

2010 年度版（更新日：2010 年 10 月 13 日）

# ハンドサッカー競技規則・解説本

このハンドサッカー競技規則・解説本は東京  
都肢体不自由特別支援学校体育連盟（以後 都  
肢体連）が制定したものであり、当倶楽部会員  
が競技規則を把握し、円滑な試合展開を目指す  
ものである。

～目次～

ハンドサッカー競技規則	P2～P8
ハンドサッカー競技規則解説事例集	P8～P12

氏名 \_\_\_\_\_

多摩ハンドサッカー倶楽部  
平成 23 年 4 月発行

# ハンドサッカー競技規則 2010 年度版

## 【序章】ハンドサッカーとは

ハンドサッカーとは、既存の競技では十分に対応しきれない様々な実態の障害のある子どもたちに合わせ、活躍の場を広げ、個々の能力を引き出し、心身を健全に育成するために考え出された競技である。ハンドサッカーの選手および指導にあたる者はこの根本に流れる精神を大切に、競技・指導に努める。

都肢体連はこの競技を通して、その精神の実現を目指し、大会運営を行う。都肢体連が主催する大会においては、学校の教育活動の一環であり、指導に当たる者は教育的な配慮を十分にすることがある。

## 【第 1 章】ゲーム

### 第 1 条 ゲームの定義

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、相手チーム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)

### 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高学年用(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ではない。

### 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

各チームは監督、コーチ、選手 7 名と交代要員からなる。

- (1) 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。
- (2) 選手のうち 1 名をキャプテンとする。

### 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。

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
ゴールキーパー (GK)	1 名

- (1) フィールドプレイヤー (F)  
独歩もしくは車いす(電動車いすを含む)の選手とし、SS エリア、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。
- (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識別

できるように身につけなければならない。

(3) ポイントゲッター (PG)

F、SS に比べさらに運動機能に制限の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る。

### 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とみなす。)
- (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。運動機能に制限が少ない選手は 5 秒とし、運動機能に制限が多い選手は 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ヘルメットまたはヘッドギアを着用し、膝・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車いすの 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2名とする。
- (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2名、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。
- (3) 審判は、白色のポロシャツと赤のパンツを着用する。
- (4) 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 競技時間

競技時間は、ハーフタイム5分をはさんだ前後半各5分とする。試合時間終了後、両チーム同店の場合は、5分の休憩をはさみ延長戦を3分間行う。会場規模、その他、大会によって試合時間は適切に定めることができる。(都肢体連主催大会は前後半4分で実施)

#### 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名ずつ出で行う。
- (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) 一度弾かれたボールが、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。

#### 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、ボールがサブゴールラインを完全に通過した場合、1投ごとに各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。

##### (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PGに得点される。シュートの課題は、各チームの監督が決定する。シュートの課題は、各チームの監督が決定する。

※「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) 選手が負傷した時、車いすが転倒したり破損したりした時

(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する違反のことである。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ではない。

(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とならない。)

である。

## 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で確認のもと、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) シュートをした選手が、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。  
※攻撃側の選手は、PG にパスした後、PG エリアの手前のゴールラインを踏む、または踏み越してはならない。

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) シュートをした選手は、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超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・ゲームの再開方法》

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 によってアウトとなった場合 (および得点後の再開) は、ゴールエリアからの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からコーナースローで再開する。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。コーナースロー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 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ことである。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 自由な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、クラッチ使用および車いす等（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で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もち、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

選手は次のことをしてはならない。これらは攻撃側・守備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。
- ・ブロッキング・・・相手の進行を身体や車いすで妨げること。

車いす選手（自力でパスが困難な選手）によりそいながら進む選手（独歩が多い）が守備側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キングとなる。

- ・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、審判はゲームからの退場を宣することができる。

### 《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より、相手ボールのフリ

ースロー（第31条）で再開する。

## 【第8章】その他

### 第40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41条 改訂

以上の規約は必要がある場合、見直し、改訂することができる。

## ハンドサッカー競技規則解説事例集 2010年度版

### 第2条 コート

(3) プレイの妨げにならない限り・・・

○他の選手が不利になるようなものでなければ、コートを確認するための目印の設置は可能とする。

### 第3条 境界線

○すべてのラインは踏む、もしくは踏み越えた時点でバイオレーションとなる。

### 第5条 ゴール

○メインゴールおよびサブゴールは、固定しない。

### 第7条 選手

(4) ゴールキーパー（GK）

○故意的にゴール内に入って守備をすることはできない。

○自陣のゴールエリア内から直接シュートすることができる。

### 第8条 ボールタッチ

○タッチ選手とキャッチ選手が同時にボールに触った場合、タッチ選手のボールとなる。

○審判はタッチ、キャッチのコールを、分かりやすくはっきりと声に出す。ジャッジミスをしてしまった場合は、主審・副審で協議し、不利にならないように再開方法を選択する。

(1) のプレイが起こった場合・・・

○タッチ選手がタッチしたボールが転がっている時間は、他の選手は動くことができない。動いた選手がいたら審判は注意して動いた選手を元の位置に戻さなければならない。

○タッチ選手が1つのプレイで初めてボールを保持する時にファンブルした場合、審判は選手にボールを渡してカウントを継続する。

○タッチ選手のボール保持が確定した後にファンブルした場合、そのボールはフリーボールとして扱われる。その後、同一選手が再びボールを保持した場合は、カウントは継続する。

### 第14条 ゲームの開始

○バウンズボールはバウンドする前に車いすに当たることのないよう、選手の間きちんとバウンズさせる。

○バウンズボールで、センターサークル内の選手がほぼ同時にボールをはじいてセンターサークル外のどの選手にも触れずにラインを割り、審判がどちらのボールが判断できない場合は、もう一度バウンズボールをやり直す。計時も戻す。どちらの選手がはじいたか判断できる場合は、相手ボール（スローイン、ゴールスローなど）から再開する。

(5) バウンズボールは車いす選手が行う。

○車いす選手がチームにいない場合は、バウンズボールに参加することができない。相手チームがはじくボールを待つことになる。



## 第 15 条 得点

- 試合終了のブザー直前にシュートが放たれた場合  
ブザーが鳴ると同時、または鳴った後にゴールラインを通過したシュートはゴールとして認められない。SS・PG へのパスも同様であり、得点は認められず、SS・PG はシュートを打つ権利が与えられない。
  - ポイントゲッターの課題が、「6m からシュート」となっていたが、実際には「6m からドリブルしてシュート」ということがあった。記載方法の徹底が必要。
  - ポイントゲッターやスペシャルシューターのシュート時に、介助者が離れられるようシュート方法を工夫しなければならない。(介助者の支援の仕方しだいでゴールが決まるのは望ましくない)
  - (東京都ハンドサッカー大会における) PG・SS の課題設定について  
100%シュートが入る課題は、生徒の最近接発達領域とは考えられない。ハンドサッカーは通じて、人間性・身体機能の両面を育てていく視点が重要なので、シュートの課題を成功率 50% に設定する。
  - ポイントゲッターやスペシャルシューターのシュート課題に時間の記録がない場合は、ルール上は何分かかっても問題ない。しかし、試合運営の事があるので、60 秒以内で終わられるようにするのが望ましい。60 秒をどうしても越えてしまう場合は、メンバー表に明記する。(東京都ハンドサッカー大会)
- (3) PG の場合
- ポイントゲッターの選手が持っていた酸素ボンベにパスが当たった場合、得点は認められない。ただし、酸素ボンベに当たったボールが跳ね返って、選手に当たった場合は、得点が認められる。ただし、ボールの当たるようなところには、酸素ボンベなどを置かないことが望ましい。
  - ゴールポストに当たってポイントゲッターにボールが渡った場合、得点が認められる。ゴールエリア内にいる守備側のゴールキーパーが触っていた場合は、得点が認められず、ゴールスローにより再開する。

## 第 20 条 計時が止まる時

- 基本的に計時を止めることができるのは、主審および副審のみである。
- オフィシャルの判断で計時を止めることは出来ないが、無駄に時間が流れてしまったと感じた場合は、審判に確認することができる。
- 審判が、時間が無駄に流れてしまったと判断した場合は、オフィシャルと相談して時間を戻すことができる。
- インプレー中にゴールキーパーにバックパスが渡った場合、計時を止める。

## 第 21 条 選手のアウトオブバウンズ・ラインクロス (アウト)

- 攻撃側の選手が、メインゴールへのシュートおよび SS・PG へのパスをした後ラインクロスをした場合、シュート及びパスは認められず、相手ボールのゴールスローまたはスローインにより再開される。
- ボールを持っていない選手がコートの外に出してしまった場合、コートの外に出たことによって相手チームに不利益が出た場合 (以下の①②) 反則となる。
  - ①守備側の選手がラインを越えて移動したことにより攻撃側のプレイを妨げた。
  - ②攻撃側の選手がラインを越えて移動したことにより味方のパスがもらえた。
- ①の場合、笛を吹いて、反則を犯した側の選手を、ラインを越える前の位置まで戻し、攻撃側のフリースローによって再開する。②の場合は、守備側のフリースローにより再開する。
- スペシャルシューターがボールを保持して、完全に SS エリアに入る前にラインクロスをした場合は、バイオレーションとなり相手ボールのスローインで再開される。
- (2) (3) において、選手は基本的にコート外でプレイすることは禁止されているが、選手のプレイの機会を確保することを考慮し、例外的に認められている。
- シュートした選手は、シュート後もゴールラインおよびサイドラインを踏むもしくは踏み越してはならない。これに反した場合は、相手ボールのゴールスローまたはスローインにより再開される。

## 第 23 条 ゴールエリアに関する規定

- シュートを打った後にゴールエリアに入ってしまった場合は、バイオレーションとなり、得点は認められず、守備側にフリースローが与えられる。
- ゴールキーパーはゴールエリア外からボールを保持したまま自陣のゴールエリア内に戻すことはできない。ゴールエリアのラインを踏む、もしくは踏み越した時点で相手チームのフリースローとなる。
- 守備側のゴールキーパーがゴールエリアをまたいでいる場合は、フィールドプレイヤーとみなす。この状態（味方選手からバックパスを受けた場合や、ゴールスロー時にボールを保持したままゴールエリア外に出ようとした場合など）からは、ボールを保持したままゴールエリアに戻ることはできない。もし戻ってしまった場合は、バイオレーションとなり、相手ボールのフリースローにより再開する。
- 守備側のゴールキーパーが、ボールを保持したままゴールエリア外に出る動作はバイオレーションにならないが、ゴールエリアのラインをまたいだ状態で移動し続けることはできない。この場合は、バイオレーションとなり、相手側のフリースローで再開する。

## 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

- パスをした後に SS エリアに入ってしまった場合は、バイオレーションとなりパスは認められず、守備側にフリースローが与えられる。

## 第 25 条 PG エリアの手前のゴールラインに関する規定

- フィールドプレイヤーがポイントゲッターにパスをした後に、ゴールラインおよびサイドラインを踏み越えてしまった場合は、バイオレーションとなり守備側にフリースローが与えられる。
- 守備側の選手が勢い余って PG エリア前のゴールラインを踏む、もしくは踏み越えて守備をした場合は、攻撃側にフリースローが与えられる。
- ポイントゲッターへのパスをコート外でパスカットするシーンがあった。
  - ①ゴールラインと PG エリアの間でカットした場合は、カットが認められる。
  - ②サイドラインの外側でカットした場合は、サイドラインをボールが超えた時点でスローインになる。

## 第 26 条 5 秒シュートラインに関する規定

- 5 秒選手がメインゴールにシュートを打った後に、5 秒シュートラインを超えてしまった場合は、バイオレーションとなり得点は認められず、守備側にフリースローが与えられる。
- 5 秒選手は、メインゴールへは 5 秒シュートラインより手前でシュートを打たなければならない。メインゴールへのシュート以外のプレイは、5 秒シュートラインとゴールエリアの間でも行うことができる。

## 第 27 条 オーバータイムス（ボール保持時間の規定）

- 5 秒選手は「1, 2, 3, 4, 5、ピー」というように、6 を数えるタイミングで笛を吹いてオーバータイムとなる。10 秒選手は同様に、11 を数えるタイミングでオーバータイムとなる。

## 第 28 条 60 秒ルール

- 2 月の東京都ハンドサッカー大会では、バイオレーションやファウルなどでは計時が止まらないが、60 秒タイマーのみ止めることとする。（60 秒は試合計時とは別に計測するので、ランニングタイム制においてはファウルやバイオレーションなどのときに 60 秒タイマーを止める）

## 第 30 条 スローイン

- スローインが直接味方の（SS エリア内外に関わらず）スペシャルシューターに渡った場合、ファウルスローとなり相手ボールのスローインにより再開する。（これは直接パスが SS に渡った場合、守備側の得点を防ぐことができなくなることがあるため）

### 第 31 条 フリースロー

- 再開するときは、攻撃側がプレイしやすいように、必ず守備側に少し下がるように促す。
- フリースローを行う選手が、ドリブルし始めたり、再開するポイントを間違えたりした場合、主審は正しい方法でやり直させる。あらかじめ正しく行えるよう促すことが必要となる。
- 2010年10月13日時点では、フリースローに関する反則の規定は競技規則には載っていないので、ファウルフリースローは規定にない。

### 第 32 条 ゴールスロー

- ゴールエリア内にいる守備側のゴールキーパーが触ったボールが、その後攻撃側のポイントゲッターに触れた場合は、ゴールスローにより再開する。
- ゴールエリア外にいる守備側のゴールキーパーが触ったボールが、その後攻撃側のポイントゲッターに触れた場合、最後のプレイにボールタッチが適用されないときはポイントゲッターへのパスが認められる。
- ゴールエリア外にいるゴールキーパーが触ったボールが、その後ゴールラインを割った場合、最後のプレイにボールタッチが適用されない時は相手のボールのコーナースローとなる。
- ゴールキーパーがゴールスローを行う際、ボールが完全にゴールエリアから出る前に、守備側の選手がボールに触れた場合、ゴールスローをやり直す。

### 第 33 条 コーナースロー

- コーナースローが直接味方の（SS エリア内外に関わらず）スペシャルシューターに渡った場合、ファウルスローとなり相手ボールのスローインにより再開する。（これは直接パスがSSに渡った場合、守備側の得点を防ぐことができなくなることがあるため）

### 第 34 条 ヘルドボール

- ヘルドボール後のバウンズボールはその場で行う。その際、バウンズボールを行う選手以外はその場から 1.8m（サークルの半径） 離れなければならない。

### 第 35 条 自由なプレイの妨げに関する考え方（パーソナルコンタクト）

- 車椅子のフットレストを、守備側の選手(独歩)がまたいでいる状態について
  - ①守備側が先にこのポジションをとっていた場合攻撃側が自ら自分のシリンドーに守備側の選手を引き入れてしまっているため、守備側の選手が離れる必要はない。もし接触があれば攻撃側のファウルとなり、守備側にフリースローが与えられる。
  - ②攻撃側が先にこのポジションをとっていた場合  
この場合は、後から来た守備側の選手が攻撃側の選手のシリンドーを侵しているため守備側のファウルとなり、攻撃側にフリースローが与えられる。
- 車椅子選手上を手渡しでパスを通したり、守備側選手の間をタッチ選手が手を伸ばしてパスを成立させたりすることは、シリンドーを侵している事にはならない。（守備側の選手には、第 35 条は適用されない。）

### 第 36 条 パーソナルファウル

- 基本的に攻撃側選手のコースに守備側の選手が入り込む場合は、しっかり正面に入らないと、守備側のファウルとなる。
- ハンドサッカーの独自性を理解したうえで、危険な接触プレイが起こりそうな場合は、接触が起こる前にプレイを止めてもよい。その場合、危険と判断した選手の相手側のフリースローにより再開する。
- 電動車いすの選手が独歩選手にぶつかるのはとても危険なので、ぶつかる前に反則をとれるよう心がける。
- 故意にぶつかったのではなく、試合の展開にあまり影響がなく、危険でないときは、審判の判断によりプレイを流したり、後に選手に注意をしたりする。

### 第 37 条 テクニカルファウル

- A チームのベンチ内でテクニカルファウルがあった場合は、相手 (B) チームのスペシャルシューターのボールとなり、2 回シュートを打った後、相手 (B) チームのゴールスローによって再開する。

### 第 41 条 改訂

- ルールの改訂は、東京都肢体不自由特別支援学校体育連盟審判委員会で提案し、全体委員会で承認された場合、改訂される。