



令和8(2026)年度

## 審判員の目標 別添資料②

### 『ゲームマネジメント』



※ 本資料内で提示する映像は、国内における判定の統一を  
目指して作成したものであり、登場するプレーヤーやチーム、レ  
フェリーを批判、指導するためのものではありません

※ 本資料を、(公財)日本ハンドボール協会競技審判本部の  
許可なく、転載、複製、転用等することは、ご遠慮ください

#### 【令和8年度(2026年度) 審判員の目標】

令和8(2026)年度 第1回  
(注)日本ハンドボール協会 競技 審判本部  
競技審判部

#### 1 『審判員としての人間性』(審は人格を現す)

審判員としての人間性(注)を高めること  
審判員としての人間性(注)を高めること  
審判員としての人間性(注)を高めること  
審判員としての人間性(注)を高めること

#### 2 『ゲームマネジメント』(注)

(1) ハンドボールのイメージを守る  
プロボケーション・オーバーアクション・シミュレーション 競技規則8:7、  
8:8の適切な運用  
ピボット(PV)ゾーンの攻防の管理は、コートレフェリー・ゴールレフェリーの協働作業  
ユニホームを掴むプレーに対し、早い段階から、適切な対応および判定

## 令和8年(2026年)審判員の目標

### 2『ゲームマネジメント』

- (1) ハンドボールのイメージを守る
- (2) 選手の安心・安全の確保
- (3) 公平性・バランス

## 令和8年(2026年)審判員の目標

### 2『ゲームマネジメント』

- (1) ハンドボールのイメージを守る
- (2) 選手の安心・安全の確保
- (3) 公平性・バランス

### (1) ハンドボールのイメージを守る

- ・プロボケーション・オーバーアクション・シミュレーション  
…競技規則8:7、8:8の適切な運用
- ・ピボット(PV)ゾーンの攻防の管理は、  
コートレフェリー・ゴールレフェリーの協働作業
- ・ユニホームを掴むプレーに対し、  
早い段階から、適切な対応および判定

(1)ハンドボールのイメージを守る

- ・プロボケーション・オーバーリアクション・シミュレーション
- …競技規則8:7、8:8の適切な運用

**プロボケーション:**

防御側プレイヤーが攻撃側プレイヤーに向かって動き、接触した際にレフェリーを欺いて「攻撃側の違反」を判定させるために、自ら後ろに倒れる行為。

**オーバーリアクション:**

違反を受けたプレイヤーが、違反を犯したプレイヤーに不当な罰則を与えるためにレフェリーを欺く目的で、過剰に反応する行為。

(1)ハンドボールのイメージを守る

- ・プロボケーション・オーバーリアクションシミュレーション
- …競技規則8:7、8:8の適切な運用

**シミュレーション:**

違反行為が全く行われていない(多少の接触があった場合も含む)にもかかわらず、レフェリーを欺いて相手を不当に罰するために、自ら倒れる行為。

(1)ハンドボールのイメージを守る

- ・プロボケーション・オーバーリアクションシミュレーション
- …競技規則8:7、8:8の適切な運用

**初回のプロボケーションまたはオーバーリアクション:**

強いボディランゲージ(ジェスチャーによる注意)を行う。段階的罰則(警告など)を伴う場合と伴わない場合がある。

**シミュレーション、繰り返されるプロボケーションやオーバーリアクション:**  
(即座の)2分間退場。

**両者への罰則:**

防御側に罰則の対象となるファウルがあったとしても、攻撃側も同様に、オーバーリアクションやシミュレーションによって罰せられる可能性がある。

(1)ハンドボールのイメージを守る

- ・プロボケーション・オーバーリアクションシミュレーション
- …競技規則8:7、8:8の適切な運用



※ 本研修内で活用する映像は、研修の一つとして提示しています。

(1)ハンドボールのイメージを守る

- ・プロボケーション・オーバーリアクションシミュレーション
- …競技規則8:7、8:8の適切な運用



※ 本研修内で活用する映像は、研修の一つとして提示しています。

(1)ハンドボールのイメージを守る

- ・プロボケーション・オーバーリアクションシミュレーション
- …競技規則8:7、8:8の適切な運用



※ 本研修内で活用する映像は、研修の一つとして提示しています。

(1)ハンドボールのイメージを守る

・ピボット(PV)ゾーンの攻防の管理は、  
コートレフェリー・ゴールレフェリーの協働作業



(1)ハンドボールのイメージを守る

・ピボット(PV)ゾーンの攻防の管理は、  
コートレフェリー・ゴールレフェリーの協働作業

【Keyword】

- ① 「誰が最初に違反をしたのか？」
- ② 攻撃側・防御側に対して、同等に競技規則を適用する。
- ③ CRからの「情報発信」



『正しいブロック』とは？

(1)ハンドボールのイメージを守る

ピボット(PV)の正しいブロック  
競技規則8の1 次の行為は許される。



(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。  
ブロックをする場合、ブロックの維持、ブロックからの移動は、原則  
として相手に対して受け身でなければならない  
(ただし8の2bを参照)。



(1)ハンドボールのイメージを守る

ピボット(PV)の正しいブロック  
〈相手に対して受け身〉



※ 本研修内で活用する映像は、研修の一つとして提示しています。

(1)ハンドボールのイメージを守る

ピボット(PV)の正しいブロックの見極め

競技規則8の2 次の行為は許されない。

- (b) 腕、手、または脚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、一連の攻防動作における肘を使った  
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ったとして  
も、身体やユニホームを捕まえること。

(1)ハンドボールのイメージを守る

ピボット(PV)の正しいブロックの見極め



Pivotプレーヤーが、ボールを持っていない方の手で、DFを引っ張ったり、押し出したり  
している。→正しいブロックではなく違反

※ 本研修内で活用する映像は、研修の一つとして提示しています。

(1)ハンドボールのイメージを守る



### ピボット(PV)の正しいブロックの見極め



8の2『**身体のあらゆる部位を使って相手を押しのこと、押し出すこと。**』は許されない行為。正しいブロックではなく違反、DFチームのFTで再開。

※ 本研修内で活用する映像は、研修の一つとして提示しています。

(1)ハンドボールのイメージを守る



### ピボット(PV)の正しいブロックの見極め



『OFとDFの許されるコンタクト』は、ハンドボールの魅力の1つ

※ 本研修内で活用する映像は、研修の一つとして提示しています。

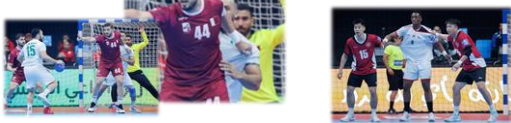
(1)ハンドボールのイメージを守る



・ピボット(PV)ゾーンの攻防の管理は、コートレフェリー・ゴールレフェリーの協働作業

#### 【Keyword】

- ① 「**誰が最初に違反をしたのか?**」
- ② **攻撃側・防御側に対して、同等に競技規則を適用する。**



何を、「情報発信」していくか?

(1)ハンドボールのイメージを守る



#### ①「**誰が最初に違反をしたのか?**」



※ 本研修内で活用する映像は、研修の一つとして提示しています。

(1)ハンドボールのイメージを守る



#### ② **攻撃側・防御側に対して、同等に競技規則を適用する。**

#### 【Pivotゾーンの違反行為のポイント】

・**防御側(DF)の違反**には、アドバンテージがある。  
→まだプレーを観察することができる。

しかし、

・**攻撃側(OF)の違反**には、アドバンテージはない。  
→**すぐに違反の判定**をする必要がある。

※このことが、Pivotゾーンの攻防の管理では重要

(1)ハンドボールのイメージを守る



フリースローの判定  
13の2

…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い限り、レフェリーは直ちに競技を中断し罰則を適用してよい。**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。

PVゾーンの位置取りで発生している、8:2レベルのプレーに対しては、  
①攻撃側の違反 → 判定(防御側チームのフリースロー)してよい  
②防御側の違反 → すぐには判定せず、プレーを継続させる

※ただし、8:3レベルの違反行為に対しては、すぐに判定しても良い

攻撃側はすぐに違反を判定されるが、防御側は判定されない…?(アンバランス)

(1) ハンドボールのイメージを守る

**攻撃側**

ボールを所持しているチームが規則に違反→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を除き、判定して良い。

ユニホームを離して!! 攻撃側がユニホームをつかんだら、即・違反の判定(ターンオーバー)になりますよ!

**8:2の「違反行為」は、攻撃側も防御側も同じ。**  
[違反行為となるのは...]

- ・腕、手、脚で「移動しようとするのを妨げる」
- ・押しのける、押し出す
- ・身体や、ユニホームをつかむ



(1) ハンドボールのイメージを守る

**8:2の「違反行為」は、攻撃側も防御側も同じ。**

**8:3レベルの以上の場合は、介入してよい。**  
[8:3を判断する観点]


**接触の部位、強度。身体コントロール・移動への影響**

**防御側**

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、レフリーは競技を中断してはならない。

罰則を適用する場合、違反されたチームが不利にならないならば、レフリーは直ちに競技を中断し罰則を適用してよい。

ユニホームを離して!! PVの移動に影響が出たら、罰則(8:3)になりますよ!



アドバンテージが「違反を黙認している」という、誤ったメッセージにならないように...

(1) ハンドボールのイメージを守る

**③ CRからの「情報発信」**

**攻撃側**

腕、手、脚で移動を妨害したら、即・違反の判定(ターンオーバー)になりますよ!

胴体を使って、立ちはたかめるのが正しい動作、押しのけたりしないで!

DFの身体やユニホームを掴んだら、即・違反の判定(ターンオーバー)になりますよ!

**防御側**

首からはD2minになりますよ。

接触の強度、きついです。それ以上は警告(8:3)ですよ。

ユニホームをつかんで、PVの移動に影響したら罰則ですよ。

ユニホームがめくれあがったら2minです。



**(根拠のある)情報発信  
改善への評価  
改善がなければ、判定**

(1) ハンドボールのイメージを守る

・ピボット(PV)ゾーンの攻防の管理は、コートレフリー・ゴールレフリーの協働作業



※ 本研修内で活用する映像は、研修の一つとして提示しています。

(1) ハンドボールのイメージを守る

・ユニホームを掴むプレーに対し、早い段階から、適切な対応および判定





「動きを妨げる」→ 段階的罰則  
移動の可能性を完全に奪う → 即座に2分間退場  
シャツが持ち上がる、脱がせてしまいそう → 即座に2分間退場

(1) ハンドボールのイメージを守る

・ユニホームを掴むプレーに対し、早い段階から、適切な対応および判定



※ 本研修内で活用する映像は、研修の一つとして提示しています。

## 令和8年(2026年)審判員の目標

### 2『ゲームマネジメント』

(1) ハンドボールのイメージを守る

(2) 選手の安心・安全の確保

(3) 公平性・バランス



### (2) 選手の安心・安全の確保

- ・安心・安全のための「ゲームマネジメント」
- ・危険な行為に対する判定の基準…競技規則  
8:3の判断基準を踏まえた、8:4、8:5、8:6の適切な運用
- ・ウイングシュートに対する防御行為  
”Long Step”と”Foot on Foot”
- ・試合開始15分間で「カテゴリーに対応した適切な基準」を示し、その基準を「試合展開に関係なく」、「試合終了まで維持」する。



(2) 選手の安心・安全の確保

・安心・安全のための「ゲームマネジメント」

#### 競技の中断

- シューターとGKが1対1になった時、その間に**両チームのプレーヤー**がゴールエリアに**倒れている場合**は、競技を中断する必要があります。
- シューターがシュートに行く**可能性がある位置にプレーヤーが倒れている場合**、また**倒れているプレーヤーの上を飛んでシュートのいく可能性がある場合**にも、競技を中断する必要があります。



これはプレーヤーに対する**安心・安全**の配慮であること、また倒れているプレーヤーの上を飛んで良いスポーツと思われないようにハンドボールという**スポーツのイメージ**を守ることが前提にあります。



(2) 選手の安心・安全の確保

・安心・安全のための「ゲームマネジメント」

#### 競技の中断



中断する時は**タイミング**はもちろん、**ボールがどこにあるか**確認することが重要。



(2) 選手の安心・安全の確保

・安心・安全のための「ゲームマネジメント」

#### 2025競技規則改訂…頭部への直撃

8の8

(d) ゴールキーパーとの1対1の状況で打ったシュートがゴールキーパーの頭部に直撃した、あるいは7mスローの実施に際して、シュートを阻止する目的でボールの方向へと頭部を動かしていないゴールキーパーの頭部にボールが直撃した。

(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、シュートを阻止する目的でボールの方向へと頭部を動か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。



(2) 選手の安心・安全の確保

・安心・安全のための「ゲームマネジメント」

#### 2025競技規則改訂…頭部への直撃



例外的に、レフェリーがその行為が計画的かつ/または特に無謀であると判断した場合、競技規則8:6が適用される。



(1) ハンドボールのイメージを守る

・危険な行為に対する判定の基準…競技規則8:3の判断基準を踏まえた、8:4、8:5、8:6の適切な運用



(2) 選手の安心・安全の確保

・危険な行為に対する判定の基準…競技規則8:3の判断基準を踏まえた、8:4、8:5、8:6の適切な運用

8:3 (段階的罰則) か、8:4 (D2min) か?

段階的罰則

- プレーの進行や継続に影響を与える形で、相手プレーヤーの活動に制限を加える行為

- 正面から接触を始め、後方からの違反に至る前に終了するプレー

- 意図的に競技を中断中にさせることを目的とした、ボールに関係しない行為

即座に2分間退場

- プレーの進行や継続を完全に阻害し、相手プレーヤーの活動に明確かつ目に見える影響を与える行為。

- 攻撃者プレーヤーの後方に回り込み、相手を解放しない防御行為。

- 意図的に競技を中断中にさせることを目的とした、ボールに関係しない、衝撃の強い行為

(2) 選手の安心・安全の確保

・危険な行為に対する判定の基準…競技規則8:3の判断基準を踏まえた、8:4、8:5、8:6の適切な運用

8:3 (段階的罰則) か、8:4 (D2min) か?



※ 本研修内で活用する映像は、研修の一つとして提示しています。

(2) 選手の安心・安全の確保

・危険な行為に対する判定の基準…競技規則8:3の判断基準を踏まえた、8:4、8:5、8:6の適切な運用

8:3 (段階的罰則) か、8:4 (D2min) か?



※ 本研修内で活用する映像は、研修の一つとして提示しています。

(2) 選手の安心・安全の確保

・危険な行為に対する判定の基準…競技規則8:3の判断基準を踏まえた、8:4、8:5、8:6の適切な運用

8:4 (D2min) か、8:5 (失格) か?

頻繁に発生する状況:

- 頭部(首から上)に触れる・叩く行為
- ジャンプして空中にいるプレーヤーを押す行為
- シュートしている腕を引っ張る行為
- 高速でプレーしている状況(速攻や突破)
- ウイングシュートに対する防御行為

(2) 選手の安心・安全の確保

・危険な行為に対する判定の基準…競技規則8:3の判断基準を踏まえた、8:4、8:5、8:6の適切な運用

8:4 (D2min) か、8:5 (失格) か?

頭部(首から上)に触れる・叩く行為

即座に2分間退場

- 腕や手を広げ、通常の防御動作の中で

- 相手が低い姿勢や重心を下げている場合は、罰則に疑いがある時は軽い方の罰則を適用する

- 特に相手が接近している状況で、開いた手や前腕といった体の柔らかい部位で

- 打撃強度は低く、叩こうという意思がなく、ブロック動作の過程で

- 明らかに危険性を感じない

レッド(およびブルー)カード

- 腕や手を広げ、明らかに頭部を狙うという、攻撃的で無謀な行為

- 首元を捕まえる、首元をホルディングする

- 正面ではなく、相手の背後から

- 相手に負傷させている可能性を、明確に説明できること

- 拳や肘で相手を打つ行為は、8:5以上の事象である

(2) 選手の安心・安全の確保  
 ・危険な行為に対する判定の基準…競技規則8:3の判断基準を踏まえた、8:4、8:5、8:6の適切な運用  
**8:4 (D2min) か、8:5 (失格) か？**


頭部(首から上)に触れる・叩く行為



※ 本研修内で活用する映像は、研修の一つとして提示しています。

(2) 選手の安心・安全の確保  
 ・危険な行為に対する判定の基準…競技規則8:3の判断基準を踏まえた、8:4、8:5、8:6の適切な運用  
**8:4 (D2min) か、8:5 (失格) か？**

頭部(首から上)に触れる・叩く行為



※ 本研修内で活用する映像は、研修の一つとして提示しています。

(2) 選手の安心・安全の確保  
 ・危険な行為に対する判定の基準…競技規則8:3の判断基準を踏まえた、8:4、8:5、8:6の適切な運用  
**8:4 (D2min) か、8:5 (失格) か？**

ジャンプして空中にいるプレーヤーを押し行為


**即座に2分間退場**      **レッド(およびブルー)カード**

- 移動しなくても、腕を前に出して押す、または相手に向かってぶつかる
- 相手がジャンプする前に、両者の間にわずかにスペースがある  
(攻撃側プレーヤーも、この接触が予測できる状況にある)
- 最高到達点に至る前に、相手の胴体に接触する
- 身体のコントロールを**わずかに失う**

- 相手に向かって踏み込んで押す、あるいは相手を押し放す
- 相手がジャンプする前の両者の間に、**十分な距離**が取られている  
(攻撃側プレーヤーは、まさか接触されるとは思わない状況)
- 最高到達点付近で、相手の胸部や頭部に接触する
- **完全に**身体のコントロールを**失う**

(2) 選手の安心・安全の確保  
 ・危険な行為に対する判定の基準…競技規則8:3の判断基準を踏まえた、8:4、8:5、8:6の適切な運用  
**8:4 (D2min) か、8:5 (失格) か？**


ジャンプして空中にいるプレーヤーを押し行為



※ 本研修内で活用する映像は、研修の一つとして提示しています。

(2) 選手の安心・安全の確保  
 ・危険な行為に対する判定の基準…競技規則8:3の判断基準を踏まえた、8:4、8:5、8:6の適切な運用  
**8:4 (D2min) か、8:5 (失格) か？**

ジャンプして空中にいるプレーヤーを押し行為



※ 本研修内で活用する映像は、研修の一つとして提示しています。

(2) 選手の安心・安全の確保  
 ・危険な行為に対する判定の基準…競技規則8:3の判断基準を踏まえた、8:4、8:5、8:6の適切な運用  
**8:4 (D2min) か、8:5 (失格) か？**

シュートしている腕を引っ張る行為


**即座に2分間退場**      **レッド(およびブルー)カード**

- 相手の正面または横から相手の腕を引っ張り、すぐに離す
- あまり激しい行為ではない
- シュートに近い状況ではなく、シュートに大きな影響を与えるものではない

- 相手のシュート動作の後半で発生する、あるいはシュート動作が終わるまで引っ張り続け、相手の背後で行為を終える
- 極めて激しい行為
- 相手の**安全を無視した**乱暴な行為

(2) 選手の安心・安全の確保  
 ・危険な行為に対する判定の基準…競技規則8:3の判断基準を踏まえた、8:4、8:5、8:6の適切な運用  
**8:4 (D2min) か、8:5 (失格) か?**

シュートしている腕を引っ張る行為



※ 本研修内で活用する映像は、研修の一つとして提示しています。

(2) 選手の安心・安全の確保  
 ・危険な行為に対する判定の基準…競技規則8:3の判断基準を踏まえた、8:4、8:5、8:6の適切な運用  
**8:4 (D2min) か、8:5 (失格) か?**

シュートしている腕を引っ張る行為



※ 本研修内で活用する映像は、研修の一つとして提示しています。

(2) 選手の安心・安全の確保  
 ・危険な行為に対する判定の基準…競技規則8:3の判断基準を踏まえた、8:4、8:5、8:6の適切な運用  
**8:4 (D2min) か、8:5 (失格) か?**

高速でプレーしている状況

**即座に2分間退場**                      **レッド(およびブルー)カード**

- 横からの接触はあるが、身体のコントロールは完全には失われていない
- 後方からの接触で、激しさの程度や影響が限られている
- 身体接触の強度が高くない
- (正しく防衛出来る可能性もあったが)  
単に遅れている

- 防御側プレーヤーは明らかに不利な状況の中で、脚にぶつかっている
- とても激しい違反
- 不要な行為(もはや正しく防衛ができない)
- 完全に身体のコントロールを失っているだけでは不十分。この違反行為が、相手の安全を無視した乱暴な行為であれば、失格は正当化される

(2) 選手の安心・安全の確保  
 ・危険な行為に対する判定の基準…競技規則8:3の判断基準を踏まえた、8:4、8:5、8:6の適切な運用  
**8:4 (D2min) か、8:5 (失格) か?**

高速でプレーしている状況



※ 本研修内で活用する映像は、研修の一つとして提示しています。

(2) 選手の安心・安全の確保  
 ・危険な行為に対する判定の基準…競技規則8:3の判断基準を踏まえた、8:4、8:5、8:6の適切な運用  
**8:4 (D2min) か、8:5 (失格) か?**

高速でプレーしている状況



※ 本研修内で活用する映像は、研修の一つとして提示しています。

(2) 選手の安心・安全の確保  
 ・危険な行為に対する判定の基準…競技規則8:3の判断基準を踏まえた、8:4、8:5、8:6の適切な運用  
**8:4 (D2min) か、8:5 (失格) か?**

ウイングシュートに対する防衛行為

**即座に2分間退場**                      **レッド(およびブルー)カード**

- 防御側プレーヤーは明らかに遅れて位置を取り、接触する
- スローイングアームに接触する
- 下半身や足を広げ、つまずかせたり、foot on footの状態となる
- 腰や胴体へ接触する
- 転倒までではないが、部分的に身体のコントロールを失う

- 高速で相手にぶつかる
- 相手の背後に位置し、スローイングアームを引っかける・引っ張る
- 足を伸ばした状態で踏ませ、足首をねん挫させる
- 完全に身体のコントロールを失う
- 空中にいる相手の足を掴む行為(報告書を伴う失格)

(2) 選手の安心・安全の確保


・危険な行為に対する判定の基準→競技規則8:3の判断基準を踏まえた、8:4、8:5、8:6の適切な運用

8:4 (D2min) か、8:5 (失格) か?

ウイングシュートに対する防御行為

判定基準:

- 下半身(足)の曲げ伸ばしの具合はどうか(伸ばした状態かどうか)
- 足首をねん挫したか、単に足を踏んだだけか
- 身体のコントロールは部分的に失われたか、それとも完全に失ったのか(転倒の度合い)
- 防御側プレーヤーが、攻撃側プレーヤーの足を踏んだ場合、より厳しく罰せられるべきである(踏ませたのか、踏んだのかによる危険度の違い)




※ 本研修内で活用する映像は、研修の一つとして提示しています。

(2) 選手の安心・安全の確保

・危険な行為に対する判定の基準→競技規則8:3の判断基準を踏まえた、8:4、8:5、8:6の適切な運用

8:4 (D2min) か、8:5 (失格) か?

ウイングシュートに対する防御行為




※ 本研修内で活用する映像は、研修の一つとして提示しています。

(2) 選手の安心・安全の確保

・危険な行為に対する判定の基準→競技規則8:3の判断基準を踏まえた、8:4、8:5、8:6の適切な運用

8:4 (D2min) か、8:5 (失格) か?

ウイングシュートに対する防御行為



※ 本研修内で活用する映像は、研修の一つとして提示しています。

(2) 選手の安心・安全の確保

・試合開始15分間で「カテゴリーに対応した適切な基準」を示し、その基準を「試合展開に関係なく」、「試合終了まで維持」する。

- ・8:1(許される行為)、8:2(許されない行為)、8:3(罰則あり)の違いを明確に示す
- ・8:4についての判定(開始直後であっても)
- ・8:5、8:6(危害を及ぼす行為)
- ・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)

令和8年(2026年)審判員の目標

2『ゲームマネジメント』

- (1) ハンドボールのイメージを守る
- (2) 選手の安心・安全の確保
- (3) 公平性・バランス

(3) 公平性・バランス

- ・違反した側が有利になる判定は、決してあってはならない。
- ・試合終盤(僅差の場合や、残り10分を切ったからはすべての試合において)の集中力を高め、維持する。この時間帯にミスが決してあってはならない覚悟で試合を運営する。
- ・バランス(判定のバランス、両レフェリーのバランス、両チームへの運用のバランス、特に近い時間帯)を常に意識し、試合を運営する。

(3) 公平性 / バランス

・違反した側が有利になる判定は、決してあってはならない。



※ 本研修内で活用する映像は、研修の一つとして提示しています。

(3) 公平性 / バランス

・違反した側が有利になる判定は、決してあってはならない。



### 2025競技規則改訂…ゴールエリアへの侵入

#### ○ ゴールエリアへの侵入

- 少なくとも片方の足が、**ゴールエリアラインに触れたまたはゴールエリア内に明らかに踏み込んでいる時**
- 接触のスタート時点を的確に捉えること
- 防御側プレーヤーが**それまでの防御行為の過程**の中で、ゴールエリアに侵入しないように振る舞っているかどうか (ゴールエリアを尊重して振る舞っているか)
- 最終的な状況でのみ判断せずに、**それまでの過程**を確認

攻撃側プレーヤーの最初の接触が、防御側プレーヤーがあらかじめゴールエリア内の中にいる、または攻撃側プレーヤーから押し込まれる事なく、防御側プレーヤーが自らゴールエリアに後退し、侵入している時「ゴールエリアへの侵入」となる。

(3) 公平性 / バランス

・違反した側が有利になる判定は、決してあってはならない。



### 2025競技規則改訂…ゴールエリアへの侵入



※ 本研修内で活用する映像は、研修の一つとして提示しています。

(3) 公平性 / バランス

・違反した側が有利になる判定は、決してあってはならない。



### 2025競技規則改訂…ゴールエリアへの侵入



※ 本研修内で活用する映像は、研修の一つとして提示しています。

(3) 公平性 / バランス

・違反した側が有利になる判定は、決してあってはならない。



### 2025競技規則改訂…ゴールエリアへの侵入



※ 本研修内で活用する映像は、研修の一つとして提示しています。

(3) 公平性 / バランス

・違反した側が有利になる判定は、決してあってはならない。



### 2025競技規則改訂…ステップ

他のプレーヤーからボールを受け取った後、あるいはドリブル後にボールをキャッチした後、ボールを持って最高**3歩**まで動くこと。プレーヤーの両足が床についでいない状態で、空中でボールを受け取る、あるいはキャッチした後、片足または両足で同時に床に着地しても、1歩とは数えない。

#### 「ゼロステップ」の概念

プレーヤーが

- ・他のプレーヤーからボールを受ける (パスを受ける) 瞬間に足が床に触れていない
- ・ボールをドリブルしている状況で、ボールをコントロールする (キャッチする) 瞬間に、足が床に触れていない

(3) 公平性 / バランス

・違反した側が有利になる判定は、決してあってはならない。



### 2025競技規則改訂…ステップ

過去から「不変」  
&  
「競技」として  
成り立つための特徴

- 「1歩」の定義  
「3歩まで進むこと」が許される
- ボールをキャッチした瞬間の確認が、正しいステップの判定につながる
- モダンハンドボール → **観察がおろそかになってないか**
- **アドバンテージを適用している状況下でも、ボールを保持している攻撃側プレイヤーに許されるのは3歩まで**

(3) 公平性 / バランス

・違反した側が有利になる判定は、決してあってはならない。



### 2025競技規則改訂…ステップ



ボールをキャッチした瞬間の確認が、正しいステップの判定につながる。

(3) 公平性 / バランス

・違反した側が有利になる判定は、決してあってはならない。



### 2025競技規則改訂…パッシングプレー

別添資料③で詳しく説明します

(3) 公平性 / バランス

・試合終盤（僅差の場合や、残り10分を切ったからはすべての試合において）の集中力を高め、維持する。この時間帯にミスが決してあってはならない覚悟で試合を運営する。



※ 本研修内で活用する映像は、研修の一つとして提示しています。

(3) 公平性 / バランス

・バランス（判定のバランス、両レフェリーのバランス、両チームへの運用のバランス、特に近い時間帯）を常に意識し、試合を運営する。

- 判定のバランスはとても重要である。これはつまり、多かれ少なかれ似たような行為には同じような判定をすることを意味する。  
運場の数、7mスローの回数などが同じであることは、必ずしもバランスがいいとは限らない。
- **バランスを取るということは、ミスの埋め合わせをすることではない。**  
レフェリーが「平等」であることを意図しており、以前のミスを理由にそのミスを取り繕うとすることを望んではいない。
- レフェリーはパーソナリティーと明確なBLを用いて、周囲とコミュニケーションを取ったり、なぜその判定をしたのかを発信する（**片方のチームとだけコミュニケーションをとることは、アンバランスである**）。

(3) 公平性 / バランス

・バランス（判定のバランス、両レフェリーのバランス、両チームへの運用のバランス、特に近い時間帯）を常に意識し、試合を運営する。



※ 本研修内で活用する映像は、研修の一つとして提示しています。

## 2 『ゲームマネジメント』 (別添資料②、③)



### (1) 『ハンドボールのイメージを守る』

- ・プロボクーション・オーバーリアクション・シミュレーション・・・競技規則8：7、8：8の適切な運用
- ・ピシット(背)ゾーンの攻勢の管理は、コートレフェリー・ゴールレフェリーの協働作業
- ・ユニフォームを鑑むプレーに対し、早い段階から、適切な対応および判定

### (2) 『選手の安心・安全の確保』

- ・安心・安全のための『ゲームマネジメント』
- ・危険な行為に対する判定の基準・・・競技規則8：3の判断基準を踏まえた、8：4、8：5、8：6の適切な運用
- ・ウインシュートに対する防衛行為 “Long Step” と “Foot on Foot”
- ・試合開始15分間で「カテゴリー」に対応した適切な基準」を示し、その基準を「試合展開に関係なく」、「試合終了まで維持」する。

### (3) 『公平性・バランス』

- ・違反した側が有利になる判定は、決してあってはならない。
- ・試合終盤(僅差の場合や、残り10分を切ったからは全ての試合において)の集中力を高め、維持する。この時間帯にミスが決してあってはならない覚悟で試合を運営する。
- ・バランス(判定のバランス、両レフェリーのバランス、両チームへの運用のバランス、特に深い時間帯)を常に意識し、試合を運営する。

## 最後に

レフェリーには、様々な手段を使いリーダーシップを発揮し、プレイヤーの**安心・安全を保障し、ハンドボールのイメージを守り、公平なジャッジ**をすることが求められています。

そのために、最新の動向や情報を共通理解し、レフェリングの向上を図り、ハンドボール界の更なる発展につなげていけたらと思います。

(公財)日本ハンドボール協会 競技審判本部