

2024 개정판

# 핸볼 경기규칙



핸볼(Hanball)은 핸드볼 종목의 특징은 최대한 보존하면서도, 학교 체육 현장에서 더욱 활발하게 활용할 수 있도록 변형된 '자기주도적 학교형 스포츠'로서 안전한 스펀지형 공과 득점형 골대를 활용하여 학생들의 부상 위험을 낮추는 한편, 간소화된 경기규칙을 통해 누구나 쉽게 즐길 수 있는 스포츠 종목이다.

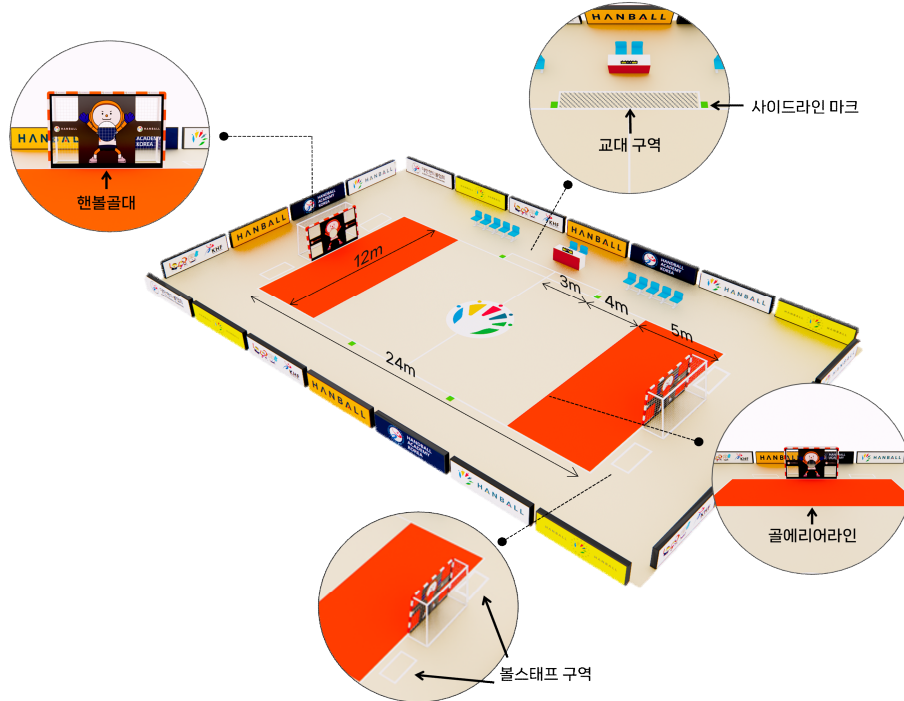
## 목차

---

1. 시설 및 용품	1
2. 팀	4
3. 경기규칙	7
4. 반칙 및 벌칙	14

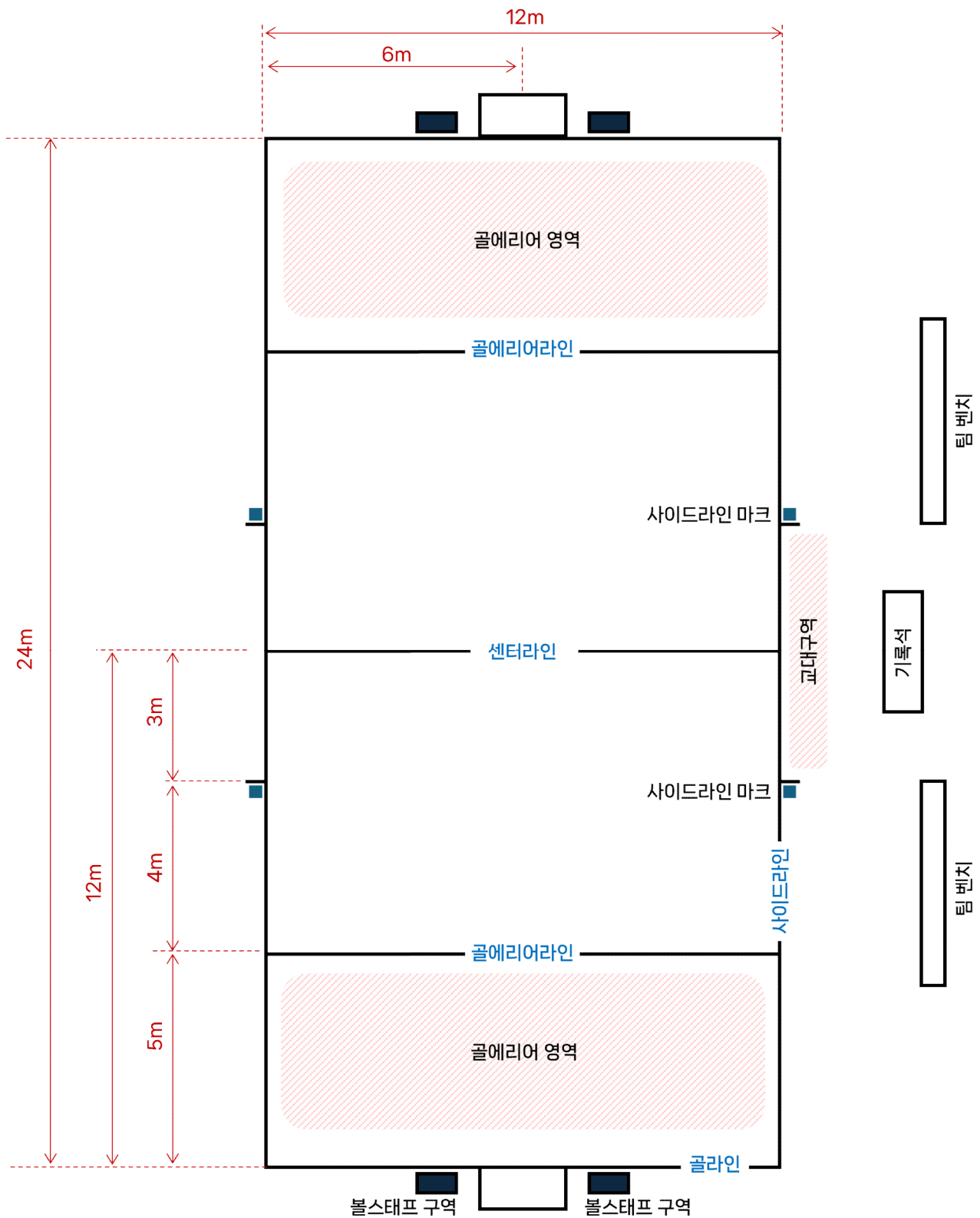
## 1. 시설 및 용품

### 가. 경기장



<그림 1> 핸드볼 경기장

1. 경기 코트는 길이 24m, 폭 12m의 직사각형으로 두 군데에 골에리어 영역과 나머지 경기 구역으로 구성된다. (상황에 따라 가로·세로 길이를 유연하게 조정할 수 있으나, 비율은 유지하여야 한다.)
2. 경기장 외곽 길이가 긴 쪽의 경계선을 사이드라인, 길이가 짧은 쪽의 경계선을 골라인이라고 한다.
3. 골에리어라인은 골라인으로부터 5m 거리에 위치한 직선 라인을 의미하며, 골에리어라인부터 골라인까지의 영역을 골에리어 영역이라고 한다. (단, 저학년의 경우 골라인으로부터 골에리어라인의 거리를 조정할 수 있다.)
4. 사이드라인 마크는 총 4개로 코트 중앙 센터라인으로부터 골라인 방향으로 3m 거리의 양 사이드라인 옆에 위치한다.
5. 교대 구역은 센터라인과 사이드라인 마크 사이에 위치한다.
6. 볼스태프 구역은 골대 50cm 옆에 위치하며, 가로 1.2m, 세로 1m의 사각형 공간이다. 골대 좌/우 양쪽에 위치한다. (안전을 위하여 골라인에서 약간 뒤쪽으로 떨어져 있는 것을 권장한다.)
7. 스코어 및 기록원 구역은 센터라인을 중심으로 사이드라인에서 최소 1.5m 떨어진 곳에 별도로 설치한다.
8. 스코어 및 기록원 구역을 중심으로 양옆에 팀 벤치를 설치한다.



<그림 2> 핸드볼 경기장 평면도



## 나. 용품

### 1. 공

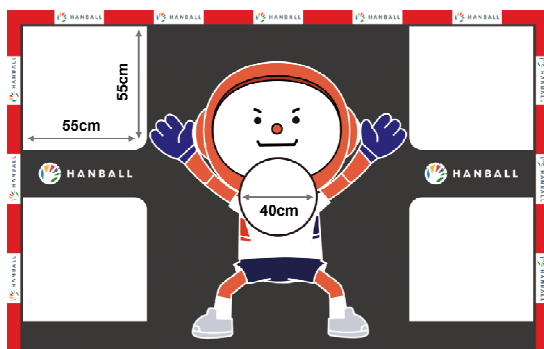
- 공은 대한핸드볼협회에서 지정한 '핸볼 공'을 사용하여야 한다.
- 핸드볼 경기에서 사용되는 공은 다음과 같다.
  - 공의 크기는 지름 146~152mm, 둘레는 460~480mm(0호)이다.
  - 공의 재질은 스펀지와 가죽 또는 합성수지로 이루어져야 한다.
  - 공의 중량은 up to 200g이다.

### 2. 골대

- 골대는 대한핸드볼협회에서 지정한 '핸볼 골대'를 사용하여야 한다.
- 핸드볼 경기에서 사용되는 핸드볼 골대는 다음과 같다.
  - 골대의 크기는 폭 2.4m, 높이 1.5m이다.
  - 골대 전면부 네트는 5개의 득점 공간이 있는 직사각형 형태이다.
- 득점 공간은 코너 사각형 공간 4개와 중앙 원형 공간 1개로 이루어지며, 각각의 크기는 다음과 같다.
  - 코너 사각형 공간: 길이 55cm의 정사각형
  - 중앙 원형 공간: 지름 40cm의 원 (골대 네트 중심부로부터)

### 3. 조끼

- 모든 구성원은 반드시 역할이 표시된 조끼를 착용하여야 한다.
- 조끼는 주장, 선수, 볼스태프, 스코어, 기록원 역할이 표시되어야 하며 팀별로 대조되는 색상으로 구분되어야 한다. (심판은 별도의 조끼 및 심판복을 착용할 수 있다.)
- 같은 팀 구성원은 동일한 색의 조끼를 입고, 자신의 역할이 적힌 조끼를 착용하여야 한다.  
(특수 수행 역할: 볼스태프, 스코어, 기록원 등)



<그림 3> 핸드볼 용품

## 2. 팀

### 가. 팀 구성

1. 각 팀은 최대 13명으로 구성할 수 있다. 경기장에는 최소 8명(선수 6명, 볼스태프 2명)의 팀원이 있어야 하며, 각 팀은 최대 3명까지 교대 선수를 둘 수 있다.
  - 최대 인원으로 참여하는 경우: 선수 6명, 볼스태프 2명, 스코어 1명, 기록원 1명, 교대 선수 3명
  - 참여 학생 수에 따라 스코어와 기록원은 다른 팀 인원으로 대체되거나 생략될 수 있다.
2. 각 팀은 주장을 1명씩 정한다. 주장은 기본 역할과 관계없이 지정될 수 있다.
3. 세트 개시 전 출전할 팀원의 역할을 미리 지정해 조끼를 착용해야 한다. (주장이 특수 수행 역할을 맡는 경우, 해당 조끼를 우선 착용하도록 한다.)
4. 세트 종료 후 또는 작전 타임 중에만 팀원끼리 역할을 바꾸어 진행할 수 있다. 단, 부상 또는 부득이한 경우 경기를 중단하고 역할을 교대할 수 있다.  
(ex. 1세트 종료 후 기록원 → 볼스태프 교체 가능, 1세트 진행 중 선수 → 볼스태프 교체 불가)

### 나. 역할

1. 주장
  - 팀의 주장은 1명으로 구성한다.
  - 팀의 대표 역할을 맡아 팀을 이끄는 역할을 담당한다.
  - 가위바위보를 통해 1세트, 3세트의 선공/코트 선점과 승부 던지기의 선공/후공을 결정한다.
  - 감독 부재 시, 심판에게 작전 타임을 요청할 수 있다.
2. 선수
  - 팀의 선수는 6명으로 구성한다.
  - 코트 위에서 플레이하며 경기에 참여하는 역할을 담당한다.
  - 골키퍼 및 지정 포지션이 없으므로 전원이 공격과 수비에 참여한다.
3. 볼스태프
  - 팀의 볼스태프는 2명으로 구성한다.
  - 득점 후 드로오프 또는 골드로 상황에서 재빨리 예비 볼을 같은 팀 선수에게 전달하여 경기 흐름이 끊어지지 않고 속공으로 이어나갈 수 있도록 하는 역할을 담당한다. (하단 '볼스태프' 내용 참고)

#### 4. 스코어

- 팀의 스코어는 1명으로 구성한다.
- 경기 중 심판의 득점 심호에 따라 스코어보드에서 자신의 팀 점수를 관리하는 역할을 담당한다.

#### 5. 기록원

- 팀의 기록원은 1명으로 구성한다.
- 핸드볼 경기에 필요한 기록을 수행하는 역할을 담당한다.
- 선수 교대 시 명단 및 성별을 참고하여 교대 절차 준수 여부, 퇴장 선수의 투입시기를 확인한다.

### 다. 볼스태프

1. 볼스태프는 경기 중 공이 골라인 밖으로 아웃되거나 득점이 되어 드로오프로 경기를 진행해야 할 때, 같은 팀 선수에게 예비 공을 전달하여 속공으로 이어나갈 수 있도록 하는 역할을 담당한다.
2. 볼스태프는 라인업 후 우리 팀 코트의 볼스태프 구역으로 이동하여 예비 공을 각 1개씩 가지고 대기한다.
3. 볼스태프는 예비 공을 전달할 경우를 제외한 인플레이 상황 중에는 경기 코트 안으로 들어오거나 공을 패스할 수 없다.
4. 볼스태프는 심판의 지시에 따라 가지고 있던 예비 공을 심판이나 선수에게 전달할 수 있다.
5. 볼스태프는 해당 세트가 끝날 때까지 다른 역할의 선수와 교대할 수 없다. 다만, 부상 또는 부득이한 상황으로 인해 선수 인원이 부족할 때 심판의 허가를 받아 선수로 출전할 수 있다.

### 라. 감독/코치

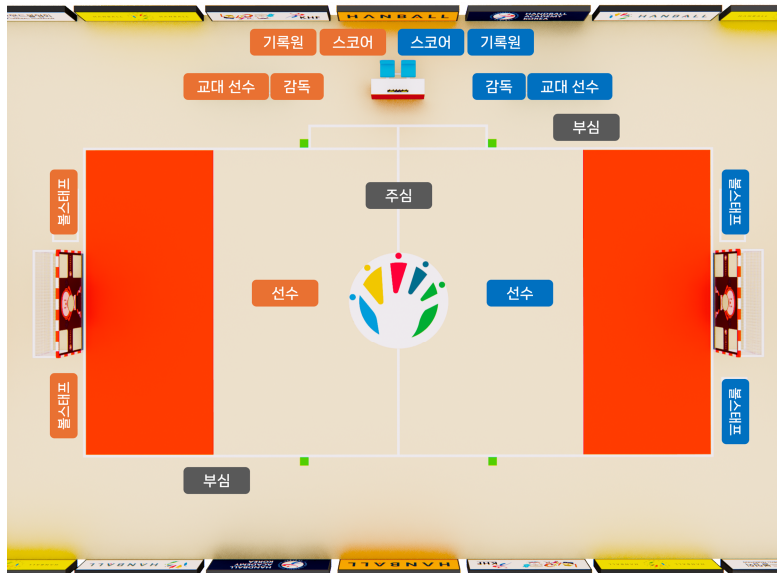
1. 감독은 주심에게 작전 타임을 요청할 권리가 있다.
2. 감독/코치는 주심의 허가 없이 경기 코트 안으로 들어가서는 안 된다.
3. 감독/코치는 경기 코트 밖에서 지시할 수 있다. 단, 경기에 방해되는 과도한 항의 및 부적절한 언행을 보일 시 심판 판단에 따라 경고 및 퇴장 조치를 받을 수 있다.

### 마. 부상 선수

1. 부상 선수는 경기장 밖으로 나가 처치를 받는 것을 원칙으로 하며 가장 가까운 안전 구역으로 이동한다.
2. 만약 선수 교대가 필요한 경우, 상황에 따라 교대 구역을 통하지 않아도 된다. 단, 교대 선수는 반드시 교대 구역을 통해 코트 안으로 입장해야 한다.

## 바. 심판

1. 경기 진행 시 3명의 심판으로 구성한다. (주심 1명, 부심 2명)
2. 주심은 경기 코트 중앙에서 전체적인 경기를 진행하는 역할을 한다.
3. 부심은 양측 골에리어라인 옆 사이드라인 바깥에서 공격/수비 선수가 골에리어 영역을 침범하는지 확인하고 라인크로스, 골 득점 여부를 판정한다.
4. 심판은 경기 시작 전 경기에 사용될 공, 골대, 경기 코트 등을 점검해야 한다.
5. 심판은 양 팀의 선수 인원과 구성이 맞는지 확인하고, 역할에 맞는 조끼를 착용하였는지 확인한다.
6. 심판은 1세트, 3세트 시작 전 선수를 센터라인에 라인업 시키고 각 팀 주장을 앞으로 호출해 가위바위보로 선공/코트 선점 여부를 결정한다.
7. 심판은 승부 던지기 시작 전 선수를 센터라인에 라인업 시키고 각 팀 주장을 앞으로 호출해 가위바위보로 선공/후공 여부를 결정한다.
8. 경기가 과열되거나 선수 부상이 위험이 우려될 경우, 심판은 타임 아웃을 선언하여 일시적으로 경기를 중단할 수 있다.
9. 심판은 경기 중 부상 선수가 발생했을 시, 경기를 중단하고 조치를 취해야 한다.
10. 학생이 심판 역할을 수행할 경우 지도자의 감독 하에 운영하며, 어느 팀에도 소속되지 않아야 한다.



<그림 4> 경기장 내 역할 위치표

학교 체육 수업 시간에 한볼 경기를 운영할 경우, 체육관 크기 / 학생 수 / 성별 / 수업 시간 등 학교 상황에 맞게 인원, 규격, 역할을 유동적으로 변형하여 진행하도록 한다.

### 3. 경기 규칙

#### 가. 세트/경기 시작

1. 심판은 양 팀 구성원의 인원과 역할을 확인하고 경기 장비를 점검하여 경기 준비를 마친다.
2. 양 팀 구성원은 1세트 출전 역할에 맞는 조끼를 착용하고 센터라인을 중심으로 일렬로 정렬해 상대팀을 마주 보고 라인업한다.
3. 심판 신호에 따라 상호 인사를 나누고 양 팀의 주장이 가위바위보를 실시한다. 승리한 팀이 먼저 선공 또는 코트 선점 중 하나를 선택한다.
4. 선공 또는 코트 선점 결정 후 각 팀 코트에서 팀 파이팅 세리머니를 진행한다. 이후 볼스태프는 자신의 팀 볼스태프 구역으로 이동한다.
5. 공격권을 가진 팀의 드로오프로 1세트 경기를 시작한다. 이때, 선수 전원은 자신의 팀 코트에 위치해야 한다.
6. 1세트에 드로오프를 하지 않은 팀이 2세트 공격권을 가지며, 3세트와 승부 던지기의 경우 다시 가위바위보를 통해 공격권을 결정한다.
7. 2세트 시작은 각 팀 코트를 서로 바꾼 후 진행한다.

#### 나. 경기 시간 및 승패 결정

1. 경기는 3세트 2선승제를 원칙으로 한다.
2. 세트 시작 후 어느 한 팀이 먼저 7점을 득점한 경우 세트가 종료된다.
3. 세트 시작 후 10분이 지나면 자동으로 세트가 종료되고 이때 득점이 더 높은 팀이 승리한다. 동점인 경우는 무승부 처리가 된다.
4. 세트 간 휴식 시간은 2분이다.
5. 3세트 경기 결과가 1승 1무 1패 또는 3무로 무승부일 경우, 승부 던지기(5m 드로우)를 진행한다.
6. 승패 결정에 대한 자세한 내용은 하단 표(세트 승패 결정 경우의 수)를 참고한다.

## 1. 2세트 경우의 수

1-1. 2승					
	1세트	2세트	3세트	승부 단지기	경기 결과
A팀	승	승	-	-	승리
B팀	패	패	-	-	패배

## 2. 3세트 경우의 수

1-1. 2승 1무					
	1세트	2세트	3세트	승부 단지기	경기 결과
A팀	승	무	승	-	승리
B팀	패	무	패	-	패배

1-2. 2승 1무					
	1세트	2세트	3세트	승부 단지기	경기 결과
A팀	무	승	승	-	승리
B팀	무	패	패	-	패배

2-1. 1승 2무					
	1세트	2세트	3세트	승부 단지기	경기 결과
A팀	승	무	무	-	승리
B팀	패	무	무	-	패배

2-2. 1승 2무					
	1세트	2세트	3세트	승부 단지기	경기 결과
A팀	무	승	무	-	승리
B팀	무	패	무	-	패배

2-3. 1승 2무					
	1세트	2세트	3세트	승부 단지기	경기 결과
A팀	무	무	승	-	승리
B팀	무	무	패	-	패배

3-1. 2승 1패					
	1세트	2세트	3세트	승부 단지기	경기 결과
A팀	승	패	승	-	승리
B팀	패	승	패	-	패배

## 3. 승부단지기 경우의 수

1-1. 1승 1무 1패					
	1세트	2세트	3세트	승부 단지기	경기 결과
A팀	승	패	무	승	승리
B팀	패	승	무	패	패배

1-2. 1승 1무 1패					
	1세트	2세트	3세트	승부 단지기	경기 결과
A팀	무	패	승	승	승리
B팀	무	승	패	패	패배

1-3. 1승 1무 1패					
	1세트	2세트	3세트	승부 단지기	경기 결과
A팀	패	무	승	승	승리
B팀	승	무	패	패	패배

1-4. 1승 1무 1패					
	1세트	2세트	3세트	승부 단지기	경기 결과
A팀	패	승	무	승	승리
B팀	승	패	무	패	패배

1-5. 1승 1무 1패					
	1세트	2세트	3세트	승부 단지기	경기 결과
A팀	무	승	패	승	승리
B팀	무	패	승	패	패배

1-6. 1승 1무 1패					
	1세트	2세트	3세트	승부 단지기	경기 결과
A팀	승	무	패	승	승리
B팀	패	무	승	패	패배

2. 3무					
	1세트	2세트	3세트	승부 단지기	경기 결과
A팀	무	무	무	승	승리
B팀	무	무	무	패	패배

<표 1> 세트 승패 결정 경우의 수

## 다. 득점

1. 공이 골대 전면부 네트의 코너 사각형 공간에 들어간 경우 1점, 중앙 원형 공간에 들어간 경우에는 2점을 획득한다.
2. 공이 골대 전면부 네트를 완전히 통과하여 골득점 공간에 들어갔을 경우에만 득점으로 인정된다.
3. 다음의 경우 득점으로 인정되지 않으며, 재드로를 선언하여 경기를 재개한다.
  - 드로오프, 드로인 상황에서 원패스 없이 바로 슈팅한 경우
  - 골드로 상황에서 원패스 이후 추가 패스 없이 바로 슈팅한 경우
4. 다음의 경우 득점으로 인정되지 않는다.
  - 공격 선수가 손에 공을 들고 있는 상태에서 골에리어라인을 밟거나 넘어서 슈팅을 시도한 경우
  - 재드로 과정에서 패스 없이 바로 슈팅을 시도한 경우
  - 센터라인을 넘지 않은 상태에서 슈팅을 시도한 경우
  - 슈팅한 공이 2회 이상 바운드되어 골득점 공간에 들어가는 경우

득점으로 인정되는 경우	득점으로 인정되지 않는 경우
<ul style="list-style-type: none"> <li>상대팀 코트(센터라인을 넘어간 상태)에서 슈팅한 경우</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>우리팀 코트(센터라인을 넘어가지 않은 상태)에서 슈팅한 경우</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>슈팅한 공이 바닥에 1회 바운드되어 골득점 공간에 들어간 경우</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>슈팅한 볼이 바닥에 2회 이상 바운드되어 골득점 공간에 들어간 경우</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>상대팀 코트의 골에리어 영역 밖에서 슈팅한 경우</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>골에리어라인을 밟거나 넘어서 슈팅한 경우</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>드로오프, 드로인 상황에서 원패스 이후 슈팅한 경우</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>골드로 상황에서 원패스를 받은 선수가 추가 패스 없이 슈팅한 경우</li> <li>드로오프, 골드로, 드로인 상황에서 원패스 없이 바로 슈팅한 경우</li> </ul>

<표 2> 득점으로 인정되는 경우와 득점으로 인정되지 않는 경우





<그림 5> 핸드볼 골대 골득점 공간과 점수

## 라. 드로

1. 세트 드로오프는 경기 코트 센터라인의 중앙에서 시작되며, 심판의 휘슬이 울린 후 3초 이내에 같은 팀 선수에게 패스한 뒤 시작해야 한다. 양 팀의 선수는 세트 드로오프가 시작되기 전까지 상대팀 코트로 넘어갈 수 없다.
2. 득점 드로오프 또는 골드로 상황에서는 수비 선수 1명이 골에리어 영역 안으로 들어와 볼스태프에게 건네받은 공을 같은 팀 선수에게 원패스하며 시작해야 한다.
3. 수비팀의 골드로가 선언되는 상황은 다음 아래와 같다.
  - 라인크로스(공격 선수)
  - 골라인 아웃
  - 수비 선수의 신체 일부분을 맞고 공이 골에리어 영역 안에 멈추었거나 골대에 공이 닿았을 경우
4. 공이 수비 선수의 신체 일부분을 맞고 그대로 골라인을 벗어날 경우에는 공격팀의 드로인이 선언된다.
5. 반칙이나 사이드라인 아웃 상황에서는 아웃 오브 플레이가 된 곳에서 가장 가까운 사이드라인 마크에서 드로인으로 시작된다. 이때, 드로인은 반드시 해당 팀의 코트 방향으로 (공격의 반대 방향) 이루어져야 한다. 이를 지키지 않을 시 재드로가 선언된다.



6. 사이드라인 아웃 상황에서는 마지막으로 공을 터치한 선수의 상대팀에게 드로인이 선언된다.
7. 수비팀은 드로오프, 드로인, 골드로 등 모든 드로 상황에서의 진행되는 원패스는 차단할 수 없다. 이를 어기고 차단할 시 해당 선수에게 경고가 주어진다. 단, 원패스가 센터라인을 넘어 상대 코트로 연결되는 경우에는 공격으로 간주하고 수비팀이 패스를 차단할 수 있다.
8. 모든 드로는 심판의 신호 후 3초 이내에 시행해야 한다. 3초가 지날 경우, 상대팀의 드로인이 선언되며 공격권이 넘어간다.

## 마. 아웃 오브 플레이 (Out of Play)

1. 인플레이: 볼이 정상적으로 경기장 내에서 플레이되고 있는 상황  
(심판의 별도 신호가 없을 시 인플레이 상황으로 간주하고 경기를 진행해야 한다.)
2. 아웃 오브 플레이

	상황			결과
1	공이 골라인 밖으로 완전히 벗어난 경우 공이 골에리어 영역 내 사이드라인 밖으로 완전히 벗어난 경우			
	1-1	공격팀이 마지막으로 터치하였을 때		수비팀의 골드로
	1-2	수비팀이 마지막으로 터치하였을 때		
		1-2-1	골대를 맞지 않고 벗어난 경우	공격팀의 드로인
		1-2-2	골대에 맞고 벗어난 경우	수비팀의 골드로
2	공이 사이드라인 밖으로 완전히 벗어난 경우			마지막으로 공을 터치한 선수의 상대팀 드로인
3	공이 골에리어 영역 안에 완전히 멈춘 경우			수비팀의 골드로
4	공격 선수가 골에리어라인을 밟거나 넘어선 경우			수비팀의 골드로
5	득점이 인정된 경우			수비팀의 득점 드로오프
6	부상 및 돌발 상황으로 심판이 경기를 중단한 경우			해당 시점에 공을 가지고 있던 팀의 드로인 (명확하지 않을 경우 심판 재량에 맡긴다.)
7	파울, 경고, 퇴장 등 부정 상황이 발생한 경우			부정 행위를 한 선수의 상대팀 드로인 또는 페널티 드로

<표 3> 아웃 오브 플레이 상황에 따른 결과

## 바. 선수 교대

1. 선수 교대는 심판의 별도의 승인 없이 자유롭게 가능하다.
2. 혼성 경기의 경우 정해진 성비를 지키기 위해 같은 성별의 선수끼리만 교대가 가능하다.
3. 선수 교대는 자신의 팀 교대 지역 안에서 이루어져야 하며, 경기 코트 안의 선수가 코트 밖으로 나온 후에 교대 선수가 코트 안으로 들어갈 수 있다. 이를 지키지 않을 시 해당 교대 선수에게 즉시 일시 퇴장이 주어진다.
4. 특수 수행 역할(볼스태프, 스코어, 기록원)을 맡은 경우, 해당 세트가 끝날 때까지 교대가 불가능하다.

## 사. 작전 타임

1. 각 팀은 경기 중 세트와 관계없이 최대 2회까지 작전 타임을 요청할 수 있다.
2. 작전 타임은 1회당 30초의 시간이 부여되며, 작전 타임이 종료되면 즉시 경기를 재개한다.
3. 해당 팀이 공격권을 가진 상황에서만 감독이 심판에게 작전 타임을 요청할 수 있다.  
(감독 부재 시, 주장이 대신 요청할 수 있다.)

## 아. 페널티드로

1. 경기 중 다음과 같은 반칙이 발생했을 경우, 페널티드로가 선언된다.
  - 공격 선수의 슈팅 상황에서 수비 선수가 과도한 반칙을 범할 경우
  - 수비 선수가 골에리어 영역 안으로 들어가 공격 선수를 수비하는 경우
  - 공격 선수가 이미 슈팅한 공을 수비 선수가 골에리어 영역 안으로 들어가 막는 경우
  - 공격 선수가 골대를 향해 슈팅한 공이 멈추지 않은 상태에서 볼스태프가 골에리어 영역 안으로 들어온 경우
2. 페널티드로가 적용되는 반칙이 발생함과 동시에 슈팅을 시도하여 득점이 되었을 경우, 득점을 인정하고 페널티드로를 부여하지 않는다.
3. 페널티드로는 반칙을 당한 선수가 직접 수행해야 한다.
4. 페널티드로의 득점 또한 일반적인 득점 상황과 동일한 득점 기준(1점, 2점)이 적용된다.
5. 페널티드로는 심판의 휘슬 후 3초 이내에 골대를 향해 슈팅함으로써 시행된다.
6. 페널티드로 수행 시, 라인크로스 반칙을 범하거나 기준발이 바닥에서 떨어졌을 경우 득점으로 인정되지 않는다.

7. 페널티드로를 던지는 선수를 제외한 모든 선수는 골에리어라인으로부터 1m 이상 떨어져야 한다.

## 자. 승부 던지기

1. 세트 경기 종료 후 경기 결과가 무승부일 때 승부 던지기를 진행한다.
2. 팀별로 5명의 선수를 선정하여 슈팅 순서를 정하고, 순서대로 센터라인에 집결한다.
3. 양 팀 주장이 가위바위보를 실시하여 승리한 팀이 선공 또는 후공 중 하나를 선택하고, 팀별로 1명씩 번갈아 골에리어라인에서 슈팅을 한다.
4. 승부 던지기는 심판의 휘슬 후 3초 이내에 골대를 향해 슈팅함으로써 시행된다.
5. 승부 던지기 수행 시, 라인크로스 반칙을 범하거나 기준발이 바닥에서 떨어질 경우 득점으로 인정되지 않는다.
6. 팀별로 5명이 모두 슈팅을 진행하며 득점의 총점이 더 높은 팀이 최종 승리한다.
7. 팀별로 5명이 모두 슈팅을 했음에도 동점인 경우, 승부가 결정될 때까지 1명씩 나와 승부 던지기를 수행한다.

## 차. 세트/경기 종료

1. 3세트 중 2세트를 먼저 승리하거나, 3세트 경기 종료 후 승수가 많은 팀이 승리한다. 만약, 결과가 무승부인 경우 승부 던지기에서 득점이 더 높은 팀이 승리한다.
2. 경기가 종료되면 심판의 신호에 따라 볼스태프를 포함한 모든 선수가 센터라인에 라인업하여 마주보고, 심판은 경기 결과를 선언한다.
3. 심판 신호에 따라 상호 간의 인사로 경기를 마무리한다.
4. 심판은 경기 중에 사용되었던 경기 용품과 경기 기록을 점검한다.

## 4. 반칙 및 벌칙

### 가. 공격자 반칙

1. 오버스텝: 공을 가진 선수가 5보 이상 걷는 경우
2. 오버타임: 공을 가진 선수가 3초를 초과하여 공을 들고 가만히 서 있는 경우
3. 더블 드리블: 드리블을 하다가 공을 잡은 후 다시 드리블을 하는 경우, 손바닥이 위를 향한 채 공을 들고 드리블을 하는 경우
4. 라인크로스: 공을 가진 선수가 골에리어 영역 안으로 들어가는 경우, 슈팅 시 마지막 디딤발이 골에리어 라인을 밟거나 완전히 넘어간 경우
5. 킥킹: 경기 중 드리블을 하거나 공을 잡을 때 공이 무릎 아래 닿을 경우
6. 공을 소유하지 않은 공격 선수가 움직이면서 상대 수비 선수의 이동을 방해하는 경우
7. 공을 소유한 공격 선수가 움직이지 않는 수비 선수에게 달려들어 충돌을 일으켰을 경우

### 나. 수비자 반칙

1. 수비 선수가 신체의 일부분을 활용하여 공격 선수를 의도적으로 밀거나 잡는 경우
2. 수비 선수가 수비 중 골에리어 라인을 밟거나 골에리어 영역 안에 들어가 수비하는 경우 (수비 선수가 어떠한 이득을 취하려는 의도 없이 골에리어 영역을 침범한 경우는 반칙으로 인정되지 않는다.)
3. 공격 선수가 이미 슈팅한 공을 골에리어 영역 안에 들어가서 막는 경우
4. 수비 선수가 공격 선수의 패스 또는 슈팅을 무릎 아래의 다리를 이용하여 막는 경우
5. 공격 선수가 골에리어 라인 앞에서 슈팅을 시도할 때, 공격 선수의 시야를 가리기 위해 수비 선수가 공격 선수의 얼굴 앞을 손바닥으로 가리는 경우
6. 수비 선수가 공격 선수의 손에서 공을 끌어내거나 쳐내는 경우

### 다. 경고

- 아래와 같은 반칙을 범한 경우 경고가 주어진다. 2회 이상 경고 누적 시 일시 퇴장이 주어진다.
1. 상대 선수의 신체를 향해 과도하게 반칙을 한 경우 (팔꿈치 사용 등)
  2. 의도적으로 경기를 방해하거나 지연시키는 경우
  3. 경기를 지연할 목적으로 상대팀의 원패스를 차단한 경우

4. 골대를 향해 슈팅된 공이 완전히 멈추지 않은 상태에서 볼스태프가 골에리어 영역에 들어와 공을 터치한 경우

## 라. 일시 퇴장

- 일시 퇴장을 당한 선수는 자신의 팀 공격이 3회가 종료될 때까지 경기에 참여할 수 없으며, 4번째 공격이 시작될 때 기록원의 허가를 받아 교대 구역을 통해 경기에 참여할 수 있다.
- 아래와 같은 반칙을 범한 경우 완전 퇴장이 주어진다.
  1. 공격 선수가 이미 슈팅한 공을 골에리어라인을 밟거나 안으로 들어가 막는 경우 (+페널티드로)
  2. 공격 선수의 슈팅 상황에서 상대 선수의 신체에 위협을 가할 수 있는 과도한 반칙을 범할 경우 (+페널티드로)
  3. 의도적으로 공을 발로 막거나 차는 경우 (킥킹)
  4. 볼스태프가 코트에 들어와 상대 선수의 슈팅을 고의적으로 막은 경우 해당 팀의 코트 내 선수 1명에게 대신하여 일시 퇴장이 선언되며 페널티드로가 주어진다.

## 마. 완전 퇴장

- 완전 퇴장을 받은 선수는 해당 시점으로부터 경기 종료까지 경기에 참여할 수 없다.
- 아래와 같은 반칙을 범한 경우 완전 퇴장이 주어진다.
  1. 일시 퇴장에 해당하는 행위를 지속적으로 반복할 경우
  2. 경기와 관계없이 고의적으로 다른 선수에게 폭력 또는 과도한 신체적, 물리적 접촉을 행사한 경우
  3. 경기와 관계없이 고의적으로 다른 선수에게 공을 던지거나 위협적인 플레이를 한 경우
  4. 기타 다른 선수의 안위를 위협하는 비신사적인 행위를 범한 경우

## 《2024 개정된 경기 규칙 \_ 요약》

2025.01.12. 기준

### ▶ 팀 구성에 관한 규칙

- 2-가-1. 각 팀은 최대 13명으로 구성할 수 있다. 경기장에는 최소 8명(선수 6명, 볼스태프 2명)의 팀원이 있어야 하며, 각 팀은 최대 3명까지 교대 선수를 둘 수 있다. (자세한 내용은 4p 참고)
- 2-나-3. 팀의 볼스태프는 2명으로 구성한다. (자세한 내용은 4p 참고)

### ▶ 득점에 관한 규칙

- 3-다-5. 골드로 상황에서 원패스 이후 추가 패스 없이 바로 슈팅한 경우에는 득점으로 인정하지 않으며, 재드로를 선언하여 경기를 재개한다. (자세한 내용은 9p 참고)
- 3-다-7. 센터라인을 넘지 않은 상태에서 슈팅을 시도해 골을 넣는 경우는 득점으로 인정되지 않는다. (자세한 내용은 9p 참고)

### ▶ 페널티드로에 관한 규칙

- 3-아-1. 경기 중 다음과 같은 반칙이 발생했을 경우, 페널티드로가 선언된다.
  - 공격 선수가 골대를 향해 슈팅한 공이 구르고 있는 상태에서 볼스태프가 골에리어 영역 안으로 들어온 경우 (자세한 내용은 12p 참고)

### ▶ 반칙 및 벌칙에 관한 규칙

- 4-나-6. 수비 선수가 공격 선수의 손에서 공을 끌어내거나 쳐내는 경우 (자세한 내용은 14p 참고)
- 4-다-4. 골대를 향해 슈팅된 공이 완전히 멈추지 않은 상태에서 볼스태프가 골에리어 영역에 들어와 볼을 터치한 경우 (자세한 내용은 15p 참고)
- 4-라-4. 볼스태프가 코트에 들어와 상대 선수의 슈팅을 고의적으로 막은 경우 해당 팀의 코트 내 선수 1명에게 대신하여 일시 퇴장이 선언되며 페널티드로가 주어진다. (자세한 내용은 15p 참고)

2024년 12월 31일 개정

본 개정 규칙은 2025년 1월 1일부터 적용한다.

연구주관: (주)스포츠인텔리전스

제작: 대한핸드볼협회

후원: 문화체육관광부, 국민체육진흥공단

자문/감수:

최의창 (서울대학교)

박정준 (인천대학교)

이상은 (KHF핸드볼클럽)



주소: 서울특별시 송파구 올림픽로 424 SK핸드볼경기장 3층

전화: 010-9560-5856

이메일: hanball@handballkorea.com