュールによって、コートでのウォームアップができないことも考えられる。

ベンチにいる交代プレーヤーの最終チェックをした後に、試合開始に備え、コート上のプレーヤーのポジションを確認し、ゴールおよびコートレフェリーとしての自らのポジションにつく。レフェリーペア同士、タイムキーパー、スコアキーパーと手短かにアイコンタクトをする（すべての人が準備できたら腕をあげる）。コートレフェリーは競技開始の笛を吹くと同時に、会場の時計も動いたことを確認する。

9 ハーフタイム時の役割

ハーフタイムを知らせる自動ブザーもしくは笛の合図と同時に、レフェリーは得点や罰則の確認と、後半開始の時間を決定しなければならない。試合球はすぐに所持する（IHF や大陸大会においては、**ジャッジズテーブル**の上に置く）。



レフェリーペアは、最初互いに、さらにタイムキーパー・スコアキーパーと記録カードの確認をする。確認はホール内でも構わないが、できればロッカールームへ戻ってからのほうがよい。得点、警告、退場、失格を照らし合わせる。必要に応じて、スコアキーパーによって記録用紙に遅れて記載されたプレイヤーをチェックする。

ロッカールームでは、前半でのことや後半に特に確認が必要な点を話し合う前にリラックスする時間を取り、飲み物などをとるのがよい。

後半の競技開始が近づいたならば、装備を再確認し、後半開始前に**ジャッジズテーブル**に必ず出向き、必要ならばロッカールームに向かう通路で、チームに対しコートへの再入場を促す笛を吹く。レフェリーからの呼びかけにもかかわらず、いずれかのチームがスローオフに遅れた場合は、スポーツマンシップに反する行為としてチーム責任者に罰則を与える（16：1b）。

レフェリーは後半開始の笛を吹く前に、コート内とベンチの交代プレイヤーの人数を確認しなければならない（前半からの退場プレイヤー

も考慮する）。確認した後、レフェリーは位置を取り、後半開始の笛を吹く。

10 競技後の役割



コートを離れてロッカールームに向かう前にまず、レフェリーペア同士さらにスコアキーパーと共に最終スコアの確認を行わなければならない。スコアキーパー、タイムキーパーと共に記録用紙に記録された警告、退場、失格およびその他の特別な事項を照らし合わせる。

記録用紙を完成させる

競技の終了後に記録用紙が正確に仕上がっていることを確認する。

競技規則8：6 や 8：10 に該当する失格については、報告書を作成する。

レフェリーはチームが競技場を離れるまで、管理する必要がある

レフェリーは競技終了後もチームが競技場を離れるまでは、管理する立場であることを意識しておくこと（17：2）。競技後の特別な事項についても処罰し、記録しなければならない

(プレーヤーや役員の侮辱行為など)。競技終了の笛の後も、特記事項は記録用紙に記録する。

11 ジェスチャーの解説

1. ゴールエリアへの侵入

どちらのチームがボールを所持するかについて方向を指示した後、ゴールエリアに向かって片腕を前方に伸ばし、左右に大きく振る。



2. イリーガルドリブル (不正ドリブル)

どちらのチームがボールを所持するかについて方向を指示した後、前方に両腕を伸ばして上下に振る。



3. オーバーステップ、オーバータイム

どちらのチームがボールを所持するかについて方向を指示した後、身体の前で両腕を回転させる。



4. ホールディング、プッシング

どちらのチームがボールを所持するかについて方向を指示した後、身体の前で両肘を張って両拳を突き合わせる。



5. ハッキング

どちらのチームがボールを所持するかについて方向を指示した後、前方に伸ばした片腕の手首を他方の手でたたく。



6. オフェンシブファール（攻撃側の違反）

どちらのチームがボールを所持するかについて方向を指示した後、肘を曲げて頭上にあげた片腕の手のひらを他方の手の拳でたたく。



7. スローイン（方向指示）

身体の前方に両腕を平行に伸ばし、スローを行う方向を指示する。



9. フリースロー（方向指示）

身体の前方に片腕をやや上方に伸ばし、スローを行う方向を指示する。



8. ゴールキーパーズスロー

片腕を前方に伸ばし、手首を曲げて指先をゴールエリアに向ける。



10. 3m の距離の確保

手のひらを前方に向けて出した両腕を伸縮させ、両手を前後に動かす。

1 1. パッシブプレー

どちらのチームがボールを所持するかについて方向を指示した後、前方に伸ばした片腕の手首（腕時計の位置）を他方の手のひらで押さえる。



1 2. 得点

片腕をまっすぐ上方に伸ばす。



1 3 - 1. 警告（イエローカード）、失格（レッドカード）

片手にカードを持ち、その腕をまっすぐ上方に伸ばす。他方の腕は前方に伸ばして、対象となるプレーヤーまたはチーム役員を指す。

1 3 - 2. 報告書を伴う失格

（レッドカード+ブルーカード）

「この失格は、報告書を伴うものである」とレフェリーが判断したならば、レッドカードに続いてブルーカードを示す。ただし、カードを示す前に、ペアで短時間の相談を行う必要がある。



14. 退場 (2 分間)

2本の指（人差し指と中指）だけを伸ばした手をまっすぐ上方に高くあげる。他方の腕は前方に伸ばして、対象となるプレーヤーまたはチーム役員を指す。



15. タイムアウト

頭上で両手を使って「T」字形を作る。手が斜めになって「人」の字形にならないように注意する。



16. タイムアウト中における（「参加資格」のある）2名のコートへの入場許可

手の甲を前方に向けて出した両腕を伸縮させ、両手を前後に動かす。



17. パッシブプレーの予告合図

手のひらを正面に向け、前腕が垂直に、上腕が水平になるように肘を直角に曲げた片腕を横にあげる。この場合、チームベンチに近い方の腕をあげる。



12 競技用語の解説

ライン・エリア

コート

両チームのプレーヤーで競技を行う、長さが縦 40m、横 20m の長方形の領域を指す。

プレーイングエリア

コートのうち、ゴールエリア以外の領域（1ヶ所）を指す。

ゴールエリア

各ゴールの前に位置し、ゴールエリアラインで区画された領域（2ヶ所）を指し、各チームのゴールキーパーだけが入ることを許される。

サイドライン

コートの縦 40m のライン（2本）を指す（幅 5cm）。

アウターゴールライン

コートの横 20m のライン（2本）のうち、各ゴールの両外側の部分（2本×2ヶ所＝4本）を指す（幅 5cm）。

ゴールライン

ゴールポスト間の長さ 3m、幅 8cm のラインを指す。

センターライン

両サイドラインの midpoint を結ぶライン（長さ 20m、幅 5cm）を指し、自陣と相手陣の境界を示す。

ゴールキーパーライン（4m ライン）

ゴールの正面に、ゴールラインから 4m の距離に引いた長さ 15cm のラインを指し、ゴー

ルキーパーは 7m スローを防御するときにこれを越えてはならない。

ゴールエリアライン（6m ライン）

ゴールから 6m の距離に引いたラインを指し、ゴールエリアを区画する。

フリースローライン（9m ライン）

ゴールエリアラインと平行・同心円状に、ゴールから 9m の距離に引いた破線状のラインを指し、攻撃側プレーヤーはフリースローの時にこれを踏むことも踏み越すこともできない。

7m ライン

ゴールの正面に、ゴールラインから 7m の距離に引いた長さ 1m のラインを指し、7m スローを行うプレーヤーはこのラインの手前から後方 1m までの範囲内に基準足を置き、スローを行わなければならない。

交代ライン

交代地域側のサイドラインのうち、センターラインからそれぞれ 4.5m ずつの部分（幅 5cm）を指し、プレーヤーはこのラインを通過して交代地域からコートへ出入りすることが許される。

交代地域

各チームの交代プレーヤー、退場中のプレーヤー、および 4 名のチーム役員だけがいることを許される領域を指し、サイドラインの外側でセンターラインの延長線からチームベンチの終端までを指す。

時 間

インプレー

競技時間が計測され、プレーが継続している状態を指す。

タイムアウト
レフェリーが競技時間を中断している状態を指す。

競技の中断中
競技が中断している状態（インプレーでない、あるいはゴールエリア内でボールが止まっている状態）を指し、各種スローにより競技を再開する。この間は、競技時間が計測されている場合とタイムアウト中の場合がある。

ハーフタイム
競技の前半と、後半の間の休憩時間を指す。

タイムアップ
競技時間の終了を指す。

プレーヤー

オフフェンス
攻撃側を指す。

ディフェンス
防御側を指す。

相手
相手チームのプレーヤーを指す。

コートプレーヤー
プレーイングエリアで攻撃・防御活動をするプレーヤーを指す。

ゴールキーパー
ゴールエリア内で、攻撃側プレーヤーのシュートを阻止することができるプレーヤーを指す。

交代プレーヤー
競技中、味方のプレーヤーと交代して出場す

るために交代地域で待機するプレーヤーを指す。

ボールの扱いの違反

オーバーステップ
ボールを持って 4 歩以上歩くことを指す。

オーバertime
ボールを 3 秒より長く手に持つことを指す。

キックボール
膝より下の足の部位でボールに触れることを指す。ただし、相手チームのプレーヤーから投げつけられた場合を除く。

イリーガルドリブル（ダブルドリブル）
床にボールをはずませてキャッチした後、再びボールを床にはずませてからボールに触れることを指す。

パッシブプレー
無意味なパスやドリブルをして、攻撃しよう、あるいはシュートしようという意図を示さないでボールを所持し続ける消極的な攻撃法を指す。

ポイントオーバー
各種スローに際して、スローを行うプレーヤーがボールを手から離す前に、基準足が床から離れること、あるいは入ることの許されない領域に踏み入ることを指す。

相手に対したときの違反

ホールディング
相手を抱えること、あるいはつかむことを指す。

プッシング

相手を手や身体で押すことを指す。

ハッキング

相手をたたくことを指す。

トリッピング

相手をつまづかせることを指す。

オフENSIBフアール（チャージング）

相手（防御側プレーヤー）に対する攻撃側プレーヤーの違反を指す。

- ① 攻撃側プレーヤーが、腕、手、足を使って防御側プレーヤーの動きを阻止すること、あるいは押し出すこと
- ② 攻撃側プレーヤーが防御側プレーヤーを抱えること、つかむこと、あるいは押すこと
- ③ 攻撃側プレーヤーが走って、あるいはジャンプして防御側プレーヤーにぶつかること
- ④ 攻撃側プレーヤーが規則に違反して防御側プレーヤーを妨害すること、あるいは危険にさらすこと、が挙げられる。

各種スロー

スロアー

ボールを手を持ち、規則で定められた位置から各種スローを行う攻撃側プレーヤーを指す。

スローオフ

前後半の開始のとき、および得点された後に競技を再開するとき、センターラインの中央でレフェリーの笛の合図から 3 秒以内に行うスローを指す。

スローイン

ボールがサイドラインを通過したとき、防御側チームのコートプレーヤーが最後にボールに触れて自陣のアウトターゴールラインを通過したとき、あるいはコート上方の付属設備や天井にボールが触れたとき、サイドラインを踏んで行うスローを指す。ボールがラインを通過する前、あるいは付属設備や天井に触れる前に、最後にボールに触れたプレーヤーの相手チームがスローを行って競技を再開する。

ゴールキーパーズスロー

ゴールエリア内でゴールキーパーがボールをコントロールしたときやゴールエリア内でボールが静止したとき、あるいはゴールキーパーか相手チームのプレーヤーが最後にボールに触れた後にボールがアウトターゴールラインまたはゴールの上を通過したとき、競技を再開するためにゴールキーパーがゴールエリアから行うスローを指す。

フリースロー

違反したプレーヤーやチーム役員の相手チームに与えられ、原則として違反のあった地点から、レフェリーの笛の合図なしで行うスローを指す。ただし、違反の起こった場所よりも相手チームにとって有利な位置にボールがあった場合は、競技を中断したときにボールがあった位置からスローを行って競技を再開する。また違反の起こった位置が自陣のゴールエリアの中や相手のフリースローラインの内側であった場合には、それぞれの規定された領域のすぐ外側で最も近い地点に移動してスローを行う。加えて、違反がなくても競技が中断した場合に、競技の再開方法としてフリースローを用いる。

7m スロー

7m ラインの手前からゴールキーパーと 1 対 1 で行うスローを指す。明らかな得点チャンスを相手チームのプレーヤーやチーム役員、または競技に関与していない人が妨害したとき、あるいは明らかな得点チャンスの際に不当な笛が鳴ったときに与えられる。

罰 則

警 告

相手に対する違反やスポーツマンシップに反する行為などに対して与えられる罰則を指す。個人に対しては 1 回、チームに対しては合計 3 回、チーム役員に対しては合わせて 1 回を限度として与えられる。これ以降は退場あるいは失格となる。

退 場

相手に対する違反やスポーツマンシップに反する行為を繰り返した場合や、不正交代・不正入場の場合などに与えられる罰則を指す。コート上のプレーヤーがこのような違反をした場合には 2 分間出場停止となり、交代地域で着席して待機し、その間チームは代替りのプレーヤーを補充できない。また、交代地域にいるプレーヤーやチーム役員が退場となった場合は、チームはコート上のプレーヤーを 2 分間 1 名減らさなければならない。

失 格

同一のプレーヤーが 3 回目の退場となったとき、相手に危害を及ぼすような違反をしたとき、または著しくスポーツマンシップに反する行為をしたときなどに与えられる罰則を指す。違反したプレーヤーやチーム役員は、直ちに交代地域からも去らなければならない。チームはコート上のプレーヤーを 2 分間 1 名減らさなければならない。

競技役員

レフェリー（審判員）

競技を全体的に管理するとともに、違反の判定を行う 2 名の役員を指す。

コートレフェリー

オフENSEの背後から、主にボールの扱い方やプレーヤーの動作に関する違反を管理するレフェリーを指す。

ゴールレフェリー

アウターゴールラインの外側から、主に得点の認定とゴールエリアへの侵入を管理するレフェリーを指す。

TO（テクニカルオフィシャル）

競技委員長のもと、競技役員として各試合に立ち会い、各試合を円滑に運営するために、レフェリー、開催地競技役員（タイムキーパー、スコアキーパー）・補助役員と協力し、当該の試合を管理する MO（マッチオフィシャル）および TD（テクニカル・デレゲート）の総称。TO は、競技大会を主催する協会または連盟が指名する。

MO（マッチオフィシャル）

当該競技が、競技規則、大会要項に沿って行われるよう全体的な責任を負う立場の者を指す。

TD（テクニカル・デレゲート）

開催地タイムキーパー及びスコアキーパーとともに、試合進行の技術的な部分を担当する立場の者を指す。試合では、タイムキーパーを担う TD とスコアキーパーを担う TD に分かれ、業務にあたる。

タイムキーパー

試合では、主催者または連盟が指名するタイムキーパーを担う TD と、開催地が任命するタイムキーパーが存在、業務にあたる。

タイムキーパーを担うTD

開催地タイムキーパーと互いに協力しながら技術的ミスの防止に努めつつ、得点、競技時間、退場時間等公式計時（得点、時計）の動作が的確に行われているかの確認および自身が座る側の交代地域を管理する TD を指す。

開催地タイムキーパー

当該試合において、公式計時の操作を行う者を指す。

スコアキーパー

試合では、主催者または連盟が指名するスコアキーパーを担う TD と、開催地が任命するスコアキーパーが存在、業務にあたる。

スコアキーパーを担うTD

開催地スコアキーパーと互いに協力しながらミスの防止に努め、チームの登録名簿、記録用紙、競技開始後に到着したプレイヤーの入場、参加資格のない者などの管理をしつつ、自身が座る交代地域を管理する TD を指す。

開催地スコアキーパー

得点の正しい記入、公式計時との整合性が取れているかなどの確認を行う者を指す。

その他

コイントス

競技の開始前、スローオフとサイドを決定する抽選を指す。レフェリーがコインを投げで行う。

ゴール

各アウターゴールラインの中央に位置し、ゴールポストとクロスバーにより作られた設備を指す。

ゴールイン

攻撃側プレイヤーが規則に違反することなく、ボールがゴールを完全に通過することを指す。これにより得点が与えられる。

ラインクロス

コートプレイヤーがゴールエリアに侵入する違反を指す。

アドバンテージルール

防御側チームの違反により攻撃側チームがボールの所持を失ったこと、あるいは攻撃を継続できないことが判明するまで競技の中断を待つという規則、および攻撃側チームの違反の直後に防御側チームがボールを所持した場合、競技を中断しないという規則を指す。違反に対して罰則が必要なとき、中断により違反したチームの相手が不利になる場合は、罰則の適用を待つ。

レフェリングの基礎



1 競技規則に基づいたレフェリング

競技規則は、すべての違反を罰するレフェリーの職務を立証するものであり、「レフェリーと TD の事実観察や判断に基づく判定は、最終的なものである」(17:11)。

競技規則第 17 条では、競技中に行うべき基礎的な役割について次のように要約している。

- 得点を管理する (17:8)
- 警告、退場、失格を記録する (17:8)
- いかなる違反も判定する (17:5)
- 競技時間を管理する (17:9)

競技規則 17:5 において、レフェリーは競技が競技規則に沿って行われるよう安全を確保する責務があることを全般的に記している。

従ってレフェリーは、以下に記述する点を基本としながら、バランスの取れた決定を確実に下すよう、最大限努めなければならない。

- プレーを観察できる位置につく。
- できる限りよいポジションを取る。
- (駆け引きなどの)状況判断(=ゲームの理解)。

多くの場合、レフェリーの決定事項に異議を唱えることは認められていない。唯一の例外として、「競技規則に従っていない判定だけに対して、異議を申し立てることができる」(17:11)。

2 競技中の役割



競技中のコートレフェリーとゴールレフェリーは、役割は分担されているが区別はなく、競技をレフェリングする権限と責任を同等に有し

ており(17:1)、警告、退場、失格および特別な事項の記録を行う。また、得点および競技時間を管理する。

- 競技は、スローオフの笛を吹くコートレフェリーによって開始される。スローが行なわれるとき、笛が必要とされる場面(15:5)、あるいは笛が必要である判断した場合において、コートレフェリーが笛を吹くものとする。さらにバックコートやウィング(サイド)において、主にボールのある位置の観察を行う。
- ゴールレフェリーの主な役割は、得点の決定をすることである。ゴールレフェリーは笛を短く 2 回吹き、ジェスチャー 12 を行なってゴールを認める。またゴールレフェリーはコートレフェリーとは対照的に、ゴールエリアに沿ったエリアに集中し、ボールから離れたサイドからプレーを観察する。

今日、多くのチームで、“クイックスローオフ”を試みることから、レフェリーは最優先事項として、ゴール後のスローオフの笛を吹くことを念頭においておかなければならない。

レフェリーはスローオフを行うチームが不利にならないよう、スローオフを行うプレーヤーが正しい位置についていることを見計らって、速やかにスローオフの笛を吹かなければならない。このことから、**防御時に「警告相当」の違反行為があったものの、そのチームがクイックスローオフを試みようとしている場面においてレフェリーは、スローオフを遅らせることなく(競技を中断することなく)当該プレーヤーに対し、スローオフの合図の前後に、口頭やボディランゲージでの注意を行う(この状況でレフェリーは、イエローカードを示すべきではない。ただし国内では、カテゴリーにより運用を定めることとする)。**

得点の後、即座に警告を示す場合、レフェリ

ーは笛を吹いてプレーを止め、イエローカードを該当するプレーヤーに向けて示す。その後、速やかにスローオフの笛を吹いてから、警告の記録をとる（IHF レベルの競技では、レフェリーの記録は不要とする。ただし、メモをしなくて良いというわけではなく、プレーヤーの番号を覚えるように努めなければならない。またこれは、レフェリーが競技に最大限集中できるための配慮であり、他の職務については、T0 に委ねられている）。このとき注意すべきは、パートナー間で同時に記録をとることは、絶対に避けなければならないということである。これは、常にいずれかのレフェリーが、プレーヤーを観察していなければならないからである。退場や失格ではプレーは常に中断されるため、レフェリーは、罰則のジェスチャーをした後で罰則の記録をとる（前述同様、二人同時に記録をとらないこと）。

問題と解決

【問題】時間の正確性に疑いが生じた場合の対処法

例) 公式時計が破損、または、公式時計とT0 のストップウォッチに違いが生じた。

【解決】タイムアウトをとって、状況を解決する。

※ 疑いが生じたいかなる場合も、レフェリーのストップウォッチが絶対である。（ただし、IHF の競技は例外となる）

3 プレーの観察・アドバンテージ

プレーの観察 - プレーを止めるか否か -

例：速いカウンターアタック時、ゴールに向

かってドリブルしながら走るアタッカーを防御が追いかけて、後ろから素早く押したが、アタッカーはバランスを取り戻し、ボールをコントロールし、ゴールへシュートを打った。

- 違反自体に集中しすぎるレフェリーは、競技規則 17 : 5 をそのまま適用し、すべての違反行為を防ごうと試みるあまり、あるいは、いかなる違反も判定しようと、違反があるとすぐにプレーを中断するという間違いを犯すであろう。

競技規則 17 : 5 は、以下の異なった 2 つの重要な原則の意味も含んでいる。

- 競技規則 13 : 2 は競技の継続を促しているが、原文の allow（促す）は、encourage（推奨する）と解釈すべきである。レフェリーはフリースローの判定によって、早まって競技を中断することを避けなければならない。
- 競技規則 14 : 2 は以下のような状況を示す。

- 違反を受けた
- 7m スローの判定となる可能性がある
- にもかかわらず、プレーヤーはボールと身体を完全にコントロールしている／コントロールできなかった

違反を受けたにもかかわらず得点が入る場合もあるため、レフェリーは安易に 7m スローを判定せず、まずはプレーの継続(アドバンテージを与える)を優先させるべきである。

7m スローが与えられるのは明らかな得点チャンスを得ていたプレーヤーが、**受けた違反によって、プレーに影響があった**（例えば、ボールや身体をコントロールを失った、もしくはこれによりステップを踏みすぎた等、自身が違反を犯した）場合のみである。

競技規則 13 : 2 および 14 : 2 によると、状況（その状況の技術・戦術的な面を考慮して解釈される）により、以下の原則が適用される。

1. **アドバンテージは、プレーヤーが違反を受けているにもかかわらず、正当な方法でプレーが継続できる（ただし、この影響度はカテゴリーにより異なることも忘れてはならない）。**
2. 相手の違反を受けた際に、アドバンテージが認められないのは
 - ボールを持ったプレーヤーが、違反によりバランスを崩し、ボールのコントロールを失った場合
 - ボールを持ったプレーヤーが、自身が規則違反を犯してしまった場合（ステップを踏みすぎた等）
3. 得点が決まったならば、得点を認めてから**必要に応じて口頭やボディーランゲージを用いた注意、あるいは罰則を適用する。**
4. ボールを持ったプレーヤーが、**体のバランスを保ち、完全にボールをコントロールしている状況であるならば**、例え明らかな得点チャンスを活かせなかったとしても、7m スローを与える必要はない。ただしその後、**必要に応じて口頭やボディーランゲージを用いた注意、あるいは防御側に罰則を適用する（14 : 2）。**

結論として、以下の基本原則がレフェリングに適用される。

アドバンテージの原則

プレーを中断すると違反を受けたチームが不利になる場合は、プレーを継続させる。

プレーを止める

プレーを継続させることができない場合（ボールコントロールを失った等）。

即座に笛を吹く

違反を受けたチームが不利にならないよう考慮する場合を除き、違反時には直ちに笛を吹かなければならない。



レフェリーの笛は、楽器のようなものである。笛の吹き方の違いから、判定を識別することができる。

アドバンテージを優先する！

- プレーを継続させることができなくなったら、中断しなければならない。例えば、確かな違反行為があったとき（ボールを所持したプレーヤーが相手によって制止あるいは捕まえられた）あるいは、アドバンテージを認められた攻撃側プレーヤーが違反をしたときである。
 - すでにボールを扱うことができなくなったら、プレーを中断しなければならない（プレーヤーがボールに覆いかぶさっている場合、あるいは、ボールがコート外に出たとき）。
 - 違反行為があったときや競技規則が破られたときには、プレーはすぐに止められなければならない。しかしながら、アドバンテージの用意は、いつでも心に留めておかなければならない。
- * ハンドボールにおける最も重要な原則は、アドバンテージを優先させることである。

アドバンテージに気を付ける

プレーを止める前に、笛を吹くことが競技規則（次の例を参照）によって完全に要求されたものであるかどうか、それによって違反を受けたチームが不利にならないか、レフェリーは常に自分自身に問いかけなければならない。そう

することで、違反を犯したチームを有利にする
笛を吹いてはならない。

アドバンテージが認められる例

1. プレーヤー同士のコンタクト

- ボールを所持したプレーヤーが捕まれるなど妨害を受けたにもかかわらず、ラインクロス等の違反をすることなくシュートを打てるかどうかを見極めなければならない。

2. プレーが継続している状況

- ボールを所持したプレーヤーが違反を受けたが、いい位置にいるチームメイトにパスすることができた。
- ボールを所持していないプレーヤーに対して違反があったが、ボールを保持した仲間のプレーヤーは、シュートを打つことができた。

3. カウンターアタック

- 防御側に違反があったが、ボールを所持しているプレーヤーが数的有利な状況になることができた。
- 相手チームのカウンターアタック時に、防御側チームのプレーヤーが、何の障害もないのにフロアーに転んでしまった。

このように、深い洞察力を持って**競技をより理解することで、プレーを中断するのではなく、意図的に笛を吹くことを差し控えない場合がある。**

笛をくわえておかないことの意味は、笛を口まで持っていくのに要する 0.1 秒が、笛を簡単に吹きすぎること、あるいはアドバンテージを見ずに中断してしまうことを防いでくれるからである。しかしながら、アドバンテージを認めた後、はっきりとした得点チャンスの状況が終わったからといって、**違反を犯したプレーヤーへの口頭等での注意や罰則を忘れてはならない。**

一貫してアドバンテージを認めることは、競技規則違反やスポーツマンシップに反する行為を、さかのぼって罰することも要求される。

違反があった後、数回（2～3 回）のパスの後でも、さかのぼって罰則が適用される。

しかしながら、違反を受けた後でそのプレーヤー自身が違反を犯した（例えば、当該プレーヤーがステップを踏みすぎた）場合、レフェリーは、直ちに笛を吹かなければならない。

以上のことから次の、一般的な原則があてはまる。

- 早すぎる笛によって、ゴールへの有効なシュートを妨げてはならない。
- 必要ならば、罰則の事象はさかのぼることもある。
- ボールを所持したプレーヤーのミス（例えば、ゴールエリアに侵入する）あるいは、味方のミスが生じた際は、アドバンテージは認められない。

アドバンテージの基本原則

- **プレーの中断は、限り少なく。**
ただし、必要なときに止める。
- 笛は口にくわえておくのではなく、むしろ“距離をおいて”持つ。



4 プレーの中断

競技規則で定められているプレーが中断される状況の例

1. 得点したとき
 2. 明らかな得点チャンスで違反を受けたとき
 3. プレーヤーがボールを所持してゴールエリアへ侵入したとき
 4. ボールを所持したプレーヤーが違反を犯したとき
例：膝よりも下の部位にボールが触れる、ステップを4歩以上踏んだ、3秒より長くボールを所持した、ボールを故意にゴールエリアへ戻した
 5. ゴールキーパーの違反
例：ボールをコントロールしたままゴールエリアを離れる、プレーイングエリアの床の上にあるボールに触れる、あるいはつかむ
 6. 相手との攻防時に、罰則を判定する必要がある違反を犯したとき
 7. プレーヤーあるいはチーム役員が、スポーツマンシップに反する行為を犯したとき
- * 交代時の違反では、アドバンテージは認められない（競技規則 4:2 ~ 3、4:5 ~ 6、競技規則解釈 7）。



写真のような背後からのホールディングは、罰せられなければならない。

競技規則に則ったプレーの中断

いつ笛が吹かれるのか？

前述の「競技規則で定められているプレーが中断される状況の例」の通り、レフェリーは、プレーを中断するべきか否か、いつそうするべきかを選択しなければならない。

これは必ずしも、ゴールインの有無に左右されたり、前述の中断される状況下であれば全て、すぐにプレーを中断すべき ということではない。

例えば、ボールを所持している攻撃プレーヤーが違反を受けているにもかかわらず、フリーの状況にあるウィング（サイド）へボールをパスすることができるのであれば、レフェリーはゴールへのシュートを認めた後に、必要に応じて、違反を犯したプレーヤーを罰するためにプレーを中断することになる。

競技規則では、いつプレーが中断されるのか？

- 退場時（16:3）
- 失格時（16:6）
- タイムキーパーあるいはテクニカル・デレゲートが笛を吹いたとき（2:8c）
- チームタイムアウト時（2:10、競技規則解釈 3）
- 両レフェリーの協議が必要なとき（17:7 第2段落）

プレーを中断することが義務ではないものの、強く推奨される時はいつか？

- プレーヤーの負傷

しかしながら、明らかな得点チャンス（例えば、シュートに失敗したアタッカーが負傷したが、リバウンドボールやカウンターアタック中である）であれば、シュートを打つあるいは明らかな得点チャンスが終わるまで、レフェリーはプレーの中断を、待たなければならない。

- プレーの継続が不可能であるとき
ボールがコートから出て遠くにいったとき、フローアが濡れたとき、あるいは観客席からコート内へ物が投げ込まれたときなどの外的要因の結果。

試合を中断する・状況解決および要求された行動をする

第 1 の鍵となる問題は、プレーあるいは競技時間を中断するかどうかである。

ここでは、レフェリーが競技を中断する必要があるか否かを、考えることから始める。

プレーを中断した後の再会方法と手順

1. どのように再開が行われるのか？

レフェリーは、再開時に起こりうる以下の 2 つの問題に対する答えを、笛を吹いた直後に決定しなければならない。

- 競技はどのように再開されるのか

例：スローオフ、ゴールキーパースロー、フリースロー、7m スローおよびスローイン

- ボール所持はどちらのチームか

- * 一人のプレーヤーを扱うだけなら、関連したジェスチャーを出すことを控える（例えば、方向指示）。

2. プレーヤーに関する方法

口頭での注意の次には、罰則が出される。その際、プレーヤー、その次にタイムキーパー・スコアキーパーに合図を出す。

3. プレーに関する方法

スローが行われるポイントを決定すること、およびスローのチームメイトと相手が正しいポジションについているかを確認する。

- * ボールを所持しているチームの笛が吹かれる前の違反は、笛の前に正さなければならない。

4. ジェスチャー

プレーが再開される方向を、ジェスチャーで示さなければならない。相手がゴールエリアに侵入したことによる規則違反の際には、ゴールキーパースローのジェスチャー（ジェスチャー 8）が、特に、重要である。

必要に応じて、ジェスチャーで示す。
しかしながら、ボールの所持が変わる際の方向指示やゴールキーパースローのジェスチャーは、チームにとって必要なことである。

5. プレーを再開するために笛を吹くことは必要か？

レフェリーは、スローイン、フリースローおよびゴールキーパースロー時に、必ずしも笛を吹く必要はない。ただし間違いを正さなければならないとき（例えば、スローが行われるポイントの修正）には、笛は必要である。

競技を中断する際の方法および手順

- 競技を中断するための笛が吹かれたら、直ちにタイムキーパーの方向へ、タイムアウトのジェスチャー（ジェスチャー 15）を示さなければならない。
- プレーヤーが罰せられたら（退場、失格）、該当プレーヤーがコートを出るまでプレーを再開することはできない。

その他、プレーを中断することに関して要求された方法は、同じである。

見解の相違をどうやって防ぐか

レフェリーの見解が合意に達しなかったら、誰が決断を下すのか？

もし、両レフェリーが 1 つの違反に対して笛を吹いたとき、あるいはボールがコートから出たときどちらのチームがボールを所持するかについて両レフェリーの見解が異なった場合は、両レフェリーが協議した末に合意した判定を採用する。どうしても合意に達することができないときは、コートレフェリーの見解を優先する (17:7)。この際には、必ずタイムアウトをとらなければならない。

両レフェリーが、どちらのチームの違反としなければならないかについては一致しているが、罰則の重さについて見解が異なる場合には、重い方の罰則を適用する (17:6)。

例：一方のレフェリーは 7m スローと退場を判定したが、もう片方のレフェリーはフリースローと失格と判定した。この場面での競技の再開方法は、競技規則 17:6 より、**7m スローを与え、プレーヤーを失格とする。**

レフェリーの見解が異なったことが明白なときには、直ちにタイムアウトをとらなければならない。見解が合意に達した後に、再開の笛を吹かなければならない (2:8d)。

要約

レフェリーはできる限り、見解に違いが起きることを避けるべきである。というのは、食い違いが起きることで、プレーヤーやチーム役員、観客に対してレフェリングに問題があることを示すことになるからである。

以下は、このような状況にならないための助言である。しかしながら、もし見解が異なった場

合、直ちにレフェリーはタイムアウトを取り協議をし、合意した判定を示さなければならない。

1. 競技を中断するレフェリーは、素早く明確にジェスチャー 15 を示す。
2. レフェリーは、直ちにお互いにアイコンタクトを取る。
3. 役割分担を事前に決めておく：
そのエリアを担当していなかったレフェリーは、パートナーに判断を委ねる。
4. 見解が異なったら：
タイムアウトを取り、お互い協議する。
5. 記録カードを比較する (チームタイムアウト時、ハーフタイム時、競技終了後：スコアキーパー、タイムキーパーとも行う)。

『よいポジションが見解の相違を防ぐ』

いつ競技を中断させるべきか？

一般的にレフェリーは、競技を中断する前にプレー継続のためにあらゆることを試みなければならない (17:12)。

結果として競技を中断する決定は、レフェリーの裁量に委ねられる。

以下の状況では、競技を中断する必要がある。

○ 照明の故障

レフェリーはルールに従って、故障が修復されるまで待たなければならない。照明が修復されたら、続行させるかどうか決めなければならない。

○ 濡れたフロアー

フロアーが湿ってきて、プレーヤーが深刻な怪我をするという危険があるなら (フロアーが乾いていなければ)、レフェリーは安全上の理由から競技を中断しなければならない。別のフロアーで競技を続けることも

あり得る。

ただしゴールエリア内が濡れた場合、危険な状況（例えば、ゴールキーパーの活動に支障がある）ではないのであれば競技は中断せずに、攻守が入れ替わり、反対のサイドにプレーヤーが移動した後に、フロアを拭くよう補助役員に促す。

○ 観客の暴力行為

もし、プレーヤー、レフェリーおよびチーム役員が観客同士の暴力行為によって危険にさらされるときには、レフェリーは競技を中止することができる。大会によっては、観客を外へ出し、競技を続けることもできる。

○ 一方のチームのプレーヤーが 5 人を下回った

競技規則 4:1 では、この状況では競技を中止するかどうかを判断する必要があると述べている。

5 役割分担・位置取り

競技規則 17:1 では、二人のレフェリーは同等の権限を持っていると述べている。しかしながら、実際には観察エリアおよび役割は分担されている。

近年、競技のスピード化が進んでいる。

1990 年代始めからその平均攻撃回数は両チーム合わせて 80 回にも及び、今日では 140 回にもものぼることも稀ではなくなってきた。

クイックスローオフ、一貫した定義、パッシブプレーの解釈、などの 1997 年からルール改正は、観客が興味を示さないようなプレーの局面の数を減らすこととなった。さらに、スピードあるプレーは、ハンドボールを観客にとって魅力的なスポーツへと発展させた。これらの変化は、明らかにレフェリーの要求を増やすこととなった。

これまで、競技規則の徹底した知識、良い感覚、先読みの技術、良いチームワーク、優れた

競技の理解、的確な接近などは、成功するためのレフェリーの必須事項であった。

ランニング技術、位置取りおよびゴールレフェリーとコートレフェリーの役割分担は、技術のスピードアップに適応しなければならない。

以下の節では、特にスピード化した局面でのレフェリーの新しいランニング技術の内容に付随する位置取りの改訂も含んでいる。

プレーの観察には良いチームワークが要求される



コートレフェリーは、ボールに近いところの反則とスロー（スローオフ、フリースロー）を担当しなければならない。また、タイムアウトの合図、および通常、ジャッジズテーブルとのコンタクトを密にとる。

ボールのないところでの動きが、ますます重要になってきている中、ゴールレフェリーの責務はずいぶんと変わってきた。以前は、コートレフェリー、ゴールレフェリーのそれぞれが観察するエリアの“境界線”は、ゴールレフェリー側のゴールポストよりバックコートへと伸びる延長線上（上図水色の線）を主としていた。ゴールレフェリーは、ゴールレフェリーと同じサイドのフリースローラインとゴールラインの間（上図水色の部分）で生じる全体的な反則

（技術的反則、段階的に罰せられる反則）を含むボールを所持した 1 対 1 の攻防場面での罰則の適用、ゴールエリアへの侵入、ゴールの確認を、主に観察することを要求されていた。

しかしながら、今日では、ゴールレフェリーはより広い範囲の観察が要求されており、上図

に示された水色の部分を含めたゴールエリア際が主となる。

ボールがコートレフェリーサイドにあれば、ゴールレフェリーは、ボールのないエリアの動きを観察し続けなければならない。例えば、ボールのないサイドから進入してきたプレイヤーは、防御と攻防を始めるため、この状況を進入前から観察する必要がある。

またピボット（ポスト）プレイヤーによるブロックは攻撃戦術の重要な要素であり、このような状況下で、防御側も攻撃側も反則を犯す可能性がある。そのためゴールレフェリーは、ボールのないところでの動きに目を配らなければならない。

ただしピボットプレイヤーとの攻防に関し、その任務分担は、ゴールレフェリーのみならず、コートレフェリーと連携し、ペアで管理する必要がある。

6 コートレフェリーの役割

コートレフェリーは、バックコートプレイヤーの後方に、アウターゴールラインの後ろに位置するゴールレフェリーと対角線上に位置を取る。コートレフェリーは積極的な防御に対して、位置を変化させなければならない。

コートレフェリーの後ろには、防御もその相手も置いてはならない。なぜなら、違反を犯すどのプレイヤーも見逃せないからである。

コートレフェリーの後方で、攻撃側のチームのプレイヤーが問題を起こさないよう（例えば交代時）、タイムキーパーおよびスコアキーパーを担う TD が交代を観察する。これは、防御側チームにも当てはまる。

コートレフェリーは、ボールの動きを追わなければならない。競技中は基本的なポジションと

してゴールレフェリーと対角線上の位置を一貫して取り、防御側プレイヤーと攻撃側プレイヤーの間のスペースを観察する。

しかしながら、バックコートプレイヤーの邪魔をしてはならない。

基本的役割

1. ボールに対しての反則を罰する。
2. スローの実行（スローオフ、7m スロー、フリースロー）。
3. 必要に応じて再開の笛を吹く。
4. タイムアウトを決定したときにタイムキーパーと協力する。

基本の位置取り

- バックコートプレイヤーの後方に位置する。
- ゴールレフェリーと対角線上に位置する。
- DF 隊形によって変化するコートの広がりや奥行きに応じて、位置を取る（動く）。



7 ゴールレフェリーの役割

ゴールレフェリーは、コートレフェリーとは反対サイドのアウターゴールラインの後ろで、ゴールポストから約 3m 離れた位置に立つべきである。

もし防御が積極的な防御隊形を取るならば、基本となるポジションを変えて動くべきである。一方、プレーを見るためにアウターゴールラインから離れて（後方へ）動くこともあり得る（例えば、ゴールレフェリーと同じサイドで起きたゴールエリアライン際でのプレイヤーの

コンタクト)。その観察は、もちろんボールのないエリアの動きも含む。

ゴールレフェリーの重要な役割：

- 口に笛をくわえてはならない。常に腕をおろした状態の位置で所持しておく。
- コートレフェリーの決定と同時に行動してはいけない。そして、ジェスチャーをする前にアイコンタクトを取り、ポジションを離れる。

基本的役割

1. アタッカーおよび防御側プレーヤーが、ゴールエリアに侵入していないかを観察する。
2. フリースローラインとゴールエリアラインの間のエリアで、1対1の攻防の状況を観察する。
 - * 前もって打ち合わせをしていれば、すべての類似した決定は、ゴールレフェリーによってなされる（オーバーステップを含む）。
3. 得点を認める。
4. ゴールレフェリーと同じサイドでのスローイン。
5. ゲームの展開を予測しながら、合意のもと競技を中断する。

基本の位置取り

- 一般的にアウターゴールラインと平行に、あるいは後ろに位置する。
- およそゴールからサイドラインの方向へ3m 離れる。
- 状況に応じて位置取りを変える。防御がゴールから離れたら、コートの中に位置を取ることもある（マンツーマン防御）。



8 様々な防御システムに対するレフェリーの役割分担・位置取り

レフェリーは最新の防御システムに対して柔軟に適應しなければならない。

最近の防御システムは、様々な防御システムが用いられるようになってきた。多くのチームが一試合の中で得点に応じて、また、プレーの発展のために何回も防御システムを変化させる。コートレフェリーはすぐに反応し、基本的なポジションをそれらに応じて適應させることが求められる。

レフェリーは基本ポジションにじっとしてはいけない。



ディフェンシブな6-0 防御が行われたら、コートレフェリーは、ゴールに近づく必要がある。



3 - 3 防御が行われたら、プレーの向きやアタックの強度によって、センターラインより後ろに下がることも必要である。



状況に応じて、一方のサイドライン方向へ動く必要もある。もし得点力のあるバックコートプレーヤーへのマークがコートレフェリーと同じサイドで行われたら、プレーヤーの邪魔になってしまうだろう。それゆえ、ゴールレフェリーの同意を得て素早くサイドを変え、対角線を変更することもできる。ゴールレフェリーはマンツーマンマーク時には、広い視野を持ち（ボール中心の）プレーヤー間の攻防も注視しなければならない。



最近の防御は大変柔軟であり、攻撃プレーヤーを自陣コートにまで追いやろうとする。コートレフェリーは、どんなパスや走るコースにも妨げにならないように反応しなければならない。

ボールとレフェリーの不意の接触

競技規則によると、コート上でボールがレフェリーに接触してもプレーは継続しなければならない(7:9)。例えば、ゴールレフェリーが

ゴール付近でシュートを観察する際、上半身がコート内に入っており両足はゴールラインの後ろにあった場合、ボールがゴールレフェリーに直接に当たりリバウンドボールとなってコートに戻った場合、プレーは止められゴールキーパー slows down。レフェリーがゴールエリアの中に立っていてボールに当たったらプレーは継続される。

マンツーマン防御

- それぞれのレフェリーはコートの異なるエリアを観察しなければならない -

競技の終盤、相手に追いつくために用いられる一般的な戦術として、オールマンツーマン防御がある。マンツーマン防御が行われたらコートレフェリーとゴールレフェリーの位置取りは、よく観察して変える必要がある。



上図に示されているように、ゴールレフェリーは基本的な位置を離れて、コートの方へ移動しなければならない。両レフェリーはサイドラインの方へ移動し、プレーを観察するために、およびプレーヤーがコートすべてを利用できるように、良い位置取りをするべきである。図中のレフェリーは、対角線上で見るためにより大きなエリアを分割している。実際の状況によると、コートレフェリーは深い位置でボールを所持しているプレーヤーを観察し続け、ゴールレフェリーはボールのないところの動きを目で追

う必要がある。プレーヤーの位置に対して、レフェリーも柔軟に適応する必要がある。例えば、プレーがゴール方向へ向けられるときに。必要ならば、レフェリーはコートの外へ動くこともあり得る。

9 ウイング(サイド)ポジションからのスロー時の役割分担

	コートレフェリーの 主な役割	ゴールレフェリーの 主な役割
オフ エン ス	<ul style="list-style-type: none"> ○走っているときのボールに対する反則(オーバーステップ) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ゴールエリア際のオフエンシブファール ○ジャンプ： ゴールエリアに入っていないか？ ○シュート： ボールを離す前にゴールエリアに触れていないか？ ○ゴールインかどうかの確認
ディ フェ ンス	<ul style="list-style-type: none"> ○サイドからの動き (プレーヤーのポジションが可能ならば) ○基本ポジション、特にゴールエリアへジャンプするとき 	<ul style="list-style-type: none"> ○ゴールエリアを通過していないか？ ○ジャンプ時の基本ポジション ○規則に反するボディコンタクト： ウイング(サイド)からのプッシング、ロングステップ、foot on foot 等 ○ウイング(サイド) DF のジャンプ：ジャンプ時の動き

ゴールレフェリーが観察すべき局面およびどこに位置を取るか？



1. できる限り、早くプレーが進む方向を認識する（状況の予測）。



2. レフェリーは全体が見渡せるような位置を取るために後ろに下がり、攻撃がレフェリーサイドでゴールエリアラインを踏み越えていないか、あるいは攻撃がゴールエリアに侵入していないか、防御過程でどのように動いているかを観察する。



3. ゴールエリアラインから動いて、最終状況を観察する。
 - * プレーヤーが再び地面に着く前にシュートが打たれたか？



4. ゴール方向を見て必要ならば前に移動し、ボールの軌道を追う（ゴールかノーゴールか）。
 - * 動きから早く目を放してはいけない（反則は、シュートが打たれてからも起こる可能性がある）。

ウィング（サイド）からのシュート時のゴールレフェリーの観察手順



1



2

ウィング（サイド）がジャンプするとき、サイドから防御側プレーヤーが動いてくる。アタッカーはゴールエリア上でジャンプしている。ジャンプの間、観察し続ける。

1. （後ろに下って）防御側プレーヤーは、どう動くのかを観察する
2. 攻撃側の走りとジャンプを観察する。



3

3. ウィング（サイド）はシュートを打つ際、ゴールエリアに着地する前にボールを離すか？



4

4. ボールがゴールに入った。完全にゴールラインを割ったか？ゴールレフェリーは前に動いて確認しなければならない。

反対側からのシュート時の位置取り



1

1. この状況では、ゴールレフェリーはウィング（サイド）の走りとシュートを見るために前に身を乗り出している。必要ならば、ゴールエリアに入っても良い。

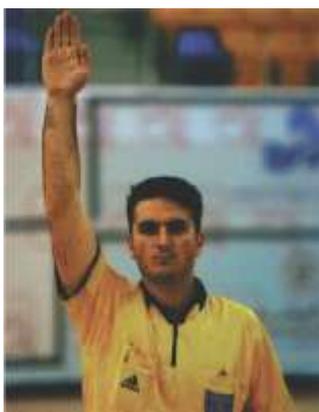


2

2. ゴールレフェリーは、ボールがゴールラインを割ったか観察することができるよう、上半身を前に動かす。

10 ゴールイン後の役割

1. ゴールイン後：ゴールレフェリーは、コートレフェリーとアイコンタクトを取る。
2. コートレフェリーは同意して腕をあげる。
3. ゴールレフェリーも腕をあげ、笛を 2 回吹く。
4. ゴールレフェリーはコートレフェリーとなり、スローオフの笛を吹く。



ジェスチャー 12：得点

レフェリーは得点の際、協力して確認する必要がある

ゴールを認めたら、どんな問題も引き起こしてはいけない。しかしながら、経験の少ないレフェリーは、いくつかの問題を引き起こし得る。

例えば、バックコートプレーヤーがシュートを打った後で、ゴールレフェリーがゴールを認めた。しかしほとんど同時に、バックコートプレーヤーがステップを踏みすぎたために、コートレフェリーがフリースローにした。ゴールに関する見解の食い違いはすべてのプレーヤーや観客を当惑させる。それゆえ、そのような状況を避けるためにレフェリーはお互いに協力するというのが原則である。

1. まず、ゴールに関する規則で述べられているすべての状況が達成されなければならない。

- ボールが完全にゴールラインを割る。
- スロアーもチームメイトも反則を犯していない。
- プレーが中断されていない。
- ゴールレフェリーはコートレフェリーとアイコンタクトを取る。例えば、カウンターアタックやクイックスローオフが行われて、コートレフェリーが離れていたとしても、ゴールが確認されるのを待つ。

2. コートレフェリーは腕をあげて同意したことを示す。
3. ゴールレフェリーは腕をあげ、笛を 2 回吹く。
4. ゴールレフェリーはコートレフェリーとなり、スローオフの笛を吹く。

- * 例えコートレフェリーが離れても（カウンターアタック時）、ゴールレフェリーは合図の確認を待たなければならない。というのは、センターおよびバックコートで反則が起こるかもしれないからである。

11 コートレフェリーとゴールレフェリーの交代

ゴールレフェリーおよびコートレフェリーは役割を交代する

ゴールラインとコートレフェリーは、その基本的な役割を実質的に、自動的に変える。防御チーム側にいるゴールレフェリーは、防御チームがボールを所持した時点でコートレフェリーとなる。コートレフェリーであったレフェリーは、逆のコートではゴールレフェリーとなる。

競技規則に要求されてはいないものの、レフェリーはサイドを交代する。レフェリーは役割を交代することで、コートのカバーするねらいがある。両レフェリーは少なくとも競技の前後半で、次の図に示した 4 つの基本的ポジションを取るべきである。



以下の状況は、役割交代するのに特に適した時間である。

- ボールがアウターゴールラインを越えたとき
- 7m スロー
- タイムアウトあるいはチームタイムアウト

* 競技のスピード化により、レフェリーは得点後に役割交代ができない。というのは、クイックスローオフを行うことを認めなければならないからである。また、レフェリーが役割を交代するために要求される状況がある。

例：

- 一人のレフェリーが同じチームに対して次々といくつかの決定を下した。
- 交代エリアで役員の問題があった：一方のレフェリーがこのサイドにいた。
- 外部の要因（ライトが暗いなど）が役割の交代の機会を制限した。あるいは、より頻繁に役割を交代する必要があった。

* ゴールが決まった後は、サイドを交代してはいけない！

7m スローにおける役割の交代

7m スローの際コートレフェリーは、スローが正確に行われているのかを観察する責任がある。両レフェリーは、スローのために交代してきたプレーヤーが左利きか右利きかを見極めな

ければならない。もしもそのプレーヤーが、コートの中でプレーをしているプレーヤーだとすれば、ゲームを観察する中で、利き手を観察して確認しておくことも必要だろう。7m スローの笛を吹く前には、コートレフェリーはスローを行うプレーヤーがボールを投げる手のサイドにポジションを取る。コートレフェリーはスロー実施を観察するための基本的なポジションにつき、タイムキーパーと互いにアイコンタクトを取る。もう一方のレフェリーは、対角線上のアウターゴールラインの位置につく。

12 GKなしでの攻撃(6人 or 7人)

コートレフェリーのポジショニングに注意する

7人攻撃を行う場合や自チームに退場者がいる場合に、ゴールキーパー無しでの攻撃が見られる。この場合のコートレフェリーの位置取りや動きについて、注意を払う必要がある。

コートレフェリーから反対のコート(のゴールレフェリー)に戻る際、最も良い走路はベンチと反対側である。このような位置を取れば、素早い選手交代を妨害することは避けられる。レフェリーは、もしも逆の位置を取っているならば、位置を交代できる機会をゲームの流れの中から見つけなければならない。位置の交代は、次のようなタイミングが挙げられる。



- **攻撃側がシュートまでのきっかけを作るまでの間、あるいはゲームが中断しているときに、ゴールレフェリーがゴールの後ろを**
通ってベンチ側に移動
- コートレフェリーからゴールレフェリーに戻る際（攻防の切り替えのタイミングで）、コート中央付近からベンチの反対側に移動
- ゴールレフェリーとコートレフェリーがそのままサイドラインと並行に移動

コートレフェリーからゴールレフェリーに戻る際、決してコートに戻ろうとするGKと接触、あるいは交代の妨げにならないようにする。

またサイド交換を集中するがあまり、ボールを獲得したチームが直接ゴールを狙うという場面において、その妨げとなることがないように、レフェリーは注意しながら戻る必要がある。

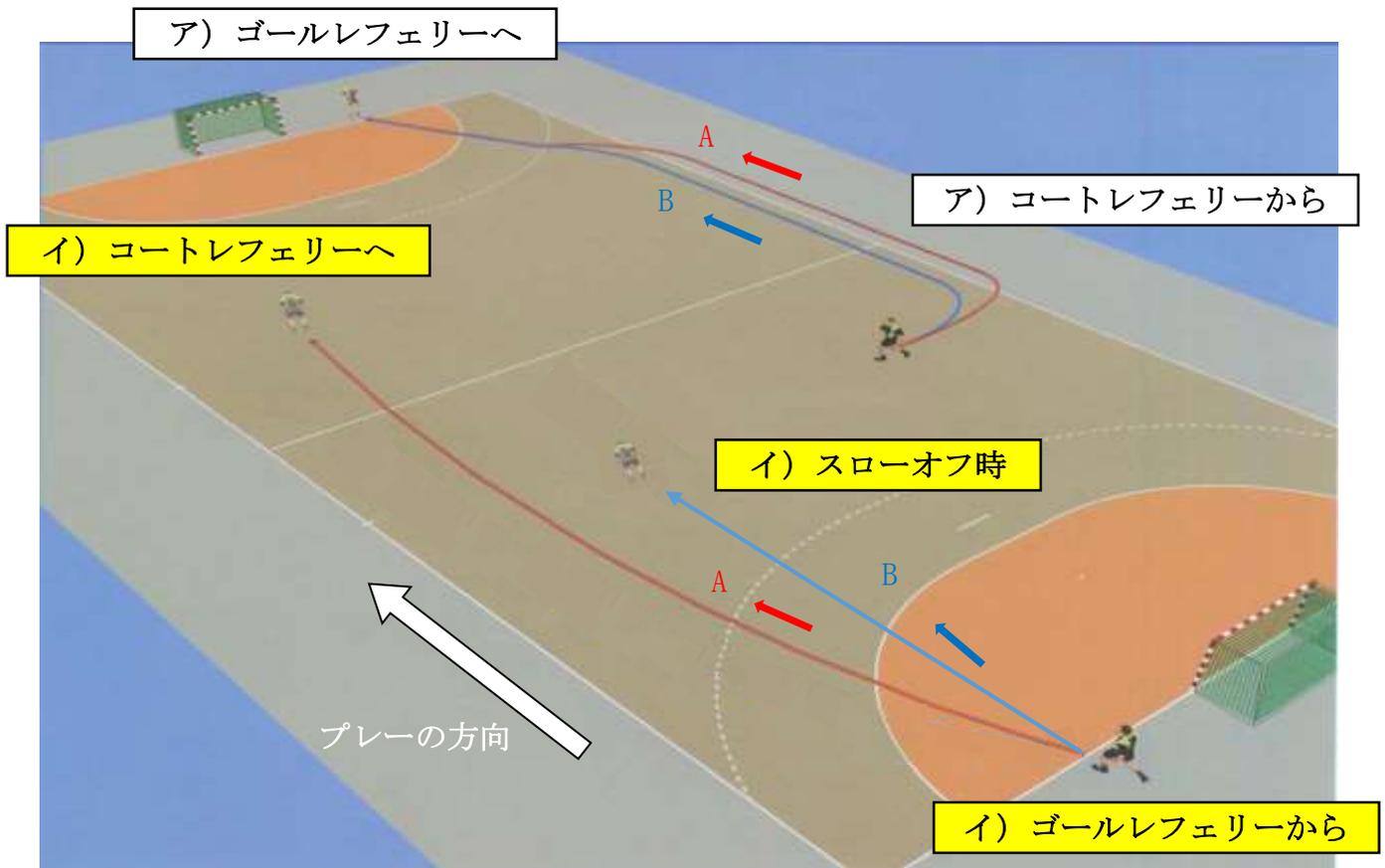
レフェリーは、チームの戦術、置かれている状況等を読むことで、GK がいない状態での攻撃に対し、素早く対応しなければならない。

もしもヘッドセットを使用し T0 との連携が取れる状況であるならば、試合前に打ち合わせをしておくことで、T0 より、攻撃チームが GK を下げて攻撃を開始したことを知らせ、レフェリーに注意を促すことも可能となる。この伝達により、レフェリーがその状況に素早く気づき、適切な判定（GK が不在、すなわち明らかな得点のチャンスである）をすることを助けることができる。



13 レフェリーの走法

ポジション交換の基本的な走路



コートレフェリーがゴールレフェリーのポジションに動く

- レフェリーは競技に常に視線を向けながら、速やかにサイドラインの方に移動する。
- 状況によっては、プレーヤーの妨げにならないようコートの外側を走行することもある。
- もしコートの外側を走ることができなければ、サイドライン際を走る（上図、コートレフェリーの B の経路）。
- アウターゴールラインの基本ポジションへ素早く移動することよりも、競技を観察し続けることがより重要である。

ゴールレフェリーがコートレフェリーのポジションに動く

- レフェリーは移動中、少なくとも周辺視で確実にプレーヤーをとらえること。
- ストレートにセンターラインを越えて、プレーを追いかける（上図、ゴールレフェリーの A の経路）。
- スローオフの笛を吹くのに適当なポジションにつくため、得点后、全体が見渡せる位置に向かって走る（上図、ゴールレフェリーの B の経路）。
- レフェリーは笛を吹く前に、センターラインの後方で、もう一人のレフェリーと対角線上になるように位置を取る。



コートレフェリーがゴールレフェリーのポジションにつくときの動き方（コートの外側）



コートレフェリーがゴールレフェリーのポジションにつくときの動き方（コートの内側）



ゴールレフェリーがコートレフェリーのポジションにつくときの動き方（スローオフの笛を吹く場合）

ランニングテクニック

レフェリーはコートレフェリーの位置からゴールレフェリーの位置に動くときプレーに遅れてしまわないよう前方方向へ走るべきである。しかしながら、背後のプレーを見落とさないよう、上半身をひねる必要がある。柔軟で優れた走行調整が要求される。

もう 1 つ重要な瞬間は、チーム間でボールの所持が変わるときである。コートレフェリー時、直前までコート中央にいたときは、プレーを観察できるようゴールレフェリーのポジションにつくときにサイドラインへ斜めに走る。レフェリーはコートから目を離して位置を変える際にミスが犯すが、これはプレーが見えない状態で動きを始めるからである。シンプルで素早いランニングがいつもベストとは限らない。状

況に応じて、レフェリーは何が起きているか確実に見るために立ち止まらなければならない（例えば競り合っているときなど）。

スローオフ時の基本的なポジション

上の写真は、ゴールレフェリーがゴールインのジェスチャーの合図をした後にセンターライン方向へ歩いていく様子を示している。スローオフの笛を吹く前に、スローオフを観察するのに最適なポジションにつくため、センターラインの手前約 3m で止まるべきである。常にセンターラインに戻って行く必要はない。これは、ラインを超えて移動しようとするプレーヤーが壁になって、スローの際の視界を妨げる可能性があるからである。

ゴールキーパースローの状況

- ジェスチャーを明確にし、迅速に移動することを忘れてはならない -

ジェスチャーはどうしても必要なときに示すべきであるが、両チームにどちらのチームの所持がいち早く知らせなければならない状況では、特に重要である（ジェスチャー 9：フリースロー）。2005 年の競技規則 6：2a（ゴールエリア内に侵入したとき、ゴールエリア内に転がっているボールに触れた場合／2010 年版競技規則 6：5）の変更後、レフェリー（主にゴールレフェリー）はゴールキーパースローを判定したときだけ、ジェスチャー 8（ゴールキーパースロー）の合図を示すことができる。戦術的な観点から、攻撃側となったチームは、速やかにカウンターアタックを開始することができる。

必要ならばレフェリーは、ゴールエリアライン付近の違反（オフENSIVブファウル、オーバーステップ）の後に、ボールを所持しているチームに対し判定した全てのスローにおいて、ジェスチャー 9 の合図を示さなければならない。

ゴールレフェリーはゴールキーパースロー中に何をすべきか？

これまで、ゴールレフェリーはコートレフェリーのポジションにつく前に、ゴールキーパーがボールをプレーするまでは、その場所に留まっていた。しかしながら現在この対応は、その後のカウンターアタック（例えば、ゴールキーパーが相手コートへロングパスを出した）にあわせた、最適なコートレフェリーのポジションにつけなくなるということを意味する。

次の図は、ゴールキーパーがスロー動作に入っているとき、すでに前へ動き始めているということを示している。レフェリーは、ゴールキーパーが正しくスローを行っているかどうかや

他のプレーヤーを観察するため、フリースローライン近くに位置を取る。



もしレフェリーが、（ペアのレフェリーとアイコンタクトによる）確認を行うことなく反対側のゴールへ素早く移動したならば、“誤った合図”を示し、プレーをどのように継続させるかについて、レフェリー間で見解が一致していないとプレーヤーに思わせてしまうことになる。

もしゴールレフェリーが、プレーの継続についてコートレフェリーと異なる判定を下したならば、プレーヤー、チーム役員および観客は、穏やかではいられないであろう。

14 プレー観察のガイドライン

1. 常にプレーを観察せよ！

- 迅速にプレー：常に何が起きているのか注意し、決してプレーから目を離してはいけない。
- 反対コートへ移動する間も、プレーを観察し続けること。

2. プレーを見届けることが、スピード以上に重要である

ゴールレフェリーのポジションに急いでたどり着くよりも、コート全体を観察し続けることがより重要である。

3. 優先順位をつけてプレーを観察すること。

コートレフェリーであったレフェリーは、手短かに立ち止まることができるし、必要ならば、1対1の状況を観察できる位置を取るため、プレーヤーから追い越されることが容認される。その後にゴールレフェリーのポジションにつく。

4. ゴールレフェリーだったレフェリーは、背後に両チームのプレーヤーを置いてはならない。

ゴールレフェリーは自分のポジションを離れたとしても、両チームのプレーヤーをしっかりと観察できる位置で、プレーヤーからあまり離れてしまわないような方法で移動する。

- * ゴールキーパースロー中、ゴールキーパーがスローを終えるまで待たなくてもよい。

5. 決して得点の後に役割を交替してはならない！

レフェリーは決して得点の後にサイドを交替してはならない。もしコートのサイドラインに沿ってお互いがポジションを変えようとするなら、クイックスローの妨害になる、あるいは、コート全体で何が起きているのか見失うことがある

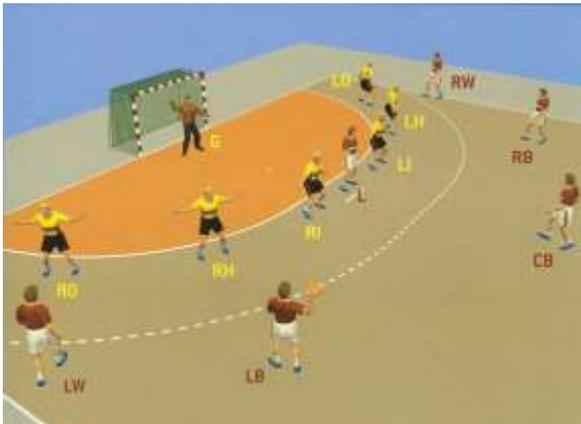
6. プレーを再開し、その後得点の記録をする。

両レフェリーが得点や警告などを、同時に記録を取ることはしない。一人のレフェリーが記録中、もう一方のレフェリーはプレーを観察し続ける。一方のレフェリーは、パートナーのレフェリーが記録し終わってから、記録する。

プレーの評価とレフェリーの 役割分担、位置取り

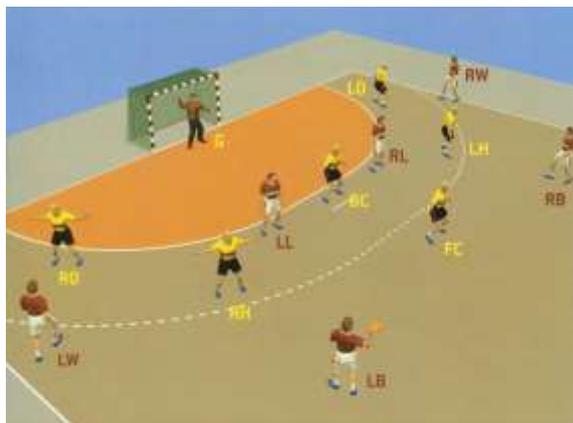


1 ポジションの名称



6 - 0 防御システム 3 - 3 攻撃

- | | |
|-------------|--------------|
| G - ゴールキーパー | RW - 右ウィング |
| RO - 右ウィング | (右サイド) |
| RH - 右ハーフ | RB - 右バック |
| (右 2 枚目) | CB - センターバック |
| RI - 右インサイド | LB - 左バック |
| (右 3 枚目) | LW - 左ウィング |
| LI - 左インサイド | (左サイド) |
| (左 3 枚目) | L - ピボット |
| LH - 左ハーフ | (ポスト) |
| (左 2 枚目) | |
| LO - 左ウィング | |
| (左サイド) | |

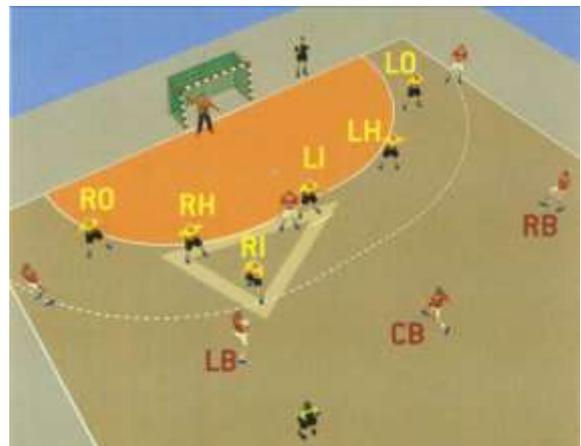


3 - 2 - 1 防御システム

2 - 4 攻撃

- | | |
|---------------|------------|
| G - ゴールキーパー | RW - 右ウィング |
| RO - 右ウィング | (右サイド) |
| (右サイド) | RB - 右バック |
| RH - 右ハーフ | LL - 左ピボット |
| (右 2 枚目) | (左ポスト) |
| BC - バックセンター | RL - 右ピボット |
| LB - 左バック | (右ポスト) |
| FC - フロントセンター | LW - 左ウィング |
| LH - 左ハーフ | (左サイド) |
| (左 2 枚目) | |
| LO - 左ウィング | |
| (左サイド) | |

2 6 - 0 防御



6 - 0 防御は、最もディフェンシブな方法で、基本的にはすべての防御プレイヤーはゴールエリアラインに沿って移動し、それぞれの防御プレイヤーがそれぞれの防御エリアを受け持つ。

コートレフェリーは横に移動しながら、ボールのあるところの 1 対 1 の攻防が観察できる位置を取る。また、隣の防御プレイヤーにも注目すべきである。ゴールエリア方向に向けて、

はっきりとコートを見ることができるよう、ボールを持ったプレイヤーの斜め後方に立つ必要がある。

ゴールレフェリーは、パスを受けるために自由に走れるピボット（ポスト）と、その相手防御プレイヤーを見る必要がある。ピボット（ポスト）と防御プレイヤーとの1対1の攻防になった場合は、ボール方向にいる隣の防御プレイヤーの動き（ゴールエリア内を移動してないかなど）も観察する必要がある。また、ボールから離れた側のプレイヤーの身体接触も観察しなければならない。

ゲーム開始時よりレフェリーは、ハーフ（2枚目）とインサイド（3枚目）の防御プレイヤーの活動に注意を払う必要がある。

ディフェンシブな6-0防御の場合、すべての防御プレイヤーがゴールエリアラインに沿った横移動を中心に防御活動を行うため、ピボット（ポスト）は防御プレイヤーの背後を走る機会はほとんどない。この場合、攻撃側プレイヤーは前方から防御プレイヤーの進路をブロックしようとする。ゴールレフェリーは、以下のような違反に注意しなければならない。

ーピボット（ポスト）が防御プレイヤーをゴールエリア内に押し込む。

ー防御プレイヤーが、ゴールエリア内に立ってシュートをブロックしたりボールをカットしたりする。

それに対し、積極的にインサイド（3枚目）の防御プレイヤーがゴールエリアラインを離れてバックコートの攻撃プレイヤーに対し防御活動をすることもある。この場合、ピボット（ポスト）は容易に防御プレイヤーの背後を走ることができるため、防御プレイヤー（特にハーフ（2枚目）の防御プレイヤー）がピボット（ポスト）を掴むことで走ることを妨げようとする。レフェリーがこのような違反を一貫して罰することが出来なければ、攻撃チームに重大な

不利益を与えることになってしまう。



図のように、左バックの攻撃プレイヤーに対し、右インサイド（3枚目）の防御が積極的な防御活動をしようとすると、その背後の空間をピボット（ポスト）は自由に走れることになる。センターのバックコートにパスが展開され、もう一人のインサイド（3枚目）防御がゴールエリアラインを離れると、ピボット（ポスト）が走れる空間はさらに大きくなる。このような場面で、ちょっとした間でもピボット（ポスト）がつかまされると、攻撃のタイミングが全て破壊されてしまうこともありうる。**コートレフェリーはバックコートのボール周辺の攻防を観察しつつ、ゴールレフェリーと共に、早い段階からピボット（ポスト）と防御プレイヤーを観察、管理しておく必要がある。**



これとは逆に、写真のように、ハーフ（2枚目）の防御プレイヤーが積極的な活動を見せる場合もある。このときには、ハーフ（2枚目）の背後に大きな空間ができるため、やはりピボット（ポスト）の走りをインサイド（3枚目）の防御プレイヤーがつかむという違反が生じて

くる。

今日のゲームで、ピボット（ポスト）は特に重要である。防御プレイヤーは、ピボット（ポスト）のスペースやブロックプレーを意図的に制限しようとする。その際に、防御プレイヤーはしばしば、ピボット（ポスト）をつかんだり、抱きかかえたり、押ししたりする。このようなフリースローラインとゴールエリアラインの間のすべての違反を防ぐためには、一貫した基準がとられなければならない。いずれにせよ、6 - 0 防御において多くの行為は非常に狭い空間で起き、かつゴールエリアライン際とボール周辺で同時に違反が起こる。このことからレフェリーは、**ペアで適切な役割分担を行うと共に、ゴールエリア際のピボットの攻防は、開始直後から、ゴールレフェリーとコートレフェリーの 2 人で連携、管理しなければならない。**

ゴールエリア前の違反を一貫して罰することが出来ないレフェリーは、ゲームが進行するにつれて、より頻繁に起こるそのような違反を目にすることになるだろう。

3 5 - 1 防御



5 - 1 防御は、攻撃を縦に分断することを狙いとする。さらに、ディフェンシブな防御隊形と、オフェンシブな防御隊形の両方の利点を兼ね備えている。

攻撃的なフロントセンターの防御プレイヤー以外は、ゴールエリア前でディフェンシブにプレーする。その中で、バックセンターの行動を

よく観察する必要がある。バックセンターはリーダーとして活動し、時には絶え間なくピボット（ポスト）についていき、時にはマークを放置してボールに集中したり、時にはボールがある側をフォローする防御プレイヤーとして活動することもある。



コートレフェリーは、バックコートでの行為全体、特にボール周辺のプレーを観察する。また、ピボット（ポスト）が同じボール側にいる場合は、ピボット（ポスト）経由で攻撃の機会を作り出すことが多いので、ピボット（ポスト）プレイヤーのブロックプレーも観察する必要がある。

コートレフェリーはどのくらい攻撃的な 5 - 1 防御なのかによって、位置を変えなければならない。また、図のようなフロントセンターの積極的な防御で、攻撃の流れがしばしば中断されているようであれば、パッシブプレーの判定を考えなければならない。

5 - 1 防御に対しては、攻撃側は 3 - 3 攻撃から 2 - 4 攻撃への移行を仕掛けるケースが多い。攻撃プレイヤーが、バックコートあるいはウィング（サイド）の位置からフリースローラインを超えて走りこみ、もう 1 人のピボット（ポスト）プレイヤーの役割を担うことになる。



写真は典型的な状況の 1 つである。右下のピボット（ポスト）プレイヤーは、センターバックのポジションから走りこんできた。このような場合、コートレフェリーはボール周辺の 1 対 1 の攻防に注目し、ゴールレフェリーはボールを持たずにゴールの方へ走り込む攻撃プレイヤーと、それに対する防御プレイヤーの行為に注目する。

役割が正しく分担されれば、ゴールレフェリーはボールから離れた側も観察し、違反を罰すべきである。

4 3 - 2 - 1 防御



究極のボール中心の防御隊形であり、すべての防御プレイヤーは、一貫してボールに焦点を当てている。

上の写真のように左バックがボールを持って攻撃した場合、防御側はそのスペースを制限するために位置を取り、結果的にボール周辺は防御側が数的優位となる。攻撃側は常にボールの反対側の数的優位な状況を活かすために、速い

パスで攻撃をつないでいくことになる。

3 - 2 - 1 防御に対しては、攻撃側は 3 - 3 攻撃と 2 - 4 攻撃を使い分けることが多い。

3 - 3 攻撃に対する基本的な活動



図は、左バックコートのプレイヤーがボールを持っているときの基本的な位置取りである。レフェリーの基本的な役割分担としては、以下のとおりである。

- コートレフェリーは、ボール周辺の 1 対 1 とボール周辺のプレイヤー同士の攻防を観察する。
- ゴールレフェリーは、ボールのない側で起こっていることと、ピボット（ポスト）に注目する。



上の写真は、典型的な問題となる状況である。本来、ピボット（ポスト）を防御するバックセンターの防御プレイヤーが、ボールのある側に移動してしまっているため、コート右側にすでに攻撃側の数的優位な状況が生まれている。

また、本来右のバックコートプレイヤーを防

御する左ハーフ（2枚目）の防御プレイヤーは、背後という悪い位置からピボット（ポスト）への対角のパスをブロックする必要があるが生じている。



このとき、防御側は反対側に展開されて、数的不利な状況をしのぐために、上の写真の左ハーフ（2枚目）のように意図的にゴールエリア内を横切ったり（対処：アドバンテージを見て、防御側が意図的に繰り返してゴールエリアに侵入しているようであれば、防御側プレイヤーを段階的に罰する）、次の写真のようにフリーになっている対角のピボット（ポスト）に対して違反行為をして攻撃のチャンスをつぶそうとすることが多い（対角のピボット（ポスト）への違反は、決して軽いことではない。この違反が罰せられないと、3-2-1 防御の弱点を狙っているチームが不利になってしまう）。



またピボット（ポスト）プレイヤーは、ハーフの防御プレイヤーを押ししたりつかんだり、ゴールエリア内を横切って移動したりしてボールを獲ようとする。

このような状況は、主にゴールレフェリーが観察しなければならない。

2-4 攻撃に対する基本的な活動



左側のバックコートプレイヤーがボールを所持しているのに対し、右ハーフ（2枚目）の防御プレイヤーが攻撃的に詰めている。その背後で、ボールのある側のピボット（ポスト）をバックセンターが守り、結果的に右側で攻撃側の数的有利な状況が出来ている。ボールのない右側のピボット（ポスト）は、対角のパスを受け取るために自由に走ることができる。

コートレフェリーは、ボールを持っているプレイヤーの位置によって、自らも移動する必要がある。また、ボールのない方のピボット（ポスト）を、少なくとも視界の隅におく必要もある。ただし基本的には、ボールのない側の争いはゴールレフェリーに任せる必要がある。

ゴールレフェリーは、ボールのない側の防御行為やピボット（ポスト）の移動を観察する。典型的な攻撃側の違反には、つかんだり、コートエリア内を移動したり、不正な位置でのブロックなどがある。

バックセンターは、常にボールがある側のピボット（ポスト）を守ろうと頻繁に移動をする。その際、最初に守っていたピボット（ポスト）をハーフ（2枚目）に受け渡す行為に違反はないか、移動中に違反がないか、無理にピボット（ポスト）を守ろうとしていないか（背後からつかむなど）、その一方で、攻撃側のピボ

ット（ポスト）が、その移動を妨げるために違反をしていないか（不正なブロック）などが観察のキーポイントである。

5 1 - 5 防御



究極にアクティブな防御隊形である。

1 人の DF だけがピボット（ポスト）を密着でマークし、残りの防御プレイヤーは攻撃的に防御活動を行っている。

両レフェリーは、それぞれ位置取りを慎重に変化させる必要がある。

コートレフェリーは、1 対 1 を対角から深い位置で観察できるよう、写真のように深い位置でサイドラインよりに移動する。中央にはプレイヤーが走りこめるノーマークのスペースがたくさんある。コートレフェリーは、バックコートの 1 対 1 を主に観察するが、ボールのない 1 対 1 や、バックコートからパスを受け取るためにピボット（ポスト）がフリースローラインの方へ走り出たら、それに伴う争いを観察するのに良い位置を取る必要がある。

ゴールレフェリーは、フリースローラインとゴールエリアラインの間のすべての行為を観察する。利用可能な空間がたくさんあるため、ウイング（サイド）プレイヤーなどもフリーで走りこんでくる可能性があり、多くの防御プレイヤーはその動きをすぐにつかんで止めようとする。

6 3 - 3 防御



写真はセンターライン付近まで防御プレイヤーがラインを上げた、非常に攻撃的な 3 - 3 防御である。このような防御隊形するとき、攻撃側はいつものような組み立て局面や準備のパスをすることが出来ず、争いがコート中央から始まるということに準備をしておく必要がある。

コートレフェリーはこの写真のポジションより、さらにサイドラインよりに位置を取り、深い位置で全体が観察できるようにする。ゴールレフェリーは、ゴールエリアに近い攻防を観察できるよう位置をとる。

レフェリーは絶えず、位置取りを適応させる必要がある。

7 5 - 0 + 1 防御



マンツーマン防御とゾーン防御という 2 つの防御スタイルを含んでいる。防御側は特定の脅威となる攻撃プレイヤーを密着のマークによって除外し、残りのプレイヤーで 6 - 0 防御の戦術に沿ってプレーする。



コートレフェリーは、マンツーマンの状況が観察できるように、マンツーマンが行われていない方のサイドに立ち、場合によっては少し後退し、ただし、マンツーマンされているプレイヤーがセンターラインよりはるかに離れた位置まで下がっていったときは、コートレフェリーは通常的位置にとどまり、ゴールレフェリーに観察を委ねるべきである。

ゴールレフェリーは原則として、フリースローラインとゴールエリアラインの間の全ての行為に焦点をおく必要がある。ボールがマンツーマンと反対側にあるときは、コートレフェリーをサポートし、マンツーマンで起こる行為にも視線を配る。

8 4 - 0 + 2 防御



2人の防御プレイヤーが、攻撃的にそれぞれマンツーマンマークをする。その背後に、大きなスペースが出来ている。

この場合、レフェリーは位置取りについて柔軟な対処をする必要がある。

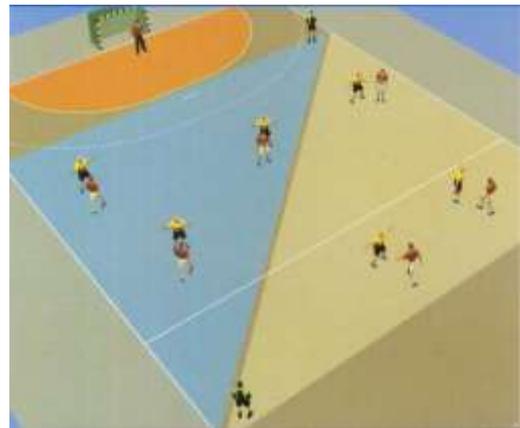
コートレフェリーは、基本的な位置を取るに

あたり、2つのマンツーマンマークが視野に入るようにしなければならない。場合によっては後ろに下がる必要もある。

ゴールレフェリーは、ゴールに近い範囲のすべての行動を観察しなければならない。マンツーマンマークの裏の空間は、大抵攻撃の最初の局面にしか現れず、ボールを持ってあるいはボールを持たずに走り込むプレイヤーやゴールエリアライン際の攻撃行為により、このスペースは小さくなっていく。

攻撃開始時は、コートレフェリーはマンツーマンを含むバックコートを、ゴールレフェリーはゴールに近い広いフリースペースでのプレー（例えば、ピボット（ポスト）の1対1の行為や空間に走り込むプレー）を観察するが、ボールがゴールエリアに近づき、マンツーマンによる空間が消えていったときは、レフェリーは5-0+1防御や6-0防御で使った役割にスイッチする必要がある。

9 マンツーマン 防御



マンツーマン防御が行われるのは、大抵はゲーム終盤である。観察しなければいけない領域は、場合によってはコート全体となり、レフェリーは基本的な位置の変更をすることが必要になる。

コートレフェリーはサイドライン近くに立ち、深い位置からプレーを斜めの角度で見る必

要がある。両レフェリーを対角線で結び、観察領域を分担すると良い。

ゴールレフェリーは、もしプレーがコート中央で行われたら、アウターゴールラインの後ろのいつもの位置にとどまることは出来ない。場合によってはゴールエリアを超えて、プレーにより近い位置へと移動する必要もある。

プレーを妨げないように、両レフェリーはコートから少し出た位置から観察することも必要である。

マンツーマン防御では、プレーヤーはボールがあるときもないときも、フリーになろうとコート全体を使う。レフェリーは広くコートをカバーできるよう、走って移動ができるような準備を常にしておく必要がある。

例えば、攻撃側が数的不利にあるようなとき、攻撃側は積極的な活動をしないあるいはできない状況になり、パッシブプレーをもたらす場合も多くある。

10 ゴールキーパー不在の状況での攻撃



7人攻撃を行う場合や自チームに退場者がいる場合に、ゴールキーパー無しでの攻撃が見られる。この場合のコートレフェリーの位置取りや動きについて、注意を払う必要がある。コートレフェリーから反対のコート(のゴールレフェリー)に戻る際、最も良い走路はベンチと反対側である。このような位置を取れば、素早い選手交代を妨害することは避けられる。レフェリーは、もしも逆の位置を取っている場合、位置を交代できる機会を流れの中で見つけなければならない。

また、ゴールキーパー不在時は、明らかな得点チャンスとの関係が重要となる。レフェリーは戻り方や位置の交代のみに集中するのではなく、ボールをめぐるプレーヤーの位置関係や違反行為の有無、ゴールが無人の状況であるかどうかも含め、丁寧に観察することを忘れてはならない。

レフェリーに必要な 身体能力とトレーニング



競技規則に基づいたレフェリング

レフェリーが、上手くゲームをコントロールするためには、常にボールに遅れないことが必要であり、そのために十分なレベルの体力を備え持つ必要がある。

ハンドボールは速いゲーム展開へと発展しており、レフェリーにはこれまで以上の体力が必要となる。

レフェリーはどんな運動能力を必要とするか？

第一に、以下のランニング技能が不可欠である。

- 持久力、ゲーム終盤で疲労しないように、またさらに集中し一定の冷静さを保つことができるように。
- スピード、状況が変化するにつれて、また攻防が変わったとき、適切に対応できるように。

しかしながら、スプリント能力だけでは十分ではない。レフェリーは、もう一方のチームが素早くボールを獲得して攻防が切り替わったことに対応するため、素早く方向転換することが必要である。また、レフェリーはプレーヤーが走っている間、ボールから目を離さないことも必要である。

従って、スピードに加えて、レフェリーは良い判断力を持ち、素早い反応ができ、自分の位置を理解し、バランスを保ち、何事にも常に柔軟に対応できることも必要である。

またレフェリーは、上半身の筋力のみならず、全体的に強く、柔軟な筋肉を持つ必要がある。

1 持久力

異なるタイプの動きや運動には、異なる種類の持久力が必要である、すなわち順次異なるタイプのトレーニングが必要となる。レフェリー

は、特に 2 つのタイプのエネルギーを必要とする。

1. 有酸素性エネルギー／スタミナ

このタイプは 1 秒あたり比較的低いエネルギー供給であるが、供給されるエネルギーは長時間にわたって供給されることができ、すぐに活用される。エネルギーは酸素の利用によって供給される。

2. 無酸素性非乳酸性エネルギー

これは、1 秒あたり高い比率のエネルギーを供給する素早いエネルギー供給である。しかし、エネルギー供給は 4~6 秒間続くだけである。このタイプのシステムは、酸素を必要としない。酸素を必要としない乳酸系エネルギーシステムと異なり（例えば 400m ランナーによって使われる）、非乳酸性エネルギーシステムは副産物として乳酸を産生しない。

基礎的な有酸素性持久力トレーニング

基礎的な有酸素性持久力をトレーニングするために、アスリートはある程度の時間（約 45 分まで）ある程度のレベルの運動を続けるという目的を念頭におく必要がある。したがって、最も使用するエネルギーシステムが有酸素性システムであることを確かめるため、適切なスピードで走ることが必要である。必要とされるレベルの運動を見つけ出す最良の方法（不幸にも最も高価であるが）は、乳酸測定を行うことである。そして測定の結果から、アスリートのための個別のトレーニング計画を作成し、その時にアスリートの体力レベルに特有のランニングスピードと脈拍数が決定される。

もう 1 つのより簡単でより達成しやすい方法は、心拍数を測定することによって適度なレベルの負荷を推定することである。この方法の唯一の欠点は、個人差により必要な負荷が正確に算出しにくい点である。理想的には、平均心拍数も測定できる標準的な脈拍腕時計が使用さ

れるべきである。

代わりに個人の脈拍が取られるが、これは休息中か走行終了時のみ測定可能となる。また、年齢や性別などの他の要因を、考慮に入れる必要もある。

トレーニングのヒント

- 1 週間に 2~3 回、30~45 分間の持久力トレーニング。
- このトレーニング中、脈拍数を『extensive』（適度）領域で行うべきである。しかし、週に 1 回は『intensive』（強度）領域で行うべきである（シーズン中は、ゲームで代替されるため必要ではない）。

トレーニングのタイプ

一定スピードの持続走、あるいはそれ以外のランニングと、トラック、公園、森林あるいは運動公園でのややスピード変化のあるランニング（地形を考慮に入れて）。もしスタジアムの外を走るなら、一定ペースを保つ良い方法は、決めた 2 ポイントの間を、同じ時間で往復することである。

トレーニング中に使用されるエネルギー・システムを変えると、このタイプのトレーニングは、プレシーズン準備期後半に主に使用され、短期間で負荷を激しくすることによって持久走トレーニングの完成となる。

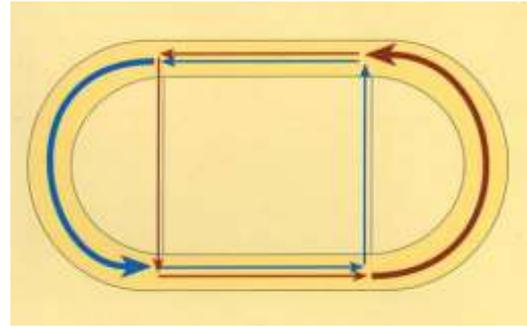
持続走と運動の追加

通常の持続走に短い爆発的運動（6 秒まで）を数回、例えば、1 分の間隔で組み入れる。スタジアムでは、短いスプリントや幅跳びピットでのジャンプ、階段や傾斜登行を入れてもよい。

パートナーと一緒にランニング

レフェリーは、ペアで（トラック、適当なフィールドまたは公園で）周回を走る。ペアで距離

の大部分を一緒に走り、その後一時別れる。一人のレフェリーは同じ速度を維持し、もう一方のレフェリーがもう一方の長いルートを走っている間に、通常のルートに沿って走り続ける。ペアで同時に交差するポイントに着くために、長いルートを走るレフェリーは、スピードを上げる必要がある。そして、再び一緒に走る。



スピードとランニング調整力

レフェリーは、トレーニング期間中、以下のスピードと調整力の練習を行う必要がある

- 可能な限り速く加速する能力（20m までの距離）。
- 素早くコントロールして止まる能力（バランスを取り戻す）。
- 何が起きているかを理解し、正確に素早く判定する能力（トレーニング中の加速との結びつき）。
- いろいろな方向に走る能力。
- 経済的で安全でコントロールしたランニング技術を使う能力。これらには、一方では典型的なスプリント技能（腰を曲げることなく合理的に直立している体幹、膝を持ち上げ、歩幅を変え、母趾球に圧力をかける）が、他方では、体幹を適切に回転させることにより別の方向を見ながら走ることができるよう、典型的なレフェリー技能が含まれている。

最初に各トレーニング方法を学習する必要がある。つまり、良いランニング姿勢で

かつコントロールしたスピードで練習を行うことである。スピードトレーニングには、（良い姿勢を維持している間）運動をできるだけ素早く行う必要がある。したがってキーポイントは、最初に正確に動きを学習し、次に、それを実行することである。

トレーニングヒント

- およそ 20 分間のスピードトレーニングを週に 1 回（年間を通じて）か 2 回（プレシーズン期）。
- 各トレーニングを 6 秒以上持続させてはならず、トレーニングが全力で繰り返される前に少なくとも 2 分の休憩を取るべきである。調整力トレーニングは、より短くすべきである。
- スピードトレーニングは、常に十分休息した時に行われるべきである。また、ウォームアップ後にできるだけ早く行われるべきで、決して持続性トレーニングの後に行ってはいけない。

2 スピードに対応した走法

ステップワークトレーニング/スプリントドリルのための運動の注意

- すべてのトレーニングが正確に行われていることを確かめること。走る時、母趾球を押し、体幹を直立に保ち、まっすぐ前方を見て、腰を前方に向け上げる、腕を動かし、肘を肩関節から 90 度にするべきである。
- 最初に設定したやり方で徐々にトレーニングを行い、その後、ストライドを短くし、より多くのステップを行う。

足首のドリル

母趾球を地面の上に置き、左右交互に足首を伸ばす、そして、地面に母趾球を置きながら前方へ小さいステップを踏む。膝を使ってはいけない。



走っている間の脚の引き上げ



上記と同様に行うが、大腿が床と平行になるまで膝を引き上げ、活発に脚を床に押し付け、母趾球で着地する。

尻蹴り



足首のドリルから、尻の下部まで踵を素早く引き上げ、足の裏を母趾球上に引き下げる。

一般的な調整力走

脚を交差させて側方に走ること



側方に走り、先行する脚の前もしくは後ろに次の足を交互にクロスさせる。できる限り肩を維持し、腰を内外に回転させる。

腕を広げ、脚を交差させて側面に走ること



前術のトレーニングと同様に行うが、腕を持ち上げ外側に伸ばす。その際、できる限り腕を肩の位置で保つ

簡単な加速運動

加速運動

片足をもう一方の足の少し前に置いて立ち、できる限り素早く蹴りだし、最大距離 20m を加速する。

- 常に最大スピードで加速運動を行う。

- 運動を競争させることによって、モチベーションを押し上げる（誰が最も速いか？）。



ターンを伴う加速運動



走ろうとする方角から 90 度もしくは 180 度の位置からスタートする。素早くターンしたあと、スタートする。このトレーニングでは、左右両方へのターンを入れるべきである。

方向が変化したり、交互するランニング運動

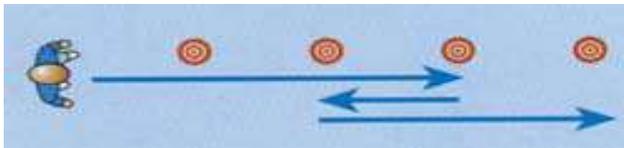
スラロームスプリント



スラロームコースを通して方向を変え、スプリントする。(例えば、コーンをセットして) 前方、後方、側方 (両方向) にランニング練習をする。

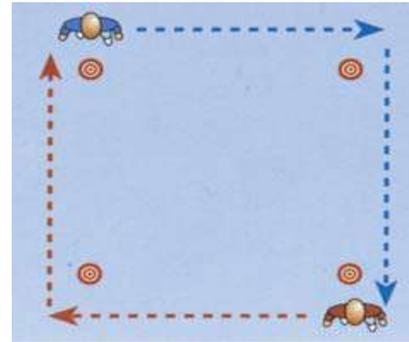


シャトルラン



コーンの直線ラインに沿ったスプリント。2つのコーンまで前方に走る、2番目のコーンにタッチし、その後、後方のコーンにタッチするため後ろに走る（サイドステップでも行うことができる）。

四隅の周囲をスプリント（方向変換）



コーン（それぞれ 2~3m 離して）で区画をし、四角を作る。参加者は、人数に合わせて 2 または 4 つの隅に立ち、同じ方向を向く。スタートの合図で参加者は、前方、側方、後方のいずれかの方向へ走るが、向きは全員スタートと常に同じ方向である。トレーニングのねらいは、他のレフェリーに追いつくことである。



素早く安全に止まり、再びスタートする

スタート-ストップを、「リーダーについてく」トレーニング



二人のレフェリーは 3m の距離を保ちながら、一人はもう一人のレフェリーの後ろに（縦に並んで）立つ。先頭のレフェリーは、前方、横方、後方のあらゆる方向へ、できる限り素早く少ないステップを踏んだり、突然止まったりと、動く方向と距離の程度を決定できる。後ろのレフェリーは、先頭のレフェリーの動きをできる限り素早く、的確に真似しなければならない（互いに向き合っていくこともできる）。

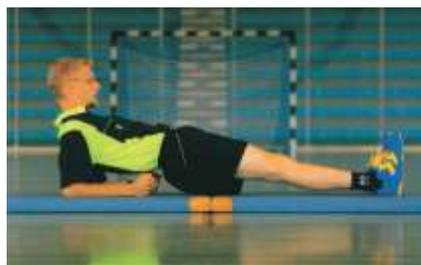
3 筋力

体幹を強化する方法のヒント：

- 一週間に 2 回のトレーニングは、十分である。運動を、普通のトレーニングプログラムに組み入れるか、もしくは一人家で行う。
- 以下に示す静的あるいは動的な体幹強化の運動を、交互に行う。
- すべてのトレーニングは、膝や足周辺のバランスや安定性を伸ばすための運動を入れるべきである。難易度は、徐々に増加すべきである（最初は運動を学び、その後、応用運動を増やしていく）。



前腕に寄りかかり、腕立てのポジションで伸ばした体を保持する。

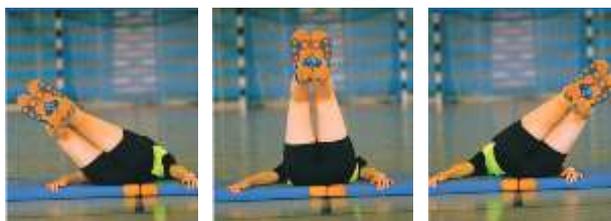


腹部を上方へ向けたまま、体を伸ばし、前腕と踵に寄りかかる。



体を伸ばし、一方の前腕と片足の横側に寄りかかる。上腕は、ヒップの上に置かれる。このトレーニングは、左右両側で行なわれるべきである。

ワイパー



床の上に両方の腕をわずかに添えた状態で準備する。準備ができれば、ワイパーのように脚を左右へゆっくり動かす。このとき膝は、90 度に曲げたままにする。

決して、脚を下げてはならないし、肩を床に付けたままにする。

片脚で立ち腕を回す



上の写真のように片脚で立ち、腕を回す。また、ただ腕を回すだけでなく、ボールを持ちながら体の周辺で、そのボールを回すこともできる。

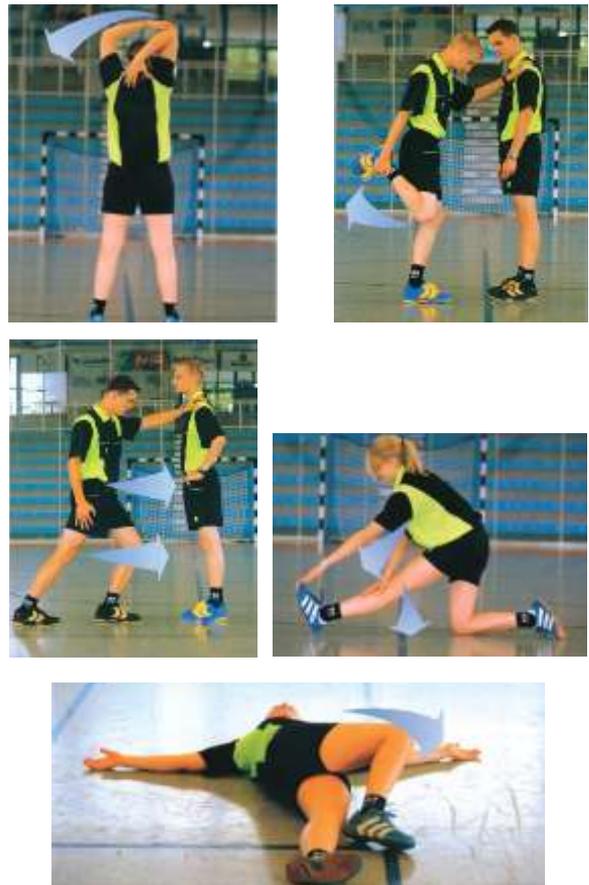
4 ストレッチング

ストレッチングは、柔軟性向上だけでなく、それを維持するためにも必要である。レフェリーは、曲げられた筋肉と伸ばされた筋肉のバランスを同等に保っている間、スポーツに必要な範囲の動きを習得できなければならない。

- 各トレーニングには、ストレッチングを入れるべきである。
 - ウォームアップ中の動的ストレッチングとクールダウン中の静的ストレッチ。
- もし必要ならば、追加のストレッチングは家で行うべきである。
- 動的ストレッチング - ストレッチする位置へゆっくりと、徐々に約 10 回動かす。
- 静的ストレッチング。
 - 6~8 秒間を数回、その姿勢を保つ。
- 以下の運動は、動的と静的な両方の運動と

して、簡単で効果的なストレッチング姿勢を示している。正しい姿勢を維持し、関節をリラックスするよう注意を払わなければならない。壁やドアのフレーム、他の安定した物体を、パートナーの代わりに使うことができる。

ストレッチする部分



試合前のウォームアップ

試合前のウォームアップは、トレーニング前のウォームアップと同様に重要である。生理学的側面に加え、内的な精神面もまた重要である。試合の準備をするために、ゆっくりジョギングするだけでなく、ウォームアップの最後に数本の短いスプリントや調整運動を入れることもまた不可欠である。例えば、ゲームがコート上でまだ行われている場合は、競技場での適当

なウォームアップがしにくいことがよくある。

以下の例は、ウォームアップがふさわしくない場所でどのように対応しているかを示している。



上の写真は、ロッカールームや廊下のような狭いスペースで行う、縄跳びやスキップといったウォームアップの例である。

さらにこの写真は、狭いロッカールームの中で、利用できるスペースに対応したストレッチの例である。



5 IHF レフェリー ウォーミングアップ

IHF は、すべてのレフェリーが可能な限り最適なトレーニングアドバイスとプログラムにアクセスできるように常に務めている。

今日、レフェリーのパフォーマンスに対する適切な身体的準備の重要性については疑いの余地はない。この適切な準備は、レフェリーの疲労を防ぎ、競技中に見られる様々な事象に対し、より良い判断をくださすことを助けることになる。

モダンハンドボールにおいて、レフェリーにもプレーヤー同様、高いレベルでの身体的準備が要求される。

レフェリーの判定は、「誰がこのゲームや大会の勝者（勝利、優勝）となるか」ということに影響を与える可能性があることを考えると、レフェリーは真の意味でのプロフェッショナルでなければならない。

そこで IHF 競技規則・審判委員会は、レフェリーフィットネスコーディネーターと共に、以下のサイトにて、各試合の前後および毎日のトレーニングのための適切なストレッチ、レフェリーのための新しいウォームアップ手順、スポーツパフォーマンスのための健康と栄養の詳細、そしてレフェリーのための高強度のインターバルトレーニングと屋外で行うファンクショナルトレーニング（身体の機能を高めるためのトレーニング）等について、ビデオや写真を活用し、すべての体力とレフェリーの準備に関する詳細な情報を掲載している。

次頁以降では、ウォームアップ方法について述べており、その方法は、特に IHF レフェリーにおいては、状況が許す限り必須となるものであり、トレーニングビデオと併せて活用していただければ幸いである。

【YouTube チャンネルサイト】

<http://ihfeducation.ihf.info/REFEREES/RefereesTraining>

<可動性トレーニング>

まず、可動性トレーニングを行うこと。この時、ゆっくりかつ漸進的に、自分の動きを意識しながら行うこと（必ずビデオも参照にすること）。

1 Touch the sky, touch the floor



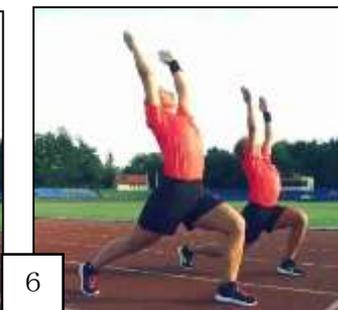
1. 肩幅程度に足を広げ、背筋を伸ばし、リラックスした状態で立つ。
2. 片方の手を上（空に向けて）に、もう片方の手は地面に向かって、真っすぐ伸ばす。
（その際、肘・手首・指先まで、“伸びている”こと、お互いに“引っ張り合っている”ことを意識してください）…上写真1～3
3. ゆっくりと30秒間、左右交互に行う。

2 Lateral step + Rotation



1. 腕を下げ、リラックスして立つ。…上写真1
2. 片足を大きく横に出したら、上半身を捻り、真後ろを向く（伸ばした手の指先が真後ろに向いている状態を作るとよい）。…上写真2～5
3. 出した足を元の位置に戻す。
4. ゆっくりと30秒間、左右交互に行う。

3 Back step + Back bending



1. 腕を下げ、リラックスして立つ。…左写真1

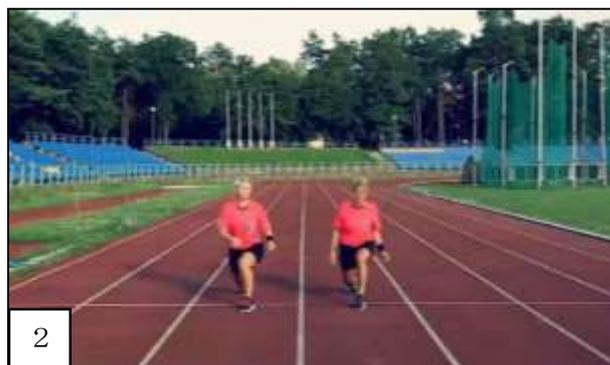
2. 片足を大きく後ろに引き、重心を落とし下半身を固定させつつ、肘を伸ばしたまま両手を上に挙げ、背中をそらせる。

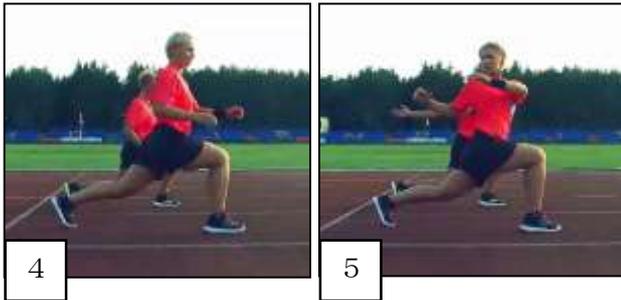
…左写真2～6

3. 出した足を元の位置に戻す。

4. ゆっくりと 30 秒間、左右交互に行う。

4 Lunge walk + trunk rotation





1. 腕を下げ、リラックスして立つ。…前写真1
2. 片足を大きく前に出し、重心を落とし下半身を固定させつつ、前頁で紹介した「Lateral step + Rotation」同様、上半身を捻り真後ろを向く（伸ばした手の指先が真後ろに向いている状態を作るとよい）。…前写真2～5
3. 残していた足を、2. の動作において前へと出した足の位置まで移動させ、今度は、その足を大きく前へ出す（前進していく）。
4. ゆっくりと 30 秒間、左右交互に行う。

なお、これらのトレーニングはいくつかの腕の動きで終了し、次のウォーミングアップに移行してもかまわない。

<ランニング>

可動性トレーニングを終えたら、コート片側から反対側に向かって、ゆっくりとペアを離しながら、以下の手順でランニングを実施する。

なお各メニューの間は、それぞれ 15 秒間の休憩を入れること。

1. 軽度のランニング
4 分間、コートを往復。
2. ランニング + サイドステップ
1/2 コート (20m) の距離をランニング、センターラインを越えたら、サイドステップに切り替える。

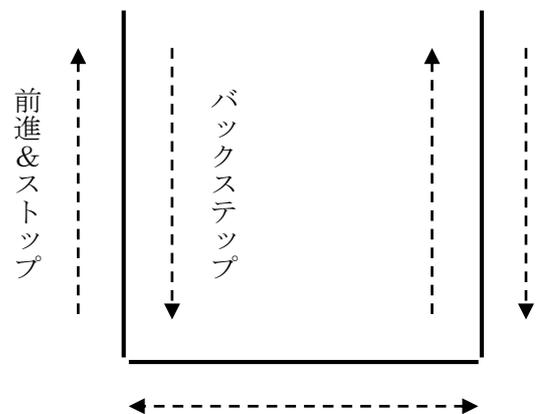
5 秒間の休憩の後、同じ方法で今度はサイドステップの進行方向を変えて実施 (40m × 2 本)。

3. ランニング + バックステップ

10m ランニングで進んだら、5m バックステップ。40m × 2 本実施する (1 本目終了後、5 秒間休憩)。

4. 「U」字型フットワーク

「U」字に行うフットワーク。
サイドステップで 3m 程度横に移動したら、前方方向へ 3m 程度進みストップ (どちらか一方の足が前に出ている状態であること：両足が平行になったのストップは、次の移動を遅くする)。
その後、バックステップでもとの位置まで戻り、逆方向へサイドステップで 3m 程度進み、前方方向へ。
これを 30 秒間行う。



5. ビルドアップ走

ランニングのスピードを 5 段階 (ゆっくりとしたスピード (1) から全力疾走は (5) まで) に分け、ここでは、遅いスピードから徐々にスピード (強度) を上げていき ((1) から (4) までのスピードで)、40m × 4 本実施する。

6. インターバル

これまで紹介してきたウォーミングアップの最後のメニュー。

最初の半分（センターライン辺りまで）はゆっくりとしたペース（5. ビルドアップ走でいう（1）のスピード）で走り、残りの半分は速度を変え、80 %程度のスピード（5. ビルドアップ走でいう（4）のスピード）で行う。

それぞれの上に 5 秒間の休憩を入れ、これを 3 本行う。

以上のウォーミングアップが終了したら、コイントスを行う。トスが終わったらその後 3 分間、ウォーミングアップを更に行うか、試合のイメージトレーニングを行い、集中を高める時間とする。

またハーフタイム時に後半に向け（ケガや集中力の欠如を避けることを目的に）、ランニング 3～6 を再度行うこと。

また一般的なストレッチを、ハーフタイム中に 2 分間、試合終了後に 6 分間程度行うことも必要である。

モダンハンドボールに関する 各種通達の変遷



※ 最新の通達と併せてご確認ください

*「モダンハンドボール」の原点となった IHF からの通達文書



2016 年リオデジャネイロオリンピックゲームの総括

2016 年 9 月 16 日 Ramon Gallego
(IHF PRC)

2016 年 12 月 10 日現在
競技規則研究専門委員会

はじめに

以下の内容は、リオ・オリンピックでテクニカルミーティング等で話題にした点である。

この内容は次からの IHF 大会の基本となる。自国、大陸で活用し、この話題を各国のチームやレフェリーに共有することを望んでいる。

1. 6 枚のイエローカードを示す必要はもはやない

- (a) イエローカードの使用は、レフェリーが許容範囲を確立するための「道具」であり、「管理的に」チームに対して最大数 3 枚を使い切ることは良いとは言えない。
- (b) 明らかに即座に 2 分間退場を判定すべき場面でイエローカードを示しているレフェリーがいる。

2. 後半にイエローカードは使用しない

前項と関連し、後半にイエローカードを使うことは、その「道具」の使い道としては適切でない為、避けるべきである。

3. GKなしでの攻撃(6 人 or 7 人)の際のコートレフェリーの位置

コートレフェリーから反対のコート (のゴールレフェリー) に戻る際、最も良い走路はベンチと反対側である。このような位置を取れば、素早い選手交代を妨害することは避けられる。レフェリーは、もしも逆の位置を取っている場合には、位置を交代できる機会を流れの中から見つけなければならない。

4. GKなしの攻撃を始めたときは、TDがレフェリーに注意を促す

IHF の TK や IHF オフィシャルが、ヘッドセットを使用し攻撃チームが GK を下げていることに注意を促すことで、レフェリーがその状況に気付き適切な判定 (空のゴールすなわち明らかな得点のチャンスである) をすることを助けることが出来る。「ゴールキーパーがいない」「ゴールキーパーはコート外」等、短い文章で伝達する。

5. プレーヤーがボールを得、自陣の 6m ライン付近からGK不在のゴールにシュートを試みた際の 7m スローの判定

競技規則解釈 6(c)に規定されているように、GK 不在の状況は、相手チームのプレーヤーがそのゴールに直接シュートする機会を得ることができるので、明らかな得点チャンスとして見なされる。以下の 2 つの状況が一致した時には、ゴールから距離に関係なく 7m スローとなる。

- ① ボールを持ったプレーヤーがゴールに向かってシュートを試みている。
- ② 相手プレーヤーが違反によってこのチャンスを妨害する。

反対に、もしプレーヤーがドリブルをしたり、他のプレーヤーにパスをするなど、GK 不在のゴールへのシュートを試みていない場合は GK 不在の状況で相手の違反があったとしても 7m スローは判定しない。

6. 罰則を与えるよりも、ジェスチャーやボディランゲージを用いながら許容範囲を示すこと ～求められるレフェリーの人間性～

許容範囲をチームへうまく伝えていくことが、ただ罰則を与えて示すことよりもはるかに効果的である。もちろん、選手が許容範囲を超える行為を行えば罰則を与えるべきである。また、罰則が必要である理由を説明するためにジェスチャーを用いるべきである。許容範囲を的確に伝えるために、レフェリーには確固とした人間性が必要となる。

7. 試合開始直後から、IHF 審判委員会発行の判断基準をもとにピボットゾーンのコントロールをする

これは過去の大会においても課題となる点であり、レフェリーがゲームコントロールを的確に行っていく上での重要な要素の一つである。ピボットプレーヤーを長時間つかみ続けたり、シャツをつかんだり、引き倒すなどの行為は、許されない典型的な行為である。レフェリーが早く対処すればするほど、このようなディフェンスプレーヤーの違反行為をなくし、うまくゲームがコントロールできる。

8. IHFのTK(SKとオフィシャルと連携して)は試合前のウォーミングアップ中に選手の装具を確認しなければならない

ルールで許されていない装具を身につけているプレーヤーへの対応により、競技の進行を遅らせることがないようにしなければならない。足首や膝、肘のサポーター（固い素材、プラスチック、金属製であれば禁止）、ヘアピン、身体に身に付けるあらゆる金属製のもの、禁止された場所への松やに、シャツやサイクリングパンツの袖の長さや色などが含まれる。

レフェリーも協力するべきであり、もし発見した場合は IHF オフィシャルに通知し、適切に対処しなければならない。

9. チームタイムアウトの時間に厳しく

レフェリーと TD は 1 分間のチームタイムアウトが終了した後、すみやかに競技を再開する責任がある。50 秒の合図が知らされたとき、レフェリーと TD は各チームのミーティングを終了させ、競技を再開するための位置につかせなければならない。

10. 原則として、ベンチの管理は TD の職務である。しかし、直接的な抗議や事象においてはレフェリーがチーム役員や交代地域にいるプレーヤーに対し直接罰則を与えることも可能である

IHF のタイムキーパー、スコアキーパー、オフィシャルにより、チーム役員または交代地域にいる選手によるスポーツマンシップに反する行為に対し、罰則を与えるよう依頼された場合、レフェリーはその指示に従わなければならない。

11. リザーブのレフェリーペアはその試合における通信機器の管理をする

リザーブレフェリーの職務に、各試合における全ての通信機器の準備および回収することを含む（5つの通信機器、2人のレフェリー、1人のオフィシャル、1人のタイムキーパー、1人のスコアキーパー）。

12. <新傾向> 7m スローを行う選手が、ボールを床にバウンドさせたり、ゆっくりとした動きをしたり、またはコート中央に位置を取るなどして、スローを行うことを遅らせる傾向がある

上記のような新しい傾向の行為は行わせてはならない。また、レフェリーは競技を遅延させないように、スローを行おうとしている選手の行動に注意し、速やかに行わせなければならない。また、繰り返し行われる遅延行為に対しては、その選手に対して段階的罰則を適用する。

13. コートを拭くためのタイムアウトは可能な限り減らし、できるだけ素早く行わせる

不当な理由のための時間の浪費を避ける。レフェリーはプレーヤーから床を拭いて欲しいというリクエストを全て受け入れる必要はない。いくつかのケースとして床が濡れた場所が、その後の競技の進行に直接影響を与えるものではない場合、中断をせず、その後攻撃が変わった後に拭くことができる。また、プレーヤーが、中断中に自分に有利になるよう、位置を変えたり呼吸を整える目的でレフェリーにタイムアウト要求することがある。

14. 負傷したプレーヤーへの対応

～ジェスチャー16を示す前に救助を必要とするかプレーヤーに直接尋ねる～

一方のレフェリーが、タイムアウトの後ジェスチャー16（交代地域より2名の入場許可）を行うと、負傷したプレーヤーは3回の攻撃終了を待たなければならない。したがって、プレーヤーのために、すぐに立ち上がり競技を続けることができるかどうか、あるいはコートの外で治療が必要かどうかを最初に尋ねる。

負傷が明らかであるならば、この行動は必要ない。

レフェリーは、タイムアウトの後に、ジェスチャー16の指示が遅れないように、あるいは、あわててゲームを再開させてはならない。このルールの基本精神は、競技の円滑な進行のためであり、プレーヤーがレフェリーからの救護の指示があるまで、コート上で長い時間倒れたままであることを許すという意味ではない。

15. 怪我をしたプレーヤーや、ケガではないプレーヤーがコート上に倒れていても、速攻やクイックスローオフを中断させてはならない

攻撃側や防御側を問わず、プレーヤーがコート上に倒れた状態で、クイックスローオフや速攻がレフェリーのタイムアウトの判定により中断されてはならない。得点チャンスが消滅するまでレフェリーはその攻撃を認める。速攻が終了した段階で、まだプレーヤーがコート上に倒れた状態であれば、タイムアウトをとり救護を要求することができる。しかし、明らかな得点チャンスの時や明らかなチャンスにつながる可能性がある場面では、タイムアウトを判定してはならない。

16. パッシブプレー ～レフェリーは通信機器を用い、パスをカウントする～

両レフェリー間でパスのカウントのミス为了避免のために、一方のレフェリーが、(コートレフェリーが望ましい) 通信機器により、もう一方のレフェリーに聞こえるようにパスの回数をカウントする。ペア間でこのカウントの方法が一番重要であるが、レフェリー間で方法を確立すること。指を用いて挙げて、パスの数を示す必要はない。

17. コート上に引かれた新しいライン

下の写真のようにキーパーの前にある小さな印は、競技規則内で指定されていない余計なラインである。このラインはゴールの中心を捉えており、明らかにキーパーのポジショニングに有利となるものである。そのためレフェリーは、その存在に注意を払わなければならない。



18. キャッチネット

ゴールのキャッチネットは、束ねておくことはできない(ネットはゴールイン後のボールのリバウンドを防ぐものであり、IHF が主催する大会には必須のものである)。これは、競技規則内に記載がないものの、ゴールキーパーに対する注意事項である。

19. 黒色の笛

IHF 大会ではレフェリーは、黒色の笛を使用すべきである(カーニバルではない)。

20. チーム役員に対する失格の判定

チーム役員に対する失格において、全てではなくとも、同じ認識を持っていると考えられる。しかし、新ルールに関するワーキンググループ(IHF New Rules Working Group)は、正式な見解を通達として出すため、リオとドーハにおいて会議を行った。

まずここで重要なことは、2016年より施行となった競技規則は、チーム役員に関する条項に関して変更はしていないということである。2016年の競技規則は、2010年に施行されたルールを基本としており、「ブルーカード」という新しい表現方法を追加しただけである。

競技規則16の6cにおける失格は、プレーヤーの3回目の退場に伴う失格(16の6d)と同様の失格である。これは通常の失格であるが、8の6や8の10のような振る舞いをした場合、報告書を伴う失格(レッドカードをあげた後にブルーカードをあげる)とすべきである。

また、チーム役員に対する失格において、8の9と8の10の違いは重要となる。これは、通常の失格なのか、あるいは報告書を伴う失格なのかをレフェリーが判定するための判断要素となる。



IHF が求めている「Modern Handball (モダンハンドボール)」について

2017. 9. 01

(公財) 日本ハンドボール協会 審判委員会
指導委員会

現在 IHF は、理想的なハンドボールのあり方について「Modern Handball (モダンハンドボール)」と称し、各種大会における審判会議で**罰則の適用方法**や**ゲームの流し方**について講習している。先般のリオ・オリンピックやフランス男子世界選手権、アルジェリア男子ジュニア選手権に続き、ジョージアの男子ユース選手権（日本より池淵・檜崎ペアが参加）においても同様な講習が行われている。以下にその概要をまとめ、世界が求めているハンドボールのレフェリングの実際についてレフェリーサイドのみならず、コーチ、プレーヤーにも周知を図りたい。またこの考え方を、国際的に活躍するプレーヤーが多い、全日本大会においても適用していきたい。

8月初旬、大分県大分市にて行われた「おりひめトライアルゲーム」のために来日していたモニカ・ハーゲン氏（IHF PRC：スウェーデン）にこの件について確認したところ、「罰則の適用によって試合を管理するのはOld Style(オールド・スタイル)。Modern Handball (モダンハンドボール) とは、試合の流れを重視し、必要最小限な笛で、よりエキサイティングでスピーディーなハンドボールを演出すること。」と説明された。2016年の競技規則改正（円滑な競技進行とよりスリリングな試合の展開）から進められてきたレフェリングの改正点について、今回講習が行われている内容について以下に整理する。

1 オールド・スタイル・・・6枚のイエローカードを適用し、基準を示していく

これは、チームに3枚のカードを示すことにより、「次からは退場」ということを示すことになっていた。しかし、3枚のイエローカードの中には、即座に退場とすべき違反行為があったり、プレーヤーの中には「まだ3枚使われていないから」ということで重大な違反を犯すこともあった。この課題の解決のため、IHFは2010年の競技規則改正の中で、8:4 および8:8 で即座に2分間退場にしなければならない違反行為を明確に示した。これが示されたことにより、イエローカードを使うべき違反(8:3 および 8:7)との区別が明確となり、開始直後から2分間退場の判定も当然あり得る事が示され、現在に至っている。

2 8:3 と 8:4 の区別・・・即座に退場とすべきプレーにイエローカードを使わない

首に対するプレー、シュートの腕に対するプレー、空中でのプッシングでイエローカードを使用するならば、イエローカードは「ジョーク」であり「ギフト」である。レフェリーは開始直後から簡単にイエローカードの判定をしない。心の準備を常にしておく。

3 後半にイエローカードを適用してはならない

後半にイエローカードを使うことは、その「道具」の使い道としては適切でない為、避けるべきである。前半のうちに許容範囲（基準）をチームへうまく伝えていくことが、ただ罰則を与えて示すことよりもはるかに効果的である。もちろん、選手が許容範囲を超える行為を行えば罰則を与えるべきである。極端な話、前半にイエローカードを1枚ももらっていないチームが、後半に入って退場から判定されることも十分にあり得ることになる。（これは世界基準であり、この場合、国内においてはカテゴリーにより後半の開始付近までにイエローカードを示す事もありうる。）

モダンハンドボールの考え方では、前半のうちに基準を明確にし、後半は罰則を適用しなくて済むような運営をすることが目的である。決して「管理」ではなく「ゲームの流れの重視」である。試合終盤の勝負がかかった場面で、退場者がいない状況でプレーさせてあげたい。その場面で許容範囲を超える違反があった場合は、もはやイエローカードではなく、退場を判定するという事を忘れてはならない。

4 違反があっても、その違反が「成功したかどうか」が大切な判断基準となる。得点の後のクイックスローオフやゴールキーパーがシュートを止めた後の速攻を罰則の適用で奪ってはならない

競技規則 8:3(d)の項目は重要である。違反行為があったとしても、その違反行為が「成功したかどうか」、つまり、違反を受けたプレーヤーへの影響がどうであったかを見極めることが、より大切となる。特にシュートの場面では、

- ① シューターのボディーコントロールが失われているかどうか。シュートを打ち切ったかどうか。
・・・大切な判断基準である。以下②③につながる
- ② シュートの後に倒れ込んで、動けないほどの影響があるかどうか。
・・・ファールをされていてもボディーコントロールを失わずにシュートができた場合は、7 mスローの判定や罰則の適用など、競技を中断しない。「違反があったから吹く」ではない。違反があっても「影響があっかどうか」が事実判定の根拠となる。
- ③ ファールをされていても、得点を決めて、すぐに起き上がり帰陣している。
・・・ゲームの流れを重視し、罰則の適用は不要。違反があっても違反を受けたプレーヤーに影響がない点では、上述②と同様に処置する。レフェリーは違反行為があったから笛を吹くではなく、違反されたプレーヤーへの影響も見て判断することが求められる。

<確認> 違反行為を受けたプレーヤーが得点を決めたあと、レフェリーが罰則を適用する場面が見られるが、モダンハンドボールの考え方では、必ずしもではなくなった。罰則を適用するかどうか（シュート場面においては7 mスローを判定するかどうか）の判断基準は違反があったかどうかではなく、違反を受けたプレーヤーへの影響がどうであったかとなる。違反を受けたが得点し、倒れ込んだり、重大な影響が見られない場合、この考え方の下では、レフェリーは笛で止めてはならず、ゲームの流れを重視することが求められるという意味である。

5 怪我をしたプレーヤーや、怪我ではないプレーヤーがコート上に倒れていても、速攻やクイックスローオフを中断させてはならない

攻撃側や防御側を問わず、プレーヤーがコート上に倒れた状態で、クイックスローオフや速攻がレフェリーのタイムアウトの判定により中断されてはならない。得点チャンスが消滅するまでレフェリーはその攻撃を認める。速攻が終了した段階で、まだプレーヤーがコート上に倒れた状態であれば、タイムアウトをとり救護を要求することができる。しかし、明らかな得点チャンスの時や明らかなチャンスにつながる可能性がある場面では、タイムアウトを判定してはならない。速攻を仕掛けない場合は、すみやかに試合を中断する。

6 モップやボールチェンジを安易にしない

不当な理由のための時間の浪費を避ける。レフェリーはプレーヤーから床を拭いて欲しいというリクエストを全て受け入れる必要はない。まずは自分で確かめること。すぐには認めない。いくつかのケースとして床が濡れた場所が、その後の競技の進行に直接影響を与えるものではない場合、中断をせず、その後攻撃が変わった後に拭くことができる。また、プレーヤーが、中断中に自分に有利になるよう、位置を変えたり呼吸を整える目的でレフェリーにタイムアウト要求することができる。相手チームの攻撃中に、防御側チームが自陣のゴールエリア内が濡れている等申し出た場合、レフェリーはその位置が競技の進行に直接影響がない場合は、即座にタイムアウトを取らず、「攻撃が代わってから拭く」等返答する。

これは、ボールの交換も同様でプレーヤーが勝手にボールを交換することがないように、レフェリーが直接確認し、交換の必要がなければそのまま返すこともできる。

7 GK なしでの攻撃(6 人 or 7 人)の際のコートレフェリーの位置

コートレフェリーから反対のコート（のゴールレフェリー）に戻る際、最も良い走路はベンチと反対側である。このような位置を取れば、素早い選手交代を妨害することは避けられる。レフェリーは、もしも逆の位置を取っている場合には、位置を交代できる機会を流れの中から見つけなければならない。交代のタイミングとして、コートレフェリーからゴールレフェリーに戻る際コート中央付近からベンチの反対側に移動したり、ゲームが中断しているときにゴールレフェリーがゴールの後ろを通過してベンチ側へ移動したり、ゴールレフェリーとコートレフェリーがそのままサイドラインと並行に移動してチェンジする等。コートレフェリーからゴールレフェリーに戻る際、決してコートに戻ろうとする GK と接触あるいは交代の妨げにならないようにする。

2016年度 競技規則変更の概要

新競技規則書を受けて 7月3日付最新版



2016年7月3日
(公財) 日本ハンドボール協会 競技運営委員会
審判委員会

2016年7月1日より実施される新競技規則について、6月22日国際ハンドボール連盟 (IHF) より新競技規則書が発行された。(公財) 日本ハンドボール協会審判委員会では、すでに IHF より発表されていた競技規則変更に関する概要と内容を照らし合わせ、6月27日新しい解釈(朱書き)も踏まえ、改訂版を発行した。その後 IHF に確認を入れた点や通達も含め、7月3日付の最新版を発行する。6月27日付にさらに加筆している部分には青字で表記している。なお、新競技規則書については、現在翻訳中であるが、IHF との確認等を今後十分に行った上で、7月中に発行する予定である。

競技規則変更の概要

1 ゴールキーパーとコートプレーヤーの交代

- ① コート上にコートプレーヤーが同時に7名いることが許される。この場合、ゴールキーパーと交代するコートプレーヤーはゴールキーパーのユニフォームと同色にする必要はない
- ② コート上に7名のコートプレーヤーがいる場合、誰もゴールキーパーの役割を担うことはできない。つまり、誰もゴールエリアに入りプレーすることが許されない。インプレー中に**7名の中の1名**がゴールエリアに侵入し、**明らかな得点チャンスを妨害した場合**、8:7(f) **段階的罰則を適用し**、7mスローを与える。
- ③ 競技規則 4:4 から 4:7 に示す、これまで通りの通常の交代も許される。この場合はゴールキーパーは存在し、チームは競技規則第5条 (ゴールキーパー) および第6条 (ゴールエリア) に示す権利を有する。
- ④ コートプレーヤーが7名の状況で、そのチームにゴールキーパーが与えられた場合は、そのうちの1名がゴールキーパーと交代し、ゴールキーパーを行わなければならない。この場合レフェリーは、必要と判断すればタイムアウトを取ることができる。
- ⑤ **ゴールキーパーとコートプレーヤーの交代に際し、不正交代があったが、違反した選手が特定できない場合は、交代したゴールキーパーを違反した選手として扱う。**
- ⑥ **競技終了の合図の後、最後の1投を行わせる場合、防御側チームにゴールキーパーが不在の場合は、コートプレーヤー1名がゴールキーパーと交代することが許される。**

2 選手が負傷した場合

競技規則 4:11 第1段落に関して、選手が負傷した場合は以下の要領で対処する。試合を円滑に進めるため、コート上での治療行為の時間を可能な限り減らすことを目的とする。

「各国協会はユースのカテゴリーにおいて、この条項の適用を取り消すことができる。」と今回の IHF 競技規則書の中に記載されている。

この条文を受け、(公財) 日本ハンドボール協会ではユースのカテゴリー (高校生、中学生、小学生) において、この条項の適用を取り消すこととする。ただし、詳細については7月1日付、「2016年度競技規則運用についての通達」(P123) を参考にすること。

<レフェリーに対して>

- 明らかにコート上での治療行為が必要であるとレフェリーが判断したならば、レフェリーはゼスチャー15（タイムアウト）、16（入場許可）を即座に示す。この場合、チーム役員はこの指示に従わなければならない、拒否することはできない。
- それ以外の場合、レフェリーはゼスチャー16 を示す前に、プレーヤーに対して、「プレーを続けますか？」と問いかける。続けられないと答えた場合、レフェリーはゼスチャー16 を示し、入場許可をする。**ゼスチャー16 を示す前のタイムアウトは、負傷した選手をコート外に出し、一定の期間コートに入ることを許さないということを意味しない（*現在は、ゼスチャー15 の前に、当該選手に対し、治療行為の有無を確認することとして指導しています）。**
- チーム役員がこの指示に従わなかった場合は、「チーム責任者」がスポーツマンシップに反する行為として罰する。
- **プレーヤーがレフェリーの指示に従わないときは、スポーツマンシップに反する行為としてそのプレーヤーを罰する。**

<以下の通り改正する>

- コート上で負傷した選手に対し、入場許可を受けた2名は、負傷したプレーヤーをコート外に運び出すことが前提となる。**レフェリーの指示に従わずコート上で長時間治療行為を続けた場合は、チーム責任者に段階的罰則を適用する。**
- そのコート外に運び出されたプレーヤーが再びコートへ戻れるのは、そのチームがその後3回の攻撃を終了させてからとなる。TD がこの状況に関して観察の責任を負う。
- **TD は3回の攻撃が完了したことをチームに対して通知する。通知の方法は、該当するプレーヤーの背番号を記載したカードを取り除く等がある。**
- **延長戦も含め、前半・後半のそれぞれが終了すれば、3回の攻撃回数のカウントは終了する。つまり、前半が終了すれば、そのプレーヤーはそれまでの攻撃回数に関係なく後半開始からコートに戻ることが許される。また、後半が終了し延長戦や7mスローコンテストへと競技が続く場合も同様であり、第1延長、第2延長、7mスローコンテストの開始時点から、そのプレーヤーはコートに戻ることが許される。**
- 1回の攻撃は、そのチームがボールを所持してから始まり、得点をするかボールの所持を失った時点で終了となる。
- ボールを所持している時点で、そのチームの選手に治療行為を行った場合は、1回目の攻撃はその後の再開の笛から始まる。
- **コート上で治療行為を受け、3回の攻撃を終了するまでコートに戻ることが許されないプレーヤーが2分間の退場を受けた場合や、早めにコートへ入り不正交代となった場合、そのプレーヤーがコートに戻れるのは、攻撃の回数に関わらず、2分間の退場時間が満了したときとなる。**
- 段階的罰則の適用を受けた相手チームの違反行為の結果、コート上で治療行為をすることとなった場合は、上記の状況とは異なる。
- ゴールキーパーの頭部にボールがあたり、コート上で治療行為が必要となった場合も、上記の状況とは異なる。
- **プレーヤーが自らコートを離れ、コート外で治療行為を受けた場合はいつでもコートに戻ることができる。**

3 パッシブプレー

<競技規則条文>

競技規則 7:11、7:12 はそのまま

競技規則解釈 4 の A、B、C および E はそのまま

この条項が成立した経緯は、予告合図が示された後、パッシブプレーの判定をするまでの間、レフェリーによって基準が異なるという課題があり、明確な判断基準を設定してほしいという意見があげられたことから、予告合図後の攻撃側のパスの回数を制限した。

<競技規則解釈 4 D を以下の通り改める>

- レフェリーは**予告合図の有無にかかわらず**、攻撃側の狙いを定めた攻撃活動を認知できない場合はいつでもパッシブプレーの判定をすることができる。
- 予告合図のあと、攻撃側チームは**最大6回**まで、パスやシュートの機会が与えられる。(あくまで最大であり、6回になる前に判定をされることもあり得る)
- 次の場合は**1回のパスとしてカウントしない**。
 - ① 防御側の違反によって**攻撃側プレーヤーがパスやキャッチを十分にコントロールできなかった場合** (防御側の違反として**フリースローを判定し競技を中断した場合**)
 - ② 防御側プレーヤーが**パスカットして、そのボールが直接コートを出た場合** (攻撃側に**スローインを判定した場合**)
 - ③ **6回目のパスの後**、パスを受けた**攻撃側がシュートしたが、防御側プレーヤーがブロックした場合**
- 6回目のパスのあと、ゴールへのシュートがなかった場合、どちらか一方のレフェリーがパッシブプレーの判定をする (相手チームの**フリースロー**となる)。
- 途中攻撃側のチームに**フリースローやスローイン**が与えられた場合でも、パスの回数は継続される。
- 攻撃側のシュートが防御側プレーヤーに**ブロックされた場合**でも、パスの回数は継続される。
- 6回目の後、レフェリーがパッシブプレーの判定をする前に、防御側プレーヤーが違反をした場合は攻撃側に**フリースローやスローイン**が与えられる。この場合、攻撃側には、攻撃を完了するため、**フリースローやスローイン**から直接シュートを打つことを含め、さらに**1回のパス**をすることが許される。
- **6回目のパスの後に行われたシュートが防御側にブロックされ、ボールが再び攻撃側に直接戻った場合や、ブロックされたボールがサイドラインやアウターゴールラインを超えた場合は、攻撃を完了させるため、さらに1回のパスをすることが許される。**
- パスの回数は、競技規則 17:11 により、レフェリーの事実判定となる。予告合図の後、スローの回数を数えるなどの行為はないようにする (8:7(a) (b))。
- **6回目のパスを行った場合と、それまでのパスを行った場合による判断基準については別表 (P121) を参照。**

4 終了前30秒間

<確認>

- これまでは「終了間際」と定義し、時間については特に言及していなかった。また、この時間帯で違反行為を行ったプレーヤーに対しては「報告書を伴う失格」としてのみ扱ってきた。これでは、攻撃側チームにとって最後の得点チャンスが違反行為によって防御されたことには変わらない。従って、今回の改正では「時間の設定」および「7 mスローによる再開」を明記する。
- この「終了間際」は、正規の競技時間に加え、延長戦にも適用する。
- 正規の「後半残り30秒」第1・2延長の「後半残り30秒」のことである。

<競技規則 8:5、8:6、8:10 (c) および (d) を以下に調整する>

- (1) この条文が適用されるのは「**競技終了前30秒間（30秒前から競技終了時まで）**」のことである。
- (2) 競技規則 8:10(c) に示される違反行為については、**報告書を伴わない失格**とする。また、**相手に7 mスローを与えなければならない**。
 - この時間帯においては通常の2分間退場やフリースローの判定もあり得る。違反行為のすべてが失格+7 mスローの判定につながるわけではない。
 - この時間帯においては、各種スローの実施を遅らせるような違反行為も同様に報告書を伴わない失格+7 mスローの判定となる。
 - 3 mの距離の確保についてこの条文が適用されるのは、3 mの距離を確保せず、相手にスローをさせなかった場合である。3 mの距離を確保せず、相手がスローしたボール（相手の手を離れたボール）をブロックした場合は、終了前30秒間であっても通常の段階的罰則が適用され、機械的に7 mスローの判定とはならない（*ただし、本ガイドライン P128 2020年2月15日付の通達も参照のこと）。
 - スローを遅らせるために、防御側チームが不正交代を行った場合もこの条文を適用する。
- (3) 競技規則 8:10(d)に該当する競技規則 8:5 の違反行為については、**報告書を伴わない失格**とする。また、**相手チームに7 mスローを与える**。
- (4) 競技規則 8:10(c) (d) に該当する競技規則 8:6、8:10(a) (b) の違反行為については、**報告書を伴う失格**とする。また、**相手チームに7 mスローを与える**。
 - チーム役員がスポーツマンシップに反する行為を行い、競技を中断することになった場合も同様である（**極めてを削除**）。
- (5) アドバンテージルールは考慮される。違反されたプレーヤーがシュートし、あるいは違反されたプレーヤーからパスを受けた味方のプレーヤーが得点した場合は、失格を判定するが、得点とし、7 mスローの判定は不要である。
しかし、レフェリーは以下の状況では競技を中断し7 mスロー、および、失格を判定する。
 - ① パスを受けた選手が、得点できなかつたとき。
 - ② パスを受けた選手が、シュートではなく、パスを行ったとき。つまり、この状況におけるアドバンテージとは、違反を受けたプレーヤーからパスを受けたプレーヤーが得点できるかどうかを観察するまでである。
- (6) 違反行為が競技時間中に行われたか、競技終了以降に行われたかについては、レフェリーの事実判定に基づく。

5 ブルーカード

<競技規則 16:8 (8:6 および 8:10 に関連して)の最終段落を以下の通り改める>

- 報告書を伴う失格であるとレフェリーが判断したならば(レッドカードに加え)ブルーカードを示す。
- ブルーカードはレフェリーが持つておく(つまり3枚のカードを持ち備える)。
- レフェリーはレッドカードを示した後、ペアで短時間の相談の後、必要であればブルーカードを示す。

6 「競技規則運用についてのガイドライン」の新設

今回の競技規則書の後方には、これまでの「競技規則解釈」に加え、細かい点の確認の意味で「**競技規則運用についてのガイドライン**」(以下「ガイドライン」)のページが新設されている。

また以下の点は、今回の改定とは別に新たに競技規則書の中に記載されている内容である。これまでも通達等で扱われていたが、今回は規則として記載された。

競技規則	4の2	交代地域規定におけるチーム責任者の果たすべきことと罰則との関係
競技規則	4の9	プレーヤーの服装 許されるものとそうでないもの 試合に先立ち、チーム責任者は記録用紙にサインを行う
競技規則	7の3	「1歩」のステップについて、一方の足を動かし、もう一方の足を引き寄せる行為を「1歩」と数えること。
競技規則	13の2 14の2	不正交代が行われた際とアドバンテージについて
交代地域規定	5	チーム役員1名は指示のためコート上に立つことが許されるが、競技を妨害してはならない
ガイドライン		コート図に、コーチングゾーンを設ける
ガイドライン		競技終了前5分間におけるチームタイムアウトについて
ガイドライン		「表2」に写真入りでプレーヤーの服装について記載
ガイドライン		スローインの実施に関する補足説明
ガイドライン		スローの実施に関する補足説明
ガイドライン		観客による危害を与える行為について

<別表>

パッシブプレーの規則変更に関するチームへのトレーニング・サポート

「1回のパスとカウントするかどうか？」

6回目のパスまで

例	攻撃側プレイヤー A1 の動き	防御側プレイヤー B の動き	攻撃側プレイヤー A2 の動き	競技の継続	判定
1	A2 へパス	ボールに触れていない	キャッチし ボールを コントロール	継続	パスとして カウントする
2	A2 へパス	ボールに触れた	キャッチし ボールを コントロール	継続	パスとして カウントする
3	A2 へパス	ボールに触れ/ボールを ブロックし、ボールは 攻撃 A1 に戻る	ボールに 触れていない	継続	パスとして カウントする
4	A2 へパス	カットし、ボールはサイド ライン/アウターゴールライ ンからコート外へ出る	ボールに 触れていない	A チームの スローイン	パスとして カウントしない
5	A2 へパス	パスをしている A1 へ ファール	ボールを キャッチできない	A チームの フリースロー	パスとして カウントしない
6	A2 へパス	キャッチしようとして いる A2 への ファール	ボールを キャッチできない	A チームの フリースロー	パスとして カウントしない
7	シュート	ゴールキーパーが セーブする/ボールが ゴールポストに当たる	A チームに ボールが戻る	継続	予告合図を 取り消す
8	シュート	ゴールキーパーが セーブする/ボールが ゴールポストに当たる	ボールが サイドラインから コート外へ出る	A チームの スローイン	予告合図を 取り消す
9	シュート	違反がない	何もしていない	得点 B チームの スローオフ	攻撃は終了
10	シュート	ゴールキーパーが セーブしボールを 保持する	何もしていない	ゴールキーパースロー	A チームはボール の所持を失う 攻撃は終了
11	シュート	ゴールキーパーが セーブする/ボールが ゴールポストに当たる	B チームのプレー ヤーがボールを 保持する	継続	A チームはボール の所持を失う 攻撃は終了
12	シュート	シュートをブロックし、ボール はサイドライン/アウターゴール ラインからコート外へ出る	何もしていない	A チームの スローイン	パスとして カウントしない
13	シュート	シュートを ブロックする	ボールをキャッチ	継続	パスとして カウントする
14	シュート	シュートを ブロックする	A1 が再びボールを キャッチ	継続	パスとして カウントする
15	シュート	違反がない	ボールをキャッチ	継続	パスとして カウントする

6回目のパスの後

例	6 回目のパスを キャッチした A1 の動き	防御側プレーヤー B の動き	攻撃側プレーヤー A2 の動き	競技の継続	判定
1	シュート	何もしていない	ボールをキャッチ	B チームの フリースロー	パッシブプレーの 判定
2	シュート	ボールに触れた	ボールをキャッチ	継続	あと 1 回の パスが許される
3	シュート	シュートを ブロックする	ボールをキャッチ	継続	あと 1 回の パスが許される
4	シュート	シュートを ブロックする	A1 が再びボールを キャッチ	継続	あと 1 回の パスが許される
5	シュート	シュートをブロックし、 ボールはサイドライン/ アウターゴールラインから コート外へ出る	何もしていない	A チームの スローイン	あと 1 回の パスが許される
6	シュート	A1 へファール	何もしていない	A チームの フリースロー	あと 1 回の パスが許される
7	シュート	ゴールキーパーが セーブする/ボールが ゴールポストに当たる	A チームに ボールが戻る	継続	予告合図を 取り消す
8	シュート	ゴールキーパーが セーブする/ボールが ゴールポストに当たる	ボールが サイドラインから コート外へ	A チームの スローイン	予告合図を 取り消す
9	シュート	違反がない	何もしていない	得点 B チームの スローオフ	攻撃は終了
10	シュート	ゴールキーパーが セーブしボールを 保持する	何もしていない	ゴールキーパースロー	ボールの所持を 失い、攻撃は完了
11	シュート	ゴールキーパーが セーブする/ボールが ゴールポストに当たる	B チームの プレーヤーが ボールを保持する	継続	ボールの所持を 失い、攻撃は完了

2016年度 競技規則運用についての通達



2016年7月1日

(公財) 日本ハンドボール協会 競技運営委員会
審判委員会

2016年6月27日付、「2016年度競技規則変更の概要新競技規則書を受けて」の内容を受け、(公財) 日本ハンドボール協会では下記の通り競技規則の運用について通達する。

記

競技規則変更の概要「2 選手が負傷した場合」の条文の中に記載されている、「各国協会はユースの категорияにおいて、この条項の適用を取り消すことができる。」の記載を受け、**(公財)日本ハンドボール協会では、高校生、中学生、小学生の категорияにおいて、この条項の適用を取り消す**こととする。

つまり、これらの category においては、条文として、

「コート上で治療行為を受けたプレーヤーがコート外に出た場合、そのプレーヤーは、自チームの3回の攻撃完了や、ハーフタイム終了を待つことなく、コートに戻ることができる。」を適用する。

ただし、この競技規則の運用については以下の点を含める。

- **試合を円滑に進めるため、可能な限りコート上での治療行為の時間を減らすことを目的とすることには変わらない。**つまり、長時間にわたって治療を要する状況になった場合、レフェリーまたはTD はチームに対し、そのプレーヤーをコート外に出るように促すことができる。チームはこの指示に従わなければならない。
- **あくまで国内での適用**であり、国際大会において競技規則変更の概要の通り適用されることもあり得る。

また IHF との確認の結果、「2 選手が負傷した場合」の中に下記の内容を追加する。上記を踏まえ、以下の内容は高校生、中学生、小学生の category では適用されない。

- 延長戦も含め、前半・後半のそれぞれが終了すれば、3回の攻撃回数のカウントは終了する。つまり、前半が終了すれば、コート上で治療行為を受けたプレーヤーはそれまでの攻撃回数に関係なく後半開始からコートに戻ることが許される。
また、後半が終了し延長戦や7mスローコンテストへと競技が続く場合も同様であり、第1延長、第2延長、7mスローコンテストの開始時点から、そのプレーヤーはコートに戻るが許される。

以上

2016年度 競技規則変更について

2016年度 競技規則変更について



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

2016年度 競技規則変更の概要

2015年に開催された、男子 U-19 および U-21 世界選手権において、競技規則変更の部分試行が行われた。

その結果を踏まえてロシア・ソチで IHFの会議が開催（2015.11.5）され、**2016年および2018年7月1日より正式に競技規則を変更する方向であると明記された通達が出された。**

（公財）日本ハンドボール協会競技運営委員会および審判委員会では、**国際スケジュールに合わせ、2016年および2018年7月1日より競技規則を、次の通り変更する。**

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

1 ゴールキーパーとコートプレーヤーの交代

① コート上にコートプレーヤーが同時に 7 名いることが許される。この場合、**ゴールキーパーと交代するコートプレーヤーは、ゴールキーパーのユニフォームと同色にする必要はない。**

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

1 ゴールキーパーとコートプレーヤーの交代

② コート上に 7 名のコートプレーヤーがいる場合、**誰もゴールキーパーの役割を担うことはできない。つまり、誰もゴールエリアに入りプレーすることが許されない。**インプレー中にコートプレーヤーがゴールエリアに侵入し、明らかな得点チャンスを妨害した場合は **8:7 (f) を適用し、7 m スロー**を与える。

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

1 ゴールキーパーとコートプレーヤーの交代

③ 競技規則 4:4 から 4:7 に示す、**これまでの通りの通常の交代も許される。**この場合、ゴールキーパーは存在し、チームは競技規則第 5 条（ゴールキーパー）および第 6 条（ゴールエリア）に示す権利を有する。

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

1 ゴールキーパーとコートプレーヤーの交代

④ コートプレーヤーが 7 名の状態で、そのチームにゴールキーパーが与えられた場合は、**そのうちの 1 名がゴールキーパーと交代し、ゴールキーパーをを行わなければならない。**この場合レフェリーは、**必要と判断すればタイムアウトを取ることができる。**

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

レフェリングの留意点！！

OGKとCPの交代があった場合

- 1) 10秒間の遅延（通信機器）
または両レフェリー間でアイコンタクト
- 2) 心の準備
 - OGKは不在・・・相手ゴールになった場合
 - 相手チームにゴールが落ちてから
 - ボールを持った選手の意図と攻撃側プレーヤーの意図
- シュートを行った
 - ・・・攻撃側のゴールエリア侵入し阻止→7m? 裁判
 - ・・・シュートが得点できなかった
 - 再開はOGスロー OKを要す タイムアウトの必要性

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

2 選手が負傷した場合



- 試合を円滑に進めるため、コート上での治療行為の時間を可能な限り減らす
- 遅延行為によりハンドボールの魅力を損なう事を**防止**する

ことを目的とした規則

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

2 選手が負傷した場合



<レフェリーに対して>

- 明らかにコート上での治療行為が必要であるとレフェリーが判断したならば、レフェリーはセスチャー 15 (タイムアウト)、16 (入場許可) を即座に示す。この場合、チーム役員はこの指示に従わなければならない、拒否することはできない。



2 選手が負傷した場合



<レフェリーに対して>

- それ以外の場合、レフェリーはセスチャー 16 を示す前に、プレーヤーに対して、「プレーを続けますか？」と問いかける。続けられないと答えた場合、レフェリーはセスチャー 16 を示し、入場許可をする。



2 選手が負傷した場合



<レフェリーに対して>

- プレーヤーやチーム役員がこの指示に従わなかった場合は、スポーツマンシップに反する行為として罰せられる。

Japan Handball Association / Playing Rules and Referee Committee

2 選手が負傷した場合



<第 1 段落を、以下の通り改める>

- コート上で治療行為を受けたプレーヤーは、コート外へ出なければならない。
- そのプレーヤーが再びコートへ戻れるのは、そのチームがその後 3 回の攻撃を終了させてからとなる。TD がこの状況に関して観察の責任を負う。

Japan Handball Association / Playing Rules and Referee Committee

2 選手が負傷した場合



<第 1 段落を、以下の通り改める>

- 1 回の攻撃は、そのチームがボールを所持してから始まり、得点をするかボールの所持を失った時点で終了となる。
- ボールを所持している時点で、そのチームの選手に治療行為を行った場合は、1 回目の攻撃はその後の再開の笛から始まる。



Japan Handball Association / Playing Rules and Referee Committee

2 選手が負傷した場合



<第 1 段落を、以下の通り改める>

- ゴールキーパーの頭部にボールがあたり、コート上で治療行為が必要となった場合も、前述の状況とは異なる。



Japan Handball Association / Playing Rules and Referee Committee

レフェリングの留意点！！

★レフェリーのスムーズな対応が必要→先手の対応を！

○選手が負傷したことがわかった

①原因は 自分で転倒 → タイムアウト+確認
相手選手の違反行為

→ 罰則を適用する→即座に入場許可
→ 適用しない→タイムアウト+確認

※選手、チームからのクレームのあと、入場許可・罰則の適用をすると、不信感を抱かれることもある

○ 「毅然とした対応」「落ち着いた対応」

レフェリングの留意点！！

2 原因はわからない・・・より速やかな処置を！

○タイムアウト + TD・ペナルティに短時間で確認 + 対応
※コート、ボールから目を離さない

○罰則を適用しようとした選手も同時に倒れるケースもある
→ 「基準を握めない」「毅然とした対応」

○違反はないが、選手同士が衝突、複数が倒れている
・同じチームの選手→入場許可→両者に対し 3 攻撃完了の適用
・両チームの選手→両チームともに入場許可→3 攻撃完了の適用

○GKに対しては、「頭部」にボールが当たった場合にのみ適用外
その他の防衛動作中での負傷については他のCPと同様の適用

レフェリングの留意点！！

目的の再確認

- 試合を円滑に進めるため、コート上での治療行為の時間を可能な限り減らす
- 遅延行為によりハンドボールの魅力を損なう事を防止する
 - コート外で治療することを促す
 - 担架の搬入

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Committee

3 パッシブプレー

<競技規則解釈 4D を以下の通り改める>

- レフェリーは予告合図を出した後、狙いを定めた攻撃活動を認知できない場合は、いつでもパッシブプレーの判定をすることができる。
- 予告合図のあと、攻撃側チームは最大 6 回まで、パスやシュートの機会が与えられる。(あくまで最大であり、6 回になる前に判定をされることもあり得る)

6 回目のパスを待つ必要はない

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Committee

3 パッシブプレー

<競技規則条文>

- 競技規則 7:11、7:12 はそのまま
- 競技規則解釈 4 の A、B、C、および E はそのまま

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Committee

3 パッシブプレー

<競技規則解釈 4D を以下の通り改める>

- 6 回のパスの後、ゴールへのシュートがなかった場合、どちらか一方のレフェリーがパッシブプレーの判定をする(相手チームのフリースローとなる)。
⇒ アドバンテージを考慮して「いいタイミング」で吹くことが求められる

シュートがブロックされたら…?

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Committee

3 パッシブプレー

<競技規則解釈 4D を以下の通り改める>

- 途中攻撃側のチームにフリースローが与えられた場合でも、パスの回数は継続される。
- 攻撃側のシュートが防御側プレイヤーにブロックされた場合でも、パスの回数は継続される。

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Committee

3 パッシブプレー

<競技規則解釈 4D を以下の通り改める>

- 6 回のパスの後、レフェリーがパッシブプレーの判定をする前に、防御側プレイヤーが違反をした場合は攻撃側にフリースローが与えられる。この場合、攻撃側には、攻撃を完了するため、フリースローから直接シュートを打つことを含め、さらに 1 回のスローをすることが許される。

パス フリースロー スローイン シュート

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Committee

3 パッシブプレー

<競技規則解釈 4D を以下の通り改める>

- パスの回数は、競技規則 17:11 により、レフェリーの事実判定となる。予告合図の後、スローの回数を数えるなどの行為はないようにする(8:7(a)(b))。

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Committee

レフェリングの留意点！！

1 予告合図を示すタイミング

→プレイヤーのパス(ボールを離す)タイミングと同時だと 1 目目が分かりにくい。

2 途中、チームタイムアウト、タイムアウト等が入った場合

→選手に求められれば「今、4 回完了」や「次は 5 回目」等現状を丁寧に伝えてよい。レフェリーの事実判定

3 6 回目のパスは「攻撃を完了させるため」

→6 回目のパスを受けた選手が、狙いを定めて攻撃している間は(ゴール方向への攻撃)違反の判定をしてはならない

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Committee

4 終了間際

<確認>

- 「終了間際」を競技終了 30 秒以内と特に定める。
- この「終了間際」は、正規の競技時間に加え、延長戦にも適用する。
- ※ **正規の「後半残り30秒」**
第1・第2延長戦の「後半残り30秒」

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Committee

4 終了間際

<競技規則 8:5、8:6、8:10(c) および (d) を、以下に調整する>

- (1) 「終了間際」とは「競技終了 30 秒前」のことである。
- (2) 競技規則 8:10(c) に示される違反行為については、**報告書を伴わない失格とする。また、相手に 7m スローを与える**なければならない。

延長戦後半も
含みます

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Committee

4 終了間際

<競技規則 8:5、8:6、8:10(c) および (d) を、以下に調整する>

- (3) 競技規則 8:10(d) に該当する競技規則 8:5 の違反行為については、**報告書を伴わない失格とする。また、相手チームに 7m スローを与える。**
- (4) 競技規則 8:10(d) に該当する競技規則 8:6 の違反行為については、**報告書を伴う失格とする。また、相手チームに 7m スローを与える。**

失格を判定すべき
違反行為

原則的に、先発かつ
異なる違反行為による
失格（報告書を伴う）

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Committee

4 終了間際

<競技規則 8:5、8:6、8:10(c) および (d) を、以下に調整する>

- (5) 前述の (3) および (4) については以下の点も踏まえる
- ① **攻撃側プレーヤーが得点したならば、7m スローを与える必要はない。**
- ② **攻撃側プレーヤーがパスをしたが、その後得点につなげることができなかった場合は、7m スローを与える。**
- ③ **攻撃側プレーヤーがパスをし、その後得点になったならば、7m スローを与える必要はない。**

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Committee

レフェリングの留意点！！

○心の準備を

- ① 終了30秒前の副レフェリー→TDの確認
- ② 攻撃が完了した後(笛の後)の選手の動き
スポーツマンシップに反する行為
・ 次のスローをさせない ・ ボールを置かない
・ 笛のあとシュート → 失格 + 7mT
失格相対の身体接触 → 失格 + 7mT
- ③ 判定には副レフェリーの合意が必要
違反→タイムアウト→協議→判定
違反→アドバンテージ→得点→タイムアウト→協議→判定
違反→アドバンテージ→得点できない→タイムアウト→協議→判定

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Committee

5 ブルーカード

<競技規則 16:8(8:6 および 8:10 に関連して)の最終段落を以下の通り改める>

- レフェリーは**レッドカードを示した後、ヘアで短時間の相談の後、必要であればブルーカードを示す。**

副レフェリー
合意の上で

どちらか一方の
レフェリーが

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Committee

5 ブルーカード

<競技規則 16:8(8:6 および 8:10 に関連して)の最終段落を以下の通り改める>

- **報告書を伴う失格であるとレフェリーが判断したならば(レッドカードに加え)ブルーカードを示す。**
- **ブルーカードはレフェリーが持っておく(つまり3枚のカードを持ち備える)。**

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Committee

レフェリングの留意点！！

○スムーズな動きと適用を

違反→タイムアウト→選手食糧への対応が優先
失格かどうか確認

失格の場合→ブルーカード適用かどうかの確認

→まず、レッドカードを示す

→落ち遅いてブルーカードを示す

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Committee

競技規則運用に関するガイドライン（2019年7月1日 IHF 施行）を受けて（改訂）



2018年6月29日 IHF より送付

2018年7月7日 JHA常務理事会報告

2018年8月21日 IHFに確認後改訂

2020年2月1日

審判本部合同委員会報告

2020年2月15日 JHA理事会報告

（公財）日本ハンドボール協会

競技・審判本部

IHF 競技規則審判委員会（以下、IHF-PRC）は、競技規則の専門家と共同で、ルール解釈において課題があったいくつかの項目について議論を行った。

その結果、特定の状況における正しい判定を明確にする意図で、下記の通り「競技規則運用に関するガイドライン」（2016年7月1日施行）を更新および追加をすることで合意した（第1回 IHF 改訂 2018年7月1日施行されている）。

なお、この第2回改訂を IHF では 2019年7月1日より施行している。

日本国内では、継続事項を除く新規および改訂事項に関しては **2020年4月1日より施行**とする。

競技終了前 30 秒間

2016年版競技規則書より新設された、8:10c および 8:10d は、競技終了間際にスポーツマンシップに反する行為によって、違反したチームが試合に勝つことによって、ハンドボールにマイナスなイメージを与えないことを最大の目的としている。同時にこの競技規則は、違反されたことによって失われた攻撃のチャンスを保証し、観客にとっても競技終了までスリリングのある試合を楽しませることにある。先日、熊本で開催された 2019年女子世界選手権の決勝戦の場面で、その典型の事象と言える。

競技規則 8:10c では競技終了間際に各種スローを違反行為によって実施させなかった、または遅らせた場合は失格に加え、7 m スローによって罰せられる。また競技規則 8:10d では、競技終了間際にボールがインプレー中にプレーヤーやチーム役員による失格相当の違反行為が行われた場合、失格に加え、7 m スローによって罰せられるとなっている。

競技規則 8:10c は、2016 年制定当初、競技の中断中に防御側プレーヤーが相手のスローの実施を妨げたまたは遅らせた場合に適用されていた（例：各種スローに対して、3 m より近い位置でスローをブロックした場合は適用していなかった）。しかしこの適用方法では、レフェリーやプレーヤー、その他ハンドボール関係者を誤った解釈に導き、例え上記例のような明らかなスポーツマンシップに反する行為があったとしても、違反をしたチームが試合に勝つ可能性を有することになるなど、悪いイメージを払拭できないこととなった。

以上の理由で、IHF は IHF-PRC と指導技術委員会（CCM）で「ハンドボールの競技とルールの発展を目指したワーキンググループ（GRDWG）」および「新競技規則に向けてのワーキンググループ（NRWG）」を結成し、2018 年より現行のガイドライン「3 m の距離を確保しないとき（8:10c）」を追加することにした。3 m の距離を確保せず、スローを行おうとしたプレーヤーに対して不当行為を行った場合でも、失格および 7 m スローの判定をするということになる。

その他の項目においても、現行のガイドラインの更新および新ガイドラインを設定する。

<2018 - ガイドラインの更新：継続>

“3 m の距離を確保しない”とき（8:10c）

競技終了前 30 秒間で各種スローの実施時に相手が 3 m の距離を保とうとせず、スローができなかった場合、失格および 7 m スローを判定する。

この解釈は競技終了前 30 秒間であっても、あるいは終了合図と同時（2:4 の第 1 段落）であっても適用することを意味する。つまり、（延長戦を含めた）後半の競技終了合図までであり、競技終了合図のあとに行われる最後の一投については適用しない（違反の場合は通常の2分間退場とし、再度、最後の一投を実施するということになる）。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。

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 8:10c を適用する。

もし、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ーヤーが、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積極的に妨害した場合、競技規則 8:10c を適用する。ゴールキーパーの際、ゴールキーパーが投げたボールが、ゴールエリアラインを完全に通過しない状況で妨害した（12:2）際も同様に適用する。

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は罰則を適用しない。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 8:10c を適用する。

<2019 - 新ガイドライン : 2020年4月1日より施行>

終了合図後のフリースローの実施に関する防御側チームのプレーヤーの交代 (2:5)

いわゆるノータイムのフリースローについて、もし防御側チームのゴールキーパーがこのノータイムのフリースローにつながる防御動作の中で負傷したのであれば、ゴールキーパーの交代を認めることとする。この交代は、ゴールキーパーのみへの適用である（防御側チームのコートプレーヤーには適用しない）。

<2019 - 新ガイドライン : 2020年4月1日より施行>

終了合図後のフリースローの実施 (2:6, 8:10c)

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、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、該当するプレー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、攻撃側に再度スローを行わせる (15:9 第 3 段落)。この場合、競技規則 8:10c (競技終了前 30 秒間)は適用されない。

<2019 - 新ガイドライン : 2020年4月1日より施行>

予備のボールの使用 (3:3)

IHF, 大陸大会, 国内大会に限らず全ての大会において、予備のボールをオフィシャル席のみならず、コートサイド (各コーナー付近) に置き、それらを使用することを許可する。ただし、この予備のボールを使用するかどうかは、競技規則 3:4 に基づき、レフェリーが決定する。

<2019 - 新ガイドライン : 2020年4月1日より施行>

パソコンやタブレット端末等の技術的器具の使用について (4:7 ~ 4:9)

IHF, 大陸連盟, 各国協会は、交代地域でのパソコンやタブレット端末等の技術的器具の使用を許可する権利を有する。ただし使用するにあたり、戦術指示を目的として、公正に使用しなければならず、罰則により競技場を去ったプレーヤーやチーム役員との交信は許されない。また、レフェリーの事実判定についての質問等の道具として使用することは許可されない。

<2018 - ガイドラインの更新 : 継続>

負傷したプレイヤーの救護 (4:11)

衝突などにより同じチームの複数のプレイヤーが負傷した場合には、レフェリー・TD はこれらの負傷したプレイヤーを救護するために、規定人数より多くコートに入る許可を与えても良い。この場合、1 人のプレイヤーに対し最大 2 名までとする。レフェリー・TD は、許可されてコートに入った者を監視する必要がある。

<2018 - 新ガイドライン : 継続>

パッシブプレーにおけるパスのカウント (7:11, 競技規則解釈 4, 付録 3 の例 13・14)

シュートがブロックされ、ボールが再びシュートしたプレイヤーやチームメイトに戻ってきた場合は、1 回のパスとしてカウントする。

<2018 - 新ガイドライン>

<2019 - ガイドラインの更新 : 2020年4月1日より施行>

競技規則 8:5 注に関連したゴールキーパーの失格

これは、ゴールキーパーがゴールエリアから、またはゴールエリア付近からプレーイングエリアで相手と正面衝突をした時に適用される。ただし以下の場合では、適用されない。

- a) 交代地域からコートに入り、相手と同じ方向に向かって走っている場合
- 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

これらの状況においてレフェリーは、事実観察や判断に基づき、判定する。

(交代地域からコートに入り相手と接触した場合、競技規則 8:5 注以外の理由で失格を判定される場合もある)

<2018 - 新ガイドライン : 継続>

無人のゴールと 7 m スローの判定 (14:1, 競技規則解釈 6c)

競技規則解釈 6c では、ゴールキーパーがゴールエリアを離れていて、そこでボールと身体をコントロールした相手が無人のゴールにボールを投げるといふ、誰にも阻止できない明らかなチャンスを得たときに 7 m スローを与えると定義されている。これは、ボールを持ったプレイヤーは、明らかに無人のゴールに向かって直接シュートを狙おうとしていることが前提となる。

明らかな得点チャンスの定義には、違反の種類やインプレー中かどうかにかかわらず、スローを行うプレイヤーまたはチームメイトが正しい位置にいることも含まれる。

<2018 - 新ガイドライン：継続>

ビデオ判定を導入する場合

ビデオ判定の導入によって得点かどうかの判定が必要な場合、得点の取り消しは現行では次のスローオフまで（9:2）となっているが、より長い時間が必要となる。その期限を、次のスローオフまでではなく、スローオフのあと、次のボール所持が変わるまでとする。

<2018 - 新ガイドライン：継続>

プレーヤーが異なった色や番号でコートに入った場合（4:7, 4:8）

競技規則 4:7 および 4:8 に関する違反については、ボールの所持を変更しない。これは競技を中断させ、間違いを直すだけでよく、中断された時点でボールを所持していたチームによって競技は再開される。

<2019 - 新ガイドライン：2020年4月1日より施行>

失格となったプレーヤーによる、競技再開前の極めてスポーツマンシップに反する行為について（16:9d）

（直接または 3 回目の退場による）失格を判定されたプレーヤーが、競技再開前に競技規則 8:10a に該当するような極めてスポーツマンシップに反する行為をした場合、そのプレーヤーに対して報告書を伴う失格を追加する。この場合、チームはコート上のプレーヤーを、4 分間減らさなければならない。

<2019 - 新ガイドライン：国内ではすでに施行されている>

ゴールの固定について（1:2）

事故防止を目的に、ゴールは床またはゴール後方の壁面にしっかりと固定する、あるいは他の方法を取り入れる等、転倒防止のための処置をしなければならない。

※ 本ガイドライン内の朱書き部分が、今回（2020. 2）の追加・更新の箇所となります。

競技運営に関わる通達



※ その他は、本協会「競技・審判」サイト内にてご確認ください

(<http://www.handball.or.jp/rule/index.html>)



服装や保護を目的とした装具に関する規定



IHF 国際ハンドボール連盟（2017年7月発表）を基準とする
全日本大会では実施：ブロック、都道府県協会では推奨とする

2021年4月1日（公財）日本ハンドボール協会競技・審判本部

1 頭部や顔への装具

品目	例	国内	国際	条件
① マスク		可	不可	IHFではマスクは使用できない 国内大会では、表情が読み取れ、柔らかい素材であれば、主催者の判断で使用を認める。
② ヘルメット		不可	不可	ヘルメットは使用できない
③ 鼻の保護		可	可	柔らかく、単色で、テープ式のもの

2 ヘアバンド

例	国内	国際	条件
	可	可	ゴムバンド式で、薄く、幅広くないもの
	不可	不可	ゴムバンド式でないもの、厚手のもの、幅広いものは使用できない ※はちまきは伸縮性でなく、結び目から垂れた部分が危害を及ぼす可能性がある。国内では、主催者が、使用に支障がないと認めれば、使用を認める。

3 めがね・ゴーグル

例	国内	国際	条件
	可	可	スポーツめがねやゴーグルは、スポーツ用のバンドがあり、平らなプラスチックレンズで、フレーム上部がシリコンなど柔らかい材質であること
			
 <p>フレームが固い材質（バンド付）</p>	主催者が規定	不可	IHFではスポーツめがねやゴーグルであっても、フレーム上部が固い材質のものは使用できない。 国内では、主催者が、使用に支障がないと認めれば、使用を認める。

4 マウスピース

例	国内	国際	条件
	可	可	透明であり、単色のマウスピースは使用できる
	不可	不可	不透明や、複数の色のマウスピースは使用できない

5 肩の保護やアームスリーブ

品目	例	国内	国際	条件
<p>① 肩の装具</p>		可	可	<p>肩の装具は、やわらかく、薄手の材質であれば使用できる。色は問わない。</p>
<p>② アームスリーブ</p>		可	可	<p>アームスリーブはユニフォームの大部分を占めている色と同色か、類似の色であれば使用できる。</p>

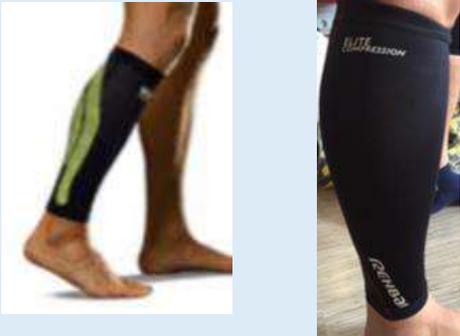
6 肘の装具

品目	例	国内	国際	条件
① 肘あて	  	可	可	薄くて柔らかい材質であれば使用できる。色は問わない。
② 肘あて (3カ所にパットがついている)		可	可	3カ所に保護のためのパットがついている肘あては使用できる。パット部分はエンボス加工されており、肘が床を滑る際に適した構造になっている。
③ ネオプレン (合成ゴムの肘あて： 1枚のパット)		可	可	広い1枚のパットを用いたネオプレンの材質の肘あては使用できる。パット部分はエンボス加工されており、肘が床を滑る際に適した構造になっている。
④ 肘の サポーター		可	可	薄くて柔らかい材質であれば使用できる。色は問わない。固い部分がすべて柔らかいもので覆われており（相手に危害を加えなければ）使用できる。
⑤ 肘の装具		不可	不可	固い部分がむき出しになっている装具は使用できない。

7 膝の装具

品目	例	国内	国際	条件
① 膝 サポーター		可	可	<p>柔らかい、薄手の材質であれば使用できる。色は問わない。</p> <p>固い部分がすべて柔らかい素材で覆われており、相手に危害を加えないと判断できれば使用できる。</p>
② 膝 サポーター (1枚の パット)		可	可	<p>広い1枚のパットで保護目的であれば使用できる。</p>
③ ネオプレン (合成ゴム の膝サポーター : 1枚の パット)		可	可	<p>広い1枚のパットを用いたネオプレンの材質の肘あては使用できる。</p> <p>パット部分はエンボス加工されており、膝が床を滑る際に適した構造になっている。</p>
④ 膝の装具		不可	不可	<p>固い部分がむき出しになっている装具は使用できない。</p>

8 ふくらはぎの装具

例	国内	国際	備考
	可	可	ふくらはぎへの装具は、靴下と同色であれば使用できる。
	不可	不可	靴下の色と一致しないふくらはぎへの装具は使用できない。

9 足首の装具

品目	例	国内	国際	条件
① 足首の装具		可	可	固い部分がすべて柔らかいもので覆われており、相手に危害を加えなければ使用できる。 国内大会では、靴下と同色でなくても使用を認める。IHFでは装具や覆うためのテープは靴下と同色とする。
② 足首の固定具		可	可	固い部分がなければ使用できる。 国内大会では、靴下と同色でなくても使用を認める。IHFでは装具や覆うためのテープは靴下と同色とする。
③ 足首の装具		不可	不可	固い部分がむき出しになっており、靴下と色違いの装具は使用できない。

10 服装

<概要>

- (ゴールキーパーを除いて) 長ズボンを使用できない。
- 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。
しかし、それぞれが分かれていること。
- アームスリーブは**ユニホームの大部分を占めている色と同色**であれば使用できる。
- 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。
- ふくらはぎの装具は、**靴下と同色**であること。
- 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**)。
- 肘や膝の装具は色は問わない。

品目	例	国内	国際	条件
① スポーツ用 ヘッドス カーフ		可	可	単色のスポーツヘッドスカーフは使用できる。複数の選手がヘッドスカーフを使用する際は、全員が同色であること。
② スポーツ用 ではない ヘッドス カーフ		不可	不可	スポーツ用ではないヘッドスカーフは使用できない。
③ 長袖のアン ダーシャツ		可	可	ユニフォームの大部分を占めている色と同色であれば使用できる。
		不可	不可	ユニフォームの大部分を占めている色と異なる色は使用できない。
④ サイクリン グパンツや ウォームパ ンツ		可	可	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。
		不可	不可	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。

品目	例	国内	国際	条件
⑤ 長ズボン		可	可	ゴールキーパーは、長ズボン、長タイツ、短パン、短パンとサイクリングパンツなどを使用できる。
		不可	不可	コートプレイヤーは、長ズボン、タイツ、長いサイクリングパンツ等は使用できない。
⑥ 靴下		可	可	靴下は同色で同じ長さを基本とする。
⑦ 上着		可	可	ゴールキーパーとなるコートプレイヤーはゴールキーパーと同一のものを使用する。穴を開ける場合は前後の番号の位置、透明なカバーをつけて穴を開けない場合も可能。 国内では従来のビブスに穴を開けたものの使用を従来通り認める。

11 足首の装具

品目	例	国内	国際	条件
① イヤリング ピアス		可	可	小さいイヤリングやピアスは完全にテープで覆われていれば装着できる。
		不可	不可	完全にテープで覆われていないイヤリングやピアスは装着できない。
② ヘアピン		可	可	柔らかい素材でできているヘアピンは使用できる。金属やプラスチックのヘアピンの場合は、完全にテープで覆われていれば使用できる。
③ キャプテン マーク		可	可	単色のものであれば使用できる。
④ 短いリスト バンド	 	可	可	短いリストバンドは粘着性がなく、柔らかく、薄手のものであれば使用できる。
⑤ 長いリスト バンド		可	可	短いリストバンドは粘着性がなく、柔らかく、薄手のものであれば使用できる。長いリストバンドはユニフォームの大部分を占めている色と同色であれば使用できる。

品目	例	国内	国際	条件
⑥ 手首の装具		可	可	固い部分が覆われていれば、手首への装具は使用できる。
⑦ 手袋 グローブ		不可	不可	コート上で手袋やグローブは使用できない。ゴールキーパーも同様である。 交代地域での防寒具としての使用は認める。
⑧ フィンガー バンド		不可	不可	フィンガーバンドは使用できない。
⑨ 靴への 松ヤニ		可	可	靴に限り松ヤニをためておくことができる。そこから指へ補充する。 他の部位に松ヤニをためておくことはできない。
※ただし、会場使用上の条件によっては、靴への松ヤニを認めない場合もある。				



交代地域に持ち込み可能な技術的機器に関するガイドライン

使用に関する詳細は主催者によって定めることができる



2020年7月13日（公財）日本ハンドボール協会 指導・普及本部
競技・審判本部

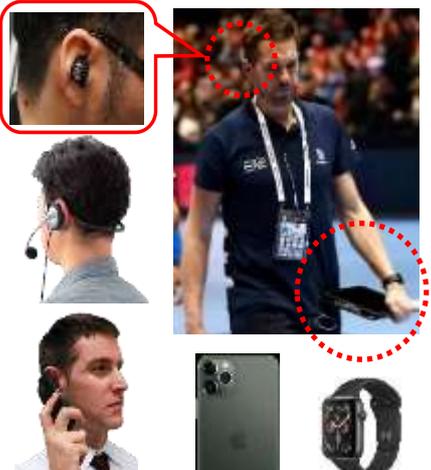
（公財）日本ハンドボール協会競技・審判本部発行の「各大会におけるマッチオフィシャル(MO)並びにテクニカルデレгат(TD)の任務と競技運営に関する事項（改訂版）2020年5月16日」14ページに関連しその使用方法等について、下記の通り通知する。

○交代地域で使用できるもの（通知文抜粋）

交代地域において、パソコンやタブレット端末等の技術的器具の使用を認める。選手の安全・戦術的指示のため、持ち運びができるもの（マイクロフォン、ヘッドフォン、イヤープース、スマートウォッチ、タブレットまたはノートパソコン等）の使用を認める。ただし承認されない機器を使ったり、機器を使った結果として不適切な言動（例えば、レフェリーの事実判定についての質問等の道具として使用すること等）があった場合は、交代地域から外して交信できない状態にする。罰則により競技場を去ったプレーヤーやチーム役員との交信も許されない。

この件に関しては、（公財）日本ハンドボール協会強化本部・指導普及本部より別途使用についての具体例を含めたガイドラインを通知し、それに従うこととする。

==以上 2020年5月16日変更部分

目的	具 体 物	使 用 例	留 意 点 等
通 話 ・ 通 信 機 器		<ul style="list-style-type: none"> ○携帯電話・スマートフォン <ul style="list-style-type: none"> ・交代地域外にいるチーム関係者と交信すること ・選手の負傷に伴う救急車や医療関係者と交信すること ・選手が生徒の場合は保護者と交信すること ○マイクロフォン・ヘッドセット・イヤープースの使用 <ul style="list-style-type: none"> ・コーチと分析担当者などがイヤープースを装着し、リアルタイムに音声でのコミュニケーションを行うこと 	<ul style="list-style-type: none"> ○交代地域を離れて使用しても可能 ○アンダーカテゴリーの試合においては、携帯電話の使用はチーム役員が行い、選手に使用させることを避けるよう配慮する ●交代地域外のチーム関係者等に連絡し、交代地域に道具や飲料水等を配達させることはできない <ul style="list-style-type: none"> →交代地域にいる者に交代地域外へ取りに行かせる ●失格になり、コートを離れ交代地域外にいるチーム役員や選手とは交信できない <ul style="list-style-type: none"> →事実が判明した段階でチームはその後、その技術的機器の使用ができない ○交代地域内と交代地域外との間の音声を用いた通信を行う際には、ヘッドセットやイヤープース等のウェアラブルデバイスを使用することが望ましい
情 報 端 末		<ul style="list-style-type: none"> ○タブレット・スマートウォッチ・ノートパソコン等の情報端末の使用 <ul style="list-style-type: none"> ・交代地域外で作成する分析データをデータ通信を用いて交代地域内で共有できる ・交代地域内で分析作業を行うこと ・選手の生体情報や位置情報を送受信すること 	<ul style="list-style-type: none"> ○交代地域内外を問わず使用ができる。 ●競技時間中、競技運営上やレフェリーやMO、TDが下した判定の確認のために、技術的機器を使用することはできない <ul style="list-style-type: none"> →事実が判明した段階でチームはその後、その技術的機器の使用ができない
ウ ェ ア ラ ブ ル デ バ イ ス		<ul style="list-style-type: none"> ○選手の生体情報および位置情報等の取得のためのウェアラブルデバイスの使用 <ul style="list-style-type: none"> ・ウェアラブルデバイス（生体情報モニタリング機器（心拍数測定等）や位置情報システム（GPS（全地球測位システム））やUWB（超広帯域無線通信）等の送受信機等）を用いての試合中の選手の生体情報や位置情報等を取得すること 	<ul style="list-style-type: none"> ○使用に関し、選手（自チーム・相手チーム含む）の安全面を最優先し、装着方法について細心の注意を払わなければならない ○使用する場合は、事前にMOや相手チームにその旨通知しておくことが望ましい

7mスローコンテストの実施要領

大会規程により 7m スローコンテスト（以下、7mTC と表記）により勝敗を決しなければならない場合、7mTC は下記の要領で実施する。

- 1) 7mTC は 5 名制で行う。但し、登録していないプレーヤー、退場中のプレーヤー及び失格になったプレーヤーは出場できない。正規の競技時間で負傷により 3 回の攻撃が終了しなければコートに戻れないプレーヤーが、まだ 3 回の攻撃が完了していない状況で競技時間が終了した場合、そのプレーヤーは 7mTC に参加することができる。
- 2) 延長戦終了後、7mTC を行う選手の申告・登録を行う。登録は延長戦終了直後、レフェリーは両チームの代表者を記録席前に集め、両チーム代表者からスローをするメンバーを申告・登録させる。その申告・登録メンバーの記録は、「7mTC 登録・記録用紙」（以後 7mTC 記録用紙とする）に記録席員が記入する。申告はスローをする順番ではない。申告が終われば、記録席員は、両チーム責任者からサインを記入してもらう。
- 3) 大会によっては 3 名で行っても良い。また、大会日程により大会日数に応じて 3 名方式、5 名方式を混合して採用しても良い。事前に大会要項に記載しておくこと。
- 4) 申告・登録が終わると審判員は、使用するゴールを決定し、先に投げるチームをコイントスにより決定する。
- 5) 両チームの選手、チーム役員は、使用するゴールの反対側コートのセンターラインから 4.5m に位置する交代地域ラインの仮想延長線上に並ぶ。
- 6) 守備につかない GK は、交代地域の反対側の 7m ラインの延長上のサイドライン外側で待機する。GK はその試合の登録メンバーであれば交代して守ることができる。
- 7) スローする選手は申告・登録順番とは限らない。先に投げるチームの選手が 7m ラインに位置すれば、記録席員はその順番を 7m 記録用紙に記入する。（公式記録用紙記載は、別途指定通り行うこと。用紙が不足する場合は 2 枚目を使用しても構わない。）
- 8) 第 1 投が終われば、記録席員はその結果を 7mTC 記録用紙に記入する。
- 9) 以後、後に投げるチームの選手の順番と結果を 7mTC 記録用紙に記入する。
- 10) スローの結果が 3 対 0、もしくは 4 対 1 などのように途中で勝敗が決まれば、その時点で 7mTC は終了する。
- 11) 5 人制で実施する場合、状況によっては 5 人参加できない場合がある。その場合は、1 人少なければ 5 回目のスローが失敗した記録とする。補充はできない。
- 12) 最初の各 5 名による 7mTC が同点の場合は、再度 7mTC を行う。その際、改めて 6 人目から 10 人目までの選手の申告・登録を行う。記入の要領は前と同じである。
- 13) 6 人目として最初にスローするのは、1 人目のチームと逆のチームから行う。
- 14) 6 人目からはサドンデス方式とする。
- 15) 10 人目が終わりさらに同点の場合は、2 回目と同様に申告・登録を行い、2 回目と同様に逆のチームから行う。以下、15 人目が終わった段階で同点であった場合も同様に行う。記録用紙は裏面の 11 人目以降を使用する。

2018 年 8 月 12 日 改訂

通信機器の活用について



通信機器の活用について

(公財) 日本ハンドボール協会
審判委員会委員長 福島亮一

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

通信機器の活用

① 得点の確認 落ち着いて

- ▶ (スローオフの後)「O対O」
…コートレフェリーから、ペアおよびTDに

② 罰則の確認

- ▶ 10分、20分などの節目に合わせて

警告
熊本 7. 12
愛知 3. 9 ね

熊本 3 番
退場 2 回目ね

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

通信機器の活用

研修課題

③ ボールがないところの違反行為

- ▶ (ゴールレフェリー)
「ポスト、つかみ合ってるから上からお願い」
- (コートレフェリー)
口頭やジェスチャーでのコンタクトを取る

④ パッシブプレーの予告

- ▶ 「挙げるよ！はい！」
- ▶ (プレーの中断時)「次、4回目ね」



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

通信機器の活用

⑤ 罰則の適用

- ▶ (ペアの領域にいるプレーヤーに対して)
「6番、イエロー(退場)ね」

⑥ アドバンテージ、中断のタイミング

- ▶ 「この後、8番イエロー出すよ」
- ▶ 「相手ボールになったら(負傷者対応で)止めるよ」



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

通信機器の活用

⑦ 基準合わせ

- ▶ 「今のどう見えた？」
- ▶ 「罰則でOK？」
- ▶ 「パッシブのタイミングどう？早い？」



⑧ オフ・ザ・ボールでのプレーヤーの動き

- ▶ 「サイドから、入ってくるよ」
- ▶ 「ポスト、ブロック狙っているよ」

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

通信機器の活用

⑨ コートレフェリー(自分)の領域からペアの領域になった場合

- ▶ 「任せた！」
…決して自分は吹かない
- ▶ 「ここは自分が判断するね」



速攻時

相手の
目の前

ゴール
エリア際

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

通信機器の活用（TDとの連携）

⑩ 罰則を適用する際

- ▶ 対象となるプレイヤーの番号の伝達

2番、警告です

退場は、5番です

⑪ 負傷したプレイヤーへの対応

- ▶ 治療行為や担架の要請
- ▶ 3回分の攻撃に参加できないことの伝達

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

通信機器の活用

⑫ ポジションを変えるタイミング

- ▶ 「場所変わろう」
- ▶ 「攻撃が変わったら、逆側に行くね」



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

通信機器の活用（TDとの連携）

⑬ 終了間際（時間の管理）

- ▶ 残り時間とカウントダウン

残り
5分、3分、1分
30秒 ...

10、9、8、・・・
3、2、1、終了

⑭ チームタイムアウト

- ▶ 「タイムアウト出るよ」

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

通信機器の活用（TDとの連携）

⑮ 交代地域の管理

- ▶ ゴールキーパーなしでの攻撃
... 「ゴールキーパーなしね」
「ゴールキーパー戻ったよ」
- ▶ 「退場者戻るよ」
- ▶ コーチングゾーンを越えての指示
... TD、ベンチ側のレフェリーから注意
- ▶ 「交代地域からカットを狙っているよ」

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

まとめ

共同作業

（レフェリー間、レフェリーとTD間）

通信機器を使用していたとしても、
誰が見ても明確にコンタクトを取っている
姿を！

→ 安心感につながる

ただし、表情は注意！！

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

令和2年2月1日

各連盟理事長
各連盟審判長
各ブロック協会理事長
各ブロック協会審判長
各都道府県協会理事長
各都道府県協会審判長

(公財) 日本ハンドボール協会
競技・審判本部
競技本部長 高野 修
審判本部長 福島 亮一

競技規則 第4条の適用について（通達）および
各大会における規定の明記・周知について（依頼）

選手やチーム役員が試合に出場することについて、競技規則書や競技運営に関する事項（通達）に記載されていますが、『競技規則 第4条』の解釈について、下記のとおり記載しますので、関係者への周知をお願いします。また、各大会主催者においては、各大会において大会規定の明記をお願いします。
この内容については、競技本部より発行される「各大会におけるマッチオフィシャル (MO) 並びにテクニカルデレゲート (TD) の任務と競技運営に関する事項 (2020 年 4 月 1 日)」に反映される予定です。

記

競技規則

4の1（抜粋）

延長戦を含めて競技中いつでも、プレーヤーの数を14名まで補充することができる。

4の3

競技の開始時に競技場において、記録用紙に記載されているチーム役員とプレーヤーが、競技への参加資格を持つ。

競技の開始後に遅れて到着したチーム役員とプレーヤーは、タイムキーパーとスコアラーに参加資格の承認を受け、記録用紙にその旨を記載されなければならない。

参加資格のあるプレーヤーは、原則として自チームの交代ラインを通過して、いつでもコートに入ることができる（ただし、4:4, 4:6 を参照）。

「チーム責任者」は、競技への参加資格を持つプレーヤーだけを出場させるようにしなければならない。違反した場合は、スポーツマンシップに反する行為として「チーム責任者」に罰則を適用する（13:1a～b, 16:1b, 16:3d, 16:6c, ただし、競技規則解釈 7 を参照）。

以上のように記載されている。

現在、国内の一般的な大会規定は、コイントスの際に提出されたメンバー表に基づいて記載された記録用紙の変更は、誤記載以外は認めていない。

しかし、IHF・大陸主催の大会の規定をもとに作成された IHF 競技規則問題集の解答では、**試合中に記録用紙にプレーヤーが記載されていないことが分かった場合は、大会規定のベンチ入り出来る数に対して、記録用紙に記載されている人数が最大数未満だった場合のみ、追加で記録用紙に記載することができることになっている。(そのプレーヤーが大会にエントリーされていることが条件)**

そこで、記録用紙への記載および試合への参加・出場に関わる国内の一般的な大会の規定について、**IHF・大陸主催の大会の規定を標準とする。**

ただし、加盟団体や各大会で定めた規定がある場合は、その規定を明記し、周知した上で実施すること。

以下、日本協会 競技・審判本部として、選手やチーム役員が試合に出場することについて整理する。

- ① プレーヤー、チーム役員の登録方法、期限、変更方法については**各大会で定める**。
申込期日を過ぎたプレーヤーの登録は認められないことやチーム役員の登録は随時できることなど、**各大会の要項に定めたとおり**で実施すること。
- ② 代表者会議で決定したチーム役員、プレーヤーのみが競技に参加、出場することができるが、**加盟団体が別に定めたとき**は、その規則に従う。
- ③ 各試合の出場プレーヤー、参加チーム役員数は競技規則に定められた通りとするが、**加盟団体が別に定めたとき**は、その規則に従う。
- ④ オフィシャルミーティングで試合に出場させるメンバー表を提出するが、**加盟団体が別に定めたとき**は、その規則に従う。

記録用紙に記載されているプレーヤー・役員が試合開始後に遅れて到着して参加・出場する場合は、MO・TDの承認を受けなければならない。

- ⑤ 試合開始後に**記録用紙に記載されていない**プレーヤーがベンチ入りしていることやコート上でプレーしていることが分かった場合、以下の手順により、競技を運用する。
 - 1) チーム責任者に段階的罰則。
 - 2) 大会規定のベンチ入り出来るプレーヤー数に対して、**記録用紙に記載されている人数が最大数未満だった場合のみ、追加で記録用紙に記載することができる。(大会にエントリーしているプレーヤーであることが条件)**
→例として、大会規定のベンチ入り出来るプレーヤー数は**14**名。現在、正しく記録用紙に記載されているプレーヤーは**13**名であり、記載されていないプレーヤーを含めると**14**名。そのプレーヤーを**14**人目として記録用紙に追加で記載することができる。

- 3) 競技の再開は、中断の理由に相応しいスローで競技を再開する。
- 4) 記録用紙の特記事項欄に記載する。
- 5) そのプレイヤーの試合中の得点については、その得点に伴うスローオフを相手チームが実施していれば有効である。実施していなければ、得点を無効とする。
- 6) そのプレイヤーが記録用紙に記載されていないことが判明するまでの罰則については有効である。ただし、そのプレイヤーが記録用紙に記載されていないことが分かったことによるプレイヤーへの罰則は適用しない。チーム責任者の責任である。

このことに関わる競技規則問題集の該当問題 ※解答は、従来記載されているものから変更なし

第4条 チーム、交代、服装、プレイヤーの負傷（抜粋）

4-1 白チームの 11 番は競技の開始直前に重傷を負ったため、プレーできなくなった。

- (a) 白チームの 11 番は交代できない
- (b) 相手チームが了承すれば、白チームの 11 番は交代できる
- (c) 通常、白チームの 11 番は、記録用紙に記載した名前を変更し交代できる。また、代わりに参加するプレイヤーは 11 番をつけてもよいが、レフェリーは、各大会における特別な規定を守らなければならない場合もある
- (d) 白チームの 11 番は交代できるが、代わりに参加するプレイヤーは 11 番をつけることはできない

解答 4-1 c (4:1, 4:3)

4-6 競技の開始時、白チームは 6 名のプレイヤーしかいなかった。競技の開始直後に白チームのプレイヤー 7 番が遅れて会場に到着した。白チームの 7 番はそのまま自陣の交代地域を通過してコート内に入った。白チームの 7 番は記録用紙に記載されていなかった。

- (a) (レフェリーはレッドカードを示し) 白チームの 7 番を失格とする
- (b) 白チームの 7 番を 2 分間退場とし、記録用紙に追加で記載しなければならない
- (c) 主催者が定める規定に一致するなら、白チームの 7 番を記録用紙に追加で記載しなければならない
- (d) 白チームのチーム責任者に、段階的罰則を適用する

解答 4-6 c, d (4:3, 16:1b)

4-8 競技の中断中に、黒チームの 14 番が正しく交代した。しかし、タイムキーパーは笛を吹き、黒チームの 14 番は記録用紙に記載されていないと説明した。黒チームの 14 番は、黒チームの 18 番として記録用紙に記載されていたことが判明した。

- (a) 黒チームのチーム責任者に、段階的罰則を適用する
- (b) オフィシャル席の前から、白チームにフリースローを与える
- (c) 背番号を記録用紙に記載されている通りとし、黒チームの 14 番は、黒チームの 18 番のユニホームに着替える
- (d) 競技の中断の理由に相応しいスローで競技を再開し、記録用紙にその旨を特記する

解答 4-8 c, d (4:3, 13:3, 13:4)

4-40 後半の 13 分 27 秒で、白チームの 15 番が得点を決め、スローオフが実施された後、タイムキーパーが競技を中断した。タイムキーパーは「白チームの 15 番は記録用紙に記載されていない」とレフェリーに伝えた。記録用紙には、白チームのプレーヤー 14 名が記載されていたが、レフェリーは、白チームの 11 番がいないことに気付いた。

- (a) 得点を取り消す
- (b) 得点は有効である
- (c) 主催者が定める規定に一致するなら、白チームの 11 番を削除し、代わりに白チームの 15 番を記録用紙に記入する
- (d) 白チームの 15 番は競技への参加資格がなく、コートから去らなければならない
- (e) 白チームのチーム責任者に、段階的罰則を適用する
- (f) 記録用紙に特記する

解答 4-40 b, c, e, f (4:3, 9:1, 9:2)

4-59 白チームの攻撃中、タイムキーパーが競技を中断した。タイムキーパーはレフェリーに、今、コート内にいる白チームの 11 番は、記録用紙に記載されていないと説明した。チーム役員 A が、誤って 13 番としてメンバー表を提出していたことが分かった。

- (a) 白チームのフリースロー
- (b) 黒チームのフリースロー
- (c) 白チームの 11 番の参加は、認められない
- (d) 間違いを正し、白チームの 11 番の参加を認める
- (e) 記録用紙にその旨を特記
- (f) 白チームのチーム役員 A に、段階的罰則を適用する

解答 4-59 a, d, e (4:3, 4:7, 4:8, 新ガイドライン)

以上

裁定委員会開催基準

レフェリーが競技規則 8 の 6 および 8 の 10(a) (b)に従いレッドカードの後にブルーカードを示した場合、またはマッチオフィシャル(これまでの JHA オフィシャル)、競技委員長が出場停止、もしくはそれ以上の処分を科すことが必要であると判断した場合は、裁定委員会を開催することとする。この判断は、レフェリー、マッチオフィシャル、競技委員長、大会審判長がそれぞれの立場で判断することであり、それらの一人でも必要と認めれば、各人の責任で「裁定委員会開催要望書」(報告書)を作成し、競技委員長に提出しなければならない。「裁定委員会開催要望書」は競技終了後のみならず、大会終了後においても作成することができる(後日映像を解析した結果必要と認められる場合も含める)。競技委員長は提出される報告書により、裁定委員会を開催する。これはプレーヤーやチーム役員だけを対象とするのではなく、レフェリー、大会関係者による重大な過失を伴う行為や処置に対しても適用される。「裁定委員会開催要望書」の作成は、レフェリー、マッチオフィシャル、競技委員長、大会審判長が作成するものとする。

1 目的

国内公式大会におけるハンドボール競技の健全化を図る主旨で、各大会に裁定委員会を設ける。

2 裁定

裁定しなければならない事項が生じた場合、裁定委員会はレフェリー、マッチオフィシャル、競技委員長、大会審判長が提出した「裁定委員会開催要望書」、または任意の書式による要望書をもとに審議し、その処置について決定する。報告書が提出されない場合は、裁定委員会は開催できない。なお、大会期間中の出場停止を超える処分が必要な場合は、大会主催団体の定められた会議において審議し、処分を審議する。さらに、加盟団体の処分の範囲を超える場合は、本協会の懲罰委員会に提訴する。

3 適用

競技規則 8 の 6 および 8 の 10(a) (b)によりレッドカードのあとブルーカードが提示された場合は、裁定委員会を開催する。その他、大会、競技の関係者による重大な過失による行為、処置がなされた場合、裁定委員会を開催する。

4 裁定委員会

競技委員長、大会審判長、総務委員長、その他大会関係役員をもって委員会を構成し、開催する。状況を把握するために関係者を同席させる場合もある。

5 事実確認

審議を行う前に、提出された「裁定委員会開催要望書」に記載されている内容が事実であるかどうかを確認する。要望書に記載していない裁定委員会参加者(2名)によって確認を行うことが望ましい。その際、当該者側からも立ち会いを依頼する。

要望書の記載内容が事実である場合は、当該者に署名をしてもらい確定文書とする。その要望書をもとに裁定委員会にて審議を行う。

要望書の記載内容に当該者が同意できない場合は、事実確認を再度行う。その際、要望書の作成者を同席させることもできる。映像の解析により要望書を提出した場合は、その根拠となった映像をもとに再度検証を行う。

6 審議内容

(1) 処分

- 1) 処分なし
- 2) 出場停止（試合数は裁定委員会で決定する。）
- 3) 大会出場停止（大会開催中であれば、その後の試合出場停止処分を決定する。
後日、主催団体が懲罰委員会を開催する。審議の結果を日本協会に報告しなければならない。）
- 4) 有期限出場停止（大会期間中、もしくは大会終了後、主催団体が懲罰委員会を開催し、決定する審議の結果を日本協会に報告しなければならない。）

(2) その他

競技規則、大会規程、その他ハンドボール競技にふさわしくない重大な過失を伴う判定・処置をした場合、本協会に対して提訴する。

7 決定通知

処分の有無にかかわらず、「処分通知書兼解除報告書」にて、当該者、あるいは、当該チーム責任者に通知する。チーム関係者以外の場合は、任意の書式で処分を通知する。

8 処分解除

処分（1）、処分（2）の場合、処分解除相当の時期に、大会競技役員による確認と、解除報告書、及び、登録証への記入・認印をもって解除とする。これにより当該者はそれ以降の公式試合に出場可能となる。

処分（3）の場合、処分解除時期に当該主催団体から本人宛に解除通知文書を通知する。通知は日本協会にも送付しなければならない。

9 裁定委員会開催までの流れ

担当レフェリー、担当マッチオフィシャル、競技委員長、大会審判長が裁定委員会の開催が必要と認めた場合、試合終了直後に判断し、当該者の登録証の返還をしない。その後、公式記録用紙、「裁定委員会開催要望書」と当該者の登録証を、裁定委員会に提出する。競技終了後の行為に関しては、登録証を提出できない場合もある。その場合は、後刻開催される裁定委員会に届出させるものとする。

裁定委員会の開催が必要と認められる場合は、レフェリー、マッチオフィシャル、競技委員長、大会審判長は相互に連絡を取り合う。裁定委員会開催に関して、審判員、マッチオフィシャル、競技委員長、大会審判長の意見が異なる場合は、一人でも報告書を提出することを希望すれば、裁定委員会を開催しなければならない。

大会関係者の場合は、必要に応じた処置をとる。

裁定委員会の開催

審議しなければならない事項が発生した場合、原則として当日中に裁定委員会を開催する。また、審議の結果も原則として、当日中に当該者に連絡しなければならない。大会裁定委員長は提出された書類を整備し、委員会を招集する。委員長が不在の場合は代理者がその任務を代行する。委員会は過半数をもって成立する。

審議の結果、処分が必要とされた場合は、「処分通知書兼解除報告書」にて、当該者、あるいは、当該チーム責任者に通知する。

裁定委員会の結果は、裁定委員会報告書を作成して日本協会競技運営部に送付する。

通知書の発行

出場停止処分以上を必要とする場合、当該者、あるいは、当該チーム責任者に「処分通知書兼解除報告書」を渡し、その処分を伝える。同時に、登録証裏面の備考欄に、期日、処分内容を記載し、返却する。

審議の結果、有期限処分が必要と裁定された場合は、裁定委員会は同一大会が開催されている期間内の出場停止を処分しなければならない。要領は上記の通りである。但し、登録証は返却しない。

処分の解除

試合出場停止の場合は、当該者、または、当該チーム責任者が「処分通知書兼解除報告書」、登録証、及び、出場停止試合数分の公式記録用紙コピー（出場していないことを証明するため）を処分解除相当数が経過した後の公式試合競技役員（競技委員長、その他の競技役員）に提出する。

競技委員長（競技役員）は、処分解除の条件が整っていることを確認したとき、解除報告書、登録証に解除期日、押印をし、コピーを取った上でコピーを返却する。

日本協会への連絡

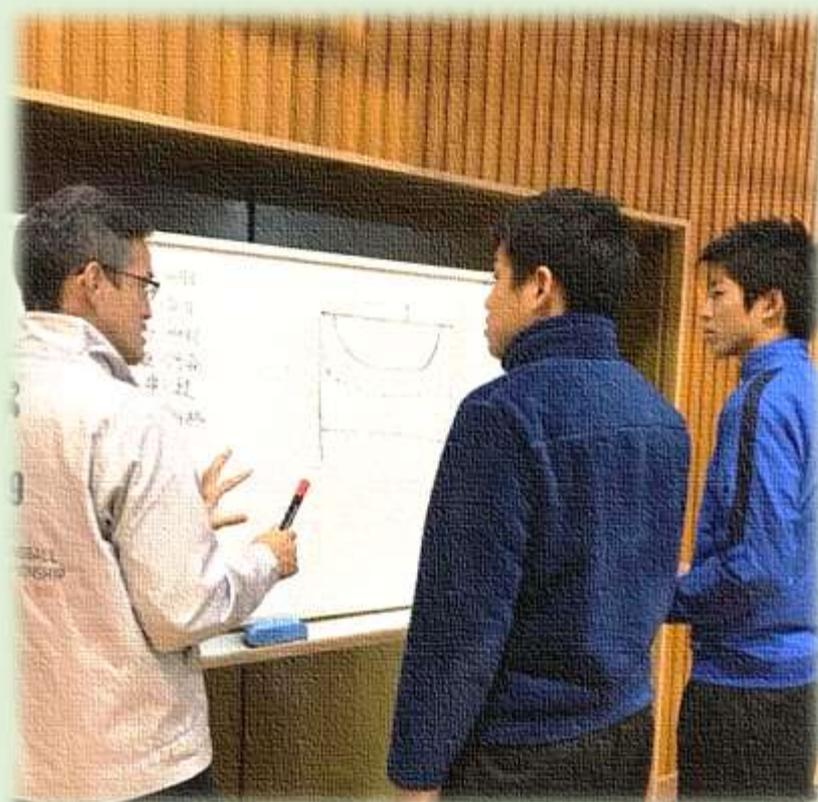
大会競技委員長、及び、解除執行担当者は、処分通知書兼解除報告書原本を日本協会競技運営部に送付する。また、コピー1部と提出された公式記録用紙コピーを大会本部で保管し、各種問い合わせに対応出来るようにする。

10 処分の参考目安

重大な違反に対しては出場停止とする。違反の程度が重大と判断される場合はそれ以上の処分が必要となるが、裁定委員会で即決することなく、各大会主催団体の懲罰委員会に提訴する。その場合は、大会中の出場を停止する処分をしなければならない。

平成 31 年 4 月 1 日
日本協会 HP 掲載

審判員の 指導と評価



審判員への指導体制の確立へ向けて

(公財) 日本ハンドボール協会
競技・審判本部

日本国内における審判員への指導及び助言について、その体制を確立したい。
指導・助言体制に関し、(公財) 日本ハンドボール協会競技・審判本部では、その担当を担う者について下記の役割を位置づけている。

- ◆ インストラクター (主に 研修会での講師にあたる)
- ◆ アセッサー (主に 大会における審判員への指導・助言及び評価にあたる)

1. 審判員への指導を行う者

- 審判本部合同委員会メンバー及びサポートスタッフ (審判本部組織図参照)
- 都道府県 (支部) 審判長
- 各ブロックの審判長 (ブロック、都道府県)
- 各大会審判長・副審判長
- 各大会マッチオフィシャル (MO)

2. 指導の実際

- 「競技・審判ハンドブック 2019-2020」 P100～121 【付録】 1 審判指導に関する資料
「レフェリーハンドブック 2021-2022」 P162～169
- 審判員の実技指導の手順
上記資料に基づき指導及び評価にあたる。

3. 指導のための教材及び資料

- 本誌 (P1～108) および「競技ハンドブック 2021-2022 (P1～65)」
- 競技規則及び通達
- 年度目標
- 各級公認審判員の目標
- チェックリスト
- 全日本大会担当審判員候補者研修会資料
- 競技規則問題集

上記資料を使用し指導及び講習会にあたる。

4. 指導場面

1) 各都道府県・連盟における研修会

○ インストラクター

- ・プレゼンテーション指導（審判員の目標、各級公認審判員の目標 など）

2) 各大会における審判会議・ミーティング

○ インストラクター

- ・プレゼンテーション指導（大会中や各日の目標、目標に対しての評価 など）

3) 各大会における試合の後

○ アセッサー

- ・ゲーム観察、分析、評価、指導（各級公認審判員の目標とチェックシートを活用）

参考：

審判員の条件

- ・人間性
- ・競技規則の理解と運用
- ・技術（判定の能力、ポジショニング）
- ・アスリートとしての体力（フィジカル）

これらの観点から指導を行うことが大切である。

目標

「学ぶことを**止め**たなら、

教えることを**辞め**なければならない」

審判員の実技指導の手順

(公財) 日本ハンドボール協会
競技・審判本部

審判員が可能性を最大限に発揮し更に向上してくれることを願い、全国にて統一した実技指導を目指し、以下の手順を参考に実技指導を行う。

また、本誌（P162～169）を事前に確認しておくこと。

◆ 試合前

- ① 指導担当審判員のもと（審判控室等）を訪れる。決して呼びつけたりはしないこと。
- ② 審判員に対して審判員個々に応じた各級の審判員の目標や年度の審判員の目標を確認してから、試合にのぞむことを伝える。
参考：

・日本選手権、JHL	A級審判員の目標、年度の審判員の目標
・全国大会	B級審判員の目標、年度の審判員の目標
・ブロック大会（支部大会）	C級審判員の目標、年度の審判員の目標
・都道府県大会	各級の審判員の目標、年度の審判員の目標
- ③ 審判員各個人やペアにおいて課題を持って、試合にのぞむことを伝える。
- ④ 評価表や審判指導用紙（ノート）などを用意し、アセッサー（審判員への指導・助言・評価者）自身も指導のための準備を整える。

◆ 試合後

- *最初に慰労する。
- *トラブルがあった場合でも決して試合直後に指摘しない。
- *更衣後など落ち着いた状態で反省会に入る。
- *関係者以外は反省会に入れない。
- *指導が長時間にならないように配慮する。（30分を超えないように）

反省会の手順

- ① 審判員（ペア）に試合を終えた感想を聞く。
- ② 試合前の課題を聞く。
- ③ 試合前の課題に対してどうであったか聞く。
- ④ 試合での重要事項の確認。
7mT、失格、トラブルなど
特に疑問点はないかを聞くことは大切である
- ⑤ ④に対しての双方向からの意見交換する。
審判員の分析とアセッサー（審判員への指導・助言・評価者）の分析の擦り合わせ

⑥ 審判上の指導を行う。(アドバイス・ヒントを与える)

各級の審判員の目標を基に振り返る。チェックシートを必ず活用すること

各級の審判員の目標、年度の審判員の目標

評価表の記載事項順に指導

必ず良い点を指摘し励ます

重大事項の指導に関しては、よく確認した後に、はっきりと伝える

競技規則の適用違い(断定的)と審判に関する判断(一般的)な場合は使い分ける

競技規則に記載された用語を使用する

最新の情報を取り入れた指導

私見を優先させたり、あいまいな表現をしたりしない

必ず根拠を示し説明する

チェック

- 両審判員、T0 が立会いのもとトスを実施
- メンバー表、登録証の確認
- ユニホームの確認
(色の濃淡とデザインの組み合わせは、互いに明確に区別できるものを着用すること)
- ゴールやゴールネット、ボールの確認
- オフィシャルとの連携
- 定刻でスローオフか
- 得点の管理
- 時間の管理
- コート上の選手とボールから目を離していないか
- 得点合図の後に、位置を交代していないか
- バックステップで動いていないか
- 判定後、選手とボールの動きを確認してから、次の行動に移っているか
- ゴールレフェリーの際に同じ位置に立ち続けていないか(基本位置は6 mラインとゴールポストの中間)、状況に応じて素早く移動できているか
- 7 mTの際、コートレフェリーはスロアーの利き腕側に立っているか
- GKなしでの攻撃(6人 or 7人)で、審判の位置取りは妨げになっていないか
- 手順は正しいか 1) 笛 2) 方向指示 3) ジェスチャー(必要に応じて)
- 正しいジェスチャーを用いているか
- ペアで同じ種類の笛を使用しているか
- 笛を口にくわえたまま、観察していないか
- コート上での立ち姿はどうか
- 罰則や7 mTを判定した後のジェスチャーは、はっきりと1回だけ
- 役割分担は明確であるか(ペアの領域を判定していないか)
- 警告を判定の際、タイムアウトにしているか
- 退場を判定の際、①タイムアウト ②ジェスチャー14 になっているか
- 差し違えた場合、必ず①タイムアウト ②ペアで協議をしているか

⑦ 最後に必ず今後の課題を指摘する。

改善のヒントを与え、良い審判員となるよう励まして終える

レフェリーアセッサーの資質と任務

豊富な経験と実務を積んだアセッサーによる評価は、レフェリーに貴重で積極的なアドバイスとなります。そのため、アセッサーは、確信を持った価値ある評価を提供できるよう努めなければなりません。

また、アセッサーによる評価は、優秀なレフェリー育成・強化に活用されるだけでなく、特にブロック大会以上の場において、レフェリーが所属する都道府県協会との連動も必要となります。

■ 資質

- (1) レフェリーとして活動した経験。
- (2) 「競技規則」の解釈と精神の正しい理解と十分な適用能力。
 - レフェリーとしてゲームを観察する能力。
 - レフェリーのパフォーマンスを客観的な視点で捉え、統一されたレベルに基づいて評価できる能力。
 - レフェリーのパフォーマンスの力量と質を正しく認識する能力。
(レフェリーが欠点を是正する上で実用的、専門的な助言となる)
 - レフェリーと共にゲームを分析し、実践的で技術的助言を与える能力。
 - 洗練された評価表を作成する。

■ 任務

- (1) 少なくともスローオフの1時間前には会場に到着する。
- (2) 競技規則、ノートと筆記用具を持参する。
 - スローオフ前にレフェリーに会い、簡単な激励をすることがレフェリーと良い関係を保つ要素になる。ただし、試合直前には、審判上の技術的な指示はしない。
 - ゲーム中、レフェリーのパフォーマンスについてノートを取り、試合後の分析と評価に活用する。
 - 励ましとなるレフェリーの良い点をアドバイスする。ただし、ハーフタイムはトラブル等が起こった場合以外行わない。
 - ゲーム終了後、レフェリーのパフォーマンスについて反省を持ち、分析をレフェリーにアドバイスを与える。

■ はじめる前に

一般的にスポーツを指導する人のことを、「コーチ」と呼んでいます。コーチという語源は、元々、ハンガリー北部にあるコチ (kocsi) という町の名前に由来します。もともとコチは、初めてサスペンションを備えた大型四輪馬車が誕生した地として知られていました。この優れた機能を備えて走る馬車は コチ・セケール (kocsi szekér)、つまりコチの馬車と呼ばれ、人や物を輸送するために欠かすことのできない手段でした。馬車の役割 (大切な人を、その人が望むところまで送り届ける) として使われていた「コチ」が語源となり、今ではスポーツの世界のみならず、教育現場やビジネス分野においても、コーチは、個人や組織の目標達成を支援する、大事なことを伝える存在として認識されています。

コーチが支援を行う際、その方法は、大きく分けると2つあります。

1つは、Teaching。そして、もう1つは、Coaching です。この2つの簡単な違いは、答えを「教える (ようとす)」か、自分で見つけ出すよう「導いたり支援する」です。

Teaching で答えを持っているのは「教える側」であるのに対し、Coaching で答えを持っているのは、相手となる「受け手側自身」になります。

① Teaching とは

Teaching では、上下の関係性を伴う「一方向」のコミュニケーションであるため、大人数に一度に指導することが可能であり、相手に方法や価値観の統一を、短時間で図ることが容易となります。

ただし、教える側への依存性が高くなる傾向にあり、モチベーションが下がりがちになってしまうこともあります。また、コーチとなる人物の知識や経験に左右されやすいため、受け手の個性が現れにくくなってしまう可能性もあります。

② Coaching とは

Coaching では、答えを見つげ出せるよう導くために、お互いが対等な関係性の下で、「双方向」のコミュニケーションとなります。そのため、受け手となる方の構成を活かしつつ、相手の考える力や自主性の向上、可能性を引き出せるよう導くことから、受け手側は、自律することができ、モチベーションも上がる傾向にあります。

ただし、受け手側である相手が、答えを出すのを待つ時間がある程度は必要となります。また、双方向のコミュニケーションが必要であるため、一度に大勢の人に対しての実施は困難となります。

■ ゲーム指導（観察と分析能力）

アセッサーがレフェリーの能力（ゲームコントロール等のパフォーマンス）を判断するためには、レフェリーのパフォーマンスを的確に観察し、分析する能力が必要になります。

アセッサーの試合観察と分析の方法には、大別して次の2通りの方法があります。

- ① レフェリーのパフォーマンスを観察することによって良い点を伸張し、欠点を改善する分析を行い、アドバイス（教える）する。
- ② レフェリーのパフォーマンスを観察し、評価するために分析をする。

① レフェリングの Teaching

一般的にアセッサーの任務はレフェリングスキルの上達を指導することが重要であり、そのためにはアセッサーのレフェリング分析能力の質が問われます。

レフェリーのパフォーマンスをうまく分析できたならば、倫理的な裏付けを持って指導を行います。スキルや経験の比較的浅いレフェリーには基本的な事項を「Teaching（教える）」することが重要であり、スキルや経験のあるレフェリーに対しては、試合を観戦している観客等を意識した発展的なパフォーマンス指導（プレーヤーマネジメント等）に変化すべきです。また、対象ゲームのみの指導といった短期的な指導の際には、これまでの課題とこれからの課題によって統一的な指導が行えるようにします。

特に注意しなければならないことは、十分なスキルを有していないレフェリーに対して基本的な事項も未完成であるにもかかわらず、発展的なパフォーマンスを指導する（教える）ことによって「絶対的に身につける必要があるレフェリングの基本的な事項」の指導がおろそかになることです。

※ 基本的な事項 → 「競技規則に関連した事項」「競技規則の精神」「位置取り」「走法」「笛の強弱・シグナル」「ファウルの見極め」「アドバンテージの解釈」「明らかな得点チャンスの解釈」等

② レフェリングの Coaching

一般的にアセッサーはレフェリングスキルを評価することが重要な任務であり、そのためにはアセッサーはレフェリーのパフォーマンスを分析し、正当に評価する能力が必要になります。

この能力は、レフェリーとして高度なレベルの試合体験をすることが基礎になります。つまり試合を観察し、分析するためにはプレーヤーが試合の中で行うパフォーマンス（ファウル・不正行為等）も高度にかつ巧妙に行われるものを見極める能力が重要になります。

アセッサーが行う指導は、限られた場所、時間内で有効的に行う必要があるため、Coachingにて指導します。つまりレフェリーのパフォーマンスの中で「ゲームを支配する出来事（鍵になる出来事）」に対して「簡潔に改善のヒント」を与える能力が重要です。

■ レフェリーに対する評価手順（基準）

（1）試合前

- ①レフェリー控室を訪問し、レフェリーと顔を合わせて激励する。
- ②レフェリーは試合前の準備とコンディションの調整中であるので、無駄話を避け、少なくとも選手紹介の15分前には控室を出ること。
- ③コート全体が見渡せることはもちろんのこと、競技場全体が見渡せる位置を確保する（チーム関係者が近くにいない場所）。
- ④レフェリー評価票（またはノート）等に試合中に起こった事項を記入し、ゲーム終了後のミーティングでの指導資料にする。

（2）試合中

- ①レフェリーのゲームコントロール上の要点をメモする。
- ②ゲームコントロール、競技規則の適用面を重点的に注意して観戦する。
- ③レフェリーの長所と短所を記入し、欠点のみでなく、良い点も記入しておくこと。
- ④周囲に観戦者がいる場合には、言動に注意しなければならない、特に重大事項等の場面で観戦者に同調するような表現は絶対に避ける。
- ⑤周囲の観戦者からその試合の場面等に関する質問があった場合は、応答しないのが原則であるが、答えるときは一般論として答える。

（3）ハーフタイム

- ①よほどのことがない限り、レフェリーとの接触は持たない（控室が同じでも激励程度にしておく）。
- ②どうしてもアドバイスが必要な場合には、簡単に指摘したい部分のみを指導する。
- ③試合終了後のレフェリーへの指導のため、前半の指導上の要点をまとめておく。

(4) 試合終了後

- ①最初に慰労する。
- ②トラブルがあった場合でも、決して試合直後に指摘しない。
- ③レフェリーが落ち着いた後（例えば更衣後）、ミーティングに入る。
- ④トラブルがあり、チーム関係者が質問に来た場合は、レフェリーから事情を聞き、対処する（その時は個人的感情を入れず、競技規則に則った説明をする）。

(5) 試合の分析とゲーム終了後のミーティング

- ①関係者以外、ゲーム終了後のミーティングに入れない
- ②一般手順
 - a. レフェリー（ペア）に試合を終えた感想を聞く
 - b. 試合前の課題を聞く
 - c. 課題に対してどうだったか聞く
 - d. 試合での重要事項（7mT、失格、トラブル）の確認を行う
- ③レフェリーの分析とアセッサーの分析との擦り合わせを行う。
- ④レフェリングの指導を行う（アドバイス・ヒントを与える）。
- ⑤今後の課題と解決方法のヒントを与える。

[方法例]

- ①評価表の記載事項順に指導する。また、そのゲームで課題とした点を指摘し指導する。
- ②欠点のみを指摘するのではなく、まずは良い点を褒める。
- ③特に重大事項（7mT、失格、トラブル等）の指導に関しては、よく確認をした後に、はっきりと指摘する。併せて改善点も伝える。
- ④断定的に指摘する場合と一般的に指摘する場合を使い分ける。
 - ・ 断定的・・・競技規則の適用間違い 等
 - ・ 一般的・・・レフェリングの判断に関する事項ただし、ハンドボールの常識（Common Sense）に適合したものでなければならない。
- ⑤一つの場면을強調しすぎると、良い場面がなくなるので注意する。
- ⑥レフェリーの任務遂行について、バランスを考えて指導する。特に動きの面を強調しすぎることにより、判断が悪くなる傾向があるので注意すること。
- ⑦特にそのゲームでポイントとなった事象（良い点、悪い点）を指摘し、改善点を指摘するか、その処置が良かったことにより、以後のレフェリングがスムーズに運べたことを指摘し、激励する。

- ⑧最後に必ず今後の課題を指摘して、改善のヒントを与え、良いレフェリングができるように指導する。

(6) 評価表の記入

アセッサーが注意すべきことは、報告を行うのは競技規則が正しく適用されたか否かについてであり、アセッサーが同様の状況で取ったであろう行動についてではない。

考慮されるべき点は、レフェリーがその瞬間に取っていたポジションから見たはずのものに対してであって、アセッサーがサイドライン、スタンドから見たものではない。

- ①試合直後に記載するのではなく、時間を置き、考える時間を取ってから評価する。
- ②試合の局面から評価を行い、最終的に全体のレフェリングの流れを考慮に入れて記入する。
- ③客観的事実によって評価する。
- ④特に重大事項以外で1～2回あったことによって、評価を大きく左右しない。
- ⑤試合を大きく決定するような判定ミスや処置を誤った場合は、大きく減点する。
- ⑥項目ごとに指摘や改善点のアドバイスを記入する。
- ⑦コメント欄には、指摘点のアドバイスのみならず、賞賛と激励が公平にバランスよく配置されるように記載する。
- ⑧記入が終われば、必ず記載事項を点検する。

■ レフェリングの分析の方法と指導の観点

レフェリングの分析について大きな目的は、ストロングポイントのさらなる助長、そして課題を明確にして、レフェリーが「気づき」自らが改善点を引き出せるようにサポートします。さらには次の試合に向けて高いモチベーションになることが期待されます。

アセッサーには細かい点にこだわるのではなく、レフェリーの総合的なパフォーマンスにおける特徴や傾向の見極め、または試合の雰囲気や選手の温度、意図を感じられる観察力、そして必要な場面で求められる適切なマネジメントをアドバイスできる知識の深さなどが求められます。

(1) 分析において考慮すべき点

①判定面

罰則を含めたスタンダードの確認。判定は公平で基準は一貫していたか。

②アドバンテージ

適格な適用と事後処理はできていたか。

③ポジショニング

特に重要な判断を求められた場面や判定にミスが見られたときのポジショニング、カウンターアタックに対してのスプリントが使われていたか

④監視すべき点

エリア際でのポジション争い、各種スローの位置、DFの距離の監視が確実に行われていたか。

⑤マネジメント

カードの出し方や選手に注意を与えるときに適切なコミュニケーションが取られているか。反則を繰り返す選手に気づき、予防に努めていたか。意義や不満を示す選手への気づきはあったか。スピーディーなコントロールが意識されていたか。

⑥パーソナリティー

迷いのない早い判断、笛の長短強弱、立ち居振る舞い等、確固としたパーソナリティーが確立されていたか。

⑦ペアとの協力

アイコンタクトが取られ、ペアの判定に適切に対応でき、役割分担ができているか。

(2) 指導の方法と留意点

①指導の前に、自身の評価表を振り返る時間を取ります。そして、担当レフェリーが次の試合へのモチベーションとなるべく、どのように進めていくのかポイントを絞り、プランを考える。その際、ポイントは別紙に書き出し、またマーカーなどでストロングポイントや改善点を色分けして整理しておきます。

②ストロングポイントは、レフェリーをポジティブな気持ちにさせることであり、小さい点でも良いので少なくとも2、3点は取り上げるようにします。

③改良点としては、個々の判断やマネジメントを確認するのではなく、総合的に見て不足していた点（傾向）を取り上げます。また、7mTや失格など、重要な判定が求められた場面があれば確認をします。

④分析の時間は長い時間にならないよう、上限30分を目安に行ってください。

⑤まず、担当レフェリーのコメントからスタートし、レフェリー自身が疑問に感じていた場面は振り返るようにします。

- ⑥改善点は「なぜ」そのような判断や対応を取ったのか、考えを述べさせます。次に改善するためには何を考慮すべきか、アセッサーがうまくリードし、気づきのヒントを与え、本人の言葉で引き出せるようにします。決め付けたアドバイスは避けてください。
- ⑦レフェリーからの質問を受けた後、総体的なパフォーマンスを再度振り返ってまとめます。その際も必ずストロングポイントには触れ、ポジティブな気持ちで次の試合へ臨めるよう導いてください。

■ 評価表への記入について

- ①試合前に評価票の上部の必要事項を記入します。
- ②試合中は、レフェリーのパフォーマンスのチェックを他のノート等に記入します。
- ③試合終了後、ミーティングをどのように進めるか整理をしながら、評価表のアセッサーコメント欄にそれぞれの項目について記入します。
- ④まず、ミーティングで必ず、全体についてレフェリーに感想を述べさせます。
- ⑤次に全体でのレフェリーの感想についてコメントをお願いします。
- ⑥次にアセッサーの気になった点について、レフェリーに質問してください。
- ⑦レフェリー、アセッサー両方のコメントの擦り合わせを行いながら、アドバイスを行います（アドバイスについては、レフェリーの分析の方法と指導の観点に沿って）。
- ⑧レフェリーとのミーティングが終了後、評価表を記入します。
- ⑨一方的な見方での評価でなく、レフェリーとのミーティングを踏まえての評価を行ってください。
- ⑩レフェリー評価の欄は、点数ではなく、コメントで記入します。
- ⑪レフェリーへのコメントは、ミーティングでアセッサーがレフェリーに行った、全体的なアドバイスの内容を簡単に記入してください（今後の課題も含む）。
- ⑫全て記入後、再度見直しを行います。
- ⑬日本協会 競技・審判本部に提出してください。



アセッサーに求められること

- 審判員としての経験
- ゲーム観察
- 力量と質の分析
- 評価表作成
- 競技規則の理解と適用
- 評価基準の統一性
- 実践的、技術的助言



アセッサーに求められること

確信を持った価値ある評価を審判員に提供できるよう、そして、**国内外におけるトップレフェリーの育成・強化**を目指し、助言



任務 ～試合前～

- ◆ 余裕を持って到着
- ◆ 競技規則、ノート、筆記用具
- ◆ 審判員との顔合わせ
- ◆ 観察、評価場所



任務 ～試合中～

- ◆ 要点をメモ
- ◆ 観察ポイント
- ◆ 言動への注意
- ◆ ハーフタイムの過ごし方



任務 ～評価表への記入～

- ① 記入するタイミング
- ② 局面から全体へ
- ③ 客観的評価
- ④ Small Potato と Big Potato
- ⑤ 項目ごとに評価
- ⑥ 記載事項の点検

考慮すべきは審判がその瞬間に取っていたポジションから見たはずのものに対して・・・



評価方法	評価項目		備考
	評価項目	評価	
試合前	審判員との顔合わせ	✓	
試合中	観察ポイント	✓	
試合後	評価表の記入		

任務 ～試合後～

- ◆ 第一に慰労
- ◆ ミーティングのタイミング
- ◆ チーム関係者への対応
- ◆ ミーティングの実施



任務 ～ミーティング～



- ◆ 関係者のみで実施
- ◆ 一般手順
- ◆ 双方向からの意見交換
- ◆ ゲームの振り返り

- 1) ペアからの感想
- 2) 試合前の課題
- 3) 課題に対して
- 4) 重要事項の確認
- 5) 疑問点

ミーティングを行う際の留意点



- ◆ 準備
- ◆ 言葉を引き出す
- ◆ 総合的な評価
- ◆ 所要時間

- 評価表の振り返り
(色分けする等の整理も)
- どのように進めていくか
プランを考える
(次につながる指導にする)

ミーティングを行う際の留意点



- ◆ 準備
- ◆ 言葉を引き出す
- ◆ 総合的な評価
- ◆ 所要時間

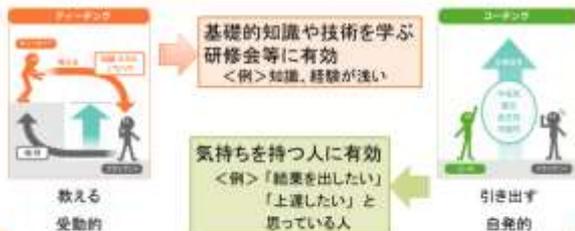
「なぜ」そう判断したのか
↓
気づきのヒント
↓
改善するにはどうすべきか
本人の言葉で引き出せる
よう試みる

まとめ



	Teaching	Coaching
関係性	上下	対等
答え	教える	引き出す
コミュニケーション	一方向	双方向
行動	依存	自律
モチベーション	下がる	上がる

“コーチ”として



【A・B級審査会の評価の要点について(2021年改訂版)】

【評価のポイント】 心技体を総合評価
(平成29年度よりB級審査においても体力試験を実施する)

1. 人間性：礼儀や態度(競技規則筆記試験の結果も真面目かどうかを反映)

- ・コート上でのおだやかな振る舞いと、毅然としたボディーランゲージ
- ・大会の構成員としてのレフェリーグループ、仲間、チームとは？

2. 技術：レフェリーの仕事の目的は？

- ① **首尾一貫性**：最初の5分間とは？
 - ・ 競技開始の直後でも、即座に2分間退場・レッドカードを出せる準備
 - ・ プレー(特に相手に対する動作)に対して、明確な基準を知らせる
 - ・ Prevent Action(これ以上はさせない、予防的な動作)
- ② **笛の音色**：プレーヤーや観衆にとって重要。目が不自由な観衆も存在する。
 - ・ スピーディーなハンドボールを演出するために判定のジェスチャーより大切
 - ・ 強弱長短を使って表現
- ③ **プレー評価**：特にナイスディフェンスにより惹起されたオフェンスのミス
 - ・ 防御側の権利の保障。ルールは「攻撃側」「防御側」に平等に存在する
 - ・ 安易に「攻撃側」有利な、フリースローハンドボールにしていないか
- ④ **罰則の適用**：相手に対する動作とスポーツマンシップに反する行為
 - ・ 危険につながる行為(注意・YC)を見極め、危険行為(結果的に相手の安全を軽視する行為=2分間退場、RC)を排除。
 - ・ Prevent Action(これ以上はさせない、予防的な動作)
 - ・ 真の教育的配慮とは？
 - ・ 競技の本質を根底から覆すような行為(シミュレーション、目隠し、ウイングポジションにおける防御側のロングステップ等)を排除
- ⑤ **位置取り・立ち居振る舞いと任務分担**：審査会における急造ペアでも常識的な範囲で
 - ・ セット攻撃時の姿勢と観察位置 = 攻防の「間=ボール」を観察できる位置を
 - ・ 速攻(リスタート、ターンオーバー)時の走路・走法と観察位置 → 特に重要!
 - ・ 正しいジェスチャー(オリジナリティは不要)
 - ・ 任務分担の考え方(ボールの有無、ゴールエリア際、ピボットの観察)
- ⑥ **ミス**：基準ではない(ミスはあくまでミス)
 - ・ Small Potatoes と Big Potatoes
 - ・ 大きなミスをしないためのゲームコンディション

3. 体力：日頃のトレーニングの成果を！仲間意識をもって励まし合いながら！

【上達のために】 審査結果の如何にかかわらず

審判員の倫理綱領(P3)に従えば自ずと道標は…

レフェリー評価票の記入方法について

総合的な評価						
レフェリーの総合評価は	<input type="checkbox"/> とても良い <input type="checkbox"/> 良い <input type="checkbox"/> 概ね良い <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> ほぼ適切 <input type="checkbox"/> やや不十分 <input type="checkbox"/> 不十分					
このゲームは(難易度)	<input type="checkbox"/> とても難しい <input type="checkbox"/> 難しい <input type="checkbox"/> やや難しい <input type="checkbox"/> 普通 <input type="checkbox"/> 簡単 <input type="checkbox"/> レフェリーがゲームを難しくしてしまった					
なぜ難しかったか	<input type="checkbox"/> 結果・得点経過 <input type="checkbox"/> ベンチの振る舞い <input type="checkbox"/> 観客の影響 <input type="checkbox"/> スピード <input type="checkbox"/> 戦術 <input type="checkbox"/> 違反行為 <input type="checkbox"/> その他(下欄に具体的に記入)					
項目ごとの評価		とても良い	良い	適切	不十分	コメント (優れている点・改善すべき点など)
(1) ゲーム管理・運営(モダンハンドボールの理解)	レフェリーとしての要素・全体的印象					
	振る舞い・選手・役員とのコミュニケーション					
	チームとの関係・平等であるか					
(2) 連携	チームワーク(オフィシャルを含めて)					
	ペアで均一な判定					
	領域分担					
(3) ゲームの理解	レベル・カテゴリーに応じた基準					
	アドバンテージ・不必要な笛・発展性のないプレーの見極め・笛のタイミング					
(4) 1対1の局面	罰則・8:4にある即座に2分間退場への準備					
	チームに基準が理解されているか					
	ハリウッドアクションの見極め					
(5) 攻撃側の違反	ボールを持ったプレーヤーの違反					
	ボールを持たないプレーヤーの違反					
	正しいブロック / 不正なブロック					
(6) 7mスロー	明らかな得点チャンスの見極め					
	ゴールエリアへの侵入と影響の見極め					
	ボールを所持していない明らかなチャンス					
(7) 違反	ステップ・ダブルドリブル・オーバータイム・明らかな着地シュート					
	足を使った違反					
	各種スローの判定と適切な実施					
(8) 時間の管理(モダンハンドボールの理解)	パッシブプレー予告合図のタイミング					
	パッシブプレーの判定					
	的確なタイムアウト・不要な中断をしない					
(9) 動き 位置取り ジェスチャー	動きと位置取り・笛をどこで吹くか					
	明確なジェスチャー・笛の音					
	体力・走力					
レフェリーへのアドバイス ・ 特記事項など						

- 現在国内で使用している「レフェリー評価票」は、IHFで使用しているものと同様である。2016年2月、香港にて行われたAHFチーフレフェリー・TDセミナーにおいて、その記入の仕方について、下記の通り具体的に説明がなされた。国内の上級審判員審査会および、全日本大会審判員評価においても、この評価票を使用し、審判員へのフィードバックおよび指導に役立てていく。

※ カラーの網掛け箇所に関し、基本的には評価票内の同色欄と関連させています

1 「レフェリーの総合評価」

7段階で評価する。以下にその基準を示す。

評価項目の(1)～(3)は、審判員としての基本姿勢に関わる大切な項目である。全日本大会審判員(A級・B級)評価においては、(1)～(3)の項目において「適切」以上の評価がつかうことが条件となる。また、**A級審査においては、(1)～(3)の項目において「良い」が2つ以上つくことが条件**となる。

(1) とてもよい……トップレフェリー、指名レフェリーに求められる

- レフェリーの判定ミスがほとんどなく、ゲームに影響を与えていない。
- 基準がとても明確で理解しやすい。
- ペア間でのバランスがよい。
- **素晴らしいゲーム運営がなされており、明らかにレフェリーが受け入れられている。**

(2) 良い……A級審判員の合格ライン(2017年改訂)

- レフェリーの判定ミスが少ししかなく、ゲームに影響を与えていない。
- 基準が理解しやすい。
- **すべての項目において、「不十分」の評価がつかないこと**
- **(1)～(3)の項目において、「良い」の評価が2つ以上つくこと**
- **(4)～(9)の項目において、「良い」の評価が3つ以上つくこと**
- **適切なゲーム運営がなされており、レフェリーは概ね受け入れられている。**

(3) 概ね良い……レフェリーコースの合格ライン(2017年改訂)

- レフェリーの判定ミスが少しあるが、ゲームに影響を与えていない。
- 基準にややぶれがあるが概ね理解しやすい。
- レフェリングの「評価項目」(4)～(9)の中で、**不十分な項目が1つ**しかない。(例：(4) 1対1の局面、罰則 等)
- **「項目ごとの評価」(1)～(3)において「適切」以上の評価がつかう。**

(4) 適切……全日本大会審判員・B級審判員の合格ライン

- レフェリーの判定ミスは少しあるが、ゲームに影響を与えていない。
- 基準にぶれがあるものの、試合の流れには影響を与えていない。
- レフェリングの「評価項目」(4)～(9)の中で、**不十分な項目が2つ**ある。(例：(4) 1対1の局面、罰則、(7) 違反、ステップ 等)
- **「項目ごとの評価」(1)～(3)において「適切」以上の評価がつかう。**

(5) ほぼ適切

- レフェリーの判定ミスは多いが、試合結果には大きな影響を与えていない。
(例： 点差の開いた試合 等)
- **基準のぶれが大きく、一貫していない。**
- レフェリングの「評価項目」(4)～(9)の中で、**不十分な項目がいくつかある。**(例： 罰則、ステップ、攻撃側の違反 等)
- **「項目ごとの評価」(1)～(3)において「適切」以上の評価がつく。**

(6) やや不十分

- レフェリーの判定ミスは多いが、試合結果には大きな影響を与えていない。
(例： 点差の開いた試合 等)
- 基準のぶれが大きく、一貫していない。
- レフェリングの「評価項目」(4)～(9)の中で、**不十分な項目がいくつかある。**(例： 罰則、ステップ、攻撃側の違反 等)
- **「項目ごとの評価」(1)～(3)において「不十分」の評価がつく。**

(7) 不十分……初心者、未経験のレフェリー

- レフェリーの判定ミスが多い。
- **多くの判定ミスが明らかに試合結果に影響を与えている。**
- **基準のぶれがとても大きい。**
- レフェリーの勝手な判断が、ゲームに影響を与えている。
- **レフェリーはゲームを理解していない。**
- **明らかにレフェリーがゲームをコントロールできていない。**

2 「項目ごとの評価」4段階

(1) とても良い

- 申し分がなく、判定ミスがほとんどない。

(2) 良い

- **概ね満足できる、基準のぶれが少なく、チームにも受けいれられている。**

(3) 適切

- **判定ミスがあり、改善は必要であるが、基準のぶれは少なく、チームにも受け入れられている。**

(4) 不十分

- **判定ミスも多く、基準が受け入れられない。** 改善を要する。

3 「コメント」

- ◆ 別紙「**レフェリー評価に関する着眼点**」を参考に、レフェリーに対して今後改善を要する点について具体的に記載する。
- ◆ **上級審査会においては、審査に合格・不合格した理由について具体的な記載**があるとよい。レフェリーにとって今後何を努力していくべきなのか明確にし、指導・および評価の一体化を図る。
- ◆ 評価票裏面については、審査の際メモとして使用する程度で活用し、必要に応じて指導に役立てる。

4 「ゲームの難易度」

- 試合全体を客観的に観察して、難易度がどうであったかをチェックする。
- 「とても難しい」「難しい」「やや難しい」についてはその理由としてあてはまる項目をチェックする（複数可）。
- 「レフェリーがゲームの流れを作った」は意図的な介入があったと疑われる場合にチェックする。

レフェリー評価における着眼点(朱書きは重要ポイント)

項	目	着 眼 点
(1) ゲーム管理・運営 (モダンハンドボールの理解)	レフェリーとしての要素・全体的印象	試合に関する的確な態度であるか。 正しい判断基準に基づいた的確な競技規則の運用ができているか。
	振る舞い・選手・役員とのコミュニケーション	不自然な、不安定な態度ではないか。集中力を欠いているような仕草が見えないか。 チーム役員・プレーヤー・オフィシャルに対し、基準を明確に伝えるようボディランゲージや口頭による説明ができているか。 ベンチ管理(交代プレーヤー・チーム役員)。
	チームとの関係・平等であるか	試合に関する感情。 おだやかで 公平な態度であるか。一方のチーム役員やプレーヤーと接触していないか。弁解や妥協しがちではないか。ヤジとか批判に簡単に影響されていないか。
(2) 連 携	チームワーク(オフィシャルを含めて)	誰が見ても分かるように 、パートナー・オフィシャルとの協力ができているか。
	ペアで均一な判定	1人のレフェリーが支配したり、されたりしていないか。 ペア間のバランス。
	領域分担	パートナーの責任範囲を侵していないか(特にゴールエリア内際)。侵していることに気づいているか。
(3) ゲームの理解	レベル・カテゴリーに応じた基準	プレーヤーの発達段階を考慮し 、ゲームの流れを理解しているか。ゲームの流れに反した判定をしていないか。
	アドバンテージ・ 不必要な笛 発展性のないプレーの見極め 笛のタイミング	明らかな得点チャンスでのアドバンテージを見ているか。アドバンテージ後の罰則を与えているか。ルール違反のアドバンテージを与えていないか。 不要な笛でプレーを止めていないか。 発展性のないプレーの見極めと、特に 攻防が切りかわる笛のタイミング は適切か。
(4) 1対1の局面	罰 則 8：4にある即座に2分間退場への準備	許容範囲のタフなプレーとアンフェアなプレーの区別ができていないか。ルール8(違反・スポーツマンシップに反する行為)に一致しない罰則を与えていないか。
	チームに基準が理解されているか	罰則が良いバランスで判定されているか。
	ハリウッドアクションの見極め	ハリウッドアクションを見抜き、 予防的な処置を含めた 、適切な処置ができていないか。
(5) 攻撃側の違反	ボールを持ったプレーヤーの違反	違反を見逃していないか、探していないか。正しい防御活動を認めているか。また、 明確なボディランゲージでプレーヤーへ基準を知らせているか。
	ボールを持たないプレーヤーの違反	
	正しいブロック/不正なブロック	
(6) 7m スロー	明らかな得点チャンスの見極め	防御側プレーヤーとの位置関係から、明らかな得点チャンスを見極め 、適切に7mスローを与えているか。明らかな得点チャンスではないのにもかかわらず7mスローを与えていないか。
	ゴールエリアへの侵入と影響 の見極め	
	ボールを所持していない明らかなチャンス	
(7) 違 反	ステップ・ダブルドリブル・オーバータイム・ 明らかな着地シュート	正しく判定しているか。 明らかな得点チャンスを妨害され着地してシュートした場合は、7mスローに戻しているか。
	足を使った違反	
	各種スローの判定と適切な実施	各種スローが正しく実施されているか。3mの距離を観察できているか。修正後の処置は適切か。
(8) 時間の管理 (モダンハンドボールの理解)	パッシブプレー予告合図のタイミング	判断基準に則り 、予告合図のタイミングは適切か。
	パッシブプレーの判定	違反の判定のタイミングは適切か。
	的確なタイムアウト・不要な中断をしない	ルールに則って両チームに平等に与えているか。与え過ぎているか。遅過ぎないか。
(9) 動き位置取りジェスチャー	動きと位置取り・ 笛をどこで吹くか	2人の死角はないか(プレーヤー・ボールから目を離していないか)。サイドチェンジは適切か。
	明確なジェスチャー・笛の音	ルールブックにないジェスチャー、はっきりしないジェスチャーを用いていないか。最初に方向指示をしているか。笛の音は適切か(弱すぎる・大き過ぎる・挑発的など)。
	体力・走力	レフェリングをするにあたり十分な体力・走力を有しているか。

【評価票 記入例】

レフェリー 評価票 [2020全日本大会用]					
氏名・ペア名		所属		期 日	年 月 日
大会 名				会 場	
評 価 者	高橋 義典	対戦	vs	男・女	結果
総合的な評価					
レフェリーの総合評価は	<input type="checkbox"/> とても良い <input checked="" type="checkbox"/> 良い <input type="checkbox"/> 概ね良い <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> ほぼ適切 <input type="checkbox"/> やや不十分 <input type="checkbox"/> 不十分				
このゲームは (難易度)	<input type="checkbox"/> とても難しい <input checked="" type="checkbox"/> 難しい <input type="checkbox"/> やや難しい <input type="checkbox"/> 普通 <input type="checkbox"/> 簡単 <input type="checkbox"/> レフェリーがゲームを難しくしてしまった				
なぜ難しかったか	<input checked="" type="checkbox"/> 結果・得点経過 <input checked="" type="checkbox"/> ベンチの振る舞い <input type="checkbox"/> 観客の影響 <input type="checkbox"/> スピード <input type="checkbox"/> 戦術 <input checked="" type="checkbox"/> 違反行為 <input type="checkbox"/> その他 (下欄に具体的に記入)				
項目ごとの評価	とても良い	良い	適切	不十分	コメント (優れている点・改善すべき点など)
(1) ゲーム管理		✓			ゲーム前の姿の弱さ、プレイヤーの話し方、システム変更の指示の仕方、レベルアップのコントロールが適切
(2) 連 携		✓			観客の振る舞い、ベンチの指示
(3) ゲームの理解		✓			レベル・カテゴリーに応じた基準
(4) 1対1の局面			✓		ゴール・8.4にある即座に2分間遅延への準備
(5) 攻撃側の違反		✓			チームに基準が理解されているか
(6) 7mスロー	✓				ハリウッドアクションの見極め
(7) 違 反		✓			ボールを持ったプレイヤーの違反
(8) 時間の管理		✓			ボールを持たないプレイヤーの違反
(9) 動き		✓			正しいブロック / 不正なブロック
位置取り		✓			明確なジェスチャー・笛の音
ジェスチャー		✓			体力・走力
レフェリーへのアドバイス	本日のゲームは、2対1の試合で、ゴールキーパーのミスでゴールが決る場面があった。→ 選手がゴールキーパーのミスでゴールを決る場面があった。→ 選手がゴールキーパーのミスでゴールを決る場面があった。				
特記事項など	本日のゲームは、2対1の試合で、ゴールキーパーのミスでゴールが決る場面があった。→ 選手がゴールキーパーのミスでゴールを決る場面があった。→ 選手がゴールキーパーのミスでゴールを決る場面があった。				

<日本協会 HP 競技・審判本部「競技規則」に関するページ>

<http://www.handball.or.jp/rule/index.html>

競技規則、問題集、最新の通達を掲載中！

※ 「競技規則」「競技・審判本部」の2種類のページがあります



★ 競技・審判本部では、公式 YouTube チャンネルを開設しています！

https://www.youtube.com/channel/UCrA_UtDr4_sk6Mykclpkt_w/videos



年度ごとの「審判員の目標」に関する補助資料や、IHF が求めるモダンハンドボール（スピーディーなゲーム展開）に関するレフェリーの判定基準等を、映像で提供しています。

※ 解説等の資料は、日本協会 HP「競技・審判本部」ページに掲載しています



2021 Japan Handball Association
Japan Handball League Organization