ビデオ判定
システム規定

＜ 2025年・**改訂版** ＞

Video Replay Regulations

（公財）日本ハンドボール協会

Japan Handball Association

※　本書、太字朱書き箇所が、今回の追加修正等を行った内容となります

ビデオ判定システム規定

はじめに

ビデオ判定は，レフェリーがコート上の行為をはっきりと観察することができず，判定の前に再度状況の確認を望む場合，すぐにテレビ画面上で状況を確認できることを可能性にする。具体的には，レフェリーがコート上での観察に加え，テレビ画像を参考にすることを決定する重要な試合の状況であることを指す。

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.	状　況	概　要　説　明
1	得点したかどうか	ボールが完全にゴールラインを越えたかどうかを判断する場合。
2		ボールが完全にゴールラインを越えたのは，競技時間終了や競技中断の前なのか，後なのかを判断する場合。
3	重大かつ不当な行為	レフェリーの視野外，オフザボールの状況で起きた場合。
4	失格 （レッドカード）	レフェリーが違反したプレーヤーのユニホーム番号を，正確に特定するため。
5	コート上での衝突	2 人（もしくはそれ以上）のプレーヤーによる衝突で，レフェリーがどのプレーヤー（もしくは複数のプレーヤー）が罰せられるべきかについて，重大な疑念を持つ場合。
6	不正交代	ジャッジーズテーブルから，明確な判断ができなかった場合。
7	シミュレーション	レフェリーが段階的罰則を適用すべきか，あるいはシミュレーションによってレフェリーの判断を欺こうとしているどうかについて，重大な疑念を持つ場合。
8	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 8：5，8：6，8：9，8：10 または 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.	状　況	概　要　説　明
9	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投を含む）	レフェリーが，７ m スローの判定，**罰則，またはボール所持の変更につながる可能性がある判定について，疑念を抱いた場合**。
10	チームタイムアウトの電子申請	チームタイムアウトの電子申請システムの技術的な故障により，ブザーボタンが押されたときにどちらのチームがボールを所持していたかについて，TO またはレフェリーが重大な疑念を持つ，あるいは誰がブザーボタンを押したかについて TO が重大な疑念を持つ場合。
11	その他	抗議につながる可能性がある判定の場合。

備　考：

1. いかなる状況においても両レフェリーは，コート上での事実観察に基づいた判定を下さなければならない。VR は，レフェリーが正しい判定を下すことに重大な疑念を持つ場合，あるいは様々な理由によりコート上の状況を観察できなかった場合にのみ使用される。

2. 両レフェリーが VR での確認の際に誤った判定がなされていた，または違反が判定されていなかった状況を確認した場合，VR で検証された事実に基づいて，その判定を修正する必要がある。これは，確認された状況と同時またはその直前に発生した状況にのみ適用される。

3. **VR を使用する主な目的は，正しい判定を下すことである。レフェリーは，VR 動画の中に違反がなかったと判断した場合，プレーの継続を決定することができる。ただし VR の使用が，プレーヤーまたはチーム役員によるシミュレーションまたはオーバーリアクションによって誘発された場合，スポーツマンシップに反する行為とみなされ，競技規則 8：7 ～ 10 に従い，罰則が適用される。**

4. TO は， 前表 No. 6， 10， 11 が関連する状況， またはコート外での失格に関わる状況でのみ VR を使用できる。No. 3 に関連する状況において， 両レフェリーに対して， VR を使用するよう要請することができる。その他すべての状況において TO は， レフェリーに対して VR を使用するよう助言することが許される。

5. 原則として VR の使用に関する決定は， 検証対象となる状況と直接関連して行わなければならない。当該状況が発生後， ボールの所持が 2 度変更したあと， あるいは 2 回目のボール所持の変更に関連するスローが実施されたあとは， VR を使用することができない。

6. 前半や延長戦， そして競技終了の際， 終了の合図に関連して VR が使用される場合， レフェリーによる決定が行われるまで， すべてのプレーヤーおよびチーム役員は， 交代地域に留まらなければならない。

7. TO より VR 使用の要請がなされた場合， その決定が競技再開にも関連する際には， 両レフェリーのうち一名が参加するものとする。

8. VR を使用するかどうかの状況において， その決定は， 両レフェリーと TO の裁量によって行われる。両レフェリーまたは TO の観察に基づく 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」のジェスチャーを TO やレフェリー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 手順

手順	実 施 す べ き こ と
1	TO と両レフェリーは， VR を要請することができる。要請の際には， タイムアウトは必須である。
2	両レフェリーはタイムアウトを取り， 「VR」のジェスチャーによって， VR を使用し状況を確認することを示す。
3	両レフェリーは TO に対し， VR を使う理由を説明し協議する。もしも特定の状況で， 競技規則に従って VR を使用することが認められていない場合， TO は介入しなければならない。
4	結論が出るまで， 両レフェリーは VR テーブルの画面前に立ち， TO がプレーヤーとチーム役員を管理する。
5	VR での確認終了後， VR が明確かつ決定的な映像で証明できる場合に限り， レフェリーは判定する， あるいは判定の修正をすることができる。
6	もしも VR で決定的な映像が確認できず， レフェリーが判断することができない場合， レフェリーの事実観察による判断となる。両レフェリーは， 重大な疑念を持つ場合， TO に助言を求めることができる。
7	延長戦を含め， 競技終了直前または終了時点で VR が要請された場合， レフェリーは VR に基づく決定が行われるまで， 両チームをコート上に留めておかなければならない。
8	VR での確認は， 可能な限り迅速に実施されなければならない。もしも VR に技術的な問題が発生したならば， その時間が延長されることもある。
9	VR での確認が終了したら， レフェリーは両チームのチーム責任者， ジャッジーズテーブル， 会場内の観客に対して， 最終決定を明確に伝えなければならない。
10	VR は， 両レフェリー（または TO）のみが， VR テーブル上で使用および確認することができ， それ以外の許可のない者の立ち入りは， 認められない。
11	TO と両レフェリーは， 競技開始前に， VR 機器の確認を行わなければならない。
12	TO と両レフェリーは， 中断を最小限に抑えるための基本原則に従わなければならない。

様々な状況における任務分担

状　　況	誰が VR 使用を示すのか	誰が最終決定をするのか
ボールが完全にゴールラインを越えているかどうか（得点かそうでないか）の判定について。	両レフェリー	両レフェリー
ボールが完全にゴールラインを越えたのが，競技時間が終了する前か後か（得点かそうでないか）について。	両レフェリー	両レフェリー
レフェリーの視野外，オフザボールの状況で起きた重大かつ不当な行為。	両レフェリー TO	両レフェリー
レフェリーが違うプレーヤーに対して，レッドカード（失格）を示してしまった。	両レフェリー	両レフェリー
2 名以上での，衝突の場合。	両レフェリー	両レフェリー
ジャッジーズテーブルから，不正交代がはっきりと特定されなかった。	TO	TO
チームタイムアウトの電子申請が，（誤って）使われた。	TO	TO
両レフェリーが，競技規則第 8 条に基づく失格を適用すべきかどうかについて，重大な疑念がある。	両レフェリー	両レフェリー
両レフェリーが競技終了前 30 秒間において，競技規則 8：11a または 8：11b に基づく重大な疑念がある（もしくは TO から合図があった）。	両レフェリー	両レフェリー
競技終了前 30 秒間におけるゴールキーパー不在の状況（レフェリーが 7 m スローを判定すべきかどうかについて，確信が持てない）。	両レフェリー	両レフェリー