ハンドボール
競技規則
2016 年版

（公財）日本ハンドボール協会

目　　次

序　　文 1

競　技　規　則 2

第 1 条　コート 2

第 2 条　競技時間，　終了合図，　タイムアウト 7

競技時間 7

終了合図 8

タイムアウト 10

第 3 条　ボール 12

第 4 条　チーム，　交代，　服装 13

チーム 13

プレーヤーの交代 14

服　装 15

プレーヤーの負傷 17

第 5 条　ゴールキーパー 18

第 6 条　ゴールエリア 20

第 7 条　ボールの扱い方，　パッシブプレー 22

ボールの扱い方 22

パッシブプレー 24

第 8 条　違反，　スポーツマンシップに反する行為 25

許される行為 25

罰則の適用に相当しない違反行為

（ただし 8：3a ～ d の判断基準をふまえたうえで） 25

罰則を適用する違反行為（8：3 ～ 6） 26

どの罰則を適用するかについての判断基準 26

即座に 2 分間退場とすべき違反行為 27
失格を判定すべき違反行為 28
意図的で，危険かつ悪質な違反行為による失格（報告書を伴う） 29
罰則を適用すべきスポーツマンシップに反する行為（8：7 ～ 10） 30
罰則を段階的に適用すべきスポーツマンシップに反する行為 30
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 31
失格と判定すべき著しくスポーツマンシップに反する行為 31
極めてスポーツマンシップに反する行為
（(a) (b)，8：6 との関連は報告書を伴う） 32

第 9 条　得　点 33

第 10 条　スローオフ 35

第 11 条　スローイン 37

第 12 条　ゴールキーパースロー 38

第 13 条　フリースロー 40
フリースローの判定 40
フリースローの実施 42

第 14 条　7 m スロー 44
7 m スローの判定 44
7 m スローの実施 45

第 15 条　スローの実施に関する一般的な指示（スローオフ，スローイン，
ゴールキーパースロー，フリースロー，7 m スロー） 46
スローを行うプレーヤー 46
スローを行うプレーヤーの味方のプレーヤー 46
防御側プレーヤー 47
競技の再開における笛の合図 47
処　置 47

第 16 条　罰　則 50
警　告 50
退　場 50
失　格 52
一度に行った複数の違反 53
競技時間内の違反行為 53

競技時間外の違反 54
競技の開始前 54
競技の終了後 54

第 17 条　レフェリー 55

第 18 条　タイムキーパー，　スコアラー 57

ジェスチャー 58

競技規則解釈 68

1.　終了合図の後のフリースロー（2：4 ～ 6） 70

2.　タイムアウト（2：8） 71

3.　チームタイムアウト（2：10） 72

4.　パッシブプレー（7：11 ～ 12） 74
A　概　要 74
B　予告合図の活用 74
B1　ゆっくりと交代したとき，
あるいはボールの運びのペースを落としたとき 74
B2　すでに組立て局面に入った後で，　プレーヤーが遅れて交代したとき 74
B3　組立て局面の時間が長すぎるとき 75
C　予告合図の方法 76
D　予告合図のあと 76
予告合図を出した後，　判定を下すまでの判断基準 77
D1　攻撃側チーム 77
D2　防御側チーム 77
D3　パスの最大回数に関して 77
D3a　6 回目のパスを行う前まで 77
D3b　6 回目のパスの後 77
E　補　足 78

5.　スローオフ（10：3） 79

6.　「明らかな得点チャンス」の定義（14：1） 80

7.　タイムキーパーや TD による競技の中断（18：1） 81

A　不正交代や不正入場（4：2 ～ 3，　5 ～ 6） 81
B　交代地域におけるスポーツマンシップに反する行為など，
その他の理由による中断 81
a　タイムキーパーによる中断 81
b　TD による中断 82

8.　負傷したプレーヤー（4：11） 83

交代地域規定 84

競技規則運用に関するガイドライン【新設】 88

プレーヤーとチーム役員の役割変更（4：1 ～ 4：2） 88
コート作成（第 1 条，　交代地域規定 1） 88
チームタイムアウト（2：10，　競技規則解釈 3） 89
プレーヤーの交代（4：4） 89
追加のプレーヤー（4：6，　第 1 段落） 89
マスクやサポーターなど許される装具（4：9） 90
松やに（4：9） 90
負傷したプレーヤーの救護（4：11） 90
負傷したゴールキーパー（6：8） 91
ドリブルからのステップの開始（7：3） 91
パッシブの予告合図後のパスの回数の数え方について（7：11） 92
不正入場したプレーヤーやチーム役員（8：5，　8：6，　8：9，　8：10b） 92
報告書を伴う失格の後のさらなる処罰（8：6，　8：10a，　8：10b） 92
失格の判定における報告書の有無について（8：5，　8：6） 93
コートプレーヤーのゴールエリア侵入（8：7f） 93
つばを吐く（8：9，　8：10a） 93
競技終了 30 秒間（8：10c，　8：10d） 94
“3 m の距離を確保しない”とき（8：10c） 94
競技終了 30 秒間における身体的な違反に対しての失格（8：10d） 94
競技終了 30 秒間でのアドバンテージについて（8：10d 最終段落） 94
スローインの実施（11：4） 95
各種スローの実行（第 15 条） 95
失格を宣告されたプレーヤー・チーム役員（16：8） 95
プレーヤーを危険にさらす観客（17：12） 96

付　録 97

付録 1 および付録 2 に関して 97

付録 1（IHF 条文） 98
フェイスマスクや他の身に着けることが禁止されている装具に関して（4：9） ... 98
フェイスマスクを身に着けたプレーヤーが競技に参加しようとしているとき 98
フェイスマスクを着用しているプレーヤーに対するレフェリーの対応 102

付録 2　フェイスマスクや着用することができない装具 103
許されるもの / 許されないもの（4：9） 103
装具例（許されるもの / 許されないもの） 104

付録 3
“パッシブプレー”の規則変更に関するチームへのトレーニング・サポート
「1 回のパスとしてカウントするかどうか？」 106
6 回目のパスまで 106
6 回目のパスの後 107

コートとゴールに関するガイドライン 108

序　　文

この競技規則を平成 28 年 7 月 1 日より施行する。

競技規則条文，　注，　ジェスチャー，　競技規則解釈，　交代地域規程，　以上すべてを総合規則に包括する。

また，　これまでの競技規則運用に関する通達等をまとめた「競技規則運用に関するガイドライン」についても参考にすること。

「コートとゴールに関するガイドライン」は，　この内容を用いる人たちの便宜を図るため，　単に競技規則書に収めただけのものであり，　総合規則には含めない。

本競技規則書では，　競技規則第 1 条から第 18 条の条文，　および競技規則解釈 1 ～ 8 に関し，2015 年版競技規則書との変更点については朱書きで表記する。また小学生（U-12）における競技規則条文については，　「J クイックハンドボール」という見出しをつけて掲載する。

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

競　技　規　則

第 1 条　コート

1 の 1　　コート（図 1 を参照）は長さ 40 m（小学生の場合は 36 m が標準），幅 20 m の長方形で，2 つのゴールエリア（1：4 第 6 条を参照）と 1 つのプレーイングエリアで構成される。長い辺をサイドラインと呼び，短い辺のうち 2 本のゴールポストの間をゴールライン，ゴールの両外側をアウターゴールラインと呼ぶ。

コートの周囲には，サイドラインに沿って幅 1 m 以上，ゴールラインの後方に幅 2 m 以上の安全地帯を設けなければならない。

一方のチームが有利になるように，コートの特性を変えてはならない。

1 の 2　　両アウターゴールラインの中央に，ゴール（図 2a，2b を参照）を設置する。床またはゴール後方の壁面に，ゴールをしっかりと固定しなければならない。ゴールは内のりで高さ 2 m，幅 3 m である。

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

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

1 の 3　　コート上のすべてのラインは，そのラインが囲む領域に属する。2 本のゴールポストの間のゴールラインは幅 8 cm（図 2a を参照），それ以外の各ラインはすべて幅 5 cm である。

隣接する領域を区画するラインの代わりに，床の色を変えることもできる。

1 の 4　　各ゴールの前にゴールエリア（図 5 を参照）を置く。ゴールエリアライン（6 m ライン）はゴールエリアの境界を示し，次の要領で引く。

(a) ゴールの正面に引いた長さ 3 m の直線：ゴールラインから（ゴールラインの後端からゴールエリアラインの前端まで測って） 6 m 離れたところに，ゴールラインと平行に引く。

(b) 2 つの四分円弧：(ゴールポストの後内側の角を中心とした）半径 6 m の円弧で，長さ 3 m の直線とアウターゴールラインを結ぶ（図 1, 2a を参照)。

1 の 5　　フリースローライン（9 m ライン）は破線で，ゴールエリアラインより 3 m 外側に引く。線の長さも，その間隔も 15 cm である（図 1 を参照)。

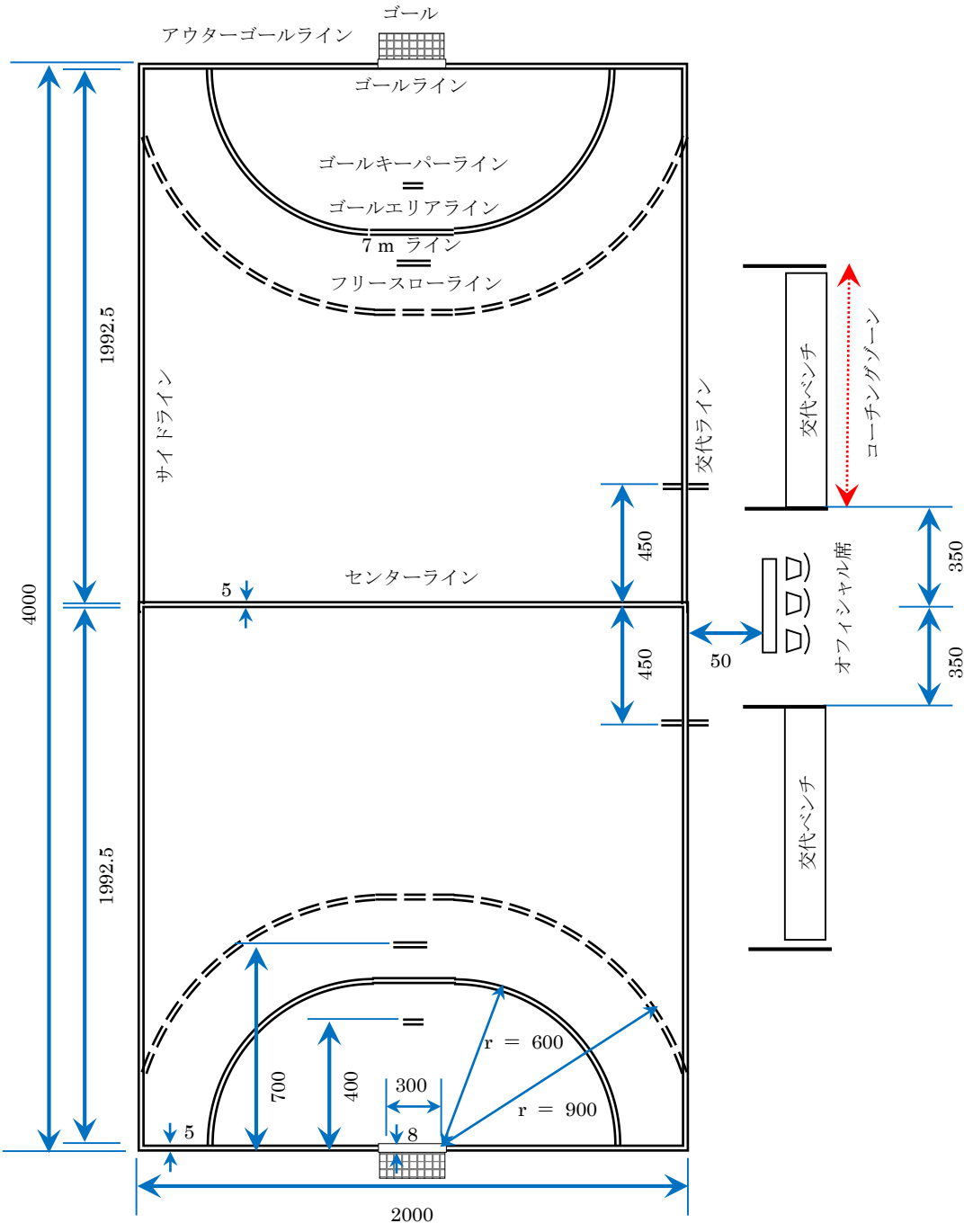
1 の 6　　7 m ラインは，ゴールの正面に引いた長さ 1 m の直線である。ゴールラインから（ゴールラインの後端から 7 m ラインの前端まで測って） 7 m 離れたところに，ゴールラインと平行に引く（図 1 を参照)。

1 の 7　　ゴールキーパーライン（4 m ライン）は，ゴールの正面に引いた長さ 15 cm の直線である。ゴールラインから（ゴールラインの後端から 4 m ラインの前端まで測って）4 m 離れたところに，ゴールラインと平行に引く(図 1 を参照)。

1 の 8　　センターラインは，両サイドラインの中点を結ぶ（図 1, 3 を参照)。

1 の 9　　各チームの交代ラインは(サイドラインの一部であり)，センターラインから 4.5 m の距離を示すポイントまでである。センターラインと平行に，サイドラインの内側と外側にそれぞれ 15 cm の長さで引いたラインで，交代ラインの終点を明示する（図 1, 3 を参照)。

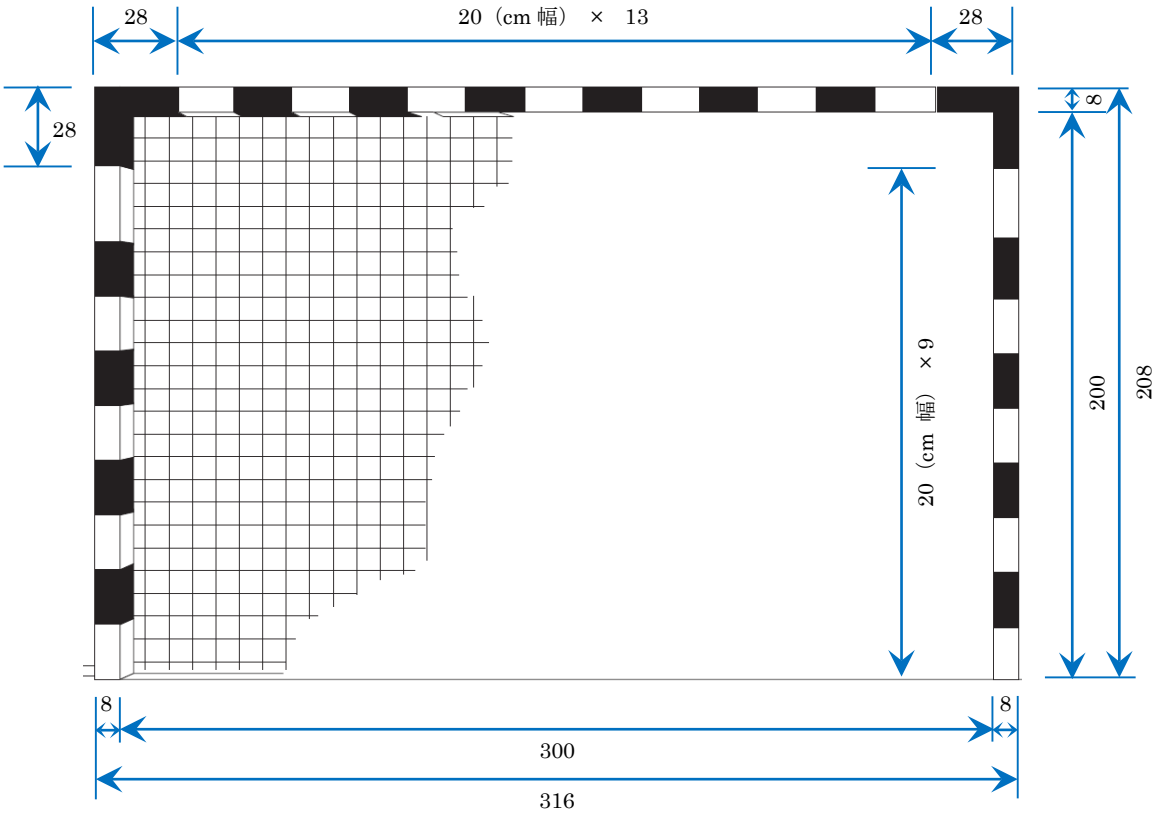
【注】「コートとゴールに関するガイドライン」(108 ～ 111 ページ) に，コートとゴールについての基準を詳細に記載している。



（単位はセンチメートル）

図 1　コート（111 ページの図 5 も参照）

※　平成 28 年度競技運営部の通達に従い，国内において「コーチングゾーン」とは，センターラインから 3.5 m の位置を始点とし，ベンチ終端から 1 m 以内をその終端とする。



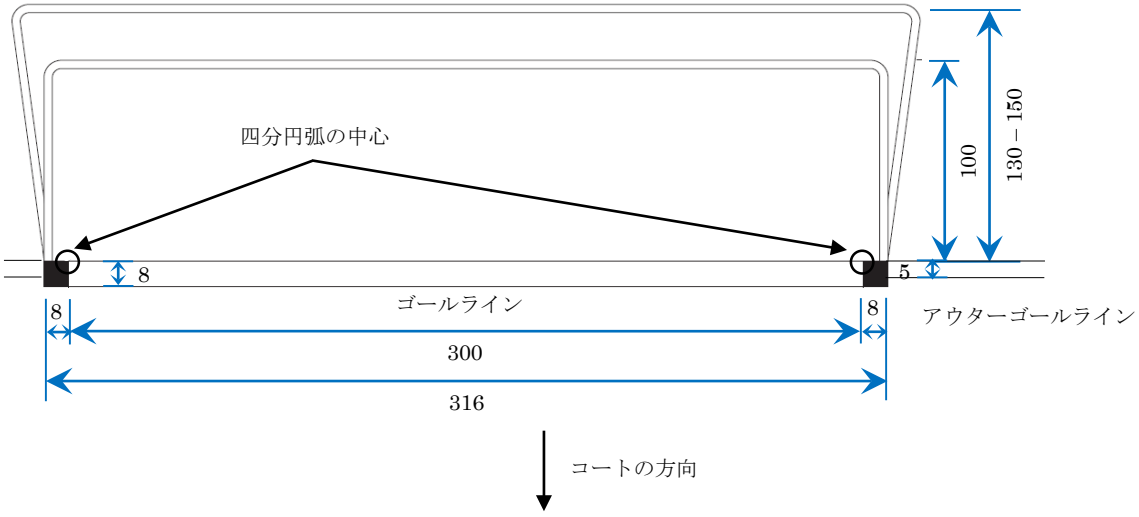


図 2a　ゴール（単位はセンチメートル）

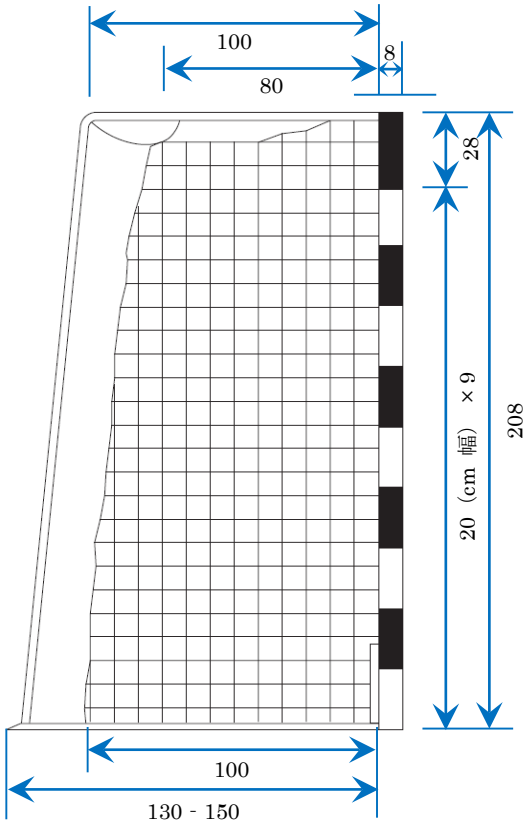


図 2b　ゴールの側面図（単位はセンチメートル）

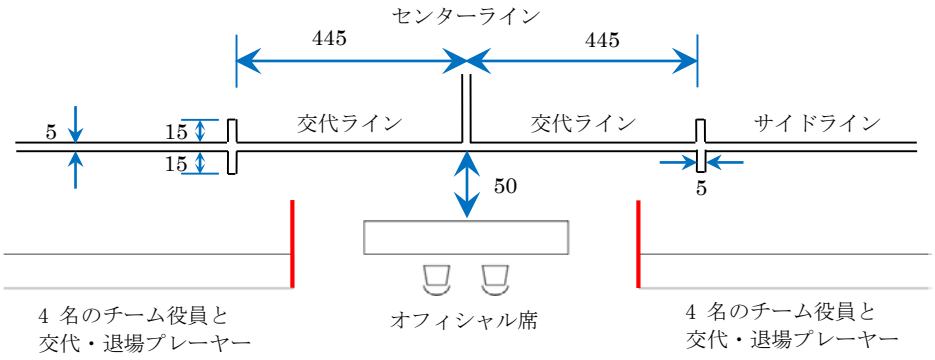


図 3　交代ラインと交代地域（単位はセンチメートル）

タイムキーパーとスコアラーが交代ラインを注視できるように，オフィシャル席と交代ベンチを設置しなければならない。交代ベンチよりもオフィシャル席をサイドラインに近づけるが，サイドラインより 50 cm 以上離さなければならない。

第 2 条　競技時間，　終了合図，　タイムアウト

競技時間

2 の 1　　成年・高校生のチームの競技時間はすべて，　前後半各　30　分が標準である。休憩時間は 10 分が標準である。

中学生の標準の競技時間は，　前後半各 25 分である。休憩時間は 10 分が標準である。

小学生の標準の競技時間は，　「J クイックハンドボール」のそれを標準とする。休憩時間は 5 分が標準である。「J クイックハンドボール」を実施する際は，下記の通り行うものとする。

【注】　IHF 大会，大陸連盟大会または国内大会において，主催者の権限で休憩時間の時間を決定できる。しかし，　休憩時間の最長時間は 15 分までとする。

「J クイックハンドボール」

2 の 1　　J クイックハンドボールを実施する場合は，　競技時間を次のように定める。

- 競技は 3 セット制で行い，　競技時間はそれぞれ 10 分である。
- 休憩時間は 5 分が標準である。
- 延長戦については競技規則 2：2 に則り，　前後半で行う。
- 各セットで，「セット回数表示板」をオフィシャル席中央に掲示する。「セット回数表示板」は A 4 規格のサイズで，　1 から 3 の数字を明確に記入する。

2 の 2　　正規の競技時間が終了したときに同点で，　勝敗を決定しなければならない場合は，　5 分の休憩後に延長戦を行う。延長戦の競技時間は前後半各 5 分であり，　1 分の休憩時間を入れる。

第 1 延長戦後も同点のときは，　5 分の休憩後に第 2 延長戦を行う。第 2 延長戦の競技時間も前後半各 5 分であり，　1 分の休憩時間を入れる。

それでもなお同点のときは，　当該競技大会の規定により勝者を決定する。勝敗を決定するために 7 m スローコンテストを実施する場合は，　以下の手順に従う。

【注】　勝敗を決定するために 7 m スローコンテストを実施する場合，　競技時間の終了時点で退場中または失格となっていないプレーヤーに参加資

格が与えられる（4：1 第 4 段落)。各チームはプレーヤーを 5 名ずつ選出する。両チームのプレーヤーは，交互に各 1 投ずつスローを行う。チームはスローを行うプレーヤーの順番を予め決定しておく必要はない。ゴールキーパーは，参加資格のあるプレーヤーの中から任意に選出でき，途中で交代することもできる。7 m スローを行うプレーヤーは，スロアーとゴールキーパーの両方を兼ねることができる。

レフェリーは使用するゴールを決定する。レフェリーはコイントスを行い，勝者が先投か後投かを選択する。両チームが最初に 5 投ずつスローを終えてもなお同点であったためにスローを続行する場合，以降のスローは先投と後投のチームが入れ代わって行う。

このようにスローを続行する場合，各チームは再度 5 名を選出する。その 5 名全員または何名かのプレーヤーが 1 回目と重複してもよい。勝敗が決着するまで，この「5 名を 1 度に選出する」方法を用いる。しかしながら，スローを続行している場合には，両チームが同数のスローを行った後に得点差がつけば，その時点で勝者は決定する（サドンデス方式)。

プレーヤーが著しくスポーツマンシップに反する行為をした，あるいはスポーツマンシップに反する行為を繰り返した場合には，失格となり以降の 7 m スローコンテストに参加できない（16：6e)。すでに選出された 5 名のうちのプレーヤーが失格となった場合には，チームは他のプレーヤーを選出しなければならない。

終了合図

2 の 3　　レフェリーによる最初のスローオフの笛の合図で，競技時間が開始となる。公示時計による自動終了合図か，タイムキーパーの終了合図によって，競技時間が終了する。このような合図がない場合には，レフェリーは笛を吹いて競技時間が終了したことを知らせる（17：9)。

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

2 の 4　（延長戦も含めて前後半の）終了合図の前に，あるいは終了合図と同時に行われた違反やスポーツマンシップに反する行為に対しては，たとえそれに伴うフリースロー（13：1）や 7 m スローが終了合図までに実施できなくても，罰則を適用しなければならない。

同様に，フリースローや 7 m スローを行っている最中に，あるいはスローされたボールがすでに空中にあるときに，ちょうど（延長戦も含めて前後半の）終了合図があったならば，そのスローをやり直さなければならない。

どちらの場合にもレフェリーは，フリースローや 7 m スローを行わせ（あるいは再度行わせ），その直接の結果が確定してから競技を終了させなければならない。

2 の 5　競技規則 2：4 に記載したような状況でフリースローを行うとき（あるいは再度行うとき），プレーヤーの位置と交代に関する特別規定を設ける。すなわち，スローを行うチームのプレーヤー 1 名だけが交代を許される（通常の交代に関する競技規則 4：4 の例外規定）。終了合図があった時点で，防御側チームのゴールキーパーがいない状況でプレーをしていた際は，防御側チームにも同様に 1 名，コートプレーヤーとゴールキーパーの交代が許される。これに違反した場合は，競技規則 4：5 第 1 段落により罰則を適用する。さらに，スローを行うチームのプレーヤーは，相手チームのフリースローラインの外にいなければならないだけでなく，スローを行うプレーヤーから 3 m 以上離れなければならない（13：7，15：6，競技規則解釈 1 を参照）。防御側プレーヤーの位置は，競技規則 13：8 に記載したとおりである。

2 の 6　2：4 ～ 5 のような状況でフリースローや 7 m スローを行うとき，プレーヤーとチーム役員の違反やスポーツマンシップに反する行為に対して，罰則を適用しなければならない。しかしながら，このようなスローの実施における違反に対しては，相手チームにフリースローを与えることができない。

2 の 7　　タイムキーパーの（延長戦も含めて前後半の）終了合図が早すぎたとレフェリーが判断したならば，プレーヤーをコートにとどまらせ，残りの時間を競技させなければならない。

早すぎた合図のあったときにボールを所持していたチームが，競技の再開に際してそのままボールを所持する。もし競技が中断中であったならば，その状況に相応しいスローで競技を再開する。競技中であったならば，競技規則 13：4a ～ b により，フリースローで競技を再開する。

（延長戦も含め）前半が遅れて終了したときには，その時間に応じて後半を短くしなければならない。もし（延長戦も含め）後半が遅れて終了した場合には，レフェリーは何も変更することができない。

タイムアウト

2 の 8　　次の場合は，必ずタイムアウトを取らなければならない。

(a)　2 分間退場，失格を判定するとき。
(b)　チームタイムアウトを認めたとき。
(c)　タイムキーパーまたはテクニカル・デレゲート（TD）から笛の合図があったとき。
(d)　競技規則 17：7 により，両レフェリーの協議が必要なとき。

他の場合にも，レフェリーは状況に応じてタイムアウトを取る（競技規則解釈 2 を参照）。

タイムアウト中の違反は，競技時間中の違反と同等に判定する（16：10）。

2 の 9　　原則としてレフェリーが，タイムアウトに伴って時計を止めるときと始動させるときを決定する。笛を短く 3 回吹いてジェスチャー 15 を用い，タイムキーパーに競技時間の中断を知らせる。

しかしながら，タイムキーパーや TD の笛の合図によって競技を中断せざるを得ない場合（2：8b ～ c），タイムキーパーはレフェリーの確認を待たずに時計を止めなければならない。

タイムアウト後の競技の再開を示すため，必ず笛を吹かなければならない（15：5b）。

【注】　事実上，タイムキーパーや TD の笛の合図によって，競技は中断される。たとえレフェリー（およびプレーヤー）が競技の中断にすぐ気づかなくても，笛の合図があった後のコート上の行動はすべて無効となる。これは，オフィシャル席の笛の合図があった後にボールがゴールの中に入

っても， その得点は認められないことを意味する。同様に， チームに対して与えられたスロー（7 m スロー， フリースロー， スローイン， スローオフ， ゴールキーパースロー）も無効となる。タイムキーパーか TD が笛を吹いたときの状況に相応しい方法により競技を再開する（中断の典型的な理由は， チームタイムアウトか不正交代であることに留意すべきである)。

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

2 の 10　各チームは， 正規の競技時間中の前半と後半に各 1 回ずつ， 1 分間のチームタイムアウトを取る権利がある。しかし， 延長戦ではチームタイムアウトを取ることができない（競技規則解釈 3)。

【注】 IHF 大会， 大陸連盟大会， または国内大会において， 主催者の権限で 1 分間のチームタイムアウトの申告回数を決定できる。しかし， その回数は最高 3 回までであり， かつ前半， 後半（延長戦は除いて）それぞれにおいて最高 2 回までとする（競技規則解釈 3 を参照)。

「J クイックハンドボール」

2 の 10　各チームは， 正規の競技時間中に 1 回のみ， 1 分間のチームタイムアウトを取る権利がある。しかし， 延長戦ではチームタイムアウトを取ることができない（競技規則解釈 3)。

第 3 条　ボール

3 の 1　　ボールには，天然皮革または合成の材質を用いる。ボールは球形でなければならない。表面は光沢があっても滑りやすくてもならない（17：3）。

3 の 2　　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定する。

- 成年・高校生の男子用のボール（J.H.A. 3 号球）は，外周 58 ～ 60 cm，重さ 425 ～ 475 g でなければならない。
- 成年・高校生・中学生の女子用および中学生の男子用のボール（J.H.A. 2 号球）は，外周 54 ～ 56 cm，重さ 325 ～ 375 g でなければならない。
- 小学生用のボール（J.H.A. 1 号球）は，外周 49.5 ～ 50.5 cm，重さ 255 ～ 280 g でなければならない。

【注】　すべての公式国内大会用のボールの基準については，（公財）日本ハンドボール協会競技用具検定規程に記載している。

ミニハンドボール用のボールの外周と重さは，一般用の競技規則では規定しない。

3 の 3　　競技のときはいつも，2 個以上のボールを用意しなければならない。競技中は予備のボールをオフィシャル席に置いておき，すぐに使用できるようにしておかなければならない。どのボールも，競技規則 3：1 ～ 2 の規定を満たしていなければならない。

3 の 4　　予備のボールをいつ使用するかは，レフェリーが決定する。この場合は，中断時間を最小限にとどめ，タイムアウトを避けるため，レフェリーは速やかに予備のボールを競技に用いなければならない。

第 4 条　チーム，　交代，　服装

チーム

4 の 1　　チームは 14 名までのプレーヤーで構成される。

同時に 7 名までのプレーヤーがコートに出場できる。残りのプレーヤーは交代プレーヤーである。

ゴールキーパーとして認められているプレーヤーは，　いつでもコートプレーヤーになることができる（8：5 【注】第 2 段落）。同様に，　コートプレーヤーも，　ゴールキーパーとして識別できる状況である限り，　いつでもゴールキーパーになることができる（ただし，　4：4，　4：7 を参照）。

自チームのゴールキーパーがいない状況でプレーしているとき，　最大で同時に 7 名のコートプレーヤーがコート上でプレーすることができる（4：7，　6：1，　6：2c，　6：3，　8：7f，　14：1a）。

ゴールキーパーとコートプレーヤーの交代には，　競技規則 4：4 ～ 4：7 を適用する。

競技の開始時に，　チームは 5 名以上のプレーヤーを出場させなければならない。

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。

一方のチームの出場プレーヤーが 5 名未満になったとしても，　競技を続行することができる。競技を中止するかどうか，　そしていつ中止するかについては，　レフェリーが判断する（17：12）。

【注】　IHF 大会，　大陸連盟大会，　または国内大会において，　主催者の権限で登録プレーヤーの人数を決定できる。しかし，　最大 16 名までとする。

4 の 2　　チームは競技中，　4 名までのチーム役員を置くことができる。チーム役員は，その競技の途中で交代することはできない。チーム役員のうち 1 名を「チーム責任者」として指名しなければならない。このチーム責任者だけが，　タイムキーパーやスコアラー，　場合によってはレフェリーと話すことができる（ただし，競技規則解釈 3 のチームタイムアウトを参照）。

通常，　競技中にチーム役員がコートに入ることは許されない。この規則に違反した場合，　スポーツマンシップに反する行為として，　罰則を適用しなければならない（8：7 ～ 10，　16：1b，　16：3e ～ g，　16：6c を参照）。この場合，相手チームのフリースローによって競技を再開する（13：1a ～ b，　ただし，

競技規則解釈 7 を参照)。

競技の開始後は交代地域規定に則り， 競技への参加資格（4：3 を参照）を持つチーム役員（4 名以下）とプレーヤー以外の者が交代地域に入らないよう，「チーム責任者」が管理する。この規定に違反した場合は， 「チーム責任者」に罰則を段階的に適用する（16：1b， 16：3e， 16：6c)。

4 の 3　競技の開始時に競技場にいて， 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って，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)。

プレーヤーの交代

4 の 4　交代しようとするプレーヤーがコートから出たならば， 交代プレーヤーはタイムキーパーやスコアラーに告げずに， いつでも何度でも（ただし， 2：5 を参照）コートに入ることができる（4：5)。

交代するプレーヤーは， 常に自チームの交代ラインを通ってコートに出入りする（4：5)。ゴールキーパーの交代についても， この規定を適用する（4：7，14：10 も参照)。

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

【注】 「交代ライン」は， 公正かつ合法的にプレーヤーが交代するためのものである。交代以外の状況， つまり有利になろうという意図が全くなく，他に悪影響を及ぼさない方法でプレーヤーがサイドラインやアウターゴールラインをまたぐというような場合に， 罰則を適用するためのものではない。例えば， 交代ラインの範囲を少し越えたところを通って出てベンチでドリンクやタオルを手にする， あるいは退場となって潔くコートから出て行くときに 15 cm ラインのすぐ外側のサイドラインを通ってベ

ンチに戻る，というような状況である。戦術的にコート外を悪用する場合については，競技規則 7：10 に別掲している。

4 の 5　不正交代をしたプレーヤーは，2 分間退場となる。同じチームの 2 名以上のプレーヤーが一度に不正交代をした場合は，最初に違反したプレーヤーへのみ罰則が適用される。

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

4 の 6　交代ではなくプレーヤーが余計にコート内に入った場合，あるいはプレーヤーが交代地域から不正に競技を妨害した場合，そのプレーヤーは 2 分間退場となる。したがって，チームはコート上のプレーヤーを 2 分間 1 名減らされた状態で競技を継続する（余分にコート内に入ったプレーヤーは，必ずコートから去らなければならないことは別として）。

2 分間退場中のプレーヤーがコートに入った場合は，さらに 2 分間の退場が加えられる。この退場は直ちに適用され，最初の退場と次の退場の重複する間，チームはコート上のプレーヤーをさらにもう 1 名減らさなければならない。

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

服　装

4 の 7　同じチームのコートプレーヤーは，全員同じユニホームを着用しなければならない。両チームのユニホームの配色とデザインは，互いにはっきりと判別できるものでなければならない。各チームのゴールキーパーとして出場するすべてのプレーヤーは，両チームのコートプレーヤーや相手チームのゴールキーパーと，はっきりと判別できる同色のユニホームを着用しなければならない（17：3）。

4 の 8　　プレーヤーは，縦が 20 cm 以上の背番号と 10 cm 以上の胸番号をシャツ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。

コートプレーヤーとしてもゴールキーパーとしてもプレーする場合，そのプレーヤーはどちらのポジションにいても同じ番号をつけなければならない。

番号の色は，シャツの色やデザインとはっきりと対比できるものでなければならない。

4 の 9　　プレーヤーは，スポーツシューズを履かなければならない。

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

以上の要件を満たさないプレーヤーは，その問題点を正すまで出場を認められない。

突起のない指輪や小さなイヤリング，外から見えるピアスについては，他のプレーヤーに危険を及ぼすことはないと思われるような方法で被えば，着用を許可してよい。柔らかく伸縮性のある材質でできたヘアバンドやヘッドスカーフ，キャプテンマークは着用してもよい。

競技開始前に自チームのプレーヤーの登録を確認するチーム責任者は，登録と同様に自チームのすべてのプレーヤーが，正しい服装や装具を身に着けているか管理する責任がある。もしレフェリーが競技開始後に許されない服装や装具を確認したならば，チーム責任者に対し罰則を段階的に適用し，違反したプレーヤーはその問題点を正すまで出場を認められない。

プレーヤーの服装や装具について許されるかどうか疑わしいとき，チーム責任者は競技開始までにレフェリーまたは TD に対し，確認をしなければならない（競技規則運用に関するガイドライン 付録 2 も参照）。

プレーヤーの負傷

4 の 10　出血している，あるいは身体やユニホームに血液が付着しているプレーヤーは，止血して傷口を被い身体とユニホームに付着した血液を拭き取るため，すぐに（通常の交代として）コートの外へ出なければならない。処置が完了するまで，プレーヤーはコートに戻ることができない。

この規定に関するレフェリーの指示に従わないプレーヤーは，スポーツマンシップに反する行為をしたと見なす（8：7，16：1b，16：3d）。

4 の 11　コート内で負傷者が出た場合，レフェリーや TD は，救護のためにチーム役員またはプレーヤーとして登録してある者 2 名（4：3 参照）に，コート内への入場許可を与えることができる（ジェスチャー 15，16 を用いて）。またスムーズに競技を再開させるために，レフェリーまたは TD は，予め交代のプレーヤーをコート内に入れる指示をすることがある。

コート上で治療行為を受けたプレーヤーは，速やかにコートを出なければならない。そのプレーヤーは，その後，自チームが 3 回の攻撃を終えた後，コートに戻ることができる（競技規則解釈 8）。

休憩時間を挟んだ後，競技が継続されるときは，それまでの攻撃回数にかかわらず，コート上で治療行為を受けコートを出たプレーヤーは，コートに戻ることができる。そのプレーヤーが入場可能になる前にコートに入った場合は，競技規則 4：4 ～ 4：6 に基づき罰則を適用する。

【注】 各国協会は，ユースのカテゴリーにおいて，競技規則 4：11 第 2 段落の導入を保留する権利を有する。

この条文を受け，（公財）日本ハンドボール協会では，ユースのカテゴリー（高校生・中学生・小学生）において，上記競技規則 4：11 第 2 段落の導入を保留することとする。

入場許可を受けた 2 名に加え，余計な者がコートに入った場合，それがプレーヤーであれば競技規則 4：6，16：3a により，チーム役員であれば 4：2，16：1b，16：3d，16：6c により，不正入場として罰則を適用する。競技規則 4：11 第 1 段落により，コートへの入場許可を与えられた者が負傷したプレーヤーの救護に専念せずにプレーヤーに指示を出す，あるいは相手やレフェリーに言い寄るなどの行為をした場合は，スポーツマンシップに反する行為と見なす（16：1b，16：3d，16：6c）。

第 5 条　ゴールキーパー

ゴールキーパーには，　次の行為が**許される**。

5 の 1　　ゴールエリア内での防御動作において，　身体のあらゆる部位でボールに触れること。

5 の 2　　ゴールエリア内でボールを持ち，　コートプレーヤーに適用される制限を受けずに動くこと（7：2 ～ 4，　7：7）。ただし，　ゴールキーパーはゴールキーパースローを遅らせることは許されない（6：4 ～ 5，　12：2，　15：5b）。

5 の 3　　ボールを持たずにゴールエリアを離れ，　プレーイングエリアで競技に参加すること。プレーイングエリアに出たゴールキーパーは，　コートプレーヤーに適用されている規則に従うことになる（8：5 第 2 段落の状況を除く）。
身体のどこか一部がゴールエリアラインの外側の床に触れた瞬間に，　ゴールキーパーはゴールエリアから離れたと見なす。

5 の 4　　ボールを十分にコントロールできていない状態で，　ボールと共にゴールエリアを離れ，　プレーイングエリアで再びプレーすること。

ゴールキーパーには，　次の行為が**許されない**。

5 の 5　　防御動作において，　相手を危険にさらすこと（8：3，　8：5，　8：5 【注】，13：1b）。

5 の 6　　コントロールしたボールを持って，　ゴールエリアを離れること。ゴールキーパースローを行うためにレフェリーが笛を吹いていた場合，　この行為に対して相手チームにフリースローを判定する（6：1，　13：1a　15：7 第 3 段落）。しかし他の場合は，　単にゴールキーパースローを再度行わせる（15：7 第 2 段落を参照）。ただし，　ボールを手に持ってゴールエリアを離れたゴールキーパーがゴールエリアの外側でボールの所持を失った場合は，　アドバンテージルールの概念（15：7）を適用する。

5 の 7　　ゴールエリア内にいるゴールキーパーが，　ゴールエリアの外側の床に止まっている，　あるいは転がっているボールに触れること（6：1，　13：1a）。

5 の 8　　ゴールエリアの外側の床に止まっている，あるいは転がっているボールをゴールエリアに取り込むこと（6：1，13：1a）。

5 の 9　　ボールを持って，プレーイングエリアからゴールエリアに再び入ること（6：1，13：1a）。

5 の 10　　プレーイングエリアに向かっているボールに，足の膝より下の部位で触れること（13：1a）。

5 の 11　　7 m スローを行っている相手の手からボールが離れる前に，ゴールキーパーライン（4 m ライン）またはその延長線を踏み越えること（14：9）。

【注】　ゴールキーパーの片足がゴールキーパーライン（4 m ライン）上か，その後方にあれば，他方の足または身体の他のあらゆる部位を，ラインを越えた空中で動かすことは許される。

第 6 条　ゴールエリア

6 の 1　　ゴールエリアには，ゴールキーパーだけが入ることができる（ただし，6：3 を参照）。ゴールエリアはゴールエリアラインを含み，コートプレーヤーの身体のどこか一部が触れたとき，ゴールエリアに侵入したと見なす。

6 の 2　　コートプレーヤーがゴールエリアに侵入したときは，次のように判定する。

(a)　ボールを所持しているチームのプレーヤーがボールを持ってゴールエリアに侵入した場合，およびボールを持たずに侵入しこれによって有利になった場合は，ゴールキーパースロー（12：1）。

(b)　防御側チームのコートプレーヤーがゴールエリアに侵入し，これによって有利になったが明らかな得点チャンスを妨害していない場合，フリースロー（13：1b，8：7f を参照）。

(c)　防御側チームのコートプレーヤーがゴールエリアに侵入し，これによって明らかな得点チャンスを妨害した場合は，7 m スロー（14：1a）。

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

6 の 3　　ゴールエリアに侵入しても，次の場合は違反とならない。

(a)　プレーヤーがボールをプレーした後にゴールエリアに侵入しても，相手が不利にならなかったとき。

(b)　攻撃側または防御側チームのプレーヤーがボールを持たずにゴールエリアに侵入しても，有利にならなかったとき。

6 の 4　　ゴールキーパーがゴールエリア内でボールを手でコントロールしているときは，「競技の中断中」と見なす（12：1）。ゴールキーパーは，ゴールキーパースローを行って競技を継続しなければならない（12：2）。

6 の 5　ボールがゴールエリア内で転がっている間は，引き続き競技中である。ゴールキーパー側のチームがボールを所持している状態であり，そのゴールキーパーだけがボールに触れることができる。ゴールキーパーはボールを拾い上げ（その時点で競技は中断），そして競技規則 6：4 と 12：1 ～ 2 により競技を継続させることができる（ただし，6：7b を参照）。ゴールキーパーの味方のプレーヤーが転がっているボールに触れた場合は，相手チームにフリースロー（13：1a）を与える（ただし，14：1a，競技規則解釈 6c を参照）。相手チームのプレーヤーが触れた場合には，ゴールキーパースロー（12：1c）を行って競技を継続させる。

ボールがゴールエリア内に止まった時点で，競技は中断中となる（12：1b）。ゴールキーパー側のチームがボールを所持している状態であり，ゴールキーパーだけがボールに触れることができる。ゴールキーパーはボールを拾い上げ，競技規則 6：4 と 12：1 ～ 2 により競技を継続させなければならない（ただし，6：7b を参照）。どちらのチームであっても他のプレーヤーがボールに触れた場合は，ゴールキーパースローを行って競技を継続させる（12：1b，13：3）。

競技規則 7：1，7：8 をふまえた上で，ゴールエリア上の空間にあるボールに触れることができる。

6 の 6　防御動作中に防御側プレーヤーがボールに触れ，ゴールキーパーがそのボールをキャッチするかボールがゴールエリア内に止まってしまった場合は，競技規則 6：4 ～ 5 によりゴールキーパースローを行って競技を継続させる。

6 の 7　プレーヤーがボールを自陣のゴールエリア内に入れたときは，次のように判定する。

(a)　ボールがゴールに入ったときは，相手チームの得点。

(b)　ボールがゴールエリア内に止まるか，ゴールキーパーがボールに触れてボールがゴールに入らなかったときは，フリースロー（13：1a ～ b）。

(c)　ボールがアウターゴールラインを越えて出たときは，スローイン（11：1）。

(d)　ボールがゴールキーパーに触れずに，ゴールエリアを通ってプレーイングエリアに戻ったときは，そのまま競技を継続。

6 の 8　ボールがゴールエリアからプレーイングエリアに戻ってきたならば，そのまま競技を継続する。

第 7 条　ボールの扱い方，　パッシブプレー

ボールの扱い方

次の行為は**許される**。

7 の 1　　（開いた状態または握った状態の）手，　腕，　頭，　胴体，　大腿，　膝を使ってボールを投げること，　キャッチすること，　止めること，　押すこと，　あるいは叩くこと。

7 の 2　　最長 3 秒間ボールを持つこと。ボールを床につけている状態もこれに含める（13：1a）。

7 の 3　　ボールを持って最高 3 歩まで動くこと（13：1a）。次の場合に 1 歩動いたと見なす。

(a)　両足を床につけて立っているプレーヤーが，　片足をあげて再びその足をおろしたとき，　あるいは片足を他の場所へ移動させたとき。

(b)　プレーヤーが片足だけを床につけていて，　ボールをキャッチした後に他の足を床につけたとき。

(c)　ジャンプしたプレーヤーが片足で着地し，　その後に同じ足でジャンプして着地するか，　他の足を床につけたとき。

(d)　ジャンプしたプレーヤーが両足で同時に着地し，　その後に片足をあげて再びその足をおろしたとき，　あるいは片足を他の場所に移動させたとき。

【注】　ボールを持ったプレーヤーが転倒して滑った後，　立ち上がってプレーを継続することは違反ではない。これは，　ボールに対して飛びついてボールを持った後，　立ち上がってプレーを継続する際も同様である。

7 の 4　　立っているとき，　あるいは走っているときのボールの扱い方。

(a)　ボールを一度はずませ，　再び片手または両手でつかむこと。

(b)　片手でボールを繰り返し床にはずませ（ドリブル），　その後に片手また両手でつかむこと，　あるいは拾い上げること。

(c)　片手でボールを繰り返し床の上で転がし，　その後に片手または両手でつかむこと，　あるいは拾い上げること。

その後は，　片手または両手でボールをつかんだ瞬間から，　3 歩以内かつ 3

秒以内にボールを離さなければならない（13：1a)。

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

ボールが他のプレーヤーかゴールに触れれば，プレーヤーはボールをはじいて，あるいははずませて再びボールをつかむことが許される（ただし，14：6を参照)。

7 の 5　一方の手から他方の手にボールを持ち替えること。

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

次の行為は許されない。

7 の 7　ボールをコントロールした後，ボールが床，他のプレーヤー，またはゴールに触れる前に，再びボールに触れること（13：1a)。しかしながら，プレーヤーがボールを「ファンブル」している際には 2 度以上ボールに触れてもよい。

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

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

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

7 の 10　　ボールを持ったプレーヤーが，例えば防御側プレーヤーをかわそうと片足または両足でコートの外側を利用した場合（ボールはコート内にあるにもかかわらず），相手チームにフリースローを判定する（13：1a）。

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

パッシブプレー

7 の 11　　攻撃しよう，あるいはシュートしようという意図を示さないで，チームがボールを所持し続けることは許されない。同様に，自チームのスローオフやフリースロー，スローイン，ゴールキーパースローの実施を繰り返し遅延することも許されない（競技規則解釈 4 を参照）。このようなパッシブプレーの兆候が続く場合にはパッシブプレーと見なし，相手チームにフリースローを判定する（13：1a）。

競技を中断したときにボールがあった場所から，フリースローを行う。

7 の 12　　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，いつでもパッシブプレーの判定をすることができる。6 回のパスの後，攻撃側チームがシュートをしなかったときは，相手チームにフリースローを与える（13:1a，競技規則解釈 4D）。

パスの回数についての判定は，競技規則 17：11 に示す通り，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。

第 8 条　違反，　スポーツマンシップに反する行為

許される行為

8 の 1　　次の行為は**許される**。

(a)　他のプレーヤーの手からボールを取るために，　開いた片手を使うこと。

(b)　相手の身体に接触し，　そのまま相手の動きに合わせてついていくために，　曲げた腕を使うこと。

(c)　位置取りをめぐり，　相手をブロックするために胴体を使うこと。

【注】　ブロックとは，　相手が空いている場所へ移動しようとすることを妨げることを意味する。攻撃側プレーヤーがブロックを仕掛ける場合や，　ブロックを維持する場合，　そして，　防御側プレーヤーがブロックを外す場合は，　原則として受け身でなければならない（ただし 8:2b を参照)。

罰則の適用に相当しない違反行為
（ただし 8：3a ～ d の判断基準をふまえたうえで）

8 の 2　　次の行為は**許されない**。

(a)　相手が手に持っているボールをひったくること，　あるいは叩き落とすこと。

(b)　腕，　手，　または足を使って相手をブロックすること。あるいは身体のあらゆる部位を使って相手を押しのけること，　押し出すこと。ここには，　最初の位置取りや一連の攻防動作のなかで，　肘を使った危険な行為も含む。

(c)　相手が自由にプレーを継続できるような状態であるにもかかわらず，身体やユニホームを捕まえること。

(d)　走って，　あるいはジャンプして相手にぶつかること。

罰則を適用する違反行為（8：3 ～ 6）

8 の 3　　明らかに（ボールではなく）相手の身体を狙った違反に対しては，罰則を適用しなければならない。これは，フリースローや 7 m スローの判定だけでなく，はじめに警告（16：1），次に退場（16：3b），失格（16：6d）というように，段階的に重い罰則の付加が必要であることを意味する。

より激しい違反行為に対しては，以下の判断基準によって罰則を 3 つに分ける。

- 即座に 2 分間退場とすべき違反行為（8：4）
- 失格とすべき違反行為（8：5）
- 失格とし，さらに報告書の提出を必要とする違反行為（8：6）

どの罰則を適用するかについての判断基準

違反行為に対して，どの罰則を適用するかを判断するためには，以下の判断基準をそれぞれの状況に応じて，適切に組み合わせて用いる。

(a)　違反行為をしたプレーヤーの **位置**
- 相手に対して正面か，側面あるいは後方か

(b)　違反行為が対象とした **身体の部位**
- 胴体，シュートしている腕，（両）脚，頭部，喉，首

(c)　違反行為の **激しさの程度**
- 身体接触の強度や，相手の動きの速さはどの程度であったか

(d)　違反行為の **影響**
- 身体やボールのコントロールへの影響はどうであったか
- 違反行為が相手の移動に，どのような影響を与えたか
- プレー継続への影響は，どの程度であったか

違反の判定に際しては，下記に示すような試合の中でどのような状況であるかも関わってくる。

- シュート動作中
- 空いている場所に走り込んでいる
- 高速で走っている　　など

即座に 2 分間退場とすべき違反行為

8 の 4　　特定の違反をしたプレーヤーは前もって警告となっていなくても，2 分間退場となる。

これは特に，相手に対する危険性を軽視した違反行為に対して適用する（8：5，8：6 を参照）。

競技規則 8：3 の判定基準をふまえ，このような違反の例として以下のようなことが挙げられる。

(a) 衝撃の大きい違反行為や，高速で走っている相手に対する違反。

(b) 相手を背後から捕まえ続けること，あるいは引き倒すこと。

(c) 頭部や喉，首に対する違反。

(d) 胴体やボールを投げようとしている腕を激しく叩くこと。

(e) 相手が身体のコントロールを失う行為をしようとすること（例：ジャンプ中の相手の足/脚をつかむ。8：5a を参照）。

(f) 高速でジャンプして，あるいは走って相手にぶつかること。

失格を判定すべき違反行為

8 の 5　　相手に対して危害を及ぼす行為をしたプレーヤーは失格となる（16：6a)。危害を及ぼすような行為とは，違反が激しいときや，相手が違反を予期できず身体を守れないような状況での違反を意味する（8：5 【注】を参照)。

競技規則 8：3，8：4 に加えて，以下の判断基準を適用する。

(a) 走っている，ジャンプしている，あるいはボールを投げようとしているときに，明らかに身体のコントロールを失う。

(b) 顔や喉，首に対し，特に攻撃的な行為をする（身体接触の激しさ)。

(c) プレーヤーが自分の違反行為に対して，素知らぬ振りをする。

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

ゴールキーパーがゴールエリアを離れ，相手チームのプレーヤーに対してパスされたボールを取ろうとするときにも，この競技規則を適用する。ゴールキーパーは，相手に対して危害を及ぼす行為をしてはならない。

ゴールキーパーが失格となるのは，以下のような場合である。

(a) ボールをキャッチしたが，その最中に相手と衝突したとき。

(b) ボールに届かず，あるいはボールをコントロールできずに，相手と衝突したとき。

このような場面で，ゴールキーパーの違反がなければ攻撃側プレーヤーがボールをキャッチできたと判断したならば，7 m スローを判定しなければならない。

意図的で，　危険かつ悪質な違反行為による失格（報告書を伴う）

8　の　6　　違反行為が意図的で，　危険または悪質なものと判断したならば，　レフェリーはレッドカードを示した後，　ブルーカードを示すことによって TD，　両チーム責任者に対し，　報告書を失格であることを明確に伝えなければならない。

報告書が必要な場合，　レフェリーは試合の後、報告書を提出しなければならない。裁定委員会が更なる処罰についての決定をする立場にある。

競技規則 8：5 に加えて，　以下の判断基準を適用する。

(a)　あまりにも無謀な行為，　またはあまりにも危険な行為。

(b)　競技の状況とかけ離れた意図的で悪質な行為。

【注】　競技終了前 30 秒間に，　相手の得点を妨害するという目的でプレーヤーが競技規則 8:5 や 8:6 に該当する違反をしたとき，　この違反は 8:10d により，　極めてスポーツマンシップに反する行為と見なす。

罰則を適用すべきスポーツマンシップに反する行為（8：7 ～ 10）

正当なスポーツマンシップの精神に反する身体的・言語的表現は，スポーツマンシップに反する行為と見なす。コートの内外に関係なく，プレーヤーとチーム役員にこれを適用する。スポーツマンシップに反する行為に対する罰則を，以下の 4 段階に分けて適用する。

- 罰則を段階的に適用すべきスポーツマンシップに反する行為（8：7）
- 即座に 2 分間退場を判定すべきスポーツマンシップに反する行為（8：8）
- 失格を判定すべき著しくスポーツマンシップに反する行為（8：9）
- 失格とし，さらに報告書を必要とする極めてスポーツマンシップに反する行為（8：10 a，b）

罰則を段階的に適用すべきスポーツマンシップに反する行為

8 の 7　　以下（a）～（f）は，罰則を警告から段階的に適用すべき行為（16：1b）の例である。

(a) レフェリーの判定に対して抗議する，あるいは有利な判定になるよう言葉やジェスチャーでレフェリーを「あおる」。

(b) 相手や味方のプレーヤーを言葉やジェスチャーで挑発する，あるいは相手の注意をそらすために大声を出して叫ぶ。

(c) 3 m の距離を確保しないなどの方法で，相手の各種スローの実施を遅らせる。

(d) タイムアウトを取らせるためや相手に不当な罰則を適用させるため，演技によりレフェリーの判断を欺くこと，あるいは違反を誇張すること。

(e) 足の膝から下の部分を使って，シュートやパスを積極的に妨害すること。ただし，単に反射的な行為や通常通り動いている足に当たった場合は，罰則は適用しない（7：8 を参照）。

(f) 戦術的な理由で，繰り返しゴールエリアに侵入する。

即座に 2 分間退場を判定すべきスポーツマンシップに反する行為

8 の 8　　特定の違反をしたプレーヤーやチーム役員は，前もって警告となっていなくても，2 分間退場となる。以下に例を示す。

(a) 大きくジェスチャーをしながら大声で，あるいは挑発的な態度で抗議する。

(b) ボールを所持しているチームの違反を判定したときに，ボールを持っていたプレーヤーが床にボールを落とすか置かなかったため，相手チームがすぐにボールをプレーできなかった場合。

(c) 交代地域に入ったボールを，相手チームが取ろうとするのを妨げる。

失格と判定すべき著しくスポーツマンシップに反する行為

8 の 9　　スポーツマンシップに反する行為の中でも，特定のものについては著しくスポーツマンシップに反する行為とみなし，失格とする。以下に例を示す。

(a) レフェリーの判定の後，これ見よがしにボールを遠くに投げたり叩きつけたりする。

(b) ゴールキーパーが露骨に 7 m スローを止めようとしない。

(c) 競技の中断中に故意にボールを相手に投げつけること。かなりの力で至近距離から投げつけた場合は，競技規則 8：6 にある「あまりにも無謀な行為」と見なす方が適切である。

(d) 7 m スローの実施に際して，ボールの方向へと移動していないゴールキーパーの頭部にボールをぶつける。

(e) フリースローを直接シュートする際に，ボールの方向へと移動していない防御側プレーヤーの頭部にボールをぶつける。

(f) 違反された後の報復行為。

【注】 7 m スローやフリースローの実施に際して，シュートを打つプレーヤーは，ゴールキーパーや防御側プレーヤーに危害を及ぼす行為をしてはならない。

極めてスポーツマンシップに反する行為（(a) (b)，8：6 との関連は報告書を伴う）

8 の 10　以下の（a）および（b）ような極めてスポーツマンシップに反する行為とレフェリーが判断した場合，競技終了後に報告書を提出し，裁定委員会が改めて別途の処分について検討する。

(a) 他者（レフェリー，タイムキーパー，スコアラー，TD，チーム役員，プレーヤー，観衆など）に対して，侮辱または脅すような行為（言葉や表情，ジェスチャーや身振り手振り，身体接触　など）。

(b) （ｉ）競技中にチーム役員がコートに入って，あるいは交代地域から競技を妨害したとき。

（ii）不正に入場したプレーヤー（4：6）や交代地域にいるプレーヤーが，競技に影響を与えて明らかな得点チャンスを妨害したとき。

以下の（c）および（d）ような違反行為があった場合は，相手チームに 7 m スローを与える。

(c) 競技の終了前 30 秒間，競技の中断中にプレーヤーやチーム役員が，相手がシュートをする，あるいは得点を狙える位置に到達する可能性をなくすために，相手のスローの実施を妨げた，または遅らせた場合。これは極めてスポーツマンシップに反する行為とし，違反行為をしたプレーヤーやチーム役員は失格となり，相手チームに 7 m スローを与える。すべての妨害行為に対しても適用する（些細な身体接触，パスを妨害する，相手にボールをとらせないようにする，ボールをつかんで離さない　など）。

(d) 競技の終了前 30 秒間，インプレー中に，相手がシュートを打った，あるいは得点を狙える位置に到達する可能性をなくした場合，違反行為をしたプレーヤーやチーム役員は失格となり，相手チームに 7 m スローを与える。

競技が中断される前に，違反されたプレーヤーやそのチームのプレーヤーが得点したならば得点とし，改めて 7 m スローを与える必要はない。

a) プレーヤーが，競技規則 8：5 ，8：6，8:10a，8:10b（ii）に該当する違反行為をした。

b) チーム役員が，競技規則 8：10a，8：10b（ｉ）に該当する違反行為をした。

第 9 条　得　点

9 の 1　　シュートの前や最中に，シュートを打ったプレーヤー，その味方のプレーヤーとチーム役員に規則違反がなく，ボール全体がゴールラインを完全に通過したとき得点となる（図 4 を参照）。ゴールレフェリーはジェスチャー 12 を用いて笛を短く 2 回吹き，得点が入ったことを認める。

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

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

ゴールキーパーがゴールキーパースローを行おうとしている場合（12：2 の第 3 段落）を除き，プレーヤーが自陣のゴールにボールを入れた場合は，相手の得点となる。

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

9 の 2　　レフェリーが次に行うスローオフの笛を吹いたならば，与えられた得点を取り消すことはできない（ただし，2：9【注】を参照）。

得点後のスローオフの実施までに，前後半の終了合図があった場合は，（スローオフを行わなくても）得点を与えたことを明示しなければならない。

【注】　レフェリーが得点を与えたならば，直ちに得点をスコアボードに掲示する。

「J クイックハンドボール」

9 の 2　　得点のあと，レフェリーが次に行うゴールキーパースローの笛を吹いたならば，与えられた得点を取り消すことはできない（ただし，2:9【注】を参照）。得点後のゴールキーパースローの実施までに，前後半の終了合図があった場合は，（ゴールキーパースローを行わなくても）得点を与えたことを明示しなければならない。

9 の 3　　相手よりも得点を多くあげたチームが勝ちである。両チームが同点の場合，あるいは両チームに得点がない場合は，引き分けである（2：2 を参照）。

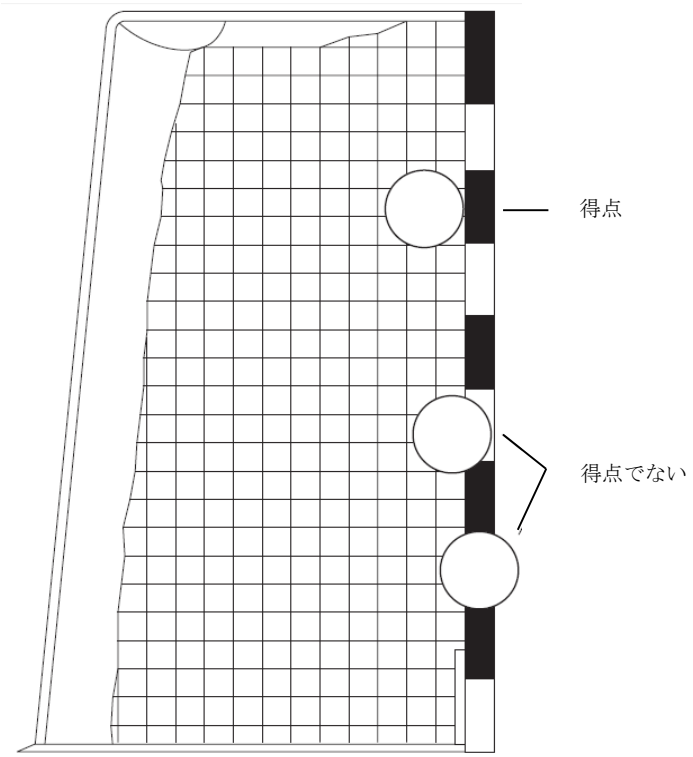


図 4　得点

第 10 条　スローオフ

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

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

各延長戦の前には改めてコイントスを行い，上記 10：1 の条項を延長戦にも適用する。

「J クイックハンドボール」

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

各セットが終了するごとに，両チームはサイドを交代する。開始のスローオフも交互に行う。

各延長戦の前には改めてコイントスを行い，競技規則 2：2 の条項を延長戦に適用する。

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

「J クイックハンドボール」

10 の 2　　得点の後は，得点をされたチームのゴールキーパーが，レフェリーの笛の後にゴールキーパースローを行うことによって競技を再開する（ただし，9：2 第 2 段落を参照）。

10 の 3　　（左右に約 1.5 m を許容範囲として）コートの中央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（13：1a，15：7 第 3 段落）。スローオフを行うプレーヤーは，少なくとも片足をセンターライン上に，そして他方の足をセンターライン上または自陣側（15：6）に置き，さらにボールを手から離すまでその位置にいなければならない（13：1a，15：7 第 3 段落，競技規則解釈 5 を参照）。

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

「J クイックハンドボール」

10 の 3　（延長戦も含めて）各セットの開始のスローオフは，コートの中央から行う。得点の後，得点されたチームのゴールキーパーは，ボールがゴールエリアラインを越えるようにゴールキーパースローを行わなければならない。笛の合図から 3 秒以内にスローを行わなければならない（13：1a，15：7 第 3 段落）。ゴールキーパースローを行うゴールキーパーは，ゴールエリア内のどこからでも，レフェリーの笛の後にスローを行うことができる。

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

10 の 4　（延長戦も含めて）前後半の開始時のスローオフに際して，すべてのプレーヤーは自陣のサイドにいなければならない。

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

しかしどちらの場合も，スローオフを行うチームの相手プレーヤーは，スローオフを行うプレーヤーから 3 m 以上離れていなければならない（15：4，15：9，8：7c）。

「J クイックハンドボール」

10 の 4　（延長戦も含めて）各セット開始時のスローオフに際して，すべてのプレーヤーは自陣のサイドにいなければならない。

この場合，スローオフを行うチームの相手プレーヤーは，スローを行うプレーヤーから 3 m 以上離れていなければならない（15：4，15：9，8：7c）。

第 11 条　スローイン

11 の 1　　ボールがサイドラインを完全に通過したとき，あるいは防御側チームのコートプレーヤーが最後にボールに触れて自陣のアウターゴールラインを通過したとき，スローインを判定する。コート上方の付属設備や天井にボールが触れた場合にも，スローインを判定する。

11 の 2　　ボールがラインを通過する前，あるいは付属設備や天井に触れる前に，最後にボールに触れたプレーヤーの相手チームが，レフェリーの笛の合図なしで（ただし，15：5b を参照）スローインを行う。

11 の 3　　ボールがサイドラインを通過した地点から，また，アウターゴールラインを越えた場合は通過した側のサイドラインとアウターゴールラインの交点から，スローインを行う。コート上方の付属設備や天井にボールが触れた後のスローインは，ボールが触れた場所から最も近いサイドライン上から行う。

11 の 4　　スローインを行うプレーヤーはサイドライン上に片足を置いて立ち，ボールを手から離すまで正しい位置にいなければならない（13：1a，15：6，15：7 第 2 ～ 3 段落）。他方の足はどこに置いてもよい。

11 の 5　　スローインを行うとき，相手プレーヤーはスローを行うプレーヤーから 3 m 以上離れていなければならない（15：4，15：9，8：7c）。

しかし，相手が自陣のゴールエリアラインの外側に沿って立っている場合，この条項を適用しない。

第 12 条　ゴールキーパースロー

12 の 1　　次の場合，ゴールキーパースローを判定する。

(a)　相手チームのプレーヤーが，競技規則 6：2a に違反してゴールエリアに侵入したとき。

(b)　ゴールエリア内でゴールキーパーがボールをコントロールしたとき，あるいはゴールエリア内にボールが止まったとき（6：4 ～ 5)。

(c)　相手チームのプレーヤーが，ゴールエリア内で転がっているボールに触れたとき（6：5 第 1 段落)。

(d)　ゴールキーパーか相手チームのプレーヤーが最後にボールに触れた後，ボールがアウターゴールラインを通過したとき。

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

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

ゴールキーパースローを実施するチームのコート上にゴールキーパーがいない状況であれば，コートプレーヤーの一人がゴールキーパーと交代しなければならない（4：4)。レフェリーは，必要に応じてタイムアウトを取る（2：8 第 2 段落，競技規則解釈 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，ゴールキーパースローを行ったと見なす。

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

「J クイックハンドボール」

12 の 2　　ゴールキーパーは，レフェリーの笛の合図なしで（ただし，15：5b を参照)，ボールがゴールエリアラインを越えるようにゴールエリアからゴールキーパースローを行う。ただし，得点された後のゴールキーパースローは，レフェリーの笛の合図の後に行わなければならない。

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

相手チームのプレーヤーはゴールエリアラインのすぐ外にいてもよいが，ボ

ールがゴールエリアラインを通過するまで，　ボールに触れることはできない（15：4，　15：9，　8：7c)。

第 13 条　フリースロー

フリースローの判定

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

(a) ボールを所持しているチームが規則に違反し，その結果ボールの所持を失わなければならない場合（4：2 ～ 3，4：5 ～ 6，5：6 ～ 10，6：5 第 1 段落，6：7b，7：2 ～ 4，7：7 ～ 8，7：10，7：11 ～ 12，8：2 ～ 10，10：3，11：4，13：7，14：4 ～ 7，15：7 第 3 段落，15：8 を参照）。

(b) 相手チームが規則に違反したために，ボールを所持していたチームがボールの所持を失う場合（4：2 ～ 3，4：5 ～ 6，5：5，6：2b，6：7b，7：8，8：2 ～ 10 を参照）。

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

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

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

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

通常，タイムキーパーが笛を吹いて直ちに競技を中断する場合，すなわち競技規則 4：2 ～ 3 と 4：5 ～ 6 の違反があった際，この条項を適用しない。

13 の 3　　競技規則 13：1a ～ b により，通常フリースローを判定するような違反が競技の中断中に起こった場合は，その中断の理由に相応しいスローで競技を再開する（8：10c 競技終了前 30 秒間を参照）。

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

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

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

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

フリースローの実施

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

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

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

競技規則 4：2 ～ 3 や 4：5 ～ 6 の違反によりタイムキーパーが競技を中断した場合も， 前段落と同様， 例外として扱う。

競技規則 7：11 に示したとおり， パッシブプレーの判定によるフリースローの場合は， 競技が中断したときにボールがあった位置からスローを行う。

基本原理や手順は上述のとおりであるが， 自陣のゴールエリアの中や相手のフリースローラインの内側からフリースローを行うことはできない。上述の各段落に記載した位置がこの領域内にあるときは， それぞれの規定された領域のすぐ外側で最も近い地点に移動してスローを行わなければならない。

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

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

13 の 7　フリースローを行う前に，スローを行うチームのプレーヤーは相手チームのフリースローラインに触れても，これを踏み越えてもならない（ただし，2：5 に記載した特別規定も参照のこと）。

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

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

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

第 14 条　7 m スロー

7 m スローの判定

14 の 1　　次の場合に 7 m スローを判定する。

(a)　コート上のあらゆる場所で，相手チームのプレーヤーやチーム役員が明らかな得点チャンスを妨害したとき。

(b)　明らかな得点チャンスの際に，不当な笛が吹かれたとき。

(c)　明らかな得点チャンスを，競技に関与できない人が妨害したとき。例えば，観衆がコート内に入った場合や笛を吹いてプレーを止めた場合（9：1 の【注】を適用する場合を除く）。

(d)　競技規則 8：10c，8：10d に記載されている違反行為があったとき（8:10 最終段落も参照）。

明らかな得点チャンスに停電などの不可抗力によって競技が中断した場合も，この規定を適用する。「明らかな得点チャンス」の定義については，競技規則解釈 6 を参照のこと。

14 の 2　　競技規則 14：1a に示したような違反があるにもかかわらず，プレーヤーがボールと身体を完全にコントロールしている状態ならば，たとえプレーヤーが明らかな得点チャンスを生かせなかったとしても，7 m スローを判定する必要はない。

7 m スローの判定となる可能性があるときは，7 m スローの判定が真に正当で必要であるかをはっきりと確定できるまで，レフェリーは常に競技の中断を差し控えなければならない。防御側の違反にもかかわらず，攻撃側プレーヤーが得点できた場合は，7 m スローを判定する理由は全くない。逆にこの違反によって，攻撃側プレーヤーが明らかにボールや身体のコントロールを失い，もはや明らかな得点チャンスがなくなったことが判明したときには，7 m スローを判定しなければならない。

競技規則 4：2 ～ 3，4：5 ～ 6 の状況を含め，タイムキーパーや TD からの合図により競技が中断された場合は，この 14:2 の条文は適用されない。

14 の 3　　7 m スローを判定したときに実質的な遅延が生じる場合，レフェリーはタイムアウトを取ることができる。例えば，ゴールキーパーやスローを行うプレーヤーが交代する場合や競技規則解釈 2 に記載した原則や基準により，タイムアウトを取る必要があると判断した場合である。

7 m スローの実施

14 の 4　コートレフェリーの笛の合図から 3 秒以内に，ゴールに向かって 7 m スローを実施しなければならない（15：7 第 3 段落，13：1a）。

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

14 の 6　7 m スローを行った後，ボールが相手かゴールに触れるまで，スローを行ったプレーヤーとその味方のプレーヤーは再びボールに触れることができない（15：7 第 3 段落，13：1a）。

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

14 の 8　7 m スローを行うとき，スローを行うプレーヤーがボールを手から離すまで，相手チームのプレーヤーはフリースローラインの外側で，さらに 7 m ラインから 3 m 以上離れていなければならない。このようにしなかった場合で得点とならなかった場合，再度 7 m スローを実施するが罰則は適用しない。

14 の 9　7 m スローを行うプレーヤーがボールを手から離す前に，ゴールキーパーが自陣のゴールキーパーライン，すなわち 4 m ライン（1：7，5：11）を踏み越え得点とならなかった場合，再度 7 m スローを行う。しかし，ゴールキーパーに対して罰則は適用しない。

14 の 10　7 m スローを行うプレーヤーが，ボールを持って正しい位置に立ちスローの用意をしたならば，ゴールキーパーの交代は認められない。このような状況で交代しようとした場合，スポーツマンシップに反する行為として罰則を適用する（8：7c，16：1b，16：3d）。

第 15 条　スローの実施に関する一般的な指示
（スローオフ，　スローイン，　ゴールキーパースロー，　フリースロー，　7 m スロー）

スローを行うプレーヤー

15 の 1　　スローの実施前に，　スローを行うプレーヤーは規定された正しい位置にとどまっていなければならない。スローを行うプレーヤーは，　スローを行う前にボールを手に持っていなければならない（15：6）。

ゴールキーパースローの場合を除き各種スローの実施中は，　ボールを手から離すまでスローを行うプレーヤーは片足の一部を終始，　床につけていなければならない。他方の足は繰り返しあげおろしすることができる（7：6 を参照）。

スローを行うプレーヤーは，　スローを完了するまで正しい位置にいなければならない（15：7 第 2，　3 段落）。

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

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

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

スローを行うプレーヤーの味方のプレーヤー

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

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

防御側プレーヤー

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

スローオフやスローイン，フリースローに際して，攻撃側プレーヤーがすぐにスローを行っても不利にならないとき，レフェリーは防御側プレーヤーの不正な位置を正してはならない。しかし，不利になるときは不正な位置を正さなければならない。

競技の再開における笛の合図

15 の 5　次の場合にレフェリーは，再開の笛を吹かなければならない。

(a) スローオフ（10：3），7 m スロー（14：4）の場合は毎回。

(b) 次の状況におけるスローイン，ゴールキーパースロー，フリースロー。

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

レフェリーは，他の状況でも再開の笛を吹いて明確に合図してよい。

プレーヤーが 15：1，15：3，15：4 に規定された位置にいない場合，そしてこの位置につくまで，レフェリーは原則として再開の笛を吹かない（ただし，13：7 第 2 段落と 15：4 第 2 段落を参照）。防御側プレーヤーが不正な位置にいるにもかかわらず，スローを行うための笛をレフェリーが吹いた場合，この防御側プレーヤーは全面的に防御することができる。

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

処　置

15 の 6　スローの実施前に，スローを行うプレーヤーまたはその味方のプレーヤーが違反している（例えば不正な位置にいる，あるいは味方のプレーヤーと同時にボールに触れている）場合は，これを正す（ただし，13：7 第 2 段落を参照）。

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

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

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

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

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

スローの前に再開の笛の合図の有無に関係なく，この行為を違反と判定する。競技規則 16：1b と 16：3d に関連して，競技規則 8：7c を適用する。

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

第 16 条　罰　則

警　告

16 の 1　　次の場合は，警告とすることができる。

(a)　罰則を段階的に適用しなければならないような違反（8：3 を参照。ただし，16：3b および 16：6d と対比）。

(b)　罰則を段階的に適用しなければならないような，スポーツマンシップに反する行為（8：7）。

【注】　プレーヤー個人に対しては 1 回まで，各チームのプレーヤーに対しては合わせて 3 回までしか，警告とすることができない。

すでに 1 回退場となったプレーヤーを，その後に警告としてはならない。

チーム役員に対しては，1 回しか警告とすることができない。

以上が，最大数である。したがって，その後は少なくとも 2 分間退場となる。

16 の 2　　レフェリーはイエローカードを高くあげ，違反したプレーヤーまたはチーム役員，そしてタイムキーパーとスコアラーに警告であることを示す（ジェスチャー 13）。

退　場

16 の 3　　次の場合は退場（2 分間）とする。

(a)　不正交代やプレーヤーが余計にコートに入ったとき，あるいはプレーヤーが交代地域から不正に競技を妨害したとき（4：5 ～ 6，ただし 8：10b（ⅱ）を参照）。

(b)　8：3 に示す違反であっても，そのプレーヤーがすでに警告を受けている，あるいはそのチームのプレーヤーがすでに最大数の警告を受けているとき（16：1 【注】を参照）。

(c)　8：4 に示されているような違反行為。

(d)　8：7 に示されているようなスポーツマンシップに反する行為をしたが，そのプレーヤーがすでに警告を受けている，あるいは，そのチームのプレーヤーがすでに最大数の警告を受けているとき。

(e)　8：7 に示されているようなチーム役員によるスポーツマンシップに反する行為であるが，そのチームのチーム役員の一人がすでに警告を受けているとき。

(f)　8：8 に示されているようなプレーヤーやチーム役員によるスポーツマンシップに反する行為（4：6 も参照）。

(g) プレーヤーやチーム役員の失格に伴う結果として（16：8 第 2 段落，ただし 16：11b も参照）。

(h) 2 分間退場となった直後のプレーヤーが，競技の再開前にスポーツマンシップに反する行為をしたとき（16：9a）。

【注】 同じチームの全役員を合わせて 1 回しか 2 分間退場とすることができない。

競技規則 16：3e により，チーム役員を 2 分間退場としたとき，その役員はそのまま交代地域にいて任務を果たすことができる。しかし，チームはコート上のプレーヤーを 2 分間 1 名減らさなければならない。

16 の 4 レフェリーはタイムアウトを取った後，2 本の指を伸ばして片腕を高く上げるという規定のジェスチャー（ジェスチャー 14）を用いて，違反したプレーヤーまたはチーム役員，そしてタイムキーパーとスコアラーに退場であることを明示する。

16 の 5 退場となるのは毎回 2 分間の競技時間であり，同一のプレーヤーが 3 回目の退場となる場合には必ず失格となる（16：6d）。

退場となったプレーヤーは退場時間中，競技に出場することはできず，チームはそのプレーヤーの代わりに他のプレーヤーを出場させることもできない。

競技を再開する笛の合図から，退場時間を計測し始める。

競技の前半の終了までに 2 分間の退場時間が終わらないときは，残り時間を後半に繰り越す。正規の競技時間から延長戦へ，そして延長戦中も同様にして繰り返す。延長戦の終了までに 2 分間の退場時間が終わらないとき，そのプレーヤーは 2：2 【注】により，引き続き実施される 7 m スローコンテストには参加できない。

失　格

16 の 6　　次の場合は失格とする。

(a)　8：5 および 8：6 に示されている違反行為。

(b)　コート内外に関係なく，プレーヤーやチーム役員による 8：9 や 8：10 に該当する著しくスポーツマンシップに反する行為や極めてスポーツマンシップに反する行為。

(c)　16：1b や 16：3e により，チーム役員がすでに警告と退場を受けている状況で，そのチーム役員の一人が 8：7 に該当するスポーツマンシップに反する行為をしたとき。

(d)　同一のプレーヤーの 3 回目の退場に伴う結果として（16：5）。

(e)　7 m スローコンテストの際，著しくスポーツマンシップに反する行為をしたとき，またはスポーツマンシップに反する行為を繰り返したとき（2：2 【注】，16：10 を参照）。

16 の 7　　レフェリーはタイムアウトを取った後でレッドカードを高くあげ，違反したプレーヤーまたはチーム役員，そしてタイムキーパーとスコアラーに失格であることを明示する（ジェスチャー 13，16：8）。

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

コートの内外に関係なく，競技時間中のプレーヤーやチーム役員の失格に対して，チームには毎回 2 分間の退場が伴う。これは，そのチームがコート上のプレーヤーを 2 分間 1 名減らさなければならないことを意味する（16：3f）。しかし，競技規則 16：9b ～ d に示した状況でプレーヤーが失格となったならば，コート上のプレーヤーを 4 分間続けて 1 名減らすことになる。

失格により，参加できるプレーヤーやチーム役員の数は減る（ただし 16：11b の場合を除く）。しかし，2 分間の退場時間が終了すれば，コート上のプレーヤーの数を戻すことができる。

8：6 および 8：10 a ～ b に示された状況で失格となった場合，レフェリーは当該の機関に対して報告書を提出し，別途の処分について検討する。処分の結果については，すみやかにチーム責任者および役員（競技規則解釈 7 を参照）へ伝えなければならない。

この目的を遂行させるため，レフェリーはレッドカードをあげた後，ブルーカードをあげる。

一度に行った複数の違反

16 の 9　競技の再開前に 1 名のプレーヤーまたは 1 名のチーム役員が同時に，あるいは連続して複数の違反をし，それぞれの違反に対する罰則の重さが異なるときは，原則として最も重い罰則だけを適用する。

しかし次のような特例に限って，チームはコート上のプレーヤーを 4 分間減らして競技をしなければならない。

(a) 2 分間退場となった直後のプレーヤーが，競技の再開前にスポーツマンシップに反する行為をしたとき，そのプレーヤーはさらに 2 分間追加の退場となる（16：3g)。
追加の退場が，そのプレーヤーの 3 回目の退場となるときは，失格としなければならない。

(b) （直接の，または 3 回目の退場による）失格となった直後のプレーヤーが，競技の再開前にスポーツマンシップに反する行為をしたとき，チームは罰則を追加され，コート上のプレーヤーを 4 分間減らして競技をすることになる（16：8 第 2 段落)。

(c) 2 分間退場となった直後のプレーヤーが，競技の再開前に著しくあるいは極めてスポーツマンシップに反する行為をしたとき，そのプレーヤーはさらに失格（16：6b）となる。この 2 つの罰則を合わせ，コート上のプレーヤーを 4 分間減らして競技をすることになる（16：8 第 2 段落)。

(d) （直接の，または 3 回目の退場による）失格となった直後のプレーヤーが，競技の再開前に著しくあるいは極めてスポーツマンシップに反する行為をしたとき，チームは罰則を追加され，コート上のプレーヤーを 4 分間減らして競技をすることになる（16：8 第 2 段落)。

競技時間内の違反行為

16 の 10　競技時間内に起こった違反に関するものは，競技規則 16：1，16：3，16：6 に示した状況である。この諸規則でいう「競技時間内」とは，延長戦，タイムアウト，すべての休憩時間を含む。

7 m スローコンテストに際しては，競技規則 16：6 のみを適用し，著しくスポーツマンシップに反する行為をしたとき，またはスポーツマンシップに反する行為が繰り返されたとき，レフェリーはそのプレーヤーを失格とし，7 m スローコンテストに参加させないようにしなければならない（2：2 【注】）

競技時間外の違反

16 の 11　　プレーヤーやチーム役員が競技時間外に競技会場で，スポーツマンシップに反する行為，著しくスポーツマンシップに反する行為，または極めてスポーツマンシップに反する行為，あまりにも無謀な行為（8：6 ～ 10 を参照）をした場合，次のように罰則を適用する。

競技の開始前

(a)　スポーツマンシップに反する行為に対しては，競技規則 8：7 ～ 8 により，警告とする。

(b)　プレーヤーまたはチーム役員が，競技規則 8：6 や 8：10a に該当する行為をした場合は失格とするが，チームは 14 名のプレーヤーと 4 名のチーム役員で競技を開始できる。競技規則 16：8 第 2 段落に記載した内容は，競技時間中の違反だけに対して適用する。したがって，失格には 2 分間退場を伴わない。

競技の開始前に違反が起こった時点では不明であったが，違反をした人物が参加していることが競技の開始後に発覚した場合，競技中いつでも直ちにその違反に対する罰則を適用することができる。

競技の終了後

(c)　報告書を作成する。

第 17 条　レフェリー

17 の 1　　同等の権限を持つ 2 名のレフェリーが，各競技を担当する。タイムキーパーとスコアラーが，レフェリーを補佐する。

17 の 2　　プレーヤーが競技会場に入ったときから去るまで，レフェリーはプレーヤーとチーム役員の行動を監視する。

17 の 3　　競技の開始前に，レフェリーは使用するコートと両ゴール，ボールを点検する。レフェリーが使用するボールを決定する（第 1 条，3：1）。

レフェリーは，両チームが正規のユニホームを着用して競技場にいることも確認する。記録用紙とプレーヤーの服装を確認する。レフェリーは，交代地域にいるプレーヤーとチーム役員の数が制限内であることを確認し，さらに両チームに「チーム責任者」がいて，どの人物なのかを確認する。規則に適合しないものは，すべて正さなければならない（4：1 ～ 2，4：7 ～ 9）。

17 の 4　　一方のレフェリーが，もう 1 名のレフェリーとそれぞれのチーム責任者，あるいはその代理としてチーム役員またはプレーヤー（例えばチームキャプテン）の立ち会いのもとにコイントスを行う。

17 の 5　　原則として，同じ 2 名のレフェリーで競技を管理する。

レフェリーは競技規則に則って競技を行わせ，いかなる違反も判定しなければならない（ただし，13：2，14：2 を参照）。

一方のレフェリーが競技を終えることができなくなった場合は，もう一方のレフェリーが 1 人で競技を続行させる。

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

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

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

この際には，必ずタイムアウトを取らなければならない。両レフェリーは協議を終えた後にはっきりと方向を示し，笛の合図によって競技を再開する（2：8d，15：5)。

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

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

【注】　競技規則 17：8，17：9 について，大会規定により変更することが許される。

17 の 10　レフェリーは，競技の終了後に記録用紙が正確に仕上がっていることを確認する。

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

17 の 11　レフェリーと TD の事実観察や判断に基づく判定は，最終的なものである。

競技規則に従っていない判定だけに対して，異議を申し立てることができる。

競技中は，各「チーム責任者」だけがレフェリーに話しかける権利を有する。

17 の 12　レフェリーには競技を中断，または中止する権限がある。

しかし，競技の中止を決定する前に，続行のためにあらゆることを試みなければならない。

17 の 13　黒色のユニホームは，本来レフェリーのためのものである。

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

第 18 条　タイムキーパー，　スコアラー

18 の 1　　原則としてタイムキーパーが，　競技時間，　タイムアウト，　退場となったプレーヤーの退場時間を管理する。

スコアラーが，　チームの登録名簿，　記録用紙，　競技の開始後に到着したプレーヤーの入場，　参加資格のないプレーヤーの入場を管理する。

交代地域におけるプレーヤーやチーム役員の数，　交代プレーヤーの出入場，コート上での治療行為を受けた後の攻撃回数の管理など，　他の任務については共同で遂行するものとする。これらの判断は，　タイムキーパーとスコアラーの事実観察に基づくものとする。

必要が生じたとき，　通常はタイムキーパー（および TD）が試合を中断しなければならない。

上記の責務を果たすにあたり，　タイムキーパーとスコアラーによる適切な競技の中断手順を示した競技規則解釈 7 も参照にすること。

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

自動合図装置の付いた公示時計がない場合は，　タイムキーパーが前後半や競技の終了時に終了合図を行う（2：3 を参照）。

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

ジェスチャー

レフェリーは，フリースローまたはスローインを判定したとき，次に行わなければならないスローの方向を，直ちに示さなければならない（ジェスチャー 7 または 9)。

その後，適用する罰則を示すために，適切なジェスチャーを必ず用いなければならない（ジェスチャー 13 ～ 14)。

フリースローや 7 m スローの判定に対する理由の説明が必要であろうと思われる場合，ジェスチャー 1 ～ 6 と 11 のうち該当するもの 1 つを，インフォメーションのために用いることができる（しかしながら，前もってジェスチャー 17 を用いないで，パッシブプレーに対してフリースローを判定した場合，必ずジェスチャー 11 を用いなければならない)。

ジェスチャー 12，15，16 は，該当する場合に必ず用いる。

ジェスチャー 8，10，17 は，レフェリーが必要と考えた場合に用いる。

ジェスチャーの一覧および写真の見出し　　ページ

1. ゴールエリアへの侵入 59
2. イリーガルドリブル（不正ドリブル） 59
3. オーバーステップ，オーバータイム 60
4. ホールディング，プッシング 60
5. ハッキング 61
6. オフェンシブファール（攻撃側の違反） 61
7. スローイン（方向指示） 62
8. ゴールキーパースロー 62
9. フリースロー（方向指示） 63
10. 3 m の距離の確保 63
11. パッシブプレー 64
12. 得点 64
13. 警告（イエローカード），失格（レッドカード），報告書を伴う失格（ブルーカード） 65
14. 退場（2 分間） 65
15. タイムアウト 66
16. タイムアウト中における（「参加資格」のある）2 名のコートへの入場許可 66
17. パッシブプレーの予告合図 67

1. ゴールエリアへの侵入

2. イリーガルドリブル
（不正ドリブル）

3. オーバーステップ
オーバータイム

4. ホールディング,
プッシング

5. ハッキング

6. オフェンシブファール
（攻撃側の違反）

7. スローイン（方向指示）

8. ゴールキーパースロー

9. フリースロー（方向指示）

10. ３ｍの距離の確保

11. パッシブプレー

12. 得　点

13. 警　告（イエローカード）
失　格（レッドカード）
報告書を伴う失格
（ブルーカード）

14. 退　場（2 分間）

15. タイムアウト

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

17.　パッシブプレーの予告合図

競技規則解釈

（公財）日本ハンドボール協会

目　次

1.　終了合図の後のフリースロー（2：4 ～ 6）　70

2.　タイムアウト（2：8）　71

3.　チームタイムアウト（2：10）　72

4.　パッシブプレー（7：11 ～ 12）　74

5.　スローオフ（10：3）　79

6.　「明らかな得点チャンス」の定義（14：1）　80

7.　タイムキーパーや TD による競技の中断（18：1）　81

8.　負傷したプレーヤー（4：11）　83

1. 終了合図の後のフリースロー（2：4 ～ 6）

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

チームが明らかに得点を狙っている場合，（たとえ機会が非常に小さなものであっても）この機会を認めると同時に，その状況が時間を浪費したつまらない「舞台」に堕落しないようにしなければならない。これはフリースローを遅滞なく行えるよう，レフェリーが両チームのプレーヤーを確実に素早く正しい位置につかせなければならないことを意味する。プレーヤーの位置と交代に関して，競技規則 2：5 に記載した規定を必ず適用しなければならない（4：5，13：7）。

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

違反を伴った得点を一切認めないことが，非常に重要である。

2. タイムアウト（2：8）

タイムアウトを取らなければならない場合として競技規則 2：8 に示されている場合以外でも，レフェリーは，状況に応じてタイムアウトを取ることができる。タイムアウトを取ることができる典型的な状況として，次のようなものがある。

(a) コートを拭かなければならない場合など外的な影響があったとき。

(b) プレーヤーが負傷したと考えられるとき。

(c) チームが明らかに遅延行為をしているとき。例えば，チームが各種スローの実施に時間をかけている場合や，プレーヤーがボールを遠くへ投げてしまう，あるいは離さない場合。

(d) ボールが天井やコート上方の付属設備に触れたときに（11：1），スローインを行う予定の場所から離れたところへ行ってしまい，時間の遅れが生じたとき。

(e) ゴールキーパースローを行うために，コートプレーヤーとゴールキーパーを交代させるとき。

レフェリーは，競技の中断に際してタイムアウトを取らなければ，一方のチームに不当な不利益が生じる状況なのかどうかをまず考慮してから，タイムアウトが必要かどうかを判断しなければならない。例えば，競技の終盤に一方のチームが明らかに余裕をもってリードしている場合は，コートを拭く際のわずかな中断のために，タイムアウトを取る必要はないであろう。同様に，タイムアウトを取らなければ不利になるはずのチームが，何らかの理由で自ら競技を遅延させている，あるいは時間を浪費している場合には，タイムアウトを取る理由は全くない。

もう 1 つの重要な要素は，中断時間の予測である。負傷による中断時間は予測し難いことが多いので，タイムアウトを取る方が無難である。一方，ボールがコートの外に出たからといって，レフェリーはあまりに急いでタイムアウトを取ってはならない。このような場合には，ボールは大抵すぐに戻って競技ができる状態になるからである。逆にボールがすぐに戻らない場合には，レフェリーは速やかに予備のボールを競技に用いて，タイムアウトが不要となるようにすることも念頭に置かなければならない（3：4）。

7 m スローを判定したとき，必ずしもタイムアウトを取る必要はなくなった。レフェリーは上述の原則に基づいて判断し，タイムアウトを取らなければならないことがある。一方のチームが明らかにスローの実施を遅らせている状況，例えばゴールキーパーやスローを行うプレーヤーが交代する場合には，タイムアウトを必要とすることがある。

3. チームタイムアウト（2：10）

各チームは，正規の競技時間中の前半と後半（延長戦を除く）に各 1 回，1 分間のチームタイムアウトを取る権利がある。

チームタイムアウトを望むチームは，チーム役員がオフィシャル席に「グリーンカード」を置いて請求しなければならない（このグリーンカードは約 15 × 20 cm の大きさで，両面に大きく「 T 」と表示されていることが望ましい）。

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

タイムキーパーは笛を吹いて競技を中断し，時計を止める（2：9）。タイムキーパーはタイムアウトの合図（ジェスチャー 15）を示し，腕を伸ばしてチームタイムアウトを請求したチーム側を指す。チームタイムアウトを請求したチーム側の机上にグリーンカードを据え，タイムアウト中はそのまま立てておく。

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

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

競技規則第 16 条に示す罰則を適用する際，チームタイムアウトは競技時間内に含まれ（16：10），いかなるスポーツマンシップに反する行為も，競技時間中の違反と同等に判定する。この場合，対象となるプレーヤーやチーム役員がコートの中にいたか外にいたかは関係ない。したがって，競技規則 8：7 ～ 10 に示すスポーツマンシップに反する行為や競技規則 8：6b に該当する行為については，競技規則 16：1 ～ 3，16：6 ～ 9 に従い，罰則（警告，退場，失格）を判定する。

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

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

レフェリーの笛の合図で，タイムキーパーは時計を始動させる。

IHF 大会，大陸連盟大会，または国内大会において，各チームは最高 3 回のチームタイムアウトの請求ができる。ただし，延長戦は含まれない。請求できるのは前半，後半それぞれ最高 2 回までである。それぞれの前後半で 2 回のチームタイムアウトを請

求する場合， 1 回目と 2 回目の間には， 必ず相手チームがボールを所持する時間帯が必要となる。 3 枚のグリーンカードが必要となる。それぞれのカードには 1， 2， 3 と番号をつけ， 明確にしておく。前後半に最高 2 回までしか請求できないことから， 前半には， 1 と 2 の番号がついてあるカードを， 後半は 2， 3 の番号がついてあるカードを各チームに配布する。前半 1 回も使用していないチームからは， 1 のカードを回収する。また前半に 2 回使用したチームには， 3 のカードのみを配布する。

試合の後半残り 5 分間は， 1 回のチームタイムアウトしか請求できない。

4. パッシブプレー（7：11 ～ 12）

A 概 要

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

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

「消極的な戦法」は，次のような状況で比較的起こりやすい。

- 競技の終盤で，チームが僅少差でリードしているとき。
- チームに退場者がいるとき。
- 相手の防御が優っているとき。

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

B 予告合図の活用

特に，次のような状況で，レフェリーは予告合図を示さなければならない。

B1 ゆっくりと交代したとき，あるいはボールの運びのペースを落としたとき

典型的な例としては，

- プレーヤーがコート中央付近に立って，交代が完了するのを待っている。
- プレーヤーが（ボールをもてあそんで，あるいは正しい地点が分からないふりをして）フリースローや，（ゴールキーパーからボールを出すのを遅らせて，中央に向かって意味のないパスを出して，あるいはボールを持ってゆっくり中央へと歩いていく）スローオフ，ゴールキーパースロー，スローインの実施に時間をかけており，チームとしてすでにこのような巧みな遅延行為に対して何らかの注意を受けている。
- プレーヤーが立ち止まりながらドリブルをしている。
- 相手が積極的に防御していないにもかかわらず，ボールを自陣のコートへ戻す。

B2 すでに組立て局面に入った後で，プレーヤーが遅れて交代したとき

典型的な例としては，

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

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

B3　組立て局面の時間が長すぎるとき

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

組立て局面が長すぎる典型的な例として，

- チームの攻撃が，狙いを定めた攻撃活動に移行していない。

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

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

C　予告合図の方法

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

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

このジェスチャーは，以下の状況まで続ける

- 攻撃が終了するまで
- 予告合図が失効するまで（下記を参照）

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

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

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

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

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

D　予告合図のあと

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

予告合図を出されたチームには，狙いを定めた攻撃活動の機会が認められる。

組立て局面の後，狙いを定めた攻撃活動を認知できない場合（D1，および D2 の判断基準に基づき），また 6 回目のパスの後，シュートを打たなければ，最終的に一方のレフェリーがパッシブプレー（7：11 ～ 12）の違反を判定する。

以下の状況は，パスとは見なされない。

- 防御側プレーヤーの違反によって，攻撃側プレーヤーが十分にパスをコントロールできなかった（結果的に攻撃側のフリースローが判定された）。
- パスを試みたが，防御側プレーヤーがそのボールに触れ，ボールがサイドラインあるいはアウターゴールラインからコート外へ出た（結果的に攻撃側にスローインが判定された）。
- （6 回目のパスの後）シュートを試みたが，相手にブロックされた。

予告合図を出した後，　判定を下すまでの**判断基準**

D1　攻撃側チーム

- 攻撃のペースが明らかに上がらない
- 狙いを定めた攻撃活動であると認知されない
- 1 対 1 の動きで，　空間的によい位置を狙わない
- ボールをプレーする速度があがらない（例えば，　防御側プレーヤーがパスコースを封じている）

D2　防御側チーム

- 防御側チームが，　違反のない防御方法で，　攻撃のペースをあげることや，　狙いを定めた攻撃を阻止している。
- 防御側チームが，　競技規則 8：3 に準じた違反をし，　攻撃側チームのパスを繰り返し中断させようとしている場合は，　段階的罰則を適用する。

D3　パスの最大回数に関して

D3a　6 回目のパスを行う前まで

- パッシブプレーの予告合図の後，　レフェリーが攻撃側チームに対し，　フリースローやスローインを判定した場合は，　パスの回数をカウントしない。
- パスやシュートが防御側プレーヤーにブロックされ，　そしてボールが再び攻撃側チームに渡った場合は（ゴールキーパースローになった場合も含む），　パスの回数のカウントを継続する（付録 3 を参照）。

D3b　6 回目のパスの後

- 攻撃側チームにフリースロー，　スローイン（もしくはゴールキーパースロー）が，　6 回のパスの後に与えられた場合，　攻撃側チームには攻撃を完了させるためあと 1 回のパスが許される。
- 6 回のパスの後に打ったシュートが防御側チームにブロックされ，　そのボールが直接攻撃側プレーヤーに渡った場合，　もしくは直接サイドラインやゴールラインからコート外へ出た場合，　攻撃側チームには攻撃を完了させるため，　あと 1 回のパスが許される。

E　補　足

攻撃のペースが上がらない例

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

空間的に有利でない　1　対　1　の例

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

違反のない防御行為の例

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

5. スローオフ（10：3）

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

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

スローオフに関して競技規則 10：3 では，「スローオフを行うプレーヤーはコートの中央から 1.5 m 以内のセンターラインを踏んで行わなければならない」と要約されているが， レフェリーは神経質になって数 cm にこだわってはならない。いつ， どこでスローオフを行ったのかについて， 相手にとって不公平または不明確とならないようにすることが大切である。

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

6. 「明らかな得点チャンス」の定義（14：1）

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

(a) 防御側のゴールエリアライン付近で，ボールと身体をコントロールした攻撃側プレーヤーが，防御側のいかなるプレーヤーも正当な方法では相手の誰もシュートを阻止できない状態で，シュートのチャンスを得たとき。

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

(b) ボールと身体をコントロールしたプレーヤーが，ゴールキーパーに向かって独走して（あるいは，ドリブルをしながら独走して）逆襲に転じている状況で，いかなる相手コートプレーヤーも正面から逆襲を阻止できないとき。

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

(c) ゴールキーパーがゴールエリアを離れていて，そこでボールと身体をコントロールした相手が無人のゴールにボールを投げるという，誰にも阻止できない明らかなチャンスを得たとき。

7. タイムキーパーや TD による競技の中断（18：1）

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

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

A　不正交代や不正入場（4：2 ～ 3，5 ～ 6）

タイムキーパー（または TD）もレフェリーも，競技規則 4：2 ～ 3，4：5 ～ 6 の違反があったときには，競技規則 13：2 や 14：2 にあるような，「アドバンテージルール」を考慮しないで直ちに競技を中断する。このような中断の際，防御側チームの違反によって明らかな得点チャンスが妨害されたときには，競技規則 14：1a により，7 m スローを与える。他の状況であれば，フリースローによって再開する。

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

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

a　タイムキーパーによる中断

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

タイムキーパーが競技を中断したが，ボールがインプレー中であった場合には，中断した時にボールを所持していたチームのフリースローにより競技を再開する。防御側チームの違反のために競技が中断され，これにより明らかな得点チャンスが妨害された場合は，競技規則 14：1b に従い，7 m スローを与える。これは，チームタイムアウトの請求がありタイムキーパーが競技を中断したものの，間違ったタイミングであるという理由でレフェリーがチームタイムアウトを認めないと判断したときも同様である。もし，中断の時，明らかな得点チャンスであったならば，7 m スローを与えなければならない。

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

b　TD による中断

TD には（事実観察に基づいてレフェリーが判断した場合を除いて），起こる可能性のある規則違反や交代地域規定の違反についてレフェリーに知らせる権限がある。

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

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

レフェリーは，TD の指示に従い，個人に罰則を適用する。

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

8. 負傷したプレーヤー（4：11）

プレーヤーがコート上で負傷したと思われる場合，以下の基準を適用する。

(a) レフェリーが，明らかにコート上での治療行為が必要と判断する場合，すぐにジェスチャー 15 と 16 を行う。プレーヤーには競技規則 4：11 第 1 段落の治療行為後の規定を適用する。

その他すべての場面では，レフェリーはプレーヤーに治療行為を受けるためにコートの外に出るよう求める。そのプレーヤーが自分でコート外に出ることができないとき，レフェリーはジェスチャー 15 と 16 を行い，競技規則 4：11 第 2 段落を適用することができる。

これらの規定に違反するときは，スポーツマンシップに反する行為とする。

その後 3 回の攻撃に参加できないプレーヤーが，2 分間退場を判定されたとき，そのプレーヤーは攻撃回数に関係なく，退場時間の満了とともにコートに戻ることができる。

チーム役員が，プレーヤーに対して必要とされる処置を拒否した場合は，「チーム責任者」に対し，段階的罰則を適用する（4：2 第 3 段落）。

(b) タイムキーパー，スコアラー，あるいは TD は，攻撃回数を管理する責任がある。コートへの再入場ができるようになったら，すぐにチームに知らせる。

1 回の攻撃は，チームがボールを所持したとともに始まり，得点あるいはボールの所持を失った時点で終了となる。

ボールを所持しているチームのプレーヤーに治療行為が必要となった場合，再開の笛の合図後の攻撃が 1 回目の攻撃となる。

(c) 競技規則 4：11 第 2 段落は，以下の場合には適用しない。

- 相手チームのプレーヤーに対して，段階的罰則が適用された違反行為によって，コート上での治療行為が必要となった場合。
- ゴールキーパーの頭部にボールが当たり，コート上での治療行為が必要となった場合。

交代地域規定

（公財）日本ハンドボール協会

1. 交代地域はサイドラインの外側で，センターラインの延長線から左右方向に各ベンチの終端までであり，場所に余裕があるときはベンチの後方も含む（競技規則図 1）。
センターラインから 3.5 m の位置に，チームベンチの始端を設置する。この位置は「コーチングゾーン」の始端でもある（ただし，国内における「コーチングゾーン」とは，平成 28 年度競技運営部の通達に従い，センターラインから 3.5 m の位置を始点とし，ベンチ終端から 1 m 以内をその終端とする）。
チームベンチの前のサイドライン付近（センターラインから少なくとも 8 m）には，いかなる物も置いてはならない。

2. 記録用紙に記載されているプレーヤーとチーム役員だけが，交代地域に入ることができる（4：1 ～ 2）。
通訳が必要な場合は，チームベンチの後方に席を設ける。

3. 交代地域にいるチーム役員は，スポーツウェアか平服をきちんと着用していなければならない。相手チームのコートプレーヤーと，はっきり区別できる服でなければならない。

4. 競技の開始前から競技中を通じて，タイムキーパーとスコアラーは交代地域の状況を監視してレフェリーを補佐する。
競技の開始前に交代地域について規則違反があれば，それを正すまで競技を開始してはならない。競技中にこのような規則違反が生じた場合，その問題を解決するまで，次の中断の後に競技を再開してはならない。

5. 競技規則の骨子となるフェアプレーとスポーツマンシップの精神に則り，チーム役員は競技中も自チームを指揮し，管理する権限と責任を持つ。原則として，チーム役員はチームベンチに座っていなければならない。
しかし，特に次のような目的の場合に，チーム役員は「コーチングゾーン」の範囲内を行き来することが許される。「コーチングゾーン」とは，ベンチの前であり，会場の都合で可能な場合は，ベンチの真後ろを含む。
戦術的な指示を出すことや，治療を行うことを目的として「コーチングゾーン」を利用することができる。原則として，チーム役員のうち 1 名だけが立ち，行き来することが許される。しかし，チーム役員の立ち位置や振る舞いによって，コート上のプレーヤーのプレーを妨げてはならない。この規則に該当する違反があった場合，そのチーム役員に段階的に罰則が適用される。
チーム役員のうちの 1 名は，チームタイムアウトの請求を即座に行うために，「コーチングゾーン」を離れることができる。しかし，「コーチングゾーン」を離れ，オフィシャル席の近くに立ち，チームタイムアウトを請求するタイミングを待つことは許されない。
タイムキーパーやスコアラーと話し合う等の特別な場合は，「チーム責任者」だけが「コーチングゾーン」を離れることができる。

原則として， 交代地域にいるプレーヤーはベンチに座っていなければならない。
しかしながら， プレーヤーには次のことが許される。

- 十分な場所があって競技の妨げにならなければ，ベンチの後方でボールを使わずにウォーミングアップをするために行き来すること。

チーム役員もプレーヤーも次のことは許されない。

- レフェリーや TD， タイムキーパー， スコアラー， プレーヤー， チーム役員，観衆を挑発， 抗議， その他のスポーツマンシップに反する方法（言葉， 表情，身振り手振り）で妨害または侮辱すること。
- 競技に影響を与えるために， 交代地域を離れること

チーム役員やプレーヤーは， 原則として自チームの交代地域にとどまるものとする。しかし， チーム役員が交代地域を離れて別の場所へ移動したときは， チームを指揮・管理する権限を失い， その権限を再び得るためには交代地域に戻らなければならない。さらに原則として， プレーヤーやチーム役員は競技の開始から終了までレフェリーの管理下にあり， プレーヤーやチーム役員が交代地域を離れた場合にも， 通常どおり罰則に関する競技規則を適用する。したがって， スポーツマンシップに反する行為や著しくスポーツマンシップに反する行為， 極めてスポーツマンシップに反する行為に対しては， コート内や交代地域で行われた場合と同等に罰則を適用する。

6. 交代地域規定に違反したとき， 競技規則 4：2 第 3 段落， 16：1b， 16：3d ～ f，16：6b ～ d により， レフェリーは罰則を適用しなければならない（警告・退場・失格)。

【 新設 】

競技規則運用に関するガイドライン

（公財）日本ハンドボール協会

プレーヤーとチーム役員の役割変更（4：1 ～ 4：2）

チームがプレーヤー（4：1）やチーム役員（4：2）の最大数を超えない範囲で

- プレーヤーとして登録されていたものをチーム役員に
- また， チーム役員として登録されていたものをプレーヤーに

登録することは許される。

しかし， プレーヤー・チーム役員の最大数を増やすことはできない。

変更した場合， プレーヤー・チーム役員のそれぞれ元の役割は公式記録からは削除される。削除されたあと元に戻ることは許されない。さらに， この「役割を交代できる」という規定を悪用するために， 登録者を意図的に削除することは許されない。個人を，プレーヤーとチーム役員の両方に登録することも許されない。

上記について IHF 大会， 大陸連盟大会， または国内大会において， 主催者の権限で独自の規則を適用する権利がある。（公財）日本ハンドボール協会では上述の波線部については適用せず， 個人をプレーヤーとチーム役員の両方に登録することを認めている。

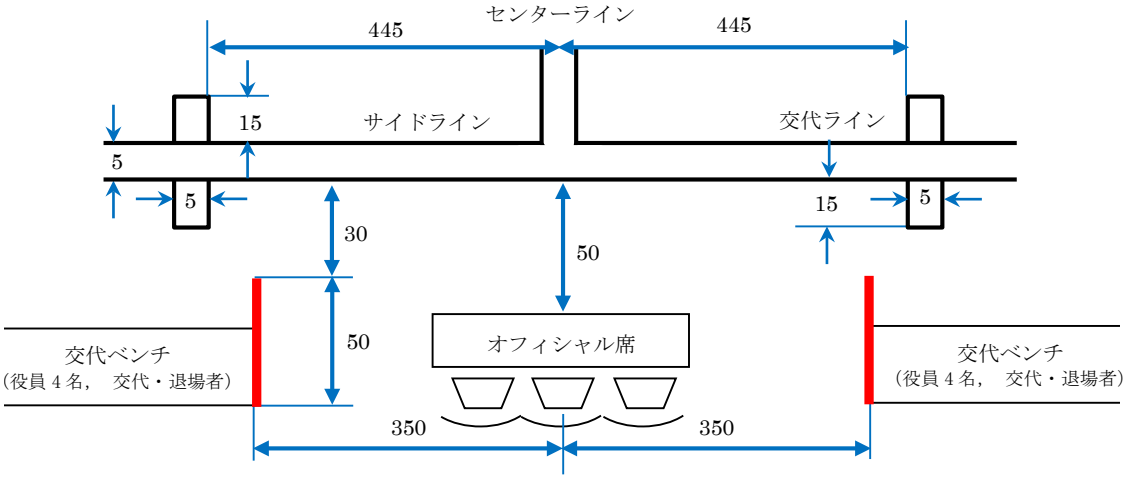
プレーヤーとチーム役員の役割変更をしても， 警告や退場の罰則は， 個人としても，チーム内のプレーヤー・チーム役員としても累積回数として引き継がれる。

コート作成（第 1 条， 交代地域規定 1）

コーチングゾーンを明確にするため， 以下の図のように線を引く。

コートの中心から 350 cm の距離に， センターラインと平行に引いた長さ 50 cm のラインを引く。コート外に 30 cm の距離を確保するのが望ましい（下図の赤い線を参照）。

また平成 28 年度競技運営部の通達に従い， 国内においてその終端を， ベンチの終端から 1 m 以内とする（4 ページの図 1 を参照）。



（単位はセンチメートル）

チームタイムアウト（2：10，　競技規則解釈 3）

最後の 5 分間の開始を，　公示時計が加算式 55 分 00 秒または減算式 5 分 00 秒を示したときと定義する。

プレーヤーの交代（4：4）

プレーヤーは，　いつでも自チームの交代ラインを越えてコートに出入りすることが許されている。試合時間の中断中に負傷したプレーヤーがコートから出る場合は，　この交代ラインの規定を免除する。

負傷したプレーヤーが治療行為を交代エリアやロッカールームで行うのが明らかであれば，　当該のプレーヤーを交代ラインからコート外に出すことを強制してはいけない。また，　試合の中断時間を最小限にするため，　レフェリーは負傷したプレーヤーがコート外に出るのを待たずに交代プレーヤーをコート内に入れることを許可すべきである。

追加のプレーヤー（4：6，　第 1 段落）

交代ではなく，　プレーヤーが余計にコート内に入ったとき，　そのプレーヤーは 2 分間退場となる。

もし違反したプレーヤーが特定できないときは，　以下のような手順で対処する。

- TD またはレフェリーが，　「チーム責任者」に違反したプレーヤーを指名させる。
- 指名されたプレーヤーは，　個人の罰則として 2 分間退場となる。
- 「チーム責任者」が違反したプレーヤーの指名を拒否したとき，　TD またはレフェリーは，　コート上にいたプレーヤーの中から 1 名を指名する。その指名されたプレーヤーが，　個人の罰則として 2 分間の退場となる。

【注】

- 違反したプレーヤーの指名は，　試合が中断した際にコート上にいたプレーヤーに限る。
- 「違反したプレーヤー」として指名されたプレーヤーが 3 回目の退場であれば，競技規則 16：6d の通り失格となる。

マスクやサポーターなど許される装具（4：9）

※　以下は IHF の条文である。(公財) 日本ハンドボールでは，以下の条文に関し，平成 29 年度からの実施に向けて，平成 28 年度内に関係機関と協議していく。

フェイスマスクやヘルメットは形や大きさによらず，許可されない。顔全体ではなく顔の一部分を覆うマスクも禁じられる。

膝のサポーターは金属の部品があるものは，許可されない。プラスチックは完全に被覆しているものを使用し，被覆されない等，安全でないものは許可されない。

足首のサポーターに限り，金属またはプラスチックなどの硬い部品は認められるが，これらすべての部分を被覆しておく必要がある。

肘のサポーターは，柔らかい材料でできている場合だけ許可される。

上記に関して各連盟とレフェリーには，例外を一切認めていない。「チーム責任者」がこの決定に異議を申し立て場合，TD またはレフェリーはこの「競技規則運用に関するガイドライン」と競技規則 4：9 に基づいて最終決定をする。最終決定する上で「相手に危険を与えない」，「不当な利益を得ない」ということが最も重要な判断材料である。

この決定は，IHF の医学委員会と共同で作られた。

レフェリーや TD への追加の助言や推奨すべき意見を，以降の付録 1 および 2 に記載している。

松やに（4：9）

“松やに”の使用は許可する。また，松やにをシューズに貯めて使用することも許可する。これは，相手に危険を及ぼさないからである。

一方，手や手首に溜めておくことは許されない。目に入ったり顔面に付いたりする可能性があるからである。これは 4：9 の通り運用する。

各国協会は，上記に追加して規制する権利を持っている。

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。ただし，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。

負傷したゴールキーパー（6：8）

ゴールキーパーがプレー中にボールをぶつけられると，プレーの続行は不可能である。一般的にゴールキーパーの救護は優先されるべきである。ゲームの再開方法は，以下の通り状況により異なる。

a) ボールがサイドラインやアウターゴールラインを通過した時，また，ゴールエリア内で止まっている，あるいは転がっているとき。
正しい運用 ： 競技を即座に中断し，ゴールキーパーの救護の後，スローインかゴールキーパースローでゲームを再開。

b) ボールがサイドラインやアウターゴールラインを通過する前や，ゴールエリア内で止まっている，あるいは転がっていることが確認される前に，レフェリーが競技を中断したとき。
正しい運用 ： 競技中断時の状況にふさわしいスローで競技を再開。

c) ボールがゴールエリア上空にあるとき。
正しい運用 ： レフェリーはどちらのチームがボールを保持するか 1 ～ 2 秒待った後に競技を中断し，ボールを所持していたチームによるフリースローで再開。

d) 空中にボールがある段階で，レフェリーが笛を吹いた場合。
正しい運用 ： 最後にボールを保持していたチームのフリースローで再開。

e) ボールが当たってプレーができないゴールキーパーから跳ね返ったボールを，攻撃側プレーヤーが保持した場合。
正しい運用 ： 即座に競技を中断し，ボールを保持した攻撃側のフリースローで再開。

【注】 このような状況では 7 m スローを与えてはならない。レフェリーは，ゴールキーパーを保護する目的で意図してゲームを中断しており，これは競技規則 14：1b にある，明らかな得点チャンスでの「不当な笛」による中断には該当しない。

ドリブルからのステップの開始（7：3）

競技規則 7：3 の c，d にあるように，ジャンプして空中で「ボールを受けた」後の最初の着地は一歩とは数えない（0 歩）が，「ボールを受ける」とは，パスを受けることを意味する。

ジャンプして空中にいてもドリブル後のボールをキャッチするという行為は，上記の「ボールを受ける」に該当しない。したがって，ドリブルの後，片足を地面につければ例外なく（0 歩とはせず）第 1 歩と数える。

パッシブの予告合図後のパスの回数の数え方について（7：11）

付録 3（106 ページ） を参考にすること。

不正入場したプレーヤーやチーム役員（8：5， 8：6， 8：9， 8：10b）

不正入場したプレーヤー・役員への罰則とプレーの再開方法を， 以下の状況により分類する。

- プレーヤーかチーム役員か。
- 明らかな得点チャンスでの違反行為かそうでないか。

a) 明らかな得点チャンスに交代ではなく， 追加してプレーヤーがコートに入った場合。
正しい運用 ： 7 m スローと報告書を伴う失格を判定する。

b) 不正交代によりタイムキーパーや TD が， 明らかな得点チャンスに笛を吹いて中断した場合。
正しい運用 ： 7 m スローと 2 分間の退場を判定する。

c) 明らかな得点チャンスにチーム役員がコートに入った場合。
正しい運用 ： 7 m スローと報告書を伴う失格を判定する。

d) 明らかな得点チャンスでない場合に役員がコートに入った場合。
正しい運用 ： フリースローを判定し， 段階的罰則を適用する。

報告書を伴う失格の後のさらなる処罰（8：6， 8：10a， 8：10b）

報告書を伴う失格は最も厳しい罰則で， 競技規則 8：6 （意図的で， 危険かつ悪質な違反行為）および 8：10 （極めてスポーツマンシップに反する行為）に定められている（8：3 別段も参照）。

報告書を伴う失格は， 競技規則 8：5 および 8：9 （報告書を伴わない失格）と試合中での罰則の重さは異ならないが， IHF は以下の附則を両方の規則に加えた。

「レフェリーは試合の後， 報告書を提出しなければならない。裁定委員会が更なる処罰についての決定をする立場にある。」

この附則は， 裁定委員会が更なる処罰を決めなければならないことを明確にしている。

以上の文言は， もし更なる処罰がとられた場合は裁定委員会の決定と解釈できるようになった。これは， レフェリーの事実判定後の変更を意味する。IHF は報告書を伴わない失格者には追加の処分は必要ないことを明示している。

失格の判定における報告書の有無について（8：5，　8：6）

以下に競技規則 8：5 （報告書を伴わない），および 8：6 （報告書を伴う）の区別について述べる。

a） 何が，　『あまりにも無謀な行為』か？

- 暴力あるいは暴力に類似した行動
- 適当なふるまいとは思えない感覚を持つほどの冷酷または無責任な行動
- 自制できず他者を殴る行為
- 悪意のある行動

b） 何が，　『あまりにも危険』か？

- 無防備な相手に対する行為
- 相手プレーヤーを負傷の危険にさらすとても危険で深刻な行動

c） 何が，　『意図的な行動』か？

- 計画的で故意に悪意を持った行動
- 相手の行動を阻止するために相手の身体に対する攻撃的意思を持った行動

d） 何が，　『悪意のある行動』か？

- 相手が準備できていない状況での予期せぬ行動

e） 何が，　『競技の状況とかけ離れた』か？

- ボールを所有しているプレーヤーから離れた場所で行われる行動
- ゲーム戦術に全く関係のない行動

コートプレーヤーのゴールエリア侵入（8：7f）

チームがゴールキーパーなしでプレーしていてボールの保持を失った場合，　自チームが有利になるためにコートプレーヤーが自陣のゴールエリアに立ち入った場合も（8：7f を適応して）段階的罰則を与える。

つばを吐く（8：9，　8：10a）

誰かにつばを吐くことは，　攻撃に類似した行動と考え，　競技規則 8：10a （報告書を伴う失格）を適用する。『つばが相手に命中する』（8：10）ことと，　『つばが相手に当たらない（吐こうと試みる）』（8：9）との違いは，　以前からの解釈の通りで変わらない。

競技終了 30 秒間（8：10c， 8：10d）

競技終了 30 秒間とは， 正規の競技時間における後半の終わりだけでなく， 各延長の後半も含める。この競技終了 30 秒間の開始は， 公示時計が 29（59）分 30 秒（延長の場合は 4（69 または 79）分 30 秒， 減算式の場合の 0 分 30 秒を示したときと定める。

“3 m の距離を確保しない”とき（8：10c）

競技終了 30 秒間で各種スローの実施時に相手が 3 m の距離を保とうとせず， スローができなかった場合は， 失格（報告書を伴わない）および 7 m スローを判定する。

あるいは， 各種スローが行われ， 3 m より近い場所にいる相手プレーヤーにブロックされた場合は， ボールがスローをするプレーヤーの手から離れてしまったあと（スローは完了後）のことであり， 競技終了 30 秒間のことであっても通常の段階的罰則を適用する（15：2 第 1 段落）。

この解釈は競技終了 30 秒間であっても， いわゆるノータイムスロー（2：4 の第 1 段落）であっても， 行われたスローの結果を**妨害した**場合は同じように段階的罰則を適用することを意味する。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。

一方， 競技終了 30 秒間で各種スローに直接関連しない違反で各種スローができず試合が中断した場合（例 ： 不正交代， 交代地域でのスポーツマンシップに反する行為での違反など）では， 競技規則 8：10c を適応する。

競技終了 30 秒間における身体的な違反に対しての失格（8：10d）

競技終了 30 秒間での防御側プレーヤーによる競技規則 8：5 または 8：6 の違反による失格では， いずれも失格 ＋ 7 m スローを判定する。競技規則 8：6 の【注】の通りでは報告書を伴うが， 競技規則 8：5 の違反では報告書は伴わない失格 ＋ 7 m スローと競技規則を変更した。

競技終了 30 秒間でのアドバンテージについて（8：10d 最終段落）

違反の後， パスを受けたプレーヤーが得点できなかった， あるいは次のパスでプレーが継続したときは， レフェリーは競技を中断し， タイミングが遅くなったとしても 7 m スローを与える。

競技時間中であっても終了の笛と同時であっても， **違反**があればいわゆるノータイムの 7 m スロー（2：4 第 1 段落）を行って競技規則 8：10d は適用されることになる。この状況におけるレフェリーの判定は（17：11 における）事実判定である。

ゴールエリアを離れたゴールキーパーに対して与えられる失格（8：5）が競技終了 30 秒間に起こった場合は， 7 m スローを与える。これは競技規則 8：5 の最終段落に該当する場合もあれば， 競技規則 8：6 に該当する場合も有り得る。

スローインの実施（11：4）

スローインは，サイドラインを超えてコート内に向けてボールを投げ入れることで実施と見なす。

各種スローの実行（第 15 条）

スローを実行するときの違反の例は，競技規則 15：7 第 3 段落と競技規則 15：8 に包括して記載している。ドリブルや床にボールを置くこと（再びそれを拾わなくても）は，違反である。同様に，ゴールキーパースローを除いてボールが床に触れたままの状態でスローを行うことも違反である。

この場合，競技規則 15：7 および 15：8（やり直しを実施する場合と違反として判定する場合）に従って扱われる。

失格を宣告されたプレーヤー・チーム役員（16：8）

失格を判定されたプレーヤー・チーム役員は，速やかにコートと交代地域を去らなければならない。また，その後自分のチームとのいかなる接触もしてはならない。

競技の再開後に失格したプレーヤー・チーム役員が上記の規定を違反した場合，レフェリーはさらなる違反行為として報告書を提出しなければならない。

これらの失格を判定されたプレーヤー・チーム役員のさらなる違反に対して，競技上の罰則を付加することはできない。つまり，さらなる違反によりコート上でプレーヤーを減らすことは有り得ない。これは，失格となったプレーヤー・チーム役員が再びコートに入ってきた場合も同様である。

プレーヤーを危険にさらす観客（17：12）

競技規則 17：12（競技の一時的中断， 試合の中止）では， プレーヤーを危険にさらす観客がいる場合のことも想定している。プレーヤーを危険にさらす例として， レーザーポインターの使用や物を投げることが想定される。

このような場合， 以下のような処置がとられることになる。

- 必要なら， ゲームをすぐに中断し， 継続しない。
- 該当する観客に妨害を止めるよう命じる。
- 必要なら， 該当する観客を連れ出し， 該当者がすべて会場を出てからゲームを再開する。
- ホームチームに， 安全対策を追加するよう命じる。
- 報告書。

競技の中断時にこのような事象があった場合， 競技の再開は競技規則 13：3（中断に相応しいスローによって再開）を適用する。

明らかな得点チャンスの状況で競技が中断されれば， 競技規則 14：1c（7 m スロー）を適用する。

これら以外の状況では， 競技が中断されたときにボールがあった地点から， ボールを所有していたチームによるフリースローで競技が再開される。

付　録

付録 1)　フェイスマスクや他の身に着けることが禁止されている装具に関して，レフェリーと TD に対して推奨される行動を図式した（4：9)。

付録 2)　体に身に着けるものに関して，許可されるもの/許可できないものを表と写真入りで示した（4：9)。

付録 3)　トレーニング・サポート ： パッシブプレーの予告合図後の 6 回目のパスまでとその後について示した。

付録 1 および付録 2 に関して

※ 2016 年 7 月 1 日付，IHF より発行された競技規則書では，IHF では禁止しているフェイスマスクを着用したプレーヤーがいた場合の対処の仕方について記載している。これはフェイスマスクに限らず，他の身に着けることが禁止されている装具についても同様に対処することが明記されている。また付録 2 では，プレーヤーの装具について身に着けることが許されるものと，禁止されるものについて具体的に示されている。

※ （公財）日本ハンドボール協会では，国内での混乱を防ぐために平成 28 年度の競技規則の運用としては以下の通りとする。

(1)　付録 1 に関して

競技規則 4：9 に関連し，平成 28 年 4 月 1 日付，競技運営部より発行された「JHA オフィシャル・テクニカルデレゲートの任務」の 5 - 5 から 5 - 16 では，国内においてプレーヤーが身に着けることが許されるものと禁止されるものについて記載している。禁止されている装具を身に着けたプレーヤーがいた場合は，下記付録 1 の IHF 条文と同様に対処する。

(2)　付録 2 に関して

今回の IHF からの条文を受け，国内では平成 28 年度内に医事委員会等関係機関との協議を行い，プレーヤーが身に着ける装具について検討していく。平成 29 年度からの実施に向けて検討していく。

付録 1（IHF 条文）

フェイスマスクや他の身に着けることが禁止されている装具に関して（4：9）

IHF - PRC（規則審判委員会）は，フェイスマスクの使用と禁止についてガイドラインを明確に示しているにも関わらず，各連盟より例外を認めてほしいという旨の申し出を受けている。主な申し出は，フェイスマスクは他のプレーヤーを危険にさらさないという個人の判断理由が優先されている。IHF 医事委員会は，あらゆる種類・サイズのフェイスマスクの使用を禁止している。そのため，たとえフェイスマスクが他者を危険にさらさなくても，使用禁止以外の解釈を記載することはここではしない。

一方，時折，他者を危険にさらさないからということを理由に一部のチームやプレーヤーが，フェイスマスクを着用しているという報告がある。

IHF - PRC は，レフェリー・タイムキーパー・ TD に対し，競技規則 4：9 および 17：3 第 2 段落に記載されている条文を成立させるために下記の通り助言する。

フェイスマスクを身に着けたプレーヤーが競技に参加しようとしているとき

レフェリーはプレーヤーがフェイスマスクを着けて競技に参加しようとしている場合，下記の要領で対処する。

違反が 1 回目の時，レフェリーは当該のプレーヤーとそのチーム責任者に対し，注意としてフェイスマスク使用の禁止を伝える。当該のプレーヤーは違反が正されるまで，競技に参加できない。当該のプレーヤーに対する注意が 1 回目であるならば，罰則を適用しない。

もし，プレーヤーが 1 回目の注意に従わず，そのままフェイスマスクを着けてコートに入ったならば，レフェリーはスポーツマンシップに反する行為とし，競技規則 8：8a（挑発的な行為）を適用し，即座に 2 分間退場を判定する（下記 1.1 から 2.4 に示した場合を参照）。レフェリーは再度そのプレーヤーに対し，違反を正すように伝える。

2 分間退場の後，また違反が起こったら，著しくスポーツマンシップに反する行為とみなされ，競技規則 8：9 により違反したプレーヤーを失格（報告書を伴わない）とする。

以下に IHF - PRC の見解を記載する。

1.1　競技の開始前（ウォーミングアップ中）に競技規則 4：9 に該当する違反を認めたら，そのプレーヤーとチーム責任者に競技規則 17：3 第 2 段落に基づき注意をする。その選手はフェイスマスクを外さなければならない（競技規則 4：9，ガイドライン）。

その後，そのプレーヤーとチーム責任者に対し，以下のように通知する。「2 回目の違反が認められた場合は，競技規則 17：5 第 2 段落および 8：7 冒頭に則りスポーツマンシップに反する行為と見なす。その後さらに繰り返した場合は，競技規則 8：8a，8：9 と段階的に罰則を適用する。

1.2　競技の開始時，フェイスマスクを着用しているプレーヤーがコートに入ってきたら，競技を開始してはならない。違反をしたプレーヤーは競技規則 16：11a により警告が与えられ，そのプレーヤーはコートから去らなければならない。違反を正した後にのみ，競技への参加が許される。

1.3　競技時間中，フェイスマスクを着用したプレーヤーがコートに入ったら，他のプレーヤーを危険にさらす恐れがあるので，レフェリー，タイムキーパー，TD のいずれかが速やかに競技を中断させる。違反したプレーヤーは，競技規則 8：8a（挑発的な行為）により即座に 2 分間退場となる（16：3f）。

退場となったプレーヤーは，違反を正すためにコートから去らなければならない。そのプレーヤーは退場時間が満了するだけでなく，違反が正された場合にのみ競技への参加が許される。

競技の再開は競技規則 13：1a により，相手チームのフリースローを行う。明らかな得点のチャンスの際に競技が中断された場合は，7 m スローで再開する（14：1a）。

1.4　競技時間中，再び（2 回目）フェイスマスクを着用したプレーヤーがコートに入ったら，他のプレーヤーを危険にさらす恐れがあるので，レフェリー，タイムキーパー，TD のいずれかが速やかに競技を中断させる。違反行為を繰り返したプレーヤーは競技規則 8：9 により，著しくスポーツマンシップに反する行為をしたとみなされ，競技規則 16：6b により失格となる。

この規定は競技規則 16：7，16：8 第 1 段落から第 4 段落に記載されている。競技の再開は競技規則 13：1a により，相手チームのフリースローで行う。明らかな得点のチャンスに競技が中断された場合は，7 m スローで再開する（14：1a）。

2.1　競技の開始前（ウォーミングアップ中）にはレフェリーによって違反が確認されなかったが，競技開始直前になってフェイスマスクを着けたプレーヤーがコートに入った場合は，そのプレーヤーは競技規則 4：9 に則り違反を正すよう通知する。
違反したプレーヤーがコート上にいる間は，競技を開始してはならない。
その後，そのプレーヤーとチーム責任者に対し，以下のように通知する。「2 回目の違反が認められた場合は，競技規則 17：5 第 2 段落および 8：7 冒頭に則りスポーツマンシップに反する行為と見なす。その後さらに繰り返した場合は，競技規則 8：8a，8：9 と段階的に罰則を適用する」。
その後，スローオフは通常通り行われる（10：1 第 1 段落）。

2.2　それまでレフェリー・タイムキーパー・TD のいずれにも気づかれることがなかったプレーヤーが，競技時間中にフェイスマスクを着けてコートに入った場合，他のプレーヤーを危険にさらす恐れがあるので，レフェリー，タイムキーパー，TD のいずれかが速やかに競技を中断させる。
そのプレーヤーに対し，競技規則 4：9 に則り違反を正すよう伝える。
その後，そのプレーヤーとチーム責任者に対し，以下のように通知する。「2 回目の違反が認められた場合は，競技規則 17：5 第 2 段落および 8：7 冒頭に則りスポーツマンシップに反する行為と見なす。その後さらに繰り返した場合は，競技規則 8：8a，8：9 と段階的に罰則を適用する」。
競技の再開は競技規則 13：1a により，相手チームのフリースローで行う。明らかな得点のチャンスに競技が中断された場合は，7 m スローで再開する（14：1a）。

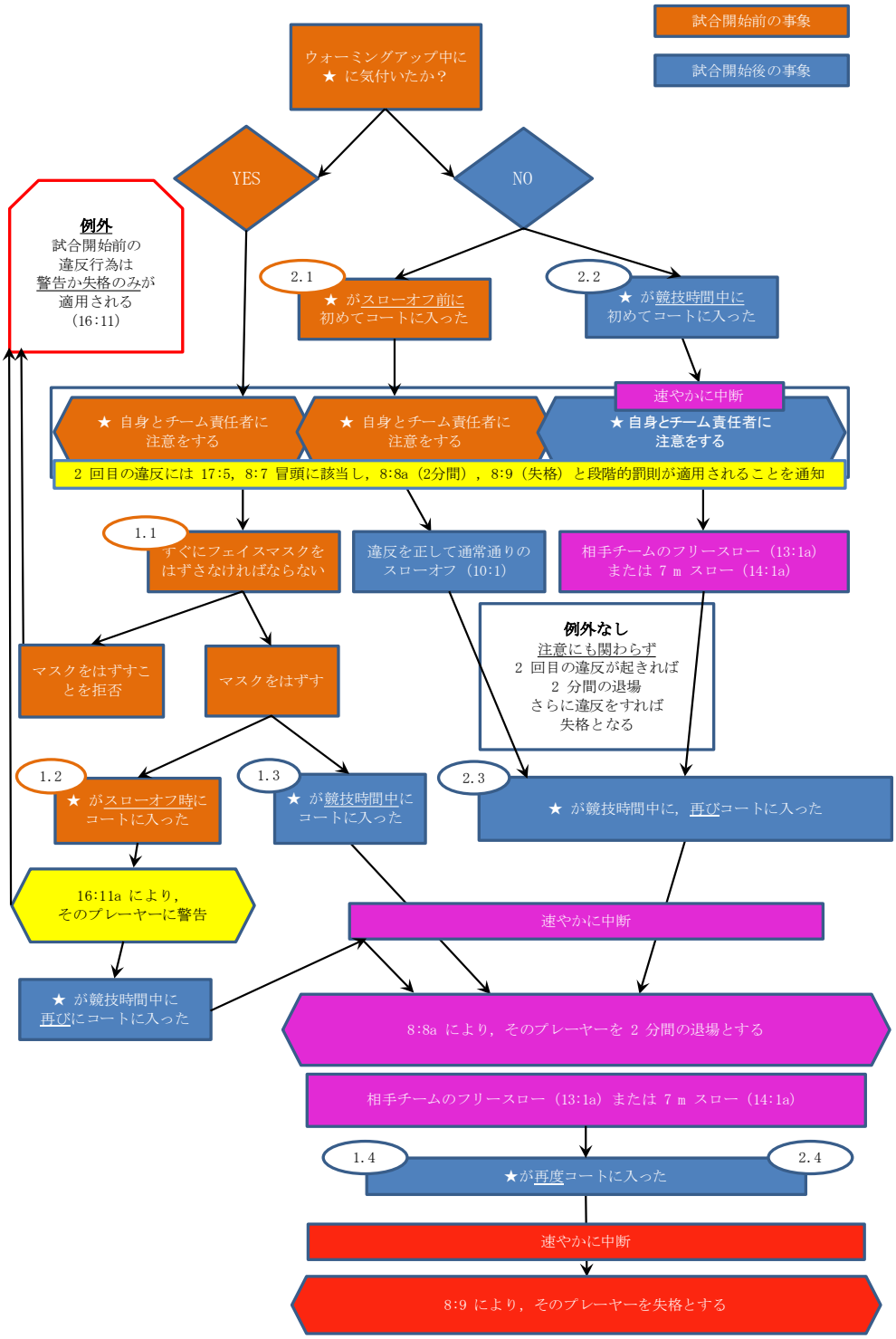
2.3　上記の 2.1，2.2 のプレーヤーが先述のような注意があったにも関わらず，競技時間中，再び（2 回目）フェイスマスクを着用したプレーヤーがコートに入ったら，他のプレーヤーを危険にさらす恐れがあるので，レフェリー，タイムキーパー，TD のいずれかが速やかに競技を中断させる。
違反したプレーヤーは競技規則 8:8a（挑発的な行為）により即座に 2 分間退場となり（16：3f），違反を正すためにコートから去らなければならない。
そのプレーヤーは退場時間が満了するだけでなく，違反が正された場合にのみ競技への参加が許される。
競技の再開は競技規則 13：1a により，相手チームのフリースローで行う。明らかな得点のチャンスに競技が中断された場合は，7 m スローで再開する（14:1a）。

2:4　その後再び，フェイスマスクを着用したプレーヤーがコートに入ったら，他のプレーヤーを危険にさらす恐れがあるので，レフェリー，タイムキーパー，TD のいずれかが速やかに競技を中断させる。

違反行為を繰り返したプレーヤーは競技規則 8：9 により， 著しくスポーツマンシップに反する行為をしたとみなされ競技規則 16：6b により失格とする。
この規定は競技規則 16：7， 16：8 第 1 段落から第 4 段落に記載されている。
競技の再開は競技規則 13：1a により， 相手チームのフリースローで行う。明らかな得点のチャンスの際に競技が中断された場合は， 7 m スローで再開する（14：1a）。

フェイスマスクを着用しているプレーヤーに対するレフェリーの対応

（下図内 ★ は，「フェイスマスクを着用しているプレーヤー」を示す）



※ 競技規則 4：9 に記載されているプレーヤーを危険にさらすものを身に着けた場合も，同様に対応する。

付録 2　フェイスマスクや着用することができない装具

許されるもの / 許されないもの（4：9）

ヘルメット	許されない	すべての種類のヘルメット。
フェイスマスク	許されない	顔の一部を覆うマスクも含む。
鼻の保護	許される	テープまたは，　柔らかい素材であること。
ヘッドバンド	許される	伸縮性のある素材であること。
ヘッドスカーフ	許される	伸縮性のある素材であること。
キャプテンマーク	許される	単色で幅は約 5 cm，　上腕部に着用すること。
肘のサポーター	許される	柔らかく薄い素材で短いものに限る。
手首のサポーター	許される	柔らかく薄い素材で短いものに限る。
フィンガーバンド	許されない	
グローブ	許されない	
膝のサポーター	許される	柔らかい素材で，　金属を使用していないものであること。
足首のサポーター	許される	硬い部分が覆われているものであること。
GK として出場する CP が着用する上着	許される	GK のユニホームと同じ色であること。

以下の規定は，　IHF または各大陸連盟主催大会時に運用される。
これらは，　全てのカテゴリーの大会で運用することを推奨する。

長袖のインナーシャツ	許される	薄い素材で，　上着の基調色と同じ色
GK として出場する CP が着用するシャツ	許される	GK のユニホームと同じものとして扱う。 前面と背面の番号が見えるように穴が開いており，　その穴が透明な素材で覆われているもの。
短いサイクリングパンツ	許される	薄い素材で，　ユニホームのパンツと同じ色であること。
長いサイクリングパンツ	許されない	
長ズボン	許されない	GK は例外
靴下		同じ長さ，　同じ色
チーム役員の服装		統一されたスポーツウェアか一般的な服装。 相手チームの CP のユニホームのシャツの色と異なる色であること。

装具例（許されるもの / 許されないもの）

装具	許されるもの	許されないもの
ヘルメット		
フェイスマスク 鼻の保護		
ヘッドバンド		
ヘッドスカーフ		
キャプテンマーク		
肘のサポーター		

フィンガー（指） バンド		
膝のサポーター		
足首のサポーター		
IHF および大陸連盟主催大会において適用されるもの		
長袖の インナーシャツ		
GK として出場する CP が着用するシャツ		
サイクリング パンツ		
靴下		

付録 3

“パッシブプレー”の規則変更に関するチームへのトレーニング・サポート

「1 回のパスとしてカウントするかどうか？」

6 回目のパスまで

例	攻撃側プレーヤー A1 の動き	防御側プレーヤー B の動き	攻撃側プレーヤー A2 の動き	競技の継続	判定
1	A2 へパス	ボールに触れていない	キャッチし ボールを コントロール	継続	パスとして カウントする
2	A2 へパス	ボールに触れた	キャッチし ボールを コントロール	継続	パスとして カウントする
3	A2 へパス	ボールに触れ/ボールをブロックし、ボールは攻撃 A1 に戻る	ボールに 触れていない	継続	パスとして カウントする
4	A2 へパス	カットし，ボールはサイドライン/アウターゴールラインからコート外へ出る	ボールに 触れていない	A チームの スローイン	パスとして カウントしない
5	A2 へパス	パスをしている A1 へファール	ボールを キャッチできない	A チームの フリースロー	パスとして カウントしない
6	A2 へパス	キャッチしようとしている A2 へのファール	ボールを キャッチできない	A チームの フリースロー	パスとして カウントしない
7	シュート	ゴールキーパーがセーブする/ボールがゴールポストに当たる	A チームに ボールが戻る	継続	予告合図を 取り消す
8	シュート	ゴールキーパーがセーブする/ボールがゴールポストに当たる	ボールが サイドラインから コート外へ出る	A チームの スローイン	予告合図を 取り消す
9	シュート	違反がない	何もしていない	得点 B チームの スローオフ	攻撃は終了
10	シュート	ゴールキーパーがセーブしボールを保持する	何もしていない	ゴールキーパースロー	A チームはボールの所持を失う 攻撃は終了
11	シュート	ゴールキーパーがセーブする/ボールがゴールポストに当たる	B チームのプレーヤーがボールを保持する	継続	A チームはボールの所持を失う 攻撃は終了
12	シュート	シュートをブロックし，ボールはサイドライン/アウターゴールラインからコート外へ出る	何もしていない	A チームの スローイン	パスとして カウントしない
13	シュート	シュートを ブロックする	ボールをキャッチ	継続	パスとして カウントする
14	シュート	シュートを ブロックする	A1 が再びボールをキャッチ	継続	パスとして カウントする
15	シュート	違反がない	ボールをキャッチ	継続	パスとして カウントする

付録 3
“パッシブプレー”の規則変更に関するチームへのトレーニング・サポート

6 回目のパスの後

例	6 回目のパスをキャッチした A1 の動き	防御側プレーヤー B の動き	攻撃側プレーヤー A2 の動き	競技の継続	判定
1	シュート	何もしていない	ボールをキャッチ	B チームのフリースロー	パッシブプレーの判定
2	シュート	ボールに触れた	ボールをキャッチ	継続	あと 1 回のパスが許される
3	シュート	シュートをブロックする	ボールをキャッチ	継続	あと 1 回のパスが許される
4	シュート	シュートをブロックする	A1 が再びボールをキャッチ	継続	あと 1 回のパスが許される
5	シュート	シュートをブロックし，ボールはサイドライン/アウターゴールラインからコート外へ出る	何もしていない	A チームのスローイン	あと 1 回のパスが許される
6	シュート	A1 へファール	何もしていない	A チームのフリースロー	あと 1 回のパスが許される
7	シュート	ゴールキーパーがセーブする/ボールがゴールポストに当たる	Aチームにボールが戻る	継続	予告合図を取り消す
8	シュート	ゴールキーパーがセーブする/ボールがゴールポストに当たる	ボールがサイドラインからコート外へ	A チームのスローイン	予告合図を取り消す
9	シュート	違反がない	何もしていない	得点 B チームのスローオフ	攻撃は終了
10	シュート	ゴールキーパーがセーブしボールを保持する	何もしていない	ゴールキーパースロー	ボールの所持を失い，攻撃は完了
11	シュート	ゴールキーパーがセーブする/ボールがゴールポストに当たる	B チームのプレーヤーがボールを保持する	継続	ボールの所持を失い，攻撃は完了

コートとゴールに関するガイドライン

（公財）日本ハンドボール協会

(a) コート（図 1）は大きさ 40 × 20 m の長方形である。2 本の対角線の長さを測ってコートを確認しなければならない。コーナーの外側から対角のコーナーの外側までの長さは 44.72 m でなければならない。コート半分の対角線の長さは，各コーナーの外側から対角のセンターラインの中線の外側までで，28.28 m でなければならない。

「ライン」と呼ばれる線を引いてコートを設営する。（ゴールポストの間の）ゴールラインの幅はゴールポストと同じで 8 cm，その他のラインの幅はすべて 5 cm である。コート内で隣接する領域を区画するラインの代わりに，隣接する領域の床の色を変えることもできる。

(b) ゴールの前にあるゴールエリアは，3 × 6 m の長方形と，その左右に接合する半径 6 m の 2 つの四分円から成る。まず，ゴールラインと平行に，ゴールラインの後端からゴールエリアラインの前端までの距離が 6 m となるように，長さ 3 m の直線を引く。この直線の両端と接続するように，各ゴールポストの後内角を中心とした半径 6 m の四分円弧を 2 つ引く。ゴールエリアを区画する 1 本の直線と 2 つの四分円弧を合わせて，ゴールエリアラインと呼ぶ。2 つの四分円弧とアウターゴールラインの交点 2 つの間の距離は，外側で 15 m となる（図 5）。

(c) 破線のフリースローライン（9 m ライン）は，ゴールエリアラインより 3 m 外側に，ゴールエリアラインと平行に，そしてこれと同心円状に引く。線の長さも間隔も 15 cm である。線をそれぞれ直角に，そして放射状に切り離さなければならない。曲線部分での長さは，外側の弦で測る（図 5）。

(d) 長さ 1 m の 7 m ラインは，ゴールラインの後端から 7 m ラインの前端までの距離が 7 m となるように，ゴールの正面にゴールラインと平行に引く（図 5）。

(e) ゴールの正面にあるゴールキーパーライン（4 m ライン）は長さ 15 cm である。ゴールラインの後端から 4 m ラインの前端までの距離が 4 m となるように，ゴールラインと平行に引く。すなわち，両ラインの幅も 4 m の距離の中に含まれることになる。

(f) プレーイングエリアの周囲には，サイドラインに沿って幅 1 m 以上の，アウターゴールラインの後方に幅 2 m 以上の安全地帯を設けなければならない。

(g) 各アウターゴールラインの中央にゴール（図 2）を設置する。床またはゴール後方の壁面に，ゴールをしっかりと固定しなければならない。ゴールは内のりで高さ 2 m，幅 3 m である。ゴールの枠は長方形でなければならず，内のりの対角線の長さが 360.5 cm となることを意味する（360 cm 以上 361 cm 以下で，1 つのゴールにおいて誤差は 0.5 cm 以内でなければならない）。

ゴールポストの後面はゴールライン（およびアウターゴールライン）の後端に一致し，したがってゴールポストの前面はアウターゴールラインより 3 cm 前に位置することになる。

ゴールポストおよび，これを連結するクロスバーは，同質の素材（木材，軽金属，合成物質など）で作られ，その断面は角を半径 4 ± 1 mm の円で丸めた 1 辺 8 cm の正方形である。また，コートから見えるゴールポストとクロスバーの 3 面を，対照的な 2 色で帯状に塗り，背景からも目立つようにしなければならない。同じコート上の 2 つのゴールは同色でなければならない。

ゴールポストとクロスバーが連結している角は，それぞれの方向に 28 cm の長さで同色に塗る。他のすべての部分は幅 20 cm の帯状に色を塗る。ゴールに入ったボールがすぐに跳ね返ってきたり，ゴールの外に抜け出たりしないように，ゴールネットと呼ばれる網をゴールに張らなければならない。必要なら，ゴールラインより後方のゴール内に，追加のネットを張ることもできる。ゴールラインから 60 cm 以上，約 70 cm 離れた位置に，この追加のネットを張らなければならない。

(h) ゴールネットの奥行きは，上部でゴールラインから後方に 0.9 m，下部で 1.1 m，誤差はいずれも 0.1 m でなければならない。網目は 10 × 10 cm 以下でなければならない。少なくとも 20 cm ごとに，ネットをゴールポストとクロスバーに固定しなければならない。ボールがゴールネットと追加のネットの間に入ってしまわないように，2 つのネットを互いに結んでもよい。

(i) アウターゴールライン中央付近で，ゴールの後方へ約 1.5 m 離れたところに，幅 9 〜 14 m，床から高さ 5 m の垂直な防球ネットを張らなければならない。

(j)　片方のサイドライン付近の，　交代地域の中央にオフィシャル席を設置する。机の長さは 4 m 以下で，　視界を確保するためにコートの床より 30 ～ 40 cm 高く設置しなければならない。

(k)　許容誤差の詳記がある場合を除いて，　上記すべての測定値は国際標準化機構規準（1989 年 ISO 2768 － 1）に適合していなければならない。

(l)　ハンドボールのゴールは，　（公財）日本ハンドボール協会競技用具検定規程に適合していなければならない。

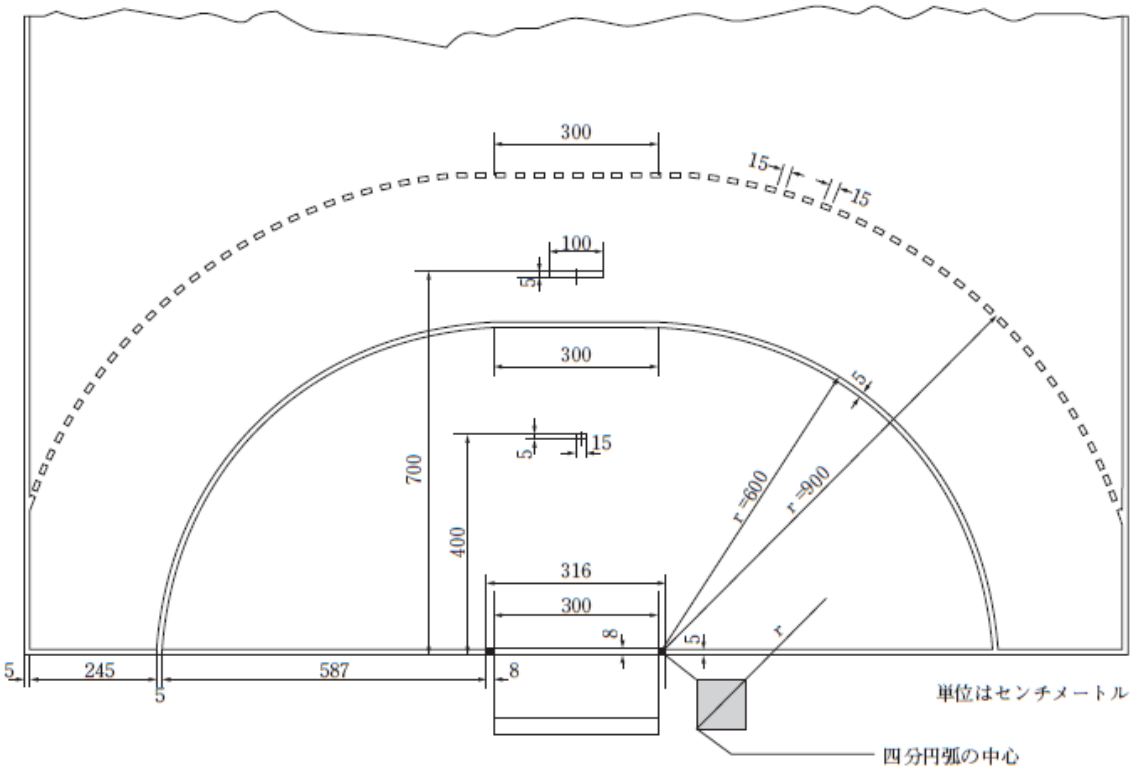


図 5　ゴールエリアとその周辺