



令和4年度（2022年度）
審判員の目標

研究課題について

～モダンハンドボールの考え方から～





安心・安全な ゲーム運営



◆ ハンドボールの概念（レフェリーハンドブック P3）

ハンドボールの競技規則の精神は…

相手の身体を傷つけることなく である。



8の4、8の5の適用

しかし、その前にできたことはなかっただろうか？

口頭注意、ボディランゲージなどで**予防**できることもある。

（モダンハンドボールの考え方）





言葉かけの工夫

◆ リーダーシップ、誠実さから発せられるべき言葉とは？

「はい、入場して」

「ペアにも伝えておくから」

「ポイント、ここだよ」

「ありがとう サンキュー」

「ユニホーム、つかまないよ」

「そのまま続けていいよ」

「先に位置を取ってしっかり止まっているからOKだよ」

「Play on」

など…

研究課題



◆ モダンハンドボールの考え方については、 各連盟、カテゴリーの**実態**に応じて適用



- 接触（違反）の**影響**の見極め…**ボディーコントロール**
- **得点の後、GKスロー、前半終了間際のイエローカード**
- チームで3枚のイエローカード など

研究課題



◆ **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**し、笛の数を減らす。ゲームを止めない。
- **怪我をしたプレイヤー**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

スピーディーなゲーム展開を求める課題 モダンハンドボールとの関連

- 罰則の適用について、オールド・スタイル（6枚のイエローカードを適用し、基準を示すという考え方）が、未だに残っていること。
前半終了間際から後半については、



身体接触に伴うイエローカードは適用しない。

- シニア、大学のレベルでは、罰則（警告：イエローカード）の適用で、得点を取られた後のクイックスローオフやゴールキーパーズローを中断させてはならない。



試合開始15分で基準を示す

- **予防的行動**・コミュニケーション
（口頭での注意、ボディランゲージ）
- 8の1（許される行為）、8の2（許されない行為）、8の3（罰則あり）の違いを**明確**に示す
- 8の4についての判定（**開始直後**であっても）

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。



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**とても小さい。
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。

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。

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。

スピーディーなゲーム展開を求める課題

- 「怪我をしたプレーヤーが倒れていた
(怪我ではないが倒れていることも含む)
場合、速攻やクイックスローオフを中断させてはならない」という考え方が、チームに浸透していない。
(例え審判が、得点チャンスが消滅するまでその攻撃を認めていたとしても、チーム側からタイムアウトを要求してくる。)
- **ゴールエリア内**の床が汗でぬれた場合、安易にモップを入れてしまう場面がある。ゴールエリア内は、反対側で攻防が行われている際にモップで拭くことを原則とする。また、ボールの交換についても安易に受けてはならない。



スピーディーなゲーム展開 負傷したプレイヤーへの対応



負傷したプレイヤーがいる

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』

スピーディーなゲーム展開 負傷したプレイヤーへの対応



『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
そのプレイヤーはベンチに下がる（3回の攻撃）



ゲーム展開の優先

たとえプレイ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)





負傷したプレイヤーへの対応 チームタイムアウトと同時



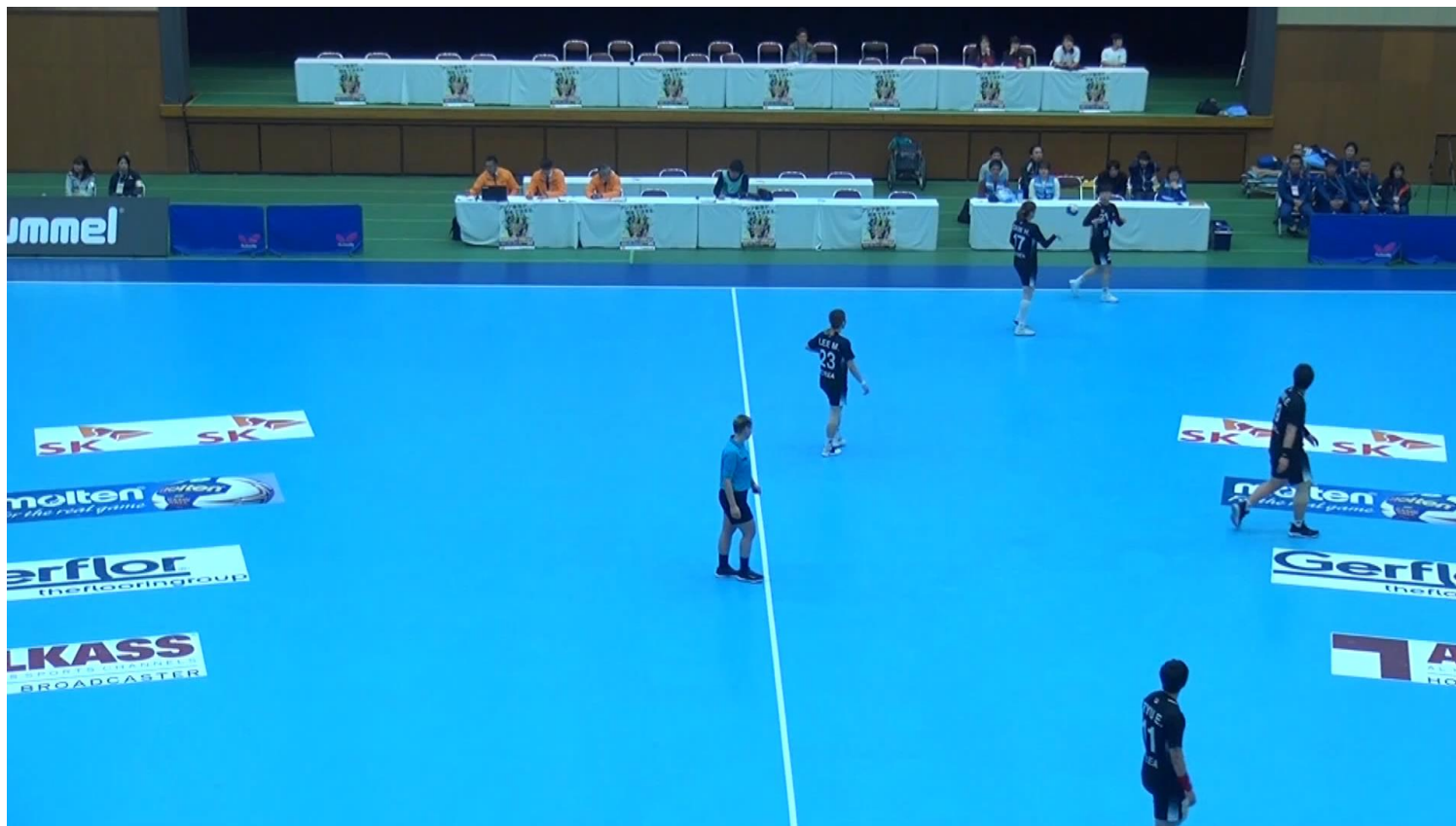
映像例

フリースローの判定、プレイヤーの負傷 レフェリーが個人へ
確認する前にTT0 → **そのプレイヤーはTT0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、TT0
→ **TT0中の治療行為は認めるが、そのプレイヤーはTT0後出場
はできない（3攻撃アウト）不正なTT0の利用を避けるため**

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。
(スピーディーなゲーム展開)



ゴールエリア内は、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。



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**、プレーを中断して床を拭く。



プレーヤーからの要求で**安易にボールの交換をしない。**

(スピーディーなゲーム展開)



研究課題



- ◆ コーチ、プレーヤーとの**良好な**
コミュニケーションの取り方

- ◆ ボディランゲージ（Body Language）の仕方

判断基準をもとに判定の根拠を、適切に口頭で説明できるようにする。



- **コミュニケーションを積極的に行うレフェリーが増えた。**
- ▲ **判定の根拠が不明確。**

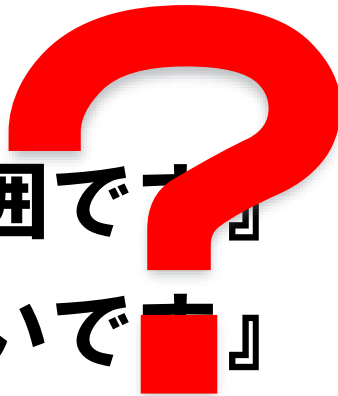
研究課題

- ◆ **判断基準をもとに判定の根拠を適切に口頭で説明できる**ようにする。

▲判定の根拠が不明確。



『あそこまでは許容範囲です』
『あれだけやると激しいで』



① ボディークントロール

⇒ シュートを打ち切ったかどうか **影響**は？

もしも、ボディークントロールを
失わずにプレーできているならば・・・

◆ ゲームの流れを重視

◆ 安易に競技を**中断**しない

7m スローの判定や
罰則の適用 などにより

モダンハンドボール（ハンドボールの**面白さ**）を表現する

② プレーヤーへの**影響**

どの罰則を適用するかについての判断基準（8：3）

- a) 違反行為をしたプレーヤーの **位置**
 - ・ 相手に対して、正面？側面？後方？
- 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？脚？頭部？喉？首？
- c) 違反行為の **激しさの程度**
 - ・ 接触の強度は？相手の動きの速さは？
- d) 違反行為の **影響**



③ ボールに対するプレー



防御プレイヤーの位置と防御行為

- ◆ ボールを対象としていない
 - ◆ 不利な位置から接触をした
- ⇒ **ラフプレー** として判定

(競技規則 8 : 2、 8 : 3)

横から

後ろから



- ◆ ボールを対象としていない
- ◆ 不利な位置から接触をした

⇒ **ラフプレー** として判定



- ◆ ボールを対象としていない
 - ◆ 不利な位置から接触をした
- ⇒ **ラブプレー** として判定



2人がかりで…横から



両手が顔に…

研究課題



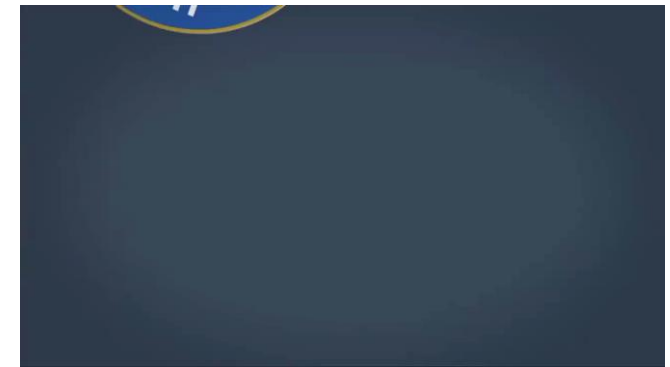
- ◆ コーチ、プレーヤーとの良好なコミュニケーションの取り方
- ◆ **ボディーランゲージ（Body Language）の仕方**



プレーヤー、コーチ、観衆になぜそう判定したのかが伝わるように『大きく・はっきりと』判断基準をもとに判定の根拠を、適切に説明できるようにする。

ボディーランゲージ (Body Language)

※視点…判定ではなくボディーランゲージ



研究課題



◆ ゴールエリアライン際の判定は、**全て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て**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。

研究課題



◆ ゴールエリアライン際の判定は、**全て**
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
オフエンシブファール など

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



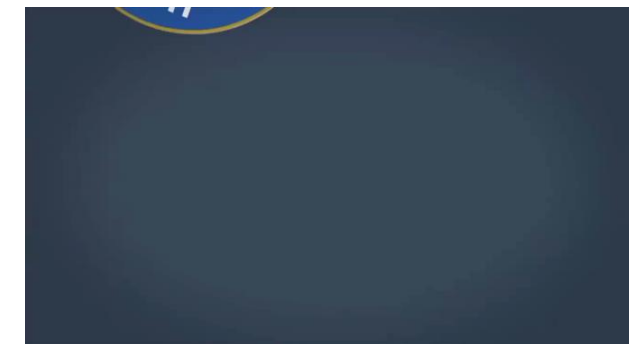
レッドカードの判定が正しい



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、
オフエンシブファールが正しい

研究課題



◆ 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て**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。



フリースロー、オフエンシブファール
ブロックプレー、ユニホームの掴み合い など

共同作業

ゴールエリアライン際 ピボットの攻防 ゴールレフェリーとコートレフェリーが連携



前半25分YC✕ 連携 Good sample



OF DF 共にユニフォームを
掴んでいる




オフENSイブフアール
OFがDFのユニフォームを掴んでいる



ユニホームをつかむプレー

8の2(c) 相手が自由にプレーを継続できるような状態であったとしても、身体や**ユニホームを捕まえる**こと。

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。

8の4 危険性を軽視した違反行為（b）**捕まえ続ける**

ユニホームをつかむプレー ゴールレフェリーとコートレフェリーが連携



GRからは見えないかも…
CRの方が見やすい場合もある。
共同作業で管理する。

ユニホームをつかむプレー 攻撃側がつかむ場合も…



ユニホームをつかむプレー これがハンドボールというスポーツ！？





アクション & リアクション 先に違反をしたのは…？



最初の違反(アクション)を見逃すことによって、
次の違反(リアクション)が起こる。





アクション & リアクション どうやって防ぐ…?

○ペアでの連携

アイコンタクト・通信機器 など

○プレーヤーへ伝える

口頭・ボディーランゲージ・笛を用いて

※防御側だけではない

近年では攻撃側の悪質な違反行為が増加



今後に向けて 審判員の判定（判断）基準の統一のために

- 映像を用いて視覚的に理解を深めていく。
- 伝達手段としての講習会・研修会の在り方を検討する。YouTube等を活用し、浸透を図る。



今後に向けて コーチ・プレーヤーへの理解のために

- 連盟、ブロック、都道府県審判長によるチームスタッフやプレーヤーへの講習会（年度当初、大会代表者会議等）の実施。
- 試合中に審判員とコーチ・プレーヤーとのコミュニケーションによって伝えていく。
- 競技規則研究・審判指導委員の大会への派遣





WORLD CHAMPION
KUMAMOTO / JAPAN 2019

©JHA / Yukihiro Taguchi

