

【補助資料】

2024年7月発行 新競技規則における 修正および改訂について

(公財)日本ハンドボール協会 競技・審判本部

1

はじめに

本プレゼン内、
文字の色分けについて

- 現行の競技規則
- **新競技規則2024**
- **説明、コメント、根拠等**

※ 修正前の条文は掲載しませんが、どのように修正されているのかを照らし合わせながら取り組んでいくことは、大切なことです

2

競技規則 2:2【注】 7mスロー

(～省略～)

レフェリーが使用するゴールを決定し、コイントスにより、勝者が先投か後投かを選択する。各5回のスローを終えてもなお同点のためスローを続ける必要がある場合、スローの先投と後投のチームを入れ替える。

(～省略～)

※ 国内においては、すでに、「7m スローコンテストの実施要領」にて同様の記載をしています

変更前の競技規則では、投球の順番を変更できるのは最初の5投の後のみとなっていました。今回の修正により、「5投ごとに順番が変更される」ため、チームにとってより論理的で平等な状況が生じることになります。

3

競技規則 2:2【注】 7mスロー

事例1

【問題】
映像の7mスローコンテストは正しいでしょうか。

【解答】

- # 青チーム → 20番が6回ともスローを行っている
- # 白チーム → 3人のプレーヤーのみがスローを行っている
- # 6投目も、白チームが先投のまま

⇒ この7mスローの実施方法は誤り

4

競技規則適用に関するガイドライン コートへの入場 (4:4~4:6)

- ◆ **不正交代**
コートから出るプレーヤーとコートに入るプレーヤーの両プレーヤーの少なくともどちらか一方の足が、同時にコート上にある場合に生じる。
- ◆ **不正入場**
(味方のプレーヤーが誰もコートから出ていないにもかかわらず) 交代地域から余計に入ったプレーヤーの両足が、コート上にある場合に生じる。
- ◆ **交代ラインの不正利用**
コートから出る、あるいはコートに入るプレーヤーの両足が、交代ラインやセンターラインの外側にある場合に生じる。

選手交代の違反に関する定義をガイドラインと解釈に追加することは、競技規則のより一貫した適用へとつながります。

5

選手交代



- ① 「疑わしきは罰せず」
- ② TOとして、不正交代・入場などにより罰則の適用をすることが目的ではなく、「不正とならないよう未然防止の行動」
- ③ チーム・プレーヤーにとっては、交代に関わるルールをきちんと理解し、リスペクト(尊重)する気持ちを大切にしたい

6

選手交代

IHF Education Centre内、「Examples of Correct and Faulty Substitutions」
<https://ihfeducation.ihf.info/#/materials-library/details/1062>

7

例1 両プレーヤーが同時に、片足でサイドラインに触れる

= 交代として許容
 「疑わしきは罰せず」

※TOは声をかけて、不正交代の未然防止を！

8

例2 入場するプレーヤーが、片足でサイドラインに触れる

※コートから出る選手の片足が、まだコート上に残っている

= 交代として許容
 「疑わしきは罰せず」

※TOは声をかけて、不正交代の未然防止を！

9

例3 両プレーヤーの片足が、コート上にある

= 不正交代！

10

例4 入場するプレーヤーの両足が、すでにコート上にある

※コートから出る選手の片足が、まだコート上に残っている

入場するプレーヤーの両足がコート内にある

= 不正交代！

空中にある

11

例5 GK不在での攻撃後、GKがコートに戻る際の状況

= 交代として許容
 「疑わしきは罰せず」

※TOは声をかけて、不正交代の未然防止を！

もし、紙一枚程度が入るすき間があるなら、問題ない

12

例6 GKはすでに、大きな2歩目を踏み出している



※ コートから出る選手の片足が、まだコート上に残っている

= 不正交代！

GKのこの行為は、明らかに自分に有利となる違反行為である

13

例7 GK不在での攻撃後、GKがコートに戻る際の状況



※ コートから出る選手が、まだコート上に残っているにもかかわらず、GKは片手でコートに触れている

= 不正交代！

14

選手交代

事例1 黒チームの交代に注目。コート内には、片足しか入っていない。不正入場とはならない。

事例2 青チームの交代に注目。コート内には、片足しか入っていない。不正入場ではない。

事例3 両プレイヤーのそれぞれの片足が、同時にコート内に入っているわけではない。「疑わしきは罰せず」不正交代と判断しない。

15

選手交代

事例4 余分にコートに入ろうとするプレイヤーの両足が、コート内に入っている。不正入場である。

事例5 不正入場である。しかし、チームのミスを防ぐことができた。赤チームの交代に注目。退場のプレイヤーを通常の交代と勘違いして、余分なプレイヤーが入場している。TOが優先すべきは、メモするよりも前に、チームの交代ミスを防ぐことである。

事例6 退場者がいるOF、GK不在の状況で攻撃をしている。TOは、この状況でのメモ書きは控えること。

16

競技規則運用に関するガイドライン 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。

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いる際は、インプレー中となる。

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とき、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、(中断の理由に相応しい) フリースローでゲームを再開。

(～省略～)

競技規則の正しい適用を高めるために、競技規則内の条文は、より明確に示されています。


17

競技規則運用に関するガイドライン 負傷したゴールキーパー (6:8)

事例1 GKはシュートを止めた後、シューターと接触したために、プレーの継続が困難である。競技を中断して、緑色のチームのフリースローで、再開すべき。

事例2 GKの頭部にボールが当たった際、アドバンテージの適用は不要。シュートを打ったプレイヤーを、即座の2分間退場とし、青チームのフリースローで、再開すべき。

18



バツシブプレー バツシブプレー (7:12)


レフェリーはバツシブプレーの兆候を認識したとき、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場合、レフェリーはいつでもバツ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、つまり 5 回目のパスを味方のプレイヤーがキャッチした場合、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 の手順と例外を参照）。


（～省略～）


競技規則の正しい適用を高めるために、競技規則内の条文は、より明確に示されています。

19



バツシブプレー バツシブプレー (7:12)

事例 1

 OFプレイヤーがボールを明らかに保持しているときに、レフェリーは予告合図を示すこと。
5 回目のパスを「キャッチするまでは」、判定を待つこと。

事例 2

 ボールが空中にあるときに、予告合図を示さないこと。映像では、4 回目のパスをキャッチした時点で、レフェリーは相手チームにフリースローを判定しているように見える。

事例 3

 5 回目のパスが出た時点で、レフェリーはバツシブプレーを判定するための笛を吹いている。これは誤りである。
「5 回目のパスをキャッチした時点で判定する。」

20


競技規則適用に関するガイドライン **ゴールキーパーの失格 (8:5注)**


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ときに適用される。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) ボールが、前方にいるゴールキーパーとそれを追う攻撃側プレイヤーとの間にある場合。ボールを後方から追いかけている攻撃側プレイヤー（つまり、前方にいるゴールキーパーを認識できている攻撃側プレイヤー）は、衝突を回避することが可能である。


（～省略～）


正しく適用されるためには、競技規則条文を、より明確に記載する必要があります。

21



競技規則適用に関するガイドライン **ゴールキーパーの失格 (8:5注)**

視点：「ボールがGKと相手プレイヤーの間にあり、相手を認識できるかどうか」


事例 1

 ボールはGKとOFプレイヤーとの間にある。
8:5注は適用できない。OFチームへのフリースローで再開。ただし、GKには、別の罰則を適用する可能性はある。

事例 2

 ボールはGKとOFプレイヤーとの間にある。
8:5注は適用できない。先にボールを保持したのはGK。GKのチームへのフリースロー。


22


競技規則適用に関するガイドライン **ゴールキーパーの失格 (8:5注)**


視点：「ボールがGKと相手プレイヤーの間にあり、相手を認識できるかどうか」

事例 3

 ボールはGKとOFプレイヤーとの間にある。
先にボールを保持したのはGKであり、互いに危険を避ける行動を取っている。
8:5注は適用できない。
プレーの継続とする。

23


競技規則適用に関するガイドライン **ゴールキーパーの失格 (8:5注)**

視点：「8:5注の適用 GKから相手攻撃側プレイヤーに衝突」

事例 4

 ボールはGKと攻撃側プレイヤーとの間にある。
攻撃側プレイヤーは、相手GKを認識できる状況と言える。
※ゴールエリアを離れたGKは、相手攻撃側プレイヤーに対して危険回避義務がある（前提となる考え方）

「ボールは両者の間」
 しかし、GKは相手攻撃側プレイヤーに衝突している
 → 8:5注の適用


24

競技規則適用に関するガイドライン

ゴールキーパーの失格 (8:5注)

「8:5注の適用ではなく、8:5を適用」

事例5



ボールはGKとOFプレーヤーとの間にある。相手を認識できる状況と言える。認識できる状態で、OFプレーヤーはGKにぶつかっている。OFプレーヤーに8:5 (相手に対して危害を及ぼすような行為) を適用。GKのチームにフリースローを与える。

25

競技規則 8 条

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)

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。(～省略～)

(d) レフェリーに不要なタイムアウトを取らせるためや、相手に対して不当となる罰則をレフェリーに適用させるために、「プロボケーション」や「オーバーリアクション」を行うことによりレフェリーの判断を欺こうとする、あるいは違反の影響を誇張する (8:8g を参照)。

(e) 足や膝から下の部分で防衛範囲を広げることで、シュートやパスを積極的に阻止する。ただし、両脚を同時に閉じるなど単に反射的な行為によりボールが当たった場合、罰則は適用しない (7:8, 8:8e も参照)。

(～省略～)

つまり、「プロボケーション」と「オーバーリアクション」は**8:8g**、「シミュレーション」は**8:8e**です


26

競技規則 8 条

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)

オーバーリアクション

事例1



試合終盤、この重要な局面においてOFは、オーバーリアクションをしている。試合終盤における事象であるため、即座の2分間退場を判定する。

事例2



(DFへの即座の2分間退場もあり得るが) OFは、この接触に対して、大きめに振る舞っている。試合終盤における事象であるため、即座の2分間退場を判定する。

27

競技規則 8 条

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)

オーバーリアクション

事例3



DFによる接触は、相手の身体に対しての接触であり、OFのオーバーリアクション。OFへ段階的罰則を適用する。

事例4



OFによる(とても大きめに)オーバーリアクション。
① コート上での治療行為を促す
→ 自チーム3回の攻撃終了まではコートに戻れない
② オーバーリアクションに対する段階的罰則を適用

①+② = 抑止力にもつながる

28

競技規則 8 条

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)

プロボケーション

事例1



相手方向へと動きながらの接触。DFのプロボケーションは明らか。DFに対して、段階的罰則を適用する。

事例2



DFのプロボケーションは明らか。DFに対して、段階的罰則を適用する。
※ ハンドボールのイメージを醸すような行為の排除を!

事例3



DFのプロボケーションは明らか。DFに対して、段階的罰則を適用する。

29

競技規則 8 条

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)

プロボケーション

事例4



2つの事象とも、DFのプロボケーションにより、段階的罰則を適用する。求められる試合終盤の集中力。

事例5



後半に起きたDFによる、明らかなプロボケーション。
①② 7mスロー + 即座の2分間退場
③ フリースロー + 即座の2分間退場

事例6



後半に起きたDFによるプロボケーション。アドバンテージを認めつつ、即座の2分間退場を適用する。

30

競技規則 8 条 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)

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いまでも、即座に2分間退場を判定する。以下に例を示す。
(～省略～)

(e) パスやシュートを阻止する、あるいは蹴ることを目的に、片方または両方の足や膝から下の部分を明らかに広げたり、上げたりしてプレーに影響を与えていることが明らかである (競技規則 7:8, 8:7e も参照)。


(f) 3 m の距離を確保することなく積極的に妨害する、あるいは他の違反をすることで、相手の各種スローの実施を妨害する。


これまで、頻繁に起こる違反行為について、8:8では説明されていませんでした。今回、新たに4つの事例が追加されたことで、レフェリーは、これらの違反行為に対し、適切な罰則を与えることができるようになります。

31

競技規則 8 条 競技規則8:7e (足使うDF)と8:8 f (3mの確保)

< 8:7e (段階的罰則の適用) > および < 8:8e (即座の2分間退場) >

事例1  **ウィングプレーヤーへのパスを積極的に妨害している。OFチームのフリースロー。段階的罰則の適用が妥当。**

事例2  **DFは、パスを阻止することを目的に、明らかに足を上げている。OFチームのフリースローと、DFへ即座に2分間退場。**

32

競技規則 8 条 競技規則8:7e (足使うDF)と8:8 f (3mの確保)

< 8:8 f >

事例1  **試合開始直後における段階的罰則の適用 (8:7c)。
※ スローを行うプレーヤーから3m以上、離れていない**

事例2  **相手チームのフリースローの実施を、3mの距離を確保することなく、ブロックすることで妨害している。スローをブロックしたプレーヤーを即座に2分間退場。**

事例3  **スローオフの実施の直前、ボールとスローオフエリアの間を横切ることによって相手チームのスローオフを妨害している。即座の2分間退場とする。**

33

競技規則 8 条 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)

(g) レフェリーに競技を中断させるためや、相手に不当な罰則を適用させるために、当該部位への身体接触がほんのわずか、あるいは全くない状態で、「シミュレーション」を行うことにより、レフェリーの判断を欺こうとする (8:7d を参照)。

(h) コートプレーヤーが、ゴールキーパー不在の無人のゴールに向けて投げられたボールを、ゴールエリアに侵入し阻止あるいはキャッチする。
(～省略～)

これまで、頻繁に起こる違反行為について、8:8では説明されていませんでした。今回、新たに4つの事例が追加されたことで、レフェリーは、これらの違反行為に対し、適切な罰則を与えることができるようになります。

34

競技規則 8 条 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)

シミュレーション

事例1  **DFからの接触が胴体であったにもかかわらず、OFは、顔への攻撃であったかのように「顔」を覆っている。OFに対して、即座の2分間退場を判定する。**

事例2  **GKは、腕や肩付近へのシュートであったにもかかわらず「顔」に直撃しているかのように見せている。2つの場面とも、GKのシミュレーション。GKに対して、即座の2分間退場を判定する。**

35

競技規則 8 条 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)

シミュレーション


事例3  **GKは、肩口付近へのシュートを、「顔」に直撃しているかのように見せている。GKに対して、即座の2分間退場を判定する。**


事例4  **DFからの接触が胴体であったにもかかわらず、OFは、顔への攻撃であったかのように「顔」を覆っている。OFに対して、即座の2分間退場を判定する。競技の再開は、OFチームのフリースロー。**

36

競技規則 8 条 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)

特殊事例

事例1  2つの映像とも、1つの事象に対する、2つの退場。
DF: 即座の2分間退場 → 競技規則8:4を適用
※ 事例1 空中にいる相手に対して
※ 事例2 相手の喉、首に対して

事例2  OF: 即座の2分間退場 → 競技規則8:8gを適用
※ 事例1、2ともに、胴体への違反行為に対してOFは、「顔」への攻撃であるかのように見せている

37

競技規則 8 条 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)

<GK不在のゴール> ... 7mスロー VS 7mスロー+D2

事例1  GKがジャンプしたのは、ゴールエリアの「外」。ゴールエリアの中に、ボールを持ったまま着地。7mスローのみを判定。
※ 8:8hはCPIに適用される競技規則

事例2  プレーヤーがジャンプしたのは、ゴールエリアの「中」。7mスローを判定。
DFプレーヤーを、即座の2分間退場とする。

38

競技規則 8 条 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)

<GK不在のゴール> ... 7mスロー VS 7mスロー+D2

事例3  プレーヤーがジャンプしたのは、ゴールエリアの「中」。7mスローを判定。
DFプレーヤーを、即座の2分間退場とする。

事例4  7mスローを判定。GKへの罰則は不要。

事例5  DFはゴールエリアの中に入り、シュートを防いでいる。7mスローを判定。
DFプレーヤーを、即座の2分間退場とする。

39

競技規則 8 条 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)

【注】
(～省略～)
・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など)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 8:8g を適用する。

8:8g...当該部位への直撃ではない状況において、「シミュレーション」を行うことで、レフェリーの判断を欺こうとする行為は、即座の2分間退場

40


競技規則 8 条 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 (8:9)


(～省略～)
(e) 競技規則 2:4 による終了合図後の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回避する義務がある。
(～省略～)


競技規則8:9eの条文をより明確に記載することは、競技規則をより正しく適用するためには必要です。

41

競技規則 8 条 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 (8:9)

事例1  終了合図後のフリースローで、スローは、DFの頭部を直撃。スローを行ったプレーヤーを失格とする。

事例2  終了合図後のフリースローで、スローは、DFの頭部を直撃。スローを行ったプレーヤーを失格とする。

事例3  終了合図後のフリースローで、上にジャンプをしているDFの頭部にボールが直撃。スローを行ったプレーヤーを失格とする。
※ スローを行うプレーヤーは、相手がジャンプをする可能性、そこで生じるリスクを理解する。

42

競技規則 8 条 競技終了30秒間における失格と7m スローとすべきスポーツマンシップに反する行為または不正な行為 (8:11a, b ※旧 8:10c, d)

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

(a) (～省略～)
(b) (～省略～)

(1) プレーヤーが、競技規則 8:5, 8:6, 8:9, 8:10a, 8:10b (ii) に該当する違反行為をした。

(～省略～)

【注】 競技規則 8:6 および 8:10 に該当する違反行為をした場合、報告書を提出しなければならない。

本変更により競技規則 8:10 は、8:10 と 8:11 に分けられました。これにより技術的にも理論的にも、競技終了前30秒間の違反(失格と7mスロー)を、報告書を伴う失格から分けることになります。

43

競技規則 13 条 競技規則 13:3

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状況が競技の中断中に起こった場合、その中断の理由に相応しいスローで競技を再開する(競技終了前30秒間における 8:11a, チームタイムアウト電子申請システム規定も参照)。

※ 国内においては、この後に、以下の文言も追加しています

なお国内大会において、チームタイムアウト電子申請システム規定採用の有無は、主催者の権限とする

競技規則の正しい適用を高めるために、競技規則内の条文は、より明確に示されています。

44

競技規則 15 条 競技規則 15:1

(～省略～)

ゴールキーパーズスロー(12:2)とスローオフエリアを用いて実施するスローオフ(10:3b)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同じ足の一部を終始、床につけていなければならない(ただし、10:3bを参照)。


(～省略～)

競技規則の正しい適用を高めるために、競技規則内の条文は、より明確に示されています。


45

競技規則 15 条 競技規則 15:1

事例1

 スローを行うプレーヤーは、右利き(基準足は、左足)。ボールが手から離れた際、左足は床から離れている。レフェリーは、試合終了を告げる。

事例2

 スローを行うプレーヤーは、左利き(基準足は、右足)。ボールが手から離れた際、右足は床から離れている。レフェリーは、試合終了を告げる。

※ スローの側度は、スローアの投球脚側から行うこと。

46

競技規則 15 条 競技規則 15:9

(～省略～)

スローの前に再開の笛の合図の有無にかかわらず、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 または 8:8f を適用する。

(～省略～)

8:8f は、今回新たに追加された条文となります。併せて確認をお願いします

47

交代地域規定

5. (～省略～)


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」は、センターラインから3.5mの位置を始端、それぞれのアウトターゴールラインから8mの位置を終端とし、場所に余裕があるときはベンチの真後ろも含まれる。

「コーチングゾーン」の終端は、サイドラインの外側にサイドラインに対して垂直につなげるように、長さ50cm、幅5cmのラインを引くこととする。

競技規則の正しい適用を高めるために、競技規則内の条文は、より明確に示されています。

48

附録 5 **付録 1** ※ 削除 


4:9
(～省略～)

以上の要件を満たしていないプレーヤーは、その問題点を正すまで出場は認められない。

(～省略～)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、競技規則 4:9 により、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は認められない。

許されていない装具に関する見解とレフェリーおよび TO の対応の図式化は、別途付録として示す必要はないと判断し、付録 1 は完全に削除されました。競技規則 4:9 は、付録 1 に矛盾するものではありません。

49


附録 5 **チームタイムアウト電子申請システム規定** 

3. 本規定 1, 2, 6, 8 に記載されている状況が、競技終了前 30 秒間に生じた場合、チーム責任者は、7 m スローまたはボールの所持 (フリースロー) のいずれかを選択する権利を有する。チーム責任者によってボールの所持が選択された場合、競技を中断したときにボールのあった位置から、フリースローによって競技は再開される。

(～省略～)

競技規則の正しい適用を高めるために、競技規則内の条文は、より明確に示されています。

50

附録 5 **チームタイムアウト電子申請システム規定** 


5. (～省略～)

5 (c) および 5 (e) により不正にチームタイムアウトを請求したチームは、チームタイムアウトの請求権を 1 つ失う (これにより当該チームのチームタイムアウトの請求合計数が、1 つ減ることになる)。

6. 相手チームがボールを所持しているときに、上記 5. に記載されている状況が生じた場合、競技規則 8:10b に基づき、ボールを所持しているチームに対して、7 m スローを与える。

競技規則の正しい適用を高めるために、競技規則内の条文は、より明確に示されています。

51

附録 5 **ビデオ判定システム規定** 


<ビデオ判定システム (以下、VR) が使用される可能性がある状況>

No.8 (状況) 競技規則第 8 条
レフェリーが 2 分間の退場を適用すべきか、あるいは 8:5, 8:6, 8:9, 8:11 に基づく失格を適用すべきかどうかについて、重大な疑念を持つ場合。

No.9 (状況) 競技終了前 30 秒間でゲーム状況が変わるような場面 (競技終了合図のあとに行われる最後の一球を含む)

VR による検証に基づいたレフェリーの判定に対して、これ以上の正当な抗議ができないことを保障するために、競技規則内の条文は、より明確に示されています。

52

附録 5 **ビデオ判定システム規定** 


<ビデオ判定システム (以下、VR) が使用される可能性がある状況>

備考:
(～省略～)

4. 該当する場合、VR を使用するかどうかの決定は、両レフェリーと TO の観戦によって行われる。両レフェリーまたは TO の観戦に基づく VR 検証による事実判定は、最終的なものである。積極的に「VR」の合図を MO に向けて示したプレーヤーまたはチーム役員に対して、競技規則 8:7～8:8 に従い、段階的罰則が与えられる。

VR による検証に基づいたレフェリーの判定に対して、これ以上の正当な抗議ができないことを保障するために、競技規則内の条文は、より明確に示されています。

53

附録 5 

質問等ありましたら、まずは、所属される都道府県の審判長またはブロック長へ、よろしくお願い申し上げます。

最後になりますが、本資料が、皆様方の競技規則の更なる適切な運用、安心・安全な競技運営のための一助となりますことを、願っております。

2025年度も、引き続き、(公財)日本ハンドボール協会ならびに競技・審判本部へのご理解とご協力を、よろしくお願い申し上げます。

競技・審判本部

54



55