

2025 競技規則変更（2025 年 7 月 1 日 IHF 施行）について



2025 年 3 月 1 日 IHF 通知

2025 年 6 月 1 日 JHA 通知

（公財）日本ハンドボール協会 競技・審判本部
競技規則研究専門委員会

2025 年 3 月 1 日付で、国際ハンドボール連盟（IHF）競技規則審判委員会（PRC）は、2025 年 7 月 1 日に施行する競技規則書を発行しました。

日本ハンドボール協会においても、IHF 同様 2025 年 7 月 1 日より施行とします。

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します。

《記載内容の変更の概要》※文言の修正等は除く

○ベンチ入りのプレーヤーおよびチーム役員の人数

- 4 の 1 チームは 16 名までのプレーヤーで構成される。（変更前：14 名）
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。（変更前：4 名）

○ゴールエリアへの侵入の定義

- 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。
(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。

（変更前：「ゴールエリアに侵入する」とは、ゴールエリアラインに触れるということではなく、明らかにゴールエリア内に踏み込むことを意味する。）

○「競技中」の定義（※変更前は記載されていなかったが、明文化された）

第 7 条（冒頭）

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スローやスローインが判定されるまでを、「競技中」と見なす。

○キャッチ後の歩数（※変更前は記載されていなかったが、明文化された。ドリブル後のボールのキャッチは、「1 歩」と数えること。）

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。

（参考）ガイドライン

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。

○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

・7 m スローの際の、GK の頭部へのシュート直撃

8 の 8

(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。

（変更前：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として記載）

※変更のねらい

7 m スローの際は、ゴールキーパーの頭部にボールが直撃した場合、失格と判定すべきと従来から記載されていた。この点については、これまでも重すぎるのではないかという議論がな

されていた。しかし、近年の競技規則変更により、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際は、即座に 2 分間退場を判定すべき行為として記載された。ゴールキーパーの頭部にボールが直撃するという同様の行為に対し、罰則適用の重さが異なっていたため、今回の変更により整合性がとられると考える。

また、通常のシュートとの整合性に加え、ボールの質が変わり、仮に直撃したとしても、GK にとって重篤な状況になる報告が近年なかったこともあると考える。

そして、この変更の前提には、スポーツマンシップの考え方に則り、相手に危害を与える行為を行わないという考え方がある。

・終了合図後のフリースローの際の、DF プレーヤーの頭部へのシュート直撃

(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。

(変更前：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として記載)

※変更のねらい

前述同様、ゴールキーパーあるいは防御側プレーヤーの頭部にボールが直撃するという同様の行為に対し、罰則適用の整合性がとられると考える。

また、7m スローと同様、整合性に加え、ボールの質の変化、スポーツマンシップに則り、相手に危害を与える行為を行わないという考え方がある。

・チーム役員がコート外からのボールやプレーヤーに触れることで、競技を妨害する (8 の 8 j)

(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)。

(変更前：現行の競技規則では、8:10b (i) には、「競技中にチーム役員が競技を妨害した場合」、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であることが記載されていた)

※変更のねらい

今回記載された具体例について、変更前は、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 (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。と解釈される行為であったと考える。

しかし、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の具体例として、「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」というケースは、8 の 10 の適用ではなく、8 の 8 の適用であり、「誤って」という行為について、違反の質について解釈を明文化したものと考える。「誤って」の定義として、チーム役員がコート内の自チームのプ

レーヤーへの戦術指示中に周囲の状況に気づかず、結果的に競技を妨害したケースと考える。

また、今回の変更に伴い、「戦術指示中と装って、意図して妨害するケースも起こり得る」ことに留意しなければならない。「意図して」と「誤って」は違反の質が異なる。レフェリーのみならず、テクニカルオフィシャルの業務としても重要となる。

○スローオフエリアを伴うコートにおけるスローオフの実施

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。

(b) スローオフエリアを設置したコートでのスローオフ

- － 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)。

(変更前：ボールがスローオフエリアの中にあり、少なくともスローを行うプレーヤーの片足が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。)

※変更のねらい

スローオフエリアを伴うコートにおけるスローオフの実施により、今まで以上にスピーディーなゲーム展開がされるようになった。しかし、これまでの「ボールがスローオフエリアの中にあり、少なくともスローを行うプレーヤーの片足が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。」という規則では、ボールが完全にスローオフエリア内に入っていない状況でも、笛を吹きスローが開始されることもあるということから改正されたと考える。スローオフ実施の笛がいつ吹かれるのかをより明確にし、正しいスローの実施につなげるため、今回変更されたものとする。

○競技開始前のスポーツマンシップに反する行為(※変更前は記載されていなかったが、明文化された)

16の11

(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 プレーヤーやチーム役員、チームに対する警告の総数に加算される。

※変更のねらい

競技開始前のスポーツマンシップに反する行為の取り扱いについて、今回の変更により明確にしたものとする。

○レフェリーの判定で罰則の重さについて見解が異なる場合

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。

(変更前：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、重い方の罰則を適用する。)

※変更のねらい

「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。」と同様、罰則の重さについての見解が異なった場合でも、両レフェリーが協議して決定することを重視した変更と考える。

○VRの使用の有無（※変更前は記載されていなかったが、明文化された）

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。

○パッシブプレー（※これまでの通知・通達の整理）

解釈4 （抜粋）

《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。

- ・ 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

《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。

《予告合図の活用》

- ・ レフェリーは予告合図を示さなければならない具体例を挙げている。
 - Ⅰ 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

2 プレーヤーが各種スローの実施を遅らせる

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。

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

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

・試合の様々な場面ごとにおける組み立て局面の考え方を表にして整理し、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。

※詳細は、本文を確認ください。

○服装や保護を目的とした装具に関する規定（10（服装）⑥（股下の長いタイツ、サイクリングパンツ）※国内法の変更）

コートプレー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。※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。

< 最後に >

本件に関するご質問については、各所属の審判長を通して、日本協会審判本部へ集約していただきます。個別でのお問い合わせは、ご遠慮ください。

現在、IHF から今回の変更について、競技規則書の発行以外に情報はありません。

今後 IHF より追加の通知・情報がありましたら、随時情報を更新して参ります。

ご理解とご協力の程、よろしくお願い申し上げます。