

# ハンドボール 競技規則

< 2025 年版 >



*Rules of the Game for Indoor Handball*

(公財) 日本ハンドボール協会

*Japan Handball Association*

- ※ 国際ハンドボール連盟 (IHF) より競技規則に関連する修正、説明などが共有された場合、本規則書もそれに応じて更新を予定しております。  
更新の際は改めて、アナウンスさせていただきます。

# 目 次

序 文 .....	1
競技規則 .....	2
第 1 条 コート .....	2
第 2 条 競技時間, 終了合図, タイムアウト .....	10
競技時間.....	10
終了合図.....	11
タイムアウト.....	13
第 3 条 ボール .....	15
第 4 条 チーム, 交代, 服装, プレーヤーの負傷 .....	17
チーム.....	17
プレーヤーの交代.....	18
服 装, プレーヤーの装具.....	20
プレーヤーの負傷.....	21
第 5 条 ゴールキーパー .....	23
第 6 条 ゴールエリア .....	25
第 7 条 ボールの扱い方, パッシブプレー .....	27
ボールの扱い方.....	27
パッシブプレー.....	29

第 8 条 違反, スポーツマンシップに反する行為 .....	31
許される行為.....	31
罰則の適用に相当しない違反行為 (ただし 8:3a ~ d の判断基準を踏まえたうえで) .....	31
罰則を適用する違反行為 (8:3 ~ 6) .....	32
どの罰則を適用するかについての判断基準.....	32
即座に 2 分間退場を判定すべき違反行為.....	33
失格と判定すべき違反行為.....	33
意図的で, 危険かつ悪質な違反行為による失格 (報告書を伴う) .....	34
罰則を適用すべきスポーツマンシップに反する行為 (8:7 ~ 11) .....	35
罰則を段階的に適用すべきスポーツマンシップに反する行為.....	35
即座に 2 分間退場を判定すべきスポーツマンシップに反する行為.....	36
失格と判定すべき著しくスポーツマンシップに反する行為.....	37
報告書を伴う失格とすべき極めてスポーツマンシップに反する行為.....	38
競技終了前 30 秒間における失格と 7 m スローとすべき スポーツマンシップに反する行為または不正な行為 .....	38
第 9 条 得 点 .....	40
第 10 条 スローオフ .....	42
第 11 条 スローイン .....	45
第 12 条 ゴールキーパーズスロー .....	46
第 13 条 フリースロー .....	48
フリースローの判定.....	48
フリースローの実施.....	49

第 14 条	7 m スロー	52
	7 m スローの判定	52
	7 m スローの実施	53
第 15 条	スローの実施に関する一般的な指示 (スローオフ, スローイン, ゴールキーパーズスロー, フリースロー, 7 m スロー)	55
	スローを行うプレイヤー	55
	スローを行うプレイヤーの味方のプレイヤー	56
	防御側プレイヤー	56
	競技の再開における笛の合図	56
	処 置	57
第 16 条	罰 則	59
	警 告	59
	退 場	60
	失 格	61
	一度に行った複数の違反	62
	競技時間内の違反行為	63
	競技時間外の違反	63
	競技開始前	64
	競技終了後	64
第 17 条	レフェリー	65
第 18 条	タイムキーパー, スコアキーパー	68
ジェスチャー		69

競技規則解釈 .....	79
1. 終了合図の後のフリースロー (2:4 ~ 6) .....	81
2. タイムアウト (2:8) .....	82
3. チームタイムアウト (2:10) .....	83
4. パッシブプレー (7:11 ~ 12) ★ .....	85
A 概要 .....	85
一般的なゲームの概念 .....	85
目的 .....	85
状況 .....	85
パッシブプレーの観察 .....	86
B 予告合図の活用 .....	87
1 ボール獲得後, 自陣から相手陣の方向へと, ゆっくりと歩いてボールを運ぶ .....	87
2 プレーヤーが各種スローの実施を遅らせる .....	87
3 通常の組み立て局面に入った後で, プレーヤーが遅れて交代する .....	88
4 ポジション攻撃において, 組み立て局面にかける時間が 長い場合の予告合図 .....	88
様々な状況における競技の継続 .....	90
5 組み立て局面にかける時間が長すぎる際の観察基準 .....	92
C 予告合図の方法 .....	96
D 予告合図のあと .....	98
パスの最大回数に関して (付録 I を参照) .....	98
1. 4 回目のパスを行う前まで .....	98
2. 4 回目のパスの後 .....	99
3. 5 回目のパスが完了する前 .....	99
E レフェリーが直接, パッシブプレーを判定できる特別な状況 .....	99

5. スローオフ (10:3) .....	101
6. 「明らかな得点チャンス」の定義 (14:1) .....	102
7. タイムキーパーや T0 による競技の中断 (18:1) .....	103
A 不正交代や不正入場 (4:2 ~ 3, 5 ~ 6) .....	103
B 交代地域におけるスポーツマンシップに反する行為など, その他の理由による中断.....	103
a タイムキーパーによる中断 .....	103
b T0 による中断 .....	104
8. 負傷したプレーヤー (4:11) .....	105

<b>交代地域規定</b> .....	106
---------------------	-----

<b>競技規則運用に関するガイドライン</b> .....	109
-------------------------------	-----

コート作成 (第 1 条, 交代地域規定 1) .....	112
ゴールの固定について (1:2) .....	112
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) .....	112
終了合図後のフリースローの実施 (2:6, 8:11a) .....	113
チームタイムアウト (2:10, 競技規則解釈 3) .....	113
予備のボールの使用 (3:3) .....	113
プレーヤーとチーム役員の役割変更 (4:1 ~ 4:2) .....	113
プレーヤーの交代 (4:4) .....	114
コートへの入場 (4:4 ~ 4:6) .....	114
追加のプレーヤー (4:6, 第 1 段落) .....	114
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) .....	115

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) .....	115
マスクやサポーターなど許される装具 (4:9) .....	115
松やに (4:9) .....	116
負傷したプレイヤーの救護 (4:11) .....	116
負傷したゴールキーパー (6:8) .....	116
ドリブルからのステップの開始 (7:3) .....	117
パッシブの予告合図後のパスの回数の数え方について (7:11) .....	117
競技規則 8:5 注 に関連したゴールキーパーの失格 (IHF 2019 ガイドライン通達 一部改訂) .....	118
不正入場したプレイヤーやチーム役員 (8:5, 8:6, 8:9, 8:10b) .....	118
報告書を伴う失格の後のさらなる処罰 (8:6, 8:10a, 8:10b) .....	119
失格の判定における報告書の有無について (8:5, 8:6) .....	119
コートプレイヤーのゴールエリア侵入 (8:7f) .....	120
つばを吐く (8:9, 8:10a) .....	120
競技終了前 30 秒間 (8:11a, 8:11b) .....	120
“3 m の距離を確保しない” とき (8:11a) .....	120
競技終了前 30 秒間における身体的な違反に対しての失格 (8:11b) .....	121
競技終了前 30 秒間でのアドバンテージについて (8:11b 最終段落) .....	121
ビデオ判定の導入 (9:2) .....	122
スローインの実施 (11:4) .....	122
無人のゴールと 7 m スローの判定 (14:1, 競技規則解釈 6c) .....	122
各種スローの実行 (第 15 条) .....	122
失格を宣告されたプレイヤー・チーム役員 (16:8) .....	123
失格となったプレイヤーによる, 競技再開前の 極めてスポーツマンシップ反する行為について (16:9d) .....	123
プレイヤーを危険にさらす観客 (17:12) .....	123

服装や保護を目的とした装具に関する規定 .....	125
チームタイムアウト電子申請システム規定.....	137
ビデオ判定システム規定.....	141
付 録.....	146
付録 1 “パッシブプレー”の規則変更に関する.....	147
チームへのトレーニング・サポート .....	147
4 回目のパスまで.....	147
4 回目のパスの後.....	148
付録 2 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.....	149
コートとゴールに関するガイドライン.....	150



# 序 文

この競技規則を、令和 7 (2025) 年 7 月 1 日より施行する。

本規則書では、競技規則条文、注、ジェスチャー、競技規則解釈、交代地域規定、以上すべてを総合規則に包括する。

また、令和 7 (2025) 年 5 月末日現在までに出された競技規則運用に関する通達などをまとめた「競技規則運用に関するガイドライン」についても参考にすること。

「コートとゴールに関するガイドライン」は、この内容を用いる人たちの便宜を図るため、単に競技規則書に収めただけのものであり、総合規則には含めない。

小学生 (U-12) における競技規則条文については、「**J クイックハンドボール**」という見出しをつけて掲載する。平成 27 年度より J クイックハンドボールが実施され、競技規則も「J クイックハンドボール競技規則」として定められた。小学生専門委員会では 3 年間の検証結果を踏まえ、平成 30 年度より競技方法の一部改訂を行うことを決定した。

(公財) 日本ハンドボール協会競技・審判本部では、小学生委員会からの提案を受け、競技規則条文を定め、関連条項の下に掲載した。なお令和 7 (2025) 年度は、J クイックハンドボールに関する変更はない。

文中で「1:1」は「1 の 1」を、「1:2a」は「1 の 2 (a)」を、それぞれ指す。

※ 1 本書内★印の朱書き箇所について、国際ハンドボール連盟と同様に 7 月 1 日からの施行とする。ただし、2025 年度内の各種大会における適用開始時期については、連盟の判断に任せることとする。

※ 2 「スローオフエリアの使用 (2022 年 7 月 1 日施行)」については、2025 年度も引き続き、各連盟の判断に任せることとする。

(2022.3.17 付 「新競技規則に関する通知文」および「新競技規則 変更の概要」なども参照のこと)

※ 3 ユースカテゴリー (高校生・中学生・小学生) におけるプレーヤーの負傷 (4:11) に関する対応について、各連盟の判断に任せることとする。

(各連盟からの通知・通達なども参照のこと)

# 競技規則

## 第 1 条 コート

1 の 1 コート (図 1a, 1b, 1c を参照) は長さ 40 m (小学生の場合は 36 m が標準), 幅 20 m の長方形で, 2 つのゴールエリア (1:4, 第 6 条を参照) と 1 つのプレーイングエリアで構成される。長い辺をサイドラインと呼び, 短い辺のうち 2 本のゴールポストの間をゴールライン, ゴールの両外側をアウターゴールラインと呼ぶ。

コートの周囲には, サイドラインに沿って幅 1 m 以上, ゴールラインの後ろに幅 2 m 以上の安全地帯を設けなければならない。

一方のチームが有利になるように, コートの特性を変えてはならない。

1 の 2 両アウターゴールラインの中央に, ゴール (図 2a, 2b を参照) を設置する。床またはゴール後方の壁面に, ゴールをしっかりと固定しなければならない。ゴールは内側で, 高さ 2 m, 幅 3 m とする。

2 本のゴールポストを水平なクロスバーで連結する。ゴールポストの後面をゴールラインの後端に一致させる。ゴールポストとクロスバーの断面は, 1 辺が 8 cm の正方形でなければならない。コートから見えるゴールポストとクロスバーの 3 つの面を対照的な 2 色で帯状に塗り, 背景からも目立つようにしなければならない。

ゴールに入ったボールがそのままゴールの中にとどまるように, ゴールにネットを張らなければならない。

1 の 3 コート上のすべてのラインは, そのラインが囲む領域に属する。2 本のゴールポストの間のゴールラインは幅 8 cm (図 2a を参照), それ以外の各ラインはすべて幅 5 cm とする。

隣接する領域を区画するラインの代わりに, 床の色を変えることもできる。

- 1 の 4 各ゴールの前にゴールエリア (図 5 : 153 ページを参照) を置く。ゴールエリアライン (6 m ライン) はゴールエリアの境界を示し、次の要領で引く。
- (a) ゴールの正面に引いた長さ 3 m の直線 : ゴールラインから (ゴールラインの後端からゴールエリアラインの前端まで測って) 6 m 離れたところに、ゴールラインと平行に引く。
  - (b) 2 つの四分円弧 : (ゴールポストの後内側の角を中心とした) 半径 6 m の円弧で、長さ 3 m の直線とアウターゴールラインを結ぶ (図 1a, 1b, 1c, 2a を参照)。
- 1 の 5 フリースローライン (9 m ライン) は破線で、ゴールエリアラインより 3 m 外側に引く。線の長さもその間隔も、15 cm とする (図 1a, 1b, 1c を参照)。
- 1 の 6 7 m ライン は、ゴールの正面に引いた長さ 1 m の直線である。ゴールラインから (ゴールラインの後端から 7 m ラインの前端まで測って) 7 m 離れたところに、ゴールラインと平行に引く (図 1a, 1b, 1c を参照)。
- 1 の 7 ゴールキーパーライン (4 m ライン) は、ゴールの正面に引いた長さ 15 cm の直線である。ゴールラインから (ゴールラインの後端から 4 m ラインの前端まで測って) 4 m 離れたところに、ゴールラインと平行に引く (図 1a, 1b, 1c を参照)。
- 1 の 8 センターライン は、2 つのサイドラインの中点を結ぶ (図 1 a, 3 を参照)。

1 の 9 スローオフエリアと呼ぶ直径 4 m の円を、センターライン中央に配置する(図 1b および 図 1c, 10:3b を参照)。

スローオフエリアは、以下のいずれかの方法で設ける。

(a) プレーイングエリアの床とは異なる色で、直径 4 m のエリアを設ける。

(b) 直径 4 m の円をラインで描く。

【注】 スローオフエリアは、IHF 主催の大会やシニアのプロリーグにおいては必須とし、大陸連盟大会においては主催者の権限で決定できる。国内大会でも同様に、スローオフエリア設置の有無は主催者の権限とする。

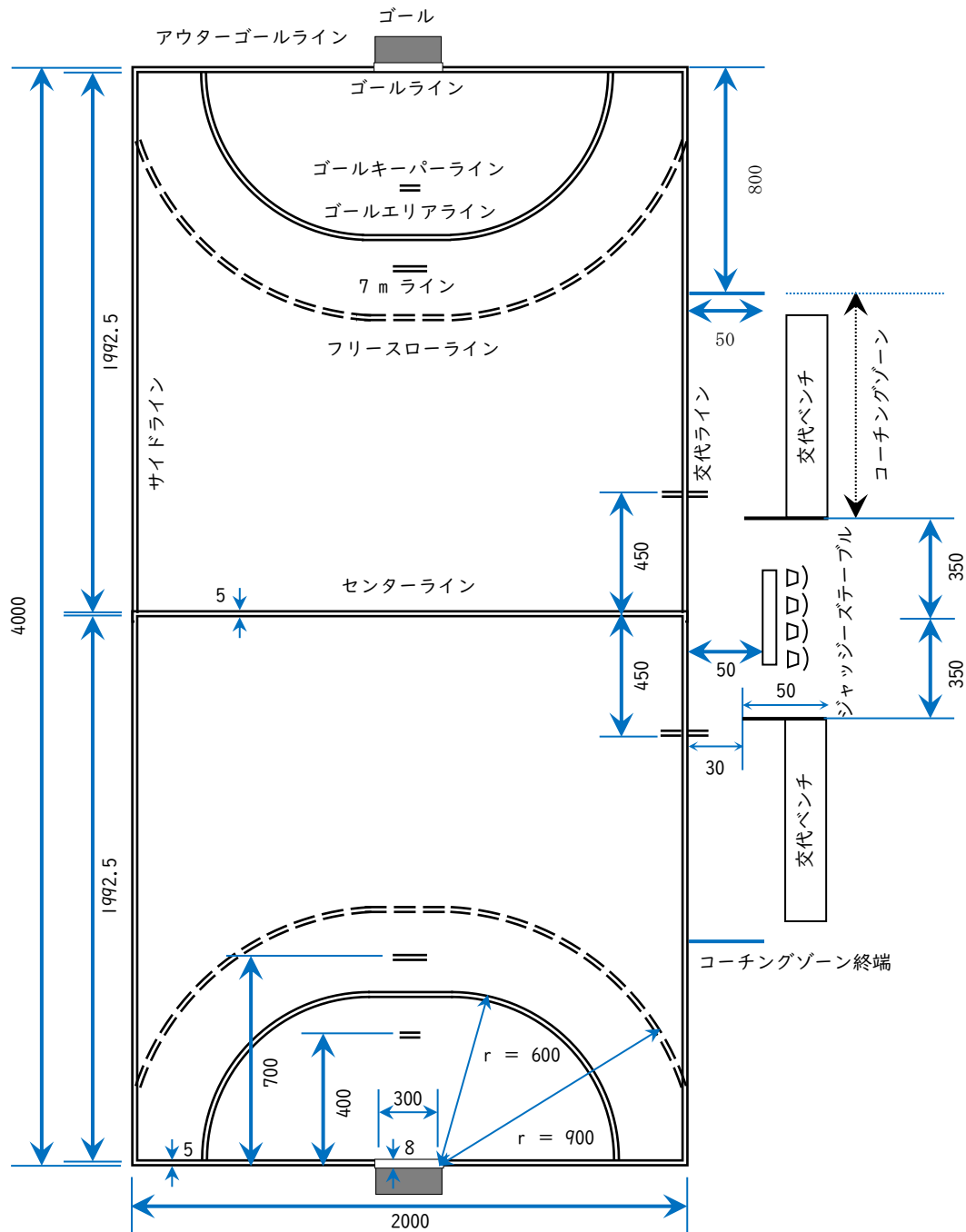
なお国内大会において、スローオフエリアのコートを採用するにあたりコート中央に広告・チームマスコットなどを設置する場合、スローオフエリアと同じ直径 4 m で作成することを推奨する。

1 の 10 各チームの交代ラインは(サイドラインの一部であり)、センターラインから 4.5 m の距離を示すポイントまでである。センターラインと平行に、サイドラインの内側と外側にそれぞれ 15 cm の長さで引いたラインで、交代ラインの終点を明示する(図 1 a, 1b, 1c, 3 を参照)。

★ 1 の 11 コーチングゾーンは、センターラインから 3.5 m の位置を始点、それぞれのアウトターゴールラインから 8 m の位置を終端とし、場所に余裕があるときはベンチの真後ろも含まれる。

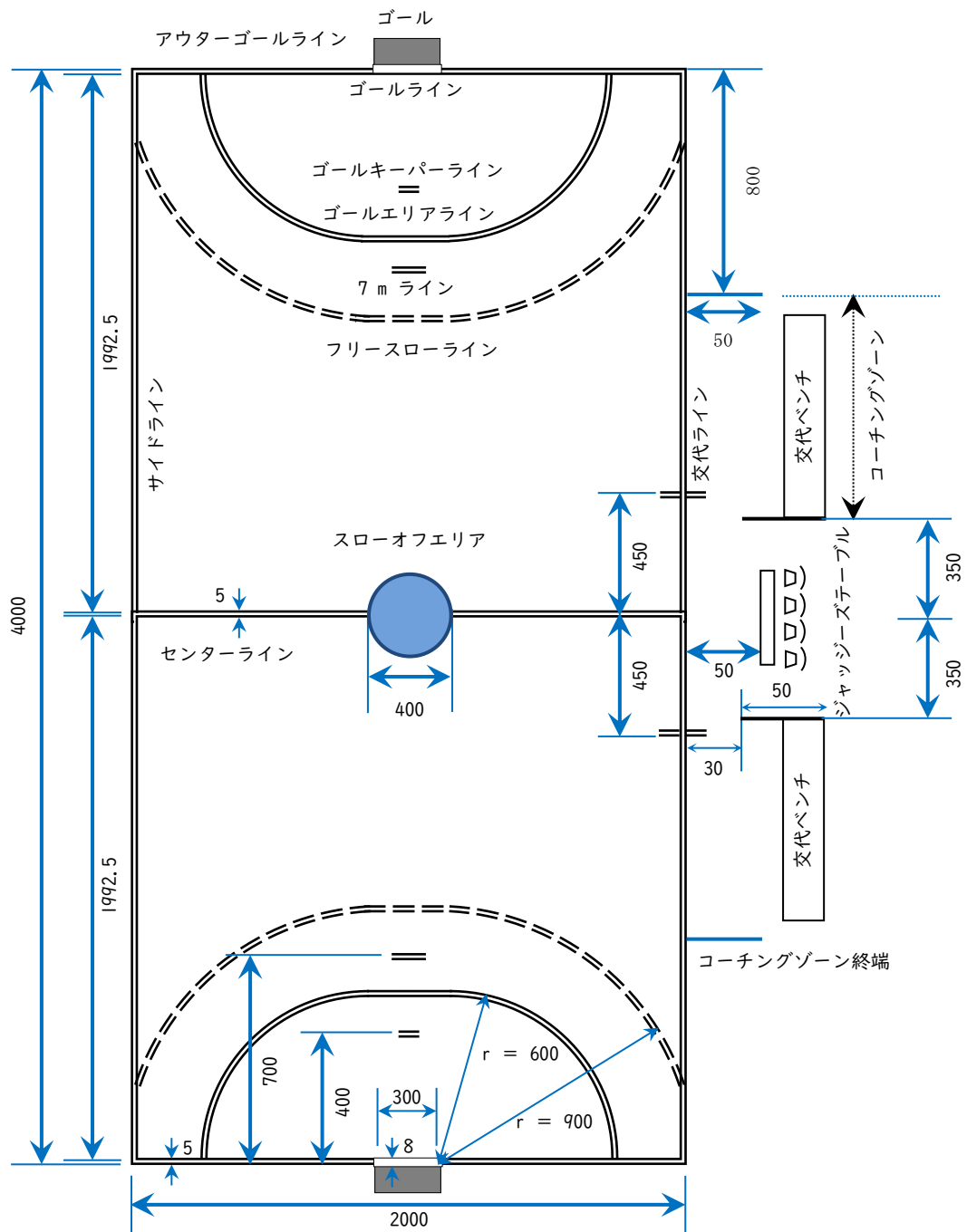
【注】 「コートとゴールに関するガイドライン」(150 ~ 153 ページ)に、コートとゴールについての基準を詳細に記載しており、参照にすること。

国内ではコートを設置する際、「コーチングゾーン」を明確にするため、コートの中心から 350 cm の距離に、センターラインと平行に長さ 50 cm のラインを引く(始端)。このラインは、サイドラインの外側から 30 cm の距離にサイドラインに対して垂直に引くこととする。またその終端は、それぞれのアウトゴールラインから 8 m の位置とし、サイドラインの外側にサイドラインに対して垂直につなげるように、長さ 50 cm、幅 5 cm のラインを引くこととする。



(単位は cm)

図 1a スローオフエリアを採用しないコート (従来の規程通り)



(単位は cm)

図 1b 異なる床の色でスローオフエリアを設置したコート



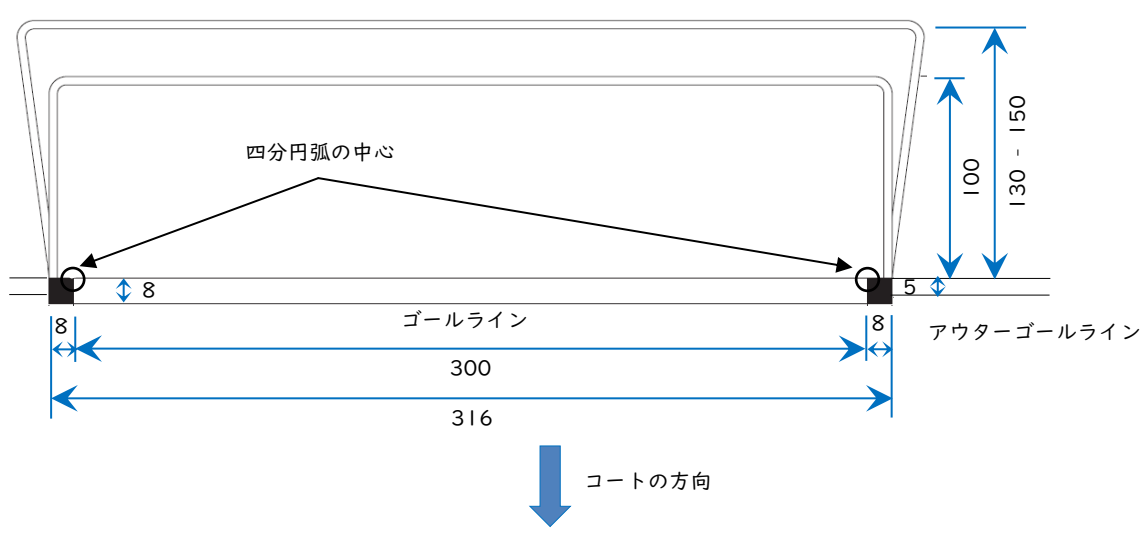
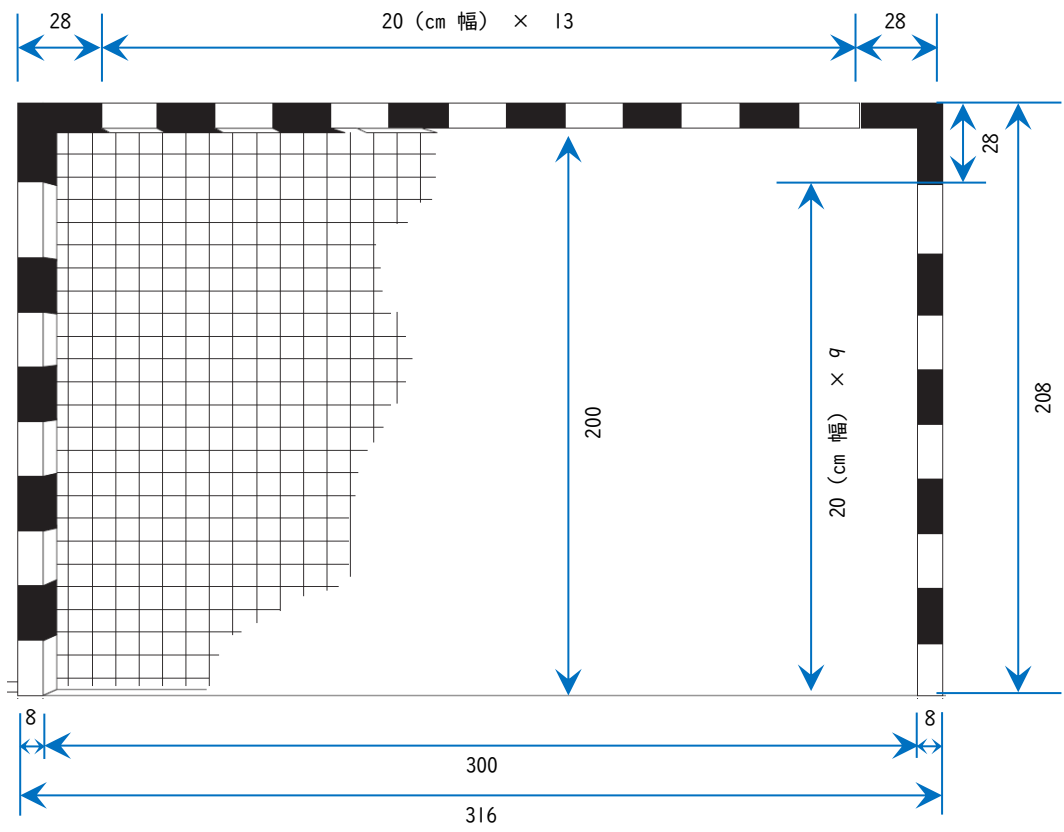


図 2a ゴール

(単位は cm)



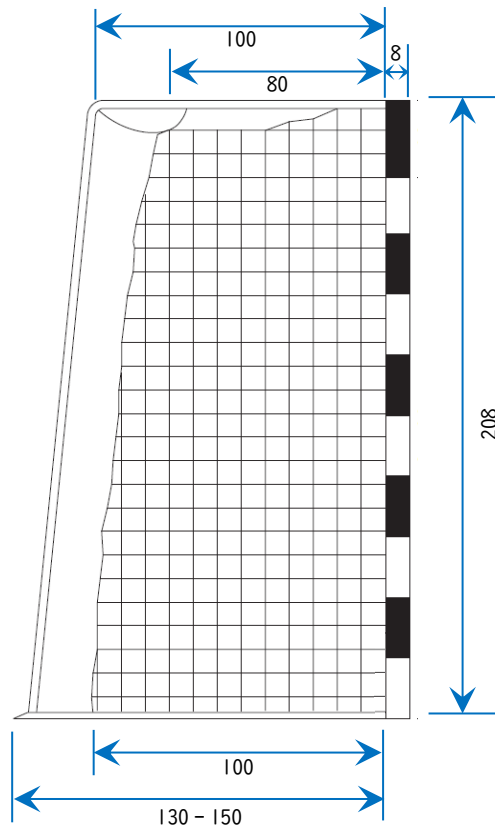


図 2b ゴールの側面図

(単位は cm)

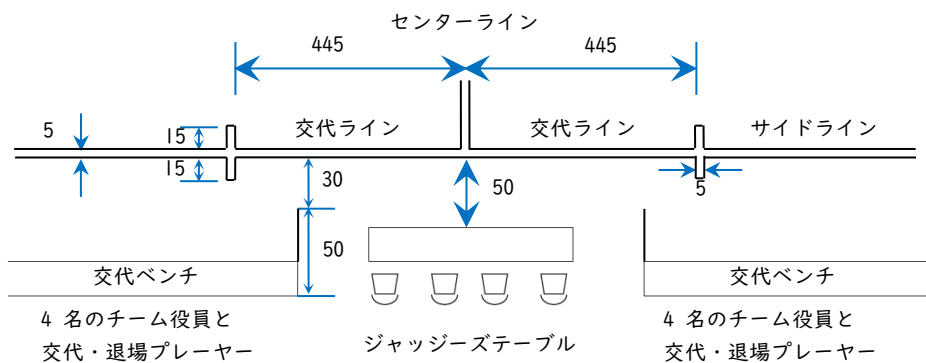


図 3 交代ラインと交代地域

(単位は cm)

タイムキーパーとスコアキーパーが交代ラインを注視できるよう、ジャッジズテーブルと交代ベンチを設置しなければならない。交代ベンチよりもジャッジズテーブルをサイドラインに近づけて設置するが、サイドラインより 50 cm 以上離さなければならない。

## 第 2 条 競技時間, 終了合図, タイムアウト

### 競技時間

2 の 1 成年・高校生の競技時間はすべて、前後半各 30 分を標準とする。休憩時間は 10 分を標準とする。

中学生の標準の競技時間は、前後半各 25 分とする。休憩時間は 10 分を標準とする。

小学生の競技時間は、「J クイックハンドボール」のそれを標準とし、「J クイックハンドボール」を実施する際は、下記の通りとする。

【注】 IHF 大会、大陸連盟大会または国内大会において、主催者の権限で休憩時間を決定できる。ただし、休憩時間の最長は 15 分とする。

### 「J クイックハンドボール」

2 の 1 J クイックハンドボールを実施する場合は、競技時間を次のように定める。

- ・小学生の標準の競技時間は、前後半各 15 分である。
- ・休憩時間は 10 分が標準である。
- ・延長戦については競技規則 2:2 に則り、前・後半で行う。

2 の 2 正規の競技時間が終了したときに同点で、勝敗を決定しなければならない場合は、5 分の休憩後に延長戦を行う。延長戦の競技時間は前後半各 5 分とし、1 分の休憩時間を入れる。

第 1 延長戦後も同点の場合、5 分の休憩後に第 2 延長戦を行う。第 2 延長戦の競技時間も前後半各 5 分とし、1 分の休憩時間を入れる。

それでもなお同点の場合、当該競技大会の規定により勝者を決定する。勝敗を決定するために 7 m スローコンテストを実施する場合、以下の手順に従う。

【注】 勝敗を決定するために 7 m スローコンテストを実施する場合、競技時間の終了時点で退場中または失格となっていないプレーヤーに参加資格が与えられる(4:1 第 4 段落)。両チームはプレーヤーを 5 名ずつ選出する。両チームのプレーヤーは、交互に 1 投ずつスローを行う。チームは、スローを行うプレーヤーの順番を予め決定しておく必要はない。ゴールキーパーは、参加資格のあるプレーヤーの中から任意に選出でき、

途中で交代することもできる。7 m スローを行うプレイヤーは、スロアーとゴールキーパーの両方を兼ねることができる。

レフェリーが使用するゴールを決定し、コイントスにより、勝者が先投か後投かを選択する。各 5 回のスローを終えてもなお同点のためスローを続行する必要がある場合、スローの先投と後投のチームを入れ替える。

このようにスローを再度実施する場合、両チームは改めて 5 名を選出するが、5 名全員または何名かのプレイヤーが 1 回目と重複してもよい。勝敗が決着するまで、この「5 名を一度に選出する」方法を用いる。ただし、両チームが同数のスローを行った後に得点差がつけば、その時点で勝者は決定となる。★ 1 回目で両チームの 5 名全員がスローを行う前に途中で勝敗が決まれば、残りのスローを実施する必要はない（サドンデス方式）。

プレイヤーが著しくスポーツマンシップに反する行為をした、あるいはスポーツマンシップに反する行為を繰り返した場合、当該プレイヤーは失格となり以降の 7 m スローコンテストに参加できない（16:6e）。すでに選出された 5 名のうちのプレイヤーが失格となった場合、チームは他のプレイヤーを選出しなければならない。

## 終了合図

2 の 3 レフェリーによる最初のスローオフの笛の合図で、競技時間が開始となる。公示時計による自動終了合図か、タイムキーパーの終了合図によって、競技時間は終了となる。このような合図がない場合、レフェリー、タイムキーパー、テクニカル・オフィシャル（以下、T0）は笛を吹いて競技時間が終了したことを知らせる（17:9）。

【注】 自動終了合図装置の付いた公示時計がない場合は、タイムキーパーが卓上時計またはストップウォッチを用いて終了を合図し、競技を終わらせる（18:2 第 2 段落）。

2 の 4 (延長戦も含めて前後半の) 終了合図の前に、あるいは終了合図と同時に行われた違反やスポーツマンシップに反する行為に対しては、たとえそれに伴うフリースロー (13:1) や 7 m スローが終了合図までに実施できなくても、罰則を適用しなければならない。

同様に、フリースローや 7 m スローを行っている最中に、あるいはスローされたボールがすでに空中にあるときに、ちょうど(延長戦も含めて前後半の) 終了合図があったならば、そのスローをやり直さなければならない。

どちらの場合にもレフェリーは、フリースローや 7 m スローを行わせ (あるいは再度)、その直接の結果が確定してから競技を終了しなければならない。

2 の 5 競技規則 2:4 に記載したような状況でフリースローを行うとき (あるいは再度行うとき)、プレイヤーの位置と交代に関する特別規定を設ける。すなわち、スローを行うチームのプレイヤー 1 名 だけが交代を許される (通常の交代に関する競技規則 4:4 の例外規定)。終了合図があった時点で、防御側チームのゴールキーパーがいない状況でプレーをしていた場合、防御側チームにも同様に 1 名、コートプレイヤーとゴールキーパーの交代が許される。これに違反した場合は、競技規則 4:5 第 1 段落により罰則を適用する。さらに、スローを行うチームのプレイヤーは、相手チームのフリースローラインの外にいないだけでなく、スローを行うプレイヤーから 3 m 以上離れなければならない (13:7, 15:6, [競技規則解釈 I](#) を参照)。防御側プレイヤーの位置は、競技規則 13:8 に記載した通りである。

2 の 6 2:4 ~ 5 のような状況でフリースローや 7 m スローを行うとき、プレイヤーとチーム役員の違反やスポーツマンシップに反する行為に対して、罰則を適用しなければならない。しかしながら、このようなスローの実施における違反に対して、相手チームにフリースローを与えることはできない。

2 の 7 タイムキーパーの (延長戦も含めて前後半の) 終了合図が早すぎたとレフェリーが判断したならば、プレイヤーをコートにとどまらせ、残りの時間を競技させなければならない。

早すぎた合図のあったときにボールを所持していたチームが、競技の再開に際してそのままボールを所持する。もし競技が中断中であつたならば、その状況に相応しいスローで競技を再開する。また競技中であつたならば、競技規則

13:4a ~ b により、 フリースローで競技を再開する。

(延長戦も含め) 前半が遅れて終了したときには、 その時間に応じて後半を短くしなければならない。もし(延長戦も含め)後半が遅れて終了した場合には、 レフェリーは何も変更することができない。

## タイムアウト

2 の 8 タイムアウトを取るかどうかは、 レフェリーが決定する。

次の場合は、 必ずタイムアウトを取らなければならない。

- (a) 2 分間退場、 失格を判定するとき。
- (b) チームタイムアウトを認めたとき。
- (c) タイムキーパーまたは T0 から笛の合図があったとき。
- (d) 競技規則 17:7 により、 両レフェリーの協議が必要なとき。

他の場合にも、 レフェリーは状況に応じてタイムアウトを取る ([競技規則解釈 2](#) を参照)。

タイムアウト中の違反は、 競技時間中の違反と同等に判定する (16:10)。

2 の 9 原則としてレフェリーが、 タイムアウトに伴う競技の中断と開始を決定する。

タイムキーパーに競技時間の中断を知らせる場合、 レフェリーは笛を短く 3 回吹きジェスチャー 15 を用いて行う。

しかしながら、 タイムキーパーや T0 の笛の合図によって競技を中断せざるを得ない場合 (2:8b ~ c)、 タイムキーパーはレフェリーの確認を待たず、 直ちに時計を止めなければならない。

タイムアウト後の競技の再開を示すため、 必ず笛を吹かなければならない (15:5b)。

**【注】** 事実上、 タイムキーパーや T0 の笛の合図によって、 競技は中断される。たとえレフェリー (およびプレイヤー) が競技の中断にすぐ気づかなくても、 笛の合図があった後のコート上の行動はすべて無効となる。これは、 ジャッジズテーブルから笛の合図があった後にボールがゴールの中に入っても、 その得点は認められないことを意味する。同様に、 チームに対して与えられたスロー (7 m スロー、 フリースロー、 スローイン、 スローオフ、 ゴールキーパーズスロー) も無効となる。タイムキーパ

ーや T0 が笛を吹いたときの状況に相応しい方法により、競技を再開する（中断の典型的な理由は、チームタイムアウトか不正交代であることに留意すべきである）。

ただし、タイムキーパーや T0 の笛の合図があってからレフェリーが競技の中断に気づくまでの間に判定された罰則は、すべて有効である。違反の種類や罰則の重さにかかわらず、この罰則は適用される。

2 の 10 各チームは、正規の競技時間中の前半と後半に 1 回ずつ、1 分間のチームタイムアウトを取る権利がある。しかし、延長戦ではチームタイムアウトを取ることができない（[競技規則解釈 3](#)）。

【注】 IHF 大会、大陸連盟大会または国内大会において、主催者の権限で 1 分間のチームタイムアウトの請求回数を決定できる。しかしその回数は各チーム、試合ごとに最高 3 回までであり、かつ前半、後半（延長戦は除いて）それぞれにおいて最高 2 回までとする（[競技規則解釈 3](#) を参照）。

## 第 3 条 ボール

3 の 1 ボールには、天然皮革または合成の材質を用いる。ボールは球形でなければならない。表面は光沢があっても滑りやすくてもならない（17：3）。

3 の 2 チームの種別および松やにの使用有無にかかるボールの規格に応じて、使用するボールの外周と重さを次のように規定する。

(a) 松やにを使用する場合

（従来の規程通り。ただし、松やにの代わりに粘着テープなどを使用する場合も含む）

- ・ 成年，高校生の男子用ボール（3号球）は，外周 58 ～ 60 cm，重さ 425 ～ 475 g とする。
- ・ 成年，高校生，中学生の女子用および中学生の男子用ボール（2号球）は，外周 54 ～ 56 cm，重さ 325 ～ 375 g とする。
- ・ 小学生用ボール（1号球）は，外周 50 ～ 52 cm，重さ 290 ～ 330 g とする。

(b) 松やにを使用しなくても競技可能なボールを用いる場合

- ・ 成年，高校生の男子用ボール（3号球）は，外周 55.5 ～ 57.5 cm，重さ 400 ～ 425 g とする。
- ・ 成年，高校生の女子用および中学生の男子用ボール（2号球）は，外周 51.5 ～ 53.5 cm，重さ 300 ～ 325 g とする。
- ・ 中学生の女子用および小学生の男子用ボール（1号球）は，外周 49 ～ 51 cm，重さ 290 ～ 315 g とする。

【注】 すべての公式国際大会で使用されるボールの基準は，「IHF ボール規程」に記載している。

同様に，すべての公式国内大会用のボールの基準については，「（公財）日本ハンドボール協会競技用具検定規程」および表 1 に記載する。

国内中学生および小学生大会におけるボールの基準については，指導普及本部で別途定めた基準とする。

J クイックハンドボール用のボールの外周と重さは，一般用の競技規則では規定しない。

3 の 3 競技のときはいつも、2 個以上のボールを用意しなければならない。競技中は予備のボールをジャッジズテーブルに置いておき、すぐに使用できるようにしておかなければならない。どのボールも、競技規則 3:1 ~ 2 の規定を満たしていなければならない。

3 の 4 予備のボールをいつ使用するかは、レフェリーが決定する。この場合は、中断時間を最小限にとどめ、タイムアウトを避けるためレフェリーは速やかに予備のボールを競技に用いなければならない。

**表 1 日本国内におけるボールの規程**

該当する競技規則	号球	カテゴリー	周囲 (cm)	重量 (g)	備考 (IHFが区分するカテゴリー)
3の2 (a)	3	成年男子, 高校生男子用	58 ~ 60	425 ~ 475	・成年男子 ・男子ユース (16 歳以上)
	2	成年女子, 高校生女子, 中学生男女用	54 ~ 56	325 ~ 375	・成年女子 ・女子ユース (14 歳以上) ・男子ユース (12 ~ 16 歳)
	1	小学生用	49.5 ~ 50.5	255 ~ 280	・女子ユース (8 ~ 14 歳) ・男子ユース (8 ~ 12 歳)
3の2 (b)	2	中学生男子用	51.5 ~ 53.5	300 ~ 325	・成年女子 ・女子ユース (14 歳以上) ・男子ユース (12 ~ 16 歳)
	1	中学生女子, 小学生男子用	49.0 ~ 51.0	290 ~ 315	・女子ユース (8 ~ 14 歳) ・男子ユース (8 ~ 12 歳)
	0	小学生女子用	46.0 ~ 48.0	255 ~ 280	

【注】 国内大会において使用するボールの決定は、主催者の権限とする。



## 第 4 条 チーム, 交代, 服装, プレーヤーの負傷

### チーム

4 の 1 チームは★ 16 名までのプレーヤーで構成される。

同時に 7 名までのプレーヤーがコートに出場できる。残りのプレーヤーは交代プレーヤーである。

ゴールキーパーとして認められているプレーヤーは、いつでもコートプレーヤーになることができる (ただし 8:5 【注】第 2 段落を参照)。同様にコートプレーヤーも、ゴールキーパーとして識別できる状況である限り、いつでもゴールキーパーになることができる (ただし、4:4, 4:7 を参照)。★ 各チームとも同時に 1 名のゴールキーパーのみが、コート上でプレーすることが認められる。

チームがゴールキーパー不在の状況でプレーするとき、最大で同時に 7 名のコートプレーヤーがコート上でプレーすることができる (4:7, 6:1, 6:2c, 6:3, 8:7f, 14:1a)。

ゴールキーパーとコートプレーヤーの交代には、競技規則 4:4 ~ 4:7 を適用する。

競技の開始時に、チームは 5 名以上のプレーヤーを出場させなければならない。

延長戦を含めて競技中いつでも、プレーヤーの数を★ 16 名まで補充することができる。

一方のチームがコートに出場できるプレーヤーが 5 名未満になったとしても、競技を続行することができる。競技を中止するかどうか、そしていつ中止するかについては、レフェリーが判断する (17:12)。

【注】 IHF 大会、大陸連盟大会または国内大会において、主催者の権限で登録プレーヤーの人数を決定できる。ただし、最大 16 名までとする。

4 の 2 チームは競技中、★ 5 名までのチーム役員を置くことができる。チーム役員は、その競技の途中で交代することはできない。チーム役員のうち 1 名を「チーム責任者」として指名しなければならない。このチーム責任者だけが、タイムキーパーやスコアキーパー、場合によってはレフェリーと話することができる (た

だし、[競技規則解釈 3](#) を参照)。

通常、競技中にチーム役員がコートに入ることは許されない。この規則に違反した場合、スポーツマンシップに反する行為として、罰則を適用しなければならない(8:7 ~ 10, 16:1b, 16:3e ~ g, 16:6c を参照)。この場合、相手チームのフリースローによって競技を再開する(13:1a ~ b, ただし、[競技規則解釈 7](#) を参照)。

競技の開始後「チーム責任者」は、競技への参加資格を持つチーム役員(★5名以下)とプレーヤー(4:3 を参照)が交代地域規定に則り競技に参加するよう、あるいはそれ以外の者が交代地域に入らないよう管理する責任を持つ。この規定に違反した場合は、「チーム責任者」に罰則を段階的に適用する(16:1b, 16:3e, 16:6c)。

【注】 IHF, 大陸連盟大会, 国内大会において、主催者の権限でチーム役員  
の人数を決定できる。ただし、その人数は5名以下とする。

4 の 3 競技の開始時に交代地域にいて、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キーパ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)。

## プレーヤーの交代

4 の 4 交代しようとするプレーヤーがコートから出たならば、交代プレーヤーはタイムキーパーやスコアキーパーに告げずに、いつでも何度でも(ただし、2:5, 4:11 を参照)コートに入ることができる(4:5)。

交代するプレーヤーは、常に自チームの交代ラインを通過してコートに出入りする(4:5)。ゴールキーパーの交代についても、この規定を適用する(4:7, 14:10も参照)。

タイムアウトの最中であっても、交代に関するこの規定を適用する(チームタイムアウト時を除く)。

【注】 「交代ライン」は、公正かつ合法的にプレーヤーが交代するためのものである。交代以外の状況、つまり有利になろうという意図が全くなく、他に悪影響を及ぼさない方法でプレーヤーがサイドラインやアウトゴールラインをまたぐというような場合に、罰則を適用するためのものではない(例えば、交代ラインを通らずに交代地域に戻りドリンクやタオルを手にする、あるいは退場となって潔くコートから出て行くときに交代ラインのすぐ外側のサイドラインを通過して交代地域に戻るなどの状況)。戦術的にコート外を悪用する場合には、競技規則7:10に別掲している。

4の5 不正交代をしたプレーヤーは、2分間退場となる。同じチームの2名以上のプレーヤーが一度に不正交代をした場合、最初に違反したプレーヤーにのみ罰則が適用される。

この場合、相手チームのフリースローで競技を再開する(13:1a～b、ただし、[競技規則解釈7](#)を参照)。

4の6 交代ではなくプレーヤーが余計にコート内に入った場合、あるいはプレーヤーが交代地域から不正に競技を妨害した場合、そのプレーヤーは2分間退場となる。したがって、チームはコート上のプレーヤーを2分間1名減らされた状態で競技を継続する(余計にコート内に入ったプレーヤーは、必ずコートから去らなければならないこととは別に)。

2分間退場中のプレーヤーがコートに入った場合は、さらに2分間の退場が加えられる。この退場は直ちに適用され、最初の退場と次の退場が重複する間は、チームはコート上のプレーヤーをさらにもう1名減らさなければならない。

どちらの場合も、相手チームのフリースローで競技を再開する(13:1a～b、ただし、[競技規則解釈7](#)を参照)。

## 服 装, プレーヤーの装具

4 の 7 同じチームのコートプレーヤーは、 全員同じユニホームを着用しなければならない。両チームのユニホームの配色とデザインは、 互いにはっきりと区別できるものでなければならない。ゴールキーパーとして出場するすべてのプレーヤーは、 両チームのコートプレーヤーや相手チームのゴールキーパーと、 はっきりと区別できる同色のユニホームを着用しなければならない (17:3)。

4 の 8 プレーヤーは、 縦が 20 cm 以上の背番号と 10 cm 以上の胸番号をユニホームにつけなければならない。番号は大会規定で定められたものを用いなければならない。

コートプレーヤーとゴールキーパーを兼任してプレーする場合、 そのプレーヤーはどちらのポジションにいても同じ番号をつけなければならない。

番号の色は、 ユニホームの色やデザインとはっきりと対比できるものでなければならない。

4 の 9 プレーヤーは、 スポーツシューズを履かなければならない。

プレーヤーを危険にさらすようなもの、 あるいは身につけることで有利になる可能性があるものを身につけることは許されない。例えば、 頭部用プロテクター、 フェイスマスク、 グローブ、 ブレスレット、 腕時計、 指輪、 外から見えるピアス、 ネックレスやチェーン、 イヤリング、 固定バンドをつけていない眼鏡、 硬いフレームの眼鏡、 **★ 切り傷や擦り傷の原因となるもの (爪はすぐに切る必要がある)**、 その他プレーヤーを危険にさらすようなものすべてである (17:3)。

以上の要件を満たしていないプレーヤーは、 その問題点を正すまで出場は認められない。

突起のない指輪や小さなイヤリング、 外から見えるピアスについては、 他のプレーヤーに危険を及ぼすことはないと思われるような方法で被えば、 着用を許可してよい。柔らかく伸縮性のある材質でできたヘアバンドやヘッドスカーフ、 キャプテンマークは着用してもよい。

競技開始前にチーム責任者は記録用紙へ署名することにより、 登録の確認と同様、 自チームのすべてのプレーヤーが、 正しい服装や装具を身に着けていることを確認する。もしレフェリーが競技開始後に許されない服装や装具を確認し

たならば、競技規則 4:9 により、チーム責任者に対し罰則を段階的に適用し、違反したプレイヤーはその問題点を正すまで出場は認められない。

プレイヤーの服装や装具について許されるかどうか疑わしい場合、チーム責任者は競技開始までにレフェリーまたは T0 に対し、確認をしなければならない（**服装や保護を目的とした装具に関する規定** も参照）。

## プレイヤーの負傷

4 の 10 出血している、あるいは身体やユニホームに血液が付着しているプレイヤーは、止血して傷口を被う、または身体とユニホームに付着した血液を拭き取るため、自らすぐに（通常の交代として）コートの外へ出なければならない。処置が完了するまで、プレイヤーはコートに戻ることができない。

この規定に関するレフェリーの指示に従わないプレイヤーは、スポーツマンシップに反する行為と見なし罰則を適用する（8:7, 16:1b, 16:3d）。

4 の 11 コート内で負傷者が出た場合、レフェリーは、救護のためにチーム役員またはプレイヤーとして競技への参加資格を持つ者 2 名（4:3 参照）に、コート内への入場許可を与えることができる（ジェスチャー 15, 16 を用いて）。またスムーズに競技を再開させるために、レフェリーまたは T0 は、予め交代のプレイヤーをコート内に入れる指示をすることがある。

コート上で治療行為を受けたプレイヤーは、速やかにコートを出なければならない。そのプレイヤーは、その後、自チームが 3 回の攻撃を終えた後、コートに戻ることができる（その基準と例外については、**競技規則解釈 8** を参照）。

休憩時間を挟んだ後、競技が継続されるときは、それまでの攻撃回数にかかわらず、コート上で治療行為を受けコートを出たプレイヤーは、コートに戻ることができる。もし、そのプレイヤーが入場可能になる前にコートに入った場合は、競技規則 4:4 ~ 4:6 に基づき罰則を適用する。

【注】 各国協会は、ユースのカテゴリーにおいて、競技規則 4:11 第 2 段落の導入を保留する権利を有する。

この条文を受け（公財）日本ハンドボール協会では、ユースカテゴリー（高校生・中学生・小学生）において、上記競技規則 4:11 第 2 段落

の導入を保留とするが、各連盟（主催者）の通達・大会要項によって、運用を定めることができる。

入場許可を受けた 2 名に加え、余計な者がコートに入った場合、それがプレイヤーであれば競技規則 4:6, 16:3a により、チーム役員であれば 4:2, 16:1b, 16:3d, 16:6c により、不正入場として罰則を適用する。競技規則 4:11 第 1 段落により、コートへの入場許可を与えられた者が負傷したプレイヤーの救護に専念せずにプレイヤーに指示を出す、あるいは相手やレフェリーに言い寄るなどの行為をした場合、スポーツマンシップに反する行為と見なし罰則を適用する（16:1b, 16:3d, 16:6c）。

## 第 5 条 ゴールキーパー

ゴールキーパーには、次の行為は**許される**。

- 5 の 1 ゴールエリア内での防御動作において、身体のあらゆる部位でボールに触れること。
- 5 の 2 コートプレーヤーに適用される制限を受けずに、ゴールエリア内でボールを持って動くこと (7:2 ~ 4, 7:7)。ただし、ゴールキーパーはゴールキーパーズローを遅らせることは許されない (6:4 ~ 5, 12:2, 15:5b)。
- 5 の 3 ボールを持たずにゴールエリアを離れ、プレーイングエリアで競技に参加すること。その際ゴールキーパーは、プレーイングエリアでコートプレーヤーに適用されている規則に従うことになる (8:5 第 2 段落の状況を除く)。  
身体はどこか一部がゴールエリアラインの外側の床に触れた瞬間に、ゴールキーパーはゴールエリアから離れたと見なす。
- 5 の 4 ★ **身体や**ボールを十分にコントロールできていない状態で、ボールと共にゴールエリアを離れ、プレーイングエリアで再びプレーすること。

ゴールキーパーには、次の行為は**許されない**。

- 5 の 5 防御動作において、相手を危険にさらすこと (8:3, 8:5, 8:5 【注】, 13:1b)。
- 5 の 6 コントロールしたボールを持って、ゴールエリアを離れること。ゴールキーパーズローを行うためにレフェリーが笛を吹いていた場合、この行為に対して相手チームにフリースローを判定する (6:1, 13:1a 15:7 第 3 段落)。しかしそれ以外の場合は、単にゴールキーパーズローを再度行わせる (15:7 第 2 段落を参照)。ただし、ボールを手に持ってゴールエリアを離れたゴールキーパーがゴールエリアの外側でボールの所持を失った場合、アドバンテージルールの概念 (15:7) を適用する。

- 5 の 7     ゴールエリア内にいるゴールキーパーが、ゴールエリアの外側の床に止まっている、あるいは転がっているボールに触れること (6 : 1, 13 : 1a)。
- 5 の 8     ゴールエリアの外側の床に止まっている、あるいは転がっているボールをゴールエリアに取り込むこと (6 : 1, 13 : 1a)。
- 5 の 9     ボールを持って、プレーイングエリアからゴールエリアに再び入ること (6 : 1, 13 : 1a)。
- 5 の 10    プレーイングエリアに向かっているボールに、足など膝より下の部位で触れること (13 : 1a)。
- 5 の 11    7 m スローを行っている相手の手からボールが離れる前に、ゴールキーパーライン (4 m ライン) またはその延長線を踏み越えること (14 : 9)。

【注】    ゴールキーパーの片足がゴールキーパーライン (4 m ライン) 上か、その後方であれば、他方の足または身体の他のあらゆる部位を、ラインを越えた空中で動かすことは許される。



## 第 6 条 ゴールエリア

- 6 の 1 ゴールエリアには、ゴールキーパーだけが入ることができる（ただし、6：3を参照）。ゴールエリアはゴールエリアラインを含み、コートプレーヤーの身体のどこか一部が触れたとき、ゴールエリアに侵入したと見なす。
- 6 の 2 コートプレーヤーがゴールエリアに侵入したときは、次のように判定する。
- (a) ボールを所持しているチームのプレーヤーがボールを持ってゴールエリアに侵入した場合、およびボールを持たずに侵入しこれにより有利になった場合は、ゴールキーパーズローとする（12：1）。
  - (b) 防御側チームのコートプレーヤーがゴールエリアに侵入し、これにより有利にはなったが明らかな得点チャンスを妨害していない場合は、フリースローとする（13：1b, 8：7f を参照）。
  - (c) 防御側チームのコートプレーヤーがゴールエリアに侵入し、これにより明らかな得点チャンスを妨害した場合は、7 m スローとする（14：1a, ★ 8：8i を参照）。
- ★ 「ゴールエリアに侵入する」とは、ゴールエリアラインに**触れること**、または明らかにゴールエリア内に踏み込むことを意味する。
- 6 の 3 ゴールエリアに侵入しても、次の場合は違反とならない。
- (a) プレーヤーがボールをプレーした後にゴールエリアに侵入しても、相手が不利にならなかった場合。
  - (b) 攻撃側または防御側チームのプレーヤーがボールを持たずにゴールエリアに侵入しても、有利にならなかった場合。
- 6 の 4 ゴールキーパーがゴールエリア内でボールを手でコントロールしているときは、「競技の中断中」と見なす（12：1）。ゴールキーパーは、ゴールキーパーズローを行って競技を継続しなければならない（12：2）。
- 6 の 5 ボールがゴールエリア内で転がっている間は、引き続き競技中である。ゴールキーパー側のチームがボールを所持している状態であり、ゴールキーパーだけがボールに触れることができる。ゴールキーパーはボールを拾い上げ（その時点

で競技は中断)、競技規則 6:4 と 12:1 ~ 2 により競技を継続させることができる(ただし、6:7b を参照)。ゴールキーパーの味方のプレイヤーが転がっているボールに触れた場合は、相手チームにフリースローを与える(13:1a ただし、14:1a、[競技規則解釈 6c](#) を参照)。相手チームのプレイヤーが**ボール**に触れた場合、ゴールキーパー**スロー**(12:1c) **によって**競技を継続させる。

ボールがゴールエリア内に止まった時点で、競技は**中断中**となる(12:1b)。ゴールキーパー側のチームがボールを所持している状態であり、ゴールキーパーだけがボールに触れることができる。ゴールキーパーはボールを拾い上げ、競技規則 6:4 と 12:2 により競技を継続させなければならない(ただし、6:7b を参照)。どちらのチームであっても他のプレイヤーがボールに触れた場合は、ゴールキーパー**スロー** **によって**競技を継続させる(12:1 第 2 段落、13:3)。

競技規則 7:1, 7:8 を踏まえた上で、ゴールエリア上の空間にあるボールに触れることは**許される**。

6 の 6 防御動作中に防御側プレイヤーがボールに**触れ**、ゴールキーパーがそのボールをキャッチするかボールがゴールエリア内に止まってしまった場合は、競技規則 6:4 ~ 5 によりゴールキーパー**スロー** **によって**競技を継続させる。

6 の 7 プレイヤーがボールを**自陣のゴールエリア内に入れた**ならば、次のように判定する。

(a) ボールがゴールに入った**場合**は、相手チームの得点。

(b) ボールがゴールエリア内に止まるか、ゴールキーパーがボールに触れてボールがゴールに入らなかった**場合**は、フリースロー(13:1a ~ b)。

(c) ボールがアウターゴールラインを越えてコートの外に出た**場合**は、スローイン(11:1)。

(d) ボールがゴールキーパーに触れられることなく、ゴールエリアを通過しプレイングエリアに戻った**場合**は、そのまま競技を継続。

6 の 8 ボールがゴールエリアからプレイングエリアに戻ってきたならば、そのまま競技を継続する。

## 第 7 条 ボールの扱い方, パッシブプレー

### ボールの扱い方

★ スローが実施された瞬間から、レフェリーやタイムキーパー、T0 からの笛の合図によって競技が中断されるまで、またはレフェリーによるゴールキーパーズローやスローインが判定されるまでを、「競技中」と見なす。

次の行為は許される。

7 の 1 (開いた状態または握った状態の) 手, 腕, 頭, 胴体, 大腿, 膝 を使ってボールを投げること, キャッチすること, 止めること, 押すこと, あるいは叩くこと。

7 の 2 最長 3 秒間 ボールを 持つこと。ボールを床につけている状態もこれに含める (13:1a)。

7 の 3 ★ **他のプレーヤーからボールを受け取った後, あるいはドリブル後にボールをキャッチした後, ボールを持って最高 3 歩 まで動くこと (13:1a)。プレーヤーの両足が床についていない状態で, 空中でボールを受け取る, あるいはキャッチした後, 片足または両足で同時に床に着地しても, 1 歩とは数えない。次の場合に 1 歩動いたと見なす。**

(a) 両足を床につけて立っているプレーヤーがボールをキャッチした後, 片足をあげて再びその足をおろしたとき, あるいは片足を他の場所に移動させたとき。

(b) プレーヤーが片足だけを床につけていて, ボールをキャッチした後に他の足を床につけたとき。

(c) 空中でボールをキャッチしたプレーヤーが片足で着地し, その後に同じ足でジャンプして着地するか, 他の足を床につけたとき。

(d) 空中でボールをキャッチしたプレーヤーが両足で同時に着地し, その後に片足をあげて再びその足をおろしたとき, あるいは片足を他の場所に移動させたとき。

【注】 片足を他の場所に移動させ、その後にもう一方の足を引きずり寄せた場合は、1歩のみ動いたと見なす。

ボールを持ったプレイヤーが転倒して滑った後、立ち上がってプレーを継続することは違反ではない。これは、ボールに対して飛びついてボールを持った後、立ち上がってプレーを継続する際も同様である。

7 の 4 立っているとき、あるいは走っているときのボールの扱いは、以下の通りである。

- (a) ボールを一度はずませ、再び片手または両手でつかむこと。
- (b) 片手でボールを繰り返し床にはずませ（ドリブル）、その後に片手または両手でつかむこと、あるいは拾い上げること。
- (c) 片手でボールを繰り返し床の上で転がし、その後に片手または両手でつかむこと、あるいは拾い上げること。

その後は、（片手または両手でボールをつかんだ瞬間から）3歩以内かつ3秒以内にボールを離さなければならない（13:1a）。

プレイヤーが身体の一部でボールに触れ、そのボールを床の方に向けたとき、ボールをはずませることやドリブルが始まったと見なす。

ボールが他のプレイヤーかゴールに触れば、プレイヤーはボールをはじくかはずませて、再びボールをつかむことが許される（ただし、14:6を参照）。

7 の 5 一方の手から他方の手にボールを持ち替えること。

7 の 6 床に膝をつきながら、座りながら、あるいは横たわりながらボールを扱うこと（ただし、15:1を参照）。

次の行為は許されない。

7 の 7 ボールをコントロールした後、ボールが床、他のプレイヤー、またはゴールに触れる前に、再びボールに触れること（13:1a）。しかしながら、プレイヤーがボールを「ファumble」している際には2度以上ボールに触れてもよい。

「ファumble」とは、ボールをキャッチしたり止めたりしようとしたときに、コントロールし損なうことをいう。

- 7 の 8 足など膝よりも下の部位でボールに触れること。ただし、相手チームのプレーヤーからボールを投げつけられた場合を除く（13：1a～b，8：7e，★8：8fを参照）。
- 7 の 9 コート上にいるレフェリーにボールが触れた場合，そのまま競技を継続する。
- 7 の 10 ★**身体の一部がコート外側の床に触れている状態で，ボールに触れること。**相手チームにフリースローを判定する（13：1a）。  
ボールを所持しているチームのプレーヤーが，ボールを持たずにコートの外側にいる場合，レフェリーはコートの内側に戻るよう指示しなければならない。プレーヤーが指示に従わなかった場合，あるいは同じチームのプレーヤーがその後同じ行為を繰り返した場合は，直ちに相手にフリースローを判定する（13：1a）。このような行為は，競技規則第8条や第16条に記載している罰則の対象にはならない。

## パッシブプレー

- 7 の 11 攻撃しよう，あるいはシュートしようという意図を示さずに，チームがボールを所持し続けることは許されない。同様に，自チームのスローオフやフリースロー，スローイン，ゴールキーパースローの実施を繰り返し遅延することも許されない（**競技規則解釈 4**を参照）。このようなパッシブプレーの兆候が続く場合には，パッシブプレーと見なし，★**原則的に予告合図が示された後**，相手チームにフリースローを判定する（13：1a）。  
競技を中断したときにボールがあった場所から，フリースローを行う。
- 7 の 12 レフェリーはパッシブプレーの兆候を**認識**したとき，予告合図（ジェスチャー 17）を示す。これにより，ボールを所持しているチームはその所持を失わないように，攻撃方法を改める機会を得る。予告合図を出した後も，ボールを所持しているチームが攻撃方法を改めなかった**場合**，レフェリーはいつでもパッシブプレーの判定をすることができる。最大4回のパスの後，攻撃側チームがシュートをしなかった場合，つまり5回目のパスを味方のプレーヤーがキャッチした場合，相手チームにフリースローを与える（13：1a，**競技規則解釈 40**の手順と例外を参照）。

パスの回数についての判定は、競技規則 17:11 に示す通り、レフェリーの実事観察や判断に基づく。

プレイヤーが明らかな得点チャンスを意図的に放棄するなどの特定の状況において、レフェリーは前もって予告合図を出していなくても、相手チームにフリースローを判定することができる。

## 第 8 条 違反, スポーツマンシップに反する行為

### 許される行為

8 の 1 次の行為は**許される**。

- (a) 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。
- (b) 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。
- (c) 位置取りをめぐり、相手をブロックするために胴体を使うこと。

【注】 ブロックとは、相手が空いている場所へ移動しようとすることを妨げることを意味する。ブロックをする場合、ブロックの維持、ブロックからの移動は、原則として相手に対して受け身でなければならない（ただし 8:2b を参照）。

### 罰則の適用に相当しない違反行為

（ただし 8:3a ~ d の判断基準を踏まえたうえで）

8 の 2 次の行為は**許されない**。

- (a) 相手が手に持っているボールをひったくこと、あるいは叩き落とすこと。
- (b) 腕、手、または脚を使って相手をブロックすること。あるいは身体のあらゆる部位を使って相手を押しつけること、押し出すこと。ここには最初の位置取りや、一連の攻防動作における肘を使った危険な行為も含む。
- (c) 相手が自由にプレーを継続できるような状態であったとしても、身体やユニホームを捕まえること。
- (d) 走って、あるいはジャンプして相手にぶつかること。

## 罰則を適用する違反行為（8：3 ～ 6）

8 の 3 明らかに（ボールではなく）相手の身体を狙った違反に対しては，罰則を適用しなければならない。これは，フリースローや 7 m スローの判定だけでなく，はじめに警告（16：1），次に退場（16：3b），失格（16：6d）というように，少なくとも段階的に罰則が付加されることを意味する。

より激しい違反行為に対しては，以下の判断基準によって罰則を 3 つに分けて適用する。

- ・ 即座に 2 分間退場を判定すべき違反行為（8：4）
- ・ 失格と判定すべき違反行為（8：5）
- ・ 失格とし，さらに報告書を必要とする違反行為（8：6）

## どの罰則を適用するかについての判断基準

違反行為に対して，どの罰則を適用するかを判断するためには，以下の判断基準をそれぞれの状況に応じて，適切に組み合わせて用いる。

- 違反行為をしたプレイヤーの **位置**
  - ・ 相手に対して正面か，側面あるいは後方か
- 違反行為が対象とした **身体の一部**
  - ・ 胴体，シュートしている腕，（両）脚，頭部，喉，首
- 違反行為の **激しさの程度**
  - ・ 身体接触の強度や，相手の動きの速さはどの程度であったか
- 違反行為の **影響**
  - ・ 身体やボールのコントロールへの影響はどうであったか
  - ・ 違反行為が相手の移動に，どのような影響を与えたか
  - ・ プレー継続への影響は，どの程度であったか

違反の判定に際しては，下記に示すような試合の中でどのような状況であるかも関わってくる。

- ・ シュート動作中
- ・ 空いている場所に走り込んでいる
- ・ 高速で走っている など



## 即座に 2 分間退場を判定すべき違反行為

8 の 4 特定の違反をしたプレーヤーは前もって警告となっていなくても、即座に 2 分間退場を判定する。

これは特に、相手に対する危険性を軽視した違反行為に対して適用する（8：5，8：6 を参照）。

競技規則 8：3 の判定基準を踏まえ、このような違反の例として以下のよう  
なことが挙げられる。

- (a) 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。
- (b) 相手を背後から捕まえ続けること、あるいは引き倒す。
- (c) 頭部や喉、首に対する違反。
- (d) 胴体やボールを投げようとしている腕を激しく叩く。
- (e) 相手が身体のコントロールを失う行為をしようとする（例：ジャンプ中の相手の脚/足をつかむ。ただし、8：5a を参照）。
- (f) 高速でジャンプして、あるいは走って相手にぶつかる。

## 失格と判定すべき違反行為

8 の 5 相手に対して危害を及ぼす行為をしたプレーヤーは、失格となる（16：6a）。  
危害を及ぼすような行為とは、違反が激しいときや、相手が違反を予期できず  
身体を守れないような状況での違反を意味する（8：5 【注】を参照）。

競技規則 8：3，8：4 に加えて、以下の判断基準を適用する。

- (a) 走っている、ジャンプしている、あるいはボールを投げようとして  
いるときに、明らかに身体のコントロールを失う。
- (b) 顔や喉、首に対し、特に攻撃的な行為をする（身体接触の激しさ）。
- (c) 乱暴で相手の安全性を無視した違反行為

【注】 たとえ身体的衝撃の小さな違反であっても、相手がジャンプして空中  
にいる、あるいは走っているなど無防備で自分を守ることが出来ないタ  
イミングで違反をした場合、極めて危険で重篤な結果につながる可能性  
を秘めている。このような状況では、失格が相当かどうかの判定基準と  
なるのは、身体接触の激しさではなく、相手に対する危険の度合いであ  
る。

ゴールキーパーがゴールエリアを離れ、相手チームのプレーヤーに対してパスされたボールを取ろうとするときにも、この競技規則を適用する。このような状況においてゴールキーパーには、相手に対して危害を及ぼす行為を回避する義務がある。

ゴールキーパーが失格となるのは、以下のような場合である。

- (a) ボールをキャッチしたが、その最中に相手と衝突したとき。
- (b) ボールに届かず、あるいはボールをコントロールできずに、相手と衝突したとき。

このような場面で、ゴールキーパーの違反がなければ攻撃側プレーヤーがボールをキャッチできたと判断したならば、レフェリーは 7 m スローを判定しなければならない。

## 意図的で、危険かつ悪質な違反行為による失格（報告書を伴う）

8 の 6 違反行為が意図的で、危険または悪質なものと判断したならば、レフェリーはレッドカードを示した後、ブルーカードを示すことによって T0、両チーム責任者に対し、報告書を伴う失格であることを明確に伝えなければならない。報告書が必要な場合、レフェリーは競技終了後に、報告書を提出しなければならない。それを受けて、裁定委員会が改めて別途の処分について検討する。

競技規則 8:5 に加えて、以下の判断基準を適用する。

- (a) あまりにも無謀な行為、またはあまりにも危険な行為。
- (b) 競技の状況とかけ離れた意図的で悪質な行為。

【注】 競技終了前 30 秒間に、相手の得点を妨害するという目的でプレーヤーが競技規則 8:5 や 8:6 に該当する違反をした場合、この違反は競技規則 8:11b により、「極めてスポーツマンシップに反する行為」と見なす。

## 罰則を適用すべきスポーツマンシップに反する行為（8：7 ～ 11）

スポーツマンシップの精神に反する身体的・言語的表現は、スポーツマンシップに反する行為と見なす。コート内外に関係なく、プレーヤーとチーム役員にこれを適用する。スポーツマンシップに反する行為に対する罰則を、以下の4つに分けて適用する。

- ・ 罰則を段階的に適用すべきスポーツマンシップに反する行為（8：7）
- ・ 即座に2分間退場を判定すべきスポーツマンシップに反する行為（8：8）
- ・ 失格と判定すべき著しくスポーツマンシップに反する行為（8：9）
- ・ 失格とし、さらに報告書を必要とする極めてスポーツマンシップに反する行為（8：10 a, b）

## 罰則を段階的に適用すべきスポーツマンシップに反する行為

8の7 以下(a)～(f)は、罰則を警告から段階的に適用すべき行為(16：1b)の例である。

- (a) レフェリーの判定に対して抗議する、あるいは有利な判定になるように言葉やジェスチャーを用いる。
- (b) 相手や味方のプレーヤーを言葉やジェスチャーで挑発する、あるいは相手の注意をそらすために大声を出して叫ぶ。
- (c) 3 m の距離を確保しないなどの方法で、相手の各種スローの実施を遅らせる。
- (d) レフェリーに不要なタイムアウトを取らせるためや、相手に対して不当となる罰則をレフェリーに適用させるために、「プロボケーション」や「オーバーリアクション」を行うことによりレフェリーの判断を欺こうとする、あるいは違反の影響を誇張する（★8：8hを参照）。
- (e) 足や膝から下の部分で防御範囲を広げることで、シュートやパスを積極的に阻止する。ただし、両脚を同時に閉じるなど単に反射的な行為によりボールが当たった場合、罰則は適用しない（7：8、★8：8fも参照）。
- (f) 戦術的な理由で、繰り返しゴールエリアに侵入する。

## 即座に 2 分間退場を判定すべきスポーツマンシップに反する行為

8 の 8 特定の違反をしたプレーヤーやチーム役員は、前もって警告となっていないくても、即座に 2 分間退場を判定する。以下に例を示す。

- (a) 大きくジェスチャーをしながら大声で、あるいは挑発的な態度で抗議する。
- (b) ボールを所持しているチームの違反を判定したときに、ボールを持っていたプレーヤーが床にボールを落とすか置かなかつたため、相手チームがすぐにボールをプレーできなかつた。
- (c) 交代地域に入ったボールを、相手チームが取ろうとするのを妨げる。
- (d) ゴールキーパーとの 1 対 1 の状況で打ったシュートがゴールキーパーの頭部に直撃した、★あるいは 7 m スローの実施に際して、シュートを阻止する目的でボールの方向へと頭部を動かしていないゴールキーパーの頭部にボールが直撃した。
- ★ (e) 競技規則 2:4 による終了合図後のフリースローの実施に際して、シュートを阻止する目的でボールの方向へと頭部を動かしていない防御側プレーヤーの頭部にボールをぶつける。
- (f) パスやシュートを阻止する、あるいは蹴ることを目的に、片方または両方の足や膝から下の部分を明らかに広げたり、上げたりしてプレーに影響を与えていることが明らかである（競技規則 7:8, 8:7e も参照）。
- (g) 3 m の距離を確保することなく積極的に妨害する、あるいは他の違反をすることで、相手の各種スローの実施を妨害する。
- (h) レフェリーに競技を中断させるためや、相手に不当な罰則を適用させるために、当該部位への身体接触がほんのわずか、あるいは全くない状況で、「シミュレーション」を行うことにより、レフェリーの判断を欺こうとする（8:7d も参照）。
- (i) コートプレーヤーが、ゴールキーパー不在の無人のゴールに向けて投げられたボールを、ゴールエリアに侵入し阻止あるいはキャッチする。
- ★ (j) コートの外側に立っているチーム役員が、チームに指示を与える際に、誤ってボールやプレーヤーに触れ、競技を妨害する（8:10b (i) も参照）。

【注】 ゴールキーパーの頭部にボールが直撃したことに対する判断基準

- ・ ゴールキーパーとの 1 対 1 の状況でのみ、 罰則を適用する。ゴールキーパーとの 1 対 1 の状況とは、 シュートを打つプレーヤーとゴールキーパーの間に、 防御側プレーヤーが誰もいない状況を示す。
- ・ シュートされたボールの最初の接触が、 頭部であること。ボールがゴールキーパーの頭部以外に当たった後の跳ね返りにより、 ゴールキーパーの頭部に当たった場合、 罰則は適用されない。
- ・ ゴールキーパーが、 ボールの方向へと頭部を動かしている場合、 罰則は適用されない。
- ・ ゴールキーパーがレフェリーの判断を欺くために、 演技を行った場合（例えば、 ゴールキーパーの胸に直撃したにもかかわらず、 顔に当たったように見せかけるなど）は、 ゴールキーパーに対してスポーツマンシップに反する行為として、 競技規則 ★ 8:8h を適用する。

## 失格と判定すべき著しくスポーツマンシップに反する行為

8 の 9 スポーツマンシップに反する行為の中でも、 特定のものについては著しくスポーツマンシップに反する行為と見なし、 失格とする。以下に例を示す。

- (a) レフェリーの判定の後、 これ見よがしにボールを遠くに投げたり叩きつけたりする。
- (b) ゴールキーパーが露骨に 7 m スローを止めようとしめない。
- (c) 競技の中断中に故意にボールを相手に投げつける。もしこれが、 かなりの力で至近距離から行われた場合、 競技規則 8:6 にある「あまりにも無謀な行為」と見なす方が適切である。

★ (d) 違反された後の報復行為。

【注】 7 m スローやフリースローの実施に際して、 シュートを打つプレーヤーは、 ゴールキーパーや防御側プレーヤーに危害を及ぼす行為を回避する義務がある。

## 報告書を伴う失格とすべき極めてスポーツマンシップに反する行為

8 の 10 以下の (a) および (b) のような極めてスポーツマンシップに反する行為とレフェリーが判断した場合、競技終了後に報告書を提出し、裁定委員会が改めて別途の処分について検討する。

- (a) 他者（レフェリー、タイムキーパー、スコアキーパー、T0、チーム役員、プレーヤー、観衆など）に対する侮辱または脅すような行為（言葉や表情、ジェスチャーや身振り手振り、身体接触 など）。
- (b) (i) 競技中にチーム役員がコートに入って、あるいは交代地域から競技を妨害した場合。  
(ii) 不正に入場したプレーヤー（4：6）や交代地域にいるプレーヤーが競技に影響を与え、明らかな得点チャンスを妨害した場合（★8：8j も参照）。

## 競技終了前 30 秒間における失格と 7 m スローとすべきスポーツマンシップに反する行為または不正な行為

8 の 11 以下の (a) および (b) のような違反行為があった場合、相手チームに 7 m スローを与える。

- (a) 競技終了前 30 秒間、競技の中断中にプレーヤーやチーム役員が、相手がシュートをする、あるいは得点を狙える位置に到達する可能性をなくすために、相手のスローの実施を妨げた、または遅らせた場合。これは極めてスポーツマンシップに反する行為とし、違反行為をしたプレーヤーやチーム役員は失格となり、相手チームに 7 m スローを与える。すべての妨害行為に対して適用する（例えば、些細な身体接触によりパスをインターセプトする、相手にボールをとらせない、ボールをつかんで離さないなどスローの実施を妨げる行為）。
- (b) 競技終了前 30 秒間、インプレー中に以下の (1) および (2) のような違反行為により相手がシュートをする、あるいは得点を狙える位置に到達する可能性をなくした場合、違反行為をしたプレーヤーやチーム役員は失格となり、相手チームに 7 m スローを与える。

- (1) プレイヤーが, 競技規則 8:5, 8:6, 8:9, 8:10a, 8:10b (ii) に該当する違反行為をした。
- (2) チーム役員が, 競技規則 8:10a, 8:10b (i) に該当する違反行為をした。

ただし競技が中断される前に, 違反されたプレイヤーやそのチームのプレイヤーがシュートを決めたならば, そのシュートは得点とし, 改めて 7 m スローを与える必要はない。

【注】 競技規則 8:6 および 8:10 に該当する違反行為をした場合, 報告書を提出しなければならない。



## 第 9 条 得 点

9 の 1 シュートの前や最中に、シュートを打ったプレーヤーやその味方のプレーヤー、チーム役員に規則違反がなく、ボール全体がゴールラインを完全に通過したとき得点となる（図 4 を参照）。ゴールレフェリーはジェスチャー 12 を用いて笛を短く 2 回吹き、得点が入ったことを認める。

防御側プレーヤーに規則違反があったとしても、ボールがゴールに入れば得点となる。

ボールがゴールラインを完全に通過する前に、レフェリーまたはタイムキーパー、T0 が競技を中断した場合は、得点を与えることができない。

ゴールキーパーがゴールキーパースローを行おうとしている場合（12:2 の第 3 段落）を除き、プレーヤーが自陣のゴールにボールを入れた場合は、相手チームの得点となる。

【注】 競技への参加が認められていない人（観衆など）、またはその他の何かによって、ボールがゴールに入るのを妨げられた場合、それがなければボールはゴールに入ったとレフェリーが確信したならば、得点を与える。

9 の 2 レフェリーが次に行うスローオフの笛を吹いたならば、与えられた得点を取り消すことはできない（ただし、2:9 【注】を参照）。

得点後のスローオフの実施までに、前後半の終了合図があった場合は、（スローオフを行わなくても）得点を与えたことを明示しなければならない。

【注】 レフェリーが得点を与えたならば、直ちに得点をスコアボードに掲示する。

### 「J クイックハンドボール」

9 の 2 得点のあと、レフェリーが次に行うゴールキーパースローの笛を吹いたならば、与えられた得点を取り消すことはできない（ただし、2:9 【注】を参照）。

得点後のゴールキーパースローの実施までに、前後半の終了合図があった場合は、（ゴールキーパースローを行わなくても）得点を与えたことを明示しなければならない。



9 の 3 相手よりも得点を多くあげたチームが勝ちとなる。両チームが同点の場合、あるいは両チームに得点がない場合は、引き分けとなる (2:2 を参照)。

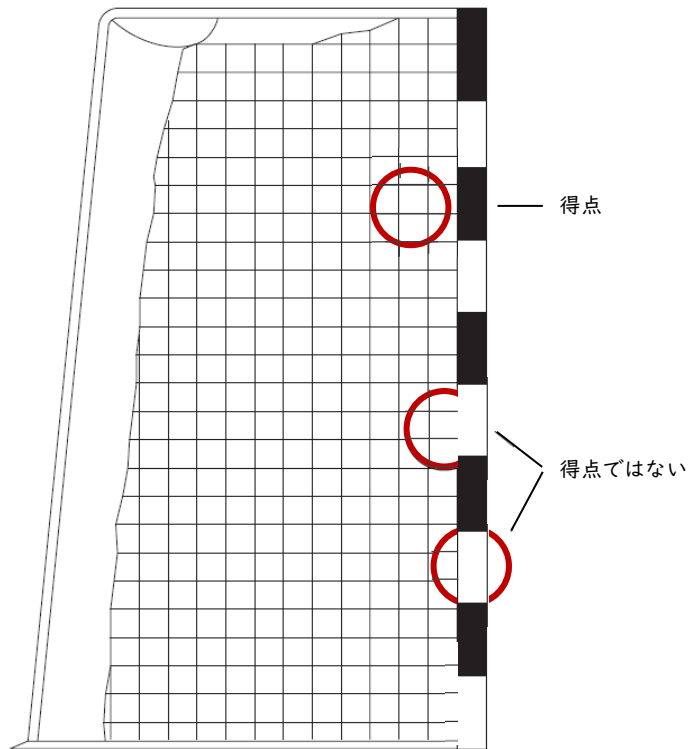


図 4 得点

## 第 10 条 スローオフ

10 の 1 競技の開始にあたり、コイントスに勝ちボールを選択したチームがスローオフを行う。そして相手はサイドの選択権を得る。また、コイントスに勝ったチームがサイドの選択権を望んだ場合は、相手がスローオフを行うことになる。

競技の後半に両チームはサイドを交代する。競技の開始時にスローオフを行わなかったチームが、後半の開始のスローオフを行う。

各延長戦の前には改めてコイントスを行い、上記 10:1 の条項を延長戦にも適用する。

10 の 2 得点の後は、得点をされたチームのスローオフによって競技を再開する（ただし、9:2 第 2 段落を参照）。

### 「J クイックハンドボール」

10 の 2 得点の後は、得点をされたチームのゴールキーパーが、レフェリーの笛の後にゴールキーパーズローを行うことによって競技を再開する（ただし、9:2 第 2 段落を参照）。

10 の 3 スローオフエリア設置の有無によって、以下のいずれかの条項を適用する。

(a) スローオフエリアを採用しないコートでのスローオフ

（コートの中央から左右に約 1.5 m を許容範囲として）センターライン中央からどの方向へも、スローオフを行ってもよい。笛の合図から 3 秒以内にスローオフを行わなければならない（13:1a, 15:7 第 3 段落）。スローを行うプレイヤーは、少なくとも片足をセンターライン上に、そして他方の足をセンターライン上または自陣側（15:6）に置き、さらにボールを手から離すまでその位置にいななければならない（13:1a, 15:7 第 3 段落、[競技規則解釈 5](#) を参照）。

スローを行うプレイヤーの味方のプレイヤーは、笛の合図よりも前にセンターラインを踏み越えてはならない（15:6）。

- (b) スローオフエリアを設置したコートでのスローオフ
- － スローオフエリアからどの方向へも， スローオフを行ってもよい。笛の合図から 3 秒以内にスローオフを行わなければならない (13:1a, 15:7 第 3 段落)。
  - ★ ー **ボールとスローを行うプレーヤーが完全にスローオフエリアの中にあるとき**， レフェリーはスローオフの笛を吹くことができる (15:6)。
  - － スローを行うプレーヤーは， スローオフが完了したとみなされるまで， 身体のどこか一部がスローオフエリアラインを越えてはならない (13:1a, 15:7 第 3 段落)。
  - － スローを行うプレーヤーは， スローオフエリアの中でボールを持って動くことが許される。ただし， 笛の合図の後にボールをドリブルすることは許されない (13:1a, 15:7 第 3 段落)。
  - － スローを行うプレーヤーは， 走りながら**スローオフ**を行うことが許される。ただし， 実施中にジャンプをすることは許されない (13:1a, 15:7 第 3 段落)。
  - － 次の場合に， スローオフを行ったと見なす。
    - ・ スローを行うプレーヤーの手からボールが離れ， さらにボールがスローオフエリアラインを完全に通過したとき。
    - ・ スローを行うプレーヤーからパスされたボールを， 味方のプレーヤーがスローオフエリアの中で触れた， あるいはコントロールしたとき。
  - － スローを行うプレーヤーの味方のプレーヤーは， スローオフエリアの中を除き， 笛の合図よりも前にセンターラインを踏み越えてはならない (15:6)。
  - － スローを行うチームの相手チームのプレーヤーは， スローオフエリアの外にいななければならない。さらに， スローオフを行ったと見なされるまで， スローを行うチームの相手チームのプレーヤーは， スローオフエリアの中でボールやスローを行うプレーヤー， およびその味方のプレーヤーに触れることはできない (15:4, 8:7c, ★ 8:8g)。ただし， スローオフエリアのすぐ外にいてもよい。

## 「J クイックハンドボール」

10 の 3 (延長戦も含めて) 前後半の開始のスローオフは、コート中央から行う。  
得点の後、得点されたチームのゴールキーパーは、ボールがゴールエリアラインを越えるようにゴールキーパーズローを行わなければならない。 笛の合図から 3 秒以内にスローを行わなければならない (13:1a, 15:7 第 3 段落)。ゴールキーパーズローを行うゴールキーパーは、ゴールエリア内のどこからでも、レフェリーの笛の後にスローを行うことができる。

ゴールキーパーの投げたボールがゴールエリアラインを完全に通過したとき、ゴールキーパーズローを行ったと見なす。

10 の 4 (延長戦も含めて) 前後半の開始時のスローオフに際して、すべてのプレイヤーは自陣のサイド、または該当する場合はスローオフエリアの中にいなければならない。

しかし、得点の後のスローオフに際しては、スローを行うチームの相手チームのプレイヤーはコートのどちらのサイドにいてもよい。

スローオフエリアを採用しないコートでスローオフを行う場合 (10:3a)、相手チームのプレイヤーは、スローオフを行うプレイヤーから 3 m 以上離れていなければならない (15:4, 15:9, 8:7c, ★ 8:8g)。

スローオフエリアを設置したコートでスローオフを行う場合 (10:3b)、相手チームのプレイヤーは、身体全体がスローオフエリアラインの外側にいなければならない (15:4, 15:9, 8:7c, ★ 8:8g)。

## 「J クイックハンドボール」

10 の 4 (延長戦も含めて) 前後半開始時のスローオフに際して、すべてのプレイヤーは自陣のサイドにいなければならない。この場合、スローを行うチームの相手プレイヤーは、スローを行うプレイヤーから 3 m 以上離れていなければならない(15:4, 15:9, 8:7c, ★ 8:8g)。

## 第 11 条 スローイン

- 11 の 1 ボールがサイドラインを完全に通過したとき、あるいは防御側チームのコー  
トプレイヤーが最後にボールに触れて自陣のアウターゴールラインを通過した  
とき、スローインを判定する。  
コート上方の付属設備や天井にボールが触れた場合にも、スローインを判定  
する。
- 11 の 2 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イヤーの相手チームが、レフェリーの笛の合図なしでス  
ローインを行う（ただし、15:5b を参照）。
- 11 の 3 ボールがサイドラインを通過した地点から、**あるいは**アウターゴールライン  
を越えた場合は通過した側のサイドラインとアウターゴールラインの交点から、  
スローインを行う。  
コート上方の付属設備や天井にボールが触れた後のスローインは、ボールが  
触れた場所から最も近いサイドライン上から行う。
- 11 の 4 スローインを行うプレイヤーは、サイドライン上に片足を置いて立ち、ボー  
ルを手から離すまで正しい位置にいないといけない（13:1a, 15:6, 15:7  
第 2 ~ 3 段落）。他方の足はどこに置いてもよい。
- 11 の 5 スローインを行うとき相手チームのプレイヤーは、スローを行うプレイヤー  
から 3 m 以上離れていなければならない（15:4, 15:9, 8:7c, **★ 8:8g**）。  
しかし、相手が自陣のゴールエリアラインの外側に沿って立っている場合、  
この条項を適用しない。

## 第 12 条 ゴールキーパースロー

12 の 1 次の場合、ゴールキーパースローを判定する。

- (a) 相手チームのプレーヤーが、競技規則 6:2a に違反してゴールエリアに侵入したとき。
- (b) 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、あるいはゴールエリア内にボールが止まったとき (6:4 ~ 5)。
- (c) 相手チームのプレーヤーが、ゴールエリア内で転がっているボールに触れたとき (6:5 第 1 段落)。
- (d) 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、ボールがアウターゴールラインを通過したとき。

上記のすべての状況は競技の中断中と見なすため、ゴールキーパースローを判定してから実施されるまでの間に違反行為があったとしても、ゴールキーパースローにより競技を再開するという意味である (13:3)。

12 の 2 ゴールキーパーは、レフェリーの笛の合図なしで(ただし、15:5b を参照)、ボールがゴールエリアラインを越えるようにゴールエリアからゴールキーパースローを行う。

ゴールキーパースローを実施するチームのゴールキーパーがコート上にいない状況であれば、コートプレーヤーの一人がゴールキーパーと交代しなければならない (4:4)。その際レフェリーは、必要に応じてタイムアウトを取る (2:8 第 2 段落, [競技規則解釈 2](#))。

ゴールキーパーの投げたボールがゴールエリアラインを完全に通過したとき、ゴールキーパースローを行ったと見なす。

相手チームのプレーヤーはゴールエリアラインのすぐ外にいてもよいが、ボールがゴールエリアラインを完全に通過するまで、ボールに触れることはできない (15:4, 15:9, 8:7c, ★ 8:8g)。

## 「J クイックハンドボール」

12 の 2 ゴールキーパーは、レフェリーの笛の合図なしで(ただし、15:5b を参照)、ボールがゴールエリアラインを越えるようにゴールエリアからゴールキーパーズローを行う。ただし、得点された後のゴールキーパーズローは、レフェリーの笛の合図の後に行わなければならない。

ゴールキーパーの投げたボールがゴールエリアラインを完全に通過したとき、ゴールキーパーズローを行ったと見なす。

相手チームのプレイヤーはゴールエリアラインのすぐ外にいてもよいが、ボールがゴールエリアラインを通過するまで、ボールに触れることはできない(15:4, 15:9, 8:7c, ★ 8:8g)。

## 第 13 条 フリースロー

### フリースローの判定

13 の 1 原則として、次のような場合にレフェリーは競技を中断し、相手チームのフリースローによって競技を再開する。

- (a) ボールを所持しているチームが規則に違反し、その結果ボールの所持を失わなければならない場合 (4:2 ~ 3, 4:5 ~ 6, 4:9, 5:6 ~ 10, 6:5 第 1 段落, 6:7b, 7:2 ~ 4, 7:7 ~ 8, 7:10, 7:11 ~ 12, 8:2 ~ 10, 10:3, 11:4, 13:7, 14:4 ~ 7, 15:7 第 3 段落, 15:8 を参照)。
- (b) 相手チームが規則に違反したために、ボールを所持していたチームがボールの所持を失う場合 (4:2 ~ 3, 4:5 ~ 6, 5:5, 6:2b, 6:7b, 7:8, 8:2 ~ 10 を参照)。

13 の 2 レフェリーは、フリースローの判定によって競技を早まって中断しないよう、競技を継続させなければならない。

競技規則 13:1a に列挙した状況でも、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、レフェリーはフリースローを判定してはならない。

同様に、競技規則 13:1b に列挙した状況でも、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、レフェリーは競技を中断してはならない。

規則違反に対して罰則を適用する場合、違反されたチームが不利益にならないければ、レフェリーは直ちに競技を中断し罰則を適用してよい。そうでない場合は、現況が終決するまで罰則の適用を待たなければならない。

通常、タイムキーパー、T0 あるいはレフェリーが笛を吹いて直ちに競技を中断する場合、すなわち競技規則 4:2 ~ 3 と 4:5 ~ 6 の違反があった際、  
**★ 原則として**、この条項を適用しない。



- 13の3 競技規則 13:1a ~ b により、通常フリースローを判定するような状況が競技の中断中に起こった場合、その中断の理由に相応しいスローで競技を再開する（競技終了前 30 秒間における 8:11a, チームタイムアウト電子申請システム規定も参照。なお国内大会において、チームタイムアウト電子申請システム規定採用の有無は、主催者の権限とする）。
- 13の4 競技規則 13:1a ~ b に列挙した状況に加え、たとえ規則違反がなくても競技（すなわちインプレー中に）が中断した場合、競技の再開方法としてフリースローを用いる。
- (a) 中断のときに一方のチームがボールを所持していた場合、そのチームが続けてボールを所持する。
  - (b) どちらのチームもボールを所持していなかった場合、最後にボールを所持していたチームが再びボールを所持する。
- 13の5 ボールを所持しているチームの違反に対してレフェリーがフリースローを判定した場合、ちょうどそのときボールを持っていたプレーヤーは、相手チームがすぐにプレーできるよう、直ちに床にボールを落とすか、置かなければならない（8:8b）。

## フリースローの実施

- 13の6 通常はレフェリーの笛の合図なしに（ただし、15:5b を参照）、原則として違反が起こった位置からフリースローを行う。
- 以下に、例外を示す。
- 競技規則 13:4a ~ b に記載した状況では、原則として中断したときにボールのあった位置から、笛の合図の後にフリースローを行う。
- 防御側チームのプレーヤーやチーム役員の違反のために、レフェリーまたは T0 が競技を中断して口頭での注意や罰則を与えた場合、違反の起こった場所よりも有利な位置にボールがあったときは、競技を中断したときにボールのあった位置からフリースローを行わなければならない。
- 競技規則 4:2 ~ 3 や 4:5 ~ 6 の違反によりタイムキーパーが競技を中断した場合も、前段落と同様、例外として扱う。

競技規則 7:11 に示した通り、パッシブプレーの判定によるフリースローが与えられた場合、競技を中断したときにボールのあった位置からフリースローを行う。

基本原理や手順は上述の通りであるが、自陣のゴールエリアの中や相手チームのフリースローラインの内側からフリースローを行うことはできない。上述の各段落に記載した位置がこの領域内にある場合、それぞれの規定された領域のすぐ外側で、かつ最も近い位置に移動し、スローを行わなければならない。

【注】 フリースローを行うべき位置が**相手チームのフリースローライン付近**にある場合、必ず正確な位置から行わなくてはならない。しかしその位置が、**相手チームのフリースローラインから遠ざかっていくにつれ**、その正確な**位置**から多少の許容範囲を認めてフリースローを行うことができる。この許容範囲は徐々に広がっていき、自陣のゴールエリアのすぐ外側からフリースローを行う場合、3 m までとなる。

競技規則 13:5 の規定に違反し競技規則 8:8b により罰則を適用した場合、ここに解説した許容範囲を認めない。この場合は必ず、違反の起こった正確な位置からスローを行わなければならない。

13 の 7 フリースローを行う前にスローを行うチームのプレーヤーは、相手チームのフリースローラインに触れても、これを踏み越えてもならない（ただし、2:5 に記載した特別規定も参照のこと）。

フリースローを行う前にスローを行うチームのプレーヤーが、フリースローラインとゴールエリアラインの間において競技に**影響を及ぼす**場合、レフェリーはこの不正な**位置を正さなければならない**（15:3, 15:6）。笛の合図の後に、このフリースローを行う（15:5b）。笛の合図なしにフリースローを行うとき（ボールを手から離す前）に、スローを行うチームのプレーヤーがフリースローラインの内側に侵入した場合も、同様に処置する（15:7 第 2 段落）。

笛の合図の後にフリースローを行う場合、スローを行うプレーヤーがボールを手から離す前に、スローを行うチームのプレーヤーがフリースローラインに触れた、あるいはこれを踏み越えた場合、相手チームにフリースローを与える（15:7 第 3 段落, 13:1a）。

13 の 8 フリースローを行うとき相手チームのプレイヤーは、 スローを行うプレイヤーから 3 m 以上離れなければならない。しかし、 防御側チームのフリースローラインのすぐ外側からフリースローを行う場合、 防御側チームは自陣のゴールエリアラインの外側に沿って立つことが許される。フリースローの実施を妨害した場合、 競技規則 15:9 と 8:7c, ★ 8:8g により罰則を適用する。

## 第 14 条 7 m スロー

### 7 m スローの判定

14 の 1 次の場合に 7 m スローを判定する。

- (a) コート上のあらゆる場所で、相手チームのプレーヤーやチーム役員が明らかな得点チャンスを妨害したとき。
- (b) 明らかな得点チャンスの際に、★ **レフェリー以外の人物によって** 不当な笛が吹かれたとき。
- (c) 明らかな得点チャンスを、競技に関与できない人物が妨害したとき。  
例えば、観衆がコート内に入った、笛を吹いてプレーを止めたなど（9:1 の【注】を適用する場合を除く）。
- (d) 競技規則 8:11a, 8:11b に記載されている違反行為があったとき（8:11 最終段落も参照）。

明らかな得点チャンスの際に停電などの「不可抗力」によって競技が中断した場合も、同様にこの規定を適用する（「明らかな得点チャンス」の定義については、[競技規則解釈 6](#) を参照のこと）。

14 の 2 競技規則 14:1a に示したような違反があるにもかかわらず、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、たとえプレーヤーが明らかな得点チャンスを生かせなかったとしても、7 m スローを判定する必要はない。

7 m スローの判定となる可能性があるときは、7 m スローの判定が真に正当でかつ必要であるかをはっきりと確定できるまで、レフェリーは常に競技の中断を差し控えなければならない。防御側の違反があるにもかかわらず、攻撃側プレーヤーが得点できた場合は、7 m スローを判定する理由は全くない。逆にこの違反によって、攻撃側プレーヤーが明らかにボールや身体のコントロールを失い、明らかな得点チャンスが失われたならば、7 m スローを判定しなければならない。

ただし、競技規則 4:2 ~ 3, 4:5 ~ 6 の違反により、タイムキーパーや T0, レフェリーからの合図により競技が中断された場合は、この条文は適用されない。

14の3 7 m スローを判定した際、レフェリーはタイムアウトを取ることができる。ただしこれは、例えばゴールキーパーやスローを行うプレイヤーが交代に時間をかけており、[競技規則解釈 2](#)に記載した原則や基準により、タイムアウトを取る必要があると判断した場合に限られる。

## 7 m スローの実施

14の4 コートレフェリーの笛の合図から 3 秒以内に、ゴールに向かって 7 m スローを実施しなければならない (15:7 第3段落, 13:1a)。

14の5 7 m スローを行うプレイヤーは、7 m ラインからその 1 m 後方までの範囲に位置を取らなければならない (15:1, 15:6)。レフェリーの笛の合図の後、スローを行うプレイヤーは、ボールを手から離す前に 7 m ラインに触れても、これを踏み越えてもならない (15:7 第3段落, 13:1a)。

14の6 7 m スローを行った後、ボールが相手チームのプレイヤーかゴールに触れるまで、スローを行ったプレイヤーとその味方のプレイヤーは、再びボールに触れることができない (15:7 第3段落, 13:1a)。

14の7 7 m スローを行うとき、その味方のプレイヤーはフリースローラインの外側に位置を取り、スローを行うプレイヤーがボールを手から離すまで、そこにとどまっていなければならない (15:3, 15:6)。この規定に違反した場合、7 m スローを行ったチームの相手チームにフリースローを与える (15:7 第3段落, 13:1a)。

14の8 7 m スローを行うとき、スローを行うプレイヤーがボールを手から離すまで、相手チームのプレイヤーはフリースローラインの外側で、さらに 7 m ラインから 3 m 以上離れていなければならない。この規定に違反し、かつ得点とならなかった場合、再度 7 m スローを実施する。ただし、違反したプレイヤーに対して罰則は適用しない。

14の9 7 m スローを行うプレイヤーがボールを手から離す前に、ゴールキーパーが自陣のゴールキーパーライン，すなわち 4 m ライン (1:7, 5:11) を踏み越え得点とならなかった場合，再度 7 m スローを行う。しかし，ゴールキーパーに対して罰則は適用しない。

14の10 7 m スローを行うプレイヤーが，ボールを持って正しい位置に立ち，スローの準備をしたならば，ゴールキーパーの交代は認められない。このような状況で交代しようとした場合，スポーツマンシップに反する行為として罰則を適用する (8:7c, 16:1b, 16:3d)。

## 第 15 条 スローの実施に関する一般的な指示

(スローオフ、スローイン、ゴールキーパースロー、フリースロー、7m スロー)

### スローを行うプレイヤー

15 の 1 スローの実施前に、スローを行うプレイヤーは規定された正しい位置にとどまっていなければならない。スローを行うプレイヤーは、スローを行う前にボールを手に持っていなければならない (15:6)。

ゴールキーパースロー (12:2) とスローオフエリアを用いて実施するスローオフ (10:3b) の場合を除き各種スローの実施中は、ボールを手から離すまでスローを行うプレイヤーは同じ足の一部を終始、床につけていなければならない (ただし、10:3b を参照)。他方の足は繰り返しあげおろしすることができる (7:6 を参照)。

スローを行うプレイヤーは、スローを実施されるまで正しい位置にいないといけない (15:7 第 2, 3 段落)。

【注】 スロー (ゴールキーパースローを除く) を実施する前に、スローを行うプレイヤーは、立っていなければならない。立つとは、足以外の身体の部位が床に触れてはならないことを意味する。

15 の 2 スローを行うプレイヤーがボールを手から離れたとき、スローを行ったと見なす (ただし、12:2, 10:3a 第 2 段落, 10:3b を参照)。

スローを行ったプレイヤーは、ボールが他のプレイヤーかゴールに触れるまで、再びボールに触れることはできない (15:7, 15:8, または 14:6 に記載された状況に関する規定についても参照)。

どのスローも直接得点することができる。ただし、競技中断時のゴールキーパースロー (12:1) において、ボールがゴールキーパーの手からこぼれ落ちて自チームのゴールの中に入ることは、「オウンゴール (得点)」とはならない。

## スローを行うプレイヤーの味方のプレイヤー

15 の 3 スローを行うプレイヤーの味方のプレイヤーは、該当するスローに関して規定された位置を取らなければならない(15:6)。競技規則 10:3a 第 2 段落に示した場合を除いて、スローを行うプレイヤーがボールを手から離すまで、プレイヤーは正しい位置にとどまっていなければならない(ただし、10:3b を参照)。

スローの実施中は、スローを行うプレイヤーと同時にボールに触れても、味方のプレイヤーにボールを手渡してもならない(15:7 第 2, 3 段落)。

## 防御側プレイヤー

15 の 4 防御側プレイヤーは、該当するスローに関して規定された位置を取り、スローを行うプレイヤーがボールを手から離すまで正しい位置にとどまっていなければならない(ただし、10:3b, 12:2, 15:9 を参照)。

スローオフやスローイン、フリースローの実施に際して、攻撃側プレイヤーがすぐにスローを行っても不利にならない場合、レフェリーは防御側プレイヤーの不正な位置を正してはならない。しかし不利になる場合は、位置を正さなければならない。

## 競技の再開における笛の合図

15 の 5 次の場合にレフェリーは、再開の笛を吹かなければならない。

(a) スローオフ (10:3), 7 m スロー (14:4) の場合は毎回。

(b) 次の状況におけるスローイン, ゴールキーパーズスロー, フリースロー。

- ・ タイムアウト後の再開。
- ・ 競技規則 13:4 に示した状況におけるフリースローでの再開。
- ・ スローの実施が遅いとき。
- ・ プレイヤーの位置を修正した後。
- ・ 口頭での注意や警告の後。

レフェリーは、他の状況でも必要だと判断したならば、再開の笛を吹いてよい。



プレーヤーが 15:1, 15:3, 15:4 に規定された位置にいない場合、正しい位置につくまで、レフェリーは原則として再開の笛を吹いてはならない（ただし、13:7 第 2 段落と 15:4 第 2 段落を参照）。プレーヤーが不正な位置にいるにもかかわらず、スローを行うための笛をレフェリーが吹いたならば、このプレーヤーは全面的にプレーすることができる。

スローを行うプレーヤーは、笛の合図から 3 秒以内にスローを行わなければならない。

## 処 置

15 の 6 スローの実施前に、スローを行うプレーヤーまたはその味方のプレーヤーが違反している場合（例えば不正な位置にいる、あるいは味方のプレーヤーと同時にボールに触れている）、これを正す（ただし、13:7 第 2 段落を参照）。

15 の 7 スローの実施中に、スローを行うプレーヤーまたはその味方のプレーヤーが違反（15:1 ~ 3）した場合、スローの実施前に再開の笛の合図があったかどうかによって処置が異なる。

再開の笛の合図がない場合、スローの実施中のすべての違反に対し原則的にこれを正し、笛の合図の後に再度、スローを実施させる。しかしこの場合にも、競技規則 13:2 によりアドバンテージルールの概念を適用する。スローを行うプレーヤーのチームがスローを不正に実施した直後にボールの所持を失った場合、スローを行ったと見なし、競技を継続させる。

再開の笛の合図があった場合、スローの実施中のすべての違反に対し、原則的に違反として判定する。例えば、スローを行うプレーヤーが実施中にジャンプした、3 秒より長くボールを持った、あるいはボールを手から離す前に正しい位置から移動した場合に、この規定を適用する。笛の合図の後でスローを行うプレーヤーがボールを手から離す前に、その味方のプレーヤーが不正な位置に侵入した場合にも、この規定を適用する（10:3a 第 2 段落を参照）。このような場合、スローを行う権利はなくなり、違反のあった場所から相手チームにフリースローを与える（13:1a, ただし 2:6 も参照）。**ここでも**、競技規則 13:2 に記載したアドバンテージルールの適用する。つまり、レフェリーが笛を吹いて競技を中断する前に、スローを行うプレーヤーのチームがボールの所持を失った場合、そのまま競技を継続させる。

15の8 スローの実施直後の（スローに関する）違反は、原則的にすべて違反として判定する。これは 15:2 第2段落に記載した違反（つまり、ボールが他のプレーヤーかゴールに触れる前に、スローを行ったプレーヤーが再びボールに触れた場合）を指す。ドリブルをしたり、ボールを離れた後に再び空中で、あるいは床に置いた後に再びボールをつかんだりする場合もある。これらの違反に対しては、相手にフリースローを判定する（13:1a）。15:7 第3段落に記載した場合と同様に、アドバンテージルールを適用する。

15の9 競技規則 14:8, 14:9, 15:4 第2段落, 15:5 第3段落に記載した場合を除いて、例えば防御側プレーヤーが初めから不正な位置にいて、あるいは途中から不正な位置に侵入して、相手のスローの実施を妨害した場合は違反と判定する。この行為は、スローの実施前であっても実施中であっても（スローを行うプレーヤーがボールを手から離す前であれば）、違反として判定する。

スローの前に再開の笛の合図の有無にかかわらず、この行為を違反と判定する。競技規則 16:1b と 16:3d に関連して、競技規則 8:7c または **★ 8:8g** を適用する。

防御側プレーヤーの妨害によってスローに悪影響が出た場合、原則として **★ ボールを所持しているチームにフリースローを与える。防御側プレーヤーの妨害によって 7 m スローに悪影響が出た場合、再度スローを行う。**

## 第 16 条 罰 則

### 警 告

16 の 1 次の場合は、警告とする。

- (a) 罰則を段階的に適用しなければならないような違反（8：3を参照。ただし，16：3b および 16：6d と対比）。
- (b) 罰則を段階的に適用しなければならないようなスポーツマンシップに反する行為（8：7）。

【注】 プレーヤー個人に対しては 1 回まで，各チームのプレーヤーに対しては合わせて 3 回までしか，警告とすることができない。その後は少なくとも 2 分間退場となる。

すでに 1 回退場となったプレーヤーを，その後に警告としてはならない。

チーム役員に対して，各チームで合計 1 回しか警告とすることができない。

16 の 2 レフェリーはイエローカードを高くあげ，違反したプレーヤーまたはチーム役員，そしてタイムキーパーとスコアキーパーに警告であることを示す（ジェスチャー 13）。

## 退 場

16 の 3 次の場合は、退場（2 分間）とする。

- (a) 不正交代やプレーヤーが余計にコートに入ったとき、あるいはプレーヤーが交代地域から不正に競技を妨害したとき（4：5 ～ 6、ただし 8：10b（ii）を参照）。
- (b) 競技規則 8：3 に該当する違反であっても、そのプレーヤーがすでに警告を受けている、あるいはそのチームのプレーヤーがすでにチームとして最大数の警告を受けているとき（16：1 【注】を参照）。
- (c) 競技規則 8：4 に該当する違反行為。
- (d) 競技規則 8：7 に該当するスポーツマンシップに反する行為をしたが、そのプレーヤーがすでに警告を受けている、あるいは、そのチームのプレーヤーがすでにチームとして最大数の警告を受けているとき。
- (e) チーム役員が競技規則 8：7 に該当するスポーツマンシップに反する行為をしたが、そのチームのチーム役員の一人がすでに警告を受けているとき。
- (f) プレーヤーやチーム役員による競技規則 8：8 に該当するスポーツマンシップに反する行為（4：6 も参照）。
- (g) プレーヤーやチーム役員の失格に伴う結果として（16：8 第 2 段落、ただし 16：11b も参照）。
- (h) 2 分間退場となった直後のプレーヤーが、競技の再開前にスポーツマンシップに反する行為をしたとき（16：9a）。

【注】 チーム役員に対して、各チームで合計 1 回しか 2 分間退場とすることができない。

競技規則 16：3e によりチーム役員を 2 分間退場としたとき、その役員はそのまま交代地域にとどまり任務を果たすことができる。しかし、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。

16 の 4 レフェリーはタイムアウトを取った後、片方の腕を **あげ** 2 本の指を伸ばしながらジェスチャー 14 を用いて、違反したプレーヤーまたはチーム役員、そしてタイムキーパーとスコアキーパーに退場であることを **示す**。

16の5 退場となるのは毎回2分間の競技時間であり、同一のプレイヤーが3回目の退場となる場合は、必ず失格となる(16:6d)。

退場となったプレイヤーは退場時間中、競技に出場することはできず、チームはそのプレイヤーの代わりに他のプレイヤーを出場させることもできない。

競技を再開する笛の合図から、退場時間を計測し始める。

競技の前半の終了までに2分間の退場時間が完了していない場合、残り時間を後半に繰り越す。正規の競技時間から延長戦へ、そして延長戦中も同様にして繰り返す。延長戦の競技時間が終了するまでに2分間の退場時間が完了していない場合、そのプレイヤーは2:2【注】により、引き続き実施される7m スローコンテストには参加することができない。

## 失 格

16の6 次の場合は、失格とする。

- (a) 競技規則 8:5 および 8:6 に示されている違反行為。
- (b) コート内外に関係なく、プレイヤーやチーム役員による競技規則 8:9 や 8:10 に該当する著しくスポーツマンシップに反する行為や極めてスポーツマンシップに反する行為。
- (c) 競技規則 16:1b や 16:3e によりチーム役員がすでに警告と退場を受けている状況で、そのチーム役員の一人が競技規則 8:7 に該当するスポーツマンシップに反する行為をしたとき。
- (d) 同一のプレイヤーの3回目の退場に伴う結果として(16:5)。
- (e) 7m スローコンテストの際、著しくスポーツマンシップに反する行為をしたとき、あるいはスポーツマンシップに反する行為を繰り返したとき(2:2【注】、16:10を参照)。

16の7 レフェリーはタイムアウトを取った後でレッドカードを高くあげ、違反したプレイヤーまたはチーム役員、そしてタイムキーパーとスコアキーパーに失格であることを示す(ジェスチャー 13, 16:8)。

16 の 8 プレーヤーやチーム役員の失格は毎回、残りのすべての競技時間を通して適用される。失格となったプレーヤーやチーム役員は、コートおよび交代地域から直ちに去らなければならない。その後、当該プレーヤーやチーム役員がチームに参与することは一切許されない。

コートの内外に関係なく、競技時間中のプレーヤーやチーム役員の失格に対して、チームには毎回 2 分間の退場が伴う。これは、そのチームが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ことを意味する(16:3f)。ただし、競技規則 16:9b ~ d に示した状況でプレーヤーが失格となった場合、コート上のプレーヤーを 4 分間続けて 1 名減らすことになる。

失格により、競技に参加できるプレーヤーやチーム役員の数は減る(ただし 16:11b の場合を除く)。しかし 2 分間の退場時間が終了すれば、チームはコート上のプレーヤーの数を戻すことができる。

競技規則 8:6 および 8:10 a ~ b に示した状況で失格となった場合、レフェリーは別途の処分を検討するために、裁定委員会に報告書を提出する。またこのような場合、レフェリーは報告書を伴う失格であることを、「チーム責任者」や競技役員へ(競技規則解釈 7 を参照)へ伝えなければならない。

このためレフェリーは、レッドカードをあげた後、ブルーカードをあげ通知する。

## 一度に行った複数の違反

16 の 9 1 名のプレーヤーまたは 1 名のチーム役員が、複数の違反を同時にあるいは競技の再開前に連続して違反をした場合、それぞれの違反に対する罰則の重さが異なるならば、原則として最も重い罰則だけを適用する。

しかし次のような特例に限って、チームはコート上のプレーヤーを 4 分間減らして競技をしなければならない。

(a) 2 分間退場となった直後のプレーヤーが、競技の再開前にスポーツマンシップに反する行為をしたならば、そのプレーヤーはさらに 2 分間の退場が追加される(16:3g)。

追加の退場が、そのプレーヤーの 3 回目の退場となる場合、当該プレーヤーは失格となる。

- (b) (直接の、または 3 回目の退場による) 失格となった直後のプレーヤーが、競技の再開前にスポーツマンシップに反する行為をしたならば、チームは罰則を追加され、コート上のプレーヤーを 4 分間減らして競技をすることになる (16:8 第 2 段落)。
- (c) 2 分間退場となった直後のプレーヤーが、競技の再開前に著しくあるいは極めてスポーツマンシップに反する行為をしたならば、そのプレーヤーはさらに失格となる (16:6b)。この 2 つの罰則を合わせ、チームはコート上のプレーヤーを 4 分間減らして競技をすることになる (16:8 第 2 段落)。
- (d) (直接の、または 3 回目の退場による) 失格となった直後のプレーヤーが、競技の再開前に著しくあるいは極めてスポーツマンシップに反する行為をしたならば、チームは罰則を追加され、コート上のプレーヤーを 4 分間減らして競技をすることになる (16:8 第 2 段落)。

## 競技時間内の違反行為

16 の 10 競技時間内に起こった違反に関するものは、競技規則 16:1, 16:3, 16:6 に示している。

この諸規則でいう「競技時間内」とは、すべての休憩時間、タイムアウト、チームタイムアウト、延長戦を含む。勝敗を決定するすべての方法 (7 m スローコンテストなど) においては、競技規則 16:6 のみを適用する。

著しくスポーツマンシップに反する行為をした、あるいはスポーツマンシップに反する行為を繰り返した場合、レフェリーはそのプレーヤーを失格とし、これ以降の 7 m スローコンテストなどに参加させないようにしなければならない (2:2 【注】)。

## 競技時間外の違反

16 の 11 プレーヤーやチーム役員が競技時間外に競技会場で、スポーツマンシップに反する行為、著しくスポーツマンシップに反する行為、または極めてスポーツマンシップに反する行為、あまりにも無謀な行為 (8:6 ~ 10 を参照) をした場合、次のように罰則を適用する。



## 競技開始前

- (a) スポーツマンシップに反する行為に対しては、競技規則 8:7 ~ 8 により、警告とする。★ その警告はプレイヤーやチーム役員、チームに対する警告の総数に加算される。
- (b) プレイヤーまたはチーム役員が、競技規則 8:6 や 8:10a に該当する行為をした場合は失格とするが、チームは★ 16 名のプレイヤーと★ 5 名のチーム役員で競技を開始できる。競技規則 16:8 第 2 段落に記載した内容は、競技時間中の違反だけに対して適用する。したがって、競技開始前の失格には、2 分間退場を伴わない。

競技の開始前に違反が起こった時点では不明であったが、競技の開始後に違反をした人物が参加していることが発覚した場合、競技時間中いつでも直ちに、その違反に対する罰則を適用することができる。

## 競技終了後

- (c) 報告書を作成する。



## 第 17 条 レフェリー

- 17 の 1 同等の権限を持つ 2 名のレフェリーが、各競技を担当する。タイムキーパーとスコアキーパーが、レフェリーを補佐する。
- 17 の 2 プレーヤーとチーム役員が競技会場に入ったときから去るまで、両レフェリーは行動を管理する。
- 17 の 3 競技の開始前に、両レフェリーは使用するコートと両ゴール、ボールを点検する。レフェリーが使用するボールを決定する（第 1 条，3：1）。  
両レフェリーは、両チームが正規のユニホームを着用して交代地域にいることを確認する。また、記録用紙とプレーヤーの装具も確認する。レフェリーは、交代地域にいるプレーヤーとチーム役員の数制限内であることを確認し、さらに両チームに「チーム責任者」がいて、どの人物なのかを確認する。規則に適合しないものは、すべて正さなければならない（4：1～2，4：7～9）。
- 17 の 4 一方のレフェリーが、もう 1 名のレフェリーと両チームの「チーム責任者」、あるいはその代理としてチーム役員またはプレーヤー（例えばチームキャプテン）の立ち会いのもと、コイントスを行う。
- 17 の 5 原則として、同じ 2 名のレフェリーで競技を管理する。  
両レフェリーは競技規則に則って競技を行わせ、いかなる違反も判定しなければならない（ただし，13：2，14：2 を参照）。  
一方のレフェリーが競技を続行することができなく★なり、**リザーブや代わりの 2 名のレフェリーを見つけることができない場合は**、もう一方のレフェリーが 1 人で競技を続行させる。

【注】 この条項の第 1，3 段落について、大会規定により変更することが許される。

17の6 両レフェリーが1つの違反に対して笛を吹き、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、★両レフェリーで協議の上決定した判定を適用する。両レフェリーでの協議が合意に至らなかった場合は、重い方の罰則を適用する。

17の7 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に、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場合、コートレフェリーの見解を優先する。

この状況では、必ずタイムアウトを取らなければならない。両レフェリーは協議を終えた後にはっきりと方向を示し、笛の合図によって競技を再開する(2:8d, 15:5)。

17の8 両レフェリーは得点を管理する。また、警告、退場、失格を記録する。

17の9 両レフェリーは競技時間を管理する。計時の精度に疑いがある場合、レフェリーは協議して決定する(ただし、2:3も参照)。

【注】 競技規則 17:8, 17:9 について、大会規定により変更することが許される。

17の10 両レフェリーは、競技の終了後に記録用紙が正しく作成され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、報告書を作成しなければならない。

17の11 両レフェリーや T0 による事実観察や判断に基づく判定は、最終的なものである。

競技規則に従っていない判定に対してのみ、異議を申し立てることができる。競技時間中は、各「チーム責任者」だけがレフェリーに話しかける権利を有する。

17の12 レフェリーには競技を中断、または中止する権限がある。

ただし、競技の中止を決定する前に、競技を続行のためにあらゆることを試みなければならない。

★ 17の13 レフェリーはビデオ判定システム（以下、VR）規定に則り、試合の中でVRを使用することができる。どの試合でレフェリーがVRを使用するかは、IHF大会、大陸連盟大会または国内連盟が判断する。

【注】 この条文を受け、（公財）日本ハンドボール協会では、国内大会において、各連盟（主催者）の権限でその使用の有無を定めることができる。

17の14 レフェリーやT0は、お互いが交信するために、通信機器を使用することができる。この通信機器を採用するかどうかは、大会主催者によって決定する。

## 第 18 条 タイムキーパー、スコアキーパー

18 の 1 原則としてタイムキーパーが、競技時間、タイムアウト、退場となったプレイヤーの退場時間を管理する。

スコアキーパーが、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競技への参加、参加資格のないプレイヤーの競技への参加を管理する。

交代地域におけるプレイヤーやチーム役員の数、交代プレイヤーの出入場、コート上での治療行為を受けた後の攻撃回数の管理など、他の任務については共同で管理する。またこれらの判断は、タイムキーパーとスコアキーパーの事実観察に基づくものとする。

必要が生じたとき、通常はタイムキーパー（および T0）が試合を中断しなければならない。

上記の責務を果たすにあたり、タイムキーパーとスコアキーパーによる適切な競技の中断手順を示した[競技規則解釈 7](#) も参照にすること。

18 の 2 公示時計の設備がない場合、特にタイムアウトの後にタイムキーパーは、競技の経過時間または残り時間を両チームの「チーム責任者」に通知しなければならない。

自動合図装置の付いた公示時計がない場合、タイムキーパーが前後半の競技終了時に終了合図を行う（2:3 を参照）。

公示時計に退場時間を表示できない場合、タイムキーパーが退場となったプレイヤーの番号とそれぞれの入場時間を記入したカードを、ジャッジズテーブルに掲示する。

## ジェスチャー

レフェリーは、フリースローまたはスローインを判定したとき、直ちにスローの方向を示さなければならない（ジェスチャー 7 または 9）。

その後、適切なジェスチャーを用いて、適用する罰則を示さなければならない（ジェスチャー 13 ～ 14）。

フリースローや 7 m スローの判定に対する根拠を示すことが必要であろうと思われる場合、ジェスチャー 1 ～ 6 と 11 のうち該当するもの 1 つを、インフォメーションのために用いることができる（しかしながら、前もってジェスチャー 17 を用いずにパッシブプレーに対してフリースローを判定した場合、必ずジェスチャー 11 を用いなければならない）。

ジェスチャー 12, 15, 16 は、該当する状況では必ず用いる。

ジェスチャー 8, 10, 17 は、レフェリーが必要と判断した場合に用いる。

### ジェスチャーの一覧および写真の見出し

### ページ

1. ゴールエリアへの侵入 .....	70
2. イリーガルドリブル（不正ドリブル） .....	70
3. オーバーステップ、オーバータイム .....	71
4. ホールディング、プッシング .....	71
5. ハッキング .....	72
6. オフェンシブファール（攻撃側の違反） .....	72
7. スローイン（方向指示） .....	73
8. ゴールキーパーズスロー .....	73
9. フリースロー（方向指示） .....	74
10. 3 m の距離の確保 .....	74
11. パッシブプレー .....	75
12. 得点 .....	75
13. 警告（イエローカード）、失格（レッドカード）、 報告書が伴うことを示す場合（ブルーカード） .....	76
14. 退場（2 分間） .....	76
15. タイムアウト .....	77
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 .....	77
17. パッシブプレーの予告合図 .....	78

## 1. ゴールエリアへの侵入



## 2. イリーガルドリブル（不正ドリブル）



### 3. オーバーステップ, オーバータイム



### 4. ホールディング, プッシング



## 5. ハッキング

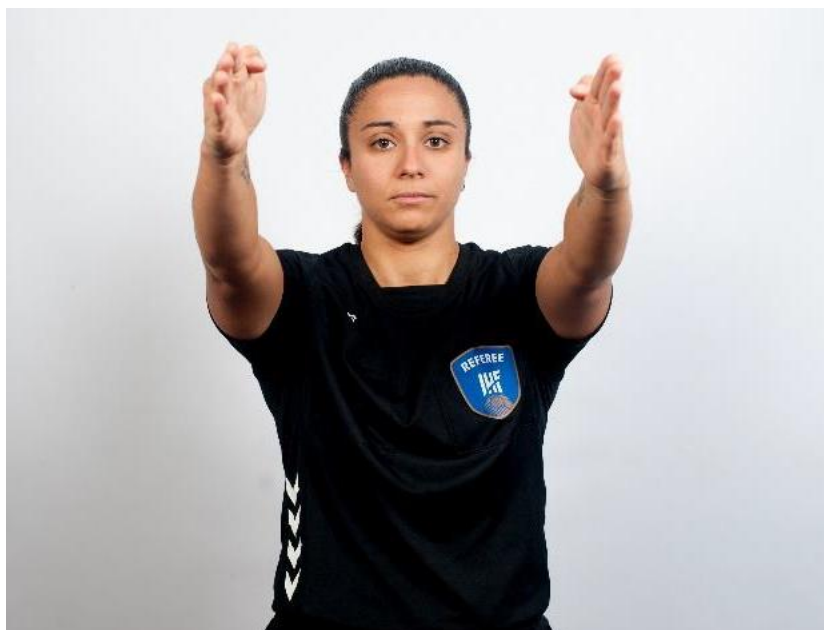


## 6. オフェンシブファール（攻撃側の違反）





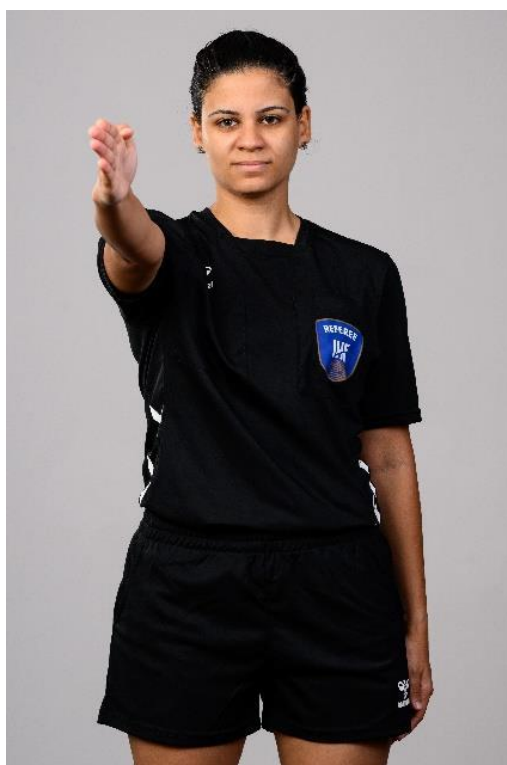
## 7. スローイン（方向指示）



## 8. ゴールキーパーズロー



## 9. フリースロー（方向指示）



## 10. 3 m の距離の確保



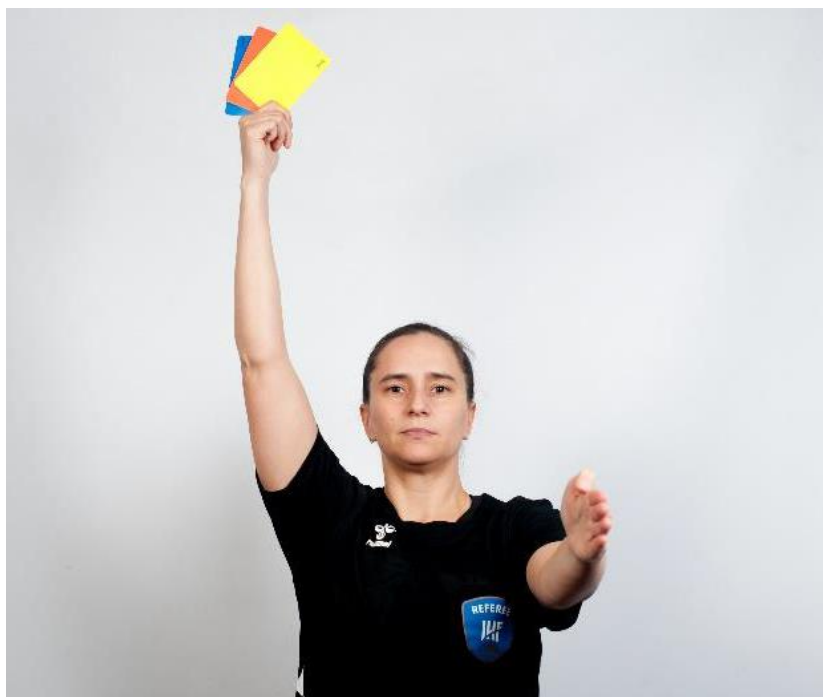
## 11. パッシブプレー



## 12. 得点



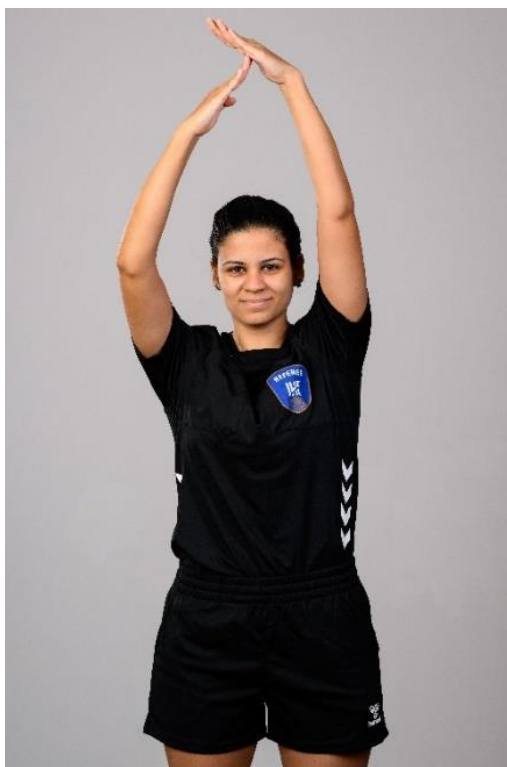
13. 警告（イエローカード）  
失格（レッドカード）  
報告書が伴うことを示す場合（ブルーカード）



14. 退場（2分間）



15. タイムアウト



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



## 17. パッシブプレーの予告合図



# 競技規則 解釈



*Clarifications to the Rules of the Game*

**(公財) 日本ハンドボール協会**

*Japan Handball Association*

# 競技規則解釈 目次

	ページ
1. 終了合図の後のフリースロー (2:4 ~ 6) .....	81
2. タイムアウト (2:8) .....	82
3. チームタイムアウト (2:10) .....	83
4. パッシブプレー (7:11 ~ 12) .....	85
5. スローオフ (10:3) .....	101
6. 「明らかな得点チャンス」の定義 (14:1) .....	102
7. タイムキーパーや TO による競技の中断 (18:1) .....	103
8. 負傷したプレーヤー (4:11) .....	105



## 1. 終了合図の後のフリースロー（2：4～6）

競技時間の終了後にフリースローを行う権利のあるチームが、積極的に得点を狙う場面はそれほど多くない。それは、すでに試合の結果が明白であるか、あるいはフリースローを行う位置が相手のゴールからあまりにも離れすぎているからである。競技規則上、厳密にはそのフリースローを行う必要があるが、おおよそ正しい位置にいるプレイヤーがボールを単に床に落とすか、レフェリーに手渡した場合、レフェリーはスローが行われたものと見なすべきである。

チームが明らかに得点を狙っている場合、（たとえそのチャンスが非常に小さなものであっても）この機会を認めると同時に、その状況が時間を浪費したつまらない「舞台」に墮落しないようにしなければならない。これはフリースローを遅滞なく行えるよう、レフェリーが両チームのプレイヤーを確実に素早く正しい位置につかせなければならないことを意味する。プレイヤーの位置と交代に関して、競技規則 2：5 に記載した規定を必ず適用しなければならない（4：5， 13：7）。

両チームの罰則に相当する他の違反に対しても、レフェリーは細心の注意を払わなければならない。防御側の執拗な接近に対しては、罰則を適用しなければならない（15：4， 15：9， 16：1b， 16：3d）。さらに、攻撃側プレイヤーもスローの実施中にしばしば違反をする。例えば、笛が鳴ってからスローをするまでの間に、1名または複数名のプレイヤーがフリースローラインを踏み越える（13：7 第3段落）、あるいはスローを行うプレイヤーがスローに際して実際に移動する、またはジャンプする（15：1， 15：2， 15：3）場合などがある。

違反を伴った得点を一切認めないことが、非常に重要である。

## 2. タイムアウト（2：8）

タイムアウトを取らなければならない状況として競技規則 2：8 に示されている以外でも、レフェリーは、必要に応じてタイムアウトを取ることができる。タイムアウトを取ることができる典型的な状況として、次のようなものがある。

- (a) コートを拭かなければならない場合など外的な影響があったとき。
- (b) プレーヤーが負傷したと考えられるとき。
- (c) チームが明らかに遅延行為をしているとき。例えば、チームが各種スローの実施に時間をかけている場合や、プレーヤーがボールを遠くへ投げてしまう、あるいはボールを離さない場合。
- (d) ボールが天井やコート上方の付属設備に触れたときに（11：1）、スローインを行う予定の場所から離れたところへ行ってしまう、時間の遅れが生じたとき。
- (e) ゴールキーパーズスローを行うために、コートプレーヤーとゴールキーパーを交代させるとき。

レフェリーは、競技の中断に際してまずタイムアウトを取らなければ一方のチームに不利益が生じる状況なのかどうかを考慮してから、タイムアウトが必要かどうかを判断しなければならない。例えば、競技の終盤に一方のチームが点差に余裕をもってリードしている場合、コートを拭く際のわずかな中断のために、タイムアウトを取る必要はないであろう。同様に、タイムアウトを取らなければ不利になるはずのチームが、何らかの理由で自ら競技を遅延させている、あるいは時間を浪費している場合には、タイムアウトを取る理由は全くない。

もう一つの重要な要素は、中断時間の予測である。負傷による中断時間は予測し難いことが多いので、タイムアウトを取る方が無難である。一方、ボールがコートの外に出たからといって、レフェリーはあまりに急いでタイムアウトを取ってはならない。このような状況では、ボールは大抵すぐに戻って競技ができる状態になるからである。逆にボールがすぐに戻らない場合、レフェリーは速やかに予備のボールを用いて、タイムアウトが不要となるようにすることも念頭に置かなければならない（3：4）。

★（競技規則書 2024 年版に記載されていた最終段落は削除）

### 3. チームタイムアウト（2：10）

各チームは、正規の競技時間中の前半と後半（延長戦を除く）に各 1 回、1 分間のチームタイムアウトを取る権利がある。

チームタイムアウトを望むチームは、チーム役員がジャッジズテーブルに「グリーンカード」を置いて請求しなければならない（このグリーンカードは約 15 × 20 cm の大きさで、両面に大きく「T」と表示されていることが望ましい）。

（競技中も競技の中断中も）自チームがボールを所持しているときにのみ、チームタイムアウトを請求することができる。タイムキーパーが笛を吹くまでの間にボールの所持を失わなければ、そのチームに直ちにチームタイムアウトが与えられる（笛を吹く前に所持を失った場合は、そのグリーンカードをチームに戻す）。

タイムキーパーは笛を吹いて競技を中断し、時計を止める（2：9）。その後タイムキーパーは、タイムアウトの合図（ジェスチャー 15）を示し、腕を伸ばしてチームタイムアウトを請求したチーム側を指す。

チームタイムアウトを請求したチーム側の机上にグリーンカードを据え、タイムアウト中はそのまま立てておく。

レフェリーがチームタイムアウトを認めたならば、タイムキーパーはチームタイムアウト専用の時計を始動させる。スコアキーパーは、チームタイムアウトを請求した時間を記録用紙の該当欄に記入する。

チームタイムアウト中、プレーヤーとチーム役員はコートの内外に関係なく、自陣の交代地域付近にいないといけない。両レフェリーはコートの中央で待機するが、そのうちの 1 名は手短な協議のためにジャッジズテーブルに行くことができる。

チームタイムアウトは競技時間の一部と定義されており（16：10）、競技規則第 16 条に示す罰則の適用により、スポーツマンシップに反する行為やその他の違反についても、競技時間中の違反と同等に判定する。これについて、対象となるプレーヤーやチーム役員がコートの中にか外にいたかは関係ない。したがって、競技規則 8：7 ~ 10 に示すスポーツマンシップに反する行為や競技規則 8：6b に該当する行為については、競技規則 16：1 ~ 3、16：6 ~ 9 に従い、罰則（警告、退場、失格）を判定する。

50 秒経過したときに、競技を 10 秒後に再開しなければならないことを、タイムキーパーが音で合図する。

チームタイムアウトが終了したとき、両チームはいつでも競技を再開できる状態ではない。チームタイムアウトが認められたときの状況に相応しいスローで、またボールがインプレー中であった場合は、競技を中断したときにボールがあった位置から、チームタイムアウトを請求したチームのフリースローで、競技を再開する。

レフェリーの笛の合図で、タイムキーパーは時計を始動させる。

チームはグリーンカードを使用する代わりに、ブザーボタンを押すことによって、チームタイムアウトを請求することができる。ブザーボタンは公示時計に直接接続されており、ブザーボタンが押されると、競技時間は停止する。チームタイムアウトが請求されたことをすべての関係者に知らせるために、請求は音で示される。詳細については、[チームタイムアウト電子申請システム規定](#)を参照にすること。

【注】 IHF 大会，大陸連盟大会，または国内大会において，競技規則 2:10 【注】に従って主催者の権限により，各チームは最高 3 回のチームタイムアウトの請求ができる。ただし，延長戦は含まれない。請求できるのは前半，後半それぞれ最高 2 回までである。それぞれの前後半で 2 回のチームタイムアウトを請求する場合，1 回目と 2 回目の間には，必ず相手チームがボールを一回は所持することが必要となる。3 枚のグリーンカードが必要となる。それぞれのカードには「1」，「2」，「3」と番号をつけ，明確にしておく。

前後半に最高 2 回までしか請求できないことから，前半には，「1」と「2」の番号がついてあるカードを，後半は「2」，「3」の番号がついてあるカードを各チームに配布する。前半 1 回も使用していないチームからは，「1」のカードを回収する。また前半に 2 回使用したチームには，「3」のカードのみを配布する。

試合の後半残り 5 分間は，1 回のチームタイムアウトしか請求できない。

## 4. パッシブプレー（7：11 ～ 12）★

### A 概要

#### 一般的なゲームの概念

パッシブプレーに関する競技規則により、IHFは、スピーディーなゲーム展開（例えば、速攻やクイックスローオフ）、少ない競技の中断（継続性）、バランスの取れた攻撃と防御を伴う魅力的なプレイスタイルを目指している。

したがってレフェリーは、パッシブプレーを評価する際に、違反を伴わない積極的なディフェンスを評価する必要がある。

また、明らかに得点のチャンスを作ることを目的とした速いプレーの局面は、パッシブプレーの評価にすべきではない。

#### 目的

パッシブプレーに関する競技規則の適用には、以下の目的がある。

- ・ 競技中における無意味な局面を減らす（例えば、自陣から相手陣に向けてゆっくりと歩きながらボールを運ぶ、時間を使うためだけに用いられる戦術）
- ・ 魅力に欠ける展開や意図的な遅延を、競技から排除する
- ・ 競技の中断の回数を減らす
- ・ 防御側チームの、ボールの獲得や競技規則に則った方法で行われる攻撃の中断など、積極的な防御活動を促進する

したがってレフェリーは、競技の初めから終わりまで一貫した基準で、「消極的な行為」を認識して判定しなければならない。

#### 状況

消極的な行為は、攻撃側チームのあらゆる局面で起こる可能性がある。消極的な行為の例を、以下に示す。

- ・ ボール運びのペースを落としたとき
- ・ 攻撃隊形を整えた後の最初のポジション攻撃の間（例えば、通常の組み立て局面）
- ・ 攻撃活動が失敗した後や 攻撃活動がフリースローによって中断された後（例えば、より短い組み立て局面）

- ・ 競技中断後（例えば、 チームタイムアウトの後）

消極的な行為は、 次のような状況で比較的起こりやすい。

- ・ 競技の終盤に、 両チームの得点が僅差である
- ・ チームに退場者がいる（例えば、 5 対 6, 4 対 6 などの状況）
- ・ ゴールキーパー不在の状況（例えば、 7 対 6, 6 対 6 などの状況）
- ・ 積極的な防御活動によって、 攻撃のペースが阻害・中断され、 狙いを定めた攻撃活動への移行が封じられる（詳細な基準を参照）
- ・ 両チームのパフォーマンスレベルに差がある（特に防御において、 一方のチームが全体的に勝っている）
- ・ 一方のチームが、 長い時間、 攻撃活動を失敗し続けている

### パッシブプレーの観察

消極的な行為に対する傾向を認識し評価するためには、 ボールの獲得から所持を失うまで、 攻撃側チームのあらゆる要素に対して、 様々な観察基準を適用させなければならない。しかしながら、 レフェリーが直ちにパッシブプレーを判定することができる特別な状況もある。

以下に示す基準が単独で適用されることはほとんどないが、 原則としてレフェリーは状況全体を正しく見極めなければならない。

またこれとは関係なく、 レフェリーが直ちにパッシブプレーを判定することができる状況もある（本項目 E を参照）。

【注】 例え、 競技の中断中の状態でパッシブプレーの予告合図を示すことができない状況であったとしても、 タイムアウトに伴う競技時間の中断を除いては、 ボールを保持しているチームの行動も考慮する必要がある。

レフェリーが消極的なプレーの傾向を判断する基準として、 以下の例が挙げられる

- ・ 試合前における 一般的な基準  
（例えば、 順位、 勝敗や得点といった最終結果の重要性、 トーナメントといった試合前の特別な状況、 試合の一般的な特徴など）
- ・ 特別な試合状況における 追加の基準  
（時間、 現在の得点、 試合展開、 罰則、 延長戦、 チームのパフォーマンスなど）

- ・ **試合局面**

(素早い展開, 1 ~ 3 次速攻, クイックスローオフ, 通常の組み立て局面による最初のポジション攻撃, 立て直した後のより短い組み立て局面など)

- ・ 様々なゲーム局面における具体的な観察基準 (B 「予告合図の活用」を参照)

特に, 競技規則に則った方法で行われる積極的な防御活動の影響には, 考慮しなければならない。

## B 予告合図の活用

特に次のような状況では, レフェリーは予告合図を示さなければならない。

### 1 ボール獲得後, 自陣から相手陣の方向へと, ゆっくりと歩いてボールを運ぶ

チームが自陣側のコートでボールを所持した瞬間から, 消極的な行為が始まる可能性がある。この状況で重要となるレフェリーの観察基準は, チームが自陣から相手陣に向けてどのようにボールを移動させるかである。これは競技の中断中でも同様である (解釈 2 「タイムアウト」を参照)。

**【注】** この状況は, 時間を稼ぐためのポジション攻撃においても, 同様に生じる可能性がある。

典型的な観察の基準は, 以下の通りである。

- ・ ボール獲得後, プレーヤーはゆっくりと歩いて自陣から相手コートへとボールを運ぶ

とてもゆっくりと相手陣にボールが運ばれたならば, レフェリーは通常の組み立て局面を伴う最初のポジション攻撃の開始時に, 予告合図を示すことができる。

### 2 プレーヤーが各種スローの実施を遅らせる

例 :

- ・ (正しいスローの位置を知らないふりをするなどの行為によって) フリースローの実施を遅らせる
- ・ (ゴールキーパーがゆっくりとボールを回収する, 意図的に不正確なパスをコート中央に出す, ボールを持ったままコート中央へゆっくりと歩いて行くなどの行為によって) スローオフの実施を遅らせる



- ・ ゴールキーパーズローやスローインを遅らせる

【注】 レフェリーは、最初にこのようなチームの振る舞いに気付いた際に、チームに対してこのような振る舞いをすることがないように、注意喚起を行う。

競技の中断中に予告合図を示すことはできないが、競技中（インプレー中）となった時点で、レフェリーは予告合図を示すことができる。ただし競技の中断中は、（短いまたは長い）組み立て局面の一部とみなすべきである。

特定の状況（例えば、競技終了間際、数的不利など）において、レフェリーによるタイムアウトを取ることが推奨する。その後、中断の理由に相応しいスローで競技を再開する。

### 3 通常の組み立て局面に入った後で、プレーヤーが遅れて交代する

典型的な例としては、以下の通りである。

- ・ 全てのプレーヤーが、すでに攻撃隊形を整えている
- ・ チームがすでに、得点に向けた組み立て局面に入ったパスを始めている
- ・ このような段階になって、チームがプレーヤーの交代を行う

【注】 レフェリーは、この交代により攻撃側チームが、ゴールキーパーの再度の入場ではなく、コートプレーヤー同士の交代であることを確認する必要がある（ゴールキーパーとの交代は、潜在的な消極的な行為には該当しない）。

- ・ 追加の基準： 攻撃側チームが交代で入場してきたプレーヤーを待っている

【注】 自陣から速攻やクイックスローオフで攻撃を開始したチームが、相手陣に入ってからがすぐに得点の機会を作れなかった場合、チームは通常の組み立て局面への移行中に、1名以上のプレーヤーを素早く交代することができる。この交代は、消極的な行為とは見なさない。

### 4 ポジション攻撃において、組み立て局面にかかる時間が長い場合の予告合図

各チーム、狙いを定めた攻撃態勢に入る前に、原則として組み立て局面におけるポジション攻撃を準備することができる。この組み立て局面には、次の2種類がある。



## 通常の組み立て局面における最初のポジション攻撃

ボール獲得後、例えば攻撃側チームのコートで相手チームがマンツーマン防御を行っていない場合（速攻やクイックスローオフが失敗した後も含む）、攻撃側チームの最初のポジション攻撃は、相手陣で行われる。

この最初のポジション攻撃は、例えば選手交代により長くなる場合もある。

最初のポジション攻撃における通常の組み立て局面の典型的な特徴を、以下に示す。

- ・ プレーヤーが交代する
- ・ プレーヤーが、ポジション攻撃で自分のポジションにつく
- ・ 攻撃側チーム内での戦術的な合意（コミュニケーション）に基づく準備段階のパスプレー、もしくは戦術的な攻撃（例えば、クロス攻撃や攻撃のペースを上げることなく行われるポストへの走り込み（以下、トランジション））
- ・ 狙いを定めた攻撃活動への移行（例えば、1対1や2人以上でのクロス攻撃やトランジションなどを用いた戦術からの攻撃開始）

**【注】** 組み立て局面の後、チームが戦術を伴う狙いを定めた攻撃戦術に移行しているかどうかを判断する基準として、以下の内容を参考にすること。

- ・ パスやスペースに走るといった全ての攻撃活動における狙いを定めたペースの変化
- ・ ゴールキーパーラインとフリースローラインの間での、ゴールの方向へと向かった攻撃
- ・ 防御側プレーヤーが攻撃側プレーヤーを捕まえる、違法にブロックするなど、攻撃側プレーヤーと防御側プレーヤーの接触がある

## より短い組み立て局面

攻撃側チームが、より短い組み立て局面から次の狙いを定めた攻撃に移行できるのは、次の2つの状況が挙げられる。

(a) 試みた攻撃が失敗したものの、引き続きボールを所持する場合（各種スローの実施といった競技の中断とはならない攻撃の失敗）

組み立て局面の後、攻撃側チームはペースを上げて戦術を伴う狙いを定めた攻撃活動を行ったが、得点のチャンスがない、自チームのシュート

ミスやシュートブロックなどの後に再びボールを所持するなど、攻撃の完了につながらなかった。

(b) 戦術を伴う狙いを定めた攻撃活動の後、競技は中断され、各種スローの実施となる場合（例えば、フリースローやスローインなど）

いずれの状況にも、次のことが適用となる。

攻撃側チームは、次の狙いを定めた攻撃を再編成するための新たな組み立て局面の機会が与えられる。

ただし、この新たに追加される次の組み立て局面は、通常よりも短くする必要がある。

また追加の基準として、防御側プレーヤーによってシュートが阻止された後のフリースローやスローインなどの実施から行うより短い組み立て局面は、予告合図を示すまでに4～6回のパスで行われることが推奨される。

## 様々な状況における競技の継続

次の表は、通常の組み立て局面あるいは、より短い組み立て局面から開始することができる様々な状況の概要を示している。

表 2 様々な状況における競技の継続について

状 況	競技の継続	
	通常の組み立て局面	より短い組み立て局面
<b>スピードを伴う攻撃（（一次・二次・三次）速攻， クイックスローオフ）</b>		
フリースローによって中断される， もしくは攻撃の戦術を中止することで，（一次・二次・三次）速攻やクイックスローオフから組み立て局面へ移行する	○	
フリースローによって中断される， もしくは攻撃の戦術を中止することで， 三次速攻から狙いを定めたポジション攻撃（狙いを定めた攻撃戦術による複数回のパスプレー）へ移行する	○	

状 況	競技の継続	
	通常の 組み立て局面	より短い 組み立て局面
<b>スピードを伴う攻撃（（一次・二次・三次）速攻， クイックスローオフ）</b>		
通常の組み立て局面へ移行してシュートを狙うも， フリースローによって中断されたことで， 三次速攻からポジション攻撃へ移行する	○	
<b>ポジション攻撃の始まり（通常の組み立て局面）</b>		
攻撃のペースを上げるために立てた戦術は， 競技の中断がない状況で， 失敗に終わった		○
攻撃のペースを上げるために立てた戦術は， 競技の中断によって， 失敗に終わった		○
攻撃のペースを上げるために立てた戦術は， 相手のシュートブロックやパスカットによって， 失敗に終わった（ただし， 攻撃側チームがボールを所持し続けている） 【注】 ブロックやカットの際， どちらのチームもボールを所持していない時間がある		○
<b>長すぎるポジション攻撃の間</b>		
より短い組み立て局面の後のフリースローやスローイン		○
より短い組み立て局面からの攻撃は失敗に終わったが， 競技はまだ継続している		○
より短い組み立て局面において， 攻撃のペースを上げるために立てた戦術は， 相手のシュートブロックやパスカットによって， 失敗に終わった（ただし， 攻撃側チームがボールを保持し続けている） 【注】 ブロックやカットの際， どちらのチームもボールを所持していない時間がある		○
<b>チームタイムアウト</b>		
チームが自陣でボールを保持したら直ちに， チームタイムアウトを申請した	○	
全てのプレイヤーがポジションにつき， チームとして組み立て局面を始めようとした際に， チームタイムアウトを申請した	○	

状 況	競技の継続	
	通常の 組み立て局面	より短い 組み立て局面
<b>チームタイムアウト</b>		
攻撃のペースを上げるために立てた戦術が、失敗に終わった直後、チームタイムアウトを申請した		○
<b>特別な状況</b>		
<u>予告合図が示されているかどうかにかかわらず</u> 、防御側チームに退場が判定される（予告合図が示されていた場合、予告合図は白紙となり、競技は再開される）	○	
7 mスローで、シュートはゴールキーパーによって阻止されたが、攻撃側チームが再びボールを保持した（攻撃側チームによるポジション攻撃が継続となる）	○	
<u>予告合図が示されているかどうかにかかわらず</u> 、攻撃側チームが打ったシュートは、ゴールポストに当たるまたはゴールキーパーに阻止された後、攻撃側チームに再び戻ってくる、あるいは攻撃側チームにスローインが与えられる	○	

## 5 組み立て局面にかける時間が長すぎる際の観察基準

長すぎる組み立て局面と見なす基準には、以下のことが関係しており、これらはしばしば組み合わせて発生することがある。

- ・ 攻撃側チームが、組み立て局面から得点のチャンスにつながる戦術を伴う狙いを定めた攻撃活動にかけて、攻撃のペースを上げることができなかった
- ・ プレーヤーが立ち止まったまま、あるいはゴールから遠ざかりながら、パスを繰り返している
- ・ 相手チームからの直接的な影響がない状況で、プレーヤーが立ち止まったまま、あるいはゴールから遠ざかりながら、ドリブルを繰り返している

【注】 ボールを持ったプレーヤーが、1対1から狙いを定めた攻撃活動を始めるためにドリブルをし、相手チームのプレーヤーの方向へと動こうとする準備行動は、上記観察基準には含まれない。

- ・ 防御側プレーヤーと接触することなく、相手ゴールの方向へと向かうこともなく、同じチームの 2 名のプレーヤー間で、パスを繰り返している
- ・ 相手チームが積極的な防御活動をしていないにもかかわらず、ボールを自陣コートへと戻す
- ・ 相手チームの積極的な防御活動により、攻撃側プレーヤーのパスや動きが封じられる
- ・ 攻撃側プレーヤーが防御側プレーヤーと対峙した際に、例えば、早々に回転し相手に背を向ける、レフェリーが競技を中断するのを待つ、あるいは防御側プレーヤーに対して空間的に有利な状況を作ろうとしないといった、防御側プレーヤーと接触しない状況にある
- ・ ボールを、ゴールや防御側プレーヤーから遠ざけてプレーしている

**【注】 より短い組み立て局面の評価に関する追加の基準**

チームの実践能力によっても異なるが、より短い組み立て局面において 4 ~ 6 回のパスで行われた後、攻撃側チームは、例えば 1 対 1 やグループ戦術、クロスプレー、トランジション等を活用しゴールの方向に向け攻撃のペースを上げることで、次の攻撃活動を始めなければならない。ただし、このパスの回数はあくまでも目安であり、レフェリーはパスを数えるべきではない。

チームが同じ攻撃の中で、2 回目またはより短い組み立て局面を必要とする場合、組み立て局面におけるパスプレーは、4 ~ 6 回より少なくなることもある。ただしいずれの場合も、攻撃側チームがスローの実施を遅らせない限り、攻撃側チームのより短い組み立て局面のためにレフェリーは、少なくとも 3 回のパスを認める必要がある。

**積極的な防御活動**

攻撃と防御のバランスという点で、レフェリーは、特に積極的な防御活動の影響を考慮する必要がある。

積極的な防御活動において防御側プレーヤーは、競技を中断することなく（罰則を適用されることもフリースローが判定されることもない状態）、攻撃側チームに自由にプレーをさせないようプレッシャーをかけようとする。

チームは積極的な防御戦略を用いて、次の具体的な防御活動を目指している。

- ・ パスや空間の利用を、積極的に防御する、封じる
- ・ 攻撃側プレイヤーが安全にパスを受け取ることができず自陣方向へと後退しなければならないなど、攻撃側プレイヤーを押し上げる
- ・ 攻撃のペースを崩す、中断する
- ・ 攻撃戦術のタイミングを崩す、中断する
- ・ 無理なパス、シュートを誘発する
- ・ 技術的あるいは戦術的なミスを誘発する

【注】 レフェリーは、主に違反を目的とした防御行為と、中断や罰則を適用されることなく攻撃側チームにプレッシャーをかけようとする積極的な防御活動を、明確に区別しなければならない。

### フリースローとなる行為

フリースローに繋がる頻繁な中断も、消極的な行為を評価するために用いられる。観察基準は、以下の通りである。

- ・ ボールを持ったプレイヤーが、ゴールに向かって動くことを止める、ゴールから遠ざかる、レフェリーが競技を中断するのを待つなど、中断を見込んでプレーをしている

【注】 得点の機会を作る代わりに、明らかに相手の違反を誘発してフリースローによる中断を狙った攻撃活動は、消極的な行為の指標となる。

通常の「対」では、ゴール方向への突破を成功させる、相手チームよりも有利な状況に立つことを目指して行われる。この通常の「対」における目的と比較して、その違いに気付くことが重要である。

重要：通常の身体接触の質は、レフェリーによって常に評価されなければならない。

### 一般的なガイドライン：

レフェリーは、攻撃の始まりから全体の状況を常に判断しなければならない。

- ・ 攻撃の始まりから、消極的な傾向がないか

- ・ 試合の状況はどうか（得点， 競技時間， 罰則， 一方のチームが全体的に優っていないかなど）

### レフェリーを欺く攻撃戦術の手段

近年の試合展開では， 特に攻撃側チームが数的不利な状況にある， あるいは数的優位になるために用いられるゴールキーパー不在の状況での攻撃の際に， チームが得点に結びつく動きにつながらないような攻撃活動（例えば， クロスプレーや， トランジションなど）を行うことが見られる。このような攻撃活動は， レフェリーを欺き， 時間を稼ぐことにしか役に立たない。

観察の基準は， 以下の通りである。

- ・ 攻撃側プレイヤーは， 防御側プレイヤーと接触することなく， フリースローラインと平行に走る（その多くが， ゴールから遠い）
- ・ ボールを持った攻撃側プレイヤーは， 特に相手との 1 対 1 の際に， すぐにゴールに背を向ける（上半身をパスの方向に早めに向け， パスを出す相手と目を合わせるなど， プレイヤーがゴールの方向を見ていない）
- ・ バックコートプレイヤーが， 得点のチャンスとなる深さ， 横方向へのパスが行える空間を作るといった意図を持つことなく， 単にピボットプレイヤーへパスを出すふりをする
- ・ 例えば 2 名の防御側プレイヤーの間を狙うといった攻撃活動をすることなく， ポジションチェンジを繰り返す

### 7 対 6 のパッシブプレーへの評価

レフェリーは， ゲーム構造の変化を考慮することは重要である。一般的に， チームが 7 対 6 で攻撃を行う際には， 異なる戦術が見られる。

- ・ 動きが少ない（明確にゴールに向かって動く， クロスプレーをするなどが見られない）
- ・ バックコートプレイヤーが， 防御側プレイヤーに近い位置にいる
- ・ 急な素早いパスで， 攻撃のペースを上げる
- ・ 防御側プレイヤーを， そのポジションに留めるためにドリブルをする
- ・ 空間的に有利な状況を作るために， リターンパスを繰り返す



それ以外は、同様にパッシブプレーの観察基準が適用される。相手チームにゴールキーパー不在のゴールを攻める機会が生じることから、このような状況においてチームは、長い攻撃を行う傾向にあることを考慮する必要がある。

防御側プレーヤーの行動もまた、重要な観察基準となる（数的優位にある攻撃側チームの勢いを乱し、罰則を適用されることなく行われる積極的な防御活動は、評価されるべきである）。

### 試合終盤におけるパッシブプレーの管理

パッシブプレーの一般的な基準は、試合全体を通して一貫していなければならない。

しかしながら、試合終了直前の攻撃では（これはしばしば、最後の攻撃になる）、攻撃側チームは、試合終了の直前に得点のチャンスを作ろうと、それにあわせて狙いを定めた攻撃活動に入るかもしれない。

試合全体を通しての基準に従って、試合が終了する数秒前に予告合図を示しても、何の結果も生まれないため、意味を持たない。

したがってレフェリーは、試合状況（残りの時間、得点や最終結果など全般的な状況）および攻撃側チームがボールを所持した瞬間からの振る舞いについて、消極的な行為の明確な兆候（攻撃側チームと防御側チームのバランス）が見られた時点で、予告合図を示すかどうかを判断しなければならない。

ただし攻撃側チームには、通常の組み立て局面のための十分な時間を認めなければならない。

## C 予告合図の方法

（コートレフェリーまたはゴールレフェリーのどちらかの）レフェリーが、パッシブプレーの発生を察知したときは、ボールを所持しているチームが得点を狙うための位置についていないことを知らせるために、片腕をあげる（ジェスチャー 17）。**両レフェリーは、プレーヤーがボールをコントロールしたとき、同時に予告合図を示さなければならない。**

この合図は、ボールを所持しているチームが得点を狙おうとしていない、あるいは競技の再開を繰り返し遅らせているという判断を示すものである。

このジェスチャーは、以下の状況まで続ける。



- ・ 攻撃が終了するまで。
- ・ 予告合図が失効するまで（下記を参照）。

一回の攻撃は、チームがボールを所持したときに始まり、チームが得点をあげたとき、あるいはボールの所持を失ったときに終了したと見なす。

通常その攻撃が終了するまで、予告合図は有効である。しかし、攻撃の最中にパッシングプレーの判断を白紙に戻す場合が 2 つあり、その際には予告合図を中止しなければならない。

- ボールを所持しているチームがシュートした**ボールが、ゴールポストまたはゴールキーパーに当たって、元のチームがボールを保持した、あるいはそのチームのスローインなど各種スローの実施となった。**
- 違反やスポーツマンシップに反する行為（第 16 条）により、防御側チームのプレーヤーまたはチーム役員に罰則を適用した場合。

この 2 つの状況では、ボールを所持しているチームに対し、新たに**通常**の組み立て局面を与えなければならない。

### 予告合図を示す際のガイドライン

予告合図は、以下の状況では示されるべきではない。

- ・ 攻撃側チームが、明らかにゴールに向かって攻撃活動を行っている
- ・ ペースを上げて攻撃が始まる時

通常、予告合図は、フリースローが実施された直後に示されるべきではない。攻撃側チームには、新たな組み立て局面の機会を与えなければならない（表 2 を参照）。

予告合図を示すことに適切なゲーム状況は、以下の通りである。

- ・ 自陣側の方向に向けてパスをしたとき
- ・ 後ろに下がっている味方のプレーヤーへパスをしたとき
- ・ ボールを持ったプレーヤーのパスコースが、防御側プレーヤーの積極的な防御によって封じられているとき
- ・ ボールを持ったプレーヤーが、ゴールに背を向けたとき

一般的に、攻撃に勢いが無い、あるいはポジション攻撃のペースが上がらない、攻撃戦術が封じられた場合に、予告合図は示される。

## D 予告合図のあと

レフェリーがパッシブプレーの予告合図を示したとき、攻撃側チームは、最大 4 回のパスでシュートを打って、攻撃を終わらせなければならない（競技規則 7:11 ~ 12）。

**【注】** 国内競技連盟は、年齢や種別の違いに伴う技術の違いに応じて、主催者の権限でパスの回数を決定できる。ただしその回数は、最大 6 回までとする。

以下の状況は、パスとは見なされない。

- ・ 防御側プレーヤーの違反によって、攻撃側プレーヤーが十分にパスをコントロールできなかった（結果的に攻撃側のフリースローが判定された）
- ・ パスを試みたが、防御側プレーヤーがそのボールに触れ、ボールがサイドラインあるいはアウターゴールラインからコート外へ出た（結果的に攻撃側にスローインが判定された）
- ・ シュートを試みたが相手にブロックされ、サイドラインまたはアウターゴールラインからボールが出た

**パスの最大回数に関して（付録 1 を参照）**

### 1. 4 回目のパスを行う前まで

- ・ パッシブプレーの予告合図の後、レフェリーが攻撃側チームに対し、フリースローやスローインを判定しても、パスの回数のカウントは継続される（リセットされない）。
- ・ パスやシュートが防御側チームのコートプレーヤーにブロックされ、そのボールが再び攻撃側チームに戻ったならば（ゴールキーパースローになった場合も含む）、パスの回数のカウントは継続される。

## 2. 4 回目のパスの後

- ・ 4 回のパスの後、攻撃側チームにフリースロー、スローイン（もしくはゴールキーパースロー）が与えられたならば、攻撃側チームには攻撃を完了させるために、あと 1 回のパスが許される。
- ・ 4 回のパスの後に打ったシュートが防御側チームにブロックされ、そのボールが直接攻撃側プレイヤーに戻った、もしくはサイドラインやゴールラインからコート外へ出たならば、同様に、攻撃側チームには攻撃を完了させるために、あと 1 回のパスが許される。

## 3. 5 回目のパスが完了する前

レフェリーは、以下の場合、パッシブプレーを判定することができる。

- ・ ボールを持ったプレイヤーが、長時間立ち止まってパスの機会を探している
- ・ 攻撃側プレイヤーは、防御側プレイヤーの接触に対してフリースローを得ようとする
- ・ 攻撃側プレイヤーが、後方へ後退する
- ・ ボールを持ったプレイヤーが、積極的な防御活動の結果として、コート後方にボールをパスする
- ・ ボールを持ったプレイヤーが、積極的な防御活動によって、パスを出すことができない

## E レフェリーが直接、パッシブプレーを判定できる特別な状況

特別な状況において、レフェリーは前もって予告合図を示していなくても、いつでも攻撃側チームに対して、直接パッシブプレーを判定することができる。

### 1. 明らかな得点チャンスを放棄する

観察基準は、以下の通りである。

- ・ ボールを持ったプレイヤーからゴールまで、オープンスペースがある
- ・ ボールを持ったプレイヤーとゴールの間に、防御側プレイヤーがいない

- ・ ボールを持ったプレーヤーが前方に動くのを止め、明らかな得点チャンスでシュートをしない、あるいは良い位置を取っている味方のプレーヤーへパスをしない。ただしレフェリーは、パスへの影響を考慮する必要がある。より良い位置にいる味方のプレーヤーへパスが出されたらば、パッシブプレーを直接判定することはできない。

#### 典型的な試合状況

- ・ 速攻の中断（攻撃側チームとゴールの間には、相手チームのプレーヤーが誰もいない）
- ・ ポジション攻撃や 1対1 の状況で、広いオープンスペースがあり、突破の機会があるにもかかわらず、シュートを狙おうとしない

### 2. ウィングポジションからのシュート

ウィングに十分なオープンスペースがあり、シュートを打つことが可能な状況で、ボールと身体をコントロールしたウィングプレーヤーが、相手との接触や衝突がない状況で、ゴールエリアに飛び込んだ際に、シュートを打つ代わりに味方のバックコートプレーヤーにパスを戻した（ゴールエリアに飛び込んでくる他の味方のプレーヤーとの連携ではない）。

### 3. 相手陣内でのマンツーマン防御

防御側チームが、相手陣内のコートでマンツーマン防御を行っているため、攻撃側チームが、ゴール方向へ攻めようとしていない場合、観察基準は、以下の通りである。

- ・ 相手チームのプレーヤーからプレッシャーを受けていないボールを持ったプレーヤーが、パスやドリブルなどをするだけで、相手ゴールに向かってプレーをしない
- ・ 他の選択肢があったにもかかわらず、自陣側のコートへロングパスをした
- ・ ボールを持ったプレーヤーが立ち止まり、その場でドリブルをしている

## 5. スローオフ（10：3）

### スローオフの実施

競技規則 10：3 の解釈の主旨として、各チームに迅速なスローオフの活用を促す目的があることを、レフェリーは心にとどめておかなければならない。つまり、レフェリーは厳密に考え過ぎないようにし、そしてスローオフを素早く行おうとしているチームの妨害となる、または違反となる種を探してはならないことを意図している。

例えばレフェリーは、メモや他の任務のために、プレイヤーの位置を即座に確認できないことがあってはならない。明らかに他のプレイヤーの位置を修正する必要性がないと見なした場合、スローを行うプレイヤーが正しい位置についたら、コートレフェリーは直ちに笛を吹ける用意をしていなければならない。また、レフェリーがスローオフの笛を吹いたら直ちに、スローを行うプレイヤーの味方のプレイヤーはセンターラインを越えて移動できることを肝に銘じておかなければならない（これは、各種スローの実施における基本原則の例外である）。

### スローオフエリアを伴わない実施

競技規則には、「スローを行うプレイヤーはセンターライン中央から左右に 1.5 m 以内のセンターラインを踏んで行わなければならない」と規定されているが、レフェリーは神経質になって数 cm にこだわってはならない。いつ、どこでスローオフが行われるかについて、相手にとって不公平または不明確とならないようにすることが大切である。

加えて、ほとんどのコートにはセンターラインの中央に印が付いておらず、コート中央の広告がセンターラインを分断しているコートさえある。このような場合、スローを行うプレイヤーもレフェリーも、正しい位置を推測する必要が生じるのは明白である。したがって正確さをどのように強調しても、非現実的で不適切であろう。

## 6. 「明らかな得点チャンス」の定義（14：1）

競技規則 14：1 でいう「明らかな得点チャンス」が生じた場合とは、次のような状況を指す。

- (a) 防御側のゴールエリアライン付近で、ボールと身体をコントロールした攻撃側プレイヤーが、防御側のいかなるプレイヤーも正当な方法では相手の誰もシュートを阻止できない状態で、シュートのチャンスを得たとき。

これには、攻撃側がまだボールを得ていないが、すぐにボールを受け取ることができる状況で、防御側は正当な方法では攻撃側がボールを受け取られることを阻止できない状況も含まれる。

- (b) ボールと身体をコントロールしたプレイヤーが、ゴールキーパーに向かって独走して（あるいは、ドリブルをしながら独走して）逆襲に転じている状況で、いかなる相手コートプレイヤーも正面から逆襲を阻止できないとき。

これには、攻撃側がまだボールを得ていないがすぐにボールを受け取ることができる状況で、競技規則 8：5 【注】に示されたゴールキーパーによる違反行為によって阻止された状況にもあてはまる。この特別な状況では、防御側プレイヤーの位置は関係ない。

- (c) 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。

## 7. タイムキーパーや TO による競技の中断（18：1）

競技の中断中にタイムキーパーや TO がレフェリーに違反を知らせた場合， 中断の理由に相応しいスローで競技を再開する。

インプレー中に， タイムキーパーや TO がレフェリーに違反を知らせるために競技を中断した場合， 以下の条項を適用する。

### A 不正交代や不正入場（4：2～3， 5～6）

タイムキーパー（または TO）， レフェリーは， 競技規則 4：2～3， 4：5～6 の違反があった場合， 競技規則 13：2 や 14：2 にあるような「アドバンテージルール」を考慮せずに直ちに競技を中断する。このような中断の際， 防御側チームの違反によって明らかな得点チャンスが妨害されたならば， 競技規則 14：1a により， 7 m スローを与える。他の状況であれば， フリースローによって再開する。

違反したプレーヤーには， 競技規則 16：3a により罰則を適用する。しかし， 競技規則 4：6 に示す状況で， 明らかな得点チャンスであった場合， 8：10b と 16：6b に従い， 罰則を適用する。

### B 交代地域におけるスポーツマンシップに反する行為など， その他の理由による中断

#### a タイムキーパーによる中断

タイムキーパーは次の中断まで待ち， そこでレフェリーに違反を知らせるべきである。ボールがインプレー中にタイムキーパーが競技を中断した場合， 中断したときにボールを所持していたチームのフリースローにより競技を再開する。

防御側チームの違反のために競技が中断され， これにより明らかな得点チャンスが妨害された場合は， 競技規則 14：1b に従い， 7 m スローを与える。これは， チームタイムアウトの請求がありタイムキーパーが競技を中断したものの， 間違ったタイミングであるという理由でレフェリーがチームタイムアウトを認めないと判断したときも同様である。もし， 中断により明らかな得点チャンスが妨害されたならば， 7 m スローを与えなければならない。

タイムキーパーには， プレーヤーやチーム役員に対して罰則を与える権利はない。このことは， 報告のあった違反行為を観察していないレフェリーにもあてはまる。このような場合レフェリーは， 口頭での注意のみで， 罰則を適用することはできない。しか

し、競技規則 8:6 あるいは 8:10 に該当するような報告を要する違反であった場合、報告書を提出しなければならない。

## **b TO による中断**

競技を担当する TO には（事実観察に基づいてレフェリーが判断した場合を除いて）、規則違反を伴う可能性のある判定や交代地域規定の違反について、レフェリーに知らせる権限がある。

TO は競技を直ちに中断することができる。この場合、競技中断となった違反をしたチームの相手チームのフリースローによって競技を再開する。

もし、防御側チームの違反によって競技が中断され、それにより明らかな得点チャンスが妨害されたならば、競技規則 14:1a により、7 m スローを与えなければならない。

レフェリーは TO の指示に従い、罰則を適用する。

TO による中断の理由が、競技規則 8:6 や 8:10 に該当するような違反行為であった場合、報告書を提出しなければならない。



## 8. 負傷したプレーヤー（4：11）

プレーヤーがコート上で負傷したと思われる場合、以下の基準を適用する。

- (a) レフェリーが明らかにコート上での治療行為が必要と判断した場合、すぐにジェスチャー 15 と 16 を行う。これによりプレーヤーには、競技規則 4：11 第 2 段落の治療行為後の規定を適用する。

その他すべての場面でレフェリーは、プレーヤーに治療行為を受けるためにコートの外に出るよう求める。もしもそのプレーヤーが自分でコート外に出ることができない場合、レフェリーはジェスチャー 15 と 16 を行い、競技規則 4：11 第 2 段落を適用することができる。

これらの規定に違反した場合、スポーツマンシップに反する行為とする。

コート上での治療行為により 3 回の攻撃に参加できないプレーヤーが、2 分間退場を判定された場合、攻撃回数に関係なく、退場時間の満了とともにコートに戻るができる。

チーム役員がプレーヤーに対して必要とされる処置を拒否した場合、「チーム責任者」に対し、段階的罰則を適用する（4：2 第 3 段落）。

- (b) タイムキーパー、スコアキーパー、あるいは TO は、攻撃回数を管理する責任がある。コートへの再入場ができるようになったら、すぐにチームに知らせる。

1 回の攻撃は、チームがボールを所持したとともに始まり、得点あるいは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チームのプレーヤーに治療行為が必要となった場合、再開の笛の合図後の攻撃が 1 回目の攻撃となる。

- (c) 競技規則 4：11 第 2 段落は、以下の場合には適用しない。

- ・ 相手チームのプレーヤーに対して段階的罰則が適用された違反行為によって、コート上での治療行為が必要となった場合。
- ・ ゴールキーパーの頭部にボールが当たり、コート上での治療行為が必要となった場合。

# 交代地域 規定



*Substitution Area Regulations*

**(公財) 日本ハンドボール協会**

*Japan Handball Association*

1. 交代地域はサイドラインの外側で、センターラインの延長線から左右方向に各ベンチの終端までであり、場所に余裕があるときはベンチの後方も含む（競技規則図 1a, 1b, 1c）。

センターラインから 3.5 m の位置に、チームベンチの始端を設置する。この位置は「コーチングゾーン」の始端でもある。

チームベンチの前のサイドライン付近（センターラインから少なくとも 8 m）には、いかなる物も置いてはならない。

2. 記録用紙に記載されているプレーヤーとチーム役員だけが、交代地域に入ることができる（4:1 ~ 2）。

通訳が必要な場合は、チームベンチの後方に席を設ける。

3. 交代地域にいるチーム役員は、スポーツウェアか平服をきちんと着用していなければならない。相手チームのコートプレーヤーと、はっきり区別できる服の色でなければならない。

4. 競技の開始前から競技中を通じて、タイムキーパーとスコアキーパーは交代地域の状況を監視してレフェリーを補佐する。

競技の開始前に交代地域について規則違反があれば、それを正すまで競技を開始してはならない。競技中にこのような規則違反が生じた場合、その問題を解決するまで、次の中断の後に競技を再開してはならない。

5. 競技規則の骨子となるフェアプレーとスポーツマンシップの精神に則り、チーム役員は競技中も自チームを指揮し、管理する権限と責任を持つ。原則として、チーム役員はチームベンチに座っていなければならない。

しかし、特に次のような目的の場合に、チーム役員は「コーチングゾーン」の範囲内を行き来することが**許される**。

「コーチングゾーン」は、センターラインから 3.5m の位置を**始端**、それぞれのアウトゴールラインから 8m の位置を終端とし、場所に余裕があるときはベンチの真後ろも含まれる。

「コーチングゾーン」の終端は、サイドラインの外側にサイドラインに対して垂直につなげるように、長さ 50cm、幅 5cm のラインを引くこととする。

※ 補足 国内において、**始端**のラインを引く場合、サイドラインの外側から 30 cm の距離に、サイドラインに対して垂直に 50 cm の長さで引く。その理由は交代ラインとの違いを明確にするためである。上記の終端のラインがサイドラインに対してつなげるように引く理由は、コーチングゾーンの終端を明確にするためである。

戦術的な指示を出すことや、治療を行うことを目的として「コーチングゾーン」を利用することができる。原則として、チーム役員のうち 1 名だけが立ち、行き来することが許される。しかし、チーム役員の立ち位置や振る舞いによって、コート上のプレーヤーのプレーを妨げてはならない。この規則に該当する違反があった場合、そのチーム役員に段階的に罰則が適用される。

チーム役員のうち 1 名は、チームタイムアウトの請求を即座に行うために、「コーチングゾーン」を離れることができる。しかし、「コーチングゾーン」を離れ、ジャッジズテーブルの近くに立ち、チームタイムアウトを請求するタイミングを待つことは許されない。

タイムキーパーやスコアキーパーと話し合うなどの特別な場合は、「チーム責任者」だけが「コーチングゾーン」を離れることができる。

原則として、交代地域にいるプレーヤーはベンチに座っていなければならない。

しかしながら、プレーヤーには次のことが許される。

- ・十分な場所があって競技の妨げにならないならば、ベンチの後方でボールを使わずにウォーミングアップをするために行き来すること。

チーム役員もプレーヤーも次のことは許されない。

- ・レフェリーや TO, タイムキーパー, スコアキーパー, プレーヤー, チーム役員, 観衆を挑発, 抗議, その他のスポーツマンシップに反する方法（言葉, 表情, 身振り手振り）で妨害または侮辱すること。
- ・競技に影響を与えるために、交代地域を離れること。

チーム役員やプレーヤーは、原則として自チームの交代地域にとどまるものとする。しかし、チーム役員が交代地域を離れて別の場所へ移動したときは、チームを指揮・管理する権限を失い、その権限を再び得るためには交代地域に戻らなければならない。

さらに原則として、プレーヤーやチーム役員は競技の開始から終了までレフェリーの管理下にあり、プレーヤーやチーム役員が交代地域を離れた場合にも、通常どおり罰則に関する競技規則を適用する。したがって、スポーツマンシップに反する行為や著しくスポーツマンシップに反する行為、極めてスポーツマンシップに反する行為に対しては、コート内や交代地域で行われた場合と同等に罰則を適用する。

6. 交代地域規定に違反したとき、競技規則 4:2 第 3 段落, 16:1b, 16:3d ~ f, 16:6b ~ d により、レフェリーは罰則を適用しなければならない（警告・退場・失格）。

# 競技規則運用に 関するガイドライン



*Guidelines and Interpretations*

**(公財) 日本ハンドボール協会**

*Japan Handball Association*

# 競技規則運用に関するガイドライン 目次

	ページ
コート作成(第 1 条, 交代地域規定 1) .....	112
ゴールの固定について(1:2) .....	112
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イヤーの交代(2:5) .....	112
終了合図後のフリースローの実施(2:6, 8:11a) .....	113
チームタイムアウト(2:10, 競技規則解釈 3) .....	113
予備のボールの使用(3:3) .....	113
プレイヤーとチーム役員の役割変更(4:1 ~ 4:2) .....	113
プレイヤーの交代(4:4) .....	114
コートへの入場(4:4 ~ 4:6) .....	114
追加のプレイヤー(4:6, 第 1 段落) .....	114
プレイ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) .....	115
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) .....	115
マスクやサポーターなど許される装具(4:9) .....	115
松やに(4:9) .....	116
負傷したプレイヤーの救護(4:11) .....	116
負傷したゴールキーパー(6:8) .....	116
ドリブルからのステップの開始(7:3) .....	117
パッシブの予告合図後のパスの回数の数え方について(7:11) .....	117
競技規則 8:5 注に関連したゴールキーパーの失格 (IHF 2019 ガイドライン通達 一部改訂) .....	118
不正入場したプレイヤーやチーム役員(8:5, 8:6, 8:9, 8:10b) .....	118

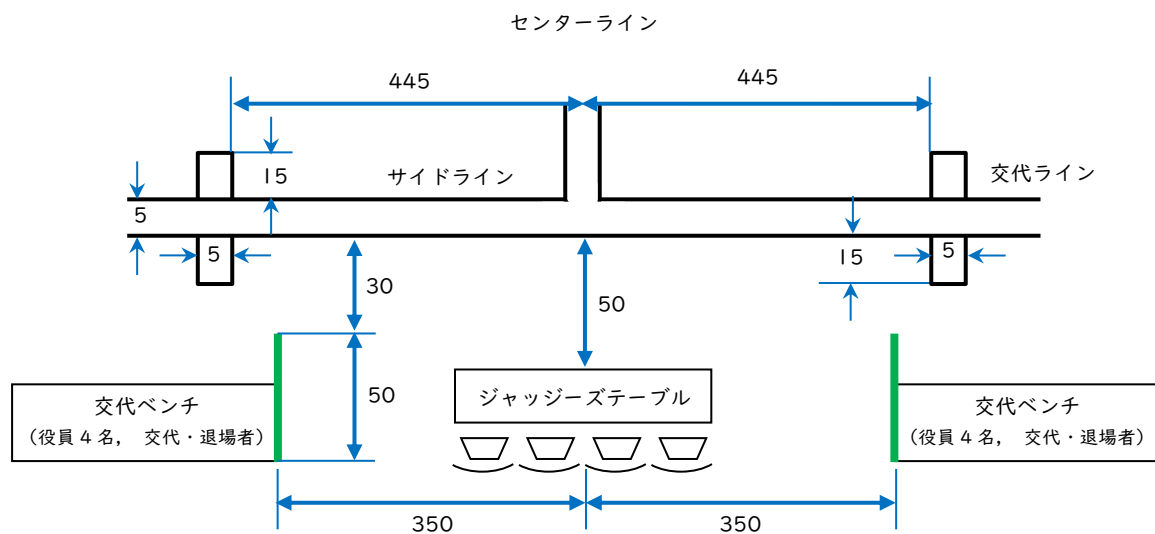
報告書を伴う失格の後のさらなる処罰 (8:6, 8:10a, 8:10b)	119
失格の判定における報告書の有無について (8:5, 8:6)	119
コートプレイヤーのゴールエリア侵入 (8:7f)	120
つばを吐く (8:9, 8:10a)	120
競技終了前 30 秒間 (8:11a, 8:11b)	120
“3 m の距離を確保しない” とき (8:11a)	120
競技終了前 30 秒間における	
身体的な違反に対する失格 (8:11b)	121
競技終了前 30 秒間での	
アドバンテージについて (8:11b 最終段落)	121
ビデオ判定の導入 (9:2)	122
スローインの実施 (11:4)	122
無人のゴールと 7 m スローの判定 (14:1, 競技規則解釈 6c)	122
各種スローの実行 (第 15 条)	122
失格を宣告されたプレイヤー・チーム役員 (16:8)	123
失格となったプレイヤーによる, 競技再開前の極めて	
スポーツマンシップ反する行為について (16:9d)	123
プレイヤーを危険にさらす観客 (17:12)	123

## コート作成（第 1 条、交代地域規定 1）

コーチングゾーンを明確にするため、以下の図のように線を引く。

コートの中から 350 cm の距離に、センターラインと平行に引いた長さ 50 cm のラインを引く（始端）。このラインは、サイドラインの外側から 30 cm の距離に引くこととする（下図の緑色の線を参照）。

またその終端は、それぞれのアウトターゴールラインから 8 m の位置とし、サイドラインの外側にサイドラインに対して垂直につなげるように、長さ 50 cm、幅 5 cm のラインを引くこととする（5 ～ 7 ページの図 1 a, 1 b, 1 c を参照）。



(単位は cm)

## 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など、転倒防止のための処置をしなければならない。

## 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イヤーの交代（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イヤーには適用しない）。



## 終了合図後のフリースローの実施（2：6， 8：11a）

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， 該当するプレイヤーに対し競技規則 16：3， 16：6 または 16：9 に基づき罰則を適用し， 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 8：11a（競技終了前 30 秒間）は適用されない。

## チームタイムアウト（2：10， 競技規則解釈 3）

最後の 5 分間の開始を， 公示時計が加算式 55 分 00 秒または減算式 5 分 00 秒を示したときと定義する。

## 予備のボールの使用（3：3）

IHF， 大陸大会， 国内大会に限らずすべての大会において， 予備のボールをジャッジズテーブルのみならず， 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。

## プレイヤーとチーム役員の役割変更（4：1 ～ 4：2）

チームがプレイヤー（4：1）やチーム役員（4：2）の最大数を超えない範囲で

- ・ プレイヤーとして登録されていたものをチーム役員に
- ・ また， チーム役員として登録されていたものをプレイヤーに

登録することは許される。

しかし， プレイヤー・チーム役員の最大数を増やすことはできない。

変更した場合， プレイヤー・チーム役員のそれぞれ元の役割は公式記録からは削除される。削除されたあと元に戻ることは許されない。さらに， この「役割を交代できる」という規定を悪用するために， 登録者を意図的に削除することは許されない。個人を， プレイヤーとチーム役員の両方に登録することも許されない。

上記について IHF 大会， 大陸連盟大会， または国内大会において， 主催者の権限で独自の規則を適用する権利がある。（公財）日本ハンドボール協会では上述の波線部については適用せず， 個人をプレイヤーとチーム役員の両方に登録することを認めている。

プレーヤーとチーム役員の役割変更をしても、警告や退場の罰則は、個人としても、チーム内のプレーヤー・チーム役員としても累積回数として引き継がれる。

## プレーヤーの交代（４：４）

プレーヤーは、いつでも自チームの交代ラインを越えてコートに出入りすることが許されている。試合時間の中断中に負傷したプレーヤーがコートから出る場合は、この交代ラインの規定を免除する。

負傷したプレーヤーが治療行為を交代エリアやロッカールームで行うのが明らかであれば、当該のプレーヤーを交代ラインからコート外に出すことを強制してはいけない。また、試合の中断時間を最小限にするため、レフェリーは負傷したプレーヤーがコート外に出るのを待たずに交代プレーヤーをコート内に入れることを許可すべきである。

## コートへの入場（４：４～４：６）

不正交代は、コートから出るプレーヤーとコートに入るプレーヤーの**両プレーヤーの少なくともどちらか一方の足が、同時にコート上にある**場合、適用となる。

不正入場は、味方のプレーヤーが誰もコートから出ていないにもかかわらず、交代地域から余計に入ったプレーヤーの**両足がコート上にある**場合、適用となる。

交代ラインの不正利用は、コートから出る、あるいはコートに入るプレーヤーの両足が、交代ラインやセンターラインの外側にある場合、適用となる。

## 追加のプレーヤー（４：６，第１段落）

交代ではなく、プレーヤーが余計にコート内に入ったとき、そのプレーヤーは２分間退場となる。

もし違反したプレーヤーが特定できないときは、以下のような手順で対処する。

- － TO またはレフェリーが、「チーム責任者」に違反したプレーヤーを指名させる。
- － 指名されたプレーヤーは、個人の罰則として２分間退場となる。
- － 「チーム責任者」が違反したプレーヤーの指名を拒否したとき、TO またはレフェリーは、コート上にいたプレーヤーの中から１名を指名する。その指名されたプレーヤーが、個人の罰則として２分間の退場となる。

## 【注】

- － 違反したプレイヤーの指名は、試合が中断した際にコート上にいたプレイヤーに限る。
- － 「違反したプレイヤー」として指名されたプレイヤーが 3 回目の退場であれば、競技規則 16：6d の通り失格となる。

## プレイ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。

## 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イ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などの道具として使用することは許可されない。

## マスクやサポーターなど許される装具（4：9）

フェイスマスクやヘルメットは形や大きさによらず、許可されない。顔全体ではなく顔の一部を覆うマスクも禁じられる。

膝のサポーターは金属の部品があるものは、許可されない。プラスチックは完全に被覆しているものを使用し、被覆されないなど、安全でないものは許可されない。

足首のサポーターに限り、金属またはプラスチックなどの硬い部品は認められるが、これらすべての部分を被覆しておく必要がある。

肘のサポーターは、柔らかい材料でできている場合だけ許可される。

上記に関して各連盟とレフェリーには、例外を一切認めていない。「チーム責任者」がこの決定に異議を申し立て場合、TO またはレフェリーは競技規則 4：9 と「**服装や保護を目的とした装具に関する規定**」に基づいて最終決定をする。最終決定する上で「相手に危険を与えない」、「不当な利益を得ない」ということが最も重要な判断材料である。

この決定は、 IHF の医学委員会と共同で作られた。

詳細については「**服装や保護を目的とした装具に関する規定**」を参照にすること。

### 松やに (4:9)

“松やに”の使用は許可する。また、松やにをシューズに貯めて使用することも許可する。これは、相手に危険を及ぼさないからである。

一方、手や手首に溜めておくことは許されない。目に入ったり顔面に付いたりする可能性があるからである。これは 4:9 の通り運用する。

各国協会は、上記に追加して規制する権利を持っている。

### 負傷したプレーヤーの救護 (4:11)

衝突などにより同じチームの複数のプレーヤーが負傷した場合には、レフェリー・TO はこれらの負傷したプレー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人のプレーヤーに対し最大2名までとする。レフェリー・TO は、許可されてコートに入った者を監視する必要がある。

### 負傷したゴールキーパー (6:8)

ゴールキーパーがプレー中にボールをぶつけられると、プレーの続行は不可能である。一般的にゴールキーパーの救護は優先されるべきである。ゲームの再開方法は、以下の通り状況により異なる。

ボールがゴールエリアからプレーイングエリアに戻っている際は、インプレー中となる。

- a) ボールがサイドラインやアウターゴールラインを通過したとき、ゴールエリア内で止まっている、あるいは転がっているとき。

正しい運用 : 競技を即座に中断し、ゴールキーパーの救護の後、スローインかゴールキーパーズスロー、(中断の理由に相応しい) フリースローでゲームを再開。

- b) ボールがサイドラインやアウターゴールラインを通過する前や、ゴールエリア内で止まっている、あるいは転がっていることが確認される前に、レフェリーが競技を中断したとき。

正しい運用： 競技中断時の状況にふさわしいスローで競技を再開。

- c) ボールがゴールエリア上空にあるとき。

正しい運用： レフェリーはどちらのチームがボールを保持するか 1 ~ 2 秒待った後に競技を中断し、ボールを所持していたチームによるフリースローで再開。

- d) 空中にボールがある段階で、レフェリーが笛を吹いた場合。

正しい運用： 最後にボールを所持していたチームのフリースローで再開。

- e) ボールが当たってプレーができないゴールキーパーから跳ね返ったボールを、攻撃側プレーヤーが保持した場合。

正しい運用： 即座に競技を中断し、ボールを保持した攻撃側のフリースローで再開。

【注】 このような状況では 7 m スローを与えてはならない。レフェリーは、ゴールキーパーを保護する目的で意図してゲームを中断しており、これは競技規則 14:1b にある、明らかな得点チャンスでの「不当な笛」による中断には該当しない。

### ドリブルからのステップの開始 (7:3)

競技規則 7:3 の c, d にあるように、ジャンプして空中で「ボールを受けた」後の最初の着地は一步とは数えない (0 歩) が、「ボールを受ける」とは、パスを受けることを意味する。

ジャンプして空中にいてもドリブル後のボールをキャッチするという行為は、上記の「ボールを受ける」に該当しない。したがって、ドリブルの後、片足を地面につければ例外なく (0 歩とはせず) 第 1 歩と数える。

### パッシブの予告合図後のパスの回数のおえ方について (7:11)

競技規則解釈 4 および付録 I を参考にすること。

## 競技規則 8 : 5 注 に関連したゴールキーパーの失格 (IHF 2019 ガイドライン通達 一部改訂)

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ときに適用される。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) ボールが、前方にいるゴールキーパーとそれを追う攻撃側プレーヤーとの間にあり、ボールを後方から追いかけている攻撃側プレーヤー（つまり、前方にいるゴールキーパーを認知できている攻撃側プレーヤー）が、衝突を回避することが可能である場合。

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判定される場合もある)

## 不正入場したプレーヤーやチーム役員 (8 : 5, 8 : 6, 8 : 9, 8 : 10b)

不正入場したプレーヤー・役員への罰則とプレーの再開方法を、以下の状況により分類する。

- ・ プレーヤーかチーム役員か。
  - ・ 明らかな得点チャンスでの違反行為かそうでないか。
- a) 明らかな得点チャンスに交代ではなく、追加してプレーヤーがコートに入った場合。  
正しい運用 : 7 m スローと報告書を伴う失格を判定する。
  - b) 不正交代によりタイムキーパーや TO が、明らかな得点チャンスに笛を吹いて中断した場合。  
正しい運用 : 7 m スローと 2 分間の退場を判定する。
  - c) 明らかな得点チャンスにチーム役員がコートに入った場合。  
正しい運用 : 7 m スローと報告書を伴う失格を判定する。
  - d) 明らかな得点チャンスでない場合に役員がコートに入った場合。  
正しい運用 : フリースローを判定し、段階的罰則を適用する。

## 報告書を伴う失格の後のさらなる処罰（8：6， 8：10a， 8：10b）

報告書を伴う失格は最も厳しい罰則で， 競技規則 8：6（意図的で， 危険かつ悪質な違反行為）および 8：10（極めてスポーツマンシップに反する行為）に定められている（8：3 別段も参照）。

報告書を伴う失格は， 競技規則 8：5 および 8：9（報告書を伴わない失格）と試合中での罰則の重さは異ならないが， IHF は以下の附則を両方の規則に加えた。

「レフェリーは試合の後， 報告書を提出しなければならない。裁定委員会が更なる処罰についての決定をする立場にある。」

この附則は， 裁定委員会が更なる処罰を決めなければならないことを明確にしている。

以上の文言は， もし更なる処罰がとられた場合は裁定委員会の決定と解釈できるようになった。これは， レフェリーの事実判定後の変更もあり得る（例えば， 報告書は不要であると裁定委員会が決定する）ことを意味する。IHF は報告書を伴わない失格者には追加の処分は必要ないことを明示している。

## 失格の判定における報告書の有無について（8：5， 8：6）

以下に競技規則 8：5（報告書を伴わない）， および 8：6（報告書を伴う）の区別について述べる。

- a) 何が， 『あまりにも無謀な行為』か？
  - ・ 暴力あるいは暴力に類似した行動
  - ・ 適当なふるまいとは思えない感覚を持つほどの冷酷または無責任な行動
  - ・ 自制できず他者を殴る行為
  - ・ 悪意のある行動
- b) 何が， 『あまりにも危険』か？
  - ・ 無防備な相手に対する行為
  - ・ 相手プレーヤーを負傷の危険にさらすとても危険で深刻な行動
- c) 何が， 『意図的な行動』か？
  - ・ 計画的で故意に悪意を持った行動
  - ・ 相手の行動を阻止するために相手の身体に対する攻撃的意思を持った行動
- d) 何が， 『悪質な行為』か？
  - ・ 相手が準備できていない状況での予期せぬ行動
- e) 何が， 『競技の状況とかけ離れた』か？



- ・ ボールを所有しているプレーヤーから離れた場所で行われる行動
- ・ ゲーム戦術に全く関係のない行動

### コートプレーヤーのゴールエリア侵入 (8:7f)

チームがゴールキーパーなしでプレーしていてボールの所持を失った場合、自チームが有利になるためにコートプレーヤーが自陣のゴールエリアに立ち入った場合も(8:7fを適用して)段階的罰則を与える。

### つばを吐く (8:9, 8:10a)

誰かにつばを吐くことは、攻撃に類似した行動と考え、競技規則 8:10a (報告書を伴う失格)を適用する。『つばが相手に命中する』(8:10) ことと、『つばが相手に当たらない(吐こうと試みる)』(8:9)との違いは、以前からの解釈の通りで変わらない。

### 競技終了前 30 秒間 (8:11a, 8:11b)

競技終了前 30 秒間とは、正規の競技時間における後半の終わりだけでなく、各延長の後半も含める。この競技終了前 30 秒間の開始は、公示時計が 29 (59) 分 30 秒 (延長の場合は 4 (69 または 79) 分 30 秒、減算式の場合は 0 分 30 秒)を示したときと定める。

### “3 m の距離を確保しない” とき (8:11a)

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、事実観察や判断に基づいて行われる(競技規則 17:11)。

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 8：11a を適用する。

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 8：11a を適用しなければならない。

3 m より近い位置にいるが， スローの実施を積極的に妨害しなかった場合， 罰則を適用しない。各種スローの実施の際， 3 m より近い位置にいて， シュートをブロックしたり， パスをインターセプトしたりした場合も競技規則 8：11a を適用する。

### 競技終了前 30 秒間における身体的な違反に対する失格（8：11b）

競技終了前 30 秒間での防御側プレーヤーによる競技規則 8：5 または 8：6 の違反による失格では， いずれも失格 + 7 m スローを判定する。競技規則 8：6 の【注】の通りでは報告書を伴うが， 競技規則 8：5 の違反では報告書は伴わない失格 + 7 m スローと競技規則を変更した。

### 競技終了前 30 秒間でのアドバンテージについて（8：11b 最終段落）

違反の後， パスを受けたプレーヤーが得点できなかった， あるいは次のパスでプレーヤーが継続したときは， レフェリーは競技を中断し， タイミングが遅くなったとしても 7 m スローを与える。

競技時間中であっても終了の笛と同時であっても， **違反**があればいわゆるノータイムの 7 m スロー（2：4 第 1 段落）を行って競技規則 8：11b は適用されることになる。この状況におけるレフェリーの判定は（17：11 における）事実判定である。

ゴールエリアを離れたゴールキーパーに対して与えられる失格（8：5）が競技終了前 30 秒間に起こった場合は， 7 m スローを与える。これは競技規則 8：5 の最終段落に該当する場合もあれば， 競技規則 8：6 に該当する場合も有り得る。

## ビデオ判定の導入（9：2）

ビデオ判定の導入によって、得点かどうかの判定が必要とされる場合、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、より長い期間が必要となる。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。

詳細については、[ビデオ判定システム規定](#)を参照にすること。

## スローインの実施（11：4）

スローインは、サイドラインを超えてコート内に向けてボールを投げ入れることで実施と見なす。

## 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ーヤーは、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、スローを行うプレー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。

## 各種スローの実行（第 15 条）

スローを実行するときの違反の例は、[競技規則 15：7 第 3 段落](#)と[競技規則 15：8](#)に包括して記載している。ドリブルや床にボールを置くこと（再びそれを拾わなくても）は、違反である。同様に、ゴールキーパーをスローを除いてボールが床に触れたままの状態でスローを行うことも違反である。

この場合、[競技規則 15：7](#) および [15：8](#)（やり直しを実施する場合と違反として判定する場合）に従って扱われる。

## 失格を宣告されたプレーヤー・チーム役員（16：8）

失格を判定されたプレーヤー・チーム役員は、速やかにコートと交代地域を去らなければならない。また、その後自分のチームとのいかなる接触もしてはならない。

競技の再開後に失格したプレーヤー・チーム役員が上記の規定を違反した場合、レフェリーはさらなる違反行為として報告書を提出しなければならない。

これらの失格を判定されたプレーヤー・チーム役員のさらなる違反に対して、競技上の罰則を付加することはできない。つまり、さらなる違反によりコート上でプレーヤーを減らすことは有り得ない。これは、失格となったプレーヤー・チーム役員が再びコートに入ってきた場合も同様である。

## 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。

## プレーヤーを危険にさらす観客（17：12）

競技規則 17：12（競技の一時的中断、試合の中止）では、プレーヤーを危険にさらす観客がいる場合のことも想定している。プレーヤーを危険にさらす例として、レーザーポインターの使用や物を投げることが想定される。

このような場合、以下のような処置がとられることになる。

- － 必要なら、ゲームをすぐに中断し、継続しない。
- － 該当する観客に妨害を止めるよう命じる。
- － 必要なら、該当する観客を連れ出し、該当者がすべて会場を出てからゲームを再開する。
- － ホームチームに、安全対策を追加するよう命じる。
- － 報告書。

競技の中断時にこのような事象があった場合、競技の再開は競技規則 13：3（中断に相応しいスローによって再開）を適用する。

明らかな得点チャンスの状況で競技が中断されれば、 競技規則 14:1c (7 m スロー) を適用する。

これら以外の状況では、 競技が中断されたときにボールがあった地点から、 ボールを所有していたチームによるフリースローで競技が再開される。

# 服装や保護を 目的とした装具に 関する規定



*Regulations on Protective Equipment &  
Accessories*

**(公財) 日本ハンドボール協会**

*Japan Handball Association*

## フェイスマスクや着用することができない装具

許されるもの / 許されないもの（4：9）



### 服装や保護を目的とした装具に関する規定



2025年7月1日

（公財）日本ハンドボール協会競技・審判本部

IHF 国際ハンドボール連盟（2024年3月発表）を基準とする。

**全日本大会では実施を原則**とし、ブロック、都道府県大会では推奨とする。


いずれの場合もプレーヤーの発達段階や健康状態、開催時期の天候等を十分に考慮した上で、最終的にその運用については、主催者によって決定することができる。

※ 異なる運用をする場合は、主催者はその運用を大会要項に定めることとする

#### 1 頭部や顔への装具

品目	例	国内	国際	条件
①ヘルメット		不可	不可	ヘルメットは使用できない。
②マスク	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">             ※1         </div> <div style="text-align: center;">             ※2         </div> </div>	可 ※1	不可	<p>国際大会では、顔の一部のみを覆うものであっても、マスクを使用することはできない。</p> <p>※1 国内大会では、表情が読み取れ、<u>柔らかい素材であれば</u>、主催者の判断で使用を認める。</p> <p>※2 フェイスシールドなど顔面に密着しない装具は、不可とする。</p>
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 ※3	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。 ※3 はちまきは、たれている部分が長いと、周囲のプレーヤーの目などにあたり危険を及ぼすことがある。 国内大会では、主催者が、はちまきの結び目からたれている部分が短くなっており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>フレームが硬い材質（バンド付）</p>	主催者が規定 ※4	不可	国際大会では、スポーツめがねやゴーグルであっても、フレーム上部が硬い材質のものは使用できない。 ※4 国内大会では、「スポーツゴーグル」として市販等されているものであれば、その使用を認める。



#### 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
①肩の装具		可	可	肩の装具は、柔らかく、薄手の材質であれば使用できる。 色は問わない。
②アームスリーブ		可 ※5	可	アームスリーブは、薄手の材質で、ユニホ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。 ※5 国内大会では、ユニホームに使用されている色であれば、使用を可能とする。 使用の際は、チームで統一した色とすること。 両腕に使用する場合、左右同色でなければならない。



## 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肘サポーター (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、動きを良くし、肘が床を滑る際に適した構造でなければならない。
③ネオプレン (合成ゴムの肘サポーター：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、動きを良くし、肘が床を滑る際に適した構造でなければならない。
④肘の装具		可 ※6	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。 硬い部分をすべて柔らかい素材で覆うことで、相手に危害を加えないと判断できれば使用できる。 ※6 国内大会では、広い1枚のパットを用いたサポーター（左図（ ）内のサポーターを参照）は、保護目的であれば使用を認める。
⑤肘の装具		不可	不可	（おき出しになっているかどうかに関わらず）硬い部分を伴う装具は、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。</p> <p>色は問わない。</p> <p>硬い部分をすべて柔らかい素材で覆うことで、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枚のパットを用いたサポーターは、保護目的であれば使用できる。</p> <p>色は問わない。</p>
③ネオプレンの膝サポーター (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(合成ゴム)材質の膝あては使用できる。</p> <p>パット部分はエンボス加工されており、動きを良くし、膝が床を滑る際に適した構造でなければならない。</p>
④膝の装具		不可	不可	<p>硬い部分がお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	条件
	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 ※7	可	<p>硬い部分をすべて柔らかい素材で覆うことで、相手に危害を加えなければ使用できる。</p> <p>国際大会では、装具と装具を覆うためのテープは、靴下と同色でなければならない。</p> <p>※7 国内大会では、靴下と同色でなくても使用を認める。</p>
②足首の固定具		可 ※8	可	<p>硬い部分がなければ使用できる。</p> <p>国際大会では、装具と装具を覆うためのテープは、靴下と同色でなければならない。</p> <p>※8 国内大会では、靴下と同色でなくても使用を認める。</p>
③足首の装具		不可	不可	硬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>

- プレーヤーはユニホームの下に、パワーパンツ、コンプレッション ショーツ、インナーハーフパンツ、レギンス、長そでなどのウェアを使用できる。

ユニホームの外に見える場合は、以下の規定が適用される。

- アンダーシャツは、ユニホーム（シャツ）の大部分を占めている色と同色であれば使用できる。
- サイクリングパンツなどユニホーム（短パン）の下に履くものは、ユニホーム（短パン）の大部分を占めている色と同色であれば使用できる。ただし、黒色は例外として、ユニホーム（短パン）の色とは関係なく使用できる。  
 ※ 例) チームのユニホーム（短パン）が白色の場合、白のサイクリングパンツをはいているプレーヤーと黒色のサイクリングパンツをはいているプレーヤーが混在していても差し支えない。
- アンダーシャツの色は、チームで統一された色でなければならない。
- すべてのプレーヤーは靴下を履かなければならず、その色はチームで統一された色でなければならない。
- 膝下の装具（例えばふくらはぎへのコンプレッションスリーブ、足首の装具など）は、靴下と同色であること（国内では、足首の装具については、靴下と同色でなくてもよい）。
- 肘や膝の装具（1カ所のみを保護する装具）の色は問わない。

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。

品目	例	国内	国際	条件
③長袖のアンダーシャツ		可 ※9	可	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。 ※9 国内大会では、ユニホームに使用されている色のアンダーシャツの使用を可能とするほか、半そでのユニホームと同色・同じデザインの長そでのユニホームの使用を認める。 ただしいずれの使用であっても、チームで統一した色とする。
		可 ※10	不可	ユニホ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。 ※10 国内大会では、ユニホームに使用されている色（大部分を占めていなくてもよい）であれば使用を認める。 ただしいずれの使用であっても、使用する際は、チームで統一した色とする。
④サイクリングパンツ、ウォームパンツ (股下の短いもの)		可	可	薄手の材質で、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。
		一部可	一部可	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。黒色については短パンと異なった色であっても使用を認める。
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等を使用できる。



品目	例	国内	国際	条件
⑥タイツ、サイクリングパンツ (股下の長いもの)	  	可 ※11	一部 可	<p>コートプレイヤーの長ズボンの着用は認められていないが、タイツ、長いサイクリングパンツ等は使用できる。</p> <p>※11 国内大会では、短パンと同色★または黒色(短パンと異なった色であっても)であれば、医療的配慮、低気温等に防寒対策を目的とした長ズボン、タイツ、長いサイクリングパンツ等、複数の部位を覆うものの使用を認める。</p>
⑦靴下		可	可	<p>靴下は、同色を基本とする。 (写真のように、ロゴやデザインが異なっても、離れた場所から同色と確認できれば使用できる)</p>
⑧ゴールキーパーとなるコートプレイヤーのユニホーム(上着)	  	可 ※12	可	<p>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ユニホームを使用すること。</p> <p>国際大会では、前後の番号の位置に穴を開ける場合、その穴は透明なカバーをつけなければならない(穴を開けただけでは使用できない)。</p> <p>※12 国内大会では従来通り、ビブスに穴を開けただけのものでも使用を認める。</p>
⑨チーム役員 の服装	  <p>※13</p>	可	可	<p>スポーツウェアか平服を着用する。</p> <p>※13 着用する服は、相手チームのコートプレイヤーと、はっきり区別できる色であること。</p>

## 11 アクセサリー

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	柔らかい素材のみできている、単色のものでは使用できる。 装着は上腕部への装着とし、幅約 5 cm 程度とする。
④短いリストバンド		可 ※14	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。 国際大会では、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。 ※14 国内大会では、ユニホームと同色でなくても使用を認める。

品目	例	国内	国際	条件
⑤長いリストバンド	 	可 ※15	可	<p>長めの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。</p> <p>国際大会では、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。</p> <p>※15 国内大会では、ユニホームと同色でなくても使用を認める。</p>
⑥手首の装具		可 ※16	可	<p>硬い部分が完全に覆われていれば、手首への装具は使用できる。</p> <p>国際大会では、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。</p> <p>※16 国内大会では、ユニホームと同色でなくても使用を認める。</p>
⑦手袋 グローブ		不可	不可	<p>コート上で手袋やグローブは使用できない。</p> <p>ゴールキーパーも同様である。</p> <p>交代地域での防寒具としての使用は認める。</p>
⑧フィンガーバンド		不可	不可	<p>フィンガーバンドは使用できない。</p>
⑨靴への松ヤニ		可 ※17	可	<p>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ことができる。</p> <p>他の部位に松ヤニをためておくことはできない。</p> <p>※17 国内大会では、会場使用の際の条件によって、靴への松ヤニを認めない場合もある。</p>



チームタイムアウト  
電子申請システム  
規定



*Electronic Team Time-Out Regulations*

**(公財) 日本ハンドボール協会**

*Japan Handball Association*

## チームタイムアウト電子申請システム規定

チームはグリーンカードを使用する代わりに、電子機器のブザーボタンを押すことによって、直接チームタイムアウトを請求することができる。

ブザーボタンは公示時計に直接接続されており、ブザーボタンが押されると、競技時間は自動的に停止する。チームタイムアウトが請求されたことをすべての関係者に知らせるために、請求は音で示される。

電子機器を用いた申請においても、チームタイムアウトの請求回数は競技規則に則った回数適用され、自チームがボールを所持しているときにのみ、チームタイムアウトを請求することができる。

チームタイムアウトを請求する権限があるのは、チーム役員のみである。

チームタイムアウト電子申請システムの誤り、または誤って使用された場合、以下の内容を適用する。

1. 相手チームがボールを所持しているときに、チームタイムアウトを請求した。
  - (a) ブザーボタンを押してチームタイムアウトを請求したチーム役員に対して、段階的罰則を適用する（ただし、本規定 9. を参照）。
  - (b) ボールを所持していたチームに、7 m スローを与える。
  - (c) 不正にチームタイムアウトを請求したチームは、チームタイムアウトの請求権を 1 つ失う（これにより当該チームのチームタイムアウトの請求合計数が、1 つ減ることになる）。
  
2. 相手チームがボールを所持、なおかつ明らかな得点チャンスをえているときに、チームタイムアウトを請求した。
  - (a) ブザーボタンを押してチームタイムアウトを請求したチーム役員に対して、競技規則 8:10b に基づき、報告書を伴う失格とする（ただし、本規定 9. を参照）。
  - (b) ボールを所持していたチームに、7 m スローを与える。
  - (c) 不正にチームタイムアウトを請求したチームは、チームタイムアウトの請求権を 1 つ失う（これにより当該チームのチームタイムアウトの請求合計数が、1 つ減ることになる）。

3. **本規定** 1, 2, 6, 8 に記載されている状況が、競技終了前 30 秒間に生じた場合、チーム責任者は、7 m スローまたはボールの所持（フリースロー）のいずれかを選択する権利を有する。
- チーム責任者によってボールの所持が選択された場合、競技を中断したときにボールのあった位置から、フリースローによって競技は再開される。
4. 自チームがボールの所持を失った直後にチームタイムアウトを請求し、それが意図的ではないことが明らかなる場合。
- (a) 不正にチームタイムアウトを請求したチームは、チームタイムアウトの請求権を 1 つ失う（これにより当該チームのチームタイムアウトの請求合計数が、1 つ減ることになる）。
  - (b) 中断の理由に相応しいスローで競技を再開する。
5. 以下のいずれかの状況で、自チームがボールを所持している間に、チームタイムアウトを請求した場合。
- (a) 4 回目のチームタイムアウトを請求した。
  - (b) 試合の後半残り 5 分間に、2 回目のチームタイムアウトを請求した。
  - (c) 前半もしくは後半のいずれかで、それぞれの最大請求となる 2 回のチームタイムアウトをすでに請求しているにもかかわらず、3 回目のチームタイムアウトを請求した。
  - (d) 延長戦で、チームタイムアウトを請求した。
  - (e) 同じ攻撃中に、2 回目のチームタイムアウトを請求した。

その判断は、以下の内容を適用する。

インプレー中に、チームタイムアウトの請求がなされた場合。

- (a) ブザーボタンを押してチームタイムアウトを請求したチーム役員に対して、段階的罰則を適用する（ただし、本規定 9. を参照）。
- (b) 相手チームのフリースローで、競技を再開する。

競技の中断中に、チームタイムアウトの請求がなされた場合。

- (a) ブザーボタンを押してチームタイムアウトを請求したチーム役員に対して、段階的罰則を適用する（ただし、本規定 9. を参照）。
- (b) 中断の理由に相応しいスローで、競技を再開する。

- 5 (c) および 5 (e) により不正にチームタイムアウトを請求したチームは、チームタイムアウトの請求権を 1 つ失う（これにより当該チームのチームタイムアウトの請求合計数が、1 つ減ることになる）。
6. 相手チームがボールを所持しているときに、上記 5. に記載されている状況が生じた場合、競技規則 8:10b に基づき、ボールを所持しているチームに対して、7 m スローを与える。
7. 誤ってブザーが鳴った場合、ブザーを鳴らした者に対して罰則は適用されない。競技中断時の状況にふさわしいスローで競技を再開する。
8. プレーヤーがブザーボタンを押し、チームタイムアウトを請求した場合。
- (a) ブザーボタンを押したプレーヤーに対して、競技中断時の状況に応じて競技規則 4:6 もしくは 8:10b に基づき罰則を適用する。
  - (b) 違反を犯したチームがボールを所持していたならば、相手チームのフリースローで、競技を再開する。中断のときに相手チームがボールを所持していたならば、相手チームに 7 m スローを与える。
  - (c) 不正にチームタイムアウトを請求したチームは、チームタイムアウトの請求権を 1 つ失う（これにより当該チームのチームタイムアウトの請求合計数が、1 つ減ることになる）。
9. TO もしくは両レフェリーが、不正にチームタイムアウトを請求した者を特定できなかった場合、上記に従ってチーム責任者に対して罰則を適用する。
10. 電子申請システムに技術的な不具合が生じた場合、チーム役員はジャッジズテーブルに行き、口頭でチームタイムアウトを請求することができる。ブザーボタンを押した瞬間が、チームタイムアウトを請求した時間として有効となる。

# ビデオ判定 システム 規定



*Video Replay Regulations*

**(公財) 日本ハンドボール協会**

*Japan Handball Association*

## ビデオ判定システム規定

### はじめに

ビデオ判定は、レフェリーがコート上の行為をはっきりと観察することができず、判定の前に再度状況の確認を望む場合、すぐにテレビ画面上で状況を確認できることを可能性にする。具体的には、レフェリーがコート上での観察に加え、テレビ画像を参考にすることを決定する重要な試合の状況であることを指す。

### ビデオ判定システム（以下、VR）が使用される可能性がある状況

No.	状況	概要説明
1	得点したかどうか	ボールが完全にゴールラインを越えたかどうかを判断する場合。
2	得点したかどうか	ボールが完全にゴールラインを越えたのは、競技時間終了や競技中断の前なのか、後なのかを判断する場合。
3	重大かつ不当な行為	レフェリーの視野外、オフザボールの状況で起きた場合。
4	失格 (レッドカード)	レフェリーが違反したプレイヤーのユニホーム番号を、正確に特定するため。
5	コート上での衝突	2人(もしくはそれ以上)のプレイヤーによる衝突で、レフェリーがどのプレイヤー(もしくは複数のプレイヤー)が罰せられるべきかについて、重大な疑念を持つ場合。
6	不正交代	ジャッジズテーブルから、明確な判断ができなかった場合。
7	シミュレーション	レフェリーが段階的罰則を適用すべきか、あるいはシミュレーションによってレフェリーの判断を欺こうとしているかどうかについて、重大な疑念を持つ場合。
8	競技規則第8条	レフェリーが2分間の退場を適用すべきか、あるいは8:5, 8:6, 8:9, 8:11に基づく失格を適用すべきかどうかについて、重大な疑念を持つ場合。
9	競技終了前30秒間でゲーム状況が変わるような場面 (競技終了合図のあとに行われる最後の一投を含む)	レフェリーが、7mスローの判定、または得点を決めたプレイヤーによる違反について、重大な疑念を持つ場合。

No.	状 況	概 要 説 明
10	チームタイムアウトの電子申請	チームタイムアウトの電子申請システムの技術的な故障により、ブザーボタンが押されたときにどちらのチームがボールを所持していたかについて、TO またはレフェリーが重大な疑念を持つ、あるいは誰がブザーボタンを押したかについて TO が重大な疑念を持つ場合。
11	その他	抗議につながる可能性がある判定の場合。

#### 備 考：

1. いかなる状況においても両レフェリーは、コート上での事実観察に基づいた判定を下さなければならない。VR は、レフェリーが正しい判定を下すことに重大な疑念を持つ場合、あるいは様々な理由によりコート上の状況を観察できなかった場合にのみ使用される。
2. 両レフェリーが VR での確認の際に誤った判定がなされていた、または違反が判定されていなかった状況を確認した場合、VR で検証された事実に基づいて、その判定を修正する必要がある。これは、確認された状況と同時またはその直前に発生した状況にのみ適用される。
3. TO は、前表 No. 6, 10, 11 が関連する状況、またはコート外での失格に関わる状況でのみ VR を使用できる。No. 3 に関連する状況において、両レフェリーに対して、VR を使用するよう要求することがある。
4. 該当する場合、VR を使用するかどうかの決定は、両レフェリーと TO の裁量によって行われる。両レフェリーまたは TO の観察に基づく VR 検証による事実判定は、最終的なものである。積極的に「VR」の合図を MO に向けて示したプレーヤーまたはチーム役員に対して、競技規則 8:7 ~ 8:8 に従い、段階的罰則が与えられる。

## VR 手順

手順	実施すべきこと
1	TO と両レフェリーは、VR を要請することができる。要請の際には、タイムアウトは必須である。
2	両レフェリーはタイムアウトを取り、「VR」のジェスチャーによって、VR を使用し状況を確認することを示す。
3	両レフェリーは TO に対し、VR を使う理由を説明し協議する。もしも特定の状況で、競技規則に従って VR を使用することが認められていない場合、TO は介入しなければならない。
4	結論が出るまで、両レフェリーは VR テーブルの画面前に立ち、TO がプレイヤーとチーム役員を管理する。
5	VR での確認終了後、VR が明確かつ決定的な映像で証明できる場合に限り、レフェリーは判定する、あるいは判定の修正をすることができる。
6	もしも VR で決定的な映像が確認できず、レフェリーが判断することができない場合、レフェリーの事実観察による判断となる。両レフェリーは、重大な疑念を持つ場合、TO に助言を求めることができる。
7	延長戦を含め、試合終了直前または終了時点で VR が要請された場合、レフェリーは VR に基づく決定が行われるまで、両チームをコート上に留めておかなければならない。
8	VR での確認は、可能な限り迅速に実施されなければならない。もしも VR に技術的な問題が発生したならば、その時間が延長されることもある。
9	VR での確認が終了したら、レフェリーは両チームのチーム責任者、ジャッジズテーブル、会場内の観客に対して、最終決定を明確に伝えなければならない。
10	VR は、両レフェリー（または TO）のみが、VR テーブル上で使用および確認することができ、それ以外の許可のない者の立ち入りは、認められない。
11	TO と両レフェリーは、競技開始前に、VR 機器の確認を行わなければならない。
12	TO と両レフェリーは、中断を最小限に抑えるための基本原則に従わなければならない。



## 様々な状況における任務分担

状 況	誰が VR 使用を示すのか	誰が最終判断をするのか
ボールが完全にゴールラインを越えているかどうか（得点かそうでないか）の判定について。	両レフェリー	両レフェリー
ボールが完全にゴールラインを越えたのが、競技時間が終了する前か後か（得点かそうでないか）について。	両レフェリー	両レフェリー
レフェリーの視野外、オフザボールの状況で起きた重大かつ不当な行為。	両レフェリー TO	両レフェリー
レフェリーが違うプレイヤーに対して、レッドカード（失格）を示してしまった。	両レフェリー	両レフェリー
2名以上での、衝突の場合。	両レフェリー	両レフェリー
ジャッジズテーブルから、不正交代がはっきりと特定されなかった。	TO	TO
チームタイムアウトの電子申請が、（誤って）使われた。	TO	TO
両レフェリーが、競技規則第8条に基づく失格を適用すべきかどうかについて、重大な疑念がある。	両レフェリー	両レフェリー
両レフェリーが競技終了前30秒間において、競技規則8:11aまたは8:11bに基づく重大な疑念がある（もしくはTOから合図があった）。	両レフェリー	両レフェリー
競技終了前30秒間におけるゴールキーパー不在の状況（レフェリーが7mスローを判定すべきかどうかについて、確信が持てない）。	両レフェリー	両レフェリー

## 付 録

- 付録 1)** トレーニング・サポート : パッシブプレーの予告合図後の 4 回目のパスまでとその後について示している。
  
- 付録 2)** 交代地域で使用できる（持ち込み可能な）技術的機器に関する具体物および使用例, 留意点などについて示している。

## 付録 1

### “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回のパスとしてカウントするかどうか？」

#### 4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チームのプレイ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

#### 4 回目のパスの後

例	4 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



## 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ゲート(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"> <li>○携帯電話・スマートフォン                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・交代地域外にいるチーム関係者と交信すること</li> <li>・選手の負傷に伴う救急車や医療関係者と交信すること</li> <li>・選手が生徒の場合は保護者と交信すること</li> </ul> </li> <li>○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"> <li>・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</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○交代地域を離れて使用しても可能</li> <li>○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</li> <li>●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"> <li>→ 交代地域にいる者に交代地域外へ取りに行かせる</li> </ul> </li> <li>●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"> <li>→ 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</li> </ul> </li> <li>○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</li> </ul>
情報端末		<ul style="list-style-type: none"> <li>○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"> <li>・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</li> <li>・交代地域内で分析作業を行うこと</li> <li>・選手の生体情報や位置情報を送受信すること</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○交代地域内外を問わず使用ができる。</li> <li>●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"> <li>→ 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</li> </ul> </li> </ul>
ウェアラブルデバイス		<ul style="list-style-type: none"> <li>○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"> <li>・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</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○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</li> <li>○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</li> </ul>

# コートとゴールに 関するガイドライン



*Guidelines for Playing Courts and Goals*

**(公財) 日本ハンドボール協会**

*Japan Handball Association*

- (a) コート（図 1a, 1b, 1c）は大きさ  $40 \times 20$  m の長方形である。2 本の対角線の長さを測ってコートを確認しなければならない。コーナーの外側から対角のコーナーの外側までの長さは  $44.72$  m でなければならない。コート半分の対角線の長さは、各コーナーの外側から対角のセンターラインの中線の外側までで  $28.28$  m でなければならない。

「ライン」と呼ばれる線を引いてコートを設定する。（ゴールポストの間の）ゴールラインの幅はゴールポストと同じで  $8$  cm，その他のラインの幅はすべて  $5$  cm である。コート内で隣接する領域を区画するラインの代わりに、隣接する領域の床の色を変えることもできる。

- (b) ゴールの前にあるゴールエリアは、 $3 \times 6$  m の長方形と、その左右に接合する半径  $6$  m の 2 つの四分円から成る。まず、ゴールラインと平行に、ゴールラインの後端からゴールエリアラインの前端までの距離が  $6$  m となるように、長さ  $3$  m の直線を引く。この直線の両端と接続するように、各ゴールポストの後内角を中心とした半径  $6$  m の四分円弧を 2 つ引く。ゴールエリアを区画する 1 本の直線と 2 つの四分円弧を合わせて、ゴールエリアラインと呼ぶ。2 つの四分円弧とアウターゴールラインの交点 2 つの間の距離は、外側で  $15$  m となる（図 5）。

- (c) 破線のフリースローライン（ $9$  m ライン）は、ゴールエリアラインより  $3$  m 外側に、ゴールエリアラインと平行に、そしてこれと同心円状に引く。線の長さも間隔も  $15$  cm である。線をそれぞれ直角に、そして放射状に切り離さなければならない。曲線部分での長さは、外側の弦で測る（図 5）。

- (d) 長さ  $1$  m の  $7$  m ラインは、ゴールラインの後端から  $7$  m ラインの前端までの距離が  $7$  m となるように、ゴールの正面にゴールラインと平行に引く（図 5）。

- (e) ゴールの正面にあるゴールキーパーライン（ $4$  m ライン）は長さ  $15$  cm である。ゴールラインの後端から  $4$  m ラインの前端までの距離が  $4$  m となるように、ゴールラインと平行に引く。すなわち、両ラインの幅も  $4$  m の距離の中に含まれることになる。

- (f) プレーイングエリアの周囲には、サイドラインに沿って幅 1 m 以上の、アウターゴールラインの後方に幅 2 m 以上の安全地帯を設けなければならない。
- (g) 各アウターゴールラインの中央にゴール（図 2）を設置する。床またはゴール後方の壁面に、ゴールをしっかりと固定しなければならない。ゴールは内のりで高さ 2 m、幅 3 m である。ゴールの枠は長方形でなければならない。内のりの対角線の長さが 360.5 cm となることを意味する（360 cm 以上 361 cm 以下で、1 つのゴールにおいて誤差は 0.5 cm 以内でなければならない）。  
ゴールポストの後面はゴールライン（およびアウターゴールライン）の後端に一致し、したがってゴールポストの前面はアウターゴールラインより 3 cm 前に位置することになる。  
ゴールポストおよび、これを連結するクロスバーは、同質の素材（木材、軽金属、合成物質など）で作られ、その断面は角を半径  $4 \pm 1$  mm の円で丸めた 1 辺 8 cm の正方形である。また、コートから見えるゴールポストとクロスバーの 3 面を、対照的な 2 色で帯状に塗り、背景からも目立つようにしなければならない。同じコート上の 2 つのゴールは同色でなければならない。  
ゴールポストとクロスバーが連結している角は、それぞれの方向に 28 cm の長さで同色に塗る。他のすべての部分は幅 20 cm の帯状に色を塗る。ゴールに入ったボールがすぐに跳ね返ってきたり、ゴールの外に抜け出たりしないように、ゴールネットと呼ばれる網をゴールに張らなければならない。必要なら、ゴールラインより後方のゴール内に、追加のネットを張ることもできる。ゴールラインから 60 cm 以上、約 70 cm 離れた位置に、この追加のネットを張らなければならない。
- (h) ゴールネットの奥行きは、上部でゴールラインから後方に 0.9 m、下部で 1.1 m、誤差はいずれも 0.1 m でなければならない。網目は  $10 \times 10$  cm 以下でなければならない。少なくとも 20 cm ごとに、ネットをゴールポストとクロスバーに固定しなければならない。ボールがゴールネットと追加のネットの間に入ってしまうないように、2 つのネットを互いに結んでもよい。
- (i) アウターゴールライン中央付近で、ゴールの後方へ約 1.5 m 離れたところに、幅 9 ~ 14 m、床から高さ 5 m の垂直な防球ネットを張らなければならない。



- (j) 片方のサイドライン付近の、交代地域の中央にジャッジズテーブルを設置する。机の長さは 4 m 以下で、視界を確保するためにコート床より 30 ~ 40 cm 高く設置しなければならない。
- (k) 許容誤差の詳記がある場合を除いて、上記すべての測定値は国際標準化機構規準（1989 年 ISO 2768 - 1）に適合していなければならない。
- (l) ハンドボールのゴールは、（公財）日本ハンドボール協会競技用具検定規程に適合していなければならない。

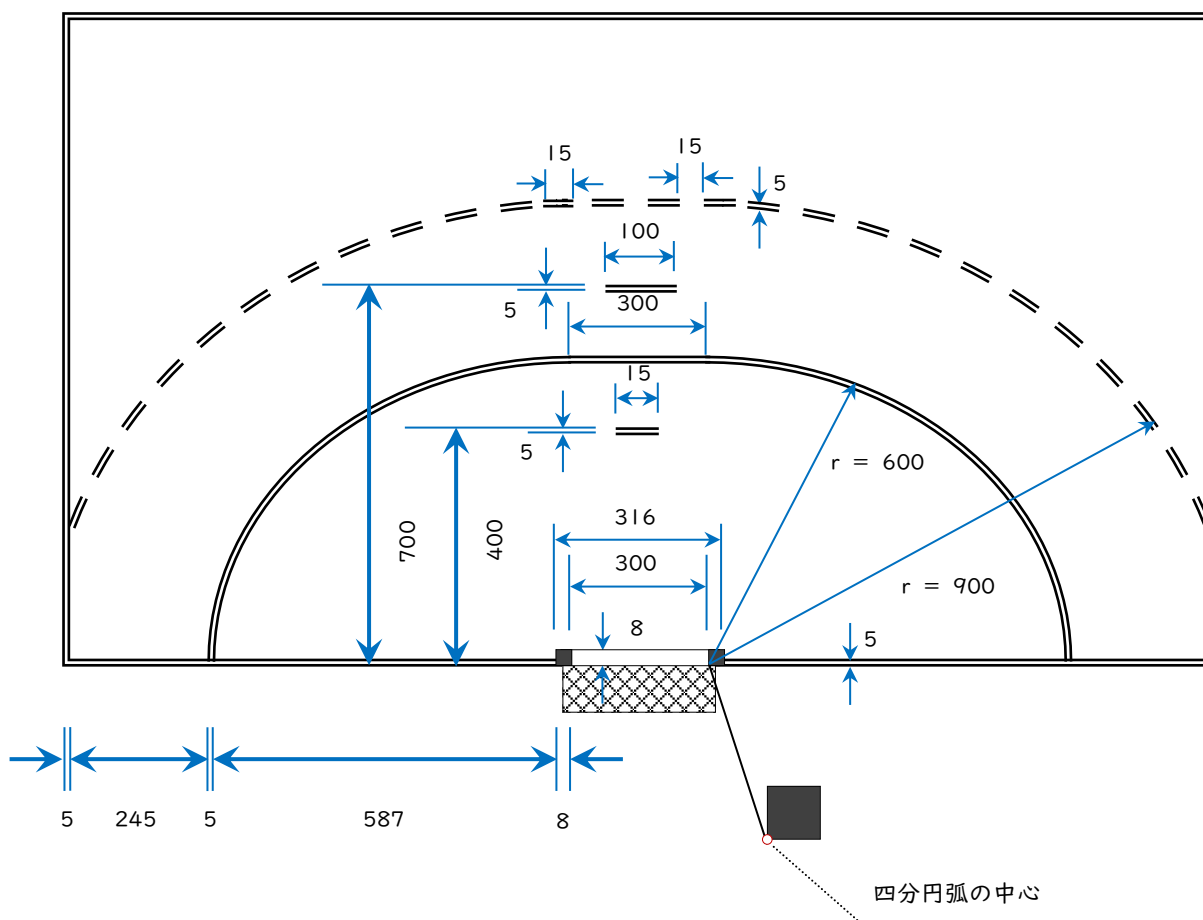


図 5 ゴールエリアとその周辺

(単位は cm)