

2022 핸볼경기규칙



대한핸드볼협회
KOREA HANDBALL FEDERATION

목 차

1 경기구성

1-1. 복장	-----	2
1-2. 팀구성	-----	3
1-3. 경기시간	-----	3

2 경기진행

2-1. 진행방법	-----	5
2-2. 득점	-----	6
2-3. 드로오프/드로	-----	6
2-4. 선수교체		7

3 경기중단

3-1. 반칙	-----	9
3-2. 패널티드로	-----	10
3-3. 경고 및 퇴장	-----	10

1. 경기 구성

1-1. 복장

1-2. 팀구성

1-3. 경기시간

1. 경기구성

1-1. 복장

- 한 팀당 10명을 기준으로 주장, 선수, 볼스태프, 스코어, 기록원, 심판 조끼가 제공된다.
- 같은 팀 선수 및 특수 수행 역할 학생은 동일한 색의 조끼를 입고, 자신의 포지션이 적힌 조끼를 착용한다.
- 세트 간 역할을 교대하는 경우, 해당하는 포지션이 적힌 조끼를 서로 바꿔 착용한 뒤 게임에 참여한다.

표 1. 핸드볼 역할 및 수행내용

명칭	역할 및 수행내용
주장	팀의 중심이 되어 진행하는 역할로서 팀원들의 역할에 대하여 최종적으로 결정할 수 있다. (단, 핸드볼 팀 편성 규칙에 맞춰서 팀원들의 역할을 선정한다.)
선수	실제 경기에 참여하는 역할로서, 공격과 수비를 담당한다. (이때 핸드볼은 골키퍼 또는 지정 포지션이 없기 때문에 모든 학생이 공격과 수비에 가담한다.)
심판	경기장 중앙에서 전체적인 경기를 진행하는 역할을 한다. (이 때, 반드시 지도자도 동일 심판의 역할을 하며 경기 중 이견이 발생했을 경우 중심이 되어 경기를 진행한다.)
볼스태프	경기의 흐름이 끊어지지 않고 빠른 진행이 될 수 있도록 하는 역할로서, 경기 중 경기장 바깥으로 날아가는 공을 재빨리 잡아 심판 또는 같은 팀 선수에게 공을 전달하여 속공의 기회를 만들어준다. (단, 볼스태프는 볼을 가지고 경기 구역 안으로 들어올 수 없다.) 필요시, 상대 공격 선수의 라인크로스 반칙 여부를 판단할 수 있는 권한을 부여한다.
스코어	경기 중 심판의 득점 신호를 보고, 점수 게시판(스코어판)에서 자신의 팀 점수를 관리하는 역할로서, 동시에 상대팀이 점수 처리를 정확하게 하고 있는지 확인한다.
기록원	경기의 공정성을 높이기 위해 스코어 옆에서 기록지에 경기 점수를 수기로 작성하여 스코어 역할을 하는 학생과 함께 더블 체크를 하는 역할을 담당한다.

1-2. 팀구성

- 경기는 각 팀 10~12명으로 구성되며, 그 중 6명이 경기에 참여한다.
- 2세트의 선수는 1세트에서 선수 역할을 하지 않은 학생 중에서 지정한다.
- 3세트의 선수는 전체 팀원 중에서 6명을 지정한다.
- 1세트와 2세트 선수는 교대 없이 진행하되, 3세트의 경우 수시 교대가 가능하다.
(단, 교대 구역에서 코트 안에 있는 선수가 나오면 교대 선수가 코트에 들어가야 한다)
- 만약, 1세트와 2세트에 부상 선수가 있을 시에는 교대가 가능하며, 가까운 코트 밖으로 나오면 교대 선수가 코트로 들어갈 수 있다.

1-3. 경기시간

- 경기는 총 3세트로 진행된다.
- 각 세트는 7점 선득점이 나올 경우 경기가 종료된다. 단 10분이 지나면 자동 경기 종료되고 해당 시점에서 득점이 높은 팀이 승리한다.
- 경기 세트 결과는 3판 2선승제로 하되 1승 2무일 경우 1승 팀이 최종 승리한다.
- 이때, 경기 결과가 1승 1무 1패 또는 3무일 경우 승부던지기를 한다.
승부던지기는 각 팀에서 5명씩 선정한다.
- 세트의 휴식 시간은 2분이다.

2. 경기 진행

2-1. 진행방법

2-2. 득점

2-3. 드로오프/드로

2-4. 선수교체

2. 경기진행

2-1. 진행방법

- 각 팀의 주장이 가위바위보를 통해 1세트 선공 팀을 정한다. 2세트의 경우 선공과 후공을 바꾸어 진행하며, 3세트는 1세트의 선공팀이 선공한다.
- 세트 드로오프는 코트 중앙에서 시작하되, 반드시 심판의 휘슬이 울린 후 3초 이내에 같은 팀 선수에게 패스를 한 뒤 시작해야한다. 양 팀의 선수는 심판의 휘슬이 울리기 전까지 상대 진영으로 넘어갈 수 없다.
- 실점 후 드로오프는 골 에어리어 안에서 심판의 휘슬 없이 시작하되, 반드시 패스를 하면서 시작한다. 이때, 상대 선수는 해당 패스를 막아서는 안 된다. 만약, 심판이 드로오프 시행 휘슬을 울렸을 경우, 3초 이내에 패스를 시도해야 한다.
- 슈팅은 드로 또는 반칙 시 첫 패스 이후에 가능하며, 상대 수비수는 첫 패스를 차단할 수 없다.
- 득점은 골대 사각 코너의 골득점 공간을 1점, 중앙 원형 골득점 공간을 2점으로 한다.
- 패널티드로는 반칙을 얻은 선수가 직접 던진다.
- 반칙, 드로 상황은 사이드라인에서 지정 마크를 밟고 드로인을 시작하며, 패스는 반드시 해당 팀의 진영 방향으로 이루어져야 한다.
- 1회 이상의 패스 없이 슈팅을 할 경우 득점으로 인정하지 않고 재드로를 선언하여 경기를 재개한다.
- 실점, 라인크로스, 골라인 아웃은 골 에어리어 안에서 골드로로 시작한다.
- 골드로 시 센터라인을 넘어 상대코트로 연결되는 첫 패스는 차단이 가능하며 센터라인을 넘지 않는 가까운 첫 패스는 차단할 수 없다.
- 수비 선수의 손을 맞고 경기장 밖으로 볼이 벗어날 경우 상대팀의 드로인으로 시작하되, 수비선수 손 맞고 골대를 맞은 볼은 수비팀 볼로 골드로가 된다.
- 드로오프, 드로 시 수비는 3m 아웃을 원칙으로 한다. 3m 안에서 공을 차단할 경우 재드로가 주어진다.

- 경기장 밖으로 나간 볼 또는 골대 안에 있는 볼의 경우 볼스태프의 도움을 받아 경기를 재개한다.
- 슈팅을 한 볼의 경우 리바운드 없이 볼스태프의 도움을 받아 경기를 재개한다..

2-2. 득점

- 득점 점수는 사각코너의 골득점 공간을 1점, 중앙원형공간을 2점으로 한다.
- 드로오프, 골드로, 드로인 상황에서 원 패스 이후 슈팅한 경우에만 득점으로 인정한다.
- 드로오프, 골드로, 드로인 상황에서 패스 없이 바로 슈팅한 경우에는 득점으로 인정하지 않으며 재드로를 선언하여 경기를 재개한다. (단, 심판의 휘슬 후 재드로 과정에서 패스 없이 바로 슈팅을 했을 경우, 상대팀에게 공격권이 넘어간다.)

2-3. 드로

- 경기 드로오프는 경기장 중앙에서 시작한다.
- 반칙, 사이드라인 아웃은 사이드라인 마크에서 드로인으로 시작한다.
- 실점, 라인크로스, 골라인 아웃은 골에리어 안에서 골드로로 시작한다.
- 수비 선수의 신체 일부분을 맞고 경기장 밖으로 볼이 벗어날 경우 상대팀의 드로인으로 시작한다. (단, 수비선수의 신체 일부분을 맞고 골대에 볼이 닿았을 경우, 수비 팀의 골드로가 된다.)
- 드로인 시 최초 패스는 반드시 해당 팀의 진영 방향으로 이루어져야 한다.
- 드로오프, 드로 시 수비는 3m 아웃을 원칙으로 한다.
- 모든 드로의 최초 패스는 수비 선수가 차단할 수 없다.

2-4. 선수교대

- 1세트, 2세트의 경우 해당 세트가 종료될 때까지 선수 교대가 불가능하다. 단, 경기 중 부상 선수가 발생했을 경우에는 교대구역을 통해 선수 교대가 가능하다.
- 3세트의 경우 수시로 선수 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.

3. 경기 중단

3-1. 반칙

3-2. 패널티드로

3-3. 경고 및 퇴장

3. 경기중단

3-1. 반칙

- 수비자반칙

- ① 수비 선수가 공격 선수를 신체의 일부분을 활용하여 밀거나 잡는 경우
 - * 움직이는 과정에서 단순히 신체 일부분이 닿는 등의 자연스러운 몸 수비는 허용
- ② 수비 선수가 공격 선수의 패스 또는 슈팅을 무릎 아래의 다리를 이용하여 막는 경우
- ③ 수비 선수가 골대로부터 골에리어라인 안에 들어가 공격 선수를 수비하는 경우
- ④ 공격 선수가 이미 슈팅한 볼을 골에리어라인 안에 들어가서 막는 경우
- ⑤ 3명 이상의 수비 선수가 1명의 공격 선수를 에워싸고 수비하는 경우
- ⑥ 공격 선수가 골에리어라인 바로 바깥에서 슈팅을 시도할 때, 선수의 시야를 가리기 위해 얼굴 앞을 수비 선수가 손바닥으로 가리는 경우
 - * 수비 선수가 정상적인 방법으로 공격 선수의 앞에 위치하여 수비를 할 수 있는 경우가 아닐 경우, 공격 선수에게 슈팅의 기회를 보장해야 함

- 공격자반칙

- ① 오버스텝/오버타임 : 볼을 가진 선수가 4보 이상 걷는 경우/ 볼을 가진 선수가 3초를 초과하여 볼을 들고 서 있는 경우
- ② 더블 드리블 반칙 : 드리블을 하다가 볼을 잡은 후 다시 드리블을 하는 경우, 손바닥이 위를 향한 채 볼을 들고 드리블을 하는 경우
- ③ 라인 크로스 반칙 : 볼을 가진 선수가 골에리어라인 안으로 들어가는 경우, 슈팅 시 마지막 디딤발이 골에리어라인을 완전히 넘어간 경우
- ④ 킥 킥 반칙 : 드리블 또는 공을 잡을 때 무릎 아래 발에 볼이 닿을 경우
- ⑤ 기타 공격자 반칙 : 볼을 소유하지 않은 공격선수가 움직이면서 상대 수비수의 이동을 방해하는 경우, 볼을 소유한 공격선수가 움직이지 않는 수비선수에게 달려들어 충돌을 일으켰을 경우

3-2. 패널티드로

- 다음 아래와 같은 비신사적인 행위를 할 경우에 패널티드로를 선언한다.
 - ① 공격 선수의 슈팅 상황에서 과도한 반칙을 범할 경우
 - ② 골에리어 안으로 수비 선수가 들어가 공격 선수의 슈팅을 막는 경우
 - ③ 공격 선수가 이미 슈팅한 볼을 골에리어라인 안으로 들어가 막는 경우
 - ④ 공격 선수가 골에리어라인 바로 바깥에서 슈팅을 시도할 때, 선수의 시야를 가리기 위해 얼굴 앞을 수비 선수가 손바닥으로 가리는 경우
- 패널티드로 반칙을 얻은 선수가 직접 슈팅한다.

3-3. 경고 및 퇴장

- 신체를 향한 과도한 반칙 또는 의도적으로 골에리어 안으로 들어가 수비를 할 경우 (최초: 경고, 반복: 퇴장)
- 공격 선수가 이미 슈팅한 볼을 골에리어라인 안으로 들어가 막는 경우 패널티드로를 선언하고 동시에 즉시 퇴장을 선언한다.
- 의도적으로 볼을 발로 막거나 차는 경우 즉시 퇴장을 선언한다.
- 볼 스텝이 코트에 들어와 슈팅을 막을 시 해당 팀의 코트 내 선수 1명에게 대신하여 퇴장이 선언되며 패널티드로가 주어진다.
- 퇴장을 받은 선수는 해당 팀의 공격이 1회 종료될 때까지 경기에 참여할 수 없으며, 2번째 공격이 시작될 때 경기에 참여할 수 있다.