

競技・審判ハンドブック



2019 - 2020



公益財団法人 日本ハンドボール協会

競技・審判本部

2019年8月

目 次



| | |
|---|----|
| ハンドボールの概念 | 1 |
| 審判員の倫理綱領 | 3 |
| 2018 年度コーチレフェリーシンポジウム 審判員の心得 (@ 熊本) | 4 |
| 第 1 章 レフェリーに関する事項 | 8 |
| 第 1 項 各級公認審判員の目標および評価について..... | 8 |
| 2019 - 2020 年度 各級公認審判員の目標..... | 8 |
| A 級公認審判員の目標 (2019 年改訂) | 10 |
| B 級公認審判員の目標 | 12 |
| B 級公認審判員チェックリスト | 14 |
| B 級公認審判員の目標 (プレゼン資料) | 15 |
| C 級公認審判員の目標 | 19 |
| C 級公認審判員チェックリスト | 21 |
| D 級公認審判員の目標 | 22 |
| D 級公認審判員チェックリスト | 24 |
| A・B 級審査会の評価の要点について..... | 25 |
| レフェリー評価票 (例) | 26 |
| レフェリー評価票の記入方法 2019 - 2020 年版..... | 28 |
| レフェリー評価における着眼点 | 31 |
| 第 2 項 基本的事項 | 32 |
| 1 基本的事項 | 32 |
| 2 コンディションの調整 | 32 |
| 3 競技会場への到着 | 32 |
| 4 レフェリーの持ち物・服装 | 32 |

| | | |
|-----|-----------------------------------|----|
| 5 | 競技開始前の点検 | 33 |
| 6 | レフェリーの準備運動 | 34 |
| 7 | コイントス | 34 |
| 8 | 試合前の役割 | 34 |
| 9 | ハーフタイム時の役割 | 35 |
| 10 | 競技後の役割 | 35 |
| 11 | ジェスチャーの解説 | 36 |
| 12 | 競技用語の解説 | 40 |
| 第3項 | レフェリングの基礎 | 44 |
| 1 | 競技規則に基づいたレフェリング..... | 44 |
| 2 | 競技中の役割 | 44 |
| 3 | プレーの観察・アドバンテージ..... | 45 |
| 4 | プレーの中断 | 47 |
| 5 | 役割分担・位置取り | 50 |
| 6 | コートレフェリーの役割 | 52 |
| 7 | ゴールレフェリーの役割 | 52 |
| 8 | 様々な防御システムに対するレフェリーの役割分担・位置取り..... | 53 |
| 9 | ウィング（サイド）ポジションからのスロー時の役割分担..... | 55 |
| 10 | ゴールイン後の役割 | 57 |
| 11 | コートレフェリーとゴールレフェリーの交代..... | 58 |
| 12 | GKなしでの攻撃（6人 or 7人） | 59 |
| 13 | レフェリーの走法 | 60 |
| 14 | プレー観察のガイドライン | 64 |
| 第4項 | プレーの評価とレフェリーの役割分担、位置取り..... | 65 |
| 1 | ポジションの名称 | 65 |
| 2 | 6 - 0 防御 | 66 |
| 3 | 5 - 1 防御 | 68 |
| 4 | 3 - 2 - 1 防御 | 69 |
| 5 | 1 - 5 防御 | 70 |
| 6 | 3 - 3 防御 | 71 |

| | | |
|-------|------------------------------------|----|
| 7 | 5 - 0 + 1 防御 | 71 |
| 8 | 4 - 0 + 2 防御 | 72 |
| 9 | マンツーマン 防御 | 72 |
| 10 | ゴールキーパー不在の状況での攻撃..... | 73 |
| 第 5 項 | レフェリーに必要な身体能力とトレーニング..... | 73 |
| 1 | 持久力 | 73 |
| 2 | スピードに対応した走法 | 75 |
| 3 | 筋力 | 78 |
| 4 | ストレッチング | 79 |
| 5 | IHF レフェリー ウォーミングアップ..... | 80 |
| 第 2 章 | 競技運営に関する事項 | 84 |
| 第 1 項 | マッチオフィシャル・テクニカルデレゲートの任務..... | 84 |
| 第 2 項 | タイムキーパーとスコアラーの役割..... | 84 |
| 1 | タイムキーパーの役割 | 84 |
| 2 | スコアラーの役割 | 84 |
| 3 | タイムキーパーとスコアラーの共同作業..... | 85 |
| 4 | TD の権限 | 85 |
| 5 | タイムキーパーとスコアラーの権限..... | 85 |
| 6 | 競技前の業務 | 85 |
| 7 | 競技中の業務 | 86 |
| 8 | 交代地域の管理 | 87 |
| 9 | チームタイムアウト | 88 |
| | チームタイムアウトの取り扱いについて..... | 90 |
| 10 | 競技後の業務 | 91 |
| 第 3 章 | 公認審判員規程および審判事務に関する諸連絡..... | 92 |
| 第 1 項 | 公益財団法人日本ハンドボール協会公認審判員規程..... | 92 |
| 第 2 項 | (公財) 日本ハンドボール協会審判委員会審査指導委員会通達..... | 98 |

【 付 録 】

| | | |
|---|---|-----|
| 1 | 審判指導に関する資料 | 100 |
| | インストラクター編 | 103 |
| | アセッサー編 | 115 |
| 2 | 競技規則に関わる通達 | 132 |
| | 2016年リオデジャネイロオリンピックゲームの総括 | 133 |
| | IHFが求めている「Modern Handball(モダンハンドボール)」について | 137 |
| | 競技規則運用に関するガイドライン(2018年7月1日IHF施行)を受けて〔改訂〕 | 140 |
| | 2016年度 競技規則変更の概要 新競技規則書を受けて7月3日付最新版 | 143 |
| | 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 | 148 |
| | 2016年度 競技規則運用についての通達 | 150 |
| | 2016-2018年度 競技規則変更について | 151 |
| 3 | 競技運営に関わる通達 | 155 |
| | 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 | 156 |
| | MO・TDの任務 | 156 |
| | 競技運営に関する事項 | 162 |
| | 2019年度マッチオフィシャル(MO)・テクニカルデレゲート(TD)映像研修資料・解説 | 177 |
| | 服装や保護を目的とした装具に関する規定 | 187 |
| | 7mスローコンテストの実施要領 | 197 |
| | 裁定委員会開催基準 | 198 |
| | 通信機器の活用について | 201 |
| | 暑熱環境下における各種大会の運営について | 203 |
| | 脳震盪(疑い)時の対応「ガイドライン」 | 205 |



ハンドボールの概念

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

それらの競技の中でも、ハンドボールは最もスピーディーなスポーツであり、体力、筋力、正確な技術、そして協調性が要求される。また全身を使うので、走・投・跳がバランスよく鍛えられる。一般に、ボールゲームは大変人気があるが、ハンドボールも子どもたちの人気の的である。実際に、小さなグラウンドと簡単な道具しか必要としないので、学校の体育活動では一年中行われている。競技スポーツとしては屋外から体育館へと移行し、これまでに多くの屋内競技場がつくられてきたが、屋外ではできなくなったということではなく、むしろ、どこでもできるということで、ハンドボールの人气が世界中で高まっている。

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

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

ハンドボールの競技規則の精神は、相手の身体を傷つけることなく、チームに本来のプレーを行う正当なチャンスを与えることである。この前提があって初めて、ゲームにおいてアドバンテージルールが十分に機能を発揮する。よって、アドバンテージルールは極めて重要である。また一方で、レフェリーはこの競技が非常に厳しいスポーツであることを十分に理解していな

なければならない。ブロックプレーなどの身体のぶつかり合いが、スピーディーなゲーム展開の中で起こるので、レフェリーの任務は重大である。さらに、監督やコーチはもとよりプレーヤーも、スポーツ理論一般、ゲームにおけるマナーを理解していなければならない。特に競技規則の文字通りの意味だけでなく、スポーツマンシップに忠実であるべきことをわきまえ、アンチ・ドーピングの精神を遵守しなければならない。レフェリーも同じく、ゲーム自体に関してはもちろんのこと、多様なチーム構成、戦術、技術までも正しく理解するように努めなければならない。これらの知識を基に、ゲームをうまくリードするための「直感」を習得することが、レフェリーとして必要である。

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

審判員の倫理綱領

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

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

(公財) 日本ハンドボール協会
競技・審判本部

2018 年度コーチレフェリーシンポジウム 審判員の心得 (@ 熊本)

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

(公財) 日本ハンドボール協会理事

競技・審判委員長 福島亮一

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

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

今後とも、ご指導の程、よろしくお願い申し上げます。

① リーダーシップ (Leadership)

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

② 誠実さ (Honesty)

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

③ ルールに関する知識 (Knowledge of the Rule)

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

④ 冷静さ (Firmness)

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

⑤ 正しい判断 (Good Judgement)

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

⑥ 身体上の適正 (Good Fitness)

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

⑦ ユーモアのセンス (Sense of Humor)

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

⑧ 勇気 (Courage)

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

⑨ 協調性 (Cooperation)

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

⑩ 仲間意識 (Fellowship)

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

(公財) 日本ハンドボール協会指導委員会

公式 YouTube チャンネル内 <https://www.youtube.com/watch?v=HGXgn1k5Tzw>

公益財団法人 日本ハンドボール協会 編
機関誌 通巻 591 号、令和元年 5 月号より

審判員の心得10箇条

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

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

① リーダーシップ

Leadership

レフェリーはゲームを管理・運営していく指揮者でなければならない。

「無駄な中断をさせない」→モダンハンドボール

「ボディランゲージ」を用いて、チーム・監督に基準等を明確に伝える努力を。

そのためには、指揮者として選手にどのようなゲームをさせたいかという**ハンドボール感**あるいは**ハンドボール魂**を持たなければならない。



② 誠実さ

Honesty

レフェリーは誠実でなければならない。

勝敗の行方がどうであっても最善を尽くし、ひとつひとつを丁寧に、特に初心者のプレイほど丁寧に吹笛する必要がある。



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

③ ルールに関する知識

Knowledge of the Rule

ルールを熟知していること、さらに**その根底にある意図・思想**を理解する。

反則された者が不利に、反則した者が有利になってはならない。



④ 冷静さ

Firmness

感情的になるな！！

レフェリーは瞬間、瞬間に適切な判断をしなければならない。

そのためには、自分の信念で堂々と判定しなければならない。



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

⑤ 正しい判断

Good judgment

よく観察し、はっきり確認したものだけを、判定する。

決して予測で吹笛してはならない。

アドバンテージルールがあるので、見た全てを判定するのではなく、プレイが発展するかどうかを見極めなければならない。



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

⑥ 身体上の適正 Good fitness

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



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

⑦ ユーモアのセンス Sense of humor

ユーモアはなくて困るものではないが、
もしも、選手を罰するとき微笑を持ったなら、
あなたの温かい心が
相手に伝わるはずである。



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

⑧ 勇気 Courage

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



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

⑨ 協調性 Cooperation



競技場には二人のレフェリーペアがいることを、
常に意識しなければならない。
また二人しかいないことも忘れてはならない。
そのため、二人で力を合わせ、協調しながら
ゲームを運営しなければならない。
チーム・競技役員・補助役員との連携を！

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

⑩ 仲間意識 Fellowship

協調性とほぼ同じであるが、
お互いを褒め称えることも忘れずに。



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

一戦一戦・一瞬一瞬
を
真剣に対処すべし

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

第 1 章 レフェリーに関する事項

第 1 項 各級公認審判員の目標および評価について

2019-2020年度 各級公認審判員の目標



2019. 1. 26

(公財) 日本ハンドボール協会競技・審判本部

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

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

審判技術の向上には以下の 4 つの要素が不可欠となる。

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

この 4 つの要素を各級審判員の目標の中に反映させ、指導助言にあたる。

1 A 級審判員の目標

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

その目標を達成するために

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

2 B 級審判員の目標

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

その目標を達成するために

- ① 競技規則試験において A 級審判合格ラインの 88% 以上の正答率
- ② B 級審判員の目標に記載されている各項目を熟知し、
 - ハンドボール競技、競技規則、審判員の役割など基本的な知識を理解する。
 - 競技規則に従って試合を運営することと、試合を運営するための基本となる技術の習得と実践。
- ③ フィジカルに対する基本姿勢を身につける。持久力をつける。
 - 体力テスト（シャトルランテスト）で男子 80、女子 70 の基準をクリアする。
- ④ 大会運営に関わる知識を身につけ、審判長（大会、各都道府県等）、競技委員長の役割や任務を理解し協力する。

3 都道府県、ブロックにおける指導について

C級およびD級審判員への指導指針

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

- ① 競技規則に従って試合を進めるための「競技規則の理解」を深めさせる。
 - 競技規則問題集を用いての座学、ビデオテスト、各種プレゼンを用いたアイトレーニングを各都道府県・ブロックにおいて積極的に実践する。
 - 例) 競技規則問題集から基本的な問題を抜粋し、**競技規則試験において60%以上の正答率**。映像資料も分かりやすいものを抜粋する。
- ② 競技規則に従って試合を進めるための笛の吹き方やのジェスチャーの示し方、基本走法の定着を図る。
- ③ 試合の中で起きる事象を見極めるために必要とされる動きの量とスピードを養う。
- ④ 試合中は失敗を恐れず、競技規則に基づいて自分が判断したように、自信をもって判定できるように助言する。
 - 例) 7mスローが必要かどうか悩むなら判定する。
 - 罰則が必要なら判定する（警告か即座に2分間の退場なのかの判断に悩んでも、どちらかは判定できるようにする）。
 - ※起きた事象に反応、判定する（C級に向かって精度を高めていく）。
- ⑤ 基本的な事項を教える。
 - 例) 笛が必要な場面、CRとGRのポジションと役割分担の基本
- ⑥ 試合の中で起きる事象を見極めるために必要とされる動きの量とスピードを養うようにする。
- ⑦ ハンドボールに関わる人々からの情報を得て、「ハンドボール競技」に関する理解を深めるようにする。
- ⑧ 公認審判員としての心構えを教える。
 - 例) 服装、試合の準備の仕方など
- ⑨ 体力テストにおいて、B級審判員の合格ラインである、シャトルランテスト（男子70、女子60）の基準をクリアする。

4 審判指導の基本として

「審判員の倫理綱領」を熟知させ、

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

A級公認審判員の目標（2019年改訂）



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

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

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

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

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

B級公認審判員の目標



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

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

<試合前>

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

<試合開始時>

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

<試合中>

○ 得点の管理、時間の管理

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

○ 走法と位置取り

- 7) コート内のプレーヤーとボールから決して目を離さない。
- 8) 得点合図の後、決して2人の位置を交代しない。
- 9) バックステップ走法は動きが遅く、非常に危険を伴うため用いない。
- 10) 走りながら、あるいはプレーヤーに背を向けて方向指示やジェスチャーをしない。判定の後その直後の選手、ボールの動きを必ず確認し、次の行動へ移る。
- 11) ゴールレフェリーは、コート内に立たないことを基本とし、展開に応じて前後左右に移動する。
- 12) 7mスローの際、コートレフェリーはスローするプレーヤーの利き腕側に立つ。
- 13) CP7名の状況で、GKとCPの交代の妨げにならないような位置取りを。

○ 判定の手順、ジェスチャー

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

○ 立ち居振る舞い

- 16) 2人のレフェリーは、同じ種類の笛を使用する。長い時間、笛を口に入れたままにならないよう気を付ける。笛を口に入れたまま、プレーを観察することがないように。
- 17) コート上で腕組み、両手を腰に当てる、ポケットに手を入れる、休めの姿勢など論外。
- 18) 警告・退場・7mスローを判定したときには、その理由は何かを皆にわかるように大きく1回ジェスチャーする。

○ 役割分担

- 19) コートレフェリーは、7mスローを判定しない。
- 20) コートレフェリーは、ゴールエリアへの侵入(ラインクロス)を判定しない。
- 21) 領域分担を明確にし、ペアのレフェリーの近くで起こっているプレーに対して、遠い位置から判定をしない。

○ 競技規則の正しい運用

- 22) 警告には、原則としてタイムアウトは必要ない。
- 23) 退場を判定するときは、①タイムアウト ②ジェスチャー14
- 24) 指し違えたときは、必ずタイムアウトを取り2人で協議する。

<試合終了後>

- 25) 公式記録用紙に正しく記入されているかどうか確認する。

＜ B 級公認審判員チェックリスト ＞



| ◆ 試合前 | チェック |
|---|--------------------------|
| 1) 両審判、TDが立ち会いのもとトスを実施 | <input type="checkbox"/> |
| 2) メンバー表、登録証の確認 | <input type="checkbox"/> |
| 3) ユニホームの確認（濃淡ははっきりした物：チーム同士、レフェリーウェアとチーム） | <input type="checkbox"/> |
| 4) チーム役員のウェアの確認（相手チームのコートプレーヤーと重複していないか） | <input type="checkbox"/> |
| 5) プレーヤーの装具は、規定に沿ったものかどうかを観察 | <input type="checkbox"/> |
| 6) ゴールやゴールネット、ボールの点検（事前に） | <input type="checkbox"/> |
| 7) オフィシャルとの連携（業務の確認、機器操作・動作の確認） | <input type="checkbox"/> |
| ◆ 試合開始前 | チェック |
| 8) 定刻でのスローオフか | <input type="checkbox"/> |
| ◆ 試合中 | チェック |
| 得点の管理、時間の管理 | |
| 9) 得点の管理はできているか（得点のたびに確認しているか） | <input type="checkbox"/> |
| 10) 時間の管理（タイムアウト）は競技規則に則って処理できているか | <input type="checkbox"/> |
| 11) 時間の管理はできているか（目視による公示時計の動作確認） | <input type="checkbox"/> |
| 走法と位置取り | |
| 12) コート上の選手とボールから目を離していないか | <input type="checkbox"/> |
| 13) 得点合図の後に、位置の交代をしていないか | <input type="checkbox"/> |
| 14) ゴールレフェリーへの移動時：バックステップで移動していないか | <input type="checkbox"/> |
| 15) 走りながら、あるいは選手に背を向けて方向指示やジェスチャーをしていないか | <input type="checkbox"/> |
| 16) ゴールレフェリー時：同じ場所に立ち続けていないか | <input type="checkbox"/> |
| 17) 7mTの際のコートレフェリー：スローアの利き腕側に立っているか | <input type="checkbox"/> |
| 18) GKなしでの攻撃（6人 or 7人）で、審判の位置取りは交代の妨げとなっていないか | <input type="checkbox"/> |
| 判定の手順、ジェスチャー | |
| 19) ① 笛 ② 方向指示 ③ジェスチャー の判定の手順を守っているか | <input type="checkbox"/> |
| 20) 正しいジェスチャーを用いているか | <input type="checkbox"/> |
| 立ち居振る舞い | |
| 21) ペアで同じ種類の笛を使用しているか | <input type="checkbox"/> |
| 22) 笛を口にくわえたまま、観察していないか | <input type="checkbox"/> |
| 23) コート上での立ち姿はどうか（ポケットに手を入れる、休めの姿勢になっていないか） | <input type="checkbox"/> |
| 24) 罰則や7mTを判定した後のジェスチャーは、はっきりと1回だけ示しているか | <input type="checkbox"/> |
| 役割分担 | |
| 25) 明確であるか（7mT、ゴールエリアへの侵入など、ペアの領域を判定していないか） | <input type="checkbox"/> |
| 26) ペアと連携、相互理解を図っているか | <input type="checkbox"/> |
| 競技規則の正しい運用 | |
| 27) 警告を判定する際、タイムアウトを取っていないか | <input type="checkbox"/> |
| 28) 退場を判定する際、①タイムアウト ②ジェスチャー14 の手順となっているか | <input type="checkbox"/> |
| 29) 差し違えた場合、必ず ①タイムアウト ②ペアで協議 をしているか | <input type="checkbox"/> |
| 試合中終了後 | チェック |
| 30) 公式用紙に正しく記入されているかどうか確認したか | <input type="checkbox"/> |

B 級公認審判員の目標(プレゼン資料)

B級(全日本大会審判員) の目標

レフェリーとしての基本事項

(公財)日本ハンドボール協会 競技・審判委員会

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

《試合前》

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



1/27

《試合前》

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



2/27

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



3/27

- ⑥ゴールやゴールネットなどの点検は前もって行い、競技開始直前に行わない。



- ⑦オフィシャル席の仕事を理解し、シンプルかつ分かりやすく各種の合図をする。試合開始前に必ずオフィシャル席と業務の確認を行うこと。



4/27

《試合開始時》

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



5/27

○走法と位置取り

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



7/27

《試合中》

○得点の管理 時間の管理

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




6/27

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

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

⑰7mスローの際、コートレフェリーはスローするプレーヤーの利き腕側に立つ。



9/27

レフェリーの位置



2人のレフェリーは、対角線上に位置を取る

PAR 2-8 ESP
1:40 10:35

11/27

コートレフェリーとゴールレフェリーの位置の交代

交代するタイミングは…

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

★コートプレーヤーとゴールキーパーの交代時に注意

※ 得点の合図の後、決して2人の位置を交代してはならない

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



11/27

⑱ GKなしでの攻撃（6人or7人）の際のレフェリーの走法

審判の移動が**交代の妨げ**とならないように



11/27

基本的な走路

ア) ゴールレフェリーへ


イ) コートレフェリーへ

ア) コートレフェリーから

イ) スローオフ時

イ) ゴールレフェリーから

A 通常の走路
B 得点後の走路



12/27

コートレフェリーからゴールレフェリーへの走路と走法



1 方向転換のときも、ボールとプレーヤーから目を逸らさない

2 素早くサイドラインの方向へ移動する

3 走り方に注意する。バックステップは動きが遅く、危険を伴う

4

5 プレーヤーの妨げにならないように、サイドラインの外側を走る


6

7

8

11/27

コートレフェリーからゴールレフェリーへの走路と走法



9

10 基本位置へ素早く移動するよりも、観察し続けることが重要

11

12 状況に応じて、立ち止まってプレーを観察する

13 パートナーの位置と…

14 分相を確認しながら…

15 基本位置に×

16

11/27


プレーのスピード化に対応したレフェリーの走法

攻防が切り替わった瞬間に、レフェリーが忠実に実践すべき基本原則。

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

11/27


プレーのスピード化に対応したレフェリーの走法



- ゴールレフェリーの位置を離れてコートレフェリーとしてプレーを追いかけるとき、決して**両チームのプレーヤーを背後に置いてはならない。必ず視野内に入れ、観察していることを明確に示す。**
- 両レフェリーは、任務分担するコートを得点後に交代してはならない。また、対角に向かってコートを横切ると、クイックスローオフを妨害することになりかねない。
- バックステップ走法は動きが遅く、非常に危険を伴うため用いてはならない。

16 / 27

○判定の手順 ジェスチャー



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

○立ち居振る舞い

- 2人のレフェリーは、同じ種類の笛を使用する。
- 長い時間、笛を口に入れたままにならないよう気を付ける。笛を口に入れたままで、プレーを観察することがないように。
- コート上で腕組み、両手を腰に当てる、ポケットに手を入れる、休めの姿勢など論外。

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


17 / 27

正しいジェスチャーを用いる



18 / 27

㉕役割分担




- コートレフェリーは、7mスローを判定しない。
- コートレフェリーは、ゴールエリアへの侵入(ラインクロス)を判定しない。等

㉖ペア間で責任領域を分担し、適切に運用しているか。アイコンタクトや通信機器を有効に活用し、共同作業を行っているか。

○競技規則の正しい運用

- 警告には、原則としてタイムアウトは必要ない。
- 退場を判定するときは、1) タイムアウト → 2) ジェスチャー14
- 指し違えたときは、必ずタイムアウトをとり2人で協議する。



19 / 27

コートレフェリーの役割



基本的位置取り

- バックコートプレーヤーの後方に位置する
- ゴールレフェリーとは対角線上
- 防御隊形によって変化する。コートの広がりや奥行きに応じて位置を移動する

基本的な役割

- ボールに近いところの違反を観察する
- スローの実施(スローオフ・フリースロー・7mスロー)
- 必要に応じて再開の笛を吹く
- プレーヤーとのコンタクト(特にピボットプレーヤーの視野内に入る)**

20 / 27

ゴールレフェリーの役割



基本的位置取り


- アウトゴールライン沿いのコート外に位置する
- ゴールポストからおおよそ3m離れる
- 状況に応じて位置取りを変える(コート中に位置することもある)

基本的な役割

- ゴールエリアへの侵入を観察する
- ボールの無いところの違反を観察する
- 自サイドの責任領域の攻防を観察する
- 得点を認める
- 7mスローの判定 **エリア際の判定**
- 自サイドのスローインを決定する

21 / 27

両レフェリーが役割を分担すべき領域 ①

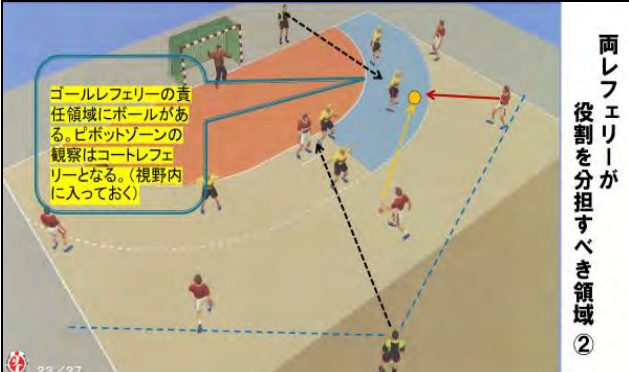


ゴールレフェリーから注意しにくいので、通信機器を用い、コートレフェリーに協力を求める。

コートレフェリーはボールの展開に合わせて、ピボットプレーヤーを巡るプレーヤーの視野内に入り、観察の視線を送る。

22 / 27

両レフェリーが役割を分担すべき領域 ②



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

23 / 27

特殊な防御隊形(マンツーマン)のときの位置取りと観察領域 ①



基本位置を離れて移動する選手の視野内に入る

プレーヤーの位置に対して、レフェリーも柔軟に対応する必要がある

特殊な防御隊形(マンツーマン)のときの位置取りと観察領域 ②



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

○試合中・終了後

③⑩公式記録用紙に正しく記入されているか確認したか



地元競技役員への協力記録用紙のサインまでが業務である。



↑ 控え室で

コート上で →

試合後の挨拶も含め、すべてのプレーヤーを観察する。

一戦一戦・一瞬一瞬
を
真剣に対処すべし



C 級公認審判員の目標

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

そのような公式試合を担当するためには、競技規則に則って試合を運営すること、および試合を運営するための基本となる技術を十分理解し、実践することが求められる。

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

以下にC級審判員が十分理解し、実践すべき事項について記載する。

<大会への参加>

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

<試合開始前>

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

<試合開始時>

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

<試合中>

○ 得点の管理、時間の管理

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

○ 走法と位置取り

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

○ 判定の手順、ジェスチャー

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

○ 立ち居振る舞い

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

○ 役割分担

- 1 5) コートレフェリーは、7mスローを判定しない。
- 1 6) コートレフェリーは、ゴールエリアへの侵入(ラインクロス)を判定しない。

○ 競技規則の正しい運用

- 1 7) 退場を判定するときは、必ずタイムアウトを取る。
- 1 8) 指し違えたときは、必ずタイムアウトを取り2人で協議する。

<試合終了後>

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

＜ C 級公認審判員チェックリスト ＞



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



D 級公認審判員の目標

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

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

以下にD級審判員が公認審判員として理解し、実践すべき事項について記載する。

<試合開始前>

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

<試合開始時>

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

<試合中>

○ 得点の管理、時間の管理

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

○ 走法と位置取り

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

○ 判定の手順、ジェスチャー

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

○ 立ち居振る舞い

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

○ 役割分担

- 1 5) コートレフェリーは、7mスローを判定しない。
1 6) コートレフェリーは、ゴールエリアへの侵入(ラインクロス)を判定しない。

○ 競技規則の正しい運用

- 1 7) 退場を判定するときは、必ずタイムアウトを取る。
1 8) 指し違えたときは、必ずタイムアウトを取り2人で協議する。

<試合終了後>

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

＜ D 級公認審判員チェックリスト ＞



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

【A・B 級審査会の評価の要点について】

【評価のポイント】 心技体を総合評価
(平成 29 年度より B 級審査においても体力試験を実施する)

1. 人間性：礼儀や態度(競技規則筆記試験の結果も真面目かどうかを反映)

レフェリーにおけるグループ、仲間、チームとは？

2. 技術：レフェリーの仕事の目的は？

- ① 首尾一貫性：最初の 5 分間とは？
 - ・ 競技開始の直後でも、即座に 2 分間退場・レッドカードを出せる準備
 - ・ プレー（特に相手に対する動作）に対して、明確な基準を知らせる
- ② 笛の音色：プレーヤーや観衆にとって重要
 - ・ スピーディーなハンドボールを演出するために判定のジェスチャーより大切
 - ・ 強弱長短を使って表現
- ③ プレー評価：特にナイスディフェンスにより惹起されたオフenseのミス
 - ・ Not a policeman! Don' t look for fouls! ルールは何のために必要か？
 - ・ 正しいハンドボールを指導する監督の考えと大差ないはず
- ④ 段階的罰則：相手に対する動作とスポーツマンシップに反する行為
 - ・ 危険行為を排除。予防的な選手やチーム役員とのコミュニケーション。
 - ・ 真の教育的配慮とは？
 - ・ 競技の本質を根底から覆すような行為（シミュレーション、目隠し…）を排除
- ⑤ 立ち居振る舞いと任務分担：審査会の急造ペアでも常識的な範囲で対応を
 - ・ セット攻撃時の姿勢と観察位置
 - ・ 速攻（リスタート、ターンオーバー）時の走路・走法と観察位置→特に重要！
 - ・ 正しいジェスチャー（オリジナリティは不要）
 - ・ 任務分担の考え方（ボールの有無）
- ⑥ ミス：基準ではない（ミスはあくまでミス）
 - ・ Small Potatoes と Big Potatoes
 - ・ 大きなミスをしないためのゲームコンディション

3. 体力：日頃のトレーニングの成果を！仲間意識をもって励まし合いながら！

【上達のために】 審査結果の如何にかかわらず

審判員の倫理綱領（P 3）に従えば自ずと道標は …

レフェリー評価票（例）

| レフェリー評価票 [2019全日本大会用] | | | | | | | | | | |
|---------------------------------|--|----|----|----|-------|----|-----|-------|---------------------------|--|
| 氏名・ペア名 | | | | 所属 | | | 期 日 | 年 月 日 | | |
| 大会名 | | | | 会場 | | | | | | |
| 評価者 | 印 | 対戦 | vs | | | | 男・女 | 結果 | : | |
| 総合的な評価 | | | | | | | | | | |
| レフェリーの総合評価は | <input type="checkbox"/> とても良い <input type="checkbox"/> 良い <input type="checkbox"/> 概ね良い <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> ほぼ適切 <input type="checkbox"/> やや不十分 <input type="checkbox"/> 不十分 | | | | | | | | | |
| このゲームは（難易度） | <input type="checkbox"/> とても難しい <input type="checkbox"/> 難しい <input type="checkbox"/> やや難しい <input type="checkbox"/> 普通 <input type="checkbox"/> 簡単 <input type="checkbox"/> レフェリーがゲームを難しくしてしまった | | | | | | | | | |
| なぜ難しかったか | <input type="checkbox"/> 結果・得点経過 <input type="checkbox"/> ベンチの振る舞い <input type="checkbox"/> 観客の影響 <input type="checkbox"/> スピード <input type="checkbox"/> 戦術 <input type="checkbox"/> 違反行為 <input type="checkbox"/> その他（下欄に具体的に記入） | | | | | | | | | |
| 項目ごとの評価 | | | | | とても良い | 良い | 適切 | 不十分 | コメント (優れている点・改善すべき点など) | |
| (1) ゲーム管理 | レフェリーとしての要素・全体的印象 | | | | | | | | | |
| | 振る舞い・選手:役員とのコミュニケーション | | | | | | | | | |
| | チームとの関係・平等であるか | | | | | | | | | |
| (2) 連 携 | チームワーク（オフィシャルを含めて） | | | | | | | | | |
| | ペアで均一な判定 | | | | | | | | | |
| | 領域分担 | | | | | | | | | |
| (3) ゲームの理解 | レベルに応じた基準 | | | | | | | | | |
| | アドバンテージ・不必要な笛・発展性のないプレーの見極め・笛のタイミング | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| (4) 1対1の局面 | 罰 則 | | | | | | | | | |
| | チームに基準が理解されているか | | | | | | | | | |
| | ハリウッドアクションの見極め | | | | | | | | | |
| (5) 攻撃側の違反 | ボールを持ったプレーヤーの違反 | | | | | | | | | |
| | ボールを持たないプレーヤーの違反 | | | | | | | | | |
| | 正しいブック / 不正なブロック | | | | | | | | | |
| (6) 7mスロー | 明らかな得点チャンスの見極め | | | | | | | | | |
| | ゴールエリアへの侵入と影響の見極め | | | | | | | | | |
| | ボールを所持していない明らかなチャンス | | | | | | | | | |
| (7) 違 反 | ステップ・ダブルドリブルなど | | | | | | | | | |
| | 足を使った違反 | | | | | | | | | |
| | フリースロー・スローオフなど | | | | | | | | | |
| (8) 時間の管理 | ハッピブプレー予告合図のタイミング | | | | | | | | | |
| | ハッピブプレーの判定 | | | | | | | | | |
| | タイムアウト | | | | | | | | | |
| (9) 動き 位置取り ジェスチャー | 動きと位置取り | | | | | | | | | |
| | 明確なジェスチャー・笛の音 | | | | | | | | | |
| | 体力・走力 | | | | | | | | | |
| レフェリーへの アドバイス ・ 特記事項など | | | | | | | | | | |

レフェリー評価票の記入方法 2019-2020年版

(公財) 日本ハンドボール協会 競技・審判本部

- 現在国内で使用している「レフェリー評価票」は、IHFで使用しているものと同様である。2016年2月、香港にて行われたAHFチーフレフェリー・TDセミナーにおいて、その記入の仕方について、下記の通り具体的に説明がなされた。国内の上級審判員審査会および、全日本大会審判員評価においても、この評価票を使用し、審判員へのフィードバックおよび指導に役立てていく。

1 「レフェリーの総合評価」

7段階で評価する。以下にその基準を示す。

評価項目の(1)～(3)は、審判員としての基本姿勢に関わる大切な項目である。全日本大会審判員(A級・B級)評価においては、(1)～(3)の項目において「適切」以上の評価がつくことが条件となる。また、**A級審査においては、(1)～(3)の項目において「良い」が2つ以上つくことが条件**となる。

(1) とてもよい……トップレフェリー、指名レフェリーに求められる

- レフェリーの判定ミスがほとんどなく、ゲームに影響を与えていない。
- 基準がとても明確で理解しやすい。
- ペア間でのバランスがよい。
- **素晴らしいゲーム運営がなされており、明らかにレフェリーが受け入れられている。**

(2) 良い……A級審判員の合格ライン(2017年改訂)

- レフェリーの判定ミスが少ししかなく、ゲームに影響を与えていない。
- 基準が理解しやすい。
- **すべての項目において、「不十分」の評価がつかないこと**
- **(1)～(3)の項目において、「良い」の評価が2つ以上つくこと**
- **(4)～(9)の項目において、「良い」の評価が3つ以上つくこと**
- **適切なゲーム運営がなされており、レフェリーは概ね受け入れられている。**

(3) 概ね良い……レフェリーコースの合格ライン(2017年改訂)

- レフェリーの判定ミスが少しあるが、ゲームに影響を与えていない。
- 基準にややぶれがあるが概ね理解しやすい。
- レフェリングの「評価項目」(4)～(9)の中で、**不十分な項目が1つ**しかない。(例：(4) 1対1の局面、罰則 等)
- **「項目ごとの評価」(1)～(3)において「適切」以上の評価がつく。**

(4) 適切……全日本大会審判員・B級審判員の合格ライン

- レフェリーの判定ミスは少しあるが、ゲームに影響を与えていない。
- 基準にぶれがあるものの、
- レフェリングの「評価項目」(4)～(9)の中で、**不十分な項目が2つ**ある。(例：(4) 1対1の局面、罰則、(7) 違反、ステップ 等)
- **「項目ごとの評価」(1)～(3)において「適切」以上の評価がつく。**

(5) ほぼ適切

- レフェリーの判定ミスは多いが、試合結果には大きな影響を与えていない。
(例： 点差の開いた試合 等)
- **基準のぶれが大きく、一貫していない。**
- レフェリングの「評価項目」(4)～(9)の中で、**不十分な項目がいくつか**ある。(例： 罰則、ステップ、攻撃側の違反 等)
- **「項目ごとの評価」(1)～(3)において「適切」以上の評価がつく。**

(6) やや不十分

- レフェリーの判定ミスは多いが、試合結果には大きな影響を与えていない。
(例： 点差の開いた試合 等)
- **基準のぶれが大きく、一貫していない。**
- レフェリングの「評価項目」(4)～(9)の中で、**不十分な項目がいくつか**ある。(例： 罰則、ステップ、攻撃側の違反 等)
- **「項目ごとの評価」(1)～(3)において「不十分」の評価がつく。**

(7) 不十分……初心者、未経験のレフェリー

- レフェリーの判定ミスが多い。
- **多くの判定ミスが明らかに試合結果に影響を与えている。**
- **基準のぶれがとても大きい。**
- レフェリーの勝手な判断が、ゲームに影響を与えている。
- **レフェリーはゲームを理解していない。**
- **明らかにレフェリーがゲームをコントロールできていない。**

2 「項目ごとの評価」4段階

(1) とても良い

- 申し分がなく、判定ミスがほとんどない。

(2) 良い

- **概ね満足できる、基準のぶれが少なく、チームにも受けいれられている。**

(3) 適切

- **判定ミスがあり、改善は必要であるが、基準のぶれは少なく、チームにも受け入れられている。**

(4) 不十分

- **判定ミスも多く、基準が受け入れられない。改善を要する。**

3 「コメント」

- ◆ 別紙「**レフェリー評価に関する着眼点**」を参考に、レフェリーに対して今後改善を要する点について具体的に記載する。
- ◆ **上級審査会においては、審査に合格・不合格した理由について具体的な記載**があるとよい。レフェリーにとって今後何を努力していくべきなのか明確にし、指導・および評価の一体化を図る。
- ◆ 評価票裏面については、審査の際メモとして使用する程度で活用し、必要に応じて指導に役立てる。

例)

| 項目ごとの評価 | | とても良い | 良い | 適切 | 不十分 | コメント (優れている点・改善すべき点など) |
|---------|---------------------|-------|----|----|-----|---------------------------|
| ⑥ 7mスロー | 明らかな得点チャンスの見極め | | | | | 十分に身体をコントロールして打ったものに与えている |
| | ゴールエリアへの侵入と影響の見極め | | | ○ | | |
| | ボールを所持していない明らかなチャンス | | | | | |

4 「ゲームの難易度」

- 試合全体を客観的に観察して、難易度がどうであったかをチェックする。
- 「とても難しい」「難しい」「やや難しい」についてはその理由としてあてはまる項目をチェックする（複数可）。
- 「レフェリーがゲームの流れを作った」は意図的な介入があったと疑われる場合にチェックする。

レフェリー評価における着眼点

朱書：2019改訂

| 項 | 目 | 着 眼 点 |
|--------------------------|---|--|
| (1) ゲーム管理 | レフェリーとしての要素・全体的印象 | 試合に関する確な態度であるか。タイミングが遅れた介入でゲームを見失っていないか。 |
| | 振る舞い・選手・役員とのコミュニケーション | 不自然な、不安定な態度ではないか。集中力を欠いているような仕草が見えないか。 チーム役員・プレーヤー・オフィシャルに対し、基準を明確に伝えるようボディランゲージや口頭による説明ができていますか。 ベンチ管理(交代プレーヤー・チーム役員)。 |
| | チームとの関係・平等であるか | 試合に関する感情。公平な態度であるか。一方のチーム役員やプレーヤーと接触していないか。弁解や妥協しがちではないか。ヤジとか批判に簡単に影響されていないか。 |
| (2) 連携 | チームワーク(オフィシャルを含めて) | 誰が見ても分かるように 、パートナー・オフィシャルとの協力ができているか。 |
| | ペアで均一な判定 | 1人のレフェリーが支配したり、されたりしていないか。 |
| | 領域分担 | パートナーの責任範囲を侵していないか。侵していることに気づいているか。 |
| (3) ゲームの理解 | レベル・ カテゴリー に応じた基準 | プレーヤーの発達段階を考慮し 、ゲームの流れを理解しているか。ゲームの流れに反した判定をしていないか。 |
| | アドバンテージ・ 不必要な笛 発展性のないプレーの見極め 笛のタイミング | 明らかな得点チャンスでのアドバンテージを見ているか。アドバンテージ後の罰則を与えているか。ルール違反のアドバンテージを与えていないか。 不要な笛でプレーを止めていないか。 発展性のないプレーの見極めと、笛のタイミングは適切か。 |
| (4) 1対1の局面 | 罰 則 8:4にある即座に2分間退場への準備 | 許容範囲のタフなプレーとアンフェアなプレーの区別ができていないか。ルール8(違反・スポーツマンシップに反する行為)に一致しない罰則を与えていないか。 |
| | チームに基準が理解されているか | 罰則が良いバランスで判定されているか。 |
| | ハリウッドアクションの見極め | ハリウッドアクションを見抜き、 予防的な処置を含めた 、適切な処置ができていないか。 |
| (5) 攻撃側の違反 | ボールを持ったプレーヤーの違反 | 違反を見逃していないか、探していないか。正しい防御活動を認めているか。また、 明確なボディランゲージでプレーヤーへ基準を知らせているか。 |
| | ボールを持たないプレーヤーの違反 | |
| | 正しいブロック/不正なブロック | |
| (6) 7m スロー | 明らかな得点チャンスの見極め | 適切に7m スローを与えているか。明らかな得点チャンスではないにもかかわらず7m スローを与えていないか。 |
| | ゴールエリアへの侵入と影響の見極め | |
| | ボールを所持していない明らかなチャンス | |
| (7) 違 反 | ステップ・ダブルドリブル・オーバータイム・ 明らかな着地シュート | 正しく判定しているか。 明らかな得点チャンスを妨害され着地してシュートした場合は、7mスローに戻しているか。 |
| | 足を使った違反 | 各種スローが正しく実施されているか。3mの距離を観察できているか。修正後の処置は適切か。 |
| | フリースロー・スローオフなど | |
| (8) 時間の管理 | パッシブプレー予告合図のタイミング | 予告合図のタイミングは適切か。 |
| | パッシブプレーの判定 | 違反の判定のタイミングは適切か。 |
| | 的確なタイムアウト・不要な中断をしない | ルールに則って両チームに平等に与えているか。与え過ぎていないか。遅過ぎないか。 |
| (9) 動き 位置取り ジェスチャー | 動きと位置取り・ 笛をどこで吹くか | 2人の死角はないか(プレーヤー・ボールから目を離していないか)。サイドチェンジは適切か。 |
| | 明確なジェスチャー・笛の音 | ルールブックにないジェスチャー、はっきりしないジェスチャーを用いていないか。最初に方向指示をしているか。笛の音は適切か(弱すぎる・大きすぎる・挑発的など)。 |
| | 体力・走力 | レフェリングをするにあたり十分な体力・走力を有しているか。 |

第 2 項 基本的事項

1 基本的事項

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

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

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

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

2 コンディションの調整

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

調整にも心掛け、冷静な判断力が発揮できるように調整をする。

3 競技会場への到着

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

全国大会などにおいては、主管者の指示に従って行動する。

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

4 レフェリーの持ち物・服装

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

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

5 競技開始前の点検

競技場の点検



レフェリーは、競技規則に沿った適切な点検を行い、起こりうる問題に対応できるよう、十分な時間の余裕を持って競技場に入らなければならない。これは、競技のために自身が準備に要する時間も含まれる。大会が頻繁に行われている会場においては公式点検が行われているので、レフェリーは必ずしも会場の点検を行う必要はないが、安全地帯や交代ベンチおよびオフィシャルテーブルのような限られた場所を注意して点検することとなる。

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

ボールの点検



主催者は適切な大きさのボールを、少なくとも 2 球用意しなければならない。レフェリーが使用するボールを選ぶ。予備のボールは、タイ

ムキーパーおよびスコアラーに渡され、オフィシャルテーブルでいつでも使用できるように管理される。

選手証と記録用紙の確認



チーム

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

装備

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

記録用紙

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

6 レフェリーの準備運動



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

自身の装備を点検した後、両チームと同様にウォームアップを行わなければならない。できればレフェリーは、チームと同じ時間にサイドライン沿いにウォームアップするのがよい。競技会場の雰囲気と両チームの様子を見る機会になるからである。

7 コイントス

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

8 試合前の役割

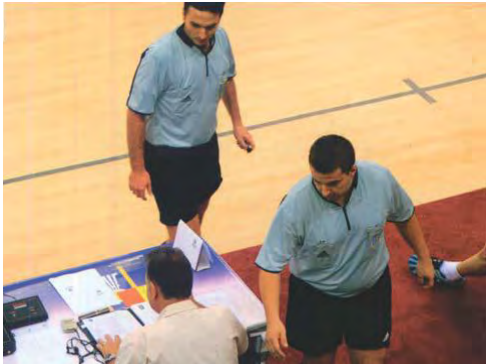


競技開始前の手順は、リーグや大会の種類によって大きく異なる。例えば、会場の混み入ったスケジュールによって、コートでのウォームアップができないことも考えられる。

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

9 ハーフタイム時の役割

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



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

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

後半の競技開始が近づいたならば、装備を再確認し、後半開始前にオフィシャルテーブルに必ず出向き、必要ならばロッカールームに向かう通路で、チームに対しコートへの再入場を促す笛を吹く。レフェリーからの呼びかけにもか

かわらず、いずれかのチームがスローオフに遅れた場合は、スポーツマンシップに反する行為としてチーム責任者に罰則を与える（16:1b）。

レフェリーは後半開始の笛を吹く前に、コート内とベンチの交代プレイヤーの人数を確認しなければならない（前半からの退場プレイヤーも考慮する）。確認した後、レフェリーは位置を取り、後半開始の笛を吹く。

10 競技後の役割



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

記録用紙を完成させる

競技の終了後に記録用紙が正確に仕上がっていることを確認する。

競技規則8:6 や 8:10 に該当する失格については、報告書を作成する。

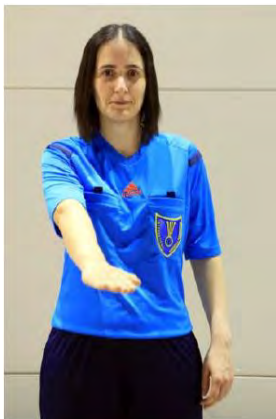
レフェリーはチームが競技場を離れるまで、管理する必要がある

レフェリーは競技終了後もチームが競技場を離れるまでは、管理する立場であることを意識しておくこと（17：2）。競技後の特別な事項についても処罰し、記録しなければならない（プレーヤーや役員の侮辱行為など）。競技終了の笛の後も、特記事項は記録用紙に記録する。

11 ジェスチャーの解説

1. ゴールエリアへの侵入

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



2. イリーガルドリブル（不正ドリブル）

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



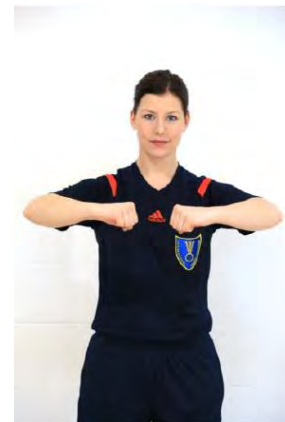
3. オーバーステップ、オーバータイム

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



4. ホールディング、プッシング

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



5. ハッキング

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



6. オフェンシブファール（攻撃側の違反）

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



7. スローイン（方向指示）

身体の前方に両腕を平行に伸ばし、スローを行う方向を指示する。



8. ゴールキーパーズスロー

片腕を前方に伸ばし、手首を曲げて指先をゴールエリアに向ける。



9. フリースロー（方向指示）

身体の前方に片腕をやや上方に伸ばし、スローを行う方向を指示する。



10. 3m の距離の確保

手のひらを前方に向けて出した両腕を伸縮させ、両手を前後に動かす。



11. パッシブプレー

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



12. 得点

片腕をまっすぐ上方に伸ばす。



13 - 1. 警告（イエローカード）、失格（レッドカード）

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

13 - 2. 報告書を伴う失格 (レッドカード+ブルーカード)

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



14. 退場 (2 分間)

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



15. タイムアウト

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



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

手の甲を前方に向けて出した両腕を伸縮させ、両手を前後に動かす。



17. パッシブプレーの予告合図

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



12 競技用語の解説

ライン・エリア

コート

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

プレーイングエリア

コートのうち、ゴールエリア以外の領域(1ヶ所)を指す。

ゴールエリア

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

サイドライン

コートの縦 40m のライン(2本)を指す(幅 5cm)。

アウターゴールライン

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

ゴールライン

ゴールポスト間の長さ 3m、幅 8cm のラインを指す。

センターライン

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

ゴールキーパーライン(4m ライン)

ゴールの正面に、ゴールラインから 4m の距離に引いた長さ 15cm のラインを指し、ゴールキーパーは 7m スローを防御するときこれを越えてはならない。

ゴールエリアライン(6m ライン)

ゴールから 6m の距離に引いたラインを指し、ゴールエリアを区画する。

フリースローライン(9m ライン)

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

7m ライン

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

交代ライン

交代地域側のサイドラインのうち、センターラインからそれぞれ 4.5m ずつの部分(2ヶ所)を指し、プレーヤーはこのラインを通過して交代地域からコートへ出入りすることが許される。

交代地域

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

時 間

インプレー

競技時間が計測され、プレーが継続している状態を指す。

タイムアウト

レフェリーが競技時間を中断している状態を指す。

競技の中断中

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

ハーフタイム

競技の前半と、後半の間の休憩時間を指す。

タイムアップ

競技時間の終了を指す。

プレーヤー

オフフェンス

攻撃側を指す。

ディフェンス

防御側を指す。

相手

相手チームのプレーヤーを指す。

コートプレーヤー

プレーイングエリアで攻撃・防御活動をするプレーヤーを指す。

ゴールキーパー

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

交代プレーヤー

競技中、味方のプレーヤーと交代して出場するために交代地域で待機するプレーヤーを指す。

ボールの扱いの違反

オーバーステップ

ボールを持って 4 歩以上歩くことを指す。

オーバータイム

ボールを 3 秒より長く手に持つことを指す。

キックボール

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

イリーガルドリブル（ダブルドリブル）

床にボールをはずませてキャッチした後、再びボールを床にはずませてからボールに触れることを指す。

パッシブプレー

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

ポイントオーバー

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

相手に対したときの違反

ホールディング

相手を抱えること、あるいはつかむことを指す。

プッシング

相手を手や身体で押すことを指す。

ハッキング

相手をたたくことを指す。

トリッピング

相手をつまづかせることを指す。

オフenseイブファール（チャージング）

相手（防御側プレイヤー）に対する攻撃側プレイヤーの違反を指す。

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

各種スロー

スロアー

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

スローオフ

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

スローイン

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

ゴールキーパーズスロー

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

フリースロー

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

7m スロー

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

罰 則

警 告

相手に対する違反やスポーツマンシップに反する行為などに対して与えられる罰則を指す。個人に対しては 1 回、チームに対しては

合計 3 回、チーム役員に対しては合わせて 1 回を限度として与えられる。これ以降は退場あるいは失格となる。

退 場

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

失 格

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

競技役員

レフェリー（審判員）

競技を全体的に管理するとともに、違反の判定を行う 2 名の役員を指す。

コートレフェリー

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

ゴールレフェリー

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

TD（テクニカル・デレゲート）

当該競技を総合的に管理するため、競技大会を主催する協会または連盟が指名した役員を指す。

オフィシャル

タイムキーパーとスコアラーを指す。

タイムキーパー

競技時間、タイムアウト、退場時間、およびプレーヤーの出入場などを管理する役員を指す。

スコアラー

チームの登録名簿、記録用紙、競技の開始後に到着したプレーヤーの入場、参加資格のないプレーヤーの入場などを管理する役員を指す。

その他

コイントス

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

ゴール

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

ゴールイン

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

ラインクロス

コートプレーヤーがゴールエリアに侵入する違反を指す。

アドバンテージルール

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

第 3 項 レフェリングの基礎

1 競技規則に基づいたレフェリング

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

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

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

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

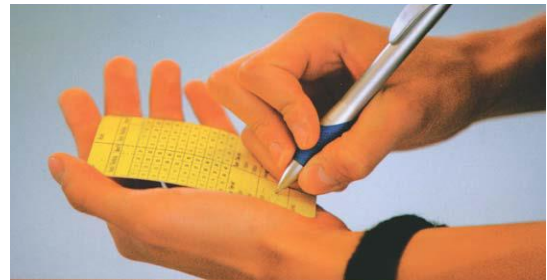
従ってレフェリーは、以下に記述する点を基本としながら、バランスの取れた決定を確実に下すよう、最大限努めなければならない。

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

多くの場合、レフェリーの決定事項に異議を唱えることは認められていない。唯一の例外として、「競技規則に従っていない判定だけに対し

て、異議を申し立てることができる」(17:11)。

2 競技中の役割



競技中のコートレフェリーとゴールレフェリーは、役割は分担されているが区別はなく、競技をレフェリングする権限と責任を同等に有しており(17:1)、警告、退場、失格および特別な事項の記録を行う。また、得点および競技時間を管理する。

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

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

レフェリーはスローオフを行うチームが不利にならないよう、スローオフを行うプレーヤーが正しい位置についていることを見計らって、速やかにスローオフの笛を吹かなければならない。このため、レフェリーは記録すべき事項が

ある場合、スローオフの笛を吹いた後に記録をとる。

例えば、得点時の警告の際には、レフェリーは笛を吹いてプレーを止め、イエローカードを該当するプレーヤーに向けて示す。その後、速やかにスローオフの笛を吹いてから警告の記録をとる。このとき注意すべきは、パートナー間で同時に記録をとることは、絶対に避けなければならないということである。これは、常にいずれかのレフェリーが、プレーヤーを観察していなければならないからである。退場や失格ではプレーは常に中断されるので、レフェリーは、罰則のジェスチャーをした後で罰則の記録をとる(前述同様、二人同時に記録をとらないこと)。

(IHF レベルの競技では、レフェリーは警告のみの記録だけでよい。これは、レフェリーが競技に最大限集中できるための配慮であり、他の形式的な職務については、テクニカル・デレゲート、タイムキーパーおよびスコアラーに委ねられている。)

アタッカーはバランスを取り戻し、ボールをコントロールし、ゴールヘシュートを打った。

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

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

- 競技規則 13:2 は競技の継続を促しているが、原文の allow (促す)は、encourage (推奨する)と解釈すべきである。レフェリーはフリースローの判定によって、早まって競技を中断することを避けなければならない。
- 競技規則 14:2 は以下のような状況を示す。
 - 7m スローが与えられた。
 - それは相手の違反によるが
 - ボールを所持しているプレーヤーがバランスを取り戻し、完全にボールをコントロールしている。

ファウルを受けたにもかかわらずゴールが決まる場合があるので、レフェリーは 7m スローを与えずに、プレー継続のアドバンテージを与えるべきである。

7m スローが与えられるのは、ファウルを受けた後に、プレーヤーが明らかに自身のバランスとボールのコントロールを失ったとき、もしくはルールに反した(ステップを踏みすぎた)場合のみである。

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

1. アドバンテージは、明らかな得点チャンスで認められる(カウンターアタック、1対1の攻防で防御が対応できない)。

問題と解決

【問題】 時間の正確性に疑いが生じた場合の対処法

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

【解決】 タイムアウトをとって、状況を解決する。

※ 疑いが生じたいかなる場合も、レフェリーのストップウォッチが絶対である。

(ただし、IHF の競技は例外となる)

3 プレーの観察・アドバンテージ

プレーの観察 - プレーを止めるか否か -

例: 速いカウンターアタック時、ゴールに向かってドリブルしながら走るアタッカーを防御が追いかけて、後ろから素早く押したが、

2. 相手の違反を受けてもアドバンテージが認められないのは
 - アタッカーがバランスを崩し、ボールのコントロールを失った場合
 - アタッカー自身が規則違反を犯してしまった場合（ステップを踏みすぎた）
3. ゴールが決まったら、ゴールを認めてから必要に応じて罰則を適用する。
4. アタッカーがバランスを保ち、完全にボールをコントロールしている状況ならば、例え明らかな得点チャンスを活かせなかったとしても、7m スローを与える必要はない。しかしその後、防御側の違反を罰する（14：2）。

結論として、以下の基本原則がレフェリングに適用される。

アドバンテージの原則

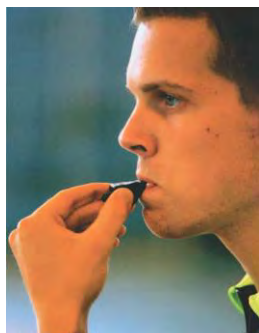
プレーを止めると違反を受けたチームが不利になる場合は、プレーを継続させる。

プレーを止める

ボールを用いたプレーが不可能な状況で、アドバンテージでプレーを継続させる選択の余地がない場合。

即座に笛を吹く

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



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

アドバンテージを優先する！

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

アドバンテージに気を付ける

プレーを止める前に、笛を吹くことが競技規則（次頁例参照）によって完全に要求されたものであるかどうか、それによって違反を受けたチームが不利にならないか、レフェリーは常に自分自身に問いかけなければならない。そうすることで、違反を犯したチームを有利にする笛を吹いてはならない。

アドバンテージが認められる例

1. プレーヤー同士のコンタクト

- ボールを所持したプレーヤーが捕まれるなど妨害を受けたにもかかわらず、有効なシュートを打てるかどうかを見極めなければならない。

2. プレーが継続している状況

- ボールを所持したプレーヤーが違反を受けたが、いい位置にいるチームメイトにパスすることができた。

- ボールを所持していないプレーヤーに対して違反があったが、別のプレーヤーがゴールにシュートを打つことができた。

3. カウンターアタック

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

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

アドバンテージの基本原則

- プレーを中断することはできる限り少なく、必要なときに止める。
- 笛は口にくわえておくのではなく、むしろ“距離をおいて”持つ。

笛をくわえておかないことの意味は、以下のような特別な理由からである。

笛を口まで持っていくのに要する 0.1 秒が、笛を簡単に吹きすぎること、およびアドバンテージを見ずに進めてしまうことを防いでくれる。しかしながら、アドバンテージを認めた後、はっきりとした得点チャンスの状況が終わったからといって、違反を犯したプレーヤーを罰することをないがしろにはいけない。

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

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

しかしながら、違反を受けた後でアタッカー自身が違反を犯した (例えば、ボールを所持したプレーヤーがステップを踏みすぎた) 場合、レフェリーは、直ちに笛を吹かなければならない。

以上のことから次の、一般的な原則があてはまる。

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



4 プレーの中断

競技規則で定められているプレーが中断される状況の例

1. 得点したとき
2. 明らかな得点チャンスで違反を受けたとき
3. プレーヤーがボールを所持してゴールエリアへ侵入したとき
4. ボールを所持したプレーヤーが違反を犯したとき

例：膝よりも下の部位にボールが触れる、ステップを 4 歩以上踏んだ、3 秒より長くボールを所持した、ボールを故意にゴールエリアへ戻した

5. ゴールキーパーの違反
例：ボールをコントロールしたままゴールエリアを離れる、プレーイングエリアの床の上にあるボールに触れる、あるいはつかむ
 6. 相手との攻防時に、段階的に罰せられる必要のある違反を犯したとき
 7. プレーヤーあるいはチーム役員が、スポーツマンシップに反する行為を犯したとき
- * 交代時の違反では、アドバンテージは認められない。なぜなら、レフェリーではなくタイムキーパーあるいはスコアラーによって、すぐに試合が止められるからである。



写真のような背後からのホールディングは、段階的に罰せられなければならない。

競技規則に則ったプレーの中断

いつ笛が吹かれるのか？

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

これは、もちろんゴールが認められた後の問題ではない。ほとんどすべての場合において、プレーはすぐに中断されなければならない。

例えば、段階的に罰せられる必要のある違反とは異なる状況がある。ボールを所持している攻撃プレーヤーが違反を受けても、フリーの状況にあるウィング（サイド）へボールをパスすることができるならば、レフェリーはゴールへ

のシュートを認めてから、相手チームを罰するために（コートレフェリーが笛を吹いて）プレーを中断しなければならない。

競技規則では、いつプレーが中断されるのか？

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

プレーを中断することが義務ではないものの、強く推奨される時はいつか？

- 負傷時
しかしながら、明らかな得点チャンス（例えば、シュートに失敗したアタッカーが負傷したが、リバウンドボールやカウンターアタック中である）であれば、シュートを打つまでレフェリーは待つべきである。
- プレーの継続が不可能であるとき
ボールがコートから出て遠くにいったとき、フロアーが濡れたとき、あるいは観客席からコート内へ物が投げ込まれたときなどの外的要因の結果。

試合を中断する・状況解決および要求された行動をする

第1の鍵となる問題は、プレーあるいは競技時間を中断するかどうかである。

ここでは、レフェリーがプレーを中断する必要があるかを考えることから始める。

プレーを中断した後の再開方法と手順

1. どのように再開が行われるのか？

レフェリーは、再開時に起こりうる以下の2つの問題に対する答えを、笛を吹いた直後に決

定しなければならない。

○ プレーはどのように再開されるのか

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

○ ボール所持はどちらのチームか

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

2. プレーヤーに関する方法

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

3. プレーに関する方法

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

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

4. ジェスチャー

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

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

5. プレーを再開するために笛を吹くことは必要か？

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

競技を中断する方法および手順

○ 競技を中断するための笛が吹かれたら、直ちにタイムキーパーの方向へ、タイムアウトのジェスチャー（ジェスチャー 15）をしなければならない。

○ プレーヤーが罰せられたら（退場、失格）、該当プレーヤーがコートを出るまでプレーを再開することはできない。

その他、プレーを中断することに関して要求された方法は、同じである。

見解の相違をどうやって防ぐか

レフェリーの見解が合意に達しなかったら、誰が決断を下すのか？

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

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

例：一方のレフェリーは 7m スローと退場を判定したが、もう片方のレフェリーはフリースローと失格と判定した。この場面

での競技の再開方法は、競技規則 17:6 より、7m スローを与え、プレーヤーを失格とする。

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

要約

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

以下は、このような状況にならないための助言である。しかしながら、もし見解が異なった場合、直ちにレフェリーはタイムアウトを取り協議をし、合意した判定を示さなければならない。

1. 競技を中断するレフェリーは、素早く明確にジェスチャー 15 を示す。
2. レフェリーは、直ちにお互いにアイコンタクトを取る。
3. 役割分担を事前に決めておく：
そのエリアを担当していなかったレフェリーは、パートナーに判断を委ねる。
4. 見解が異なったら：
タイムアウトを取り、お互い協議する。
5. 記録カードを比較する（チームタイムアウト時、ハーフタイム時、競技終了後：スコアラ一、タイムキーパーとも行う）。

『よいポジションが見解の相違を防ぐ』

いつ競技を中断させるべきか？

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

結果として競技を中断する決定は、レフェリーの裁量に委ねられる。

以下の状況では、競技を中断する必要がある。

○ 照明の故障

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

○ 濡れたフロアー

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

○ 観客の暴力行為

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

○ 一方のチームのプレーヤーが 5 人を下回った

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

5 役割分担・位置取り

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

近年、競技のスピード化が進んでいる。1990年代始めからその平均攻撃回数は 両チーム合

わせて 80 回にも及び、今日では 140 回にも
のぼることも稀ではなくなってきた。

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

これまで、競技規則の徹底した知識、良い感
覚、先読みの技術、良いチームワーク、優れた
競技の理解、的確な接近などは、成功するた
めのレフェリーの必須事項であった。

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

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

プレーの観察には良いチームワークが要求される



コートレフェリーは、ボールに近いところの
反則とスロー（スローオフ、フリースロー、7m
スロー）を担当しなければならない。また、タ
イムアウトの合図、および通常、オフィシャル
テーブルとのコンタクトを密にとる。

また、ゴールレフェリーの担当するエリアは、
上図に示された薄水色の部分が主となる。

ボールのないところでの動きが、ますます重
要になってきている中、ゴールレフェリーの責
務はずいぶんと変わってきた。以前は、ゴール

エリアへの侵入、ゴールの確認、ゴールレフ
ェリーと同じサイドのゴールエリアとフリースロ
ーラインとの間（上図水色の部分）の反則を、
主に観察することを要求されていた。しかしな
がら、今日では、もっと広い範囲の観察が要求
される。

コートレフェリー、ゴールレフェリーのそれ
ぞれが観察するエリアの“境界線”は、ゴール
レフェリー側のゴールポストよりバックコート
へと伸びる延長線上（前図水色の線）である。
これに同意できるなら、ゴールレフェリーは、
フリースローラインとゴールラインの間で生じ
る全体的な反則（技術的反則、段階的に罰せら
れる反則）を含むボールを所持した 1 対 1 の
攻防場面での罰則を、適用できる。

ボールがコートレフェリーサイドにあれば、
ゴールレフェリーは、自らのサイドのボールの
ないエリアの動きを観察し続けなければならない。
例えば、ゴールレフェリーサイドのゴール
エリアに近いエリアへ進入してきたプレーヤー
は、防御と攻防を始める。

ピボット（ポスト）プレーヤーによるブロッ
クは攻撃戦術の重要な要素であり、このような
状況下で、防御側も攻撃側も反則を犯す。その
ためゴールレフェリーは、ボールのないところ
での動きに目を配らなければならない。なぜな
ら多くの反則が、始めから正しいブロックのタ
イミングを妨害することをねらいとしているか
らである。

しかしながらこのような役割分担には、ゴール
レフェリーとコートレフェリーの良いコミュ
ニケーションが要求される。ゴールレフェ
リーはコートレフェリーの決定に対して、アイ
コンタクトをする前に、例えばジェスチャーな
どを自発的に示したりしてはならない。

6 コートレフェリーの役割

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

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

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

コートレフェリーは、ボールの動きを追わなければならない。競技中は基本的なポジションとしてゴールレフェリーと対角線上の位置を一貫して取り、防御側プレーヤーと攻撃側プレーヤーの間のスペースを観察する。

しかしながら、バックコートプレーヤーの邪魔をしてはならない。

基本的役割

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

基本の位置取り

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



7 ゴールレフェリーの役割

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

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

ゴールレフェリーは第一に、ゴールラインに沿って注目し、もちろんそれはボールのないエリアの動きも含む。

ゴールレフェリーの重要な役割：

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

基本的役割

1. アタッカーおよび防御側プレーヤーが、ゴールエリアに侵入していないかを観察する。
2. フリースローラインとゴールエリアラインの間のエリアで、1対1の攻防の状況を観察する。

* 前もって打ち合わせをしていれば、すべての類似した決定は、ゴールレフェリーによってなされる（オーバーステップを含む）。

3. 得点を認める。
4. ゴールレフェリーと同じサイドでのスローイン。
5. ゲームの展開を予測しながら、合意のもと競技を中断する。

基本の位置取り

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



8 様々な防御システムに対するレフェリーの役割分担・位置取り

レフェリーは最新の防御システムに対して柔軟に
 適応しなければならない。

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



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



3 - 3 防御が行われたら、プレーの向きやアタックの強度によって、センターラインより後ろに下がらなければならない。



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



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

ボールとレフェリーの不意の接触

競技規則によると、コート上でボールがレフェリーに接触してもプレーは継続しなければならない(7:9)。例えば、ゴールレフェリーがゴール付近でシュートを観察する際、上半身がコート内に入り両足はゴールラインの後ろにあった場合、ボールがゴールレフェリーに直接に当たりリバウンドボールとなってコートに戻った場合、プレーは止められゴールキーパーサローになる。レフェリーがゴールエリアの中に立っていてボールに当たったらプレーは継続される。

マンツーマン防御

- それぞれのレフェリーはコートの異なるエリアを観察しなければならない -



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

図に示されているように、ゴールレフェリーは基本的な位置を離れて、コートの方へ移動しなければならない。両レフェリーはサイドラインの方へ移動し、プレーを観察するために、およびプレイヤーがコートすべてを利用できるように、良い位置取りをするべきである。図中のレフェリーは、対角線上で見るためにより大きなエリアを分割している。実際の状況によると、コートレフェリーは深い位置でボールを所持しているプレイヤーを観察し続け、ゴールレフェリーはボールのないところの動きを目で追う必要がある。プレイヤーの位置に対して、レフェリーも柔軟に適応する必要がある。例えば、プレーがゴール方向へ向けられるときに。必要ならば、レフェリーはコートの外へ動くこともあり得る。

9 ウイング(サイド)ポジションからのスロー時の役割分担

ゴールレフェリーが観察すべき局面およびどこに位置を取るか？

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



1

1. できる限り、早くプレーが進む方向を認識する（状況の読み）。



2

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



3. ゴールエリアラインから動いて、最終状況を観察する。

- * プレーヤーが再び地面に着く前にシュートが打たれたか？



4. ゴール方向を見て必要ならば前に動き、ボールの軌道を追う（ゴールかノーゴールか）。

- * 動きから早く目を放してはいけない。（反則は、シュートが打たれてからも起こる可能性がある。）

ウィング（サイド）からのシュート時のゴールレフェリーの観察手順



ウィング（サイド）がジャンプするとき、サイドから防御が動いてくる。

アタッカーはゴールエリア上でジャンプしている。ジャンプの間、観察し続けること。

1. （後ろに下って）走りとジャンプを観察する。
2. 防御が何をするか？



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



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

反対側からのシュート時の位置取り



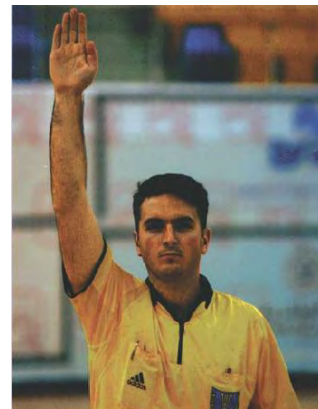
1. この状況では、ゴールレフェリーはウィング (サイド) の走りとシュートを見るために前に身を乗り出している。必要ならば、ゴールエリアに入っても良い。



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

10 ゴールイン後の役割

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



ジェスチャー 12：得点

レフェリーは得点の際、協力して確認する必要がある

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

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

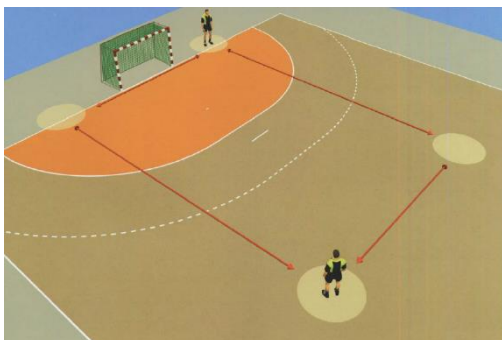
1. まず、ゴールに関する規則で述べられているすべての状況が達成されなければならない。
 - ボールが完全にゴールラインを割る。

- スローもチームメイトも反則を犯していない。
 - プレーが中断されていない。
 - ゴールレフェリーはコートレフェリーとアイコンタクトを取る。例えば、カウンターアタックやクイックスローオフが行われて、コートレフェリーが離れていたとしても、ゴールが確認されるのを待つ。
2. コートレフェリーは腕をあげて同意したことを示す。
 3. ゴールレフェリーは腕をあげ、笛を 2 回吹く。
 4. ゴールレフェリーはコートレフェリーとなり、スローオフの笛を吹く。
- *** 例えコートレフェリーが離れても（カウンターアタック時）、ゴールレフェリーは合図の確認を待たなければならない。というのは、センターおよびバックコートで反則が起こるかもしれないからである。

11 コートレフェリーとゴールレフェリーの交代

ゴールレフェリーおよびコートレフェリーは役割を交代する

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



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

以下の状況は、役割交代するのに特に適した時間である。

- ボールがアウトゴールラインを越えたとき
 - 7m スロー
 - タイムアウトあるいはチームタイムアウト
- *** 競技のスピード化により、レフェリーは得点後に役割交代ができない。というのは、クイックスローオフを行うことを認めなければならないからである。また、レフェリーが役割を交代するために要求される状況がある。

例：

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

7m スローにおける役割の交代

7m スローの際コートレフェリーは、スローが正確に行われているのかを観察する責任がある。両レフェリーは、スローのために交代してきたプレイヤーが左利きか右利きかを見極めなければならない。もしもそのプレイヤーが、コートの中でプレーをしているプレイヤーだとすれば、ゲームを観察する中で、利き手を観察して確認

しておくことも必要だろう。7m スローの笛を吹く前には、コートレフェリーはスローを行うプレイヤーがボールを投げる手のサイドにポジションを取る。コートレフェリーはスロー実施を観察するための基本的なポジションにつき、タイムキーパーと互いにアイコンタクトを取る。もう一方のレフェリーは、対角線上のアウトゴールラインの位置につく。

12 GKなしでの攻撃(6人 or 7人)

コートレフェリーのポジショニングに注意する

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

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

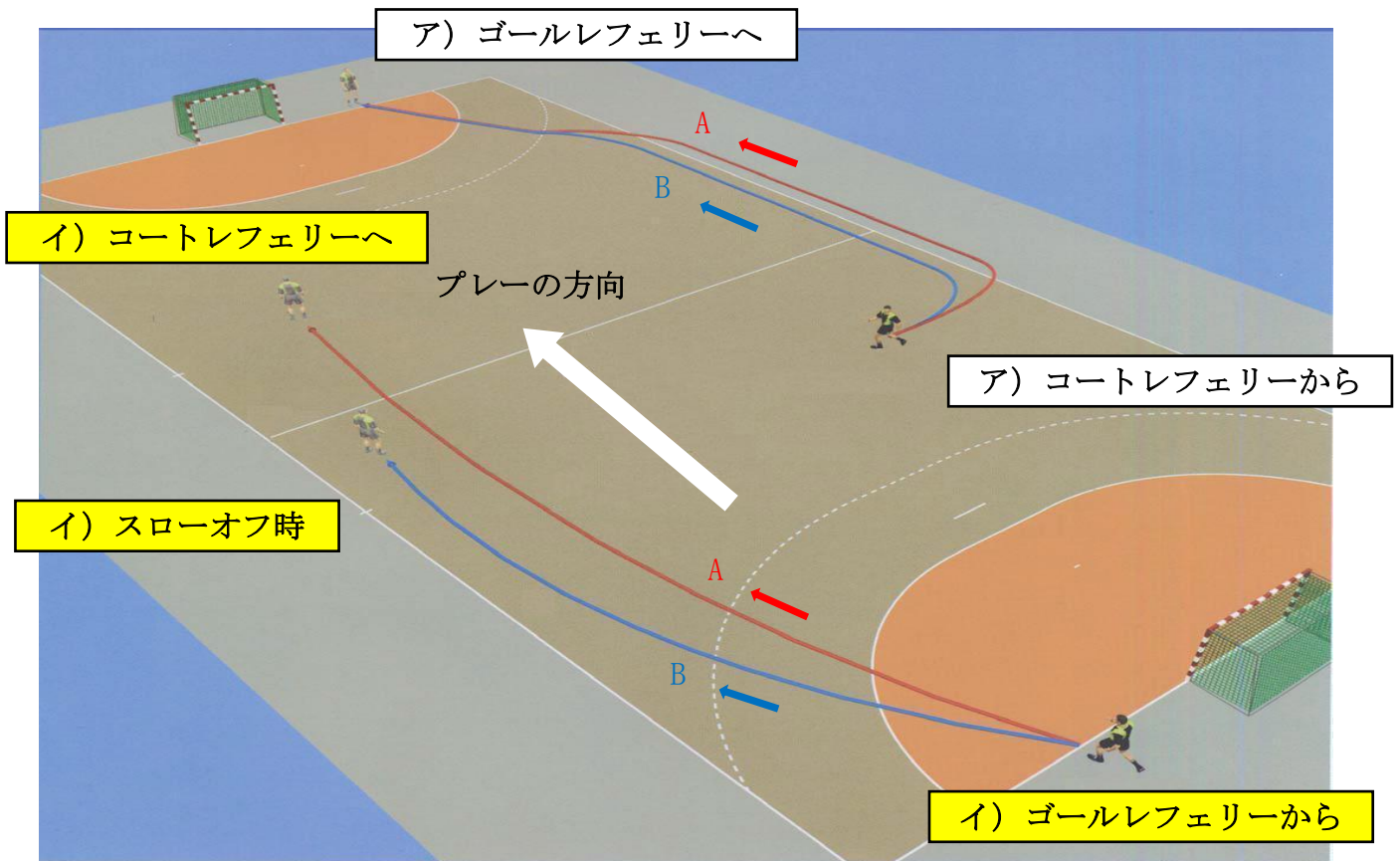
- コートレフェリーからゴールレフェリーに戻る際、コート中央付近からベンチの反対側に移動
- ゲームが中断しているときに、ゴールレフェリーがゴールの後ろを通過してベンチ側に移動
- ゴールレフェリーとコートレフェリーがそのままサイドラインと並行に移動

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

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

13 レフェリーの走法

ポジション交換の基本的な走路



コートレフェリーがゴールレフェリーのポジションに動く

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

ゴールレフェリーがコートレフェリーのポジションに動く

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



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



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



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

ランニングテクニック

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

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

見るために立ち止まらなければならない（例えば競り合っているときなど）。

スローオフ時の基本的なポジション

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

ゴールキーパースローの状況

- ジェスチャーを明確にし、迅速に移動することを忘れてはならない -

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

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

ゴールレフェリーはゴールキーパースロー中に何をすべきか？

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

次の図は、ゴールキーパーがスロー動作に入っているとき、すでに前へ動き始めているということを示している。レフェリーは、ゴールキーパーが正しくスローを行っているかどうかや他のプレーヤーを観察するため、フリースローライン近くに位置を取る。もしレフェリーが、（パートナーのレフェリーとアイコンタクトに

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

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



14 プレー観察のガイドライン

1. 常にプレーを観察せよ！

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

2. プレーを見届けることが、スピード以上に重要である

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

3. 優先順位をつけてプレーを観察すること。

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

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

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

* ゴールキーパー中、ゴールキーパーがスローを終えるまで待たなくてもよい。

5. 決して得点の後に役割を交替してはならない！

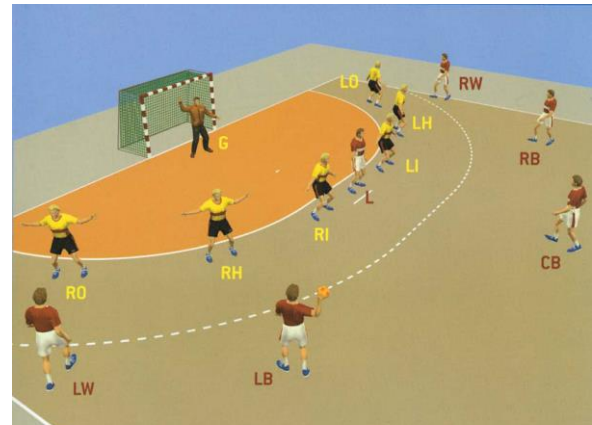
レフェリーは決して得点の後にサイドを交替してはならない。もしコートサイドラインに沿ってお互いがポジションを変えようとするなら、クイックスローの妨害になる、あるいは、コート全体で何が起きているのか見失うことがある

6. プレーを再開し、その後得点の記録をする。

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

第 4 項 プレーの評価とレフェリーの役割分担、位置取り

1 ポジションの名称



6 - 0 防御システム

3 - 3 攻撃

G - ゴールキーパー

RW - 右ウィング

RO - 右ウィング

(右サイド)

(右サイド)

RB - 右バック

RH - 右ハーフ

CB - センターバック

(右 2 枚目)

LB - 左バック

RI - 右インサイド

LW - 左ウィング

(右 3 枚目)

(左サイド)

LI - 左インサイド

L - ピボット

(左 3 枚目)

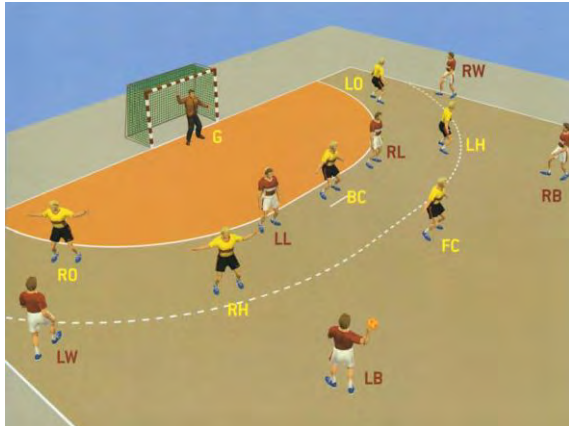
(ポスト)

LH - 左ハーフ

(左 2 枚目)

LO - 左ウィング

(左サイド)

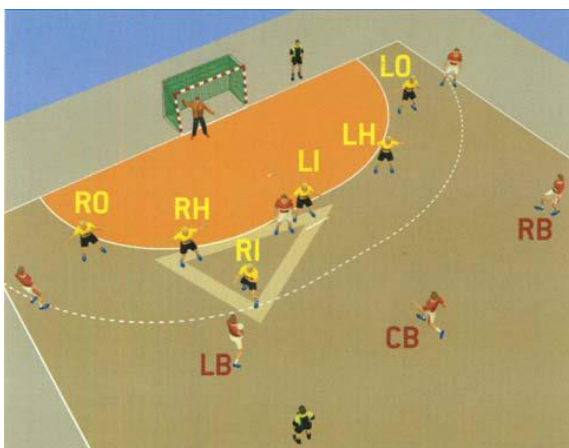


3 - 2 - 1 防御システム

2 - 4 攻撃

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

2 6 - 0 防御



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

コートレフェリーは横に移動しながら、ボールのあるところの 1 対 1 の攻防が観察できる位置を取る。また、隣の防御プレイヤーにも注目すべきである。ゴールエリア方向に向けて、はっきりとコートを見ることができるよう、ボールを持ったプレイヤーの斜め後方に立つ必要がある。

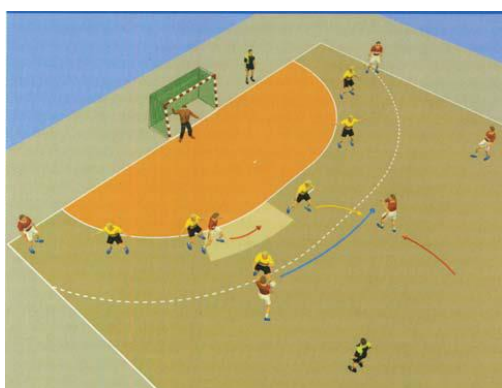
ゴールレフェリーは、パスを受けるために自由に走れるピボット（ポスト）と、その相手防御プレイヤーを見る必要がある。ピボット（ポスト）と防御プレイヤーとの 1 対 1 の攻防になった場合は、ボール方向にいる隣の防御プレイヤーの動き（ゴールエリア内を移動していないかなど）も観察する必要がある。また、ボールから離れた側のプレイヤーの身体接触も観察しなければならない。

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

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

- ピボット（ポスト）が防御プレイヤーをゴールエリア内に押し込む。
- 防御プレイヤーが、ゴールエリア内に立ってシュートをブロックしたりボールをカットしたりする。

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



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



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

今日のゲームで、ピボット（ポスト）は特に重要である。防御プレイヤーは、ピボット（ポスト）のスペースやブロックプレーを意図的に制限しようとする。その際に、防御プレイヤーはしばしば、ピボット（ポスト）をつかんだり、抱きかかえたり、押ししたりする。このようなフリースローラインとゴールエリアラインの間のすべての違反を防ぐためには、一貫した基準がとられなければならない。いずれにせよ、6 - 0 防御において多くの行為は非常に狭い空間で起き、かつゴールエリアライン際とボール周辺で同時に違反が起こる。適切な役割分担をして、ゴールエリア前の違反を一貫して罰することが出来ないレフェリーは、ゲームが進行するにつれて、より頻繁に起こるそのような違反を目にすることになるだろう。

3 5 - 1 防御



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

攻撃的なフロントセンターの防御プレイヤー以外は、ゴールエリア前でディフェンシブにプレーする。その中で、バックセンターの行動をよく観察する必要がある。バックセンターはリーダーとして活動し、時には絶え間なくピボット（ポスト）についていき、時にはマークを放置してボールに集中したり、時にはボールがある側をフォローする防御プレイヤーとして活動することもある。



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

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

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



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

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

4 3 - 2 - 1 防御

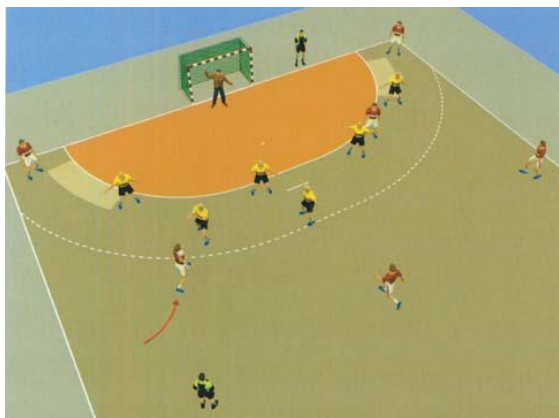


究極のボール中心の防御隊形であり、すべての防御プレイヤーは、一貫してボールに焦点を当てている。

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

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

3 - 3 攻撃に対する基本的な活動



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

○ コートレフェリーは、ボール周辺の 1 対 1 とボール周辺のプレイヤー同士の攻防を観察する。

○ ゴールレフェリーは、ボールのない側で起こっていることと、ピボット（ポスト）に注目する。



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

また、本来右のバックコートプレイヤーを防御する左ハーフ（2 枚目）の防御プレイヤーは、背後という悪い位置からピボット（ポスト）への対角のパスをブロックする必要が生じている。



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

罰せられないと、3 - 2 - 1 防御の弱点を狙っているチームが不利になってしまう)。



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

このような状況は、主にゴールレフェリーが観察しなければならない。

2 - 4 攻撃に対する基本的な活動



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

コートレフェリーは、ボールを持っているプレーヤーの位置によって、自らも移動する必要

がある。また、ボールのない方のピボット (ポスト) を、少なくとも視界の隅におく必要もある。ただし基本的には、ボールのない側の争いはゴールレフェリーに任せる必要がある。

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

バックセンターは、常にボールがある側のピボット (ポスト) を守ろうと頻繁に移動をする。その際、最初に守っていたピボット (ポスト) をハーフ (2 枚目) に受け渡す行為に違反はないか、移動中に違反がないか、無理にピボット (ポスト) を守ろうとしていないか (背後からつかむなど)、その一方で、攻撃側のピボット (ポスト) が、その移動を妨げるために違反をしていないか (不正なブロック) などが観察のキーポイントである。

5 1 - 5 防御



究極に攻撃的な、人に対する防御隊形である。

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

両レフェリーは、それぞれ位置取りを慎重に変化させる必要がある。

コートレフェリーは、1 対 1 を対角から深い位置で観察できるよう、写真のように深い位置でサイドラインよりに移動する。中央にはプレーヤーが走りこめるノーマークのスペースがた

くさんある。コートレフェリーは、バックコート
の 1 対 1 を主に観察するが、ボールのない
1 対 1 や、バックコートからパスを受け取る
ためにピボット（ポスト）がフリースローライン
の方へ走り出たら、それに伴う争いを観察する
のに良い位置を取る必要がある。

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

6 3 - 3 防御



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

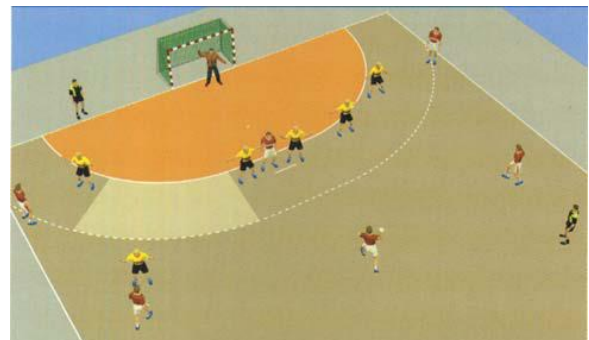
コートレフェリーはこの写真のポジションよ
り、さらにサイドラインよりに位置を取り、深
い位置で全体が観察できるようにする。ゴール
レフェリーは、ゴールエリアに近い攻防を観察
できるよう位置をとる。

レフェリーは絶えず、位置取りを適応させる
必要がある。

7 5 - 0 + 1 防御



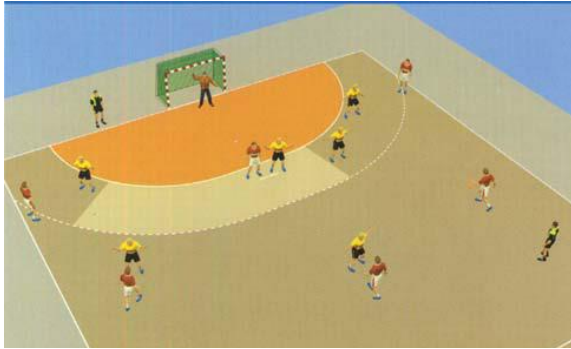
マンツーマン防御とゾーン防御という 2 つ
の防御スタイルを含んでいる。防御側は特定の
脅威となる攻撃プレーヤーを密着のマークによ
って除外し、残りのプレーヤーで 6 - 0 防御の
戦術に沿ってプレーする。



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

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

8 4 - 0 + 2 防御



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

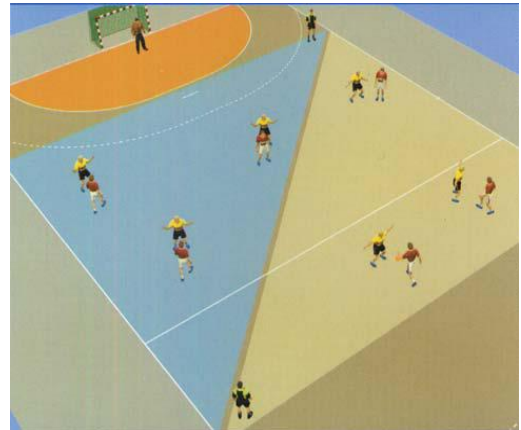
この場合、レフェリーは位置取りについて柔軟な対処をする必要がある。

コートレフェリーは、基本的な位置を取るにあたり、2つのマンツーマンマークが視野に入るようにしなければならない。場合によっては後ろに下がる必要もある。

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

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

9 マンツーマン 防御



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

コートレフェリーはサイドライン近くに立ち、深い位置からプレーを斜めの角度で見る必要がある。両レフェリーを対角線で結び、観察領域を分担すると良い。

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

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

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

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

10 ゴールキーパー不在の状況での攻撃



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

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

第5項 レフェリーに必要な身体能力とトレーニング

競技規則に基づいたレフェリング

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

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

レフェリーはどんな運動能力を必要とするか？

第一に、以下のランニング技能が不可欠である。

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

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

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

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

1 持久力

異なるタイプの動きや運動には、異なる種類の持久力が必要である、すなわち順次異なるタイプのトレーニングが必要となる。レフェリーは、特に2つのタイプのエネルギーを必要とする。

1. 有酸素性エネルギー／スタミナ

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

2. 無酸素性非乳酸性エネルギー

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

基礎的な有酸素性持久力トレーニング

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

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

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

トレーニングのヒント

- 1 週間に 2~3 回、30~45 分間の持久力トレーニング。

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

トレーニングのタイプ

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

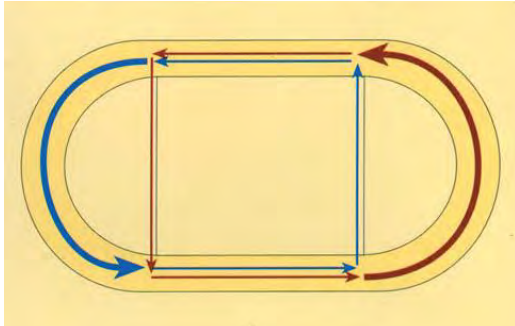
トレーニング中に使用されるエネルギー・システムを変えると、このタイプのトレーニングは、プレシーズン準備期後半に主に使用され、短期間で負荷を激しくすることによって持久走トレーニングの完成となる。

持続走と運動の追加

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

パートナーと一緒にランニング

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



スピードとランニング調整力

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

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

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

トレーニングヒント

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

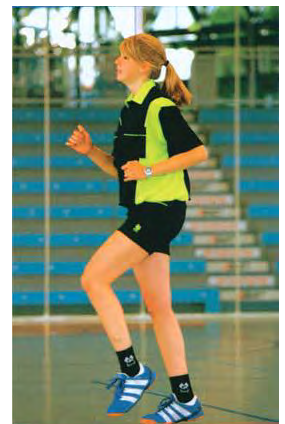
2 スピードに対応した走法

ステップワークトレーニング/スプリントドリルのための運動の注意

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

足首のドリル

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



走っている間の脚の引き上げ



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

尻蹴り



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

一般的な調整力走

脚を交差させて側方に走ること



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

腕を広げ、脚を交差させて側面に走ること



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

簡単な加速運動

加速運動



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

- 常に最大スピードで加速運動を行う。
- 運動を競争させることによって、モチベーションを押し上げる（誰が最も速いか？）。

ターンを伴う加速運動



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

方向が変化したり、交互するランニング運動 スラロームスプリント



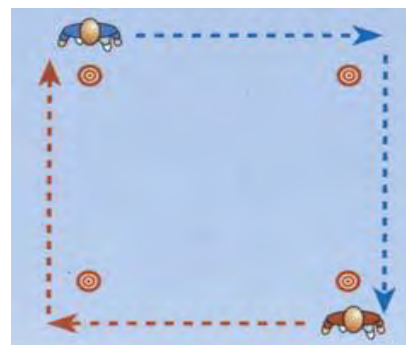
スラロームコースを通して方向を変え、スプリントする。(例えば、コーンをセットして) 前方、後方、側方(両方向)にランニング練習をする。

シャトルラン



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

四隅の周囲をスプリント(方向変換)



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



**素早く安全に止まり、再びスタートする
スタート-ストップを、「リーダーについていく」
トレーニング**



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

3 筋力

体幹を強化する方法のヒント：

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



前腕に寄りかかり、腕立てのポジションで伸ばした体を保持する。

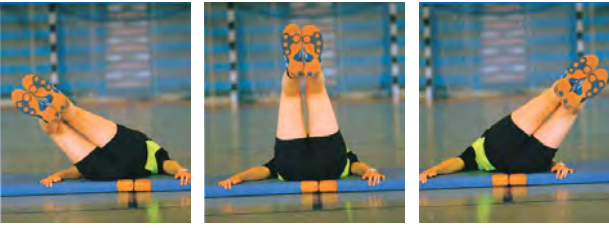


腹部を上方へ向けたまま、体を伸ばし、前腕と踵に寄りかかる。



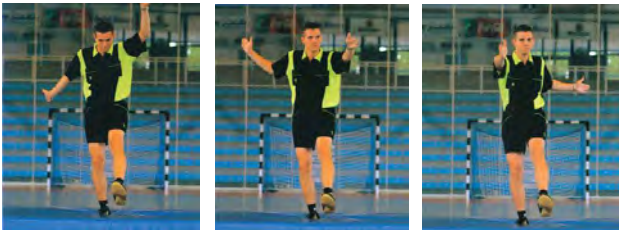
体を伸ばし、一方の前腕と片足の横側に寄りかかる。上腕は、ヒップの上に置かれる。このトレーニングは、左右両側で行なわれるべきである。

ワイパー



床の上に両方の腕をわずかに添えた状態で準備する。準備ができたなら、ワイパーのように脚を左右へゆっくり動かす。このとき膝は、90度に曲げたままにする。決して、脚を下げてはならないし、肩を床に付けたままにする。

片脚で立ち腕を回す



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

4 ストレッチング

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

- 各トレーニングには、ストレッチングを入れるべきである。
 - ウォームアップ中の動的ストレッチングとクールダウン中の静的ストレッチ。
- もし必要ならば、追加のストレッチングは家で行うべきである。
- 動的ストレッチング - ストレッチする位置へゆっくりと、徐々に約 10 回動かす。

- 静的ストレッチング。
 - 6~8 秒間を数回、その姿勢を保つ。
- 以下の運動は、動的と静的な両方の運動として、簡単で効果的なストレッチング姿勢を示している。正しい姿勢を維持し、関節をリラックスするよう注意を払わなければならない。壁やドアのフレーム、他の安定した物体を、パートナーの代わりに使うことができる。

ストレッチする部分



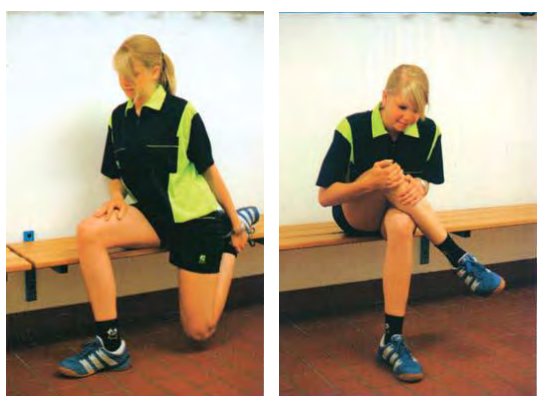
試合前のウォームアップ

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

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



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



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

5 IHF レフェリー ウォーミングアップ

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

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

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

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

そこで IHF 競技規則・審判委員会は、レフェリーフィットネスコーディネーターと共に、以下のサイトにて、各試合の前後および毎日のトレーニングのための適切なストレッチ、レフェリーのための新しいウォームアップ手順、スポーツパフォーマンスのための健康と栄養の詳細、そしてレフェリーのための高強度のインターバルトレーニングと屋外で行うファンクショナルトレーニング

（身体の機能を高めるためのトレーニング）等について、ビデオや写真を活用し、すべての体力とレフェリーの準備に関する詳細な情報を掲載している。

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

【YouTube チャンネルサイト】

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

<可動性トレーニング>

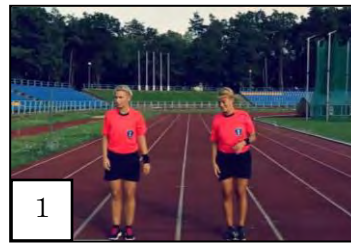
まず、可動性トレーニングを行うこと。この時、ゆっくりかつ漸進的に、自分の動きを意識しながら行うこと（必ずビデオも参照にすること）。

1 Touch the sky, touch the floor



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

2 Lateral step + Rotation



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

3 Back step + Back bending



1



2

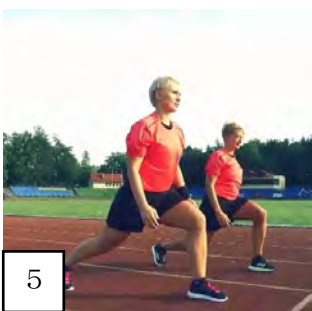


3

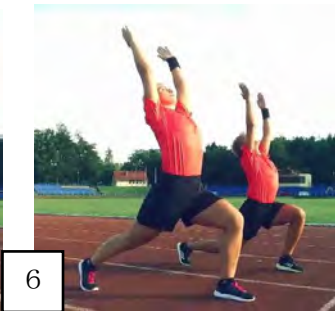


4

Mobility drills



5



6

1. 腕を下げ、リラックスして立つ。…左写真1
2. 片足を大きく後ろに引き、重心を落とし下半身を固定させつつ、肘を伸ばしたまま両手を上に挙げ、背中をそらせる。
…左写真2～6
3. 出した足を元の位置に戻す。
4. ゆっくりと30秒間、左右交互に行う。

4 Lunge walk + trunk rotation



1



2



3



4



5

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

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

<ランニング>

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

なお各メニューの間は、それぞれ 15 秒間の休憩を入れること。

1. 軽度のランニング

4 分間、コートを往復。

2. ランニング + サイドステップ

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

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

3. ランニング + バックステップ

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

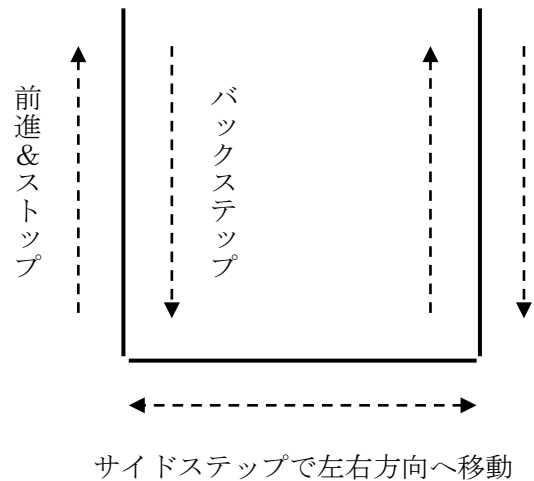
4. 「U」字型フットワーク

「U」字に行うフットワーク。

サイドステップで 3m 程度横に移動したら、前方方向へ 3m 程度進みストップ（どちらか一方の足が前に出ている状態であること：両足が平行になったのストップは、次の移動を遅くする）。

その後、バックステップでもとの位置まで戻り、逆方向へサイドステップで 3m 程度進み、前方方向へ。

これを 30 秒間行う。



5. ビルドアップ走

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

6. インターバル

これまで紹介してきたウォーミングアップの最後のメニュー。

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

ピード) で行う。

それぞれの間に 5 秒間の休憩を入れ、これを 3 本行う。

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

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

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

第 2 章 競技運営に関する事項

第 1 項 マッチオフィシャル(以下、MO)・テクニカルデレゲート(以下、TD)の任務



タイムキーパーおよびスコアラーは、レフェリーを補佐することが求められる。

例えば、不正交代などでプレーを中断させる笛を吹くことが許されている(競技規則 18:1)ことから、タイムキーパーおよびスコアラーは最新のルールを理解し、競技運営に対しての正しい知識を持つ必要がある。当然のことであるが、中立の立場でなければならない。

世界選手権やオリンピック、コンチネンタル大会では、2 名のテクニカル・デレゲート(TD)が開催地から派遣されたタイムキーパーとスコアラーの業務を見守っている。上の写真のようにテクニカル・デレゲートは、記録用紙にサインすることが求められる。競技の全責任を負う IHF オフィシャルも同席する。

第 2 項 タイムキーパーとスコアラーの役割

1 タイムキーパーの役割

タイムキーパーは主に、競技時間、タイムアウト、退場時間と退場者がコートに戻る時間が許される時間を管理する(18:1)。通常は、自動終了合図が作動する公示時計を用いる。公示時計がなければ、ストップウォッチを用いる。

退場は通常、公示時計に表示される。IHF 管理下の競技では、1 チームにあたり少なくとも 3 つの退場を表示できる時計を用意しなければならない。そのような時計がなければ、机上に退場者の背番号や、入場許可時間を示したカードが表示されなければならない。



2 スコアラーの役割

スコアラーは、主にメンバー表の受領や記録用紙の準備と記入、交代地域に入るプレーヤーやチーム役員の管理、競技開始後に入場してくるプレーヤーやチーム役員の管理などを行う。



3 タイムキーパーとスコアラーの共同作業

タイムキーパーとスコアラーは双方とも、プレーヤーの交代が競技規則に則って行っているかどうかを確認する。もし、不正交代を指摘するならば、笛を吹き、いち早く競技時間を止めなければならない。従って、どちらが笛を吹かなければならないという規則はない。

タイムキーパーやスコアラーは一般に、不正入場や不正な行為を行った交代地域プレーヤーやチーム役員を管理する仕事を分け合っており、それぞれの側にある交代地域を観察している。TD 制を取り入れていれば、選手の出入場の管理等は TD が原則として行う。

4 TD の権限

TD は、競技の円滑化を見守るだけでなく、両サイドが交代地域の規則に従っているか観察する責任がある。プレーヤーあるいはチーム役員がレフェリーの背後で違反を犯したなら、TD はタイムアウトを取り、オフィシャル席までレフェリーを呼び、罰則を犯したプレーヤーやチーム役員に罰則を与えるように助言することが許される。このような場合、インプレー中であれば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し、競技の中断中であれば中断の理由に相応しいスローで競技を再開する。

もし、防御側チームの違反によって競技が中断され、明らかな得点のチャンスを妨害されたときは、7m スローを与える。



5 タイムキーパーとスコアラーの権限

タイムキーパーとスコアラーの権限は、ルールによって明確に示されている。例えば、時間や得点が正確であるか疑いが生じたなら、最終決定は常にレフェリーに委ねられる(17:8、17:9)。TD 制を取り入れているのであれば、これらの役割は TD に任される。

6 競技前の業務

特にスコアラーには、競技開始前に仕上げておくべき、多くの職務がある。

1. 記録用紙が正確に書かれているのかチェックする。

- 競技に参加するすべてのプレーヤーと役員が記入されているか
- チーム責任者を確認する
- 競技開始時にその場にはいないプレーヤーは到着後スコアラーに報告し、承認されるまで競技には参加できない

* IHF や各大陸大会の競技では、プレーヤーの参加資格は大会の開始前に開催されるテクニカルミーティングに先立って認定される。この場合、スコアラーがメンバー表と照らし合わせて、記録用紙をチェックする。通常、記録用紙は 16 名のプレーヤーを含むが、スコアラーは競技開始前に実際に出場するプレーヤーやプレーヤー人数（最大 14 名）の縮小があるのか、チーム責任者に尋ねる必要がある。

2. チーム責任者に対し、ウォーミングアップが終わる頃、記録用紙にサインするよう求める。



3. チームタイムアウトを請求する際に用いられるグリーンカードを渡す。
4. 役員 ID (A～D) を必要な枚数だけ渡す。



- * 大会によっては、他の異なる方法でこれらの業務が遂行されることもある。タイムキーパーは、公示時計をチェックし、退場時間を表示させることができるかどうか、また予備の時計もチェックしておく。

競技開始の直前に、タイムキーパーとスコアラーは最後にもう一度競技用具の点検や、交代地域とその周辺の確認を行う。トップリーグでさえも、例えば交代地域に 2 番目のトレーナーが残っている、あるいは 5 名の役員がいるということが起こることもある。プレーヤーやチーム役員がアナウンスによって紹介されるならば、コート上や交代地域にいるプレーヤーやチーム役員を記録用紙と照らし合わせて再確認する。

レフェリーは、常にオフィシャル席に複数の予備のボールを置いておくべきである。

タイムキーパー (および TD) は、例えばもし公示時計に何らかの問題が生じたとしても、常に正確な時間を確実に知らせるため、競技開始

の笛が吹かれる際、2 番目の時計もスタートさせなければならない。

7 競技中の業務

- プレーヤーに罰則 (警告) が適用された場合、スコアラーはイエローカードをあげて警告を確認する。もし、レフェリーが同じチームに 3 回を超えて警告を判定したなら、スコアラーはレフェリーにその状況を知らせるべきである。



- スコアラーは退場も確認する。タイムキーパーはレフェリーが再開の笛を吹いた時、時計を再び始動させる。
- 退場においては、タイムキーパーは退場プレーヤーがコートに戻ることができる時間を表示する。競技が中断された時間に 2 分間を付け加える。
- プレーヤーの退場時間は、コートレフェリーが競技再開の笛を吹くと同時に開始する。退場となったプレーヤーが退場の終了時間を待たずに、コートに入ってきた場合は、直ちに笛を吹き公示時計を止め、そこからさらに退場時間を公示時計に表示させる。



- 不正交代などの交代地域の観察に加えて、タイムキーパーとスコアラーは退場者がいる場合は、その観察もしなければならない。



- 公示時計で表示される場合は、チームタイムアウトの残り時間もまた、退場時間と同様に減算で表示する。
- タイムキーパーとスコアラーは単にプレイヤーがコートに戻る時間を表示し、その時間までに入場しなかったかどうかを確認するだけであり、退場時間が終了しても入場しないプレイヤーを、コートに戻るよう指示してはならない。

* タイムキーパーとスコアラーは、チームをサポートすべきである。自分達の過ちによって、プレイヤーやチーム役員が罰せられることがあってはならない。タイムキーパーやスコアラーから促されて、または時間の表示が誤っていた結果、まだ参加できないプレイヤー（例えばまだ退場時間が残っていた）が早くコートに戻ってしまったならば、タイムアウトの後、残りの退場時間、交代地域に戻すだけで、罰則がさらに追加されることはない。



8 交代地域の管理

- コーチは立ったままで、自チームに戦術的な指示を与えることができる。しかしながら、コーチングゾーンを越えてタイムキーパーあるいはスコアラーの視界を妨げることのないよう注意を払わなければならない。



- 交代地域にいるプレイヤーはベンチに座っていなければならない。必要なら、タイムキーパーや TD、スコアラーによって着席するようプレイヤーに指示することができる。



- プレイヤーはベンチの後ろの十分なスペースがあるところで、ボールを使わずにウォーミングアップを行うことが認められてい

る。しかしその際は、コート上で展開されていることに関して指示をするなど一切関与できない。



- タイムキーパーや TD、スコアラーは、チーム役員からの発言や問いかけに対し、その都度反応すべきでない。必要なら、注意して落ち着くように試みる。



- タイムキーパーあるいはスコアラーが不正交代や不正入場を認めたならば、素早く立ち上がり、笛を吹き公示時計を止めなければならない。この時、レフェリーが退場の合図を示すことができるよう、該当プレイヤーを明確に示しレフェリーを補佐する。
- プレイヤーあるいはチーム役員が交代地域でジェスチャーや表現等を用いてスポーツマンシップに反する行為をし続けた場合、TD は競技の中断の笛を吹きレフェリーに違反を知らせることができる。この時タイムキーパーは、速やかに時計を止めなければならない。TD はコートレフェリーに対し合図をし、その状況と違反を犯した個人を通知し、レフェリーは適切な罰則を示す。



9 チームタイムアウト



TD がチームタイムアウトの笛を吹いたとき、タイムキーパーは競技時間を直ちに止めなければならない。しかしながら、タイムキーパーとスコアラーは競技を中断する前に、確認すべきことがある。その状況を以下に示す。

- TD は、チーム役員がコーチングゾーンを越えてオフィシャルテーブルにグリーンカードを置いたときに限り、プレーを中断することができる。



* ベンチ役員がコーチングゾーンを越えて、TD のいるベンチ近くで立ち止まり、速やかな申請ができていない場合は、チームタイムアウトの申請を受け入れてはならない。

○ TD は必要ならば、競技時間中断の笛を吹く前のタイムアウトの請求について、競技規則に則っているかを確認しなければならない。タイムアウトの条件が整っていないとき（またはその状態でないとき）TD がプレーを中断したとしても、レフェリーはなぜ笛が吹かれたのかを確認し、速やかに競技を再開しなければならない。



チームタイムアウト中、両レフェリーは、原則としてコート中央に立ち、両チームを観察する。必要ならばどちらか 1 名がオフィシャル席まで行き、確認することができる。タイムアウト中、ボールは競技再開のポイントに置かれており、次の写真は、スローオフのケースである。



原則として TD は、自身が着席している側のチームの交代地域を観察する。

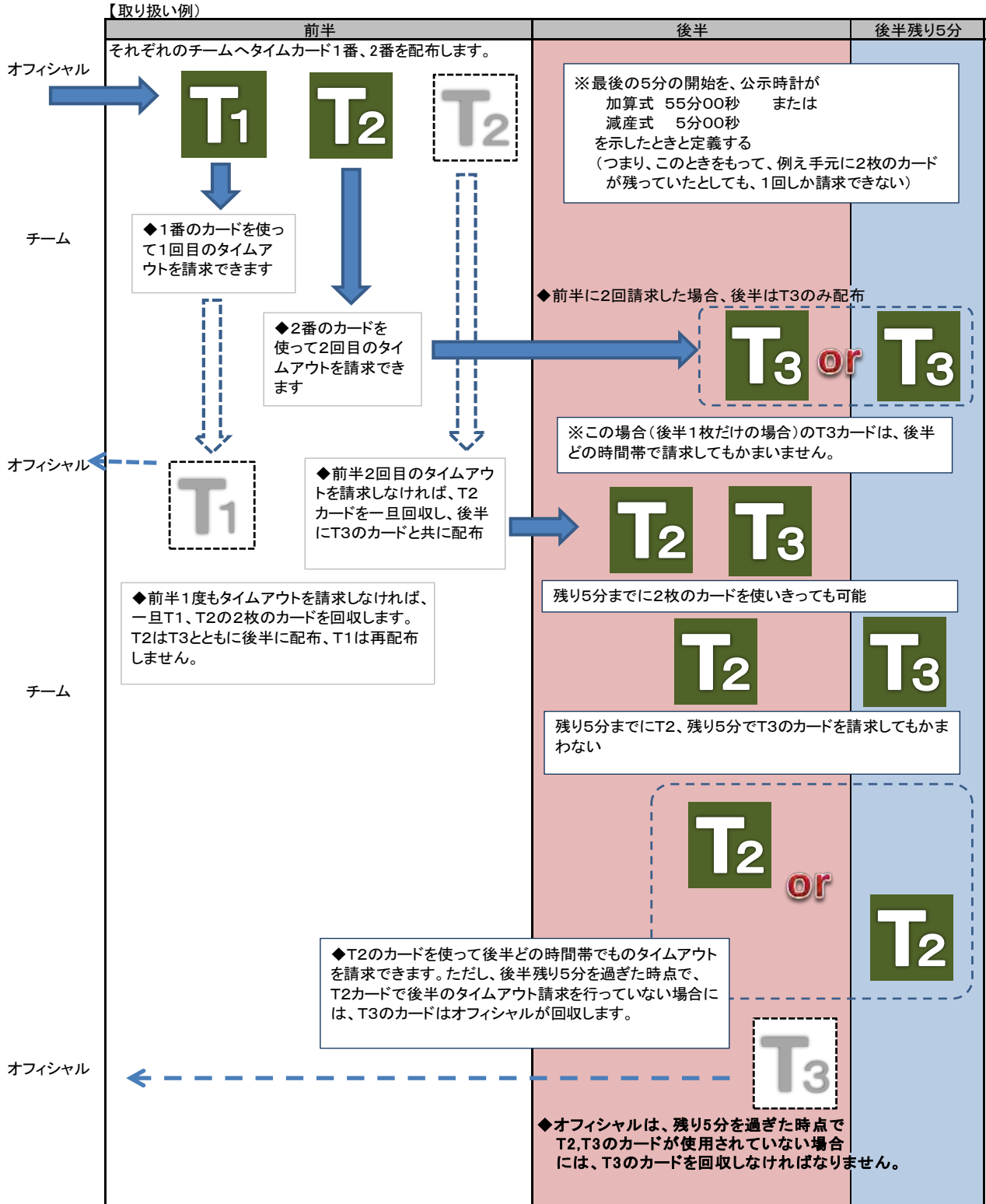


チームタイムアウトを 3 回請求されるできる今日、後半残り 5 分の段階で 2 枚のグリーンカードをチームが所持している場合、TD はそのうち 1 枚のグリーンカードを回収する。



チームタイムアウトの取り扱いについて

- ルール1 ●チームタイムアウトは1試合で3回請求できます。(ただし、正規の時間内においてであり、延長戦では請求できません)
- ルール2 ●チームタイムアウトは前半、後半にそれぞれ最高で2回までしか請求できません。
 例1: 前半2回請求の場合、後半は1回のみ
 例2: 前半1回請求の場合、後半は2回まで
 例3: 前半請求なし、後半は2回まで
- ルール3 ●後半、試合終了前の5分間は1回しか請求できません。
- ルール4 ●連続してタイムアウトを請求する場合には、間に相手チームのボール所持が必要です。
 ☆カードは原則としてベンチに置き、申請するときだけに持つことができます。



10 競技後の業務

競技後のスコアラーの主な役割は、次のとおりである。

最初に、競技の全てのデータ（最終スコア、罰則、7m スロー、チームタイムアウトの請求時間、観客数など）を記録用紙に詳細に記入する。

レフェリー、タイムキーパー、スコアラー、TD が記録用紙にサインをしていることを確認する。

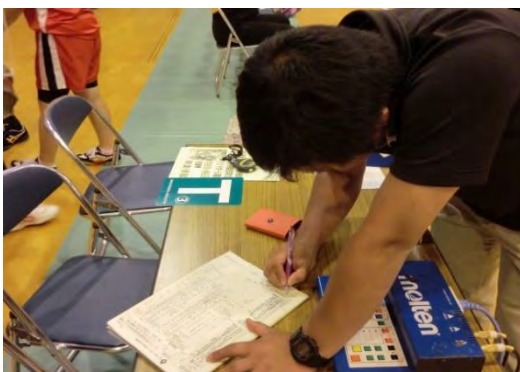
TD とスコアラーは、すべてがもれなく記入されていることを確認し、指定された用紙を両チームおよび大会本部等に配布する。

試合終了後の流れ

- 試合終了後、関係者と握手を交わす。



- TD は公式記録用紙がすべて記入されていることを確認してサインをする。



- 複写された公式記録用紙の中で、チーム分を各チームへ渡す。



第 3 章 公認審判員規程および審判事務に関する諸連絡

第 1 項 公益財団法人日本ハンドボール協会公認審判員規程

(審判員の級)

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

(審判員の年齢制限)

第 2 条 公認審判員の資格は満 16 歳以上とする。

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

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

(D 級の申請)

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

(D 級の審査と資格取得)

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

(D 級の登録)

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

本協会は、公認審判員認定者名簿 (D 級用) にコイン登録番号を記入し、コイン、ワッペン、公認審判員手帳とともに各都道府県審判委員会へ送付する。

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

(上級申請の要件)

第6条 上級を申請する場合には、次の要件が満たされていなければならない。

- (1) C級の審査を受ける場合には、D級を取得してから満1年を経ているなければならない(申請時に満1年を経ているなくてもよい)。
- (2) B級の審査を受ける場合には、C級を取得してから満2年を経ているなければならない(申請時に満2年を経ているなくてもよい)。C級を取得してから30試合以上の公式競技の審判を担当し、さらにブロック大会を経験していなければならない。
- (3) A級の審査を受ける場合には、B級を取得してから満2年を経ているなければならない(申請時には満2年を経ているなくてもよい)。B級を取得してから50試合以上の公式競技の審判を担当し、さらに全日本大会あるいは10試合以上のブロック大会を経験していなければならない。
- (4) 各級公認審判員は、審判講習会または研修会に年1回以上出席していなければならない。上級申請時、直前の2年間審判講習会若しくは研修会を受講していなければならない。公認審判員手帳(以下手帳という)に、審判を担当した試合と出席した講習会・研修会について、正しく記入していなければならない。

(C級の申請)

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

(C級の審査と登録)

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

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

(A級・B級の申請)

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

(A 級・B 級の審査と登録)

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

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

(認定料)

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

(審査の回数)

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

(手帳の検査)

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

(終身審判員)

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

終身審判員の資格は、国際・A 級・B 級を取得して定年を迎えた後、各都道府県から推薦された公認審判員に与えられる。各都道府県は、毎年 3 月 1 日から 3 月 31 日までに所定の終身審判員申請用紙に記入の上、本協会に申請する。

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

(審判員の登録)

第 15 条 各級公認審判員は、下記によって登録を行わなければならない。

(1) 登録の期日

毎年 5 月 20 日までに行わなければならない。

(2) 登録料

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

(3) 登録の手続き

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

(4) 資格の消失

登録を行わない場合には、公認審判員の資格を失う。

(講習会・研修会)

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

(終身審判員・各級審判員の大会管理の資格)

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

- (1) 終身審判員
国際競技を含むすべての競技
- (2) 国際・A 級
国際競技を含むすべての大会
- (3) B 級
ブロック大会
- (4) C 級
各都道府県大会

(各級公認審判員の資格)

第 18 条 各級公認審判員は、次の競技の審判を担当することができる。

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

(全日本大会審判員)

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

(審判員の服装と審判着)

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

(資格の審査)

第 21 条 次の項に該当する場合、公認審判員としての資格を審査される。

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

(変更)

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

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

別表 1

平成 31 年 3 月 1 日付則一部改正

| 級 | 審査料 | 認定料 | 備考 |
|-----|--------------------|---------------------------|--|
| D 級 | 1,000 円 (各都道府県) | <u>3,500 円</u> | 認定料には、ワッペン代およびコイン代手帳代を含む** (但し、他、審判員用品の購入が必要) |
| C 級 | 1,000 円 (ブロック) | 2,300 円 | 認定料には、ワッペン代 1,300 円 *を含む |
| B 級 | 4,000 円 | 3,500 円 | 審査料は ブロック 500 円 日本協会 3,500 円 |
| A 級 | 5,000 円 | (認定料には、ワッペン代 1,500 円*を含む) | 審査料は ブロック 500 円 日本協会 4,500 円 |

*) 審判員用品 (コイン、ワッペン、審判手帳、笛、カード、バッグなど) には別途消費税が掛かる。

**) D 級申請時のみ、審判員用品 (コイン、ワッペン、審判手帳) をセットとして 2,500 円とする。

付 則

新会員登録制度により、新たな登録システムが採用される。

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

付 則

平成 11 年 4 月 1 日付則制定
 平成 12 年 4 月 1 日付則一部改
 平成 18 年 6 月 17 日付則一部改正
 平成 30 年 7 月 1 日付則一部改正

第 2 項 (公財)日本ハンドボール協会審判委員会審査指導委員会通達

1. 上級申請について

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

- (1) (公財)日本ハンドボール協会公認審判員規程第 6 条に記載されている上級申請の要件の内容を確認すること。
- (2) 吹笛試合数について、同規程第 6 条の (2) と (3) を満たしていること。
- (3) C 級の申請に関しては、申請年度の前年度 (例えば 2018 年 5 月に申請する場合は、2017 年度のこと) に公式試合を担当しておかなければならない。また、申請までに筆記試験に合格しておかなくてはならない。
- (4) 同規定第 6 条の (4) は、級を取得した年から毎年 1 回は講習会・研修会に参加し、公認審判員手帳に同会の講師の捺印を受けていること。
- (5) A、B 級の申請にあたっては申請年度の公認審判員登録証のコピーを添付すること。
- (6) 公認審判員手帳にはペンまたはボールペンで記載すること (鉛筆は不可)。記入例に従い丁寧に記載すること。
- (7) 国際親善試合を担当した場合も掲載すること (全日本大会の吹笛として扱う)。
- (8) 公認審判員手帳が 2 冊に及ぶときは、2 冊目にも写真の貼付と記載事項の記入を行い、輪ゴムなどで束ねて提出すること。
記入欄が不足した時は、2 冊目の手帳に記載すること (コピー等による増刷は不可)。
- (9) 転籍 (他都道府県に転出) したときは、移った都道府県協会へ速やかに届けること。
- (10) 上級審判を申請するときの基準大会
 - ① 全国大会として扱う大会
 - 1) 日本選手権大会・国民体育大会・ジャパンオープン大会・JOC カップ大会・全国高校選抜大会・春の全国中学生大会・全国中学生クラブカップ、全国小学生大会、日本リーグ、日本リーグプレーオフ、日本リーグチャレンジディビジョン (ただし、準決勝、決勝リーグ以上)、全日本社会人選手権大会、全日本学生選手権大会、全国高校総体、全国中学校大会
 - 2) 上級申請のために特別に全国大会として扱う大会
東・西クラブ選手権大会 (平成 30 年度までの)、東・西学生選手権大会
 - ② ブロック大会として扱う大会
上記全国大会のブロック予選大会、社会人チャレンジ大会、日本リーグチャレンジディビジョン、全国高専大会
※ 高専のブロック予選大会は都道府県大会として扱う。
※ 各地区学生リーグ戦 (関東、関西、東海等) はブロック大会として認める。
 - ③ 公式大会として扱わない大会
医科歯科大会・国公立大会および私学大会 (大学・高校・中学)・各地区で行われているプライベート大会や親善大会

2. 体力テストの実施

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

3. 審判員講習会・研修会の実施の報告について

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

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

【 付 録 】

1 審判指導に関する資料

はじめに

審判員の使命は、「チーム・プレーヤーに日々のトレーニングの成果を存分に発揮させること」であり、その使命を果たすために、審判員としての準備が不可欠です。

審判員の成長は、審判員自らの強い意志をもって、より高いレベルに自らを押し上げようとすることによってなされるものです。と言っても、自らの努力だけで成長するのはなかなか難しいものです。強いチームにはきっと良い監督がいることでしょう。良い選手を育てるには良いコーチが必要です。同様に審判員の能力を引き伸ばすためには、さまざまな知恵、経験、そして情熱をもった審判指導者が外から審判員を見て、手助けすることが有効です。

日本のハンドボールの進歩のため、われわれは審判員に向上を促すだけでなく、自分たち自身も向上していかなければなりません。学習を止めることは立ち止まること、立ち止まれば後退することです。「学ぶことを止めたなら、教えることを辞めなければならない」とはまさにこのことです。

研修会での講義、実技指導での実践、試合後のミーティングや評価、アドバイスにまで及ぶ全ての場面で、できる限り良い環境に審判員を置くことによって、審判員が当事者意識を持って自身の学習に向かっていける環境を作り上げることが必要です。

試合終了直後に、指導者が椅子に座り、一方的に審判員へ話して聞かせるようなことではなく、審判員に振り返る時間を与え、それを聞きながら、指導者と審判員がともに意見を交えながら、振り返っていくスタイルが求められます。

審判員が彼らの可能性を最大限に発揮し、そして向上してくれるように、またその結果、日本のハンドボールと審判員およびレフェリングのスタンダードが一步でも前に進めるように、レフェリー指導者の協力を求めます。

ハンドボールは人がプレーするもの、そして人が審判をします。“心”を兼ね備え、人としてふるまえる審判を育てたいものです。

良い審判をつくり上げるには、競技規則の理解、フィジカル、ポジショニング、判定の能力、人間性など、さまざまな要素について指導する必要があります。

指導される皆さんは、指導される審判員にとって人生の先輩であり、審判キャリアも長く、さまざまな経験をお持ちです。技術指導のみならず、審判や人生の先輩として、心の支えとしても審判員の活動を援助していただき、より良い審判員の排出、育成、強化に向けて一緒に取り組んでいただけるよう、よろしくお願い申し上げます。

(公財) 日本ハンドボール協会 競技・審判本部では、講義、実技指導をする場合と、実際のレフェリングを観察して評価、アドバイスを行う場合の、指導者の呼び方を下記の通り定めます。

- 「インストラクター」 : 講義、実技指導の担当者
- 「アセッサー」 : 試合におけるレフェリングの評価、アドバイスの担当者

指導するにあたり、ぜひご一読ください。

インストラクター編

1. インストラクターに求められること

(公財)日本ハンドボール協会およびレフェリーアカデミーでは、審判員の育成および審判技術向上を図ることを目的に、講習会、研修会を開催しています。インストラクターには、これら講習会、研修会における講義、実技指導を行う役目を担っていただくことから、「指導、講師を務める技能」を発揮できることが求められます。

そのため、指導者となるインストラクターには、以下の資質が必要となります。

(1) 外面的資質

- ① 表現力に富み、姿勢、態度が信頼を得るものであること
- ② 服装、身なりが端正であること

(2) 内面的資質

- ① 健康であること
- ② 情熱を持っていること
- ③ 尊敬される人格を有していること
- ④ 公平であること（えこひいきをしない、皮肉を言わない等）
- ⑤ 確固たる信念を持っていること（しかも思いやりと忍耐力をもっている）
- ⑥ 誠実であること（ハッターを言わない）
- ⑦ 規律を重んじ、自己を律すること（セルフコントロール）
- ⑧ 指導力に富んでいること
- ⑨ 豊かな教養とハンドボールの知識を持っていること
- ⑩ 豊富な審判経験を持ち、実践力に優れていること
- ⑪ 分析能力と考察力が優れていること
- ⑫ 受講者（参加者）の審判に関する技能を見極め、受講者が求めているものを提供できる能力を有していること

2. 指導の原則

インストラクターとして実際に指導するにあたり、以下の点に留意しながら実施していただきます。

(1) 実行しなければならないこと

- ① 個々に指導するのと同じように、集団にも思いやりを持って指導する
- ② 受講者のレベルに応じた指導を行うため、質問形式やディスカッションを用いて、受講者に発言させて理解度を把握する
- ③ 指導のポイントを絞り、実際の場面で実行できるような内容を丁寧に指導する
- ④ 朗読するだけでなく、実際の場面を想像させるようなデモンストレーションやビデオ等を用いて、具体的な内容を提示する
- ⑤ 競技規則や必携に基づいた根拠を示しながら、受講者全員の合意を引き出す
- ⑥ 疑問点について質疑応答した後で、学んだ内容を振り返らせる

(2) 指導する上で、気を付けたいポイント

- ① 時代遅れの語句や、不正確な専門用語を使用しない
※ 競技規則に記載された用語を使用する
- ② マンネリズムな指導法を用いない
例) 最新の情報や新しい指導法を取り入れる、機器を使用する
- ③ 抑揚をつけながら明瞭に説明し、特に語尾は明確に話す
※ 最後までハッキリと話す。スピードやトーン、間を駆使する
- ④ やさしく、自信を持って、表現力豊かに
※ うまく話そうとはしなくてもOK。いかに自分の言葉で話せるかが重要
- ⑤ 指導中、常に受講者の顔つきを観察し、各々の場面で受講者と視線を合わせる、必要に応じて質問を投げ掛けるなど、興味を持続させる努力をする
※ 受講者の心理的動向を観察する
- ⑥ 重点項目（キーポイント）は、強調して話す
- ⑦ 重点項目（キーポイント）を指導した後は、間を取るか、小休止を入れる
- ⑧ 重点項目（キーポイント）は、繰り返し指導する

3. 計画・立案と実践

インストラクターとして重要な任務の一つに、研修会、講習会の計画・立案があります。

研修会、講習会の開催は、あくまで「手段」としてであって、開催することが「目的」ではありません。受講する審判員のステップアップにつながるよう、対象者のレベルやニーズに応じ適切な計画の基に準備が行われれば、その研修会、講習会は実りあるものとなり、成功裏に終えることができるでしょう。

(1) 考えるべきは5W1H

研修会、講習会を開催する際、人は「伝えること」を目的とし、その「伝え方」ばかりを気に掛けてしまいがちです。もちろん、伝え方のテクニックも大切ではありますが、それは一部分にしかすぎません。研修会、講習会の開催は、受講者の次へのステップアップにつなげるための手段であり、そのためには、「どう伝えるか」よりも「何を伝えるか」が大切になります。何を伝えたいかを整理し、それに沿ってどう伝えていくのかを決めるで、効果的に研修会、講習会を進めていくことができます。

1) WHY

研修会や講習会を開催するにあたり、まず、この研修が「なぜ必要なのか」の背景を明確にする必要があります。「なぜ」を意識することで、適切な手法の選択が可能となります。

一般的に研修会や講習会は、全体への伝達や共通認識を図るために、あるいは個々の課題解決のために開催されることになるかと思いますが、なぜ問題が起こるのか、課題を生じさせている原因は何なのかといった背景を考えることで、真に効果ある研修会や講習会の開催となるでしょう。

WHY (背景) = 課題の原因 + 課題 (組織として、個々の)

2) WHAT

研修会、講習会テーマ設定は、非常に重要なものとなります。

この章の初めにも触れましたが、研修会や講習会は、何のためにするのでしょうか？

ズバリ！ 「相手を動かすため」です。

開催するにあたって、その目的は、話すことや伝えること、開催することではありません。受講後、受講者に行動を起こさせるためには「何を伝えるか」ということが大切になってきます。相手に何を最も伝えたいのか、WHY (なぜこの研修が必要なのか) に沿ったテーマを設定しましょう。

3) WHO (to whom)

テーマの設定ができれば、ターゲットとなる受講者は誰を対象とするのか、おのずと決まってきます。対象者を決める際、学習効果や満足度が低下する結果とならないよう、テーマに沿った範囲で設定してください。

4) WHEN

テーマやターゲットとなる受講者が決まったら、その開催時期をいつにするのか、を決める必要があります。必要な時期に適切な内容の研修会や講習会を実施することで、より効果的な研修会や講習会となるでしょう。

5) WHERE

研修会や講習会を実施する場所は、研修・講習の効果に大きな影響を及ぼします。会場使用料、設備費（プロジェクターやホワイトボード等）、受講者の交通費・宿泊費・食費等といった予算も影響するかと思いますが、研修・講習の効果を最大限に引き出せる環境を用意したいものです。

6) HOW (How to)

どうやって研修を行うかといった、研修の方法を検討します。受講者のレベルや開催時期、そして場所に左右されることもありますが、いずれにせよ、設定されたテーマに沿って伝えたいことをどう伝えるかを明確にし、それぞれの研修に合った方法を選択、しっかりと伝えなければいけません。

(2) 成功のコツ

重複しますが、研修会、講習会の最大の目的は聴き手となる受講者に「行動を起こさせること」です。せっかく時間をかけて計画・立案した「情報」が、受講者にうまく伝わらなければ、意味がありません。

1) コミュニケーションのプロセス

「情報」は、話し手となる発信者（インストラクター）から、聴き手となる受信者（受講生）に対して、伝えたい意図や内容を、言葉や画像、示範、パワーポイント等を介してメッセージの発信を行います。

その情報は、ノイズ（受講生の集中力を切らせる要因！言葉のみで目では見ていない情報も、ここに分類されがち…）の影響もありつつ受講生に受信され、受講生のフィルターを通して、意図や内容を解読、解釈がなされます。その後、解釈された内容で、受講生から反応があり、インストラクターはその反応からフィードバックを得ます。

研修会、講習会を行う際には、インストラクターが伝えたい内容が、受講生のフィルターを通して解釈された際にも、一致していることが重要となります。



<図 コミュニケーションのプロセス>

2) 話し手と聴き手の関係性

研修会や講習会、「何を言ったか」よりも、「誰が言ったか」で意味や重み、捉え方が180°変わってくる場合があります。

例えば、アップル社の共同設立者の一人、故スティーブ・ジョブズ氏がプレゼンを行うのと、名前も知らないような人が同じ商品のプレゼンを同じように行ったら、同じように商品に魅力を感じるでしょうか？（「人は、理屈じゃ動かない」とよく言いますが、あながち間違っていないようです…）

研修会、講習会では、自分が伝えたい情報をどのようにしたら相手にうまく伝えられるのでしょうか。人は、本能と感情が先に反応し、後から理屈をつけ物事を判断（または納得）しています。以下に示すアリストテレスの「説得の三原則」から、そのヒントが得られるかもしれません。

① エトス：相手の共感を得る

- ・相手との信頼感がなければ、人は、聞く耳を持たない
- ・信頼感は、好感度や人柄、身だしなみやマナー等で左右される
- ・まずは、相手に感情移入する
(どんなことに興味を持っているのか、相手のリアクションの意味は何なのか)
- ・信頼感を得られたら、相手に自分の感情（熱意、夢、希望等）のイメージを伝染させ、共感してもらう（感情を共有する）

② パトス：相手の立場に立つ

- ・相手の立場から物を見ることで、相手の「価値観から”見えている世界（物）”を感じ取る
- ・相手の立場になって説明する
- ・相手を自分の「伝えたいこと」へと誘導する

③ ログス：分かりやすく説明する

- ・相手を論理的に説く（説得のための最後の確認作業）

この3つがバランスよく含まれていることで、「人は自ら行動したい」と思えるのです。

3) 本番までの準備

① 想定問答

- ・どのような質問がありそうか予想し、準備しておく
- ・回答例を準備しておく
(余裕や複数の回答の組み合わせでの回答が可能になる)

② 反復練習

- ・リハーサルを何度も行う
(安心感や自信につながる)
- ・話すのが得意な人は、話が脱線しないよう流れを確認することも大事
- ・誰か一人に聞いてもらう、自分の声を録音し聞いてみることも効果的

- ・スライドを使ったプレゼンでは、流れを頭にいれておく
(一枚ずつを覚えるまで。全部を一度にやろうと欲張ると頭に入ってこない)
- ・時間配分
(時間が押していても、「これだけえは伝えたい」ということを臨機応変に、つなぎ合わせて対応すること。時には、省くことも必要！)

4) 指導のポイント

プレゼンテーション指導

プレゼンテーション指導のポイントは、

- ① Must know (知っておかなければならないもの)
- ② Should know (知っておくべきこと)
- ③ Could know (知っておけば役に立つこと)

であり、これらのポイントは研修会・講習会のテーマ設定の条件と同じであり、設定が適切な計画であれば指導の順番もおのずと見えてきます。

例えば、「競技規則（下文○部分）」「実技実践（下文●部分）」の指導であれば、

- ① Must know → ○競技規則の条文・通達・指示・指令に関する事項
●競技規則に記述されている「監視すべきこと」を忠実にいき、「行うべきこと」を競技規則に則り適用する能力に関する事項
- ② Should know → ○競技規則の解釈・競技規則の精神に関する事項
●「観察すべきこと」につながる予備動作としての動き・ポジショニングの方法ならびに「行うべきこと」を適用する能力（知識）に関する事項
- ③ Could know → ○競技規則を実践（審判実技）する場合の発展的適用に関する事項（その審判員の独自の方法・・・高度なパフォーマンス）
●経験と体験によるレフェリング技術によって、競技者・チーム関係者・観客等を納得させる高度のパフォーマンスやオペレーションに関する事項

従って「Must know」「Should know」に関する事項については、審判を実践する者にとっては誰もが同じ考え方で理解し実践できるように指導することが重要なポイントになります。

しかしながら、「Could know」に関しては、受講者の審判能力によって指導の内容を考慮する必要がある。受講者の能力に応じた指導を行うことが大切である。

5) 実際の指導

実際の指導にあたっての注意事項は、テーマの設定の条件にもありましたが、講義ならびに実技指導共に、受講者の人数によって異なります。

① 受講者が多数の場合

●講義内容をプレゼンテーションで行う

この場合注意しなければならないことは、一方通行になり、インストラクターが一方向的に講義を行う危険性がある。そのため、多くの受講者が興味を引くように「質問の仕方」「トピックの紹介」等を挟む必要があります。

●実技指導を示範にて行う

認定講習会や多くのレフェリングの基本事項を指導・伝達するには有効であり、この場合にはインストラクター自らが示範を行い、その示範に沿った実技を行わせるか、ある一定の受講者を指名して示範させる方法があります。しかしこの方法では、個々の受講者の欠点を指導することが困難であり、非常に大雑把な指導になる恐れがあります。そのため、インストラクターは受講者が退屈しないで、興味を持って最後まで講義に参加できるように工夫することが重要なポイントとなります。

② 受講者が少数の場合

●講義内容の伝達・指導が行いやすく、しかも相互通行での意思疎通を図ることが容易となります。

また、受講者の能力・知識等が把握しやすく、さらに評価も簡単に行えます。しかしながら受講者が少ないため、テーマや重要ポイントからそれやすく、他の話題に移りやすいため注意する必要があります。

●実技指導に関して、多くの実践を参加受講者に行わせることが可能であるため、技術の習得が容易となります。しかしながら受講人数が少ないため講義同様、ポイントからそれる可能性があり、インストラクターの強い指導力が求められます。

いずれにしても設定の条件が重要なポイントであり、インストラクターが指導の中でイメージしたものを最大限に発揮できるような準備と予習が必要になります。

また、指導の実際で心掛けることは、受講者を何らかの方法で研修・講義に参加させることであり、そのことによって研修・講義の大原則である「聞くだけでは忘れる」「見れば覚える」「行ったことは理解する」を実践することになります。

6) 研修会・講習会のプレゼンテーションの方法（具体例）

ここでは、審判研修会・講習会において、指導者やインストラクターが実施するプレゼンテーションの方法（進め方）を、具体的に示すので参考にしていきたい。

◆ プレゼンテーションとは

- (1) ある状況において
- (2) 相手に・・・主として複数：利害関係者
- (3) 伝達すること・・・事実、見解、主張、意思等
- (4) 動機付けの機能を備えて・・・相手にとって望ましい行動へ
- (5) 陳述、発表、提示の形態を有する

◆ コミュニケーション・プロセス

- (1) 変換のプロセス
送り手のイメージ・意味→送り手の言葉
※曖昧なもの（言葉）から明確なもの（意味）へ：送り手の変換
- (2) 解読のプロセス
送り手の言葉→受けてのイメージ・意味
※曖昧なもの（言葉）から明確なもの（言葉）へ：受けての変換
⇒ 変換のプロセスと解読のプロセスにおける送り手と受け手のズレは、変換と解読の構造上によって起こる。
- (3) メッセージの共有
送り手のイメージ・意見=受け手のイメージ・意味
※必要なことは曖昧さの縮減→送り手の明確な言葉による明確な受信

◆ コミュニケーションの特性

- ⇒ピーター・ドッラカー氏（アメリカ／経済学者）
- 受け身の言葉が成立を規定する・・・相手に知覚されて始めて成立する。
- 受け身は聞きたいことだけ聴く（選択的注意）
- 送り手のメッセージの強弱は受け手の価値や欲求、目的との合致度によって規定される。

◆ 説得的コミュニケーションのポイント

※「わかる」「気づく」ことの位相（段階と局面）

- (1) 何を（対象の意識化）
- (2) とりあえず（非精緻的処理）
- (3) しっかりと（精緻的処理）
- (4) つかってみよう（適用と対応）

◆ プレゼンテーションの実際

(1) テーマを明確に！＜対象の意識化＞

- ① 全体像
- ② 言葉使い

[主題]

「Must Know～何を教えなければならないか」

「Should Know～何を教えるべきか」

「Could know～何を教えれば有利になるか」

[言葉使い]

スピーチが明瞭で、重要ポイントでは言葉のリズム、スピード、ボリューム、テンポを変化させる。

(2) 対象や内容の概要や既有知識と関連付けて＜非精緻的処理＞

- ① 対象理解（既有知識や体験）
- ② 内容理解（比喻やたとえ、日常経験への置き換え）

[ポイント]

- a. 豊かな教養とハンドボールに対する知識を持つ。
- b. 豊富な審判経験をもち、実践能力が優れている。
- c. 事例内容が豊富で十分な知識を保持している。
- d. 分析能力と考察が優れている。
- e. 誠実で、情熱をもち、確固たる信念がある。

(3) リハーサルを促し＜精緻的処理＞

- ① 問い掛けや確認
- ② 試行を引き出す＜適応と応用＞

[ポイント]

- a. 質問は指導者にとって重要な技術である。
- b. 適切な質問は講習をスムーズにより効果的に実施できる。
- c. 質問は受講者の活動を活性化し、かつそれぞれの問題点を包括的に解決する。
- d. 受講者の理論（知識）を測るテストとなる。

◆ プレゼンテーションを構成する2つの軸

- (1) 内容の適切性
- (2) 伝達の効果性

※プレゼンテーションのポイント

- 分かってもらう ● 気づいてもらう ● 行動を起こしてもらう

◆ 準備

[講習会場の状況把握]

どのような会場か？ ②受講者数は？ ③施設は？ ④用具は？

・・・等々を事前に確認する。また、受講者が快適に受講できるか、否か。

[補助教材]

機材は指導をより効果的にするものか。

今までに使用していない特殊な機材ではないか。

新たに準備すべきものか。

◆ プレゼンテーションを支える「印象」

- (1) 声・・・大小、イントネーション、速度（テンポ）
- (2) 話しぶり・・・身振り、手振り、表情、視線、物理的距離
- (3) 態度・・・身だしなみ、言葉使い、マナー

◆ あがらないために

- (1) 準備とリハーサル＜安心感＞
- (2) 貢献意欲と確信＜不動心＞
- (3) 自己の発露・投影（飾らず地で行く）＜アイデンティティ＞
- (4) 見方と反応＜準備と緊張感＞
- (5) 話の流れ＜ストーリー＞
- (6) 前置きと惹きつけ＜手応えと動機づけ＞

4. 次のステップへ

以上を踏まえたうえで実施した研修会や講習会は、終了したら「はい、おしまい」というわけにはいきません。

1) PLAN (計画)

目標 (テーマ) を設定し、計画を立てる

2) DO (実行)

立てた計画を実行する

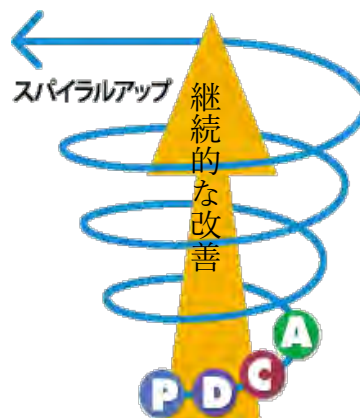
3) CHECK (評価)

実行が計画的に行われたかどうか、目標を達成できているかを評価する

4) ACTOIN (改善)

評価を見ながら良かった点は継続し、悪かった点はどのように改善するべきか、あるいはこの計画を続けるか、修正するか、中止にするべきか…を検討しながら、次の「Plan」へとつなげていく

この「PCDA」サイクルを繰り返し、「Action」が終了した時点で、また新たなベースラインを作り、つぎの展開（「Plan」や「Do」）に移す必要があります。その際、ただ単に、同じレベルを循環するのではなく、評価し改善することで、効率化、つまり継続的なスパイラルアップ（らせん状の向上）を目指します。



アセッサー編

1. アセッサーの資質と任務

豊富な経験と実務を積んだアセッサーによる評価は、レフェリーに貴重で積極的なアドバイスとなります。そのため、アセッサーは、確信を持った価値ある評価を提供できるように努めなければなりません。

また、アセッサーによる評価は、優秀なレフェリー育成・強化に活用されるだけでなく、レフェリーが所属する都道府県協会との連動も必要となります。

(1) 資質

- ① 審判員として活動した経験。
- ② 「競技規則」の解釈と精神の理解と十分な適用能力。
 - 審判員としてゲームを観察する能力。
 - 審判員のパフォーマンスを客観的な視点で捉え、統一されたレベルに基づいて評価できる能力。
 - 審判員のパフォーマンスの力量と質を正しく認識する能力。
(審判員が欠点を是正する上で実用的、専門的な助言となる)。
 - 審判員と共にゲームを分析し、実践的で技術的助言を与える能力。
 - 洗練された評価表を作成する。

(2) 任務

- ① 少なくともスローオフの1時間前には会場に到着する。
- ② 競技規則、ノートと筆記用具を持参する。
 - スローオフ前にレフェリーに会い、簡単な激励をすることがレフェリーと良い関係を保つ要素になる。ただし、試合直前には、審判上の技術的な指示はしない。
 - ゲーム中、レフェリーのパフォーマンスについてノートを取り、試合後の分析と評価に活用する。
 - 励ましとなるレフェリーの良い点をアドバイスする。ただし、ハーフタイムはトラブル等が起こった場合以外行わない。
 - ゲーム終了後、レフェリーのパフォーマンスについて反省を持ち、分析をしレフェリーにアドバイスを与える。

(3) ゲーム指導（観察と分析能力）

アセッサーが審判員の能力（ゲームコントロール等のパフォーマンス）を判断するためには、レフェリーのパフォーマンスを的確に観察し、分析する能力が必要になります。

アセッサーの試合観察と分析の方法には、大別して次の2通りの方法があります。

- ① レフェリーのパフォーマンスを観察することによって良い点を伸張し、欠点を改善する分析を行い、アドバイス（教える）する。
- ② レフェリーのパフォーマンスを観察し、評価するために分析をする。

1) レフェリーの Teaching

一般的にアセッサーの任務はレフェリングスキルの上達を指導することが重要であり、そのためにはアセッサーのレフェリング分析能力の質が問われます。

レフェリーのパフォーマンスをうまく分析できたならば、倫理的な裏付けを持って指導を行います。スキルの低いレフェリーには基本的な事項を「Teaching（教える）」することが重要であり、スキルが高いレベルになれば、試合を観戦している観客等を意識した発展的なパフォーマンス指導（プレーヤーマネジメント等）に変化すべきです。

指導を長期的に行えるレフェリーアカデミーでは、試合で分析した課題を次のレフェリングで改善できるように、その場で実技指導・論理的な指導を行います。また、そのゲームのみの短期的な指導においても、これまでの課題とこれからの課題によって統一的な指導が行えるようにします。

特に注意しなければならないことは、スキルの低いレベルのレフェリーに対して基本的な事項も未完成であるのに、発展的なパフォーマンスを指導する（教える）ことによって「絶対的に身につける必要があるレフェリングの基本的な事項」の指導がおろそかになることです。

※基本的な事項→「競技規則に関連した事項」「競技規則の精神」「位置取り」
「走法」「笛の強弱・シグナル」「ファウルの見極め」
「アドバンテージの解釈」「明らかな得点チャンスの解釈」

2) レフェリーの Coaching

一般的にアセッサーはレフェリングスキルを評価することが重要な任務であり、そのためにはアセッサーはレフェリーのパフォーマンスを分析し、正当に評価する能力が必要になります。

この能力は、審判員として高度なレベルの試合体験をすることが基礎になります。つまり試合を観察し、分析するためにはプレーヤーが試合の中で行うパフォーマンス（ファウル・不正行為等）も高度にかつ巧妙に行われるものを見極める能力が重要になります。

アセッサーが行う指導は、限られた場所、時間内で有効的に行う必要があるため、Coaching にて指導します。つまりレフェリーのパフォーマンスの中で「ゲームを支配する出来事（鍵になる出来事）」に対して「簡潔に改善のヒント」を与える能力が重要です。

（４）レフェリーに対する評価手順（基準）

◆ 試合前

- ① 審判控室を訪問し、審判員と顔を合わせて激励する。
- ② 審判員は試合前の準備とコンディションの調整中であるので、無駄話を避け、少なくとも選手紹介の15分前には控室を出ること。
- ③ コート全体が見渡せることはもちろんのこと、競技場全体が見渡せる位置を確保する（チーム関係者が近くにいない場所）。
- ④ 審判指導用紙（ノート）等に試合中に起こった事項を記入し、反省会での指導資料にする。

◆ 試合中

- ① 審判員のゲームコントロール上の要点をメモする。
- ② ゲームコントロール、競技規則の適用面を重点的に注意して観戦する。
- ③ 審判員の長所と短所を記入し、欠点のみでなく、良い点も記入しておくこと。
- ④ 周囲に観戦者がいる場合には、言動に注意しなければならず、特に重大事項等の場面で観戦者に同調するような表現は絶対に避ける。
- ⑤ 周囲の観戦者からその試合の場面等に関する質問があった場合は、応答しないのが原則であるが、答えるときは一般論として答える。

◆ ハーフタイム

- ① よほどのことがない限り、審判員との接触は持たない（控室が同じでも激励程度にしておく）。
- ② どうしてもアドバイスが必要な場合には、簡単に指摘したい部分のみを指導する。
- ③ 試合終了後の審判員への指導のため、前半の審判指導上の要点をまとめておく。

◆ 試合終了後

- ① 最初に慰労する。
- ② トラブルがあった場合でも、決して試合直後に指摘しない。
- ③ 審判員が落ち着いた後（例えば更衣後）反省会に入る。
- ④ トラブルがあり、チーム関係者が質問に来た場合は、審判員から事情を聞き、対処する（その時は個人的感情を入れず、競技規則に則った説明をする）。

◆ 試合の分析と反省会

- ①関係者以外は反省会に入れない
- ②一般手順
 - a. 審判員（ペア）に試合を終えた感想を聞く
 - b. 試合前の課題を聞く
 - c. 課題に対してどうだったか聞く
 - d. 試合での重要事項（7 m T、失格、トラブル）の確認を行う
- ③審判員の分析とアセッサーの分析との擦り合わせを行う。
- ④審判上の指導を行う（アドバイス・ヒントを与える）。
- ⑤今後の課題と解決方法のヒントを与える。

[方法例]

- ア. 評価表の記載事項順に指導する。また、そのゲームで課題とした点を指摘し指導する
- イ. 欠点のみを指摘するのではなく、良い点を励ます
- ウ. 特に重大事項（7 m T、失格、トラブル等）の指導に関しては、よく確認をした後に、はっきりと指摘する。併せて改善点も伝える
- エ. 断定的に指摘する場合と一般的に指摘する場合を使い分ける
 - ・断定的・・・競技規則の適用違い等
 - ・一般的・・・審判の判断に関する事項ただし、ハンドボールの常識（Common Sense）に適合したものでなければならない。
- オ. 一つの場面を強調しすぎると、良い場面がなくなるので注意する。
- カ. 審判員の任務遂行について、バランスを考えて指導する。特に動きの面を強調しすぎることで、判断が悪くなる傾向があるので注意すること。
- キ. 特にそのゲームでポイントとなった事象（良い点、悪い点）を指摘し、改善点を指摘するか、その処置が良かったことにより、以後のレフェリングがスムーズに運べたことを指摘し、激励する。
- ク. 最後に必ず今後の課題を指摘して、改善のヒントを与え、良い審判ができるように指導する。

◆ 評価表の記入

アセッサーが注意すべきことは、報告を行うのは競技規則が正しく適用されたか否かについてであり、アセッサーが同様の状況で取ったであろう行動についてではない。

考慮されるべき点は、審判がその瞬間にとっていたポジションから見たはずのものに対してであって、アセッサーがサイドライン、スタンドから見たものではない。

- ①試合直後に記載するのではなく、時間を置き、考える時間を取ってから評価する。
- ②試合の局面から評価を行い、最終的に全体の審判上の流れを考慮に入れて記入する。
- ③客観的事実によって評価する。
- ④特に重大事項以外で1～2回あったことによって、評価を大きく左右しない。
- ⑤試合を大きく決定するような判定ミスや処置を誤った場合は、大きく減点する。
- ⑥項目ごとに指摘や改善点のアドバイスを記入する。
- ⑦コメント欄には、指摘点のアドバイスのみならず、賞賛と激励が公平にバランスよく配置されるように記載する。
- ⑧記入が終われば、必ず記載事項を点検する。

(5) レフェリング分析の方法と指導の観点

レフェリングの分析について大きな目的は、ストロングポイントのさらなる助長、そして課題を明確にして、審判員が「気づき」自らが改善点を引き出せるようにサポートします。さらには次の試合に向けて高いモチベーションになることが期待されます。

アセッサーには細かい点にこだわるのではなく、審判員の総合的なパフォーマンスにおける特徴や傾向の見極め、または試合の雰囲気や選手の温度、意図を感じられる観察力、そして必要な場面で求められる適切なマネジメントをアドバイスできる知識の深さなどが求められます。

1) 分析において考慮すべき点

①判定面

罰則を含めたスタンダードの確認。判定は公平で基準は一貫していたか。

②アドバンテージ

適格な適用と事後処理

③ポジショニング

特に重要な判断を求められた場面や判定にミスが見られたときのポジショニング、カウンターアタックに対してのスプリントが使われていたか

④監視すべき点

エリア際でのポジション争い、各種スローの位置、DFの距離の監視が確実に行われていたか。

⑤マネジメント

カードの出し方や選手に注意を与えるときに適切なコミュニケーションが取られているか。反則を繰り返す選手に気づき、予防に努めていたか。意義や不満を示す選手への気づきはあったか。スピーディーなコントロールが意識されていたか。

⑥パーソナリティー

迷いのない早い判断、シグナルや笛の強弱、姿勢など確固としたパーソナリティーが確立されていたか。

⑦ペアとの協力

アイコンタクトが取られ、ペアのシグナルに適切に対応でき、役割分担ができていくか

2) 指導の方法と留意点

- ①指導の前に、自身の評価表を振り返る時間を取ります。そして、担当審判員が次の試合へのモチベーションとなるべく、どのように進めていくのかポイントを絞り、プラン（ストール）を考える。その際、ポイントは別紙に書き出し、またマーカーなどでストロングポイントや改善点を色分けして整理しておくこと。
- ②ストロングポイントは、審判員をポジティブな気持ちにさせることであり、小さい点でも良いので少なくとも2、3点は取り上げるようにします。
- ③改良点としては、個々の判断やマネジメントを確認するのではなく、総合的に見て不足していた点（傾向）を取り上げます。また、7 m Tや失格など、重要な判定が求められた場面があれば確認をします。
- ④分析の時間は長い時間にならないように30分を超えないように。
- ⑤まず、担当審判員のコメントからスタートし、審判員自身が疑問に感じていた場面は振り返るようにします。
- ⑥改善点は「なぜ」そのような判断や対応を取ったのか、考えを述べさせます。次に改善するためには何を考慮すべきか、指導者がうまくリードし、気づきのヒントを与え、本人の言葉で引き出せるようにします。決め付けたアドバイスは避けるようにしたい。
- ⑦審判員からの質問を受けた後、総合的なパフォーマンスを再度振り返ってまとめます。その際も必ずストロングポイントには触れ、ポジティブな気持ちで次の試合へ臨めるようにしたい。

(6) ミーティング表・評価表記入

- ①試合前にミーティング表の上部の必要事項を記入します。
- ②試合中はそれぞれ、レフェリーのパフォーマンスのチェックを別のメモに記入します。
- ③試合終了後、ミーティングをどのように進めるか整理をしながら、ミーティング表のアセッサーコメント欄にそれぞれの項目について記入します。
- ④まず、ミーティングで必ず、全体についてレフェリーに感想を述べさせます。
- ⑤次に全体でのレフェリーの感想についてコメントをお願いします。
- ⑥次にアセッサーの気になった点についてレフェリーに質問してください。
- ⑦レフェリー、アセッサー両方のコメントの擦り合わせを行いながら、アドバイスを行います（アドバイスについては、レフェリーの分析の方法と指導の観点に沿って）。
- ⑧レフェリーとのミーティングが終了後、評価表を記入します。
- ⑨一方的な見方での評価でなく、アセッサーが気になった点でも、レフェリーとのミーティングで評価を行ってください。
- ⑩レフェリー評価の欄は、点数ではなく、コメントで記入します。
- ⑪レフェリーへのコメントは、ミーティングでアセッサーがレフェリーに行った、全体的なアドバイスの内容を簡単に記入してください（今後の課題も含む）。
- ⑫全て記入後、再度見直しを行います。
- ⑬コーディネーターに提出してください。

JHA レフェリーアカデミーにおける取組の概要

基本方針：将来国内は元より国際大会で活躍できるトップレフェリーを育成する。

日本を代表するレフェリーとしてスキル教育を行うとともに、将来に社会で活躍できる人材教育のための環境を整備する。

ハンドボールのレフェリーとしての個人技能・能力のレベルアップを図りレフェリーの技量向上と人間形成の両立を図る。

趣 旨：日本ハンドボールを代表し国内トップ、国際大会で活躍するために、継続してのエリート教育。

対 象：本事業の趣旨や方針を理解し、将来日本を代表する素質、資質を持ったトップレフェリーとしての活躍が期待でき、日本ハンドボール協会が認めた者

指 導 者：実技指導 (公財) 日本ハンドボール協会 競技・審判本部アカデミー担当
元・現 国際レフェリー
日本ハンドボール協会審判部長が認めた者

プログラム

実技：各種大会 合同練習会

講義：ルールについて

映像を使って分析

国際連盟の審判委員会のメンバーによる講習

人間教育

- オープンマインド
心を開き、素直にかつ相手に配慮した言動、行動、物事に取り組む姿勢を養う。
- コミュニケーションスキル
話す、聞くなどわかりやすく相手とコミュニケーションできる能力を養う。
- ロジカルシンキング
理論的な思考や深くスピーディーに分かりやすく伝える能力を養う。併せて意思決定に必要な体系的な考え方を養う。
- コンセプトチャルスキル
問題解決、提案、分析能力を養う。
- 語学学習
英会話 競技用語の理解
- メディア対策
新聞記者、TVインタビューからの対応を学ぶ。
- 講話学習
様々な人とコミュニケーションを通して考え方や物事に対する取り組み、リーダーシップ、国際感覚、マナーを学ぶ。
- 体力プログラム
体力向上のための基礎知識、方法論を学び正しい姿勢での実技実習を行う。各種体力向上プログラムを作成し定期的な測定により意識の向上、自ら体力の向上に取り組む、レフェリーとしての体力を養う。
- アンチ・ドーピング
- 禁止薬物等の知識を習得し、アンチ・ドーピング啓蒙活動を推奨する。

レフェリーアカデミー試合後ミーティング表

| | | | |
|--|--|---|-------------------|
| チーム 1 | | チーム 2 | |
| 前半スコア | : | 最終スコア | : |
| 日付 | 会場 | | |
| レフェリー | 級 | | IHF AHF A B |
| マッチバイザー | 試合コード | | ※※※※※ |
| その試合は（難易度） | 難しかった理由は？ | レフェリーのパフォーマンスは？ | |
| とても難しかった <input type="checkbox"/> 難しかった <input type="checkbox"/> 少し難しかった <input type="checkbox"/> ふつう <input type="checkbox"/> 簡単 <input type="checkbox"/> | 結果・得点経過 <input type="checkbox"/> レフェリーが試合を 難しくした。 <input type="checkbox"/> ベンチ <input type="checkbox"/> 観衆 <input type="checkbox"/> スピード <input type="checkbox"/> 戦術・ファール <input type="checkbox"/> | 大変素晴らしい <input type="checkbox"/> とても良い <input type="checkbox"/> 良い <input type="checkbox"/> まずまず <input type="checkbox"/> あまり良くない <input type="checkbox"/> 良くない <input type="checkbox"/> | |
| レフェリーコメント | 項目 | アセッサーコメント | |
| | 1)ゲーム管理 | 人格 ふるまい・コミュニケーション 両チームを平等に扱っている | |
| | 2)連携 | チームワーク（オフィシャルとも） ペアで均一な判定 役割分担 | |
| | 3)ゲームの理解 | レベルに応じた基準 アドバンテージ・不要な笛 チームとの関係・雰囲気 | |
| | 4)1対1の動作 | 罰則 明確な基準—チームに理解されている シミュレーション | |
| | 5)攻撃側の違反 | ボールを持ったプレーヤーの違反 ボールを持たないプレーヤーの違反 ブロック 正しい/違反 | |
| | 6)7m | 明らかな得点チャンスの妨害 エリア内防御 明らかなチャンス ボールを保持していない明らかなチャンス | |
| | 7)違反 | ステップ 足を使った違反 フリースロー・スローオフ | |
| | 8)時間の管理 | パッシブプレー・予告 パッシブプレー タイムアウト | |
| | 9)位置取り・動き・ジェスチャー | 移動の仕方・位置取り ジェスチャー、笛の音 走力 | |
| | その他 | | |

レフェリーアカデミー レフェリー評価表

| | | | |
|---------|-------|-------|-------------|
| チーム 1 | | チーム 2 | |
| 前半スコア | : | 最終スコア | : |
| 日付 | 会場 | | |
| レフェリー | 級 | | IHF AHF A B |
| マッチバイザー | 試合コード | | ※※※※※ |

レフェリー 評価:

| | | |
|---|--|---|
| <p>その試合は(難易度)</p> <p>とても難しかった <input type="checkbox"/></p> <p>難しかった <input type="checkbox"/></p> <p>少し難しかった <input type="checkbox"/></p> <p>ふつう <input type="checkbox"/></p> <p>簡単 <input type="checkbox"/></p> | <p>難しかった理由は?</p> <p>結果・得点経過 <input type="checkbox"/></p> <p>レフェリーが試合を難しくした。 <input type="checkbox"/></p> <p>ベンチ <input type="checkbox"/></p> <p>観衆 <input type="checkbox"/></p> <p>スピード <input type="checkbox"/></p> <p>戦術・ファール <input type="checkbox"/></p> | <p>レフェリーのパフォーマンスは?</p> <p>大変素晴らしい <input type="checkbox"/></p> <p>とても良い <input type="checkbox"/></p> <p>良い <input type="checkbox"/></p> <p>まずまず <input type="checkbox"/></p> <p>あまり良くない <input type="checkbox"/></p> <p>良くない <input type="checkbox"/></p> |
| 評価を○で記入 | 評価を○で記入 | 評価を○で記入 |

| | | 大変良い | 良い | まずまず | 不十分 | コメント |
|------------------|--|------|----|------|-----|------|
| 1)ゲーム管理 | 人格 | | | | | |
| | ふるまい・コミュニケーション 両チームを平等に扱っている | | | | | |
| 2)連携 | チームワーク(オフィシャルとも) | | | | | |
| | ペアで均一な判定 役割分担 | | | | | |
| 3)ゲームの理解 | レベルに応じた基準 | | | | | |
| | アドバンテージ・不要な笛 チームとの関係・雰囲気 | | | | | |
| 4) 1対1の動作 | 罰則 | | | | | |
| | 明確な基準-チームに理解されている シミュレーション | | | | | |
| 5)攻撃側の違反 | ボールを持ったプレーヤーの違反 | | | | | |
| | ボールを持たないプレーヤーの違反 ブロック 正しい/違反 | | | | | |
| 6) 7m | 明らかな得点チャンスの妨害 | | | | | |
| | エリア内防御 明らかなチャンス ボールを保持していない明らかなチャンス | | | | | |
| 7)違反 | ステップ | | | | | |
| | 足を使った違反 フリースロー・スローオフ | | | | | |
| 8)時間の管理 | パッシブプレー・予告 | | | | | |
| | パッシブプレー タイムアウト | | | | | |
| 9)位置取り・動き・ジェスチャー | 移動の仕方・位置取り | | | | | |
| | ジェスチャー、笛の音 走力 | | | | | |
| その他 | | | | | | |
| レフェリーへのコメント | | | | | | |

最後に

① 普遍なもの、本質的なものを把握したい。

競技規則の精神や哲学は普遍的であり、また、指導者としての心構えはいつの時代でも変わらないものであり、迷ったとき、行き詰ったときに立ち戻る原点だと思います。その根幹になるべき部分を整理したい。

② 新しい情報に、常に目を向けていきたい。

世界のハンドボールの動向や日本のハンドボールの方向性を常に把握しながら、指導に当たりたい。また、競技規則の解釈や適用は時代の流れによって、競技者、コーチ、審判、メディア、観客など、それぞれの立場からの要請に応じて変化するので、通達、指示などを十分把握し、理解したい。さらに、指導の原則は普遍であっても、その対象によって指導方法・技術は多様性を求められており、常に柔軟に工夫して行ってもらいたい。

③ 必要な情報を必要な時に取り出し、効果的な活用をしたい。

インストラクター、アセッサーはそれぞれの立場に応じた、そして対象に応じたタイムリーな指導を行いたい。

「学ぶことを止めたら、教えることを止めなければならない」

指導者も日々学び、成長をしなくては、今のハンドボールに合った素晴らしいレフェリーは誕生しません。若いレフェリー達に「気づかせ」「成長の手助け」を一緒に行っていきましょう。

「Referee Team」として、レフェリー、インストラクター、アセッサーが一体となり、ハンドボールの発展に寄与しましょう。

2019年度 全国審判員研修会およびマッチオフィシャル・TD研修会

レフェリー指導者 ハンドブック 2019

(公財) 日本ハンドボール協会
競技・審判委員会



Handbook for Referee Trainers 2019



審判員育成のための指導の方向性

- 「国際審判員」「A級公認審判員」の育成
- トップレフェリーを目指し「継続的」な指導

人間性

模範



審判技術の向上に不可欠な四要素

- 1) 人間性 2019年度重点事項
- 2) 競技規則の理解と運用
- 3) 技術
- 4) アスリートとしての体力



審判指導者としての役割

- ▶ **インストラクター**
講義、実技指導を担当
- ▶ **アセッサー**
レフェリングの評価とアドバイス



ティーチングとコーチング

Teaching : 答えを教える

Coaching : 答えを自分で見つけ出すよう導く

四輪馬車 Kocsi (コチ) に由来

大事な人や物を輸送する ⇒ 目的を持った人を導く
その役割を担うのが“コーチ”である



Handbook for Referee Trainers 2019



“コーチ”としての存在

審判員の成長

強い意志を持ち、技術の向上を目指し、日々準備

しかし、そこには…

“コーチ”の存在が不可欠

学ぶことを忘れてはいけない



インストラクターに求められること

外面的資質

- 表現力に富み、信頼を得る者
- 服装、身なりが端正

内面的資質

- 健康
- 情熱
- 尊敬される人格
- 公平
- 確固たる信念
- 誠実
- セルフコントロール
- 指導力
- 豊かな教養
- ハンドボールの知識
- 豊富な審判経験
- 分析能力と考察力
- 技能を見極め、求めているものを提供



Handbook for Referee Trainers 2019



インストラクターに求められること

(公財)日本ハンドボール協会ならびに各連盟、各都道府県等が主催する講習会、研修会において**講義、実技指導を行っていただく**



指導の原則 ～To Do リスト～

- 思いやりを持つ
- 受講者が発言しやすい工夫
 - ⇒ 聞き手の理解度の確認、レベルに応じた指導につながる
- ポイントを絞り、実際の場面で実施できる内容
- 具体的な内容を提示(デモンストレーション、ビデオ等)
- 根拠に基づいた提示
- 学んだ内容の振り返り

指導上のヒント ～To Do そのためには～

- ① 正確な専門用語
- ② 最新の情報の収集
- ③ 明瞭な説明
- ④ やさしさと自信
- ⑤ 受講者の顔つきの観察
- ⑥ **強調**
- ⑦ **間を取る**
- ⑧ **繰り返す**

研修会、講習会 ～計画・立案～

Why What Who
When Where How



研修会、講習会 ～計画・立案～

◆ インストラクターとして **重要な任務**

◆ 適切なテーマ設定

テーマ設定
の条件

- 1) ソフト面、ハード面 を考慮
- 2) ステップアップ につながるものを

<講義形式>

※ 表内◎はメリット

| 受講者数 | デメリット | 注意点 |
|------|--------|--------------------------|
| 多い | 一方通行 | 興味を引く内容を挟む |
| 少ない | 内容から逸脱 | ◎相互通での意思疎通 ◎能力、知識等の把握 |

<実技形式>

| 受講者数 | デメリット | 注意点 |
|------|----------------------|---------------------------------|
| 多い | 個々の欠点指導が困難 大雑把な指導 | 示範 飽きさせない ◎基本的事項の指導・伝達に有効 |
| 少ない | ポイントからの逸脱 | 強い指導力が求められる ◎沢山の実践 ◎技術の習得 |

研修会、講習会 ～計画・立案～

- ◆ 行動を起こさせる手段
- ◆ 聴き手側の視線での構成
- ◆ 印象
- ◆ 想定問答
- ◆ 成功のコツは「**反復練習**」



コミュニケーションのプロセス



話し手と聴き手の関係性

エトス(エートス) > パトス > ロゴス
 (アリストテレス 説得の三原則)

話し手に信頼感があってこそ、人は聴く耳を持つ。
 聴く耳を持つからこそ、感情が動く。

そして、その話が論理的であるからこそ、
 話を理解してもらえる。**自ら行動したいと思う。**



次のステップへ



次のステップへ

Presentation

贈られて嬉しいものなら嬉しい!



「どういふプレゼントなら相手は喜ぶか」
 をどこまで分析、情報の提供ができるか



レフェリー指導者ハンドブック 2019

アセッサー編



アセッサーに求められること

- 審判員としての経験
- 競技規則の理解と適用
- ゲーム観察
- 評価基準の統一性
- 力量と質の分析
- 実践的、技術的助言
- 評価表作成



アセッサーに求められること

確信を持った価値ある評価を審判員に提供できるよう、そして、
国内外におけるトップレフェリーの育成・強化を目指し、助言



任務 ～試合前～

- ◆ 余裕を持って到着
- ◆ 競技規則、ノート、筆記用具
- ◆ 審判員との顔合わせ
- ◆ 観察、評価場所



任務 ～試合中～

- ◆ 要点をメモ
- ◆ 観察ポイント
- ◆ 言動への注意
- ◆ ハーフタイムの過ごし方



任務 ～評価表への記入～

- ① 記入するタイミング
- ② 局面から全体へ
- ③ 客観的評価
- ④ Small Potato と Big Potato
- ⑤ 項目ごとに評価
- ⑥ 記載事項の点検

考慮すべきは
審判がその瞬間に取っていた
ポジションから見たはずのもの
に対して・・・



評価方法

| 項目 | この評価 | 良い | 悪い | 不明 | コメント |
|-----------|---|----|----|----|------|
| 1) ゲームの準備 | レコメンドとして準備・整頓が適切に 行われているか。準備が整っていない 場合は、準備が整うまで待たせるか。 準備が整っていない場合は、準備が整う まで待たせるか。 | ✓ | | | |
| 2) 準備 | レコメンドとして準備・整頓が適切に 行われているか。準備が整っていない 場合は、準備が整うまで待たせるか。 準備が整っていない場合は、準備が整う まで待たせるか。 | ✓ | | | |
| 3) ゲームの進行 | レコメンドとして準備・整頓が適切に 行われているか。準備が整っていない 場合は、準備が整うまで待たせるか。 準備が整っていない場合は、準備が整う まで待たせるか。 | | | | |
| 4) 4人目の捕球 | レコメンドとして準備・整頓が適切に 行われているか。準備が整っていない 場合は、準備が整うまで待たせるか。 準備が整っていない場合は、準備が整う まで待たせるか。 | | | | |
| 5) 捕球後の進路 | レコメンドとして準備・整頓が適切に 行われているか。準備が整っていない 場合は、準備が整うまで待たせるか。 準備が整っていない場合は、準備が整う まで待たせるか。 | | | | |
| 6) アプローチ | レコメンドとして準備・整頓が適切に 行われているか。準備が整っていない 場合は、準備が整うまで待たせるか。 準備が整っていない場合は、準備が整う まで待たせるか。 | | | | |
| 7) 捕球 | レコメンドとして準備・整頓が適切に 行われているか。準備が整っていない 場合は、準備が整うまで待たせるか。 準備が整っていない場合は、準備が整う まで待たせるか。 | | | | |
| 8) 捕球の進路 | レコメンドとして準備・整頓が適切に 行われているか。準備が整っていない 場合は、準備が整うまで待たせるか。 準備が整っていない場合は、準備が整う まで待たせるか。 | | | | |
| 9) 捕球の進路 | レコメンドとして準備・整頓が適切に 行われているか。準備が整っていない 場合は、準備が整うまで待たせるか。 準備が整っていない場合は、準備が整う まで待たせるか。 | | | | |
| 10) 捕球の進路 | レコメンドとして準備・整頓が適切に 行われているか。準備が整っていない 場合は、準備が整うまで待たせるか。 準備が整っていない場合は、準備が整う まで待たせるか。 | | | | |

任務 ～試合後～

- ◆ 第一に慰労
- ◆ ミーティングのタイミング
- ◆ チーム関係者への対応
- ◆ ミーティングの実施



任務 ～ミーティング～

- ◆ 関係者のみで実施
- ◆ 一般手順
- ◆ 双方向からの意見交換
- ◆ ゲームの振り返り

- 1) ペアからの感想
- 2) 試合前の課題
- 3) 課題に対して
- 4) 重要事項の確認
- 5) 疑問点

ミーティングを行う際の留意点



- ◆ 準備
 - 評価表の振り返り (色分けする等の整理も)
 - どのように進めていくか
 - プランを考える (次につながる指導にする)
- ◆ 言葉を引き出す
- ◆ 総合的な評価
- ◆ 所要時間

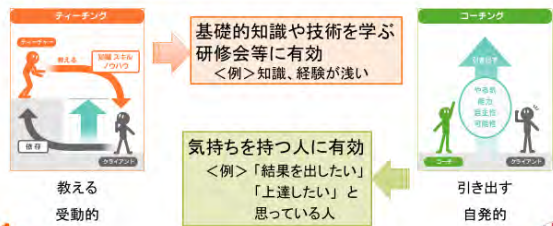
ミーティングを行う際の留意点

- ◆ 準備
- ◆ 言葉を引き出す
 - 「なぜ」そう判断したのか
 - 気づきのヒント
 - 改善するにはどうすべきか
本人の言葉で引き出せる
よう試みる
- ◆ 総合的な評価
- ◆ 所要時間

まとめ

| | Teaching | Coaching |
|-----------|----------|----------|
| 関係性 | 上下 | 対等 |
| 答え | 教える | 引き出す |
| コミュニケーション | 一方向 | 双方向 |
| 行動 | 依存 | 自律 |
| モチベーション | 下がる | 上がる |

“コーチ”として



インストラクター／アセッサーとして

Teaching

- ▶ 答えを教える



Coaching

- ▶ 答えを自分で見つけ出すよう導く



© 2010 The Japan Association of Professional Trainers and Coaches (JATC)



【 付 録 】

2 競技規則に関する通達

* 「モダンハンドボール」の原点となった IHF からの通達文書



2016 年リオデジャネイロオリンピックゲームの総括

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

2016 年 12 月 10 日現在
競技規則研究専門委員会

はじめに

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

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

1. 6 枚のイエローカードを示す必要はもはやない

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

2. 後半にイエローカードは使用しない

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

3. GKなしでの攻撃(6 人 or 7 人)の際のコートレフェリーの位置

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

4. GKなしの攻撃を始めたときは、TDがレフェリーに注意を促す

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

9. チームタイムアウトの時間に厳しく

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

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

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

11. リザーブのレフェリーペアはその試合における通信機器の管理をする

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

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

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

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

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

14. 負傷したプレーヤーへの対応

～ジェスチャー16を示す前に救助を必要とするかプレーヤーに直接尋ねる～

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

負傷が明らかであるならば、この行動は必要ない。

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

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

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

16. パッシブプレー ～レフェリーは通信機器を用い、パスをカウントする～

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

17. コート上に引かれた新しいライン

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



18. キャッチネット

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

19. 黒色の笛

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

20. チーム役員に対する失格の判定

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

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

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

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



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

2017. 9. 01

(公財) 日本ハンドボール協会 審判委員会
指導委員会

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

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

1 オールド・スタイル・・・6枚のイエローカードを適用し、基準を示していく

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

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

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

3 後半にイエローカードを適用してはならない

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

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

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

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

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

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

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

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

6 モップやボールチェンジを安易にしない

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

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

7 GK なしでの攻撃(6 人 or 7 人)の際のコートレフェリーの位置

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

競技規則運用に関するガイドライン（2018年7月1日 IHF 施行）を受けて〔改訂〕



2018年6月29日 IHF より送付
2018年7月7日 JHA 常務理事会報告
2018年8月21日 IHF に確認後改訂

(公財) 日本ハンドボール協会 競技・審判本部

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

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

なお、IHF では2018年7月1日より施行している。

日本国内では、8月1日より施行する。ただし、全国高校総体(7月27日開幕)においては先行実施とする。

8月開催の世界女子ユース選手権にて、競技終了30秒間の適用について、IHFより新しい見解が発表されたので、以下に_____を引き改訂する。

この修正について、日本国内では、9月1日より施行する。

競技終了30秒間

2016年版競技規則 8:10c および 8:10d は、競技終了間際にスポーツマンシップに反する行為によって、違反したチームが試合に勝つことを許さないことを目的としている。同時にこの競技規則は、違反されたことによって失われた攻撃のチャンスを保証し、観客にとっても競技終了までスリリングのある試合を楽しませることにある。

競技規則 8:10c では競技終了間際にスローを実施させなかった、または遅らせた場合は7m スローによって罰せられる。また競技規則 8:10d では、競技終了間際にボールがインプレー中にプレーヤーやチーム役員による失格相当の違反行為が行われた場合、7m スローによって罰せられるとなっている。後者(8:10d)については解釈に大きな問題はない。

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

以上の理由で、IHF は IHF-PRC と指導技術委員会 (CCM) で構成された「新競技規則に向けてのワーキンググループ (NRWG)」を結成し、現行のガイドライン「3mの距離を確保しないとき (8:10c)」を追加することにした。3mの距離を確保せず、スローを行おうとしたプレーヤーに対して不当行為を行った場合でも、失格および7mスローの判定をするということになる。その他の項目においても、現行のガイドラインの更新および新ガイドラインを設定する。

<ガイドラインの更新> **が改訂部分**

“3 m の距離を確保しない” とき (8:10c)

競技終了 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 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ことになる)。この状況におけるレフェリーの判定は (17:11 における) 事実判定である。

競技終了 30 秒間で各種スローに直接関連しない違反で各種スローができず試合が中断した場合 (例 不正交代、交代地域でのスポーツマンシップに反する行為での違反など)、競技規則 8:10c を適用する。

もし、各種スローの実施の際に、3 m より近い位置にいる相手プレーヤーが、例えばブロックするなどによりスローの結果やスローの実施を**積極的に妨害**した場合、競技規則 8 10c を適用する。

3 m より近い位置にいるが、スローの実施を積極的に妨害しなかった場合は罰則を適用しない。各種スローの実施の際、3 m より近い位置にいて、シュートをブロックしたり、パスをインターセプトしたりした場合も競技規則 8:10c を適用する。

その他の項目

<ガイドラインの更新>

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、フェリー・TD 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・TD は、許可されてコートに入った者を監視する必要がある。

<新ガイドライン>

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

シュートがブロックされ、ボールが再びシュートしたプレーヤーに戻ってきた場合や、チームメイトに戻ってきた場合は、(ボールを保持した時点で) 1 回のパスとしてカウントする。

<新ガイドライン>

競技規則 8:5 注に関連したゴールキーパーの失格

これは、ゴールキーパーがゴールエリアから、またはゴールエリア付近からプレーイングエリアで相手と正面衝突をした時に適用される。例えば、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り込んできた場合、この条文(8:5注)は適用されない。

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

<新ガイドライン>

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。

<新ガイドライン>

ビデオ判定の導入

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、より長い期限が必要となる。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。

<新ガイドライン>

プレーヤーが異なった色や番号でコートに入った場合(4:7、4:8)

競技規則 4:7 および 4:8 に関する違反については、ボールの所持を変更しない。これは競技を中断させ、間違いを正すだけでよく、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。

2016年度 競技規則変更の概要

新競技規則書を受けて 7月3日付最新版



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

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

競技規則変更の概要

1 ゴールキーパーとコートプレーヤーの交代

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

2 選手が負傷した場合

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

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

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

<レフェリーに対して>

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

<以下の通り改正する>

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

3 パッシブプレー

<競技規則条文>

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

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

<競技規則解釈 4 D を以下の通り改める>

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

4 終了前30秒間

<確認>

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

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

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

5 ブルーカード

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

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

6 「競技規則運用についてのガイドライン」の新設

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

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

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

<別表>

パッシブプレーの規則変更に関するチームへのトレーニングサポート

「1回のパスとカウントするかどうか？」

6回目のパスまで

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

6回目のパスまで

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

2016年度 競技規則運用についての通達



2016年7月1日

(公財) 日本ハンドボール協会 競技運営委員会
審判委員会

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

記

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

つまり、これらのカテゴリーにおいては、条文として、

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

ただし、この競技規則の運用については以下の点を含める。

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

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

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

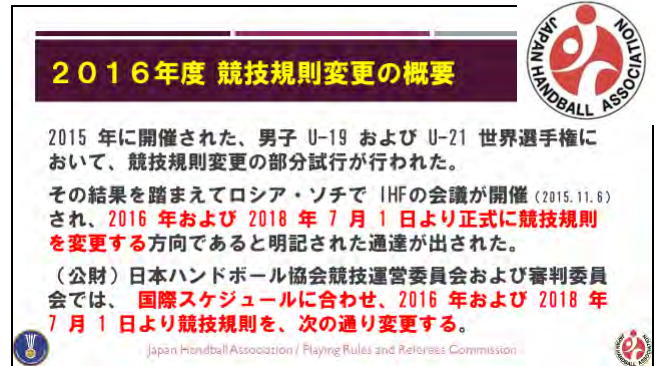
以上

2016-2018 年度 競技規則変更について



2016年度
競技規則変更について

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission



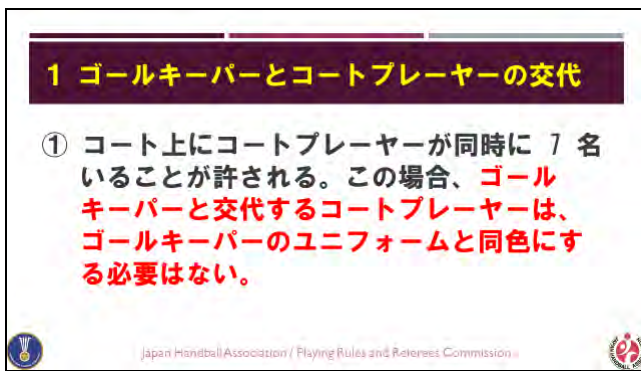
2016年度 競技規則変更の概要

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

その結果を踏まえてロシア・ソチで IHFの会議が開催（2015.11.6）され、**2016年および2018年7月1日より正式に競技規則を変更する方向であると明記された通達が出された。**

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

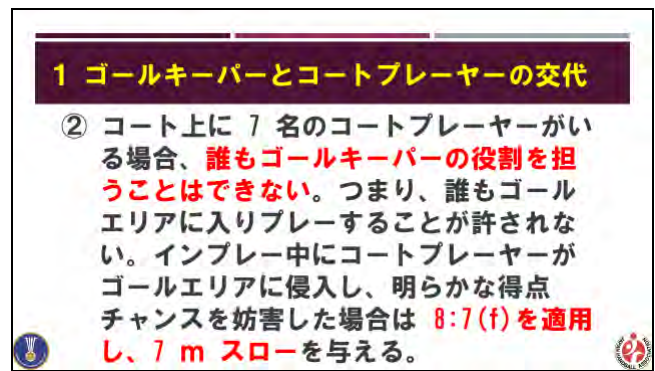
Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission



1 ゴールキーパーとコートプレーヤーの交代

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

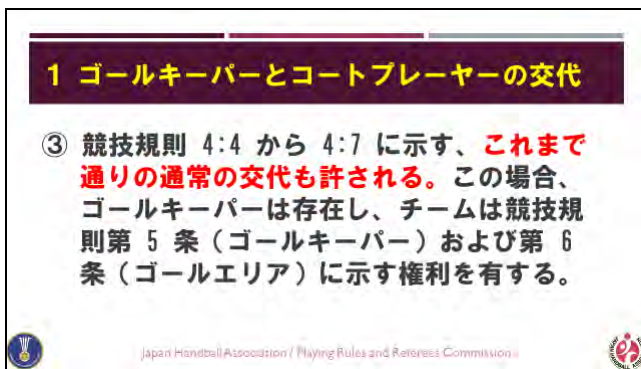
Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission



1 ゴールキーパーとコートプレーヤーの交代

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

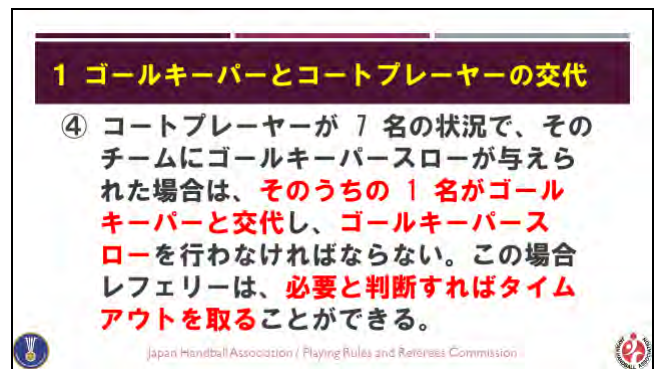
Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission



1 ゴールキーパーとコートプレーヤーの交代

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

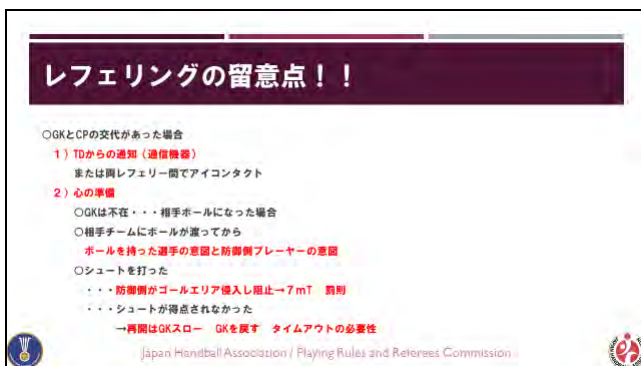
Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission



1 ゴールキーパーとコートプレーヤーの交代

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

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission



レフェリングの留意点！！

○GKとCPの交代があった場合

1) TDからの通知（通信機器）
または両レフェリー間でアイコンタクト

2) 心の準備

○GKは不在・・・相手ボールになった場合

○相手チームにボールが渡ってから

●ボールを持った選手の意図と防衛側プレーヤーの意図

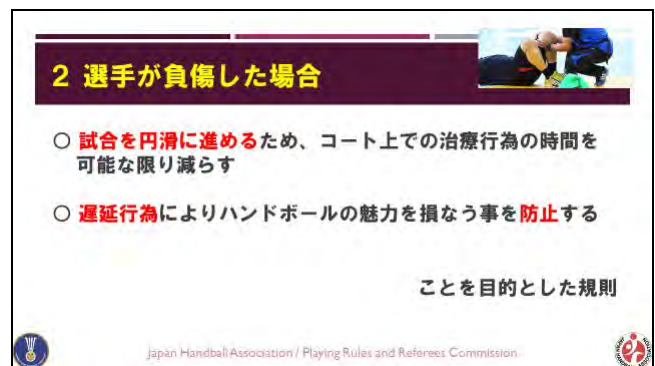
○シュートを打った

・・・防衛側がゴールエリア侵入し阻止→7mT 罰則

・・・シュートが得点されなかった

→再開はGKスロー GKを戻す タイムアウトの必要性

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission



2 選手が負傷した場合

○試合を円滑に進めるため、コート上での治療行為の時間を可能な限り減らす

○遅延行為によりハンドボールの魅力や魅力を損なう事を防止する

ことを目的とした規則

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

2 選手が負傷した場合

<レフェリーに対して>

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



2 選手が負傷した場合

<レフェリーに対して>

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



返答できない状況

返答しない状況

2 選手が負傷した場合

<レフェリーに対して>

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

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

2 選手が負傷した場合

<第 1 段落を、以下の通り改める>

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

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

2 選手が負傷した場合

<第 1 段落を、以下の通り改める>

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

自らベンチへ戻ったら…?

入場許可を出す前に味方が運び出したら…?

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

2 選手が負傷した場合

<第 1 段落を、以下の通り改める>

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

防御プレーヤーの頭部は…?

GKの腹部や急所は…?

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

レフェリングの留意点！！

★レフェリーのスムーズな対応が必要→先手の対応を！

○選手が負傷したことがわかった

①原因は 自分で転倒 → タイムアウト+確認

相手選手の違反行為

→罰則を適用する→即座に入場許可

→適用しない→タイムアウト+確認

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

○「毅然とした対応」「落ち着いた対応」

レフェリングの留意点！！

②原因はわからない・・・より速やかな処置を！

○タイムアウト + TD・ヘアに短時間で確認 + 対応

※コート、ボールから目を離さない

○罰則を適用しようとした選手も同時に倒れるケースもある

→「基準を緩めない」「毅然とした対応」

○違反はないが、選手同士が衝突、複数が倒れている

・同じチームの選手→入場許可→両者に対し3 攻撃完了の適用

・両チームの選手→両チームともに入場許可→3 攻撃完了の適用

○GKに対しては、「頭部」にボールが当たった場合のみ**適用外**

その他の防御動作中での負傷については他のCPと同様の適用

レフェリングの留意点！！

目的の再確認

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

◎コート外で治療することを促す ◎担架の搬入



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission



3 パッシブプレー

<競技規則解釈 4D を以下の通り改める>

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

6 回目のパスを待つ必要はない



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission



3 パッシブプレー

<競技規則条文>

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



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission



3 パッシブプレー

<競技規則解釈 4D を以下の通り改める>

- 6 回のパスの後、ゴールへのシュートがなかった場合、どちらか一方のレフェリーがパッシブプレーの判定をする(相手チームのフリースローとなる)。

⇒ アドバンテージを考慮して「いいタイミング」で吹くことが求められる

シュートがブロックされたら…?



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission



3 パッシブプレー

<競技規則解釈 4D を以下の通り改める>

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



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission



3 パッシブプレー

<競技規則解釈 4D を以下の通り改める>

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

パス フリースロー スローイン シュート



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission



3 パッシブプレー

<競技規則解釈 4D を以下の通り改める>

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



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission



レフェリングの留意点！！

- ① 予告合図を示すタイミング
→ プレーヤーのパス(ボールを離す)タイミングと同時だと 1 回目が分かりにくい。
- ② 途中、チームタイムアウト、タイムアウト等が入った場合
→ 選手に求められれば「今、4 回完了」や「次は 5 回目」等現状を丁寧につたえてよい。レフェリーの事実判定
- ③ 6 回目のパスは「攻撃を完了させるため」
→ 6 回目のパスを受けた選手が、狙いを定めて攻撃している間は(ゴール方向への攻撃)違反の判定をしてはならない



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission



4 終了間際

<確認>

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



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission



4 終了間際

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

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

延長戦後半も
含みます



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission



4 終了間際

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

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

失格を判定すべき
違反行為

意図的で、危険かつ
重要な違反行為による
失格（報告書を伴う）



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission



4 終了間際

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

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



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission



レフェリングの留意点！！

○心の準備を

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



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission



5 ブルーカード

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

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

両レフェリー
合意の上で

どちらか一方の
レフェリーが



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission



5 ブルーカード

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

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



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission



レフェリングの留意点！！

○スムーズな動きと適用を

違反→タイムアウト→選手負傷への対応が優先
失格かどうか確認

失格の場合→ブルーカード適用かどうかの確認

→まず、レッドカードを示す
→ 落ち着いてブルーカードを示す



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission



【 付 録 】

3 競技運営に関わる通達

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

2019年4月1日(公財)日本ハンドボール協会 競技・審判本部

【MO・TDの任務】

MO・TDとは、競技委員長のもと、競技役員として各試合に立ち会い、各試合を円滑に運営するため、レフェリー、全ての競技役員、補助員と協力して、当該の試合を管理する責任者です。各試合のレフェリーが判定した事実判定以外のすべての事項の責任は、MO・TDにあるので、競技規則書、レフェリーハンドブック、大会開催マニュアル及び毎年度発行されている競技運営に関する通達に記載されている事項を把握し、その任務にあたらなければなりません。

1. 一般的な事項

① MO・TD

各試合にその試合の責任者としてMO・TDを配置します。

MOは当該試合の責任者となるため、全体が把握できる記録席後方に位置します。コートから見て左側から「タイムキーパーを担うTD」、「タイムキーパー」、中央に「公式時計、退場者表示板操作のための開催地補助員」、「スコアキーパー」、「スコアキーパーを担うTD」を配置します。



また、当該の試合に指名されたMO・TDは、ストップウォッチ、及び笛、その他試合に必要な物品を持って試合に臨まなければなりません。

2. 試合前

① 競技場の点検

試合開始前に会場、コート、ゴール、ゴールネット、キャッチネット、ボール、交代地域のスペース、ベンチの長さ、ベンチの数、記録席関係備品等の有無、放送設備、医務関係の準備状況を管理し、各種機器の動作具合の点検を管理します。



② ジャッジズテーブル

記録席はジャッジズテーブルと（以下、記録席）と呼びます。

③ 諸会議への出席

大会の MO・TD に指名された役員は、情報収集を含めて各種決定事項の確認やレフェリーとの共通理解を得るために審判会議、代表者会議に出席します。

④ オフィシャルミーティングへの立会いと試合前の準備

1) メンバーチェック

各チームから受け取ったメンバー表と選手証、役員証を確認、ベンチ登録選手 16 名、役員 4 名を確認します（※各大会の規定に従うこと）。

2) メンバー表確認の後、次の試合の準備のため記録用紙記入者へメンバー表を渡し、大会プログラムと照合しながら協会指定の公式記録用紙（手書きの場合にはランニング記録用紙でも可）に記入するよう指示します。

3) ユニホームの確認

レフェリーとともにユニホーム確認を行います。コート上に 4 色あるか、審判員のウェアの色は何色かを確認します。また、両チーム役員に相手側の CP のユニホームと同系色の上着を着用しないように注意を促します。

4) 記録用紙へ正しくメンバーなどが記入されているか確認します。

5) 試合前の記録用紙にチーム責任者の確認サインが記入されているか確認します。

6) ボールの空気圧が適切かどうかチーム責任者、レフェリーとチェックします。

7) A B C D の役員カードを各チームに必要数配布し、記録用紙に記載の役員にそれぞれのカードを着用させます。

8) タイムアウト申請用紙を配布する。①番と②番。

※ハーフタイム中、前半に申請がなければ、①番を回収し、②番と③番を配布。

前半に申請が 1 回あれば、②番と③番を配布。

前半に申請が 2 回あれば、③番のみを配布。

※登録された役員以外のトレーナーがいる場合は交代地域外の指定された場所に当該者を着席させ、試合中には交代地域に立ち入らないこと、戦術の指示をしないなど、留意事項を説明しておきます。

MO・TD は試合開始前に上記の事柄など、交代地域規程に違反していないかを管理し、違反があれば正されるまで試合を開始させてはなりません。

⑤ 試合前の打ち合わせ

試合開始前に、レフェリー、記録席補助員との打ち合わせを綿密にしておきます。

1) 計測の開始、停止の合図

2) 得点の合図

3) 罰則の合図

4) その他の事項（通信機器を用いた試合終了 10 秒前のカウントダウンの方法など）

3. 試合中

- ① スコアキーパーを担う TD はスコアが正しく記入されているか、電光掲示板と整合性が取れているかなど確認しながら、座っている側の交代地域の管理を行います。

得点の後には、得点したプレーヤーや必ず電光掲示板に加点されたかを、スコアキーパーと声をかけ合い、確認します。得点かどうかははっきりしない場合は、遠慮なくその時点でレフェリーに確認してください。必要であれば、笛を吹き、試合を中断させてレフェリー、MO と確認してください。

- ② タイムキーパーを担う TD は公式計時（得点、時計）の動作が的確に行われているか、退場タイマーの操作が正しく行われているかを確認しながら座っている側の交代地域の管理を行います。また、テーブル全体の業務に気を配り、負傷者カードの作成や必要な場合は退場者カードの作成をします。

試合時間の管理・決定はレフェリーが行いますが、MO・TD の任務としても、不測の事態に備え、別途に手元にストップウォッチと笛を必ず携帯し、試合時間を計測します。



- ③ 前半終了後のハーフタイム開始時や延長戦前の休憩時間には MO・TD は正しく時間表示等がなされているかを確認します。また、後半が正確な時間に競技が始められるように管理しておかなくてはなりません。

ハーフタイム終了 3 分前にチームがまだコート上に来ていない場合は、呼びに行きます。

終了 1 分前には公示時計を止め、後半の試合時間を設定するようにします。

競技時間の設定では、前後半の競技時間はカウントアップ、ハーフタイムはカウントダウンとしてください。試合時間、ハーフタイムはそれぞれの大会規定によります。

- ④ チームタイムアウトの請求はそれぞれ着席している側の TD が受け付けます。机の上に置かれたのち（手で受け取ってもよいです）、立ち上がって、カードを高くかざし、一方の手でタイムアウトを請求したチームを指示し、笛または、ブザーでレフェリーに知らせます。レフェリーがタイムアウトのジェスチャーの後から 50 秒を測り始めます。50 秒経ったら笛、またはブザーでタイムアウト終了をレフェリーに知らせます。その後、チームが速やかに競技を始めるように促します。



チーム役員はグリーンカードを提出する際には、コーチングゾーンを越えてタイミングを計ることは許されないため、ゾーンを越えて立ち止まりしばらくグリーンカードを出さない状態の時は、受け取らないことができます。

- ⑤ 交代地域の管理権限とレフェリーへの通知

交代地域の管理、不正交代等の管理業務は、TD は 2 名同格、同責任です。試合開始までの準備を的確に行い、試合中は交代地域規程を遵守させ、特にスポーツマンシップに反する行為の管理を行うことも重要です。

試合途中、MO・TD は交代地域において違反があれば、レフェリーに知らせ、レフェリーが罰則を下します。MO・TD 以外の補助役員が違反に気がついたときは、次の中断の時にレフェリーに知

らせ、レフェリーが罰則を下します。

M0・TD 自らが プレーヤー、チーム役員に罰則を直接下すことはできないので、交代地域内でのスポーツマンシップに反する行為に対しては、まず当該者のそばに行き注意をします。注意をしたにもかかわらず是正されない時は、レフェリーに合図し、レフェリーから罰則を適用するように促してください。また、必ずしも注意が必要とは限らない状況もあり得るので、留意してください。

- ・荷物はベンチの後ろに置いてあるか。ボールが収納されているか。
- ・登録者以外が交代地域に立ち入っていないか。
- ・2名以上が立ち上がってチームに指示を出していないか。
- ・交代地域での選手・役員の暴言、暴力行為はないか。
- ・コーチングゾーンの管理、タイムアウト申請時以外にむやみにゾーンを離れていないか。
- ・ジャッジに対するクレーム、審判員への暴言はないか。
- ・コートプレーヤーと交代したゴールキーパーがベンチに着席しているか（交代地域に立ったままで待つことは許されない）。

⑥ 交代地域でのウォーミングアップ

交代地域の後ろ側でのボールを使わない状態でのウォーミングアップは許されます。しかし、アップを中断するようであれば、座るように指示してください。ウォーミングアップ中にコート内に向かって指示を出すようなとき、試合の判定に反応して大きな声もしくはジェスチャーをしたときは、ウォーミングアップを中断したと見なし、直ちに座るよう指示してください。指示に従わない場合はスポーツマンシップに反する行為として、レフェリーを呼び、罰則を適用するように促してください。

⑦ チームタイムアウト請求カードの回収

後半の残り5分を過ぎた時点で、T②カードで後半のチームタイムアウト請求を行っていない場合には、T③のカードを回収します。

⑧ 負傷治療した選手の管理

競技中、特別な場合を除き、負傷によりレフェリーの指示でチーム役員が入場したときは、当該プレーヤーは治療の有無にかかわらず、その後自チームが3回の攻撃を終了するまでコートに戻ることはできません。TDはその記録席テーブル上に、3回の攻撃を示すカードを示し3回を計測します。1回の攻撃についての考え方は、パッシブプレーの際の考え方と同じです。その間、チームタイムアウトが申請された場合でもその攻撃回数は継続されます。

3回の攻撃が終了するまでに、交代して入場した場合は、不正入場となるので、通常的不正入場時の対応をしてください。

⑨ 不正交代

不正交代、不正入場その他交代地域の違反が確認されたとき、即座に笛を吹き、競技を中断させ、レフェリーに知らせてください。不正入場でプレーヤーが余計にコートに入った場合、複数である場合は常に最初に入ったプレーヤーを退場とします。プレーヤーが特定できない場合は、チーム責任者に違反したプレーヤーを指名させてください。チーム責任者が指名を拒否した場合は、M0・TDがコート上にいるプレーヤーから1名を指名します。ただし、7人攻撃のような、交

代のゴールキーパーがコート外にいる時にはその交代のゴールキーパーを指名することはできません。

⑩ 競技終了前 30 秒間の管理

競技規則 8:5、8:6、8:10 (c) 及び (d) の対応について、時間管理とレフェリーへの支援を行う。

また、前半終了間際のプレーに注意を払う。特に、終了直前のシュートが得点となるかならな
いかの最終判断はレフェリーがするが、MO・TD はレフェリーに適切に助言・勧告をします。

⑪ ベンチ以外からの指示への対応

観客席からの声を本来の位置で聞いていることに対しては制限しなくてよいが、観客席等の場
所に移動して指示を受ける行為はやめさせなければなりません。注意したにもかかわらず継続す
ればスポーツマンシップに反する行為として当該プレーヤーや役員に罰則を与えてください。

⑫ レフェリーへの助言

判定上の問題が生じたとき、適切な助言・勧告を行うことはできるが、事実判定については、
レフェリーの最終判断であるため、判定を覆したり、異論をはさんだりしてはいけません。

⑬ 試合続行

試合中止の判断はレフェリーおよび MO・TD にあります。続行のために適切な助言・勧告をレ
フェリーに行ってください。

⑭ 失格者の管理

TD は失格となったプレーヤーを速やかに交代地域、競技場から退出したかどうか、または失格
者席に着席したかどうかを管理します。競技場から退出させるとは、競技に影響のない場所に移
動させるということです。失格となったプレーヤー・チーム役員は直ちにコートや交代地域から
立ち去らなければならない、その試合に出場、参加しているチーム関係者といかなる接触もしては
なりません。失格となったプレーヤーがコート内に入った場合などさらなる違反が認められた時
は、コート上のプレーヤーを減らすことはせず、報告書を作成します。

⑮ 退場者の管理

電光表示や紙媒体で 2 分間や入場時間、退場プレーヤーの番号が表示されているかなど退場時
間を管理します。また、退場となったプレーヤーを、ベンチに座らせるよう管理します。

退場時間が経過し、入場する際の判断は、チーム、プレーヤーの責任によるので記録席から入
場許可の合図をすることはなく、また、入場許可を求められても回答する必要はありません。

⑯ タイムアウト

必要があれば、笛の合図にあわせて、タイムキーパーが計時装置の時間を止めます。この笛の
合図は MO・TD だけでなく、記録席補助員も行うことができます。時計を止めた状況及び再開方法
について、レフェリーに助言します。

⑰ 通信機器

レフェリー、MO・TD、競技役員は通信機器を使用することができます。通信の内容は競技運営
上の情報です。TD からは事実判定に関する指摘をしてはなりません。ただし、MO・TD はレフェリ
ーの死角で起こった失格相当の重大な違反行為に対しては助言することができます。

⑩ トラブル対応

試合中、コート内外を問わず各種トラブルが起きた場合、MO・TD はレフェリーと協力してトラブルを早期に解決しなければなりません。この行動、対処は速やかに、しかも迅速に行わなければなりません。また、特異な状況で試合が中断した場合、MO・TD が観客に対して理由を説明することが望ましい。処理・対応に時間がかかるときは、その旨を会場アナウンサーから説明するように促します。

4. 試合後

- ① 公式記録用紙の照合、全後半の得点、罰則の記録などの確認を行い、間違い、記入漏れがなければ署名する（タイムキーパー、スコアラーにもフルネームで署名させる）。
- ② タイムアウト申請カードの回収
- ③ A B C Dの役員カードの回収
- ④ 記録用紙を本部へ
- ⑤ 複写式の記録用紙は各チームに1枚ずつ渡す。

5. 最後に

マッチバイザー制度の発足とともに、MO・TD 制度においても、当該の試合を二人のレフェリーとともに任されたのが MO・TD であり、その試合を円滑に運営し、成立させる責務を負っています。レフェリー、タイムキーパー、スコアラーまた、チーム役員、選手と協力しあい、素晴らしいゲームが展開できるようお願いいたします。

(公財) 日本ハンドボール協会 競技・審判本部

【競技運営に関する事項】

この競技運営に関する事項はマッチオフィシャル（MO）・テクニカルデレゲート（TD）の任務を遂行するための、競技運営に関連事項を記載してします。日本ハンドボール協会（以下、本協会）主催、共催大会、加盟団体の主催の全日本大会においては実施、ブロック大会、都道府県大会においては推奨するものとして、各大会において基準として採用し、適切な競技運営を行ってください。

競技運営について

各大会、各試合は、2019 年度本協会競技規則及び最新の競技規則によって行う。

1. 会場設営と確認

① コート

競技会場は、正規コート（40m×20m）を使用する。競技規則に定められた通りとするが、教育機関の大会など正規のコートの長さが確保できない場合、その大会の規則に従う。小学生など、年齢や競技場確保の面で正規の大きさを確保できない場合には、その状況に応じて実施する。

② 安全地帯

コート設置の場合、アウターゴールラインから 2m、サイドラインからは 1m の安全地帯を確保しなければならない。止むを得なく確保できない場合には、緩衝材（マット）などを配置し、安全確保に努めなければならない。

記録席前面はサイドラインから 50cm 以上 離し、ベンチは 1m 以上 離してセッティングする。50cm および 1m はスペースに限りがある場合の最低条件です。それより広いスペースが確保できる場合は最大 2m まで広げることができる。

③ ゴール

ゴールは床に固定しておかなければならない。止むを得ず固定できない場合には、固定用重り、マットや砂袋、両面テープなどでゴールが倒れないような処置を必ず施すこと。

④ ゴールネットとキャッチネット

ゴールネットは内張とし、サイドネット、ネット下部からシュートしたボールが抜け出ないように紐で固定する。跳ね返り防止のためにキャッチネットも張る。キャッチネット上部が垂れ下がること、途中で紐が切れること、下部も床につきたるみが見つからないように調整するなど機能を保たれるよう注意すること。



⑤ ベンチ

ベンチは単独イスの場合には 16 脚を（可能な限り結束バンドなどで固定して）設置する。

⑥ コーチングゾーン

交代地域にコーチングゾーンを設定する。サイドラインから **30cm** 離してサイドラインに対して垂直に 50cm の長さで 2 本引く（サイドラインと異なる色でも構わない）。1 本はセンターラインから 3.5m の位置に、もう 1 本はセンターラインから 12m のところに引く。その間をコーチングゾーンという。

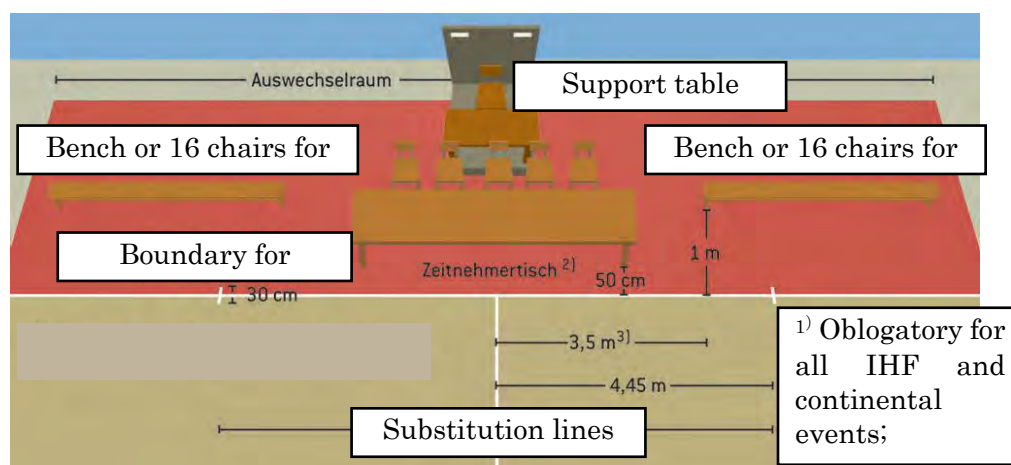
⑦ 記録席（ジャッジズテーブル）

記録席には補助員の業務を簡素化することから最大 4~5 名が座れるスペースを確保する。記録席後方に M0 席を設け、その横に競技役員席を設ける。

⑧ 大会役員席

主要な国際大会では、記録席後方は大会競技役員の席（サポートテーブル）となる。コートから見て右側に国際連盟競技役員が座り、左側にテクニカル役員、主管国協会競技役員が座る。

本協会の大会でも壇の設置は別にして、記録席後方に競技役員席を設置する。その他、会場の規模、規格などに応じて対応する。



2. 競技実施関係（準備物や諸会議）

① 競技時間

競技時間は競技規則に従う。大会で定めたものであればそれに従う。競技時間の計測は、加算式の電光表示板を使用する。電光表示板がない場合は、記録席の上にコート内から見える卓上時

計を用意する。卓上時計がない場合は、ストップウォッチを用いる。電光掲示板が機能しなくなったときは、可能な限り、用紙等による時間掲示をし、チーム関係者、観客に競技時間の経過が分かるよう配慮する。

② ハーフタイム

ハーフタイムは 15 分以内とするが、各大会で時間を定める。電光掲示板を使用するハーフタイムの計測は減算式を推奨する。ハーフタイムのコートの使用は、国内では原則として次の試合のチームの練習に使用できるものとする。

③ 得点・時間表示

電光掲示板によるチーム名表示は、スコアシートに記載の左側を A、右側を B とし、A チームを得点表示でも左側に表示、右側には B チームを記載する。これはトーナメント表では左側のチーム、リーグ戦の対戦表でも左側に記載のチームが A となる。したがって、スコア表の A B が前半後半で変わらないので、得点掲示板などの表記も左右の表示を変える必要がない。

※ 4 面表示をおこなったりすると、観客にもより見やすい環境となるので、対応して欲しい。

※ 対角でなく、中央に設置せざるを得ない場合は、混乱を招かないよう、チーム表記を明確に示す事。

④ 松脂の使用

特に禁止されていない場合、指・手のひらに松ヤニを付けて競技してよい。ただし、松ヤニが許可されている大会でも、チームの責任において、コートから離れたとき、会場内の廊下、更衣室を含め、その他の施設に松ヤニがつかないように対応する。

また、大会や会場の使用条件によっては、松ヤニそのものの使用を禁止することや、靴に松ヤニをつけることを禁止することができるものとする。

⑤ 医務

コート脇に担架を用意する。合わせて車いすを併せて用意し、状況に応じて対応する。また、迅速に対応できるように、場所、担当者を決めておき、使い方も周知しておくこと。

⑥ 選手登録

プレーヤー、チーム役員の登録方法、期限、変更方法については各大会で定める。申込期日を過ぎたプレーヤーの登録は認められないことやチーム役員の登録は随時できることなど、各大会の要項に定めたとおりで実施すること。

また、大会によって、プレーヤー変更は代表者会議開始前までに届け出ることなど決まりがあるが、届出書には理由の記載や、証明書の提出を問うべきではない。ただし、国体は日本体育協会の規定通り従来通りとし、国体要項に従う。

⑦ ユニホーム

- 1) 大会で使用するユニホームは、2 種類以上用意することとする。1 種類は明るい色（淡色）の上下セット、もう 1 種類は濃い色（濃色）の上下セットとし、また、同系色でないこと。本協会競技本部として、白一色のユニホームを用意することを推奨する。ゴールキーパー（以下 GK という）の色は上記 2 種類以外の色を用意する。以上、CP・GK と 4 色のユニホームをそろえることとなる。

- 2) 同じチームのゴールキーパーのシャツの色は、同色でなければならない。ビブス（ベスト）を着用する場合は、登録された（同色）でなければならない。その場合、登録された同じ番号でなければならない。登録されたゴールキーパーと同色の、穴あきのユニホーム（ビブス）を着用することは許される。ユニホームの色が同じであれば、形にはこだわらないということである。
- 3) 番号はユニホームにきちんとつけておかなければならない。また番号が明確読み取れるように配色、数字の大きさ、太さも配慮する。背番号がとれそうな状態でのプレーは禁止する。ピンやテーピングで止めることは許されない。正されるまで競技に出場できない。確認、出場の許可は MO・TD が行う。
- 4) ユニホームの広告に関しては、掲載、経費は現状、各団体で定める。国体では広告をつけたユニホームを着用することは許されていない。また国体規定に定めたものに限る。
- 5) 代表者会議でユニホームの確認、承認をおこなうことがある。また、当該の試合で着用するユニホームはゲーム前のオフィシャルミーティングでレフェリー・TD 立会いの下で決定される。第 1 試合は試合開始 30 分前、第 2 試合以降は、前の試合の前半終了直後に記録席前で行う。その試合に着用する全ての種類のユニホームを持参する。調整がつかない場合は、IHF ルールと同様に、チーム番号の大きいチームが変更する。
- 6) チームはユニホームとして、シャツ・パンツ、そしてソックスの色を統一すること。なお、ソックスは色が揃っていればよく、メーカーのロゴなどは問わない。また、ユニホームの規格は以下に示した通りとする。
- 7) 試合中、ユニホームが破損し、競技を続行できないと判断されるときは、別のユニホームに着替えなければならない。その場合、番号は異なってもかまわない。交代地域にいるその他のプレイヤーのユニホームと交換することも許される。



⑧ 代表者会議

各チームは、各大会で指名された代表者（監督や主将）は代表者会議に出席しなければならない。会議において、大会実施の諸条項の確認などを行い、大会の円滑な運営に役員、チームとも協力しなければならない。また、その大会で着用するすべての種類のユニホームを持参し、代表者会議で確認することが望ましいが、原則は各試合のオフィシャルミーティングでレフェリー、MO・TD が立会いの下に確認する。

⑨ ゲームエントリー

代表者会議で決定したチーム役員、プレイヤーのみが競技に参加、出場することができる。各試合の出場プレイヤー、参加チーム役員数は競技規則に定められた通りとするが、加盟団体が別に定めたときは、その規則に従う。

⑩ オフィシャルミーティング

トスは、試合開始前、記録席前で行う。国内での第 1 試合のトスは、概ね試合開始 30 分前とし、第 2 試合以降は、前の試合の前半終了直後に行う。トスには、チームを代表するプレイヤー、もしくはチーム役員が立ち会う。トスは競技開始前にレフェリーが行うが、MO・TD は立会い、問題が生じたときには MO・TD が助言・勧告する。

⑪ メンバー表の提出

チームはメンバー表を毎試合ごとに提出しなければならない。大会本部が用意して 配布し、毎試合提出することも可能である。スコアラ補助員は提出されたメンバー表をもとに、公式記録用紙に転記する。MO・TD は公式記録用紙にプレイヤー、チーム役員、その他の記入事項が正しく記入されたかを管理する。

⑫ 背番号

背番号は、国体以外は 1 から 99 までとする。国体での背番号は、1 から 12 とする。

⑬ ボール

空気圧の数値は各試合の前に、MO・TD、レフェリー、チーム役員の協議によって決定する。適正なボールの機能が発揮できる空気圧とする。

⑭ 選手証

メンバー表とともに登録証は、各試合前に各チーム代表者がレフェリー、MO・TD に提出する。第 1 試合の提出は、試合開始 30 分前（IHF ルールでは 1 時間前）のトスの時とし、第 2 試合以降は、前の試合の前半終了直後に提出する。

プレイヤー・チーム役員は、各試合に登録証を提出しなければ、試合に参加、出場することはできない。

試合終了後、レフェリーもしくは MO・TD は、両チーム代表者に登録証を返却する。裁定委員会に提訴されるプレイヤー、チーム役員がいる場合は、当該者の登録証はその場で返却せず、裁定委員会終了後、裁定委員会の処置に従い返却する。また、ドーピングコントロール検査対象者に選出されたときは、ドーピングコントロール班の係員に渡す。検査終了後に返却される。

⑮ チーム役員の服装

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。また、相手チームのコートプレイヤーと、はっきり区別できる服でなければならない。

試合開始前のトスの段階で相手チームのコートプレイヤーのユニホームの色を確認し、重複しないよう配慮すること。止むを得ずプレイヤーのユニホームの色と同じ場合、レフェリー、MO・TD は、チーム役員に色の異なる上着の着用を指示する。正さなければ交代地域に留まることは許されない。



⑯ 身に着けられるもの（保護を目的とした装具）

サイクリングパンツ、アームスリーブ、アンダーシャツ、コンプレッションソックスなど従前に定められていた「身に付けられるもの」については、別紙の「2019 JHA 保護を目的とした装具」記載している取り扱いとする。また、大会ごとに、遵守しなければならない事柄、注意事項として事前に参加チームに通知しておくことが望ましい。

⑰ 役員カード

試合に参加するチーム役員に、A から D の首から吊すカードを渡す。試合中、チーム役員に常に着用させておかなければならない。ハーフタイム中もつけておかなければならない。

カード A をチーム責任者とする。カード A をつけているチーム役員がいなければ、責任者として認められている行動はできない。国体は監督がカード A をつける。IHF 規則では、プレーヤーとチーム役員の兼任は認められていないが、国内では兼任を認める。兼任プレーヤーが交代地域にいる時間が長いときは、ABCD カードを首からぶら下げていなければならない。試合に出場する場合はカードを交代地域においておかなければならない。

⑱ 記録用紙

IHF が制定した公式記録用紙に準じ、平成 28 年度から改正した公式記録用紙を使用する。ただし、国内の競技会において、手書きの場合には、従来のランニングスコアを公式記録用紙として使用することができる。公式記録用紙はジャッジズテーブルで記載し、電算システムや記録補助としてのランニングスコアは記録席後方の競技役員席で記録する。協会ホームページに掲載している PC を利用した公式記録用紙・ランニングスコアシステムをダウンロードして利用することを推奨する。

⑲ TD の配置

全日本大会の MO・TD は大会ごとに指名してプログラムに掲載していること。また、全国大会だけでなく、ブロック大会、都道府県大会、地区大会でも MO・TD を配置して実施することが望ましい。

競技会の種別に限らず、MO は競技規則、競技運営に精通し、責任を持って試合管理に当たることができる者、TD は記録席の補佐、交代地域の管理などを行うことができ、補助員とともに試合の運営にあたる能力があるものとする。

⑳ オフィシャルの服装など

MO・TD の服装は、できるだけ MO・TD として統一した服装とする。ブレザーにネクタイ着用もしくはスポーツウェアを着用する。

3. 試合前（セレモニーや確認）

① 記録用紙の確認

試合開始 10 分前に、各チームの責任者が公式記録用紙に転記されたプレーヤー、チーム役員の記入が正しいものであるかを確認し、確認の署名をする。チーム役員が、A から D の区分で記入されているかを確認する。最終的に、誤記載、記入漏れの責任は、確認を怠ったチーム責任者にある。

試合開始前に負傷したプレーヤーが出た場合、試合開始10分前までは交代することができる。

ただし、大会にエントリーしているプレーヤーでなければ、交代はできない。

② アナウンス

延長戦を実施したこと等により定刻の試合開始時間に開始できないときは、試合開始までの時間は各大会によって決める。試合開始予定時間を各チーム、観客に知らせる。

③ 選手紹介

選手紹介では、プレーヤー、チーム役員のみならず、レフェリー、MO・TD など関係者は全員紹介すること。

④ セレモニー

試合前の入場は原則レフェリーの先導で行う。センターラインに平行に並ぶ場合もレフェリーが先導する。原則として挨拶は、コート中央にサイドラインと平行に横一列に並び、観客、ベンチに対して礼をして始める。プレーヤーの紹介を行う場合にはベンチから、あるいはコート外から入場する方式を取り入れるなど、各大会で工夫して行う。

また、試合開始の挨拶時、MO・TD を含めて記録席補助員、モップ係も起立し、挨拶をする。



⑤ 登録者の確認

各チームは、その大会に出場するプレーヤー、参加するチーム役員の登録証を持参し、試合ごとに MO・TD が確認する。

レフェリーと MO・TD は、試合開始前までに、登録証によってチーム役員とプレーヤーの照合を行う。場内放送でプレーヤー紹介がある時は、その際に MO・TD が照合する。

4. 試合中

(記録、得点、交代地域、タイムアウト、段階罰、負傷退場、延長戦、7MTCなど)

① 記録・得点

試合途中のレフェリーの各種の合図に対しては、記録席補助員が対応する。レフェリーが得点の合図をした時、手を高く上げ、確認の合図をする。レフェリーがプレーヤーに警告を与えるためにそのプレーヤーを指し示した時に、番号を特定できた場合には、記録補助員はイエローカードを高く上げて合図する。番号がわからなければ、イエローカードは上げない。退場、失格も前述の要領で対応する。退場の場合、再開の合図の際、タイムキーパーは退場を意味する 2 本指を用いて合図する。以上の点は、試合開始前に、レフェリーと打ち合わせをしておく。



これらの業務は記録席補助員（記録員）の業務である。TD は行わず、指示、支援する。

② 公式記録用紙の取り扱い

公式記録用紙（ランニングスコア公式記録用紙も含む）は主催者用として大会本部に提出する。2枚目は日本協会提出用として大会本部に提出する。3枚目、4枚目は各チームに1部ずつ配布する。記録用紙が速やかにチームに配布できるよう、大会本部に提出できるように管理する。各チームには公式記録用紙とランニングスコアと2種類渡す。

すべての事項が記入され、MO・TDが最終確認をした後、MO・TDが署名する。

③ 交代地域（規程と管理）

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 MO、TD、タイムキーパー、スコアラー、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。
スポーツマンシップに反する行為には、判定に対する不満を表すジェスチャーをしたり、大声を出す、相手チームのみならず自チームのプレーヤーに悪態雑言を浴びせる、観客に対して不満の表現をしたり、大会・競技役員を含めて観客に不当な表現を用いたりすることを含む。
- ・ 競技に影響を与えるために、交代地域を離れること
プレーヤーやチーム役員は、原則として自チームの交代地域に留まるものとする。しかし、チーム役員が交代地域を離れ別の場所へ移動したときは、チームを指揮し管理する権限を失う。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。
- ・ 交代・入場を意図しないコート内への立ち入りは不正入場ではない。たとえば、プレーヤーが水分補給やタオル使用のために交代エリアラインを通らず交代地域に戻ったとしても、罰則の適用はない。ただし、水分補給できるのは、自分のチームの交代地域だけである。相手チームの松やにを使用したり、水分補給をするためにコート外にでることは、コートの不正使用となり違反行為である。加えて退場の判定の際、交代エリアラインを通らず、潔く交代地域に戻った場合は罰則を付加しない。
- ・ チーム役員は原則として座っていなければならない。ただし、原則としてチーム役員1名のみが戦術的な指示を出すことや、治療を目的としてコーチングゾーンの範囲内で動くことが許される。
- ・ 試合中、許可した者を除き、いかなる者でも交代地域に出入りさせてはならない。
- ・ 試合中、交代地域にスペースがあれば、その地域内での短時間のウォーミングアップは許される。しかし、交代地域内でボールを持つこと、触ることも許されない。また、ウォーミングアップを中断するようであれば、ベンチに座らなければならない。ウォーミングアップ中にコート内に向かって指示を出したり、試合の判定に反応して大きな声もしくはジェスチャーをすることは許されない。ウォーミングアップを中断したと見なされ、その後ウォーミングアップを再開したとしても直ちに座るよう TD から指示される。指示に従わない場合はスポーツマンシップに反する行為として、罰則が適用される。
- ・ コートプレーヤーと交代したゴールキーパーはベンチに着席していなければならない（交代後、交代地域に立ったままで待つことは許されない）。



④ 交代地域で使用できるもの

交代地域では、チーム役員、プレーヤーのあらゆる通信機器の使用を禁止する。i-pad のような記録分析用の使用も現時点での使用を禁止する。

交代地域では、メガホンの使用を禁止する。また、全国大会、ブロック大会を除き、都道府県大会、地区大会のように、チームにスタッフが少ない場合、競技に影響ない範囲で交代地域でビデオ、写真撮影を許可してよい。

⑤ チーム役員

試合開始後遅れてきたプレーヤー、チーム役員は、MO・TD が承認することにより、試合に出場、参加できる。承認されるためには、出場、参加資格があり、事前に提出されたメンバー表に記入された者でなければならない。

記録用紙に記載されていないプレーヤーや、参加資格のないプレーヤーが競技に出場した場合、当該プレーヤー及びチーム責任者に、レフェリーが罰則を適用する。

プレーヤーとチーム役員が兼任の場合、罰則は個人に適用するものとする。コート上での罰則はプレーヤーに、交代地域でカードを着用しているときはチーム役員に記録する。ただし、プレーヤーで適用され、あるいはチーム役員で適用された場合であっても、個人として警告を 2 回適用することはできないことから、繰り返しの違反は 2 分間の退場となる。

⑥ 異議申し立て

試合中、事実判定を除いた異議申し立てがある場合には、役員カード A を付けたチーム役員が MO・TD に問い合わせ、MO・TD は真摯に対応し適切に判断する。必要があれば競技委員長、大会委員長と協議し、適切な競技運営を遂行する。

試合終了後、チーム責任者を通じて行われる事実判定以外の口頭による異議申し立ての時間を試合終了後 1 時間以内とし、2 時間以内に納付金 5 万円を添えて文書で提訴する。正式な手続きを経て裁定委員会を開催し、協議する。

⑦ 明らかな得点、得点の取り消し、退場者の得点

たとえば速攻のような場合、両レフェリーが、違反の事実を見ることができないような状況になった場合、MO・TD は得点後に、レフェリーに失格相当の違反の事実を知らせ、罰則を適用するよう指示する。

得点に関わることについて、その場で異論が出るような場合、慎重に対応すべきである。次のスローオフが吹かれた場合、得点は取り消すことができないことから、レフェリーは短時間で適切かつ公正な判断を下すべきである。MO・TD は決定のために支援しなければならない。最終的には、事実判定であることからレフェリーが結論を出し、レフェリーが責任を負うこととなる。

試合中に退場しなければならないプレイヤーが何らかの理由によって退場せずに試合に出場し続けたことが判明した場合、その時点から退場を適用する。出場したことに對する責任はレフェリー、MO・TD にあり、プレイヤーにそれ以上の罰則の適用はしない。事実が判明する間にそのプレイヤーが得点をあげた場合は、その間のすべての記録を認める。ただし、退場が判定され、出場し続け得点をしたが、次のスローオフまでに事実が判明した場合、得点を認めずその時点から当該プレイヤーを退場とする。

⑧ チームタイムアウト

グリーンカードは 3 枚準備する。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。本来使用しなければならないカード番号でなくても、申請は認められる。チームタイムアウト終了後、正しいカード番号に戻す。試合後半残り 5 分間は、1 回しか請求できない。後半 25 分を超過し、2 枚のカードがある場合は、番号の大きいカードを回収し、1 枚だけ残す。残り5分の誤った 2 回の請求をさせないためにも、回収を怠りなく行う。

コーチングゾーンを越えて記録席近くでグリーンカードを出したり引っ込めたりするような状態の時は、スポーツマンシップ に反する行為としてレフェリーを呼び、罰則を適用するよう指示する。グリーンカードは、チームアウトを請求するときのみ持つこと。置いておくことが原則ではあるが、状況を見計らうことはあり得るので、コーチングゾーン内で短時間持っていたり、出すタイミングを計ることは認めなければならない。

プレイヤー兼任のチーム役員がカードを提出する場合、ABCD カードを首からぶら下げるか、手に持っていなければならない。チーム役員登録をしていないプレイヤーはグリーンカードを提出する権利がなく、受け取ってはならない。したがって、その試合にチーム役員が不在の時はチームタイムアウトの請求はできない。

⑨ 負傷したプレイヤー

プレイヤーが負傷して救護が必要な場合、レフェリーの指示に従ってプレイヤー、チーム役員を含めて関係者が 2 名コート内に入ることが許される。また、試合再開をスムーズにするために、MO・TD またはレフェリーの指示によって、交代するプレイヤーを予めコート内に入れることができる。

⑩ 出血

試合中、出血して血がユニホームに付着し拭き取れない場合は、ユニホームを交換しなければならない。その場合、番号は異なってもかまわない。競技中に外傷等が発生した場合、出血を認める場合はコート内に留まることは許されない。レフェリーが交代地域に戻ることを指示する。レフェリーが出血等に気がつかないときは、MO・TD が笛の合図でレフェリーに知らせる。止血の確認がなされた後、競技参加が可能となる。骨折、脱臼といった整形外科的外傷、脳震盪、心臓震盪、その他競技に出場することでプレイヤーの健康が明らかに阻害されると判断できる場合は、医師、専門家の判断を参考にして、チームの判断で出場の可否を決定する。ただし、誰が見ても明らかに競技することが適切でないと判断される場合は、競技に参加させることはできない。

モップ係は、プレーヤー等が出血し、その血がコート上についたときは、感染予防のため、通常のモップ、雑巾で拭いてはならない。モップ係または専任係は、直接血に触れないように、ゴム手袋を着用しなければならない。一度使用したゴム手袋、雑巾はその都度廃棄のための袋に入れ、感染予防の処置をした後、医療用廃棄物として廃棄しなければならない。

⑪ 通信機器の利用

競技中の競技役員の通信機器の利用を積極的に推進する。審判 2 名と TD 1 名の 3 台 1 セットが最小単位である。余裕があればもう 1 名の TD および MO が使用する。

本協会競技委員長、本協会競技・審判委員長は競技運営を円滑に推進するため、また、レフェリー支援のため、記録席または別の場所から通信機器を用い、レフェリー及び MO・TD に各種の助言、指示をすることができる。

⑫ 競技終了前 30 秒間

競技終了前 30 秒間の失格、報告書付きの失格およびスポーツマンシップに反する行為が起きた場合は、競技再開は全て 7m スローとなる。終了間際とは正規の競技時間だけではなく延長戦も含む。

⑬ 競技終了の合図

ブザー、または笛で行う。音が適切に競技者、観客に分かるよう管理する。

⑭ 試合終了後の挨拶

試合終了後はコート中央でサイドラインと平行に並び、ベンチ、観客がいれば反対側に挨拶をする。その後、すれ違いながら握手またはハイタッチをする。観客の有無を問わず、相手チーム役員もいることから国内でも積極的に実行する。

⑮ 最後の一投

いわゆる「最後の一投」を行う際、負傷したあるいは負傷を訴えた GK 以外の防御側の選手の交代は、許されない。また、攻撃側の最後の一投をするプレーヤーは、直ちにその位置に着かななければならない。

⑯ 延長戦

延長戦の実施については、各大会で定める。正規の後半戦を終了した段階で、同点で勝敗が決しない場合は、延長戦を行う。第 1 延長戦を行ってもなお同点で勝敗が決しない場合は、第 2 延長戦を行う。

- ・ レフェリーがトスを行う。
- ・ 延長戦開始までの休憩時間は 5 分とする
- ・ 延長戦のハーフタイムは 1 分間である。休憩後に円滑に試合が始められるよう、審判員と協力して対応する。

⑰ 7m スローコンテスト

延長戦を行い同点の場合は、7mTC により勝敗を決する。7mTC は次の要領で実施する。

原則は 5 名で行う。後半試合終了後、7mTC を行うプレーヤーのリストをレフェリーに提出する。大会によっては 3 名で行っても良い。7mTC の登録・記録用紙を利用すると管理が行いやすいので、活用すること。実施要領は次のとおり。

- ・ 先投、後投をコイントスで決定する。
- ・ 両チームのプレーヤー、チーム役員は、記録席業務の妨げにならないよう、使用するゴールの反対側のコートのセンターラインから 4.5m 離れた仮想ライン上に整列する。
- ・ 両チームのスローするプレーヤーは、4.5m の整列ラインから交互にスローに行く。
- ・ 交互に 7m スローを行い、得点の多いチームが勝利する。なお、スローの結果が 3 対 0、もしくは 4 対 1 などのように途中で勝敗が決まれば、その時点で 7mTC を終了する。
- ・ 7mTC を行う際、登録されてないプレーヤー、罰則を適用されているプレーヤーは参加資格がない。5 人制で実施する場合、状況によっては 5 人参加できない場合がある。その場合は、1 人少なければ 5 回目のスローが失敗した記録にする。補充はできない。



⑱ スコア誤記の取り扱い

スコアシートでの誤記載、誤記入が判明した場合、適正な状況から再開する。競技中、誤った判定、判断で競技が行われ、途中でその判定、判断が誤っていたことが判明した場合、その時点で適正な処置をし、競技を再開する。試合後終了後に記録ミスが判明した場合は、勝敗に関する場合は相応しい状況から再試合をしなければならない。修正した結果同点であった場合は、延長戦を行わなければならない。

また、プレーヤー、チーム役員にその責任を負わせることはない。競技規則からいえば、得点を認めた後にスローオフの笛が吹かれたなら、その得点は修正しない。

⑲ 裁定委員会

各大会に裁定委員会・上告委員会を設置する。裁定委員会は、競技委員長、競技副委員長、審判長とする。なお、必要に応じてプレーヤー、チーム役員、レフェリー、MO・TD 等の関係者を同席させ、事情を聴取することがある。裁定しなければならない事案が生じた場合は、原則として当日に裁定をし、関係者に通知する。その結果は、翌日には各会場に公示する

ブルーカードの提示を含め裁定委員会を開催する場合、レフェリーとは別に兼裁定委員会開催要望書を競技委員長に提出する。

その試合で特記事項があれば、兼裁定委員会開催要望書を競技委員長に提出する。

交代地域規程に違反する行為があった場合、あるいは、特別な出来事があった場合、MO・TD は速やかに失格に関する報告書、兼裁定委員会開催要望書を作成し、競技委員会委員長（裁定委員会委員長）に提出しなければならない。

裁定委員会ではプレーヤー、チーム役員のみならずレフェリー、MO・TD、大会関係者も重大な過失を伴う行為、処置が伴う場合には審議対象者となり、裁定委員会の審議の議案に含まれている。

⑳ 臨時トレーナー

チーム役員は、本協会に登録されていなければならないが、国内の特殊事情で、トレーナーが派遣役員等で、登録締め切り日までに氏名を特定できないことがある。その場合は、交代地域の外側に臨時トレーナー席を用意し、プレーヤーが負傷した場合、交代地域外のその場所で応急手当をすることを認める。臨時トレーナー席は交代地域の外になければならず、おおむね GK ラインの延長線上でベンチの後方に設置する。そのトレーナーは、交代地域やコート内に立ち入ることはできない。この席からコート内にいるプレーヤーに指示をすることは交代地域規程違反となる。違反した場合、罰則はチーム責任者に与えなければならない。MO・TD は、試合中のプレーヤーの応急手当の際の管理は MO・TD が行う。この臨時トレーナー席に立ち入ることの出来る該当者は、トレーナー等の公認資格を有していなければならない。必要であるときは身分証明書の提示を求めることが望ましい。

㉑ オウンゴール

オウンゴール（以下 OG という）の場合、OG となり得点したチームの得点欄に OG として記録する。個人の得点にはならないので、出場プレーヤーの記載のない欄に数字を得点として記録する。さらに、特記事項の欄に OG があったことを記載する。

㉒ チーム役員の出場

チーム役員が出場となったとき、退場者電光表示板の番号表示は入力しない。記録席の上に紙で掲示するときは、A から D と表記し、プレーヤーの入場時間を掲示する。

㉓ チーム責任者の許される行為

実判定以外の事項につき、必要かつ適正と認められる場合、チーム責任者だけが MO・TD を含み、記録席補助員と話しをすることができる。スポーツマンシップに反しない程度の得点か得点でないかの確認、問い合わせは許容されるべきである。

㉔ 通訳の配置

IHF 及び AHF 主催を除く国際試合の場合、通訳（チーム付きを含む）を置くことができる。通訳席はベンチの後方に置く。通訳席、あるいは臨時トレーナー席で通訳業務以外のこと（声を発してプレーヤーに指示）をすることは許されない。大会役員や MO・TD との通訳をすることが主業務となる。IHF、AHF 主催ならびに国内大会では通訳を置く場合、チーム役員として予め登録されて交代地域にすることが必要である。

㉕ 当該試合の関係者以外の競技場内への立ち入り

前半終了間際、あるいは、試合終了間際になると、次の試合のプレーヤーがコート近くに来て、各種の準備活動を始める。試合に影響がありそうなウォーミングアップ、ボールの使用は禁止するなど、大会によって、競技場内への入場を制限したりすること。

㉖ 突発的事象

突発的事象が発生し競技時間が終了していなかった場合、MO・TD は試合を終了させなければならない。

混乱によって試合当日に試合が続行できないと判断された場合は、原則として、観客の有無にかかわらず、翌日（別の日）に同スコア、同じ残り時間、中断時の状況から開始しなければならない。

ない。競技主催者、関係者と協議の上、再開方法など決定することが望ましい。

大会、各試合の続行に関して特別な判断が求められる場合は、大会委員長、競技委員長および日本協会代表者が協議し、決定する。

⑳ ドーピング対応

大会でドーピング検査を実施する場合は、レッドカード席を設ける。その場合、一発失格のプレイヤーはコート外周（大会により設置場所は異なる）に用意したレッドカード席に着席していなければならない。プレイヤーの管理はアンチ・ドーピング・コントロール班が行う。試合終了後、ドーピング検査の対象者となることがある。

㉑ 大会が認めたテレビ関係者は、チームタイムアウトの時間だけ交代地域の付近で報道活動することができる。また、コート内から、ベンチの活動を撮影することが許される。その他の時間帯の報道活動は、交代地域内での取材活動は許されない。

㉒ 上告

チーム関係者は、裁定委員会の決定に不服がある場合、通知書を受理してから 2 時間以内に文書で上告することができる。上告のための文書は形式任意とし、納付金 15 万円を添えて上告委員会に提出する。上告があった場合は大会上告委員会を開催する。

上告委員会は大会委員長、大会副委員長、総務委員長および大会委員長が指名した委員で構成する。大会上告委員会は上告の文書を受理してから 4 時間以内に最終決定を行う。この決定は最終のものである。

㉓ レーザーポインターでの妨害

試合中、観客席等から競技を行っている関係者に対してレーザーポインターの照射が認められたとき、照射に気がついた関係者が MO・TD に報告し、MO・TD は会場アナウンサーを通じて照射をやめさせるように放送をする。引き続き照射が行われるようであれば、プレイヤー等関係者の健康を考慮して無観客試合とすることもあり得ることを放送する。

(参考) 2017 年 1 月開催の男子世界選手権では VTR 判定を導入して運営された。

1) ゴールかノーゴールか (ボールがゴールラインを完全に通過したかどうか)

要求：レフェリーまたは IHF オフィシャル 最終判定：レフェリー

2) ゴールかノーゴールか (ボールが通過したのが終了合図と同時かどうか)

要求：レフェリーまたは IHF オフィシャル 最終判定：レフェリー

3) ボールとは関係なく、レフェリーの視野外で起こった重大な違反行為

要求：レフェリーまたは IHF オフィシャル 最終判定：レフェリー

4) レフェリーが誤って違うプレイヤーを失格にした場合

要求：レフェリーまたは IHF オフィシャル 最終判定：レフェリー

5) 2 人あるいはそれ以上のプレイヤーによる衝突があった場合

要求：レフェリー 最終判定：レフェリー

6) 不正交代で違反を犯したプレイヤーが特定できない場合

要求：IHF オフィシャル 最終判定：IHF オフィシャル

7) 失格を判定したが、ブルーカードを適用すべきか疑わしい場合

要求：レフェリー 最終判定：レフェリー

8) 競技終了前 30 秒間で、レフェリーが 8:10c、8:10d を適用するかどうか疑わしい場合

要求：レフェリー 最終判定：レフェリー

9) ゴールキーパー不在で攻撃しているチームがボールを失った状況で

レフェリーがその後の違反行為で 7m スローを判定すべきかどうか疑わしい場合

要求：レフェリー 最終判定：レフェリー

2019 年度

マッチオフィシャル（MO） ・ テクニカルデレゲート（TD）

映像研修資料 ・ 解説



（公財）日本ハンドボール協会 競技・審判委員会

映像① タイムアウト後、再開と同時に公示時計が動いていない

（状況）

得点后レフェリーはタイムアウトをとり、プレーヤーに退場を与えた。時計は前半29分59秒で止まった。

再開のスローオフの笛と同時に、時計が動かなかった。

（正しい処置）

- ・ レフェリーは残り時間を見て、終了合図の後に退場を示すのが、よりスマートである。
- ・ 再開の笛の後、公示時計が動いていないだけなので、MO・TDは前半の競技を終了させてよい。時間を戻す必要はない。

映像② 後半残り5分間際でのチームタイムアウトの申請と競技時間

（状況）

チームは後半残り5分の状況で2回目のTTOを請求したつもりであったが、時計は25:00で止まった（映像はそれまでのリプレーが流れる）。

レフェリーの再開の笛の後、TDの合図によりレフェリーはタイムアウトを取り、時間を25:01、つまり残り5分で請求できる1回のTTOを使ったと言うことで公示時計を修正し、競技を再開させた。

（正しい処置）

- ・ 映像では明確ではないが、請求の時間は25:00の前であり、止められた時間は25:00である。MO・TDは、この時間帯には敏感になるべきで、この場合は、あと1回を残した後半1回目のTTOとして認めるべきである。
- ・ TTOは50秒間ある。その中で、いまのTTOの請求時間等について、MOとTDは確認する。もし、残り5分を切っていたならば、50秒の合図の後、競技が再開される前に、TDがチーム役員へ「すみません。微妙なタイミングでしたが、いまのTTOは残り時間5分を過ぎてからでした。」等、丁寧に伝える。
- ・ 競技再開後に、安易に公示時計を操作しない。

映像③ タイムアウトと同時の公示時計が止まらなかった

(状況)

タイムアウトを取り、レフェリーは退場を判定したが、公示時計が止まっていないことにタイムキーパーを務めるTDが即座に気づき、競技再開をさせずに公示時計を修正させて対応した。

(正しい処置)

- ・ スマートな処置である。タイムキーパーを務めるTDは、タイムアウトと同時に、自らの時計を止め、公示時計が止まっていることをすぐに確認し、止まっていない場合は、自らの時計で時間を示し、修正を指示する。
競技の再開を止めるように通信機器等を用い、レフェリーへ知らせることも必要。

映像④ 終了間際の得点かどうか微妙な場合

(状況)

競技終了の合図とほぼ同時に、ボールはゴールラインを通過した（この映像の角度からはわからないが、ボールがゴールネットを揺らしたと同時にブザーが鳴ったので、得点と判断できるが）。レフェリーは、TDと協議もせず、コートレフェリーが得点を認めない決定を下し、前半を終了させた。

(正しい処置)

- ・ 残り10秒から、通信機器を使用しているTDまたはMOによって、レフェリーにカウントダウンをしながら残り時間を知らせる。
- ・ 通信機器の環境がない場合は、レフェリーは公示時計が観察できる場所、あるいは競技終了の合図が聞こえるタイミングに集中し、決して観察を怠ってはならない。
- ・ カウントダウンを受け、明確な状況であれば、ゴールレフェリーが判定を下す。事実判定であり、MO・TDはそれを覆すことはできない。
- ・ MOまたはTDは、確認の意味も含め、ゴールレフェリーに確認する。
微妙な場合は、レフェリー、TD、MO相互で確認を行い、判断を明確に下す。（レフェリー任せ、TD任せ、MO任せにはしない）

映像⑤ 競技を再開したが、公示時計が動いていないのでレフェリーは競技を中断した

(状況)

タイムアウトのあと、レフェリーは競技を再開したが、公示時計が動いていなかったため、レフェリーは再びタイムアウトをとり、正しい状況で競技を再開させた。

(正しい処置)

- 再開の前、レフェリーはテーブルに合図を送っておるが、テーブルからの反応はない（通信機器で確認できていたかもしれないが、機械操作のローカルTKからの合図はない）。その状況でレフェリーは競技を再開させてはならない。
- レフェリー、TD、MOすべてが、試合開始前に記録席のメンバーに対し、常に明確なコンタクトを取るよう指示する。このような中断は、レフェリー、チームの集中力を切ることにつながり、決してあってはならない。

映像⑥ チームタイムアウトを請求したチーム役員が、まだカードを持ったまま選手への指示を始めた

(状況)

チーム役員がチームタイムアウトを請求し、記録席はそれを認めた。チーム役員は請求カードを持ったまま、選手への指示を始めたので、TDはチーム役員からそのカードを持ち去った。

(正しい処置)

- 本来は、チーム役員はテーブルへ請求カードを提出すべきであるが、この場合は、請求を認めた以上、チームタイムアウト中におけるチーム役員の権利を保証し、カードを取り戻す等、チーム役員との余計な接触は避ける。
- 50秒の合図の後、競技再開へ促す流れの中で、カードを取り戻すとよい。

映像⑦-1 着地シュートで得点を認めなかったが、点数は加算され、修正された

(状況)

レフェリーは明確に着地シュートの判定を下したが、スコアには4点目と追加された(得点されたチームも得点されたかと思い、スローオフから始めようとした)。気づいたTDからの指示を受け、試合中にスコアが修正された。

(正しい処置)

- ・ 記録席のTDと機械操作を担当する地元役員は、このような得点でない場合は口頭で「今のは得点ではない」等確認を行う。
この確認は、MOへも伝えること(伝えなかったため、以下映像⑦-2の場面につながる)。
- ・ スローオフの後で、口頭で確実に現在の得点を確認していく。相手チームに加点する等、起こりうるミスを想定し、TD個人の判断で修正させることがないよう、MOにも伝え、丁寧に対応する(伝えなかったため、以下映像⑦-2の場面につながる)。

映像⑦-2 一度、「1対4」にしたものを「1対3」に戻したので、MOに問い合わせがきた

(状況)

上記映像⑦-1のあと、競技が続行される中、スカウティング(集計・分析)担当と思われる役員や、MOに対し得点の確認を要求した。MOは、席を離れ、TDに確認した。その際、競技が中断された。

(正しい処置)

- ・ TDは間違いに気づいた段階で、得点掲示を修正させる際、その修正はMOにも伝える。伝えていけば、MOより「今のは着地シュートの判定だったので得点は取り消した」等の説明ができ、競技を中断させる必要はなかった。

映像⑧ チームタイムアウト終了の合図から20秒後に競技が再開されている

(状況)

(映像はチームタイムアウト内のリプレーが流れているので音声に注目) 50秒を知らせる1回目のブザーが鳴り、その10秒後に1分間を知らせる2回目のブザーがなった(映像がもとに戻る)。チームはまだ、ミーティングを行っている。この状況になって、ようやくTDが動き、再開を促した。20秒後に競技が再開された。

(正しい処置)

- ・ TDは50秒の合図がなった段階で、チームのミーティングをやめさせ、1分後の合図に合わせて、競技を再開できるように促す。笛を強く吹き知らせる。
- ・ ミーティングの場所が、コート内である場合は、50秒の合図の後、コートの状況を確認し、必要であればモップを入れる。

映像⑨ 不正交代の判定の後の競技再開

(状況)

TDは不正交代を確認し、笛を吹きレフェリーへ知らせた。レフェリーは退場の判定をした。その後の競技再開を、レフェリーは違反を犯したチームの交代地域より、相手チームのフリースローとしたが、TDが笛を吹いた時、ボールはゴールキーパーローをしようとしたGKが保持していた。チーム役員の要望を受け、MOがレフェリーを呼び、競技規則通りにGKスローより競技を再開するよう伝えた。

(正しい処置)

- ・ 正しい処置である。レフェリー、TDは競技が中断された際、判定を下す前に次の再開方法がどうなるべきなのかを瞬時に判断しなければならない。笛を吹いたTDがレフェリーに状況を説明する。
- ・ チーム責任者(A)の意見に耳を傾け、競技規則通りに適切に対処したMOの判断は正しい。その際、映像の通りボディランゲージを使って、周囲にも明確に伝えることが大切である。

映像⑩ 退場表示が相手チームに表示され、競技が再開された

(状況)

退場者が相手チーム表示された。MO、TD、レフェリーは気づかずに競技が再開された。

(正しい処置)

- ・ 競技を再開したのであれば、不要な競技中断は避けなければならない。この場合、退場の残り時間は正しいので、MO、TDがチームにその旨を伝え、そのまま競技をさせて良い。
- ・ 退場時間が満了する前に、タイムアウト等で競技が中断された場合は、その時間を利用して修正する。

映像⑪ GKの不正交代と得点チャンスの妨害(1)

(状況)

GK不在の状況で攻撃していたが、ボール所持が相手チームとなる。GKは速やかに交代したかったが、不正な交代を行ったため、TDが笛を吹き競技が中断した。相手チームは直接無人のゴールにめがけてスローしたが、TDからの笛の後、ボールがゴールに入った。

(正しい処置)

- ・ 不正交代にはアドバンテージを適用しないので、TDの笛のタイミングは正しい。
- ・ 笛の前に無人のゴールめがけてスローされ、ゴールに入る前に笛が鳴ったので、再開は7mスローとなる。

映像⑫ GKの不正交代と得点チャンスの妨害(2)

(状況)

ターンオーバーの笛の後、攻撃側はGK不在の無人のゴールに向かって直接シュートをした。GKが不正交代を行ったため、TDは笛を吹いた。ほぼ同時にボールはゴールに入った。

(正しい処置)

- ・ 不正交代にはアドバンテージを適用しないので、TDの笛のタイミングは正しい。
- ・ TDからの笛の前に無人のゴールめがけてスローされ、ゴールに入る前に笛が鳴ったので、再開は7mスローとなる。
- ・ GKとレフェリーが交錯し、危険な状況であった。通信機器を持っているTDまたはMOは、レフェリーに対し「GK不在」と明確に伝え、コートレフェリーからゴールレフェリーへ戻る際、このようなことにならないように通知する。

映像⑬ 退場時間が満了しないうちに、プレーヤーがコートに入り、TDが笛を吹いた

(状況)

赤のユニホームのプレーヤーが、自チームの退場時間が2秒残っているにも関わらずコートに戻った。それに気づいたTDが笛を吹いてレフェリーに知らせた。新たな退場時間は掲示されたが、残された退場時間が掲示されていない。

(正しい処置)

- ・ 退場後のコートへの入場はチームの責任であるため、MOやTDから入場許可の合図を行ってはならない。
- ・ レフェリー、TDで、コート上のプレーヤーの人数および退場時間について確認する。掲示すべき時間は、「残された退場時間」および「新たな2分間の退場時間」の2つである。
- ・ 満了しなかった退場時間を補うために減らしたプレーヤーは、あくまで人数の調整のためであり、そのプレーヤー個人に罰則は適用されない（余分なプレーヤーが入って競技が継続され、気づいた際、最後に入ったプレーヤーが特定できないときに、チーム役員に指名させるプレーヤーとは、この場合は異なる）。

映像⑭ フリースローの笛の後に起こった不正交代

(状況)

攻撃側にフリースローが判定された後、TDより笛が吹かれ、攻撃側チームに不正交代が行われたとレフェリーへ知らせた。レフェリー、TD、MOとも競技の再開は、違反が行われた場所から、相手チームのフリースローと判断した。

(正しい処置)

- ・ フリースローの判定の後、競技の中断中であるので、競技の再開は、攻撃側のフリースローである。
- ・ MO、TDは競技が中断された状況を適切に捉え、競技の再開についてレフェリーへ助言する。

映像⑮ 退場者がいるにも関わらず、7名のプレーヤーがコート上にいる

(状況)

攻撃を終え、帰陣した際、1名退場者がいるにも関わらず、GKを含めた7名で防御していた。TDは気づいて競技を中断させたが、自ら交代地域へ戻るプレーヤー、交代地域から戻るプレーヤーの2名に対し、違反したプレーヤーを特定できず、交代地域側に近づいたプレーヤーを示した。実際は速やかに交代地域へ戻った13番が余分に入場した。

(正しい処置)

- ・ TDは、自分が位置する側にいるプレーヤーの入退場を管理しなければならない。特に退場者がいて、GK不在の攻撃を行う際など、細心の注意を払うべきである。
- ・ この場合、最後に入場したプレーヤーが特定されない場合は、競技規則に則りチーム役員に退場となるプレーヤーを指名させる。チーム役員が拒否した場合は、TDが指名する。

映像⑯ ノータ임フリースロー時の不正交代

(状況)

ノータimeフリースローとなった際、防御側は2名のプレーヤーを交代させた。先に22番、その後が続いて23番がコート外に出、その後31番、11番が入場した。交代できないことに気づいたチームは、31番、11番をさげ、再び22番、23番をコートに戻した。31番は不正入場により退場になるので、レフェリーは、防御側プレーヤーのうち1名をコート外へ出るように促した。22番がコート外へ出た。

(正しい処置)

- ・ ノータイムフリースロー時の、防御側の交代はできないので、この場合、交代として最初にコートに入った31番が退場として罰せられる。22番、23番は交代が認められないのでコートに戻るることができる。
- ・ TDは前半、後半の競技時間終了の際、ノータイムフリースローがある場合はチームを落ち着かせ、競技終了と勘違いしてコート内に入ったりすることがないように注意を払う。
- ・ ノータイムフリースローの際、防御側にできないのは交代であり、コートから出、代替りのプレイヤーが入らない状況は違反ではない。従って、31番が最初に入場したことで、交代が成立し、31番が退場となる。

映像⑱ ファールされたチームの役員がレフェリーへアピールする

(状況)

自チームのプレイヤーが相手チームのプレイヤーより背後からファールを受けた。レフェリーは罰則なしで、フリースローの判定をした。(映像では見えないが)違反されたチームの役員が罰則を付加するようアピールをした。TDが競技を中断し、チーム役員に対し罰則を与えるようレフェリーに指示した。

(正しい処置)

- ・ チーム役員の言動に対し、ベンチ側に座っているTDはその観察責任がある。チーム役員が、大きな声で、ジェスチャーをつけて判定に対して抗議した場合は、TDは毅然と対処する。立ち上がり、チーム役員の近くまで行く。この場合、ベンチの後ろからではなく、コート側より近づく。そして、柔らかく、人間性を持って、落ち着かせるように促す。
- ・ チーム役員に対し、TDやレフェリーがどのような態度を示すかも、観衆は注目する。TDが椅子に座ったままで対応しても、周りにはわからない。従って、TDの動きは、チーム役員をこれ以上興奮させない意味でも必要となる。
- ・ MOが配置されている場合でもまずはTDが対応すること。
- ・ TDの制止に対し、従わない場合はMOが対応することになる。

映像⑱ TDの制止直後に、繰り返しレフェリーアピールしたので、MOがレフェリーへ罰則を与えるよう指示

(状況)

オーバーステップのアピールをジェスチャーを交えて訴えていたチーム役員に対し、TDが対応した。

TDが戻る際、そのチーム役員は再びレフェリーに対し同様のアピールを繰り返した。MOが、笛を吹き、レフェリーを呼び、罰則を与えるように指示した。

(正しい処置)

- ・ スマートな対応である。お互いが感情的になることを防ぐ意味でも、最初に対応したTDが、制止の後、興奮し機械的に罰則を適用する雰囲気にならないことが大切である。従って、TDは、注意を入れて落ち着いた後は、その場を離れること。
- ・ その後のチーム役員の観察はMOが行う。TDの制止に従ってくれたのであれば、視線が合った際にほほえんだり、うなずいたりと温かく受け入れ、映像のように指示に従わない場合は、決して放置せず、罰則の適用を促すことが必要である。

映像⑲ 相手チームへのアドバンテージを認めてから、TDが競技を中断する

(状況)

違反があったか、なかったか微妙な状況であったが、レフェリーは違反がないと言うことで競技を続行させた。チーム役員がジェスチャーを交えて抗議していたので、TDは相手チームの単身速攻の結果を見た後で競技を中断し、チーム役員への罰則の適用をレフェリーへ促した。

(正しい処置)

- ・ 正しい処置である。不正交代ではないので、この場合は、アドバンテージを認めてから罰則を適用すること。
- ・ 不正交代の場合は、アドバンテージを考慮せず、即座に競技を中断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



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

1 頭部や顔への装具

2019年3月1日（公財）日本ハンドボール協会競技本部 審判委員会

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

2 ヘアバンド

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

3 めがね・ゴーグル

| 例 | 国内 | 国際 | 条件 |
|--|--------|----|---|
|  | 可 | 可 | <p>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> |
|  | | | |
|  <p>フレームが固い材質（バンド付）</p> | 主催者が規定 | 不可 | <p>IHFではスポーツめがねやゴーグルであっても、フレーム上部が固い材質のものは使用できない。</p> <p>国内では、主催者が、使用に支障がないと認めれば、使用を認める。</p> |

4 マウスピース

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

5 肩の保護やアームスリーブ

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

6 肘の装具

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

7 膝の装具

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

8 ふくらはぎの装具

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

9 足首の装具

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

10 服装

<概要>

- （ゴールキーパーを除いて）長ズボンは使用できない。
- 4カ所（短パン+膝の装具+ふくらはぎの装具+靴下）の使用は許可される。しかし、それぞれが分かれていること。
- アームスリーブはユニホームの大部分を占めている色と同色であれば使用できる。
- サイクリングパンツも短パンの大部分を占めている色と同色であれば使用できる。
- ふくらはぎの装具は、靴下と同色であること。
- 足首の装具は、靴下と同色であること（国内では、同色でなくてもよい）。
- 肘や膝の装具は色は問わない。

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

| 品目 | 例 | 国内 | 国際 | 条件 |
|-----------|---|----|----|---|
| ⑤ 長ズボン |    | 可 | 可 | <p>ゴールキーパーは、長ズボン、長タイツ、短パン、短パンとサイクリングパンツなどを使用できる。</p> |
| ⑥ 靴下 |  | 可 | 可 | <p>靴下は同色で同じ長さを基本とする。</p> |
| ⑦ 上着 |   | 可 | 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ものを使用する。穴を開ける場合は前後の番号の位置、透明なカバーをつけて穴を開けない場合も可能。 国内では従来のビブスに穴を開けたものの使用を従来通り認める。</p> |

1.1 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 | 柔らかい素材できているヘアピンは使用できる。金属やプラスチックのヘアピンの場合は、完全にテープで覆われていれば使用できる。 |
| ③ キャプテン マーク |  | 可 | 可 | 単色のものでは使用できる。 |
| ④ 短いリスト バンド |   | 可 | 可 | 短いリストバンドは粘着性がなく、柔らかく、薄手のものでは使用できる。 |
| ⑤ 長いリスト バンド |  | 可 | 可 | 短いリストバンドは粘着性がなく、柔らかく、薄手のものでは使用できる。長いリストバンドはユニフォームの大部分を占めている色と同色であれば使用できる。 |

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

※ただし、会場使用上の条件によっては、靴への松ヤニを認めない場合もある。

7mスローコンテストの実施要領

(公財) 日本ハンドボール協会 競技本部
審判委員会

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

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

2018 年 8 月 12 日改訂

裁定委員会開催基準

レフェリーが競技規則8の6および8の10(a)(b)に従いレッドカードの後にブルーカードを示した場合、またはマッチオフィシャル(これまでのJHAオフィシャル)、競技委員長が出場停止、もしくはそれ以上の処分を科すことが必要であると判断した場合は、裁定委員会を開催することとする。この判断は、レフェリー、マッチオフィシャル、競技委員長、大会審判長がそれぞれの立場で判断することであり、それらの一人でも必要と認めれば、各人の責任で「裁定委員会開催要望書」(報告書)を作成し、競技委員長に提出しなければならない。「裁定委員会開催要望書」は競技終了後のみならず、大会終了後においても作成することができる(後日映像を解析した結果必要と認められる場合も含める)。競技委員長は提出される報告書により、裁定委員会を開催する。これはプレーヤーやチーム役員だけを対象とするのではなく、レフェリー、大会関係者による重大な過失を伴う行為や処置に対しても適用される。「裁定委員会開催要望書」の作成は、レフェリー、マッチオフィシャル、競技委員長、大会審判長が作成するものとする。

1 目的

国内公式大会におけるハンドボール競技の健全化を図る主旨で、各大会に裁定委員会を設ける。

2 裁定

裁定しなければならない事項が生じた場合、裁定委員会はレフェリー、マッチオフィシャル、競技委員長、大会審判長が提出した「裁定委員会開催要望書」、または任意の書式による要望書をもとに審議し、その処置について決定する。報告書が提出されない場合は、裁定委員会は開催できない。なお、大会期間中の出場停止を超える処分が必要な場合は、大会主催団体の定められた会議において審議し、処分を審議する。さらに、加盟団体の処分の範囲を超える場合は、本協会の懲罰委員会に提訴する。

3 適用

競技規則8の6および8の10(a)(b)によりレッドカードのあとブルーカードが提示された場合は、裁定委員会を開催する。その他、大会、競技の関係者による重大な過失による行為、処置がなされた場合、裁定委員会を開催する。

4 裁定委員会

競技委員長、大会審判長、総務委員長、その他大会関係役員をもって委員会を構成し、開催する。状況を把握するために関係者を同席させる場合もある。

5 事実確認

審議を行う前に、提出された「裁定委員会開催要望書」に記載されている内容が事実であるかどうかを確認する。要望書を記載していない裁定委員会参加者（2名）によって確認を行うことが望ましい。その際、当該者側からも立ち会いを依頼する。

要望書の記載内容が事実である場合は、当該者に署名をしてもらい確定文書とする。その要望書をもとに裁定委員会にて審議を行う。

要望書の記載内容に当該者が同意できない場合は、事実確認を再度行う。その際、要望書の作成者を同席させることもできる。映像の解析により要望書を提出した場合は、その根拠となった映像をもとに再度検証を行う。

6 審議内容

(1) 処分

1) 処分なし

2) 出場停止（試合数は裁定委員会で決定する。）

3) 大会出場停止（大会開催中であれば、その後の試合出場停止処分を決定する。

後日、主催団体が懲罰委員会を開催する。審議の結果を日本協会に報告しなければならない。）

4) 有期限出場停止（大会期間中、もしくは大会終了後、主催団体が懲罰委員会を開催し、決定する審議の結果を日本協会に報告しなければならない。）

(2) その他

競技規則、大会規程、その他ハンドボール競技にふさわしくない重大な過失を伴う判定・処置をした場合、本協会に対して提訴する。

7 決定通知

処分の有無にかかわらず、「処分通知書兼解除報告書」にて、当該者、あるいは、当該チーム責任者に通知する。チーム関係者以外の場合は、任意の書式で処分を通知する。

8 処分解除

処分（1）、処分（2）の場合、処分解除相当の時期に、大会競技役員による確認と、解除報告書、及び、登録証への記入・認印をもって解除とする。これにより当該者はそれ以降の公式試合に出場可能となる。

処分（3）の場合、処分解除時期に当該主催団体から本人宛に解除通知文書を通知する。通知は日本協会にも送付しなければならない。

9 裁定委員会開催までの流れ

担当レフェリー、担当マッチオフィシャル、競技委員長、大会審判長が裁定委員会の開催が必要と認めた場合、試合終了直後に判断し、当該者の登録証の返還をしない。その後、公式記録用紙、「裁定委員会開催要望書」と当該者の登録証を、裁定委員会に提出する。競技終了後の行為に関しては、登録証を提出できない場合もある。その場合は、後刻開催される裁定委員会に届出させるものとする。

裁定委員会の開催が必要と認められる場合は、レフェリー、マッチオフィシャル、競

技委員長、大会審判長は相互に連絡を取り合う。裁定委員会開催に関して、審判員、マッチオフィシヤル、競技委員長、大会審判長の意見が異なる場合は、一人でも報告書を提出することを希望すれば、裁定委員会を開催しなければならない。

大会関係者の場合は、必要に応じた処置をとる。

裁定委員会の開催

審議しなければならない事項が発生した場合、原則として当日中に裁定委員会を開催する。また、審議の結果も原則として、当日中に当該者に連絡しなければならない。大会裁定委員長は提出された書類を整備し、委員会を招集する。委員長が不在の場合は代理者がその任務を代行する。委員会は過半数をもって成立する。

審議の結果、処分が必要とされた場合は、「処分通知書兼解除報告書」にて、当該者、あるいは、当該チーム責任者に通知する。

裁定委員会の結果は、裁定委員会報告書を作成して日本協会競技運営部に送付する。

通知書の発行

出場停止処分以上を必要とする場合、当該者、あるいは、当該チーム責任者に「処分通知書兼解除報告書」を渡し、その処分を伝える。同時に、登録証裏面の備考欄に、期日、処分内容を記載し、返却する。

審議の結果、有期限処分が必要と裁定された場合は、裁定委員会は同一大会が開催されている期間内の出場停止を処分しなければならない。要領は上記の通りである。但し、登録証は返却しない。

処分の解除

試合出場停止の場合は、当該者、または、当該チーム責任者が「処分通知書兼解除報告書」、登録証、及び、出場停止試合数分の公式記録用紙コピー（出場していないことを証明するため）を処分解除相当数が経過した後の公式試合競技役員（競技委員長、その他の競技役員）に提出する。

競技委員長（競技役員）は、処分解除の条件が整っていることを確認したとき、解除報告書、登録証に解除期日、押印をし、コピーを取った上でコピーを返却する。

日本協会への連絡

大会競技委員長、及び、解除執行担当者は、処分通知書兼解除報告書原本を日本協会競技運営部に送付する。また、コピー1部と提出された公式記録用紙コピーを大会本部で保管し、各種問い合わせに対応出来るようにする。

10 処分の参考目安

重大な違反に対しては出場停止とする。違反の程度が重大と判断される場合はそれ以上の処分が必要となるが、裁定委員会で即決することなく、各大会主催団体の懲罰委員会提訴する。その場合は、大会中の上場を停止する処分をしなければならない。

通信機器の活用について



通信機器の活用について

(公財) 日本ハンドボール協会
審判委員会委員長 福島亮一

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

通信機器の活用

① 得点の確認 落ち着いて

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

② 罰則の確認

- ▶ 10分、20分などの節目に合わせて

警告
熊本 7, 12
愛知 3, 9 ね

熊本 3 番
退場 2 回目ね

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

通信機器の活用


研修課題

③ ボールがないところの違反行為

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

④ パッシブプレーの予告

- ▶ 「挙げるよ！はい！」
- ▶ (プレーの中断時)「次、4回目ね」



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission


通信機器の活用

⑤ 罰則の適用

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

⑥ アドバンテージ、中断のタイミング

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



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission


通信機器の活用

⑦ 基準合わせ

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

⑧ オフ・ザ・ボールでのプレーヤーの動き

- ▶ 「サイドから、入ってくるよ」
- ▶ 「ポスト、ブロック狙っているよ」



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

通信機器の活用


⑨ コートレフェリー(自分)の領域からペアの領域になった場合

- ▶ 「任せた！」
- …決して自分は吹かない
- ▶ 「ここは自分が判断するね」

速攻時

相方の
目の前

ゴール
エリア際



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

通信機器の活用（TDとの連携）

⑩ 罰則を適用する際

- ▶ 対象となるプレイヤーの番号の伝達

2番、警告です

退場は、5番です

⑪ 負傷したプレイヤーへの対応

- ▶ 治療行為や担架の要請
- ▶ 3回分の攻撃に参加できないことの伝達



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

通信機器の活用

⑫ ポジションを変えるタイミング

- ▶ 「場所変わろう」
- ▶ 「攻撃が変わったら、逆側に行くね」



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

通信機器の活用（TDとの連携）

⑬ 終了間際（時間の管理）

- ▶ 残り時間とカウントダウン

残り
5分、3分、1分
30秒 ...

10、9、8、...
3、2、1、終了



⑭ チームタイムアウト

- ▶ 「タイムアウト出るよ」



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

通信機器の活用（TDとの連携）

⑮ 交代地域の管理

- ▶ ゴールキーパーなしでの攻撃
... 「ゴールキーパーなしね」
「ゴールキーパー戻ったよ」
- ▶ 「退場者戻るよ」
- ▶ コーチングゾーンを越えての指示
... TD、ベンチ側のレフェリーから注意
- ▶ 「交代地域からカットを狙っているよ」



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

まとめ

共同作業

（レフェリー間、レフェリーとTD間）

通信機器を使用していたとしても、
誰が見ても明確にコンタクトを取っている
姿を！

→ 安心感につながる

ただし、表情は注意！！

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

平成 30 年 7 月 31 日

ハンドボール関係者 各位

(公財) 日本ハンドボール協会
競技本部長 高野 修

暑熱環境下における各種大会の運営について

平成 30 年 7 月 20 日付け、会長名にて「暑熱環境下における各種大会並びに部活動実施について」において熱中症対策などお願いしたところですが、今後も続くであろう日本列島の夏の猛暑の中での特に大会を主催、運営する場合の当面のガイドラインをお示しいたします。

夏期季節の大会では、健康管理はもちろんのこと、大量の汗などによるスリップ事故による怪我の危険性も高く、冷房設備がある施設での大会開催を念頭において、大会運営をお願いいたします。

【大会開催に関するガイドライン】7月～8月（気温が概ね 30 度を超える季節）

1. 原則、全国大会では冷房設備がある施設で実施する。
2. ブロック、県内大会（公式戦）も可能な限り、冷房設備がある施設で大会を実施する。
3. 止むを得ず、冷房設備がない場合には、給水タイムを設けるなどの対策を講じることができる。

また、いかなる場合にも体調管理を優先した行動を大会運営者、チーム関係者はとらなくてはならないことを念頭に、救急医療体制の構築を大会ごとに行う。

【給水タイムに関するガイドライン】

大会において「給水タイム」を設定する場合、その権限は大会主催者（競技委員長）が持ち、試合前に関係チーム、競技役員、審判員に通知する。また、当初の設定がなくても、非常に温度が高くなった、湿度が高い天候となった場合、審判員が「給水タイム」を宣言する権限を有する。

以下にそのガイドラインを示す。概ね、正規の競技時間における前半および後半の 15 分前後に設定はしているがカテゴリーに応じて別途設定してもよい。

1. TD は正規の競技時間における前半および後半の 14 分(15 分前後を設定する場合) が経過したら、各チーム役員に対し、「次の競技中断時に給水タイムをとります」と告げる。チーム役員はこれを断ることはできない。

2. チーム役員に告げた後、競技時間が中断した時点で（告げた時点が得点後や、ゴールキーパースロー時など競技時間が中断している場合はその時点で）、タイムキーパーをつとめる TD は、笛を吹き、公示時計を止め、給水タイムであることを明確に告げる。
3. 給水タイムは 1 分とする。チームは選手の給水を最優先する。チームの行動については TD が管理する。レフェリー、TD、補助役員も給水をとる。放送設備等ある場合は、観衆に対しても給水タイムであることを伝え、同様に給水を促す。
4. 50 秒経過時点で、TD は笛を吹き、コートに戻るよう促す。それ以降はチームタイムアウト後と同様に競技を再開する。
5. TD がチーム役員に告げた段階でボール所持しているチームがチームタイムアウトを請求することも可能である。告げた後、競技時間が中断するまでも同様である。この場合は、正規のチームタイムアウトに加え、1 分間の給水タイムを追加する。合わせて 2 分間となる。1 分 50 秒が経過した時点でタイムキーパーは笛を吹く。
6. TD がチーム責任者に告げた後、次の競技中断が 7 m スローの場合は、その時点で給水タイムとし、競技の再開は 7m スローからとする。
7. 延長戦のハーフタイムは 2 分とする。1 分間のサイド交代に加え、1 分間の給水タイムを設ける。

※チーム、役員、観客の安全面を最優先し上記の運用にあたるようお願いする。

詳しくは、(公財) 日本スポーツ協会ホームページ

「熱中症を防ごう」 <http://www.japan-sports.or.jp/medicine/heatstroke/tabid523.html>

「医・科学ガイドブック」 <http://www.japan-sports.or.jp/publish/tabid776.html#guide01>

をご参照ください。

脳震盪(疑い)時の対応「ガイドライン」

(公財) 日本ハンドボール協会 医事委員会

1 脳震盪

- ① 脳震盪とは、脳への外傷（衝撃）によって引き起こされる、結果的に一時的な脳機能障害をもたらすことをいう。
 - (ア) 進行と回復は急激である。また、一般的には自然に消退する。
 - (イ) 脳震盪を起こしたとしても、意識消失を伴わない場合もあり得る。
 - (ウ) 医療機関での一般的な画像検査では異常所見を認めない場合が多く、画像検査で脳震盪と診断をつけるのは困難である。
 - (エ) 最初の脳震盪のダメージが残っている状態で 2 度目の脳震盪を起こす「セカンドインパクトシンドローム」は、死に至ることもあり特に注意が必要である。
- ② 脳震盪(疑い)のあるもの
 - (ア) 試合のみならず、練習もそれ以上継続してはならない。
 - (イ) 脳震盪(疑い)と診断された選手は、以下の「段階的な競技復帰手順」に従って復帰をしなければならぬ。
 - (ウ) 脳震盪(疑い)は、青年と子供に対しては、より厳しく対応しないとイケない。
- ③ 本ガイドライン
 - (ア) 最新の医学に基づき、定期的に適宜更新されるべきである。
 - (イ) 本ガイドラインは遵守されるべきであるが、現場に専門の知識を持った医師が常にいることを想定しておらず、運用についての責任は各個人、チーム管理者がとるべきである。

2 頭部外傷時の具体的救援方法 頭部外傷を受けた可能性がある選手には、救援者は以下の順で対応を行う。

| | |
|---|---|
| ① | 救援者自身と受傷者の安全を確保する。 ゲーム中であれば中断させ、練習中であれば周囲（少なくとも同一コート内）での練習を中断させる。 |
| ② | 生命兆候（呼吸、循環）のチェックをする。 生命兆候に異常があれば、救命救急処置を優先する。 |
| ③ | 簡単な意識状態を確認し、担架などでより安全で救援活動ができる場所へ移動をする。 コート内であればコート外へ移動を行う。また、プライバシーにも配慮を行う。 |
| ④ | 移動は複数名で行い、体幹と頭部を保持して頸部の安静（特に前後屈）に十分注意をする。 |

3 脳震盪（疑い）の判断

（要点） 次の①～③の方法を使用する。それぞれのうちのいずれか一つでも当てはまれば、脳震盪（疑い）と判断する。これらは、チームドクターによる診断が望ましいが、不在の場合にはトレーナーなどが代行する。

① 頭部または付近への外傷があり、以下の所見や症状を 1 つ以上認める。

これらは自覚症状・他覚症状の両方ともありうる。

| | | |
|----------------|-----------------------|-------------------------------|
| 意識の消失（時間は問わない） | けいれんがあった （時間は問わない） | いつもより感情的 （興奮、怒りやすい、神経質、不安） |
| 頭痛・頭重感 | 頸部痛 | |
| 嘔吐・嘔気 | めまい | |
| 不適切なプレーをする | バランスが悪い | 物が霞んで見える |
| 眠くなりやすい | 気分が良くない | 光に敏感 |
| 反応が遅い | 集中力がない | 音に敏感 |
| 疲れている | 思い出せない | 霧の中にいる感じがする |
| 寝つきが悪い | 混乱している | |

② 記憶の障害

以下の質問に 1 つでも正しく答えられない。

| 現在の場所 | 今日の日付 | ゲーム中であれば | |
|----------------|----------------|----------|--------|
| 自分のチーム名 | | 前半か後半か | 試合会場 |
| 最近、自分のチームは勝ったか | 今（具体的に）何をしていたか | 対戦相手 | 最後の得点者 |

③ バランステスト

| | |
|-----|--------------------------------------|
| I | 利き足を前にし、踵に他方の足のつま先が付くように一直線に立つ |
| II | 両足に体重を均等にかける |
| III | 手を腰にし、目を閉じて 20 秒間じっと立つ |
| IV | もしよろけたら、目を開いて最初の姿勢に戻り、また目を閉じることを繰り返す |

次の I～IVの姿勢で立たせる。

| | | |
|---|---------|-----|
| 前頁の動作を 20 秒間続け、下記のいずれかを 合計 6 回以上認められれば、異常と判断する | | |
| 目を開ける | 手を腰から離す | 倒れる |
| よろける（足やかかたが浮いたり、一直線上の外にステップしたりする） | | |
| 5 秒以上、この姿勢が保持できない | | |

転倒に注意をし、危険な場合は中止して異常と判断をする

4 脳震盪（疑い）者への対応

- ① 上記から脳振盪が疑われれば、速やかに試合・練習から退かなければならない。
- ② 当該者は引き続き医学的評価を受けるべきである。短時間のうちに上記のすべてから回復したとしても、復帰は避けるべきである。

| |
|--|
| 24 時間以内の対応 一人にしないこと |
| 安静にし、ストレスのかかる活動を避ける |
| アルコール摂取は禁止 |
| 睡眠薬の使用は禁止 |
| 解熱や頭痛の鎮痛目的で抗炎症性薬の使用の禁止 (医療者向け) アセトアミノフェンかコデインの内服を行う |
| 自動車の運転は禁止 |

| | |
|---|-----------------|
| 48 時間以内に以下のことが起きれば、速やかに医療機関を受診すること。 ・意識状態の悪化は本人自身では気が付かないので、この基準は「本人」と「成人の付き添い者」 に確実に説明をすること。 | |
| 頭痛がひどくなる | ぼーっとしたり、起きてられない |
| 他人や場所がはっきり理解できない | 嘔吐を繰り返す |
| いつもと行動が違ったり混乱している | 感情が不安定（怒りやすい） |
| けいれん（体の一部が勝手に動く）が起きる | 手や足に力が入らない |
| 話し方がスムーズでない | |

5 脳震盪（疑い）の判断練習や試合の復帰

- ① 以下の 6 段階で競技復帰を行う。
- ② 通常の競技の再開まで最短で受傷後 6 日目になる。
- ③ 症状の有無は SCAT3（巻末参照）を用いても良い。
- ④ 症状が出現した場合は、医療機関の受診を推奨する。その後の復帰段階レベルは 1 に戻る。

| 復帰段階 | リハビリとしての運動 | |
|------|--|----------------------------------|
| 1 | 最低 24 時間は身体的な休養を取り、精神的にも安静にすること | 24 時間無症状と確認できれば段階 2 へ |
| 2 | 軽い有酸素運動 ・最大予測心拍量 70%未満の水泳、歩行、室内自転車 など ・レジスタンストレーニング（局所全身を問わず筋肉への負荷）は禁止 | 24 時間無症状と確認できれば段階 3 へ |
| 3 | 競技固有の運動 ・ランニングなど ・頭部への衝撃を与える運動は禁止 | 24 時間無症状と確認できれば段階 4 へ |
| 4 | 接触のない練習 ・パス、ドリブル、フェイント、低負荷からのレジスタンストレーニングも開始可能 | 24 時間無症状でかつ、本人と医師などの許可を得れば段階 5 へ |
| 5 | 通常練習 | 24 時間経過して無症状であれば競技に復帰 |
| 6 | 復 帰 | |

追加

SCAT3（Sport Concussion Assessment Tool 3：スポーツ脳震盪評価ツール 3 版）とは、国際サッカー連盟（FIFA）、国際アイスホッケー連盟（IIHF）、国際ラグビー評議会（IRB）のほか、国際オリンピック連盟（IOC）が作成に関与をしている、スポーツ時の脳震盪の評価ツール。

現在は SCAT5 が発表されている。

【 選手・コーチ・ご家族向け参考資料 】

頭部外傷 10 か条の提言 日本臨床スポーツ医学会 学術委員会 脳神経外科部会

<http://concussionjapan.jimdo.com/>

脳震盪認識ツール 5 出典：藤原 QOL 研究所

http://www.fujiwaraqol.com/concussion/crt5_ja.pdf