

ハンドサッカー競技規則

東京都肢体不自由特別支援学校体育連盟

審判委員会

2010.10.13.

【 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。

東京都肢体不自由特別支援学校体育連盟（以下、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、指導にあたる者は教育的な配慮を十分にする必要がある。

【 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

- (1) コートとは、各エリアを含む全体(図1)をいう。そのうちPGエリアを除く部分をフィールドという。
- (2) コート・各エリアの大きさは図1のとおりだが、施設の規模等により変更できる。その際、大会前の代表者会議で確認する。
- (3) プレイの妨げにならない限り、コート上に視覚障害等対応のための、コートを認識しやすくする装置を設置してもよい。その際、大会前の代表者会議で確認する。

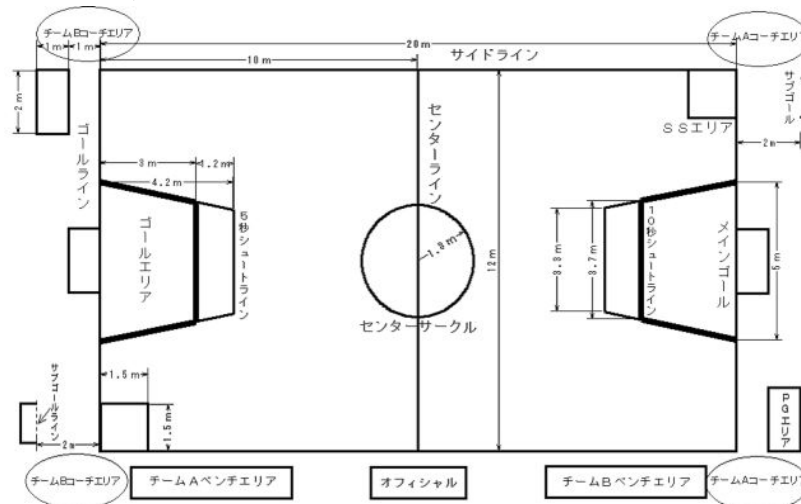


図1 コートと各エリア（長さの規定は各エリア・ラインの内側の距離とする）

【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。(図1太線部分)

【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

メインゴールは、金属製フレームにネットを張ったもので、基準となるサイズは図2とする。サブゴールは、ビニールパイプ製(図3)を使用する。

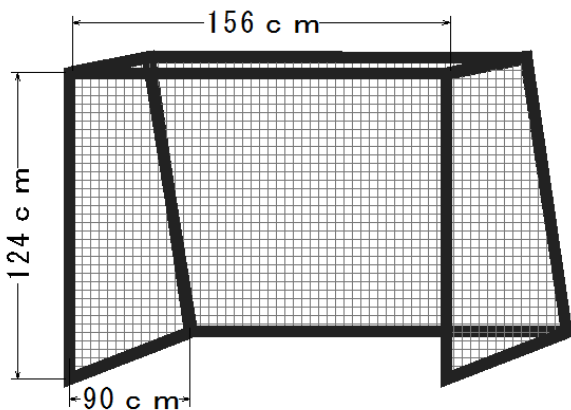


図2 メインゴール

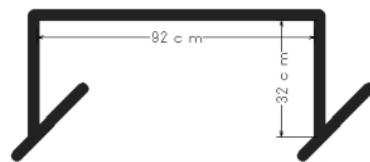


図3 サブゴール

【第2章】選手、監督、コーチ

【第6条】 チーム構成

- (1) 各チームは監督、コーチ、選手7名と交代要員からなる。
- (2) 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(図1参照)。ただし、選手に特別な事情がある場合はその限りではない。
- (3) 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。

| ポジション | 人数 |
|-----------------|----|
| 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)
基本的には自陣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を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ボールを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、両チーム同点の場合は、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名ずつ出て行う。
- (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にはできない。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が与えられる。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。
※「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、前後半を通じて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、選手がボールをはじ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とることができる。
- (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、足を入れることは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。→ラインクロスなのでゴールスローにより再開する。

【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、シュートを行うことができる。

【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

クラッチを使用して、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）

※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。

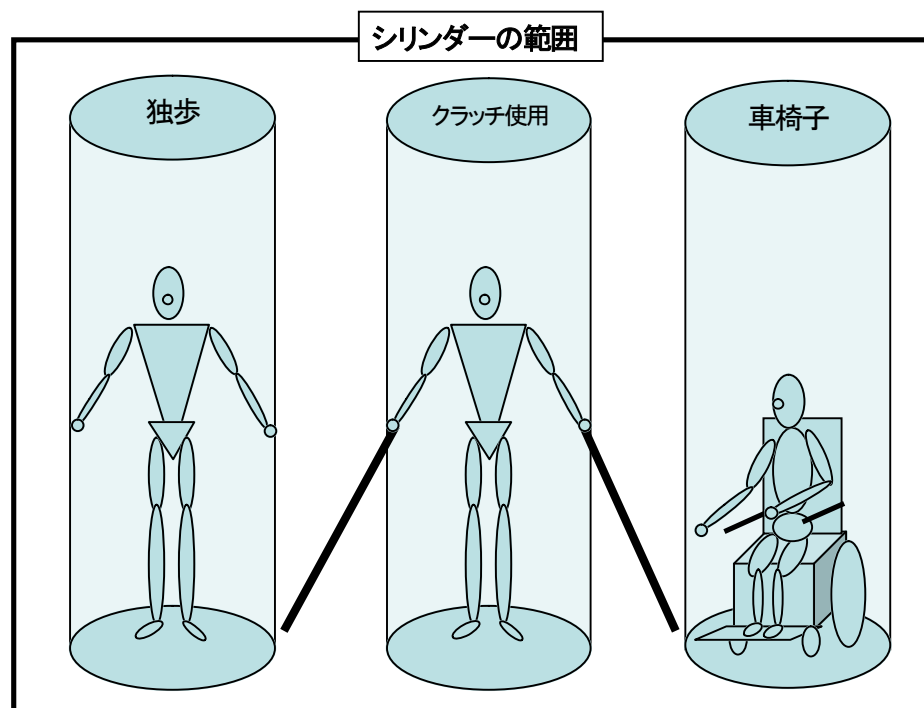


図4 真上の空間の権利

【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。