

車いすハンドボール競技規則

平成2年9月1日改正

平成3年11月1日一部改正

平成4年10月1日一部改正

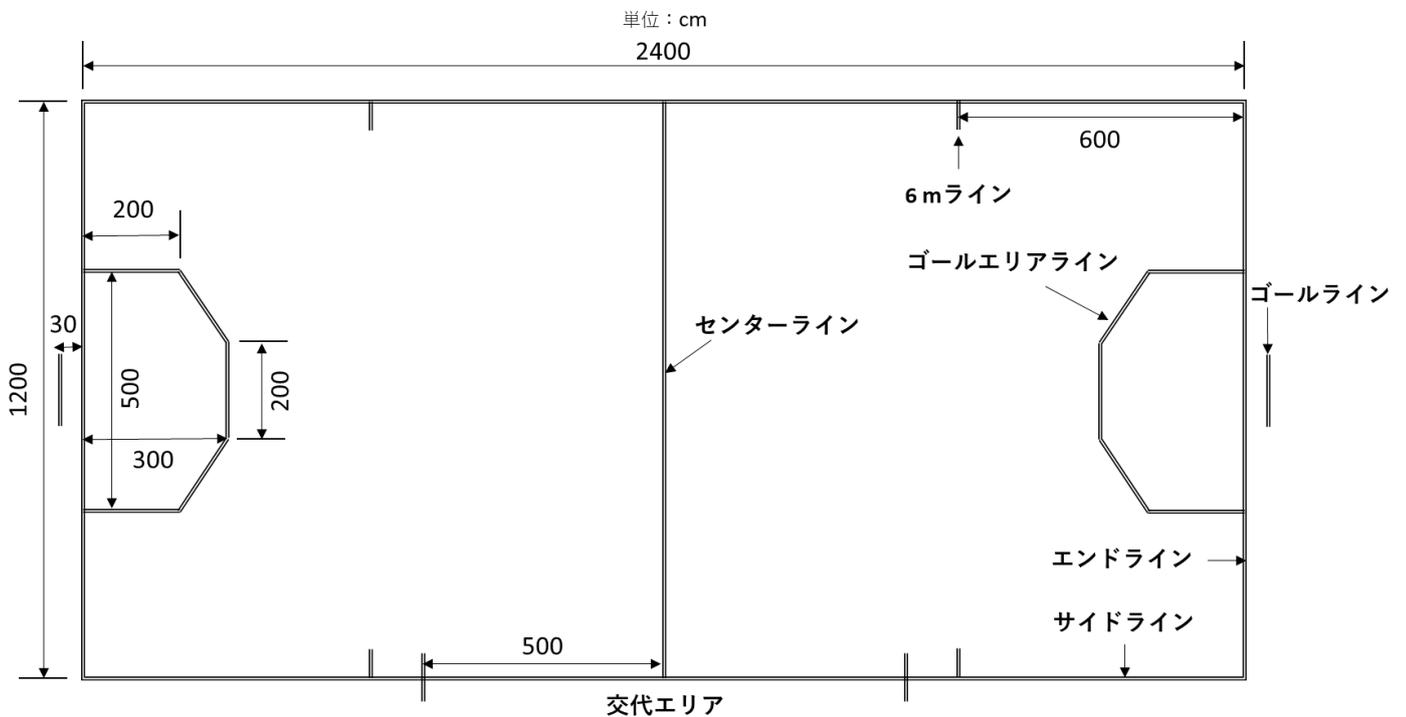
令和5年10月XX日一部改正予定

(一社) 京都障害者スポーツ振興会

1. 施設・用具・服装

(1) コート

原則として、次のとおりとする。



(2) ゴール

原則として、高さ128cm×横140cm～153cmのゴールを使用し、エンドライン後方30cmのゴールライン上に設置する。

(3) ボール

原則として、直径16cm～18cmのソフティボールを使用する。

(4) 服装

原則として、チームは同一のユニフォーム又はゼッケンを着用する。

2. チーム

(1) ゲームは、車いす使用者6名（フィールドプレーヤー5名、ゴールキーパー1名）で行い、上肢に障害を伴うもの2名以上を含むものとする。

(2) 交代競技者の数は特に定めず、ボールデッドの時点で、審判に申し出て自由に交代及びポジションチェンジができる。

~~*ハーフタイム・休憩の時、審判に申し出てポジションチェンジができる。~~

3. 試合時間とタイムアウト

(1) ゲームは、ハーフタイム10分をはさんだ、前・後半各20分とする。

(2) 同点の時の延長時間は、休憩5分後、10分とする。

(3) チームは、前後半各2回（一回につき30秒以内）作戦タイムをボールデッドの時点で要求できる。

(4) レフェリータイムアウト・作戦タイム・競技者交替の時は、時計を止める。

4. 競技の開始

(1) 両チームの代表によるトスを行い、勝ったチームがボールの所有かコートサイドのどちらかを選択する。

(2) ボールを所有したチームのセンターラインからのスローで競技を開始する。後半は、相手チームのスローオフとし、延長の場合は、あらためてトスで決める。

(3) 得点後のスローオフは、ゴールキーパーのゴールエリアからのスローにより行う。

5. 得点

(1) 得点は、ゴール毎に1点とする。

(2) ボールが半分以上ゴール内に位置しゴールラインを完全に通過すれば得点とする。

6. ボールのあつかいかた

(1) 許されるプレー

① 下腿、又は足以外の身体（車いすを含む）の部分でプレーすること。

② ボールを保持し、車いすを連続3回プッシュ（ブレーキングは含まない）すること。電動車いすの場合は、最高3秒間移動とすること。

③ ボールを一方の手から他方の手へと持ち替えること。ジャググルも許される。

(2) 禁止されるプレー

① 下腿、足でプレーすること。

② 腰をうかしてプレーすること。

③ 意図的にドリブル（手でボールを床に弾ませる行為）をすること（ボールを前方に投げて取る行為等も含む）。

(3) ゴールエリア内でのゴールキーパーのプレーは、(2)以外制限はない。

ゴールエリア外でのゴールキーパーのプレーは、フィールドプレーヤーと同様の制限を受ける。

7. ボールのうごき

- ① 競技の開始及び再開はホイッスルの合図の後に行う。
- ② ラインアウトしたボールは、最後に触れたプレーヤーの相手チームのボールとなる。
サイドライン：サイドからスローイン
エンドライン：オフェンス側のプレーヤーが触れた時→ゴールキーパーボール
ディフェンス側のプレーヤーが触れた時→コーナーからスローイン
ただし、ゴールキーパーに触れてエンドラインをラインアウトしたボールは、ゴールキーパーボールとする。
- ③ ボールのラインアウト・インの判断は、**平面立面**とし、ゴールエリアに関わる判断も同様とする。
- ④ センターラインをはさんで味方にスローインはできない。
- ⑤ オフェンスの時、自コート・相手コートそれぞれにおいて、味方どおし最低1回パス（1パス）しなければならない。~~プレーの再開される位置により、自コートでのパスは必要がない。また、サイドラインからのスローイン及びフリースローはも~~1パスとみなす。また、相手コートのエンドラインから6mの範囲で相手ボールを確保した場合は、1パスは完了しているものとみなす。
- ⑥ ゴールキーパーは、自コート内にパスしなければならない。ゴールキーパーのゴールエリアからのパスは、1パスとしない。
- ⑦ ~~オフェンスの時、故意にセンターラインをはさんで自コートにバックパスすることはできない。→反則の項⑭へ移動~~
- ⑧ ゴールエリアライン付近のオフェンス側の反則は、ゴールキーパーボールとする。
- ⑨ ゴールキーパーボール及びペナルティースロー以外の反則は、その時点における最も近いサイドラインから相手チームのスローインとする。
- ⑩ ~~ゴールラインエリア付近でのディフェンス側の反則に対して、次の場合はペナルティースローが与える。~~
(ア) コート上のあらゆる場所で相手チームのプレーヤーや役員が明らかな得点のチャンスを妨害した時。
方法は、ゴールエリアラインから3名による10秒以内の攻撃（1シュート）とする。
- ⑪ ゴールに当たって再度コートに入ったボールは、インプレーとする。
- ⑫ イーブンボールに対して、両チームのプレーヤーが同時にコンタクトした場合は、その場所のコート側のチームのボールとする。
- ⑬ プレーヤーが意図的にコート外に出てプレーすることは禁止とする。

8. 反則

- ① ~~トラベリング~~オーバープッシュ：ボール保持者が車いすを連続4回プッシュしたときすること（ブレーキングは含まない）。電動車いすの場合は3秒をこえて移動した時。
- ② 5秒ルール：~~スロインの時、ホイッスルが鳴ってから5秒を超えた時。ゴールキーパーが5秒を超えてパスしなかった時。競技開始、再開のホイッスルが鳴ってから5秒以内にパスをしないこと。ゴールキーパースローを含む。~~
- ③ 30秒ルール：1回の攻撃で、センターラインを超えてから30秒を超えた時すること。再開はゴールキーパースローとする。
- ④ ハッキング：相手の保持するボールを、奪い取ったり、手でたたき落とすこと。
- ⑤ ブロッキング：過度に身体や車いすに触れて、相手の動きを妨げること。
- ⑥ プッシング：~~故意にボールをぶついたり、突っ込んだり、相手に対して危険な動作をすること。身体の一部や車いすで相手の車いすを押すこと。~~
- ⑦ フロアタッチ：ボール保持者の身体のいずれかの部分が床に触れた時すること（ただし、足で車いすを操作する者の足は除く）。
- ⑧ フロントピックアップ：~~床のボールをフットレストの前から拾った時~~座面前方かつ座面より下方（空中を含む）に位置するボールを拾い上げること。
- ⑨ ストップボール：車いすの下にボールが入り停止した時入ること。
- ⑩ ~~ゴールエリアインラインクロス~~：フィールドプレーヤーがゴールエリアに入った時入ること。ゴールキーパーがディフェンス中エンドラインを踏むこと。
- ⑪ ~~エンドラインアウト~~：~~ゴールキーパーがディフェンス中エンドラインを出た時。~~
- ⑫ ストリーキング：故意に試合の進行を遅らせると、~~審判が判断した時~~こと。
- ⑬ チャージング：オフense側がディフェンス側に強く当たること。
- ⑭ バックパス：オフense時にセンターラインをはさんで自コートへパスをすること。フィールドプレーヤーからゴールエリア内にいるゴールキーパーへパスをすること。
- ⑮ バックコート：オフense時にボールを保持したまま自コートへ移動すること。

9. その他

(1) 判定に関すること

- ① 審判の判定には、絶対に従うこと。
- ② アンフェアなプレーについては、警告する。警告を2回受けたプレーヤーは、~~2分間退場しなければならない。相手に対する危険性を軽視した違反行為に関しては、前もって警告となっていなくても、即座に2分間退場を判定する。~~
- ③ ボールデッドとは、ボールがラインアウトしたり、反則があつて攻撃権が移動するときの状態をいう。
- ④ 審判は、試合の進行中プレーヤーが怪我をした時、あるいは怪我をすることが予想されると判断した時、車いす等を修理する場合にレフェリータイムアウト

をとる。ただし、車いすの修理に2分以上要する場合は、交替競技者を出すか、チームとして作戦タイムをとらねばならない。車いす交換は認める。

⑤ 両チームのプレイヤーが同時に反則した場合は、オフェンス側の優位を認める。

⑥ 試合の進行上、支障がなければ反則をとらない場合がある。

(2) チームの編成については、当分の間、申し合わせ事項によるものとする。