

ワンウォールハンドボール競技規則の概要

一般社団法人 日本ウォールハンドボール協会 2019 年 5月 9日 Ver. 0.21

● はじめに

ウォールハンドボール(以下、ハンドボール)はコートスポーツです。コートにより2種類に分けることができます。フォーウォールハンドボール(4-Wall Handball)とワンウォールハンドボール(1-Wall Handball)です。4-Wall コートでバックウォールが無い 3-Wall もあります。ここではワンウォールハンドボール(1-Wall Handball)について記載します。

● ゲームの方法

1. ゲームは2人(シングルス)ないし4人(ダブルス)で行います。
2. 試合は21-21-11ポイント制で、最初に2ゲーム先取した側が勝者となります。
3. 最初の2ゲームで1対1なら3ゲーム目は11ポイントでタイブレークを行います。
4. ポイントはラリーポイント方式ではなくサイドアウト方式(サービスポイント方式)です。いずれのゲームもデュースはありません。

● ゲームのスタート

1. シングルスではトスの勝者が第1ゲームの最初のサーバー、第2ゲームは負けた側がなりません。
2. ダブルスではゲーム開始前のトスに勝った側が先攻(最初にサーブ権を得る)あるいは後攻を選択します。負けた側は第2ゲームで先攻ないし後攻を選択します。
3. タイブレークでは、最初の2ゲームでより多くのポイントを取った側に最初のサーブが与えられます。もしポイントが同じ場合は、トスで決めます。
4. (以下、ダブルスの場合)各ゲームの最初に各チームはサーブ順をレフリーに申告します。
5. 先攻側の最初のサーブは第1サーバーのみしかサーブができません。
6. その後はチームの両方のプレーヤーがアウトになるまでサーブができます。
7. サーブは相手のプレーヤー交互に行う必要はありません。(打ち返すのはどちらのプレーヤーでも構いません。)

● サーブの方法

1. サーブはサービスゾーンと呼ばれる床面にボールをワン・バウンドして手の平ないし拳で正面の壁（フロントウォール）に打ちます。打たなかった場合は「フォールト」となります。
2. サービスゾーンは、ショートライン、サイドライン、サービスラインで囲まれた空間になります。サービスラインは左右のサービスマーカを結んだ線になります。
3. （ダブルスの場合）サーブをするとき、パートナーはサイドラインの外側にいて、サービスマーカの延長線をまたいでいる必要があります。
4. フロントウォールから跳ね返って来たボールはショートラインを越えなければいけません。（オンラインはフォールト）
5. サーバー（サーブする側のチーム）はボールがショートラインを越えるまでサービスゾーン内にいなければなりません。
6. サーブする時に足がサービスラインないしショートラインを越えていた場合はフットフォールト になります。（ライン上はなりません）
7. サーブをする前に何度かボールをサービスゾーン内外でバウンドしてもよいですが、サーブをする寸前 は完全に一時停止をしてからサーブを行わなければなりません。（行わない場合はフォールト）
8. また、サービスゾーン外にバウンドさせてからのサーブもフォールトとなります。
9. ラリーが終わった時、レフリーは『ポイント』ないし『サイドアウト』をコールします。

● デッドボールサーブ

1. ダブルスでバウンドする前にサービスボックスにいるパートナーに直接ボールが当たった場合。（スクリーンサーブ）
2. コートに問題がある個所（障害物）に当たり、不規則なバウンドをした場合。（コートヒンダー）
3. サーブされたボールがサーバーやパートナー（ダブルスの場合）の直近を通過し、相手の視界を防いだ場合。（スクリーンサーブ）
4. ボールが破損した場合。（前のフォールトは取り消されない）

● 「フォールト」サーブ。以下のサーブはフォールトになり、2度行くとサーブを交代する。

1. フットフォールト：サーブする際に、片足または両足がサービスゾーンの外に触れた場合とき。ダブルスの場合には、パートナーがボールが前を通過する前に、プレーゾーンに入った場合。

2. ショートサーブ：壁ではね返ったボールがサイドラインの内側で、ショートラインを越えなかった場合。

3. ロングサーブ：壁ではね返ったボールがサイドラインの内側で、ロングラインを越えた場合。

● 「アウト」サーブ。以下のサーブはフォールトになり、1度行くとサーブを交代する。

1. ウォールエッジ：サービスしたボールが壁の外側（上端を含む）に当たった場合。

2. アウトサーブ：壁からはね返ったボールがサイドラインの外側の床に落ちた場合。

● ヒンダー：邪魔、妨害すること

ヒンダーはフォールトとなり次の2種類がある。(1)デッドボールヒンダー：やり直し(リプレー)となる。(2)アボイダブルヒンダー：妨害者がサーバー側かレシーバー側かによって、アウトまたはポイントとなる。

(1)デッドボールヒンダー

1. ボールが両脚間を通過しボールを見ることやリターンに支障があるとレフリーが判断した場合。(サーブ時の場合は自動的にスクリーンサーブとなる。)
2. ボディーコンタクト(体の接触)でボールを見ることやリターンに支障があった場合。
3. 故意でないヒンダーでボールを見ることやリターンができない場合。
4. 打ち返されたボールがフロントウォールに明らかに当たる前、相手に当たった場合。

(2)アボイダブルヒンダー

1. 妨害した者がサーバー側かレシーバー側かによってアウトまたはポイントとなる。
2. 適切な努力をすれば回避できたと判断される場合のみに適用される。
3. ボールを打とうとする相手を故意にブロックした場合。
4. 相手がショットをするのに十分動かなかった場合。
5. 相手が打ったボールの進路に動いてボールに当たった場合。(ボールへの移動)
6. ボールを打とうとしている相手を妨害した場合。
7. 相手がボールを打つ直前にそのプレイヤーの視線を横切った場合。

ワンウォールハンドボールに特有なこと：ボールを打とうとしているプレイヤーが、ボールを打ったあとにプレイヤーの前か横で止まっている相手側のプレイヤーに邪魔された場合は、ヒンダーでは無い。しかし、そちら側のプレイヤーがボールを打った後完

全に止まっていて、相手側がボールを打とうとして下がって彼に当たってしまった場合にはヒンダーになる。壁から遠い方のプレーヤーは道を空けなければならない。

● テクニカルファール

1. テクニカルはスポーツマンらしくない態度やアイガードの不適切な着用の場合に適用されます。
2. スポーツマンらしくない態度の例として次の場合があります。
 - 1)レフリーに執拗な抗議・苦情を行う。 2)アピールの権利を乱用する。 3)冒瀆的な発言や振る舞いをする。 4)行過ぎた主張をする。 5)相手やレフリーを脅迫する。 6)ラリー中に過剰までにボールを強打したり、投げたり、蹴飛ばしたりする。 7)アイガードの着用を怠っている。
- 8) タウムアウトが残っていないのを知りながらタイムアウトを告げる。
3. テクニカルファールはスコアが1ポイント減点となる。
4. 3回のテクニカルファールでそのプレーヤーの試合は没収される。
5. アイガード着用に関するテクニカルファールは2回で試合が没収される。
6. テクニカルファールはサーブ権移動やサーブ交代(ダブルス)はありません。
7. このファールはゲーム間の休憩時間中にも適用され、次のゲームで1ポイント減点となり、次のゲームはマイナス1ポイントからスタートすることになる。
8. レフリーはテクニカルファールを取るほどではない場合はテクニカル警告(減点なし)を發し、その理由を説明する。常にテクニカルファールの前にテクニカル警告があるとは限らない。
9. なお、テクニカルで試合を没収された側はその試合の敗者となる。

● サーブのリターン

1. レシーブ位置：サーブのとき、レシーバーは壁からのボールがショートを超えるまでサービスラインの後方にいなければいけない。守られない場合には、サーバーにポイントが与えられる。

2. フライリターン：フライリターンをする場合には、レシーバーはボールがショートラインの後端を通過した後は、いつでもボールを打って良い。

3. 正しいリターン：正しくサーブされた後レシーバーの一方は、ボールが床に1回跳ねた後で2回目に床に着く前にボールを打つか、フライリターンで壁に打ち返さなくてははいけない。また、壁ではね返ったボールはプレイゾーンに戻ってこなくてははいけない。返球されたボールは壁に当たる前に床については行けない。正しい返球に失敗した場合には、サーバーの得点になる。

● サーブの交代

サーバーはサーバー（およびパートナー）がアウトするまで、サービスを続ける。サーバーがサーブ権を失ったときにはレシーバーになる。アウトになるのは以下の場合である。1) アウトサーブ。2) 2回のフォールトサーブ。3) 返球の際に、ボールがパートナーに当たった場合。4) ラリー中に返球に失敗した場合。5) アボイダルヒンダー。6) ダブルスの場合には両方のパートナーがアウトを起こした場合（ただし、ゲームの最初のサーブは1人のアウトだけでレシーバーに交代）。

● ラリー

ラリー中は以下のルールに従う。

1. ワンハンド：ボールを返球するときは、左右どちらかの片手の手のひら及び手の甲を使わなければいけない。両手を使ったり、手以外の身体の部分にボールが当たった場合にはアウトになる。

2. リストボール：手以外の部分（手首や腕を含む）を使うのは反則である。

3. ワンタッチ：返球の際は、1人のプレーヤーが1度のタッチで返球しなければならない。ダブルスの場合には、どちらか片方のプレーヤーが返球する。

4. 返球の失敗：ラリー中に以下の場合には返球の失敗になります。1) ボールを打つ前に床に2度ボールがついた場合。2) ボールに触ったあとで、壁にあたってプレイゾーンに戻って来ない場合。3) ボールが観客席に入った場合。4) 明らかにボールの球威が無かったり、お方向が違っていてプレーヤーに当たった場合。5) ダブルスの場合に、一方が打ったボールがパートナーに当たった場合。6) アボイダブルヒンダー。

5. 返球に失敗した場合には、アウトまたは得点になる。

6. 返球の試み：1) シングルスの場合：プレーヤーがスイングしてボールに当たらなかったとき、ボールが2度目に床に着く前であれば何度でも返球を試みて良い。2) ダブルスの場合：どちらのプレーヤーが返球を試みてもよく、片方がスイングしてボールに当たらなかったとき、ボールが2度目に床に着く前であれば別のプレーヤーが返球を試みても良い。3) 2度目に床に着く前に何度か返球を行う場合にも、相手サイドがじゃまな場合にはヒンダーになる。

7. アウトボール：プレー中にボールがサイドラインの外かロングラインを超えた場合には、アウトあるいは得点になる。

● レフリー、ラインズマン(主審と線審)

1. レフリーは試合の運営や流れをコントロールする権限があります。

2. ラインズマンは、また大試合ではスコアラーもレフリーをサポートします。
3. 規模が大きいトーナメントでは大会委員長が全体を監督します。
4. レフリーはプレーヤーからの質問に答える必要があります。
5. またコートの状態などを管理しなければなりません。
6. レフリーはプレーヤーの用具が適切であるかチェックしなければなりません。
7. 勿論、レフリーは試合中に起こる総ての判断、決定に責任を持ちます。

● タイムアウト

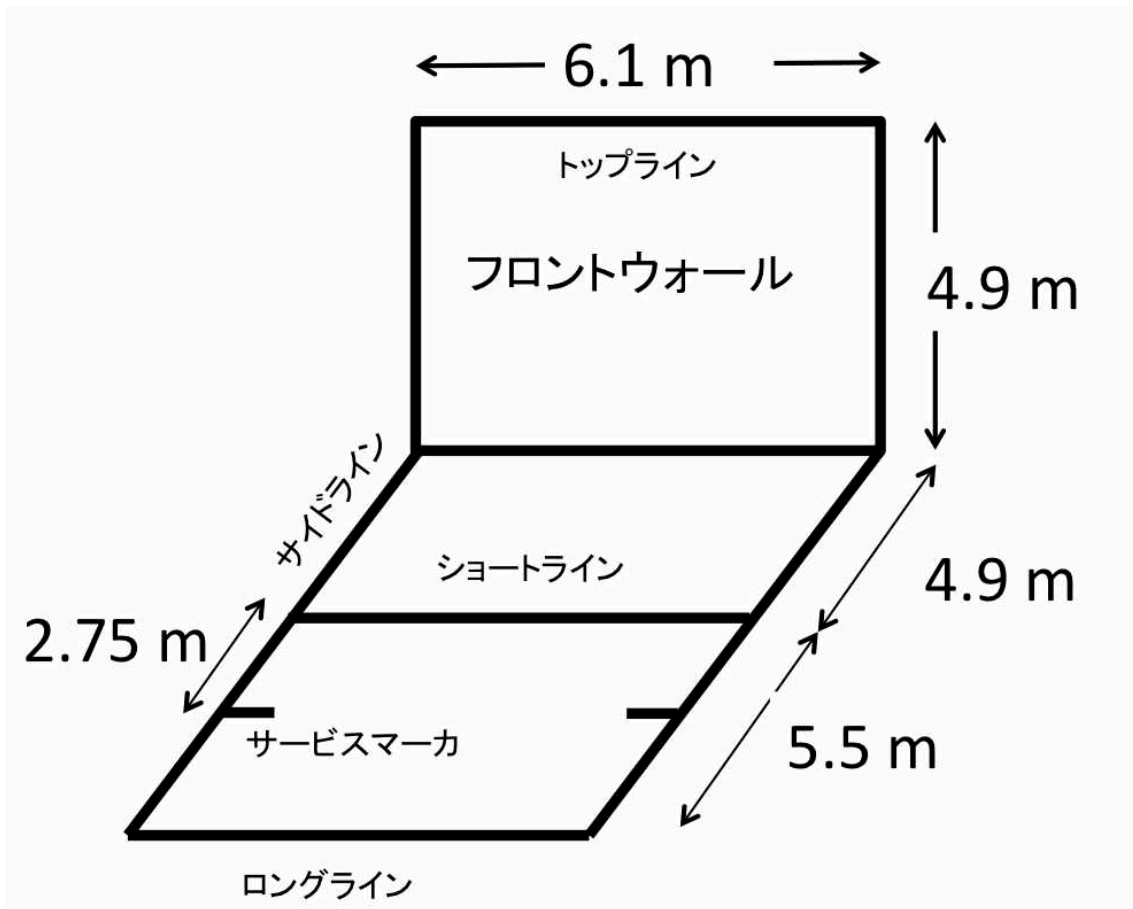
1. 21ポイントゲームでは3回(1回1分)、11ポイントでは2回(1回1分)です。
2. レフリーがポイントをコールする前にレフリーに要求しなければなりません。
3. タイムアウトを続けてとることもできます。
4. ゲーム間のタイムアウトは5分間です。

● 用具調整のためのタイムアウト

1. このタイムアウトはレフリーの判断によるタイムアウトで、2分間与えられます。
2. 床面が濡れる、靴が脱げる、靴紐がほどける、グローブが濡れる、ウェアに問題があるときなどにレフリーの裁量でとるタイムアウトです。(レフリータイムアウト) フォーウォール

● 1 ウォールハンドボールコートの規格 (国際公式コート)

1. フロントの壁：幅20フィート (約6.1m)、高さ16フィート (約4.9 m)
2. フロアサイズ：幅20フィート (約6.1m)、奥行き (壁からロングラインまで) 34フィート (約10.4 m)
3. ラインとゾーン：1) ショートライン：壁から16フィート (約4.9 m) で壁に平行にサイドラインの間。2) ロングライン：壁から34フィート (約10.4 m) で壁に平行にサイドラインの間。3) トップライン：床から16フィート (約4.9 m)。4) サービスマーカー：少なくとも6インチの長さでサイドラインから内側に (両側)、ショートラインとロングラインの中央の位置で平行に設置し、サービスマーカー間の仮想的な延長線がサービスライン。5) サービスゾーン：ショートライン、サイドライン、サービスラインの内側のフロア。6) レシーブゾーン：ショートラインの後ろでサイドラインとロングラインの内側のフロア。7) プレイゾーン：壁とサイドライン、ロングラインで囲まれてフロア。8) 壁の端：。壁の上端はコートの外側である。



お問い合わせ

一般社団法人日本ウォールハンドボール協会

<http://www.jwha.jp/> jwha.info@gmail.com