

ハンドボール 競技規則



2016 年版

b) ビーチハンドボール



(公財) 日本ハンドボール協会

目次

| | |
|--------------------------------------|----|
| 序文 | 1 |
| 競技規則 | 2 |
| 第1条 コート | 2 |
| 第2条 試合開始, 競技時間, 終了合図, タイムアウト, チームタイム | 8 |
| 試合開始 | 8 |
| 終了合図 | 8 |
| 終了時間 | 9 |
| タイムアウト | 10 |
| チームタイムアウト | 11 |
| 第3条 ボール | 13 |
| 第4条 チーム, 交代, 服装 | 14 |
| チーム | 14 |
| 服装 | 15 |
| プレイヤーの交代 | 17 |
| 第5条 ゴールキーパー | 18 |
| ゴールキーパーの交代 | 19 |
| 第6条 ゴールエリア | 20 |
| 第7条 ボールの扱い方, パッシブプレー | 22 |
| ボールの扱い方 | 22 |
| パッシブプレー | 24 |
| 第8条 違反, スポーツマンシップに反する行為 | 25 |
| 許される行為 | 25 |
| 許されない行為 | 25 |
| 第9条 得点と試合結果の決定方法 | 28 |
| 得点 | 28 |
| ゴールキーパーによる得点 | 29 |
| ゲームの勝敗の決定方法 | 29 |

| | | |
|--------|--|----|
| 第 10 条 | レフェリースロー | 32 |
| 第 11 条 | スローイン | 33 |
| 第 12 条 | ゴールキーパーズロー | 34 |
| 第 13 条 | フリースロー | 35 |
| | フリースローの判定 | 35 |
| | フリースローの実施 | 36 |
| 第 14 条 | 6 m スロー | 38 |
| | 6 m スローの判定 | 38 |
| | 6 m スローの実施 | 38 |
| 第 15 条 | スローの実施に関する一般的な指示 (スローイン, ゴールキーパーズロー, フリースロー, 6 m スロー) | 40 |
| 第 16 条 | 罰 則 | 42 |
| | 退 場 | 42 |
| | 失 格 | 43 |
| | 追 放 | 44 |
| | 一度に行った複数の違反 | 45 |
| | 競技時間外の違反行為 | 45 |
| | 競技の開始前 | 45 |
| | 競技の中断中 | 45 |
| | 競技の終了後 | 45 |
| | 注 1 : 競技時間 | 46 |
| | 注 2 : ターンオーバー | 46 |
| | 注 3 | 46 |
| | 注 4 : ゴールキーパーのゴールエリア外での行動 | 46 |
| | 注 5 : ゴールエリア内でのゴールキーパーの行動 | 46 |
| 第 17 条 | レフェリー | 47 |
| 第 18 条 | タイムキーパー, スコアラー | 49 |

| | |
|--|----|
| ジェスチャー | 50 |
| 競技規則解釈 | 61 |
| 1. 得点 (第 9 条) | 63 |
| 2. 特別な状況 | 64 |
| 3. 終了合図の後のフリースロー (2 : 10 ~ 12) | 65 |
| 4. パッシブプレー (7 : 10 ~ 11) | 66 |
| 5. スポーツマンシップに反する行為 (8 : 4, 16 : 1d, 16 : 6b) | 69 |
| 6. 著しくスポーツマンシップに反する行為 (8 : 6, 16 : 6e) | 70 |
| 7. 「明らかな得点チャンス」の定義 (14 : 1) | 71 |
| 8. タイムキーパーによる競技の中断 (18 : 1) | 72 |
| 9. シュートアウトと速攻 | 73 |
| 交代地域規定 | 74 |
| 選手のユニホームに関する規定 | 78 |
| 砂浜および照明に関する規定 | 83 |
| 用語解説 | 85 |

序 文

この競技規則を平成 28 年 4 月 1 日より施行する。

簡素化のために、この競技規則書は、男性、女性のプレーヤー、オフィシャル、レフェリーやその他の人に関して、すべて男性の形式の言葉を用いている。

しかし、第 3 条（ボールの大きさ）を除いて、規則は男性、女性ともに統一して適用される。

ビーチハンドボールの原理は、「フェアプレー」の原則に基づく。すべての決定は、この原則に従って行われる。

フェアプレーとは：

プレーヤーの健康、誠実、身体を尊重する。

試合の趣旨、原理を尊重する。

試合の流れを尊重する。しかし、決して反則した側が有利になってはならない。

ビーチハンドボールの原理（2 チームが全員で最大限プレーするという試合の魅力）によると、いかなる罰則もチームに対してではなく、プレーヤー個人に対するものとなる。

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

競技規則

第 1 条 コート

1 の 1 コート（図 1 を参照）は長さ 27 m，幅 12 m の長方形で，2 つのゴールエリアと 1 つのプレーイングエリアで構成される。

コート表面は，プレーヤーの負傷の危険性につながる石や貝殻などがなく，平らで均一に整えられた砂で作られなければならない。

砂は最低 40 cm の深さで，細かくてゆるく圧縮された粒でつくられなければならない。

一方のチームが有利になるように，試合中コートの特性を、変えてはならない。

コートの周囲には，幅 3 m の安全地帯を設けなければならない。

天候により，プレーヤーが負傷の危険にあってはならない。

夜間に競技が行われる場合，コートの照明はコート上 1 m 地点で 1,000 から 1,500 ルクスの明るさでなければならない。

1 の 2 プレーイングエリアは長さ 15 m，幅 12 m で，境界線は伸縮性の色のついた幅 8 cm までのひもかロープで示されなければならない。

1 の 3 コート上のすべてのラインは，そのラインが囲む領域に属する。境界線の長い辺をサイドラインと呼び，短い辺をアウターゴールラインと呼ぶ。

ゴールポストの間のラインはゴールラインと呼び，砂の中に描かれている。

ゴール

1 の 4 両アウターゴールラインの中央に、ゴールを設置する。ゴールは内ので高さ 2 m、幅 3 m である（図 2a, 2b を参照）。ゴールは、砂の中にしっかりと固定しなければならない。固定するものは、プレーヤーに危険なものであってはならない。

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

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

ゴールエリア

1 の 5 各ゴールの前にゴールエリアを置く（競技規則第 6 条）。
ゴールエリアラインはゴールエリアの境界を示し、次の要領で引く。
ゴールポストおよびアウターゴールラインから平行に引く。

オフィシャル席

1 の 6 オフィシャル席は 3 人から 4 人が座れるスペースを設け、サイドラインの中央に位置し、少なくともサイドラインから 3 m 離れた位置に設けなければならない。

オフィシャル席は、交代地域が観察できる位置に設けられなければならない。

交代地域

1 の 7 コートプレーヤーの交代地域は、長さ 15 m、幅約 3 m である。交代地域は、サイドラインの外側で、自チーム（あるいは「それぞれチーム」）のプレイングエリア側に設置される。コートプレーヤーは、この地域からのみコートに入ることが許される。

- 1 の 8
- a) ゴールプレイヤーとコートプレイヤーは、それぞれのチームの交代地域の最短距離の位置からプレイングエリアを離れることが許される。これは事実上、プレイヤーがそれぞれのチームの交代地域側のプレイングエリアとゴールエリアのサイドラインのあらゆる箇所を越えてプレイングコートを離れることができるということである。
 - b) ゴールキーパーは、それぞれのチームの交代地域側のゴールエリアのゴールラインを越えて入らなければならない。
 - c) 交代要員のゴールキーパーは、それぞれのチームのゴールラインとゴールエリアラインの間のサイドラインで座って、もしくは膝をついて待つことが許される。

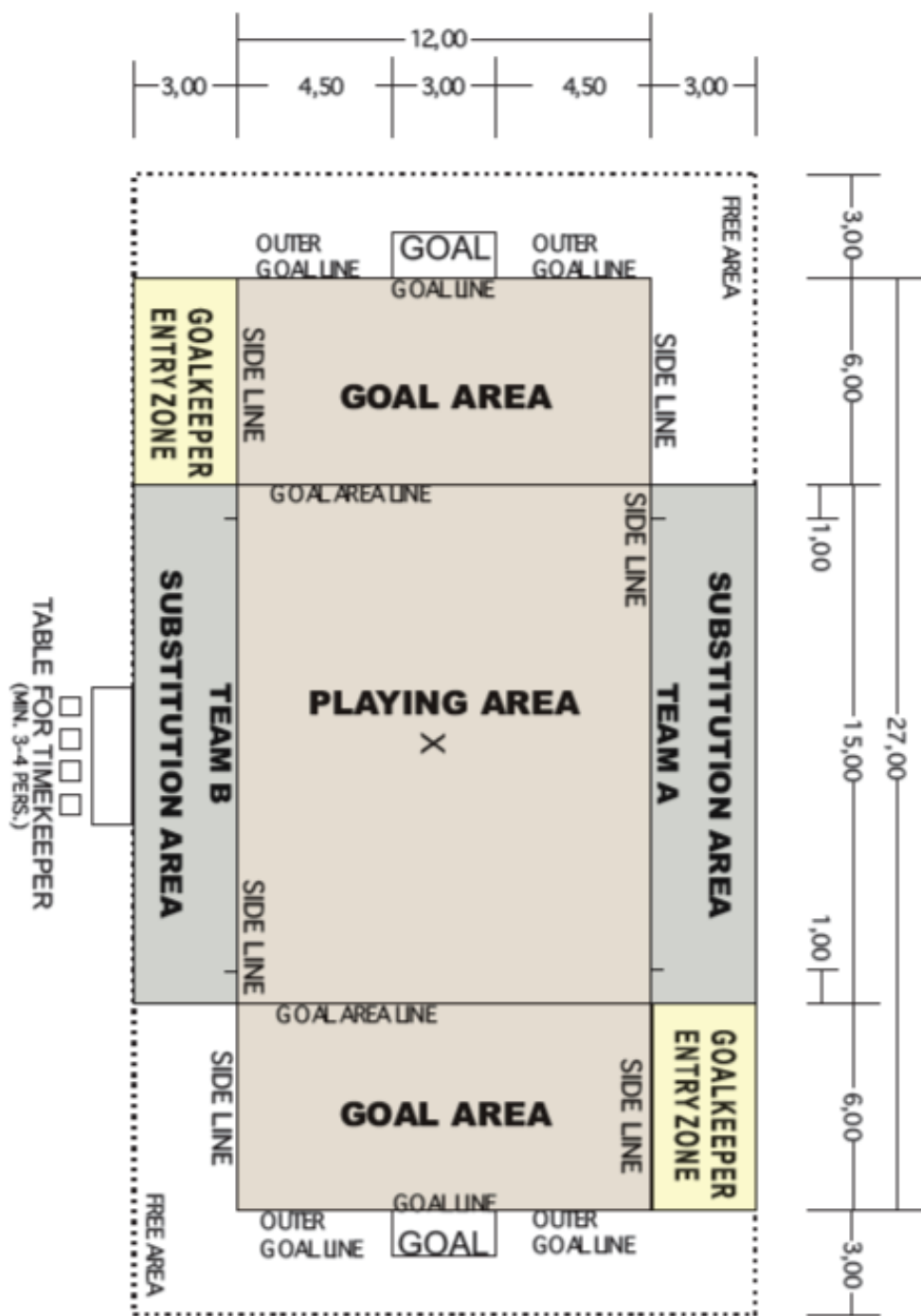


図 1 コート

(単位はセンチメートル)

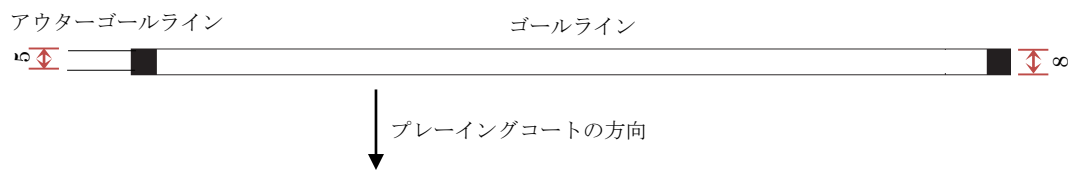
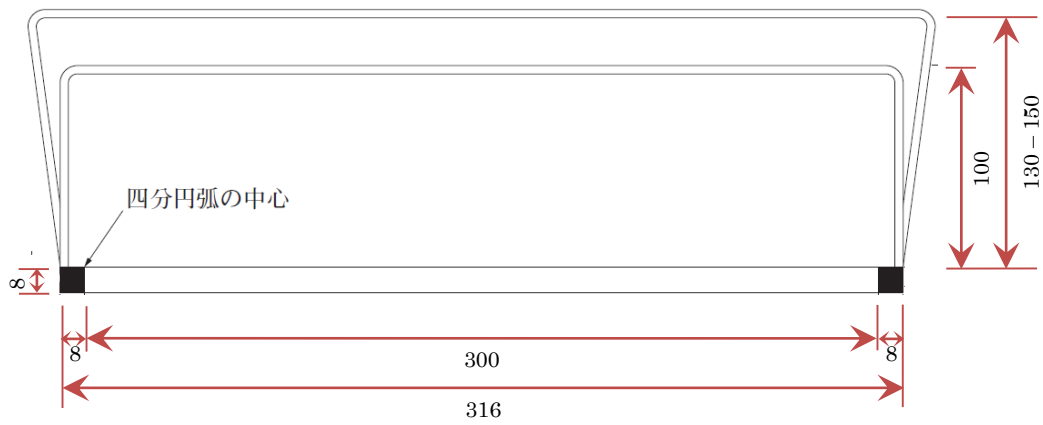
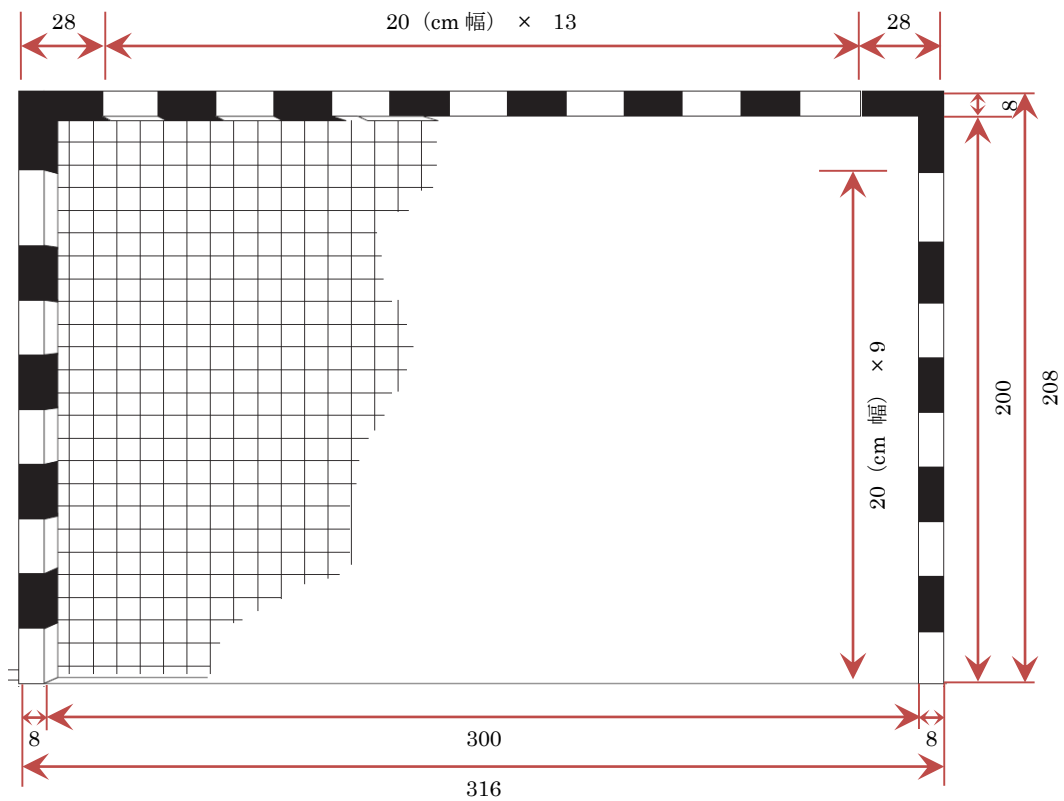


図 2a ゴール (単位はセンチメートル)

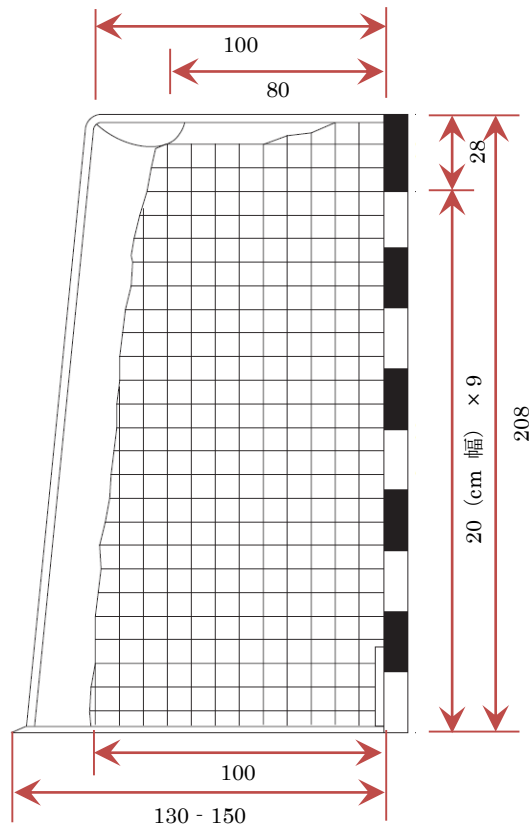


図 2b ゴールの側面図 (単位はセンチメートル)

第 2 条 試合開始, 競技時間, 終了合図, タイムアウト, チームタイム

試合開始

- 2 の 1 試合前にレフェリーはコイントスを行い, サイドと交代地域と決める。
トスに勝ったチームは, コートのサイドか交代地域のいずれかを選ぶことができる。
もう一方のチームは, 相手チームの決定に従って選択することになる。
ハーフタイムの後で, 各チームはサイドを交換する。交代地域は交換しない。
- 2 の 2 各ハーフ, もしくは「ゴールデンゴール」は, レフェリーの笛の合図 (2 : 2) の後のレフェリースロー (10 : 1, 2) によって始まる。
- 2 の 3 コートプレーヤーは, プレーイングエリア内のどこにいてもよい。

終了合図

- 2 の 4 試合は前半, 後半から成り, それぞれ点数が記録される。競技時間は, 前後半各 10 分 (2 : 6, 2 : 8, 4 : 2) である。休憩時間は 5 分である。
- 2 の 5 プレータイム (レフェリースローの実施により時間が始まる) は, レフェリーの笛の合図で始まる。
- 2 の 6 競技時間が終了した時に同点の場合は, 「ゴールデンゴール (9 : 7)」を行う。競技は, レフェリーの笛の合図によって始まる。
- 2 の 7 両ハーフの勝者が同チームの場合は, 2-0 のスコアで, そのチームが勝者となる。
- 2 の 8 各ハーフの勝者が異なる場合は, 引き分けとなる。勝者を決定する必要がある場合は, 「シュートアウト (ゴールキーパーに対してプレーヤーが一人で行う)」が実施される (競技規則第 9 条)。

終了時間

2 の 9 公示時計による自動終了合図が、タイムキーパーの終了合図によって競技時間が終了する。このような合図がない場合には、レフェリーは笛を吹いて競技時間が終了したことを知らせる（17：2， 18：1， 18：2）。

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

公示時計が使用できるなら、使用すべきである。また、可能な限り観客にわかりやすくするために 10 から 0 を表示すべきである。

2 の 10 （前後半の）終了合図の前に、あるいは終了合図と同時に行われた違反やスポーツマンシップに反する行為に対しては、例えそれに伴いフリースローや 6 m スローが終了合図までに実施できなくても、罰則を適用しなければならない。レフェリーは、フリースローや 6 m スローを行わせ、その直接の結果が確定してから競技を終了させなければならない。

2 の 11 フリースローや 6 m スローを行っている最中に、あるいはスローされたボールがすでに空中にあるときに、ちょうど（前後半の）終了合図があったならば、そのスローをやり直さなければならない。レフェリーはフリースローや 6 m スローを行わせ、その直接の結果が確定してから競技を終了させなければならない。

2 の 12 2：10 ～ 11 のような状況でフリースローや 6 m スローを行うとき、プレーヤーとチーム役員の違反やスポーツマンシップに反する行為に対して、罰則を適用しなければならない。しかしながら、このようなスローの実施における違反に対しては、相手チームにフリースローを与えることができない。

2 の 13 タイムキーパーの（前後半の）終了合図が早すぎたとレフェリーが判断したならば、プレーヤーをコートにとどまらせ、残りの時間を競技させなければならない。早すぎた合図のあったときにボールを所持していたチームが、競技の再開に際してそのままボールを所持する。もし競技が中断中であつたならば、その状況に相応しいスローで競技を再開する。競技中であつたならば、13：4a ～ bにより、フリースローで競技を再開する。

タイムアウト

- 2 の 14 レフェリーはいつ、どのくらいプレーを中断させるかを決められる。次の場合は、必ずタイムアウトを取らなければならない。
- a) 交代用のゴールキーパーは、それぞれのチームのゴールラインとゴールエリアラインの間のサイドラインで座って、もしくは膝をついて待つことが許される。
 - b) 6 m スローのとき。
 - c) チームタイムアウトのとき。
 - d) タイムキーパーまたは TD から笛の合図があったとき。
 - e) 競技規則 17:9 により、両レフェリーの協議が必要なとき。
 - f) オフィシャルによる中断があったとき。

上記の場合以外に、レフェリーはその他の場合においても必要に応じてタイムアウトを判断して使用することができる。

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

タイムアウトが必ずしも必要ではないが、通常状況の中で与えられる典型的な状況としては、

- a) プレーヤーが負傷したとき。
- b) チームが明らかに時間を浪費しているとき。
例えば、チームが各種スローの実施を遅らせているとき。プレーヤーがボールを遠くへ投げたり、放さなかったりしたとき。また、プレーヤーが失格の後にコートからあまりにゆっくりと去るとき。
- c) 交代地域違反のときや余計な選手が意図せずコートに入ったとき。
- d) 外部からの影響。
例えば、ひもやロープを付け替えなければならないとき。

【注】 事実上、タイムキーパーや TD の笛の合図によって、競技は中断される。例えば、レフェリー（およびプレーヤー）が競技の中断にすぐ気付かなくても、笛の合図があった後のコート上の行動は全て無効となる。これは、オフィシャル席の笛の合図があった後にボールがゴールの中に入っても、その得点は認められないことを意味する。同様に、チームに与えられたあらゆるスローも無効となる。タイムキーパーか TD が、笛を吹いた時の状況に相応しい方法により競技を再開する。

しかしながら、タイムキーパーや TD の笛の合図にあってからレフェリーがコート上の行動を止めるまでの間に判定された罰則は、すべて有効である。違反の種類や罰則の重さにかかわらず、この罰則は適用される。

2 の 15 タイムアウト中の違反は、競技中の違反と同様に扱われる (16 : 16, 注 1)。

2 の 16 レフェリーがタイムアウトに伴って、いつ時計を止めるべきかを合図する。笛を短く 3 回吹いてジェスチャー 16 を用い、タイムキーパーに競技時間の中断を知らせる。

タイムアウト後の競技の再開を示すため、必ず笛を吹かなければならない (15 : 3b)。

チームタイムアウト

2 の 17 各チームは、正規の競技時間中の前半と後半に各 1 回、1 分間のチームタイムアウトを取る権利がある。

チームタイムアウトを望むチームは、チーム役員がオフィシャル席にグリーンカードを置いて請求しなければならない。だから、タイムキーパーがすぐにわかるように、チーム役員はサイドライン中央に行き、グリーンカードがはっきり見えるようにしなければならない (グリーンカードは約 20 × 30 cm の大きさで、両面に大きく「T」と表示されていることが望ましい)。

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

タイムキーパーが笛を吹いて競技を中断し、時計を止める。タイムキーパーはタイムアウトの合図 (ジェスチャー 16) を示し、腕を伸ばしてチームタイムアウトを請求したチーム側を指す。チームタイムアウトを請求したチーム側の

机上にグリーンカードを据え、タイムアウト中はそのまま立てておく。

レフェリーがタイムアウトを認めたなら、タイムキーパーはチームタイムアウト専用の時計を始動させる。スコアラールは、チームタイムアウトの時間を記録用紙の該当欄に記入する。

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

競技規則第16条の示す罰則を適用する際、チームタイムアウトは競技時間内に含まれ、いかなるスポーツマンシップに反する行為も、競技時間中の違反と同等に判定する。この場合、対象となるプレーヤーやチーム役員がコートの中にいたか外にいたかは関係ない。したがって、スポーツマンシップに反する行為については、競技規則 8:4, 16:1d, 16:2c に従い、罰則を判定する。

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

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

レフェリーの笛の合図で、タイムキーパーは時計を始動させる。

【注】 ボールの所持とは、ゴールキーパー、スローイン、フリースロー、6mスローによって再開される状況も含まれる。

インプレー中とは、ボールを扱っている（手にボールを持っている、シュートしている、ボールをキャッチしたりチームメイトにパスをしたりしている）またはチームがボールを所持している状況を意味する。

第 3 条 ボール

- 3 の 1 ボールには、ゴム製の材質を用いる。ボールは球形でなければならない。表面は滑りやすくてはならない。男子用のボールは、外周 54 ～ 56 cm、重さ 350 ～ 370 g でなければならない。女子用のボールは、外周 50 ～ 52 cm、重さ 280 ～ 300 g でなければならない。これより小さなボールが、小学生用に使われることがある。
- 3 の 2 競技のときはいつも、4 個以上のボールを用意しなければならない。2 つの予備のボールは、指定された区域の各チームのゴールの後ろにおいて置かなければならない。また 3 個目のボールは、タイムキーパー席において置かなければならない
- 3 の 3 中断時間を最小限にとどめるために、ボールがプレーイングコート外に出たとき、レフェリーに指示されたゴールキーパーは、すぐに交替用のボールを用いなければならない。

第 4 条 チーム、交代、服装

チーム

- 4 の 1 ビーチハンドボールの試合や大会は、男子、女子、男女混合で構成される。
- 4 の 2 チームは 8 名までのプレーヤーで構成される。競技の開始時に、チームは 6 名以上のプレーヤーを出場させなければならない。一方のチームの出場プレーヤーが 4 名未満になった場合、競技は中止となり、相手チームが勝者と判断される。
- 4 の 3 同時に 4 名までのプレーヤー（3 名がコートプレーヤー、1 名がゴールキーパー）が出場できる。残りのプレーヤーは交替プレーヤーであり、交代地域にいないなければならない。
- 4 の 4 競技の開始時に競技場において、記録用紙に記載されているチーム役員とプレーヤーが、競技への参加資格を持つ。
競技の開始後に遅れて到着したチーム役員とプレーヤーは、タイムキーパーとスコアラーに参加資格の承認を受け、記録用紙にその旨を記載しなければならない。
参加資格のあるプレーヤーは、原則として自チームの交代ラインを通過して、いつでもコートに入ることができる（ただし、4:13 を参照）。
チーム責任者は、競技への参加資格を持つプレーヤーだけを出場させるようにしなければならない。違反した場合は、スポーツマンシップに反する行為として「チーム責任者」に罰則を適用する。
- 4 の 5 全競技時間中、チームはコート上のプレーヤーのうち 1 名をゴールキーパーに指名しなければならない。ゴールキーパーとして認められているプレーヤーは、いつでもコートプレーヤーになることができる。同様に、コートプレーヤーもゴールキーパーになることができる（ただし、4:8 を参照）。
- 4 の 6 チームは競技中、4 名までのチーム役員を置くことができるが、そのうち 2 名だけが交代地域にいることができる。それ以外の 2 名は、安全地域の外にある交代地域後方にいないなければならない。しかし、プレーヤーの負傷などの場合、レフェリーの許可を得たあと、競技規則 4:7 に従って、補助のための地域に入ることが許される。

チーム役員は、その競技の途中で交代することはできない。チーム役員のうち 1 名を、「チーム責任者」として指名しなければならない。このチーム責任者だけがタイムキーパーやスコアラー、場合によってはレフェリーと話すことができる（ただし、競技規則 2:17 の場合を除く）。

通常、競技中にチーム役員がコートに入ることは許されない。この規則違反に対しては、スポーツマンシップに反する行為として、罰則を適用しなければならない（8:4, 16:1d, 16:2d, 16:6b を参照）。この場合、相手チームのフリースローによって競技を再開する（競技規則 13:1ab, 競技規則解釈 8 を参照）。

4 の 7 コート内で負傷者が出た場合、レフェリーは（ジェスチャー 16 を用いて）救護のためにチーム役員またはプレーヤーとして登録してある者 2 名に、コート内への入場許可を与えることができる（競技規則 4:4 を参照）。

2 名が入場した後に余計な者がさらにコートに入った場合、それがプレーヤーであれば競技規則 4:14, 16:6a, チーム役員であれば競技規則 4 条, 16:2, 16:6a により、不正入場として罰則を適用する。コートへの入場許可を与えられた者が、負傷したプレーヤーの救護に専念しないでプレーヤーに指示を出す、あるいは相手やレフェリーに言い寄る場合などは、スポーツマンシップに反する行為と見なす。

服 装

4 の 8 同じチームのコートプレーヤーは、全員同じユニホームを着用しなければならない。両チームのユニホームの配色とデザインは、互いにはっきり特別できるものでなければならない。

ビーチハンドボールの男子のユニホームは、タンクトップと短パンツと大会のアクセサリから成る。女子のユニホームは、ビキニの上下と大会のアクセサリから成る。

タンクトップとトップスは、通常、ビーチ上で使用される色と区別させるため、（赤、青、黄、緑、オレンジ、白などの）明るい色となる。

ゴールキーパーとしてコート上にいるプレーヤーは、（デザインや背番号が）同じユニホームを着用しなければならないが、両チームのコートプレーヤーや相手チームのゴールキーパーと、はっきりと判別できる同色のユニホームを着用しなければならない。

【注】 チーム役員は、自チームのプレーヤーのシャツと異なる色の同じシャツを着用しなければならない。

4 の 9 プレーヤーは、男子はおよそ縦 12 cm , 横 10 cm, 女子はおよそ縦 8 cm, 横 6 cm の背番号を、男子はタンクトップ、女子はトップスの前後に付けなければならない。番号の色はシャツの色やデザインとはっきり対比できなければならない。

4 の 10 すべてのプレーヤーは裸足でプレーする。
規定の(布でできた)スポーツソックスかサポーターを着用することが許される。その他あらゆるシューズの着用は許されない。

4 の 11 プレーヤーを危険にさらすようなものを身につけることは許されない。例えば、頭部用プロテクター、フェースマスク、ブレスレット、腕時計、指輪、ネックレスやチェーン、イヤリング、固定バンドをつけていない眼鏡、固いフレームの眼鏡など、プレーヤーを危険にさらすようなものすべてである(17:3)。

次のアクセサリは着用することができる。

- ・ (柔らかいバイザー、または負傷を防ぐために後部にある固いバイザーの付いた) 帽子。
- ・ (固定バンドの付いたプラスチック製の) サングラス。
- ・ 膝、肘、足首用の治療用のサポーター。

プレーヤーは自身のアクセサリに対して責任を持つため、上記の要件を満たさないプレーヤーは、その問題点を正すまで、出場を認められない。

【注】 鼻用プロテクター : 競技規則によると、頭部プロテクターやフェースマスクの着用は認められない。このルールは次のように解釈することができる。マスクは顔の大きな部分を覆うものである。鼻用プロテクターはサイズもかなり小さく、鼻のみを覆うものである。したがって、鼻用プロテクターを着用することは許される。

4 の 12 出血している、あるいは身体やユニホームに血液が付着しているプレイヤーは、止血して傷口を被い、身体とユニホームに付着した血液を拭き取るため、すぐに（通常の交代として）コートの外へ出なければならない。処置が完了するまで、プレイヤーはコートに戻るができない。

この規定に関するレフェリーの指示に従わないプレイヤーは、スポーツマンシップに反する行為をしたと見なす（8：4， 16：1d， 16：2c）。

プレイヤーの交代

4 の 13 交代しようとするプレイヤーがコートから出たならば、交代プレイヤーは、タイムキーパーやスコアラーに告げずに、いつでも何度でもコートに入ることができる（16：2a）。

交代するプレイヤーは常に自チームの交代ラインを通過してコートに出入りする（16：2a）。ゴールキーパーの交代についても、この規定を適用する（5：12）。

タイムアウト中にも、交代に関するこの規定を適用する（チームタイムアウト中を除く）。

4 の 14 交代ではなく、プレイヤーが余計にコート内に入ったとき、または交代地域から試合を邪魔したとき、そのプレイヤーは 2 分間の退場となる。つまり、チームはコート上のプレイヤーを 1 人減らさなければならない。

2 分間退場中のプレイヤーがコートに入ったときは、さらに退場が加えられる。この退場は直ちに適用され、そのプレイヤーは失格となる。チームはコート上のプレイヤーをさらにもう 1 名減らさなければならない。

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

第 5 条 ゴールキーパー

ゴールキーパーには、次の行為が許される。

- 5 の 1 ゴールエリア内の防御動作において、身体のあらゆる部位でボールに触れること。
- 5 の 2 ゴールエリア内でボールを持ち、コートプレーヤーに適用される制限を受けずに動くこと(7:2, 7:4)。ただし、ゴールキーパーはゴールキーパーズローを遅らせることは許されない(6:5, 12:2, 15:3b)。
- 5 の 3 ボールを持たずにゴールエリアを離れ、プレーイングエリアで競技に参加すること。プレーイングエリアに出たゴールキーパーは、コートプレーヤーに適用されている規則にしたがうことになる。
身体はどこか一部がゴールエリアラインの外側の地面に触れた瞬間に、ゴールキーパーがゴールエリアから離れたとみなす。
- 5 の 4 ボールを十分にコントロールできていない状態で、ボールと共にゴールエリアを離れ、プレーイングエリアで再びプレーすること。

ゴールキーパーには、次の行為が許されない。

- 5 の 5 防御動作において、相手を危険にさらすこと(8:2, 8:5)。
- 5 の 6 コントロールしたボールを持ってゴールエリアを離れること。ゴールキーパーズローを行うためにレフェリーが笛を吹いていた場合は、この行為に対して相手チームにフリースローを判定する(13:1a)。しかし他の場合は、単にゴールキーパーズローを再度行わせる。
- 5 の 7 ゴールキーパーズローを行ったあと、他の選手が触れる前に、ゴールエリアの外側にあるボールに再び触れること(13:1a)。
- 5 の 8 ゴールエリア内にいるゴールキーパーが、ゴールエリアの外側の地面に止まっている、あるいは転がっているボールに触れること(13:1a)。
- 5 の 9 ゴールエリアの外側の地面に止まっている、あるいは転がっているボールをゴールエリアに取り込むこと(13:1a)。

5 の 10 ボールを持って、プレーイングエリアからゴールエリアに再び入ること(13 : 1a)。

5 の 11 プレーイングエリアに向かっているボールに、足の膝より下の部位で触れること(13 : 1a)。

ゴールキーパーの交代

5 の 12 ゴールキーパーは、自チームのゴールキーパーエリアのサイドラインと、交代地域のサイドラインを越えてコートに入ることができる(1 : 8, 4 : 13)。

ゴールキーパーは、自チームの交代地域と、自チームの交代地域側のゴールエリアのサイドラインを越えてコートを離れることができる。

第 6 条 ゴールエリア

- 6 の 1 ゴールエリアには、ゴールキーパーだけが入ることができる（ただし、6：3を参照）。ゴールエリアはゴールエリアラインを含み、コートプレーヤーの身体のどこか一部が触れたとき、ゴールエリアに侵入したと見なす。
- 6 の 2 コートプレーヤーがゴールエリアに侵入したときは、次のように判定する。
- (a) ボールを所持しているチームのプレーヤーがボールを持ってゴールエリアに侵入した場合、およびボールを持たずに侵入しこれによって有利になった場合は、ゴールキーパーズロー(13：1a)。
 - (b) 防御側チームのコートプレーヤーがボールを持たずにゴールエリアに侵入し、これによって有利になったが明らかな得点チャンスを妨害していない場合、フリースロー（13：1a～b、6：2を参照）。
 - (c) 防御側チームのコートプレーヤーがゴールエリアに侵入し、これによって明らかな得点チャンスを妨害した場合は、6 m スロー(14：1a)。
- 6 の 3 ゴールエリアに侵入しても、次の場合は違反とならない。
- (a) プレーヤーがボールをプレーした後にゴールエリアに侵入しても、相手が不利にならなかったとき。
 - (b) 攻撃側または防御側チームのプレーヤーがボールを持たずにゴールエリアに侵入しても、有利にならなかったとき。
 - (c) 防御中または防御後の防御側プレーヤーがゴールエリアに侵入しても、相手が不利にならなかったとき。
- 6 の 4 ゴールエリア内にボールがあるときは、ボールはゴールキーパーが所持しているとみなす（ただし、6：5を参照）。
- 6 の 5 ボールがゴールエリア内で転がっている場合は、引き続き競技中である。しかし、コートプレーヤーはゴールエリアに侵入し触れることはできない。ゴールキーパーズローを除いて、ゴールエリア上の空間にあるボールに触れることができる(12：2)。
- 6 の 6 ゴールエリア内でボールが止まった場合、ゴールキーパーはゴールキーパーズローを行って競技を続行させる。

- 6 の 7 防御動作中に防御側プレーヤーがボールに触れ、ゴールキーパーがそのボールをキャッチするかボールがゴールエリア内に止まってしまった場合、競技規則 6 : 6 によりゴールキーパーズローを行って競技を続行させる。
- 6 の 8 プレーヤーがボールを自陣のゴールエリア内に入れたときは、次のように判定する。
- (a) ボールがゴールに入ったときは、相手チームの得点。
 - (b) ボールがゴールエリア内に止まるか、ゴールキーパーがボールに触れてボールがゴールに入らなかったときは、フリースロー (13 : 1a ~ b)。
 - (c) ボールがアウターゴールラインを越えて出たときは、スローイン (12 : 1)。
 - (d) ボールがゴールキーパーに触れずに、ゴールエリアを通過してプレーイングエリアに戻ったときは、そのまま競技を続行。
- 6 の 9 ボールがゴールエリアからプレーイングエリアに戻ってきたときは、そのまま競技を続行する。

第 7 条 ボールの扱い方, パッシブプレー

ボールの扱い方

次の行為は許される。

- 7 の 1 (開いた状態または握った状態の) 手, 腕, 頭, 胴体, 大腿, 膝を使ってボールを投げる事, キャッチすること, 止めること, 押すこと, あるいは叩くこと。
- 7 の 2 最長 3 秒間ボールを持つこと。ボールを地面につけている状態もこれに含める (13 : 1a)。
- 7 の 3 ボールを持って最高 3 歩まで動くこと (13 : 1a)。次の場合に 1 歩動いたと見なす。
- (a) 両足を地面につけて立っているプレーヤーが, 片足をあげて再びその足をおろしたとき, あるいは片足を他の場所へ移動させたとき。
 - (b) プレーヤーが片足だけを地面につけていて, ボールをキャッチした後に他の足を地面につけたとき。
 - (c) ジャンプしたプレーヤーが片足で着地し, その後に同じ足でジャンプして着地するか, 他の足を地面につけたとき。
 - (d) ジャンプしたプレーヤーが両足で同時に着地し, その後に片足をあげて再びその足をおろしたとき, あるいは片足を他の場所に移動させたとき。

【注】 片足のある場所から他の場所に移動させ, もう片方の足を引き寄せた場合, 一歩と見なす。

- 7 の 4 立っているとき、あるいは走っているときのボールの扱い方。
- (a) ボールを一度はずませ、再び片手または両手でつかむこと。
 - (b) 片手でボールを繰り返して地面にはずませる（ドリブル）、あるいは片手でボールを繰り返して地面の上で転がし、その後に片手または両手でつかむこと、あるいは拾い上げる。

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

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

ボールが他のプレーヤーかゴールに触れば、プレーヤーはボールをはじいて、あるいははずませて再びボールをつかむことが許される。

- 7 の 5 一方の手から他方の手にボールを持ち換えること。

- 7 の 6 地面に膝をついて、座って、あるいは横たわってボールを扱うこと。

次の行為は許されない。

- 7 の 7 ボールをコントロールした後、ボールが地面、他のプレーヤー、またはゴールに触れる前に、再びボールに触れること（13：1a）。

しかしながら、プレーヤーがボールを「ファンブル」している際には 2 度以上ボールに触れてもよい。

【注】 ファンブルとは、ボールをキャッチしたり止めたりしようとしたときに、コントロールし損なうことをいう。

もし、すでにボールをコントロールしたのであれば、ボールをはじいて、あるいははずませた後、プレーヤーは再びボールに触れることができない。

- 7 の 8 足の膝よりも下の部位でボールに触れること。ただし、相手チームのプレーヤーからボールを投げつけられた場合を除く（13：1a ～ b）。

- 7 の 9 コート上にいるレフェリーにボールが触れた場合は、そのまま競技を続行する。

パッシブプレー

7 の 10 攻撃しよう、あるいはシュートしようという意図を示さないで、チームがボールを所持し続けることは許されない。同様に、自チームのスローオフやフリースロー、スローイン、ゴールキーパースローの実施を、繰り返し遅延することも許されない（競技規則解釈 4 を参照）。このようなパッシブプレーの兆候が続く場合には、パッシブプレーと見なし、相手チームにフリースローを判定する（13 : 1a）。

競技を中断したときにボールがあった場所から、フリースローを行う。

7 の 11 レフェリーは、パッシブプレーの兆候を察知したときに予告合図（ジェスチャー 17）を示す。これにより、ボールを所持しているチームはその所持を失わないように、攻撃方法を改める機会を得る。予告合図を出した後も、ボールを所持しているチームが攻撃方法を改めなかったとき、あるいはシュートをしなかったときは、相手チームにフリースローを判定する（競技規則解釈 4 を参照）。

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

第 8 条 違反, スポーツマンシップに反する行為

許される行為

- 8 の 1
- (a) ボールをブロックしたり, 取るために腕や手を使うこと。
 - (b) 他のプレーヤーの手からボールを取るために, 開いた片手を使うこと。
 - (c) 相手がボールを持っていなくても, 相手をブロックするために胴体を使うこと。
 - (d) 相手の身体に接触し, そのまま相手の動きに合わせてついていくために, 曲げた腕を使うこと。

許されない行為

- 8 の 2
- (a) 相手が手に持っているボールをひったくこと, あるいは叩き落とすこと。
 - (b) 腕, 手, または足を使って相手をブロックすること。あるいは身体のあらゆる部位を使って相手を押しつけること。
 - (c) 相手を抑えたり, 捕まえたり, 押したり, 走ってぶつかったりすること。
 - (d) (ボールを所持しているか否かにかかわらず) 競技規則に違反して相手を妨げたり, 邪魔したり, 危険にさらしたりすること。

- 8 の 3
- 明らかに (ボールではなく) 相手の身体を狙った競技規則 8 : 2 の違反に対しては, 罰則を適用しなければならない。段階罰とは, ボールを取ろうとして通常起こる違反を超えての違反になるので, フリースローや 6 m スローの判定だけでは不十分ということの意味する。

段階罰に相当するそれぞれの違反は, 個人に与えられる。

- 8 の 4
- 正当なスポーツマンシップの精神に反する身体的・言語的表現は, スポーツマンシップに反する行為と見なす (競技規則解釈 5 を参照)。コート内外に関係なく, プレーヤーとチーム役員の両方に適用する。段階罰は, スポーツマンシップに反する行為の場合にも, 適用される (16 : 1d, 16 : 2, 16 : 6)。

8 の 5 相手に対して危害を及ぼす行為をしたプレーヤーは失格となる(16:6c)。危害を及ぼすような行為として、次のことが挙げられる。

- (a) ボールを投げようとしているプレーヤーの腕を、横からまたは後ろから叩いたり、引っ張ったりする。
- (b) 相手の顔や喉、首に対し、攻撃的な行為をする。
- (c) 足や膝などを用いて、またはその他の方法で相手の身体をわざと攻撃する(つまずかせて倒すことも含む)。
- (d) 走っている、ジャンプしている相手を押す、または相手が身体のコントロールを失うように攻撃する。ゴールキーパーがゴールエリアを離れ、相手チームのプレーヤーに対してパスされたボールを取ろうとするとともに、この競技規則を適用する。
- (e) フリースローを直接シュートする際に、ボールの方向へ移動していない防御側プレーヤーの頭部にボールをぶつける。または、6 m スローの実施に際して、ボールの方向へと移動していないゴールキーパーの頭部にボールをぶつける。

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

8 の 6 コート内外にかかわらず(競技規則解釈 6)、プレーヤー、チーム役員の著しくスポーツマンシップに反する行為は失格とする(16:6e)。

8 の 7 試合中に暴力行為を行ったプレーヤーは追放とする(16:11 ~ 14)。競技時間外の暴力行為は失格とする(16:6f, 16:16b, 16:16d)。暴力行為を行ったチーム役員は失格とする(16:6g)。

【注】 このルール目的としては、暴力行為とは他の人(プレーヤー、レフェリー、タイムキーパー、スコアキーパー、チーム役員、TD、観客など)に対して、攻撃的で意図的な行為と定義している。言い換えれば、反射的な行為、不注意で極端な方法の結果ということではない。相手に唾を吐きかける行為も暴力行為と見なされる。

8 の 8 競技規則 8 : 2 ~ 7 に対する違反は、もしその違反が直接的、またはその妨害によって間接的に、相手チームの明らかな得点チャンスを妨害した場合は相手チームの 6 m スローとなる。

その状況に該当しない場合は、フリースローとなる(13 : 1 a ~ b, ただし 13 : 2, 13 : 3 を参照)。

第 9 条 得点と試合結果の決定方法

得点

9 の 1 シュートの前や最中に、シュートを打ったプレーヤー、その味方のプレーヤーとチーム役員に規則違反がなく、ボール全体がゴールラインを完全に通過したとき得点となる。ただし、一部分だけ通過した場合は得点と認められない（図 4 を参照）。

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

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

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

【注】 コートに入ることを許されない人（観衆など）、またはその他の何かによって、ボールがゴールに入るのを妨げられ、それがなければボールはゴールに入ったとレフェリーが確信した場合は、得点を与える。

9 の 2 創造的、また観客を魅了するような得点（スカイプレー、ピルエットシュート（空中で 1 回転してからのシュート）など）は、2 点とする（競技規則解釈 1 を参照）。

9 の 3 6 m スローによる得点は 2 点とする。

9 の 4 得点が認められた後の試合の再開は、ゴールエリアからのゴールキーパースローにより行われる（競技規則 12:1）。

9 の 5 レフェリーにより得点が認められ、ゴールキーパースローが行われた後では、得点を取り消すことはできない。

得点後のゴールキーパースローの実施までに、前後半の終了の合図があった場合は、レフェリーは（ゴールキーパースローの実施なしに）、明確に得点を認めなければならない。

ゴールキーパーによる得点

9 の 6 ゴールキーパーによる得点は 2 点とする。

ゲームの勝敗の決定方法

9 の 7 前後半の終了時の得点と同じ場合、「ゴールデンゴール」方式（最初に得点をあげたチームがそのハーフの勝者となる）が採用される（競技規則 2:6）。

9 の 8 両チームがそれぞれのハーフを勝利した場合、「シュートアウト」方式（選手 1 人対ゴールキーパー 1 人）が採用される。

競技に参加資格のある 5 人の選手が、相手チームと交代でシュートを行う。ゴールキーパーがシューターの 1 人である場合、シュートを打つ場合は、コートプレーヤー 1 人と数えられる。

5 回のシュート後に、より多く得点をした方が勝者となる。最初のラウンドで勝敗がつかない場合は、「シュートアウト」は続けられる。このために、使用するゴールは最初とは変更される（交代エリアの変更は行わない - 注参照）。その後、参加資格のある 5 人の選手が相手チームと交代でシュートを行う。次はシュートを最初に行うチームが交代する。

引き続き行われるラウンドは、サドンデス方式で行われる。すなわち、各チーム同人数のシュートが打たれた直後にリードをしているチームを勝者とする（スローを続行する場合には、両チームが同数のスローを行った後に得点差がつけば、その時点で勝者は決定する）。

【注】 「シュートアウト」によるゲームの勝敗の決定方法

「シュートアウト」において、どちらのゴールを使用するか、どちらのチームからシュートを始めるかを決定するためにコイントスを行う（説明 2 を参照）。

コイントスに勝ったチームが「シュートアウト」の先攻を選択した場合は、相手チームは使用するゴールを選ぶことができる。また、コイントスに勝ったチームが使用するゴールを選択すれば、相手チームは「シュートアウト」を始める権利を得る。

ゴールキーパーは、少なくとも片方の足でゴールラインを踏んだ状態で始めなければならない。コートプレーヤーは、プレーイングエリアのゴールエリアラインとサイドラインが交差する左右のどちらかの地点に一方の足をつけた状態で立っていなければならない。レフェリーの笛の後、コートプレーヤーはゴールラインに立っているゴールキーパーにボ

ールを投げる。スローの間にボールが地面に触れてはならない。コートプレーヤーの手からボールが離れたら、ゴールキーパーはゴールラインを離れて前に進むことが許されるが、ボールを保持したゴールキーパーはゴールエリアを離れてはならない。

3 秒以内に相手ゴールにシュートをするか、相手ゴールへ向かって走っている味方のコートプレーヤーにパスを投げなければならない。このパスの間も、同様に、ボールが地面に触れてはならない。

コートプレーヤーは、規則に違反することなくボールをキャッチ、得点を狙わなければならない。

攻撃側のゴールキーパーまたはコートプレーヤーが規則に違反した場合、その時点でその攻撃が終了となる。

防御側のゴールキーパーがゴールエリアを離れた場合、いかなる時でもゴールエリアへ戻ることは許される。

1 つのラウンドでプレーヤーの数が 5 人を下回った場合、同じプレーヤーが 2 回スローをすることができないので、そのチームのスローの機会は少なくなる。

- 9 の 9 防御側のゴールキーパーが「シュートアウト」において規則に違反した場合、6 m スローが与えられる（説明 9 参照）。

【注】 参加資格のあるすべてのプレーヤーが、6 m スローを行うことができる。

- 9 の 10 「シュートアウト」の間、参加資格のあるすべてのコートプレーヤーは、交代エリアにいななければならない。スローを終えたプレーヤーは、交代エリアに戻らなければならない。

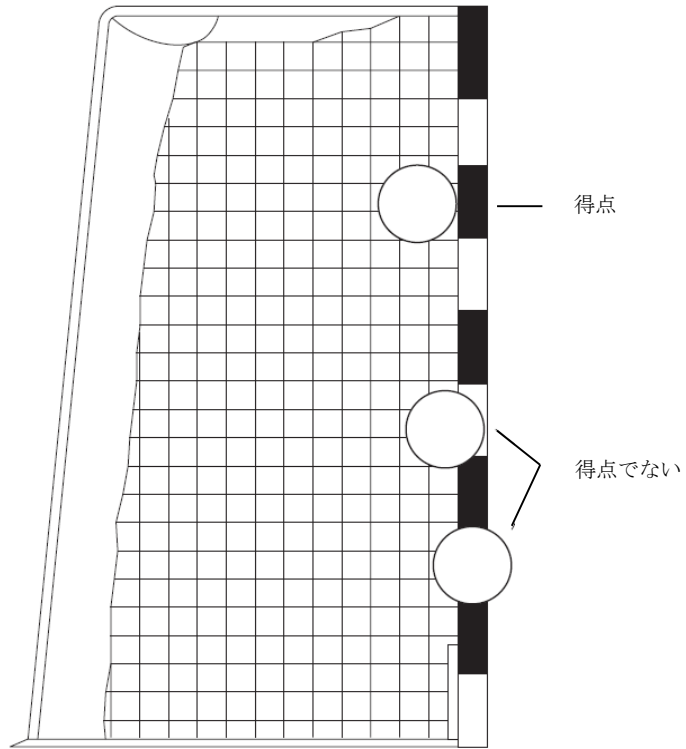


図 4 得点

第 10 条 レフェリースロー

- 10 の 1 それぞれのハーフまたは「ゴールデンゴール」は、レフェリースローで開始される。
- 10 の 2 レフェリースローはコートで行われる。一方のレフェリーがもう一方のレフェリーの笛の後に、ボールを垂直に投げ上げて行われる。
- 10 の 3 レフェリースローを行わないもう一方のレフェリーは、タイムキーパーの机（オフィシャル席）の反対側のサイドラインの外に位置をとる。
- 10 の 4 両チームからレフェリースローに参加する 1 名ずつのプレーヤーを除いたすべてのプレーヤーは、少なくともレフェリースローが行われる間は、レフェリーから 3 m は離れていなければならないが、その他のプレーイングエリアであれば、どこに位置をとってもよい。
レフェリースローに対してジャンプを行う 2 人のプレーヤーは、レフェリーの立つ場所から自陣のゴールに近い側に立つ。
- 10 の 5 レフェリースローにより垂直に投げ上げられたボールは、最高地点に到達した後でのみプレーすることが許される。

第 11 条 スローイン

- 11 の 1 ボールがサイドラインを完全に通過したとき、あるいは防御側チームのコートプレイヤーが最後にボールに触れて自陣のアウターゴールラインを通過したとき、スローインを判定する。
- 11 の 2 ボールがラインを通過する前、最後にボールに触れたプレイヤーの相手チームが、レフェリーの笛の合図なしで（ただし、15 : 3b を参照）スローインを行う。
- 11 の 3 ボールがサイドラインを通過した地点から、スローインを行う。ボールがアウターゴールラインやゴールエリアの中のサイドラインを通過した場合は、ゴールエリアラインとサイドラインの交点から少なくとも 1 m 離れていなければならない。
- 11 の 4 スローインを行うプレイヤーは、ボールを手から離すまでサイドライン上に片足を置いてなければならない。一度ボールを置いて拾い上げることや、ボールをバウンドさせて再びキャッチすることは許されない（13 : 1a）。
- 11 の 5 スローインを行うとき、防御側プレイヤーはスローを行うプレイヤーより少なくとも 1 m 離れていなければならない。

第 12 条 ゴールキーパーズロー

12 の 1 次の場合、ゴールキーパーズローを判定する。

- (a) 相手チームのプレーヤーが、競技規則 6:2a に違反してゴールエリアに侵入したとき。
- (b) 相手チームが得点をあげたとき。
- (c) 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。
- (d) ゴールキーパーか相手チームのプレーヤーが最後にボールに触れた後、ボールがアウターゴールラインを通過したとき。

上記のすべての状況は競技の中断中と見なすため、ゴールキーパーズローを判定してから実施されるまでの間に違反行為があった場合は、ゴールキーパーズローにより競技を再開するという意味である (13:3)。ゴールキーパーズローが判定されてから実施されるまでの間に、ゴールキーパー側のチームが規則に違反した場合、競技規則 13:3 が適用される。

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

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

相手チームのプレーヤーはゴールエリアラインのすぐ外にいてもよいが、ボールがゴールエリアラインを通過するまで、ボールに触れることはできない (15:7 の第 3 段落を参照)。

【注】 ゴールキーパーの交代の間のゴールキーパーズロー : ゴールキーパーズローは、必ずコートから出て行くゴールキーパーによって行われなければならない。ゴールキーパーはゴールキーパーズローを行った後でのみ、コートを出ることが許される。

12 の 3 ゴールキーパーはゴールキーパーズローを行った後、他のプレーヤーがそのボールに触れるまで再びボールに触れることはできない (5:7, 13:1a)。

第 13 条 フリースロー

フリースローの判定

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

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

(b) 相手チームが規則に違反したために、ボールを所持していたチームがボールの所持を失う場合 (4 : 4, 4 : 6, 4 : 13, 4 : 14, 6 : 2b, 6 : 4, 6 : 8b, 7 : 8, 8 : 8, 13 : 7 を参照)。

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

競技規則 13 : 1a に列挙した状況でも、攻撃側チームの違反の直後に防御側チームがボールを所持した場合、レフェリーはフリースローを判定してはならない。

同様に、競技規則 13 : 1b に列挙した状況でも、防御側チームの違反により攻撃側チームがボールの所持を失ったこと、あるいは攻撃を継続できないことが判明するまで、レフェリーは競技を中断してはならない。

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

通常、タイムキーパーが笛を吹いて直ちに競技を中断する場合、すなわち競技規則 4 : 3 ~ 4, 4 : 6, 4 : 13 ~ 14 の違反があった際、この条項を適用しない。

13 の 3 競技規則 13 : 1 により通常フリースローを判定するような違反が競技の中断中に起こった場合は、その中断の理由に相応しいスローで競技を再開する。

13 の 4 競技規則 13 : 1a ~ b に列挙した状況に加え、たとえ規則違反がなくても競技が（すなわちインプレー中に）中断した場合、競技の再開方法としてもフリースローを用いる。

(a) 中断のときに一方のチームがボールを所持していた場合、そのチームがボールを所持し続ける。

(b) どちらのチームもボールを所持していなかった場合、最後にボールを所持していたチームが再びボールを所持する。

(c) コート上空にある設備などにボールが触れたためゲームが中断した場合、最後にボールに触れたプレーヤーの相手チームが、ボールを所持する。

競技規則 13 : 2 による「アドバンテージルール」は、競技規則 13 : 4 で列挙されている状況では適用されない。

13 の 5 ボールを所持しているチームの違反に対してレフェリーがフリースローを判定した場合、ちょうどそのときボールを持っていたプレーヤーは、その地点に直ちにボールを落とすか、置かなければならない (16 : 2d)。

フリースローの実施

13 の 6 フリースローを行う前に、スローを行うチームのプレーヤーは、相手チームのゴールエリアラインから 1 メートル以上離れなければならない。

13 の 7 フリースローを行うとき、相手チームのプレーヤーはスローを行うプレーヤーから 1 m 以上離れなければならない。

13 の 8 通常はレフェリーの笛の合図なしに（ただし、15 : 3b を参照）、原則として違反が起こった位置からフリースローを行う。以下に、例外を示す。

競技規則 13 : 4a ~ b に記載した状況では、原則として中断したときにボールのあった位置から、笛の合図の後にフリースローを行う。競技規則 13 : 4 の状況では、原則としてボールが設備等に触れた場所の下位置から、笛の合図の後に、フリースローを行わなければならない。

防御側チームのプレーヤーやチーム役員の違反のために、レフェリーまたは TD が競技を中断して口頭での注意や罰則を与えた場合、違反の起こった場所よりも有利な位置にボールがあったときは、競技を中断したときにボールのあった位置からフリースローを行わなければならない。

競技規則 4 : 3 ~ 4, 4 : 6, 4 : 13 ~ 14 の違反によりタイムキーパーが競技を中断した場合も、前段落と同様、例外として扱う。

競技規則 7 : 10 に示したとおり、パッシブプレーの判定によるフリースローの場合は、競技が中断したときにボールがあった位置からスローを行う。

基本原理や手順は上述のとおりであるが、自陣のゴールエリアの中からフリースローを行うことはできない。上述の各段落に記載した位置がこの領域内にあるときは、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わなければならない。

フリースローを行う正しい位置が防御側チームのゴールエリアラインから 1 m 以内のところにある場合、ゴールエリアラインから 1 メートル離れた位置からスローを行わなければならない。

- 13 の 9 フリースローを行うチームのプレーヤーが、ボールを持って正しい位置に立ちスローの用意をしたならば、そのプレーヤーはボールを下に置いて再度拾い上げたり、バウンドさせて再度キャッチすることはできない (13 : 1a)。

第 14 条 6 m スロー

6 m スローの判定

14 の 1 次の場合に 6 m スローを判定する。

- (a) コート上のあらゆる場所で、相手チームのプレーヤーやチーム役員が明らかな得点チャンスを妨害したとき。
- (b) 明らかな得点チャンスの際に、不当な笛が吹かれたとき。
- (c) 明らかな得点チャンスを、競技に関与できない人が妨害したとき（9：1 の【注】を適用する場合を除く）。

「明らかな得点チャンス」の定義については、競技規則解釈 7 を参照のこと。

14 の 2 競技規則 14：1a に示したような違反があるにもかかわらず、プレーヤーがボールと身体を完全にコントロールしている状態ならば、たとえプレーヤーが明らかな得点チャンスを生かせなかったとしても、6 m スローを判定する必要はない。

6 m スローの判定となる可能性があるときは、6 m スローの判定が真に正当で必要であるかをはっきりと確定できるまで、レフェリーは常に競技の中断を差し控えなければならない。防御側の違反にもかかわらず、攻撃側プレーヤーが得点できた場合は、6 m スローを判定する理由は全くない。逆にこの違反によって、攻撃側プレーヤーが明らかにボールや身体のコントロールを失い、もはや明らかな得点チャンスがなくなったことが判明したときには、6 m スローを判定しなければならない。

14 の 3 6 m スローを判定したとき、レフェリーはタイムアウトを取らなければならない（2：14b）。

14 の 4 6 m スローによる得点は 2 点とする（9：3）。

6 m スローの実施

14 の 5 コートレフェリーの笛の合図から 3 秒以内に、ゴールに向かって 6 m スローを実施しなければならない（13：1a）。

- 14 の 6 6 m スローを行うプレイヤーは、ボールを手から離す前に 6 m ラインに触れても、これを踏み越えてもならない (13 : 1a)。
- 14 の 7 6 m スローを行った後、ボールが相手かゴールに触れるまで、スローを行ったプレイヤーとその味方のプレイヤーは再びボールに触れることができない (13 : 1a)。
- 14 の 8 6 m スローを行うとき、スローを行うプレイヤーがボールを手から離すまで、相手チームのゴールキーパーとプレイヤーは、スローを行うプレイヤーから 1 m 以上離れていなければならない。このようにしなかった場合で得点とならなかった場合、再度 6 m スローを実施する。
- 14 の 9 6 m スローを行うプレイヤーが、ボールを持って正しい位置に立ちスローの用意をしたならば、ゴールキーパーの交代は認められない。このような状況で交代しようとした場合、スポーツマンシップに反する行為として罰則を適用する (8 : 4, 16 : 1d, 16 : 2c)。

第 15 条 スローの実施に関する一般的な指示

(スローイン、 ゴールキーパーズスロー、 フリースロー、 6 m スロー)

15 の 1 スローを行うプレーヤーは、 スローを行う前にボールを手を持っていないなければならない。

すべてのプレーヤーは、 該当するスローに関して規定された位置を取らなければならない。スローを行うプレーヤーがボールを手から離すまで正しい位置にいないなければならない。

不正な位置は正さなければならない (ただし、 15 : 7 を参照)。

15 の 2 ゴールキーパーズスローの場合を除き各種スローの実施中は、 ボールを手から離すまでスローを行うプレーヤーは片足の一部を終始、 地面につけていなければならない (13 : 1a)。他方の足は繰り返しあげおろしすることができる。

15 の 3 次の場合にレフェリーは、 再開の笛を吹かなければならない。

(a) 6 m スローの場合は毎回。

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

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

スローを行うプレーヤーは、 笛の合図から 3 秒以内にボールを投げなければならない。

15 の 4 スローを行うプレーヤーがボールを手から離れたとき、 スローを行ったと見なす (ただし、 12 : 2 を参照)。

スローの実施中は、 味方のプレーヤーと同時にボールに触れていても、 味方のプレーヤーにボールを手渡してもならない (13 : 1a)。

15 の 5 スローを行ったプレーヤーは、 ボールが他のプレーヤーかゴールに触れるまで、 再びボールに触れることはできない (13 : 1a)。

15 の 6 どのスローも直接得点することができる。ただし、ゴールキーパーズスローにおける「自殺点」(12:2)、あるいはレフェリースローによる得点はない(レフェリースローは、レフェリーによってスローが実施されているため)。

15 の 7 スローインやフリースローに際して、攻撃側プレイヤーがすぐにスローを行っても不利にならないとき、レフェリーは防御側プレイヤーの不正な位置を正してはならない。しかし、不利になるときは不正な位置を正さなければならない(15:3b)。

防御側プレイヤーが不正な位置にいるにもかかわらず、スローを行うための笛をレフェリーが吹いた場合、この防御側プレイヤーは全面的に防御することができる。

プレイヤーが近過ぎる位置に立ったり、他の違反などの方法で、相手のスローの実施を遅らせたり中断させた場合、そのプレイヤーは退場となる(16:2e)。

第 16 条 罰 則

退 場

- 16 の 1 次の場合は、退場とすることが**できる**。
- (a) 競技規則 8:3 にある「段階的罰則」の領域に収まらないような相手に対するファウルや、同じような違反 (5:5, 8:2)があったとき。
 - (b) 罰則を段階的に適用しなければならないような違反 (8:3)。
 - (c) 正当なスローを行う相手に対して違反があったとき (15:7)。
 - (d) プレーヤーやチーム役員による、スポーツマンシップに反する行為 (8:4)。
- 16 の 2 次の場合は、退場と**しなければならない**。
- (a) 不正交代や不正入場があった場合 (4:13 ~ 14)。
 - (b) 段階的に罰則を適用しなければならないような違反が繰り返された場合 (8:3)。
 - (c) コートの内外に関係なくプレーヤーによりスポーツマンシップに反する行為が繰り返された場合 (8:4)。
 - (d) ボールを所持しているチームの違反を判定したときに、ボールを持っていたプレーヤーがボールを落とすか置かなかった場合 (13:5)。
 - (e) 正当なスローを行うプレーヤーに対しての違反が繰り返された場合 (15:7)。
 - (f) プレーヤーやチーム役員の失格に伴う結果として (16:8 の第 2 段落)。
 - (g) 登録されていない選手がコート上に侵入したり、登録されているチーム役員やプレーヤー以上の人数がゲーム開始後に交代地域にいた場合にチーム責任者に対して。
 - (h) プレーヤーが怪我をした際に、余分な人数としてチーム役員がコートに入った場合。
 - (h) プレーヤーの怪我によりチーム役員がコート内に入り怪我の手当てをせず、プレーヤーに指示を出したり相手やレフェリーに近づいた場合。
- 16 の 3 レフェリーは、違反したプレーヤーとタイムキーパー、スコアラーに、規定のジェスチャー (ジェスチャー 12) を用いて、退場であることを明示する。

- 16 の 4 退場となったプレーヤーは退場時間中、競技に出場することはできず、チームはそのプレーヤーの代わりに他のプレーヤーを出場させることもできない。
競技を再開する笛の合図から、退場時間を計測し始める。
退場となったプレーヤーまたはその交代のプレーヤーは、2 チームの間でターンオーバーが起こった直後に出場することが許される（競技規則 16 注 2 を参照）。
- 16 の 5 プレーヤーの 2 回目の退場は失格となる。
原則として、2 回目の退場による失格は、競技時間の残り時間のみ有効である（競技規則 16 注 3 を参照）。そしてこの失格は、事実に基づいたレフェリーの判断とみなされる（これらの失格については、報告書にする必要はない）。

失 格

- 16 の 6 次の場合は、失格と**しなければならない**。
- (a) スポーツマンシップに反する行為。
 - (b) いずれかのプレーヤーまたはチーム役員によって行われるスポーツマンシップに反する行為の判定に続いて起こる、スポーツマンシップに反する行為（8 : 4）。
 - (c) 相手に対して危害を及ぼすような違反（8 : 5）。
 - (d) 「シュートアウト」（1 人のプレーヤー対ゴールキーパー）の際に、ゴールエリアを離れるゴールキーパーの違反、また相手に対して危害を及ぼすような違反（8 : 5 : 明らかにボールに対してではなく、相手の身体に対しての行動）。
 - (e) コートの内外におけるプレーヤーまたはチーム役員の著しくスポーツマンシップに反する行為（8 : 6）。
 - (f) 例えば、試合の前や競技の中断中といった競技時間外でのプレーヤーによる暴力行為や暴言（8 : 7, 16 : 16b, 16 : 16d）。
 - (g) チーム役員による暴力行為や暴言（8 : 7）。
 - (h) 同一プレーヤーの 2 回目の退場に伴う結果として（16 : 5）。
 - (i) 競技中断中におけるプレーヤーまたはチーム役員のスポーツマンシップに反する行為が繰り返される場合（16 : 16d）。
- 16 の 7 レフェリーはタイムアウトを取った後でレッドカードを高くあげ、違反したプレーヤーまたはチーム役員、そしてタイムキーパーとスコアラーに失格であることを明示する（ジェスチャー 13 : レッドカードは 9 cm × 12 cm 程度の大きさであるべきである）。

16 の 8 プレーヤーやチーム役員の失格は毎回、残りのすべての競技時間を通して適用される。そのプレーヤーやチーム役員は、コートからも交代地域からも直ちに去らなければならない。去った後、そのプレーヤーやチーム役員がチームに関与することは一切許されない。

失格により、参加できるプレーヤーやチーム役員の数は減る（ただし 16 : 16b の場合を除く）。しかし、両チームの間でターンオーバーが起きた後では、コート上のプレーヤーの数を戻すことができる（第 16 条の注 2）。

16 の 9 失格（16 : 6h の 2 回目の退場の場合を除く）は、報告書で当該の機関に対してレフェリーによって説明されなければならない。

16 の 10 ゴールキーパーやコートプレーヤーが「シュートアウト」の際に、スポーツマンシップに反する行為や著しくスポーツマンシップに反する行為によって罰則が適用された場合、そのプレーヤーの失格となる。

追 放

16 の 11 次の場合は、追放と**しなければならない**。
競技時間中にコートの内外にかかわらず、プレーヤーによる暴力行為または暴言（8 : 7 で定義されているように）の場合。

16 の 12 レフェリーはタイムアウトを取った後で、規定のジェスチャー（ジェスチャー 14 : 腕を頭上で交差させる合図）を示し、違反したプレーヤーまたはチーム役員、そしてタイムキーパーとスコアラーに失格であることを明示する（ジェスチャー 13 : レッドカードは 9 cm × 12 cm 程度の大きさであるべきである）。

16 の 13 プレーヤーやチーム役員の追放は毎回、残りのすべての競技時間を通して適用される。また、チームはコート上のプレーヤーを 1 名減らし、競技を続けなければならない。

失格したプレーヤーは、コートからも交代地域からも直ちに去らなければならない。去った後、チームに関与することは一切許されない。

16 の 14 追放は、レフェリーによって報告書で当該の機関に対して説明されなければならない（17 : 12）。

一度に行った複数の違反

16 の 15 競技の再開前に 1 名のプレーヤーまたは 1 名のチーム役員が同時に、あるいは連続して複数の違反をし、それぞれの違反に対する罰則の重さが異なるときは、原則として最も重い罰則だけを適用する。

違反の 1 つが暴力行為または暴言の場合、この違反への罰則が必ず適用される。

競技時間外の違反行為

16 の 16 プレーヤーやチーム役員が競技時間外に競技会場で、スポーツマンシップに反する行為、著しくスポーツマンシップに反する行為、または暴力行為（暴言）をした場合、次のように罰則を適用する。

競技の開始前

- (a) スポーツマンシップに反する行為に対しては、口頭での注意が与えられる（16：1d）。
- (b) 著しくスポーツマンシップに反する行為に対しては、失格が与えられる（16：6）。しかし、チームは 8 人のプレーヤーと 4 人のチーム役員で試合を開始することが許される。

競技の中断中

- (c) スポーツマンシップに反する行為に対しては、口頭での注意が与えられる（16：1d）。
- (d) 繰り返し行われるスポーツマンシップに反する行為、また暴力行為（暴言）の場合には、失格が与えられる（16：6）。競技時間中に適用される競技規則 16：2 c～d は、繰り返し行われるスポーツマンシップに反する行為の場合には適用されない。

競技中断中の失格の後では、チームは競技中断直前と同じ人数のプレーヤーで競技を続けることが許される。

競技の終了後

- (e) 報告書を作成する。

注 1 : 競技時間

競技時間 (16 : 1, 16 : 2, 16 : 6, 16 : 11) に示された状況とは、通常、競技時間内に起こった違反を含む。

競技時間とは、タイムアウト、ゴールデンゴール、シュートアウトを含む。ただし、ハーフ間の休憩時間は含まない。

注 2 : ターンオーバー

「ターンオーバー」は、ボールの所持が一方からもう一方のチームへ変わるという意味で用いられる。

例外と注釈

- a) 第 2 ハーフの最初、ゴールデンゴール、シュートアウトにおいては、退場したプレイヤーは交代が可能で、再びコートに戻る事が許される。
- b) アドバンテージを認めた状況において退場が遅れた場合
 - ・ 退場は、退場が判定された直後に始まる。例えば、アドバンテージの状況が終了して、相応する判定が下された直後である。

注 3

「競技時間の終了まで有効」(16 : 5) は、「ゴールデンゴール」と「シュートアウト」を含む。

注 4 : ゴールキーパーのゴールエリア外での行動

ゴールキーパーは、ゴールエリア外での相手との接触に完全に責任を負わなければならない。特に攻撃側プレイヤーにゴールキーパーが見えていない(避けることができない)状況においては、各種スロー(明らかな得点の機会であれば、6 m スロー)に加え段階的な罰則が与えられる。もしそのような違反がシュートアウト中に行われた場合、6 m スローとゴールキーパーの失格が判定される。

それに反して(もし攻撃側プレイヤーにゴールキーパーを見て避ける時間と空間があった場合)ゴールキーパー側のチームにフリースロー(オフェンスのファウル)が与えられる。

注 5 : ゴールエリア内でのゴールキーパーの行動

ゴールキーパーが得点をしようとする相手に対して垂直ではない方向にジャンプをした場合、また相手を脅かすような行動をした場合、6 m スローと退場が判定されなければならない。ゴールキーパーが相手に対して身体接触を伴った場合、6 m スローと失格が判定されなければならない。防御側のゴールキーパーは常にこの種の行動に対して責任がある。

第 17 条 レフェリー

- 17 の 1 同等の権限を持つ 2 名のレフェリーが、各競技を担当する。タイムキーパーとスコアラーが、レフェリーを補佐する。
- 17 の 2 プレーヤーが競技会場に入ったときから去るまで、レフェリーはプレーヤーとチーム役員の行動を監視する。
- 17 の 3 競技の開始前に、レフェリーは使用するコートと両ゴール、ボールを点検する。レフェリーが使用するボールを決定する（第 1 条， 3：1）。
レフェリーは、両チームが正規のユニホームを着用して競技場にいることも確認する。記録用紙とプレーヤーの服装を確認する。レフェリーは、交代地域にいるプレーヤーとチーム役員の数が制限内であることを確認し、さらに両チームに「チーム責任者」がいて、どの人物なのかを確認する。規則に適合しないものは、すべて正さなければならない（4：2～3， 4：8～10）。
- 17 の 4 一方のレフェリーが、もう 1 名のレフェリーとそれぞれのチーム責任者、あるいはその代理としてチーム役員またはプレーヤーの立ち会いのもとにコイントスを行う。
- 17 の 5 競技の開始において、一方のレフェリーはタイムキーパーの机の反対側のサイドライン上に位置を取る。競技時間は、そのレフェリーの笛によって開始される（2：5）。
もう一方のレフェリーはコートの中心に位置を取る。笛の合図の後、レフェリースローにより競技を開始する（2：2， 10：1～2）。
レフェリーは時折、競技中にお互いのエンドを交代しなければならない。
- 17 の 6 両レフェリーは、両チームの交代地域が全体的に見えるように位置を取らなければならない（17：11， 18：1）。
- 17 の 7 原則として、同じ 2 名のレフェリーで競技を管理する。
レフェリーは競技規則に則って競技を行わせ、いかなる違反をも判定しなければならない（ただし、13：2， 14：2 を参照）。
一方のレフェリーが競技を終えることができなくなった場合は、もう一方のレフェリーが 1 人で競技を続行させる（IHF や大陸の大会の場合は、大会規定により変更することが許される）。

17 の 8 両レフェリーが 1 つの違反に対して笛を吹き、どちらのチームの違反としなければならないかについては一致しているが、罰則の重さについて見解が異なる場合、重い方の罰則を適用する。

17 の 9 (a) 両レフェリーが得点後に、得点に関して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（下記注を参照）。

(b) 両レフェリーが 1 つの違反に対して笛を吹いたとき、あるいはボールがコートから出たときに、どちらのチームがボールを所持するかについて両レフェリーの見解が異なった場合は、両レフェリーが協議した末に合意した判定を採用する（下記注を参照）。

この際には、必ずタイムアウトを取らなければならない。両レフェリーは協議を終えた後にはっきりと方向を示し、笛の合図によって競技を再開する（2 : 8f, 15 : 3b）。

【注】 両レフェリーは短時間でお互いに協議を行い、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 の 10 両レフェリーは得点、競技時間、試合の結果を観察、管理する。また、競技時間を管理する。計時の精度に疑いがある場合、レフェリーは協議して決定する（ただし、17 : 9 も参照）。

17 の 11 レフェリーはタイムキーパーとスコアラーの協力のもと、選手交代の管理をしなければならない（17 : 6, 18 : 1）。

17 の 12 レフェリーは、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。

追放（16 : 14）と競技規則 16 : 8 に該当する失格については、報告書を作成しなければならない。

17 の 13 レフェリーの実事観察や判断に基づく判定は、最終的なものである。競技規則に従っていない判定だけに対して、異議を申し立てることができる。競技中は、各「チーム責任者」だけがレフェリーに話しかける権利を有する。

17 の 14 レフェリーには競技を中断、または中止する権限がある。しかし、競技の中止を決定する前に、続行のためにあらゆることを試みなければならない。

第 18 条 タイムキーパー、スコアラー

18 の 1 原則としてタイムキーパーが、競技時間、タイムアウトを管理する。
必要が生じたとき、通常はタイムキーパー（および TD）が試合を中断しなければならない。

スコアラーが、得点、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イヤーの入場、参加資格のないプレイヤーの入場を管理する。

交代地域におけるプレイヤーやチーム役員の数、交代プレイヤーの出入場など、他の任務については協同して遂行する。

また、共同して選手の交代を管理してレフェリーに協力しなければならない（17：6， 17：11）。

上記の責務を果たすにあたり、タイムキーパーとスコアラーによる適切な競技の中断手順を示した競技規則解釈 8 も参照にすること。

【注】 IHF や大陸の大会、国内大会において、タイムキーパーとスコアラーの責務は、大会主催者によって決定される。

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

自動合図装置の付いた公示時計がない場合は、タイムキーパーが前後半や競技の終了時に終了合図を行う（2：9 を参照）。

プレイヤーが退場をしたとき、スコアラーはカードを上げて、プレイヤーとレフェリーにそれを確認しなければならない。カードの「1」はプレイヤーの最初の退場を示し、「2」は 2 回目の退場を示す。

ジェスチャー

| ジェスチャーの一覧および写真の見出し | ページ |
|--------------------------------------|-----|
| 1. アドバンテージ | 58 |
| 2. イリーガルドリブル (不正ドリブル) | 58 |
| 3. トラベリング, オーバータイム | 59 |
| 4. ホールディング, プッシング | 59 |
| 5. ハッキング | 60 |
| 6. オフェンシブファール (攻撃側の違反) | 60 |
| 7. スローイン (方向指示) | 61 |
| 8. ゴールキーパーズロー | 61 |
| 9. フリースロー (方向指示) | 62 |
| 10. 1 m の距離の確保 | 62 |
| 11. 1 得点 (1 点) | 63 |
| 11. 2 得点 (2 点) | 63 |
| 12. 退場 | 63 |
| 13. 失格 | 64 |
| 14. 追放 | 64 |
| 15. タイムアウト | 65 |
| 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 | 65 |
| 17. パッシブプレーの予告合図 | 66 |

ガイドライン

- 1 得点して（第 9 条， 14：4， 競技規則解釈 1 を参照）1 点または 2 点が加算与えられるときには， コートレフェリーは， 1 本指または 2 本指を示さなければならない。
2 点を与えるときには， 2 本指のジェスチャーに加えて、垂直にまっすぐ伸ばした腕を回すこと。
- 2 ジェスチャー12：レフェリーはルール違反があったことを示し， 違反をしたプレーヤーを指し示す。
- 3 レフェリーがレッドカードを挙げるのは， 直接の失格の場合である。
- 4 失格はスコアキーパーがレッドカードを挙げることによって認められる。
- 5 レフェリーは， フリースローまたはスローインを判定したとき， 次に行わなければならないスローの方向を， **直ちに**示さなければならない（ジェスチャー 7 または 9）。
その後， 適用する罰則を示すために， 適切なジェスチャーを必ず用いなければならない（ジェスチャー 12 ～ 14）。
- 6 ジェスチャー 11， 15， 16 は該当する場合に必ず用いる。
- 7 ジェスチャー 8， 10， 17 はレフェリーが必要と考えた場合に用いる。

1. アドバンテージ
(競技の続行)



2. ダブルドリブル
(不正ドリブル)



3. **トラベリング,
オーバータイム**



4. **ホールディング,
プッシング**



5. ハッキング



6. オフェンシブファール
(攻撃側の違反)



7. スローイン (方向指示)



8. ゴールキーパーパースロー



9. フリースロー (方向指示)

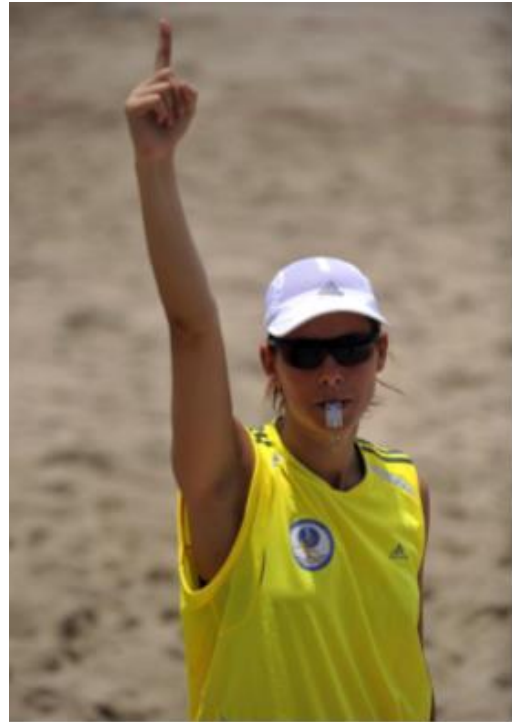


10. 1 m の距離の確保



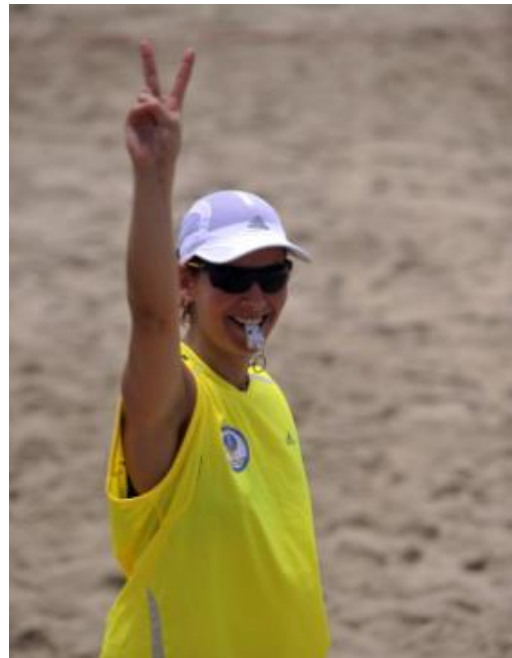
11. 1

得点 (1 点)

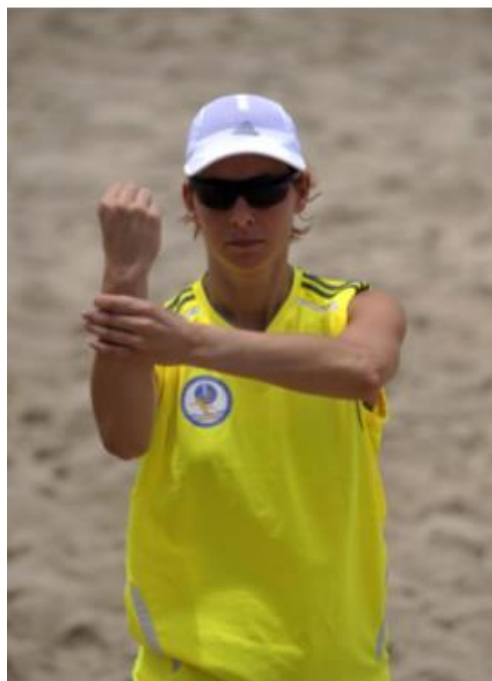


11. 2

得点 (2 点)



12. 退 場



13. 失 格
(レッドカード)



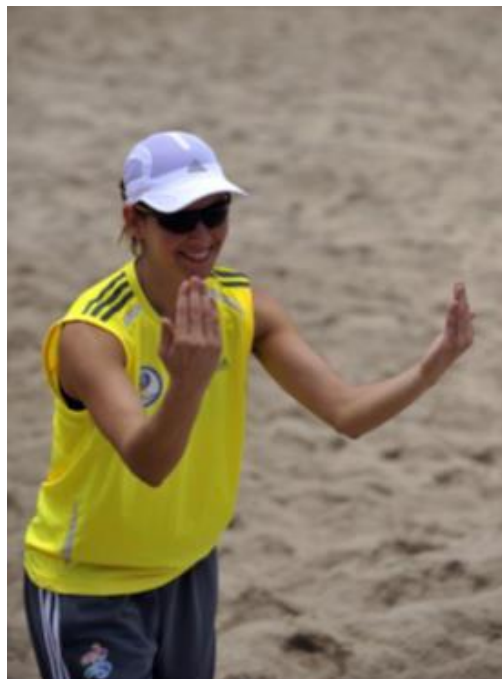
14. 追放



15. タイムアウト



16. タイムアウト中における
参加資格のある
2名のコートへの入場許可



17. パッシブプレーの予告合図



競技規則解釈

2016 年版



(公財) 日本ハンドボール協会

目 次

| | |
|--|----|
| 1. 得 点 (9) | 69 |
| 2. 特別な状況 | 70 |
| 3. 終了合図の後のフリースロー (2 : 10 ~ 12) | 71 |
| 4. パッシブプレー (7 : 10 ~ 11) | 73 |
| 5. スポーツマンシップに反する行為 (8 : 4, 16 : 1d, 16 : 6d) | 77 |
| 6. 著しくスポーツマンシップに反する行為 (8 : 6, 16 : 6e) | 78 |
| 7. 「明らかな得点チャンス」の定義 (14 : 1) | 79 |
| 8. タイムキーパーによる競技の中断 (18 : 1) | 79 |
| 9. シュートアウトと速攻 | 79 |

1. 得点(第9条)

得点の状況が次ぎに示すようなときは2点が与えられる。

空中に飛んでいる状態での得点(9:2を参照)。

【注】

- ・ ビーチハンドボールの精神と具体的な考え方が尊重されなければならない。
- ・ 「創造性に富んだゴール。または華々しいゴール」に2点が与えられる。
- ・ 高い技術水準のシュートで、基礎的な技術に基づく「1点のゴール」とは明らかに異なるときは「華々しいゴール」とする。
- ・ 目立った、印象的な最後のアクションが「創造性に富んだゴール」に結びつく。
- ・ もしゴールが明らかに相手プレーヤーを「冷やかす」のが目的であれば、スポーツマンシップに反する行為と考え、決して2点のゴールには結びつかない(フェアプレー)。

2. 特別な状況

外的な状況（風， 太陽の位置等）によって必要があれば， レフェリーは「シュートアウト」のために片方のゴールのみを使うと決めてもよい。

3. 終了合図の後のフリースロー (2:10 ~ 12)

競技時間の終了後にフリースローを行う権利のあるチームが、積極的に得点を狙う場面はそれほど多くない。それは、すでに試合の結果が明白であるか、あるいはフリースローを行う位置が相手のゴールからあまりにも離れすぎているからである。競技規則上、厳密にはそのフリースローを行う必要があるが、おおよそ正しい位置にいるプレイヤーがボールを単に地面に落とすか、レフェリーに手渡した場合、レフェリーはスローが行われたものと見なさなければならない。チームが明らかに得点を狙っている場合(たとえば機会が非常に小さなものであっても)この機会を認めると同時に、その状況が時間を浪費した、つまらない「舞台」に墮落しないようにしなければならない。これはフリースローを遅滞なく行えるよう、レフェリーが両チームのプレイヤーを確実に素早く正しい位置につかせなければならないことを意味する。

一人のプレイヤーのみがボールを持つように、スローを行うチームのプレイヤーは忠告され、監視されなければならない。もしプレイヤーが交代するためにコートから出たいのであれば、リスクがあることを理解した上でしなければならない。レフェリーは交代が正しい位置で行われるまで、スロー実施の合図を待つ義務はない。

チームの罰則に相当する他の違反に対しても、レフェリーは細心の注意を払わなければならない。防御側の執拗な接近に対しては、罰則を適用しなければならない(15:7, 16:1c, 16:2fを参照)。さらに、攻撃側プレイヤーもスローの規則にしばしば違反する。違反を伴った得点を一切認めないことが、非常に重要である。

4. パッシブプレー (7:10 ~ 11)

A 概要

パッシブプレーに関する規則の適用の目的は、魅力に欠ける戦法や意図的な遅延を競技から排除することにある。したがってレフェリーは、競技の初めから終わりまで一定の基準で、「消極的な戦法」を認識して判定しなければならない。

「消極的な戦法」は、攻撃側チームのあらゆる局面で起こる可能性がある。すなわち組立て局面や最終局面で、ボール運びのペースが落ちるときである。

「消極的な戦法」は、次のような状況で比較的起こりやすい。

- ・ 競技の終盤で、チームが僅少差でリードしているとき。
- ・ チームに退場者がいるとき。
- ・ 数的優位があるとき。特にディフェンス時。

予告合図の活用

特に、次のような状況で、レフェリーは予告合図を示さなければならない。

1 ゆっくりと交代したとき、あるいはボールの運びのペースを落としたとき

典型的な例としては、

- ・ プレーヤーがコート中央付近に立って、交代が完了するのを待っている。
- ・ プレーヤーが立ち止まりながらドリブルをしている。
- ・ 相手が積極的に防御していないにもかかわらず、ボールを自陣のコートへ戻す。
- ・ ゴールキーパースローや、そのほかのスローの実施を遅らせる。

2 すでに、組立て局面に入った後で、プレーヤーが遅れて交代したとき

典型的な例としては、

- ・ すべてのプレーヤーが、すでに攻撃隊形を整え、
- ・ 準備のパスプレーを行って、チームは組立て局面に入った。
- ・ このような段階になってようやく、チームがプレーヤーの交代をした。

【注】 自陣から速攻を仕掛けたチームが、相手陣に入ってからすぐに得点チャンスを作れなかった場合、その段階で速やかにプレーヤーが交代することは許される。

3 組立て局面の時間が長すぎる時

チームが狙いを定めた攻撃態勢に入る前に、組立て局面で準備のパスプレーを行うことを、原則として認めなければならない。

組立て局面が長すぎる典型的な例として、

- ・ チームの攻撃が、狙いを定めた攻撃活動に移行していない。

【注】 「狙いを定めた攻撃活動」とは、攻撃側チームが戦術的な方法を用いて、防御側に対して空間的に有利な状況を生み出せる形勢にあるときや、組立て局面よりも攻撃のペースを上げているときの状態を特に指す。

- ・ プレーヤーが立ち止まったまま、あるいはゴールから遠ざかりながら、パスを繰り返している。
- ・ 立ち止まったまま、ボールをドリブルしている。
- ・ 攻撃側プレーヤーが相手に対峙したときに、早々と引き下がる、レフェリーが競技を中断するのを待つ、あるいは防御側に対して空間的に有利な状況を作ろうとしない。
- ・ 積極的な防御活動により、防御側プレーヤーが、相手の自由なボール運びや走行を封じて、攻撃側のペースを上げさせないようにしている（プレスディフェンス）。
- ・ 組立て局面から最終局面にかけて、明らかに攻撃側チームのペースが上がらない状況がある。

4 予告合図のあと

レフェリーは予告合図を出した後、レフェリーは最低でも 5 秒の組立て局面を許すべきである（若年層や競技レベルの低いチームはもっと長い時間を許すべきである）。

もし組立て局面のあとに、明らかに攻撃側チームのペースが上がらなかつたり、狙いを定めた攻撃が認められなかつたりしたら、攻撃側チームにパッシブプレーの違反を判定する。

【注】 攻撃側チームがシュートチャンスを得て前に移動している最中や、まさにシュートをしようとしているときに、レフェリーはパッシブプレーの判定をしてはならない。

予告合図の方法

（コートレフェリーまたはゴールレフェリーのどちらかの）レフェリーが、パッシブプレーの発生を察知したときは、ボールを所持しているチームが得点をねらうための位置についていないことを知らせるために、片腕をあげる（ジェスチャー 17）。他方のレフェリーも予告合図を出さなければならない（レフェリーはベンチ側の腕を上げるべきである）。

狙いを定めた攻撃を認知できない場合、一方のレフェリーがパッシブプレーの違反を判定し、相手チームにフリースローを与える。

ボールを所持して攻撃が始まってから、得点を取るか、ボールの所持を失って攻撃が終わるまでの間に予告合図は一度しか出されない。

しかし、予告合図が出された後、最初の競技の中断のときには、レフェリーはゲームの再開前に確認のために再度、予告合図を示すべきである。

もし攻撃側チームに予告合図が出された後、攻撃側チームがチームタイムアウトを請求したら、予告合図が継続していることを強調するために、レフェリーは再度、予告合図を示すべきである。

5. スポーツマンシップに反する行為 (8 : 4, 16 : 1d, 16 : 6b)

スポーツマンシップに反する行為は以下のようなものがある

- (a) 6 m スローをしている選手に叫ぶ
- (b) 競技の中断中に、相手チームに与えられたスローをすぐに実施できないようにするために、ボールを蹴り飛ばす。
- (c) 相手チームや自分のチームメイトを言葉で侮辱する。
- (d) ボールがサイドラインを出たとき、選手やチーム役員がそのボールを（相手チームの選手がプレーできるように）ボールを渡さない。
- (e) 各種スローの実施を遅らせる。
- (f) 相手のユニホームをつかむ。
- (g) 相手チームに 6 m が与えられたときに、ゴールキーパーが相手にボールを渡さない。
- (h) コートプレーヤーが、足の膝より下の部分で、繰り返しシュートをブロックする。
- (i) ディフェンスプレーヤーが、繰り返しゴールエリアに侵入する。
- (j) 相手がケガをするような（不適切な）影響を与えようとする。

6. 著しくスポーツマンシップに反する行為 (8 : 6, 16 : 6e)

著しくスポーツマンシップに反する行為には以下のようなものがある

- (a) 他者（レフェリー、タイムキーパー、スコアラー、TD、チーム役員、プレーヤー、観客など）に対して侮辱する行為（言葉や表情、ジェスチャーや身体接触などによる）。
- (b) レフェリーの判定の後、ボールを遠くへ投げたり、押したりする。その結果、ボールがとても遠くへ行ってしまう、その行為が単なるスポーツマンシップに反する行為とは考えられないとき。
- (c) ゴールキーパーが相手に与えられた 6 m スローに、消極的な態度（6 m スローを止めようとしな）を露わにしたとき。
- (d) 違反された後の報復行為（反射的に殴り返す）
- (e) 試合中に、止まっている相手に故意にボールを投げつける行為。暴力行為とみなされなければならない場合は除く。

7. 「明らかな得点チャンス」の定義（14：1）

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

- (a) 相手のゴールエリアライン付近で、ボールと身体をコントロールしたプレーヤーが、正当な方法では相手の誰もシュートを阻止できない状態で、シュートのチャンスを得たとき。
- (b) ボールと身体をコントロールしたプレーヤーが、ゴールキーパーに向かって独走して（あるいは、ドリブルをしながら独走して）逆襲に転じている状態で、相手のコートプレーヤーは誰も正面から逆襲を阻止できないとき。
- (c) 攻撃側がまだボールを得ていないが、すぐにボールを受け取ることができる状態で、防御側は正当な方法では攻撃側ボールを受け取ることができないときも、上記（a）と（b）に相当する。
- (c) ゴールキーパーがゴールエリアを離れていて、そこでボールと身体をコントロールした相手が無人のゴールにボールを投げるといふ、誰にも阻止できない明らかなチャンスを得たとき（これには、もしボールも投げようとしているプレーヤーとゴールの間に、防御側プレーヤーがいたら、レフェリーはそれらのプレーヤーが違反をせずに、阻止する可能性も考慮しなければならない）。

8. タイムキーパーによる競技の中断 (18:1)

もしタイムキーパーが不正交代や不正入場 (4:4, 4:6, 4:13 ~ 14) により競技を中断したとき、通常は違反のあった場所から相手チームのフリースローで競技を再開する。しかし、もし競技の中断時、ボールが相手チームにとって好ましい場所にあったならば、その場所からフリースローで再開する (13:8 の第 3, 4 段落を参照)。

このような違反があったとき、タイムキーパーは競技規則 13:2, 14:2 にあるような、一般的「アドバンテージルール」を考慮しないで直ちに競技を中断する。このような中断の際、防御側チームの違反によって明らかな得点チャンスが妨害されたときには、競技規則 14:1a により、6 m スローを与える。

レフェリーに報告すべきその他の違反があったときは、タイムキーパーは次の中断まで待つべきである。

タイムキーパーが競技を中断したが、ボールの所持が変わらないときは、中断した時にボールを所持していたチームのフリースローで再開する。しかし、防御側チームの違反による (早まった) 競技の中断によって相手チームの明らかな得点チャンスが不当に妨害されたとレフェリーが判断したときには、14:1b と同じように相手チームに 6 m スローを与える。原則として、タイムキーパーやスコアラーによって監視され報告された違反 (4:4, 4:6, 4:13, 4:14 を除く) は、個人の罰則にはならない。

攻撃側チームが明らかな得点チャンスのあるとき、レフェリーや TD (IHF や大陸連盟、各国の協会から派遣された) が防御側チームのプレーヤーや役員に口頭注意や警告とするような違反により競技を中断したときも、上記の第 2 段落に示し、競技規則 14:1a にあたるように 6 m スローを判定する。

9. シュートアウトと速攻

シュートアウトや速攻の際， 防御側のゴールキーパーやコートプレイヤーが， 攻撃側プレイヤーの進路を阻もうとして， 身体接触を起こしたとき， 6 m スローと退場， または失格の両方を判定する。

防御側のゴールキーパーやコートプレイヤーは， このような行動に常に責任を持つ。

交代地域規定



2016 年版



(公財) 日本ハンドボール協会

1. 各チームは、コートプレーヤーのための 15 m の長さで、3 m 幅の交代地域を持つ。これらは、サイドライン外の両側に設置される (1:7)。
2. 交代地域には、いかなる物も置いてはならない。
3. 記録用紙に記載されているプレーヤーとチーム役員だけが、交代地域に入ることができる (4:2, 4:6)。
4. 両チームは、それぞれのサイドにある自チームの交代地域にいること (1:7, 2:1)。
5. 交代地域にいるチーム役員は、スポーツウェアを着用していなければならない。
6. 通訳が必要な場合は、交代地域の後方に席を設ける。
7. 競技の開始前から競技中を通じて、タイムキーパーとスコアラーは交代地域の状況を監視してレフェリーを補佐する。

競技の開始前に交代地域について規則違反があれば、それを正すまで競技を開始してはならない。競技中にこのような規則違反が生じた場合、その問題を解決するまで、次の中断の後に競技を再開してはならない。
8. a) 競技規則の骨子となるフェアプレーとスポーツマンシップの精神に則り、チーム役員は競技中も自チームを指揮し、管理する権限と責任を持つ。原則として、チーム役員は交代地域で座っているか、ひざまずいていなければならない。しかし、特に次のような目的の場合に、チーム役員の 1 名は、交代地域内を行き来することが許される。
 - ・ プレーヤーの交代を管理するため。
 - ・ コート内や交代地域内にいるプレーヤーに戦術的なアドバイスをするため。
 - ・ 治療のため。
 - ・ チームタイムアウトを請求するため。
 - ・ タイムキーパーやスコアラーと話し合う等の特別な場合は、「チーム責任者」のみに限られる (4:6)。

いかなる時にも、行き来が許されるチーム役員は各チーム 1 名のみである。さらにそのチーム役員は、上記の「1」に定義されている、交代地域の範囲を守らなければならない。

同じように、チーム役員はタイムキーパーやスコアラーの視界を遮らないようにしなければならない。

- b) 原則として、交代地域にいるプレーヤーは座っているか、ひざまずいていなければならない。しかし、すぐにコートに入ろうとしているプレーヤーは、規則に違反していない限り、交代地域内を行き来することが許される。
- c) 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 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。
 - ・ 競技に影響を与えるために, 交代地域を離れること
 - ・ ウォーミングアップをしながら, サイドラインに沿って立ったり, 動いたりすること。
9. 交代地域規定に違反したとき, 競技規則 16:1d, 16:2c ~ d, あるいは 16:6b, 16:6e, 16:6h により, レフェリーは罰則を適用しなければならない(口頭注意・退場・失格)。
10. レフェリーが交代地域内での違反に気付かなかったとき, タイムキーパーやスコアラーが, 次の競技の中断時にレフェリーに知らせる。
11. 試合を管理する TD (IHF や大陸連盟, 各国の協会から派遣された) は, 事実観察に基づいてレフェリーが判断した場合を除いて, 起こる可能性がある規則違反や交代地域規定の違反について, 次の競技の中断時にレフェリーに知らせることが許されている。
- このとき, 競技の状況に相応しいスローで競技を再開する。
- しかし, 片方のチームの違反により TD が競技をすぐに中断したら, 相手チームのボールで競技を再開する(フリースロー, 明らかな得点チャンスがあった場合は 6 m スロー)。
- 違反をしたプレーヤーやチーム役員は, レフェリーによって罰則を与えられる。その詳細については, 記録用紙に記載される。
- レフェリーが交代地域規定の違反に気付いた後も, 違反について何もしないときは, IHF (または大陸連盟, 各国の協会) から派遣された TD は, 適切な機関(裁定委員会など)に報告書を提出しなければならない。提出された機関は, 交代地域内での出来事やレフェリーの態度についての議決を行う。

選手のユニホームに
関する規定 2016年版



(公財) 日本ハンドボール協会

大会運営者はテクニカルミーティングや大会期間中、選手のユニホームをチェックしなければならない。

男性用、女性用ユニホームは両方とも、以下に示す基準に合致していなければならない。オリンピック憲章により、ユニホームに宗教、政治、人種に関するメッセージを載せることは厳に禁じられている。

I. 男性用タンクトップ／女性用トップス

男性用タンクトップや女性用トップスは、以下に示す図と一致していなければならない。男性用タンクトップはぴったりとしたノースリーブで、必要なブランド名のスペースに配慮していなければならない。女性用トップスは胴の部分が露出して背中側の袖ぐりが深く中心側に切り込んであるもので、必要なブランド名のスペースに配慮したぴったりとしたものでなければならない。タンクトップの下に T シャツを着ることは許されない。

色

男性用タンクトップや女性用トップスは、砂浜でも色が反映し、着ることができるような明るい色（赤、青、黄、緑、橙、白など）とする。

ブランド名

- ・ 主催者／スポンサーのロゴ

主催者やスポンサーのロゴは、男性用タンクトップと女性用トップスの前と後ろにプリントすることができる。

- ・ 製造元のロゴ

製造元のロゴは男性用タンクトップ、女性用トップスともに、20 cm² を超えない範囲で全面にプリントする。

選手の番号

選手の番号は、男性用タンクトップは約 12 × 10 cm、女性用トップスは約 8 × 6 cm の大きさで、前後両面に配置されなければならない。文字の色は、ユニホームの色と互いに異なる色にしなければならない（暗い色のユニホームには明るい色の文字、明るい色のユニホームには暗い色の文字にするなど）。

II. 男性用短パンツ／女性用ビキニパンツ

チーム全員は同一の男性用短パンツ，女性用ビキニパンツを着用しなければならない。男子選手は，以下の表の通りの短パンツを着用しなければならない。選手の短パンツは（たるみすぎていなければ）長くても構わない。しかし，**膝上 10 cm 以上とすること**。女子選手は，以下の表の通りのぴったりとした脚の付け根に向かって切り込んだ形のビキニパンツを着用しなければならない。ビキニパンツの側面の生地幅は**最大 10 cm とする**。

スポンサー（製造業者も含む）ロゴの表示については，男性用短パンツと女性用ビキニパンツ（またはワンピースタイプの水着）のどこにでも，どれくらいの大きさでも構わない。

男性用短パンツと女性用ビキニパンツに表示するスポンサーの数に制限はない。選手は短パンツやビキニパンツに，それぞれの名前かニックネームを付けなければならない。

各チームの役員は大会前のテクニカルミーティングで承認を受けるために，ユニホーム（男性用，女性用の上下ともに，またはワンピースタイプの水着）を提出しなければならない。

チーム役員のタンクトップの下に，T シャツを着ることは許されない。

気温が低いとき

厳しい気候のとき，選手はぴったりとしたシャツと，ぴったりとした長いパンツ（膝までではなく，足首まで長いもの）の使用が許可される。これらは大きさと場所に関わらず，次に示す短パンツ，ビキニパンツのマーケティングのルールと同じでなければならない。大会運営者は，特別ユニホーム着用の要請があれば，公式の医療担当者と相談し，着用許可をするかの最終決定をする責任がある。

気温が低いとき用のユニホームは，半袖か長袖のぴったりとしたシャツと，ぴったりとした長いパンツで構成される。これは身体にぴったりとフィットし，同一チーム内で形，長さ，色が合致していなければならない。

上記に示されている規定によると，気温が低いとき用の男性用タンクトップ，女性用トップスともにスポンサーのロゴを表示できる。男子選手（一番外側に短パンツをはいている），女子選手（一番外側にビキニパンツをはいていない）ともに，それぞれのパンツにスポンサーのロゴを表示できる。

男性用ユニホーム

男性用ユニホーム
(青/白)



男性用ユニホーム白/青)
前面



男性用ユニホーム (橙/白)
前面



男性用ユニホーム (緑/白)
前面



背面



前面

男性用ユニホーム
(赤/白)

女性用ユニホーム

女性用ユニホーム
(赤/黄)



前面

男性用ユニホーム
(桃/白)



前面

男性用ユニホーム
(橙/白)

女性用ユニホーム
(黄/青)



国名 4x6cm

8x6cm

製造業者ロゴ
最大 20 cm

スポンサーロゴ
2x8cm

主催者/スポンサー

主催者/スポンサー
30 cm



スポンサー

ピキニ
最大 10cm

製造業者ロゴ

前面

男性用ユニホーム
(水/白)



前面

男性用ユニホーム
(緑/赤)



背面

砂浜および照明に
関する規定 2016年版



(公財) 日本ハンドボール協会

ビーチハンドボールに必要な砂の質

砂の選定は、コート設営の中で最も重要な要素である。砂は粗すぎないようにふるいにかけ、石や危険な小片を取り除く。細かすぎると埃を起す原因にもなり、皮膚にくっついてしまう。

使われる砂に関する詳細を以下に示す

- ・ 洗う : 砂は踏み固まるのを防ぐために 2 回洗い、粘土質を取り除く。
- ・ 粒の大きさ : 砂の粒の大きさは、適切な排水ができ最大限の安全が確保できるよう 0.5 ~ 1 mm とする。
- ・ 粒の形 : 排水ができ踏み固まらないように、やや角のある形とする。
- ・ 色 : 光から吸収する熱を最小に抑えるために、黄褐色とする。
- ・ 構成 : どのような天気でも安定し、酸性雨の影響を受けないように花崗岩（石灰岩ではない）とする。

ビーチハンドボールに必要な照明

夜の大会の場合は、最低でも 1,000 ~ 1,500 ルクスの人口の照明を、コートから 1 m 上方に取り付けることができる。人口の照明は影の影響を減らすために、（テレビ中継の要請などに応じて）昼の大会でも使用することができる。

用語解説

| | |
|----------|---|
| カウンター攻撃 | 反撃すること |
| 創造力のある | オリジナリティがあり、表現力豊かで想像力に富んでいる状態のこと |
| フェアプレー | ルールとの一致、スポーツの特性であり、スポーツのエチケットや精神のこと |
| ゴールデンゴール | 最初に得点したチームを勝者とするルール |
| 飛行中の | 空中に飛んでいる状態 |
| オウンゴール | プレーヤーが自身のチームのゴールに得点すること |
| シュートアウト | 同点の際、各チームから同数のプレーヤーがゴールキーパーのいる相手チームのゴールに、交互にシュートをすることで、決着をつける方法 |
| トラベリング | ドリブルせずに、多すぎる歩数を使う違反 |
| ターンオーバー | あらゆる方法（パスカット、シュートミス、ルール違反など）で相手チームのボールの所有権が移ること |