


補助資料②

令和 6 (2024) 年度

審判員の目標 2

『モダンハンドボールの理解と展開』



1

モダンハンドボールとは

★スピーディーなゲーム展開となるよう競技規則を適切に運用し、試合を管理する

- ⇨ ゲームの流れを優先

★必要以上に時間を止めない

- ⇨ 時間のロスをなくす

2


スピーディーなゲーム展開・不必要なタイムアウトを取らないよう競技規則を適切に運用し、試合を管理する

- ・ゲームの流れを優先し、笛の数を減らす。ゲームを止めない。(得点後のイエローカードなど)
- ・怪我をしたプレーヤーへの対応
- ・ゴールキーパー不在の状況での攻撃 (特にターンオーバー時)
- ・モップのタイミングやボール交換 など

3

★スピーディーなゲーム展開…ゲームの流れを止めない①


DFのコンタクトは、シューターに影響はない。罰則を適用してはならない。軽微な違反に対してイエローカードを適用し、クイックスローオフの機会を奪ってはならない。



4

★スピーディーなゲーム展開…ゲームの流れを止めない②

ピボットは倒されてはいるものの、その違反に対する影響はとて小さい。アドバンテージを見て、ゴールイン。




ゲームの流れを優先。笛の数を減らす。ゲームを止めない。

5

★スピーディーなゲーム展開…ゲームの流れを止めない③

ゲームの流れを優先し、笛の数を減らすことに重きを置いている。ゲームを止めずに、プレーヤーとコンタクトを取っている。




※あくまでも警告に相当する場面
→退場に相当する場面は、モダンハンドボールの考え方であっても、退場の判定をする。

6

★スピーディーなゲーム展開…ゲームの流れを止めない④

空中のプレーヤーに対するこのようなプッシングには、必ず2分間退場の判定をしなければならない。ゴールインしたからOKではない。




退場に相当する場面は、モダンハンドボールの考え方であっても、**退場の判定をする。**

7

★スピーディーなゲーム展開…ゲームの流れを止めない⑤

身体接触に伴うイエローカードは、前半終了間際、後半には出してはならない。(例外として、抗議や足を使つての妨害がある。)



8 : 4 に該当しない

8

★スピーディーなゲーム展開…ゲームの流れを止めない⑥

ウォーキングハンドボール

☆よりスピーディーなハンドボールの追求
⇒パッシブプレーの競技規則適用は重要な鍵となっている。


☆得点後、GKスロー後に相手陣地に素早く移動が求められる。
⇒ゆっくり歩いて移動『ウォーキングハンドボール』は、**世界から遅れている。日本の変化・対応は必須!**
まずは、この傾向を理解し、その視点でプレーを観察していくことが重要である。

9

★スピーディーなゲーム展開…ゲームの流れを止めない⑥

ウォーキングハンドボール

意味のない局面を減らす → **ウォーキングハンドボール**
魅力のないゲーム局面を減らすのがねらいである。
予告合図の準備 → パッシブプレーの明確な基準を持つことが重要である(競技規則解釈4)



10

★不必要なタイムアウトを取らない①


…負傷したプレーヤーへの対応

負傷したプレーヤーがいる(必ず以下の手順で)

1st Ref. 『助けが必要ですか』

2nd Player 『はい』 ⇒ 『ゼスチャー15』タイムアウト
『いいえ』 ⇒ 様子を見る
(答えない) でも、立ち上がらない
『ゼスチャー15』タイムアウト

※『ゼスチャー15』タイムアウト ⇒ Ref. 『助けが必要ですか』



11



★不必要なタイムアウトを取らない①

…負傷したプレーヤーへの対応

『ゼスチャー15』タイムアウト

Ref. : **必ず、最大2名のコート**
への入場許可をする

負傷の原因として、相手に罰則が適用されていなければそのプレーヤーはベンチに下がる(3回の攻撃)





12

★**不必要なタイムアウトを取らない②**

…負傷したプレーヤーへの対応・ゲーム展開の優先

たとえプレーヤーが負傷していてもゲームを**止めない**。
しかし、更なるターンオーバーは**認めるべきではない**。
(チームのモラルにも期待する)




13

注意：負傷したプレーヤーへの対応
チームタイムアウトと同時に

映像例
フリースローの判定、プレーヤーの負傷 レフェリーが個人へ
確認する前にTTO → **そのプレーヤーはTTO後も出場可能**

その他に考えられること
フリースローの判定、レフェリーが負傷者への対応中に、TTO
→ **TTO中の治療行為は認めるが、そのプレーヤーはTTO後出場
はできない(3攻撃アウト) 不正なTTOの利用を避けるため**




14

★**不必要なタイムアウトを取らない③**

…汗で床が濡れた場合

ゴールエリア内の床をモップで拭くときは、攻守が入れ替わり、反対のサイドに選手が移動してから行う。




15

★**不必要なタイムアウトを取らない④**

…汗で床が濡れた場合

ゴールエリア内が濡れて、危険と認めた場合のみ床を拭く。
※原則として、攻守が入れ替わり、反対のサイドに選手が
移動してから行う。




16

★**不必要なタイムアウトを取らない⑤**

…汗で床が濡れた場合 (危険)


ゴールエリアラインとフリースローラインの間等、特に
危険と認める場合は、即座にプレーを中断して床を拭く。



17


★**不必要なタイムアウトを取らない⑥** …ボール交換

3：4 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。




18

★**不必要なタイムアウトを取らない⑦**
 …ボール交換（タイムアウトを取る場合）
 ただし、プレーヤーからの要求で**安易にボールの交換をしない**。必ずレフェリーが確認をすること



19



ゴールエリアライン際の判定は、**ゴールレフェリー**が判定できるようにする。
 ただし、ゴールエリアライン際のピボットの攻防は、その攻撃形態に合わせ**ゴールレフェリー**と**コートレフェリー**が連携し、管理をする。

20



ゴールエリアライン際の判定は、**ゴールレフェリー**が判定できるようにする。
 ゴールエリア付近の
 フリースロー 7mスロー
 オフェンシブファール など

21

ゴールエリアライン際の判定
ゴールレフェリーが判定できるようにする



レフェリーの判定は正しい



レッドカードの判定が正しい



レフェリーの判定は正しい



レフェリーの判定は正しい




7mスローではなく、
 オフェンシブ ファウルが正しい

22

審判員の判定(判断)基準の統一のために

モダンハンドボールを展開するためには、審判員の判定基準が統一されるべきである。



魅力的なハンドボール
 モダンハンドボールの展開
 モダンハンドボールの理解

23