

平成 24 年 2 月 18 日

# マッチバイザーの任務

平成 24 年 4 月 1 日改訂版

(財)日本ハンドボール協会競技運営部

マッチバイザーは競技委員長のもと、競技役員として各試合に立ち会い、試合を円滑に運営するために、審判員、テクニカルデレゲート(以下、TDと呼ぶ。)、タイムキーパー、スコアラー、その他の競技役員、補助員と協力して担当試合を管理する責任者である。

任命されたマッチバイザーは、最新の競技規則書、競技規則書必携、大会開催マニュアル、ストップウォッチ、及び笛を持って試合に臨まなければならない。ほとんどの事項は競技規則書、競技規則必携、大会開催マニュアルに記されている。

以下に、一般的なマッチバイザーの任務の流れを記した。原則として、すべての事項を把握しておかななければならない。マッチバイザーに代わってできる事項は、記録席員、あるいは、競技役員、委員に対応させてもよい。これらの判断はマッチバイザーがする。

用語の使い方として、マッチバイザーが直接行動しなくても良い事項を、「管理」すると表現した。ただし、すべての事項の責任は、マッチバイザーにある。

## 1 マッチバイザーの果たす役割

- 1-1 審判員、他の競技役員、補助員と協力し、円滑なゲーム管理を行う。
- 1-2 判定上の問題が生じたとき、適切な助言・勧告を行う。
- 1-3 タイムキーパーの時計の管理、交代地域規定の管理をする。
- 1-4 公式記録用紙の照合を行う。
- 1-5 試合中止の判断は審判員にあるが、続行のために適切な助言・勧告を行う。

## 2 マッチバイザーの配置

- 2-1 各試合に責任者としてマッチバイザー(国際ハンドボール連盟(以下IHFと呼ぶ。))では、**マッチバイザーに相当する役員をオフィシャルと呼ぶ。日本協会は、従来通りマッチバイザーと呼称するが、オフィシャルへの改称、座席の変更を検討している。**)を配置する。その他、記録席(IHFではジャッジズテーブルと呼ぶ。)の両サイドにTD2名、タイムキーパー、スコアラーを配置する。**IHFマニュアルでは、記録席は5名で運営されるが、日本協会は最大6名が座れるスペースを確保する。IHF主催大会、アジアハンドボール連盟(以下AHFと呼ぶ。)主催大会は、オフィシャル、2名のTD、日本協会が指名するタイムキーパー、スコアラーの5名で運営される。**

マッチバイザー席は、記録席後方一段高い席を設置する。記録席後方にスペースがないときは、マッチバイザーは、記録席にTD1名の代わりに座る。

最近のIHFの大会では、記録席の右端にオフィシャル、その横にIHFのTD(IHFのタイムキーパー)、逆の端にIHFのTD(スコアキーパー)が座っている。日本協会は、座席の変更を検討しているが、当面の間、従来通りの配置で臨む。

- 2-2 地区大会でも可能な限りマッチバイザーを配置する。記録席の両端に座る役員をTDとし、タイムキーパー、スコアラーとともに試合の運営にあたる。
- 2-3 マッチバイザーは、競技委員長のもと、競技役員として各試合に立ち会い、各試合を円滑に運営するため、審判員、TD、全ての競技役員、補助員と協力して、当該の試合を管理する責任者である。
- 2-4 各試合に、TDを配置する。各試合の記録席にTD2名、タイムキーパー、スコアラーを配置する。コートからみて左側に位置するTDはタイムキーパーの業務を管理する。右側に位置するTDはスコアラーの業務を管理する。  
両TDは交代選手の不正交代、不正出場を管理する。また、交代地域の遵守を管理する。
- 2-5 コートからみて左から2番目にタイムキーパー、右から2番目にスコアラーを配置する。
- 2-6 審判員の通信機器の使用が認められた。審判員の通信は審判員相互であるが、マッチバイザーも大会役員との通信の必要があり、IHFの大会では3台で運用している。国内の本協会主催・共催大会で最低3台の使用を認める。

### 3 審判会議

- 3-1 大会のマッチバイザーに指名された役員は、特にその大会で強調される事項があることから、審判会議に出席する。

### 4 代表者会議

- 4-1 その大会のマッチバイザーに指名された役員は、当該大会の代表者会議に出席する。各種決定事項に対し、参加選手、チーム役員、審判員と共に共通理解を得る。
- 4-2 各チームは、その大会に出場する選手、参加するチーム役員の登録証を持参し、競技委員会が確認する。
- 4-3 各チームは、その大会で着用するすべての種類のユニホームを持参し、競技委員会を確認する。
- 4-4 選手変更は代表者会議開始前までに届け出る。届出書に理由は明記するが、理由は問わないので、証明書の提出は必要ない。国体は日本体育協会の規定通りとし、国体要項に従う。

### 5 試合開始前

- 5-1 各大会、各試合は、平成24年度(財)日本ハンドボール協会競技規則及び最新の競技規則によって行う。
- 5-2 試合開始前に会場、コート、ゴール、ボール、交代地域のスペース、ベンチの長さ、ベンチの数、記録席関係備品等の有無、放送設備、医務関係の準備状況を管理し、各種機器の動作具合の点検を管理する。また、その他全般的な事項を管理する。ベンチはチーム役員、選手全員が座ることのできるロングベンチが望ましい。
- 5-3 競技会場は、正規コートを使用する。競技規則に定められた通りとするが、教育機関の大会など特別な場合、正規コートを使用できないと定めたときは、その規則に従う。

交代地域にコーチングゾーンを設定する。特にラインで区画しないが、センターラインから 3.5m の位置（ベンチの記録席先端）を始点として、ベンチの終端までをいう。コーチングゾーンで各種の指示をするために、1 名が立つことが許される。

- 5-4 大会使用球は、（財）日本ハンドボール協会、もしくは I H F の検定球を使用する。ボールの外周、重さは競技規則通りとし、I H F では定めはないが、本協会ではボールの空気圧を、**原則として**成年は  $320 \pm 20\text{hPa}$ 、少年は  $300 \pm 20\text{hPa}$  とする。メーカーのボールによっては、全種別とも  $170\text{hPa}$  とする。夏季はボールが膨張し、測定したあと短時間で数値が高くなる。毎試合毎に測定する。また、測定器具はデジタル計を使用し、精度が確保された状態で使用することが望ましい。

**空気圧の数値は原則とし、各試合の前に、マッチバイザー、審判員、チーム役員の協議によって決定する。適正なボールの機能が発揮できる空気圧とする。**

- 5-5 代表者会議で承認されたユニホームの確認は、第 1 試合は試合開始 30 分前、第 2 試合以降は、前の試合の前半終了直後に記録席前で行う。その試合に着用する全ての種類のユニホームを持参する。調整がつかない場合は、チーム番号の大きいチームが変更することとする（I H F ルールと同様である。）。

- 5-6 短パンツの下に着用するサイクリングパンツの着用は許可される。しかし、短パンツと同色でなければならない。または、チーム全員が同じ色のサイクリングパンツを着用するならば、短パンツと色が異なっても許可される。審判員、マッチバイザーが随時チェックするが、責任はチーム責任者及び選手にある。走るとき、倒れるとき、たびたび規則に違反する状態の時は、審判員、T D、マッチバイザーが注意するか、履き替えを指示する。**平成 24 年度は、特に、同色でなければならない、または、チーム全員がすべて同じ型、色であることを強調する。**

- 5-7 ユニホームの下に着用するアンダーシャツも、サイクリングパンツと同様な対応をする。

- 5-8 同じチームのゴールキーパーのシャツの色は、同色でなければならない。ビブス（ベスト）を着用する場合は、登録された色でなければならない。その場合、登録された同じ番号でなければならない。登録されたゴールキーパーと同色の、穴あきのユニホーム（ビブス）を着用することは許される。

- 5-9 背番号はユニホームにきちんとつけておかなければならない。背番号がとれそうな状態でのプレーは禁止する。**ピンやテーピングで止めることは許されない。**正されるまで競技に出場できない。

- 5-10 ピアス等は、イヤリングや突起のない指輪と同類のものとして位置づけられ、他の選手に危害を及ぼさないように、テーピング等で覆わなければならない。マッチバイザーが審判員に助言・勧告をし、管理する。

- 5-11 顔面マスクは、ゴールキーパーの顔の表情が明確に見えるもので、危険でないと判断できるものは許可する（I H F ルールではいかなる素材であっても許可されない。）。

日本国内の試合では、G K の眼部及びその付近の受傷保護の観点から申告制とし、顔の表情が読み取れる透明の顔面マスクの使用を認める。代表者会議の席上、申告を受け、大会競技委員長が許可する。その結果を受けて、マッチバイザーが助言・勧告をし、管理する。

- 5-12 膝のサポーターは着用する選手、敵味方を問わずその他の選手に危害を加えないものと判断されたものは、着用を許可する。大会競技委員長が許可する。その結果を受けて、マッチバイザーが助言・勧告をし、管理する。
- 5-13 屋内外で行われる競技会では、特に禁止されていない場合、指に松ヤニを付けてプレーしてよい。松ヤニが許可されている大会、会場でも、競技会場以外で松ヤニが施設に付かないように注意させる。
- 5-14 靴に松ヤニをつけておくことはIHFでは許可されている。従来は、禁止していた。平成 24 年度から、許可する。チームの責任において、コートから離れたとき、廊下、更衣室を含め、その他の施設に松ヤニがつかないように処理する。ただし、大会規定に明示して、靴に松ヤニをつけることを禁止することができる。
- 5-15 指以外の手の甲、手首に松ヤニをつけて(溜めて)おくことは禁止する。
- 5-16 トスは、試合開始前、記録席前で行う。第1試合のトスは、試合開始 30 分前(IHFルールでは16分前。)とし、第2試合以降は、前の試合の前半終了直後に行う。トスは、チームを代表する選手、もしくはチーム役員が行う。試合開始 30 分前、もしくはそれ以上の時間でトスが行われることから、スローオフ直前のサイドチェンジはない。トスは競技開始前に審判員が行うものであるが、問題が生じたときにはマッチバイザーが助言・勧告する。
- 5-17 IHFが制定した公式記録用紙はあるが、国内の競技会ではランニングスコアを表記できる、最新の日本協会公式記録用紙を用いる。代表者会議で決定したチーム役員、選手のみが競技に参加、出場することができる。各試合の出場選手、参加チーム役員数は競技規則に定められた通りとするが、加盟団体が別に定めたときは、その規則に従う。
- 5-18 国体での背番号は1から12とする。国体以外は1から99までとする。
- 5-19 試合開始前に負傷した選手が出た場合、試合開始 10 分前までは交代することができる(IHFルールでも10分前までは交代できる。)こととした。ただし、大会エントリーとゲームエントリーが同数の大会の場合は、交代する選手が存在しないので、交代はできない。
- 5-20 スコアラーは提出されたメンバー表をもとに、公式記録用紙に転記する。マッチバイザーは公式記録用紙に選手、チーム役員、その他の記入事項が正しく記入されたかを管理する。
- 5-21 試合開始 10 分前に、各チームの責任者が公式記録用紙に転記された選手、チーム役員の記入が正しいものであるかを確認し、確認の署名をする。マッチバイザーは、チーム責任者が署名することを管理する。チーム役員が、A から D の区分で記入されているかを確認する。スコアラーが記載後、複数回のチェックがなされるが、それでも誤記載、誤記入はあり得る。最終的に、誤記載、記入漏れの責任は、確認を怠ったチーム責任者にある。
- 一方、誤記載、誤記入が判明した場合、適正な状況から再開する。原則として、特に罰則は適用しない。同様に、競技中、誤った判定、判断で競技が行われ、途中でその判定、判断が誤っていたことが判明した場合、その時点で適正な処置をし、競技を再開する。選手、チーム役員にその責任を負わせることはない。
- 上記は、正しく登録されている場合であって、正しく登録していない選手、チーム役

員を出場、参加させた場合は別に罰則を適用する。

- 5-22 選手・チーム役員は、競技に参加、出場する場合は、登録証を提出しなければならない。各試合に登録証を提出しなければ、試合に参加、出場することはできない。登録証は最新の情報によって運用される。
- 5-23 日本協会に登録が完了していれば、**パソコンでデータを取り出すことは可能なことである。登録証の再発行は各チームの責任で行う。再発行業務を大会開催団体は行わない。**
- 5-24 出場者リストおよび登録証は、各試合前に各チーム代表者が審判員、マッチバイザーに提出する。第1試合の提出は、試合開始30分前（IHFルールでは1時間前）とし、第2試合以降は、前の試合の前半終了直後に提出する。
- 5-25 審判員とマッチバイザーは、試合開始前までに、登録証によってチーム役員と選手の照合を行う。
- 5-26 試合終了後、審判員もしくはマッチバイザーは、両チーム代表者に登録証を返却する。裁定委員会に提訴される選手、チーム役員がいる場合は、当該者の登録証はその場で返却せず、**裁定委員会終了後**、裁定委員会の処置に従い返却する。
- 5-27 試合に参加するチーム役員に、AからDの首から吊すカードを渡す。試合中、チーム役員に常に着用させておかなければならない。ハーフタイム中もつけておかなければならない。
- 5-28 カードAをチーム責任者とする。カードAをつけているチーム役員がいなければ、責任者として認められる行動はできないことを、チームに伝えておかなければならない。
- 5-29 罰則は個人に適用するものとする。コート上での罰則は選手に、交代地域でカードを着用しているときはチーム役員に記録する。ただし、選手で適用され、あるいはチーム役員で適用された場合であっても、個人として警告を2回適用することはできないことから、繰り返せば2分間の退場となる。
- 5-30 国際試合の場合、通訳を置くことができる。通訳席はベンチの後方に置く。通訳をすることが主業務となる。通訳以外のものの立ち入りを、制限しなければならない。
- 5-31 チーム役員は、日本ハンドボール協会に登録されていなければならない。しかし、トレーナーが派遣役員等で、登録締め切り日までに氏名を特定できないことがある。その場合は、交代地域の外側に臨時トレーナー席を用意し、選手が負傷した場合、その場で応急手当をすることを認める。そのトレーナーは、交代地域やコート内に立ち入ることはできない。マッチバイザーは、応急手当の際の管理をする。この臨時トレーナー席に立ち入ることの出来る該当者は、トレーナー等の資格を有していなければならない。**この臨時トレーナーの規定は、日本協会主催のすべての大会において、例外は認められない。**
- 5-32 試合開始前に、交代地域規程に違反していないかを管理する。交代地域規程に違反していれば、その違反が正されるまで試合を開始させてはならない。
- 5-33 チーム役員は、相手チームの選手（コートプレイヤー）とはっきり区別できる服でなければならない。**5-5 で記したように、試合開始前のトスの段階で相手チームのコートプレイヤーのユニホームの色は判明することから、試合開始前、あるいは開始直後にチーム役員と相手チームのコートプレイヤーのユニホームの色が同じ場合、審判員、マ**



マッチバイザー、TDは、チーム役員に色の異なる上着の着用を指示する。正さなければ交代地域に留まることは許されない。

5-34 コーチングゾーンはセンターラインから 3.5m (チームベンチの始端) から終端までとし、それより記録席に近づけるのは下記の条件のみとする。

1) チームタイムアウトを請求するとき(チーム役員でなければならない)。グリーンカードを提出するときは、タイミングを計ることは許されない。

2) チーム責任者だけがマッチバイザーを含み、記録席役員と話しをすることができる。

5-35 試合開始前に、審判員、記録席員との打ち合わせを綿密にしておく。

1) 計測の開始、停止の合図

2) 得点の合図

3) 罰則の合図

4) その他の事項

5-36 試合開始の挨拶時、マッチバイザーを含めて記録席員、モップ係は起立し、礼をする。

5-37 放送席係員は、起立する必要はない。

5-38 コート脇に担架を用意する。コート内で軽傷程度だと担架に乗らない選手が多いことから、車いすを併せて用意し、状況に応じて対応する。担架は準備しているが、どのようにして使えるのかがわからないとか、誰が担当するかを決めていないことがある。事前の決定をするようにしておく。

## 6 試合開始後

6-1 競技時間は競技規則に従う。大会で定めた規則があれば、それに従う。競技時間は、加算式の電光表示板を使用する。電光表示板がない場合は、記録席の上にコート内から見える、卓上時計(平成 23 年度も特に型式を指定しない)を用意する。卓上時計がない場合は、ストップウォッチを用いる。公式電光計時が機能しなくなったときは、可能な限り用紙等による時間掲示をし、チーム関係者、競技観戦者に競技時間の経過がわかるよう配慮する。

6-2 審判員の試合開始の合図に合わせて、タイムキーパーが適切に時計を操作していることを管理する。時計を進めるとき、止めるときは、手を高く上げて確認の合図をする。

6-3 競技終了の合図は、ブザー、または笛で行う。音が適切に競技者、観客にわかるよう管理する。

6-4 試合途中の審判員の各種の合図を、記録席員が対応できるよう管理する。審判員が得点の合図をした時、手を高く上げ、確認の合図をする。警告となるとき、審判員が選手に警告を与える。審判員がその選手を示し、記録席員が選手の番号を特定したときに、イエローカードを高く上げて合図する。番号がわからなければ、イエローカードは上げない。記録席員がイエローカードをあげなければ、記録席では選手の番号がわからないことを意味しているので、審判員がさらに明確に、どの選手であるかを示す。退場、失格も上記の要領で対応する。以上の点は、試合開始前に、審判員と打ち合わせをしておく。

6-5 試合中、交代地域にスペースがあれば、その地域内での短時間のウォーミングアップ

は許される。しかし、ボールを持つてのウォーミングアップは禁じられている。ベンチに座ってボールを持つことも許されないので、**試合開始後、試合が行われている間、後半開始時に**、ボールが収納されていることを管理する。違反している場合には正さなければならない。

- 6-6 試合開始後遅れてきた選手、チーム役員は、TD、タイムキーパー、スコアラー、マッチバイザーが承認することにより、試合に出場、参加できる。承認されるためには、出場、参加資格があり、事前に提出されたメンバー表に記入された者でなければならない。
- 6-7 記録用紙に記載されていない選手や、参加資格のない選手が競技に出場した場合、当該選手及びチーム責任者に、審判員が罰則を適用する。マッチバイザーが管理する。
- 6-8 試合途中、マッチバイザーは交代地域に違反がないかを管理する。違反があれば、マッチバイザー、TDが審判員に知らせ、審判員が罰する。マッチバイザー、TD以外の役員が違反に気がついたときは、次の中断の時に審判員に知らせ、審判員が罰する。
- 6-9 不正交代、不正入場その他交代地域の違反が確認されたとき、笛を1回吹き審判員に知らせる。笛の合図にあわせて、タイムキーパーが計時装置の時間を止める。この笛の合図はマッチバイザー、TD、タイムキーパー、スコアラーも吹くことができる。記録席員は常に笛の合図にあわせて、時計を止める習慣を身につけていなければならない。笛の合図があつたにもかかわらず、時計が止まらない場合は、直ちに時計を止めるよう、さらに大きな動作、行為をもって指示をする。時計を止めた状況及び再開方法について、審判員に適切に助言・勧告する。
- 6-10 選手が、水分補給やタオル使用のために交代エリアラインを通らず交代地域に戻つたとしても、罰則の適用はしない。水分補給できるのは、自分の**チーム**の交代地域だけである。
- 6-11 試合途中に、得点、罰則の数を管理する。記録席員は、得点した選手、罰則を受けた選手が誰であるかを特定しなければならない。審判員と記録席員の連携がとれるよう管理する。
- 6-12 選手やチーム役員は、原則として自チームの交代地域に留まるものとする。しかし、チーム役員が交代地域を離れ別の場所へ移動したときは、チームを指揮し管理する権限を失う。その権限を再び得るためには、交代地域に戻らなければならない。  
チーム役員は原則として座っていなければならない。ただし、原則としてチーム役員1名のみが戦術的な指示を出すことや、治療を目的としてコーチングゾーンの範囲内で動くことが許される。
- 6-13 試合中、**許可した者を除き**、いかなる者でも交代地域に出入りさせてはならない。
- 6-14 大会が認めたテレビ関係者は、チームタイムアウトの時間は交代地域の付近で、報道活動することができる。また、コート内から、ベンチの活動を撮影することが許される。その他の時間帯の報道活動は、交代地域内での**取材活動**は許されない。
- 6-15 チームタイムアウト請求カード（グリーンカード）は、チーム役員が、記録席の上に置かなければ請求を受理することはできない。記録席員は直接手で受け取らない。投げつけられ、記録席上からカードが滑り落ちるなどして記録席上に置かれてないときは、チームタイムアウトとしない。グリーンカードを提出するときは、タイミングを計るこ

とは許されない。

チームアウトを請求するときのみ、グリーンカードを持つことができる。グリーンカードは常に持っているはならず、ベンチに置いておかなければならない。

各チームは最高3回のチームタイムアウトの請求ができる。ただし、延長戦は含まれない。請求できるのは前半、後半それぞれ最高2回までである。それぞれの前後半で2回のチームタイムアウトを請求する場合、1回目と2回目の間には、必ず相手チームがボールを所持する時間帯が必要となる。3枚のグリーンカードが必要となる。それぞれのカードには1、2、3と番号をつけ、明確にしておく。前後半に最高2回までしか請求できないことから、前半には、1と2の番号がついてあるカードを、後半は2、3の番号がついてあるカードを各チームに配布する。前半1回も使用していないチームからは、1のカードを回収する。また前半に2回使用したチームには、3のカードのみを配布する。

試合の後半残り5分間は、1回のチームタイムアウトしか請求できない。

- 6-16 チームタイムアウトが実施された際、1分間の計時を管理をして、50秒経過時の笛の合図を管理する。審判員とスコアラーは得点、罰則の確認をする。マッチバイザーは審判員、スコアラー、もしくは、両者ととも確認する。
- 6-17 チームはパッシブプレーの合図が出たときに、チームタイムアウトを請求し、少しでもパッシブタイムアウトの時間を引き延ばそうという手段をとることがある。マッチバイザーはボール所持がどちらのチームであるかを確認しておき、適切に対応する。
- 6-18 試合時間の管理・決定は審判員の責務であるが、マッチバイザーの職務として、タイムキーパーの管理と指導の責務がある。公示時計で表示していても、不測の事態に備え、別途に手元のストップウォッチで試合時間を計測しておかなければならない。
- 6-19 退場時間を管理する。退場となった選手を、ベンチに座らせるよう管理する。
- 6-20 退場者は、退場者電光表示板で表示する。表示が「0」になれば入場することができる。各種トラブル等で退場者電光表示板が使用できないときは、用紙に記入し、記録席上に掲示する。退場者電光表示板がない場合は、用紙に記入し、記録席上に掲示する。退場時間が経過し、入場する際の判断は、チーム、選手の責任による。不適切な入場はさらなる罰則が適用される。記録席から入場許可の合図をすることはなく、また、入場許可を求められても回答しない。
- 6-21 チーム役員が退場となったとき、退場者電光表示板の番号表示は入力しない。記録席の上に紙で掲示するときは、AからDと表記し、選手の入場時間を掲示する。
- 6-22 失格となった選手を速やかに交代地域、競技場から退出させるよう管理する。競技場から退出させるとは、競技に影響のない場所に移動させるということである。

失格となったプレーヤー・チーム役員は直ちにコートや交代地域から去らなければならず、その後チームといかなる接触もしてはならない。競技の再開後に失格となったプレーヤー・チーム役員のさらなる違反を認めるときは、報告書を作成しなければならない。さらなる違反があっても、コート上のプレーヤーを減らすことはできない。失格となったプレーヤーがコート内に入った場合も、コート上のプレーヤーを減らすことはできない。

失格には、報告書を提出する失格と、報告書を提出しない失格がある。失格を適用した審判員は、報告書を提出するか、しないかをマッチバイザー、TDにその都度申告す



る。申告がない場合は、マッチバイザー、もしくは、TDがその旨を確認する。

- 6-23 大会でドーピング検査を実施する場合は、レッドカード席を設ける。その場合、失格の選手はコート外周に用意したレッドカード席に着席していなければならない。管理はアンチ・ドーピング・コントロール班が行う。試合終了後、ドーピング検査の対象者となる**ことがある**。
- 6-24 試合中、コート内外を問わず各種トラブルが起きた場合、審判員と協力してトラブルを收拾するよう努力する。この行動、対処は速やかに、しかも迅速に行わなければならない。
- 6-25 試合中、特異な状況で試合が中断した場合、マッチバイザーが直接放送設備を使用して、観客に対して説明することが望ましい。マッチバイザーが直接行動し、処理に時間がかかるときは、会場アナウンサーに説明させてもよい。
- 6-26 前半終了間際のプレイに注意を払う。特に、終了直前のシュートが得点となるかならないかの最終判断は審判員がするが、審判員に適切に助言・勧告をする。
- 6-27 前半終了、または、試合終了後でも、試合時間内の違反に対しては罰則を適用しなければならない。常に審判員の判定に注意を払い、競技規則に合わない場合は、助言・勧告する。
- 6-28 前半終了間際、あるいは、試合終了間際になると、次の試合の選手がコート近くに来て、各種の準備活動を始める。試合に影響がありそうなウォーミングアップ、ボールの使用は、禁止する。
- 6-29 いわゆる「最後の一投」を行う際、負傷したあるいは負傷を訴えたG K以外の防御側の選手の交代は、許されない。また、攻撃側の最後の一投をする選手は、直ちにその位置に着かなければならない。防御側選手の番号をメモすると、混乱の原因を減らせる。
- 6-30 試合中、出血して血がユニホームに付着し拭き取れない場合は、ユニホームを交換しなければならない。その場合、番号は異なってもかまわない。
- 6-31 モップ係は、コート上の汗、水滴を拭くために業務をする。選手等が出血し、その血がコート上についたときは、感染予防のため、通常のもップ、雑巾で拭いてはならない。モップ係または専任係は、直接血に触れないように、ゴム手袋を着用しなければならない。一度使用したゴム手袋、雑巾はその都度廃棄のための袋に入れ、感染予防の処置をした後、**医療用廃棄物として**廃棄しなければならない。
- 6-32 試合中、ユニホームが破損し、競技を続行できないと判断されるときは、別のユニホームに着替えなければならない。その場合、番号は異なってもかまわない。
- 6-33 交代地域では、**チーム役員、選手**のあらゆる通信機器の使用を禁止する。
- 6-34 オウンゴール(OG)の場合、OGとなり得点したチームの得点欄にOGとして記録する。個人の得点にはならないので、出場選手の記載のない欄に数字を得点として記録する。さらに、特記事項の欄にOGがあったことを記載する。

## 7 ハーフタイム

- 7-1 ハーフタイムのコートの使用は、原則として次の試合のチームの練習に使用する。
- 7-2 審判員とともに、審判控え室で競技全般に関する反省、後半に備えての準備をする。審判員に対しての指導は審判委員会の責務であるが、必要があれば審判委員会と共同し

てレフェリングの流れに影響の少ない範囲で助言・勧告を与える。前半のレフェリングの流れを変えるような助言・勧告は、厳に慎む。

- 7-3 ハーフタイム開始時に審判員と記録席員、マッチバイザーが正しくハーフタイムの時間表示等がなされているかを確認する。
- 7-4 ハーフタイムの時間を管理する。マッチバイザー、記録席員が席を離れる場合、後半が正確な時間に始められるよう管理する。
- 7-5 各チームは交代地域を交代する。交代地域のチーム名表示をしている場合は、正しく置き換えたかを管理する。
- 7-6 電光掲示板によるチーム表示は、基本的に前半後半で左右の表示を変えない。
- 7-7 ハーフタイム終了1分前に公示時計を止め、後半の試合時間を設定するよう管理する。

## 8 延長戦

- 8-1 延長戦の実施については、各大会で定める。正規の後半戦を終了した段階で同点で勝敗が決しない場合は、延長戦を行う。第1延長戦を行ってもなお同点で勝敗が決しない場合は、第2延長戦を行う。
- 8-2 審判員がトスを行う。
- 8-3 休憩時間を管理する。
- 8-4 交代地域の変更があれば管理する。
- 8-5 延長戦のハーフタイムは1分間である。休憩後に円滑に試合が始められるよう、審判員と協力して対応する。

## 9 7mスローコンテスト

- 9-1 延長戦を行い同点の場合は、7mスローコンテストにより勝敗を決する。7mスローコンテストは下記の要領で実施する。
- 9-2 5名で行う。後半試合終了後、7mスローコンテストを行う選手のリストを審判員に提出する。大会によっては3名で行っても良い。また、大会日程により3名方式、5名方式を採用しても良い。**7mスローコンテストの登録・記録用紙を作成した。**
- 9-3 両チームのスローを行う選手はハーフラインより前方に位置する。その他の選手、チーム役員はセンターライン上に整列する。基本的にベンチには誰もいない。
- 9-4 先攻、後攻をコイントスで決定する。交互に7mスローを行い、得点の多いチームが勝利する。なお、後攻チームが投げ終わった段階で、3-0となった場合、もしくは4-1となった場合は、その時点で勝敗が決したこととし、終了する。
- 9-5 7mスローが同点の場合は再度5名により7mスローコンテストを行う。2回目以後は1組目からサドンデス方式とする。2回目は先攻と後攻を入れ替える。さらに同点の場合は、3回目の7mスローコンテストとして再度コイントスをして先攻後攻を決定する。以下、同様に繰り返す。
- 9-6 **守備についていないゴールキーパーは、7mライン側方のサイドライン外に位置する。**

## 10 試合終了後

- 10-1 公式記録用紙に記録された事項が、正しく記録されていること確認をする。確認はマッチバイザーの記録と公式記録用紙を照合し、正しければ審判員に確認の署名をさせるよう管理する。
- 10-2 すべての事項が記入され、マッチバイザーが最終確認をした後、マッチバイザーが署名する。
- 10-3 記録用紙は1枚目(白)を主催者用として大会本部に提出する。2枚目(黄)を日本ハンドボール協会提出用として大会本部に提出する。3枚目(青)、4枚目(青)は各チームに1部ずつ配布する。記録用紙が速やかにチームに配布できるよう、大会本部に提出できるよう管理する。
- 10-4 マッチバイザー報告書の必要事項を記入し、競技委員長に提出する。特に、裁定委員会を開催する有無を、各審判員、競技委員長に確認して記録する。
- 10-5 その試合で特記事項があれば、マッチバイザー報告書に記入する。
- 10-6 選手、チーム役員を裁定委員会にかける必要がある場合、当該者の登録証は返還しない。
- 10-7 ドーピング検査に選別された選手、もしくはドーピング検査を実施する大会で、一発失格の選手がいた場合、登録証は返還せず、ドーピング班に渡す。

## 11 裁定委員会

- 11-1 各大会に裁定委員会を設置する。原則として委員は、競技委員長、競技副委員長、総務委員長、審判長とする。なお、必要に応じて選手、チーム役員、審判員、TD、マッチバイザー等の関係者を同席させ、**事情を聴取**することがある。裁定しなければならない事案が生じた場合は、原則として当日に裁定をし、関係者に通知する。その結果は、翌日には各会場に公示する。
- 11-2 交代地域規程に違反する行為があった場合、あるいは、特別な出来事があった場合、マッチバイザーは速やかに失格に関する報告書、兼裁定委員会開催要望書を作成し、競技委員会委員長(裁定委員会委員長)に提出しなければならない。
- 11-3 必要があれば、各試合担当マッチバイザーは裁定委員会に出席し、審議に加わる。
- 11-4 追放という罰則がなくなり「暴力行為」は「失格」+「報告書」。そして、さらなる「懲罰の付加」となる。一発失格の場合の裁定委員会は、**報告書の提出により**開催する。

## 12 突発的事項の対処方法

- 12-1 突発的事項が発生し、競技時間が終了していなかった場合、マッチバイザー、TDは試合を終了させなければならない。
- 12-2 **IHFの規定では**、混乱によって試合当日に試合が続行できないと判断された場合は、観客の有無にかかわらず、翌日(別の日)に同スコア、同じ残り時間、中断時の状況から開始しなければならないとしている。**日本協会も、原則としてこの方法で対応する。**
- 12-3 大会、各試合の続行に関して特別な判断が求められる場合は、大会委員長、競技委員長および日本協会代表者が協議し、決定する。

### 13 参考

13-1 試合開始までの時間は、各大会によって決める。選手、チーム役員、審判員、マッチパイザーの紹介を放送するときには、上記の役割は全員紹介しなければならない。

I H F、A H F の試合開始までのスケジュール、試合後の行動様式は以下の通りである。

試合開始

40 分前 ウォーミングアップ開始

16 分前 コイントス

11 分前 ウォーミングアップ終了

10 分前 セレモニー開始

9 分 30 秒前 選手入場

8 分前 選手等紹介

4 分前 国歌演奏

0 試合開始

13-2 試合終了後はコート中央でサイドラインと平行に並び、ベンチ、観客がいれば反対側に挨拶をする。その後、すれ違いながら握手またはハイタッチをする。国内でも積極的に推進する。観客がない場合でも、少なくとも交代地域にチーム役員がいることから、この方法をとることが望ましい。これによってベンチ前に行きチーム役員への挨拶を省略することが出来る。省略しない場合は、そのまま相手チームのベンチ前に行き挨拶をする。

以上