

2007年度版

ハンドサッカー オフィシャルズ・マニュアル

東京都肢体不自由養護学校体育連盟
審判委員会

2007.12

【心得】

ハンドサッカーの審判には、各プレイヤーの障害の状態や動きの特徴などを把握する努力をし、コート上で十分に能力を発揮できるような環境作りが求められる。

ハンドサッカーの審判は、主審と副審がゲーム中にプレイとともに移動しながら、競技規則で定められていることを的確に適用して、複雑なプレイ一つ一つに正確かつ公平な判断をくだし、また、適切な処置をしてゲームをスムーズに運営していかなければならない。

ゲームをきちんと管理し、プレイヤーやコーチ、観客からも信頼される審判になるために、基本的な競技規則を熟知すると同時に、それらを活用して、実践の場面で積み重ねることが重要である。

このマニュアルはそれぞれの審判が誰とパートナーになってもとまどうことなく、協力し合って、よりよいハンドサッカーのゲームの審判ができるようになるために作られたものである。

各自の経験や個性も活かしつつ、審判としてのレベルを上げ、また、高いレベルの均質性・一貫性を身につけることを期待したい。

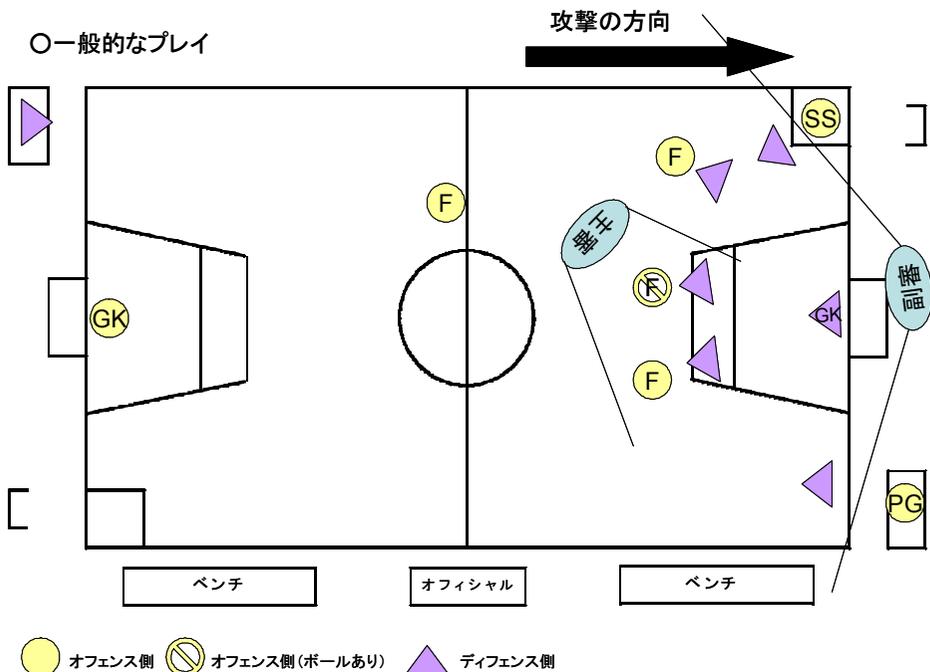
プレイヤーが徐々に高い技術や戦術を身につけるに従い、ゲームはよりダイナミックのものになりつつある。ハンドサッカーの発展は根底に流れる精神（競技規則序章）と各プレイヤーの肉体的、体力・技術的発展とチームの発展とともに、質の高い審判技術の向上が合わさって、はじめて得られるものである。審判を行う者一人ひとりにはこれらのことを自覚して取り組みたい。

【審判の基本姿勢】

- ① あいまいな判断はゲームの混乱を招き、信頼を失う。明確に判断できるように誰よりもはっきりとプレイを確認できる位置に立つ。
- ② 主審、副審のコミュニケーション
試合中、2人に審判はアイコンタクトによってお互いしっかりとコミュニケーションをとる。
- ③ 主審、副審はジャッジの時にできるだけ大きな声とジェスチャーを使って、選手、コーチ、ベンチ、観客に対して判断を示す。特に観客はルールの理解度が低く、自分のチームのこと中心に考えるので、どんな判断をしたのか分かりやすいようにする。

【審判の位置取り】

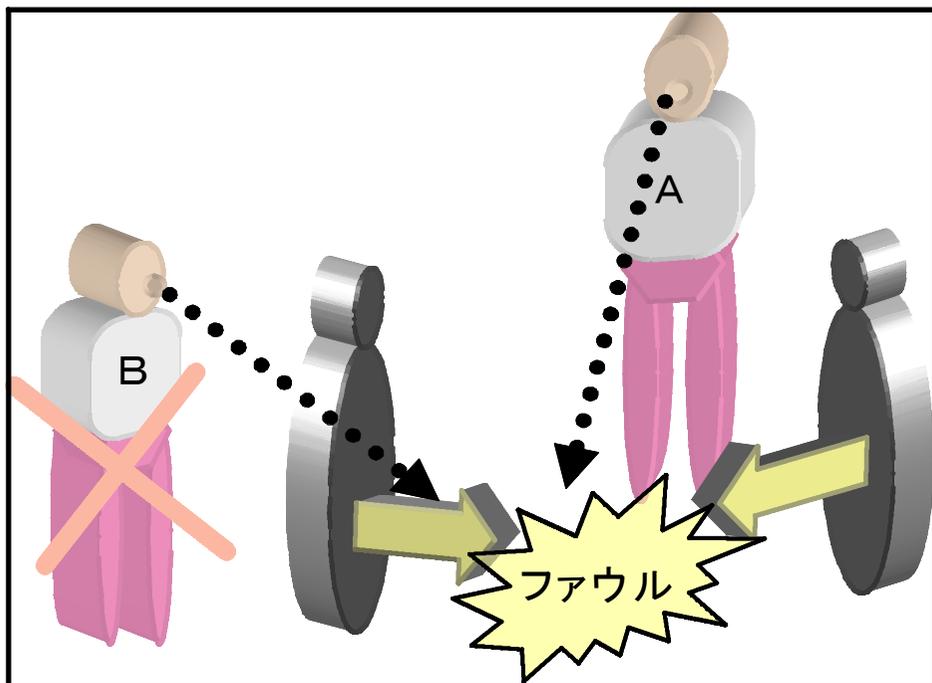
1. 一般的なプレイ



(解説)

一般的なプレイ（主にフィールドプレイヤーなどのプレイ）では、主審がボールを持ったプレイヤーの近くに位置し、ボールを保持しているプレイヤーに聞こえるようにボール保持時間のカウントを行いながらプレイの確認をする。ボールが急に逆のサイドに動いたときや直線的にゴール方向に動いたときは状況に応じて、副審が引き継ぐ。副審は視野を広くとり、できるだけプレイヤー全員を見るところに位置する。主審同様、カウントを行いながらボールと関係ないところで起きるプレイを確認していく。ボールタッチプレイが起こった場合は、主に主審が素早くボールを拾い、プレイを再開させる。この際、できるだけ笛を吹かずにプレイの流れを切らずに継続させるが、必要がある場合は笛で合図をする。副審は周辺のプレイヤーがその場を動かないようにプレイを確認する。主審よりも副審の近くにボールが転がってきた場合は副審が素早く対応する。常時、素早い動きが続くプレイをできるだけ見やすい位置で判断することで誤審を防ぐように努力する。

○ファウルを見極める審判の位置取り

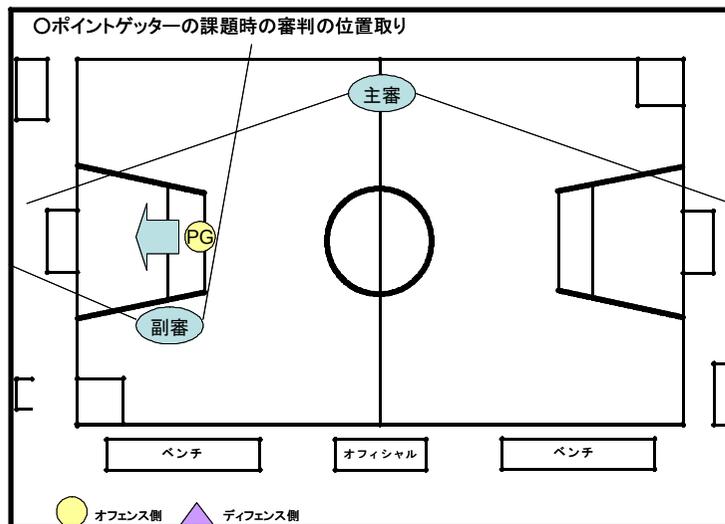


(解説)

主審はできるだけ次に起こるプレーを予測し、複数のプレイヤーに接触が起きそうな場合はそのプレイヤーの間をしっかりと見られる位置(A)に絶えず動く努力をする。

(B)の位置ではプレイヤーの陰になる場所が発生し、実際には接触していないのに接触があったように見えることや接触の瞬間が見えないことがある。

2. ポイントゲッターのプレイ



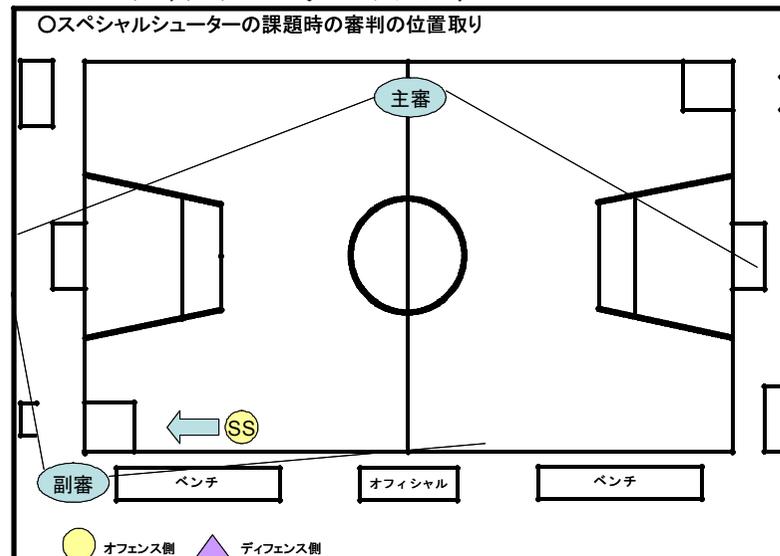
(解説)

副審がベンチを背にして位置しながら、課題の確認、課題の実施、ゴールの確認を行う。副審はゴールの成否をオフィシャルテーブルとコート上のプレイヤーおよびベンチ、観客に向かって示す。

課題の後は主審がGKにボールを渡し、再開を促す。

主審はオフィシャルテーブルに向かって位置し、コート全体を見渡して試合の再開を待つ。

3. スペシャルシューターのプレイ



(解説) ポイントゲッターのプレイと同様に対応する。

【審判の合図】

○得点に関する合図

(1) メインゴールへの得点と失敗

成功の場合は笛を3回鳴らしてコート全体に合図し、同時に指を3本立てた腕を高く上げる。(図1)

失敗の場合は両手を横に広げたり閉じたりして合図する。(図3)

(2) ポイントゲッターの得点と失敗

P Gにパスが通った時点で笛を1回鳴らしてコート全体に合図し、同時に指を1本立てた腕を高く上げる。(図2) その後の課題が成功したときも同様に図2を行う。

失敗の場合は両手を横に広げたり閉じたりして合図する。(図3)

(3) スペシャルシューターの得点と失敗

1投成功するごとに笛を1回鳴らしてコート全体に合図し、同時に指を1本立てた腕を高く上げる。(図2) 失敗の場合は両手を横に広げたり閉じたりして合図する。(図3)



図1. メインゴールへのゴール成功



図2. ポイントゲッター、スペシャルシューターのゴール成功



図3. ゴールの失敗

○計時が止まるときの合図

ファウル等が起きて計時を止めるときは、1回強く笛を鳴らしてコート全体に合図し、同時に腕を高く上げ、オフィシャルテーブルのタイマーとアイコンタクトをとる。(図4)

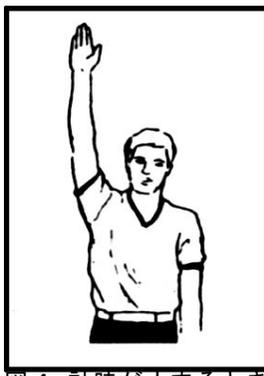


図4. 計時が止まるとき

○計時が再開するときの合図

上げている腕を真下に振り下ろす。(図5)

○計時が再開するときの合図

上げている腕を真下に振り下ろす。(図5)



図5. 計時を再開するとき

○ヘルドボールのときの合図

ヘルドボールが起きた時は、1回強く笛を鳴らしてコート全体に合図し、同時に親指を立てた両腕を高く上げる。(図6)

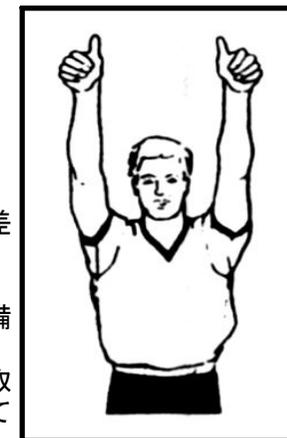


図6. ヘルドボールのとき

○チャージド・タイム・アウト

笛を長めに1回鳴らしてコート全体に合図し、同時に頭上で一方の手のひらにもう一方の人差し指を当ててT字をつくる。(図7)

○両審判およびオフィシャルが次のプレーの準備や判断の内容を確認し合うときの合図

両審判やオフィシャルとがアイコンタクトを取りながらプレーの確認ができれば、親指を立ててサインを送る。(図8)

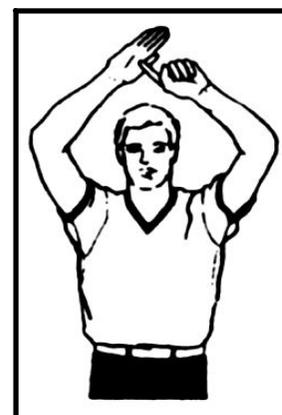


図7. チャージドタイムアウト



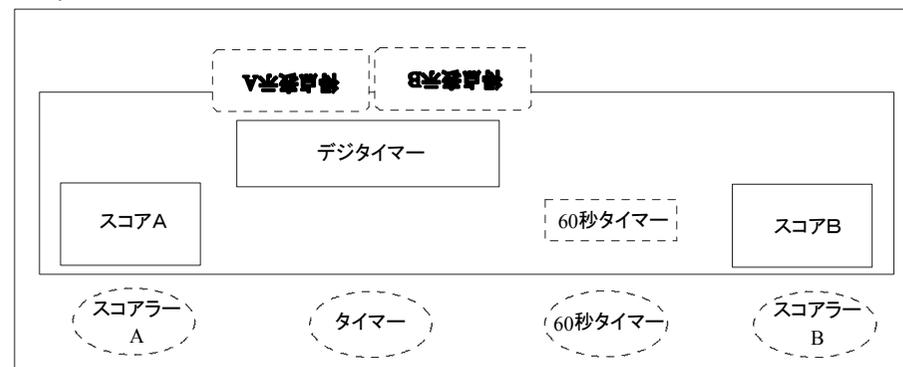
図8. 判断の内容を確認し合うときの合図

【ゲームに関する配慮事項】

- 大会の進行に関わる事項
大会時間短縮に関して
 - ・試合前の各チーム、審判、オフィシャルの集合を迅速にする。
 - ・会場が駒沢体育館の場合
次の試合のチームは、前の試合終了前（後半中）に搬入口（サービスマン側）から見て右側（南側）に待機。
試合終了後は、北側から退場し、入退場をよりスムーズにする。
反省会は控え室で行う。
 以上の点を実施し、大会時間の短縮を行う。
- ポジション設定の考え方（SS、PG）
Fになりにくい選手の活躍の場を保障するという考えで適切に設定する必要がある。
- SSのプレイについて
SSの選手は枠の中で待っているだけでなく、ボールを保持した後、移動して課題の権利を得る方が望ましい。
- PG課題実施後のゲーム再開について
PGの課題実施のあと副審はプレイヤーをPGエリアに戻す。その間、主審はGKにボールを渡し、PGがエリアに戻ったことを確認してからゲームを再開する。
- プレイの説明について
複雑なプレイのあった場合、審判の判断が伝わりにくい。そのような時は判断の理由を丁寧に説明する努力をする。
- ボールタッチ後の「ストップ」について
ボールタッチのプレイの際、「ストップ」の声をかけても動いてしまう選手（声が聞こえていない選手）に対しては笛を鳴らして静止を促す。元のポジションよりも大きく動いてしまった選手に対しては、ゲームを止め、審判が元のポジションに戻す。
- 見学者応援者の位置について
審判は選手以外はコート（SSゴール、PGエリアを含む）に入らないように徹底し、場合によっては注意する。

【オフィシャルに関する決めごと】

- テーブルオフィシャルの設置位置
AコートとCコートはコート間に設置しない。
- チームベンチとデジタルタイマーの位置
ベンチから残り時間と得点を確認できるようにするため、オフィシャル席の逆サイドに得点板を置く。
- オフィシャルテーブルに予備のボールを1つ用意する。（審判は予備のボールを持たない）
- オフィシャルスタッフ
 - ・配置



- ・役割
- ①スコアラール（両チームから1名ずつ）
自分のスコアシートを持参し、ゲームの進行に合わせて記入していく。（記入方法は別紙）
- ②タイマー（1名）
デジタイマーを利用する。（デジタイマーの使用方法は別紙）
※タイマーは試合終了後、直ちにタイマーを10分にセットし、スタートさせる。
- ③60秒タイマー（1名）
ストップウォッチでボールの保持に合わせて、60秒を計測する。残り10秒の段階で旗を振り、60秒を経過したのちに審判に合図する。
- ④得点板係り（1名）
オフィシャルテーブルの逆サイドに得点板を設置する。
時間の表示は以下のとおりに行う。

残り時間	表示
5分	→ 4
4分	→ 3
3分	→ 2
2分	→ 1
1分	→ 1/2
30秒	→ 1/4
15秒	→ 0