

# レフェリーハンドブック



2014



公益財団法人 日本ハンドボール協会

# 目次



序文	1
ハンドボールの概念	2
【平成 26 年度審判員の目標】	4
「平成 26 年度審判員の目標」の補足説明	5
審判員の倫理綱領	9
第 1 章 レフェリーに関する事項	10
第 1 項 基本的事項	10
1 基本的事項	10
2 競技規則第 17 条 レフェリー	10
3 コンディションの調整	11
4 競技会場への到着	11
5 レフェリーの持ち物・服装	12
6 競技開始前の点検	12
7 レフェリーの準備運動	13
8 コイントス	13
9 試合前の役割	13
10 ハーフタイム時の役割	14
11 競技後の役割	14
12 ジェスチャーの解説	15
13 競技用語の解説	16
第 2 項 レフェリングの基礎	20
1 競技規則に基づいたレフェリング	20
2 競技中の役割	20
3 プレーの観察・アドバンテージ	21
4 プレーの中断	24
5 役割分担・位置取り	27
6 コートレフェリーの役割	28
7 ゴールレフェリーの役割	29
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	29
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	31
10 ゴールイン後の役割	33

11	コートレフェリーとゴールレフェリーの交代	34
12	レフェリーの走法	36
13	プレー観察のガイドライン	40
<b>第 3 項</b>	<b>正しい防御動作の評価と役割分担</b>	41
1	ポジションの名称	41
2	6 - 0 防御	42
3	5 - 1 防御	43
4	3 - 2 - 1 防御	44
5	1 - 5 防御	46
6	3 - 3 防御	46
7	5 - 0 + 1 防御	47
8	4 - 0 + 2 防御	47
9	マンツーマン 防御	48
<b>第 4 項</b>	<b>レフェリーに必要な身体能力とトレーニング</b>	48
1	持久力	48
2	スピードに対応した走法	50
3	筋力	53
4	ストレッチング	54
<b>第 2 章</b>	<b>競技規則条文の解説</b>	55
<b>第 1 項</b>	<b>競技規則第 7 条 ボールの扱い方、パッシブプレー</b>	55
<b>第 2 項</b>	<b>競技規則第 8 条 違反、スポーツマンシップに反する行為</b>	
	<b>競技規則第 16 条 罰則</b>	64
<b>第 3 項</b>	<b>各種スローの実施に関するガイドライン</b>	88
1	競技規則第 15 条 スローの実施に関する一般的な指示 (スローオフ、スローイン、ゴールキーパーズスロー、フリースロー、7m スロー)	88
2	スローオフ	94
3	スローイン	101
4	ゴールキーパーズスロー	104
5	フリースロー	106
6	明らかな得点のチャンスと 7m スロー	119
<b>第 3 章</b>	<b>競技運営に関する事項</b>	130
<b>第 1 項</b>	<b>タイムキーパー・スコアラー</b>	130
1	競技規則第 18 条 タイムキーパー、スコアラー	130
<b>第 2 項</b>	<b>タイムキーパーとスコアラーの役割</b>	132
1	タイムキーパーの役割	132
2	スコアラーの役割	132
3	タイムキーパーとスコアラーの共同作業	132

4	TD の権限	133
5	タイムキーパーとスコアラーの権限	133
6	競技前の業務	133
7	競技中の業務	134
8	交代地域の管理	135
9	チームタイムアウト	136
10	競技後の業務	137
<b>第 4 章 公認審判員規程および審判事務に関する諸連絡</b>		139
<b>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</b>		139
<b>第 2 項 審査指導員会通達</b>		143



## 序 文

平成 26 年度（公財）日本ハンドボール協会「事業計画書」には、次のように記載されている。

**審判：強化と審判は目的を達成するための両輪です。レフェリー技術の国際基準を踏まえた向上は必達です。国際レフェリーと国内レフェリーが同じ国際基準の上に立ったジャッジを行うための指導・育成方針を構築し、徹底する為の活動を行います。**

このように、レフェリー技術の向上が日本のハンドボールの競技力向上につながることは言うまでもない。

2010 年 7 月 1 日の国際ハンドボール連盟による競技規則変更、2011・2012 年の改定という国際的な流れを受け、『競技規則』（2010 年版）、『競技規則問題』（2011 年版）刊行を経て、このたび『レフェリーハンドブック』（2014 年版）を刊行する運びとなった。

本書の内容は、これまでの『競技規則必携』にある競技規則変更や条文の解説にとどまらず、レフェリーの技術やトレーニング方法についても、国際的な情報を基に、レフェリーにとってより利用しやすく編集している。名称も『レフェリーハンドブック』とし、国内レフェリーの技術を国際基準へと向上させることを目指した。第 3・4 章ではレフェリーに直接関係する「競技運営に関する事項」、第 4 章では平成 26 年度より改訂される「公認審判員規程」について記載している。レフェリーのみならずトレーナー諸氏においても、本書を紐解き、競技規則をより深く理解することで、ハンドボール競技の発展の一助となるよう期待している。

これを第 1 版とし、今後国際ハンドボール連盟からの通達や新たな国際情報に合わせて随時差し替えができるよう、PDF 版にして（公財）日本ハンドボール協会のホームページ上に掲載した。なお、本書においては協会の事業計画の中にある「国際基準」を踏まえ、用語の一部を変更している。

（ダブルドリブル → イリーガルドリブル、チャージング → オフェンシブファール、  
サイドプレーヤー → ウィングプレーヤー、ポストプレーヤー → ピボットプレーヤー 等）

平成 26 年 4 月 1 日  
（公財）日本ハンドボール協会  
競技本部長 江成元伸  
審判部長 藤井俊朗

## 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。

## 【平成 26 年度審判員の目標】

(公財) 日本ハンドボール協会審判部

### 1. 相手に対する動作の権利の保障（競技規則 8:1、8:2）

- ① 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は許されている。
- ② 攻撃側・防御側プレーヤーともに相手の進路を胴体で阻む行為は許されている。
- ③ 正しい防御動作をしているプレーヤー陣の中に攻撃側プレーヤーが攻め込むプレーにおいて、不用意に防御側の違反としない（プレーの評価）。

### 2. アドバンテージ・ルール（競技規則 13:2、14:2）の遵守

- ① アドバンテージはハンドボールの醍醐味である。競技レベルによる差異はあるが、「競技を早まって中断しないように」という条文の言葉を忘れない。ただし、防御側の違反により攻撃を継続できない場合は、直ちに競技を中断する。
- ② 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も同様である。
- ③ 危険なプレーに対する罰則の付加を忘れてはならない。

### 3. レフェリーの動きと位置取り

- ① 競技の序盤に両チームに対して判定の基準を理解させるよう努める（笛の音、適切な観察位置への移動、大きなジェスチャー、口頭での指示）。
- ② 試合展開が速くなり、防御隊形も大きく変化している。これらに対応すべく任務を分担する。
- ③ 両レフェリーは、コート上で正しい位置を選択し速やかにその状況に対応する。ジェスチャーなどでプレーヤーとコンタクトを取ることで、プレーヤーを観察していることを知らせる。
- ④ ボールに対してだけでなく、その周辺や全体の事象にも注意を払う。得点後に移動する際も、プレーヤーとボールから目を離してはならない。

### 研究課題

1. 観客を魅了するスピーディかつクリーンなハンドボールを目指し、罰則を的確に適用する。とくに、ベンチ管理は毅然とした態度で行う。
2. 競技規則第 8 条の「許される行為」と「許されない行為」を正しく判定する。
3. ハンドボール競技の発展を阻害するようなシミュレーションプレーを排除する。



## 「平成 26 年度審判員の目標」の補足説明

### 1. 相手に対する動作の権利の保障（競技規則 8 : 1、8 : 2）について

攻撃側の違反を見逃すと、結果的に防御側の違反行為と判定してしまう。

#### ○ 攻撃側の違反/タイミングの判断基準

- (1) 防御側プレイヤーは相手に先んじて、つまり直後に身体接触が起こる場所に、先に位置を取らなければならない。
- (2) 防御側プレイヤーが、横方向に動いていることもあり得る。
- (3) 相手に正対した動き（接触する前に、攻撃側プレイヤーの正面に位置を取らなければならない）。
- (4) 防御側プレイヤー同士の隙間が閉じられている。



防御側プレイヤーはまだ位置をとっておらず、隙間は閉じられていない！

防御側プレイヤーが先に位置をとっており、明らかに隙間は閉じられている！

隙間は閉じられているのか？

それとも閉じられていないか??

○ 攻撃側の違反行為の典型

- (1) 正しくないブロック。
- (2) 防御側プレイヤーに対して肩を入れながら向かっていく。
- (3) フェイント動作中に防御側プレイヤーを押ししたり、抱えたりする。
- (4) 腕や手を用いて進路を広げる。
- (5) 防御側プレイヤーに向かって膝を出しながらジャンプする。
- (6) 利き腕の逆側にフェイントをした後、横への動きが不十分なとき（防御側プレイヤーと接触）。
- (7) 走って、あるいはジャンプして相手にぶつかる。
- (8) パスした後に防御側プレイヤーにぶつかる。



利き腕ではない 腕/手 が  
どのような動きをしている  
か？

罰則を誘発させるために防  
御側プレイヤーを巻き込む  
行為を観察する。

腕や手を用いて防御側プレ  
ーヤーを押しつけようとする  
すべての動作は、攻撃側  
の違反となる。触れただけ  
では十分ではなく、その影  
響まで見極めなければなら  
ない！！

1 対 1 の攻防で、攻撃側プレイヤーの  
行動を観察すること。得点することだけ  
ではなく、多くの場合は防御側プレー  
ヤーに対する段階的罰則を誘発させるこ  
とを狙っている点も重要である。

## 2. アドバンテージ・ルール（競技規則 13 : 2、14 : 2）の遵守について

アドバンテージ・ルールを遵守することは大切であるが、危険なプレーに対する罰則の不可を忘れてはならない。

競技開始直後であっても、即座に 2 分間退場は必要である。

○ 即座に 2 分間退場とするべき違反行為 … 相手に対する危険性を軽視した違反行為

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



喉、首、顔面、頭部に対する攻撃にイエローカードは必要ない。即座に 2 分間退場、もしくはそれ以上。

競技の直後から、競技規則 8 : 4~8 : 6 を適用することもある。  
速攻等、高速で走っているプレイヤーを押す ⇒ 即座に 2 分間退場。  
ジャンプ中のプレイヤーを押す ⇒ 即座に 2 分間退場。  
競技規則にある「判断基準」を正しく適用する。

### 3. レフェリーの動きと位置取りについて

レフェリーは最新の防御システムに対して、柔軟に対応しなければならない。

最近の防御システムは特に柔軟になってきた。多くのチームが一試合の中で得点に応じて、また、プレーの発展のために何回も防御システムを変化させる。何よりもまず、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、基本ポジションに留まっていはいけない。最近の個人的な防御活動は、大変柔軟であり、アタッカーを自陣コートへ追いやろうとする。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。

6 - 0 防御、5 - 1 防御、3 - 2 - 1 防御、1 - 5 防御、3 - 3 防御、  
5 - 0 + 1 防御、4 - 0 + 2 防御、マンツーマン防御 ……、  
それぞれの防御システムに対して、レフェリーは互いにコンタクト  
を取り、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  
割分担を柔軟に変えていかなければならない。

## 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。

## 第 1 章 レフェリーに関する事項

### 第 1 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 競技規則第 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（競技規則第 1 条、3：1）。

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レフェリーは確認する。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、さらに両チームの「チーム責任者」がいて、どの人なのかを確認する。規則に適合しないものは、すべて正さなければならない（4：1～2、4：7～9）。

- 17 の 4 一方のレフェリーが、もう 1 名のレフェリーと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（例えばチームキャプテン）の立ち会いのもとにコイントス（10：1）を行う。

- 17 の 5 原則として、同じ 2 名のレフェリーで競技を管理する。

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、競技規則 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ひとりで競技を続行させる。

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

17 の 6 両レフェリーが 1 つの違反に対して笛を吹き、どちらのチームの違反としなければならないかについては一致しているが、罰則の重さについて見解が異なる場合には、重い方の罰則を適用する。

17 の 7 両レフェリーが 1 つの違反に対して笛を吹いたとき、あるいはボールがコートから出たときに、どちらのチームがボールを所持するかについて両レフェリーの見解が異なった場合は、両レフェリーが協議した末に合意した判定を採用する。どうしても合意に達することができないときは、コートレフェリーの見解を優先する。

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(2:8d、15:5)。

17 の 8 両レフェリーは得点を管理する。また、警告、退場、失格を記録する。

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

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

17 の 10 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。

競技規則 8:6 や 8:10 に該当する失格については、報告書を作成しなければならない。

17 の 11 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。

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 12 レフェリーには競技を中断、または中止する権限がある。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。

17 の 13 黒色のユニホームは、本来レフェリーのためのものである。

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

### 3 コンディションの調整

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

### 4 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。

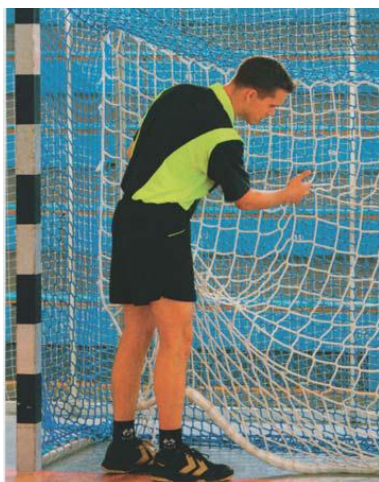
## 5 レフェリーの持ち物・服装

2名のレフェリー（ペア）は、1つのチームであることを念頭に置かなければならない。すなわち、レフェリーウェア（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。レフェリーウェアについては、（公財）日本ハンドボール協会公認のレフェリーウェアを着用することを推奨する。笛（黒色が望ましい）、イエローカード、レッドカード、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、（公財）日本ハンドボール協会の制定した服装（ブレザーあるいは夏季用シャツ）で出席しなければならない。ブロック大会や地方大会に際しても、これを着用することを原則とする。

## 6 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証されている状態を確認して、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。
- プレーヤーが危険な装飾品を身につ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。

## 7 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、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。

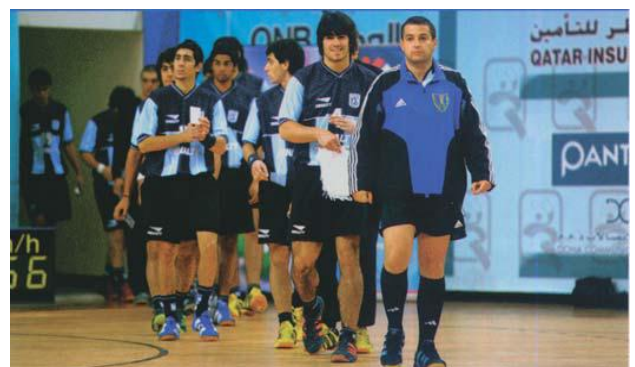
自身の装備を点検した後、両チームと同様にウォームアップを行わなければならない。できればレフェリーは、チームと同じ時間にサイドライン沿いにウォームアップするのがよい。競

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。

## 8 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。

## 9 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イヤーの最終チェックをした後に、試合開始に備え、コート上のプレイ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、スコアラーと手短かにアイコンタクトをする（すべての人が準備できたら腕をあげる）。コートレフェリーは競技開始の笛を吹くと同時に、会場の時計も動いたことを確認する。

## 10 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、レフェリーと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。

## 11 競技後の役割



コートから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

- ハーフタイム時の得点を含めた総得点を記入する。
- 特別な事項はすべて記入する。
  - －懲戒処分
  - －規定にある場合、観客数（IHF、EHF および国際リーグでは必須）
  - －チームタイムアウトが取られた時間

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

## 12 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（ダブルドリブル）
  - どちらのチームがボールを所持するかについて方向を指示した後、前方に両腕を伸ばして上下に振る。
3. オーバーステップ、オーバータイム
  - どちらのチームがボールを所持するかについて方向を指示した後、身体の前で両腕を回転させる。
4. ホールディング、プッシング
  - どちらのチームがボールを所持するかについて方向を指示した後、身体の前で両肘を張って両拳を突き合わせる。
5. ハッキング
  - どちらのチームがボールを所持するかについて方向を指示した後、前方に伸ばした片腕の手首を他方の手でたたく。
6. オフェンシブファール（チャージング）
  - 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、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. 3 m 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. 警告（イエローカード）、失格（レッドカード）
  - 片手にカードを持ち、その腕をまっすぐ上

方に伸ばす。他方の腕は前方に伸ばして、対象となるプレーヤーまたはチーム役員を指す。

#### 1 4. 退場 (2 分間)

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

#### 1 5. 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。

#### 1 6. 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。

#### 1 7. 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。

## 13 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 5 cm)。

#### 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

両サイドラインの中点を結ぶライン (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ENSE

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ENSIVBファール (チャージング)

相手 (防御側プレーヤー) に対する攻撃側プレーヤーの違反を指す。

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

## 各種スロー

### スロアー

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

## スローオフ

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

## スローイン

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

## ゴールキーパーズスロー

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

## フリースロー

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

てスローを行う。加えて、違反がなくても競技が中断した場合に、競技の再開方法としてフリースローを用いる。

#### 7m スロー

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

## 罰 則

### 警 告

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

### 退 場

相手に対する違反やスポーツマンシップに反する行為を繰り返した場合や、不正交代・不正入場の場合などに与えられる罰則を指す。コート上のプレーヤーがこのような違反をした場合には 2 分間出場停止となり、交代地域で着席して待機し、その間チームは代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

アウト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で行う。

## ゴール

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

## ゴールイン

攻撃側プレ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 2 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)

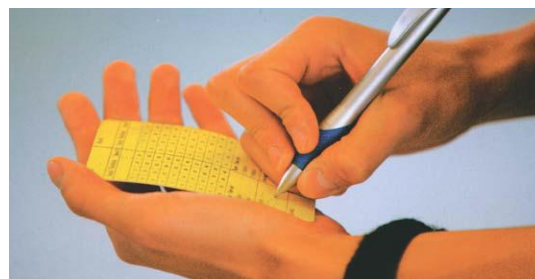
競技規則 17:5 において、レフェリーは競技が競技規則に沿って行われるよう安全を確保する責務があることを全般的に記している。

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。)

## 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、後ろから素早く押したが、アタッカーはバランスを取り戻し、ボールをコントロールし、ゴール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）。
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

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きのに要する 0.1 秒が、笛を簡単に吹きすぎることで、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してはいけない。

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。

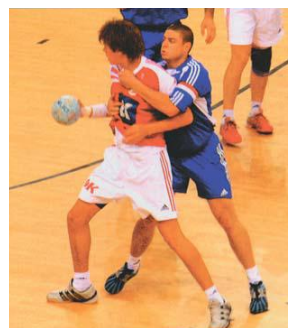
- 早すぎる笛によって、ゴールへの有効なシュートを妨げてはならない。
- 必要ならば、罰則の事象はさかのぼること

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。



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。

## 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

### 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、プレーを中断するべきか否か、いつそうするべきかを選択しなければならない。

これは、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・ деле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、強く推奨される場合はいつか？**

- 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、ゴールキーパーズロー、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、ゴールキーパーズ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ズ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ズロー時に、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）を示さなければならない。
- プレーヤーが罰せられたら（退場、失格）、該当プレーヤーがコートを出るまでプレーを再開することはできない。

その他、プレーを中断することに関して要求された方法は、同じである。

## 見解の相違をどうやって防ぐか

レフェリーの見解が合意に達しなかったら、誰が決断を下すのか？

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

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

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

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

## 要約

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

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

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

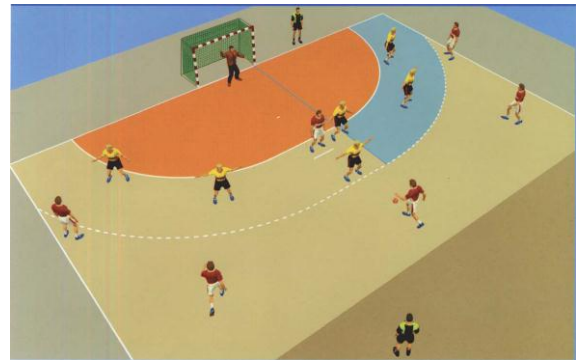
となった。

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、上図に示された薄黄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（上図水色の線）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イヤーは、防御と攻防を始める。

ピポット（ポスト）プレイヤーによるブロックは攻撃戦術の重要な要素であり、このような状況下で、防御側も攻撃側も反則を犯す。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、バックコートプレイヤーの後方に、アウターゴールラインの後ろに位置するゴールレフェリーと対角線上に位置を取る。コートレフェリーは積極的な防御に対して、位置を変化させなければならない。

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

コートレフェリーの後方で、攻撃側のチームのプレイヤーが問題を起こさないよう（例えば交代時）、タイムキーパーおよびスコア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、防御側プレイヤーと攻撃側プレイヤーの間のスペースを観察する。

しかしながら、バックコートプレイヤーの邪魔をしてはならない。

### 基本的役割

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

### 基本の位置取り

- バックコートプレイヤーの後方に位置する。
- ゴールレフェリーと対角線上に位置する。
- DF 隊形によって変化するコートの広がり  
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ト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ト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

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



## 8 様々な防御システムに対するレフェリーの役割分担・位置取り

レフェリーは最新の防御システムに対して柔軟に  
適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回も防御システムを変化させる。コートレフェリーはすぐに反応し、基本的なポジションをそれらに応じて適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イ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、プレイ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）プレイ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っており両足はゴールラインの後ろにあった場合、ボールがゴールレフェリーに直接に当たりリバウンドボールとなってコートに戻った場合、プレーは止められゴールキーパーズローになる。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ーヤーを観察し続け、ゴールレフェリーはボールのないところの動きを目で追う必要がある。プレーヤーの位置に対して、レフェリーも柔軟に適応する必要がある。例えば、プレーがゴール方向へ向けられるときに。必要ならば、レフェリーはコートの外へ動くこともあり得る。

## 9 ウイング(サイド)ポジションからのスロー時の役割分担

	コートレフェリーの主な役割	ゴールレフェリーの主な役割
オフ フェ ンス	<ul style="list-style-type: none"> <li>○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）</li> <li>○オフENSイブフェール</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ジャンプ：ゴールエリアに入っていないか？</li> <li>○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？</li> <li>○ゴールインかどうかの確認</li> </ul>
ディ フェ ンス	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ウイング(サイド)からの動き(プレーヤーのポジションが可能ならば)</li> <li>○基本ポジション、特にゴールエリアへジャンプするとき</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ゴールエリアを通過していないか？</li> <li>○ジャンプ時の基本ポジション</li> <li>○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</li> <li>○ウイング(サイド)DFのジャンプ：ジャンプ時の動き</li> </ul>

ゴールレフェリーが観察すべき局面およびどこに位置を取るか？



1

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

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

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



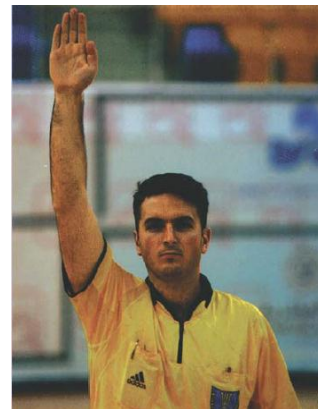
1. この状況では、ゴールレフェリーはウィング (サイド) の走りとシュートを見るために前に身を乗り出している。必要ならば、ゴールエリアに入っても良い。



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。

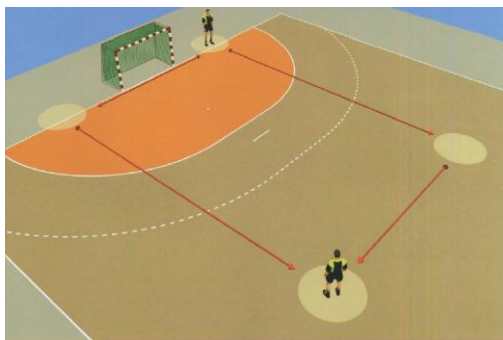
1. まず、ゴールに関する規則で述べられているすべての状況が達成されなければならない。
  - ボールが完全にゴールラインを割る。

- 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。

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

例：

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

### 7m スローにおける役割の交代

7m スローの際コートレフェリーは、スローが正確に行われているのかを観察する責任がある。両レフェリーは、スローのために交代してきたプレ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、対角線上のアウトターゴールラインの位置につく。

## 12 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が犯すが、これはプレーが見えない状態で動きを始めるからである。シンプルで素早いラ

ンニングがいつもベストとは限らない。状況に応じて、レフェリーは何が起きているか確実に見るために立ち止まらなければならない（例えば競り合っているときなど）。

### スローオフ時の基本的なポジション

上の写真は、ゴールレフェリーがゴールラ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走っ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

るプレイヤーが壁になって、スローの際の視界を妨げる可能性があるからである。

### ゴールキーパーズスローの状況

#### - 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）はゴールキーパーズスローを判定したときだけ、ジェスチャー 8（ゴールキーパーズスロー）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ENSIVE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。

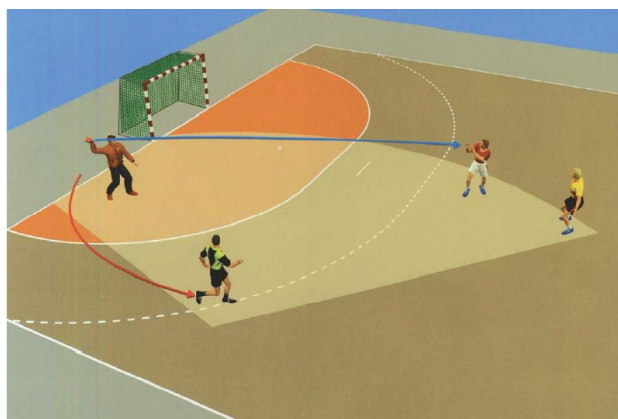
#### ゴールレフェリーはゴールキーパーズスロー中に何をすべきか？

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イ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イ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、プレイヤー、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。



## 13 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！**

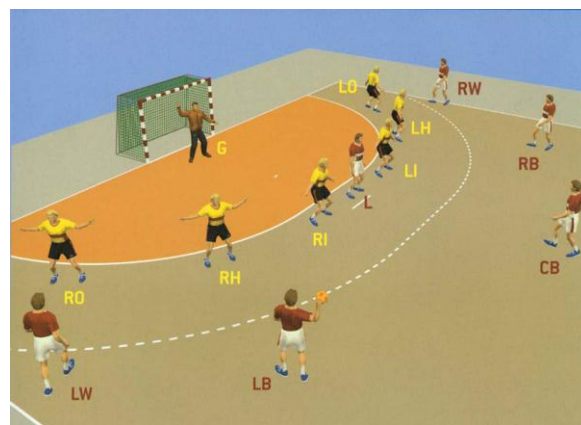
レフェリーは決して得点の後にサイドを交替してはならない。もしコートのサイドラインに沿ってお互いがポジションを変えようとするなら、クイックスローの妨害になる、あるいは、コート全体で何が起きているのか見失うことがある

**6. プレーを再開し、その後得点の記録をする。**

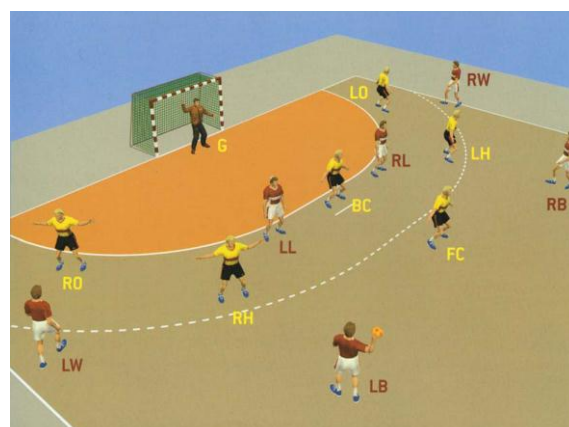
両レフェリーが得点や警告などを、同時に記録を取ることはしない。一人のレフェリーが記録中、もう一方のレフェリーはプレーを観察し続ける。一方のレフェリーは、パートナーのレフェリーが記録し終わってから、記録する。

**第 3 項 正しい防御動作の評価と役割分担**

**1 ポジションの名称**



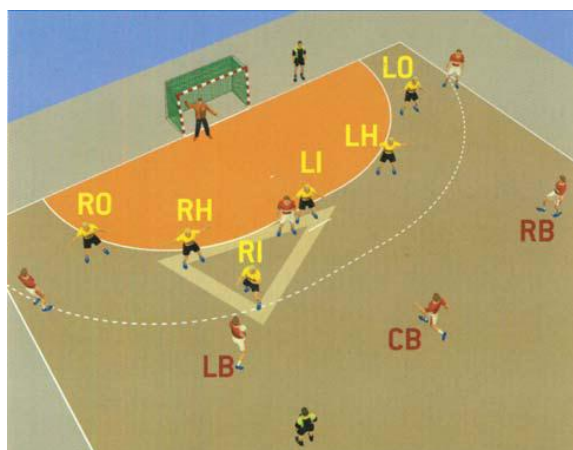
- |                      |                 |
|----------------------|-----------------|
| <b>6 - 0 防御システム</b>  | <b>3 - 3 攻撃</b> |
| G - ゴールキーパー          | RW - 右ウィング      |
| RO - 右ウィング (右サイド)    | (右サイド)          |
| RH - 右ハーフ (右 2 枚目)   | RB - 右バック       |
| RI - 右インサイド (右 3 枚目) | CB - センターバック    |
| LI - 左インサイド (左 3 枚目) | LB - 左バック       |
| LH - 左ハーフ (左 2 枚目)   | LW - 左ウィング      |
| LO - 左ウィング (左サイド)    | (左サイド)          |
|                      | L - ピボット (ポスト)  |



- |                         |                 |
|-------------------------|-----------------|
| <b>3 - 2 - 1 防御システム</b> | <b>2 - 4 攻撃</b> |
| 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 (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 (左 2 枚目)  
 FC - フロントセンター      LW - 左ウィング (左 2 枚目)  
 LH - 左ハーフ (左 2 枚目)  
 LO - 左ウィング (左 2 枚目)

## 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つめるように、ボールを持ったプレイヤーの斜め後方に立つ必要がある。

ゴールレフェリーは、パスを受けるために自由に走れるピボット (ポスト) と、その相手防御プレイヤーを見る必要がある。ピボット (ポスト) と防御プレイヤーとの 1 対 1 の攻防になった場合は、ボール方向にいる隣の防御プレイヤーの動き (ゴールエリア内を移動してない

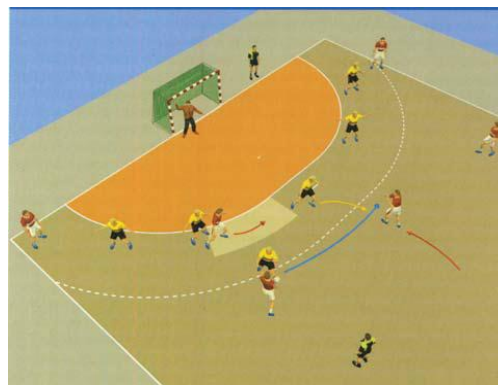
かなど) も観察する必要がある。また、ボールから離れた側のプレイヤーの身体接触も観察しなければならない。

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

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

- 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と、その背後の空間をピボット（ポスト）は自由に走れることになる。センターのバックコートにパスが展開され、もう一人のインサイド（3枚目）防御がゴールエリアラインを離れると、ピボット（ポスト）が走れる空間はさらに大きくなる。このような場面で、ちょっとした間でもピボット（ポスト）がつかまされると、攻撃のタイミングが全て破壊されてしまうこともありうる。コートレフェリーはバックコートのボール周辺の攻防をしっかりと観察し、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）プレー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。攻撃プレーヤーが、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）プレーヤーの役割を担う。



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）プレーヤーは、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ーヤーと、それに対する防御プレー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、すべての防御プレーヤーは、一貫してボールに焦点を当てている。

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

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

#### 3 - 3 攻撃に対する基本的な活動



図は、左バックコートのプレー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ー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きていることと、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、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）、

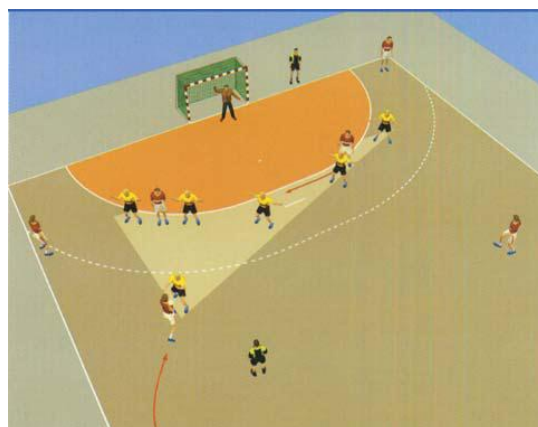


写真のようにフリーになっている対角のピボット（ポスト）に対して違反行為をして攻撃のチャンスをつぶそうとすることが多い（対角のピボット（ポスト）への違反は、決して軽いことではない。この違反が罰せられないと、3-2-1 防御の弱点を狙っているチームが不利になってしまう）。

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

このような状況は、主にゴールレフェリーが観察しなければならない。

## 2 - 4 攻撃に対する基本的な活動



左側のバックコートプレイヤーがボールを所持しているのに対し、右ハーフ（2枚目）の防御プレイヤーが攻撃的に詰めている。その背後で、ボールのある側のピボット（ポスト）をバックセンターが守り、結果的に右側で攻撃側の

数的有利な状況が来ている。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に、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、ウイング（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うことに準備をしておく必要がある。

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

できるよう位置をとる。

レフェリーは絶えず、位置取りを適応させる必要がある。

## 7 5 - 0 + 1 防御



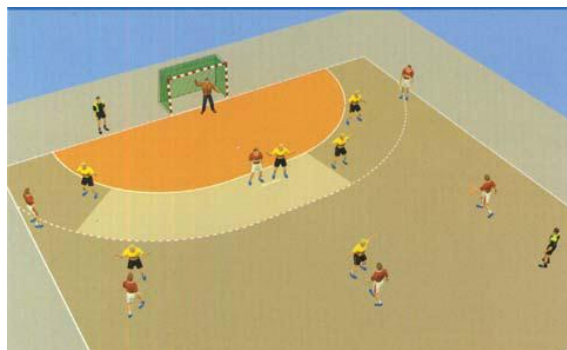
マンツーマン防御とゾーン防御という 2 つの防御スタイルを含んでいる。防御側は特定の脅威となる攻撃プレイヤーを密着のマークによって除外し、残りのプレイヤーで 6 - 0 防御の戦術に沿ってプレーする。



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

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

## 8 4 - 0 + 2 防御



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

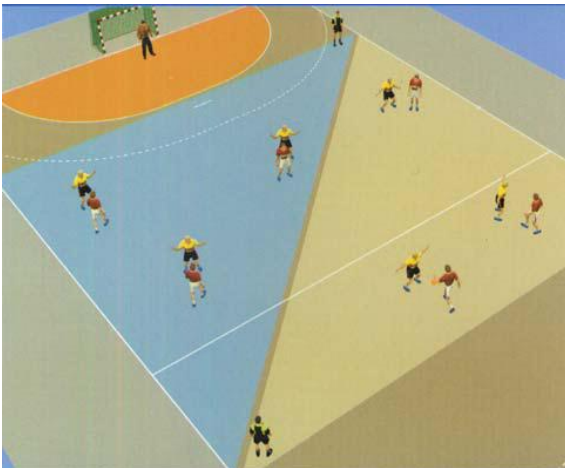
この場合、レフェリーは位置取りについて柔軟な対処をする必要がある。

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

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

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

## 9 マンツーマン 防御



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

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

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

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

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

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

## 第 4 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。

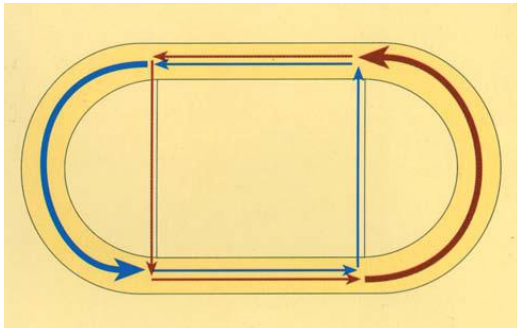
### 持続走と運動の追加

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

### パートナーと一緒にランニング

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

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



### スピードとランニング調整力

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

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

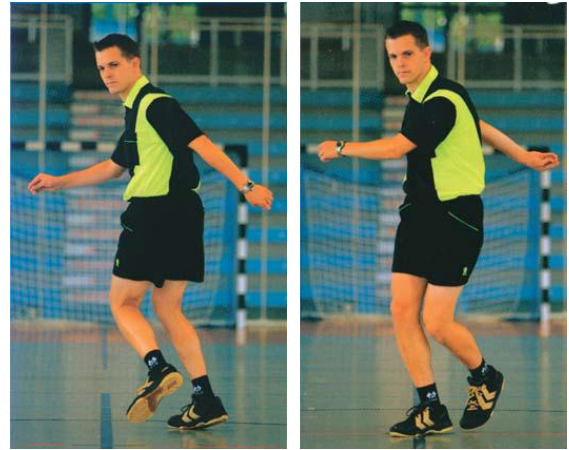
### ステップワークトレーニング/スプリントドリルのための運動の注意

- 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。



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。

## 走っている間の脚の引き上げ



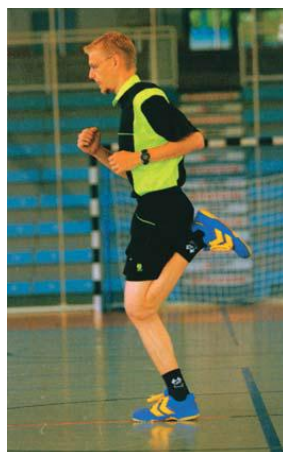
上記と同様に行うが、大腿が床と平行になるまで膝を引き上げ、活発に脚を床に押し付け、母趾球で着地する。

## 腕を広げ、脚を交差させて側面に走ること



上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。

## 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。

## 簡単な加速運動

### 加速運動



## 一般的な調整力走

脚を交差させて側方に走ること

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。

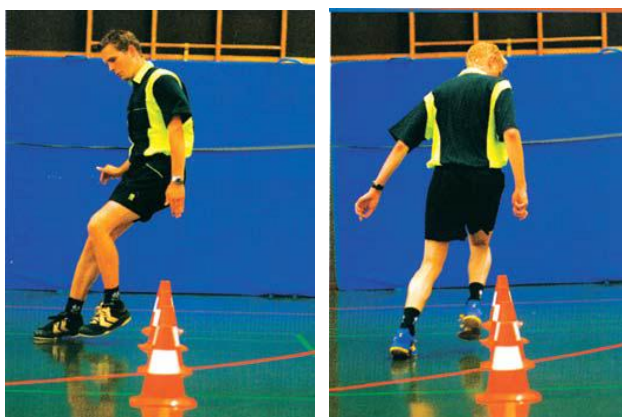
- 常に最大スピードで加速運動を行う。
- 運動を競争させることによって、モチベーションを押し上げる（誰が最も速いか？）。

### ターンを伴う加速運動



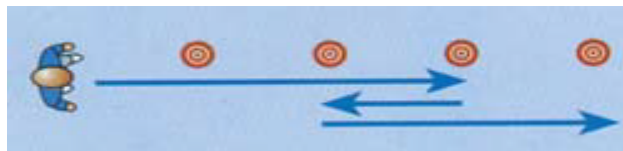
走ろうとする方角から 90 度もしくは 180 度の位置からスタートする。素早くターンしたあと、スタートする。このトレーニングでは、左右両方へのターンを入れるべきである。

### 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



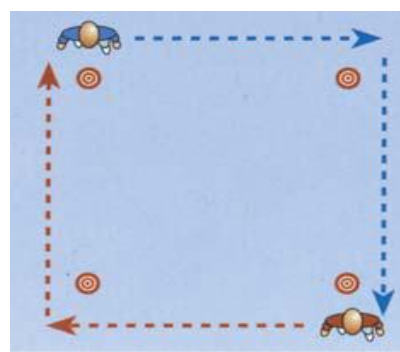
スラロームコースを通して方向を変え、スプリントする。(例えば、コーンをセットして) 前方、後方、側方（両方向）にランニング練習をする。

### 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**

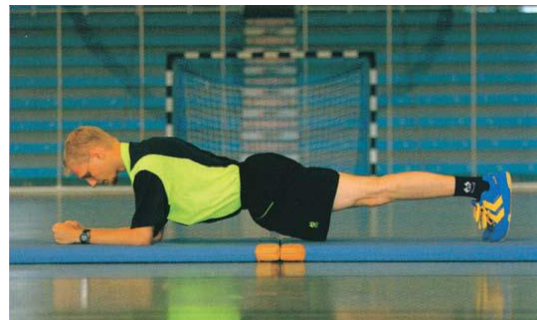
二人のレフェリーは 3m の距離を保ちながら、一人はもう一人のレフェリーの後ろに（縦に並んで）立つ。先頭のレフェリーは、前方、横方、後方のあらゆる方向へ、できる限り素早く少ないステップを踏んだり、突然止まったりと、動く方向と距離の程度を決定できる。後ろのレフェリーは、先頭のレフェリーの動きをできる限り素早く、的確に真似しなければならない（互いに向き合って行うこともできる）。



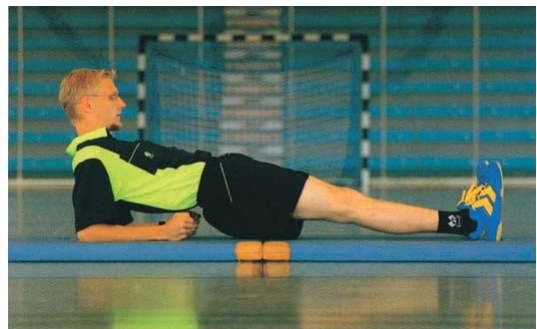
**3 筋力**

**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、通常十分である。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。

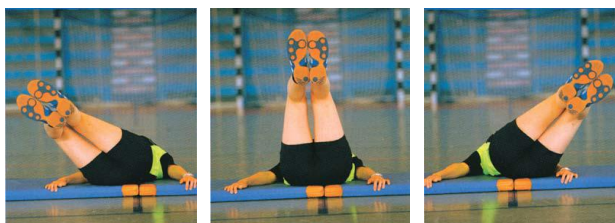


腹部を上方へ向けたまま、体を伸ばし、前腕と踵に寄りかかる。



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



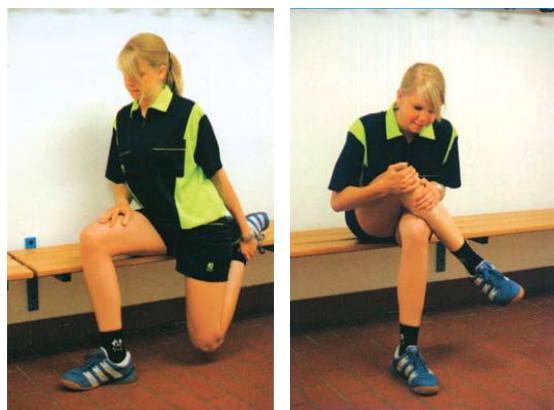
## 試合前のウォームアップ

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。

## 第 2 章 競技規則条文の解説

### 第 1 項 競技規則第 7 条

#### ボールの扱い方、パッシブプレー

##### (1) 競技規則条文

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こと、キャッチすること、止めること、押すこと、あるいはたたくこと。
- 7 の 2 最長 3 秒間ボールを持つこと。ボールを床につけている状態もこれに含める (13 : 1a)。
- 7 の 3 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) 両足を床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床につけていて、ボールをキャッチした後に他の足を床につけたとき。
  - (c) ジャンプしたプレーヤーが片足で着地し、その後に片足でジャンプして着地するか、他の足が床についたとき。
  - (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】 ボールを持ったプレーヤーが転倒して滑った後、立ち上がってプレーを続行することは違反ではない。これは、ボールに対

して飛びついてボールを持った後、立ち上がってプレーを続行する際も同様である。

7 の 4 立っているとき、あるいは走っているときのボールの扱い方。

- (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床にはずませ（ドリブル）、その後に片手または両手でつかむこと、あるいは拾い上げること。
- (c) 片手でボールを繰り返し床の上で転がし、その後に片手または両手でつかむこと、あるいは拾い上げること。その後は、片手または両手でボールをつかんだ瞬間から、3 歩以内かつ 3 秒以内にボールを離さなければならない（13 : 1a）。

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

ボールが他のプレーヤーかゴールに触れれば、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（ただし、14:6 を参照）。

7 の 5 一方の手から他方の手にボールを持ち換えること。

7 の 6 床に膝をついて、座って、あるいは横たわってボールを扱うこと。この条文は、競技規則 15:1 に記載した条件を満たし、かつ片足の一部を床に終始つけていれば、このような体勢で（フリースローなどの）スローを行ってよいということを意味する。

次の行為は許されない。

7 の 7 ボールをコントロールした後、ボールが床、他のプレーヤー、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。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。

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、8 : 7e も参照）。

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

7 の 10 例えば防御側プレーヤーをかわそうとして、ボールを持ったプレーヤーがコートの外側を利用した場合（ボールはコート内にあるにもかかわらず片足または両足はコート外に出た状態）、相手にフリースローを判定する（13 : 1a）。

ボールを所持しているチームのプレーヤーがボールを持たずにコートの外側にいる場合、レフェリーはコートの内側に戻るよう指示しなければならない。プレーヤーが指示に従わなかった場合、あるいは同じチームのプレーヤーが後に同じ行為を繰り返した場合は、直ちに相手にフリースローを判定する（13 : 1a）。このような行為は競技規則第 8 条や第 16 条に記載している罰則の対象にならない。

## パッシブプレー

7 の 11 攻撃しよう、あるいはシュートしようという意図を示さないうで、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、ゴールキーパーズローの実施を、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）。

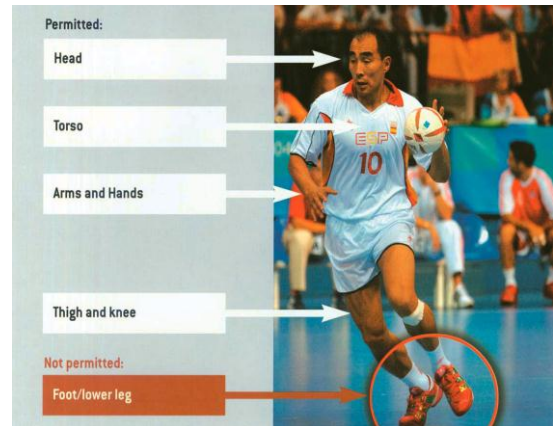
競技を中断したときにボールがあった場所からフリースローを行う。

7 の 12 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。

### (2) ボールの扱い方に関する解説

7 の 1 この条文は、相手が持っているボールを対象とした内容ではない。



7 の 2 ボールを 3 秒間より長く持った場合はオーバータイムの違反である。レフェリーはジェスチャー 3 を用いて、オーバータイムの違反を合図する。ボールをつかんだまま床につけても、ドリブルをしたことにはならない。

7 の 3 この条文は、他のプレーヤー（味方のプレーヤーや相手チームのプレーヤー）が投げたボールを受け取ってから移動した場合に、1 歩と数えるときの足の状態を規定したものである。0 歩とは、ボールと手が最初に接触した状態にあるときに、床に最初に接触した足（ステップ）のことを指す。

- プレーヤーが両足を床につけて立っている状態でボールを受け取った（0 歩）後、片足をあげて再びその足をおろしたときに 1 歩、あるいは片足を他の場所へ移動させたときに 1 歩と数える。
- プレーヤーが片足だけを床につけている状態でボールを受け取った（0 歩）後、他の足を床につけたときに 1 歩、あるいはその足でジャンプしてその足で着地したときに 1 歩と数える。
- プレーヤーがジャンプして空中でボールを受け取った後、片足で着

地し（0 歩）、その後にその片足でジャンプして着地したときに 1 歩、あるいは他の足が床についたときに 1 歩と数える。

- プレーヤーがジャンプして空中でボールを受け取った後、両足で同時に着地し（0 歩）、その後に片足をあげて再びその足をおろしたときに 1 歩、あるいは片足を他の場所に移動させたときに 1 歩と数える。

なお、2 歩以降は、片足ずつ移動する度に 1 歩、ジャンプして両足が同時に着地すれば 1 歩と数えていく（両足で着地した場合、同時であったか同時でなかったかの判断はレフェリーの事実観察に基づく）。

したがって、ステップの数え方を簡単に要約すると、足を床につけている状態でボールを受け取った（0 歩）場合には次のステップを使ったときに 1 歩となる。ジャンプして空中でボールを受け取った場合には着地した足が 0 歩で、次のステップを使ったときに 1 歩となる。その後は、片足ごとあるいは同時に着地した両足ごとに、2 歩、3 歩と数えていく。プレーヤーは 4 歩の足が床につく前までに、ボールを離さなければならない。

次に、ステップの数え方の例を示す。

1. 両足が床についている状態でボールを受け取る（0 歩）→ 左足を他の場所に移動させる（1 歩）→ 右足を他の場所に移動させる（2 歩）→ 左足を他の場所に移動させる（3 歩）
2. 右足が床についている状態でボールを受け取る（0 歩）→ 左足を床につける（1 歩）→ その左足でジャンプして両

足同時に着地する（2 歩）→ 左足を他の場所に移動させる（3 歩）

3. ジャンプして空中でボールを受け取る → 左足で着地する（0 歩）→ その左足でジャンプして両足同時に着地する（1 歩）→ 右足を他の場所に移動させる（2 歩）→ 左足を他の場所に移動させる（3 歩）
4. ジャンプして空中でボールを受け取る → 両足同時に着地する（0 歩）→ 左足を他の場所に移動させる（1 歩）→ 右足を他の場所に移動させる（2 歩）→ 左足を他の場所に移動させる（3 歩）

ボールを持って 4 歩以上移動した場合はオーバーステップの違反である。レフェリーはジェスチャー 3 を用いて、オーバーステップの違反を合図する。

- 7 の 4 手のひらを返すドリブルは、イリーガルドリブル（ダブルドリブル）である（ジェスチャー 2）。

プレーヤーが体の一部でボールに触れ、そのボールを床のほうに向けたことがドリブルの開始である。シュートカットなど、相手に当てられたボールが床に落ちてもドリブルの開始とはみなさない。

ボールが他のプレーヤーかゴールに触れれば、プレーヤーは再びボールを扱い、ドリブルをすることが可能になるが、7m スローでシューターがボールを落とした場合は、味方のチームがボールに触れることは許されない。

- 7 の 5 片方の手にあるボールを、手から離さずに他方の手に移すことはよい。このとき、ボールを手から手へ直接渡さなければならない、その間に宙に浮かせてはなら

ない。そのボールを一度空中にあげてから他方の手に移すことは、競技規則 7:7 により違反である。

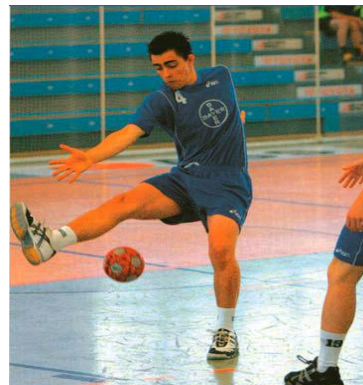
7 の 6 かつては、フリースローなど各種スローは必ず「立って」行わなければならなかった。しかし、今回の改正で、片足の一部を床に終始つけていれば、床に膝をついたり、座ったり、寝転がったりしているような状況でも各種スローができるようになった。ただし、7m スローについてはわざと寝転がるようなことは当然ながら「スポーツマンシップに反する行為」に該当する。また、スローオフも片足を置く位置の規定がある以上、寝転がったような状態でスローを行うことは不可能であろう。

7 の 7 ドリブル中はボールをコントロールしているとみなすため、ドリブル中のファンブルやキャッチミスは違反となる。ファンブルとは、他のプレーヤーが投げたボールをキャッチしようとした、あるいは止めようとしたが、つかみ損なうことをいう。シュートブロック後のボールを床に落ちる前にキャッチすることは、最初に触れたときにコントロールしたとみなさなければ違反とならない。イリーガルドリブル（ダブルドリブル）の場合、レフェリーはジェスチャー 2 を用いて違反を合図する。

7 の 8 相手チームのプレーヤーから投げつけられたときを除き、ボールが足に触れれば違反となる。相手チームのプレーヤーから投げつけられた状況というのは、通常の防御姿勢において足を避けることができずに、相手の投げたボールが足に当

たることをいう。手でキャッチできる状態のとき、あるいはパスカットを狙って移動しているときに、ボールが足に触れれば違反となる。また防御側のコートプレーヤーが、シュートやパスを積極的に足を使って防御した場合は、1 回目から段階罰を適用しなければならない。攻撃側プレーヤーが防御側プレーヤーの股下を狙ってパスを投げたときに反射的に足を閉じた場合や、相手に対して移動中のプレーヤーの動いている（体の一部としての）足がボールを邪魔した場合には、段階罰は適用しない。

味方のプレーヤーの投げたボールが足に触れた場合は、すべて違反となる。



7 の 10 コート外の不正利用については、ボールを所持していないプレーヤーに対してはまず口頭で注意をし、改められない場合、また繰り返された場合は相手チームのフリースローとし、罰則は適用しない。何度繰り返されたとしても段階罰の対象にはならない。



### (3) 競技規則解釈 4 パッシブプレー

#### 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
- 相手の防御が優っているとき

以下に記載する状況は単独で起こることはほとんどないが、原則としてレフェリーは状況全体を正しく見極めなければならない。特に、違反のない防御活動の効果に注視しなければならない。

#### B 予告合図の活用

特に次のような状況で、レフェリーは予告合図を示さなければならない。

#### B 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（ボールをもてあそんで、あるいは正しい地点が分からないふりをして）フリースローや、（ゴールキーパーからボールを戻すのを遅らせて、中央に向かって意味のないパスを出して、あるいはボールを持ってゆっくり中央へと歩いて）スローオフ、ゴールキーパーズロー、スローインの実施に時間をかけており、このチームは、既にこのような巧みな遅延行為に対して何らかの注意を受けている。
- プレーヤーがドリブルをしながら立ち止まっている。
- 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。

#### B 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。

### B 3 組立て局面の時間が長すぎるとき

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と対峙したときに、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）。

- 組立て局面が長すぎるとみなす基準の特例として、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。

### C 予告合図の方法

（コートレフェリーまたはゴールレフェリーのどちらかの）レフェリーが、パッシング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。

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

このジェスチャーは、以下の状況まで続ける。

- 攻撃が終了するまで。
- 予告合図が失効するまで（下記を参照）。

一度の攻撃は、チームがボールを所持したときに始まり、チームが得点をあげたとき、あるいはボールの所持を失ったときに終了したとみなす。

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

- (a) ボールを所持しているチームがシュートをし、ボールがゴールまたはゴールキーパーにあたって、もとのチームに戻った（直接ボールを手にした、あるいはそのチームのスローインとなった）。

(b) 違反やスポーツマンシップに反する行為により、競技規則第 16 条により防御側チームのプレーヤーまたはチーム役員に罰則を適用した場合。

この 2 つの状況では、ボールを所持しているチームに新たに組立て局面を与えなければならない。

#### D 予告合図の後

レフェリーは予告合図を出した後、ボールを所持しているチームに対して、攻撃活動を改める時間を認めなければならない。レフェリーは、年齢層や種別の違いに伴う技術の差について考慮していなければならない。

予告合図を出されたチームには、狙いを定めた攻撃活動の機会が認められる。

組立て局面の後、狙いを定めた攻撃活動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（7:11~12）の違反を判定する（以下の「予告合図を出した後の判断基準」を参照）。

**【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。

予告合図を出した後、判定を下すまでの判断基準

#### D 1 攻撃側チーム

- 攻撃のペースが明らかに上がらない。
- 狙いを定めた攻撃活動であると認知されない。
- 1 対 1 の動きで、空間的によい位置を狙わない。

- ボールをプレーする速度があがらない（例えば、防御側プレーヤーがパスコースを封じている）。

#### D 2 防御側チーム

- 防御側チームが、違反のない防御方法で、攻撃のペースをあげることや、狙いを定めた攻撃を阻止している。
- 絶え間ない違反行為により攻撃の流れを止めている場合には、パッシブプレーの判定をしてはならない。

#### E 補 足

攻撃のペースが上がらない例

- 横方向のプレーばかりで、ゴールに向かっていない。
- 防御側プレーヤーの前で斜めに走ることを繰り返し、得点に結びつく動きにつながらない。
- 例えば、相手と 1 対 1 で対峙するだけ、あるいはゴールエリアラインとフリースローラインの間にいるプレーヤーにパスをするだけで、奥深いところへ向けてプレーしない。
- 2 名のプレーヤーが、明らかに攻撃のペースをあげたり狙いを定めた攻撃活動をしったりせず、パスを繰り返している。
- 全てのポジションで、明らかにペースを上げたり、狙いを定めた攻撃活動をしったりをする意図がなく、パスをしている。

#### 空間的に有利でない 1 対 1 の例

- 防御側プレーヤーが行く手を阻んでいて、突破することができる空間がない状態で、相手と 1 対 1 になっている。
- ゴールに向かって突破する意図がなく、相手と 1 対 1 になっている。
- フリースローの判定を得るために、相手と 1 対 1 になっている（例えば、突破することができる状態にもかかわらず、「動けない」ふりをしたり、1 対 1 をやめようとする）。

#### 違反のない防御行為の例

- 違反をしようとはせず、競技を中断させないように防御している。
- 2 名程度の防御側プレーヤーが攻撃側プレーヤーの進路を封じている。
- パスのコースを封じるために前方に移動している。
- 攻撃側プレーヤーを自陣へ押しもどすような防御動作をしている。
- 攻撃側が相手ゴールから離れた方へパスせざるを得ない状況に追い込んでいる。

### (4) パッシブプレーに関する解説

#### ① 競技規則の条文の解説

7 の 11 各種スローの繰り返しの遅延もパッシブプレーの対象となる。レフェリーが、そのようなスローの遅延に対し注意できるのは 1 度である。2 回目からは、注意をせずにすぐに予告合図を出す。

7 の 12 パッシブプレーの予告合図の用い方についても、競技規則解釈 4 に詳述されている。予告合図を出した後（パッシブプレーの兆候の見えるチームがフリースローを行った後の場合も）、得点を狙う状況につながるべき組立て局面を完遂させる機会をチームに与えなければならない。この組立て局面はパスの最大回数を決めることによって規定されるものではない。レフェリーには、正しい判定を行うために十分な戦術的知識を会得する義務がある。

パッシブプレーの予告合図は攻撃が完了するまで有効である。レフェリーは攻撃が完了する、あるいはパッシブプレーを判定するまで、予告合図を出し続けなければならない。

#### ② 競技規則 7:11 と 7:12 では、異なるタイプのパッシブプレーについて述べている。

1. パッシブプレーの兆候
2. 明白なパッシブプレー（特定の状況）

パッシブプレーの兆候は、明確な基準のもとに判断されなければならない（例えば、ボールが相手コートにゆっくり運ばれる、組み立て局面を引き伸ばすなど）。しかし、チームが故意に規定のスローの実施を遅らせれば、レフェリーはパッシブプレーの兆候と判断することもできる。パッシブプレーの兆候を判断したならば、そのチームと他の全ての人（相手、コーチ、観客）に知らせるために、レフェリーはジェスチャー 18 を出す必要がある。この合図を出すことで、レフェリーはチームに対し、（消極的な）戦法を改めさせる機会を科したことになる。

合図を出されたチームが、プレーを明確

に改めなかったり、明らかに意図的な攻撃をしなかった場合には、競技規則 7:12 と競技規則解釈 4 によって、パッシブプレーとして罰せられる（相手にフリースローが与えられる）。

しかし、プレーが明らかに消極的であった場合には、レフェリーはいかなる予告を与えることもなく直ちに罰することが、競技規則 7:12 の第 2 段落において認められている。従って、パッシブプレーを罰するときに、レフェリーは以下の 3 つの基準の適用を覚えておかなければならない。

1. 予告なしで直ちに罰する
2. パッシブプレーの兆候に予告合図を出す
3. 予告合図を出した後にパッシブプレーを判定する

③ 以下の（類似した）ケースにおいては、パッシブプレーは直ちに（予告なしで）罰せられなければならない。

1. 明らかな得点のチャンスを、故意に活かさなかった場合

一般的に、明らかな得点チャンスを無駄にしようとする者はいない。しかし、例えば、僅差で終盤を迎えたチームが、最後の攻撃を引き伸ばそうとして、明らかにゴールへの道が開いているにもかかわらず、それを活かさないことが起こり得る。この場合、チームがシュートチャンスを無駄にしたことが疑う余地のない状況（例えば、明らかなノーマークシュートチャンスでも攻めない）を除いて、相手側にフリースローを与えることは、レフェリーにとって、もちろん難しいことである。

2. ゴール直前で速攻を止めた場合

これは極端に稀なケースであるが、ゲーム終盤の特定の状況で現れることがある。競技規則 7:12 の第 2 段落に述べられた状況が明らかに満たされるならば（ゴール前での完全なノーマークのプレーヤー）、上記 1 で述べられた状況よりもパッシブプレーとして判定することは簡単である。

3. 他のプレーヤーがフリーにもかかわらずゴールキーパーにボールを戻した場合

スローインの際に、積極的な防御プレーに他のパスコースを遮断され、ゴールキーパーにパスを戻さざるを得ないようにされてしまうことはたまにある。唯一残された安全なパスコースは、ゴールキーパーへのパスしかない。このようなプレーはもちろん、パッシブプレーではない。

しかし、未だどんなプレッシャーも掛けられていないプレーヤーが、他の選択があるにもかかわらず、センターラインを越してボールを戻すのは別である。この場合、プレーヤーが時間を無駄にしていることが明確である。

## 第 2 項 競技規則第 8 条 違反、スポーツマンシップに反する行為

### 競技規則第 16 条 罰則

2010 年ルール of の主要な変更の 1 つとして、第 8 条を通して、条文の構成が大幅に組み替えられた。これまで混合して用いられていた違反行為やスポーツマンシップに反する行為について、段階に分けて明確な説明が記載されている。これは、プレーヤーや選手、レフェリーにとってわかりやすいと考えられる。

第 8 条と第 16 条において、以下の 5 点について変更している

1. 「段階的に処置する」罰則についての定義を改正する。これまで通り警告から適用する違反と、即座に退場すべき違反行為について明確に区別した。この両者はこれまでも存在したが、ルールの中で明確な区別が述べられている箇所が無かった。
2. 通常の失格と、報告者や懲罰を付加する必要がある重大な違反行為による失格についての一般的な基準と定義付けがなされた。
3. さらに、これまであった、「暴力行為」→「追放」の適用が、「失格および報告書の義務と懲罰の付加」に統合される。理由としては、近代のハンドボールの中でそのような場面に遭遇することはなく、現実的にそのような判定をされているケースもない。しかしながら、試合後にさらなる懲罰の付加が認められることになる。
4. ゴールキーパーが速攻時に相手選手と衝突するという、危険で議論を要する場面については、その原則については競技規則 8:5 に記載されていたが、明確な文章による解釈はこれまで無かった。重大な負傷を防ぐという大切な意図を含めて、今回の条文の中に明記された。
5. 「スポーツマンシップに反する行為」と「著しくスポーツマンシップに反する行為」について、これまでは競技規則注釈 5、6 で別記に記載されていたが、競技規則注釈は削除され、第 8 条の中に統合された。これは、競技規則書の使用者からの要望もあり、より明確な説明と解釈も付加された。

## 第 8 条の構成

- 8 の 1 許される行為
- 8 の 2 罰則の適用に相当しない違反行為

(ただし 8 の 3a~d の判断基準をふまえたうえで)

- 8 の 3 罰則を適用する違反行為 (8:3~6)
- 8 の 4 即座に 2 分間退場とすべき違反行為
- 8 の 5 失格とすべき違反行為
- 8 の 6 意図的で、危険または悪質な違反行為による失格 (報告書を伴う)
- 8 の 7 罰則を適用すべきスポーツマンシップに反する行為 (8:7~10)
- 8 の 8 罰則を段階的に適用すべきスポーツマンシップに反する行為
- 8 の 9 即座に 2 分間退場を判定すべきスポーツマンシップに反する行為
- 8 の 10 失格と判定すべき著しくスポーツマンシップに反する行為
- 8 の 11 極めてスポーツマンシップに反する行為 (報告書を伴う)

## フリーなボールなのか、攻撃プレイヤーがコントロールしているボールなのか?

規則上の鍵となる考え方は、“ボールの所持”と“ボールのコントロール”である。妨害されたプレーの後に判定されるスローの種類が決定される上での重要な要因は、例えば、それはその時チームがボールを所持しているか所持していないかである。チームはボールを所持している時のみチームタイムアウトを申請することができる。

少なくとも片手でボールを所持していれば、ボールをコントロールしていると見なされる。いったんボールを所持したら、競技規則は相手がボールに対してプレーすることができる手段の制限を明確にしている。例えば、プレイヤーは、相手の手に持っているボールをひったくこと、あるいはたたき落とすことは許されない (8:2a)。しかし、あらゆる方向からでも相手からボールを取るために、開いた片手を使うことは許されている (8:1a)。

両チームのプレーヤーは、例えば、ディフェンスによってブロックされる、あるいはゴールポストに当たってはねかえって転がっているフリーなボールに対して奪い合うことができる。その際、どちらのチームがボールを所持しているかは、瞬間分からない。プレーヤーはその行為がゴールエリア外のプレーイングエリアであり、相手に対して違反行為をせず、あるいは相手に危害を加えないのであれば、様々な方法で（例えば、ジャンプして、飛び込んで、あるいは床に横たわって）フリーなボールに対して奪い合うことができる（8:2 参照）。

### パスをブロックしたりインターセプトしたりすることでボールの所持を得ること

プレーヤーは、ピボット（ポスト）プレーヤーにパスされたボールをインターセプトすることでボールを得ることもできる。

しかしながら、両方の写真に示されているように、プレーヤーは「ボールに向けられた」行為中に軽い違反をすることがある（8:3）。例えば、上の写真は、相手によって押さえられているピボット（ポスト）プレーヤーを示している。下の写真は、争いにおいてピボット（ポスト）は悪い位置取りであるにもかかわらず、正しいプレーを示している。防御プレーヤーは背後から積極的にプレーしている。

ゴールに正確なシュートができるパスを受けることを、ピボット（ポスト）プレーヤーは望んでいる。もし防御プレーヤーが反則を犯さず（例えば相手を押す）ボールにプレーしているのであれば、妨害プレーには当たらない。



### 所持しているボールにプレーできるか？

この質問に対する明確な答えが競技規則 8:2 で規定されている。

もしボールが所持（片手又は両手で）されていたら、次の写真に示されているようにプレーヤーの手にあるボールをひったくことはできない。



攻撃プレーヤーはしばしば両手でボールを腰の辺りで所持し前方へ動くことがあるが、防御プレーヤーは攻撃プレーヤーの手にあるボールをたたき落とそうとする（2枚組写真参照）。しかしながらこの種の動きは規則違反である。ここで示された違反は、ボールに方向付けられた行為ということで、罰則を段階的に適用すべきではない。このようなケースは、フリースローの判定がなされるべきである。

レフェリーは注意して、たたき落とす動きが相手を危険にさらしていないかを観察しなければならない。

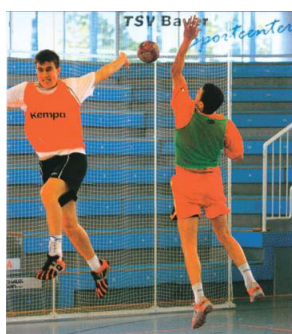
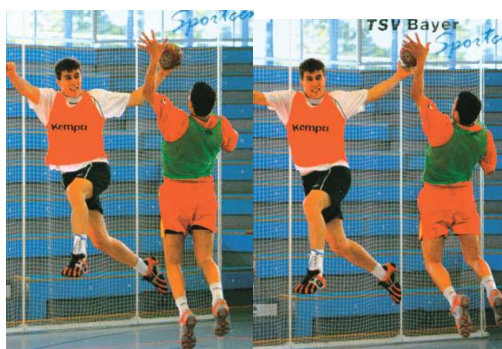


## 例外：プレーヤーがスローやシュートの準備を行っている際でのボールを奪うプレー

競技規則 8:1 (a) は「相手からボールを取るために開いた片手を使うこと」は許されている（連続写真参照）。このことは、プレーヤーがボールを投げようと準備しているときにボールを奪うことができるということである。

ここで大切なことは、防御プレーヤーはボールに触れるか、相手の手に触れ合うことのみが許されるということである。そのような状況では、競技規則で許されるプレー動作と全く異なった、たたき落とす動作が生じることを一般に見ることになるが、それは違反である（‘問題と解決’の欄に述べてある）。

もし、明らかな得点チャンスの際に何らかの違反があれば 7m スローが判定されるべきである。しかしながら、防御プレーヤーが明らかにボールにプレーしようとしていたのであれば段階的罰則は用いるべきでない。



防御プレーヤーはジャンプしてボールのみに触れ、きれいにボールを奪った。

## 問題と解決

### 【問題】

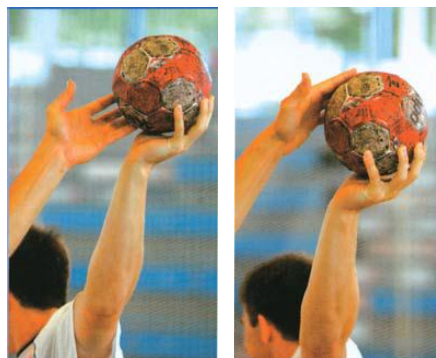
防御プレーヤーはシュートを行おうとしている相手からボールを取りたいと思っている。

レフェリーは何に注意する必要があるのか？

レフェリーの判定の根拠は何なのか？

### 【解決】

1. 行為が明らかにボールに向けられている。防御プレーヤーは開いた片手でボールに触れる（ボールを払いのける）ことだけが許される。プレーヤーはボールをたたき落としてはいけない。
2. 決定する唯一の方法は、プレーをされたボールが、その時どんな弾道をとったかに気をつけることである。もしボールが、垂直に上方やコートの後方向に動いたら、その行為はルールに合致していたといえる。
3. レフェリーのための決定的要因
  - ボールがルールに従って取られた
    - ・・・ プレーを続行
  - 何らかの違反があれば
    - ・・・ 7m スローを判定する防御プレーヤーが明らかにボールにプレーしようとしていたら、決して段階的に罰するべきではない。



## 許される身体接触

### 1 対 1 の攻防を判定する際に見るべき要点

#### 正確な 1 対 1 の攻防判定

ほとんどのシュートは 1 対 1 の攻防から始まる。ボールを所持した 1 対 1 の攻防で攻撃に用いられる戦術は大いに異なる。

- ゴールに向かって直接突破：攻撃プレイヤーは、例えば相手をだますためにフェイントを用いようとする。
- 他の防御プレイヤーに支援させること：もし、攻撃プレイヤーが 1 対 1 の攻防において（例えば利き腕側がフリーであるなどの）相手に対して有利な状況であるならば、そのときボールに方向づけられた防御隊形において、他の防御プレイヤーはその優位を埋め合わせしようとするだろう。これによって攻撃プレイヤーは反対側に数的優位のチャンスを得る。戦術を熟知しているレフェリーはこの数的優位をはっきり理解し、プレーを続行することを認めることができる。
- 攻撃プレイヤーが数的不利の時：攻撃プレイヤーは 1 対 1 の攻防においてファウルを得ようとしたり、プレーを中断（フリースロー）させようとする。

レフェリーが 1 対 1 の攻防を判定する際に、できるかぎり戦術を考慮しなければならないことを明確に示している。

#### 1. タイミング

最初の場面は、レフェリーが 1 対 1 の攻防を判定するときに考慮すべき 1 つの鍵となるポイントである。防御プレイヤーはすでにボールを所持している攻撃プレイヤーの区域で活動的であるか、または防御プレイヤーが、例えば、まず攻撃プレイヤーが横を走ることによって突破できる可能性があるスペースを閉じようとし

ているかどうか？

レフェリーは競技規則に従い、最初に位置取ったプレイヤーに有利な判定をするべきである。

#### 2. 基本位置

競技規則 8:1 (b) は、防御プレイヤーは正面の接触位置で、攻撃プレイヤーに対して接触できると規定している。横から、後ろからの防御動作は、そのときの防御がどのように位置の不利を埋め合わせしようとしているのかをよく観察すべきである。

#### 3. 基本位置での行為

この基準は、両方のプレイヤーに公平に応用適用する。

もし攻撃プレイヤーがボールを所持して、正面の接触位置に動いた防御プレイヤーと衝突したなら、オフenseンブファウル（攻撃側の違反）を犯したことになる。

防御プレイヤーは曲げた腕を用いた正しい基本位置での身体接触は許されるが、他の違反（例えば、相手を押さえつけたり、押したりすることなど・・・競技規則 8:2b）を犯すことは許されない。

防御プレイヤーの正面の接触位置は、決して防御活動が規則に則っているということを保証するものではない。

#### 4. 連続して起こる動きでの行為

1 対 1 の攻防において、攻撃プレイヤーは、例えば、相手をかかわそうと左か右へフェイントするだろう。この場面では、レフェリーは、防御プレイヤーがついていき、正面の接触位置にとどまったままなのか、まだ相手を追うことができるのかどうかをよく観察しておく必要がある。



## タイミング

攻撃プレイヤーと防御プレイヤーがスタートしたのはどこからか？

- 攻撃プレイヤーは、突破する空間があるか？ ゴールに向かっているか？
- 防御プレイヤーは、遅れずに防御のすき間を閉じることができるか？
- 防御プレイヤーは、遅れずに相手に対して正面の接触位置を取ることができるか？

最初の鍵となる要因は、「タイミング」である。防御プレイヤーは、前方から攻撃プレイヤーの進路を遮断しなければならない。もしこのことが困難であるならば、レフェリーは、防御プレイヤーがこの不利をどのように埋め合わせしようとしているのかをよく観察する必要がある。

典型的な 1 対 1 の攻防の最初の場面は、以下の通りである。

次の写真では、左バックコートプレイヤーがパスを受け取るために前方へ走っている。遙か遠くに位置している防御プレイヤーでは、正面の 1 対 1 の攻防位置を得るためには距離がある（写真内、赤い矢印）。防御プレイヤーは明らかに不利である。



## スタート位置に最初に到着したのは誰か？

違反は、防御プレイヤーが攻撃プレイヤーに対してプレーするのに最も良い位置にいないという理由で、通常、接触の際に犯される。タイミングは、決定的要因である。防御プレイヤーは相手と接触する前に、正面の接触位置で明確に動かなければならない。すなわち、前方から

相手の進路をふさがなければならない。もし遅れて接触をするならば、それはファールとなるであろう。レフェリーは状況を注意深く読み、防御が好ましくない位置取りをどのように埋め合わせようとしているのかを観察しなければならない。しばしば起こる、押さえついたり押しついたりするような行為は、競技規則上の違反である。

## <悪いタイミング>

次の写真で攻撃プレイヤーは、ゴールへ向かっている。この時、防御プレイヤーは、悪い位置（攻撃プレイヤーの横）にいる。この防御の不利を補う唯一の方法は、規則違反を犯すことによってしかできないことを念頭に置き、レフェリーは観察しなければならない。



## 正面の接触位置で身体接触するための正しい技術

### <身体接触>

正面の接触位置で身体接触するための正しい技術



- 攻撃プレイヤーからの安全な距離（およそ腕の長さ）

- 両腕が曲がっている
- 両腕、両手は距離を保ち「緩衝器」として動かす
- 両腕は消極的（動きを吸収する）に用い、積極的に前方へ動かさない
- 両腕／両手は相手を押すことなくプレッシャーを与える
- 身体接触は、胸の高さで両方の腕を用い、行うことができる。どちらか一方の手が胸／腰に接触し、もう一方の手がボールを投げようとしている腕／ボールに向かって動かすことが許されている

多くの違反は、通常、身体接触が正面での接触位置からなされたときすぐにはっきりとわかる。

例：

- 腕を伸ばして相手を押す
- 相手のボールを投げようとしている腕や身体、シャツをつかむこと
- パスを妨害するために攻撃プレイヤーを抱きかかえること
- 攻撃プレイヤーの身体や顔に向かって直接叩くこと

もし過度であるならば失格をもって罰することさえできる（競技規則 8 : 5b 参照）。

### 防御するために腕よりも脚を用いること



競技規則 8 : 1 (b) は、正しい防御の対応動作の概要が示されている。防御プレイヤーは、もし、臨機応変に動くことができ、正面の接触位置を保つことができたなら、突破しようとし

ている攻撃側プレイヤーに対してついて行くことだけできる。

防御プレイヤーは、遅れたと認識した場合の回避策は、その場にただ留まっているか、動くかだけである。このようなきレフェリーは、防御プレイヤーがどのようにしてこの不利な状況を補おうとしているのかをよく観察しなければならない。もし、防御プレイヤーのフットワークが十分でないなら、規則違反によって攻撃プレイヤーの優位な位置を補おうとするだろう。

例：

- 防御プレイヤーは、頻繁に相手を押さえついたり抱きついたりする。
- 防御プレイヤーは、攻撃プレイヤーのオーバーステップを誘発するために、横や後ろから押して、意図した動きを妨害する。

レフェリーは、防御プレイヤーが基本的な位置を正すために良いフットワークを用いようとしているのかどうかを、よく観察しなければならない。防御プレイヤーは、攻撃プレイヤーに抱きついたり押さえついたりすることによって、前方に動いている攻撃プレイヤーを止めること、あるいはたえず身体接触をすることによって妨害することは許されていない。

レフェリーは、攻撃プレイヤーの連続した動きの中で起こった違反を判定するとき、攻撃プレイヤーが位置的な優位を得ているときには早く笛を吹いてはならない。一連の動作が完了した後、もし、必要であるならば、防御プレイヤーを罰することができる。





相手を受ける、追う、ついていく

### ボールに向けられている防御活動 - 戦術的もしくは悪質なファウルか？

<相手を受ける、追う、ついていく>

この項は、許されている身体接触のことについて解釈されているボールをめぐる争いの中で違反が起きることについて考えている (8:2)。これは競技規則 8:3 と 16:1a に関係している。

○ 1 対 1 のときに犯される違反は段階的に罰せられるべきか？

戦術的ファウルは、ゲームの中の自然なものである。しかしながら防御活動は、規則にそむき、そして流れるようなプレーを意図的に阻止する。そのようなことが起こり得るときは、段階的に罰するべきである。

防御は単に、破壊的 (ラフプレー) であってはならない。

同時にレフェリーは、ボールに向けられて起こされる防御活動中の激しい身体接触 (ハードプレー) に対して厳格になり過ぎないように注意すべきである。

ラフプレーは、ハンドボールの悪いイメージにつながる。罰則を適用しなければならない。

### 身体接触している間に違反は犯される

1 対 1 の間、プレーヤーは腕を伸ばしきった身体接触によって違反をする (下写真参照)。



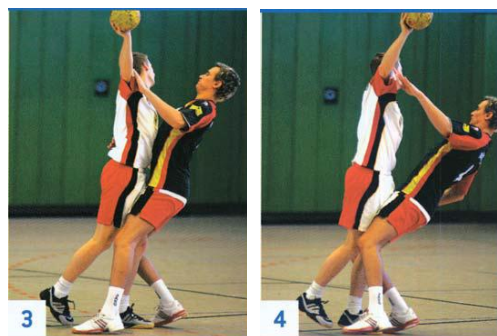
これは、防御プレーヤーが積極的に押すことで相手を飛ばしてしまうことにつながる。

また、防御プレーヤーが攻撃プレーヤーを抱きかかえたまま後退し、オフENSIBフアウルをしたかのような動きをすることがある (連続写真)。

防御プレーヤーは、攻撃プレーヤーに抱きつき自分の後ろに引っ張る (写真 1 と 2)。



そして彼はつかんでいる手をゆるめ、自分自身が後ろに倒れる状態にする (写真 3 と 4)。



この動きでオフENSIBフアウルに見せかけ、レフェリーが攻撃プレーヤーを罰するようにたくらむ。この場合、防御プレーヤーは段階的に罰せられなければならない (8:7d)。

## 横から押すこと - 明らかな (戦術的な) 接触による些細な違反

連続写真はよく起こる状況が示されている。防御プレイヤーは、相手がゴールに向かってフリーでシュート打つまでに正面で接触する十分な時間が無い。ここで見られるように防御プレイヤーはしばしば、攻撃プレイヤーがシュートを打つためにゴールエリアライン際でジャンプするとき、瞬時に押すことによってこの不利な状況を埋め合わせようとする。このように押すことは (とりわけウィング (サイド) ポジションで起こる) 通常力強い動きではないが、明らかに影響をあたえることとなる。写真 2 から 4 は、はっきりと (しかし些細に) 押すことで明らかに攻撃プレイヤーがシュートを打つためのゴールの角度を狭くしていることが分かる。最終的に攻撃プレイヤーはコーナーの近くだけしか狙えなくなった。



ゴールキーパーはチームメイトの違反を利用して、比較的容易にゴールを守ることができる。このような実例では多くのレフェリーはゴールキーパーにスローを与える。なぜならレフェリーは、シュートに至る過程のプレーに注意を払っていないためである。このことは攻撃プレイヤーにおいて、相当不利な状況になる。レフェリーははじめに、できる限りアドバンテージを認め、必要であるなら違反したプレイヤーを罰すべきである。

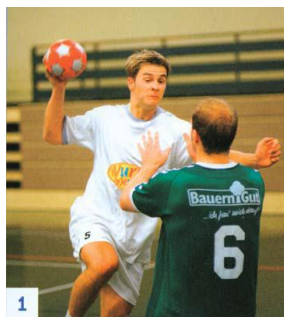
## 押さえつけること - ゲームを作ることを破壊する違反

次の連続写真では、攻撃プレイヤーの横から、防御プレイヤーは片腕で抱きついている。攻撃プレイヤーは、つかみ続けられているものの、まだボールを操ることができるが押さえつけられている。防御プレイヤーは、攻撃プレイヤーをつかみ続けているものの、ボールはすでに展開されている。レフェリーはこのようなきっかけにおける違反を観察し、アドバンテージを見極めた上でプレーを直ちに中断し違反したプレイヤーを段階的に罰する。



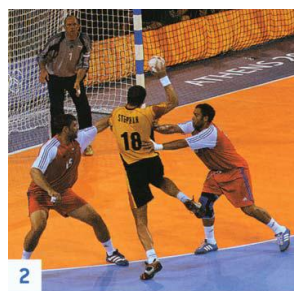
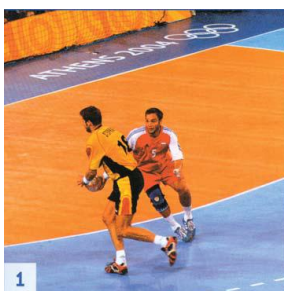
## ジャンプしている攻撃プレイヤー

下の連続写真のように、防御プレイヤーは、攻撃プレイヤーの正面に位置していればジャンプしている相手に対して身体接触を試みることが許されている。この状態の概要は、競技規則 8:1 と同じものとなる。プレイヤーは伸ばしきった腕でジャンプシュートするときの攻撃プレイヤーの安定に影響を与えるような行動は許されていない。



また次の連続写真は、よく起こる問題である。防御プレイヤーは第一に、攻撃プレイヤーが 1 対 1 の中で動きと関連してアドバンテージがあるとき（ジャンプしているとき）、防御プレイヤーは腕を用いることは規則上許されていない。防御プレイヤーは、もはや正面で接触する位置ではなく、不利な位置から防御しようとする。レフェリーがこの状況下でとる判定の決定的な要因は、防御プレイヤーがこの戦術的不利を補償する方法である。

防御プレイヤーが素早く正面で接触できる位置を取っているのか、もしくはジャンプしている攻撃プレイヤーの安定に影響するようなことをし、規則に反するのか、横もしくは後ろから押すことをしていないかに集中する。



### 競技規則 8 : 4 の概論

相手に対する危険性を軽視した違反行為に対して適用する。

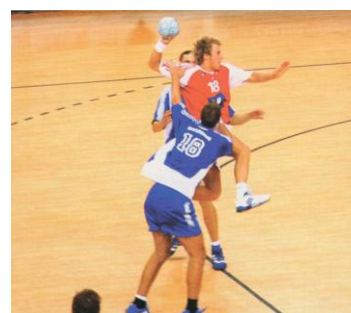
- a) 衝撃の大きい違反行為や、高速で走っている相手に対する違反
- b) 相手を背後から捕まえ続けること、あるいは引き倒すこと



c) 頭や喉、首に対する違反



d) 胴体やボールを投げようとしている腕を激したたくこと



- e) 相手が身体のコントロールを失う行為をしようとする事（8 : 5a を参照）
- f) 高速でジャンプして、あるいは走って相手にぶつかること

レフェリーは8 : 4 の各項目について理解し、競技開始直後から機械的に適用することが必要であり、競技開始だからといって単に警告ですませることがないようにしなければならない。

『他のプレイヤーを危険にさらす行為は、一貫して罰せられなければならない。激しいファウルは、他のプレイヤーを危険にさらすような種類のものだけではないということである。隠された些細なファウルは、攻撃プレイヤーが自分自身の身を守れないときに怪我をさせることがある。』



を当てる（フリースロー時）、もしくは、動いていないゴールキーパーの頭に当てる（7m スロー時）。



### 競技規則 8:5 の概論

防御の方法はハンドボール競技がより魅力的でレベルアップするゲームをイメージして発展されなければならない。競技規則 8:5 は、ハンドボール競技では許されていない特別な動きの概略として意図されている。相手を危険にさらすプレーヤーは、直ちに失格されるべきである。

相手を危険にさらす行為は、スピードや強さを必要としない場合もある。しばしば、見抜くことが難しい些細なファウルとして犯されることもある。例えば、攻撃プレーヤーがジャンプしているときや、素早く動いているときにファウルに注意していないと、状況に応じて対応しきれなくなる。



### 直ちに失格にする基準

#### <基本的な位置>

- 横、もしくは後ろからの行動。
- 相手が正面に位置とっていても選手が怪我を負ってしまう場合もある。

#### <行動>

- 投げる腕を叩く、後ろに引っ張る。
- 相手の頭部を叩いたり首を巻いたりする。
- 脚をかける。
- シュート体勢時に後ろから押す。
- 相手選手がバランスを崩す原因となる押すことや抱きつくこと。
- 近い距離から相手プレーヤーの頭にボール

#### <危険なプレー>

- 相手の体に向かっての行動
- 怪我をする危険性
  - 行動のスピード  
(例えば、素早い走りこみ)
  - 攻撃プレーヤーが自身をコントロールするとき、それを抑制するための機会がもてない要因を引き起こす。

**【注】** 選手を危険にさらす行為は単に身体接触における強さだけではない。わずかな身体接触を含む小さな行動も深刻な怪我

の原因となる。

残念ながら、プレイヤーは絶えずレフェリーの危険なプレーの解釈を利用し、レフェリーから有利な判定を引き出そうとする（例えば、ジャンプ中の攻撃プレイヤーの腕に防御プレイヤーが接触した際に大声を出すといった“演技的な”反則）。このような行為を行わせないために、最初に起きたレフェリーを欺くような違反にすぐさま段階的罰則を与える。

### 投球腕に対する危険な攻撃

これは明らかなシュート体勢の攻撃プレイヤーに、防御プレイヤーが当然のようによく起こす違反である。このような行動は通常、下記の状態がよく起こる：

- 相手は最適な防御位置を取っていない。
- 1対1に負けた。
- 頻繁に起こることは、防御プレイヤーは戻りきれず、規則に沿ったシュート阻止ができない。

防御プレイヤーの以下のような行動は、特に危険である。

- 相手が、身体的にも精神的にも全体的に準備していないとき、後ろから投球腕を叩く。
- 長い時間、相手の投球腕をつかむ。

連続写真 1~3 に示すこの防御プレイヤーの行動は、とりわけ、危険で深刻な肩の怪我につながる。スローを行うプレイヤーは、腕を前に持っていきたいが、防御プレイヤーは、例えば後ろにひっぱることでスローを妨害しようとする。



### 投球腕を後ろに引っ張る（上連続写真右下参照）

相手がボールを投げようと試みているときに長い間つかんで抑えると、肩の怪我を引き起こす原因となる。写真のように、スローを行うプレイヤーはボールを投げるために前方へ持っていこうとしたとき、防御プレイヤーはそれをつかみ逆の方向へ引っ張る状況が起こる。

### 相手の頭部への行為

防御プレイヤーは、相手がジャンプシュートの準備をする前に身体接触をしたいものである。写真では、防御プレイヤーは、ボールをスローする準備が出来たとき相手の顔の方向に、手を持っていった。

このような速いスピードのとき、このタイプの防御の行動は深刻な怪我の原因となる。



### ランニングもしくはジャンプしているときに犯される些細な違反による危険行動

競技規則 8:5 【注】の条文は、些細な身体接触でも相手を容易に怪我させる可能性があることを示している。例えば、攻撃プレイヤーが、高速で走っているとき後ろから単純に押す行為は、ボールコントロールを失うに十分な原因となり、さらにバランスを崩し、着地のコントロールが出来ず倒れることへもつながる。



外から見れば些細なファウルだが、攻撃プレイヤーがゴールエリアに内にジャンプしたとき、同じような危険な防御の仕方がある（下連続写真）。なぜならこの状況では、攻撃プレイヤーは防御プレイヤーの攻撃に気づくことができないし、自身を守ることができないからである。



ジャンプ時に相手の脚を押さえつける。



防御プレイヤーは明らかに左ウイング（サイド）の足をつかもうとしている。

ウイング（サイド）DF の単純な試みで、空中にいるウイング（サイド）プレイヤーがバランスを崩したのであれば退場となる。防御プレイヤーが明らかに押してウイング（サイド）プレイヤーのバランスを崩したのであれば、失格となる。

### 相手が走っているときに後ろから押すこと

ある特定の悪質な行動は、速攻時に後ろから相手に押されることが挙げられる。連続写真に見られるように、観察すべき主な点は、プレイヤーが相手の足あるいは脚をつかむときと似ている。

- 速攻時、攻撃プレイヤーは一人でゴールに向かって走っている。彼はゴールキーパーとシュートを打つための準備に集中する。
- 防御プレイヤーが規則に反して後ろから押すことは、とりわけ悪質である。なぜなら攻撃プレイヤーは、防御プレイヤーが来ることが見えないからである。

この行動を危険にする 2 つの要因:

- 攻撃プレイヤーにとって驚きの要素（彼はかろうじて自身の身を守る）。
  - スピード（攻撃プレイヤーは走っていて容易にバランス調整力を失いやすい）。
- \* しかし、例えば、ボールを所持している攻撃プレイヤーに、不利な方向へ走る向きを変えさせようと圧力を与えるため、防御プ



プレイヤーが側方から走ってくる。その際レフェリーは、両者の状況を観察し続けなければならない。



### 攻撃プレイヤーもまた相手を危険にさらした場合は、失格にすべきである

相手を危険にさらす多くの違反は、競技規則 8:2、8:5 で防御プレイヤーと攻撃プレイヤーの両方に適用される。

直ちに攻撃プレイヤーが失格となることはあるか？

規則によると答えは、YESである。

そのような状況は稀ではあるが、それは除外されるべきではない。考えられる最初の状況は、防御プレイヤーによって犯される違反に対する反射的反応である。しかしそのような反応は、著しくスポーツマンシップに反する行為として分類され、それらは失格を伴って罰せられるべきである (8:9f)。特に攻撃プレイヤーは、ボールを所持していないとき、危険な違反を犯すこともある。

例：

- 通常ボールは腕で投げるが、ボールが手か

ら離れた後、相手の頭をたたいて相手を危険にさらす。

- ボールを所持していないウィング (サイド) へのパスを、防御側プレイヤーが妨害しようとして、肘が相手プレイヤーの頭部に当たる。
- 速攻時にボールを所持していない攻撃プレイヤーは、目の前を高速で走っている相手の脚をかける。

以上のような違反は稀ではあるが、レフェリーは今起こっているすべての出来事をよく観察し、その後の予測を立て、役割を確実に分担しなければならない。

### 報告書を伴う失格の後のさらなる処置 (8:6、8:10)

罰則についての規定が、最近の競技規則で大きく変更となった。あまり見られないケースである「追放」が、「報告書を伴う失格」に変わった。

新しい最も厳しい罰則は、競技規則 8:6 (意図的で、危険または悪質な違反行為による失格)、8:10 (極めてスポーツマンシップに反する行為) に規定されている (8:3 の第 2 項目も参照のこと)。

競技規則 8:6 と 8:10 による罰則 (報告書を伴う失格) と、競技規則 8:5 と 8:9 (報告書を伴わない失格) は、競技中の結果としては同じである (どちらも 2 分後にコート上のプレイヤーの数を戻すことができる)。

IHF はこの 2 つの条項について、以下のような条文を補足する。

「当該機関の裁定委員会で追加の処置を適切に講じるため、競技の終了後に報告書を提出しなければならない。」

この補足条文は、当該機関の裁定委員会が意図された追加の処置を講じるという原則を制定したものである。追加の処置が講じられる場合、

条文にある「適切に講じる」という表現は、決して当該機関の裁定委員会による裁定が絶対であると解釈してはならない。これはレフェリーの観察事実の変更を意味するかもしれない。失格に伴う罰則を誇張して、IHF が指示している報告書を提出してはならないし、必要のないことである。



## 報告書を伴う失格と報告書を伴わない失格の基準 (8:5、8:6)

以下の基準は、競技規則 8:5 と 8:6 を区別するものである。

1. あまりに無謀な行為
  - 相手に激しく襲いかかる、またはそれに類する行為
  - 思慮に欠ける冷酷で無責任な行為
  - 激しく相手を叩く行為
  - 悪意のある行為
2. あまりに危険な行為
  - 無防備な相手への攻撃
  - 相手の健康を傷つける恐れがとても大きい行為
3. 計画的に行われた行為
  - わざと悪意ある行為を犯す
  - 相手を傷つけることのみを目的として相手の身体に意図的に何かする行為
4. 悪意ある行為
  - 無防備な相手への卑劣な行為や見えないうちに行う行為
5. 競技の状況とかけ離れた意図的で悪質な行為
  - ボールとかけ離れたところで起こった行為
  - ゲームの戦術と関係ない行為

## スポーツマンシップに反する行為 - アンフェアなプレー

この違反は、相手に対して犯される行動と定義される。

例：

- 相手やチームメイトに向かって悪口を言うこと
- 自分のゴールエリアに何度も入り込むこと
- 精神とハンドボールの背後にある主な考えに共存できないことをすること  
例えば、ハンドボールは手を使ってプレーされる。故意にコートプレーヤーが脚を使うことは、ゲームの背後にある主な考えに共存していない。
- 故意にレフェリーを欺くこと（違反のふりをする）
- スポーツマンシップの精神を無視して、特に失礼で卑劣な行為をすること  
例えば、チーム役員が、交代地域から出てプレーイングエリア上でプレーを妨害する。

スポーツマンシップに反する行為はとても幅広いカテゴリーであるが、2010 年より競技規則 8:7 から 8:10 に明確に記載された。

### 優位を得るためにゴールエリアに入り込むこと

- プレーヤーは繰り返して同じ違反をしたら、段階的に罰せられるべきである (8:7f)

近年、ゴールエリアラインに沿ってすなわちフリースローラインの内側でプレーすることは、より一般的になってきた。従って、防御プレー

ヤーはますます戦術的理由のため、そして単に偶然ではなく短時間ではあるがゴールエリアに入っている状況が見られる。

例：

- 明らかに偶然で、プレーの邪魔をすることなくゴールエリアを通り抜けること。この例では、防御プレイヤーはアタッカーの注意をそらそうとしている。



- ゴールエリアに沿ってブロックする。防御プレイヤーは、ゴールエリアに入り込むことによってピボット（ポスト）プレイヤーのブロック（競技規則に従って準備した）を回り込んで中断しようとする。
- 相手に対して良い防御位置を取るために、ゴールエリアに入り込むこと。

このような意図的でスポーツマンシップに反する防御行為は、繰り返し行ったなら段階的に罰せられるべきである。ゴールキーパーはゴールエリアを利用することができる唯一のプレイヤーである。

- \* ゴールレフェリーは、この行為を一貫して判断して、アドバンテージ・ルールに従って罰するべきである。



左バックは横に 3 人の防御プレイヤーを引き付けている。センターバックへパスをした。



防御は数的優位を作られる危険にさらされている。そのため左ハーフ（2 枚目：白 2 番）は、故意に右手側の不利を補うためにゴールエリアに入り込んでいる。



両方の防御左インサイド（3 枚目：白 18 番）とハーフ（2 枚目：白 2 番）の 2 人の防御プレイヤーが、ボールの方向に向かってゴールエリアに入り込んでいる。



右バックはボールを受け取ったとき、左インサイド (3 枚目) がゴールエリアに残っているのが、左ハーフ (2 枚目) はプレイングエリア上の基本位置に戻っている。

レフェリーはこのような行為にはまず明確な注意を与え、もし繰り返したなら段階的罰則を適用する。

### スポーツマンシップに反する行為は、直ちに段階的に罰せられるべきである

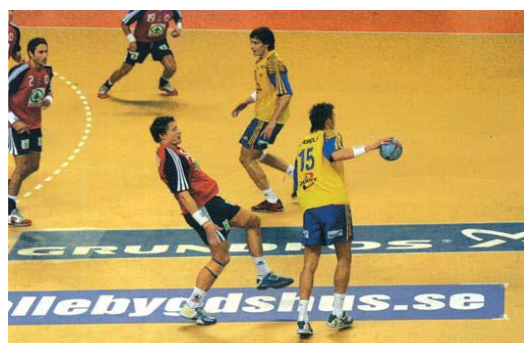
この第 2 のスポーツマンシップに反する行為のカテゴリーは、レフェリーのもとを去る行動も含む。以下に 3 つの典型的な例を示す。

- ゴールキーパーと同じ方法で足の膝から下の部分を使ってパスを積極的に防御すること (次の写真参照) は、一般的に成功した攻撃活動を妨ぐ行為となる。しかし、この行為は、攻撃プレイヤーが防御プレイヤーの股下を通してパスをする際、防御プレイヤーが反射的に脚を閉じるときの動作とは明確に区別されるべきである。



- 違反のふりをすること (例えば、オフエン

シブファウルを主張すること) もまた、スポーツマンシップに反する行為として、直ちに段階的罰則を適用する。極端なケース、例えば、相手が身体接触をしていないにもかかわらず、大きなジェスチャーをしながら大声でオフエンシブファウルのふりをすることなどの行為に対して、レフェリーは直ちにプレイヤーを退場にすることができる (8 : 7)。



- 7m スローを実施しようとしているプレイヤーに対して叫ぶような行為や、フリースローなど各種スローの実施を遅らせる行為は、罰則を段階的に適用すべきである。



### 即座に 2 分間退場とすべき違反行為

下の写真は典型的な例を示している。レフェリーは相手チームにフリースローを与えた。しかし、ボールを持っているプレイヤーは直ちにボールを下に置こうとしなかった。この行為により、相手が速攻に転じることを防ぐことができる。交代地域に入ってきたボールを相手チームが取ろうとしているのを妨げる場合も同様である。



### より深刻な違反の取り扱い:

#### 極めてスポーツマンシップに反する行為

競技規則 8:9、8:10 に記載されているスポーツマンシップに反する行為は、失格をもって直ちに罰せられるべきである。

競技規則 8:10 による行動による挑発行為は、単に競技用語を発する（例えば「オーバー！」など）ことよりも深刻なので、より厳しく罰せられるべきである。これはアンフェアであるだけでなく、対戦相手を尊敬するというモラルの原則に違反するので、極めてスポーツマンシップに反する行為（報告書を伴う）と考えられる。



コートに入ってあるいは交代地域から競技を妨害するプレーヤーやチーム役員は、報告書を伴う失格にしなければならない（8:10b）。もし、相手が明らかな得点チャンスでそれを妨害したならば、7m スローにより競技は再開される。

競技規則 8:7、8:9 はスポーツマンシップに反する行為と暴力の重要な違いを強調する。もし、瞬間的に熱くなり、頭部に危険な打撃を

受けた攻撃プレーヤーが、その報復として相手を殴るならば（直接的な痛みの反射として）、この行為は暴力の基準を満たす。どれだけそれが瞬間的に熱くなった反射だったとしても、極めてスポーツマンシップに反する行為とされるべきである。

競技規則 8:10c、8:10d では、競技の終了間際における違反行為に関して記載している。もしボールを所持していないチームが 1 点リードもしくは同点ならば、残りの時間でチームの運命が決定するだろう。そのとき相手チームによる最後の攻撃は新たな違反を引き起こしかねない。この状況で防御チームは、可能なことは何でもするだろう。そして最後の得点機会を得ようとする相手チームに、あらゆる種類の違反をするかもしれない。極端なケースとして、防御チームはボールを所持している攻撃プレーヤーに対して、ゴールにシュートするのを防ぐために危険な違反を犯すことさえするだろう。これは、スポーツマンシップに反する行為の中でも極めてスポーツマンシップに反する行為（報告書を伴う失格）として、競技規則に加えられた。

下の写真は、ゲーム終了の 2、3 秒前に、一方のチームがセンターラインの近くでフリースローを与えられているところである。



このとき防御プレーヤーは、攻撃プレーヤーの顔をたたくことによって、得点を狙える位置に到達する可能性を妨げることができる。



罰のあるプレーヤーに失格を与えると同時に、レフェリーは「報告書を伴う失格」であることを告げる。

### 唾を吐く (8:9、8:10)

唾を吐くという行為は、相手に襲いかかることに近い行為であると考えられ、競技規則 8:10a より報告書を伴う失格としなければならない。また、相手は吐きかけて実際にかかった (8:10) のと、相手に吐きかけたが実際にはかからなかった (8:9) という違いに変更はない。

### 競技の終了間際 (8:10c)

競技の終了間際とは (延長戦ではなく通常の) 後半の終了間際だけでなく、延長戦の全ての時間を指す。

### 3m の距離の確保 (8:10c)

競技の終了間際にスローの実施ができないよう、3m の距離を確保しない行為は、報告書を伴う失格である。

競技の終了間際でも、ポイントの近くに立っただけのプレーヤーがブロックした場合は、段階的罰則が適用される。

### 競技の終了間際の失格 (8:10d)

競技の終了間際、相手の得点を妨害するという目的で、プレーヤーが競技規則 8:5 や 8:6 に該当する違反をしたとき、この違反は 8:10d により、報告書を伴う失格とする。

しかしながら、ゴールキーパーがゴールエリアを離れ競技規則 8:5 により失格となっても、通常は報告書を伴う失格とはならない。これが競技の終了間際に起こっても、通常の 8:5a~b として考える。

## チーム役員に対する罰則

### 役員を罰する際に心に留めておくべき点

レフェリーが交代地域内の不穏な状態やチーム役員一人によるふさわしくない行動に気付いた場合、レフェリーは最も厳しくない罰則、言い換えると、口頭での注意から始めることができる。レフェリーは、以下の内容を知っていなければならない。

- 各チームのチーム役員に与えられるべき警告は、全体で 1 回のみである。
- その後のスポーツマンシップ反する行為に対する罰則 (個人の責任とは関係なく) は、少なくとも 2 分間の退場となるべきである。
- 退場は同じチームの全役員に対して 1 回のみ適用される。次のスポーツマンシップに反する行為をした場合は、失格で罰せられなければならない。

このように、チーム役員に対する罰則の範囲は厳しく制限されている。許可された役員 4 人うちのどの役員が警告や退場になるかに関わらず、チームにつき 1 回のみである。



プレーヤーの場合と同様に、チーム役員が次のようなスポーツマンシップに反する行為を行った場合、即座に退場となる。言い換えると、前もって警告を受けている必要はない。競技規則 8:8 に関連し、1 つの例を挙げる。

- 交代地域内に入ってきたボールを、相手チームが取ろうとするのを妨げた場合（競技規則 8:8c）

このケースで、チーム役員に対して即座に退場が出された場合、レフェリーがチーム役員に対してまだ警告を出していないのであれば、次に、別の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場合、警告を与えられる可能性が残っている。

#### 以下の例において、チーム役員は、失格とならなければならない

1. 1 人の役員による、3 回目となる規則違反
2. 著しくスポーツマンシップに反する行為  
事前の警告なしの即刻失格が可能である。  
報告書は必要としない。

#### 結論

1 人のチーム役員の退場や失格は、そのチームをかなり不利な状態にさせる。1 人のチーム役員に対して与えられる罰則は、それが 1 人のプレーヤーを 2 分間コート上から減らすことになるため、チームに対する罰則ということを表している。もし、ある役員が失格となった場合、交代地域から去らなければならない。しかし退場の場合は交代地域に留まって、自チームの指導を続けることが許されている。

#### スポーツマンシップに反する行為の時間と場所 競技時間外の反則

プレーヤーによって競技の開始前に犯される反則同様、役員によるそれも罰せられなければ

ならない。役員のスポートマンシップに反する行為は競技規則 8:7~8 により警告、競技規則 8:6 や 8:10a に該当する行為をした場合は失格とならなければならない。しかしチームは、失格になった役員の代わりを交代地域に置くことができる。

チーム役員のいずれか一人がすでに警告を受けた場合、このチームの役員に対して次に与えることができる罰則は、退場か失格のみである。競技開始前の極めてスポーツマンシップに反する行為もまた、失格となって報告書を伴う。

競技終了後に犯された違反に対して適用できる唯一の罰則は、報告書の作成のみである。

#### 複数の役員が同時に競技規則違反をした場合

例えば、警告を出されていない 2 人もしくはそれ以上のチーム役員が、許可なしにコートに入ったとする。

役員が同時に、同じ理由でコートに入る、もしくは相手にぴったりついていく場合、彼らのうち 1 人のみを（判断できる場合は最初の役員）、違反により警告で罰する必要がある。

しかし彼らが、それぞれ異なった理由でコートに入る、もしくは、明らかに異なった時間に入る場合は、2 つの違反行為が犯されたことになる。その結果、最初の役員は警告で、2 番目に役員には退場で罰せられなければならない。

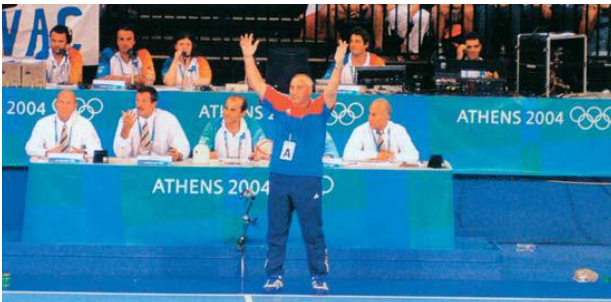
#### チーム役員によるスポーツマンシップに反する行為、著しくスポーツマンシップに反する行為 レフェリーの判定の後に繰り返しそれを非とする身振り



- レフェリーの判定に対し繰り返し抗議する（言葉によるものや顔の表情、身振り）。
- 負傷のためのタイムアウト時に、けがをしたプレーヤーに向かう代わりにチームを指導するためにコート上に出て行く。
- 試合に影響を与えることによって競技を妨害する（言い換えれば、コート上を走る）。
- 交代地域にボールが入ってきた際に、ボールを離さない。
- 出場資格が与えられていないプレーヤーをコートに出す。

### 繰り返しレフェリーからの行動を要求したり、レフェリーの判定に意義を唱えたりすること

- プレーヤーやレフェリー、タイムキーパー、スコアラー、その他の役員や観客に向けられた侮辱的言動（言葉によるもの、顔の表情、身振りや身体接触）。



- プレーを邪魔することによって明らかな得点のチャンスを妨害すること（例えば、コート上を走ったり、ボールや他のものをコート内に投げたりすること）。
- 暴力行為（他者に向けられた身体的暴力）。
- 自チームをコートから立ち去らせること。自チームにコートを出るように求めることは（短時間でさえ）、いつでも著しくスポーツマンシップに反する行為に分類される。相手チームはリズムを失い、レフェリーに対するこのような“抗議”の類は、観客に反感を持たせることにもなる。これは、レフェリーの決定に影響を及ぼす企てのよう

に見られる。

このような違反行為に関しては、極めてスポーツマンシップに反する行為として、報告書を伴う失格にしなければならない。

### 明らかで一貫した罰則の適用

レフェリーは罰則において幅広い罰則範囲を持っているだけでなく、プレーヤーやチーム役員を段階的に罰する選択肢をも持っている。それらは、与えられたどんな状況においても、正しい罰則を適用するというレフェリーに対する現実的な課題になる。

### 典型的な間違いとその結果

特に相手との接触の間に犯された違反を判定する際、レフェリーは比較的多くの時間的余裕を持っている。

- どの違反が段階的に罰せられる必要がないのか？
- どの違反が段階的に罰せられるべきなのか？
- 罰則を段階的に厳しくしていく原則は、競技中どのように一貫性を保っていくか？

経験の乏しいレフェリーは、与えられた場面において、どれほど著しい違反行為なのか、また、段階的罰則の正しい適用方法などを判断しながら、プレーヤーや役員を罰する際、下記のような問題に直面する傾向がある。

1. 経験の乏しいレフェリーは、とても厳格になることから始め、その上、試合の流れとは反対のアプローチをとる。最初、彼らはほとんどすべての違反行為をそれがどれほど深刻であるかに関わらず、段階的に罰する。その後で同じような違反行為に対して、厳しくない罰則を出すのみか、全く罰しない。
2. 試合終盤に罰則の数が増える。



この場合、逆のアプローチがあてはまる。試合序盤に段階的に罰せられてこなかった違反行為は、試合終盤になってより段階的に罰せられる。

### 3. 二重罰。

レフェリーはよく無意識に、7m スローと段階的罰則を組み合わせる。彼らは、競技規則 8:3 の最初の段落で述べられている状況を一貫して適用していない。

### 4. プレーのアドバンテージ・ルールを認めて進める一方で、違反を犯したプレーヤーをさかのぼって罰することを忘れる。

### 5. 「重大な」違反行為と「重大でない」違反行為のわずかな区別。

レフェリーは、「重大でない」違反行為をすぐに段階的罰則で罰し、「重大な」違反行為（例えば、危険な行為）には厳しくならなかったりすることに対してよく非難される。段階的罰則において、明瞭で一貫した対応ができないことは、関係するすべての人にとって良くない結果を与えるだけである。

## 競技中にプレーヤーとチーム役員を罰するための指針

段階的罰則への明瞭で首尾一貫した対応は以下の状況を含む。

- 罰則の厳しさを増す。
- 一貫した罰則（同一の違反に対して同一の罰則）。
- 競技時間全体を通して一貫した対応。
- 適切な罰則（違反の種類と重大さを考慮したもの）。
- 状況に適した判定。

これらの点で最後の 1 つは、特に重要である。プレーヤーを段階的に罰するために（あまりにも早く）、攻撃側のアドバンテージを認めず競

技を中断することは、適切な判定ではない。状況にふさわしい適切な判定を下すことは、段階的罰則を即座に適用するというのではないということの意味する。例えば、試合開始直後のあまり時間の経過していない時点で、全ての警告（1 つのチームにつき 3 枚）を出すこと。

良いレフェリーは、「スモールポテト（＝とるにたらないもの）」と「ビッグポテト（＝とるにたるもの）」、すなわち、『重大でない違反行為』と『重大な違反行為』を区別することができる。罰則の第一段階としての即座の 2 分間退場は、それがその適切な罰則であったなら、試合のもっと後で、1 対 1 の攻防の相互活動に一般的に明白な効果的がある。

## <要約>

- 10 分以内にあなたの基準を示しなさい。プレーヤーに対して明白な境界線を示しなさい。
- 利用できるすべての選択肢を使用しなさい。口頭による注意、警告、退場、失格。
- 同様の違反行為に対しては、可能な限り、チームにつき最大 3 枚までの警告を用いなさい。
- 例え警告を出していなくても、危険性を伴う違反行為に対しては、即座に退場を判定しなさい。
- 違反行為は止められたか？  
しかし、もし必要であったり、可能であったりしたら、プレーにアドバンテージを認めること。その後、違反を犯したプレーヤーを罰する。

ゴールエリアラインで反則の判定をする際、7m スローを与えるのか、フリースローとするのかということ、段階的罰則を与えるのか、または与えないのかという疑問は、別個に分けて考えられるべきである。このことを心に留めておくこと。

1 つの判定は、他に影響を与えるべきではない。明らかな得点のチャンスが妨害された場合、反則の重さにかかわらず 7m スローが正しいとされ、段階的罰則も正しいとされる場合には、「二重罰」の心配をすることなく、2 つの罰が与えられるべきである。

しかし、そこに 7m スローが与えられる反則が存在したからという理由だけで、その反則が、全て自動的に段階的罰則を必要としている訳ではないということを頭に入れておく必要がある。例えば、防御側プレーヤーが反則を避けられなかったとしても、その行動は主にボールに向けられていたものかもしれない。

### 罰則はどのようにして合図されるべきか？



罰則を合図する際、レフェリーは 3 つの基本的な状況を考慮に入れる必要がある。

- 競技規則に記されているような条件や、形式（例えば、手によるジェスチャー）。
- 違反を犯したプレーヤーに罰を合図する際の、顔の表情や身振り。
- 特定の状況における手順（例えば、罰則を与えようとしているプレーヤーが、床の上で横たわっている場合）。

### 競技規則に記されているような条件や形式

罰則はいつも、競技が中断された後に出される。警告を除いて、その他すべての罰則の際に、タイムアウトのジェスチャー（ジェスチャー

15) をタイムキーパーの方向に即座に示されなければならない。一度競技が中断されてから、さらなる手段を講じることができる。

### 1. 違反を犯したプレーヤーやチーム役員に罰則を合図する

- 警告 - イエローカードを掲げる（16:2、ジェスチャー13）。
- 退場 - 2本の指を広げたまま腕をあげる（16:4、ジェスチャー14）。
- 失格 - レッドカードをあげる（16:7、ジェスチャー13）

一方の手が違反を犯したプレーヤーや役員をはっきりと指し示すのに使われるのと同時に、もう一方の手は合図を出すことに使われる。競技を中断させてしまったレフェリーは、普通、罰則を合図しなければならない。両方のレフェリーが罰則の合図をすることに不都合はないものの、これは正規の手順とされるべきではない。競技が中断されている間、レフェリーの1人は、コート上のどこか別の場所で起こっていることを常に観察しなければならない。

もし、2人のプレーヤーが同時に処罰される必要がある場合（例えば、攻撃側と防御側）、罰則は、片方に示された後で、もう片方のプレーヤーに示されなければならない。

### 2. スコアラーは罰則の間違いのないことを確認する（手で合図を与える）

レフェリーは、スコアラーが違反を犯したプレーヤーやチーム役員を確認したことを確認（アイコンタクトを取る）するまで、待たなければならない。スコアラーは、レフェリーに向かって適切なカードや合図を示すことによって、罰則に気がついているということを示さなければならない。

### 3. 罰則の記録

レフェリーとスコアラーは、違反を犯したプレイヤーの背番号を記録する。また、スコアラーは、退場の時間を記録すると共に、退場終了の時間を知らせるための準備が整っているかどうかを把握しなければならない。

### 4. 試合の再開

すべての罰則の後、レフェリーは試合再開の笛を吹く。退場の場合は、違反を犯したプレイヤーがコートを出た後に再開される。

#### 罰則を合図する際の指針

レフェリーは、罰しているプレイヤーや役員が、カッとなる感情を引き起こすということを十分に知っていなければならない。そのため、罰則を示される方法は、プレイヤーや役員にさらなる反感を持たせないようにすることが重要である。レフェリーは、競技進行がコントロール下にあるということを確認するために、下記の指針に従うべきである。

#### 攻撃的な態度で罰則の合図をしない！



この写真のように、あまりにも速く対応したり、感情的な身振りを使ったりすることなく、落ち着いて客観的な態度で罰則を示さなければならない。これは、違反を犯したプレイヤー（またはそのチームメイト）が、その判定を不公平だと思い、抗議し始める原因になりかねないからである。レフェリーのちょっとした誇張反応でも、論争をさらに駆り立てることにもなる。

#### 対立的、感情的、または、大げさなジェスチャーを用いない！

ある違反行為で罰せられる必要のある場合、プレイヤーに向かって全速力で走ってきたり、感情をあらわに示したりするような態度で罰則を合図しない。罰則の合図をしている間の軽い作り笑いでさえ、レフェリーにとってはふさわしくない行為である。レフェリーは、平静や客観性を保たなければならないし、判定を示している間はどんな感情も表してはならない。

#### 違反を犯したプレイヤーまたは役員とアイコンタクトを取れ！

罰則は重要な目的を持っている。違反を犯したプレイヤーや役員は、競技規則に違反したということをはっきりと知らされる。アイコンタクトを取ることによって、レフェリーが自分の判定やさらなる違反に対しても同じように一貫した対応をとることを直ちに明白にする。もし、レフェリーがアイコンタクトを取らなければ、自分で下した判定に自信がない、または、さらなる違反の際に問題を抱えることになるかもしれない…。

#### 立っている状態の人物にのみ罰則の合図をする！

競技中に違反を犯した後、おそらく差し迫った罰則を免れることができるということを期待して、負傷したふりをするために床に横たわるプレイヤーがよく見受けられる。レフェリーは、罰則を合図する前に、プレイヤーが再び立ち上がるまで常に待たなければならない（下連続写真参照）。





### 罰則を受けている際のプレイヤーの反応！

違反を犯したプレイヤーや役員は、彼らを処罰しようとしているレフェリーに対してよく背を向ける。このようなことが起こった場合、さらなる反感を持たせることになるので、レフェリーは関係しているプレイヤーに対して触れるべきではないし、振り向かせようとするべきではない。もしもう 1 人のレフェリーがより良い位置にいるならば、彼もまた、そのプレイヤーに罰則の合図を出すことができる。もちろんレフェリーは、罰則を合図している間、違反を犯したプレイヤーにアイコンタクトを取ることを強制はできない。

### いかなる討論にも加わらない！



罰せられた、もしくは、罰せられるべきプレイヤーや役員は、よく罰則についてレフェリーに反論しようとする。統制がとれなくなる状況を防ぐために、レフェリーは、自分自身が討論に巻き込まれることを決して許してはならない。

### レフェリー同士の団結をはっきりと見せなさい！

レフェリーはいつも、罰則や、異なる罰則の合図（早すぎたかもしれないもの）についてのいかなる話し合いも避けなければならない。両

レフェリーは、アイコンタクトを取ることを保ち、上手にコミュニケーションを図らなければならない。

もし必要ならば、彼らはまたお互いに手短かに話し合うこともできる（例えば、失格のような厳しい罰則について）。

## 第 3 項 各種スローの実施に関するガイドライン

### スローの実施 - 類似点と相違点

どのルールがすべてのスローに適用できるのか？いつ特別条件を適用するのか？どこがスローのルールは違うのか？

### 1 競技規則第 15 条 スローの実施に関する一般的な指示(スローオフ、スローイン、ゴールキーパーズスロー、フリースロー、7m スロー)



### スローを行うプレイヤー

15 の 1 スローの実施前に、スローを行うプレイヤーは正しい規定位置にいなければならない。スローを行うプレイヤーは、スローを行う前にボールを手を持っていなければならない (15 : 6)。

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、スローを行うプレイヤーは片足の一部を終始、床につけていなければならない。他方の足は繰り返しあげおろしすることが

できる(7:6参照)。スローを行うプレイヤーは、スローを完了するまで正しい位置にいないなければならない(15:7の第2、3段落)。

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

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

どのスローも直接得点することができる。ただし、ゴールキーパーズスローにおける「自殺点」(つまり、ボールが手からこぼれ落ちて自チームのゴールの中に入る場合)はありえない。

#### スローを行うプレイヤーの味方プレイヤー

15の3 スローを行うプレイヤーの味方のプレイヤーは、該当するスローに関して規定された位置を取らなければならない(15:6)。

競技規則10:3の第2段落に示した場合を除いて、スローを行うプレイヤーがボールを手から離すまで、プレイヤーは正しい位置にいないなければならない。スローの実施中は、味方のプレイヤーと同時にボールに触れていても、味方のプレイヤーにボールを手渡してもならない(15:7の第2、3段落)。

#### 防御プレイヤー

15の4 防御側プレイヤーは、該当するスローに関して規定された位置を取り、スローを行うプレイヤーがボールを手から離すまで正しい位置にいないなければならない(15:9)。

スローオフやスローイン、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。

#### 競技の再開における笛の合図

15の5 次の場合にレフェリーは再開の笛を吹かなければならない。

(a) スローオフ(10:3)、7m スロー(14:4)の場合は毎回。

(b) 次の状況におけるスローイン、ゴールキーパーズスロー、フリースロー。

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

レフェリーは、他の状況でも再開の笛を吹いて明確に合図してよい。

プレイヤーが15:1、15:3、15:4に規定された位置にいない場合、そしてこの位置につくまで、レフェリーは原則として再開の笛を吹かない(ただし、13:7の第2段落と15:4の第2段落を参照)。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。

スローを行うプレイヤーは、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

#### 処置

15の6 スローの実施前に、スローを行うプレイヤーまたはその味方のプレイヤーが違反している(例えば不正な位置にいる、ある

いは味方のプレーヤーと同時にボールに触れている) 場合は、これを正す(ただし、13:7の第2段落を参照)。

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

再開の合図がない場合、スローの実施中のどの違反に対しても原則的にこれを正し、そして笛の合図の後に再度スローを行う。しかし、この場合にも競技規則13:2によりアドバンテージ・ルールを適用する。スローを行うプレーヤーのチームがスローを不正に実施した直後にボールの所持を失った場合、スローを行ったと単純に見なして競技を続行させる。

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

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

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

スローの前に再開の笛の合図があったかなかったかにも関係なく、この行為を違反と判定する。競技規則16:1bと16:3dに関連して、競技規則8:7cを適用する。

防御側プレーヤーの妨害によってスローに悪影響が出た場合は、原則として再度スローを行う。

### 正式なスロー実施に関するレフェリーへのガイドライン

競技規則第15条は完全に書き直され、様々な項目に分けられている(スローを行うプレーヤー、スローを行うプレーヤーの味方のプレーヤー、防御側プレーヤー、競技の再開における笛の合図、処置について述べている)。以下の表

に種々のスロー実施における類似点と相違点を列挙している。また、一般的なガイドライン（ルールを記憶しておくためのヒント）を下記の各項目で示している。

- スローを行うプレイヤーはボールを離すまで、正しい位置に留まらなければならない。
- 認められている“許容範囲”（正確な地点から距離）はスローが実施される位置によって左右される - ゴールに近ければ近いほど、スロー位置は違反が起きた地点に近いところで行われなければならない。
- ほとんど全てのスローが直接得点になり得る（オウンゴールを含む）。唯一の例外はゴールキーパースローだけがオウンゴールにはなり得ない（例えば、ゴールキーパーがスローを行う際に、ボールがゴールラインを通過した場合）。
- スローの実施中は、味方のプレイヤーがボールに触れてはいけないし、また味方のプレイヤーにボールを手渡すこともできない（写真参照）。



笛の合図の後、上の写真のようにボールをスローせず味方のプレイヤーに手渡しした場合、相手チームにフリースローが与えられる。

- 防御プレイヤーは、スローを行うプレイヤーがボールを離すまで、必要な距離まで離れていなければならない。
- スローが実施される前に、スローを行うプレイヤーまたは味方のプレイヤーによっ

て犯された違反は、常に正されなければならない。

- スロー実施を妨害する防御側プレイヤーは、実施の笛の合図が必要であったか否にかかわらず、常に罰則が適用されなければならない。

表) 正式なスロー実施中における違反の罰則

	スロー プレイヤー	スロー プレイヤーの 味方プレイヤー	防衛プレイヤー
笛が奏鳴する スロー前	正す	正す	1) アドバンテージを認める 2) 遅延行為はスローを妨害する 3) 罰則を課する 1)
笛が奏鳴する スロー中	正す	正す	
笛の後の スロー中	全の違反を罰する		1) アドバンテージを認める 2) スローを妨害する 3) 違反線違背の場合に罰則を課する
笛の有無にかかわらず スロー後	全の違反を罰する		

- 1) 常にアドバンテージを認めてプレーを行わせ、その後必要であれば段階的に罰則を適用する。スロー実施を妨害する以下のようなタイプは、個人としての罰則は与えられない。すなわち、ゴールキーパーがゴールキーパーラインを踏み越す場合 (14 : 9)、相手プレイヤーが 7m スロー中に 7m スローラインから必要な距離離れない、またはスロー実施前にフリースローラインを踏み越す場合 (14 : 8)。



表) スローの実施

	スローを行うプレーヤー				スローを行うプレーヤーの味方のプレーヤー		防御プレーヤー	
	最初の位置	許容範囲	スローの方向	スローは直接ゴールヘシュートできるか	位置	スローを行うプレーヤーからの距離	位置	スローを行うプレーヤーからの距離
前後半の開始時のスローオフ	少なくとも片足をセンターライン上に置く。どちらの足も相手陣内に置くことは許されない。	左右に 1.5m	任意	Yes	笛が吹かれるまでは自陣内。	任意	笛が吹かれるまでは自陣内。	3m
得点後のスローオフ	少なくとも片足をセンターライン上に置く。どちらの足も相手陣内に置くことは許されない。	左右に 1.5m	任意	Yes	笛が吹かれるまでは自陣内。	任意	どこでもよい。	3m
スローイン	一方の足をサイドライン上に置く。もう一方の足はどこに置いてもよい。	許容範囲を寛大に適用する。	プレーイングエリアに向けて行う。	Yes	どこでもよい。	任意	どこでもよい。	3m またはゴールエリアラインの外側。
ゴールキーパー スロー	ゴールエリア内。ゴールキーパーはゴールエリアラインに触れてもよい。	ゴールエリア内のどこでもよい。	プレーイングエリアに向けて行う。	Yes 但し、オウンゴールは不可。	ゴールエリアの外側ならどこでもよい。	ゴールエリアの外側ならどこでもよい。	ゴールエリアの外側ならどこでもよい。	ゴールエリアラインの外側ならどこでもよい。
7m スロー	7m ラインの前に位置を取る。	7m ラインから 1m 後方まで。	相手ゴールに向けて行う。	Yes	相手のフリースローラインの外側ならどこでもよい。	相手のフリースローラインの外側ならどこでもよい。	フリースローラインの外側	7m ラインから 3m 離れる。
フリースロー	相手のフリースローラインまでのプレーイングエリアのどこでもよい。	自陣の 3m から相手ゴールエリア 0m まで。	任意	Yes	相手のフリースローラインの外側ならどこでもよい。	相手のフリースローラインの外側ならどこでもよい。	どこでもよい。	3m またはゴールエリアラインの外側。
終了合図の後のフリースロー	相手のフリースローラインまでのプレーイングエリアのどこでもよい。	自陣の 3m から相手ゴールエリア 0m まで。	任意	Yes	相手のフリースローラインの外側ならどこでもよい。	3m	どこでもよい。	3m またはゴールエリアラインの外側。

## 2 スローオフ



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

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

各延長戦の前には改めてコイントスを行い、上記の競技規則 10 : 1 の全規定を延長戦にも適用する。

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

10 の 3 （左右に約 1.5m を許容範囲として）コートの中央からどちらに向かってスローオフを行ってもよい。笛の合図から 3 秒以内にスローオフを行わなければならない

（13 : 1a、15 : 7 の第 3 段落）。スローオフを行うプレイヤーは、少なくとも片足をセンターライン上に、そして他方の足をセンターライン上または自陣側（15 : 6）に置き、さらにボールを手から離すまでその位置にいないといけない（13 : 1a、15 : 7 の第 3 段落）（競技規則解釈 5 も参照）。

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

10 の 4 （延長戦も含めて）前後半の開始時のスローオフに際して、すべてのプレイヤーは自陣のサイドにいないといけない。

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

しかし、どちらの場合も、相手はスローオフを行なうプレイヤーから 3m 以上離れていなければならない（15 : 4、15 : 9、8 : 7c）。

### 競技規則解釈 5

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

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

スローを行うプレイヤーは中央から 1.5m 以内のセンターラインを踏んで行わなければならない、と競技規則にあるが、レフェリーは、神経質になって数 cm にこだわってはならない。いつ、どこでスローオフを行ったのかについて、相手にとって不公平または不明確）とならない

ようにすることが大切である。

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

### スローオフはいつ与えられるか？

- 競技の開始にあたり、コイントスを行い、勝ったチームがボールの所持を選択した場合、そのチームがスローオフを行う。このとき、コイントスに勝ったチームがサイドを選択した場合は、相手チームがスローオフを行う。
- 後半の開始のスローオフは、競技の開始時にスローオフを行なわなかったチームによって行われる。
- 得点したが、スローオフが行われる前に前後半の終了の合図があった場合を除いて（競技規則 9 : 2 の第 2 段落）、スローオフは各得点後に行われる。
- 各延長戦の前後半開始時に行われる。

### スローオフの実施

笛が吹かれるまでスローオフを行うことができない (15 : 5)。これはコートレフェリーの責務であり、スロアーとそのチームメイト全員を確実に観察できるようにすべきである。このときゴールレフェリーは、防御チームのゴール近くに位置を取るべきである。スローオフには特別なジェスチャーはない。しかしコートレフェリーは、前後半の開始およびタイムアウト後のプレーの開始場面でスローオフの笛を吹く前に、手をあげタイムキーパーとアイコンタクトを行うことによって、誰もが準備できるようにする。

### 前後半の開始時のスローオフ

#### スローを行うプレイヤー

スローを行うプレイヤーは、コート中央から左右に約 1.5m を許容範囲としてスローオフを行う (10 : 3)。このときスローを行うプレイヤーは、スローが完了するまで（すなわちボールを離すまでは）少なくとも片足をセンターライン上に置かなければならない (10 : 3、15 : 1)。他方の足は、繰り返し上げ下ろしすることができる (15 : 1)。しかし、センターラインを踏み越してはならない (10 : 3)。

スローオフのとき、コートの中央からどの方向に投げてもよいが、ゴールエリアにいる自陣のゴールキーパーにパスをすることは許されない。

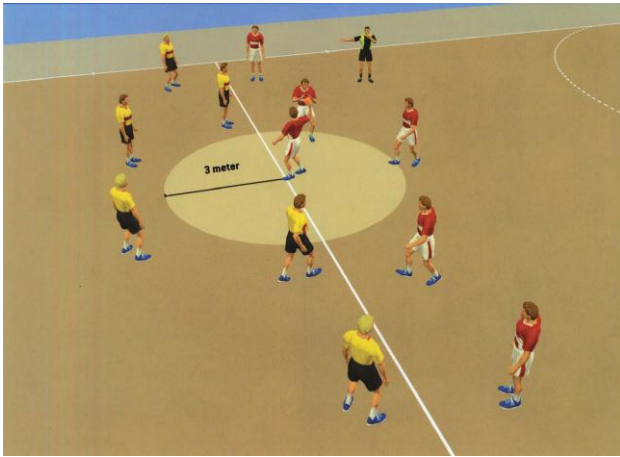
#### スローを行うプレイヤーの味方プレイヤー

自陣のどこにいてもよいが、笛が吹かれるまでセンターラインを越えてならない (10 : 3、15 : 6)。

笛の合図の後には、スローを行うプレイヤーがボールを手から離す前でも、相手のサイドに走り込むことができる。

#### 相手プレイヤー

前後半の開始時のスローオフに際して、自陣のサイドにいないといけない (10 : 4)。ただし、スローを行うプレイヤーがスローを完了するまで（すなわち、ボールを離すまで）、少なくとも 3m 離れていないといけない (10 : 4、15 : 4、15 : 9、8 : 7c)。



### 得点後のスローオフ

得点後のスローオフと前後半の開始時のスローオフには、1つの重要な相違がある。

前後半の開始時のスローオフを含む各種スローオフに関して、スローを行うプレイヤーがボールを手から離すまで、味方のプレイヤーは正しい位置にいないといけない(15:3)。

ただし得点後のスローオフについて、スローを行うプレイヤーの味方のプレイヤーは、笛の合図よりも前にセンターラインを踏み越えてはならないが、笛の合図の後(スロアーがボールを手から離す前であっても)、センターラインを越えることが許されている。

得点後のスローオフの際に重要な点は、スローを行うプレイヤーがボールを手から離れたかどうかではなく、笛の合図が行われたかどうかである。

これは、クイックスローオフを奨励することをねらいとしているためである。

### スローを行うプレイヤー

(センターラインの中心から左右に約 1.5m を許容範囲として) コートの中央からどの方向にスローオフを行ってもいい。笛の合図から 3 秒以内にスローオフを行わなければならない。スローを行うプレイヤーは、少なくとも片足がセンターライン上に、そして他方の足をセンタ

ーライン上または自陣側に置き、ボールを離すまでは相手陣にもう一方の足を置くことは許されない(10:3)。

### スローを行うプレイヤーの味方プレイヤー

スローを行うプレイヤーの味方のプレイヤーは、笛の合図よりも前にセンターラインを踏み越えてはならない。ただし、レフェリーがスローオフの笛を吹いたならば、スローを行うプレイヤーがボールを手から離す前であっても、あるいは相手チームのプレイヤーが自陣に戻りきれていなかったとしても、味方のプレイヤーはセンターラインを越えることが許されている。スローオフが素早く行われるならば、簡単に数的優位のチャンスを得ることができる。

### 相手プレイヤー

スローを行うプレイヤーから 3m 離れなければならない。スローオフの実施を妨害することは許されない。

前後半の開始時のスローオフとは異なり、得点後のスローオフの際は、コートのどちらのサイドにいてもよい。



スローオフが行われる際、レフェリーはスローを行うプレイヤーに対して、センターラインの中心から左右に約 1.5m の許容を認めなければならない。

レフェリーはプレイヤーがクイックスローオフを素早く行えるよう、プレイヤーが正しい位置についたら直ちに笛を吹くよう努めるべきである。

## スローを行うチームの誤り

スローオフを試みるチームがスローオフを素早く行おうとする場合、誤りを冒す危険がある。

下の写真はスローオフを実施するための正しい手順を示しているが、同時に、プレーヤーがよく誤りをする 1 つの局面を強調している。



ゴールキーパーはしばしば、スローオフを行うためセンターラインに向かって走るプレーヤーにロングパスをする。スローを行うプレーヤーは止まって片足をセンターライン上に置き、その後スローオフを実施しなければならない。しかし、スローオフが素早く行なおうとしている場合、その位置が誤っていることがよくある。なぜならば、スピードのある中で最良のパスができるように集中しているが、自分自身の実際の位置には集中していないからである。

下の写真の事例では、僅かであろうと明確であろうとスローを行うプレーヤーはすでに前進している。しかし、これら 2 つのスローオフはすべて、競技規則に従って実施している。



スローを行うプレーヤーは、片足をセンターライン上に置いて立っている。上体と他

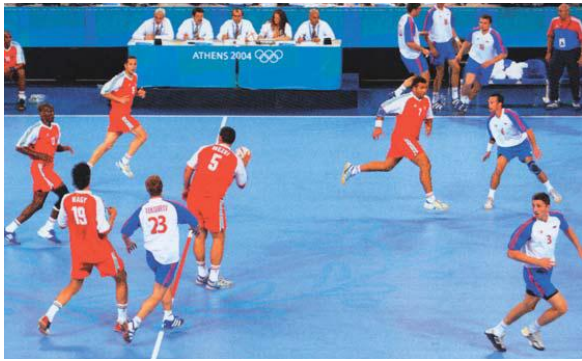
の脚はセンターラインを越えているが、実際は相手陣に踏み込んではいなかった。ボールはすでに投げられており、正しい手順である。



スローを行うプレーヤーは、スローを実施する際に片足を上げることは許される（例えば、走り込んで荒々しく止まるような場合）。

しかし次の事例は、典型的な誤りを示している。

- スローを行うプレーヤーがボールを離す前にセンターラインを越える。
- スローを行うプレーヤーが走りながらスローオフを行う。
- スローを行うプレーヤーが明らかにセンターラインの手前にいる。
- スローを行うプレーヤーがスローを行う時にジャンプする。
- ボールがスローオフの後でサイドラインを越え、他のどのプレーヤーにも触れなかった場合、相手チームにスローインが与えられる。
- スローを行うプレーヤーがボールを味方プレーヤーに手渡したり、あるいは（笛の後で）スローするチームの二人のプレーヤーが同時にボールに触れるならば、相手チームにフリースローが与えられる。



スローを行うプレイヤーがスローを行う前に、明らかにセンターラインの誤ったサイドにいる。誤りである。



スローを行うプレイヤーが片足をセンターライン上に置いているが、他方の足はすでにセンターラインを越えている。誤りである。

レフェリーは、スローを行うプレイヤーと味方プレイヤーが正しい位置につくまでは笛を吹いてはならない。スローが行われる前に、誤りをすべて正さなければならない（15：6）。

### 笛を吹く前に誤りを正す

スローを行うプレイヤーまたは味方プレイヤーによる誤りの結果は、スローオフの笛がすでに吹かれたか否かによって異なる。

### スローオフ中のスローするチームの誤り

#### 【笛の前】

- スローを行うプレイヤーが正しい位置にいない。
- 味方プレイヤーが笛の吹かれる前にセンタ

ーラインを越えている。

- スローを行うプレイヤーが明らかに走りながらスローを実施しようとしている。

判定：「誤りを正してから、再度、笛を吹く」。

#### 【笛の後】

- スローを行う際にジャンプする。
- スローを行うプレイヤーがボールをプレーする前に相手コートに踏込む（走りながら実施）。
- スローを行うプレイヤーがボールをはずませる。
- ボールが手渡しされる（スローを行うプレイヤーと味方が同時にボールに触れる）。

判定：「相手チームにフリースローを与える」。

以上のことを踏まえ、次の基本原則が適用されるべきである。

**「笛を吹く前に、スローを行うプレイヤーまたは味方プレイヤーによる誤りを常に正しなさい！」**

このように誤りを正すことは、ボールを所持しているチームに対して実際上の罰則を科すことではないが、彼らの戦術に影響を与えることになる。例えば、防御となる相手チームよりも良い位置を取るチャンスを失うことになる。そのため誤りを正すことは、注意を与えることである。チームは次のスローオフを行う際は、より注意深く行う必要があるだろう。

対照的に、スローを行うプレイヤーが、笛が吹かれた後に誤りを犯したら、チームはボールの所有権を失う（相手チームのフリースローとなる）。

しかし、競技規則 15：7 の最後の文章は、競技規則 13：2 の最初の段落のアドバンテージ・ルールにあてはまる。

また、スローオフの笛の合図の後、スローを行うプレイヤーがボールを離してしまう前の味方プレイヤーによる誤りは、チームがボールの所有権を失う原因とはならない。誤りは正され、違反は罰せられるが、チームはボールの所有権を持ち続ける。したがって両レフェリーは、できるだけスローオフを観察できる最良の位置を取り、笛を吹く前に確実に誤りを正すようにしなければならない。

明確な結果をもたらすようなゲーム局面（下の写真に示されたような）において、両レフェリーは、笛を吹く前にスローの味方プレイヤーによる誤りを正し、ボールを所持するチームが不公平なアドバンテージを与えないように保証しなければならない。



攻撃側の両ウィング（サイド）が、誤った位置にいる。レフェリーは、プレイヤーの全員を観察する位置を取るべきである。

### スローオフ実施中の相手チームの誤り

速攻とスローオフとの 1 つの重要な相違に注目すべきである。速攻の場合、防御側プレイヤーはコートのものでプレーしても許される。防御側プレイヤーは、パスの可能性のあるコース、ボールを持っているプレイヤーの進路あるいは他のプレイヤーの動きを積極的に妨げることができる。

しかし、得点後のクイックスローオフの場合、それは戦術上の速攻と類似し、スローを行うプ

レイヤーを除き、ほすべてのプレイヤーが動いているが、ゴールインとスローオフの実施の間でプレーは中断される。自陣に走って戻るプレイヤーは、プレー再開の笛が吹かれるまで、積極的に防御することは許されない。

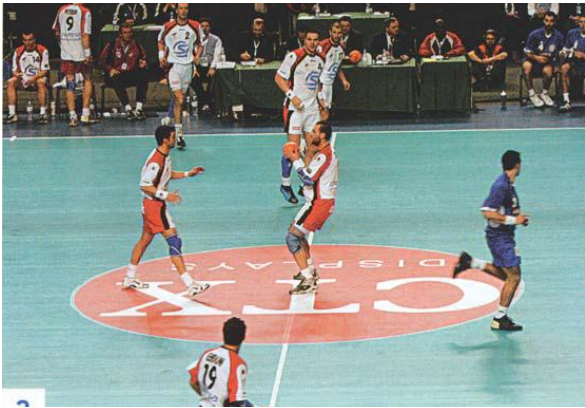
例：

- ゴールキーパーからスローを行うプレイヤーへのパスを妨げること。
- センターラインへのパスを積極的にインターセプトすること（例えば、腕を使う、相手プレイヤーを制止する）。
- センターラインの前でスローを行うプレイヤーへのパスを妨げること。
- スローを行うプレイヤーから 3m の距離を保たないこと。

競技規則解説 5 では、もしプレーが中断されるならば、この種の行為をスポーツマンシップに反する行為として分類し、それらが最初に起った場面で、段階的に罰則を与えなければならないと述べている。しかし、レフェリーは注意深くあるべきである。

次の連続写真は、走って帰陣している防御チームによって犯される典型的な違反を示している。防御側プレイヤーは 3m 以上離れるルールを無視している。そして攻撃チームがスローオフを実施している場面で、このエリアを走り抜けている。





レフェリーは、第一にアドバンテージを認めてプレーをさせるべきである。

もしスローするチームのタイミングと位置取りが明らかに不利でなければ、レフェリーの優先事項は、素早くスローオフが実施できるようにすべきことである。そうでなければ、ボールを所持しているチームは、かなりの不利益をこうむる。特にこの連続写真のように、相手チームが積極的にスローを妨害していない場合での中断は、攻撃側にとってかなり不利になるであろう。

1枚目の写真では、相手プレイヤーが、スローオフが行われる寸前に、スローを行うプレイヤーとの距離（3m）を保っていないことが分かる。しかしこのとき、ポイントへ立つプレイヤーは、まだボールを所持していないため、レフェリーはアドバンテージを認めてプレーさせるべきである（防御側プレイヤーへの罰則は不要）。

## スローオフを妨害する相手プレイヤーに対する罰則

以下は、レフェリーがスローオフの実施を積極的に妨害する防御側プレイヤーに対処する際の正しい手順を示している。

相手プレイヤーが積極的にスローオフを妨害するならば、違反の笛が吹かれる前または後になされたかにかかわらず、第一にアドバンテージを認めてプレーさせるべきである。

## 1. 笛が吹かれる前の妨害

下の写真のように、スローを行うプレイヤーがボールを投げられない、またはボールを受けようとしている味方プレイヤーが制止されている。



この場合、まず優先すべきことはアドバンテージを認めてプレーさせることである。プレーを認めた後、違反を犯したプレイヤーに対して、遡って段階的に罰則を適用しなければならない。

アドバンテージを認めることができない場合、タイムアウトを取り、競技規則 16:1 および競技規則解釈 5 によりスポーツマンシップに反する行為として、段階的に罰則を適用しなければならない。罰則が与えられた後で、スローオフの笛は吹かれる。

## 2. 笛が吹かれた後の妨害

ボールを自由に投げられるならば、アドバンテージを認めてプレーさせるべきであり、次にプレーが中断された場合に段階的に罰則を与えるべきである。

もし、ボールを投げることができない場合、アドバンテージを認める必要はなく、直ぐにタイムアウトを取り、段階的に罰則を適用させる。



## さらに起りうる問題

### 1. ゴールが得点された後、得点したチームのプレイヤーの1人がコートに横たわっている（もしかすると負傷しているかもしれない）

レフェリーはこの場合、自身の直感に頼らなければならない。ゴールが得点された状況に基づいて、プレイヤーが本当に負傷したと判断する理由があるときのみ、レフェリーはタイムアウトを取る。そうでなければ、必ずスローオフの笛を吹くべきである。

もし、レフェリーがコートに横たわっているプレイヤーの行為がスポーツマンシップに反する行為（スローオフを遅らせるために、故意に芝居のような演技をしている、競技規則解釈 5）と判断すれば、段階的に罰則を与えられなければならない（必要ならばアドバンテージを認めた後で）。

レフェリーは、反対方向で攻撃が行われている間、コートに横たわっているプレイヤーを監視し続けるべきである。

### 2. ゲーム最後の瞬間にスローオフの実施を妨害しようとする試み

レフェリーは、相手プレイヤーがゴールキーパーからスローオフを行うプレイヤーへのパスをインターセプトしたり、あるいはスローの実施を故意に遅らせようとしたりする目的のために、スローオフを行うプレイヤーに近づくことによって（すなわち、3m以上の距離を確保しない）、スローするチームの妨害をした場合、そのことで防御側チームが有利にならないようにタイムアウトを取らなければならない。違反したプレイヤーは、段階的に罰則を与えられなければならない（必要なら競技規則解釈 6 を考慮する）。

### 3. スローオフ実施中のマンツーマン防御

ゲームの終了場面では、パスを妨害する目的

でスローオフ実施中に相手プレイヤーに密着してマークをし、その後もついて走っている防御側チームがしばしば見られる。その場合、レフェリーはスローオフを行うプレイヤーの味方プレイヤーが、スローオフのポイントより半径 3m の地域に走り込むことができることから、スローオフを確実に実施できるかどうかを観察しなければならない。スローオフを行うプレイヤーがボールを離さない限り、相手プレイヤーはスローの実施を妨げることは許されない。妨げた場合は、段階的に罰則が適用される（必要ならタイムアウトを取る）。

### 4. 得点後に素早いスローオフをしようとするチームのプレイヤーに段階的に罰則を与えること

レフェリーは、防御側プレイヤーが違反をした場合、アドバンテージを認めてプレーをさせ、攻撃側チームがそのアドバンテージを得点に変えることに成功すれば、その後に違反を犯した防御側プレイヤーに与えられる罰則によって、結果的に素早いスローオフを妨げることになる。

## 3 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は、スローインを与える。コート上方の付属設備や天井にボールが触れた場合にも、スローインを与える。

11 の 2 ボールがラインを通過する前、あるいは付属設備や天井に触れる前に、最後にボールに触れたプレイヤーの相手チームが、レフェリーの笛の合図なしで(ただし、15:5b 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、また、アウターゴールラインを越えた場合は通過した側のサイドラインとアウターゴールラインの交点から、スローインを行う。コート上方の付属設備や天井にボールが触れた後のスローインは、付属設備や天井にボールが触れた場所から近い方のサイドライン上の最も近い地点から行う。

11 の 4 スローインを行うプレイヤーはサイドライン上に片足を置いて立ち (15:6)、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 (15:7 の第 2~3 段落、13:1a)。他方の足はどこに置いてよい。

11 の 5 スローインを行うとき、相手はスローを行うプレイヤーから 3m 以上離れていなければならない (15:4、15:9、8:7c)。しかし、相手が自陣のゴールエリアラインの外側に沿って立っている場合は、この競技規則を適用しない。

### スローインはいつ与えられるか?

スローインは、通常、次の状況で与えられる。

1. ボールがサイドラインを完全に通過する。
2. ボールがアウターゴールラインを通過、防御チームのコートプレイヤーに触れて最後に触られた (ゴールエリア内のゴールキーパーによってではなく)。
3. ボールが天井、あるいはコート上方の固定物に触れる。

スローインは、一方のチームがパスミスをし、ボールがコート上に立っているレフェリーに当たって跳ね返った後、サイドラインを通過した場合、相手チームに与えられるべきである。

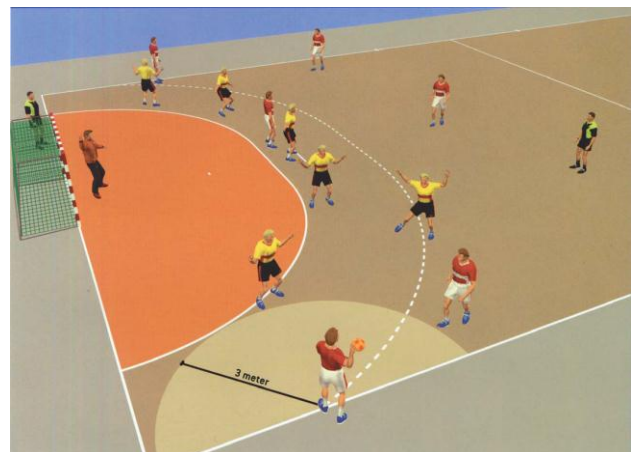
ボールがファウルの後でサイドラインを通過した場合、反則が行われた地点からフリースローが行われるべきである。

下図は、スローインを行うプレイヤー、味方プレイヤー、相手プレイヤーの位置関係を要約している。

スローオフと同様に、スローを行うプレイヤーは、ボールを離すまで少なくとも片足をサイドライン上に置いていなければならない。

防御側プレイヤーは、スローを行うプレイヤーがボールを離すまで、少なくとも 3m 離れていなければならない。

一般にスローインは、例えば、レフェリーがスローを行う位置を正す必要がないならば (15:5b)、笛の合図なしで行われる (11:2)。しかし、攻撃方向を示すためにスローを行うチームに対して、ジェスチャー 7(スローイン) を行うべきである。



### スローインを行うプレイヤー

少なくとも片足をサイドライン上に置く。

### スローを行うプレイヤーの味方プレイヤー

コート上どこにいてもよい。

## 相手プレイヤー

少なくとも 3m はスローを行うプレイヤーから離れる、あるいは、ゴールエリアライン上にいる。

## スローインの留意点

### スローの位置

- ボールがサイドラインを完全に通過した場合、サイドラインを通過した地点から行う。
- ボールがアウターゴールラインを通過した場合（防御プレイヤーが最後にボールに触れたプレイヤーであった）、ボールがアウターゴールラインを通過したゴール側のサイドラインとゴールラインの交点から行う。



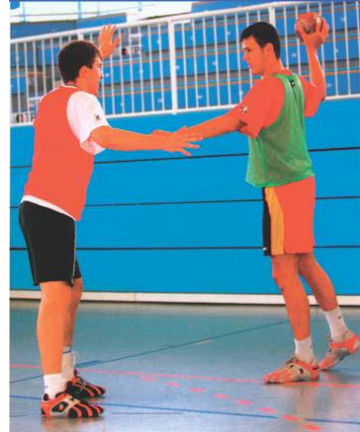
- ボールがコート上方の天井あるいは付属設備に触れた場合、ボールが天井あるいは付属設備に触れた場所に最も近い地点から行う。

### スローイン実施中の誤り

以下は、スローイン中になされる典型的な誤りを示している。



この写真では、スローを行うプレイヤーが片足をサイドライン上に置いていない。スローを行うプレイヤーの誤りは、スローが実施される前に必ず修正しなければならない。レフェリーは位置の修正を行い、再開の笛の合図によって競技を再開する。

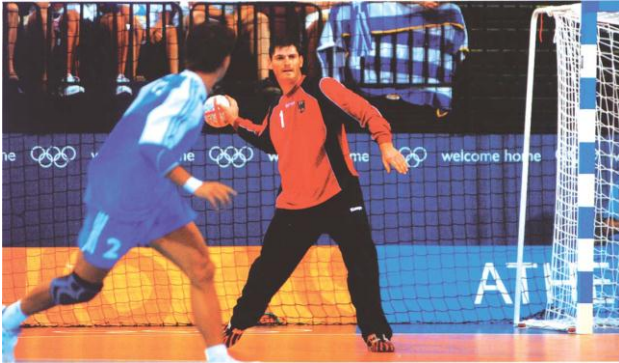


上の写真では、防御側プレイヤーがスローから 3m 以上の距離を確保せずスローの実施を妨害している。レフェリーはこのとき、可能ならばアドバンテージを認めてプレーさせる。相手プレイヤーがこの行為を繰り返し行い、スローを妨害するならば、段階的罰則を与え誤りを正し、その後、再開の笛を吹く。



スローを行うプレイヤーは、しばしばスローを実施する前にボールをバウンドさせてしまう。スローを実施すべき位置にいない限り、いかなる罰則も必要でない。しかし、上の写真のように正しい位置につき、ボールをバウンドさせ再びボールをつかんだ場合、相手チームにフリースローが与えられるべきである（15 : 8）。

## 4 ゴールキーパースロー



12 の 1 次の場合にゴールキーパースローを判定する。

- (i) 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。
- (ii) ゴールエリア内でゴールキーパーがボールをコントロールしたとき、あるいはゴールエリア内にボールが止まったとき (6 : 4~5) 。
- (iii) 相手チームのプレーヤーがゴールエリア内で転がっているボールに触れたとき (6 : 5 の第 1 段落) 。
- (iv) ゴールキーパーか相手チームのプレーヤーが最後にボールに触れた後に、ボールがアウターゴールラインを通過したとき。

上記のすべての状況で競技の中断中と見なすため、ゴールキーパースローを判定してから行われるまでの間に違反があった場合は、ゴールキーパースローにより競技を再開するという意味である (13 : 3) 。

12 の 2 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、ゴールキーパーはゴールエリアからゴールキーパースローを行う。

ゴールキーパーの投げたボールがゴールエリアラインを完全に通過したとき、ゴー

ルキーパースローを行ったと見なす。

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

### ゴールキーパースローはいつ与えられるべきか？

ゴールキーパースローは、次のような状況で与えられる (12 : 1) 。

1. ゴールキーパーが、ゴールエリアの中でボールをコントロールしている場合。
2. ボールが相手プレーヤーまたはゴールエリア内のゴールキーパーによって触れられた後で、アウターゴールラインを通過した場合。
3. ボールがゴールエリア内に止まった場合。
4. 相手プレーヤーがゴールエリアの中で、静止しているかまたは転がっているボールに触れる場合。
5. 相手プレーヤーが競技規則 6 : 2a に従ってボールを所持してゴールエリアに侵入する場合。

以下は、ゴールキーパースローを実施する際のゴールキーパー、味方プレーヤーおよび相手プレーヤーの正しい行動を要約している。

### ゴールキーパー

- ゴールキーパーは自陣のゴールエリアの内側に位置する。
- ボールはプレーイングエリアに向かって投げられなければならない。

### 味方プレーヤーと相手プレーヤー

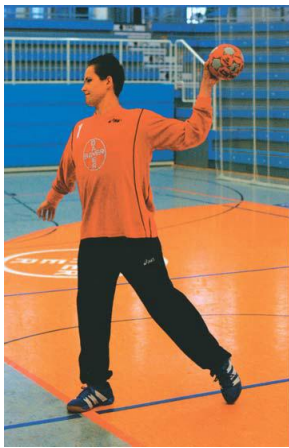
- ゴールエリアラインに触れたり、ゴールキーパースローに影響を及ぼさない限り、どこに立っていてもよい。
- ボールがゴールエリアラインを完全に通過

した場合のみ、ボールに触れることが許される。

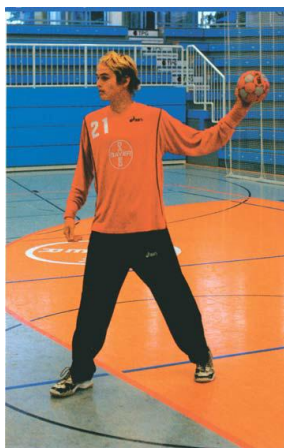
レフェリーは、ゴールキーパーがスローを遅らせている場合またはタイムアウト後の再開時以外は、ゴールキーパーのスローに対して笛を吹く必要はない。

### ゴールキーパーのスロー中の誤り

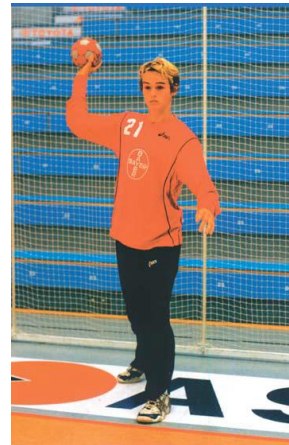
以下は、ゴールキーパーのスロー中に見られる典型的な誤りを示している。



ゴールキーパーの身体の一部（写真では右足）が、プレーイングエリア内にある。



ゴールキーパーがスローを実施する際に、ゴールエリアラインを踏み越えている。



ゴールキーパーが、ゴールエリア内に戻らず、コートの外側からスローを行う。

このような違反に対して、レフェリーはまず誤りを正し、その後、再開の笛（ゴールキーパーのスロー実施のための笛）を吹く。

再開の合図後、ゴールキーパーのスロー実施中の違反は、相手チームにフリースローを与える。

### プレーヤーがゴールエリアに入った後でのゴールキーパーのスロー

競技規則 6:2a では、攻撃チームのプレーヤーがゴールエリアに侵入した場合（またはゴールエリア内で転がっているボールに触れる）、ゴールキーパーのスローによってプレーを再開しなければならない。ゴールキーパーは、ゴールエリアの中のどこからでもスローを行うことができる、と述べている。

ゴールキーパーは、エリア内で違反が起きた場合、違反が起きた位置に近いエリアの外側からのフリースローで再開するとされていた以前のルール（フリースロー）と比較すると、今回のゴールキーパーのスローからの再開は、プレーをスピードアップさせていると言える。さらに、これまで見られていた遅延行為と位置の修正を少なくしている。

攻撃プレーヤーがゴールエリアに侵入した場合、ゴールレフェリーは、プレーをどのように継続するべきかを誰もが確実に認識できるよう、

直ちにジェスチャー 8（ゴールキーパーズロー）を用いる。

次の連続写真は、ウィング（サイド）プレーヤーがゴール前に出された高いパスへのキャッチを失敗している場面であるが、このとき、ゴールキーパーズローが素早く行われた場合、直ちに速攻を開始することができ、数的優勢に攻めるチャンスを得ることができる。



攻撃プレーヤーがゴールエリアに侵入したことで判定されるゴールキーパーズローは、逆速攻へのチャンスである。

## 5 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（競技規則 4：2～3、4：5～6、5：6～10、6：5、6：7b、7：2～4、7：7～8、7：10、7：11～12、8：2、8：7f、10：3、11：4、13：7、14：4～7、15：7 の第 1 段落、15：8 を参照）。
- (b) 相手チームが規則に違反したために、ボールを所持していたチームがボールの所持を失う場合（競技規則 4：2～3、4：5～6、5：5、6：2b、6：7b、7：8、8：2 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にして、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ということである。

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、違反したチームの相手が不利益にならなければ、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 4：2～3 と 4：5～6 の違反があったときには、この競技規則 13：2 にある内容を適用しない。

13 の 3 競技規則 13:1a~b により通常フリースローを判定するような違反が、競技の中断中に起こったときには、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）中断した場合の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。

13 の 5 ボールを所持しているチームの違反に対してフリースローを判定した場合、ちょうどそのときにボールを持っていたプレーヤーは、相手チームがすぐにプレーできるように、その地点の床に直ちにボールを落とすか、置かなければならない (8:8b)。

### フリースローの実施

13 の 6 通常はレフェリーの笛の合図なしに（ただし、15:5b を参照）、原則として違反が起こった位置からフリースローを行う。次に例外を示す。

競技規則 13:4a~b に記載した状況では、原則として中断したときにボールのあった位置から、笛の合図の後にフリースローを行う。

防御側チームのプレーヤーやチーム役員の違反のために、レフェリーまたは 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 4:2~3 や 4:5~6 の違反によりタイムキーパーが競技を中断した場合も、前段落と同様の例外として扱う。

競技規則 7:11 に示したとおり、パッシング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や相手のフリースローラインの内側からフリースローを行うことはできない。上述の各段落に記載した位置がこの領域内にあるときは、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。

**【注】** フリースローを行う正しい位置が防御側チームのフリースローラインのところにある場合、必ず正確な地点から行わなくてはならない。しかし、その位置が防御側チームのフリースローラインから遠ざかっていくにつれて、その正確な地点から多少の許容範囲を認められてフリースローを行うことができる。この許容範囲は徐々に広がっていき、スローを行うチームのゴールエリアのすぐ外側でフリースローを行う場合には 3 m までとなる。

競技規則 13:5 の違反に対して競技規則 8:8b により罰則を適用した場合には、ここに解説した許容範囲を認めない。この場合は、必ず違反の起こった正確な地点からスローを行わなければならない。

13 の 7 フリースローを行う前に、スローを行うチームのプレーヤーは相手チームのフリースローラインに触れても、これを踏み越

えてもならない。ただし、競技規則 2:5 に記載した特別規定も参照のこと。

フリースローを行う前に、スローを行うチームのプレーヤーがフリースローラインとゴールエリアラインの間において競技に影響を及ぼしている場合、レフェリーはこの不正な位置を正さなければならない(15:3、15:6)。笛の合図の後に、このフリースローを行う(15:5b)。笛の合図がなくてフリースローを行うとき(ボールを手から離すまで)に、スローを行うチームのプレーヤーが入れない領域に侵入した場合も、同様に処置する(15:7の第2段落)。

笛の合図の後にフリースローを行う場合、スローを行うプレーヤーがボールを手から離す前に、攻撃側プレーヤーがフリースローラインに触れたとき、あるいはこれを踏み越えたときは、防御側チームにフリースローを与える(15:7の第3段落、13:1a)。

- 13の8 フリースローを行うとき、相手はスローを行うプレーヤーから 3 m 以上離れなければならない。しかし、相手のフリースローラインのところからフリースローを行う場合、相手はゴールエリアラインの外側に沿って立つことが許される。フリースローを妨害した場合は、競技規則 15:9 と 8:7c により罰則を適用する。

### フリースローを与えること、プレーの継続はその中断に優先するか？

次の表は、レフェリーが競技規則 13:1a~b に従ってプレーを中断し、フリースローを相手チームに与えるべき状況を表に示している。

また図については、競技規則 13:2 に従ってフリースローが与えられる 5 つの異なる状況がまとめられている。

### 防御チームによる違反

レフェリーは、例えば攻撃者が防御者によって反則された(例えばホールディングされる)ためにもはやボールをプレーできず、その後、攻撃者が違反を犯す(例えばオーバーステップ)場合、または例えばルールに違反する妨害行為中にボールの所持を失った場合、プレーを中断しなければならない。

スローの実施中、例えば防御側プレーヤーがスローを行うプレーヤーから 3m 離れていない(15:4)場合でも、レフェリーはプレーを早まって中断しないよう、特に注意を払うべきである。レフェリーは、プレーの継続を認めた場合は、違反のないチームが不利益を被らないようにしなければならない。

### プレーヤーへの罰則

アドバンテージを与えて、プレーを認めるという模範的な方法を行いなさい。攻撃者が反則をされているにもかかわらず、速攻や 1 対 1 の攻防といった状況で、バランスや協応性を維持し、ボールをコントロールしている場合、プレーヤーにアドバンテージを認めなければならない。その動作が終了した後、違反したプレーヤーを罰するためにプレーが中断されるだけである。

### ボールを所持しているチームによる違反

アドバンテージは、攻撃側プレーヤーがステップでの違反を犯したもののボールの所持を失い、その後、速攻を直ぐに行おうとする相手チームに拾い上げられた時にも与えることができる。この状況でレフェリーは、ステップでの違反を犯したチームを罰するためにフリースローを与える必要はない。なぜならこの違反は、フリースローを与えられるであろう相手チームに、直ちにボールの獲得を認めるからである。



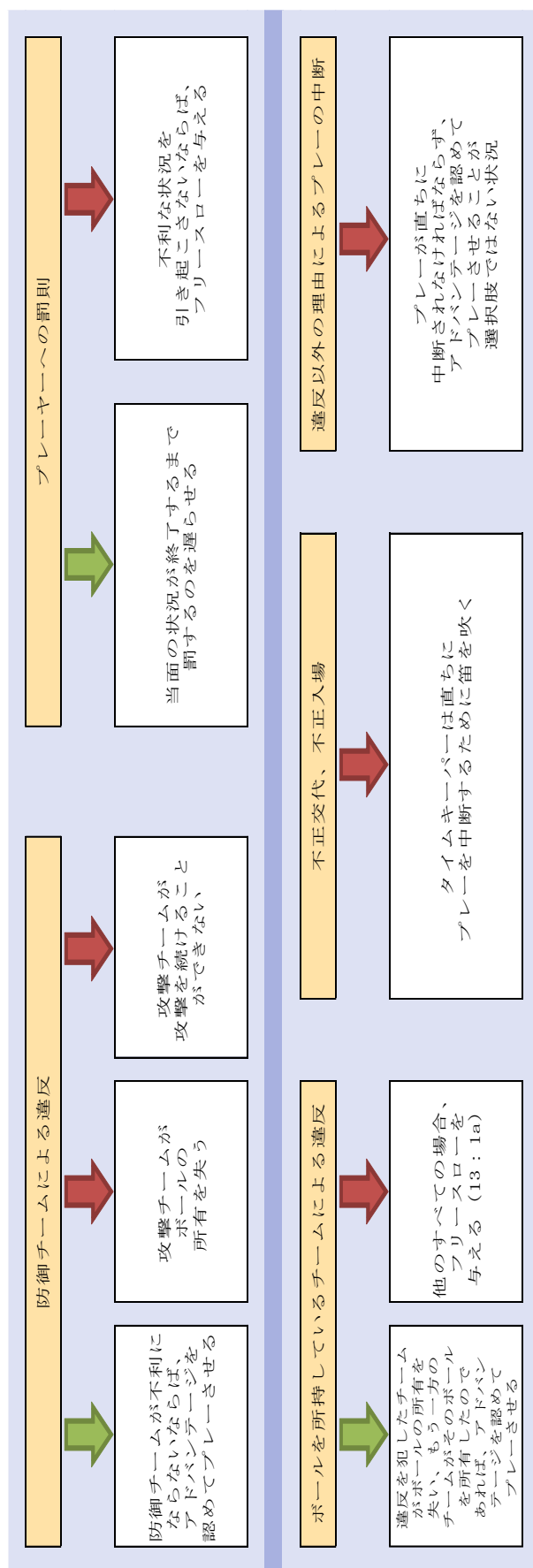
## 誤った交代、不正にコートに入ること

タイムキーパーは、直ちにプレーを中断するために笛を吹かなければならない。この場合は、アドバンテージを認めてプレーを行わせるという選択肢はない。

## 違反以外の理由でプレーが中断される場合

競技規則 13:4 では、タイムキーパーからの不当な笛の合図、プレーヤーが明らかに負傷した場合やプレーヤーがコート上の障害物によって危険にさらされる場合、競技規則 13:2 に示されるアドバンテージ・ルールは適用されないと説明している。

このような状況では、プレーが中断された時にボールを所持していたチームがボールを所持し続ける（そのチームのフリースローでプレーを再開する）。



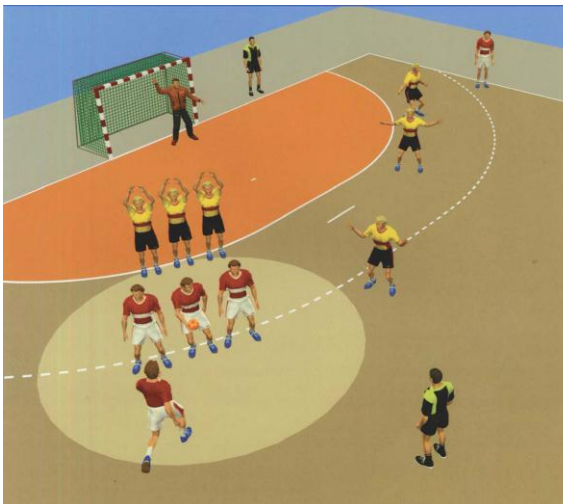
いつプレーを中断し、相手チームにフリースローを与えるべきか？

ボールを所有しているチームによる違反	防 御 チ ーム に よ る 違 反
<b>プレーイングエリアに入る際と交代中になされる違反</b>	
チーム役員がコートに入る	(4 : 2)
参加資格のないプレーヤーがコートに入る	(4 : 3)
交代ではなくプレーヤーが余計にコートに入る	(4 : 6)
退場中のプレーヤーがコートに入る	(4 : 6)
不正交代	(4 : 5)
<b>ゴールキーパーによる違反</b>	
コントロールしたボールを持って、ゴールエリアを離れた場合（実施の笛の後で）	(5 : 6)
ゴールエリア内にいるゴールキーパーが、ゴールエリアの外側の床に止まっている、あるいは転がっているボールに触れた場合	(5 : 7)
ゴールエリア内にいるゴールキーパーが、ゴールエリアの外側の床に止まっている、あるいは転がっているボールをゴールエリアに取り込んだ場合	(5 : 8)
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った場合	(5 : 9)
プレーイングエリアの方に向かってボールに、足の膝より下の部位で触れた場合	(5 : 10)
防御動作において相手を危険にさらす (5 : 5)	
<b>ゴールエリア内での違反</b>	
攻撃側プレーヤーがボールを持って、あるいはボールを持たずにゴールエリアに侵入し、有利になった場合	(6 : 2a)
ゴールキーパーの味方のプレーヤーがゴールエリア内で転がっているボールに触れる場合	(6 : 5)
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 － ボールがゴールエリア内で止まるか、ゴールキーパーがボールに触れてゴールに入らなかった場合	(6 : 7b)
防御側チームのコートプレーヤーが自陣のゴールエリアに侵入して有利になった場合 (6 : 2b)	
<b>ボールを不正に扱うこと、パッシブプレー</b>	
ボールを 3 秒以上所持すること	(7 : 2)
ボールを持って 3 歩以上動くこと	(7 : 3)
ボールを拾い上げた後で（バウンド、ドリブル）ボールを 3 秒以上所持するか、または 3 歩以上動くこと	(7 : 4)
ボールをコントロールした後、ボールが床、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	(7 : 7)
ボールが相手プレーヤーによって投げられた場合を除き、ボールを足の膝より下の部位で触れること (7 : 8)	
ボールを所有しているチームのプレーヤーが、ボールがコートの内にあるにもかかわらず、片足または両足がコートの外に出た場合	(7 : 10)
ボールを持たずにコートの外側を繰り返し利用している場合	(7 : 10)
パッシブプレーの兆候を改めない：明らかな得点チャンスを放棄する	(7 : 11、7 : 12)
<b>違反</b>	
相手プレーヤーとの攻防中の違反	(8 : 2)
段階的罰則を適用しなければならない違反	(8 : 3)
即座に 2 分間退場とすべき違反	(8 : 4)
失格とすべき違反	(8 : 5)
意図的で、危険または悪質な違反による失格（報告書を伴う）	(8 : 6)
罰則を段階的に適用すべきスポーツマンシップに反する行為	(8 : 7)
即座に 2 分間退場を判断すべきスポーツマンシップに反する行為	(8 : 8)
著しくスポーツマンシップに反する行為	(8 : 9)
極めてスポーツマンシップに反する行為（報告書を伴う）	(8 : 10)
<b>正式なスローの実施中の違反</b>	
スローオフ（10 : 3）、スローイン（11 : 4）、フリースロー（13 : 7）、7m スロー（14 : 4～7）（15 : 7 第 3 段落、15 : 8）の笛の合図の後でスローを行うプレーヤーまたはその味方プレーヤーによる違反	

## フリースローの実施

ゴールエリアの中を除き、コートの上のどこでもフリースローは与えられ、実施される。一方のチームが攻撃隊形を整えることは、最も一般的なことである。原則として違反が起こった位置からフリースローは行われる(13:6)が、その違反がフリースローラインの内側で起きた場合、異なったルールが適用される。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からフリースローを行うことはできないため、フリースローの実施地点を見つけなければならない。

下の図が示すとおり、相手のフリースローラインの内側で起きた違反に対するフリースローは、相手のフリースローラインのすぐ外側で最も近い地点から行わなければならない。



### スローを行うプレイヤー

- 違反が起きた地点からスローを行う。
- スローを行うプレイヤーがボールを離す前にフリースローラインに触れても、これを踏み越えてもならない。

### スローを行うプレイヤーの味方プレイヤー

- スローを行うプレイヤーがボールを手から離すまで、ゴールエリアラインとフリースローラインの間を除くどこにいてもよい。
- (延長戦も含めて前後半の) 終了合図の後

に実施されるフリースローでは、スローを行うプレイヤーから 3m 以上離れなければならない。

### 相手プレイヤー

- スローを行うプレイヤーがボールを離すまでは、少なくとも 3m 離れているか、あるいは自陣のゴールエリアラインの外側に沿って立っていること。

### フリースローを判定したとき、まずはスローの方向指示を!

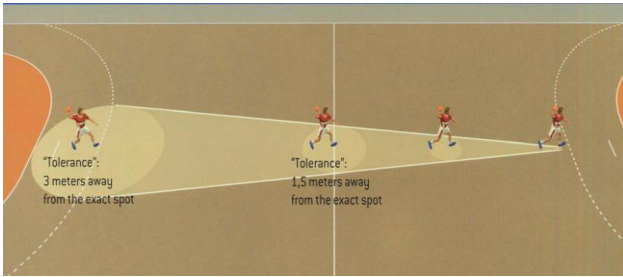
通常、笛の合図なしにフリースローを行う。(ただし、13:4a~b、15:5b を参照)。

フリースローを判定した後、レフェリーは次のスローの方向を示すため、直ちにジェスチャー 9 (フリースロー) を用いて、両チームと観客に対して、プレーがどのように継続するのか明確にすべきである。

これはゴールエリアラインに近いフリースローを判定する場合、特に重要である。明確なジェスチャーは、スローを行うチームに対して速やかなプレーの再開を可能とする。時々、素早くフリースローを実施しようとする状況が見られるが、これはスローを行うチームが素早くパスを出すことで、防御プレイヤーが防御体勢を整える前に、シュートを行うことができるからである。このようなプレーを可能にするため、レフェリーはプレー再開の方法について、直ちに明確な方向指示を与える必要がある。

### フリースローが行われるべき地点についての“許容範囲”

競技規則 13:6 の【注】は、違反がなされた地点からスローを行うプレイヤーが動くことができる距離に対して異なった範囲を与えている。この基本的原則を、次の図と共に要約すると以下のようなになる。



- スローを行うチームのゴールエリアに近い地点でフリースローが与えられるならば、その許容範囲は（多くて）3mである。レフェリーがフリースローの位置を（知ったかぶりをして）正すために笛を吹くと、ただプレーを妨害しているだけであり、チームや観客を悩ます要因となる。
- この許容範囲は、コート中央から行われるフリースローでは半分に減らされる。これは、センターラインの中心から左右に約1.5mを許容範囲として行なわれるスローオフをイメージすると分かりやすい。
- 違反地点が相手のゴールに近ければ近いほど、フリースローは、違反が起きた正確な地点から行わなければならない。言い換えれば、もしフリースローが相手のフリースローラインのところで与えられたならば、レフェリーはそのフリースローに許容範囲は認めず、違反がなされた正確な地点から行われるよう確認しなければならない。これは、スロー（直接的なシュート）が容易に得点につながるためであり、フリースローを行う位置は重要となるからである。

### スロー実施中の攻撃側チームによる誤り

フリースロー中のレフェリーの正しい手順は、以下のとおりである。

1. スローが行われる前に、攻撃プレイヤーの誤りを常に正す。
2. 誤りを正した後に、フリースローのため必ず笛を吹く。
3. スローを行うプレイヤーに誤りがあるなら、

誤りを正した後に笛を吹く。

4. スローを行うプレイヤーあるいはその味方プレイヤーが、再開の合図後に誤りを犯したならば、相手チームにフリースローを与える。

以下は、フリースロー実施前後にみられる典型的な攻撃プレイヤーの誤りとその罰則が示されている。

大切なことは、スローの実施中に、スローを行うプレイヤーまたはその味方プレイヤーによる誤りは、まずはその前に再開の合図があったかどうかによって処置が決定されるということである。

### フリースローが行われる前の誤り

- スローを行うプレイヤーが正しい位置にいない。
- 味方プレイヤーがフリースローラインとゴールエリアラインの間にいる。

処置：「位置を正し、その後、笛を吹く」。

- チームが故意にフリースローを遅らせているならば、スローするよう指示する。もし笛の後にもスローを遅らせ続けるならば、パッシブプレーの合図をする。

処置：1. チームに注意し、ボールを拾い上げるよう指示する。

2. ボールを拾い上げたら、笛を吹くだけ。

- もし、上記の状況で一度処置したにもかかわらず、再び故意にフリースローの実施を遅らせた場合。

処置：1. 段階的罰則を適用する。

2. 最初のフリースローの決定は、変更されない。

スローを行うプレイヤーがボールを手にしたら、レフェリーは笛を吹くだけである。

#### フリースローが行われた後（笛の後で）の誤り

- スローを行うプレイヤーが、ボールをフリースローが行なわれるべき地点に置く。  
味方プレイヤーと相手プレイヤーのみが、ボールへ触れることができる。
- スローを行うプレイヤーがボールを床に置き、それを再び拾い上げる。
- スローを行うプレイヤーがボールをバウンドさせる。
- スローを行うプレイヤーがボールを放す前に、スローが行われるべき地点から動く。
- ボールがプレーされる前に味方プレイヤーがフリースローラインを越える。

判定：相手チームにフリースローを与える。

#### “壁と罰則”

フリースローは、攻撃には戦術的利益をもたらす。防御側プレイヤーは、スローを行うプレイヤーがボールを離すまで 3m の距離を保たねばならず、その結果、スローが行われるまで防御側プレイヤーは事実上静止している。

強力なバックコートプレイヤーがいるチームは、フリースローの利点を生かし、ゴール可能な位置へ主要なアタッカーを配置する。そのような場合、味方のプレイヤー達は「壁」を作り、防御側プレイヤーが、バックコートからシュートする選手に対して走り出してくるのを防ぐ（次の写真を参照）。

これらボールを持たないプレイヤーは、相手チームのプレイヤーをブロックすることが許されている。しかし、ボールの有無にかかわらず全てのブロックは、受身でなければならない。スローを行うプレイヤーの味方のプレイヤーは、防御側プレイヤーへ後退し、腕を目一杯伸ばしてブロックしたり、押さえ込んだりすることは

許されない。こうした違反は、相手チームへフリースローを与えることで罰せられなければならない。



上の 2 枚の写真のように、相手プレイヤーを抑えるあるいは押すために腕を使って妨害した場合、相手チームにフリースローを与える。

#### 防御側の違反

防御側プレイヤーが、スローを行うプレイヤーに向かって攻撃的に走り出さないケースはよくある。ゴールエリアラインの前でジャンプしてシュートをブロックしようとするよりはむしろ、バックコートからのシュートをブロックするために、さらにより良い位置に入り込もうと自陣のゴールエリア内まで後退しようとする。

レフェリーは、ゴールエリアで明らかなブロック行為を見つけた場合、相手チームに 7m スローを与えるべきである。



また、御側プレイヤーが腕をいっぱい伸ばし、後ろから相手プレイヤーを押すといった相手プレイヤーとの攻防中の違反では（下写真参照）、段階的罰則が適用されなければならない。



### 最も共通する問題

- スローを行うプレイヤーがボールを手から離すまで、防御プレイヤーが 3m 以上離れていない。

試合中の得点や状況と関係して、攻撃側チームが直ちにあるいは何回かパスをした後、シュートを決めたいと願っているフリースローは、前後半の終盤だけでなく、いつでも重要である。

例えば、レフェリーがパッシブプレーの予告合図を既に示しており、予告を受けたチームはシュートで得点しようとして、たびたび、防御側プレイヤーが 3m 離れていなければならないという有利な状況を利用しようとする。従ってフリースローが行われる時には、全選手が正しい位置にいることは、より一層重要なことである。

次の連続写真は、ある共通問題を示している。

防御側プレイヤーは、フリースロー実施前またはその間に、バックコートプレイヤーの得点を防ぐために攻撃的に防御を始めている。

そのような防御側プレイヤーによる明らかな違反はスポーツマンシップに反する行為であり、これを犯したら、競技規則 8:7c により、段階的罰則が適用されるべきである。

一方レフェリーは、試合の早い段階から防御側プレイヤーに注意を与え、この間違いを正すべきである。

シュートを遅らせようとするこの種の企ての背後にある明らかな戦術（例えば、数的に不利な防御側チームが時間を稼ぐためにプレーする）は、常に罰せられなければならない。



フリースローは笛の合図なしに実施された。ボールがプレーされる前に防御側プレイヤーが既に近づいている。



ボールがプレーされた。防御側プレイヤーの当初の位置が違反していたことは明らかである。



レフェリーは防御側プレーヤーに段階的罰則を適用し、罰則の合図を明確に示している（写真では警告）。



その後、スローは再開の笛の合図の後、実施される。警告を受けた選手（No. 2）は、スローを行うプレーヤーから正しい距離に位置している。

### クイックフリースロー中にアドバンテージを認めてプレーを行わせること

競技規則 13:2 には、レフェリーはフリースロー実施中にアドバンテージを認めてプレーを行わせるべきであると示されている。防御側プレーヤーが規則違反をしたという理由から、コートレフェリーがクイックフリースローを中断すれば、それは特に悩みの種になってしまう。これが得点につながっていた場合に、攻撃側のチームが抗議し始めるであろう。

競技規則 15:4 には、レフェリーが防御側プレーヤーの不正な位置を正すことを禁止することにより、例えば、フリースロー実施中、ボールを所持するチームが素早くスローを実施することにより、不利にならないようにすることを

目的としている。

下の連続写真は、プレーの流れを維持するため、この原則に従っているレフェリーの例を示している。



防御側プレーヤーが正しい位置にいないが、レフェリーが笛を吹く。



ボールがプレーされる。攻撃プレーヤーは直ちにゴールにシュートしようとする。防御側チームはそれに反応することができる。



その後のプレーとして、フリースローから直接クロスプレーが開始された。

相手プレーヤーは、スローを行うプレーヤーがボールを離すまで、3m 以上離れていなければならない。しかし、フリースローが素早く実施されるならば、レフェリーはアドバンテージを認めプレーさせる。

## 攻撃プレイヤーの違反後の手順

攻撃側プレイヤー、特にスローを行うプレイヤーは、よくパスフェイントを（バックコートプレイヤーに）行い、防御側プレイヤーが 3m 以上離れなければならない規則を破らざるを得ない状況を作り出す。その後、近づいてきた相手プレイヤーに指を差し、指摘する。

レフェリーは、そうした挑発にだまされてはならない。

むしろレフェリーは、常にまず間違いを正し、必要であればスローを行うプレイヤーに注意をする。もし注意を受けたプレイヤーがそのようなプレーを繰り返すのであれば、プレイヤーは段階的罰則の適用を受けなければならない。笛を吹かれる前に罰せられるならば、ボールの所持はそのままである。もし笛を吹かれた後、3 秒以内にボールを離さなかった場合、相手チームにフリースローが与えられる。



まず第一に間違いを正すこと！

## 防御側チームに与えられたフリースロー

### - ボールを所持しているプレイヤーの行為

フリースローはもちろん、現在ボールを所持しているチームの相手チームに対しても与えられる。

ある状況においては、防御側チームはすぐに速攻を始めるため、攻撃側の違反やパッシブプレーに対してカウンターアタックを用いることができる（“許容範囲”を忘れないこと！）。

相手のスピードあるプレーによるフリースローが得点につながらないように、よくスローの実

施を遅らせようとする。以下の要約に示されているように、現在ボールを所持しているプレイヤーは、競技規則 13:5 に従って、床に直ちにボールを落とすか、置かなければいけないが、いくつかの手段でスローの実施を遅らせることができる。競技規則 8:8b では、このタイプのスポーツマンシップに反する行為は、常に退場により罰せられなければならないことを明記している。

レフェリーはまた、“偶然”ボールにつまずいた選手にも、確実にだまされないようにしなければならない。

レフェリーが攻撃側チームに対して笛を吹いた場合、ボールを所持するプレイヤーが反則を犯したためとは限らない。結果的に、レフェリーが相手チームに有利に判定したことを、ボールを所持する選手が必ずしも理解できるとは限らない。このような場合、レフェリーは次に起こりうる動きを予測し、非常に注意深く判断する必要がある。



正：床に直ちにボールを落とすか、置く。



誤：ボールを持ち運び、別の場所に置く。

処置：1. タイムアウトを取る。  
2. 反則を犯したプレイヤーを退場とする。





ボールを落とした後、それに「つまずき」相手チームが素早くフリースローを実施するのを妨げる。

- 処置：1. タイムアウトを取る。  
2. 反則を犯したプレイヤーを退場とする。

### 前後半終了あるいは試合終了合図の後のフリースローの実施



### 競技規則解釈 1

#### 終了合図の後のフリースロー (2:4~6)

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

え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。プレイヤーの位置と交代に関して、競技規則 2:5 に記載した新規定を必ず適用しなければならない (4:5、13:7)。

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

違反を伴った得点を一切認めないことが、非常に重要なのである

#### スローは速やかに実施されなければならない

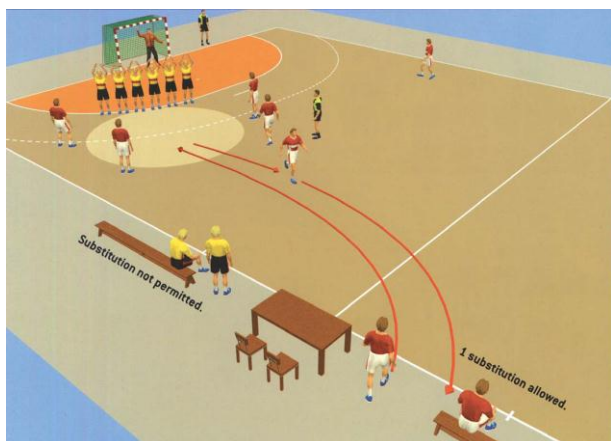
競技規則 2:4 (終了の合図が行われた後に再度行われるスロー) や、競技規則解釈 1 によってフリースローが行われたり、または再度行なわれたりするルールが適用される。

試合時間中の通常のスローとは異なり、スローを行うチームのプレイヤーは、スローを行うプレイヤーから 3m 以上離れていなければならない。また唯一交代が許されるのは、スローを行うチームのプレイヤー 1 名のみである (競技規則 4:4)。

その目的は、この種のスローをスピードアップさせ、レフェリーが絶え間なく間違い

を修正しなければならないことを避けるためである。この 1 対 7 の状況でのスローを行うプレーヤーの成功のチャンスは低いので、レフェリーはスローが正しく行われ、スローを行うプレーヤーがボールから手を離す前に、防御側プレーヤーが確実に近づいていかないようにしなければならない(次の連続写真を参照のこと)。

防御側チームが行おうとするプレーヤーの交代は、いかなる試みも、不正交代として罰せられなければならない。交代し入場したプレーヤーは、コートから出なければならない。もしこの指示が無視された場合、そのプレーヤーはスポーツマンシップに反する行為として、退場させられなければならない。



### スローを行うプレーヤー

- スローを直接ゴールに向け実施し、パスは許されない。

### スローを行うプレーヤーの味方プレーヤー

- スローを行うプレーヤーから、少なくとも 3m 離れる。

### 相手プレーヤー

- スローを行うプレーヤーから、少なくとも 3m 離れるか、ゴールエリアラインの外側に沿って立つ。

先述した状況において、レフェリーが、防御側チームのゴールキーパーが怪我をしていると

確信した場合、代わりのゴールキーパーを、直ちにコートに入れるべきである。これが防御側チームに許された唯一の交代である。



レフェリーは第一に、攻撃プレーヤーの最初の位置を正す。スローは直ちに行われなければならない。スローを行うプレーヤー 1 名のみが、フリースローを行う地点に立つことが許される。



レフェリーは防御側チームの位置も正す。防御側プレーヤー全員が、スローを行うプレーヤーから少なくとも 3m 離れて位置をとることが極めて重要である。



プレーヤー全員が正しい位置に着いている。スローを行うプレーヤーの味方プレーヤーもまた、相手チームのフリースローラ

インの外にいないからだけでなく、スローを行うプレイヤーから 3m 離れた位置を取らなければならない。



スローのための笛が吹かれる。コートレフェリーは、プレイヤーの位置とシュートの実施を観察しなければならない。ゴールレフェリーは介入する必要はなく、アウターゴールライン後方の通常的位置にいるべきである。

このスローの目的は、最後の笛が吹かれた後、攻撃側チームがフリースローを直ちに行うことを奨励するためである。しかしレフェリーは、スローが正しく行われることを確実にしなければならず、そうでなければスローを行うプレイヤーの僅かなチャンスも消去されてしまう。

## 6 明らかな得点のチャンスと 7m スロー



### 7m スローの判定

14 の 1 次の場合に 7m スローを判定する。

- (a) コート上のあらゆる場所で、相手チームのプレイ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。例えば、観衆がコート内に入った場合や笛を吹いてプレーを止めた場合（競技規則 9:1 の【注】を適用する場合を除く）。まさに明らかな得点チャンスに停電などの不可抗力によって競技が中断した場合も、一連の考え方に沿ってこの規定を適用する。

「明らかな得点チャンス」の定義については、競技規則解釈 6 を参照のこと。

- 14 の 2 競技規則 14 : 1a に示したような違反があるにもかかわらず、プレイ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、例えプレイ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、7m スローを判定する必要はない。

7m スローの判定となる可能性があるときは、7m 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、攻撃側プレイヤーが得点できた場合は、7m 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、攻撃側プレイ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、7m スローを判定しなければならない。

- 14 の 3 7m スローを判定したときに実質的な遅延が生じる場合、レフェリーはタイムアウトを取ることができる。例えば、キーパーやスローを行うプレイヤーが交代

する場合や競技規則解釈 2 に記載した原則や基準によりタイムアウトを取ると判断した場合である。

## 7 m スローの実施

14 の 4 コートレフェリーの笛の合図から 3 秒以内に、シュートとして 7m スローを行わなければならない (15 : 7 の第 3 段落、13 : 1a)。

14 の 5 7m スローを行うプレーヤーは、7m ラインからその 1m 後方までの範囲に位置を取らなければならない (15 : 1、15 : 6)。レフェリーが笛で合図をした後、スローを行うプレーヤーは、ボールを手から離す前に 7m ラインに触れても、これを踏み越えてもならない (15 : 7 の第 3 段落、13 : 1a)。

14 の 6 7m 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ーヤーとその味方のプレーヤーは再びボールに触れることができない (15 : 7 の第 3 段落、13 : 1a)。

14 の 7 7m スローを行うとき、その味方のプレーヤーはフリースローラインの外側に位置を取り、スローを行うプレーヤーがボールを手から離すまで、そこに留まっていなければならない (15 : 3、15 : 6)。このようにしなかった場合には、7m スローを行ったチームの相手にフリースローを判定する (15 : 7 の第 3 段落、13 : 1a)。

14 の 8 7m スローを行うとき、スローを行うプレーヤーがボールを手から離すまで、相手チームのプレーヤーはフリースローラインの外側において 7m ラインから 3m 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ときには、再び 7m スローを行うが、罰則は適用しない。

14 の 9 7m スローを行うプレーヤーがボールを手から離す前に、ゴールキーパーが自陣のゴールキーパーライン、すなわち 4m ライン (1 : 7、5 : 11) を踏み越え、得点とならなかったときは、再び 7m スローを行う。しかし、ゴールキーパーに罰則を適用しない。

14 の 10 7m スローを行うプレーヤーが、ボールを持って正しい位置に立って一旦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には、スポーツマンシップに反する行為として罰則を適用する (8 : 7c、16 : 1b、16 : 3d)。

## いつ 7m スローは与えられるべきか？

スローを行うプレーヤーとゴールキーパーとの“対決”として、観客にとって 7m スローは特にエキサイティングする場面である。しかしまたそれらのスローが正当であったかどうかについての討論も絶えず行われる。

1 つ覚えておかなければいけない重要点は、7m スローは違反のあったチームに対する罰則ではなく、違反行為やスポーツマンシップに反する行為によって妨害された明らかな得点チャンスを簡単に復活するための方法である。

その結果として、レフェリーが状況を判断し、7m スローを与えるべきかどうかを決定する場合、“明らかな得点チャンス”の概念が極めて重要である。本節では競技規則 14 : 1、14 : 2、競技規則解釈 6 を再検討し、その後、7m スローを与える場合に適用される様々な基本的な状況や基準を要約する。

- コート上どこでも
- 相手チームのプレーヤーまたは役員によって
- 不当な笛の合図によって
- 参加する資格のない人の妨害によって
- 不可抗力によって（例： 停電）

## 競技規則解釈 6

### 「明らかな得点チャンス」の定義（14：1）

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

- (a) 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、シュートの好機を得たとき。

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

- (b) ボールと身体をコントロールしたプレーヤーが、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況で、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。

これには、攻撃側がまだボールを得ていないが、すぐにボールを受けることができる状況で、競技規則 8：5 【注】に示された、ゴールキーパーによる違反行為によって阻止された状況にもあてはまる。特別に、この場合は、防御側プレーヤーの位置は関係ないものとする。

- (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好機

を得たとき。

### 明らかな得点チャンスを妨害する違反 - 基本的な状況

#### 1. ボールを持っている攻撃側プレーヤーのバランス、協応性、およびボールコントロール動作

次の連続写真は、ゴールエリアライン前にいる攻撃側プレーヤーによく見られるスローの説明している。

明らかな得点チャンスは、以下ことの注意する必要がある。

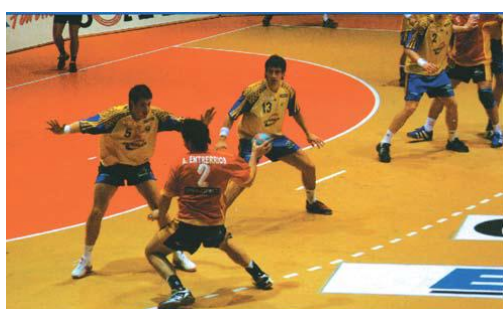
- バランス、協応性、十分なボールコントロールあるいは反則されているにもかかわらず、完全にコントロールした状態で投げる動作ができないプレーヤーの観点からも、シュートにつなげることが出来ない。
- 正当な方法では相手の誰もシュートを阻止できない状態で、シュートの好機を得る。

もし相手プレーヤーがゴールエリアラインの前で、正面の防御位置からゴールへまっすぐ向かう進路を阻止できない場合、競技規則を犯すことなくシュートを阻止する方法はない。

次の写真は、防御側プレーヤーが競技規則を犯すことによるのみゴールへの進路を阻止できることを示している。すなわち、防御側プレーヤーが、明らかにゴールエリア内に立っていることを示している。



1. 攻撃側プレイヤーが違反を犯さない限り、アドバンテージを認め、プレーを行わせる。
2. 得点が入った場合、得点を認める。攻撃側プレイヤーがゴールを逃した場合、7m スローを与える。
3. 防御側プレイヤーの動作または位置が攻撃側プレイヤーを危険に陥れることが明確ならば、防御側プレイヤーは段階的罰則を適用されなければならない。



バックコートプレイヤーが、パラレル攻撃から利き腕と反対側への突破準備をしている。



バックコートプレイヤーはドリブル後、相手プレイヤーの脇を通り抜ける。



ゴールに向かって突破するスペースがある。



攻撃側プレイヤーは、ゴールに向けシュートするためにゴールエリアラインの前でジャンプする。2人の防御側プレイヤーは、ゴールエリアの内側からプレーしているため、競技規則に反している。



2人の防御側プレイヤーは、明らかな得点チャンスを妨害しているが、レフェリーはアドバンテージを認めプレーを行わせる。攻撃側プレイヤーが得点できない場合、7m スローを与える。

## 2. 重要！

アドバンテージを与えプレーを認めること  
 競技規則 14:2 には、ゴールエリアラインの前で起きた違反の後、7m スローを与えるべきか否かレフェリーが決定する際の重要な条件を示している。もし攻撃側プレイ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、7m スローを与える必要はない。



1. 上の連続写真では、攻撃側プレイヤーは押されたにもかかわらず、ボールと身体のコントロールを取り戻し、ゴールへシュートを試みようとしている。
2. レフェリーは相手にボールの所持が移った後、タイムアウトを宣告し、遡って防御側プレイヤーに段階的罰則を適用する

レフェリーは以下の事柄を判断材料とし、プレーを観察すべきである。

1. 攻撃側プレイヤーは、反則されたにもかかわらず、ボールと身体を完全にコントロールしている状態か？
2. そうであれば、攻撃側プレイヤーには、まず第一にアドバンテージを認めプレーをさせるべきである（14：2、13：2）。決して競技を早まって中断してはならない。
3. 攻撃側プレイヤーが反則されたにもかかわらず、攻撃側が得点した場合、そのゴールは認められなければならない。
4. 攻撃側プレイ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を維持していれば、そのとき得点チャンスを生かせなかったとしても、レフェリーは 7m ス

ローを与える必要はない（競技規則 14：2 第 1 段落）。

5. 防御側プレイヤーの違反中または違反後に、攻撃側プレイヤーが反則を犯した（例えば、攻撃側プレイヤーが 4 歩以上歩いた）ならば、アドバンテージを適用せず直ちに競技を中断するべきである。

### 3. コート上のいかなる位置においても、明らかな得点チャンスを妨害する反則



上のケースはめったに起こらないが、起こりうる状況である。防御側プレイヤーは自陣でボールをキャッチし、相手ゴールに向かってドリブルを始める。ボールを所持しているプレイヤーはまだ自陣にいるにもかかわらず、すべての相手プレイヤーはこのプレイヤーの背後にいる。相手プレイヤーが、後方に引いたり、押ししたりしてボールと身体のコントロールを失うような行為を行ったならば、レフェリーは 7m スローを与えなければならない。

- \* この原則を適用する場合、ゴールキーパーを除く防御側プレイヤー全員が後方の場合でなければならない。そうでなければ、明らかな得点チャンスの状況とは言えない。

### 4. ゴールキーパーが明らかな得点チャンスを妨害するルール違反

攻撃側プレイヤーがロングパスを待っているときや速攻中にボールを持って相手ゴールに向かって走っているとき、防御側のゴールキーパーは、コートプレイヤーとしてプレーするため

にしばしばゴールエリアから出てきて相手コートからの速攻のロングパスをカットしようと試みる。この動きは、高速でゴールキーパーに向かって独走している攻撃側プレーヤーにとって潜在的危険性を持つ。

何人かのゴールキーパーは、このパスをカットできない場合、走路をブロックして攻撃側プレーヤーを阻止しようとする。ゴールキーパーが違反をすることなく、うまくオフェンスフェールを引き起こさせ、なおかつ違反をしない場合は、ゴールキーパー側のチームにフリースローが与えられなければならない（この判定はしばしば不評であるのだが）。

しかし、競技規則 8 : 5 に記載されている状況で、ゴールキーパーが相手プレーヤーをたたいたり、引き倒したりまたはスローしようとする腕を抑えた場合、7m スローが相手チームに与えられなければならない、ゴールキーパーは失格となる。

## 5. 速攻中の明らかな得点チャンスを妨害する違反

最初の判断基準は次の連続写真のように、攻撃側プレーヤーが明らかな得点チャンスにあることが必要である。写真では 2 人の防御側プレーヤーに両側から反則されているにもかかわらず、攻撃側プレーヤーがボールを所持、コントロールしている。攻撃側プレーヤーは相手チームのゴールキーパーに向かって明らかな突破スペースを獲得しており、防御側プレーヤーが横から突いたり押さえ込んだりしない限り、シュートを阻止できない。



1. 相手プレーヤーが側方から犯した違反が、攻撃側プレーヤーのボールと身体のをコントロールを失う原因となったため、レフェリーは 7m スローを与える。
2. 攻撃側プレーヤーに段階的罰則を適用する。

\* レフェリーは状況を注意深く観察し、上記の写真のように防御側プレーヤーが、あたかも違反していなかったかのように両腕を広げても、罰則を与えなければならない。

## 6. 明らかな得点チャンスを妨害する違反

- プレーヤーがまだボールを所持していない

次の 2 種類の連続写真では、ピボット（ポスト）プレーヤーがバックコートプレーヤーからパスを受けるためにフリースペースに走り込み、ゴールエリアラインの手前からシュートしようとする典型的な事例である。

2 種類の連続写真とも、防御側プレーヤーの違反行為（ポストを押さえる）により、ボールの獲得を阻止されている。

この連続写真が明らかな得点チャンスとする理由は、次のとおりである。

- ピボット（ポスト）プレーヤーは、ゴールキーパーに向かって、明確な突破スペースを獲得している。
- ピボット（ポスト）プレーヤーはまだボールを得ていないが、すぐにボールを受けることができる状況にある。



- 防御側は正当な方法では攻撃側がボールを受け取ることができない状況であると確信できる。



1. ボールは既にプレーされ、空中にある。
2. ピボット（ポスト）プレーヤーは明らかな得点チャンスだが、違反により（相手プレーヤーに押さえ込まれているために）、フリースペースでボールをキャッチすることができない。
3. レフェリーはピボット（ポスト）プレーヤーに対して、防御側プレーヤーは正当な方法では攻撃側がボールを受け取ることができないと確信するならば、7m スローを与えなければならない。

## 7. チーム役員が明らかな得点チャンスを妨害する

例：

- チーム役員が交代エリアからコートへ走り込み、誰もいないゴールへ向かってバウンドしているボールをキャッチする。
- チーム役員が相手チームの速攻を妨害する。

このような場合、決して得点を与えてはならない。むしろ競技規則 14 : 1a で示されているように、7m スローを与えなければならない。チ

ーム役員は競技規則 8 : 10b により報告書を伴う失格となる。

## 8. タイムキーパーの不当な笛の合図が、明らかな得点チャンスを妨害する

例：

速攻中、一方のチームのプレーヤーが単独で相手ゴールに向かって走っている。その時、タイムキーパーより、もう一方のチームの参加資格のない選手がコート内に入ったと、プレー中断の笛が吹が吹かれた。

レフェリーはその状況を解決したあと、7m スローを与えることによって攻撃側チームの明らかな得点チャンスを復活させなければならない（14 : 1b）。

## 9. 参加資格のない人、あるいは不可抗力によって明らかな得点チャンスを妨害される

ゲーム中において、競技に関与できない人（観客）もゴールへの明らかなシュートを妨害する。

その状況とは、例えば次のような状況である。

- 観客がコート内に侵入する
- 観客席から笛が吹かれる



レフェリーはこのような場合、状況を解決するためにタイムアウトを取り、それから不利益を被った攻撃側チームに 7m スローを与えてプレーを再開しなければならない（14 : 1c）。

競技規則 14 : 1c には、明らかな得点チャンスが不可抗力によって中断された場合、7m スロ

一を与えることでそれを復活させられることも明記してある（例えば停電）。

観客が、誰もいないゴールへのシュートを妨害した場合、レフェリーは、それがなければボールがゴールに入ったであろうことが確信できれば、得点を与えなければならない。

### 7m スローの実施

7m スローを行っている間、レフェリーはスローを行うプレイヤーやスローを行うプレイヤーの味方のプレイヤー、相手プレイヤーばかりでなくゴールキーパーも観察する必要がある。下の図では、7m スローの実施の正しい手順を示している。



#### スローを行うプレイヤー

7m ラインの後方からその 1m 後方までの範囲に位置を取る。

7 m ラインに触れても、これを踏み越えてもならない。

#### スローを行うプレイヤーの味方のプレイヤー

フリースローラインの外側であれば、コートはどこにいてもよい。

#### 相手プレイヤー

7m ラインから少なくとも 3m 離れる（この距離は、スローを行うプレイヤーが 7m ラインから 1m 後ろに位置しても広げない）。

### ゴールキーパー

ゴールキーパーラインまで出ることが許される。

ゴールキーパーラインに触れることが許されている。

- \* スローを行うプレイヤーがボールを手から離すまで、選手たちは留まっていなければならない。

#### 1. ゴールキーパーの違反

次の写真では、7m スローの実施中に許されるまたは許されないゴールキーパーの位置と動作が示されている。



正しい位置取り。ゴールキーパーは、ゴールキーパーラインの後方にいる。



誤った位置取り。ゴールキーパーは、ゴールキーパーラインの前方にいる。

処置：間違いを正し、その後笛で再開。



誤った位置取り。

ただし、ゴールキーパーの足がゴールキーパーラインに触れることは許されている。またライン上方（空中）で、足を自由に動かすことも許されている。



誤った動作。

ゴールキーパーは、スローを行うプレイヤーがボールを手から離す前に、ゴールキーパーラインを飛び越している。

- \* ゴールキーパーは、スローを行うプレイヤーがボールを手から離すまで、ゴールキーパーラインを越えて歩く、走る、飛び越えることは許されていない（ただし、ゴールキーパーラインには触れることが許されている）。

ゴールキーパーによる違反があった場合、以下の手順で行うべきである。

1. 笛を吹く前に違反があった場合、ゴールキーパーに対して間違いを正す。
2. 笛の後の違反
  - 得点となった。
    - ＝得点（アドバンテージを適用する）
  - 得点とならなかった。

＝再び 7m スローを行う（14：9）

3. ゴールキーパーに罰則を適用しない。

## 2. スローを行うプレイヤーの反則

近年、7m スローを専門とするプレイヤーは、7m ラインより後方の位置に好んで立つ。最初の位置を後方へ移していたほうがより有利と考えているため、ゴールキーパーがゴールからかなり前方に出てくるときに、このような位置を取る傾向がある。

競技規則 14:5 はスローを行うプレイヤーに、7m ラインからその 1m 後方までの範囲を認めている。コートレフェリーは通常、スローを行うプレイヤーがボールを離す腕側の延長上に立っているが、スローを行うプレイヤーの位置を必要があれば、笛を吹く前に正さなければならない。



スローは 7m ラインの後方 1m 以上離れて立つことは許されないため、この場合、位置を正さなければならない。

スローを行うプレイヤーが笛の合図の後に違反を犯せば、そのチームはボールの所持を失い、相手チームにフリースローが与えられる。この状況は、7m スローの笛を吹いたコートレフェリーによって判断されるべきである。

倒れ込みながらの 7m スローの判断は、特に難しいものである。レフェリーは、いつスローを行うプレイヤーがボールを手から離したのかを観察しなければならない。

スローを行うプレイヤーには、以下のことは認められていない。

- 前方へのジャンプ（ジャンプしながら倒れ込む）。7m ラインの手前で、少なくとも片足の一部を床に終始つけていなければならない。
- スローを行うプレイヤーの身体の一部が、床に触れる（倒れ込みシュートの場合、通常は手が）。
- 見極めることは難しいが、ボールが手から離れるまでに、7m ラインに触れたり、これを踏み越したりする（14：5）。

競技規則 14：4 もまた、7m スロー実施中に重視されなければならないことである。

7m スローは、レフェリーが笛の合図をした後 3 秒以内に、シュート（パスは認められない）として 7m スローを行われなければならない。

7m スロー専門のプレイヤーは、ボールを実際に手から離す前によくフェイントを行うが、このような場合、3 秒の時間制限を超えるかもしれない。

スロー中にスローを行うプレイヤーがボールの所持を失った場合、防御側チームは思いがけずボールを所持することになるが、プレーは中断されるべきではなく、むしろ競技規則 13：2 に従ってアドバンテージを認めてプレーを行わせるべきである。

### 3. 相手チームの反則

相手プレイヤーがフリースローラインに触れたり、これを踏み越している場合、または 7m ラインから 3m 離れていない場合は、常にレフェリーは笛の合図の前に、相手プレイヤーの位置を正すべきである。

一旦笛が吹かれたならば、違反を判断する主な要因は、スローを行うプレイヤーがボールを既に離れたか否かである。相手プレイヤーは、

ボールがスローを行うプレイヤーの手を離れるまでフリースローラインに触れたり、これを踏み越したりすることは許されない。

両チームとも、このような違反をよく犯す。ゴールエリア上の空間にあるボールはプレーできるため、特にゴールまたはゴールキーパーからはねかえったボールをキャッチしようと試みるあまり、よくこの違反を犯す。相手プレイヤーがこの種の違反をし、ボールがゴールに入った場合、アドバンテージ（得点）は常に認められるべきである。ボールがキャッチされるかまたはゴールポストやクロスバーに当たってはねかえった場合、再び 7m スローを行う。違反を犯したプレイヤーまたは複数のプレイヤーに罰則を適用しない（14：8）。

相手プレイヤーやチーム役員は、スローが行われている間、叫ぶことは許されない。スローを行うプレイヤーが相手の叫び声のために得点とならなかったと確信した場合、再び 7m スローを行う。違反したプレイヤーまたはチーム役員対して、罰則を適用する。



相手プレイヤーが、スローを行うプレイヤーがボールを離す前に、フリースローラインを踏み越している。

### 4. スローを行うプレイヤーの味方のプレイヤーの反則

スローを行うプレイヤーの味方プレイヤーが犯す違反とは、例えばスローを行うプレイヤーがボールを離す前に、味方のプレイヤーがフリースローラインに触れるか、あるいは踏み越し

た場合である（下写真参照）。

スローを行うプレイヤーが、スローのフェイントをしているだけでも、味方のプレイヤーはゴールの方向へと走り込んでしまう。この状況が起きた場合、相手チームにフリースローを判定する（14：7）。



#### 7m スローの実施中の明らかな遅延行為

レフェリーは、7m スローを判定したときに遅延が生じる場合、必ずしもタイムアウトを取る必要はなくなった（14：3、競技規則解釈 2）。レフェリーは、チームが故意にスローを遅らせたときや結果として競技を中断しなければならないときは、レフェリーが判断する。

レフェリーはゴールキーパーが一旦基本的な位置についたら、7m スローの笛を吹いてよい。

ゴールキーパーまたはスローを行うプレイヤーが故意にスローの実施を遅らせている場合（得点と試合時間を考慮する）、タイムアウトを取るべきである。以下は、その例である。

- ゴールキーパーの交代時。
- ゴールキーパーがその基本的な位置に移動しない。
- スローを行うプレイヤーの交代時。
- スローを行うプレイヤーがスローを行う位置に移動せず、7m ラインから離れたりボールをドリブルしたりする。

7m 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って一旦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には、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（14：10、8：7c、16：1b、16：3d）。



7m スローが与えられた後、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って一旦スローの用意をしたにもかかわらず、ゴールキーパーが交代しようとする。



スローを行うプレイヤーが、スローの準備をせずにドリブルをする。

#### 7m スローの実施後に気づいた違反

競技への参加資格のないプレイヤーまたは退場中のプレイヤーによって、7m スローが行われたことにスロー実施後に気づいた場合、レフェリーは状況を解決するためにタイムアウトを取るべきである。

- ゴールキーパーがボールをキャッチした場合、あるいはボールがアウターゴールラインを通過した場合、違反したプレイヤーが競技への参加資格のないプレイヤーであるならば、競技規則 4：3 によりチーム責任

者に罰則を適用する。また、退場中のプレーヤーにより 7m スローが行われたのであれば、競技規則 4:6 により、さらに退場が加えられる。

競技の再開方法として、ボールを所持しているゴールキーパーのチームに、ゴールキーパー・スローを与える。

- ボールがゴール内に入った場合、上記のように罰則を適用し、その後、再び 7m スローを行う。

レフェリーが、得点を認め、プレー再開の笛（スローオフの笛）を吹いたあとにこの種の違反が発覚した場合、与えられた得点を取り消すことはできない（競技規則 9:2）。この出来事の詳細は、報告書や記録用紙の特記事項に記録されなければならない。

さらに競技規則 4:6 に示されている違反は、違反とその違反が発覚した時間との間に時間があまり経過していないときだけ罰則を適用することができる（例えば、その後直ちに攻撃活動する）。競技規則 4:3 に示されている違反は、その違反に気づいたときに罰則を適用する。そうでなければ、残された唯一の選択肢は、報告書や記録用紙の特記事項に詳細を記録することである。

その事態を解決するためにプレーが中断された場合は、その状況に相応しい方法により競技を再開する。

## 第 3 章 競技運営に関する事項

### 第 1 項 タイムキーパー・スコアラー



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。

#### 1 競技規則第 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、退場となったプレーヤーの退場時間を管理する。

スコアラーが、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を管理する。

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

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ぬ。

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 7 も参照すること。

18 の 2 公示時計の設備がない場合、特にタイムアウトの後に、タイムキーパーは競技の経過時間または残り時間を両チームのチーム責任者に通知し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（競技規則 2：3 を参照）。

公示時計に退場時間を表示できないときには、退場となったプレーヤーの番号とそれぞれの入場時間を記入したカードを、タイムキーパーがオフィシャル席に掲示する。

## 競技規則解釈 7

### タイムキーパーや TD による競技の中断（18：1）

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

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

#### A プレーヤーの不正交代や不正入場（4：2～3、5～6）

タイムキーパー（あるいは TD）は、競技規則 13：2 や 14：2 にあるような、一般的な「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、7m スローを与える。他の状況であれば、フリースローによって再開する。

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

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

##### a タイムキーパーによる中断

タイムキーパーは、次の中断まで待ち、そこでレフェリーに違反を知らせるべきである。

タイムキーパーが競技を中断したが、ボールがインプレー中であった場合には、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により競技を再開する。防御側チームの違反のために競技が中断され、これにより明らかな得点のチャンスが妨害された場合は、競技規則 14：1b に従い、7m スローを与える。

（これは、チームタイムアウトの請求があり、タイムキーパーが競技を中断したものの、間違ったタイミングであるという理由でレフェリーがチームタイムアウトを認めないと判断したときも同様である。もし、中断の時、明らかな得点のチャンスであったならば、7m スローを与えなければならない。）

タイムキーパーにはプレーヤーやチーム役員に対して罰則を与える権利はない。このことは、違反行為を観察していないレフェリーにもあてはまる。このような場合、レフェリーは、口頭での注意のみで、罰則を適用することはできない。しかし、競技規則 8：6 あるいは 8：10 にあるような、報告を要する違反の場合は、報告書を提出しなければならない。

##### b TD による中断

TD には（事実観察に基づいてレフェリーが判

断した場合を除いて) 起こる可能性のある規則違反や交代地域規定の違反についてレフェリーに知らせる権限がある。

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

もし、防御側チームの違反によって競技が中断され、明らかな得点のチャンスを妨害されたときは、競技規則 14 : 1a により、7m スローを与えなければならない。

レフェリーは TD の指示に従い、個人に罰則を適用する。

TD による中断の理由が、競技規則 8 : 6 や 8 : 10 にあるような違反行為である場合は、報告書を提出しなければならない。

## 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こと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、卓上用の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 チームに当たり少なくとも 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、机の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ー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ーヤーを、コートに戻るよう指示をしてはならない。

- \* 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、プレー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ーヤー（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

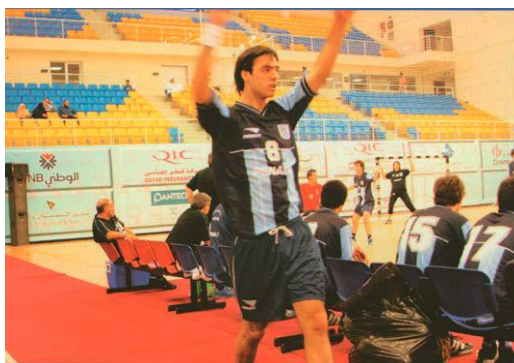
- コーチは立ったままで、自チームに戦術的な指示を与えることができる。しかしながら、コーチングゾーンを越えてタイムキーパーあるいはスコアラーの視界を妨げることのないよう注意を払わなければならない。



- 交代地域にいるプレーヤーはベンチに座っていな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ーヤーに指示することができる。



- プレー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  
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。



## 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。

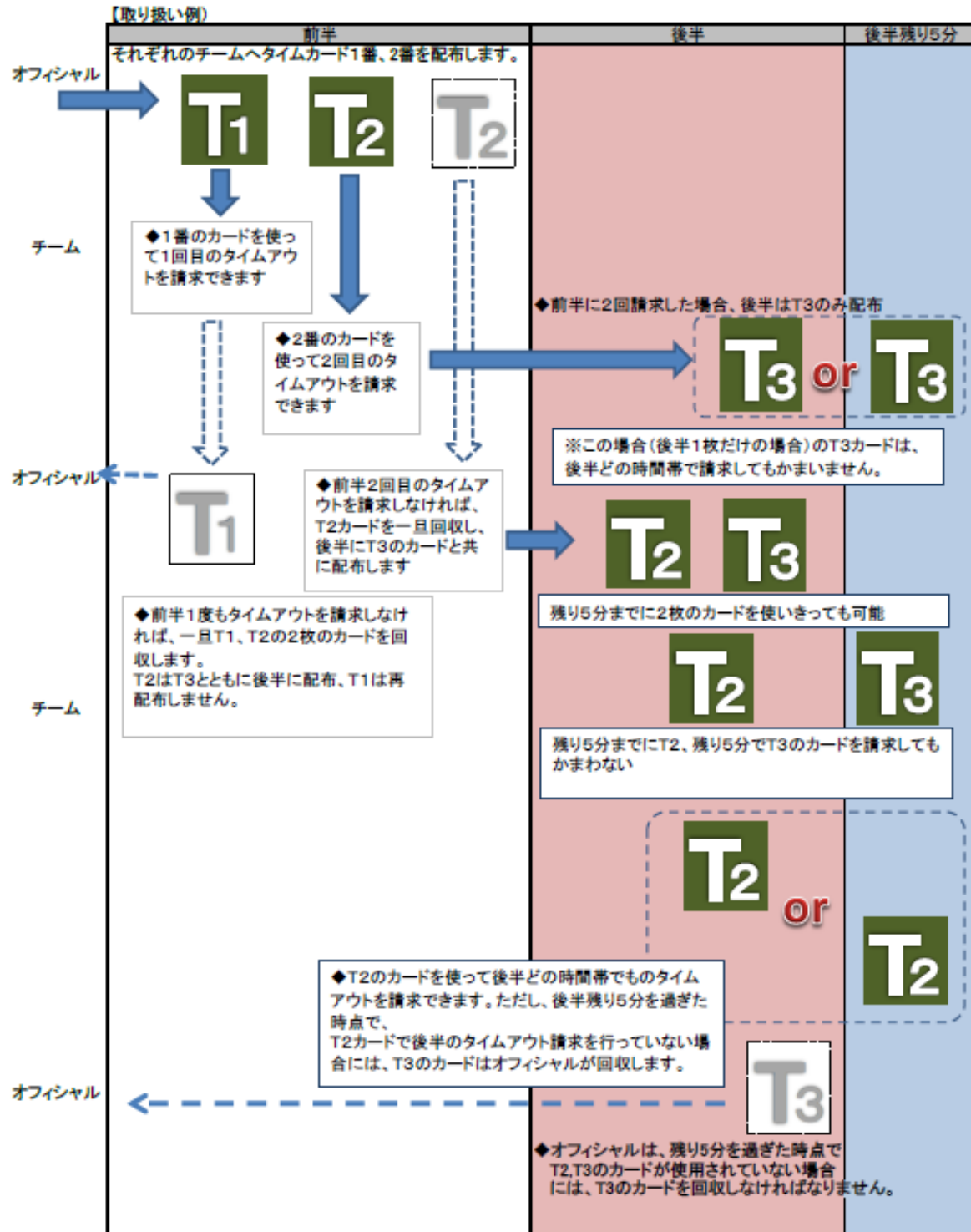
最初に、競技の全てのデータ（最終スコア、罰  
則、7m スロー、チームタイムアウトの請求時間、  
観客数など）を記録用紙に詳細に記入する。

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。

### チームタイムアウトの取り扱いについて 2012

- 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。

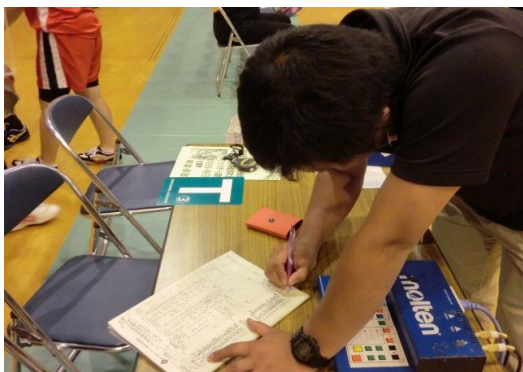


## 試合終了後の流れ

- 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 4 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 3 月 1 日から 3 月 31 日までに報告する。

本協会は、公認審判員認定者名簿 (D 級用) に登録番号を記入し、コインとともに各県審判委員会へ送付する。

各県審判委員会は、各審判員に登録番号を知らせるとともに、コイン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・認定料をそえて各県審判委員会に提出する。各県審判委員会は、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、審査料・認定料とともに、各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県審判委員会に提出する。各県審判委員会は、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 の認定料を日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日本協会に提出し、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、A 級・B 級を取得して定年を迎えたあと、各県から推薦された公認審判員に与えられる。各県は、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

各県ごとに一括し、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、必要な手続きのあと、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) 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) 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、本協会制定のブレザー（夏季は半袖制服）とネクタイを着用しなければならない。また、公認審判員は本協会が認定した審判着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、日本協会に連絡しなければならない。

(国際審判員の義務)

第 23 条 (公財) 日本ハンドボール協会に登録されている国際審判員 (IHF 公認、AHF 公認) は、(公財) 日本ハンドボール協会の委嘱を受け、国際大会 (世界大会、アジア大会、世界学生大会等) に参加した時には、普及・発展のため、(公財) 日本ハ

ハンドボール協会（審判部）への報告の義務が生じる。審判部の配布許可以前に資料の配布を禁じる。

(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。

別表 1

平成 26 年 4 月 1 日付則一部改正

級	審査料	認定料	備考
D 級	1,000 円 (各県)	2,000 円	認定料にはコイン代 1,000 円*を含む (他、審判員用品代が 必要)
C 級	1,000 円 (ブロック)	1,000 円	
B 級	4,000 円	3,500 円  (認定料には、 ワッペン代	審査料は ブロック 500 円 日本協会 3,500 円
A 級	5,000 円	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。

1. 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) 国際・A 級・B 級・C 級・D 級の公認審判員は毎年都道府県ごとに名簿を作成し、本協会に送付する。

(2) 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。

(3) 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。

(4) 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 日付則一部改正

平成 18 年 6 月 17 日付則一部改正

平成 26 年 4 月 1 日付則一部改正

## 第 2 項 審査指導員会通達

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) 同規定第 6 条の (4) と (5) 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（記入例：講師氏名、講師印であること。都道府県協会審判部の印は不可）。

- (4) 公認審判員登録証のコピーを添付すること。
- (5) 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）。また、大会名、大会会場名、大会期日、試合結果（前後半も）、ペア名はフルネームで正確に記入のこと。
- (6) 国際親善試合は参考記録に掲載すること（全日本大会の吹笛として扱う）。
- (7) 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）。
- (8) 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。
- (9) 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  
全日本総合選手権大会・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・春の全国中学大会（以上 日本協会主催）、日本リーグ・日本リーグプレーオフ（以上 日本リーグ主催）、全日本社会人選手権大会（社会人連盟主催）、全日本学生選手権大会（学生連盟主催）、全国高校総体（高体連主催）、全国中学総体（中体連主催）
  - 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（クラブ連盟主催）、東・西学生選手権大会（学生

連盟主催)

- 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、社会人チャレンジカップ、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。  
※ 小学生の全国大会およびブロック大会はブロック大会として扱う。  
※ 各地区ハンドボール協会が全国大会の予選として行う小学生大会は公式大会として扱う。  
※ 各地区学生リーグ戦（関東、関西、東海等）はブロック大会として認める。
- ③ 公式大会として扱わない大会  
医科歯科大学・国公立大会および私学大会（大学・高校・中学）・各地区で行われているプライベート大会や親善大会

## 2. 体力テストの実施

A 級審査会においては、実技試験と筆記試験に加えて、平成 10 年度より体力テストを取り入れている。体力テストについては平成 19 年度より、クーパー走テストからヨーヨーテストに変更する。また、日本ハンドボールリーグを担当するレフェリーにもクーパー走テストを実施している（日本ハンドボールリーグ審判員研修会のときなど）。

## 3. 都道府県内公式大会記録用紙の審判部への送付について

- 該当の都道府県内公式大会が終了するたび、表紙をつけて（公財）日本ハンドボール協会審判部へ送付のこと。
- （公財）日本ハンドボール協会公式記録用紙（4 枚綴り）の 1 枚目の「日本協会用」を送付のこと（コピーや大会組合表に得点を記入したものなどは不可）。