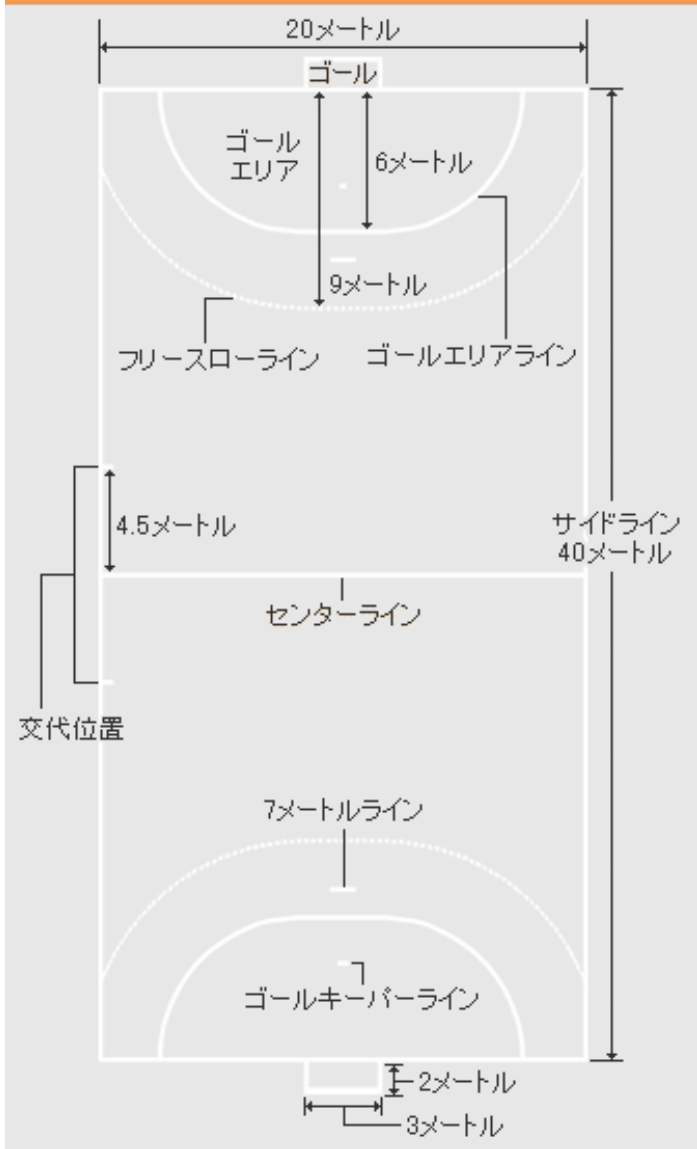


ハンドボールのコート



グレーな場合

ボールを確保した後(ラインをまたいだり、踏んだりした場合)
(ゴールエリアラインはゴールエリアの一部、右図の左足がゴールキーパーとしての限度)



ゴールキーパーとしてキャッチ
足はゴールエリアにあり、もう一方は空中



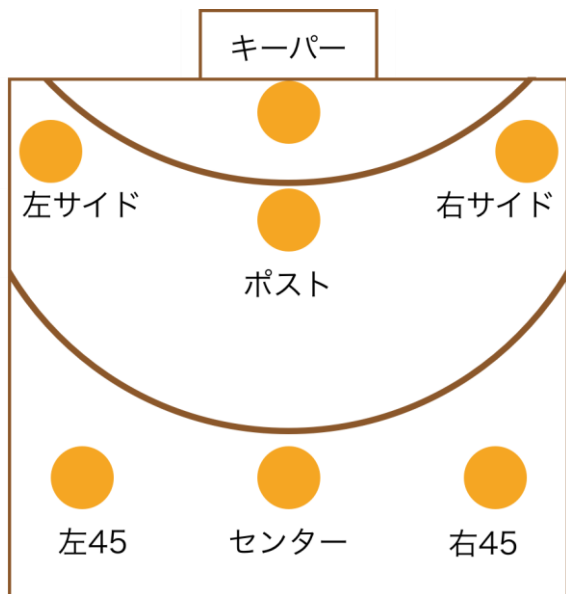
その後、外に出た
ゴールエリアに戻り、ゴールキーパーとして



コートプレーヤーとしてキャッチ
足はコートで、もう一方は空中



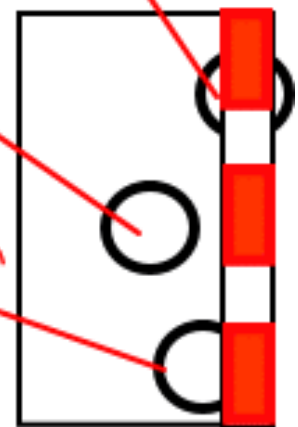
その後、ラインを踏んだ、またいだ
ラインクロス、フリースロー



得点にならない

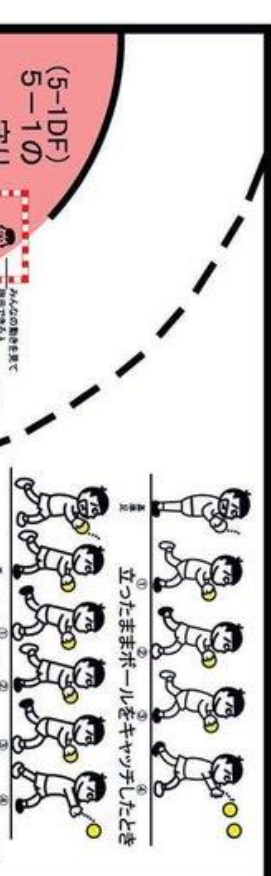
得点になる

得点にならない



ハンドボールかんたんルール (コートサイズ40m x 20m 小学生は36m x 20m、ボールの大きさは、小学生・中学生・一般と違う)

ハンドボールは、パスやドリブルでボールを進め、相手ゴールへ向けて、相手ディフェンス(守り)やキーパーを交わしてシュートを入れると1点が入る。

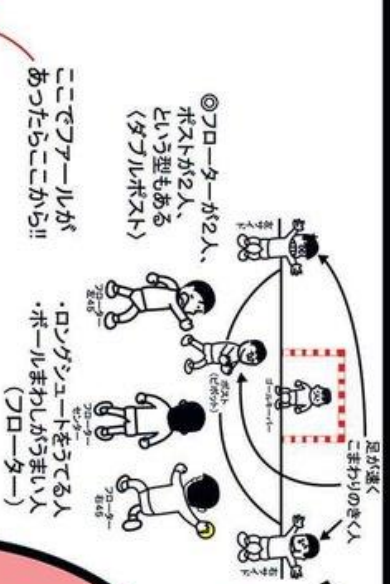


※ボールを持ったら3歩まで
(4歩以上も、ボールを3秒より長く保持すればオーバー)

あきらかに得点できる
チャンスにフタールをする
と7mからのスローが
あたえられる。
キーパーと1対1
で勝負する(7mスロー)

守っている人が、この中でフタール
をしようと、点線(クリアスローライン)
のところから、やりなおしになる。
※守る人は、3mはなれる。

フタールの種類



フタールがあったら
その場所からはじめる。

危険だと思われるプレイは
ほとんどがフタールです。
相手ボールで始まります。

「クリアスロー」といいます
※ダブルドリブルは禁止
名称がイリゴールドリブルに変わりました!!

こちらから
とびこんで
ボールを
なしたあとに
中に落ちるの
は良い

キーパー
入れませんか

※これはクリアスローから
①ゴールキーパー
の外のキーパー
をもって、ゴールエリアに入ったとき。
・ゴールキーパーが、ゴール
エリア中にいるゴールキーパー
にパスをしたとき

ボールが外へ出たときは、出たところの
ラインをふんで、中にボールを入れる(スローイン)

レフェリーのジェスチャーによるルール

反則が行われたとき、レフェリーは次のようなジェスチャーで、どのような反則が行われたかを示します。
 その後のプレーは相手側のフリースローで再開されます。
 明らかな得点チャンスの際に反則が行われた場合は、相手側に7メートルスローが与えられます。

プッシング

相手を押したりする。



ホールディング

相手をつかんだり、おさえたりする。

ホールディング
プッシング



ダブルドリブル

ドリブルしたボールを持って、再びドリブルする。



パッシブプレイ

パスやドリブルをくりかえし、シュートを打たない消極的なプレイ。

パッシブプレイ

チャージング

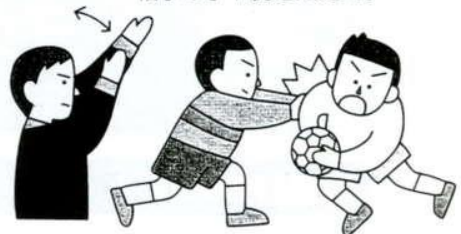
相手にぶつかる。



チャージング

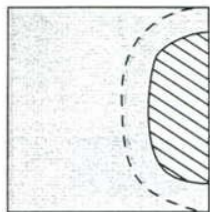
ハッキング

相手の手や腕をたたく。



ラインクロス

プレイヤーがゴールエリア内(斜線の部分)に侵入すること。



ラインクロス



オーバーステップ

ボールを持って4歩以上歩くこと。

オーバータイム

ボールを3秒以上持っていること。



退場 (2分間出場停止)

相手に対するファールやスポーツマンシップに反する行為がくり返されたとき、プレイヤーは2分間出場停止となり、プレイヤーの補充はできない。



退場

警告 (イエローカード)

相手に対するファールやスポーツマンシップに反する行為に対してさせられ、プレイヤーには1回、チームには3回が限度である。それをこえると退場となる。



警告・失格

失格 (レッドカード)

3回目の退場や重大な違反に対してさせられプレイヤーはベンチを去らなければならない。

追放

暴力行為をしたときにかせられ、プレイヤーはベンチを去らなければならない。プレイヤーの補充はできない。

