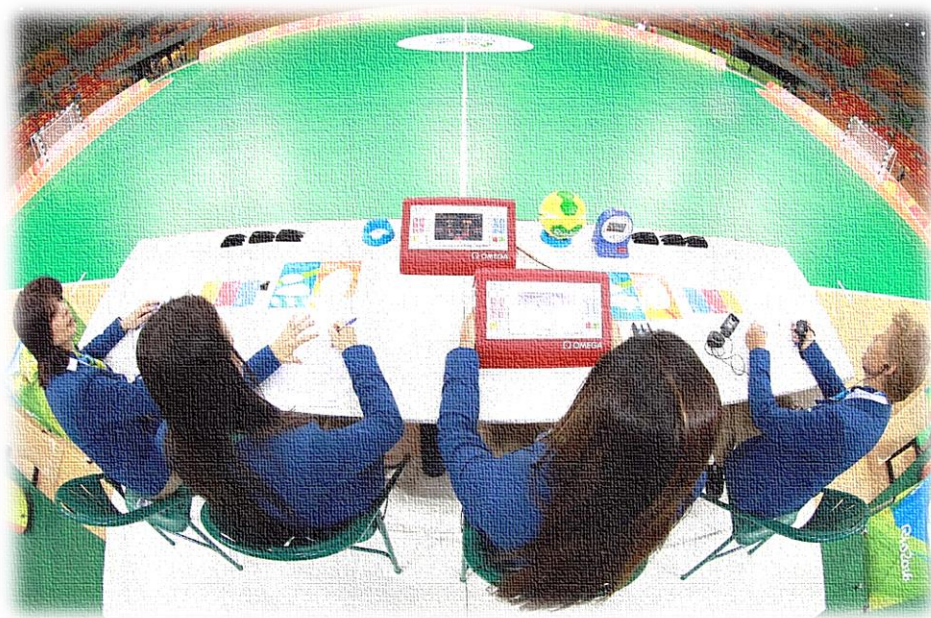


2022-2023
テクニカルオフィシャル
MO/TD
競技ハンドブック



公益財団法人日本ハンドボール協会
競技・審判本部

目次



はじめに.....	1
テクニカルオフィシャルの任務.....	2
各大会におけるテクニカルオフィシャル(TO) (マッチオフィシャル (MO) 並びにテクニカル・デレゲート (TD)) の任務と競技運営に関する事項	3
1. テクニカルオフィシャル の配置	4
2. 試合前.....	5
3. 試合中.....	6
4. 試合後.....	11
競技運営に関する事項.....	12
1. 会場設営と確認.....	12
2. 競技実施関係 (準備物や諸会議など)	14
3. 試合前 (セレモニーや確認)	19
4. 試合中 (記録、得点、交代地域、 タイムアウト、段階罰、負傷退場、延長戦、7MTC など)	20
5. 試合後.....	27
最後に	28
MO・TD の準備および 大会期間中の任務.....	29
マッチオフィシャル (MO) の準備および大会期間中の任務	30
大会前.....	30
試合前.....	30
試合中.....	31
試合後.....	32
一般的な任務 (大会中の担当試合以外での業務)	32
レフェリーのアセッサー (評価者) としての活動.....	32
タイムキーパー/スコアキーパーとしての TD の準備および大会期間中の任務	33
大会前.....	33
試合前.....	33
レフェリーのアセッサー (評価者) としての活動.....	36
タイムキーパーとしての TD の追加業務.....	37

試合の流れに応じた MO および TD の任務	38
試合開始までの手順.....	39
試合前.....	40
試合中・後の業務.....	44
チームタイムアウト中.....	45
<補足事項> チームタイムアウトの取り扱いについて.....	46
延長戦.....	47
試合中.....	48
ハーフタイム中.....	60
試合後.....	61
通信機器の活用について ～ 改訂版・通話の実際 ～.....	62
7 m スローコンテスト.....	66
7 m スローコンテストの実施要領.....	68
運営業務（大会役員・会場責任者と協働して）.....	72
競技運営に関わる通達	73
服装や保護を目的とした装具に関する規定.....	74
交代地域に持ち込み可能な技術的機器に関するガイドライン.....	85
競技規則 第4条の適用について（通達）および 各大会における規定の明記・周知について（依頼）.....	86
競技規則運用に関するガイドライン （2019年7月1日 IHF 施行）を受けて（改訂）.....	90
ユニホームに関するガイドライン.....	95
2022 新競技規則変更の概要（2022年7月1日 IHF 施行）について.....	98
裁定委員会開催基準.....	108
暑熱環境下における各種大会の運営について.....	111
脳震盪（疑い）時の対応ガイドライン.....	113

テクニカルオフィシャル用 補助資料	117
テクニカルオフィシャル用 公式記録補助用紙（JHA仕様）	118
7mスローコンテスト登録・記録用紙.....	119
レフェリー評価票（JHA 全日本大会仕様）	121

- ※ 本資料内、今回追加した事項について、★印をつけています。
ただし「TO の任務と競技運営に関する事項」については、**朱書き**での対応となります。

- ※ 競技・審判本部では2021年度より、マッチオフィシャル（以下MOと表記）とテクニカル・デレゲート（以下TDと表記）をまとめて「**テクニカルオフィシャル**」、記録席は「ジャッジズテーブル」と呼称・表記としています。



はじめに

近年、ハンドボールの試合はスピーディーなゲーム展開を見せ、個々の技術はより精巧に、戦術的側面は更に多様化しています。この進化はとても素晴らしいものであり、世界中の多くのファンと観客を、更に魅了させています。

しかし、これらの新しく非常に前向きな発展は、レフェリーに対し、ゲームの理解やルールの適用、ペアリング、個々のフィットネスといった新たな課題をもたらしてもいます。そのため、レフェリーがこれらの複雑で急速に変化するゲーム状況下において、より魅力的なハンドボールへと導くためには、コート上での業務に完全に集中できることが必須となります。そこで近年では、これまでレフェリーが行っていた得点と罰則、競技時間などの管理を、テクニカルオフィシャルに委ねることで、よりスムーズなゲーム運営に取り組んでいます。加えてヘッドセットの導入は、テクニカルオフィシャルの業務やレフェリーとのコミュニケーションを、より円滑なものへとしています。

また、ゲームの事前、最中、事後のテクニカルオフィシャルの業務もより多様化しており、テクニカルオフィシャルの任務につく者にも、多くのことが求められる時代にあります。その中で、テクニカルオフィシャルの基本的で最も大切な業務は、レフェリーをできる限りサポートし、支援することです。これは特に、交代地域およびコーチングゾーンの管理・観察することで発揮されます。

本資料は、IHF テクニカル・デレゲート資格を取得する際に基礎となる「IHF Nominees Event Guide」を基に作成したものとなります。今回、ジャッジズテーブルにおける業務をより詳細かつ明確にすることで、ゲームに携わる一人ひとりがその役割を認識し、地区大会から国内外のトップイベントに至る全てのゲームにおいて、最高のパフォーマンスを発揮できる、そのサポートになればと願い作成いたしました。



2022年3月
(公財) 日本ハンドボール協会
競技・審判本部

テクニカルオフィシャルの任務



各大会におけるテクニカルオフィシャル (TO) (マッチオフィシャル (MO) 並びにテクニカル・デレゲート (TD)) の任務と競技運営に関する事項

2022年4月1日 (公財) 日本ハンドボール協会 競技・審判本部

TO は、競技委員長のもと、競技役員として各試合に立ち会い、各試合を円滑に運営するため、レフェリー、全ての競技役員、補助員と協力して、当該の試合を管理する責任者です。各試合のレフェリーが判定した事実判定以外のすべての事項の責任は、TO にあるので、競技規則書、レフェリーハンドブック、大会開催マニュアル及び毎年度発行されている競技運営に関する通達に記されている事項を把握し、その任務にあたらなければなりません。

以下、それぞれの主な任務と具体的な試合前、試合中、試合後の業務となりますので、確認の上、大会に挑んでください。

【MOの任務】

各試合、可能であれば TO を配置してください。各試合での TO の配置人数によって、以下の役割を担うことを原則とします。

TO 3名配置・・・MO 1名 TD 2名 (それぞれタイムキーパーを行う TD、スコアキーパーを行う TD)

TO 2名配置・・・MO (兼タイムキーパーを行う TD) および TD (スコアキーパーを行う TD)

TO 1名配置・・・MO のみとし、ジャッジズテーブル業務全般をサポートします

MO は試合が競技規則、大会要項に沿って行われるよう全体的な責任を負います。主には次の業務を行います。

- ① TD 及び開催地タイムキーパー (以下 ローカルタイムキーパーと表記)、スコアキーパー (以下 ローカルスコアキーパーと表記) を含むジャッジズテーブルを担当するメンバーの技術面 (得点、時計、スコアなど) の TD 業務の全般的な管理・監督と指導・支援を行います。
- ② TD が交代エリア規定を適用する際の支援。
- ③ 不測の事態 (停電、観客による妨害、災害など) が生じたときの対応、判断。
- ④ 公式記録用紙の記載が正しいことを確認し、試合の開始、成立を承認。
- ⑤ カメラマンに対して、特定エリアへの立ち入りを許可/禁止を決定します。
- ⑥ MO は、レフェリーの事実判定に関するものを除き、試合を中断させて事実確認し、レフェリーへの助言、支援を行う権利があります。したがって、各試合に MO を配置することが望ましいと言えます。レフェリーは MO の指示に従い、ペナルティを課す義務があります。競技規則 8:6 あるいは 8:10 (a) (b) に係る反則については、報告書を伴います。

- ⑦ レフェリーが認識しているにも関わらず、違反に対する判定がされない場合には、MO が文書で大会委員長に提出し、裁定委員会が適切な判断を下すことがあります。
- ⑧ MO は担当しているレフェリーの片方あるいは両方が試合途中で交代しなければならない場合には、リザーブレフェリーとして当該試合に指定されているレフェリーと交代することを決定することができます。リザーブレフェリーが不在の場合には、可能な限り試合を最後まで遂行する方法を決定します。

【TDの任務】

TD は、MO の管理のもと、ローカルタイムキーパー及びローカルスコアキーパーとともに、試合進行の技術的な部分を担当します。TD が重大な判断を下す際は、必ず MO の許可を受けなければなりません。主には次の業務を行います。

- ① TD は大会研修会、代表者会議、及びテクニカルミーティングに参加します。
- ② TD は競技規則、大会要項を遵守し行動します。
- ③ 試合前・中・後のどのような場所、状況にも注意を払い、ローカルタイムキーパー・ローカルスコアキーパーの技術的ミスによってもたらされる可能性のある問題を防止しなければなりません。試合中は特に、TD としてのローカルタイムキーパーとローカルスコアキーパー業務に集中します。
- ④ TD の責任は、試合が整然と行われるようにすることにあります。TD は正式な抗議につながる可能性のあるあらゆる種類の状況を回避するよう努めるべきです。一方、TD はレフリーではありません。レフェリーが試合ですべての決定を下します。TD は事実判定以外のことに責任を負います。それでも TD は必要に応じてプレーを中断し、レフェリーへの抗議、競技規則の運用に間違いがある場合にはレフェリーの支援を行います。これには、レフェリーが自身の事実観察に基づいて下した決定（事実判定）は含まれません。TD は決定を下す権限はありませんが、勧告したり指摘したりすることができます。
- ⑤ TD は大会要項、大会規定が遵守されているか確認します。
- ⑥ TD は試合中、交代エリアを管理できるよう、また必要に応じて指導・助言ができるように、常にジャッジズテーブルに着席します。
- ⑦ TD はジャッジズテーブルに必要な備品（予備の時計、ストップウォッチ、笛など）が備えられているか確認します。
- ⑧ TD は交代エリアの適切な設置および管理を行います。
特にタイムキーパーを担う TD（以下 TK と表記）は、競技時間、競技時間の中断、退場時間の管理及び負傷者の入場許可を含めた、選手のコートへの出入場の管理をします。

1. テクニカルオフィシャルの配置

各試合にその試合の責任者として MO を 1 名・TD を 2 名配置します（各試合において TO の 2 名配置、1 名配置の場合は、上述【MOの任務】を参照）。

MO は当該試合の責任者となるため、全体が把握できるジャッジズテーブル後方に位置し

ます。コートから見て左側から「TK」、「ローカルタイムキーパー」、中央に「公式時計、退場者表示板操作のための開催地補助員」、「ローカルスコアキーパー」、「スコアキーパーを担う TD (以下 SK と表記)」を配置します。TO が MO 1 名の場合、MO がジャッジズテーブルの中央に位置し、両側の競技役員及び交代地域を観察することにします。



また、当該の試合に指名された TO は、ストップウォッチ及び笛、最新の競技規則、その他試合に必要な物品を持って試合に臨まなければなりません。

2. 試合前

① 諸会議への出席

大会の TO に指名された役員は、情報収集を含めて各種決定事項の確認やレフェリーとの共通理解を得るために審判会議、代表者会議に出席します。

② 競技場の点検

試合開始前に会場、コート、ゴール、ゴールネット、キャッチネット、ボール、交代地域のスペース、ベンチの長さ、ベンチの数、ジャッジズテーブル関係備品などの有無（ジャッジズテーブル上には常に手指消毒ができるよう消毒用のボトルを設置しておく）、放送設備、医務関係（出血対策、担架、および感染症対策の道具）の準備状況を管理し、各種機器の動作具合の確認・点検をします。



③ オフィシャルミーティングへの立会いと試合前の準備

1) メンバーチェック

各チームから受け取ったメンバー表と選手証、役員証を確認、ベンチ登録選手 16 名、役員 4 名を確認します（※ 各大会の規定に従うこと）。

2) TD はメンバー表確認の後、次の試合の準備のため記録用紙記入者へメンバー表を渡し、大会プログラムと照合しながら日本ハンドボール協会（以下 本協会 と表記）指定の公式記録用紙（手書きの場合にはランニング記録用紙でも可）に記入するよう指示します。また、公式記録用紙に記載されている選手が遅れて到着し、試合に参加する場合には、当該選手の背番号とともに公式記録用紙にその旨記載しておきます。

3) ユニホームの確認

レフェリーとともにユニホーム確認を行います。コート上に 4 色あるか、レフェリーのウェアの色は何色かを確認します。また、両チーム役員に相手側のコートプレイヤー（以下 CP と表記）のユニホームと同系色の上着を着用しないように注意を促します。

4) TD は公式記録用紙へ正しく役員・選手などが記入されているか確認します。

試合に参加できる役員・選手であるか、チーム役員に ABCD が記載されているかなど、詳細に確認します。

5) TD は試合開始 **40 分前から** 10 分前までの間に公式記録用紙にチーム責任者が署名を行うことを確認します。

6) ボールの空気圧が適切かどうかチーム責任者、レフェリーとチェックします。

7) ABCD の役員カードを各チームに必要な数配布し、記録用紙に記載の役員にそれぞれのカードを着用させます。

8) グリーンカードを配布します。配布は①番と②番の記載があるカードを配布します。

※ハーフタイム中、前半に申請がなければ、①番を回収し、②番と③番を配布します。

前半に申請が 1 回あれば、②番と③番を配布します。

前半に申請が 2 回あれば、③番のみを配布します。

※登録された役員以外のトレーナーがいる場合は交代地域外の指定された場所に当該者を着席させ、試合中には交代地域に立ち入らないこと、戦術の指示をしないなど、留意事項を説明しておきます。大会によっては認められないことがあるため、大会要項を必ず確認し、競技委員長に確認の上、座らせてください。

TO は試合開始前に上記の事柄など、交代地域規定に違反していないかを管理し違反があれば正されるまで試合を開始させてはなりません。

④ 試合前の打ち合わせ

試合開始前に、レフェリー、ジャッジズテーブル補助員との打ち合わせを綿密にしておきます。

1) 計測の開始、停止の合図

2) 得点の合図

3) 罰則の合図

4) その他の事項（通信機器を用いた試合終了 10 秒前のカウントダウンの方法など）

3. 試合中

① SK はスコアが正しく記入されているか、**電光掲示板と整合性が取れているかなど確認**しながら、自身が座っている側の交代地域の管理を行います。

得点の後には、得点したプレイヤーや必ず電光掲示板に加点されたかを、**ローカルスコアキーパー**と声をかけ合い、確認します。得点かどうかははっきりしない場合は、躊躇なくその時点でレフェリーに確認してください。必要であれば、**MO の了解を得て**笛を吹き、試合を中断させてレフェリー、MO と確認してください。

また、SK は別紙（マッチレポート）に以下の記録を取ります。**補助シートは、前半・後半**

の終了後、得点の確認を行いやすくするよう、個人の得点および罰則が確認しやすい書式のものを使用します。

- ゴール数、ハーフタイム時の得点、最終得点
- 得点した選手の背番号
- 退場及び失格
- 両チームの 7m スロー数
- チームタイムアウトの正確な時間

- ② TK は公式計時（得点、時計）の動作が的確に行われているか、退場タイマーの操作が正しく行われているかを確認しながら自身が座っている側の交代地域の管理を行います。また、テーブル全体の業務に気を配り、負傷者カードの作成や必要な場合は退場者カードの作成をします。



試合時間の管理・決定はレフェリーが行いますが、TO の任務としても、不測の事態に備え、別途手元に**ストップウォッチと笛を必ず携帯**し、試合時間を計測します。

- ③ 通信機器

レフェリー、TO は通信機器を使用することができます。通信の内容は競技運営上の情報です。TO からは事実判定に関する指摘をしてはなりません。ただし、TO はレフェリーの死角で起こった失格相当の重大な違反行為に対しては助言することができます。

- ④ レフェリーへの助言

判定上の問題が生じたとき、適切な助言・勧告を行うことはできますが、事実判定においては、レフェリーの最終判断であるため、判定を覆したり、異論をはさんだりしてはいけません。

- ⑤ 試合続行

試合中止の判断はレフェリーおよび TO にあります。続行のために適切な助言・勧告をレフェリーに行ってください。

- ⑥ 交代地域の管理権限とレフェリーへの通知

交代地域の管理、不正交代などの管理業務は、TD は 2 名同格、同責任です。試合開始前から決して高圧的な態度をとることなく、人間性を持って、チームとの良好なコミュニケーションを図ります。

試合途中も同様です。スポーツマンシップに反する行為が発生した場合は、特別な場合を除いて、即座に罰則を適用するのではなく、相手の意見を聞いたりしながら口頭による対応を行います。TO は交代地域において違反があれば、競技を中断させ、レフェリーに知らせることができます。その後、レフェリーが罰則を下します。TO 以外の補助役員が違反に気がついたときは、次の中断の時にレフェリーに知らせ、レフェリーによる口頭注意のみの対応となります（ただし、報告書を有する違反の場合は、報告書を提出する必要があります）。

TO 自らが プレーヤー、チーム役員に罰則を直接下すことはできないため、交代地域内のスポーツマンシップに反する行為に対しては、以下の手順で対応します。重要なのは、「管理的」に接するのではなく、「競技をともに作り上げる仲間として」接することです。

- 1) まず当該者のそばに歩み寄り、状況を確認します。「どうかしましたか？」
- 2) 状況によっては「次の中断時にレフェリーへ伝えます。」など、穏やかに対応します。

- 3) 明らかにジャッジに対して、大声を出す、交代エリアのプレーヤーなどが立ち上がった
りする場面では、必ず交代エリアの前に行き、「落ち着いてください。」など静止させ
ます。
- 4) 注意をしたにもかかわらず改善されない時（繰り返される時）は、MO へ確認し、許
可を得て競技を中断させ、レフェリーへ知らせます。その後、レフェリーが罰則を適用
します。
- 5) 必ずしも前もって注意をしていない状況下で、罰則を適用せざるを得ない状況もありま
すが、その場合も必ず MO へ確認し、許可を得て競技を中断させます。
- 6) 上記の手順とは異なり、MO から直接、即座に競技を中断させることもあり得ます。

上述のスポーツマンシップに反する行為への対応だけでなく、交代地域における観察の視
点として、以下の点にも留意してください。

- 荷物はベンチの後ろに置いてあるか。ボールは収納され、ベンチ後方の壁側に
置いているか。
- 登録者以外が交代地域に立ち入っていないか。
- 2 名以上が立ち上がってチームに指示を出していないか。
- チーム役員がタイムアウト申請時以外におやみにゾーンを離れていないか。
- 松やにが使用できる環境の場合、プレーヤーが松やにをどこにつけているかを観
察します。手の甲などにつけている場合、本人、チーム役員に伝え改善させます。
また、会場によって靴への付着ができない場合があります。会場の使用状況に合
わせて対応します。
- 感染症対策のガイドラインに則った態度、装具で試合に臨んでいるか（マスクの
着用など）
- 交代地域に設置している技術的機器が競技運営の妨げになっていないか。
- CP と交代したゴールキーパー（以下 GK と表記）は、ベンチに着席して
いるか（交代地域に立ったままで待つことは許されない）。

⑦ 交代地域でのウォーミングアップ

交代地域の後ろ側でのボールを使わない状態でのウォーミングアップは許されます。しか
し、アップを中断するようであれば、「アップを続けますか？」と問いかけます。繰り返
される場合は、座るように指示してください。ウォーミングアップ中にコート内に向かって指
示を出すようなとき、試合の判定に反応して大きな声もしくはジェスチャーをしたときは、
ウォーミングアップを中断したと見なし、上記と同様の対応を行います。プレーヤーが指示
に従わない場合は、チーム役員のうち 1 名に対し、状況を伝え、チームとして対応するよ
うに依頼します。競技を中断し、罰則を適用することにならないように、チームと良好な関係
を作りながら試合を運営していきます。

- #### ⑧ チームタイムアウトの請求はそれぞれ着席している側の TD
- が受け付けます。机の上に置かれたのち（**コーチングゾーンを越
えていれば、手で受け取ることも可能です**）、まず、**競技を中断
させます**。その後、立ち上がって、カードを高くかざし、一方の
手でタイムアウトを請求したチームを指示し、**チームタイムアウ
トであることを知らせます**。レフェリーがタイムアウトのジェス
チャーの後から 50 秒を測り始めます。50 秒経ったら、笛またはブザーでタイムアウト終了



を知らせます。その後、チームが速やかに競技を始めるように促します。

チーム役員はグリーンカードを提出する際、コーチングゾーンを越えた後にタイミングを計ることは許されていないため、ゾーンを越えて立ち止まり、しばらくグリーンカードを出さない状態の時は、TD より「どうしますか？」とまず口頭で確認します、その段階で速やかにカードを手渡せばチームタイムアウトの申請を認めます（「今は申請しません。」と断り、コーチングゾーンを離れることも可能です）。口頭の確認があったにもかかわらず、そのままタイミングを計る行為が継続している場合は、競技を中断させ、スポーツマンシップに反する行為として、そのチーム役員に罰則を適用します。



- ⑨ 前半終了後のハーフタイム開始時や延長戦前の休憩時間には、TO は正しく時間表示などがなされているかを確認します。また、後半が正確な時間に競技が始められるように管理しておかなくてはなりません。

ハーフタイム終了 3 分前にチームがまだコート上に来ていない場合は、TD は当該チームを呼びに行きます。 終了 1 分前には公示時計を止め、後半の試合時間を設定するようにします。

競技時間の設定では、前後半の競技時間（延長戦を含む）はカウントアップ、**ハーフタイムはカウントダウン**としてください。競技時間、ハーフタイムはそれぞれの大会で異なりますので、必ず大会規定を確認してください。



- ⑩ タイムアウト

ローカルタイムキーパーはレフェリーあるいは TO が笛またはブザーにて合図した際には、速やかに公示時計を停止させます。この笛の合図は TO だけでなく、ジャッジズテーブル補助員も行うことができます。時計を止めた状況及び再開方法について、レフェリーに助言します。

タイムアウトの際には、速やかに公式時計を停止させ、プレーが再開されると同時に再始動されたか確認します。

また、退場の際の判定なども一つ一つ確認します。

- ⑪ 不正交代

不正交代、不正入場が確認されたとき、TD または MO は即座に笛を吹き、競技を中断させ、レフェリーに知らせてください（この場合、上述の内容とは異なり、TD は MO の許可を受ける必要はない）。複数名いる場合は常に最初に入ったプレイヤーを退場とします。プレイヤーが特定できない場合は、チーム責任者に違反したプレイヤーを指名させてください。チーム責任者が指名を拒否した場合は、TO がコート上にいるプレイヤーから 1 名を指名します。

- ⑫ 退場者の管理

電光表示や紙媒体で 2 分間や入場時間、退場プレイヤーの番号が表示されているかなど、退場時間を管理します。また、退場となったプレイヤーを、ベンチに座らせるよう管理します。

また、退場時間の残り 1 分、30 秒、10 秒、5 秒の段階で、誤って早くコートの上場することを予防する意味で、TO は大きな声で、当該チームに対して「残り〇分（秒）」と伝えるようにします。

チームタイムアウト後の競技再開時、後半（延長戦における前半も含む）開始時にチームに退場者がいる場合は、当該プレイヤーがコート上にいないことを口頭で確認します。もし、コート上にいる場合は、チームへ知らせ、速やかに交代地域へ戻し、正しい状態にしてから競技を再開させます。

⑬ 失格者の管理

TD は失格となったプレイヤーを速やかに交代地域、競技場から退出したかどうか、または失格者席に座ったかどうかを管理します。失格者席は当該試合がドーピング検査の対象試合である場合に使用します。この場合の競技場から退出させるとは、競技に影響のない場所へ移動させるといことです。失格となったプレイヤー・チーム役員は直ちにコートや交代地域から立ち去らなければならない、その試合に出場、参加しているチーム関係者といかなる接触もしてはなりません。失格となったプレイヤーがコート内に入った場合など、さらなる違反が認められた時は、コート上のプレイヤーを減らすことはせず、報告書を作成します。

失格となった者を交代地域から影響のない場所へ誘導するのは、会場責任者（コート責任者）が行います。TO は、速やかに競技を再開させることに努めます。

- ⑭ レフェリーが 3 回目の 2 分間退場を宣告し、結果的にその選手が失格となった場合には、レッドカードをはっきりと提示します。レフェリーがそれに反応しない様子であれば、笛またはブザーによってレフェリーに知らせます。

⑮ 負傷治療した選手の管理

競技中、相手チームのプレイヤーに対して段階的罰則が適用された違反行為によって生じた治療行為など特別な場合を除き、負傷によりレフェリーの指示でチーム役員が入場したときは、当該プレイヤーは治療の有無にかかわらず、その後自チームが 3 回の攻撃を終了するまでコートに戻ることはできません。TD はそのジャッジズテーブル上に、3 回の攻撃を示すカードを示し 3 回を計測します。1 回の攻撃についての考え方は、パッシブプレーの際の考え方と同じです。その間、チームタイムアウトが申請された場合でもその攻撃回数は継続されます。



3 回の攻撃が終了するまでに交代し入場した場合は、不正入場として、通常的不正入場時の対応となります。TO は、不正入場の判定をすることがないように、予防的に、「今 2 回目の攻撃が終了」など、攻撃完了の回数を口頭で明確にチームに伝えながら試合を運営していきます。3 回の攻撃が完了する前に、チームタイムアウトが入ってきた場合、チームタイムアウト後の再開については上述の退場者の管理と同様に対応します。

⑯ グリーンカードの回収

後半の残り 5 分を過ぎた時点で、②番のカードで後半のチームタイムアウト請求を行っていない場合には、③番のカードを回収します。

TO は残り 5 分を過ぎた段階で、速やかにカードを回収する必要はありません。当該チームが攻撃中の時は、チームタイムアウトの申請の可能性がありますので、当該チームが防御側になっているときに回収に行きます。

⑰ 競技終了前 30 秒間の管理

競技規則 8：5、8：6、8：10 (c) 及び (d) の対応について、TO は、時間管理とレフェリーへの支援を行います。通信機器でレフェリーと交信している TO は、「残り 30 秒、スタ

ート」とタイミングに合わせてレフェリーへ知らせます。

また、前半終了間際のプレーに注意を払う必要があります。特に、終了直前のシュートが得点となるかならないかの最終判断はレフェリーではありますが、通信機器でレフェリーと交信する TO は、残り時間を 10 秒前からカウントダウンし、レフェリーをサポートします。

⑱ ベンチ以外からの指示への対応

観客席からの声を交代地域で聞いていることに対しては制限しなくてよいが、チーム役員やプレーヤーが交代地域を離れて指示を受ける行為は止めさせなければなりません。注意したにもかかわらず継続するならばスポーツマンシップに反する行為として、当該プレーヤーやチーム役員に罰則を与えるようレフェリーに指示してください。



⑲ トラブル対応

試合中、コート内外を問わず各種トラブルが起きた場合、TO は、会場責任者(コート主任)、レフェリーと協力してトラブルを早期に解決しなければなりません。この行動、対応は速やかに、しかも迅速に行わなければなりません。また、特異な状況(レフェリーの負傷、照明の故障など)で試合が中断した場合、MO(または TD)が観客に対して理由を説明することが望ましい。処理・対応に時間がかかるときは、その旨を会場アナウンサーから説明するように促します。

4. 試合後

- ① まず、公式記録用紙の得点(前半・後半とその合計)を記載し、レフェリーの署名をもらい、レフェリーを控え室へ戻します。
- ② その後、SK は TK、ローカルスコアキーパー、電算処理担当と公式記録用紙の照合、全後半の得点、罰則の記録などの確認を行い、間違い、記入漏れがなければ署名します。
(ローカルタイムキーパー → ローカルスコアキーパー → TD → MO の順番で署名します)
- ③ 署名をうけた、公式記録用紙を担当者へ確実に手渡します。
- ④ 全ての署名を終わった後、必要に応じてチームへ記録用紙を配付します。
- ⑤ タイムアウト申請カードを回収します。
- ⑥ ABCD の役員カードを回収します。
- ⑦ 電光掲示板をリセットします。決して、得点掲示をそのままにして、次の試合のチーム名を表示することがないようにしてください。

【競技運営に関する事項】

この競技運営に関する事項は TO の任務を遂行するための、競技運営に関連事項を記載してします。本協会主催、共催大会、加盟団体の主催の全日本大会においては実施、ブロック大会、都道府県大会においては推奨するものとして、各大会において基準として採用し、適切な競技運営を行ってください。

各大会、各試合は、当該年度の本協会競技規則及び最新の競技規則によって実施します。

1. 会場設営と確認

① コート

競技会場は、正規コート（40m×20m）かつ地面が平らなエリアを使用します。競技規則に定められた通りとしますが、教育機関の大会など正規のコートの長さが確保できない場合、その大会規定に従います。小学生など、年齢や競技場確保の面で正規の大きさを確保できない場合には、その状況に応じて実施します。

スローオフエリアの設置の有無に関しては、各連盟の判断とします。

② 安全地帯

競技場設置の場合、安全地帯を含め 48m×28.5m の広さを確保し、その周囲を広告ボードなどで区切ることを推奨します。止むを得なく確保できない場合には、緩衝材（マット）などを配置し、安全確保に努めなければなりません。

競技場の広さは、以下に記載される内容が含まれますが、この限りではありません。

- コート
- コート周辺 サイドラインに沿ってベンチまでを 4m、ベンチから後方に 2.5m、その反対側に 2m、アウターゴールラインから 4m
- ベンチを含む交代地域

なお、スペースに限りがある場合の最低条件として、ジャッジズテーブル前面はサイドラインから **50cm 以上**、ベンチは **1m 以上** 離してセッティングします。

③ ゴール

ゴールは床に固定しておく必要があります。止むを得ず固定できない場合には、固定用重り、マットや砂袋、両面テープなどでゴールが倒れないような処置を必ず施してください。



④ ゴールネットとキャッチネット

ゴールネットは内張とし、サイドネット、ネット下部からシュートしたボールが抜け出ないように紐で固定してください。跳ね返り防止のためにキャッチネットも張ってください。キャッチネット上部が垂れ下がること、途中で紐が切れること、下部も床につきたるみが見つからないように調整するなど、**機能が保たれるよう注意**してください。



⑤ ベンチ

単独イスの場合には、16 脚を（感染症拡大予防を考慮して）設置してください。

⑥ コーチングゾーン

交代地域にコーチングゾーンを設定します。サイドラインから **30cm** 離してサイドラインに対して垂直に 50cm の長さで 2 本引きます（サイドラインと異なる色でも構いません）。1 本はセンターラインから 3.5m の位置に、もう 1 本はセンターラインから 12m のところに引きます。その間をコーチングゾーンといいます。

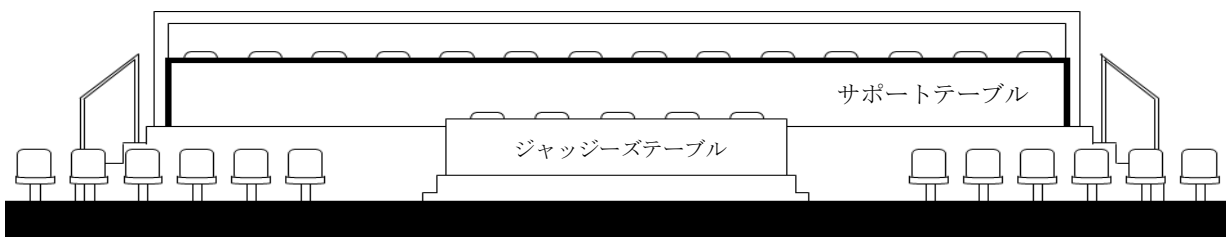
⑦ ジャッジズテーブル

ジャッジズテーブルには補助員の業務を簡素化することから最大 4 ～ 5 名が座れるスペースを確保します。ジャッジズテーブル後方に MO 席を設け、その横に競技役員席を設けます。

⑧ 大会役員席

主要な国際大会では、ジャッジズテーブル後方は大会競技役員席（サポートテーブル）となります。コートから見て右側に国際連盟競技役員が座り、左側にテクニカル役員、主管国協会競技役員が座ります。

本協会主催の大会においても壇の設置の有無にかかわらず、ジャッジズテーブル後方に競技役員席を設置してください。その他、会場の規模、規格などに応じて対応してください。



⑨ 競技場の室温

競技場内の室温については、選手の健康・安全の確保、また円滑な試合運営に配慮し、**冬場は 14 度以下、夏場は 28 度以上にならないよう**環境を整えてください。

また、夏季大会では空調設備の有無にかかわらず、特にジュニア層など、身体的に成熟していない年代では、特に注意が必要であり、こまめな水分補給、十分な休息を与えるなど、競技中、練習中においても体調管理には十分に留意してください。

2. 競技実施関係（準備物や諸会議など）

① 選手登録

プレーヤー、チーム役員の登録方法、期限、変更方法については各大会で定めます。申込期日を過ぎたプレーヤーの登録は認められないことやチーム役員の登録は随時できることなど、各大会の要項に定めたとおりで実施してください。

また、大会によって、プレーヤー変更は代表者会議前日や開始前までに届け出ることなど決まりがありますが、届出書には理由の記載や、証明書の提出を問うべきではありません。ただし国体は、国体要項に従う必要があります。

② 感染症対策

感染症対策は、主催者や大会関係者だけでなく各チームおよびその家族などの協力のもと、感染防止のために主催者が決めた措置を遵守、お互いに感染防止に努めてください。

万が一、発熱などの症状がある、あるいは感染症が疑われる状況においては、速やかに主催者に報告、自主的に参加を見合わせてください。

③ 競技時間

競技時間は競技規則に則って実施します。大会で定めたものがあれば、それに従ってください。競技時間の計測は、加算式の電光表示板を使用します。電光表示板がない場合は、ジャッジズテーブルの上にコート内から見える卓上時計を用意してください。卓上時計がない場合は、ストップウォッチを使用してください。電光表示板が機能しなくなったときは、可能な限り、用紙などによる時間掲示をし、チーム関係者、観客に競技時間の経過がわかるよう配慮してください。

④ ハーフタイム

ハーフタイムは 15 分以内としますが、各大会で定めた時間に従って運営してください。電光掲示板を使用してのハーフタイムの計測は減算式を推奨します。ハーフタイムのコートの使用は、国内では原則として次の試合のチームの練習に使用できるものとしませんが、大会毎に取り決めて使用することが望ましいでしょう。

⑤ 得点・時間表示

電光掲示板によるチーム名表示は、スコアシートに記載の左側を A、右側を B とし、A チームを得点表示でも左側に表示、右側には B チームを記載します。これはトーナメント表では左側のチーム、リーグ戦の対戦表でも左側に記載のチームが A とします。したがって、スコア表の AB が前半後半で変わらないため、得点掲示板などの表記も左右の表示を変える必要がありません。



※ 4 面表示とすることで観客にもより見やすい環境となることから、4 面表示を推奨します。

※ 対角でなく中央に設置せざるを得ない場合は、混乱を招かないよう、チーム表記を明確に示すようにしてください。

⑥ 松やにの使用

特に禁止されていない場合、指・手のひら（手の甲は許されない）に松やにを付けて競技しても構いません。ただし、松やにが許可されている大会でも、チームの責任におい

て、コートから離れたとき、会場内の廊下、更衣室を含め、その他の施設に松やにがつかないように対応する必要があります。

また、大会（大会使用球として松やにを使用しないボールを使用する場合も含む）や会場の使用条件によっては、松やにそのものの使用を禁止することや、靴に松やにをつけることを禁止することを可能とします。

⑦ 医務

コート脇に担架を用意してください。併せて車いすを用意し、状況に応じて対応してください。迅速に対応できるように、予め設置場所や担当者を決めておき、事前に使い方も周知しておく必要があります。

⑧ ユニホーム

1) 大会で使用するユニホームは、1つの色がシャツの大部分をはっきりと占める必要があります。また、蛍光色の使用は許可されていません。その上で、チームは2種類以上を用意することとします。1種類は明るい色（淡色）の上下セット、もう1種類は濃い色（濃色）の上下セットとし、また、同系色を避けて用意する必要があります。GKの色は上記2種類以外の色を用意します。CP・GKと4色のユニホームを揃えることとなります。

2) 同じチームのGKのシャツの色は、同色でなければなりません。ビブスなどを着用する場合、登録された色と同色でなければなりません。またその場合、登録された番号と同じでなければなりません。登録されたGKと同色の、穴あきのユニホーム（ビブス）を着用することは許可されます。ユニホームの色が同じであれば、形にはこだわる必要はありませんが、登録された番号が、表・裏共に確認できる状態でなければいけません。



3) 番号はユニホームにきちんとつけておかなければいけません。また番号が明確に読み取れるように配色、数字の大きさ、太さも配慮する必要があります。背番号がとれそうな状態でのプレーは禁止します。ピンやテーピングで止めることは許されません。これらが正されるまでは、競技に出場することができません。確認、出場の許可はTOが行います。



4) チームはユニホームとして、シャツ・パンツ、そしてソックスの色を統一してください。なお、ソックスは色が揃っていればよく、メーカーのロゴなどは問いません。また、ユニホームの規格は以下に示した通りとします。その他ユニホームに関する事項は、本協会が定める「ユニホームに関するガイドライン」を確認してください。なお国体では、広告をつけたユニホームを着用することは許されていません。



縦 10 cm 以上



縦 20 cm 以上

5) 代表者会議でユニホームの確認、承認を行うことがあります。また、当該の試合で着用するユニホームは、ゲーム前のオフィシャルミーティングでレフェリー、**TO** 立会いの下で決定されます。第 1 試合は試合開始 30 分前、第 2 試合以降は、前の試合の前半終了直後にジャッジズテーブル前で行います（大会や試合期日に別途定められることもあります）。その試合に着用する全ての種類のユニホームを持参してください。対戦する 2 つのチームのユニホームの色とデザインの組み合わせは、互いに明確に区別できる必要があります。調整がつかない場合は、チーム番号の大きいチームが変更します。



6) 試合中、ユニホームが破損し、競技を続行できないと判断されるときは、別のユニホームに着替えなければなりません。その場合、番号は異なってもかまいません。また状況によって、交代地域にいるその他のプレイヤーのユニホームと交換することも可能とします。

⑨ 代表者会議

各チームは、各大会で指名された代表者（監督や主将）は代表者会議に出席しなければなりません。会議において、大会実施の諸条項の確認などを行い、大会の円滑な運営に役員、チームとも協力しなければいけません。また、その大会で着用するすべての種類のユニホームを持参し、代表者会議で確認することが望ましいですが、原則は各試合のオフィシャルミーティングでレフェリー、**TO** が立会いの下に確認します。

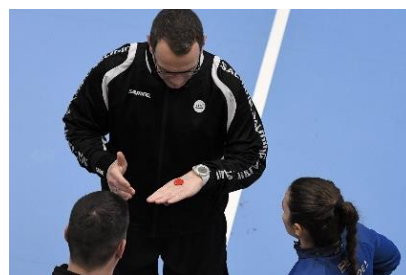


⑩ ゲームエントリー

代表者会議で決定したチーム役員、プレイヤーのみが競技に参加、出場することができます。各試合の出場プレイヤー、参加チーム役員数は競技規則に定められた通りとしますが、主催者が別に定めたときは、その規則に従ってください。

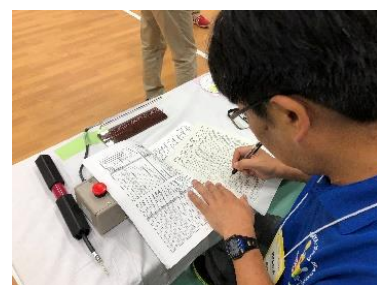
⑪ オフィシャルミーティング

トスは、試合開始前、ジャッジズテーブル前で行います。国内での第 1 試合のトスは、概ね試合開始 30 分前とし、第 2 試合以降は、前の試合の前半終了直後に行います。トスには、チームを代表するプレイヤー、もしくはチーム役員が立ち会います。トスは競技開始前にレフェリーが行いますが、**TO** は立会い、問題が生じたときには **TO** が助言・勧告します。



⑫ メンバー表の提出

チームはメンバー表を毎試合ごとに提出する必要があります。大会本部が用意して配布し、毎試合提出することも可能です。スコアキーパーは提出されたメンバー表をもと



に、公式記録用紙に転記します。TO は公式記録用紙にプレーヤー、チーム役員、その他の記入事項が正しく記入されたかを管理します。

⑬ 背番号

背番号は、1 から 99 までとします。ただし、国体での背番号は、1 から 12 とします。

⑭ ボール

空気圧の数値は各試合の前に、TO、レフェリー、チーム役員の協議によって決定します。適正なボールの機能が発揮できる空気圧とします。

2020年施行の新ガイドライン（**通達参照のこと：2020年2月15日**）より、**予備のボールをジャッジズテーブルのみならず、コートサイド（各コーナー付近）に置き、それらの使用を可能とします。**ただし、予備のボールを使用するかどうかは、競技規則 3：4 に基づきレフェリーが決定します。国内大会では、マルチボール方式で防球ネットが設置できない状況下で、従前からジャッジズテーブル以外にも予備ボールを置き、使用を認めていましたが、防球ネットが完備されている状況下での新たに 4 つの予備ボールの設置については、大会主催者の判断に委ねます。

⑮ 登録証

メンバー表とともに登録証は、各試合前に各チーム代表者がレフェリー、TO に提出します。プレーヤー・チーム役員は、各試合に登録証を提出しなければ、試合に参加、出場することはできません。

試合終了後、TO もしくはレフェリーは、両チーム代表者に登録証を返却します。

裁定委員会に提訴されるプレーヤー、チーム役員がいる場合は、当該者の登録証はその場で返却せず、裁定委員会終了後、裁定委員会の処置に従い返却します。

また、ドーピングコントロール検査対象者に選出されたときは、ドーピングコントロール班の係員に渡します。検査終了後に返却されます。

⑯ チーム役員の服装

交代地域にいるチーム役員は、スポーツウェアか平服をきちんと着用していなければいけません。また、相手チームの CP と、はっきり区別できる色でなければいけません。

試合開始前のトスの段階で相手チームの CP のユニホームの色を確認し、重複しないよう配慮してください。止むを得ずプレーヤーのユニホームの色と同じ場合、TO はレフェリーと共に、チーム役員に色の異なる上着の着用を指示してください。正さなければ交代地域に留まることは許されません。



⑰ 身に着けられるもの（保護を目的とした装具）

サイクリングパンツ、アームスリーブ、アンダーシャツ、コンプレッションソックスなど従前に定められていた「身に付けられるもの」については、別紙の「JHA保護を目的とした装具」記載している取り扱いとします。また、大会ごとに、遵守しなければならない事柄、注意事項として事前に参加チームに通知しておくことを推奨します。



⑱ 役員カード

試合に参加するチーム役員に、A から D の首からさげられるカードを渡します。試合中、チーム役員に常に着用させておかなければいけません。このカードは、ハーフタイム中もつけておかなければいけません。

カード A をチーム責任者とします。カード A をつけているチーム役員がいなければ、責任者として認められている行動はできません。国体は監督がカード A をつけます。IHF 規則では、プレーヤーとチーム役員の兼任は認められていませんが、国内では兼任を認めています。兼任プレーヤーが交代地域にいる時間が長いときは、役員カードを首から下げていなければいけません。試合に出場する場合は、カードを交代地域に置いておかなければいけません。



⑲ 記録用紙

IHF が制定した公式記録用紙に準じた公式記録用紙（平成 28 年度改正）を使用します。ただし、国内の競技会において、手書きの場合には、従来のランニングスコアを公式記録用紙として使用することができます。公式記録用紙はジャッジズテーブルで記載し、電算システムや記録補助としてのランニングスコアはジャッジズテーブル後方の競技役員席で記録します。本協会ホームページに掲載している PC を利用した公式記録用紙・ランニングスコアシステムをダウンロードして利用することを推奨します。

⑳ TD の配置

全日本大会の TO は、大会ごとに指名しプログラムに掲載してください。また、全国大会だけでなく、ブロック大会、都道府県大会、地区大会でも TO を配置して実施することを推奨します。

競技会の種別に限らず、MO は競技規則、競技運営に精通し、責任を持って試合管理にあたることができる者、TD はジャッジズテーブルの補佐、交代地域の管理などを行うことができ、補助員とともに試合の運営にあたる能力がある者としてします。



㉑ TO の服装など

TO の服装は、できるだけ TO として統一した服装とします。ブレザーにネクタイ着用もしくはスポーツウェアを着用してください。

3. 試合前（セレモニーや確認）

① 記録用紙の確認

試合開始 **40 分前から** 10 分前までの間に、各チームの責任者は、公式記録用紙に転記されたプレーヤー、チーム役員の記入が正しいものであるかを確認し、確認の署名をします。チーム役員が、A から D の区分で記入されているかを確認します。最終的に、誤記載、記入漏れの責任は、確認を怠ったチーム責任者にあります。

試合開始前に負傷したプレーヤーが出た場合、試合開始 10 分前までは交代することができます。この場合、大会にエントリーしているプレーヤーでなければ交代はできません。

② アナウンス

延長戦を実施したことなどにより定刻の試合開始時間に開始できないときは、試合開始までの時間は各大会によって定めます。その場合、試合開始予定時間を各チーム、観客に知らせてください。

③ 選手紹介

選手紹介では、プレーヤー、チーム役員のみならず、レフェリー、**TO** など関係者は全員紹介してください。

④ セレモニー

試合前の入場は原則、レフェリーの先導で行います。センターラインに平行に並ぶ場合もレフェリーが先導します。原則として挨拶は、コート中央にサイドラインと平行に横一列に並び、観客、ベンチに対して礼をして始めます。プレーヤーの紹介を行う場合にはベンチから、あるいはコート外から入場する方式を取り入れるなど、各大会で工夫して行ってください。

また、試合開始の挨拶時、**TO** を含めてジャッジズテーブル補助員、モップを担当する補助員も起立し、挨拶をします。



⑤ 登録者の確認

各チームは、その大会に出場するプレーヤー、参加するチーム役員の登録証を持参し、試合ごとに **TO** が確認します。

TO とレフェリーは、試合開始前までに、登録証によってチーム役員とプレーヤーの照合を行います。場内放送でプレーヤー紹介がある時は、その際に **TO** が照合します。

4. 試合中

(記録、得点、交代地域、タイムアウト、段階罰、負傷退場、延長戦、7MTC など)

① 通信機器の利用

レフェリー 2 名と TO のうち 1 名の計 3 台 1 セットを最小単位とし、競技中の通信機器の利用を積極的に推進します。余裕があればもう 1 名の TO が使用します。

② 記録・得点

試合途中のレフェリーの各種の合図に対しては、ローカルタイムキーパーが対応します。レフェリーが得点の合図をした時、手を高く上げ、確認の合図をします。レフェリーがプレイヤーに警告を与えるためにそのプレイヤーを指し示した時に、番号を特定できた場合には、ローカルタイムキーパーはイエローカードを高く上げて合図をします。番号がわからなければ、イエローカードは上げる必要はありません。退場、失格も前述の要領で対応します。退場の場合、再開の合図の際、ローカルタイムキーパーは退場を意味する 2 本指を用いて合図をします。以上の点は、試合開始前に、レフェリーと打ち合わせをしておく必要があります。これらの業務はローカルタイムキーパーの業務です。



TD はこれらの業務を行うことはありませんが、業務の指示、支援をします。

③ チーム役員

試合開始後遅れてきたプレイヤー、チーム役員は、TO が承認することにより、試合に出場、参加できます。承認されるためには、出場、参加資格があり、事前に提出されたメンバー表に記入された者でなければいけません。

記録用紙に記載されていないプレイヤーや、参加資格のないプレイヤーが競技に出場した場合、当該チーム責任者に、レフェリーが罰則を適用します。

プレイヤーとチーム役員が兼任の場合、罰則は個人に適用するものとします。コート上での罰則はプレイヤーに、交代地域でカードを着用しているときはチーム役員に記録します。ただし、プレイヤーで適用され、あるいはチーム役員で適用された場合であっても、個人として警告を 2 回適用することはできないことから、繰り返しの違反は 2 分間の退場となります。

④ チーム責任者の許される行為

事実判定以外の事項につき、必要かつ適正と認められる場合、チーム責任者だけが TO を含み、ジャッジズテーブル補助員と話しをすることができます。スポーツマンシップに反しない程度の得点か得点でないかの確認、問い合わせは許容されるべきです。



⑤ 試合中の確認事項

試合中、事実判定を除いた確認すべきことが生じた場合には、役員カード A を付けたチーム役員が TO に問い合わせることができます。この問い合わせに対し、TO は真摯に対応、適切に判断しなければなりません。必要があれば競技委員長、大会委員長と協議

し、適切な競技運営を遂行します。

⑥ チーム役員の出場

チーム役員が出場となったとき、出場者電光掲示板の番号表示は入力する必要はありません。ジャッジズテーブルの上に紙で掲示する際は、A から D と表記し、プレイヤーの入場時間を掲示します。

⑦ 交代地域（規定と管理）

チーム役員もプレイヤーも、次のことは許されません。

- ▶ レフェリーや TO、ローカルタイムキーパー、ローカルスコアキーパー、プレイヤー、チーム役員、観衆を挑発、抗議、その他のスポーツマンシップに反する方法（言葉、表情、身振り手振り）で妨害または侮辱すること。

スポーツマンシップに反する行為には、判定に対する不満を表すジェスチャーをしたり、大声を出す、相手チームのみならず自チームのプレイヤーに悪態雑言を浴びせる、観客に対して不満の表現をしたり、大会・競技役員を含めて観客に不当な表現を用いたりすることを含みます。

- ▶ 競技に影響を与えるために、交代地域を離れること。

プレイヤーやチーム役員は、原則として自チームの交代地域に留まるものとします。しかし、チーム役員が出場地域を離れ別の場所へ移動したときは、チームを指揮し管理する権限を失います。その権限を再び得るためには、交代地域に戻らなければいけません。

- ▶ 交代・入場を意図しないコート内への立ち入りは不正入場ではありません。例えば、プレイヤーが水分補給やタオル使用のために交代エリアラインを通らず交代地域に戻った、あるいは、チーム役員がコーチングゾーン内のサイドライン際でプレーに影響を与えることなく戦術的指示を出していたとしても、罰則の適用はありません。ただし、水分補給できるのは、自分のチームの交代地域のみとします。相手チームの松やにを使用したり、水分補給をするためにコート外に出ることは、コートの不正使用となり違反行為となります。加えて退場の判定の際、交代エリアラインを通らず、潔く交代地域に戻った場合は罰則を付加する必要はありません。

- ▶ チーム役員は原則として、ベンチに座っていなければいけません。ただし、チーム役員 1 名のみが戦術的な指示を出すことや、治療を目的としてコーチングゾーンの範囲内で動くことが許されます。

- ▶ 試合中、許可した者を除き、いかなる者でも交代地域に出入りさせてはいけません。



▶ 試合中、交代地域にスペースがあれば、その地域内での短時間のウォーミングアップは許されます。しかし、交代地域内でボールを持つこと、触ることも許されません。また、ウォーミングアップを中断するようであれば、ベンチに座らなければなりません。ウォーミングアップ中にコート内に向かって指示を出したり、試合の判定に反応して大きな声もしくはジェスチャーをすることは許されません。ウォーミングアップを中断したと見なされ、その後ウォーミングアップを再開したとしても直ちに座るよう、TD から指示をしてください。指示に従わない場合はスポーツマンシップに反する行為として、罰則が適用されます。



▶ CP と交代した GK は、ベンチに着席していなければいけません（交代後、交代地域に立ったままで待つことは許されません）。

⑧ 交代地域で使用できるもの（通達参照のこと：2020年5月16日）

交代地域において、パソコンやタブレット端末等の技術的器具の使用を認めます。

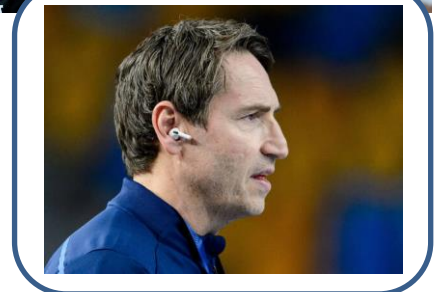
選手の安全・戦術的指示のために、持ち運びができるもの（マイクロフォン、ヘッドフォン、イヤピース、スマートウォッチ、タブレット、またはノートパソコンなど）の使用を認めます。ただし承認されない機器を使ったり、機器を使った結果として不適切な言動（例えば、レフェリーの事実判定についての質問などの道具として使用することなど）があった場合は、交代地域から外して交信できない状態にします。罰則により競技場を去ったプレイヤーやチーム役員との交信も許されません。



この件に関しては、本協会強化本部・指導普及本部より別途使用についての具体例を含めたガイドラインを通知し、それに従うこととします。

交代地域では、メガホンの使用を禁止します。

また、全国大会、ブロック大会を除く各種大会においてチームにスタッフが少ない場合、競技に影響ない範囲で交代地域においてビデオ、写真撮影を可能とします。



⑨ 記録用紙に記載されていないプレイヤー（通達参照のこと：2020年2月1日）

記録用紙に記載されていないプレイヤーが、ベンチしていることやコート上でプレーしていることが分かった場合、以下の手順で競技を運用します。

- ▶ チーム責任者に段階的罰則を適用します。
- ▶ 大会規定のベンチ入りできる人数に対して、記録用紙に記載されている人数が最大数未満の場合に限り、追加で記録用紙に記載することができます（大会にエントリーし、参加資格が認められているプレイヤーであることが条件）。また、例えば 11 番で登録したプレイヤーではなく、記録用紙に記載のない 14 番の選手プレイヤーが誤って試合に参加した場合も、11 番を削除して、代わりに 14 番を記入（追加）することを可能とします。

- ▶ 競技の再開は、チーム責任者に罰則が適用されているため、中断の理由に相応しいスローで競技は再開となります。
- ▶ 記録用紙の特記事項に記載します。

⑩ ユニホーム（背番号）を間違えて参加したプレイヤー

例えば本来 14 番で記録用紙に登録していた選手が、間違えて 18 番のユニホームを着用しプレーしていたことが競技中に判明した場合には、競技を中断し、背番号を記録用紙に記載されているとおりに着替えさせてください。その再開方法は、競技の中断に相応しいスローで競技を再開とし、記録用紙にその旨を記載します。

⑪ チームタイムアウト

グリーンカードは 3 枚準備します。それぞれのカードには ①、②、③ と番号をつけ、明確にしておく必要があります。前後半に最高 2 回までしか請求できないことから、前半には ① と ② の番号がついているカードを配布します。前半 1 回も使用していないチームからは、① のカードのみを回収します。また前半に 2 回使用したチームには、後半が始まる前に ③ のカードのみを配布します。本来使用しなければならないカード番号でなくても、申請は認められます。



チームタイムアウト終了後、TD は正しいカード番号に戻してください。試合後半残り 5 分間は、1 回しか請求できません。後半 25 分を経過し、2 枚のカードが残っている場合、TD は ③ のカードを回収してください。残り 5 分でチームに誤って 2 回のチームタイムアウトを請求させないためにも、回収を怠りなく行ってください。

コーチングゾーンを越えてジャッジズテーブル近くでグリーンカードを出したり引っ込めたりするような状態の時は、スポーツマンシップに反する行為としてレフェリーを呼び、罰則を適用するよう指示します。

グリーンカードは、チームアウトを請求するときのみ取り扱い、通常は置いておくことが原則となります。しかし、チーム役員は、状況を見計らうことはあり得るので、**コーチングゾーン内で手に持つ、または背中に挟むなど、出すタイミングを計りながら戦術的指示を行うことは認めなければなりません。**

プレイヤー兼任のチーム役員がグリーンカードを出す場合、役員カードを首からぶら下げるか、手に持っていないといけないため、チーム役員登録をしていないプレイヤーはグリーンカードを提出する権利がないため、このような場合、受け取ってはけません。したがって、その試合にチーム役員が不在の時は、チームタイムアウトの請求ができません。



- ⑫ 主催者が認めたテレビ関係者は、チームタイムアウトの時間だけ交代地域の付近で報道活動することができます。また、コート内から、ベンチの活動を撮影することが許可されます。その他の時間帯の報道活動は、交代地域内での取材活動は認められません。

⑬ 負傷したプレーヤー

プレーヤーが負傷して救護が必要な場合、レフェリー・TD の許可・指示に従ってプレーヤー、チーム役員を含めて関係者が 2 名までコート内に入ることが許されます。また、同じチームの複数のプレーヤーが負傷した場合には、規定の人数よりも多くコートに入ることが許されます。この場合も 1 人のプレーヤーに対して最大 2 名までとします。試合再開をスムーズにするために、TO またはレフェリーの指示によって、交代するプレーヤーを予めコート内に入れることもできます。



⑭ 出血時の対応並びに重大な負傷の状況

試合中、出血して血液がユニホームに付着し拭き取れない場合は、ユニホームを交換しなければいけません。その場合、番号は異なってもかまいません。競技中に外傷などが発生した場合、出血を認める場合はコート内に留まることは許されません。レフェリーが交代地域に戻るよう指示をする必要があります。レフェリーが出血などに気がつかないときは、**まずは通信機器を活用するなどレフェリーに伝えることに努め、それでも気付かないときは、TO からの笛の合図でレフェリーに知らせてください。**TD による止血の確認がなされた後、当該プレーヤーは競技参加が可能となります。骨折、脱臼といった整形外科的外傷、脳震盪、心臓震盪、その他競技に出場することでプレーヤーの健康が明らかに阻害されると判断できる場合は、医師、専門家の判断を参考にして、チームの判断で出場の可否を決定します。ただし、誰が見ても明らかに競技することが適切でない判断される場合は、競技に参加させることはできません。

モップを担当する補助員は、プレーヤーなどが出血し、その血液がコート上についたときは、感染予防のため、通常のコップ、雑巾で拭くことは避けてください。モップを担当する補助員または専任係は、**直接血液に触れないように**、ゴム手袋を着用しなければいけません。一度使用したゴム手袋、雑巾はその都度廃棄のための袋に入れ、感染予防の処置をした後、医療用廃棄物として廃棄しなければいけません。

⑮ 明らかな得点、得点の取り消し、退場者の得点

例えば速攻のような場合、両レフェリーが、違反の事実を見ることができないような状況になった場合、TO は得点後に、レフェリーに失格相当の違反の事実を知らせ、罰則を適用するよう指示します。

得点に関わることについて、その場で異論が出るような場合、慎重に対応しなければなりません。次のスローオフが吹かれた場合、得点は取り消すことができないことから、レフェリーは短時間で適切かつ公正な判断を下す必要があります。そのため TO は、決定のために支援しなければいけません。ただし、レフェリーの実事観察や判断に基づく判定が、最終的なものとなります。

試合中に退場しなければならないプレーヤーが何らかの理由によって退場せずに試合に出場し続けたことが判明した場合、その時点から退場を適用します。出場したことに對する責任は TO、レフェリーにあり、プレーヤーにそれ以上の罰則の適用はしません。事実が判明する間にそのプレーヤーが得点をあげた場合、その間のすべての記録を認められます。ただし、退場が判定された後の得点において、次のスローオフまでに退場の事実が判明した場合、得点は認めず、その時点から当該プレーヤーを退場とします。

⑩ スコア誤記の取り扱い

スコアシートへの誤記載、誤記入が判明した場合、適正な状況から再開となります。競技中、誤った判定、判断で競技が行われ、途中でその判定、判断が誤っていたことが判明した場合は、その時点で適正な処置をし、競技を再開します。試合後終了後に記録ミスが判明した場合は、勝敗に関する場合は相応しい状況から再試合をしなければいけません。修正した結果同点であった場合は、延長戦を行わなければいけません。

スコア誤記に関して、プレイヤー、チーム役員にその責任を負わせることはできません。もし、得点を認めた後にスローオフの笛が吹かれたならば、その得点は修正することはできません。

⑪ オウンゴール（以下 OG と表記）

この状況で得点が入った場合、得点したチームの得点欄に OG として記録します。個人の得点にはならないため、出場プレイヤーの記載のない欄に得点として記録してください。さらに、特記事項の欄に OG があったことを記載します。

⑫ 競技終了前 30 秒間

競技終了前 30 秒間の失格、報告書付きの失格およびスポーツマンシップに反する行為が起きた場合は、競技再開は全て 7m スローとなります。

この場合の終了間際とは、正規の競技時間だけではなく延長戦も含まれます。

⑬ 競技終了の合図

ブザー、または笛で行います。音が適切に競技者、観客に分かるよう管理します。

⑭ 最後の一投

いわゆる「最後の一投」を行う際、**負傷したあるいは負傷を訴えた GK 以外の防御側のプレイヤーの交代は許されません（通達参照のこと：2020年2月1日）**。また、攻撃側の最後の一投をするプレイヤーは、直ちにその位置に着かなければいけません。攻撃側は 1 名の交代が許されますが、一投を行うための交代しか行うことができません。



⑮ 延長戦

延長戦の実施については、各大会で定める。正規の後半戦を終了した段階で同点により勝敗が決しない場合は、延長戦を行います。第 1 延長戦を行ってもなお同点で勝敗が決しない場合は、第 2 延長戦を行います。

- ▶ レフェリーがトスを行います。
- ▶ 延長戦開始までの休憩時間は 5 分とします。
- ▶ 延長戦のハーフタイムは 1 分間です。休憩後に円滑に試合が始められるよう、TO はレフェリーと協力して対応してください。

⑯ 7 メートルスローコンテスト（以下 7mTC と表記）

延長戦を行い同点の場合は、7mTC により勝敗を決します。7mTC は次の要領で実施します。原則は 5 名で行います。後半試合終了後、当該チームは 7mTC を行うプレイヤーのリストをレフェリーに提出します。大会によっては 3 名で行うこともできます。7mTC の登録・記録用紙を利用すると管理が行いやすいため、活用を推奨します。

実施要領は次の通りとします。

- ▶ 先投、後投をコイントスで決定します。
- ▶ 両チームのプレーヤー、チーム役員は、ジャッジズテーブル業務の妨げにならないよう、使用するゴールの反対側のコートのセンターラインから 4.5m 離れた仮想ライン上に整列させます。
- ▶ 両チームのスローをするプレーヤーは、4.5m の整列ラインから交互にスローを行います。
- ▶ 交互に 7m スローを行い、(5 投あるいは 3 投が終了した時点で) 得点の多いチームが勝利となります。なお、スローの結果が 3 対 0、もしくは 4 対 1 などのように途中で勝敗が確定となれば、その時点で 7mTC を終了となります。
- ▶ 7mTC を行う際、登録されていないプレーヤー、あるいは罰則が適用されているプレーヤーは参加資格がありません。5 人制で実施する場合と、状況によって 5 人参加できない場合があります。例えば 1 人少ない場合、記録用紙には 5 回目のスローが失敗した旨を記入します。なおその際、補充はできません。



②③ ドーピング対応

大会でドーピング検査を実施する場合は、レッドカード席を設ける必要があります。その場合、即座に失格を判定されたプレーヤーはコート外周（大会により設置場所は異なる）に用意したレッドカード席に着席していなければいけません。プレーヤーの管理は、アンチ・ドーピング・コントロール班が行います。当該プレーヤーは、試合終了後、ドーピング検査の対象者となることがあります。

②④ 臨時トレーナー

試合中のプレーヤーの応急手当の際の管理は、**TO** が行います。

応急手当を行うチーム役員も、本協会に登録されていなければいけません。国内の特殊事情で、トレーナーが登録締め切り日までに氏名を特定できないこともあります。その場合、交代地域の外側に臨時トレーナー席を用意し、プレーヤーが負傷した場合、トレーナー席が設置されている場所で応急手当をすることを認めることとします。ただし臨時トレーナーは、交代地域やコート内に立ち入ることはできません。またこの席からコート内にいるプレーヤーに指示をすることは、交代地域規定違反となります。これらの違反をした場合、チーム責任者に罰則が与えられます。

交代地域の外に用意された臨時トレーナー席は、**おおむね GK ラインの延長線上**でベンチより後方に設置してください。

この臨時トレーナー席に立ち入ることのできる該当者は、トレーナーなどの公認資格を有していなければいけません。必要であるときは身分証明書の提示は求めることが望ましいでしょう。

②⑤ 通訳の配置

IHF 及び AHF 主催を除く国際試合の場合、通訳（チーム付きを含む）を置くことができます。通訳席はベンチの後方に設置します。通訳席で通訳業務以外のこと（声を発してプレイヤーに指示）をすることは許されません。

大会役員や TO との通訳をすることが主業務となります。IHF、AHF 主催ならびに国内大会では通訳を置く場合、チーム役員として予め登録しておくことが必要となります。

②⑥ 突発的事象

突発的事項が発生し競技時間が終了していなかった場合、TO は試合を中断させなければなりません。

混乱によって試合当日に試合が続行できないと判断された場合は、原則として、観客の有無にかかわらず、翌日（別の日）に同スコア、同じ残り時間、中断時の状況から開始しなければいけません。競技主催者、関係者と協議の上、再開方法などを決定することが望ましいでしょう。

大会、各試合の続行に関して特別な判断が求められる場合は、大会委員長、競技委員長および日本協会代表者が協議し、決定します。

②⑦ レーザーポインターでの妨害

試合中、観客席などから競技を行っている関係者に対してレーザーポインターの照射が認められたとき、照射に気がついた関係者が TO に報告し、MO（または TD）は会場アナウンサーを通じて照射をやめさせるように放送をします。引き続き照射が行われるようであれば、プレイヤーなど関係者の健康を考慮して無観客試合とすることもあり得ることを放送します。

②⑧ 当該試合の関係者以外の競技場内への立ち入り

前半終了間際、あるいは、試合終了間際になると、次の試合のプレイヤーがコート近くに来て、各種の準備活動を始めることが考えられます。試合に影響がありそうなウォーミングアップ、ボールの使用は禁止するなど、主催者の判断で、競技場内への入場を制限することができます。

5. 試合後

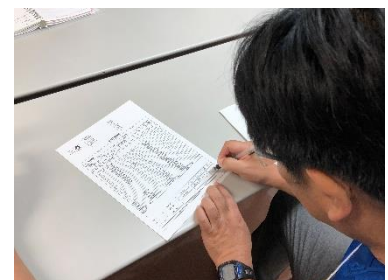
① 試合終了後の挨拶

試合終了後はコート中央でサイドラインと平行に並び、ベンチ、観客がいれば反対側に挨拶をします。その後、すれ違いながら握手またはハイタッチをします。観客の有無を問わず、相手チーム役員もいることから国内でも積極的に実行したいものです。



② 公式記録用紙の取り扱い

公式記録用紙（ランニングスコア公式記録用紙も含む）は主催者用として大会本部に提出します。2 枚目は日本協会提出用として大会本部に提出します。3 枚目、4 枚目は、各チームに 1 部ずつ配布します。記録用紙が速やかにチームに配布できるよう、大会本部に提出できるよう管理



します。各チームには公式記録用紙とランニングスコアの 2 種類を渡します。すべての事項が記入され、TO が最終確認をした後、TD、MO の順で署名します。

③ 裁定委員会

各大会に裁定委員会・上告委員会を設置します。裁定委員会は、競技委員長、競技副委員長、審判長で構成されます。

試合終了後、チーム責任者を通じて行われる事実判定以外の口頭による異議申し立ての時間を試合終了後 1 時間以内とし、2 時間以内に納付金 5 万円を添えて文書で提訴することになります。正式な手続きを経て裁定委員会を開催し、協議します。

裁定委員会では必要に応じて、プレーヤー、チーム役員、レフェリー、TO などの関係者を同席させ、事情を聴取することがあります。裁定しなければならない事案が生じた場合は、原則として当日に裁定をし、関係者に通知しなければなりません。その結果は、翌日には各会場に公示しなければなりません。

ブルーカードの提示した場合を含め裁定委員会を開催する場合、TO はレフェリーと共に裁定委員会開催要望書を作成し、競技委員長に提出します。

また当該試合で特記事項があれば、裁定委員会開催要望書を競技委員長に提出します。

交代地域規定に違反する行為があった場合、あるいは、特別な出来事があった場合、TO は速やかに失格に関する報告書、裁定委員会開催要望書を作成し、競技委員会委員長（裁定委員会委員長）に提出する必要があります。

裁定委員会ではプレーヤー、チーム役員のみならずレフェリー、TO、大会関係者も重大な過失を伴う行為、処置が伴う場合には審議対象者となり、裁定委員会の審議の議案に含まれています。

④ 上告

チーム関係者は、裁定委員会の決定に不服がある場合、通知書を受理してから 2 時間以内に文書で上告することができます。上告のための文書は形式任意とし、納付金 15 万円を添えて上告委員会に提出されます。上告があった場合は大会上告委員会を開催します。

上告委員会は大会委員長、大会副委員長、総務委員長および大会委員長が指名した委員で構成されます。大会上告委員会は上告の文書を受理してから 4 時間以内に最終決定を行います。この決定が、最終決定となります。

最後に

当該の試合を二人のレフェリーとともに任されたのが TO であり、その試合を円滑に運営し、成立させる責務を負っています。レフェリー、ローカルタイムキーパー、ローカルスコアキーパー、補助役員、チーム役員、選手、大会役員と協力しあい、安心・安全の中で素晴らしいゲームが繰り広げられるよう、準備・運営をよろしく願いたします。

(参考) IHF Nominees Event Guide

MO・TDの準備および 大会期間中の任務



マッチオフィシャル（MO）の準備および大会期間中の任務

大会前		
自宅での準備	研修会	
<p>大会前に自宅での準備</p> <ul style="list-style-type: none"> - 競技規則と関連する規則・通達を学習します。 - 日本協会審判本部が提示している、競技規則書・競技規則研究に関するガイドライン・競技規則問題集（特に第2条、第4条、および第8条に関連）を基に学習します。 - 日本協会競技・審判本部からの通達された内容（映像資料も含めて）を学習しておきます。 - レフェリー評価者としての、評価方法について確認しておきます。 	<p>TO 研修会への参加。</p>	<p>大会前までに行われる競技規則試験での合格。</p>

試合前		
服装	機器類と広告に関する規定	テレビ
<ul style="list-style-type: none"> - MOは、通知に従って主催者によって定められた服装を着用しなければなりません。 - 更に、MOはすべての競技役員が指定された服装に従っているか、管理すべきです。 	<p>MOは、大会関係者がコートの設置状況や機器、および広告に関する規定を遵守していることを確認しなければなりません。</p>	<p>MOは、大会関係者と協力し、テレビカメラマンが試合中にベンチなど、特別な場所での撮影を許可するか否かを決めておきます。</p>

試 合 中

スーパーバイザー業務	通信機器	交代地域	ゲーム観察
<ul style="list-style-type: none"> - 日本協会主催大会ではジャッジズテーブルで 2 名の TD と一緒に業務を行わなければなりません。 - タイムキーパーを担う TD (以下、TK) とスコアキーパーを担う TD (以下、SK) の 2 名を指導する立場として、チームワークで不測の事態に備え、どのような状況に対処できる準備をしておきます。 	<ul style="list-style-type: none"> - 日本協会競技・審判本部の指示に従って、レフェリー、TK、SK と通信できるヘッドセットを使用してください。 - 最新のルールに従ってレフェリーとチームをサポートします。 	<ul style="list-style-type: none"> - 交代地域規定に従った振る舞いに気を払います。 <p>本当に必要な場合以外は、MO 席を離れないようにします。</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 試合にすべてを集中し、他の業務をしてはいけません。 - チームによる公式な抗議につながる、競技規則に従っていない判断をすることを避けるため、適切な判定を下さなければなりません。 <p>メモ：</p> <p>MO は、事実観察に基づいてレフェリーが行った判定を除き、ゲームを中断したり、規則違反についてレフェリーに忠告を行う権利を持っています。</p> <p>試合中に特別な事態が発生した場合、MO は最終決定をしないといけません。その場合、直ちに大会委員長などに連絡します。判断が難しい場合は、最初に大会委員長に相談することを推奨します。</p>

試合後

報告書

競技規則と関連し、報告書の作成が必要となった場合は、報告書を裁定委員会に提出してください。チーム紹介時における不適切な振る舞いや、競技規則や通達などで禁止された装具を選手が使用した（試合前に正さずに競技に参加した）場合も含みます。

一般的な任務（大会中の担当試合以外での業務）

利用できるものとして	ミーティング
緊急時に電話やメッセージなど、受けとれるように大会委員長に連絡先を伝えておきます。	<ul style="list-style-type: none">- チームと一緒に代表者会議などに出席します。- レフェリー・TDが招集されるテクニカルミーティングに出席します。- その他必要に応じて、招待される各種会合に出席します。

レフェリーのアセッサー（評価者）としての活動

- 担当の試合ではレフェリーアセッサーとしても活動をします。
- ソフトウェア” Dartfish”などを活用し、映像を用いてレフェリーへの指導およびフィードバックを行います。
- 各試合の後、レフェリー評価票をもとに、レフェリーペアと簡単なミーティングを行います。
- レフェリー評価票を完成させ、審判長に提出します。

タイムキーパー／スコアキーパーとしての TD の準備および大会期間中の任務

大会前		
自宅での準備	準備すべき項目	
<p>大会前に各自家庭で準備すること</p> <ul style="list-style-type: none"> - 競技規則と関連する規則・通達を学習します。 - 日本協会審判本部が提示している、競技規則書・競技規則研究に関するガイドライン・競技規則問題集（特に第2条、第4条、および第8条に関連）を基に学習します。 - 日本協会競技・審判本部からの通達された内容（映像資料も含めて）を学習しておきます。 - レフェリー評価者としての、評価方法について確認しておきます。 - 競技規則の研究。 	<p>TO 会議などに参加すること。</p>	<p>大会前までに行われる競技規則試験に合格しておくこと。</p>

試合前		
服装	公式記録用紙	機器とその機能の確認
<ul style="list-style-type: none"> - TDは、通知に従って主催者によって定められた服装を着用しなければなりません。 	<ul style="list-style-type: none"> - TDは試合開始 40 分前から 10 分前までに各チームの「チーム責任者」によって公式記録用紙にサインがされてあることを確認しなければならない。 	<ul style="list-style-type: none"> - TDはジャッジアズテーブルに予備のタイマー、タイムキーパーのためのストップウォッチや笛（または他の合図を送るための器具）などの必要な備品が準備されていることを確認しなければならない。

服 装	公式記録用紙	機器とその機能の確認
<ul style="list-style-type: none"> - 更に、TDはすべての競技役員が指定された服装に従っているか、管理すべきです。 		<ul style="list-style-type: none"> - TDは公式試合球が準備されていることを確認しなければならない。 - TDは会場責任者（競技会場の代表）と協力して電算タイマーやスコアボードの機能が正常であるか確認しなければならない。 - TDは公式記録用紙が準備されているか確認しなければならない。TDはIDカードを携帯するA、B、C、Dを含むチーム役員が公式記録用紙に記載されているかを確認しなければならない。 - 大会の開始時の代表者会議において、決定された事項と最新のルールに従って、以下のことが確認されなければならない。 <ul style="list-style-type: none"> a. 選手の名前と番号の整合性：選手の番号と登録番号とが合っているか（どの選手も大会期間中は同じ番号のユニホームを着用しなければならない）を確認しなければならない。

服 装	公式記録用紙	機器とその機能の確認
		<p>b. 選手のユニホーム： 各チームは大会開始前の代表者会議で許可されたユニホームを着用しなければならない。チーム名や都道府県名、メーカーロゴなど、大会規程に則っているか確認しなければならない。</p> <p>c. 選手のユニホームの背面には少なくとも 20cm 以上で、前面には 10cm 以上の大きさの番号を表示しなければならない。使用可能な番号は 1 から 99 までである。</p> <p>d. 各チームのゴールキーパーは同じ色のユニホームを着用しなければならない。</p>

レフェリーのアセッサー（評価者）としての活動 ※

監 督	コミュニケーション	交代地域	競技時間	試合観察
<ul style="list-style-type: none"> - ローカルタイムキーパーとスコアキーパーをそれぞれ監督する。チームワークの精神を持って、どのような状況でもサポートも行う。 - 試合に指名されたローカルタイムキーパーとスコアキーパーとチームになりTDは監督・サポートする。 - 可能な限り、試合の前後または試合中に起こる全ての出来事に注意を払い、抗議につながるような出来事を防ぐように努めなければならない。また、試合中起こりうる事象に対して説明責任を負うことを肝に銘じておく。 	<ul style="list-style-type: none"> - ヘッドセット（通信機器）が5台使用が可能な場合は、MO、TD、およびレフェリーで使用し、競技・審判本部によって提示された最新の指示に従ってコミュニケーションを図る。 - ヘッドセットが最低の3台の場合は、レフェリーおよびTOのうち1名が使用する。 	<ul style="list-style-type: none"> - MOと協力して競技規則および交代地域規程に従って交代地域の秩序を保つ。 	<ul style="list-style-type: none"> - TDには正確な競技時間を管理する責任がある。競技時間の管理が不適切な場合は、MOおよびレフェリーが正確な競技時間を決定することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> - 競技中は試合とスコアキーパー、またタイムキーパーの業務に集中して取り組むこと。 - TDの主な業務と責任は競技が競技規則や各種規程に則って正しく行われていることを確認することである。 - 正当な抗議につながるような状況を避けることに専念しなければならない。 - 一方で、TDはレフェリーではない。レフェリーのみが事実判定に関する責任を負う。 - TDは判定を下す権限は与えられていないので、競技規則運用に関し、求められればアドバイスをすることのみに徹する。

※ レフェリーの指導に関しては、別冊「レフェリー指導ハンドブック」を参照

タイムキーパーとしての TD の追加業務

- 競技時間、競技の中断、退場時間、選手の入退場に関する管理をすること。
- タイムアウトの際には、即座に競技タイマーを止めること、試合再開の際には、競技タイマーを再開すること。タイムキーパーはレフェリーやMOが笛による合図で競技を中断した場合は、即座に競技タイマーを止めること。
- レフェリーにより判定された全ての罰則を確認すること。
- 以下の点を確認すること。
 - a. 退場時間中に退場した選手が交代地域にいること。
 - b. 失格した選手や役員が競技再開前に交代地域より去っていること。
- レフェリーが3回目の退場を判定し、その結果、失格となった選手にレッドカード（失格）であることをはっきりと伝えること。
- それぞれの交代ラインの間のみを通して、選手が入退場することを監視すること。
- レフェリーと協力してハーフタイム中に公式試合球に何らかの細工がされないように注意すること。

試合の流れに応じた MO および TD の任務



【試合開始前】

試合開始までの手順

試合開始 90 分前

- 競技場到着
- ◆ レフェリーアセッサー兼任はレフェリーとのミーティングを行う

試合開始 75 分前

- 備品点検
(ゴール・キャッチネット・ジャッジズテーブル上の備品、および公示時計など)

試合開始 60 分前

- ジャッジズテーブルの備品の確認および操作点検
 - ・補助時計
 - ・イエロー、レッド、ブルーカード
 - ・グリーンカード①②③ (2セット)
 - ・チーム役員用のA~DまでのIDカード (2セット)
 - ・公式記録用紙
 - ・複数のストップウォッチ
 - ・複数の笛
 - ・2分間退場者用の補助カード
 - ・負傷者カード
 - ・MO、TD 補助シート

試合開始 40 分前

- 各チーム役員にIDカードおよびチグリーンカード①②を渡し、チーム責任者Aからサインをもらう。遅くとも10分前までにはサインをもらうこと。

試合開始 30 分前

- オフィシャルミーティングに参加する (2 試合目以降は、前の試合のハーフタイム)
- プレーヤーやチーム役員服装や装具を確認する
必要があればチーム責任者の協力を得る

試合開始 11 分前

- 規定に従ってオープニングセレモニーの準備をする
セレモニー後試合開始までの時間を通知

試合開始 2 分前

- 交代地域内、後方のボールなどチームの道具を確認する


試合開始

※ ◆ : JHLテクニカルオフィシャルのみの手順

par. : 第○段落

 : MO の任務

 : TD の任務

 : レフェリーの任務


試合前

テーマ	事例	対処方法	参照規則	責任者
必要な 機器 備品	笛・公式記録用紙・グリーンカード、イエローカード、レッドカード、マッチレポート、チームオフィシャルA～D用IDカード、予備カード、公式試合球、予備ストップウォッチがない	全てが揃っているかをTDが確認する。 ない器具・備品は補充する。	MO・TD の任務	
	公式掲示時計、退場者掲示が操作できない	予備のストップウォッチで計測、一定の間隔でアナウンス、手動掲示板で残り時間を示す。	MO・TD の任務	
コート	ベンチの位置などが不適切	修正する。	第1条 図3	 + 会場責任者
	安全地帯の確保ができていない／危険な広告ボードがある	修正する。必要に応じて緩衝剤、保護材でカバーする。	1:1 par.2	 + 会場責任者
	コート、ラインの不備	修正する。必要に応じて公式記録用紙に記載する。	第1条	 + 会場責任者
準備	スコア記載の誤り	修正する。		
	選手の背番号がスコアシートに記載されている番号と異なる	試合前に提出されたメンバー表通りに修正を求める。	4:8 par.1 17:3 par.1	
	メンバー表の提出が遅れる	メンバー表の提出を求める。必要に応じて、公式記録用紙に記載する。		
	試合開前10分前になっても、公式記録用紙にチームオフィシャルAがサインしていない	チーム責任者を呼びようチームに要請し、公式記録用紙にサインを求める。 サインは必ず、チーム責任者が行わなければならない。		
	選手がオフィシャルミーティングで承認されていない色のウェアを着用している	承認を受けた色のウェアの着用を求める。解決されない場合には、トーナメント表の後に記載されているチームがユニホームを変更しなければならない。したがって、チームは登録されたユニホーム全色を持参しておかなくてはならない。公式記録用紙に記入する。		












par. : 第○段落

 : MO の任務

 : TD の任務

 : レフェリーの任務


試合前（続き）

テーマ	事例	対処方法	参照規則	責任者
	両チームのユニホームが同系色	競技規則に従い修正を求める。	4:7 par. 1	
	チーム内で着用しているサイクリングパンツの色が統一されていない	サイクリングパンツの交換あるいは着用しないよう求める。 サイクリングパンツはチームで色を統一し、かつユニホームの基調色と同色でなければならない。		
	レフェリーのシャツとチームのユニホームが同系色	レフェリーは 5 色めを選択する。 問題がある場合には、黒色のウェアを着用する。	17:13	
	ウォームアップ中に選手が負傷した	試合開始 10 分前までは、選手の交代を行うことができる。		
	GKと相手チームCPのユニホームの色が同系色	修正を求める。 必要に応じて、GKが異なる色のビブスなどを着用することで修正する。	4:7	
	Aチームの役員とBチームのCPのユニホームが同系色	Aチームの役員に別の色を着用するよう求める。	交代地域規程	
	ユニホームの前面の選手番号がない、あるいは破損した	ユニホームの変更を求める。 必要に応じて、公式記録用紙に記載する。	4:8 par. 1	
	選手がネックレスあるいはその他選手の安全を危険にさらすもの（例：膝用プロテクター）を着用している	修正を求める。 改善されるまでは競技に参加することができない。	4:9	
	一方のチームが、試合開始前（または後半の試合開始前）までに到着していない	公式記録用紙に記載する。 必要に応じてスポーツマンシップに反する行為として、チーム責任者に段階的罰則を与える。	8:7	
	片方のチームが現れない。	遅刻の理由を明確にする。 到着見込時間を確認し、開始時刻が遅れる可能性をアナウンスし、その旨を公式記録用紙に記載する。		
	片方のチームが棄権した。	得点表記（例：10-0、12-0、16-0 など）は、大会規定による。		


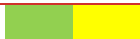





par. : 第○段落

 : MO の任務

 : TD の任務

 : レフェリーの任務


試合前（続き）

テーマ	事例	対処方法	参照規則	責任者
	オープニングセレモニー前に、チームがコートを離れるのが遅すぎる	TO は速やかにコートを出て、準備するよう求める。公式記録用紙に記入する。 必要に応じて、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。	8:7	
	一方のチームが更衣室に戻ったのち、オープニングセレモニーに遅れてくる	公式記録用紙に記入をする。 必要に応じて、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。	8:7	
	チームにゴールキーパーがいない	公式記録用紙には背番号のみでゴールキーパーとして記載する場所はない。コートプレーヤーの中から1名がゴールキーパーとなる。	4:1 par.2	 + チーム責任者
	チームにチーム役員が同行していない	チーム役員の所在を明らかにする。登録されているチーム役員が試合に遅れて参加するかどうか、あるいはプレーヤーの一人が公式記録用紙に署名し、必要に応じてチーム責任者業務を引き継ぐかどうかを決定する。	4:2 par. 1	
	チームがベンチ後方で通訳者を配置すること希望。しかし、当該通訳者はチーム役員としてチームリスト既に登録されている	チーム役員として登録されている場合に限り、交代地域の後方に席を設けることが可能。		
	オープニングセレモニーで整列している際に、プレーヤーの一人が自国旗を持っている。あるいは、相手チームの国歌演奏の際に、公正を欠く行為を行った	このような行為は著しくスポーツマンシップに反する行為とみなし、報告書を伴う失格とする。 公式記録用紙に記載する。 ただし、試合開始後にコート上のプレーヤーを1名、2分間減らすことはせず、また選手の補充も不可とする。	8:10a 16:11b	
	スコアボードの記録とスコアキーパーの記録とが一致していない	TO、タイムキーパーで連携、確認し、修正する。		











par. : 第○段落

 : MO の任務

 : TD の任務

 : レフェリーの任務

試合前（続き）

テーマ	事例	対処方法	参照規則	責任者
	チーム責任者 A が不在	他のチーム役員の中から 1 名が「チーム責任者」として指名されなければならない。	4:2 par. 1	 
	TV プロデューサーがスローオフ時間の延長を要請された	必要に応じ MO が決定する。		 + 競技委員長 (または会場責任者)
	前の試合の遅れが原因で、試合時間を延期しなければならない	MO が開始時間を決定する		  + 競技委員長 (または会場責任者)
	TD が 1 人しか会場に来ていない	MO は別の TD を指名するか、他の方法で対応する。		
	審判の一人がアップ中に負傷した	MO は控え審判員 1 組を指名、あるいは別の方法で対応する。		
	CP が GK としてプレーする際、ビブスを着用する	TO が決定する。		 
	交代地域エリアにボール（ボールケース）がある（試合開始前、ハーフタイム終了後）	ボールの撤去を求める。 ボールケースごとベンチの後方に置く。	1:1 par. 2 交代地域規程	

【試合中～後】

試合中・後の業務

試合開始

- 前半開始

30分後

- 前半終了およびハーフタイム開始

ハーフタイム

ハーフタイム
1分後

- 地元スコアキーパーと記録用紙の確認
- 試合球がテーブルに戻ってきていることを確認
- 使用しなかったグイリーンカードを回収する
- 次の試合のオフィシャルミーティング（タイムキーパーを務める TD はテーブルに待機）

ハーフタイム
残り 2分

- 後半開始前に、ロッカールームよりチームがコートへ戻ってきているかどうか確認する
・まだコートに来ていない場合は、チームのロッカールームまで呼びに行く

後半開始 1分前

- 両方のチームの全員がロッカールームから戻ってきていることを確認
- ベンチの後ろにある全ての備品やボールがカゴなどの中に収められていることを確認
- グリーンカード②番（前半で使用されていない場合）および③番を渡す

後半開始

後半残り 5分

- 競技規則に則り、グリーンカードの枚数を確認する（必要があれば回収する）

後半残り 10秒

- 通信機器でレフェリーに対し残り時間 10 秒からカウントダウンを行う
・前半も同様に行う

後半終了（試合終了）

- 延長戦や 7m スローコンテストがなければ競技は終了

試合後

試合後 2分

- チーム役員やレフェリーと挨拶する
- 試合の集計を地元のスコアキーパーやリザルト担当と比較し、公式記録用紙に記入する

試合後 7分

- レフェリー、TD、MOの順で確認し、サインをする

試合後 10分

- 公式記録用紙を担当者に提出
- ブルーカードが出た場合は報告書の作成
- **TO** およびレフェリーで試合を振り返る
- レフェリーアセッサーが配置されている場合（MO との兼任がない場合）は、アセッサーの進行でレフェリーと **TO** で試合を振り返る

チームタイムアウト中

1 タイムキーパー

<競技規則より求められること>

- 笛を吹くと同時に時計を止める
- 同時にタイムアウトのジェスチャー、またはグリーンカードを掲げる
- 請求したチームの方へ腕を伸ばして示す

2 レフェリー

- チームタイムアウトを認める

3 タイムキーパー

- グリーンカードを机上に示し、ストップウォッチを用いて時間を計測する

4 スコアキーパー

- スコアシートに時間を記入する

5 レフェリー

- ボールを再開場所に置き、コート中央に立つ
備考：常に両チームが観察できること！
- どちらか一方は、常に確認のためにジャッジズテーブルに行く

必要であれば：打ち合わせをすべきことがあれば、この時間で行うこともできる

6 タイムキーパー

- 50秒計測後、ブザーを鳴らし、10秒後に競技を再開させることを伝え、グリーンカードを収納する

7 レフェリー

- 10秒後に競技が再開されるようにする
(必要であればチームを急がせる)
- 競技の再開に応じた場所に位置する
(チームタイムアウトを請求したチームからのスローとなる)
- 競技を再開する
 - ー 競技が中断されたときの状況にふさわしいスローから
 - ー インプレー中に中断された場合は、競技が中断されたときにボールがあった位置から競技を再開する

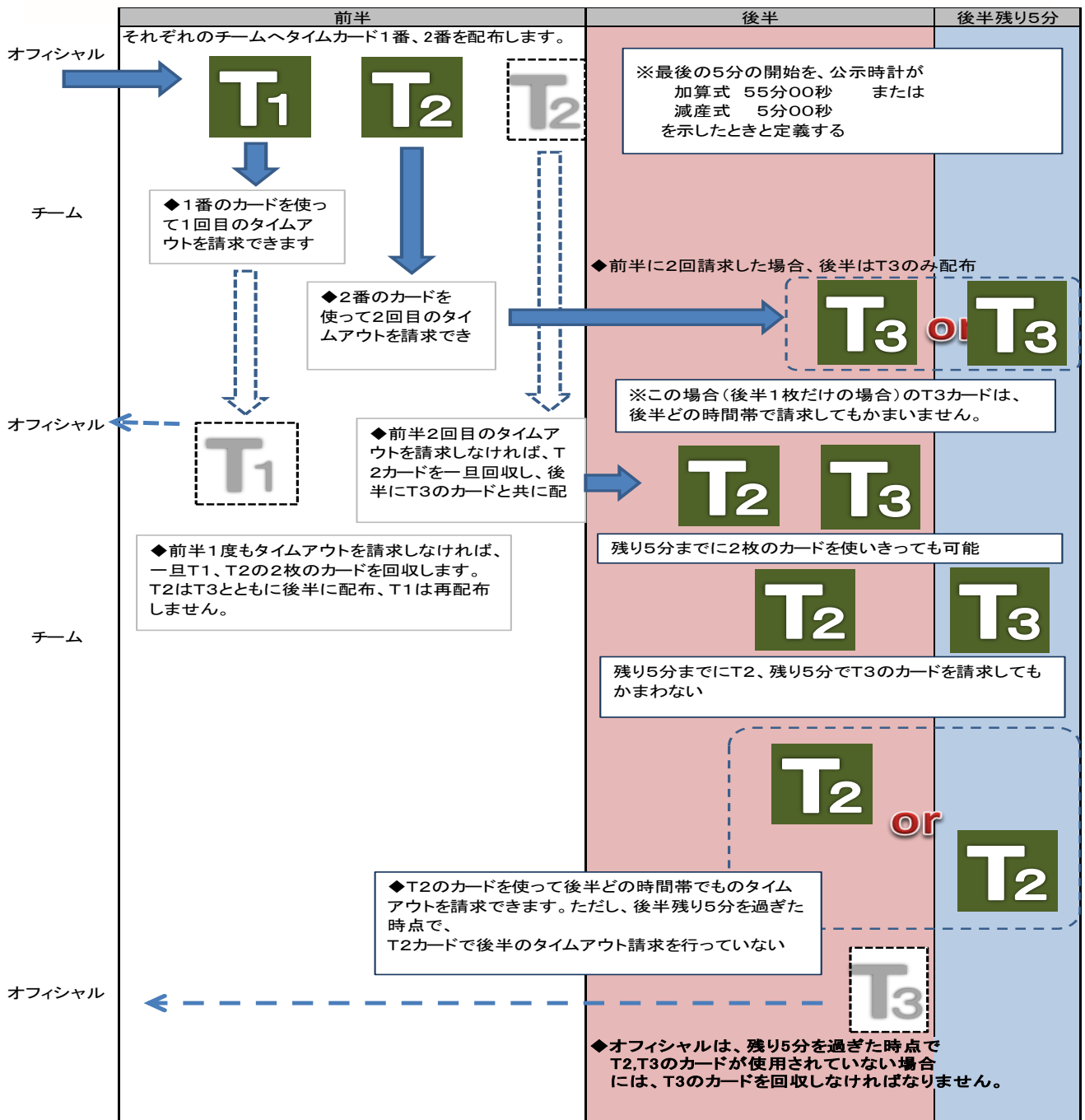
8 タイムキーパー

- 公示時計を進める

<補足事項> チームタイムアウトの取り扱いについて

- 競技規則 2:10 および競技規則解釈 3 に従って、各チームは、通常の競技時間中に最大 3 回のチームタイムアウトを請求する権利がありますが、延長戦では請求できません。
- 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
 - 2) 前半 1 回請求の場合、後半は 2 回まで
 - 3) 前半請求なし、後半は 2 回まで
- 後半、競技終了前の 5 分間は、各チーム 1 回しか請求できません。
- 一方のチームが連続してチームタイムアウトを請求するには、対戦相手が少なくとも 1 度はボールを所持する必要があります。

【取り扱い例】



延長戦

通常の競技時間で同点だった場合

1 休憩時間 5 分間

2 コイントス

注) 退場となったプレーヤーは、退場時間が満了するまで競技には参加できない。
これは、延長戦にも適用する。

3 延長前半 5 分間

4 休憩時間／サイド交代 1 分間

5 延長後半 5 分間

同点だった場合

6 休憩 5 分間

7 コイントス

8 第 2 延長が行われる場合は、第 1 延長と同様に行う

第 2 延長終了でも同点だった場合


9 7mスローコンテスト

注) この段階で参加資格がないプレーヤー（失格となった場合）や退場時間が満了しないまま競技時間が終了したプレーヤーは 7mスローコンテストには参加できない。








par. : 第○段落

 : MO の任務

 : TD の任務

 : レフェリーの任務


試合中

テーマ	事例	対処方法	参照規則	責任者
時間管理	会場の公式時計が作動しない	予備の時計を使用し、会場アナウンスは、一定の間隔で競技時間を競技場内に知らせる。 ・残り5分を除き5分刻みに。 ・残り5分からは4、3、2、1分、30秒の間隔でアナウンスする。		
	会場の公式時計が途中で故障	速やかに予備の時計を使用し、会場アナウンスは、一定の間隔で競技時間を競技場内に知らせる。		
	会場の公式時計と使用中のストップウォッチに誤差が生じた	MOと協議し、必要な修正を行う。		
	試合を中断できる（させなければならぬ）人物は誰か？	ジャッジズテーブルに座る者（TO、ローカルタイムキーパー・スコアキーパー）が試合を中断できる。		
	会場の公式スコアボードに退場時間が表示できない	準備されている退場者カードを使用する。		
	一方のチームが明らか得点チャンスを得ている最中に、タイムキーパーが笛を吹き、試合を中断した	<ul style="list-style-type: none"> ・守備側チームが交代違反：7mT。 ・攻撃側が交代違反：相手チームのフリースロー。 ・守備側チームのその他の反則：7mT。 ・攻撃側のその他の反則：相手チームのフリースロー。 ・相手チームがチームタイムアウトを要求：7mT。 	解釈7	
	一方のチームが明らか得点チャンスを得ている最中に、MOが笛を吹き、試合を中断した	<ul style="list-style-type: none"> ・守備側チームの違反：7mT。 ・攻撃側チームの違反：相手チームのフリースロー。 	解釈7	
チームタイムアウト	コーチングゾーンを離れたチーム役員が、グリーンカードを出すことを躊躇している	コーチングゾーンに戻す。再び起こった場合には、段階的罰則を適用するよう、レフェリーに促す。	解釈7	





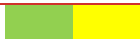
par. : 第○段落

 : MO の任務

 : TD の任務

 : レフェリーの任務


試合中（続き）

テーマ	事例	対処方法	参照規則	責任者
	MOが交代地域にいるプレーヤーもしくは役員に罰則を適用するようレフェリーに指示している間に、そのチームからチームタイムアウトの申請が出された	チームタイムアウトは認められない。 グリーンカードをチームに戻す。 当該プレーヤーもしくは役員に罰則を適用するよう、レフェリーに促す。	交代地域規程	
	プレーヤーまたはチーム役員が、スポーツマンシップ反する行為をしたため、タイムキーパーもしくはTDが笛を吹き、試合を中断した状況で、チーム役員がチームタイムアウトを申請した	チームタイムアウトを認める。 選手・チーム役員に段階的罰則を適用するよう、レフェリーに促す。	解釈3	
	チームタイムアウトの条件が整っていない状況で、タイムキーパーが試合を中断した ～チームタイムアウトを認める際の手順は？～	グリーンカードを差し戻し、チームタイムアウトを認めない。 【適切な手順】 ・申請が可能な回数・時間は？ ・ボールの所持は？ ・グリーンカードをテーブルに置く、またはTDに手渡しする。 ・当該チームのボールの所持が明らかである際に、TDは中断の笛を吹くことができる。 ・タイムキーパーは時計を止めジェスチャー15を示す。 ・レフェリーによる確認で、計測を開始する。	解釈3	
	60秒が経過しても、プレーヤーの準備が整っていない	レフェリーおよびTOは、プレーヤーに準備を促す。 必要に応じて、チーム責任者に対し、スポーツマンシップに反する行為により段階的罰則を適用するよう、レフェリーに促す。	交代地域規程	
	観客席のチーム役員が、チームタイムアウトの最中にチームに対してアドバイスをを行う	アドバイスを止めさせる。 必要に応じて、レフェリーに段階的罰則を適用するよう促す。	交代地域規程	











par. : 第○段落

 : MO の任務

 : TD の任務

 : レフェリーの任務


試合中(続き)

テーマ	事例	対処方法	参照規則	責任者
	一方のチームが後半27分に、2回目のチームタイムアウトを申請した。3枚目のグリーンカードは、どうすべきか	TDは後半25分を過ぎた段階で、3枚目を回収する。もしくはその時点で、3枚目を返却するよう求める。	解釈3注	
	チームAがボールを所有している最中(競技は中断している)で、同チームのチーム責任者がチームタイムアウトを請求した	チームタイムアウトは認められる: TDは速やかに笛で合図。ただし、チームタイムアウトが終了した時点でもなお、競技が中断していた理由が継続している(解消されていない)場合、交代地域規定により、競技が再開できるまで、チームタイムアウトは例外的に延長されます。これは交代地域規定違反にあたらぬ。	2:10 解釈3	 
交代地域内における行為	登録されていない人物が、交代地域内にいる	・試合開前に修正(退出を指示する) ・試合中: チーム責任者に段階的罰則を適用するよう、レフェリーに促す。かつ該当する者を退出させる。	4:2 par. 3	 
	チーム役員が立ち上がっている、あるいはサイドライン沿いを歩いている	コーチングゾーンを出ていなければ、この行為は認められている。スポーツマンシップに反する行為とはみなされない。	交代地域規程	 
	チーム役員が、ジャッジズテーブルに向かってスポーツマンシップに反する言葉を発した	TOは、直ちに笛を吹き、レフェリーに罰則を適用するよう促す。	8:7-8:10 交代地域規程 解釈7	 
	交代地域の後方でのプレーヤーのウォーミングアップについて	ボールの使用は認められない。ウォーミングアップをしないようであれば、椅子に座らせる。ウォーミングアップ中に声を発しての自チームへの指示、応援はできない。その行為が行われていれば、まずは注意する。続けるようであれば椅子に座らせる。それでも指示に従わない場合には、罰則を適用するようレフェリーに促す。	交代地域規程	 

par. : 第○段落

 : MO の任務

 : TD の任務

 : レフェリーの任務


試合中（続き）

テーマ	事例	対処方法	参照規則	責任者
	コーチが繰り返し、コーチングゾーンを離れて、選手に指示するため、ジャッジズテーブルの業務の妨げになっている（視野を遮っている）	まずは、注意する。 繰り返し行われた場合には、レフェリーに段階的罰則を適用するよう促す。	交代地域規程	
	複数のプレーヤーあるいはチーム役員が、ジャッジズテーブルの前に立ち、業務の妨げになっている（視野を遮っている）	・座るよう求める。 ・繰り返し行われた場合は、「チーム責任者」に対し、段階的罰則を適用するよう、レフェリーに促す。	8:7 交代地域規程 解釈7	
	レフェリーやMOに対し、チーム役員が繰り返しスポーツマンシップに反する行為を行っている	レフェリーに段階的罰則を適用するよう促す。	8:7～10 交代地域規程 解釈7	
	観客に対する挑発的行為	レフェリーに罰則を適用するよう促す。	8:7 - 8:10 交代地域規程 解釈7	
	5人目のチーム役員（例えば理学療法士）が交代エリアに入ってくる	登録されていない5人目のオフィシャルは排除し、「チーム責任者」に段階的罰則を適用するよう、レフェリーに促す。	4:2 par.1・3 交代地域規程	
	MOに報告せずにプレーヤーあるいはチーム役員が交代地域を離れる	チーム役員： 交代地域を離れることは認められるが、交代地域外からの助言は認められない。 プレーヤー： 交代地域の外からの干渉は認められない。	交代地域規程	
	プレーヤーの負傷が深刻で、2名のチーム関係者だけでは対処できない	レフェリー、TO は規程以上の人数の入場を認めて負傷者を運び出し、当該プレーヤーが必要とする治療の観察を行う。	4:11 par.1	




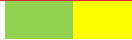



par. : 第○段落

 : MO の任務

 : TD の任務

 : レフェリーの任務


試合中(続き)

テーマ	事例	対処方法	参照規則	責任者
交代の違反	記録用紙に記載のないプレイヤーが、コート上でプレーしている	「チーム責任者」に段階的罰則を適用するようレフェリーに指示する。公式記録用紙にその旨記載する。 当該プレイヤーに対する罰則は、8:3 - 8:10 に基づく違反があった場合のみとなる。	4:2 par. 1・3 交代地域規程	
	プレイヤーの入場が早すぎる	TDまたはMOは即座に笛を吹き、当該プレイヤーに退場を適用するよう促す。相手チームのフリースローもしくは状況によって7mTで再開する。	4:4 par. 1 4:5 解釈7	
	入場が早すぎたプレイヤーが、交代地域に走って戻ってきた	TDまたはMOは即座に笛を吹き、当該プレイヤーに退場を適用するよう促す。相手チームのフリースローもしくは状況によって7mTで再開する。	4:4 par. 1 4:5 解釈7	
	交代のためコートから出るプレイヤーが、交代ラインの外側を通過した	TDまたはMOは即座に笛を吹き、当該プレイヤーに退場を適用するよう促す。相手チームのフリースローもしくは状況によって7mTで再開する。	4:4 par. 1 4:5 解釈7	
	交代してコートに入るプレイヤーが相手チームの交代ラインを利用して入場した	TDまたはMOは即座に笛を吹き、当該プレイヤーに退場を適用するよう促す。相手チームのフリースローもしくは状況によって7mTで再開する。	4:4 par. 1 4:5 解釈7	
	コートに規程の数以上の(余計な)プレイヤーが入場した	TDまたはMOは即座に笛を吹き、当該プレイヤーに退場を適用するよう促す。相手チームのフリースローもしくは状況によって7mTで再開する。	4:1 par. 1 4:4 par. 1 4:5 解釈7	
	競技中断中の不正交代	TDまたはMOは即座に笛を吹き、当該者に退場を適用するよう促す。 競技の中断中であっても、交代地域規程は適用される。	2:8 par. 4 4:4 par. 3	

par. : 第○段落

 : MO の任務

 : TD の任務

 : レフェリーの任務


試合中（続き）

テーマ	事例	対処方法	参照規則	責任者
	複数のプレイヤーが同時に不正交代をした	TDまたはMOは即座に笛を吹き、最初に違反を犯したプレイヤーにのみ退場を適用するよう、レフェリーに促す。	4:5 par. 1	
	試合中に一方のコートプレイヤーがコート上に7人存在（GK不在の状況ではない）しているが、最後に入った選手が特定できない	「チーム責任者」に1名の退場者を決定（指名）させる。 チーム責任者が指名しない場合は、TOが退場となるプレイヤーを指名する。	4:5 4:6 par. 1	
	2分間の退場となったプレイヤーがコートの外に出る際に、スポーツマンシップに反する行為を行った	TDまたはMOは即座に笛を吹き、レフェリーに報告。レフェリーは当該プレイヤーに、追加で2分間の退場を判定する（スポーツマンシップに反する行為により2回目の退場となる）。 そのため当該チームは、プレイヤーが1名、4分間少ない状態でプレーをすることになる。	16:9a	
	交代地域にいるプレイヤーの違反	TDまたはMOは競技を中断し、レフェリーに報告。レフェリーはTDまたはMOの指示に従って罰則を判定します。 インプレー中であれば、相手チームのフリースローで再開となる。 （必要に応じて7mTで再開）	8:7 - 8:10 交代地域規程 解釈7	
	退場あるいは失格となったプレイヤーが、交代地域外からコートを出た	基本的には罰則は課さない。 ただし、スポーツマンシップに反する行為を行いながらコートを出ることは認められない。 （必要に応じてTDまたはMOは笛を吹き、レフェリーに罰則を促す場合もありうる）	4:4 注 8:7 - 8:10	
	コートに入る準備ができたプレイヤーが、誤って早く、足半分ほど入場してしまった。ただし有利な状況には至らなかった	これは罰則には当たらないため、TDまたはMOは笛を吹かない。 この状況はゴールエリアへの意図的でない侵入に関する規則と同等に扱われる。	6:2c 2文目	





par. : 第○段落

 : MO の任務

 : TD の任務

 : レフェリーの任務


試合中(続き)

テーマ	事例	対処方法	参照規則	責任者
退場	退場となっているプレイヤーが、退場時間が満了するよりも早くコートへ入場した	TDまたはMOは即座に笛を吹き、レフェリーに報告。 レフェリーは追加で2分間退場を判定する。 チームは最初の退場の残り時間、1名減らした状態でプレーする。 更にチームは、新しく追加された分の2分間もう1名減らした状態でプレーをすることになる(合計2名)。 相手チームのフリースローで再開する(必要に応じて7mTで再開)。	4:6 par. 2	
	チームタイムアウトの時間以外に、チーム役員がコートに入った	明確に有利にならない限り容認する。 「チーム責任者」には注意を促す。 ただし繰り返し行われる場合は、スポーツマンシップに反する行為として罰則を判定する。	4:4 注 4:2 par. 2 (ゴールエリアへの意図的でない侵入と同等として扱う)	
	チーム役員が憂慮すべき態度で試合進行を妨げる	TDまたはMOは次の試合中断時、あるいは必要に応じて即座に笛で合図。レフェリーは違反の程度に応じて罰則を判定する。 相手チームのフリースローで再開する(必要に応じて7mTで再開)。	4:2 par. 2 8:7 - 8:10 交代地域規程 解釈7	
	プレイヤーがコートに入ったが、同じチームのコートプレイヤー、ゴールキーパーとは異なる色のシャツを着用していた(例 ジャージを着たまま)	TDまたはMOは速やかにホイッスルで合図。 当該プレイヤーを、正しい服装に着替えるよう指示。 正しい服装への着替えが確認できたら、競技への参加が認められる。 ボールの所持は変更せず、中断された時点でボールを所持していたチームにより再開。 罰則も適用しない。	4:1 par. 3 4:7	


par. : 第○段落

 : MO の任務

 : TD の任務

 : レフェリーの任務


試合中（続き）

テーマ	事例	対処方法	参照規則	責任者
3 回目の退場	レフェリーが3度目の退場を宣告したが、当該プレイヤーに対し、3回目の退場としてレッドカードを提示する様子がない	TDまたはMOは試合を中断させ、レフェリーに知らせる。 レフェリーは失格を宣告し、交代地域から退出させ、失格者席に座わらせる（16:6d）。	解釈7 B b par. 1	
失格	失格となったプレイヤーあるいはチーム役員が交代地域に留まっている（交代地域から出て、失格者席に座らない）	当該者を移動させる。 従わない場合、「チーム責任者」に罰則を判定する。	4:2 par. 3	
	失格したプレイヤーが観客席に座らず、ベンチやコートの手とコンタクトできる場所に戻ってきた	当該プレイヤーを移動させる。 従わない場合、あるいはスポーツマンシップに反する行為については公式記録用紙に記載する。	16:8 par. 1	
	報告書を伴う失格をレフェリーが示す、その方法について	レフェリーが協議し、両チームのチーム責任者、TO に対して直接の失格を示した後、ブルーカードが示された時。	16:8 par. 4	
報告書を伴う失格が判定された際の手続きについて	レフェリーがブルーカードを示した段階で、報告書を伴う失格であるということが周囲に伝わる。 試合後、レフェリー・TO が報告書を作成し、その報告書をもとに大会規定に則り裁定委員会などが開催されることになる。	16:8 par. 4		
TDまたはMOが、レフェリーの死角となるところで、失格処分に当たる行為があったことを確認した	TDまたはMOは速やかに笛を吹き、レフェリーに知らせ違反を犯したプレイヤーへの罰則を促す。 これらは、事実観察に基づくレフェリーによる決定ではない。	解釈7		
レフェリーが失格に値する違反に対して、別の罰則を判定した	TDまたはMOからヘッドセットで知らせることは可能。 ただしこれは、笛による合図・競技の中断ではないため、競技規則解釈7を該当する介入によるものではない。	解釈7		







par. : 第○段落

 : MO の任務

 : TD の任務

 : レフェリーの任務


試合中（続き）

テーマ	事例	対処方法	参照規則	責任者
	レフェリーが間違っ、別の番号のプレーヤーに対して失格を判定してしまった	TDまたはMOは速やかに笛で合図し、レフェリーに知らせる。 レフェリーによる判定が事実判定によるものであれば、その判定に従う。	解釈 7	
	チーム役員Cは前半で失格を判定されているにもかかわらず、後半5分が経過した時に、交代地域に座っていることに気が付いた	TDまたはMOは、次の競技中断時に笛を吹いて競技を中断する。 「チーム責任者」に対して段階的罰則を判定するようレフェリーに促す。 チーム役員Cは、交代エリアから速やかに去らなければならない。 公式記録用紙にその旨を記載する。	4:3 par. 3	
	チーム役員Aが失格処分となった。その後、チーム役員CがAと話すためにベンチを離れた	TDまたはMOは次の競技中断時に笛で合図。 チーム役員Cに対し、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よう、レフェリーに促す。 チーム役員Aの行為に対しては、公式記録用紙へ記載する。	交代地域規程	
	チーム役員Aが前半に失格処分となった。後半に記録用紙に記載されていない人物が交代地域にいることに気付いた	TDまたはMOは次の競技中断時に笛で合図。役員Aに代わる「チーム責任者」に対して段階的罰則を適用するよう、レフェリーに促す。 記載のない人物は交代地域から去らなければならない。 公式記録用紙に記載する。	4:2 par. 3	
終了合図	フリースローあるいは7mTが、まだ行われていない	終了合図の後にスローを実施：特別規定を適用。	2:5	
	フリースローあるいは7mTでボールが空中にある時に終了の合図があった	ゴールインしても無効。 スローを再び実施。	2:4 par. 2	











par. : 第○段落

 : MO の任務

 : TD の任務

 : レフェリーの任務


試合中(続き)

テーマ	事例	対処方法	参照規則	責任者
	競技時間中の反則： 個人に対する罰則と7mT	ハーフタイム直前または競技終了直前、あるいは終了の合図と同時に起きた反則に対しては判定する(罰則の付加、フリースロー、7mT など)。 レフェリーが終了の合図までに笛を吹かなかった場合同様であっても、同様に判定する。	2:4 par. 1	
	フリースローや7mTが、前半あるいは競技終了合図後に行われる状況において、スローが実施される前に、守備側チームがプレイヤーの交代を希望している	認められない。 誤った交代であり、コートに入ったプレイヤーは違反となり、レフェリーに退場を適用するよう促す。	2:5	 
	レフェリーはチームAに対して、競技終了の合図の後のフリースロー(または7mT)を与えた。 これに対してチームBは、負傷したゴールキーパーの交代を希望した	認められる。 フェアプレイの精神、ゴールキーパーの保護が理由である。	IHF 通達	 
	競技終了後に行われたチームAのフリースローで、プレイヤーはジャンプしてスローを実施した。 レフェリーは、得点を認めた	TOからの介入は不可能となる。 このような状況を回避するために、TDはスローが行われる前に、笛を吹いてレフェリーを呼び、正しいスローが行われるかどうか丁寧に観察するよう促す。	解釈7	
特殊な出来事	コートに物が投げ込まれる／置かれている	TDあるいはMOは試合を中断し、レフェリーに知らせる。 チーム責任者、観客に対して試合が秩序正しく行われるよう求める。中断の状況に相応しいスローで競技を再開する。	解釈7	 
	観客がコートに乱入してきた	TDまたはMOは試合を中断し、レフェリーに知らせる。 チーム責任者、観客に対して試合が秩序正しく行われるよう求める。中断の状況に相応しいスローで競技を再開する。	解釈7	 







par. : 第○段落

 : MO の任務

 : TD の任務

 : レフェリーの任務


試合中(続き)

テーマ	事例	対処方法	参照規則	責任者
	一方のチームが試合前あるいはハーフタイム終了後に、コートへの到着が遅れた	公式記録用紙にその旨を記載する。 必要に応じ、スポーツマンシップに反する行為として「チーム責任者」に罰則を適用するよう、レフェリーに促す。		
	観客間の暴力	TDまたはMOは次の競技中断時にのみ、レフェリーに笛の合図で知らせることができる。 当事者に対して、試合が秩序正しく行われるよう求める。中断の状況に相応しいスローで競技を再開する。	解釈7	
	選手のユニホームがひどく破れているが、レフェリーがそれを確認できていない	TDまたはMOは次の競技中断時に笛で合図し、レフェリーに知らせる。 同じ番号を原則として、当該選手にユニホームを着替えさせる。		
	選手が出血しているが、レフェリーは気づいていない	選手は求められずともコートから出なければならない。 必要に応じてTD・MOが即座にあるいは次の競技中断時に介入する。従わない場合は、必要に応じて段階的罰則を適用する。 止血が確認できるまでは、競技に参加することはできない。TDが確認する。	4:10 解釈7	
	相当数の観客が、コートの周辺に立って観戦している	安全地帯の確認と監視を行い、観客席の明確化を求める。	l:l par.2	
	レフェリーの誤審に対して、TDの対応は?	・レフェリーの事実判定に基づく誤審:介入は不可 ・競技規則の運用に反するレフェリーの決定:事後の抗議回避のため、TDは速やかに笛で合図し、レフェリーの誤りを知らせる。	解釈7	






par. : 第○段落

 : MO の任務

 : TD の任務

 : レフェリーの任務


試合中（続き）

テーマ	事例	対処方法	参照規則	責任者
	レフェリーの誤審に対し、チーム責任者Aが抗議をする状況でのMOの対応	TDまたはMOは速やかに笛で合図する。 競技規則の運用に関する正当な抗議であれば、レフェリーに相談し、正しい運用に改める。 レフェリーの判定が事実判定に基づく場合は、介入は不可。 必要に応じ、競技規則における該当部分に関し、チーム責任者に助言する。	解釈7	
	チーム責任者が自チームに対して、試合を放棄させようとしている	TDまたはMOは速やかに笛で合図する。 チーム責任者に対し報告書を伴う失格を適用するよう、レフェリーに促す。 もう片方のチーム役員及び選手が落ち着くように努める。 必要に応じその結果を伝える。	8:10	
	公式記録用紙に記載されていない人物（会長や団長）が自チームに対して、試合を断念するよう強要した	チーム役員に対して、正式に許可されている者しか、試合に介入できないことを伝える。 状況に応じてチーム責任者に対して段階的罰則を適用するよう、レフェリーに促す。 公式記録用紙に記載する。	4:2 par. 3	
	チーム役員BがBGMに関して、競技役員、TO に苦情を申し立てた	MOは会場責任者/会場アナウンサーに伝え、改善を求める。		
	ジャッジズテーブルから笛またはブザーで合図をしているが、レフェリーは気づいておらず、プレーが継続している	レフェリーに気付かせるようあらゆる手段を用いる。 合図後に起こった行為はすべて無効となる。ただし、中断の合図からレフェリーがそれに気づくまでに判定される罰則に関しては有効である。	2:9 注	





par. : 第○段落

 : MO の任務

 : TD の任務

 : レフェリーの任務


試合中(続き)

テーマ	事例	対処方法	参照規則	責任者
	プレーヤーが負傷し、レフェリーがチームに入場許可するジェスチャー16を行った。当該チームから、役員1名とプレーヤー1名がコートに入った	認められている(参加資格のある2名のうち、うち1名が退場中のプレーヤーであっても、認められる)。医療的処置を行う際にのみ、コートへの入場が認められる。	4:11 par. 1 4:11 par. 2	
	プレーヤーの1人が、交代地域を出て更衣室へ移動、あるいは残りの試合を観戦するために観客席へと移動した	試合の妨げにならない限り、移動を妨げることはできない。しかし、選手ではあるため罰則が適用されることもある。 例: スポーツマンシップに反する行為をした場合	交代地域規程 最終段落	
	TO、ローカルタイムキーパー、ローカルスコアキーパーが、体調不良のため任務遂行が困難となった	任務や役割は、新しいメンバー再編成する。		
	異議申し立てをするには	(チーム責任者を通した) 事実判定以外の口頭による異議申し立てが、試合終了後1時間以内のみ認められる。 その後、2時間以内に納付金と文書を提出する必要がある。		



par. : 第○段落

 : MO の任務

 : TD の任務

 : レフェリーの任務


ハーフタイム中

事例	対処方法	参照規則	責任者
スコアシートのデータ(得点、警告、退場など)が異なっている	TO、電算チームで連携し、異なる項目を明確にする。		
チームがコートへ戻ってくるのが遅れた	公式記録用紙にその旨を記載し、スポーツマンシップに反する行為としてチーム責任者に罰則を適用するよう、レフェリーに促す。		




par. : 第○段落

 : MO の任務

 : TD の任務

 : レフェリーの任務

試合後

事 例	対処方法	参照規則	責任者
7mT の最中にチーム役員から抗議があった	MO または TD は 7mT の実施を妨げないよう確認しながら、笛で合図をする。チーム役員への失格を適用するよう、レフェリーに促す。	8:9 8:10 16:10	
スコアシートのデータが異なっている	TO、電算チームで連携し、異なる項目を明確にする。		
試合終了合図後の特殊な出来事（プレイヤーや役員による侮辱行為 など）	レフェリーに知らせる：報告書を作成する。	16:11c	

<補足事項> 通信機器の活用について ～改訂版・通話の実際～

【改訂版】

通信機器の利用法

～通話の実際～



公益財団法人 日本ハンドボール協会 競技・審判本部

Japan Handball Association / Japan Handball League / Playing Rules and Referees Commission

通信機器の活用



ゴールエリア際の連携した管理
 罰則の確認 アドバンテージ後の中断
 基準・領域の確認
 パッシブプレーの予告合図
 その他

Japan Handball Association / Japan Handball League / Playing Rules and Referees Commission

ゴールエリア際の連携した管理



ゴールレフェリーの視点からの観察 (選手の背後から)

コートレフェリーの視点からの観察 (選手の正面から)

Japan Handball Association / Japan Handball League / Playing Rules and Referees Commission


ゴールエリア際の連携した管理

そっち(コートレフェリー)から注意してもらえる？

- ビボットが腕を積極的に使っている
- DFがビボットを押し上げている
- お互いユニホームを引っ張っている


(オフ・ザ・ボールから) ビボット、入るよ

ビボットのブロック、観察するよ



Japan Handball Association / Japan Handball League / Playing Rules and Referees Commission

罰則の確認



罰則も出してもらえるかな？

- DFが背中からシューターを押ししている
- DFが自分(ヘアレフェリー)側からユニホーム引っ張っている
- (速攻時) DF、横から相手を押ししている

〇〇で注意してあるから、次同じことしたら出すね

退場2回目(すでに警告出している)のプレーヤーだよ

Japan Handball Association / Japan Handball League / Playing Rules and Referees Commission

アドバンテージ後の中断

中断したら、罰則出すよ

- 違反された相手が不利にならない状況で



負傷者いるから、この後、止めるよ


※ ただしGKが負傷した場合の対応については「ガイドライン 負傷したゴールキーパー」を確認のこと



Japan Handball Association / Japan Handball League / Playing Rules and Referees Commission

基準・領域の確認



- この速攻、後ろ(コートレフェリー側)からの観察お願いね
- パッシブのタイミングどう？
- そこ、任せるよ
- 退場出たから逆サイドに行くね
- DF隊形変えたね。そうしたら〇〇から観察するね
- 選手に〇〇してるって、伝えてくれる？



Japan Handball Association / Japan Handball League / Playing Rules and Referees Commission

パッシブプレーの予告合図

- 拳げるよ
- (ボール運びに時間がかかっているから) 少し早く予告合図出すね
- 1(回)、2、3、・・・ラスト
- (プレー中断時) 次、4回からね
- 予告合図、リセットね
- フリースロー後だから攻撃の組み立て、一旦認めるね






Japan Handball Association / Japan Handball League / Playing Rules and Referees Commission

その他

時間止めて、モップ入れるよ
競技、開始するよ

(TTO明け直前に) そっち、人数そろってる?
あと10分、ここからもう一回集中しよう
大丈夫、切り替えよう



Japan Handball Association / Japan Handball League / Playing Rules and Referees Commission

その他

<競技規則改訂>
GKの頭部への直撃に対する退場 ~7月1日以降~

- GKの**頭部**に直撃したよ
- GKの**腕**に当たったのが**先**だよ

※ 改訂前(7月1日以前)であっても、**コートレフェリー**からのサポートにより、観察する

Japan Handball Association / Japan Handball League / Playing Rules and Referees Commission

レフェリー ⇄ T0

通信機器の積極的な利用を推奨
(少なくとも計3台1セット)
余裕があれば・・・もう1名のT0も

または



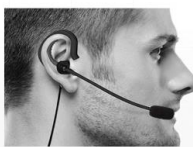

Japan Handball Association / Japan Handball League / Playing Rules and Referees Commission

通信機器

通信内容：競技運営上の**情報のみ**

<やってはいけないこと>
T0からの事実判定に関する指摘



ただし・・・
レフェリーの死角で起こった**失格相当**の重大な違反行為に対しては助言できる



Japan Handball Association / Japan Handball League / Playing Rules and Referees Commission

通信機器の活用

時間経過	ゴールキーパー不在
得点	チームタイムアウト
罰則	再開前
不正交代	負傷者
退場中	不測の事態

Japan Handball Association / Japan Handball League / Playing Rules and Referees Commission

時間経過

10分	15分	20分
残り5分	2分	1分
競技終了30秒前スタート		
20秒	10秒	9 8 7 ... 0




Japan Handball Association / Japan Handball League / Playing Rules and Referees Commission

得点

14 対 15 または 15点目 など





Japan Handball Association / Japan Handball League / Playing Rules and Referees Commission

罰則

罰則が適用された選手の背番号確認

プレーヤーを中断時やボール運びの際に確認
○番は、2回退場しています
すでに警告となっている選手は、○番です



Japan Handball Association / Japan Handball League / Playing Rules and Referees Commission

不正交代

※ 解釈7 A
「アドバンテージルール」を考慮せずに直ちに競技を
中断する

笛で中断後

4番が不正交代で2分間
退場です

余分なプレーヤーが
入っていました。
番号はわかりません



Japan Handball Association / Japan Handball League / Playing Rules and Referees Commission

交代地域におけるスポーツマンシップ に反する行為

笛で中断後

Bチーム役員A（あるいは交代地域にいるプレーヤーM）がスポーツマンシップに反する行為をしました。役員A（あるいはM）に罰則を出してもらえますか

※ 中断のタイミングに注意



Japan Handball Association / Japan Handball League / Playing Rules and Referees Commission

退場中

退場時間、残り

1分 30秒

10秒前 5秒前

入場 complete !



※ 写真は、青チームが2人退場&GK不在の5人攻撃

Japan Handball Association / Japan Handball League / Playing Rules and Referees Commission

ゴールキーパー不在

キーパー不在です
(empty goal)

キーパー戻った!



Japan Handball Association / Japan Handball League / Playing Rules and Referees Commission

チームタイムアウト

チームタイムアウト出ます

Aチーム
チームタイムアウト
21分15秒 2回目です



Japan Handball Association / Japan Handball League / Playing Rules and Referees Commission

再開前

両チーム退場者なし

Aチーム、4番退場中。コート内6名、GK不在
Bチーム、3番、あと2回の攻撃後に入場可能

退場タイマーの入力がまだです。
再開は、少し待ってください!



Japan Handball Association / Japan Handball League / Playing Rules and Referees Commission

負傷者

負傷者がいます。本人に確認してください

チーム役員はいれますか?

担架などは必要ですか?

対象者は、3回の攻撃活動への参加不可で
間違いありませんか?



Japan Handball Association / Japan Handball League / Playing Rules and Referees Commission

3回の攻撃活動への参加不可

(負傷者へのコート上での処置から)

1回目の攻撃開始/終了

2回目の攻撃開始/終了

3回目の攻撃開始/終了
(2番、参加可能となります)



Japan Handball Association / Japan Handball League / Playing Rules and Referees Commission

不測の事態



- ◆ 退場タイマーが起動しません
 - ➡ 手動で2分間計りますので、競技を再開させてください
- ◆ Aチーム4番が出血しているかもしれません
 - ➡ 確認してもらえますか

◆ 以下の理由で、競技を中断させました

ジャージを着たまま入場



マスクをしたまま入場

➡ 再開方法を確認してください

不測の事態



- ◆ 客席より、笛が鳴ったかもしれません
 - ➡ 様子を見て、次起こったときには競技を中断させ、会場にアナウンスします
- ◆ コート内に8名います！
 - ➡ 再開は、少し待ってください
(罰則を**予防**することも大切)



共同作業 …… レフェリー同士、レフェリーとTOで

一人で観察・管理できる視野には限界がある。しかしペアやTOと**協力**することで、あらゆる方向からの観察が可能となり、いつしか限界は限界でなくなる。そしてそれは、正しい判定を**導く工夫**や**安心・安全**のハンドボールへとつながっていく。通信機器は、そのための**手段の一つ**である。

7mスローコンテスト

延長戦終了後、同点である

- 各チーム5名のプレーヤーを選出する
- スローを行うプレーヤーの順番は問わない

- 注)
- 退場時間が満了していないプレーヤーは参加できない
 - 競技開始時にいなかったプレーヤーをスコア用紙には追加できない
 - 誰もがコートプレーヤーおよびゴールキーパーの役を務めることができる

- レフェリーが使用するゴールを決定する
- コイントスを行い、どちらのチームからスローを行うか決定する
- スローを行うプレーヤーおよびゴールキーパーを除く、両チームのすべてのプレーヤーとチーム役員は、使用するゴールの反対側のコートで待機する

第1投

- 1投目：Aチーム
- 1投目：Bチーム

第2投

- 2投目：Aチーム
- 2投目：Bチーム

第3投

- 3投目：Aチーム
- 3投目：Bチーム

第4投

- 4投目：Aチーム
- 4投目：Bチーム

第5投

- 5投目：Aチーム
- 5投目：Bチーム

各チーム第5投後、同点の場合

- 各チーム、再び5名のプレーヤーを選出する
- 先攻と後攻を入れ替える
- どのプレーヤーでもよい

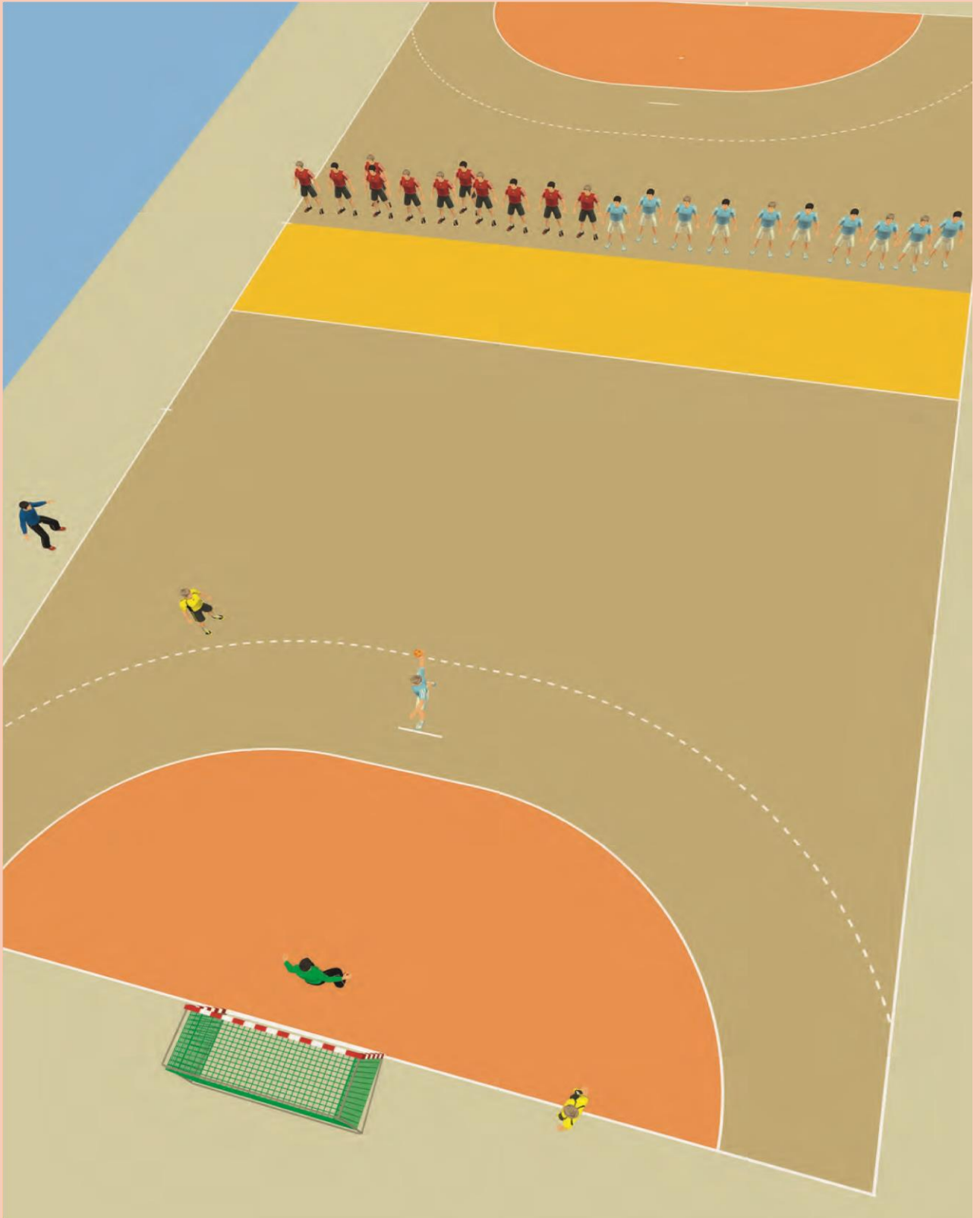
第6投

- 6投目：Bチーム
- 6投目：Aチーム

その後のスロー

両チームのスローのあと、一方のチームがリードするまでコンテストを行う

7mスローコンテスト



7mスローコンテストの実施要領

大会規程により 7m スローコンテスト（以下、7mTC と表記）により勝敗を決しなければならない場合、7mTC は下記の要領で実施する。


- 1) 7mTC は 5 名制で行う。但し、登録していないプレーヤー、退場中のプレーヤー及び失格になったプレーヤーは出場できない。正規の競技時間で負傷により 3 回の攻撃が終了しなければコートに戻れないプレーヤーが、まだ 3 回の攻撃が完了していない状態で競技時間が終了した場合、そのプレーヤーは 7mTC に参加することができる。
- 2) 延長戦終了後、7mTC を行う選手の申告・登録を行う。登録は延長戦終了直後、レフェリーは両チームの代表者を **ジャッジズテーブル** 前に集め、両チーム代表者からスローをするメンバーを申告・登録させる。その申告・登録メンバーの記録は、「7mTC 登録・記録用紙」（以後 7mTC 記録用紙とする）に **ローカルスコアキーパー** が記入する。申告はスローをする順番ではない。申告が終われば、**ローカルスコアキーパー** は、両チーム責任者からサインを記入してもらう。
- 3) 大会によっては 3 名で行っても良い。また、大会日程により大会日数に応じて 3 名方式、5 名方式を混合して採用しても良い。事前に大会要項に記載しておくこと。
- 4) 申告・登録が終わると審判員は、使用するゴールを決定し、先に投げるチームをコイントスにより決定する。
- 5) 両チームの選手、チーム役員は、使用するゴールの反対側コートのセンターラインから 4.5m に位置する交代地域ラインの仮想延長線上に並ぶ。
- 6) 守備につかない GK は、交代地域の反対側の 7m ラインの延長上のサイドライン外側で待機する。GK はその試合の登録メンバーであれば交代して守ることができる。
- 7) スローする選手は申告・登録順番とは限らない。先に投げるチームの選手が 7m ラインに位置すれば、**ローカルスコアキーパー** はその順番を 7m 記録用紙に記入する。（公式記録用紙記載は、別途指定通り行うこと。用紙が不足する場合は 2 枚目を使用しても構わない。）
- 8) 第 1 投が終われば、**ローカルスコアキーパー** はその結果を 7mTC 記録用紙に記入する。
- 9) 以後、後に投げるチームの選手の順番と結果を 7mTC 記録用紙に記入する。
- 10) スローの結果が 3 対 0、もしくは 4 対 1 等のように途中で勝敗が決まれば、その時点で 7mTC は終了する。
- 11) 5 人制で実施する場合、状況によっては 5 人参加できない場合がある。その場合は、1 人少なければ 5 回目のスローが失敗した記録とする。補充はできない。
- 12) 最初の各 5 名による 7mTC が同点の場合は、再度 7mTC を行う。その際、改めて 6 人目から 10 人目までの選手の申告・登録を行う。記入の要領は前と同じである。
- 13) 6 人目として最初にスローするのは、1 人目のチームと逆のチームから行う。
- 14) 6 人目からはサドンデス方式とする。
- 15) 10 人目が終わりさらに同点の場合は、2 回目と同様に申告・登録を行い、2 回目と同様に逆のチームから行う。以下、15 人目が終わった段階で同点であった場合も同様に行う。記録用紙は裏面の 11 人目以降を使用する。

2018 年 8 月 12 日 改訂

par. : 第○段落

 : MO の任務

 : TD の任務

 : レフェリーの任務


7mスローコンテスト

事 例	対処方法	参照規則	責任者
チームBの失格したプレーヤーが7mTに指名される	修正を求める。	2:2 注	 
チームAが退場処分を受けたプレーヤーを7mTに指名した	修正を求める。	2:2 注	
スローを行うプレーヤーとゴールキーパー以外のプレーヤーとチーム役員はどこにいるべきか？	7mTCで使用しないもう半分のコートに両チームを移動させる : 7mTCで使用するハーフコートのセンターラインから交代ライン4.5mの間には入ってはならない。		
スローを行うチームのゴールキーパーは、どこにいることができるか	コートレフェリー後方の、サイドライン。		
チームBが一投ごとにゴールキーパーの交代を希望している	認められる。 対応の必要はない。	2:2 注 par. 1	
チームAがコートプレーヤーをゴールキーパーとして起用することを希望している	認められる。 対応の必要はない。	2:2 注 par. 1	
最初の5投で決着がつかず、次の5投でもチームBは再度、15番のプレーヤーを指名した	認められる。 対応の必要はない。	2:2 注 par. 3	
第2ラウンドにおける7mTCは、どちらのチームが先投となるか	最初の5投で、後投だったチーム。	2:2 注 par. 1	
チームBのゴールキーパーが、第2ラウンドで、Aチームの7mTの第1投をセーブした。その直後、チームBの第1投者がシュートを決めた	チームBの勝ち。	2:2 注 par. 3	


par. : 第○段落

 : MO の任務

 : TD の任務

 : レフェリーの任務


7mスローコンテスト（続き）

事 例	対処方法	参照規則	責任者
<p>チームBの7mTの最中、チームAのプレーヤーまたは役員が、7mTCで使用している側のコートにいる</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・スローの妨げになる場合： TO は笛で合図、必要に応じてやり直しをレフェリーに知らせる。違反するプレーヤー/役員の位置を修正する。 ・スローの妨げとならない場合： TO は次のスローの前までに笛で合図。違反するプレーヤー/役員の位置を修正する。 ・再発時： TO は次のスローまでに笛で合図。レフェリーに失格を適用するよう促す。 	<p>2:2 注</p>	
<p>7mTの最中、プレーヤーまたは役員が、MOに対し侮辱行為をした</p>	<p>TO は次のスローのまでに笛で合図。違反したプレーヤー/役員に対し、報告書を伴う失格を適用するよう、レフェリーに促す。</p>	<p>16:6e 8:10a</p>	
<p>指名され、スローに参加するプレーヤーが、MOに対し侮辱行為をした</p>	<p>TO は次のスローのまでに笛で合図。違反したプレーヤーに対し、報告書を伴う失格を判定するようレフェリーに促す。 失格したプレーヤーは、他のプレーヤーとの交代が可能。</p>	<p>16:6e 8:10a 2:2 注 par. 4</p>	
<p>チームAは、4、7、11、13、19番の5名を指名した。 その中の13番が、1投目のスローを行った</p>	<p>認められる。 対応の必要はない。 申告のあった5名の名簿は、スローを行う順番の指定ではない。</p>	<p>2:2 注 par. 1</p>	
<p>チームAは、4、7、11、13、19番の5名を指名した。 にもかかわらず、15番が、1投目のスローを行う準備をしている</p>	<p>今準備をしている15番のプレーヤーを、既に申告されているプレーヤーに交代するよう注意する。</p>	<p>2:2 注 par. 1</p>	
<p>チームBが、ゴールキーパーを7mTのスローに指名した</p>	<p>認められる。 対応の必要はない。</p>	<p>2:2 注 par. 1</p>	







par. : 第○段落

 : MO の任務

 : TD の任務

 : レフェリーの任務

7mスローコンテスト（続き）

事 例	対処方法	参照規則	責任者
<p>チームBは、15名のプレイヤーを試合登録し試合に臨んだ（登録には1名の余裕がある状態）。</p> <p>その後の7mTCの際に「16番目のプレイヤー」として、新たに18番のプレイヤーを追加登録することを希望した</p>	<p>認められない。</p> <p>プレイヤーの追加登録が認められるのは、当該ゲームの後半終了時まで。</p>	<p>4:l par. 4</p>	
<p>7mT失敗後、当該プレイヤーが観客席へ移動した</p>	<p>基本的に認められる。違反ではない。著しくスポーツマンシップに反する行為が認められた場合、TOは速やかに笛で合図。</p> <p>違反したプレイヤーに失格を適用するよう、レフェリーに促す。</p>	<p>交代地域 規程5 最終段落</p>	
<p>指名されている13番のプレイヤーが7mT地点近くでもなお、トレーニングウェアを着たままである</p>	<p>当該プレイヤーにウェアを脱ぐよう求める。</p>	<p>4:7</p>	
<p>7番のプレイヤーが、スロー直前にスローを行う手を負傷した</p>	<p>選手交代が可能。</p>	<p>2:2 注 par. 4</p>	
<p>5番のプレイヤーがスローを行い得点した後、当該プレイヤーのこのスローは、同一ラウンドで2回目のスローであったことが発覚した</p>	<p>TOは速やかに笛で合図、レフェリーに報告。</p> <p>ゴールは無効となり、「スロー失敗」として、記載する。</p> <p>この決定に対し、著しくスポーツマンシップに反する行為が認められた場合、違反したプレイヤーに失格を適用するよう、レフェリーに促す。</p>	<p>2:2 注 par. 4</p>	
<p>5番のプレイヤーがスローを失敗した後、当該プレイヤーのこのスローは、同一ラウンドで2回目のスローであったことが発覚した</p>	<p>TOは速やかに笛で合図、レフェリーに報告。</p> <p>「スロー失敗」と記載する。</p> <p>著しくスポーツマンシップに反する行為が認められた場合、違反したプレイヤーに失格を適用するよう、レフェリーに促す。</p>	<p>2:2 注 par. 4</p>	

運營業務（大会役員・会場責任者と協働して）

テーマ	業 務
到着時の会場巡回	スコアボード、 ジャッジズテーブル 、交代地域、コーチングゾーン、メディアゾーン、ミックスゾーン、フロア、更衣室、ドーピング検査室、インターネットアクセスセンター、役員・来賓などの控え室、ADセンターなどを中心に点検
チームホテル訪問	<ul style="list-style-type: none"> － 施設/設備が期待に沿うかを全ての代表団と確認する － 以下を中心に： <ul style="list-style-type: none"> ・ 食事の質と量 ・ 宿泊 ・ ミーティングルーム ・ ランドリー ・ 輸送スケジュール及び時間設定 ・ 開催者及びチームガイドとの連携 <p>TO は代表団の課題や要請に応えるため、食事やサービスの質の確認も兼ねて、ランチやディナーを共にすべきである。</p>
テクニカルミーティングの準備	<p>ミーティングルームの確認</p> <p>すべての必要機材（プロジェクター、電源、インターネットアクセス、プリンター、全連盟及びデレゲートのネームプレート、国歌確認のための音響機器）が使用可能であることを確認</p>
テクニカルミーティングにおける主催者（大会役員）の職務	<ul style="list-style-type: none"> － 開会及び歓迎挨拶（代表者ら） － 競技運営規程の確認（競技委員長） － 競技規則の確認（審判本部長、審判長） － ドーピング検査に関する確認 大会委員または医事委員会 <p>チームリストの確認（競技委員長）</p>
開催地組織委員会とのディリーミーティング	<ul style="list-style-type: none"> － 試合が実施される全日程で実施する － ミーティング内容は、運営上の諸問題、輸送、日程、ローカルタイムキーパー、ローカルスコアキーパーの業務状況 <p>分析スタッフ及びスカウティングスタッフとの連携</p>

競技運営に関わる通達





服装や保護を目的とした装具に関する規定



IHF国際ハンドボール連盟（2017年7月発表）を基準とする

全日本大会では実施：ブロック、都道府県協会では推奨とする

2022年4月1日（公財）日本ハンドボール協会競技・審判本部

1 頭部や顔への装具

品目	例	国内	国際	条件
① マスク		可	不可	IHFではマスクは使用できない 国内大会では、表情が読み取れ、柔らかい素材であれば、主催者の判断で使用を認める。
② ヘルメット		不可	不可	ヘルメットは使用できない
③ 鼻の保護		可	可	柔らかく、単色で、テープ式のもの

2 ヘアバンド

例	国内	国際	条件
	可	可	ゴムバンド式で、薄く、幅広くないもの
	不可	不可	ゴムバンド式でないもの、厚手のもの、幅広いものは使用できない ※はちまきは伸縮性でなく、結び目から垂れた部分が危害を及ぼす可能性がある。国内では、主催者が、使用に支障がないと認めれば、使用を認める。

3 めがね・ゴーグル

例	国内	国際	条件
	可	可	スポーツめがねやゴーグルは、スポーツ用のバンドがあり、平らなプラスチックレンズで、フレーム上部がシリコンなど柔らかい材質であること
			
 <p>フレームが固い材質 (バンド付)</p>	主催者が規定	不可	IHFではスポーツめがねやゴーグルであっても、フレーム上部が固い材質のものは使用できない。 国内では、主催者が、使用に支障がないと認めれば、使用を認める。

4 マウスピース

例	国内	国際	条件
	可	可	透明であり、単色のマウスピースは使用できる
	不可	不可	不透明や、複数の色のマウスピースは使用できない

5 肩の保護やアームスリーブ

品目	例	国内	国際	条件
<p>① 肩の装具</p>		可	可	<p>肩の装具は、やわらかく、薄手の材質であれば使用できる。色は問わない。</p>
<p>② アームスリーブ</p>		可	可	<p>アームスリーブはユニフォームの大部分を占めている色と同色か、類似の色であれば使用できる。</p>

6 肘の装具

品目	例	国内	国際	条件
① 肘あて	  	可	可	薄くて柔らかい材質であれば使用できる。色は問わない。
② 肘あて (3カ所にパットがついている)		可	可	3カ所に保護のためのパットがついている肘あては使用できる。パット部分はエンボス加工されており、肘が床を滑る際に適した構造になっている。
③ ネオプレン (合成ゴムの肘あて： 1枚のパット)		可	可	広い1枚のパットを用いたネオプレンの材質の肘あては使用できる。パット部分はエンボス加工されており、肘が床を滑る際に適した構造になっている。
④ 肘の サポーター		可	可	薄くて柔らかい材質であれば使用できる。色は問わない。固い部分がすべて柔らかいもので覆われており（相手に危害を加えなければ）使用できる。
⑤ 肘の装具		不可	不可	固い部分がむき出しになっている装具は使用できない。

7 膝の装具

品目	例	国内	国際	条件
① 膝 サポーター		可	可	<p>柔らかい、薄手の材質であれば使用できる。色は問わない。</p> <p>固い部分がすべて柔らかい素材で覆われており、相手に危害を加えないと判断できれば使用できる。</p>
② 膝 サポーター (1枚の パット)		可	可	<p>広い1枚のパットで保護目的であれば使用できる。</p>
③ ネオプレン (合成ゴム の膝サポーター : 1枚の パット)		可	可	<p>広い1枚のパットを用いたネオプレンの材質の肘あては使用できる。</p> <p>パット部分はエンボス加工されており、膝が床を滑る際に適した構造になっている。</p>
④ 膝の装具		不可	不可	<p>固い部分がむき出しになっている装具は使用できない。</p>

8 ふくらはぎの装具

例		国内	国際	備考
		可	可	ふくらはぎへの装具は、靴下と同色であれば使用できる。
		不可	不可	靴下の色と一致しないふくらはぎへの装具は使用できない。

9 足首の装具

品目	例	国内	国際	条件
① 足首の装具		可	可	固い部分がすべて柔らかいもので覆われており、相手に危害を加えなければ使用できる。 国内大会では、靴下と同色でなくても使用を認める。IHFでは装具や覆うためのテープは靴下と同色とする。
② 足首の固定具		可	可	固い部分がなければ使用できる。 国内大会では、靴下と同色でなくても使用を認める。IHFでは装具や覆うためのテープは靴下と同色とする。
③ 足首の装具		不可	不可	固い部分がむき出しになっており、靴下と色違いの装具は使用できない。

10 服装

<概要>

- (ゴールキーパーを除いて) 長ズボン不得使用。
- 4カ所(短パン+膝の装具+ふくらはぎの装具+靴下)の使用は許可される。
しかし、それぞれが分かれていること。
- アームスリーブは**ユニホームの大部分を占めている色と同色**であれば使用できる。
- サイクリングパンツも**短パンの大部分を占めている色と同色**であれば使用できる。
- ふくらはぎの装具は、**靴下と同色**であること。
- 足首の装具は、靴下と同色であること(国内では、同色でなくてもよい)。
- 肘や膝の装具は色は問わない。

品目	例	国内	国際	条件
① スポーツ用 ヘッドス カーフ		可	可	単色のスポーツヘッドスカーフは使用できる。複数の選手がヘッドスカーフを使用する際は、全員が同色であること。
② スポーツ用 ではない ヘッドス カーフ		不可	不可	スポーツ用ではないヘッドスカーフは使用できない。
③ 長袖のアン ダーシャツ		可	可	ユニフォームの大部分を占めている色と同色であれば使用できる。
		不可	不可	ユニフォームの大部分を占めている色と異なる色は使用できない。
④ サイクリン グパンツや ウォームパ ンツ		可	可	短パンの大部分を占めている色と同色であれば使用できる。
		不可	不可	短パンの大部分を占めている色と異なる色は使用できない。

品目	例	国内	国際	条件
⑤ 長ズボン		可	可	ゴールキーパーは、長ズボン、長タイツ、短パン、短パンとサイクリングパンツなどを使用できる。
		不可	不可	コートプレイヤーは、長ズボン、タイツ、長いサイクリングパンツ等は使用できない。
⑥ 靴下		可	可	靴下は同色で同じ長さを基本とする。
⑦ 上着		可	可	ゴールキーパーとなるコートプレイヤーはゴールキーパーと同一のものを使用する。穴を開ける場合は前後の番号の位置、透明なカバーをつけて穴を開けない場合も可能。 国内では従来のビブスに穴を開けたものの使用を従来通り認める。

11 足首の装具

品目	例	国内	国際	条件
① イヤリング ピアス		可	可	小さいイヤリングやピアスは完全にテープで覆われていれば装着できる。
		不可	不可	完全にテープで覆われていないイヤリングやピアスは装着できない。
② ヘアピン		可	可	柔らかい素材でできているヘアピンは使用できる。金属やプラスチックのヘアピンの場合は、完全にテープで覆われていれば使用できる。
③ キャプテン マーク		可	可	単色のものであれば使用できる。
④ 短いリスト バンド		可	可	短いリストバンドは粘着性がなく、柔らかく、薄手のものであれば使用できる。
⑤ 長いリスト バンド		可	可	短いリストバンドは粘着性がなく、柔らかく、薄手のものであれば使用できる。長いリストバンドはユニフォームの大部分を占めている色と同色であれば使用できる。

品目	例	国内	国際	条件
⑥ 手首の装具		可	可	固い部分が覆われていれば、手首への装具は使用できる。
⑦ 手袋 グローブ		不可	不可	コート上で手袋やグローブは使用できない。ゴールキーパーも同様である。 交代地域での防寒具としての使用は認める。
⑧ フィンガー バンド		不可	不可	フィンガーバンドは使用できない。
⑨ 靴への 松ヤニ		可	可	靴に限り松ヤニをためておくことができる。そこから指へ補充する。 他の部位に松ヤニをためておくことはできない。
※ただし、会場使用上の条件によっては、靴への松ヤニを認めない場合もある。				



交代地域に持ち込み可能な技術的機器に関するガイドライン



使用に関する詳細は主催者によって定めることができる

2021年4月1日（公財）日本ハンドボール協会 指導・普及本部
競技・審判本部

（公財）日本ハンドボール協会競技・審判本部発行の「各大会におけるマッチオフィシャル(MO)並びにテクニカルデレゲート(TD)の任務と競技運営に関する事項（改訂版）2020年5月16日」14ページに関連しその使用方法等について、下記の通り通知する。

○交代地域で利用できるもの（通知文抜粋）

交代地域において、パソコンやタブレット端末等の技術的器具の使用を認める。選手の安全・戦術的指示のために、持ち運びができるもの（マイクロフォン、ヘッドフォン、イヤープース、スマートウォッチ、タブレットまたはノートパソコン等）の使用を認める。ただし承認されない機器を使ったり、機器を使った結果として不適切な言動（例えば、レフェリーの事実判定についての質問等の道具として使用すること等）があった場合は、交代地域から外して交信できない状態にする。罰則により競技場を去ったプレーヤーやチーム役員との交信も許されない。

この件に関しては、（公財）日本ハンドボール協会強化本部・指導普及本部より別途使用についての具体例を含めたガイドラインを通知し、それに従うこととする。

==以上 2020年5月16日変更部分

目的	具 体 物	使 用 例	留 意 点 等
通 話 ・ 通 信 機 器		<ul style="list-style-type: none"> ○携帯電話・スマートフォン <ul style="list-style-type: none"> ・交代地域外にいるチーム関係者と交信すること ・選手の負傷に伴う救急車や医療関係者と交信すること ・選手が生徒の場合は保護者と交信すること ○マイクロフォン・ヘッドセット・イヤープースの使用 <ul style="list-style-type: none"> ・コーチと分析担当者などがイヤープースを装着し、リアルタイムに音声でのコミュニケーションを行うこと 	<ul style="list-style-type: none"> ○交代地域を離れて使用しても可能 ○アンダーカテゴリーの試合においては、携帯電話の使用はチーム役員が行い、選手に使用させることを避けるよう配慮する ●交代地域外のチーム関係者等に連絡し、交代地域に道具や飲料水等を配達させることはできない <ul style="list-style-type: none"> →交代地域にいる者に交代地域外へ取りに行かせる ●失格になり、コートを離れ交代地域外にいるチーム役員や選手とは交信できない <ul style="list-style-type: none"> →事実が判明した段階でチームはその後、その技術的機器の使用ができない ○交代地域内と交代地域外との間の音声を用いた通信を行う際には、ヘッドセットやイヤープース等のウェアラブルデバイスを使用することが望ましい
情 報 端 末		<ul style="list-style-type: none"> ○タブレット・スマートウォッチ・ノートパソコン等の情報端末の使用 <ul style="list-style-type: none"> ・交代地域外で作成する分析データをデータ通信を用いて交代地域内で共有できる ・交代地域内で分析作業を行うこと ・選手の生体情報や位置情報を送受信すること 	<ul style="list-style-type: none"> ○交代地域内外を問わず使用ができる。 ●競技時間中、競技運営上やレフェリーやMO、TDが下した判定の確認のために、技術的機器を使用することはできない <ul style="list-style-type: none"> →事実が判明した段階でチームはその後、その技術的機器の使用ができない
ウ ェ ア ラ ブ ル デ バ イ ス		<ul style="list-style-type: none"> ○選手の生体情報および位置情報等の取得のためのウェアラブルデバイスの使用 <ul style="list-style-type: none"> ・ウェアラブルデバイス（生体情報モニタリング機器（心拍数測定等）や位置情報システム（GPS（全地球測位システム））やUWB（超広帯域無線通信）等の送受信機等）を用いての試合中の選手の生体情報や位置情報等を取得すること 	<ul style="list-style-type: none"> ○使用に関し、選手（自チーム・相手チーム含む）の安全面を最優先し、装着方法について細心の注意を払わなければならない ○使用する場合は、事前にMOや相手チームにその旨通知しておくことが望ましい

令和2年2月1日

各連盟理事長
各連盟審判長
各ブロック協会理事長
各ブロック協会審判長
各都道府県協会理事長
各都道府県協会審判長

(公財)日本ハンドボール協会
競技・審判本部
競技本部長 高野 修
審判本部長 福島 亮一

競技規則 第4条の適用について（通達）および 各大会における規定の明記・周知について（依頼）

選手やチーム役員が試合に出場することについて、競技規則書や競技運営に関する事項（通達）に記載されていますが、『競技規則 第4条』の解釈について、下記のとおり記載しますので、関係者への周知をお願いします。また、各大会主催者においては、各大会において大会規定の明記をお願いします。**この内容については、競技本部より発行される「各大会におけるマッチオフィシャル（MO）並びにテクニカルデレゲート（TD）の任務と競技運営に関する事項（2020年4月1日）」に反映される予定です。**

記

競技規則

4の1（抜粋）

延長戦を含めて競技中いつでも、プレーヤーの数を14名まで補充することができる。

4の3

競技の開始時に競技場において、記録用紙に記載されているチーム役員とプレーヤーが、競技への参加資格を持つ。

競技の開始後に遅れて到着したチーム役員とプレーヤーは、タイムキーパーとスコアラーに参加資格の承認を受け、記録用紙にその旨を記載されなければならない。

参加資格のあるプレーヤーは、原則として自チームの交代ラインを通過して、いつでもコートに入ることができる（ただし、4:4、4:6を参照）。

「チーム責任者」は、競技への参加資格を持つプレーヤーだけを出場させるようにしなければならない。違反した場合は、スポーツマンシップに反する行為として「チーム責任者」に罰則を適用する(13:1a～b, 16:1b, 16:3d, 16:6c, ただし、競技規則解釈7を参照)。

以上のように記載されている。

現在、国内の一般的な大会規定は、コイントスの際に提出されたメンバー表に基づいて記載された記録用紙の変更は、誤記載以外は認めていない。

しかし、IHF・大陸主催の大会の規定をもとに作成された IHF 競技規則問題集の解答では、**試合中に記録用紙にプレーヤーが記載されていないことが分かった場合は、大会規定のベンチ入り出来る数に対して、記録用紙に記載されている人数が最大数未満だった場合のみ、追加で記録用紙に記載することができる**になっている。(そのプレーヤーが大会にエントリーされていることが条件)

そこで、記録用紙への記載および試合への参加・出場に関わる国内の一般的な大会の規定について、**IHF・大陸主催の大会の規定を標準とする。**

ただし、**加盟団体や各大会で定めた規定がある場合は、その規定を明記し、周知した上で実施すること。**

以下、日本協会 競技・審判本部として、選手やチーム役員が試合に出場することについて整理する。

- ① プレーヤー、チーム役員の登録方法、期限、変更方法については**各大会で定める**。
申込期日を過ぎたプレーヤーの登録は認められないことやチーム役員の登録は随時できることなど、**各大会の要項に定めたとおり**で実施すること。
- ② 代表者会議で決定したチーム役員、プレーヤーのみが競技に参加、出場することができるが、**加盟団体が別に定めたとき**は、その規則に従う。
- ③ 各試合の出場プレーヤー、参加チーム役員数は競技規則に定められた通りとするが、**加盟団体が別に定めたとき**は、その規則に従う。
- ④ オフィシャルミーティングで試合に出場させるメンバー表を提出するが、**加盟団体が別に定めたとき**は、その規則に従う。

記録用紙に記載されているプレーヤー・役員が試合開始後に遅れて到着して参加・出場する場合は、MO・TDの承認を受けなければならない。

- ⑤ 試合開始後に**記録用紙に記載されていない**プレーヤーがベンチ入りしていることやコート上でプレーしていることが分かった場合、以下の手順により、競技を運用する。
 - 1) チーム責任者に段階的罰則。
 - 2) 大会規定のベンチ入り出来るプレーヤー数に対して、**記録用紙に記載されている人数が最大数未満だった場合のみ、追加で記録用紙に記載することができる**。(大会にエントリーしているプレーヤーであることが条件)
→例として、大会規定のベンチ入り出来るプレーヤー数は14名。現在、正しく記録用紙に記載されているプレーヤーは13名であり、記載されていないプレーヤーを含めると14名。
そのプレーヤーを14人目として記録用紙に追加で記載することができる。
 - 3) 競技の再開は、中断の理由に相応しいスローで競技を再開する。
 - 4) 記録用紙の特記事項欄に記載する。
 - 5) そのプレーヤーの試合中の得点については、その得点に伴うスローオフを相手チームが実施していれば有効である。実施していなければ、得点を無効とする。
 - 6) そのプレーヤーが記録用紙に記載されていないことが判明するまでの罰則については有効である。ただし、そのプレーヤーが記録用紙に記載されていないことが分かったことによるプレーヤーへの罰則は適用しない。チーム責任者の責任である。

第4条 チーム、交代、服装、プレーヤーの負傷（抜粋）

4-1 白チームの 11 番は競技の開始直前に重傷を負ったため、プレーできなくなった。

- (a) 白チームの 11 番は交代できない
- (b) 相手チームが了承すれば、白チームの 11 番は交代できる
- (c) 通常、白チームの 11 番は、記録用紙に記載した名前を変更し交代できる。また、代わりに参加するプレーヤーは 11 番をつけてもよいが、レフェリーは、各大会における特別な規定を守らなければならない場合もある
- (d) 白チームの 11 番は交代できるが、代わりに参加するプレーヤーは 11 番をつけることはできない

解答 4-1 c (4:1, 4:3)

4-6 競技の開始時、白チームは 6 名のプレーヤーしかいなかった。競技の開始直後に白チームのプレーヤー 7 番が遅れて会場に到着した。白チームの 7 番はそのまま自陣の交代地域を通過してコート内に入った。白チームの 7 番は記録用紙に記載されていなかった。

- (a) (レフェリーはレッドカードを示し) 白チームの 7 番を失格とする
- (b) 白チームの 7 番を 2 分間退場とし、記録用紙に追加で記載しなければならない
- (c) 主催者が定める規定に一致するなら、白チームの 7 番を記録用紙に追加で記載しなければならない
- (d) 白チームのチーム責任者に、段階的罰則を適用する

解答 4-6 c, d (4:3, 16:1b)

4-8 競技の中断中に、黒チームの 14 番が正しく交代した。しかし、タイムキーパーは笛を吹き、黒チームの 14 番は記録用紙に記載されていないと説明した。黒チームの 14 番は、黒チームの 18 番として記録用紙に記載されていたことが判明した。

- (a) 黒チームのチーム責任者に、段階的罰則を適用する
- (b) オフィシャル席の前から、白チームにフリースローを与える
- (c) 背番号を記録用紙に記載されている通りとし、黒チームの 14 番は、黒チームの 18 番のユニホームに着替える
- (d) 競技の中断の理由に相応しいスローで競技を再開し、記録用紙にその旨を特記する

解答 4-8 c, d (4:3, 13:3, 13:4)

4-40 後半の 13 分 27 秒で、白チームの 15 番が得点を決め、スローオフが実施された後、タイムキーパーが競技を中断した。タイムキーパーは「白チームの 15 番は記録用紙に記載されていない」とレフェリーに伝えた。記録用紙には、白チームのプレーヤー 14 名が記載されていたが、レフェリーは、白チームの 11 番がいないことに気付いた。

- (a) 得点を取り消す
- (b) 得点は有効である
- (c) 主催者が定める規定に一致するなら、白チームの 11 番を削除し、代わりに白チームの 15 番を記録用紙に記入する
- (d) 白チームの 15 番は競技への参加資格がなく、コートから去らなければならない
- (e) 白チームのチーム責任者に、段階的罰則を適用する
- (f) 記録用紙に特記する

解答 4-40 b, c, e, f (4:3, 9:1, 9:2)

4-59 白チームの攻撃中、タイムキーパーが競技を中断した。タイムキーパーはレフェリーに、今、コート内にいる白チームの 11 番は、記録用紙に記載されていないと説明した。チーム役員 A が、誤って 13 番としてメンバー表を提出していたことが分かった。

- (a) 白チームのフリースロー
- (b) 黒チームのフリースロー
- (c) 白チームの 11 番の参加は、認められない
- (d) 間違いを正し、白チームの 11 番の参加を認める
- (e) 記録用紙にその旨を特記
- (f) 白チームのチーム役員 A に、段階的罰則を適用する

解答 4-59 a, d, e (4:3, 4:7, 4:8, 新ガイドライン)

以上

競技規則運用に関するガイドライン（2019年7月1日 IHF 施行）を受けて（改訂）



2018年6月29日 IHF より送付
2018年7月7日 JHA常務理事会報告
2018年8月21日 IHFに確認後改訂
2020年2月1日改訂

（公財）日本ハンドボール協会
競技・審判本部

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

その結果、特定の状況における正しい判定を明確にする意図で、下記の通り「競技規則運用に関するガイドライン」（2016年7月1日施行）を更新および追加をすることで合意した（第1回 IHF 改訂 2018年7月1日施行されている）。

なお、この第2回改訂を IHF では 2019年7月1日より施行している。

日本国内では、継続事項を除く新規および改訂事項に関しては **2020年4月1日より施行**とする。

競技終了前 30 秒間

2016年版競技規則書より新設された、8:10c および 8:10d は、競技終了間際にスポーツマンシップに反する行為によって、違反したチームが試合に勝つことによって、ハンドボールにマイナスなイメージを与えないことを最大の目的としている。同時にこの競技規則は、違反されたことによって失われた攻撃のチャンスを保証し、観客にとっても競技終了までスリリングのある試合を楽しむことにある。先日、熊本で開催された 2019年女子世界選手権の決勝戦の場面が、その典型の事象と言える。

競技規則 8:10c では競技終了間際に各種スローを違反行為によって実施させなかった、または遅らせた場合は失格に加え、7m スローによって罰せられる。また競技規則 8:10d では、競技終了間際にボールがインプレー中にプレーヤーやチーム役員による失格相当の違反行為が行われた場合、失格に加え、7m スローによって罰せられるとなっている。

競技規則 8:10c は、2016年制定当初、競技の中断中に防御側プレーヤーが相手のスローの実施を妨げたまたは遅らせた場合に適用されていた（例：各種スローに対して、3m より近い位置でスローをブロックした場合は適用していなかった）。しかしこの適用方法では、レフェリーやプレ

ーヤー，その他ハンドボール関係者を誤った解釈に導き，例え上記例のような明らかなスポーツマンシップに反する行為があったとしても，違反をしたチームが試合に勝つ可能性を有することになるなど，悪いイメージを払拭できないこととなった。

以上の理由で，IHF は IHF-PRC と指導技術委員会（CCM）で「ハンドボールの競技とルール
の発展を目指したワーキンググループ（GRDWG）」および「新競技規則に向けてのワーキング
グループ（NRWG）」を結成し，2018 年より現行のガイドライン「3 m の距離を確保しないとき
（8:10c）」を追加することにした。3 m の距離を確保せず，スローを行おうとしたプレーヤーに
対して不当行為を行った場合でも，失格および 7 m スローの判定をするということになる。

その他の項目においても，現行のガイドラインの更新および新ガイドラインを設定する。

<2018 - ガイドラインの更新：継続>

“3 m の距離を確保しない”とき（8:10c）

競技終了前 30 秒間で各種スローの実施時に相手が 3 m の距離を保とうとせず，スローができ
なかった場合，失格および 7 m スローを判定する。

この解釈は競技終了前 30 秒間であっても，あるいは終了合図と同時（2:4 の第 1 段落）であっ
ても適用することを意味する。つまり，（延長戦を含めた）後半の競技終了合図までであり，競技
終了合図のあとに行われる最後の一投については適用しない（違反の場合は通常の2分間退場とし，
再度，最後の一投を実施するということになる）。この状況におけるレフェリーの判定は（17:11 に
おける）事実判定である。

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

もし，各種スローの実施の際に，3 m より近い位置にいる相手プレーヤーが，例えばブロックす
るなどによりスローの結果やスローの実施を積極的に妨害した場合，競技規則 8：10c を適用す
る。ゴールキーパーズスローの際，ゴールキーパーが投げたボールが，ゴールエリアラインを完全に
通過しない状況で妨害した（12:2）際も同様に適用する。

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

<2019 - 新ガイドライン : 2020年4月1日より施行>

終了合図後のフリースローの実施に関する防御側チームのプレーヤーの交代 (2:5)

いわゆるノータイムのフリースローについて、もし防御側チームのゴールキーパーがこのノータイムのフリースローにつながる防御動作の中で負傷したのであれば、ゴールキーパーの交代を認めることとする。この交代は、ゴールキーパーのみへの適用である（防御側チームのコートプレーヤーには適用しない）。

<2019 - 新ガイドライン : 2020年4月1日より施行>

終了合図後のフリースローの実施 (2:6, 8:10c)

いわゆるノータイムのフリースローや 7 m スローの実施の最中に、防御側チームによる違反やスポーツマンシップに反する行為があったならば、該当するプレーヤーに対し競技規則 16:3, 16:6 または 16:9 に基づき罰則を適用し、攻撃側に再度スローを行わせる (15:9 第 3 段落)。この場合、競技規則 8:10c (競技終了前 30 秒間) は適用されない。

<2019 - 新ガイドライン : 2020年4月1日より施行>

予備のボールの使用 (3:3)

IHF, 大陸大会, 国内大会に限らず全ての大会において、予備のボールをオフィシャル席のみならず、コートサイド (各コーナー付近) に置き、それらを使用することを許可する。ただし、この予備のボールを使用するかどうかは、競技規則 3:4 に基づき、レフェリーが決定する。

<2019 - 新ガイドライン : 2020年4月1日より施行>

パソコンやタブレット端末等の技術的器具の使用について (4:7 ~ 4:9)

IHF, 大陸連盟, 各国協会は、交代地域でのパソコンやタブレット端末等の技術的器具の使用を許可する権利を有する。ただし使用するにあたり、戦術指示を目的として、公正に使用しなければならず、罰則により競技場を去ったプレーヤーやチーム役員との交信は許されない。また、レフェリーの事実判定についての質問等の道具として使用することは許可されない。

<2018 - ガイドラインの更新 : 継続>

負傷したプレーヤーの救護 (4:11)

衝突などにより同じチームの複数のプレーヤーが負傷した場合には、レフェリー・TD はこれらの負傷したプレーヤーを救護するために、規定人数より多くコートに入る許可を与えても良い。この場合、1 人のプレーヤーに対し最大 2 名までとする。レフェリー・TD は、許可されてコートに入った者を監視する必要がある。

<2018 - 新ガイドライン : 継続>

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

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

<2018 - 新ガイドライン>

<2019 - ガイドラインの更新 : 2020年4月1日より施行>

競技規則 8:5 注に関連したゴールキーパーの失格

これは、ゴールキーパーがゴールエリアから、またはゴールエリア付近からプレーイングエリアで相手と正面衝突をした時に適用される。**ただし以下の場合では、適用されない。**

- a) 交代地域からコートに入り、相手と同じ方向に向かって走っている場合
- b) 攻撃側プレーヤーがボールを後方から追っている、ボールは前方にいるゴールキーパーと攻撃側プレーヤーの間にある (つまり、攻撃側プレーヤーは前方にいるゴールキーパーを認知できている) 場合

これらの状況においてレフェリーは、事実観察や判断に基づき、判定する。

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

<2018 - 新ガイドライン : 継続>

無人のゴールと 7 m スローの判定 (14:1, 競技規則解釈 6c)

競技規則解釈 6c では、ゴールキーパーがゴールエリアを離れていて、そこでボールと身体をコントロールした相手が無人のゴールにボールを投げるといふ、誰にも阻止できない明らかなチャンスを得たときに 7 m スローを与えると定義されている。これは、ボールを持ったプレーヤーは、明らかに無人のゴールに向かって直接シュートを狙おうとしていることが前提となる。

明らかな得点チャンスの定義には、違反の種類やインプレー中かどうかにかかわらず、スローを行うプレーヤーまたはチームメイトが正しい位置にいることも含まれる。

<2018 - 新ガイドライン : 継続>

ビデオ判定を導入する場合

ビデオ判定の導入によって得点かどうかの判定が必要な場合、得点の取り消しは現行では次のスローオフまで (9:2) となっているが、より長い時間が必要となる。その期限を、次のスローオフまでではなく、スローオフのあと、次のボール所持が変わるまでとする。

<2018 - 新ガイドライン：継続>

プレーヤーが異なった色や番号でコートに入った場合（4:7, 4:8）

競技規則 4:7 および 4:8 に関する違反については、ボールの所持を変更しない。これは競技を中断させ、間違いを正すだけでよく、中断された時点でボールを所持していたチームによって競技は再開される。

<2019 - 新ガイドライン：2020年4月1日より施行>

失格となったプレーヤーによる、競技再開前の極めてスポーツマンシップに反する行為について(16:9d)

（直接または 3 回目の退場による）失格を判定されたプレーヤーが、競技再開前に競技規則 8:10a に該当するような極めてスポーツマンシップに反する行為をした場合、そのプレーヤーに対して報告書を伴う失格を追加する。この場合、チームはコート上のプレーヤーを、4 分間減らさなければならない。

<2019 - 新ガイドライン：国内ではすでに施行されている>

ゴールの固定について（1:2）

事故防止を目的に、ゴールは床またはゴール後方の壁面にしっかりと固定する、あるいは他の方法を取り入れる等、転倒防止のための処置をしなければならない。

※ 本ガイドライン内の朱書き部分が、今回の追加・更新の箇所となります。

(公財) 日本ハンドボール協会 ユニホームに関するガイドライン

令和3年4月1日

(目的)

- 1 このガイドラインは、国際ハンドボール連盟 (IHF) が定めるユニホーム等の規程に沿って、公益財団法人日本ハンドボール協会の公式戦において競技する選手のユニホームについて定め、競技運営マニュアル、テクニカルオフィシャルの任務などに引用して使用される。

(定義)

- 2 プレーヤーのユニホームには、シャツ、ショートパンツ、またはゴールキーパーのズボンと靴下が含まれる。
 - 2) プレーヤーのユニホームの下に着用する長袖シャツとコンプレッションショーツを使用する場合は、シャツ/ショーツの主な色と同じ色にする必要がある。
 - 3) 選手はスポーツシューズを履く必要があります。
 - 4) チームの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必要がある。
 - 5) IHF パートナーが提供する追跡目的のウェアラブル技術 (たとえば、ベスト、胸部ハーネスなど) は、要求があれば、各プレーヤーがシャツの下に着用できる。

(装具)

- 3 プレーヤーが身につけられる装具については、プレーヤーに危険を及ぼす可能性のあるものの着用は許可されない。これには、たとえば、頭の保護、フェイスマスク、ブレスレット、時計、指輪、目に見えるピアス、ネックレスまたはチェーン、イヤリング、拘束バンドのない眼鏡、または頑丈なフレームのある眼鏡、またはその他の危険な物体が含まれる (競技規則 17:3)。

要件を満たしていないプレーヤーは、修正するまで競技に参加できない。

フラットリング、小さなイヤリング、目に見えるピアスは、他のプレーヤーにとって危険であると見なされないようにテープで覆われていれば、許可される。ヘッドバンドは、柔らかく弾力性のある素材でできている限り使用を許可される。

(ユニホームの色)

- 4 原則
 - 1) 一つの色がシャツの大部分をはっきりと占める必要がある。蛍光色の使用は許可されていない。
 - 2) 一つのチームのすべてのゴールキーパーは、同じ色のユニホームを着用する必要がある。これは、一時的にゴールキーパーとして役割を担うコートプレーヤーにも当てはまる。色は、両方のチームのコートプレーヤーおよび相手チームのゴールキーパーと区別する必要がある。

(準備すべき数)

- 5 各チームは3つの異なる色の選手のユニホームのセットを所有していることが望ましい。最低限、2つの異なる色の選手のユニホームのセットを所有していなければならない。IHF シニアイベントとオリンピックでは3つの異なる色のセットが必要。
- a) 明るい色のシャツ1セットと明るい色のショートパンツ1セット
 - b) 濃い色のシャツ1セットと濃い色のショートパンツ1セット
 - c) 代替色のシャツ1セット
 - d) ゴールキーパー用の3つの異なる色のシャツ
 - e) 3色のゴールキーパーとして機能するコートプレーヤーのためのシャツ。

また、若い年齢カテゴリーのイベントでは、各チームは2つの異なる色の選手のユニホームのセットを所有していると定義されている。

- a) 明るい色のシャツ1セットと明るい色のショートパンツ1セット
- b) 濃い色のシャツ1セットと濃い色のショートパンツ1セット
- c) ゴールキーパー用の3つの異なる色のシャツ
- d) 2色のゴールキーパーとして機能するコートプレーヤー用のシャツ。

なお、チームのユニホームセット（該当する場合、優先順に1番目、2番目、3番目のセットとして定義される）がチームリスト（大会プログラム等）に表示されることが望ましい。

(着用の実際)

- 6 各試合では、一方のチームは明るい色のシャツを着用し、もう一方のチームは暗い色のシャツを着用するものとする。2つのチームの色とデザインの組み合わせは、互いに明確に区別できる必要がある。
- 2) 大会のテクニカルミーティングでは、チームは2つまたは3つの異なる色のユニホームのセットを提示する義務がある。
 - 3) 各試合の色の決定は、チームの代表者とレフェリー、MO、TDの参加を得て行われる。色に関して意見の相違がある場合、最初にエントリーされたチーム（試合番号の若いチームが）が色を選択する権利を有する。

(番号)

- 7 競技規則4の8に規定されているとおり、プレーヤーは、縦が20cm以上の背番号と10cm以上の胸番号をユニホームにつけなければならない。番号は大会規定で定められたものを用いなければならない。
- 2) 背番号は1から99まで使用できる
 - 3) 背番号はユニホームの主となる色と異なる色、明瞭に認識可能な番号とする。
 - 4) 「一時的な」ゴールキーパーは、コートプレーヤーとして通常持っている番号のゴールキーパーシャツを着用するか、チームのゴールキーパーシャツと同じで、透明な素材で覆われた穴があり、通常のシャツの表と裏の番号が見えるようすること。





5) 大会を通して、各プレイヤーは、自分のポジション（ゴールキーパーまたはコートプレイヤー）に関係なく、同じ番号を着用する必要がある。

（プレイヤーのユニホームの変更）

8 JHA オフィシャルが、2つのチームのユニホームが混乱を引き起こす可能性があると考えた場合、試合スケジュールの2番目に指名されたチームは、良好なコントラストを確保するためにユニホームを変更する必要がある。

さらに、テレビ放送には不都合な場合が考えられるので、両方のチームがすべてのセットを各試合に持ち込む必要がある。

それ以外の場合は、競技本部または現場の役員が選手のユニホームの変更を決定するものとします。

（コート上での公式プレゼンテーション中の選手の服装）

9 試合前の公式プレゼンテーションでは、チームのすべてのプレイヤーがユニホームを着ている必要がある（トラックスーツを着ているすべてのプレイヤー、プレイヤーのユニホームを着たすべてのプレイヤー、または組み合わせたソリューションが可能）。

（ユニホーム広告）

10 ユニホーム広告に関する事項は、別に定める細則を参照すること。

（国民体育大会ユニホーム規程）

11 国民体育（スポーツ）大会に使用するユニホームについては国民体育（スポーツ）大会のユニホーム規定を順守すること。

12 ガイドラインは、国際連盟の規程が変更された場合、適宜改訂し、常務理事会に報告される。

（公財）日本ハンドボール協会 競技・審判本部

令和4年3月17日

都道府県協会 審判長、理事長、事務局長 様
ブロック協会 審判長、理事長、事務局長 様
連盟 審判長、理事長、事務局長 様
JHA 理事、幹事、参事 様

(公財) 日本ハンドボール協会競技・審判本部

競技本部長 高野 修
審判本部長 福島亮一

2022 新競技規則変更の概要 (2022 年 7 月 1 日 IHF 施行) について (通知)

平素より大変お世話になっております。

国際ハンドボール連盟 (IHF) 競技規則審判委員会は、2022 年 3 月 1 日に新競技規則を発表しました。IHF では、この新競技規則を 2022 年 7 月 1 日より施行する方向です。大陸連盟 (AHF)、および国内大会においては主催者によりその運用を定めるとされております。

主な変更は以下の 4 つです。

- 1 ボールがゴールキーパーの頭部へ直撃した際の罰則の適用
- 2 ボールサイズ (外周) について、松やにの使用の有無で分類
- 3 スローオフエリア
- 4 パッシブプレーの予告合図後、パスの最大回数の変更

(公財) 日本ハンドボール協会競技・審判本部では、国際大会のカレンダー (IHF、AHF) を参考にしながら、ナショナルチームへの対応も考慮し、その運用に関して、

- 1) 「2022 年 7 月 1 日より国内全ての大会で実施すること」
- 2) 「2022 年 7 月 1 日より運用については各連盟の判断に任せること」
- 3) 「上記 2) の 2023 年 4 月 1 日からの運用について」

の 3 つに大別し、国内での運用を以下の通り定めることとします。

1) 2022 年 7 月 1 日より国内全ての大会で実施すること

- ① ボールがゴールキーパーの頭部へ直撃した際の罰則の適用
(安心・安全な競技運営のため、国内全ての大会で運用することとします)
- ② ボールサイズ (外周) について、松やにの使用の有無で分類

2) 2022年7月1日運用については各連盟の判断に任せること

- ①スローオフエリア（使用する または 使用しない）
- ②パッシブプレーの予告合図後、パスの最大回数の変更（6回 または 4回）

3) 上記2)の2023年4月1日からの運用について

- ①スローオフエリアの使用については、各連盟の判断に任せる。（継続）
- ②パッシブプレーの予告合図後、パスの最大回数は4回とする。

なお、以下に記載しています、本年度の日本協会主催大会においては、その予選大会の開催の時期等も考慮し、上述2)の事項に関して、以下の通り競技規則を運用します。各ブロックにおける予選大会についても同様の競技規則を適用します。各都道府県予選については、可能な限り同様の競技規則を適用することを推奨します。

○ジャパンオープントーナメント

- ①スローオフエリアは使用しない
- ②パッシブプレーの予告合図後、パスの最大回数を6回とする

○国民体育大会

- ①スローオフエリアは使用しない
- ②パッシブプレーの予告合図後、パスの最大回数を6回とする

○日本選手権（男子大会・女子大会）

- ①スローオフエリアを使用する
- ②パッシブプレーの予告合図後、パスの最大回数を4回とする

各連盟に任せる内容については、各連盟審判長を通して各連盟においてご協議いただき決定していただくことになります。

新競技規則変更の概要について、別添の通り通知いたします。変更に関するご質問については、各所属の審判長を通して、日本協会審判本部へ集約していきますので、ご理解とご協力の程よろしくお願い申し上げます。

(公財) 日本ハンドボール協会
競技審判本部審判本部長
福島 亮一
mail: futkun1212jp@yahoo.co.jp



2022年3月1日 IHF 通知

2022年3月17日 JHA 通知

(公財) 日本ハンドボール協会 競技・審判本部
競技規則研究専門委員会

国際ハンドボール連盟 競技規則審判委員会は、2022年3月1日に新競技規則を発表しました。国際ハンドボール連盟では、この新競技規則を2022年7月1日より施行する方向です。

主な変更は、大きく4つです。

- 1 ボールがゴールキーパーの頭部へ直撃した際の罰則の適用 **※新設**
- 2 ボールサイズ(外周) について、松ヤニの使用の有無で分類 **※新設**
- 3 スローオフエリア **※新設**
- 4 パッシブプレーの予告合図後、パスの最大回数の変更

(公財) 日本ハンドボール協会競技・審判本部では、国際大会のカレンダー(IHF, AHF)を参考にしながら、ナショナルチームへの対応も考慮し、その運用に関して、

- 1) 「2022年7月1日より国内全ての大会で実施すること」
- 2) 「2022年7月1日より運用については各連盟の判断に任せること」
- 3) 「上記2)の2023年4月1日から運用について」

の3つに大別し、国内での運用を以下の通り定めることとします。

※各連盟に一任しているところについては、各連盟で検討され、その運用の有無について、大会要項に記載してください。

- 1) 2022年7月1日より国内全ての大会で実施すること。
 - ①ボールがゴールキーパーの頭部へ直撃した際の罰則の適用
(安心・安全な競技運営のため、国内全ての大会で運用することとします)
 - ②ボールサイズ(外周) について、松ヤニの使用の有無で分類
- 2) 2022年7月1日より運用について、各連盟の判断に任せること。
 - ①スローオフエリア(使用する か 使用しないか)
 - ②パッシブプレーの予告合図後、パスの最大回数の変更(6回 または 4回)
- 3) 上記2)の2023年4月1日から運用について
 - ①スローオフエリアの使用については、各連盟の判断に任せます。(継続)
 - ②パッシブプレーの予告合図後、パスの最大回数は4回とします。

以下に、新競技規則の変更の概要を記載します。なお、新競技規則書(日本語版)については、6月1日の発行にむけて、現在翻訳作業を進めておりますのでご了承ください。

新競技規則変更の概要

1 ボールがゴールキーパーの頭部へ直撃した際の罰則の適用 ※新設

明らかな得点チャンスの際に、打ったシュートがゴールキーパーの頭部に直撃した場合は、競技規則 8 の 8 により、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とする。



ゴールキーパーの頭部にボールが直撃したことに対する判断基準

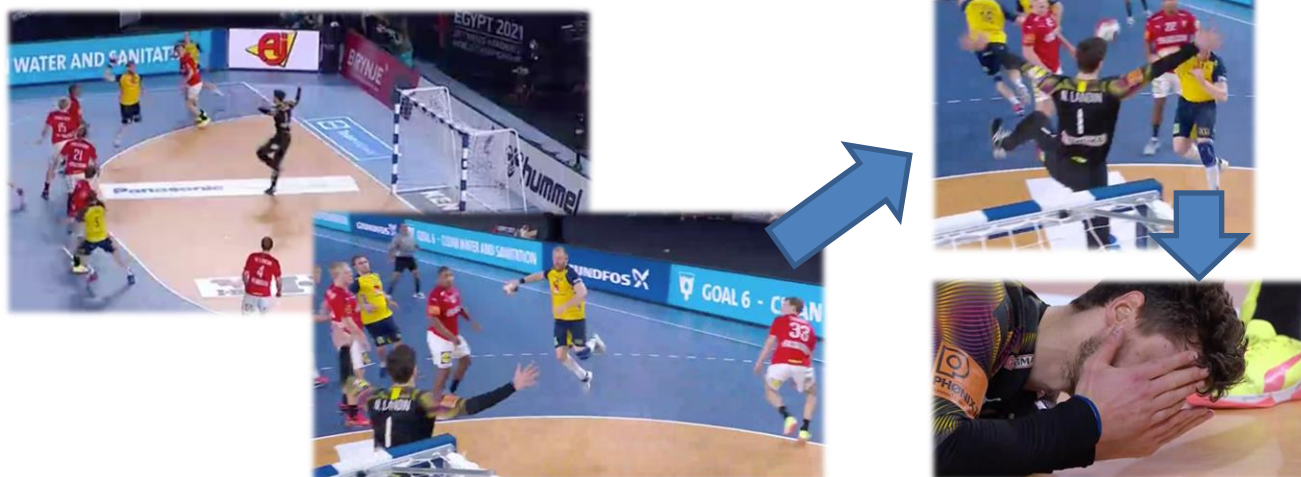
- ・明らかな得点チャンスの際のみ適用される。明らかな得点チャンスとは、シュートを打つプレーヤーとゴールキーパーの間に、防御側プレーヤーが誰もいない状況を意味する。
- ・ボールが直接ゴールキーパーの頭部に当たった場合のみに適用する。ボールがゴールキーパーの頭部以外に当たった後、跳ね返り、ゴールキーパーの頭部に当たった場合は、罰則は適用されない。

※ 2 分間退場を判定した場合は、ゴールエリアの外側から（ボールが頭部に直撃したゴールキーパーのチームの）フリースローで再開する。競技規則 13 の 1 (a)

※ 7 m スローの実施において、ボールがゴールキーパーの頭部へ直撃した場合についての変更はなく、競技規則 8 の 9 (d) によりこれまで通り失格を適用する。

※ 明らかな得点チャンスの際、たとえディフェンスに接触されたとしても、ボールと体をコントロールできていれば、シュートしたプレーヤーに罰則を適用する。しかし、7 m スローや罰則の適用となるようなディフェンスの違反によって、シューターがバランスを崩してボールをゴールキーパーの頭部にぶつけた場合は、罰則を適用しない。

【明らかな得点チャンスの際、シュートを打つプレーヤーとゴールキーパーの間に、防御側プレーヤーが誰もいない状況の一例】



ゴールキーパーが演技によりレフェリーの判断を欺く場合

- ・ゴールキーパーがレフェリーの判断を欺くために、演技を行った場合（例えば、ゴールキーパーの胸に直撃したにもかかわらず、顔に当たったように見せかける等）は、ゴールキーパーに対してスポーツマンシップに反する行為として、競技規則 8 の 7 (d) を適用する。

2 ボールサイズ(外周)について、松やにの使用の有無で分類

松やにの使用有無とチームの種別に応じて、使用するボールの外周と重さを次のように規程する。



(a) 松やにを使用する場合 (通常の規程)

松やにの代わりに粘着テープ等を使用する場合も含める

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

(b) 松やにを使用しない ※新設

これは、「松やにを使用しないために作られたボール」を使用する場合を意味する。

- ・ 成年，高校生の男子用のボール（3号球）
外周 55.5 ～ 57.5 cm，重さ 400 ～ 425 g とする。
- ・ 成年，高校生，中学生の女子用および中学生男子用のボール（2号球）
外周 51.5 ～ 53.5 cm，重さ 300 ～ 325 g とする。
- ・ 小学生用のボール（1号球）外周 49.0 ～ 51.0 cm，重さ 290 ～ 315 g とする。

※ただし，ボールの規程について，日本国内では指導普及本部で別途検討・対応。

競技規則改訂における「ボール規程」変更に関して（第七報）（2022年3月7日付）

【日本国内でのボール規程】

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

※ 表内，色つきの箇所は，「松やにを使用しない場合」のボール規程（新規程球）です。

※ 3月15日現在，国内で3号球の製造販売はないとのことです。

※ 国内では，中学生大会・小学生大会において2022年度を「テスト・イヤー」と位置づけ，全国大会では新規程球を大会球として使用する予定です。

※ 詳細は，国内の[各大会規程をご確認ください](#)。

3 スローオフエリア ※新設

コートについて

「スローオフエリア」と呼ぶ直径4mの円を、センターライン中央に配置する。(図1b)



スローオフエリアは、以下のいずれかの方法で設ける。

(a) プレーイングエリアの床とは異なる色で、直径4mのエリアを設ける。

(b) 直径4mの円をラインで描く。

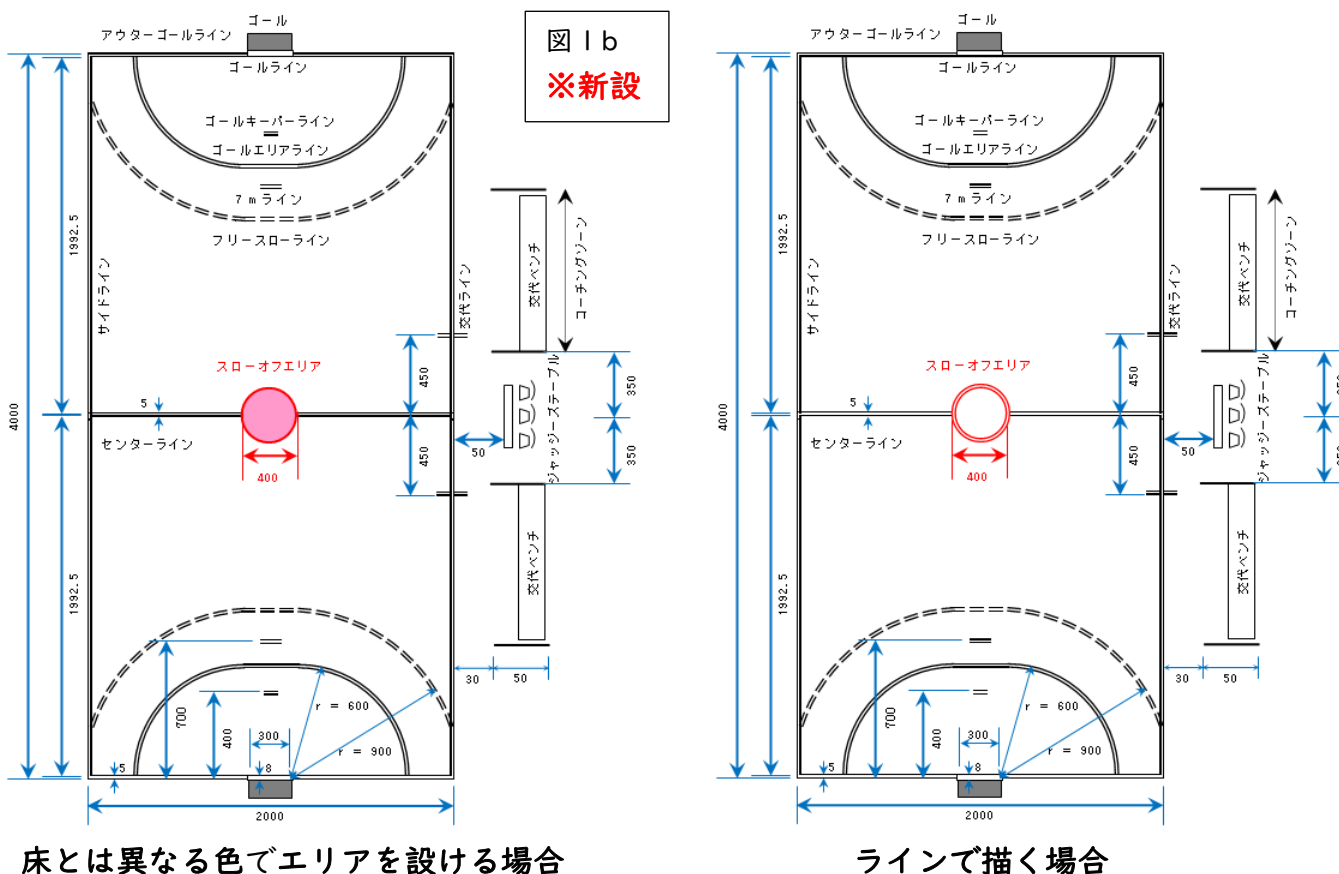
スローオフエリアは、国際ハンドボール連盟主催の大会やシニアのプロリーグにおいては必須とし、大陸連盟大会または国内大会においては、主催者の判断で決定できる。

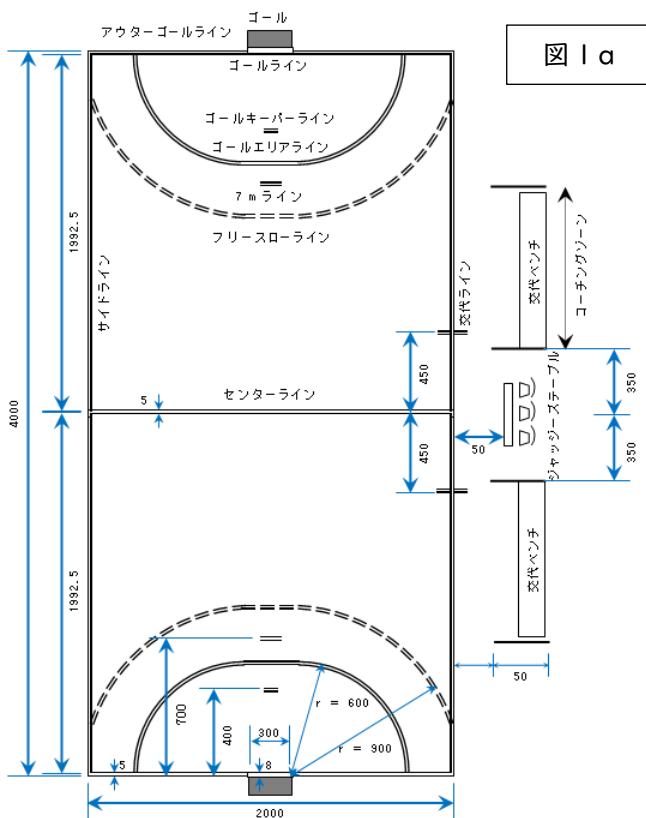
※条文ではスローオフエリアは「(a)プレーイングエリアの床と異なる色」とあるが、国内大会においては、直径4mの円を描くことも認めることにします。

※スローオフエリアのコートを採用しない場合は、今まで同様センターラインを引くこととなります。(図1a)

※スローオフエリアのコートを採用する際、コート中央に、広告・チームマスコット等を掲示する場合は、スローオフエリアのサイズに合わせて、直径4mに合わせて作成することを推奨します。

※令和4年(2022年)度内に、スローオフエリアのコートを採用する各全日本大会の主催者は、ブロックおよび都道府県における予選大会のあり方も決まってくるので、スローオフエリアのコートを使用することを大会要項に明記し、通知してください。





スローオフエリアのコートでのスローオフの実施方法

- (a) スローオフエリアからどの方向へもスローオフを行ってもよい。
笛の合図から 3 秒以内にスローオフを行わなければならない。
- (b) ボールがスローオフエリアの中にあり、少なくともスローオフを行うプレイヤーの片足がスローオフエリアの中にあるとき、レフェリーはスローオフの笛を吹くことができる。
- (c) スローオフを行うプレイヤーは、スローオフが完了したとみなされるまで、スローオフエリアラインを踏み越えてはならない。
- (d) スローオフを行うプレイヤーは、スローオフエリアの中でボールを持って動くことが許される。ただし、笛の合図の後にボールをドリブルすることは許されない。
- (e) スローオフを行うプレイヤーは、スローオフを走りながら行うことが許される。ただし、実施中にジャンプをすることは許されない。

※レフェリーの笛の合図後の不正なスローは、やりなおしではなく、相手チームにフリースローを与える。あるいは、レフェリーが笛を吹いて競技を中断する前に、スローを行うプレイヤーのチームがボールの所持を失った場合、そのまま競技を継続させる。
(競技規則 15 の 7)

スローオフが完了したとみなす判断基準

- ・スローを行うプレイヤーの手からボールが離れ、さらにボールがスローオフエリアラインを完全に通過したとき。

※この判断基準は、ゴールキーパーズスローと同じ定義となります。

(競技規則12の2 ゴールキーパーの投げたボールがゴールエリアラインを完全に通過したとき、ゴールキーパーズスローを行ったと見なす。)

- ・スローを行うプレイヤーからパスされたボールを、味方のプレイヤーがスローオフエリアの中で触れた、あるいはコントロールしたとき。

スローオフ実施中のスローを行うチームのプレイヤーの位置

スローを行うチームのプレイヤーは、スローオフエリアの中を除き、笛の合図よりも前にセンターラインを踏み越えてはならない。もしも、センターラインを踏み越えていたならば、レフェリーは位置を正してからスローオフの笛の合図を行う。



スローオフ実施中の相手チームのプレイヤーの位置

スローオフを行うチームの相手チームのプレイヤーは、スローオフが完了するまで、スローオフエリアの外にいななければならない、スローオフエリアの中でボールやスローオフを行うプレイヤー、およびその味方のプレイヤーに触れることはできない。ただし、スローオフエリアのすぐ外にいてもよい。相手チームのプレイヤーが、違反した場合は、競技規則8の7(c)によりスポーツマンシップに反する行為として罰則が適用される。



4 パッシブプレーの予告合図後、パスの最大回数の変更

変更前 最大6回のパス → **変更後 最大4回のパス**

レフェリーはパッシブプレーの兆候を察知したとき、予告合図（ジェスチャー 17）を示す。これにより、ボールを所持しているチームはその所持を失わないように攻撃方法を改める機会を得る。

予告合図を出した後も、ボールを所持しているチームが攻撃方法を改めなかったときは、レフェリーはいつでもパッシブプレーの判定をすることができる。**最大4回のパスの後**、攻撃側チームがシュートをしなかった場合、相手チームにフリースローを与える。

パスの回数についての判定は、レフェリーの事実観察や判断に基づく。

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。



新競技規則変更のねらい

今回の競技規則改正のキーワードは、「よりスピーディーに」「よりエキサイティングに」「よりプレーヤーの安心・安全のために」であると考えられる。2016年リオデジャネイロオリンピック以降、国際ハンドボール連盟は、60分間観衆を魅了するスピーディーなゲーム展開を求めてきた。その考え方を、「モダンハンドボール」という言葉で伝え、笛による試合の中断を可能な限り減らすためのレフェリングの工夫に取り組んできた。

そして、今回の競技規則改正により、2022年からは、「モダンハンドボール」に加え、よりスピーディーな魅力あるハンドボールを展開し、その中で、多くの得点が求められる際、防御するGKの側に立った「安心・安全」の視点を追加したものである。

今回の競技規則改正の最大のポイント、『スローオフエリアの新設』『パッシブプレーの予告後のパスの最大回数の変更』は、まさに「よりスピーディーに」「よりエキサイティングに」を競技規則に明文化したとも言える。

スローオフエリアの新設により、スローオフを走りながら実施できるようになることで得点後のスローオフがよりスピーディーになり、攻守の切り替えは目を離せなくなるであろう。従来のコートにおけるセンターライン上でのスローオフの実施の際、スローオフのやり直しの必要な場面として、次のような例が考えられる。例えば、片足または両足がセンターライン上にない、走りながらあるいはジャンプしながらのスローの実施、ポイントに対するディフェンスの位置、ウィングの走り出しが早い、特に相手がゴールキーパーなしで攻撃している時はとても多い。スピーディーな展開の中で、そういった状況を瞬時に判断することは、レフェリーにとって容易なことではなかった。とりわけ、試合終了前の30秒間におけるスローオフでのディフェンスの位置は、勝敗を左右する重大な判定の判断基準である。この点から、スローオフエリアの新設は、スローオフの実施に際して、『正しい判定を導き出すための工夫』としても捉えることができる。

また、パッシブプレーの予告後のパスの最大回数が6回から4回に変更されることによって、攻撃側は早くシュートをねらえる局面まで組み立てる必要があり、**意図がない無駄なパス・動きは減っていく**ことであろう。近年の世界選手権のデータによると、パッシブプレーの予告合図後、男子では 2.9 回、女子では 2.5 回のパスで攻撃を終えている。また、約 82% が 4 回以内に攻撃が終了しているというデータがある。(1 回の攻撃にかかる平均時間は、男子では 35.3 秒、女子では 30.8 秒。1 試合平均の攻撃回数の平均は、男子では 51.0 回、女子では 58.5 回。) こういったデータから、長時間の攻撃や攻撃の遅延を避けて、より素早い攻撃や防御への移行のため、パッシブプレーの予告後のパスの最大回数を 4 回とした理由の 1 つであると考えられる。

次に、『ボールの大きさについて、松ヤニの使用の有無で分類』するように変更されるのは、**よりボールをコントロールしやすくし、巧みなプレーを生み出し、よりエキサイティングなハンドボールにつなげたい**というねらいがあるからであろう。また、松ヤニを使用してきたことに伴う、プレイヤーの安全面(目に入る)や、ユニホーム・床・ゴールその他の施設への影響の面から考えても、**安心・安全な競技運営にもつながる**であろう。

最後に、『ボールがゴールキーパーの頭部へ直撃した際の罰則の適用』は、**ゴールキーパーの安心・安全につながる改正**と言える。従来は、ゴールキーパーの頭部へボールをぶつける行為について、7mスローの時のみ失格を適用するかどうかの判断しかできなかった。スピーディーな展開が繰り広げられていく中で、当然ながら得点機会も多くなる。**ゴールキーパーへの負担もこれまで以上に考慮していかなくてはならない**。今回の改正によって、従来の7mスローの時の失格の適用に加え、**明らかな得点チャンスの際、シュートを打つプレイヤーとゴールキーパーの間に、防御側プレイヤーが誰もいない状況で、ゴールキーパーの頭部へボールが直撃した場合、2分間退場の適用という選択肢が増えることになる**。そのことは、ウィングシュートや速攻時など、従来のルールでは罰則の適用条文はないため、単に「ナイスキーパー」で終わっていた状況から、**ゴールキーパーの安心・安全を守る術を持ったルールへの改正**と言える。このことは、シューターにとって、ゴールキーパーの頭部付近へシュートを安易にねらえない心理的な歯止めとなるとともに、**ゴールキーパーの頭部にボールをぶつけないようにシューターには回避義務があることを明文化した**とも言える。



このような今回の競技規則改正により、さらなる競技の発展につながり、ハンドボールをする人・観る人にとって、魅力あるハンドボールがより一層多くの人から愛されるようになればと期待する。



裁定委員会開催基準

レフェリーが競技規則 8 の 6 および 8 の 10(a)(b)に従いレッドカードの後にブルーカードを示した場合、またはマッチオフィシャル(これまでの JHA オフィシャル)、競技委員長が出場停止、もしくはそれ以上の処分を科すことが必要であると判断した場合は、裁定委員会を開催することとする。この判断は、レフェリー、マッチオフィシャル、競技委員長、大会審判長がそれぞれの立場で判断することであり、それらの一人でも必要と認めれば、各人の責任で「裁定委員会開催要望書」(報告書)を作成し、競技委員長に提出しなければならない。「裁定委員会開催要望書」は競技終了後のみならず、大会終了後においても作成することができる(後日映像を解析した結果必要と認められる場合も含める)。競技委員長は提出される報告書により、裁定委員会を開催する。これはプレーヤーやチーム役員だけを対象とするのではなく、レフェリー、大会関係者による重大な過失を伴う行為や処置に対しても適用される。「裁定委員会開催要望書」の作成は、レフェリー、マッチオフィシャル、競技委員長、大会審判長が作成するものとする。

1 目的

国内公式大会におけるハンドボール競技の健全化を図る主旨で、各大会に裁定委員会を設ける。

2 裁定

裁定しなければならない事項が生じた場合、裁定委員会はレフェリー、マッチオフィシャル、競技委員長、大会審判長が提出した「裁定委員会開催要望書」、または任意の書式による要望書をもとに審議し、その処置について決定する。報告書が提出されない場合は、裁定委員会は開催できない。なお、大会期間中での出場停止を超える処分が必要な場合は、大会主催団体の定められた会議において審議し、処分を審議する。さらに、加盟団体の処分の範囲を超える場合は、本協会の懲罰委員会に提訴する。

3 適用

競技規則 8 の 6 および 8 の 10(a)(b)によりレッドカードのあとブルーカードが提示された場合は、裁定委員会を開催する。その他、大会、競技の関係者による重大な過失による行為、処置がなされた場合、裁定委員会を開催する。

4 裁定委員会

競技委員長、大会審判長、総務委員長、その他大会関係役員をもって委員会を構成し、開催する。状況を把握するために関係者を同席させる場合もある。

5 事実確認

審議を行う前に、提出された「裁定委員会開催要望書」に記載されている内容が事実であるかどうかを確認する。要望書に記載していない裁定委員会参加者(2名)によって確認を行うことが望ましい。その際、当該者側からも立ち会いを依頼する。

要望書の記載内容が事実である場合は、当該者に署名をしてもらい確定文書とする。その要望書をもとに

裁定委員会にて審議を行う。

要望書の記載内容に当該者が同意できない場合は、事実確認を再度行う。その際、要望書の作成者を同席させることもできる。映像の解析により要望書を提出した場合は、その根拠となった映像をもとに再度検証を行う。

6 審議内容

(1) 処分

1) 処分なし

2) 出場停止（試合数は裁定委員会で決定する。）

3) 大会出場停止（大会開催中であれば、その後の試合出場停止処分を決定する。

後日、主催団体が懲罰委員会を開催する。審議の結果を日本協会に報告しなければならない。）

4) 有期限出場停止（大会期間中、もしくは大会終了後、主催団体が懲罰委員会を開催し、決定する審議の結果を日本協会に報告しなければならない。）

(2) その他

競技規則、大会規程、その他ハンドボール競技にふさわしくない重大な過失を伴う判定・処置をした場合、本協会に対して提訴する。

7 決定通知

処分の有無にかかわらず、「処分通知書兼解除報告書」にて、当該者、あるいは、当該チーム責任者に通知する。チーム関係者以外の場合は、任意の書式で処分を通知する。

8 処分解除

処分（1）、処分（2）の場合、処分解除相当の時期に、大会競技役員による確認と、解除報告書、及び、登録証への記入・認印をもって解除とする。これにより当該者はそれ以降の公式試合に出場可能となる。

処分（3）の場合、処分解除時期に当該主催団体から本人宛に解除通知文書を通知する。通知は日本協会にも送付しなければならない。

9 裁定委員会開催までの流れ

担当レフェリー、担当マッチオフィシャル、競技委員長、大会審判長が裁定委員会の開催が必要と認めた場合、試合終了直後に判断し、当該者の登録証の返還をしない。その後、公式記録用紙、「裁定委員会開催要望書」と当該者の登録証を、裁定委員会に提出する。競技終了後の行為に関しては、登録証を提出できない場合もある。その場合は、後刻開催される裁定委員会に届出させるものとする。

裁定委員会の開催が必要と認められる場合は、レフェリー、マッチオフィシャル、競技委員長、大会審判長は相互に連絡を取り合う。裁定委員会開催に関して、審判員、マッチオフィシャル、競技委員長、大会審判長の意見が異なる場合は、一人でも報告書を提出することを希望すれば、裁定委員会を開催しなければならない。

大会関係者の場合は、必要に応じた処置をとる。

裁定委員会の開催

審議しなければならない事項が発生した場合、原則として当日中に裁定委員会を開催する。また、審議の結果も原則として、当日中に当該者に連絡しなければならない。大会裁定委員長は提出された書類を整備し、委員会を招集する。委員長が不在の場合は代理者がその任務を代行する。委員会は過半数をもって成立する。

審議の結果、処分が必要とされた場合は、「処分通知書兼解除報告書」にて、当該者、あるいは、当該チーム責任者に通知する。

裁定委員会の結果は、裁定委員会報告書を作成して日本協会競技運営部に送付する。

通知書の発行

出場停止処分以上を必要とする場合、当該者、あるいは、当該チーム責任者に「処分通知書兼解除報告書」を渡し、その処分を伝える。同時に、登録証裏面の備考欄に、期日、処分内容を記載し、返却する。

審議の結果、有期限処分が必要と裁定された場合は、裁定委員会は同一大会が開催されている期間内の出場停止を処分しなければならない。要領は上記の通りである。但し、登録証は返却しない。

処分の解除

試合出場停止の場合は、当該者、または、当該チーム責任者が「処分通知書兼解除報告書」、登録証、及び、出場停止試合数分の公式記録用紙コピー（出場していないことを証明するため）を処分解除相当数が経過した後の公式試合競技役員（競技委員長、その他の競技役員）に提出する。

競技委員長（競技役員）は、処分解除の条件が整っていることを確認したとき、解除報告書、登録証に解除期日、押印をし、コピーを取った上でコピーを返却する。

日本協会への連絡

大会競技委員長、及び、解除執行担当者は、処分通知書兼解除報告書原本を日本協会競技運営部に送付する。また、コピー1部と提出された公式記録用紙コピーを大会本部で保管し、各種問い合わせに対応出来るようにする。

10 処分の参考目安

重大な違反に対しては出場停止とする。違反の程度が重大と判断される場合はそれ以上の処分が必要となるが、裁定委員会で即決することなく、各大会主催団体の懲罰委員会に提訴する。その場合は、大会中の出場を停止する処分をしなければならない。

平成31年4月1日

日本協会 HP 掲載

平成 30 年 7 月 31 日

ハンドボール関係者 各位

(公財) 日本ハンドボール協会
競技本部長 高野 修

暑熱環境下における各種大会の運営について

平成 30 年 7 月 20 日付け、会長名にて「暑熱環境下における各種大会並びに部活動実施について」において熱中症対策などお願いしたところですが、今後も続くであろう日本列島の夏の猛暑の中での特に大会を主催、運営する場合の当面のガイドラインをお示しいたします。

夏期季節の大会では、健康管理はもちろんのこと、大量の汗などによるスリップ事故による怪我の危険性も高く、冷房設備がある施設での大会開催を念頭において、大会運営をお願いいたします。

【大会開催に関するガイドライン】7月～8月（気温が概ね 30 度を超える季節）

1. 原則、全国大会では冷房設備がある施設で実施する。
2. ブロック、県内大会（公式戦）も可能な限り、冷房設備がある施設で大会を実施する。
3. 止むを得ず、冷房設備がない場合には、給水タイムを設けるなどの対策を講じることができる。

また、いかなる場合にも体調管理を優先した行動を大会運営者、チーム関係者はとらなくてはならないことを念頭に、救急医療体制の構築を大会ごとに行う。

【給水タイムに関するガイドライン】

大会において「給水タイム」を設定する場合、その権限は大会主催者（競技委員長）が持ち、試合前に関係チーム、競技役員、審判員に通知する。また、当初の設定がなくても、非常に温度が高くなった、湿度が高い天候となった場合、審判員が「給水タイム」を宣言する権限を有する。

以下にそのガイドラインを示す。概ね、正規の競技時間における前半および後半の 15 分前後に設定はしているがカテゴリーに応じて別途設定してもよい。

1. TD は正規の競技時間における前半および後半の 14 分(15 分前後を設定する場合)が経過したら、各チーム役員に対し、「次の競技中断時に給水タイムをとります」と告げる。チーム役員はこれを断ることはできない。

2. チーム役員に告げた後、競技時間が中断した時点で（告げた時点が得点後や、ゴールキーパースロー時など競技時間が中断している場合はその時点で）、タイムキーパーをつとめる TD は、笛を吹き、公示時計を止め、給水タイムであることを明確に告げる。
3. 給水タイムは 1 分とする。チームは選手の給水を最優先する。チームの行動については TD が管理する。レフェリー、TD、補助役員も給水をとる。放送設備等ある場合は、観衆に対しても給水タイムであることを伝え、同様に給水を促す。
4. 50 秒経過時点で、TD は笛を吹き、コートに戻るよう促す。それ以降はチームタイムアウト後と同様に競技を再開する。
5. TD がチーム役員に告げた段階でボール所持しているチームがチームタイムアウトを請求することも可能である。告げた後、競技時間が中断するまでも同様である。この場合は、正規のチームタイムアウトに加え、1 分間の給水タイムを追加する。合わせて 2 分間となる。1 分 50 秒が経過した時点でタイムキーパーは笛を吹く。
6. TD がチーム責任者に告げた後、次の競技中断が 7 m スローの場合は、その時点で給水タイムとし、競技の再開は 7m スローからとする。
7. 延長戦のハーフタイムは 2 分とする。1 分間のサイド交代に加え、1 分間の給水タイムを設ける。

※チーム、役員、観客の安全面を最優先し上記の運用にあたるようお願いする。

詳しくは、(公財) 日本スポーツ協会ホームページ

「熱中症を防ごう」

<http://www.japan-sports.or.jp/medicine/heatstroke/tabid523.html>

「医・科学ガイドブック」

<http://www.japan-sports.or.jp/publish/tabid776.html#guide01>

をご参照ください。

脳震盪（疑い）時の対応「ガイドライン」

（公財）日本ハンドボール協会 医事委員会

1 脳震盪

- ① 脳震盪とは、脳への外傷（衝撃）によって引き起こされる、結果的に一時的な脳機能障害をもたらすことをいう。
 - （ア） 進行と回復は急激である。また、一般的には自然に消退する。
 - （イ） 脳震盪を起こしたとしても、意識消失を伴わない場合もあり得る。
 - （ウ） 医療機関での一般的な画像検査では異常所見を認めない場合が多く、画像検査で脳震盪と診断をつけるのは困難である。
 - （エ） 最初の脳震盪のダメージが残っている状態で 2 度目の脳震盪を起こす「セカンドインパクトシンドローム」は、死に至ることもあり特に注意が必要である。
- ② 脳震盪（疑い）のあるもの
 - （ア） 試合のみならず、練習もそれ以上継続してはならない。
 - （イ） 脳震盪（疑い）と診断された選手は、以下の「段階的な競技復帰手順」に従って復帰をしなければならない。
 - （ウ） 脳震盪（疑い）は、青年と子供に対しては、より厳しく対応しないとイケない。
- ③ 本ガイドライン
 - （ア） 最新の医学に基づき、定期的に適宜更新されるべきである。
 - （イ） 本ガイドラインは遵守されるべきであるが、現場に専門の知識を持った医師が常にいることを想定しておらず、運用についての責任は各個人、チーム管理者がとるべきである。

2 頭部外傷時の具体的救援方法 頭部外傷を受けた可能性がある選手には、救援者は以下の順で対応を行う。

①	救援者自身と受傷者の安全を確保する。 ゲーム中であれば中断させ、練習中であれば周囲（少なくとも同一コート内）での練習を中断させる。
②	生命兆候（呼吸、循環）のチェックをする。 生命兆候に異常があれば、救命救急処置を優先する。
③	簡単な意識状態を確認し、担架などでより安全で救援活動ができる場所へ移動をする。 コート内であればコート外へ移動を行う。また、プライバシーにも配慮を行う。
④	移動は複数名で行い、体幹と頭部を保持して頸部の安静（特に前後屈）に十分注意をする。

3 脳震盪（疑い）の判断

（要点） 次の①～③の方法を使用する。それぞれのうちのいずれか一つでも当てはまれば、脳震盪（疑い）と判断する。これらは、チームドクターによる診断が望ましいが、不在の場合にはトレーナーなどが代行する。

① 頭部または付近への外傷があり、以下の所見や症状を 1 つ以上認める。

これらは自覚症状・他覚症状の両方ともありうる。

意識の消失（時間は問わない）	けいれんがあった （時間は問わない）	いつもより感情的 （興奮、怒りやすい、神経質、不安）
頭痛・頭重感	頸部痛	
嘔吐・嘔気	めまい	
不適切なプレーをする	バランスが悪い	物が霞んで見える
眠くなりやすい	気分が良くない	光に敏感
反応が遅い	集中力がない	音に敏感
疲れている	思い出せない	霧の中にいる感じがする
寝つきが悪い	混乱している	

② 記憶の障害

以下の質問に 1 つでも正しく答えられない。

現在の場所	今日の日付	ゲーム中であれば	
自分のチーム名		前半か後半か	試合会場
最近、自分のチームは勝ったか	今（具体的に）何をしていたか	対戦相手	最後の得点者

③ バランステスト

I	利き足を前にし、踵に他方の足のつま先が付くように一直線に立つ
II	両足に体重を均等にかける
III	手を腰にし、目を閉じて 20 秒間じっと立つ
IV	もしよろけたら、目を開いて最初の姿勢に戻り、また目を閉じることを繰り返す

次の I～IVの姿勢で立たせる。

前頁の動作を 20 秒間続け、下記のいずれかを 合計 6 回以上認められれば、異常と判断する		
目を開ける	手を腰から離す	倒れる
よろける（足やかかたが浮いたり、一直線上の外にステップしたりする）		
5 秒以上、この姿勢が保持できない		

転倒に注意をし、危険な場合は中止して異常と判断をする

4 脳震盪（疑い）者への対応

- ① 上記から脳振盪が疑われれば、速やかに試合・練習から退かなければならない。
- ② 当該者は引き続き医学的評価を受けるべきである。短時間のうちに上記のすべてから回復したとしても、復帰は避けるべきである。

24 時間以内の対応 一人にしないこと
安静にし、ストレスのかかる活動を避ける
アルコール摂取は禁止
睡眠薬の使用は禁止
解熱や頭痛の鎮痛目的で抗炎症性薬の使用の禁止 （医療者向け）アセトアミノフェンかコデインの内服を行う
自動車の運転は禁止

48 時間以内に以下のことが起きれば、速やかに医療機関を受診すること。	
・意識状態の悪化は本人自身では気が付かないので、この基準は「本人」と「成人の付き添い者」 に確実に説明をすること。	
頭痛がひどくなる	ぼーっとしたり、起きてられない
他人や場所がはっきり理解できない	嘔吐を繰り返す
いつもと行動が違ったり混乱している	感情が不安定（怒りやすい）
けいれん（体の一部が勝手に動く）が起きる	手や足に力が入らない
話し方がスムーズでない	

5 脳震盪（疑い）の判断練習や試合の復帰

- ① 以下の 6 段階で競技復帰を行う。
- ② 通常の競技の再開まで最短で受傷後 6 日目になる。
- ③ 症状の有無は SCAT3（巻末参照）を用いても良い。
- ④ 症状が出現した場合は、医療機関の受診を推奨する。その後の復帰段階レベルは 1 に戻る。

復帰段階	リハビリとしての運動	
1	最低 24 時間は身体的な休養を取り、精神的にも安静にすること	24 時間無症状と確認できれば段階 2 へ
2	軽い有酸素運動 ・ 最大予測心拍量 70%未満の水泳、歩行、室内自転車 など ・ レジスタンストレーニング（局所全身を問わず筋肉への負荷）は禁止	24 時間無症状と確認できれば段階 3 へ
3	競技固有の運動 ・ ランニングなど ・ 頭部への衝撃を与える運動は禁止	24 時間無症状と確認できれば段階 4 へ
4	接触のない練習 ・ パス、ドリブル、フェイント、低負荷からのレジスタンストレーニングも開始可能	24 時間無症状でかつ、本人と医師などの許可を得れば段階 5 へ
5	通常練習	24 時間経過して無症状であれば競技に復帰
6	復 帰	

追加

SCAT3（Sport Concussion Assessment Tool 3：スポーツ脳震盪評価ツール 3 版）とは、国際サッカー連盟（FIFA）、国際アイスホッケー連盟（IIHF）、国際ラグビー評議会（IRB）のほか、国際オリンピック連盟（IOC）が作成に関与をしている、スポーツ時の脳震盪の評価ツール。

現在は SCAT5 が発表されている。

【選手・コーチ・ご家族向け参考資料】

頭部外傷 10 か条の提言 日本臨床スポーツ医学会 学術委員会 脳神経外科部会

<http://concussionjapan.jimdo.com/>

脳震盪認識ツール 5 出典：藤原 QOL 研究所

http://www.fujiwaraqol.com/concussion/crt5_ja.pdf

テクニカルオフィシャル用 補助資料



JHAテクニカルオフィシャル 公式記録補助用紙

A										B																																									
大会名			会場名				回戦		年		月		日		審判員																																				
前半	A	B	後半	A	B	最終	A	B	第1延長	A	B	第2延長	A	B	7mT コンテ スト	A	B																																		
	得点/シュート数			チームタイムアウト				7mT			得点/シュート数			チームタイムアウト																																					
7mT			1				2前後				3			7mT			1				2前後				3																										
背番号	警告	退場	失格	失格(報)	得点					背番号	警告	退場	失格	失格(報)	得点																																				
					1	2	3	4	5	6	7	8						1	2	3	4	5	6	7	8						9	10	11	12	13	14	15	16						9	10	11	12	13	14	15	16

チーム得点										チーム得点									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

A										B									
7mT										7mT									
1	2	3	4	5	6	7	8	9		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
10	11	12	13	14	15	16	17	18		10	11	12	13	14	15	16	17	18	

A	チーム役員			選手 退場・失格				A	チーム役員			選手 退場・失格				
	警告	退場	失格	背番号	時間	背番号	時間		背番号	時間	警告	退場	失格	背番号	時間	背番号
A								A								
B								B								
C								C								
D								D								

7mスローコンテスト登録・記録用紙



Aチーム名:	Bチーム名:	大会名:
期日: 年 月 日()	会場:	結果:Aチーム : Bチーム

先投チーム名(1~5) A ・ B (どちらかに○)

チームAの登録

No.	選手名	順番

チームBの登録

No.	選手名	順番

チームAサイン

チームBサイン

チームAのスロー結果

○か×を記入

1	
2	
3	
4	
5	

チームBのスロー結果

○か×を記入

1	
2	
3	
4	
5	

先投チーム名(6~10) A ・ B (1~5の逆チーム)

チームAの登録

No.	選手名	順番

チームBの登録

No.	選手名	順番

チームAサイン

チームBサイン

チームAのスロー結果

6	
7	
8	
9	
10	

チームBのスロー結果

6	
7	
8	
9	
10	

(裏面)

先投チーム名(11~15) A・B (1~5のチーム)

チームAの登録

No.	選手名	順番

チームBの登録

No.	選手名	順番

チームAサイン

チームBサイン

チームAのスロー結果

11	
----	--

12	
----	--

13	
----	--

14	
----	--

15	
----	--

チームBのスロー結果

11	
----	--

12	
----	--

13	
----	--

14	
----	--

15	
----	--

先投チーム名(16~20) A・B (1~5の逆チーム)

チームAの登録

No.	選手名	順番

チームBの登録

No.	選手名	順番

チームAサイン

チームBサイン

チームAのスロー結果

16	
----	--

17	
----	--

18	
----	--

19	
----	--

20	
----	--

チームBのスロー結果

16	
----	--

17	
----	--

18	
----	--

19	
----	--

20	
----	--

レフェリー 評価票 [2022全日本大会用]

氏名・ペア名	/	所属	期 日	年 月 日			
大会名			会 場				
評 価 者	印	対戦	vs	男・女 結果 :			
総 合 的 な 評 価							
レフェリーの総合評価は	<input type="checkbox"/> とても良い <input type="checkbox"/> 良い <input type="checkbox"/> 概ね良い <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> ほぼ適切 <input type="checkbox"/> やや不十分 <input type="checkbox"/> 不十分						
このゲームは (難易度)	<input type="checkbox"/> とても難しい <input type="checkbox"/> 難しい <input type="checkbox"/> やや難しい <input type="checkbox"/> 普通 <input type="checkbox"/> 簡単 <input type="checkbox"/> レフェリーがゲームを難しくしてしまった						
なぜ難しかったか	<input type="checkbox"/> 結果・得点経過 <input type="checkbox"/> ベンチの振る舞い <input type="checkbox"/> 観客の影響 <input type="checkbox"/> スピード <input type="checkbox"/> 戦術 <input type="checkbox"/> 違反行為 <input type="checkbox"/> その他 (下欄に具体的に記入)						
項 目 ご と の 評 価			と と も も 良 良 い い	良 良 い い	適 適 切 切	不 不 十 十 分 分	コ メ ン ト (優れている点・改善すべき点など)
(1) ゲーム管理・運営 (モダンハンドボールの理解)	レフェリーとしての要素・全体的印象 振る舞い・選手・役員とのコミュニケーション チームとの関係・平等であるか						
(2) 連 携	チームワーク (オフィシャルを含めて) ペアで均一な判定 領域分担						
(3) ゲームの理解	レベル・カテゴリーに応じた基準 アドバンテージ・不必要な笛・発展性のないプレーの見極め・笛のタイミング						
(4) 1対1の局面	罰則・8.4にある即座に2分間退場への準備 チームに基準が理解されているか ハリウッドアクションの見極め						
(5) 攻撃側の違反	ボールを持ったプレーヤーの違反 ボールを持たないプレーヤーの違反 正しいブロック / 不正なブロック						
(6) 7mスロー	明らかな得点チャンスの見極め ゴールエリアへの侵入と影響の見極め ボールを所持していない明らかなチャンス						
(7) 違 反	ステップ・ダブルドリブル・オーバータイム・明らかな着地シュート 足を使った違反 各種スローの判定と適切な実施						
(8) 時間の管理 (モダンハンドボールの理解)	パッシブプレー予告合図のタイミング パッシブプレーの判定 的確なタイムアウト・不要な中断をしない						
(9) 動き 位置取り ジェスチャー	動きと位置取り・笛をどこで吹くか 明確なジェスチャー・笛の音 体力・走力						
レフェリーへのアドバイス ・ 特記事項など							

<日本協会 HP 競技・審判本部「競技規則」に関するページ>



<http://www.handball.or.jp/rule/index.html>

競技規則、問題集、最新の通達を掲載中！

※ 「競技規則」「競技・審判本部」の2種類のページがあります

★ 競技・審判本部では、公式 YouTube チャンネルを開設しています！



https://www.youtube.com/channel/UCrA_UtDr4_sk6Mykclpkt_w/videos

年度ごとの「審判員の目標」に関する補助資料や、IHFが求めるモダンハンドボール（スピーディーなゲーム展開）に関するレフェリーの判定基準などを、映像で提供しています。

※ 解説などの資料は、日本協会 HP「競技・審判本部」ページに掲載しています

