


2020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～




Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

2019年度の目標として

モダンハンドボール

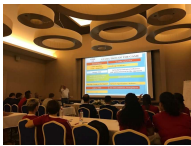
2018年度（上半期）の総括



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

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。



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

2019年度
審判員の判定(判断)基準の統一のために


- YouTube等を活用し、日本協会HPにアップすることで、いつでも、どこでも見ることができるようにした。
- 大会前（日本選手権・JHL）にレフェリーに映像資料を送付して基準の共通理解を図った。



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

今後に向けて
コーチ・プレーヤーへの理解のために

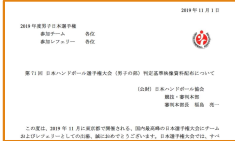
- 連盟、ブロック、都道府県審判長によるチームスタッフやプレーヤーへの講習会（年度当初、大会代表者会議等）の実施。
- 試合中に審判員とコーチ・プレーヤーとのコミュニケーションによって伝えていく。



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

2019年度
コーチ・プレーヤーへの理解のために

- 試合中に審判員がコーチ・プレーヤーと積極的にコミュニケーションをとる場面が増えた。
- 大会前（日本選手権・JHL）に参加チームに映像資料を送付して基準の共通理解を図った。



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

今後に向けて スピーディーなゲーム展開の追求

- スピードハンドボールを表現するために安易に試合を中断しない。



ーモップ、ボールチェンジ、
負傷したプレーヤーへの対応
など



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission



2019年度 スピーディーなゲーム展開の追求

- スピードハンドボールを表現するために安易に試合を中断しない。



ーモップ、ボールチェンジ、
負傷したプレーヤーへの対応など
→意識する審判員が増えた。
更に浸透を図りたい。



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission



2020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～



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission



研究課題



- ◆ モダンハンドボールの適用については、各連盟、カテゴリーの実態に応じて検討



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission



研究課題



- ◆ モダンハンドボールの適用については、各連盟、カテゴリーの実態に応じて検討



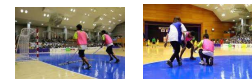
- ・ 接触（違反）の影響の見極め…ポディーコントロール
- ・ 得点の後やGKスローとなった際、あるいは前半終了間際からのイエローカードX
- ・ チームで3枚のイエローカード など



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission



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



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission



スピーディーなゲーム展開 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

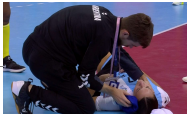
1st Ref. 『助けが必要ですか』

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』



スピーディーなゲーム展開 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)

研究課題



- ◆ コーチ、プレーヤーとの**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
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す』



① ボディーコントロール

⇒ シュートを打ち切ったかどうか

もしも、ボディーコントロールを
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)

- 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?
- 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?
- 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試みた
⇒ **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



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

研究課題

- ◆ コーチ、プレイヤーとの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**

↓

プレイヤー、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。

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

ボディランゲージ (Body Language)





Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

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、**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。**



Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

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ENSIVファール など

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

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





Red collect





No 7m throw OF collect

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

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、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 7mスロー オフェンシブファール など** **共同作業**

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

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VC 連携 Good sample

OF DF 共にユニフォームを揺んでいる

オフェンシブファール OFがDFのユニフォームを揺んでいる

Japan Handball Association / Playing Rules and Referees Commission

