

第7回楽しもう！ハンドサッカー交流大会

大会競技規則



氏名 _____

多摩ハンドサッカー倶楽部

2018年3月発行

楽しもう!ハンドサッカー交流大会

大会競技規則について

2018年3月
多摩ハンドサッカー倶楽部

1.概要

本競技規則は、多摩ハンドサッカー倶楽部が主催する「楽しもう!ハンドサッカー交流大会」(以後、本大会)の目的に沿った形で、東京都肢体不自由特別支援学校体育連盟が作成したハンドサッカー競技規則の一部を変更した競技規則である。大まかなハンドサッカーの独特のルールには変更はないが、本大会の趣旨を盛り込んだ規則がある。本大会のオリジナル規則の部分は**太字で記載**しているので、確認すること。

2.本大会の趣旨について

ハンドサッカーをプレイヤーが楽しくやりがいを持てるスポーツとして、生涯やり続けるには環境を整える必要があると考える。またハンドサッカーを今後多くの人々に周知し、ハンドサッカー人口を増やしていきたい。今大会は世代を超えて年齢、性別関係なく、参加者全員でハンドサッカーを通して交流し、そして純粋に楽しみたい。障がい者だけではなく、健常者も参加ができる大会である。

(本大会目的より)

3.本競技規則が今日に至るまで

2011年8月：従来のハンドサッカー競技規則を基に、本大会競技規則を策定

2012年10月：第1回楽しもう!ハンドサッカー交流大会 開催

大会を開催した結果、健常者ルールの必要性が課題となった。

2013年4月：健常者ルールの策定(以後2回開催)

2014年4月：健常者ルール完成

2015年8月：健常者ルール改訂→コート上に健常者ラインを設けた。

2018年4月：本大会競技規則を改定

4.2018年改訂について

以下の通りに改訂した。

条項	改訂前	改訂後
12条(2)	テーブル・オフィシャルズは両チームのスコアラー1名ずつ、タイマー1名、60秒タイマー1名、得点板係1名が入り、審判を補佐する。	試合運営において審判2名、タイマー1名、得点板1名、60秒タイマー1名、記録2名を置く。また必要に応じて人数を適宜増やすことが可能である。
12条(3)	審判は、白色のポロシャツと赤のパンツを着用する。	削除
13条(2)	新設	SS・PGのシュート時間は60秒以内とする。
40条	新設	第40条 表彰について 表彰は各チームに対する団体賞と、SS・PGに対する個人賞にする。 ①団体賞について 団体賞は大会の総合結果に基づいて、全チームに表彰をする。同一順位チームが複数いた場合、シュートコンテストを実施し、順位を決定する。 ②個人賞について 個人賞はスペシャルシューター、ポイントゲッターのそれぞれで一番得点が多い選手に表彰する。同一得点が複数名いた場合、その中でシュート率を比較し決定する。

第7回楽しもう！ハンドサッカー交流大会競技規則

序章

今大会の大きな特徴は、健常者と障がい者が一緒になってプレーするという点である。従って健常者に対する規則が盛り込まれる。健常者が出場するチームは下記の「ハンドサッカーにおける健常者のガイドライン」を読んでおくこと。

第1章 ゲームの定義

第1条

ハンドサッカーは、1チーム7名の選手からなる2チームによってプレイされる。チームの目的は、相手のゴールにボールを入れること、相手チームにボールを持たせたり得点させたりしないようにすることである。

第2条 コート (省略) ※都肢体連と変更なし

第3条 境界線

ラインは白とし、幅は5cm、フィールドの外周のみ10cmとする。ゴールエリアの境界線は、赤とする。

第4条 ボール

試合球は、(財)日本ソフトバレーボール協会検定球(糸巻きでないもの)を使用する。床から180cmの高さよりコートに落下させた時、60cm程度弾むように空気を入れる。ボールの周囲は64cm前後、重さは180g前後とする。ただし、第15条に示すSS、PGのシュート時に使用するボールに関してはその限りはない。

第5条 ゴール (省略)

第2章 選手、監督、コーチ

第6条 チーム構成

(1) 各チームは選手7名と交代要員で成り立ち、1チーム健常者は2名まで。健常者は原則5秒キヤッチとする。

(2) 各チームは監督またはキャプテンを置かなくてはならない。選手兼監督は可能である。各チームの監督またはキャプテンは、出場申込用紙に明記しなければならない。

(3) 監督、コーチはチームベンチエリアおよびコーチエリアのみで選手に指示することができる。ただし、選手に特別の事情がある場合はその限りではない

第7条 選手

試合中のコート上では、以下の選手でチームを構成する。

ゴールキーパー (GK)	1名
フィールドプレイヤー (F)	4名
スペシャルシューター (SS)	1名
ポイントゲッター (PG)	1名

(1) フィールドプレイヤー (F)

独歩もしくは車いす(電動車いす)の選手として、SSエリア、PGエリア、ゴールエリア以外自由にプレイすることができる。

(2) スペシャルシューター (SS)

Fに比べ比較的運動機能に制限のある選手を対象とし、独歩もしくは車いす(電動車いすを含む)でプレイする。PGエリア、ゴールエリア以外で自由にプレイすることができる(SSエリアを出て、Fとしてプレイすることができる)。コート上では、赤色のハチマキを審判がはっきりと判別できるよう身につけなければならない。

(3) ポイントゲッター (PG)

F、SSに比べてさらに運動機能に制限がある選手を対象とする。PGエリアでプレイする。

(4) ゴールキーパー (GK)

基本的には陣営のゴールエリア内でプレイし、その際は、第 8 条 (ボールタッチ) は適用されない。ゴールエリアを出て、F としてプレイすることができ、その際はボールがゴールエリア外に出る、または身体の一部がラインを踏むもしくは踏み越した時点から第 9 条 (ボールの保持時間の規定) が適用される。F、SS からのバックパスを受け取ることができない。

(6) 健常者が同時にコート上に立てるのは 2 名までとし、原則ポジションの制限はない。(1 チームに健常者選手の登録は人数制限はなし) だがフィールド上に出ていい健常者は 1 名まで (F・GK・SS 含む)。例えば、SS と F に 1 名ずつ健常者が入っている場合、SS は SS エリアから出てはいけない。小学生は保護者同伴の参加とし、ポジションは SS または PG のみとする。参加者はすべての自己責任において参加すること。

第 8 条 ボールタッチ

- (1) 上肢の運動機能に制限があり、上肢でボールの保持が困難な選手に対しては、身体および車いすにボールが当たった時点で、ボール保持とみなす (ボールタッチ適用)。(それ以外の選手は、ボールをキャッチした時点でボール保持をみなす)
- (2) (1) のプレイが起こった場合、その地点からその選手のボール保持で再開する。コート上の他の選手は、再開するまでむやみに移動してはならない。
- (3) (1) (2) の場合、計時を止めない。しかし、大幅に時間が進む可能性がある場合は、審判はタイマーに合図して計時を止めることができる。(第 20 条 (8) 参照)
- (4) ボールをファンブルした場合は、次のように継続する
 - ① キャッチ選手：ファンブルした後に再び同一選手がボールを保持した場合は、カウントを継続する。
 - ② タッチ選手：(a) ボール保持の際に、その選手の動作に関係なくファンブルした時は、審判がすぐに保持しやすい位置にボールを戻す。
(b) プレイが再開された後にファンブルしてしまった場合は、フリーボールとみなされる。再度同一選手がボールを保持した場合は、カウントを継続する。
- (5) 各選手のボールタッチ適用は、各チームの監督が決定する

第 9 条 ボールの保持時間の規定

運動機能に応じてボール保持に時間制限を設ける。運動機能制限に少ない選手は 5 秒とし、運動機能制限に多い選手は 10 秒とする。各選手のボールの保持時間は、各チームの監督が決定する。

第 10 条 5 秒選手、10 秒選手についての規定

- (1) 選手は、第 8 条および第 9 条により、①10 秒タッチ選手 ②5 秒タッチ選手 ③5 秒キャッチ選手 のうちいずれかの課題が設定される。
- (2) 5 秒キャッチ選手は、白色のハチマキを審判がはっきりと識別できるよう身につけなければならない。
- (3) 5 秒タッチ選手は、黄色のハチマキを審判がはっきりと識別できるよう身につけなければならない。

第 11 条 選手が使用する補助装具等

- (1) 独歩の選手
 - ①歩行のために必要な装具・杖 (クラッチ等) など、審判が認めた補助装具を使用することができる。
 - ②杖 (クラッチ等) は身体の一部と考える。ただし、第 35 条の規定についてはそれを優先する。
 - ③ヘルメットまたはハットギアを着用し、^{ひざ} 膝・^{ひじ} 肘にはサポーター等の保護具を着用することが望ましい。
- (2) 車いすによる選手
 - ①フットレストおよび車いすの前方に、クッションをつけるなど危険防止の手だてを講じな

ければならない。

②車いす 4つの車輪およびフットレストは身体の一部と考える。

第3章 審判・オフィシャルズの任務

第12条 審判・オフィシャルズの任務

- (1) 審判は主審1名、副審1名の名とする。
- (2) 試合運営において審判2名、タイマー1名、得点板1名、60秒タイマー1名、記録2名を置く。また必要に応じて人数を適宜増やすことが可能である。
- (3) 主審・副審は、両チームに対して中立に、かつ、独自に判断をくだす権限をもち、その権限に違いはない。

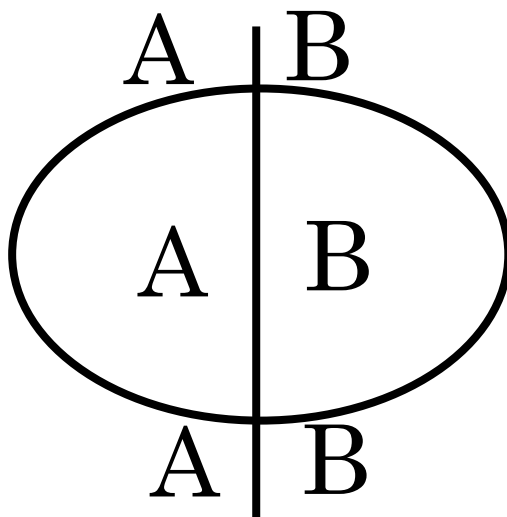
第4章 ゲームの進め方

第13条 時間について

- (1) 競技時間は前後半各3分30秒、ハーフ時間は5分とする。
- (2) **SS・PG**のシュート時間は60秒以内とする。

第14条 ゲームの開始

- (1) ゲームは、主審がセンターサークルの中心にボールを弾ませ、床面から戻ってきたボールを弾き合う（バウンズボール）ことによって開始される。
- (2) バウンズボールは、車いす選手が両チームから1名ずつ出て行う事が望ましいが、車いす選手がいない場合は、立位選手が膝立ちで行う。チーム内にフィールドプレイヤーで車いす選手がいる場合は、車いす選手が行わなければならない。ただ特別の事情がある場合はこの限りはない。
- (3) ボールがセンターサークルから出るまでは、他の選手はサークル内に入ることはできない。サークル内に腕を伸ばしてボールをとることはできるが、ラインを踏む、もしくは踏み越してはならない。
- (4) 1度弾かれてボールが、センターサークル内に止まった場合、両者はボールが出るまで弾き続けることができるが、保持することはできない。両者の手が届かない場所で止まった場合は、再度、バウンズボールを行う。
- (5) バウンズボールを行う際、センターサークル外においては下記の図の通りにポジショニングをする。また、センターサークル外の選手はセンターサークル内のボールを手などで取ることは出来ない。さらに、相手の優先エリアに手を伸ばしてボールを取ることは出来ない。



第15条 得点

選手は以下の3つの方法で得点できる。得点後はゴールスロー（第32条）により再開する。

- (1) **F**および**GK**の得点
ボールがメインゴールのゴールラインを完全に通過した場合、3点が得点される。
- (2) **SS**の得点
 - ① (**SS**エリアを出て**F**としてプレイしている際) ボールがメインゴールのゴールラインを完全

に通過した場合、3点が得点される。

- ②SS エリアに（車いすの場合は4輪すべて）入った状態で、ボールを保持した場合、サブゴールに2本のシュートを打つ権利を与えられる。シュートを行う選手は、SS エリアでボールを保持した選手以外のSSの選手が行ってもよい。シュートはサブゴールラインを完全に通過した場合、1球ごとに各1点、計2点が得点される。シュート課題は申請時50%でなければならない。また、機械等でシュート率100%はなってしまう選手は、センターラインより後ろから投球することが望ましい。

(3) PGの得点

フィールド内から放たれたボールがタッチ適用（第8条）の選手、ゴールエリア内にいるGKに触れることなくPGに渡った場合、その時点で1点が得点され、メインゴールに1本のシュートを打つ権利を与えられる。シュートが成功すると1点、計2点が得点される。シュートの課題は、各チームの監督が決定する。シュート課題は申請時50%でなければならない。また、機械等でシュート率100%はなってしまう選手は、センターラインより後ろから投球することが望ましい。

※「フィールド内から放たれたボール」とは、PGの敵味方を問わずフィールド内のボールを保持した選手から離されたボールをさす。

第16条 交代

交代は試合時間中、いつでも自由に行うことができる。ただし、GKの交代は主審の承認を得てから行う。また、チームに退場者が出た場合も交代要員を出場させることができる。

第17条 チャージド・タイム・アウト

監督・コーチ・キャプテンは、試合中いつでも、前後半通じて1回1分のチャージド・タイム・アウトを要求できる。

監督・コーチ・キャプテンは、タイマーもしくは審判にタイムアウトを要求し、計時が止まった時点でタイマーがブザーで審判に伝える。審判は笛で両チームに合図する。

第18条 ゲームの終了

前後半および延長戦の終わりは、タイマーがブザーで合図し、同時に審判が笛で終了を告げる。

第5章 計時の規定

第19条 計時が始まる時

(1) 試合開始時

第14条バウンズボールにおいて、選手がボールを弾いた時点で計時が開始される。

(2) 試合中

第20条(1)(2)・・・ボールが他の選手に触れた時点で再開される。

第20条(3)(4)(5)・・・ゴールエリアからボールが出た時点で再開される。

第20条(6)(7)(8)・・・主審の合図で再開される。

第20条 計時が止まる時

(1) バイオレーション（第6章）が起きた時

(2) ファウル（第7章）が起きた時

(3) SSがSSエリアに入った時

(4) PGにボールが渡った時

(5) GKがゴールエリアでボールを保持している時

(6) 選手が損傷した時、車いすが転倒したり破損した時

(7) チャージド・タイム・アウトの時

(8) 審判が必要と判断した時

第6章 バイオレーション

A. バイオレーションとなる行為

バイオレーションとは、身体および車いすの触れ合いやプレイの妨げを伴わない規則に対して違反することである。罰則として相手チームにボールが与えられる。

第21条 選手のアウトオブバウンズ・ラインクロス（アウト）

- (1) 選手がアウトになるのは、選手および車いすが、境界線の外に出た時である。サイドライン・ゴールラインを踏む、もしくは踏み越えてプレイすることはできない。
- (2) (1)において、SSに限り、シュートを打つ権利を獲得するため、SSエリアに入った後、フィールド外に出た場合はその限りはない。
- (3) (1)において、ボールタッチ適用の選手が、フィールド内でボールにタッチし、ボールを保持せずにその後フィールド外に出た場合はその限りではない。

第22条 ボールのアウトオブバウンズ（アウト）

ボールがアウトになるのは

- (1) アウトの選手に触れた時
- (2) 境界線の上、または境界線の外に出た時（最後のプレイにボールタッチが適用される場合はアウトにならない。）

第23条 ゴールエリアに関する規定

- (1) ゴールエリアには、守備側のGKのみ入ることができる。ただし、F・SS・攻撃側のGKは、足もしくは車いすが入らなければボールを取ることができる。
- (2) 足のみでプレイする選手については大会前の代表者会議の確認のもと、足を入れることができるが、車いすを入れることはできない。
- (3) シュートした選手が、シュート後にゴールエリア内に入ることはできない。
- (4) GKがゴールエリア外からボールを保持したままゴールエリア内に入ることはできない。

第24条 スペシャルシューターエリア（SSエリア）に関する規定

SSエリアには、当該のSS選手以外は入ることができない。

第25条 PGエリアの手前のゴールラインに関する規定

守備側の選手は、PGエリアの手前のゴールラインを踏む、または踏み越して守備をすることができない。

第26条 5秒シュートラインに関する規定

- (1) 5秒選手は、5秒シュートラインよりも手前で（メインゴールに）シュートを打たなければならない。
- (2) シュートした選手は、シュート後も5秒シュートラインを越えることはできない。

第27条 オーバータイムス（ボール保持時間の規定）

5秒選手、10秒選手がそれぞれのボール保持時間を越えてボールを保持することはできない。

第28条 60秒ルール

両チームは、ボールを保持してから60秒以内に攻撃を終えなければならない。

第29条 10秒ルール

スローイン（第30条）、フリースロー（第31条）およびコーナースロー（第33条）を行う選手は、10秒以内にボールの保持を終えなければならない。

B. バイオレーション後の処置・ゲームの再会方法

第30条 スローイン

第21・22・29（スローインおよびコーナースローの場合）条の規定に反した場合、相手ボールのス

ローインとなり、その地点に近いサイドラインの外からボールをコートに入れて再開する。ただし、メインゴールおよびSS・PGへは直接パス、シュートは行えない。スローインが正しく行われなかった場合は、相手ボールのスローインとなる。

第31条 フリースロー

第23・24・25・26・27・28・29（フリースローの場合）条の規定に反した場合、当該のプレイが起こった地点から相手ボールのフリースローとなる。ボール保持となった選手は、パスおよびシュートによって再開する。メインゴールおよびSS・PGへ直接パス、シュートは行うことができる。

第32条 ゴールスロー

第21・22条のうち攻撃側チームによるゴールラインからのアウト、ゴールエリア内にいる守備側のGKによってアウトになった場合（および得点後の再開）は、ゴールエリアからゴールスローで再開する。ゴールエリアから直接シュートすることができる。

第33条 コーナースロー

第21・22条のうち、守備側チームが保持したボールがゴールラインからのアウトになった場合は、攻撃側チームのPGエリア側のコーナースローで再開する。メインゴールおよびSS・PGへは直接パス、シュートは行えない。スローインが正しく行われなかった場合は、相手ボールのコーナースローとなる。

第34条 ヘルドボール

(1) 両チームの選手が同時にしっかりとボールに手をかけた時

(2) 車いすと車いすとの間にボールがはさまり、止まった時

(3) 両チームの選手が同時に最後にボールに触り、ボールがアウトになった時

以上の場合、そのプレイが起きた地点で、当該の選手によらず、車いすの選手によるバウンズボールによって再開する。この際、他の選手はバウンズボールの地点から1,8m以上離れなければならない。

第7章 不当な行為

A.ファウルになる行為

ファウルとは、相手チームの選手との身体や車いすの接触、またはスポーツマンらしくない行為の事である。罰則として相手チームにボールが与えられ、審判の判断により、ゲームからの退場を宣せられることがある。

第35条 自由のプレイの妨げに関する考え方（パーソナルコンタクト）

「真上の空間の権利」

独歩、クラッチ利用および車いす等（攻撃側）の各選手がコート上である位置を占めた時、その選手が占めている位置とその真上の空間をシリンダーと考える。その範囲は

①独歩の場合

自然な立位で占めている位置。前はつま先の垂直面・後ろは尻の垂直面・左右は腕と脚の外側の垂直面。

②杖（クラッチ等）使用の場合

クラッチを利用して、自然な立位で占めている位置。前はつま先の垂直面・後ろは尻の垂直面・左右は腕（クラッチの先までは含まない）と脚の外側の垂直面。

③車いす（電動車いすを含む）の場合

コート上で車いすが占める位置（図4 省略）

※ この規定は独歩の選手と車いすの選手との間の起こる問題点を解消するために「真上の空間の権利」という考え方を採用し、自由なプレイが公平に行えるようにするものである。攻撃側の選手は、シリンダー内で自由にプレイできる権利を持ち、守備側の選手は、相手選手のシリンダーを侵してはならない。その空間を侵した場合は接触がなくてもファウル（パーソナルコンタクト）となる。

第36条 パーソナルファウル

プレイヤーは次の事をしてはならない。これらは攻撃側・防御側とも同様に適用される。

プッシング・・・相手の身体や車いすを押すこと。

イリーガルユースオブハンズ・・・相手の身体や車いすを手でたたくこと。

ホールディング・・・相手の身体や車いすをつかむこと。

トリッピング・・・相手の身体や車いすを蹴ったり、つまずかせたりすること。

ブロックング・・・相手の進行を身体や車いすで防ぐこと。

車いす選手（自力でパスが困難な選手）よりそいながら進む選手（独歩が多い）がディフェンスの動きを妨げるような行動を行った場合、手で押さえるなどして明らかに妨害していると判断する場合はブロックングとなる。

チャージング・・・相手の身体や車いすに身体で突き当たったり、車いすで突っ込んだりすること。

パーソナルコンタクト・・・第 35 条に該当する行為

第 37 条 テクニカルファウル

- (1) 審判が選手、監督、コーチの危険な行為の繰り返しや審判の指示に従わない場合、故意や悪質な妨害行為と判断した場合。
- (2) 審判が選手、監督、コーチが明らかな遅延行為など、スポーツマンシップに反していると判断した場合

第 38 条 退場

第 35・36・37 条の規定に著しく反していた場合、審判はゲームから退場を宣うことができる。

B.ファウル後の処置・ゲームの再開方法

第 39 条 ファウル後のゲームの再開方法

第 35・36・37 条の規定に反した場合、当該のプレイが起こった地点から、相手ボールのスローイン（第 31 条）で再開する。

第 8 章 表彰について

第 40 条 表彰について

表彰は各チームに対する団体賞と、SS・PG に対する個人賞にする。

① 団体賞について

団体賞は大会の総合結果に基づいて、全チームに表彰をする。同一順位チームが複数いた場合、シュートコンテストを実施し、順位を決定する。

② 個人賞について

個人賞はスペシャルシューター、ポイントゲッターのそれぞれで一番得点が多い選手に表彰する。同一得点が複数名いた場合、その中でシュート率を比較し決定する。

第 9 章 その他

第 41 条 競技規則に記載されていない事項について

ゲーム中に競技規則に記載されていない事項が起こり、試合の進行に支障をきたす場合、主審、副審にて協議し、一時的に対応を検討して両チームの監督に確認し、ゲームを進行、成立させることができる。

第 42 条 改訂

以上の規約は必要ある場合、見直し、改訂することができる。

ハンドサッカーにおける健常者のガイドライン

ア：目的

このガイドラインは健常者と障がい者が一緒に楽しくゲームに参加でき、また双方の安全性を目指すものである。従来のハンドサッカーの競技規則とは異なる点もある。

イ：障がい者の健常者ルール適応について

下記の障がい者も健常者ルールを適応する。

★100m を男女ともに 16 秒以下で走れ、かつ上肢に障がいがない者

ウ：秒数・ハチマキについて

健常者は 5 秒キャッチとする。ハチマキは青とする。

エ：健常者のディフェンスについて

ディフェンスする場合相手の選手の行動確保のため、相手と片腕一本分の距離を取らなければならない。もし片腕一本分より迫った場合、審判はチャージを取り、健常者を相手から片腕一本分距離を取り、相手のパスから試合を再開させる。このチャージの判断は審判の裁量に委ねる。

オ：健常者ラインについて

ゴールラインから 5.2m の位置に健常者ラインを設ける。健常者ラインとゴールラインの間では健常者は下投げあるいは手渡しのみでのパスとする。また同エリア内では走っていけない。

カ：人数とポジション

1 チームに健常者は 2 名までとし、ポジションは自由とする。ただし、フィールドに出ることが出来るのは 1 名に限る。

ゴールキーパーは膝立ちの体勢で行うこと。またポイントゲッター・スペシャルシューターは一律 12m の位置からの投球となる。

作成者：多摩ハンドサッカー倶楽部

作成日：2014 年 4 月

更新日：2015 年 8 月