

2023 핸볼 경기규칙



대한핸드볼협회
KOREA HANDBALL FEDERATION

|| 목 차 ||

1 시설 및 용품

1-1. 경기장	-----	5
1-2. 용품	-----	7

2 팀

2-1. 팀 구성	-----	9
2-2. 역할	-----	9
2-3. 볼스태프	-----	10
2-4. 감독/코치	-----	11
2-5. 부상선수	-----	11
2-6. 심판	-----	11

3 경기 규칙

3-1. 세트/경기 시작	-----	14
3-2. 경기 시간	-----	14
3-3. 득점	-----	16
3-4. 드로	-----	17
3-5. 아웃오브플레이	-----	17
3-6. 선수교대	-----	18
3-7. 타임아웃	-----	18
3-8. 패널티드로	-----	19
3-9. 승부던지기	-----	19
3-10. 세트/경기 종료	-----	20

|| 목 차 ||

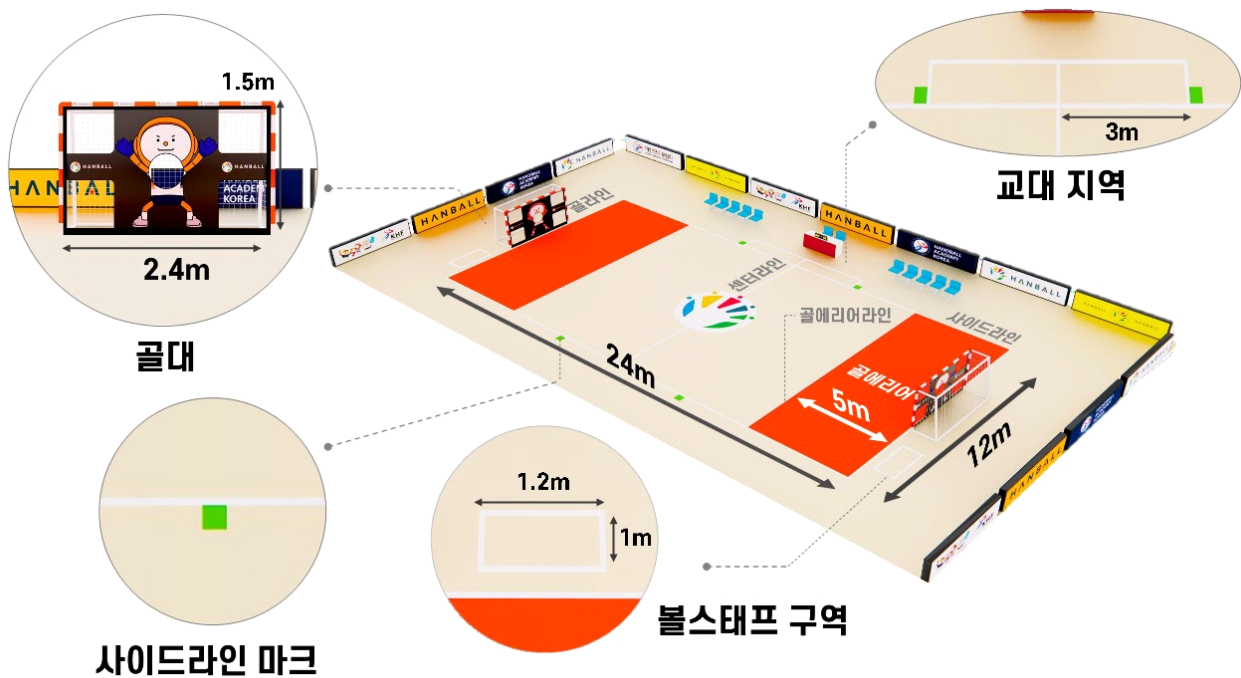
4 반칙 및 벌칙

4-1. 반칙	-----	22
4-2. 경고	-----	22
4-3. 퇴장	-----	23

1. 시설 및 용품

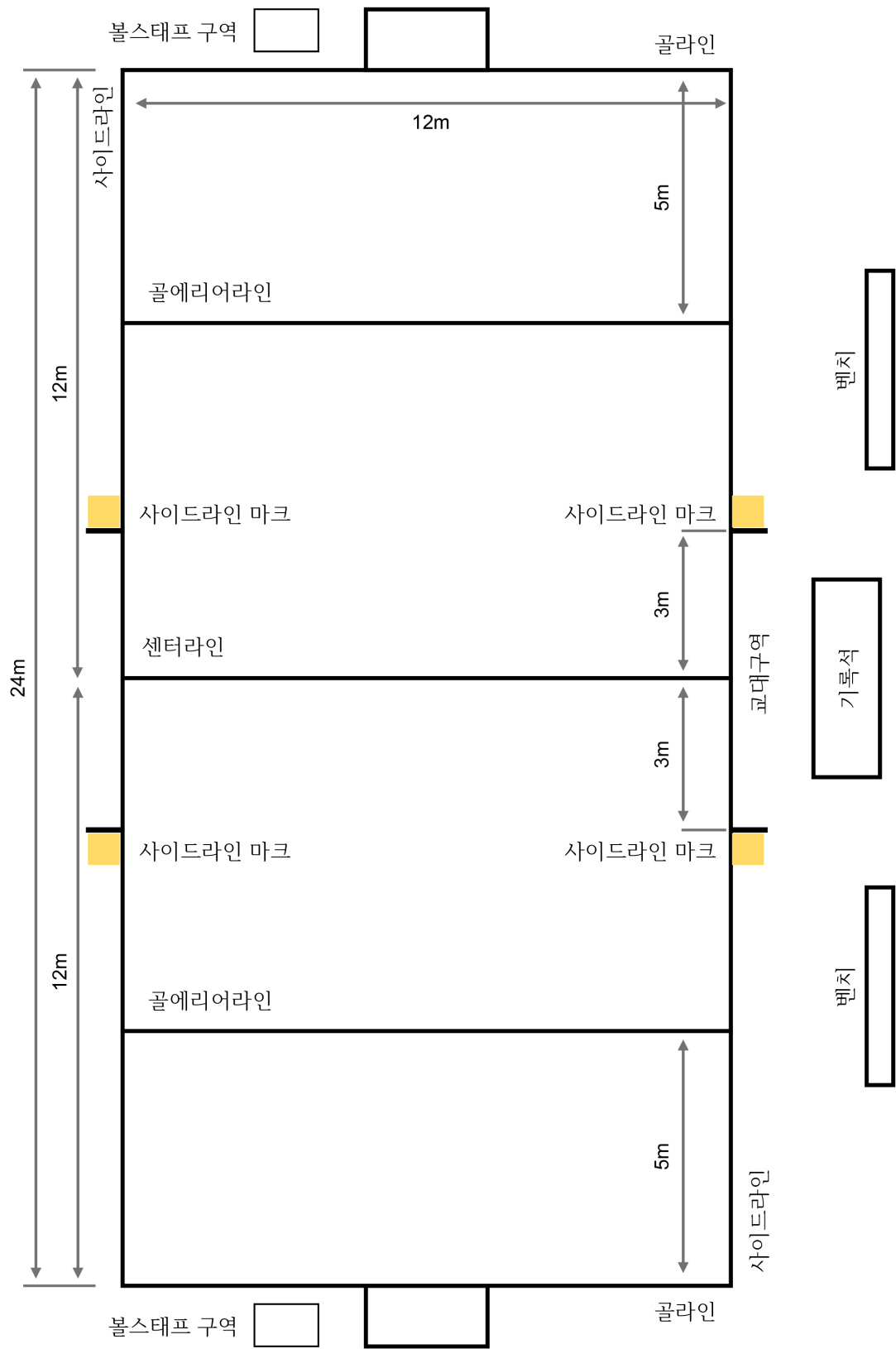
1. 시설 및 용품

1-1. 경기장



- 경기장은 길이 24m, 폭 12m의 직사각형 형태이다. (상황에 따라 가로·세로 길이를 유연하게 조정할 수 있으나, 비율은 유지하여야 하며, 골에리어라인 5m 간격은 유지하여야 한다.)
- 경기장 외곽 길이가 긴 쪽의 라인을 사이드라인, 길이가 짧은 쪽의 라인을 골라인이라고 한다.
- 골에리어라인은 두 군데의 골라인으로부터 5m 거리의 직선라인이며, 골에리어라인부터 골라인까지의 영역을 골에리어 영역이라고 한다.
- 사이드라인 마크는 총 4개로 코트 중앙 센터라인으로부터 골라인 방향으로 3m 거리의 양 사이드라인 옆에 위치한다.
- 교대구역은 센터라인과 사이드라인 마크 사이에 위치한다.
- 볼스태프 구역은 골대 50cm 옆에 위치하며, 가로 1.2m, 세로 1m의 사각형 공간이다. 골대 좌/우측 중 한 곳에 위치한다. (안전을 위하여 골라인에서 약간 뒤쪽으로 떨어져 있는 것을 권장한다.)
- 스코어 및 기록원 구역은 센터라인을 중심으로 사이드라인에서 최소 1.5m 떨어진 곳에 별도로 설치한다.
- 스코어 및 기록원 구역을 중심으로 양 옆에 감독석 및 벤치를 설치한다.

[그림 1] 한불 경기장 평면도



1-2. 용품

가. 볼

- 볼 사이즈는 지름 146~152mm, 둘레는 460~480mm(0호)이어야 한다.
- 볼의 재질은 스폰지와 가죽 또는 합성수지로 이루어져야 한다.
- 볼의 중량은 up to 200g이어야 한다.

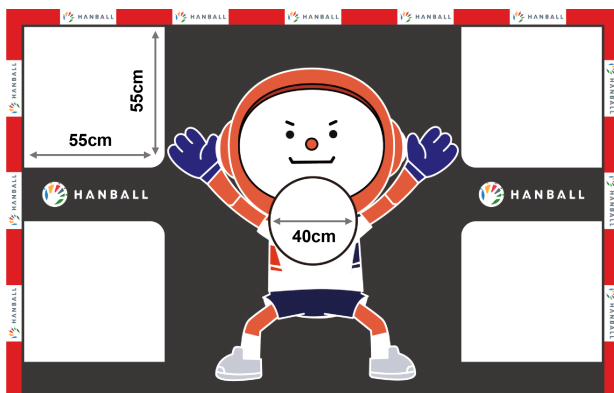


나. 골대

- 골대는 높이 2.4m, 폭은 1.5m이며, 직사각형 형태이어야 한다.
- 골대 전면부에는 별도의 득점 공간이 마련된 구조물이 위치하여야 한다.
- 득점 공간은 코너 사각형 공간 4개, 중앙 원형 공간 1개로 이루어지며, 각각의 크기는 다음과 같다.
 - 코너 사각형 공간: 길이 55cm의 정사각형
 - 중앙 원형 공간: 지름 40cm의 원 (골대 네트 중심부로부터)

다. 조끼

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



2. 팀

2. 팀

2-1. 팀 구성

- 각 팀은 최대 12명으로 구성되며, 경기에는 9명의 팀원이 반드시 출전해야 한다.
(선수 6명, 볼스태프 1명, 스코어 1명, 기록원 1명)
(* 운영 상황에 따라 스코어와 기록원은 다른 팀 인원으로 대체되거나 생략될 수 있다.)
- 각 팀마다 주장을 1명씩 정한다. 주장은 역할과 관계없이 지정될 수 있다.
- 각 팀은 최대 3명까지 후보 선수를 둘 수 있으며, 심판의 별도 승인 없이 교대 구역에서 자유롭게 교대가 가능하다. (3-8. 선수교대 참고)
- 세트 개시 전 출전할 팀원의 역할을 미리 지정해 조끼를 착용해야한다.
- 세트 종료 후 팀원끼리 역할을 바꾸어 진행할 수 있으나, 세트 중간에 역할을 교대하는 것은 불가하다.
(ex. 1세트 종료 후 기록원 -> 볼스태프 교체 가능, 1세트 진행 중 선수 -> 볼스태프 교체 불가)

2-2. 역할

가. 주장

- 인원 : 1명
- 역할
 - 팀의 대표 역할을 맡아 팀을 이끄는 역할을 담당한다.
 - 1, 3세트, 승부던지기 시작 전 가위바위보를 통해 선공/코트를 결정한다.
 - 팀원의 역할을 선정하고 출전 선수 및 교체를 주관하며, 심판에게 타임아웃을 요청할 수 있다.

나. 선수

- 인원 : 6명
- 역할
 - 실제로 경기에 참여하는 역할을 담당한다.
 - 골키퍼 및 지정 포지션이 없으므로 전원이 공격과 수비에 참여한다.

다. 볼스태프

- 인원 : 1명
- 역할 : 경기 중 공이 아웃되거나 득점이 되어 골드로 경기 진행해야 할 때, 재빨리 예비 공을 같은 팀 선수에게 전달하여 경기 흐름이 끊어지지 않고 속공으로 이어나갈 수 있도록 하는 역할을 담당한다.

(2-2. 볼스태프 참고)

라. 스코어

- 인원 : 1명
- 역할 : 경기 중 심판의 득점 신호에 따라 점수판에서 자신의 팀 점수를 관리하는 역할을 담당한다.

마. 기록원

- 인원 : 1명
- 역할
 - 핸드볼 경기에 필요한 기록을 수행하는 역할을 담당한다.
 - 경기 기록지에 경기 점수를 기록한다.
 - 선수교체 시 명단 및 성별을 참고하여 교체 절차 준수 여부 (3-6. 선수교대 참고), 퇴장 선수의 투입 시기 (4-3. 퇴장 참고)를 확인한다.

2-3. 볼스태프

- 볼스태프는 경기 중 공이 아웃되거나 득점이 되어 골드로 경기 진행해야 할 때, 재빨리 예비 공을 같은 팀 선수에게 전달하여 경기 흐름이 끊어지지 않고 속공으로 이어나갈 수 있도록 하는 역할을 담당한다.
- 볼스태프는 라인업 후 각 팀의 골대 옆 볼스태프 구역으로 이동하여 예비 공 1개를 가지고 대기한다.
- 볼스태프는 인플레이 상황 중 경기 구역 안으로 들어오거나 패스할 수 없다.
- 볼스태프는 아웃 오브 플레이 상황에서 골드로가 선언되면 골에리어영역으로 들어온 같은 팀 선수에게 가지고 있던 예비 공을 우선적으로 전달해 경기를 재개시킨다. 공을 전달한 후 공격이 시작된 후에는 직전 상황에서 사용되었던 공을 빠르게 주워 다시 대기한다.
- 볼스태프는 골드로 상황이 아니더라도 심판의 지시에 따라 예비 공을 빠르게 심판이나 선수에게 전달해야 한다.
- 세트에 출전한 볼스태프는 해당 세트가 끝날 때까지 다른 역할의 선수와 교체할 수 없다. 다만, 부상 등 부득이한 상황으로 인해 선수 인원이 부족할 때 심판의 허가를 받아 선수로 출전할 수 있다.

2-4. 감독/코치

- 팀의 임원은 1명의 감독, 1명의 코치, 그 외 심판이 허가한 인원으로 구성된다.
- 감독은 주심에게 타임아웃을 요청할 권리가 있다.
- 감독/코치는 주심의 허가 없이 경기 코트 내로 들어가서는 안 된다.
- 감독/코치는 경기장 밖에서 지시할 수 있으나 경기에 방해되는 항의 및 부적절한 언행을 보일 시 경고 및 퇴장 조치를 받을 수 있다.

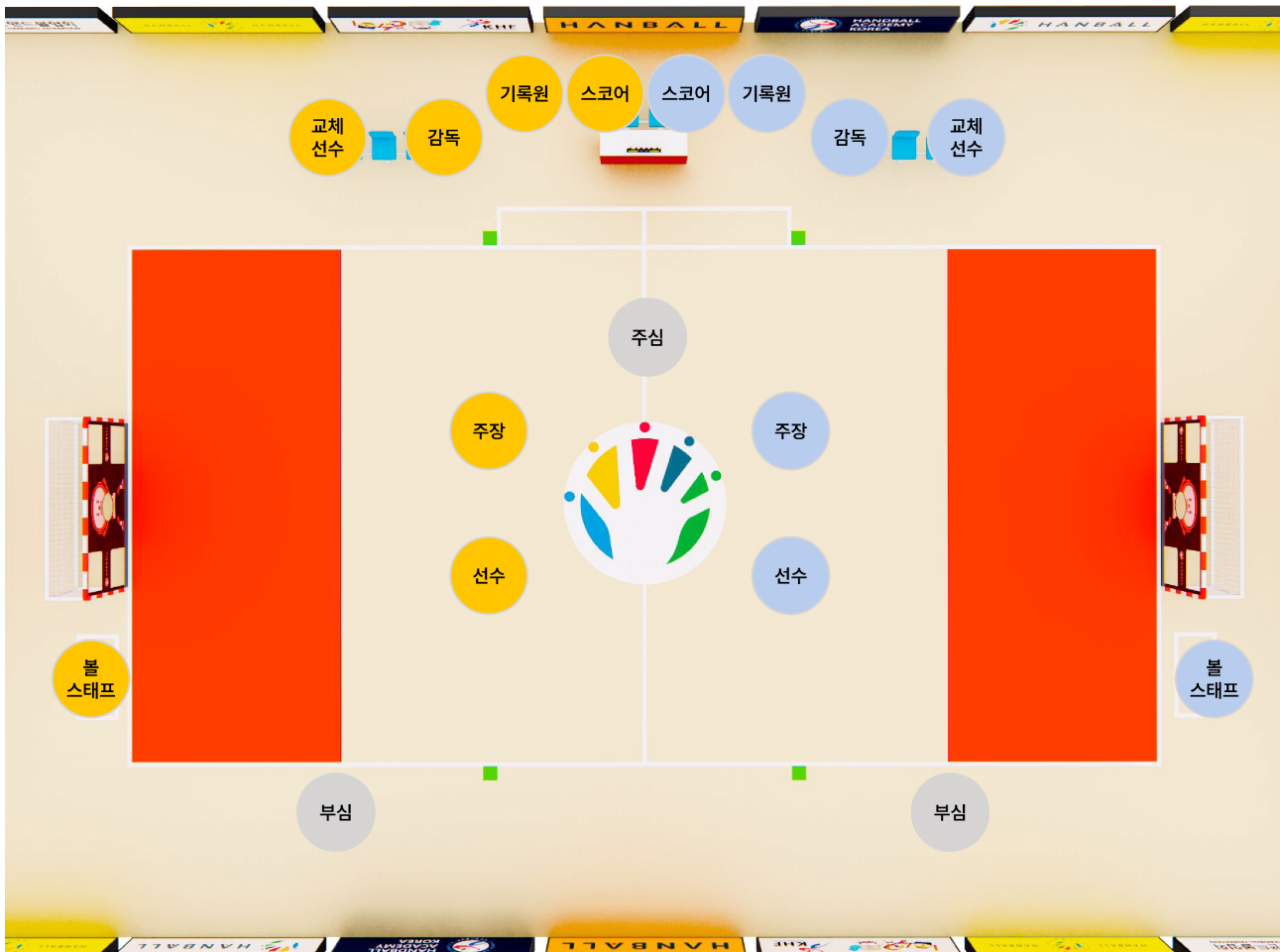
2-5. 부상선수

- 경기 중 부상 선수가 발생했을 시, 심판은 경기를 중단하고 조치를 취할 수 있다.
- 부상당한 선수는 경기장 밖으로 나가 처치를 받는 것을 원칙으로 하며 가장 가까운 안전구역으로 이동 가능하다.
선수 교대를 필요로 할 경우, 예외적으로 교대 구역을 통하지 않은 선수 교대가 허용된다.
(단, 교체 선수는 교대 구역을 통해 코트 안으로 입장해야한다.)

2-6. 심판

- 인원 : 3명 (주심(1), 부심(2))
- 역할
 - 주심 : 경기장 중앙에서 전체적인 경기를 진행하는 역할을 한다.
 - 부심: 양측 골에리어라인 옆 사이드라인 바깥에서 공격/수비 선수가 골에리어라인을 침범하는지 확인하고 라인크로스, 골 득점 여부를 판정한다.
 - 심판은 경기 시작 전 경기에 사용될 공, 골대, 경기장 등을 점검해야한다.
 - 심판은 양 팀의 선수 인원과 구성이 맞는지 확인하고, 역할에 맞는 조끼를 착용하였는지 확인한다.
 - 심판은 1,3세트, 승부던지기 시작 전 선수를 센터라인에 라인업 시키고 각 팀 주장을 앞으로 호출해 가위바위보로 코트/선공 여부를 결정한다.
 - 경기 개시 후 핸드볼 규칙에 의거하여 경기를 운영한다.
 - 학생이 심판 역할을 수행할 시 지도자의 감독 하에 운영하며, 어느 팀에도 소속되지 않아야 한다.

[그림 2] 경기장 내 각 역할 위치표



[핸볼 수업 운영 시 참고사항]

핸볼은 핸드볼 저변 확대 및 학교 스포츠 활성화를 위해 개발된 ‘학교형 스포츠’로 학교 현장에서 보다 많은 학생들의 참여를 이끌고 체육 수업에 대한 흥미를 높여주기 위함이다.

따라서 학교와 수업 상황에 맞게 인원과 규격, 역할 등을 유동적으로 변동하는 것이 가능하며, 핸드볼의 기본적인 경기 규칙을 준수하되, 수업에 따라 자유롭게 변형, 응용할 수 있다.

특히, 학교별로 인원 및 성별 구성이 다르므로 선수, 주장, 심판, 볼스태프, 기록원, 스코어의 역할과 책임은 유지하되, 인원과 구성은 자유롭게 변경할 수 있다.

(*단, 공식 대회인 경우 본 규칙을 토대로 한 대회별 규정에 의거하여 운영된다.)

3. 경기 규칙

3. 경기 규칙

3-1. 세트/경기 시작

- 심판은 양 팀 선수의 인원과 역할을 확인하고 경기 장비를 점검하여 경기 준비를 마친다.
- 양 팀 구성원은 1세트 출전 역할에 맞는 조끼를 착용하고 센터라인을 중심으로 일렬로 정렬해 상대편을 마주보고 라인업을 한다.
- 심판 신호에 따라 상호 인사를 나누고 양 팀의 주장이 가위바위보를 실시한다. 승리한 팀이 먼저 공격권 혹은 코트 선택권 중 하나를 선택하고 진 팀은 자동으로 남은 선택지를 선택한다.
- 1세트 선공 팀이 2세트 후공으로 진행하며, 3세트와 승부던지기의 경우 다시 가위바위보를 통해 공격권을 결정한다.
- 공격권 결정 후 각 팀 진영에서 팀 파이팅 세리모니를 진행한다.

3-2. 경기 시간 및 승패 결정

- 한 팀이 7점 선득점한 경우 세트가 종료된다. 단, 7점 선득점 팀 없이 경기 개시 후 10분이 지나면 자동으로 세트가 종료되고 해당 시점에서 득점이 높은 팀이 승리한다. 동점인 경우 해당 세트는 무승부 처리된다.
- 경기는 3세트 2선승제로 하되 1승 2무일 경우 1승 팀이 최종 승리한다.
- 경기 세트 결과가 1승 1무 1패 또는 3무로 무승부일 경우, 승부던지기(5m드로우)를 진행한다.
(3-9. 승부던지기 참고)
- 세트 간의 휴식 시간은 2분이다.

(참고) 세트 승패 경우의 수

1. 2세트 경우의 수

가. 2승					
	1세트	2세트	3세트	승부던지기	경기 결과
A팀	승	승	-	-	승리
B팀	패	패	-	-	패배

2. 3세트 경우의 수

가-1. 2승 1무					
	1세트	2세트	3세트	승부던지기	경기 결과
A팀	승	무	승	-	승리
B팀	패	무	패	-	패배

나-1. 1승 2무					
	1세트	2세트	3세트	승부던지기	경기 결과
A팀	승	무	무	-	승리
B팀	패	무	무	-	패배

나-2. 1승 2무					
	1세트	2세트	3세트	승부던지기	경기 결과
A팀	무	승	무	-	승리
B팀	무	패	무	-	패배

나-3. 1승 2무					
	1세트	2세트	3세트	승부던지기	경기 결과
A팀	무	무	승	-	승리
B팀	무	무	패	-	패배

다-1. 2승 1패					
	1세트	2세트	3세트	승부던지기	경기 결과
A팀	승	패	승	-	승리
B팀	패	승	패	-	패배

3. 승부던지기 경우의 수

가-1. 1승 1무 1패					
	1세트	2세트	3세트	승부던지기	경기 결과
A팀	승	패	무	승	승리
B팀	패	승	무	패	패배

가-2. 1승 1무 1패					
	1세트	2세트	3세트	승부던지기	경기 결과
A팀	무	패	승	승	승리
B팀	무	승	패	패	패배

가-3. 1승 1무 1패					
	1세트	2세트	3세트	승부던지기	경기 결과
A팀	패	무	승	승	승리
B팀	승	무	패	패	패배

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

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

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

나. 3무					
	1세트	2세트	3세트	승부던지기	경기 결과
A팀	무	무	무	승	승리
B팀	무	무	무	패	패배

3-3. 득점

- 득점 점수는 골대의 코너 사각형 공간을 1점, 중앙 원형 공간을 2점으로 한다.
- 공이 골대 전면부 네트를 완전히 통과하여 골득점 공간에 들어갔을 경우에만 득점으로 인정하며, 공이 완전히 통과하지 않고 다시 골대 바깥으로 나온 경우 득점으로 인정하지 않는다.
- 공격 선수가 골에리어라인을 밟거나 넘어서 슈팅한 경우, 득점이 인정되지 않는다. (4-1. 반칙 참고)
- 드로오프, 골드로, 드로인 상황에서 원패스 이후 슈팅한 경우에 득점으로 인정되며 패스 없이 바로 슈팅한 경우에는 득점으로 인정하지 않으며 재드로를 선언하여 경기를 재개한다. (단, 재드로 과정에서 패스 없이 바로 슈팅을 했을 경우, 상대팀에게 공격권이 넘어간다.)
- 센터라인을 넘지 않은 상태에서 슈팅을 시도해 골을 넣는 경우는 득점으로 인정되지 않는다.
- 2회 이상 바운드되어 골을 넣는 경우는 득점으로 인정되지 않는다.

(참고) 득점으로 인정되는 경우와 득점으로 인정되지 않는 경우

득점으로 인정되는 경우	득점으로 인정되지 않는 경우
• 상대 진영에서 던진 공이 골대 전면부 네트를 완전히 통과하여 골득점 공간에 들어간 경우	• 우리 진영에서 던진 공이 골대 전면부 네트를 완전히 통과하여 골득점 공간에 들어간 경우
• 슈팅한 공이 바닥에 한 번 바운드되어 들어간 경우	• 슈팅한 공이 바닥에 두 번 이상 바운드되어 들어간 경우
• 골에리어라인 밖에서 슈팅해 골이 된 경우	• 골에리어라인을 밟거나 넘어서 슈팅해 골이 된 경우
• 드로오프, 골드로, 드로인 상황에서 원패스 이후에 슈팅해 골이 된 경우	• 드로오프, 골드로, 드로인 상황에서 원패스를 하지 않고 바로 슈팅해 골이 된 경우

[그림 3] 골대 골득점 공간과 점수



3-4. 드로

- 세트 드로오프는 경기장 센터라인 중앙에서 시작되며, 심판의 휘슬이 울린 후 3초 이내에 같은 팀 선수에게 패스한 뒤 시작해야한다. 양 팀의 선수는 드로오프가 시작되기 전까지 상대 진영으로 넘어갈 수 없다.
- 득점 후 시행되는 드로오프는 골에리어 영역 안에서 시작된다. 실점한 팀의 선수 한 명이 반드시 골에리어 영역 안에서 볼스태프에게 공을 건네받아 다른 선수에게 패스하면서 시작해야한다.
- 라인크로스(공격 선수), 골라인 아웃은 득점 드로오프와 마찬가지로 골에리어 안에서 골드로 시작한다.
- 수비선수의 신체 일부분을 맞고 공이 골에리어 영역 안에 멈추었거나 골대에 볼이 닿았을 경우, 수비 팀의 골드로가 선언된다.
- 수비 선수의 신체 일부분을 맞고 그대로 골라인을 벗어날 경우, 공격팀의 드로인이 선언된다.
- 반칙이나 사이드라인 아웃 상황에서는 아웃 오브 플레이가 된 곳에서 가장 가까운 사이드라인 마크에서 드로인으로 시작된다. 이때, 드로인은 반드시 해당 팀의 진영 방향으로 (공격의 반대 방향) 이루어져야 한다. 이를 지키지 않을 시 재드로가 선언된다.
- 사이드라인 아웃 상황에서는 마지막으로 터치한 사람의 상대팀의 드로인이 선언된다.
- 수비 팀은 드로오프, 드로인, 골드로 등 모든 드로 상황에서의 진행되는 첫 패스는 차단할 수 없다. 이를 어기고 차단할 시 해당 선수에게 경고가 주어진다.
- 단, 골드로, 드로오프 시 수행한 원패스가 센터라인을 넘어 상대 코트로 연결되는 경우에는 공격으로 간주하고 수비 팀이 패스를 차단할 수 있다.
- 모든 드로는 심판의 신호 후 3초 이내에 패스를 시도해야 한다.

3-5. 아웃 오브 플레이 (Out of Play)

- 인플레이 : 공이 정상적으로 경기장 내에서 플레이되고 있는 상황 (심판의 별도 신호가 없을 시 인플레이 상황으로 간주하고 경기를 진행해야한다.)

• 아웃 오브 플레이 (OUT OF PLAY)

	상황	결과
1	볼이 골라인 밖으로 완전히 벗어난 경우 볼이 골에리어영역 내 사이드라인 밖으로 완전히 벗어난 경우	
	1-1. 공격 팀이 마지막으로 터치하였을 때	수비 팀의 골드로
	1-2. 수비 팀이 마지막으로 터치하였을 때	
	1-2-1. 골대를 맞지 않고 벗어난 경우	공격 팀의 드로인
	1-2-2. 골대에 맞고 벗어난 경우	수비 팀의 골드로
2	볼이 경기 영역 내 사이드라인 밖으로 완전히 벗어난 경우	마지막으로 터치한 상대팀의 드로인
3	볼이 골에리어라인 안에 완전히 멈춘 경우	수비 팀 (해당 진영)의 골드로
4	공격 선수가 골에리어라인을 밟거나 넘어선 경우	수비 팀의 골드로
5	득점이 인정된 경우	수비 팀의 골드로
6	부상 및 돌발 상황으로 심판이 경기를 중단한 경우	해당 시점에 공을 가지고 있던 팀의 드로인 (심판 재량)
7	파울 및 경고, 퇴장 등 부정 상황이 발생한 경우	부정 행위를 한 상대방의 드로인 또는 패널티드로

3-6. 선수 교대

- 선수 교대는 심판의 별도의 승인 없이 자유롭게 가능하다.
(단, 혼성 경기의 경우 정해진 성비를 지키기 위해 같은 성별의 선수끼리 교대가 가능하다.)
- 선수 교대는 자신의 팀 교대 구역 안에서 이루어져야 하며, 경기장 안의 선수가 경기장 밖으로 나온 후 교체 선수가 경기장 안으로 들어갈 수 있다.
- 이를 지키지 않을 시 교체 선수는 즉시 일시 퇴장이 주어진다.
- 선수 교대는 선수 역할을 맡은 선수와 교체 선수 사이에만 가능하다.
(특수 수행 역할을 맡은 선수는 경기 중 교체가 불가능하다.)

3-7. 타임아웃

- 각 팀은 경기 중 세트와 관계없이 최대 2회까지 타임아웃을 요청할 수 있다.
- 타임아웃은 1회당 30초의 시간이 부여되며, 타임아웃이 종료되면 즉시 경기를 재개해야 한다.
- 타임아웃은 해당 팀이 공격권을 가진 상황에서만 감독이 주심에게 요청할 수 있다.
(감독 부재 시, 주장이 대신 요청할 수 있다.)

3-8. 패널티드로

- 경기 중 다음과 같은 반칙이 발생했을 경우, 패널티드로가 선언된다.
 - ① 공격 선수의 슈팅 상황에서 과도한 반칙을 범할 경우
 - ② 골에리어 안으로 수비 선수가 들어가 공격 선수를 수비하는 경우
 - ③ 공격 선수가 이미 슈팅한 볼을 수비 선수가 골에리어라인 안으로 들어가 막는 경우
- 단, 패널티드로를 선언한 상황과 동시에 슈팅을 시도하여 득점이 되었을 경우, 득점으로 인정하고 패널티드로를 부여하지 않는다.
- 패널티드로는 반칙을 당한 선수가 직접 수행해야한다.
- 패널티드로의 득점 또한 일반 득점 상황과 동일한 기준이 적용된다. (3-3. 득점 규정 참고)
- 패널티드로 및 승부던지기를 수행할 때는 슈팅을 수행하기 전까지 기준으로 한 발의 기준점이 바닥에서 떨어지서는 안 된다. 라인크로스 규정을 어기거나 기준발이 바닥에서 떨어졌을 경우 득점으로 인정되지 않는다.
- 패널티드로를 던지는 선수를 제외한 모든 선수들은 골에리어라인으로부터 1m 이상 떨어져야 한다.

3-9. 승부던지기

- 3세트 경기 종료 후 경기 결과가 무승부일 때 (1승 1무 1패, 3무) 승부던지기를 진행한다.
- 주장이 팀별로 5명의 선수를 선정하여 슈팅 순서를 정하고, 순서대로 센터라인에 집결한다.
- 주장이 가위바위보를 통해 선공/후공을 결정하고 팀별로 1명씩 번갈아 골에리어라인에서 슈팅을 한다.
- 패널티드로 및 승부던지기를 수행할 때는 슈팅을 수행하기 전까지 기준으로 한 발의 기준점이 바닥에서 떨어지면 안 된다. 라인크로스 규정을 어기거나 기준발이 바닥에서 떨어졌을 경우 득점으로 인정되지 않는다.
- 팀별로 5명이 모두 슈팅을 진행하며 득점의 총점이 더 높은 팀이 최종 승리한다. (3-3. 득점 규정 참고)
- 팀별로 5명이 모두 슈팅을 했음에도 동점인 경우, 승부가 결정될 때까지 1명씩 나와 승부던지기를 수행한다.

3-10. 세트/경기 종료

- 3세트 중 2세트를 먼저 승리하거나, 3세트 경기 후 상대편보다 더 많이 승리한 팀이 최종 경기를 승리한다. 3세트 경기 후 결과가 무승부인 경우 승부던지기에서 더 많은 득점한 팀이 승리한다.
- 경기가 종료되면 심판의 신호에 따라 모든 선수가 센터라인에 라인업하고, 심판은 경기 결과를 선언한다.

- 심판 신호에 따라 상호간의 인사로 경기를 마무리한다.
- 심판은 경기 중 경기 용품을 정리하고 경기 기록을 점검한다.

4. 반칙 및 벌칙

4-1. 반칙

가. 공격자반칙

- 오버스텝: 볼을 가진 선수가 5보 이상 걷는 경우
- 오버타임: 볼을 가진 선수가 3초를 초과하여 볼을 들고 서 있는 경우
- 더블 드리블 반칙 : 드리블을 하다가 볼을 잡은 후 다시 드리블을 하는 경우, 손바닥이 위를 향한 채 볼을 들고 드리블을 하는 경우
- 라인 크로스 반칙 : 볼을 가진 선수가 골에리어라인 안으로 들어가는 경우, 슈팅 시 마지막 디딤발이 골에리어라인을 밟거나 완전히 넘어간 경우
- 킥킹 반칙 : 드리블 또는 공을 잡을 때 무릎 아래 발에 닿을 경우
- 기타 공격자 반칙 : 볼을 소유하지 않은 공격 선수가 움직이면서 상대 수비수의 이동을 방해하는 경우, 볼을 소유한 공격선수가 움직이지 않는 수비선수에게 달려들어 충돌을 일으켰을 경우

나. 수비자반칙

- 수비 선수가 공격 선수를 신체의 일부분을 활용하여 의도적으로 밀거나 잡는 경우
- 수비 선수가 골대로부터 골에리어라인을 밟거나 골에리어라인 안에 들어가 공격 선수를 수비하는 경우
- 공격 선수가 이미 슈팅한 볼을 골에리어라인 안에 들어가서 막는 경우

(수비 선수가 어떠한 이득을 취하려는 의도 없이 골에리어라인을 침범한 경우는 반칙으로 인정되지 않는다.)

- 수비 선수가 공격 선수의 패스 또는 슈팅을 무릎 아래의 다리를 이용하여 막는 경우
- 공격 선수가 골에리어라인 바로 바깥에서 슈팅을 시도할 때, 선수의 시야를 가리기 위해 얼굴 앞을 수비 선수가 손바닥으로 가리는 경우

4-2. 경고

아래와 같은 반칙을 범한 경우 경고가 주어진다. 2회 이상 경고 누적 시 일시 퇴장이 주어진다.

- 신체를 향한 과도한 반칙을 수행한 경우
- 위에 명시된 경기 규칙을 준수하지 않고 경기를 방해하거나 지연시키는 경우
- 경기를 지연할 목적으로 상대방의 원패스를 차단한 경우

4-3. 퇴장

가. 일시 퇴장

아래와 같은 반칙을 범한 경우 일시 퇴장이 주어진다.

퇴장을 당한 선수는 본인 팀의 공격이 3회 종료될 때까지 경기에 참여할 수 없으며, 4번째 공격이 시작될 때 기록원의 허가를 받아 교대 구역을 통해 경기에 참여할 수 있다.

- 공격 선수가 이미 슈팅한 볼을 골에리어라인을 밟거나 안으로 들어가 막는 경우 (패널티드로)
- 공격 선수의 슈팅 상황에서 과도한 반칙을 범할 경우 (패널티드로)
- 볼스텝이 코트에 들어와 슈팅을 막은 경우
(해당 팀의 코트 내 선수 1명에게 대신하여 퇴장이 선언되며 패널티드로가 주어진다.)
- 의도적으로 볼을 발로 막거나 차는 경우

나. 완전 퇴장

아래와 같은 반칙을 범한 경우 완전 퇴장이 주어진다.

퇴장을 받은 시점으로부터 경기 종료까지 경기에 참여할 수 없다.

- 지속적으로 퇴장에 해당하는 행위를 반복할 경우
- 경기장 안팎에서 폭력을 행사한 경우
- 경기와 관계없이 고의적으로 다른 선수에게 과도한 신체적, 물리적 접촉을 행사한 경우
- 경기와 관계없이 고의적으로 다른 선수에게 공을 던지거나 위협적인 플레이를 한 경우
- 기타 경기와 선수의 안위를 위협하는 비신사적인 행위를 범한 경우

2023 핸드볼경기규칙

2023년 10월 18일 개정

연구주관: (주)스포츠인텔리전스 부설연구소

제작: 대한핸드볼협회

후원: 문화체육관광부, 국민체육진흥공단

자문/감수:

최의창 (서울대학교)

박정준 (인천대학교)

조은희 (대한핸드볼협회)

이상은 (핸드볼학교)

허길홍 (핸드볼학교)

이 석 (대한핸드볼협회)

김용진 (동부초등학교)

김민구 (SK슈가글라이더즈)



주소: 서울특별시 송파구 올림픽로 424 SK핸드볼경기장 3층

전화: 010-9560-5856

이메일: hanball@handballkorea.com



대한핸드볼협회
KOREA HANDBALL FEDERATION