



# RULES OF THE GAME

## 핸드볼 경기규칙





# 핸드볼 경기규칙



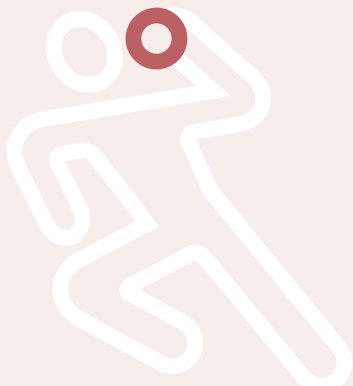
# CONTENTS



05	<b>서문</b>
07	<b>경기규칙</b>
09	1. 경기장
16	2. 경기시간, 종료신호와 타임아웃
21	3. 볼
22	4. 팀, 교대, 장비, 선수부상
27	5. 골키퍼
29	6. 골에리어
31	7. 볼 다루기, 패시브플레이
34	8. 반칙과 비신사적 행위
41	9. 득점
43	10. 드로오프
44	11. 드로인
45	12. 골키퍼드로
46	13. 프리드로
49	14. 7m드로
51	15. 드로의 시행에 대한 일반적인 사항 (드로오프, 드로인, 골키퍼드로, 프리드로, 7m드로)
55	16. 벌칙
60	17. 심판
62	18. 계시원과 기록원

# CONTENTS

63	<b>수신호</b>
71	<b>경기규칙 해설</b>
73	1. 종료 신호 후 프리드로의 시행(규칙 2:4-6)
74	2. 타임아웃(규칙 2:8)
75	3. 팀 타임아웃(규칙 2:10)
77	4. 패시브플레이(규칙 7:11-12)
83	5. 드로오프(규칙 10:3)
84	6. “명백한 득점기회”의 정의(규칙 14:1)
85	7. 계시원 또는 기술임원에 의한 경기개입(규칙 18:1)
87	8. 부상선수(규칙 4:11)
89	<b>교대지역 규정</b>
95	<b>가이드라인과 해석</b>
117	<b>경기장과 골 가이드라인</b>



## 서문

본 경기규칙은 2016년 7월 1일부터 시행된다.

본 경기규칙은 경기규칙 본문, 설명, IHF 수신호, 경기규칙 해설, 교대지역 규정으로 구성된다.

특정 규칙 적용에 관한 추가 지침을 제공하는 통합 “가이드라인과 해석”도 참고하기 바란다.

2010년에 업데이트된 내용과 함께 출판된 이전 버전은 더 이상 유효하지 않다. 필요 시 “가이드라인과 해석”의 내용이 추가될 것이다.

“경기장과 골 가이드라인”은 단순히 독자의 편의를 위해서 수록되었을 뿐 규칙의 필수 요소는 아니다.

### 참고

단순화를 목적으로 본 경기규칙집에서 선수, 임원, 심판, 기타 관계자와 관련하여 사용된 용어는 남자경기 운영을 기준으로 하였다.

하지만 경기규칙 자체는 볼 사이즈를 제외한 모든 내용이 남·여 모두에게 적용된다 (규칙 3 참조).







# 경기규칙

RULES OF THE GAME:  
INDOOR HANDBALL



## 1

## 경기장



- 1:1** 경기장(그림 1 참조)은 길이 40m, 폭 20m의 직사각형으로, 두 군데의 골에리어(규칙 1:4, 규칙 6 참조)와 나머지 경기구역으로 구성된다. 길이가 긴 쪽의 경계선을 사이드라인, 짧은 쪽의 경계선을 골라인(골 포스트 사이)과 외곽골라인(골의 양쪽부분)으로 칭한다.

경기장은 사이드라인을 따라 최소 1m 폭, 골라인을 따라 최소 2m 폭의 안전지역을 확보하여야 한다.

경기 중에 경기장 조건이 어느 한 팀에 유리하도록 일방적으로 변경되어서는 안 된다.

- 1:2** 골(그림 2a, 2b 참조)은 양쪽 외곽골라인의 중앙에 위치하며 바닥이나 벽에 확실히 고정시켜야 한다. 골의 내부 높이는 2m, 폭은 3m이다.

수평 크로스바로 연결된 골포스트의 뒷면은 골라인의 뒤쪽 가장자리와 일직선이 되어야 한다. 골포스트와 크로스바는 8cm×8cm의 정사각형이어야 한다. 경기장에서 보이는 세 면은 주위 배경과 선명한 대조를 이루는 두 가지의 상반된 색상이어야 한다.

골 안으로 들어간 볼이 즉시 경기장으로 되돌아 나오지 않도록 골 뒤에 골망을 부착한다.

- 1:3** 경기장의 모든 라인은 그 라인이 둘러싸고 있는 구역에 포함된다. 골포스트 사이에 있는 골라인의 폭은 8cm이며(그림 2a 참조), 그 외 모든 라인의 폭은 5cm이다.

경기장 내, 두 인접구역 사이의 라인은 색상 차이로 대신할 수 있다.

- 1:4** 각 골 앞에 골에리어가 위치한다(그림 5 참조, 121페이지). 골에리어는 아래의 두 조건에 따라 형성된 골에리어라인(6m라인)으로 구분된다.

a) 골라인으로부터 6m 거리(골라인의 뒤쪽 가장자리부터 골에리어라인의 앞쪽 가장자리까지 측정)에 있으며, 골라인과 평행을 이루는 골 앞의 3m 길이 라

인

b) 반지름 6m인 두 개의 1/4 원호(골포스트의 뒤쪽 내부 코너부터 측정)로 a)의 라인 및 외곽골라인과 연결되는 라인(그림 1, 2a 참조)

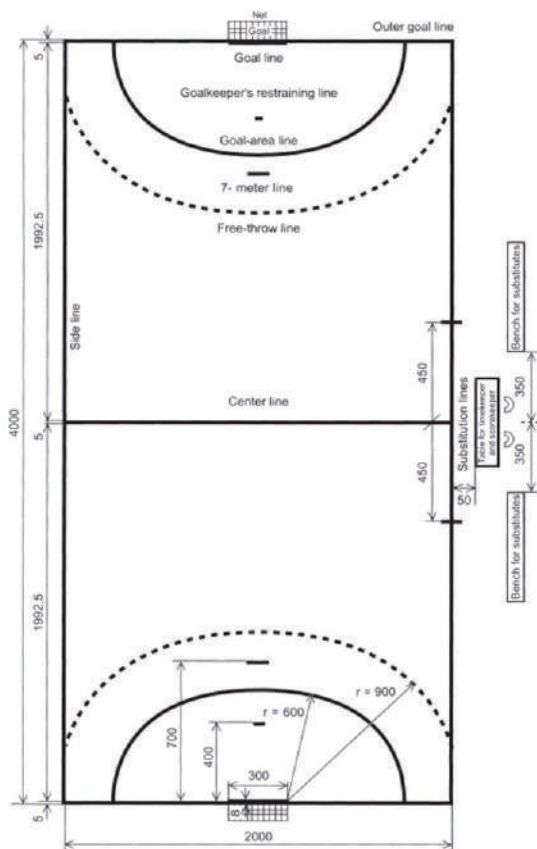
- 1:5** 프리드로라인(9m 라인)은 골에리어라인 3m 밖에 위치한 불연속 라인이다. 각각의 라인과 라인 사이의 공간은 15cm이다(그림 1 참조).
- 1:6** 7m라인은 골의 정면에 위치하며 골라인으로부터 평행하게 7m 거리(골라인의 뒤쪽 끝에서 7m 라인 앞쪽 끝까지 측정)에 있는 1m 길이의 라인이다(그림 1 참조).
- 1:7** 골키퍼 제한라인(4m라인)은 골의 정면에 위치하며 골라인으로부터 평행하게 4m 거리(골라인의 뒤쪽 끝에서 4m 라인 앞쪽 끝까지 측정)에 있는 15cm 길이의 라인이다(그림 1 참조).
- 1:8** 센터라인은 양쪽 사이드라인의 중간지점을 연결하는 라인이다(그림 1, 3 참조).
- 1:9** 각 팀의 교대라인(사이드라인에서 한 부분)은 센터라인부터 양쪽으로 4.5m 지점에 해당한다. 교대라인의 끝부분은 사이드라인 안팎으로 각각 15cm 길이의 센터라인과 평행한 라인으로 표시된다(그림 1, 3 참조).

#### 참고

경기장과 골에 대한 보다 상세한 기술적인 사항은 119페이지의 경기장과 골 가이드 라인에서 확인할 수 있다.

## 그림 1 경기장

길이 단위는 cm로 표시

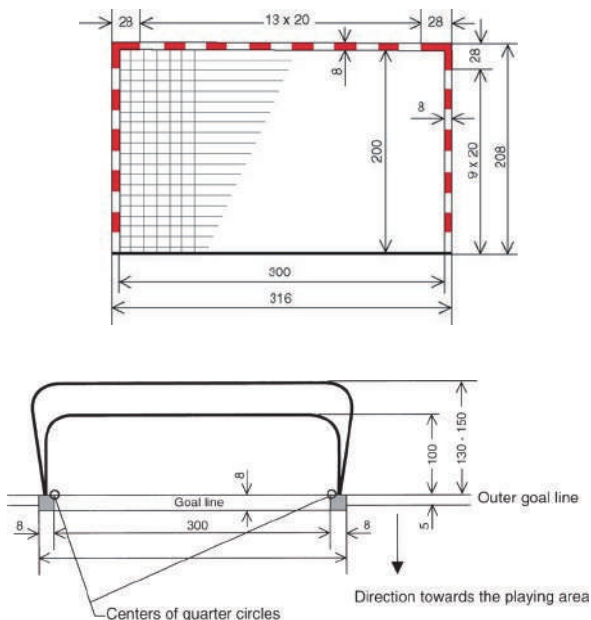


Net	네트
Goal	골
Outer goal line	외곽골라인
Goal line	골라인
Goalkeeper's restraining line	골키퍼 제한라인
Goal-area line	골에리어라인
7-meter line	7m 라인
Free-throw line	프리드로라인
Side line	사이드라인
Center line	센터라인
Substitution lines	교대라인
Table for timekeeper and scorekeeper	계시원 및 기록원 테이블
Bench for substitutes	교대선수용 벤치

**골에리어** 그림 5 참조(121 페이지)



그림 2a 골정면도



Goal line

Outer goal line

Centers of quarter circles

Direction towards the playing area

골라인

외곽골라인

1/4 원호 중심

경기구역 방향

그림 2b 끝측면도

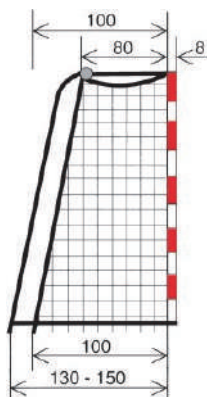
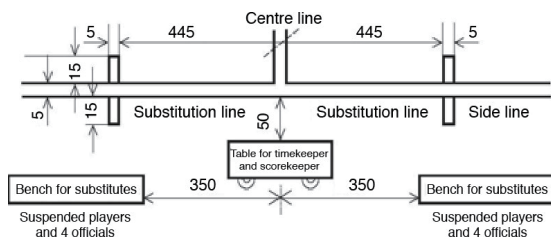


그림 3 교대라인과 교대지역



Centre line	센터라인
Substitution lines	교대라인
Side line	사이드라인
Table for timekeeper and scorekeeper	계시원 및 기록원 테이블
Bench for substitutes, suspended players and 4 officials	교대선수, 퇴장선수 및 임원 4명용 벤치



계시원 및 기록원의 테이블과 각 팀 교대선수용 벤치는 기록원/계시원이 교대라인을 정확하게 볼 수 있는 위치에 있어야 한다. 계시원 및 기록원의 테이블은 각 팀 벤치보다 사이드라인에 가깝게 위치하되, 사이드라인으로부터 최소한 50cm 이상 밖에 있어야 한다.



## ○ 경기시간

**2:1** 16세 이상 팀(남·여 고교 및 대학, 일반)의 경기시간은 전·후반 각 30분이며, 10분간 중간휴식을 갖는다.

12-16세 청소년 팀의 경기시간은 전·후반 각 25분, 8-12세 어린이 팀의 경기시간은 전·후반 각 20분이며, 모두 10분간 중간휴식을 갖는다.

### 참고

국제연맹, 대륙연맹 및 각국 협회는 중간휴식을 최대 15분까지 조정할 수 있는 권한이 있다.

**2:2** 동점인 상황에서 정규 경기시간이 종료된 후 승리팀을 가려야 할 경우, 5분간의 휴식 뒤 연장전을 갖는다. 연장전은 전·후반 각 5분이며, 1분간 중간휴식을 갖는다.

1차 연장전 종료 후에 동점일 경우, 5분간 휴식 후 2차 연장전이 진행된다. 2차 연장전 역시 전·후반 각 5분이며, 1분간 중간휴식을 갖는다.

2차 연장전 종료 후에도 동점일 경우, 대회규정에 따라 승리팀을 결정한다. 7m드로로 승리팀을 결정하는 경우의 절차는 아래와 같다.

### 설명

경기 종료 시에 퇴장이나 실격을 받지 않은 선수가 7m드로에 참여할 자격이 있다(규칙 4:1 4번째 문단 참조). 각 팀은 5명의 선수를 선정하여 교대로 7m드로를 시행하되, 드로어의 순서를 사전에 정할 필요는 없다. 7m드로에 참여할 수 있는 선수 중에서

에서 골키퍼를 자유롭게 정하고 교대할 수 있다. 또한 선수는 드로어가 될 수도 골키퍼가 될 수도 있다.

심판은 사용할 골을 결정하고, 동전토스로 이긴 팀이 선공과 후공을 선택하게 한다. 5번의 7m드로 후에도 동점일 경우, 앞서 선공을 한 팀이 후공이 되어 다시 교대로 실시한다. 이 경우, 각 팀은 앞선 5명의 선수 및 그 외에 참여할 자격이 있는 선수 중에서 다시 5명을 선정하며 이러한 선정방식은 7m드로 종료 시까지 계속 이어진다. 두 팀의 드로 횟수가 동일할 때 골 차이가 나면 승자가 결정된다.

7m드로 과정에서 선수가 중대하거나 거듭된 비신사적 행위를 하면 실격될 수 있다(규칙 16:6e 참조). 만약 이 선수가 5명의 드로어 중에 포함되어 있다면 다른 선수로 교체하여야 한다.

## ○ 종료신호

- 2:3** 경기는 심판의 드로오프 휘슬로 시작되며, 전광판 시계의 자동 종료신호 또는 계시원의 종료휘슬과 동시에 끝마친다. 만약 종료신호가 울리지 않는다면 심판, 계시원 또는 기술임원이 휘슬을 불어 경기의 종료를 알린다(규칙 17:9 참조).

### 🗨 설명

자동 종료신호가 울리는 전광판 시계를 사용할 수 없을 경우, 계시원은 탁상시계나 스톱워치를 이용하여 경기를 종료한다(규칙 18:2 2번째 문단 참조).

- 2:4** 종료신호가 울리기 전 또는 종료신호와 동시(전반전, 후반전, 연장전 전·후반)에 발생하는 반칙 및 비신사적 행위에 대해서는 벌칙이 주어진다. 또한, 벌칙으로 인한 프리드로(규칙 13:1 참조)/7m드로가 신호 후에 완료되지 않았을 경우에도 적용된다.

프리드로나 7m드로가 시행되고 있거나 시행된 볼이 공중에 있을 때 종료신호

(전반전, 후반전, 연장전 전·후반)가 울리면 반드시 드로를 재시행해야 한다. 이 경우, 심판은 프리드로나 7m드로를 시행(재시행)하고 그 결과를 확인한 후에 경기를 종료한다.

**2:5** 규칙 2:4에 의해 프리드로가 시행(재시행)될 때에는 선수의 위치와 교대에 대해 특별한 제한이 적용된다. 규칙 4:4의 일반적인 선수교대에 대한 예외로써, 드로를 하는 팀의 1명의 선수만 교대가 허용된다. 수비팀에서 골키퍼가 없는 상태로 경기 중일 때 종료신호가 울리면 코트선수를 대신하여 골키퍼로 교대할 수 있다. 이를 위반할 경우 규칙 4:5 1번째 문단에 의해 처벌된다. 드로 시행 중 동료 선수는 드로어로부터 최소한 3m 이상 거리를 유지해야 하며, 상대팀 프리드라인 바깥쪽에 위치하여야 한다(규칙 13:7, 15:6, 해설 1 참조). 수비선수의 위치는 규칙 13:8에 명시되어 있다.

**2:6** 규칙 2:4-5의 상황에서 프리드로 또는 7m드로가 시행되는 동안, 선수나 팀 임원이 반칙 또는 비신사적 행위를 할 경우, 개인 벌칙이 주어진다. 단, 이러한 드로의 시행 중 발생하는 반칙으로 상대팀에 프리드로를 줄 수는 없다.

**2:7** 계시원이 종료신호(전반전, 후반전, 연장전 전·후반)를 너무 일찍 울렸다고 판단된 경우, 심판은 반드시 경기장에 선수를 그대로 두고 남은 시간 동안 경기를 진행시켜야 한다.

경기 종료신호가 일찍 울린 시점에서 볼을 소유하고 있던 팀이 그대로 볼을 소유한 채 경기가 재개된다. 만약 볼이 아웃오브플레이 상태일 경우 경기는 상황에 합당한 드로로 재개되며, 볼이 인플레이 상태일 경우에는 규칙 13:4a-b에 따라 프리드로로 경기가 재개된다.

전반전(또는 연장전 전반)이 너무 늦게 끝났을 경우, 후반전이 그만큼 단축된다. 후반전(또는 연장전 후반)이 너무 늦게 끝났을 경우, 경기는 그대로 종료된다.

## ○ 타임아웃

**2:8** 심판은 경기중단(“타임아웃”)이 시작되는 시점과 시간을 결정한다.

타임아웃이 주어지는 상황:

- a) 2분퇴장 또는 실격이 주어질 때
- b) 팀 타임아웃이 주어질 때
- c) 계시원 또는 기술임원의 휘슬신호가 있을 때
- d) 규칙 17:7에 따라 심판 간의 협의가 필요할 때

타임아웃은 일반적으로 주위 환경에 따른 특수한 상황에서도 주어진다(해설 2 참조).

타임아웃 동안의 반칙은 경기 중의 반칙과 똑같이 취급한다(규칙16:10 참조).

## 2:9 원칙적으로 심판이 타임아웃과 관련한 경기의 중단과 재개를 결정한다.

경기를 중단할 때는 휘슬을 짧게 세 번 불고, 동시에 수신호(15번)를 사용하여 계시원에게 알린다.

단, 계시원이나 기술임원의 휘슬신호(규칙 2:8b-c 참조)에 의한 의무적인 타임아웃의 경우, 계시원은 심판의 확인을 기다릴 필요 없이 즉시 시간을 멈춘다.

타임아웃 후 경기를 재개할 때에도 항상 휘슬을 불어 알려야 한다(규칙 15:5b 참조).

### 설명

계시원/기술임원의 휘슬신호가 울리면 심판 또는 선수들이 즉시 인식하지 못하더라도 경기가 중단되며, 휘슬신호 이후에 경기장 안에서 발생하는 모든 행위는 무효가 된다. 즉, 기록석으로부터 휘슬신호가 울린 후 득점이 되었더라도 이 득점은 취소된다. 또한 팀에게 주어진 모든 드로(7m드로, 프리드로, 드로인, 드로우프, 골키퍼드로)는 무효가 된다. 대신 계시원/기술임원의 휘슬신호가 있었던 상황에 알맞게 경기가 재개된다 (이러한 경기중단의 전형적인 이유는 팀 타임아웃 또는 교대위반 임을 지지하여야 한다).

단, 계시원/기술임원의 휘슬신호가 울린 이후부터 심판이 경기를 중단한 시점 사이에 발생한 개인 벌칙은 유효하다. 이는 위반의 유형 또는 벌칙의 강도에 관계없이 적용된다.

**2:10** 각 팀은 연장전을 제외한 정규 경기시간에 전·후반 각 1회씩, 1분 간의 팀 타임아웃을 가질 수 있다(해설 3 참조).

 **참고**

국제연맹, 대륙연맹 및 각국 협회는 팀 타임아웃의 횟수를 조정할 수 있는 권한이 있다. 즉, 각 팀은 한 경기당 3회의 팀 타임아웃(연장전 제외)을 가질 수 있으며, 그 횟수는 전반전 1회/후반전 2회 또는 전반전 2회/후반전 1회로 제한된다 (해설 3 참조).



## 3

## 볼



- 3:1** 볼은 가죽 또는 합성수지 소재로 제조하며 반드시 구형이어야 한다. 볼 표면에 광택이 있거나 미끄러워서 안 된다(규칙 17:3 참조).
- 3:2** 각 팀 부문별로 사용되는 볼 사이즈(둘레, 무게)는 다음과 같다.
- 58-60cm, 425-475g (IHF 사이즈 3)  
남자 일반팀 및 16세 이상 남자 청소년팀
  - 54-56cm, 325-375g (IHF 사이즈 2)  
여자 일반팀 및 14세 이상 여자 청소년팀, 12-16세 남자 청소년팀
  - 50-52cm, 290-330g (IHF 사이즈 1)  
8-14세 여자 어린이팀, 8-12세 남자 어린이팀

**설명**

모든 공식 국제경기에 사용되는 볼에 대한 기술적인 요건은 “IHF 볼규정”에 명시되어 있다.

“미니핸드볼”에 사용되는 볼의 사이즈와 무게는 정식 경기규칙과는 관계가 없다.

- 3:3** 매 경기마다 최소 2개 볼을 사용 가능하도록 준비하여야 한다. 예비 볼은 즉시 사용할 수 있도록 계시석에 놓아두어야 한다. 볼은 규칙 3:1-2의 조건을 모두 충족하여야 한다.
- 3:4** 심판이 예비볼의 사용을 결정한다. 이러한 경우 심판은 경기중단을 최소화하고 타임아웃을 피하기 위하여 빠르게 예비볼을 사용하게 한다.



## ○ 팀

### 4:1 팀은 최대 14명으로 구성된다.

경기장에는 7명 이하의 선수가 있어야 하며, 그 나머지는 교대선수가 된다. 골키퍼는 언제든지 코트선수가 될 수 있다(규칙 8:5 설명 2번째 문단 참조). 또한 코트선수도 골키퍼 유니폼을 착용하는 한 언제든지 골키퍼가 될 수 있다(규칙 4:4, 4:7 참조).

팀이 골키퍼가 없는 상태에서 경기를 할 경우, 경기장 입장이 허용되는 코트선수의 수는 최대 7명이다(규칙 4:7, 6:1, 6:2c, 6:3, 8:7f, 14:1a 참조).

규칙 4:4-4:7은 코트선수를 골키퍼로 교대하는 경우에 적용된다.

경기 시작 시점에 한 팀에서 최소한 5명의 선수가 경기장 안에 있어야 한다.

연장전을 포함하여 경기 중 한 팀의 선수는 언제든지 최대 14명까지 등록할 수 있다.

경기장 안의 어느 한 팀의 선수가 5명 미만으로 줄어도 경기는 계속된다. 경기의 중단 및 포기 여부와 그 시기는 심판이 결정한다(규칙 17:12 참조).

## 📖 참고

국제연맹, 대륙연맹 및 각국 협회는 한 팀의 최대 선수구성을 16명까지 조정할 수 있는 권한이 있다.

### 4:2 경기가 진행되는 동안 한 팀의 임원은 최대 4명이 허용된다. 팀 임원은 경기 중에 교체할 수 없으며, 그 중 한 명은 반드시 “책임임원”으로 지정되어야 한다. “책임임원”만이 계시원/기록원 또는 심판에게 의사표시를 할 수 있다(해설 3 참



조).

일반적으로 팀 임원은 경기 중 경기장 안에 들어갈 수 없다. 이 규칙을 위반하면 비신사적 행위(규칙 8:7-10, 16:1b, 16:3e-g, 16:6c 참조)로 벌칙을 받게 되며, 상대팀의 프리드로로 경기가 재개된다(규칙 13:1a-b, 해설 7 참조).

“책임임원”은 경기가 시작되기 전에 경기에 참가할 자격이 있는 임원(최대 4명)과 선수(규칙 4:3 참조)가 모두 교대지역에 있는지, 허가 받지 않은 인원은 없는지 확인하여야 한다. 또한 팀의 교대지역 규정 준수를 관리할 책임이 있다. 이를 위반할 경우 “책임임원”에게 가중처벌이 주어진다(규칙 16:1b, 16:3d, 16:6c 참조).

- 4:3** 경기시작 시점에 경기장에 출석해 있고, 득점기록지에 등재되어 있는 선수와 팀 임원은 경기에 참가할 자격이 있다.

경기가 시작된 후에 도착하는 선수 및 팀 임원은 계시원/기록원으로부터 경기에 참가할 자격을 얻고, 반드시 득점기록지에 등재되어야 한다.

경기 참가자격이 있는 선수는 소속팀의 교대라인을 통하여 언제든지 경기장 안에 들어갈 수 있다(규칙 4:4, 4:6 참조).

“책임임원”은 경기에 참가할 자격이 있는 선수만 경기장 안에 들어가도록 확인하여야 한다. 이를 위반할 경우 비신사적 행위로 간주되어 “책임임원”에게 벌칙이 주어진다(규칙 16:3d, 16:6c 해설 7 참조).

## ○ 선수교대

- 4:4** 교대될 선수가 먼저 코트를 벗어나면(규칙 4:5 참조), 투입 교대선수는 계시원/기록원에게 통보할 필요 없이 언제든지 반복적으로 경기장 안에 들어갈 수 있다(규칙 2:5, 4:11 참조).

교대선수들은 소속팀의 교대라인을 통해서만 경기장에 입·퇴장할 수 있다(규칙 4:5 참조). 이러한 조건은 골키퍼 교대 시에도 적용된다(규칙 4:7, 14:10 참조).

교대규칙은 타임아웃 동안에도 적용된다(팀 타임아웃 시에는 제외).

## ☎ 설명

‘교대라인’ 개념의 목적은 공정하고 정연한 교대를 보장하기 위함이다. 즉, 선수들이 무해한 방법으로 부정한 이득을 얻으려는 의도 없이 사이드라인 또는 외곽골라인을 넘는 등의 행위(예를 들어, 교대라인을 넘어서 물을 마시거나 수건을 사용하는 행위 또는 퇴장을 받은 선수가 신사적 의도로 15cm라인 바로 바깥 사이드라인을 넘어 코트를 떠나는 행위)는 처벌대상이 아니다. 하지만 경기장 바깥 지역을 전술적·불법적으로 사용할 경우 규칙 7:10에 의해 처리된다.

**4:5** 교대위반을 한 선수에게는 2분퇴장이 주어진다. 한 팀에서 2명 이상의 선수가 같은 상황에서 교대위반을 범하면, 먼저 위반한 선수에게 벌칙이 주어진다.

이후 상대팀의 프리드로로 경기가 재개된다(규칙 13:1a-b; 해설 7 참조).

**4:6** 정상적인 교대없이 추가선수가 경기장 안에 들어오거나, 교대선수가 교대지역에서 규정에 어긋나는 방법으로 경기를 방해할 경우 해당 선수에게 2분퇴장이 주어진다. 그 결과, 해당 팀은 이후 2분 동안 경기장에 한 선수가 감소되어 있어야 한다(추가선수가 경기장을 벗어나는 것과 별도).

2분퇴장 중인 선수가 규칙 적용시간 이내에 경기장 안에 들어가는 경우, 추가로 2분퇴장이 주어진다. 이 퇴장은 즉각 실행되며, 1차 퇴장과 2차 퇴장 사이의 중복되는 시간 동안 해당 팀의 다른 선수 한 명이 추가로 경기장을 벗어나야 한다. 이 경우 모두 상대팀의 프리드로로 경기가 재개된다(규칙 13:1a-b, 해설 7 참조).

## ○ 장비

**4:7** 팀의 모든 코트선수는 반드시 동일한 유니폼을 착용하여야 한다. 두 팀의 유니폼 색상 및 디자인은 서로 뚜렷하게 구별되어야 한다. 한 팀의 모든 골키퍼는 같은 색상의 유니폼을 입어야 하며, 양팀의 코트선수 및 상대팀 골키퍼와 구분되는 색상이어야 한다(규칙 17:3 참조).

- 4:8** 유니폼 상의 뒷면의 번호는 최소한 20cm 높이, 앞면의 번호는 최소한 10cm 높이로 육안으로 확인 가능하도록 부착한다. 1-99번까지의 번호를 사용할 수 있다.

코트선수와 골키퍼가 포지션을 바꾸는 경우, 양 포지션에서 같은 번호를 사용해야 한다.

번호는 유니폼 상의의 색상 및 디자인과 뚜렷하게 구별되는 색상으로 한다.

- 4:9** 선수는 운동화를 착용해야 한다.

선수는 머리 보호대, 안면 마스크, 장갑, 팔찌, 시계, 반지, 외부로 드러난 피어싱, 목걸이 또는 체인, 귀걸이, 고정끈이 달리지 않은 안경, 테가 단단한 안경 등과 같이 다른 선수에게 위험을 줄 수 있거나 부당한 이득을 초래할 수 있는 일체의 물건을 착용할 수 없다(규칙 17:3 참조).

이러한 조건을 충족시키지 못한 선수는 문제점을 해결하기 전까지 경기 참가가 허용되지 않는다.

다른 선수에게 위험을 주지 않기 위해 납작한 반지, 작은 귀걸이, 외부로 드러난 피어싱 등을 테이프로 감싼다면 착용이 허용될 수 있다. 부드럽고 신축성이 있는 머리띠, 머리끈, 주장완장 등은 착용이 허용된다.

책임임원은 경기 시작 전에 경기기록지/선수등록 서류에 서명하여 모든 선수의 장비 상태에 문제가 없음을 확인한다. 경기가 시작된 후 심판이 규정에 어긋나는 장비를 발견할 경우, 규칙 4:9에 따라 책임임원에게 가중처벌이 주어지고 해당 선수는 문제점을 해결하기 전까지 경기장 밖에 있어야 한다.

장비에 대해 의문사항이 있다면 책임임원은 경기 시작 전에 심판이나 기술임원에게 문의해야 한다(“가이드라인과 해석” 부록 2 참조).

## ○ 선수 부상

- 4:10** 선수가 피를 흘리거나 신체 또는 유니폼에 피가 묻은 경우, 지혈 또는 상처를 감싸거나 신체와 유니폼을 닦아내기 위해 즉시 경기장을 벗어나야 한다(일반적

인 교대를 통해).

선수는 조치가 끝날 때까지 경기장 안에 돌아올 수 없다.

이 규칙과 관련하여 심판의 지시를 따르지 않는 선수는 비신사적 행위로 간주되어 벌칙이 주어진다(규칙8:7, 16:1b, 16:3d 참조).

- 4:11** 선수가 부상당할 경우, 심판은 부상당한 선수의 처치를 위하여 해당 팀의 경기 참가자격(규칙 4:3 참조)이 있는 2명에게 타임아웃 동안 경기장 입장을 허가(15번, 16번 수신호 사용)할 수 있다.

선수는 의료적 처치를 받은 후 즉시 경기장 밖으로 나가야 한다. 해당 선수는 소속팀의 3번째 공격이 끝난 후 경기장에 재입장할 수 있다(절차 및 예외사항은 해설 8 참조).

중간휴식 후 경기가 재개되면 잔여 공격횟수와 관계없이 경기장에 재입장할 수 있다.

규정보다 빨리 경기장에 입장하는 선수에게는 규칙 4:4-4:6에 따라 벌칙이 주어진다.

#### 참고

각국 협회에 한하여 청소년 이하 부문의 경우, 규칙 4:11 2번째 문단 규정 시행을 중단할 수 있는 권한이 있다.

2명의 경기장 입장 이후에 추가인원이 들어오면(경기에 영향을 줄 수 없는 팀 인원 포함) 부정입장으로 벌칙이 주어진다. 추가인원이 선수일 경우 규칙 4:6, 16:3a, 임원일 경우 규칙 4:2, 16:1b, 16:3d, 16:6c에 의거하여 벌칙이 주어진다. 규칙 4:11 1번째 문단에 의거하여 경기장에 입장한 인원이 부상당한 선수를 처치하는 대신, 작전을 지시하거나 상대팀 또는 심판에게 접근하면 비신사적 행위로 간주되어 벌칙이 주어진다(규칙 16:1b, 16:3d, 16:6c 참조).

## 5

## 골키퍼



골키퍼는 다음의 행위가 **허용된다**.

- 5:1** 골에리어 안에서 수비 시 신체 어느 일부분으로 볼을 접촉하는 행위
- 5:2** 경기지연의 목적 없이, 골에리어 안에서 볼을 갖고 자유로이 움직이는 행위(규칙 7:2-4, 7:7 참조). 하지만 골키퍼로서의 시행을 지연하여서는 안 된다(규칙 6:4-5, 12:2, 15:5b 참조).
- 5:3** 볼을 갖지 않고 골에리어를 벗어나 경기에 참여하는 행위. 이때 골키퍼는 코트 선수들에게 해당되는 규칙 적용을 받는다(규칙 8:5 설명 2번째 문단에서 제시된 상황 제외).  
골키퍼는 신체 일부분이 골에리어라인 바깥의 경기장 바닥에 닿는 순간 골에리어를 벗어난 것으로 간주된다.
- 5:4** 볼을 컨트롤 하지 못해 볼과 함께 골에리어를 벗어나 경기장에서 다시 볼을 다루는 행위

골키퍼는 다음의 행위가 **허용되지 않는다**.

- 5:5** 수비 중 상대선수에게 위험을 주는 행위(규칙 8:3, 8:5, 8:5 설명, 13:1b 참조)
- 5:6** 볼을 갖고 골에리어를 벗어나는 행위. 심판이 골키퍼드로 시행 휘슬을 불었다면 프리드로가 된다(규칙 6:1, 13:1a, 15:7 3번째 문단 참조). 반대의 경우 골키퍼드로가 다시 시행된다(규칙 15:7 2번째 문단 참조). 골키퍼가 볼을 갖고 골에리어라인을 넘어 골에리어 밖에서 볼을 놓친 경우, 규칙 15:7 어드밴티지 해석을 참조한다.
- 5:7** 골에리어 안에 위치하여 골에리어 밖 경기장에 정지해 있거나 바닥에 굴러가는 볼에 접촉하는 행위(규칙 6:1, 13:1a 참조)
- 5:8** 골에리어 밖 경기장에 정지해 있거나 굴러가는 볼을 골에리어 안으로 가져오는 행위(6:1, 13:1a 참조)

- 5:9 볼을 갖고 경기장에서 골에리어 안으로 다시 들어오는 행위(규칙 6:1, 13:1a 참조)
- 5:10 볼이 경기장 쪽으로 움직일 때 발이나 무릎 아래 부분의 다리로 볼을 접촉하는 행위(규칙 13:1a 참조)
- 5:11 7m드로를 시행하는 상대선수의 손에서 볼이 떠나기 전에 골키퍼 제한라인(4m 라인) 또는 그 양쪽의 돌출 부분을 넘는 행위(규칙 14:9 참조)

 **설명**

골키퍼의 한쪽 발이 제한라인(4m라인) 위 또는 뒤에 위치한 상태에서 다른 발 또는 신체의 일부가 제한라인 밖의 공중에 머무를 수 있다.

## 6

## 골에리어



- 6:1** 골키퍼만이 골에리어에 들어갈 수 있다(규칙 6:3 참조). 골에리어는 골에리어라인까지 포함하며, 코트선수는 신체 일부분이 골에리어라인에 닿으면 골에리어에 들어간 것으로 간주한다.
- 6:2** 코트선수가 골에리어에 들어가는 경우, 판정은 다음과 같다.
- 볼을 소유한 팀의 코트선수가 볼을 갖고 골에리어에 들어가거나 볼을 갖진 않았지만 이득을 목적으로 골에리어에 들어갈 경우에 골키퍼드로(규칙 12:1 참조)
  - 수비선수가 골에리어에 들어감으로써 이득을 얻으면 프리드로, 단 명백한 득점기회를 잃게 하지 않는 경우(규칙 13:1b, 8:7f 참조)
  - 수비선수가 골에리어에 들어가 명백한 득점기회를 잃게 하는 경우 7m드로(규칙 14:1a 참조).  
“골에리어에 들어간다”는 개념은 골에리어라인에 닿는 것이 아닌, 명확하게 골에리어로 들어가는 것을 말한다.
- 6:3** 다음 경우에는 골에리어에 들어가도 반칙이 성립되지 않는다.
- 선수가 볼을 처리한 후 골에리어에 들어가더라도 상대방에 어떠한 불이익도 주지 않는 경우
  - 볼을 갖지 않은 선수가 골에리어에 들어갔으나 그로 인해 이득을 얻지 못하는 경우
- 6:4** 골키퍼가 골에리어 안에서 볼을 다루고 있는 경우 ‘아웃오브플레이’로 간주된다(규칙 12:1 참조). 볼은 골키퍼드로를 통해 인플레이 되어야 한다(규칙 12:2 참조).
- 6:5** 볼이 골에리어 안에 구르고 있을 경우에는 인플레이로 간주된다. 이 볼은 골키퍼팀의 소유가 되며, 골키퍼만 볼을 다룰 수 있다. 골키퍼가 이 볼을 잡았을 경우 아웃오브플레이가 되며, 규칙 6:4, 12:1-2에 따라 볼을 재차 놓았을 경우 인

플레이가 된다(규칙 6:7b 참조). 만약 골키퍼 팀의 동료선수가 골에리어 안에 구르고 있는 볼에 닿았을 경우(규칙 14:1a, 해설 6c참조), 상대팀의 프리드로가 선언된다(규칙 13:1a 참조).

반면 상대팀에 의한 위반은 골키퍼드로로 경기를 진행한다(규칙 12:1 (III) 참조). 볼이 골에리어 안에 정지하고 있는 경우 아웃오브플레이로 간주된다(규칙 12:1 (II) 참조). 이 볼은 골키퍼팀의 소유가 되며, 골키퍼만 볼을 다룰 수 있다. 골키퍼는 규칙 6:4, 12:2에 따라 경기를 진행하여야 한다(규칙 6:7b 참조). 만약 골에리어 안에 정지하여 있는 볼에 양팀의 코트선수 몸이 닿았을 경우 골키퍼드로가 선언된다(규칙 12:1 2번째 문단, 13:3 참조).

볼이 골에리어 위 공중에 있을 경우, 규칙 7:1, 7:8에 따라 어느 선수라도 볼을 소유할 수 있다.

**6:6** 수비 도중 볼이 수비선수의 몸에 닿은 후 골키퍼가 볼을 잡거나 골에리어 안에서 정지하는 경우, 규칙 6:4-5에 따른 골키퍼드로를 통해 경기는 계속 진행된다.

**6:7** 선수가 볼을 소속팀의 골에리어 안으로 던졌을 경우, 판정은 다음과 같다.

- a) 볼이 골 안으로 들어가는 경우 득점
- b) 볼이 골에리어 안에서 정지하거나 골키퍼가 볼을 건드려 골 안으로 들어가지 못할 경우 상대팀의 프리드로(규칙 13:1a-b 참조)
- c) 볼이 외곽골라인을 넘어가는 경우 상대팀의 드로인(규칙 11:1 참조)
- d) 골키퍼가 볼에 닿지 않은 상황에서 볼이 골에리어에서 경기장 안으로 다시 돌아오는 경우 경기는 계속 진행

**6:8** 볼이 골에리어에서 경기장 안으로 돌아왔을 경우 인플레이로 경기가 진행된다.



## 7

## 볼 다루기 · 패시브플레이



### ○ 볼 다루기

다음 행위는 **허용된다**.

- 7:1** 손(펴거나 쥘 상태), 팔, 머리, 몸통, 허벅지, 무릎을 이용해 볼을 던지고, 잡고, 막고, 밀고 치는 행위
- 7:2** 볼을 최대 3초 동안 잡고 있는 행위, 또한 볼이 바닥에 정지해 있는 경우도 포함 (규칙 13:1a 참조);
- 7:3** 볼을 가지고 최대 3보까지 걷는 행위(규칙 13:1a 참조), 윈스텝의 정의는 다음과 같다.
  - a) 바닥에 두 발을 모두 딛고 서 있던 선수가 한 발을 들어 올려 다시 내려 놓거나, 한 발을 옮겨 딛는 행위
  - b) 선수가 한 발만 바닥에 디딘 채 볼을 잡은 후, 다른 발을 바닥에 내딛는 행위
  - c) 선수가 점프한 상황에서 한 발만 바닥에 디딘 후, 그 발로 뛰거나 다른 발을 바닥에 내딛는 행위
  - d) 선수가 점프한 상황에서 동시에 두 발을 바닥에 디딘 후, 한 발을 들어올려 다시 내려놓거나 한 발을 옮겨 딛는 행위

#### 🗣 설명

한 발을 옮겨 디딘 후 다른 발을 바닥에 끌며 이동할 경우, 오직 윈스텝으로 간주된다. 볼을 소유한 선수가 바닥에 넘어지거나 미끄러진 후, 다시 일어서 경기를 진행하는 것은 허용된다. 선수가 다이빙하여 볼을 잡은 후, 다시 일어서 경기를 진행하는 것도 허용된다.

**7:4** 서 있거나 달리면서

- a) 볼을 한 번 튀긴 후, 한 손 또는 양 손으로 잡는 행위
- b) 한 손으로 볼을 계속 바닥에 바운드(드리블) 한 후, 한 손 또는 양 손으로 볼을 잡거나 다시 집어드는 행위
- c) 한 손으로 볼을 계속 바닥에 굴린 후, 한 손 또는 양 손으로 볼을 잡거나 다시 집어드는 행위

이 때 한 손, 혹은 양 손으로 볼을 잡은 후, 3초 또는 3보 이내에 볼을 처리해야 한다(규칙 13:1a 참조).

선수의 신체 일부분에 볼이 닿은 후, 그 볼이 바닥에 닿는 순간 볼을 바운드(드리블) 한 것으로 간주된다.

볼이 다른 선수나 골에 닿은 후에는, 앞서 볼을 다룬 선수가 재차 볼을 치거나 바운드(드리블) 한 후 다시 잡을 수 있다(규칙 14:6 참조).

**7:5** 볼을 한 손에서 다른 손으로 옮기는 행위

**7:6** 바닥에 무릎을 꿇거나, 앉거나 누운 채 볼을 다루는 행위. 한 발의 일부분을 바닥에 딛는 것을 포함하여 규칙 15:1의 조건을 충족할 경우, 이러한 자세로 드로(예: 프리드로)를 시행하는 것이 허용된다.

다음 행위는 **허용되지 않는다**.

**7:7** 볼을 소유한 후, 볼이 바닥이나 다른 선수 또는 골에 맞지 않은 상태에서, 볼에 두 번 이상 닿는 행위(규칙 13:1a 참조). 단, 볼을 잡거나 정지시키려는 동작에서 ‘뽀뽀링’하여 두 번 이상 볼에 닿는 것은 허용된다.

**7:8** 발이나 무릎 아래의 다리에 볼이 닿은 행위. 단, 상대선수에 의해 볼이 던져진 경우는 예외로 인정한다(규칙 13:1a-b, 8:7e 참조).

**7:9** 경기장에서 볼이 심판에 닿아도 경기는 계속 진행된다.

**7:10** 볼을 가진 선수가 볼이 코트 내에 있는데도 한 발이나 양 발을 경기장 밖으로 이동하는 경우(예를 들어 수비선수를 따돌리기 위해), 상대팀에 프리드로가 주어진다(규칙 13:1a 참조).

볼을 소유한 팀의 선수가 볼을 갖지 않은 채 경기장 밖에 위치하고 있다면 심판

은 그 선수에게 경기장 안으로 들어오도록 지시해야 한다. 만약 그 선수가 지시를 따르지 않거나 해당팀의 선수가 그러한 행위를 거듭하면 사전경고 없이 상대팀에 프리드로가 주어진다(규칙 13:1a 참조). 이러한 행위는 규칙 8과 16에 의하여 개인 벌칙이 주어지지 않는다.

## ○ 패시브플레이

**7:11** 볼을 소유한 팀이 공격이나 득점을 위해 별다른 시도를 하지 않는 것은 허용되지 않는다. 또한 자신의 팀을 위하여 드로오프, 프리드로, 드로인, 골키퍼드로의 시행을 반복해서 지연하는 것도 허용되지 않는다(해설 4 참조). 이는 패시브플레이로 간주되어 상대팀에게 프리드로가 주어진다(규칙 13:1a 참조). 프리드로는 경기가 중단된 시점에 볼이 위치한 지점에서 주어진다.

**7:12** 패시브플레이라고 간주되면 심판은 사전경고 신호(17번 수신호)를 보낸다. 이는 볼을 소유한 팀이 볼의 소유권을 잃지 않기 위하여 공격 방식을 바꿀 기회를 주는 것이다.

수신호를 보냈음에도 여전히 공격방식을 바꾸지 않으면 심판은 언제나 패시브플레이를 선언하는 휘슬을 불 수 있다. 공격팀이 최대 6번의 패스 후에도 득점을 위한 시도를 하지 않으면 상대팀에게 프리드로가 주어진다(규칙 13:1a, 절차 및 예외사항은 해설 4 섹션 D 참조).

패스 횟수에 대한 심판의 판단은 규칙 17:11의 원칙에 따라 심판이 관찰한 사실을 근거로 한다.

만약 선수가 명백한 득점기회를 고의로 중단한다면, 심판은 사전경고 신호 없이 상대팀의 프리드로를 선언할 수 있다.



### ○ 허용되는 행위

다음 행위는 허용된다.

#### 8:1

- a) 상대선수의 볼을 빼앗기 위해 신체적 접촉 없이 손을 펴고 플레이하는 행위
- b) 두 팔을 구부린 채 상대선수와 신체적 접촉을 하거나, 이러한 상태로 따라다니며 수비하는 행위
- c) 위치 선정 과정에서 상대방을 막기 위해(블로킹) 몸통을 이용하는 행위

#### 설명

블로킹은 빈 공간을 향해 움직이는 상대선수를 막는 것을 의미한다. 원칙적으로 블로킹을 시도하고, 유지하고, 빠져나올 때에는 상대선수와 소극적인(수동적인) 방식으로 이루어져야 한다(규칙 8:2b 참조).

### ○ 개인 벌칙이 주어지지 않는 일반적인 반칙(규칙 8:3 a-d의 판정기준 고려)

다음 행위는 허용되지 않는다.

#### 8:2

- a) 상대선수의 손에서 볼을 끌어내거나 쳐내는 행위
- b) 상대선수를 방어하거나 떨어뜨리기 위해 팔, 손, 다리 또는 그 외 신체의 일부를 사용하는 행위. 위치 선정 과정에서의 위해적인 팔꿈치 사용을 포함한다.
- c) 상대선수의 움직임이 자유로운 상황에서 상대선수(신체 또는 유니폼)를 붙잡는 행위

d) 상대선수에게 달려들거나 점프하는 행위

### ○ 규칙 8:3-6에 따라 개인 벌칙이 주어지는 반칙

**8:3** 전적으로 상대선수의 몸을 향한 반칙은 반드시 개인 벌칙이 주어진다. 이는 프리드로 또는 7m드로와 함께 경고(규칙 16:1 참조), 2분퇴장(규칙 16:3b 참조), 실격(규칙 16:6d 참조)이 가중적으로 주어져야 함을 의미한다.

더 심한 반칙은 판정기준에 근거한 다음 3단계의 벌칙이 주어진다.

- 즉시 2분퇴장이 주어지는 반칙(규칙 8:4 참조)
- 실격이 주어지는 반칙(규칙 8:5 참조)
- 실격과 보고서가 주어지는 반칙(규칙 8:6 참조)

### ○ 판정기준

특정 반칙에 대한 적절한 개인 벌칙은 다음의 판정기준에 따라 주어진다. 아래 기준은 각각의 상황에 적절하게 맞추어 적용된다.

- a) 반칙을 범한 선수의 **위치**(정면, 측면, 뒤)
- b) 반칙을 범한 **신체 부위**(몸통, 슈팅하는 팔, 다리, 머리/목)
- c) 반칙의 **강도**(신체접촉의 강도, 상대선수의 최대동작이 이루어지는 시점에서의 반칙)
- d) 반칙의 **영향**
  - 신체와 볼을 다루는 상황에서 충격의 정도
  - 움직임의 감소와 방해
  - 경기 진행의 방해

반칙의 판정을 위해 특정한 경기상황이 반영된다(슈팅동작, 공간 이동, 최고 속도에서의 상황).

## ○ 즉시 2분퇴장이 주어지는 반칙

**8:4** 특정한 반칙에 대해서는 해당 선수의 경고 여부와 관계없이 즉시 2분퇴장이 주어진다.

이 규칙은 특히 반칙을 범한 선수가 상대선수에게 따를 위험성을 무시하였을 경우에 적용된다(규칙 8:5, 8:6 참조).

규칙 8:3의 판정기준을 바탕으로 본 규칙이 적용되는 반칙은 다음과 같다.

- a) 강한 강도의 반칙 또는 빠르게 달리는 상대선수에게 범해지는 반칙
- b) 오랫동안 상대방을 잡거나 넘어뜨리는 경우
- c) 머리, 목을 향한 반칙
- d) 몸통이나 슈팅하는 팔을 강하게 치는 경우
- e) 상대선수가 신체균형을 잃도록 시도하는 경우(점프하는 상대선수의 다리/발을 잡는 반칙. 규칙 8:5a 참조)
- f) 상대선수에게 빠른 속도로 달려가거나 점프하는 경우

## ○ 실격이 주어지는 반칙

**8:5** 상대선수를 공격하여 신체적 위해를 가한 선수는 실격된다(규칙 16:6a 참조).

상대선수의 신체에 위해를 가하는 특정한 반칙은, 높은 강도의 반칙 또는 상대 선수가 미처 준비되지 않아 자신을 보호할 수 없는 상황에서 발생하는 반칙을 의미한다(규칙 8:5 설명 참조).

규칙 8:3, 8:4와 함께 다음의 판정기준이 적용된다.

- a) 달리기, 점프 및 볼을 던지는 동작에서 신체 균형에 실질적인 위해를 가하는 경우
- b) 얼굴, 목 등 상대선수의 신체 부분에 특정한 공격적인 행위를 하는 경우(신체 접촉의 강도)
- c) 반칙을 범한 선수의 난폭한 태도

**설명**

선수가 공중에 점프하거나 달리는 동안 스스로를 보호할 수 없는 상황에서 당하는 반칙은, 비록 작은 신체적 접촉이더라도 매우 위험하며 심각한 부상을 초래할 수 있다. 이러한 종류의 반칙은 매우 위험하기 때문에 단순히 반칙의 강도 여부로 실격을 판단할 수 없다. 골키퍼가 상대선수의 패스를 차단할 목적으로 골에리어를 떠난 경우에도 해당된다. 골키퍼는 상대선수의 신체에 위험을 가하지 않을 책임이 있다.

골키퍼는 아래의 상황에서 실격이 주어진다.

- a) 볼을 소유했지만 이러한 동작으로 인해 상대선수와 충돌을 야기하는 경우
  - b) 볼을 소유 또는 닿지않은 상태에서 상대선수와 충돌을 야기하는 경우
- 위의 상황에서 골키퍼의 불법적인 행위가 없었더라면 상대선수가 볼을 획득할 수 있었다고 심판이 확신하는 경우, 7m드로가 주어진다.

### ● 특별히 무모하고, 위험하며, 고의적 또는 악의적인 반칙에 따른 실격 (보고서 제출, 블루카드)

**8:6** 특별히 무모하고, 위험하고, 고의적 또는 악의적인 반칙이라고 판단했을 경우, 심판은 경기 후 보고서를 제출하여야 한다. 이후, 상벌위원회 회의를 통해 추가적인 제재를 결정한다.

규칙 8:5와 함께 아래의 행위가 판정기준으로 적용된다.

- a) 특별히 무모하고, 위험한 동작
- b) 경기 상황과 관계없는 고의적 또는 악의적인 동작

**설명**

상대팀의 득점을 방해하기 위하여 경기종료 30초 사이에 규칙 8:5 또는 8:6에 따른 반칙을 범할 경우, 규칙 8:10d에 따라 ‘극심한 비신사적 행위’로 간주되어 그에 따른 처벌이 주어진다.

## ○ 규칙 8:7-10에 따라 개인 벌칙이 주어지는 비신사적 행위

스포츠맨십에 어긋나는 모든 언어적, 비언어적인 표현은 비신사적 행위로 간주된다. 이 규칙은 경기장 안팎에 있는 선수 및 임원 모두에게 적용된다. 비신사적 행위에 대한 처벌은 아래 4단계의 기준에 따라 달라진다.

- 가중처벌이 주어지는 행위(규칙 8:7 참조)
- 즉시 2분퇴장이 주어지는 행위(규칙 8:8 참조)
- 실격이 주어지는 행위(규칙 8:9 참조)
- 실격과 보고서가 주어지는 행위(규칙 8:10a, b 참조)

## ○ 가중처벌이 주어지는 비신사적 행위

**8:7** 아래 a-f에 나열된 행위는 경고(규칙 16:1b 참조)부터 시작하는 가중처벌이 주어지는 비신사적 행위의 예이다.

- 심판의 판정에 항의하는 행위 또는 특정한 심판판정을 이끌어내기 위한 언어 및 비언어적 행위
- 상대선수 또는 동료선수에게 언어 및 몸짓을 통해 괴롭히는 행위 또는 상대선수를 방해하기 위해 고함을 지르는 행위
- 3m아웃을 하지 않거나 다른 방법으로 상대팀의 드로 시행을 지연시키는 행위
- ‘헐리웃 액션’을 통해 심판을 속여, 타임아웃이나 잘못된 판정 및 상대선수에 대한 처벌을 유도하는 행위
- 발 또는 무릎 아래의 다리를 이용해 슈팅이나 패스를 차단하는 행위. 단, 반사적으로 일어나는 행위(예: 두 다리를 동시에 움직임)는 처벌이 주어지지 않는다(규칙 7:8 참조).
- 전술적인 목적을 가지고 반복적으로 골에리어 안에 들어가는 행위



## ○ 즉시 2분 퇴장이 주어지는 비신사적 행위

**8:8** 심하게 보여지는 특정한 비신사적 행위는 경고의 여부에 관계없이 선수나 임원에게 즉시 2분퇴장이 주어진다. 이러한 행위는 아래와 같다.

- a) 위협적인 몸짓과 도발적인 동작으로 거칠게 항의하는 행위
- b) 볼의 소유권을 잃는 판정을 받았을 때, 선수가 즉시 볼을 바닥에 내려놓지 않아 상대팀의 경기진행을 방해하는 행위
- c) 교대지역으로 들어간 볼에 접근하는 것을 막는 행위

## ○ 실격이 주어지는 심각한 비신사적 행위

**8:9** 특정한 형태의 비신사적 행위는 심각하게 간주되어 실격이 주어진다.

다음은 이러한 행위의 예이다.

- a) 심판의 판정 후, 불만의 표시로 볼을 던지거나 치는 행위
- b) 골키퍼가 판정에 대한 불만의 표시로 7m드로를 고의적으로 막지 않는 행위
- c) 경기가 중단된 동안 상대선수에게 고의적으로 볼을 던지는 행위. 만약 매우 가까운 거리에서 강한 힘으로 이러한 행위를 할 경우, 규칙 8:6에 따라 ‘특별히 무모한 행위’로 간주되어 처리하는 것이 적절하다.
- d) 골키퍼가 볼의 진행방향으로 머리를 움직이지 않았을 때, 7m드로를 하는 선수가 골키퍼의 머리를 맞추는 행위
- e) 수비선수가 볼의 진행방향으로 머리를 움직이지 않았을 때, 프리드로를 직접 슈팅으로 시도하는 선수가 수비선수의 머리를 맞추는 행위
- f) 반칙을 당한 후 보복하는 행위

### 🗨️ 설명

7m드로 또는 프리드로의 경우, 슈팅하는 선수는 골키퍼와 수비선수에게 위협을 가하지 않을 책임이 있다.

## ○ 극심한 비신사적 행위에 따른 실격 및 보고서(블루카드)

**8:10** 심판은 어떠한 행위에 대하여 극심한 비신사적 행위라고 판단했을 경우, 다음 규정에 따라 벌칙을 부여한다.

예를 들어 아래 위반(a, b)이 발생할 경우 심판은 경기가 끝난 후 보고서를 제출하여 관할기구(상벌위원회)가 어떤 조치를 취할지 결정할 수 있도록 해야 한다.

a) 다른 사람(심판, 계사원/기록원, 기술임원, 팀 임원, 선수, 관중 등)에게 모욕 또는 위협을 가하는 행위; 언어적 또는 비언어적 형태(얼굴표정, 몸짓, 바디랭귀지 또는 기타 신체접촉)

b) (I) 경기장 안이나 교대지역에서 팀 임원이 경기를 방해하는 행위 또는 (II) 선수가 경기장 또는 교대지역에서 추가(부정)입장(규칙 4:6 참조)하여 상대팀의 확실한 득점기회를 방해하는 행위

아래 위반(c, d)이 발생할 경우 상대팀에 7m드로가 주어진다.

c) 경기종료 30초 사이에 볼이 아웃오브플레이 상황일 때, 슈팅이나 확실한 득점기회를 방해하기 위하여 선수나 팀 임원이 상대선수의 드로 시행을 방해 또는 지연시키는 행위. 반칙을 범한 선수/임원은 실격 처리되고 상대팀에 7m드로가 주어진다. 이는 모든 형태의 방해행위에 적용된다(제한적인 신체동작을 포함하여 패스를 가로채는 행위, 볼을 잡는 데 방해하는 행위, 볼을 주지 않는 행위 등으로 드로 시행을 방해하는 것).

d) 경기종료 30초 사이에 볼이 인플레이 상황일 때,

1) 선수가 규칙 8:5/8:6, 8:10a/8:10b (II)을 위반하여

2) 임원이 규칙 8:10a/8:10b (I)을 위반하여

상대선수의 슈팅이나 확실한 득점기회를 방해하는 경우 위반을 범한 선수/임원은 해당 규칙에 따라 실격 처리되고 볼을 소유한 팀에 7m드로가 주어진다.

반칙을 당한 선수 또는 동료선수가 경기가 중단되기 전에 득점할 경우에는 7m드로가 주어지지 않는다.

## 9

## 득점



**9:1** 드로어 또는 동료선수나 팀 임원이 드로 이전이나 도중에 규칙을 위반하지 않은 상황에서 볼 전체가 골라인을 완전히 통과하면 득점으로 인정된다(그림 4 참조).

골라인 심판은 휘슬을 짧게 두 번 울림과 동시에 12번 수신호를 사용하여 득점을 인정한다.

수비선수가 규칙을 위반하더라도 볼이 골 안에 들어가면 득점으로 인정한다.

볼이 골라인을 완전히 통과하기 전에 심판, 계시원 또는 경기감독관이 경기를 중단하는 경우에는 득점으로 인정하지 않는다.

골키퍼가 골키퍼드로를 시행하는 상황을 제외하고, 선수가 자기쪽 골 안으로 볼을 넣으면 상대팀 득점으로 인정된다(규칙 12:2 2번째 문단 참조).

설명

경기에 참가할 수 없는 사람이나 사물(관중 등)에 의해 득점이 방해받은 상황에서 그 방해 요인이 없었다면 득점이 되었음을 심판이 확신할 경우 득점으로 인정된다.

**9:2** 심판이 득점을 인정한 후 경기재개를 위한 드로오프 휘슬을 울렸다면 득점을 무효화할 수 없다(규칙 2:9 설명 참조).

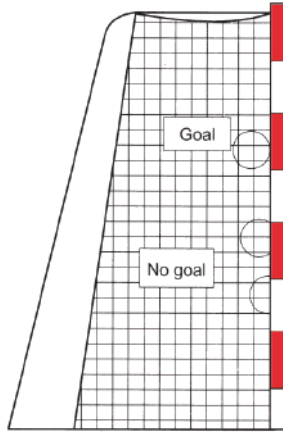
득점 직후 드로오프가 시행되기 전에 전·후반 경기 종료신호가 울리면 심판은 득점을 인정하였음을 명확히 하여야 한다(드로오프 시행하지 않음).

설명

심판이 득점을 인정하는 즉시 스코어보드에 기록하여야 한다.

**9:3** 상대팀보다 더 많은 골을 득점한 팀이 승리한다. 두 팀의 득점수가 같거나 무득점일 경우 경기는 무승부가 된다(규칙 2:2 참조).

**그림 4** 득점



Goal  
No goal

골  
노골



## 10

## 드로오프



**10:1** 경기 시작 시, 동전토스에서 이긴 팀이 공격권을 선택하여 드로오프를 시행한다면 상대팀은 진영을 선택할 권리가 있다. 이와 반대로 동전토스에서 이긴 팀이 진영을 선택하였다면 상대팀은 드로오프로 경기를 시작한다.

각 팀은 후반전에 진영을 바꾼다. 후반전에는 전반전에 드로오프를 하지 않은 팀의 드로오프로 경기를 시작한다.

연장전에 앞서 동전토스가 새롭게 이루어지며, 위에 설명된 규칙 10:1의 규정이 연장전에도 적용된다.

**10:2** 득점 후, 실점한 팀의 드로오프로 경기가 재개된다(규칙 9:2 2번째 문단 참조).

**10:3** 드로오프는 경기장 중앙에서 좌우 1.5m의 허용폭을 가지고 방향에 관계없이 시행된다.

심판의 휘슬이 울리면 3초 이내에 드로오프를 시행하여야 한다(규칙 13:1a, 15:7 3번째 문단 참조). 드로오프를 하는 선수는 최소한 한 발로 센터라인을 밟아야 하며, 반대 발이 센터라인을 넘어가면 안 된다(규칙 15:6 참조). 그리고 볼이 손을 떠나기 전까지 이러한 동작을 유지하여야 한다(규칙 13:1a, 15:7 3번째 문단, 해설 5 참조).

드로어의 동료선수들은 심판의 휘슬이 울리기 전에 센터라인을 넘어서는 안 된다(규칙 15:6 참조).

**10:4** 전·후반전 경기시작(연장전 포함)을 위한 드로오프 시, 선수 전원은 자기 진영에 위치해야 한다.

단, 득점이 이루어진 후의 드로오프 시, 상대선수들은 양쪽 어느 진영에 위치하여도 무방하다.

위의 경우 상대선수들은 드로오프를 시행하는 선수로부터 최소 3m 이상 떨어져 있어야 한다(규칙 15:4, 15:9, 8:7c 참조).



- 11:1** 볼 전체가 사이드라인을 완전히 넘어가거나, 볼이 수비팀 코트선수에게 마지막으로 닿은 후 해당팀의 외곽골라인을 넘어간 경우 드로인이 주어진다.  
또한 볼이 천장이나 경기장 위 시설물에 맞은 경우 드로인이 주어진다.
- 11:2** 드로인은 볼이 라인을 넘어가거나 천장 또는 시설물에 맞기 전에 마지막으로 닿은 선수의 상대팀에 의해 심판의 휘슬없이 시행된다(규칙 15:5b 참조).
- 11:3** 드로인은 볼이 사이드라인을 넘어간 지점, 볼이 외곽골라인을 넘어갔을 경우 사이드라인과 외곽골라인의 교차지점에서 시행된다.  
천장이나 경기장 위 시설물에 볼이 맞은 경우 볼이 맞은 곳으로부터 가장 가까운 사이드라인에서 드로인이 시행된다.
- 11:4** 드로어는 한 발로 사이드라인을 밟고 있어야 하며, 볼이 손에서 떠날 때까지 정확한 동작을 유지하여야 한다. 다른 발의 위치에 대한 제한은 없다(규칙 13:1a, 15:6, 15:7 2, 3번째 문단 참조).
- 11:5** 드로인이 시행되는 동안 상대선수들은 드로어로부터 최소 3m이상 떨어져 있어야 한다(규칙 15:4, 15:9, 8:7c 참조).  
단, 소속팀의 골에리어라인 바로 밖에 서 있는 상황이라면, 이 규칙이 적용되지 않는다.

## 12

## 골키퍼드로



- 12:1** 다음의 경우에 골키퍼드로가 주어진다. (I) 상대선수가 규칙 6:2a를 위반하여 골에리어에 들어온 경우, (II) 골키퍼가 골에리어 내에서 볼을 다루고 있는 경우 또는 볼이 골에리어 바닥에 정지하여 있는 경우(규칙 6:4-5 참조), (III) 상대선수가 골에리어 내 바닥에서 구르는 볼에 접촉한 경우(규칙 6:5 1번째 문단 참조), (IV) 골키퍼 또는 상대선수에게 닿은 볼이 외곽골라인을 넘어간 경우 위의 모든 상황은 ‘아웃오브플레이’로 간주되며, 골키퍼드로가 주어진 후 시행되기 전까지 위반이 발생하더라도 경기는 골키퍼드로로 재개된다(규칙 13:3 참조).
- 12:2** 골키퍼드로는 심판의 휘슬없이 골키퍼가 골에리어로부터 골에리어라인 밖 경기장으로 볼을 던져 시행된다(규칙 15:5b 참조). 골키퍼드로를 시행해야 하는 팀이 골키퍼가 없는 상태에서 경기 중인 경우에는 코트선수 한 명이 골키퍼를 대신해야 한다(규칙 4:4 참조). 심판은 타임아웃의 필요 여부를 결정한다(규칙 2:8 2번째 문단, 해설 2 참조). 골키퍼가 던진 볼이 골에리어라인을 완전히 넘어가면 골키퍼드로를 시행한 것으로 간주된다. 상대선수들은 골에리어라인 바로 밖에 위치하는 것이 허용되지만 볼이 라인을 완전히 넘을 때까지 볼에 접촉할 수 없다(규칙 15:4, 15:9, 8:7c 참조).



### ○ 프리드로 판정

**13:1** 원칙적으로, 다음의 경우 심판은 경기를 중단하고 상대팀의 프리드로로 경기를 재개한다.

a) 볼을 소유한 팀이 규칙을 위반하여 볼의 소유권을 잃는 경우(규칙 4:2-3, 4:5-6, 5:6-10, 6:5 1번째 문단, 6:7b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 7:11-12, 8:2-10, 10:3, 11:4, 13:7, 14:4-7, 15:7 3번째 문단, 15:8 참조)

b) 상대팀이 규칙을 위반하여 볼을 소유한 팀의 소유권을 잃게 하는 경우(규칙 4:2-3, 4:5-6, 5:5, 6:2b, 6:7b, 7:8, 8:2-10 참조)

**13:2** 심판은 프리드로 판정으로 성급하게 경기를 중단시키지 않고 계속 진행하도록 하여야 한다.

즉, 규칙 13:1a에 따라 공격팀의 규칙위반 후에 수비팀이 즉시 볼의 소유권을 얻는다면 심판은 프리드로를 선언하여서는 안됨을 의미한다.

이와 유사하게, 규칙 13:1b에 따라 수비팀의 규칙 위반으로 공격팀이 볼의 소유권을 잃거나 공격을 계속할 수 없을 때까지 심판이 경기에 개입하여서는 안 된다.

규칙 위반으로 개인 벌칙이 주어져야 하는 경우, 위반한 팀의 상대팀에게 볼이 익이 없다면 심판은 즉시 경기를 중단할 수 있다. 그 외의 경우에는 현재 진행되는 상황이 끝날 때까지 벌칙을 미뤄야 한다.

일반적으로 규칙 4:2-3 또는 4:5-6을 위반하여 계시원, 기술임원 또는 심판의 개입이 있는 경우, 규칙 13:2의 적용없이 경기를 즉시 중단하여야 한다.

**13:3** 볼이 ‘아웃오브플레이’ 상황에서 규칙 13:1a-b에 따라 일반적인 프리드로가 주어지는 위반이 발생하면, 중단된 원인에 부합하는 드로로 경기가 재개된다(규칙 8:10c “경기종료 30초 사이에 적용되는 특수 지침” 참조).



- 13:4** 규칙 13:1a-b에 제시된 상황과는 별도로, 규칙위반이 발생하지 않았더라도 특수한 이유로 경기가 중단된다면(‘인플레이’ 상황에서) 경기를 재개하기 위한 방법으로 프리드로가 시행된다.
- 경기가 중단된 시점에서 볼을 소유하고 있던 팀이 계속 소유권을 갖는다.
  - 두 팀 모두 볼을 갖고 있지 않을 때에는 마지막으로 볼을 소유하고 있던 팀에게 다시 소유권이 주어진다.
- 13:5** 심판의 휘슬로 볼의 소유권을 잃게 하는 프리드로 판정이 내려졌을 경우, 볼을 갖고 있던 선수는 상대팀이 경기를 진행할 수 있도록 즉시 볼을 떨어뜨리거나 바닥에 놓아야 한다(규칙 8:8b 참조).

## ○ 프리드로의 시행

- 13:6** 프리드로는 보통 심판의 휘슬없이 시행되며(규칙 15:5b 참조), 원칙적으로 위반이 발생한 지점에서 시행된다.
- 단, 다음의 경우는 예외로 한다.
- 규칙 13:4a-b에 제시된 상황에서는 원칙적으로 경기가 중단된 시점에 볼이 있던 지점에서 심판의 휘슬 후에 프리드로가 시행된다.
- 심판 또는 기술임원(국제연맹, 대륙연맹, 각국 협회)이 수비팀의 선수나 임원의 위반으로 경기를 중단하여 구두주의 또는 개인 벌칙을 주었을 때, 경기가 중단된 시점에서 볼이 있던 장소가 위반이 발행한 장소보다 유리한 위치라면 볼이 있던 장소에서 프리드로가 시행되어야 한다.
- 규칙 4:2-3 또는 4:5-6를 위반하여 계시원이 경기를 중단했을 경우, 앞 문단의 예외조항이 적용된다.
- 규칙 7:11에 따라 패시브플레이로 인하여 프리드로가 선언될 경우, 경기가 중단된 시점에 볼이 있던 장소에서 프리드로가 시행된다.
- 앞선 문단에서 설명한 기본원칙과 과정에 관계없이, 프리드로는 절대 소속팀의 골에러어 안이나 상대팀의 프리드로라인 안에서 시행될 수 없다. 이 경우, 제한

지역 바로 밖의 가장 가까운 지점에서 프리드로가 시행되어야 한다.

#### 설명

프리드로의 위치가 수비팀의 프리드로라인에 있을 때에는 반드시 정확한 지점에서 시행되어야 한다. 단, 프리드로의 위치가 수비팀의 프리드로라인에서 멀리 떨어진 경우라면 정확한 지점에서 어느정도 거리의 여유를 가지고 프리드로가 시행될 수 있다. 이 여유는 수비팀의 프리드로라인에서 멀어질수록 점차 증가하며, 소속팀의 골에리어 바로 밖에서 프리드로가 시행될 경우 최대 3m까지 허용된다.

규칙 13:5를 위반하여 규칙 8:8b에 따른 처벌이 주어진다면, 앞서 설명한 여유는 적용되지 않는다. 이 경우, 프리드로는 위반이 발생한 정확한 지점에서 항상 시행되어야 한다.

**13:7** 공격선수들은 프리드로가 시행되기 전에 상대팀 프리드로라인을 밟거나 넘어가면 안 된다. 규칙 2:5의 특별 제한사항을 참조한다.

부정확한 위치가 경기에 영향을 주는 경우 심판은 프리드로의 시행에 앞서 프리드로라인과 골에리어라인 사이에 있는 공격선수들의 위치를 정정하여야 한다(규칙 15:3, 15:6 참조). 이 때 프리드로는 심판의 재개휘슬로 시행되어야 한다(규칙 15:5b 참조). 심판의 휘슬없이 드로가 시행될 때 공격선수가 프리드로의 시행 과정(볼이 드로어의 손을 떠나기 전에)에서 제한구역에 들어갈 경우, 위와 동일한 과정이 적용된다(규칙 15:7 2번째 문단 참조).

심판의 휘슬에 의해 프리드로가 시행되는 경우, 드로어의 손에서 볼이 떠나기 전에 공격선수들이 프리드로라인을 밟거나 넘어가면 수비팀에게 프리드로가 주어진다(규칙 15:7 3번째 문단, 13:1a 참조).

**13:8** 프리드로가 시행될 때 상대선수들은 드로어로부터 최소 3m 이상 떨어져 있어야 한다. 단, 프리드로가 소속팀의 프리드로라인에서 시행되는 경우, 소속팀의 골에리어라인 바로 밖에 위치하는 것이 허용된다. 프리드로의 시행을 방해할 경우 규칙 15:9, 8:7c에 따른 처벌이 주어진다.



## 14

## 7m드로



### ○ 7m드로 판정

**14:1** 다음의 경우에 7m드로가 주어진다.

- a) 상대팀의 선수 또는 임원에 의해 명백한 득점기회가 무산되는 경우
- b) 명백한 득점기회에서 부당한 휘슬신호가 울렸을 경우
- c) 관중이 경기장에 들어오거나 휘슬신호로 인해 선수가 경기진행을 멈추는 등 경기에 참여할 수 없는 사람의 방해로 명백한 득점기회가 무산되는 경우(규칙 9:1 해설의 적용은 제외).
- d) 규칙 8:10c 또는 8:10d에 따른 위반이 발생하는 경우(8:10 마지막 문단 참조) 정전 등 ‘불가항력’에 의해 경기가 중단되어 명백한 득점기회가 무산되는 경우에도 해당 규칙이 적용된다.

‘명백한 득점기회’의 정의는 해설 6을 참조한다.

**14:2** 규칙 14:1a의 위반에도 불구하고 공격선수가 볼과 신체의 균형을 완벽하게 유지할 수 있다면, 명백한 득점기회가 무산되더라도 7m드로가 주어지지 않는다.

7m드로 판정이 가능한 상황이라도 심판은 7m드로 판정이 정당하고 필요하다는 명확한 판단이 내려질 때까지 경기 개입을 보류하여야 한다. 수비선수의 위반행위에도 불구하고 공격선수가 득점을 한다면 7m드로를 선언할 이유가 없다. 반대로, 수비선수의 위반행위로 공격선수가 볼을 놓치거나 몸의 균형을 유지할 수 없어 명백한 득점기회가 무산된다면 7m드로가 주어져야 한다.

규칙 4:2-3 또는 4:5-6를 위반할 경우에는 규칙 14:2가 적용되지 않으며 계시원, 기술임원 또는 심판의 신호로 경기를 즉시 중단하여야 한다.

**14:3** 7m드로가 주어지면 심판은 타임아웃을 선언할 수 있지만, 골키퍼 또는 드로어의 교대로 인하여 경기가 많이 지연될 경우에 한정한다. 타임아웃 결정은 해설 2에 설명된 원칙과 기준을 따른다.

## ○ 7m드로의 시행

- 14:4** 7m드로는 심판의 휘슬 후 3초 이내에, 골을 향해 슈팅을 함으로써 시행된다(규칙 15:7 3번째 문단, 13:1a 참조).
- 14:5** 7m드로를 시행하는 선수는 7m라인 뒤쪽 1m 이내에 위치하여야 한다(규칙 15:1, 15:6 참조). 심판의 휘슬 후, 드로어는 볼이 손에서 떠나기 전에 7m라인을 밟거나 넘어가면 안 된다(규칙 15:7 3번째 문단, 13:1a 참조)
- 14:6** 7m드로를 시행한 후, 볼이 상대선수나 골에 맞기 전까지 드로어나 동료선수가 다시 볼을 잡아서는 안 된다(규칙 15:7 3번째 문단, 13:1a 참조).
- 14:7** 7m드로가 시행되는 동안 드로어의 손에서 볼이 떠나기 전까지 드로어의 동료 선수는 프리드로라인 밖에 위치하여야 한다(규칙 15:3, 15:6 참조). 이를 위반하였을 경우 상대팀에게 프리드로가 주어진다(규칙 15:7 3번째 문단, 13:1a 참조).
- 14:8** 7m드로가 시행되는 동안 상대선수들은 드로어의 손에서 볼이 떠나기 전까지 프리드로라인 밖에 위치하여야 하며, 7m라인에서 최소 3m 이상 떨어져 있어야 한다. 이를 위반하였을 경우 득점이 되지 않았다면 7m드로를 다시 시행하지만 개인 벌칙이 주어지지는 않는다.
- 14:9** 드로어의 손에서 볼이 떠나기 전에 골키퍼가 제한라인(4m라인) (규칙 1:7, 5:11 참조)을 넘었을 경우, 득점이 되지 않았다면 7m드로를 다시 시행하지만 골키퍼에 대한 개인 벌칙은 없다.
- 14:10** 드로어가 손에 볼을 가진 채 올바른 위치에서 7m드로를 시행할 준비가 되었다면 골키퍼를 교대할 수 없다. 이 상황에서 교대하려 한다면 비신사적 행위로 간주되어 벌칙이 주어진다(규칙 8:7c, 16:1b, 16:3d 참조).

## 15

## 드로의 시행에 대한 일반적인 사항

(드로오프·드로인·골키퍼드로·프리드로·7m드로)



### ○ 드로어

**15:1** 드로의 시행에 앞서 드로어는 올바른 위치에 있어야 하며, 볼은 드로어의 손에 있어야 한다(규칙 15:6 참조).

골키퍼드로를 제외한 드로의 시행 중, 드로어는 볼이 손에서 떠날 때까지 한 발의 일부분을 계속 바닥에 대고 있어야 한다. 다른 발은 반복적으로 들었다가 내려놓아도 무방하다(규칙 7:6 참조).

드로어는 드로가 완료될 때까지 올바른 위치에 있어야 한다(규칙 15:7 2, 3번째 문단 참조).

**15:2** 드로어의 손에서 볼이 떠났을 때 드로가 시행된 것으로 간주된다(규칙 12:2 참조).

드로어는 다른 선수나 골에 볼이 닿기 전에 다시 볼을 잡아서서는 안 된다(규칙 15:7, 15:8 참조). 규칙 14:6의 상황에 대한 추가적인 제한사항을 참조한다.

골키퍼드로에 의한 '자책골'을 제외하고, 모든 드로는 득점으로 직접 연결될 수 있다.

### ○ 드로어의 동료선수

**15:3** 동료선수는 올바른 위치에 있어야 한다(규칙 15:6 참조). 규칙 10:3 2번째 문단의 상황을 제외하고 볼이 드로어의 손에서 떠날 때까지 올바른 위치에 있어야 한다.

드로를 시행하는 도중, 동료선수가 볼을 건드리거나 손에서 손으로 넘겨주어서

는 안 된다(규칙 15:7 2, 3번째 문단 참조).

## ○ 수비선수

**15:4** 수비선수는 드로어의 손에서 볼이 떠날 때까지 올바른 위치에 있어야 한다(규칙 15:9 참조).

즉시 드로를 시행함으로써 공격팀에 불이익이 되지 않는다면 드로오프, 드로인 또는 프리드로의 시행에 관련해 수비선수의 위치가 잘못되었다라도 심판이 이를 정정하여서는 안된다. 단, 공격팀에 불이익이 있을 경우, 잘못된 위치를 정정하여야 한다.

## ○ 재개휘슬

**15:5** 다음의 경우 심판은 반드시 휘슬을 불어 경기를 재개한다.

a) 드로오프(규칙 10:3 참조) 또는 7m드로(규칙 14:4 참조)의 경우에는 항상 휘슬을 분다.

b) 드로인, 골키퍼드로, 프리드로의 경우:

- 타임아웃 후 경기를 재개할 때
- 규칙 13:4에 따라 프리드로로 경기를 재개할 때
- 드로의 시행이 지연될 때
- 선수의 위치를 정정한 이후
- 구두주의 또는 경고가 주어진 이후

심판은 다른 상황에서도 명확하고 적절한 판정 및 경기진행을 위해 재개휘슬을 사용할 수 있다.

원칙적으로, 심판은 규칙 15:1, 15:3, 15:4의 선수 위치에 관한 요건이 충족되기 전까지 재개휘슬을 불 수 없다(규칙 13:7 2번째 문단, 15:4 2번째 문단 참

조). 선수의 부정확한 위치에도 불구하고 심판이 재개휘슬을 불었다면, 이 선수는 드로의 시행을 방해할 수 있다.

드로어는 심판의 재개휘슬 후 3초 이내에 드로를 시행하여야 한다.

## ○ 제재 규정

**15:6** 드로의 시행 전에 드로어 또는 동료선수에 의한 위반(대부분 잘못된 위치선정 또는 동료선수가 드로어의 볼을 건드리는 행위)은 정정되어야 한다(규칙 13:7 2번째 문단 참조).

**15:7** 드로의 시행 과정에서 드로어 또는 동료선수의 위반에 대한 판정(규칙 15:1-3 참조)은 재개휘슬의 여부에 따라 다르게 처리된다.

원칙적으로 재개휘슬 없이 시행될 때 위반이 발생하면, 정정 후 재개휘슬에 의해 드로가 다시 시행된다. 단, 규칙 13:2의 어드밴티지 개념이 여기에 적용된다. 즉, 공격팀이 잘못된 시행 후 즉시 볼의 소유권을 잃는다면, 드로는 이미 시행된 것으로 간주되어 경기는 계속된다.

원칙적으로 재개휘슬 후 드로의 시행 중 발생한 위반은 벌칙이 주어져야 한다. 예를 들어 드로어가 드로의 시행 중 점프하거나 3초 이상 볼을 가지고 있는 경우 또는 볼이 손에서 떠나기 전에 부정확한 위치로 움직이는 경우가 해당된다. 재개휘슬 후 드로어의 손에서 볼이 떠나기 전에 동료선수가 잘못된 위치로 이동하는 경우도 역시 해당된다(규칙 10:3 2번째 문단 참조). 이와 같은 경우, 위반이 발생한 장소에서 상대팀에게 프리드로(규칙 13:1a 참조)가 주어진다(규칙 2:6 참조). 만약 심판이 경기를 중단하기 전에 공격팀이 볼의 소유권을 잃는다면, 규칙 13:2에 따른 어드밴티지 규정이 적용되어 경기는 그대로 진행된다.

**15:8** 원칙적으로 드로의 시행 직후에 발생한 모든 위반은 벌칙이 주어져야 한다. 규칙 15:2 2번째 문단에 따른 위반으로 볼이 다른 선수나 골에 닿기 전에 드로어가 다시 볼을 잡는 경우가 해당된다. 볼을 드리블하는 행위, 공중에 던져진 볼 또는 바닥에 떨어뜨린 볼을 다시 잡는 행위 등이 포함된다. 이러한 경우 상대팀

에게 프리드로가 주어지며(규칙 13:1a 참조), 규칙 15:7 3번째 문단의 어드밴티지 규정이 적용된다.

**15:9** 규칙 14:8, 14:9, 15:4 2번째 문단, 15:5 3번째 문단에서 제시된 경우를 제외하고, 수비선수가 처음에 올바른 위치에 있지 않거나 잘못된 위치로 이동하여 상대팀 드로의 시행을 방해하면 벌칙이 주어져야 한다. 이는 드로의 시행 전이나 시행 중(볼이 드로어의 손에서 떠나기 전)에 관계없이 적용된다.

또한 재개휘슬에 의해 드로가 시행되었는지의 여부와 관계없이 해당 규칙이 적용된다.

규칙 16:1b, 16:3d와 함께 규칙 8:7c가 적용된다.

원칙적으로 수비선수의 방해로 드로에 부정적 영향을 주었다면 드로를 다시 시행해야 한다.



## 16

## 벌칙



### ○ 경고

**16:1** 다음 경우에는 경고가 주어진다.

- a) 가중처벌이 주어지는 반칙(규칙 8:3 참조, 규칙 16:3b, 16:6d와 비교)
- b) 가중처벌이 주어지는 비신사적 행위(규칙 8:7 참조)

#### ☞ 설명

선수는 1회를 초과한 경고는 받을 수 없으며, 한 팀의 선수들은 총 3회의 경고를 받을 수 있다. 이후에는 최소 2분퇴장의 벌칙이 주어져야 한다. 2분퇴장을 받은 선수에게는 이후에 경고가 주어질 수 없다. 한 팀의 임원들에게는 1회를 초과한 경고가 주어질 수 없다.

**16:2** 심판은 옐로카드를 제시함으로써 위반선수 또는 임원, 계시원/기록원에게 경고를 알려야 한다(13번 수신호).

### ○ 퇴장

**16:3** 다음 경우에는 퇴장(2분)이 주어진다.

- a) 잘못된 선수교대, 추가선수의 경기장 입장 또는 선수가 교대지역에서 경기를 방해하는 경우(규칙 4:5-6, 8:10b (ii) 참조)
- b) 선수 또는 소속팀이 최대 회수의 경고를 받은 상황에서 규칙 8:3에 제시된 반칙을 범한 경우(규칙 16:1 설명 참조)
- c) 규칙 8:4에 제시된 반칙을 범한 경우

- d) 선수 또는 소속팀이 최대 회수의 경고를 받은 상황에서 규칙 8:7에 제시된 비신사적 행위를 범한 경우
- e) 팀 임원이 경고를 받은 상황에서 규칙 8:7에 제시된 비신사적 행위를 범한 경우
- f) 선수 또는 팀 임원이 규칙 8:8에 제시된 비신사적 행위를 범한 경우(규칙 4:6 참조)
- g) 선수 또는 팀 임원이 실격을 받은 결과로써 적용되는 경우(규칙 16:8 2번째 문단, 16:11b 참조)
- h) 2분퇴장을 받은 선수가 경기가 재개되기 전에 비신사적 행위를 범한 경우 (규칙 16:9a 참조)

 **설명**

팀 임원에게는 1회를 초과한 2분퇴장이 주어질 수 없다. 규칙 16:3e에 따라 팀 임원에게 2분퇴장이 주어졌을 때, 그 임원은 교대지역에서 직분을 수행할 수 있지만, 대신 소속팀의 한 선수가 대신하여 2분동안 경기를 할 수 없다.

**16:4** 타임아웃을 선언한 후 심판은 두 손가락을 펴고 팔을 들어올려(14번 수신호) 위반 선수 또는 팀 임원, 계시원/기록원에게 퇴장을 명확히 알려야 한다.

**16:5** 퇴장시간은 항상 경기시간 중 2분이다. 동일 선수가 세 번의 퇴장을 받았을 경우, 실격이 주어진다(규칙 16:6d 참조).

퇴장선수는 퇴장시간 동안 경기에 참가할 수 없으며 소속팀은 이 선수를 다른 선수로 교체할 수 없다.

퇴장시간은 심판의 재개휘슬로 경기가 진행되는 시점부터 시작한다.

2분퇴장이 전반전 종료까지 완료되지 않은 경우, 후반전에 남은 시간이 적용된다. 이는 정규 경기시간과 연장전 중에도 적용된다. 연장전 종료시에도 2분퇴장이 완료되지 않은 경우, 그 선수는 규칙 2:2 설명에 따라 승자를 가리기 위한 7m드로에 참가할 수 없다.

## ○ 실격

**16:6** 다음 경우에는 실격이 주어진다.

- a) 규칙 8:5, 8:6에 해당하는 반칙을 범한 경우
- b) 경기장 안팎에서 선수 또는 팀 임원이 규칙 8:9에 제시된 심각한 비신사적 행위 및 규칙 8:10에 제시된 극심한 비신사적 행위를 범한 경우
- c) 규칙 16:1b, 16:3e에 따른 경고 또는 2분 퇴장을 받은 상황에서, 팀 임원 중 한 명이 규칙 8:7에 제시된 비신사적 행위를 범한 경우
- d) 동일 선수에게 3번째 퇴장이 주어진 결과로써 적용되는 경우(규칙 16:5 참조)
- e) 승자를 가리기 위한 7m드로 과정에서 심각하거나 반복적인 비신사적 행위를 범한 경우(규칙 2:2 설명, 16:10 참조)

**16:7** 타임아웃을 선언한 후 심판은 레드카드를 제시함으로써 위반선수 또는 임원, 계시원/기록원에게 실격을 알려야 한다(13번 수신호, 규칙 16:8 참조).

**16:8** 선수 또는 팀 임원의 실격은 남은 경기시간 내내 적용된다. 실격을 받은 선수 또는 임원은 경기장 및 교대지역을 즉시 떠나야 한다. 해당 선수 또는 임원은 어떠한 형태로든 팀과 접촉할 수 없다.

경기 중 경기장 안팎에서 선수나 팀 임원에게 실격이 주어진 경우, 반드시 2분 퇴장을 동반한다. 이는 경기에 참여하는 정원 1명이 감소되어야 함을 의미한다(규칙 16:3f 참조). 단, 선수가 규칙 16:9b-d에 명시된 상황에서 실격된다면 4분 동안 경기에 참여하는 정원 1명이 감소된다.

실격이 주어지면 경기에 참가 가능한 해당 팀의 선수 또는 임원의 수가 그만큼 줄어들게 된다(규칙 16:11b 제외). 퇴장 시간이 끝난 후, 다른 선수가 경기장에 입장하여 경기를 진행할 수 있다.

규칙 8:6, 8:10a-b에 따른 실격은 향후 추가조치를 위해 보고서를 제출하여야 한다. 이 경우, 양팀의 '책임임원'과 기술임원(해설 7 참조)에게 심판의 결정을 즉시 알려야 한다.

이를 위해 심판은 레드카드를 제시한 후 블루카드를 보여준다.

## ○ 같은 상황에서 두 가지 이상의 위반을 범하는 경우

**16:9** 선수 또는 팀 임원이 동시에 두 가지 이상의 위반을 범하거나 경기가 재개되기 전에 서로 다른 벌칙이 주어지는 위반을 연속적으로 범하는 경우, 원칙적으로 가장 심한 벌칙 하나만 주어진다.

단, 반드시 4분 동안 경기에 참여하는 정원이 감소되어야 하는(4분퇴장) 다음의 특별한 상황은 예외로 한다.

- a) 2분퇴장을 받은 선수가 경기가 재개되기 전에 비신사적 행위를 할 경우, 그 선수에게 2분퇴장이 추가로 주어진다(규칙 16:3g 참조). 추가 퇴장이 그 선수의 3번째 퇴장이라면 실격이 주어진다.
- b) 실격(즉시 또는 3번째 퇴장)을 받은 선수가 경기가 재개되기 전에 비신사적 행위를 할 경우, 추가적인 벌칙으로 해당 팀은 4분 동안 경기에 참여하는 정원이 감소하게 된다(규칙 16:8 2번째 문단 참조).
- c) 2분퇴장을 받은 선수가 경기가 재개되기 전에 심각하고 극심한 비신사적 행위를 할 경우, 그 선수는 실격된다(규칙 16:6b 참조). 해당 팀은 4분 동안 경기에 참여하는 정원이 감소하게 된다(규칙 16:8 2번째 문단 참조).
- d) 실격(즉시 또는 3번째 퇴장)을 받은 선수가 경기가 재개되기 전에 심각하거나 극심한 비신사적 행위를 할 경우, 추가적인 벌칙으로 해당 팀은 4분 동안 경기에 참여하는 정원이 감소하게 된다(규칙 16:8 2번째 문단 참조).

## ○ 경기시간 내 위반

**16:10** 경기시간 내에 발생하는 위반에 대한 처벌은 규칙 16:1, 16:3, 16:6에 규정되어 있다.

‘경기시간’은 중간휴식, 타임아웃, 팀 타임아웃, 연장전을 모두 포함한다. 승자를 가리기 위한 7m드로와 같은 상황에서는 오직 규칙 16:6이 적용된다.

이러한 방식으로 심각하거나 반복적인 비신사적 행위를 범하는 선수가 경기에

참가하는 것을 차단할 수 있다(규칙 2:2 설명 참조).

## ○ 경기시간 외 위반

**16:11** 선수 또는 팀 임원이 경기시간 외에 비신사적 행위, 심각한 비신사적 행위, 극심한 비신사적 행위 또는 특히 무모한 행위(규칙 8:6-10 참조)를 범했을 경우, 다음과 같이 벌칙이 주어진다.

## ○ 경기시간 이전에 발생하는 경우

- a) 규칙 8:7-8에 제시된 비신사적 행위를 범한 경우 경고가 주어진다.
- b) 규칙 8:6, 8:10a에 제시된 행위를 할 경우, 해당 선수나 팀 임원에게 실격이 주어진다.

단, 해당 팀은 14명의 선수와 4명의 임원으로 경기를 시작하는 것이 허용된다. 규칙 16:8 2번째 문단의 경우는 오직 경기시간 내에 위반이 발생하였을 때 적용된다.

따라서 이 때 주어진 실격은 2분 퇴장을 동반하지 않는다.

경기시간 이전에 발생하는 위반에 대한 이러한 벌칙은 위반인원이 경기에 참가한 것이 발견되면, 경기 시간 내에 어느때나 적용될 수 있다. 경기시간 이전에 벌칙을 적용하는 것은 불가능하기 때문이다.

## ○ 경기시간 이후에 발생하는 경우

- c) 보고서를 작성한다.



- 17:1** 동등한 권한을 가진 두 명의 심판이 경기를 총괄한다. 계시원과 기록원은 심판의 경기운영을 돕는다.
- 17:2** 심판은 선수와 팀 임원이 경기장에 입장하는 순간부터 퇴장하는 순간까지 그들의 행동을 관리한다.
- 17:3** 심판은 경기가 시작되기 전에 경기장, 골, 볼을 세심하게 점검할 책임이 있다. 심판이 어느 볼을 사용할 지 결정한다(규칙 1, 3:1 참조).  
심판은 양팀이 적절한 유니폼을 착용하고 경기장에 출석했는지 여부를 확인하고, 득점기록지와 선수들의 장비를 점검한다. 또한 교대지역에 있는 선수와 임원이 제한된 수를 넘지 않았는지 확인하고, 각 팀 ‘책임임원’의 지정과 참석 여부를 확인한다.  
규칙에 어긋나는 모든 점은 정정시켜야 한다(규칙 4:1-2, 4:7-9 참조).
- 17:4** 심판 중 한 명이 다른 심판과 양팀의 ‘책임임원’ 또는 ‘책임임원’을 대신할 다른 임원 및 선수(주장)가 보는 앞에서 동전토스를 실시한다.
- 17:5** 원칙적으로 하나의 전체경기는 동일한 심판이 운영한다.  
규칙에 의해 경기를 진행하는 것은 심판의 책임이며, 위반행위를 반드시 처벌하여야 한다(규칙 13:2, 14:2 참조).  
두 심판 중 한 명이 경기를 마칠 수 없는 경우, 다른 한 명이 혼자 경기를 끝까지 진행한다.

#### 참고

국제연맹, 대륙연맹 및 각국 협회는 규칙 17:5 1, 3번째 문단의 규칙을 실정에 맞게 조정할 수 있는 권한이 있다.

- 17:6** 두 심판이 위반행위에 대해 휘슬을 불었을 때, 어느 팀을 처벌할 것인지에 대해서는 같은 의견이나 어떤 벌칙을 적용할 것인지에 대해 의견이 다를 경우, 보다 강한 벌칙을 적용해야 한다.
- 17:7** 두 심판이 위반행위에 대한 판정 또는 볼의 소유권에 대해 서로 의견이 다를 때에는 협의 후 합의 판정을 내린다. 만일 합의 판정을 이끌어 내지 못하면 코트 심판의 의견을 존중하게 된다.  
반드시 타임아웃을 선언한 후, 두 심판 간의 협의에 따라 명확한 수신호를 제시하고 재개휘슬로 경기를 진행한다(규칙 2:8d, 15:5 참조).
- 17:8** 두 심판은 득점의 확인을 책임지며 경고, 퇴장 및 실격을 처리한다.
- 17:9** 두 심판은 경기시간을 통제할 책임이 있다. 계시의 정확성에 조금이라도 의문이 있다면, 두 심판은 합의 판정을 이끌어 낸다(규칙 2:3 참조).

#### 참고

국제연맹, 대륙연맹 및 각국 협회는 규칙 17:8-9의 조항을 실정에 맞게 조정할 수 있는 권한이 있다.

- 17:10** 심판은 경기가 끝난 후 득점기록지가 정확하게 작성되었는지 여부를 책임진다.  
규칙 8:6, 8:10에 따른 실격이 주어지면, 보고서를 제출하여야 한다.
- 17:11** 심판이나 기술임원의 관찰 또는 판단을 기초로 내린 결정이 최종적이다.  
규칙에 위배되는 심판의 결정에 대해서만 이의를 제기할 수 있다. 경기가 진행되는 동안, ‘책임임원’만이 심판에게 항의할 수 있다.
- 17:12** 심판은 경기를 일시적 혹은 영구적으로 중단시킬 권한이 있다.  
하지만 영구적으로 중단하기 전에 경기를 계속하려는 모든 노력을 기울여야 한다.
- 17:13** 검은색 유니폼은 심판이 우선적으로 착용할 수 있다.
- 17:14** 심판과 기술임원은 의사소통을 위해서 전자장비를 사용할 수 있다. 이러한 장비 사용에 대한 규정은 각 연맹에 의해 정해진다.



**18:1** 원칙적으로 계시원은 경기시간, 타임아웃, 퇴장된 선수의 퇴장시간을 관리할 책임이 있다.

기록원은 팀 명단, 득점기록지, 경기가 시작된 후 도착한 선수의 경기장 입장, 경기에 참가할 자격이 없는 선수의 입장을 관리할 책임이 있다.

교대지역 내 선수 및 팀 임원의 수, 교대선수의 입/퇴장, 경기장에서 부상선수에 대한 처치를 취한 후 3회 공격제한 횟수(관찰한 사실을 기초로 판단) 등 기타 사항은 합동으로 관리한다.

일반적으로, 필요할 경우 계시원(또는 해당 협회의 기술임원)이 경기를 중단하여야 한다.

위에 제시된 책임을 수행하기 위해 계시원/기록원이 경기에 개입하는 적절한 방식은 해설 7을 참조한다.

**18:2** 전광판 시계를 사용할 수 없는 경우, 계시원은 경기가 진행된 시간과 남은 시간(특히 타임아웃 후)을 양팀의 책임임원에게 알려야 한다.

자동 종료신호를 울리는 전광판 시계를 사용할 수 없는 경우, 계시원은 전반전 및 후반전, 연장전 종료료를 정확히 알려야 한다(규칙 2:3 참조).

퇴장시간을 명시할 수 있는 전광판 시계가 없는 경우(국제연맹 대회 때에는 최소한 팀당 3개), 계시원은 퇴장 만료시간과 퇴장선수 번호를 적은 카드를 계시원 테이블 위에 올려 놓는다.



## 수신호



드로인 또는 프리드로가 선언되었을 때 심판은 **즉시** 드로의 방향을 알려주어야 한다 (7/9번 수신호).

그 후에 개인 벌칙이 주어질 경우, 그에 알맞은 수신호를 제시하여야 한다(13-14번 수신호).

프리드로 또는 7m드로 판정에 대한 추가적인 설명이 필요할 경우, 상황에 맞게 1-6번 수신호, 11번 수신호를 제시하여 정보를 제공할 수 있다. 단, 11번 수신호는 패시브플레이로 인한 프리드로가 17번 수신호의 제시없이 선언되었을 때 사용된다.

12, 15, 16번 수신호는 해당 수신호가 적용되는 상황에서 필수적으로 제시되어야 한다. 8, 10, 17번 수신호는 심판이 필요하다고 판단될 경우에 사용된다.

## 수신호 목록

1. 라인크로스	65
2. 더블 드리블	65
3. 오버스텝, 오버타임	65
4. 홀딩, 푸싱	65
5. 히팅	66
6. 공격수 반칙	66
7. 드로인 - 방향지시	66
8. 골키퍼드로	66
9. 프리드로 - 방향지시	67
10. 3m 거리유지(3m아웃)	67
11. 패시브플레이	67
12. 골(득점)	67
13. 경고(옐로카드), 실격(레드카드), 보고서 제출(블루카드)	68
14. 퇴장(2분)	68
15. 타임아웃	68
16. 타임아웃 중 참가자자격이 있는 2명의 경기장 입장 허용	69
17. 패시브플레이에 대한 사전경고 신호	69

## 1 라인크로스



## 2 더블 드리블



## 3 오버스텝·오버타임



## 4 홀딩·푸싱



5

히팅



6

공격수 반칙



7

드로인-방향지시



8

골키퍼드로



## 9 프리드로-방향지시



## 10 3m 거리유지(3m아웃)



## 11 패시브플레이



## 12 골(득점)



13

경고(옐로카드)·실격(레드카드)·보고서 제출(블루카드)



14

퇴장(2분)



15

타임아웃



16

타임아웃 중 참가자격이 있는 2명의 경기장 입장 허용



17

패시브플레이에 대한 사전경고 신호









# 경기규칙 해설

RULES OF THE GAME:  
INDOOR HANDBALL

## 경기규칙 해설 목록

1. 종료 신호 후 프리드로의 시행(규칙 2:4-6)	73
2. 타임아웃(규칙 2:8)	74
3. 팀 타임아웃(규칙 2:10)	75
4. 패시브플레이(규칙 7:11-12)	77
5. 드로오프(규칙 10:3)	83
6. “명백한 득점기회”의 정의(규칙 14:1)	84
7. 계시원 또는 기술임원에 의한 경기개입(규칙 18:1)	85
8. 부상선수(규칙 4:11)	87

## 1

## 종료 신호 후 프리드로의 시행

규칙 2:4-6



많은 경우에서, 경기시간이 끝난 후 프리드로를 시행하는 팀은 실제로는 득점을 하려는 시도를 하지 않는다. 이는 승부가 이미 확연히 갈렸거나 프리드로의 위치가 상대 팀 골에서 너무 멀기 때문이다. 기술적으로 프리드로의 시행 규칙이 있을지라도, 올바른 위치에 있는 선수가 거의 볼을 바닥에 내려 놓거나 심판에게 건네주려 하는 경우, 심판은 프리드로가 시행된 것으로 간주하여 올바른 판정을 내려야 한다.

팀이 명백히 득점을 하려는 시도를 하는 경우, 심판은 기회(아주 작은 확률이라도)를 주되, 시간을 낭비하지 않도록 균형있는 진행을 하여야 한다. 이는 심판이 프리드로의 시행을 지연하지 않기 위하여 양팀 선수들이 올바른 위치에서 빨리 시행하도록 하여야 한다는 뜻이다.

선수의 위치와 교대 관련 규칙 2:5의 새로운 제한사항은 엄격히 지켜져야 한다(규칙 4:5, 13:7 참조).

또한 심판은 양팀의 위반행위를 경계하여야 한다. 수비선수의 규칙에 어긋난 약착같은 방어를 처벌되어야 한다(규칙 15:4, 15:9, 16:1b, 16:3d 참조). 공격선수도 종종 시행 중에 반칙을 범한다. 예를 들어, 휘슬이 울렸지만 드로가 시행되기 전에 프리드로 라인을 넘거나(규칙 13:7 3번째 문단 참조), 드로어가 드로 시 움직이거나 점프하는 경우이다(규칙 15:1, 15:2, 15:3 참조).

규정에 어긋난 득점을 인정하지 않는 것은 매우 중요하다.



규칙 2:8에서 제시한 타임아웃이 꼭 필요한 상황과는 별도로, 심판은 다른 상황에서도 필요에 따라 타임아웃을 선언할 수 있다. 타임아웃이 꼭 필요하지는 않더라도 다음의 경우에는 주어지는 경향이 있다.

- a) 외부의 영향이 있을 때(예: 경기장을 닦아야 할 때)
- b) 선수가 부상당했을 때
- c) 팀이 명백히 시간을 허비할 때(예: 정상적인 드로의 시행을 지연하거나 선수가 볼을 멀리 던지는 경우)
- d) 볼이 천장이나 경기장 위의 구조물에 닿고(규칙 11:1 참조), 드로인 위치에서 멀리 떨어져 경기가 지연될 때
- e) 골키퍼드로 시행을 위해 코트선수를 골키퍼로 교체할 때

이러한 상황 및 기타 상황에서 타임아웃이 필요할 때, 심판은 타임아웃 없이 경기를 중단하는 것이 어느 한 팀에게 불이익이 되지 않는지 고려하여야 한다. 예를 들어 한 팀이 경기 마지막에 큰 점수 차로 리드하고 있는 경우, 경기장을 닦기 위하여 타임아웃을 선언할 필요는 없다. 타임아웃이 없는 것이 불이익이 되는 팀이 이를 위해 경기를 지연하거나 시간을 허비하는 경우, 타임아웃을 선언할 이유는 없다.

또 하나의 중요한 요소는 예상되는 중단시간이다. 부상으로 인한 중단시간을 측정하기는 어려우므로 타임아웃을 선언하는 것이 안전할 것이다. 또한 심판은 볼이 경기장에서 멀리 벗어났다는 이유만으로 너무 빨리 타임아웃을 선언하여서는 안 된다. 이러한 경우에는 대부분 볼이 즉시 되돌아와 경기를 재개할 수 있다. 볼이 되돌아오지 않는 경우, 심판은 불필요한 타임아웃을 선언하지 않기 위해 예비볼을 재빨리 경기장에 투입(규칙 3:4 참조)하는 데 집중해야 한다.

7m드로와 관련한 의무적인 타임아웃은 폐지되었지만, 어떠한 경우에는 앞서 논의한 원칙에 따라 주관적 판단을 기초로 타임아웃 선언이 필요할 수 있다. 예를 들어 골키퍼나 드로어의 교대 등을 포함하여 한 팀이 시행을 명백히 지연할 경우 타임아웃을 선언할 수 있다.

## 3

## 팀 타임아웃

규칙 2:10



각 팀은 정규 경기시간의 전, 후반 각각 1분간의 팀 타임아웃을 요청할 권리가 있다 (단, 연장전 제외).

팀 타임아웃을 원하는 팀은 팀 임원이 계시원의 테이블에 ‘그린카드’를 제출한다. 그린카드의 규격은 약 15×20cm이며 양쪽에 ‘T’자가 있다.

팀 타임아웃은 해당 팀이 볼을 소유하고 있을 때만 요청할 수 있다(경기중이나 중단 시). 계시원이 신호할 때까지(계시원이 신호하기 전에 볼 소유권을 잃는 경우 그린카드를 팀에게 반납된다) 그 팀이 볼의 소유권을 갖고 있으면 즉시 그 팀에게 팀 타임아웃이 주어진다.

이 때 계시원은 휘슬을 불어 경기를 중단하고 시간을 정지한 후(규칙 2:9 참조), 타임아웃을 뜻하는 15번 수신호를 하고 한 팔을 뻗어 팀 타임아웃을 요청한 팀을 가리킨다.

팀 타임아웃을 요청한 팀 쪽 테이블 위에 그린카드를 놓고 타임아웃 동안 그대로 둔다.

심판이 타임아웃을 인지하면 계시원은 별도의 시계를 작동하여 팀 타임아웃 시간을 잰다.

그리고 타임아웃을 요청한 팀의 득점기록지에 팀 타임아웃 시간을 기록한다. 팀 타임아웃 도중 양팀 선수와 임원들은 경기장 안이나 밖에서 교대지역과 수평선상에 있어야 한다. 심판은 경기장 중앙에 있어야 하는데 두 명 중 한 명은 계시원 테이블로 가서 간단하게 협의를 할 수도 있다.

규칙 16에 따른 벌칙의 목적상, 팀 타임아웃은 경기시간의 일부로 정의되므로(규칙 16:10 참조) 모든 비신사적 행위 및 기타 위반은 일반 규칙에 따라 처벌된다. 해당 선수/임원이 경기장 안에 있든, 밖에 있든 상관없다. 따라서 비신사적 행위(규칙 8:7-10 참조) 또는 규칙 8:6b에 명시된 행위에 대해서는 규칙 16:1-3, 16:6-9에 따른 경고, 퇴장 또는 실격이 주어질 수 있다.

50초가 지난 후, 계시원은 경기가 10초 안에 재개될 것임을 알리는 신호를 한다.

팀은 팀 타임아웃이 끝날 때 경기를 속개할 준비가 되어 있어야 한다. 경기는 타임아웃이 주어진 상황에 합당한 드로로 재개되며, 인플레이 상황이었을 경우에는 경기의 중단 시점에서 볼이 있던 장소에서 프리드로로 재개된다.

심판이 휘슬을 부는 것과 동시에 계시원은 시계를 작동시킨다.

#### 참고

국제연맹, 대륙연맹 및 각국 협회가 규칙 2:10의 참고사항에 따라 규칙을 변경하여 적용할 경우, 각 팀은 연장전을 제외한 정규 경기시간 동안 총 3회의 팀 타임아웃을 사용할 수 있다. 하지만 전반전에 3회 또는 후반전에 3회의 팀 타임아웃을 사용할 수는 없다. 또한 한 팀에서 2회의 팀 타임아웃을 연달아 사용할 경우, 볼의 소유권이 최소 1회 이상 바뀐 후에 가능하다. 1, 2, 3번 숫자가 쓰여진 총 3장의 그린카드가 각 팀에게 주어진다.

전반전에 1, 2번 카드가 주어지며, 전반전에 1번 카드를 사용했을 경우(또는 사용하지 않은 경우) 후반전에 2, 3번 카드가 주어진다. 만일 전반전에 1, 2번 카드를 사용했을 경우, 후반전에 3번 카드만 주어진다.

경기종료 5분 사이에는 각 팀당 오직 1회의 팀 타임아웃만 허용된다.

## 4 패시브플레이

규칙 7:11-12



### A. 일반적인 지침

패시브플레이의 규칙 적용은 흥미를 끌지 못하는 경기방식과 고의적인 경기지연을 방지하는 데 목적이 있다. 심판은 경기 내내 일관적인 기준으로 경기방식의 소극성을 인지하고 판단하여야 한다.

소극적인 경기방식은 팀의 공격 시 모든 단계에서 발생할 수 있다. 즉, 공격의 가속단계 또는 마무리단계에서 볼의 진행을 늦추는 경우가 대표적인 예이다.

다음은 소극적인 경기방식이 보다 빈번하게 사용되는 전형적인 상황이다.

- 해당 팀이 경기 막판에 근소한 차이로 앞서고 있을 때
- 해당 팀 선수가 퇴장을 당했을 때
- 상대팀의 수비 능력이 뛰어날 때

심판은 위에 열거된 기준을 개별적으로 적용하기 보다는, 전체적인 상황을 고려하여 통합적으로 판단하여야 한다. 특히, 규칙을 준수하는 적극적인 수비에 따른 영향을 반드시 고려해야 한다.

### B. 사전경고 신호의 활용

다음의 상황에서는 반드시 사전경고 신호가 주어져야 한다.

#### B1. 선수교대가 늦게 이루어지거나 볼의 진행을 천천히 늦추었을 때의 사전경고

전형적인 형태는 다음과 같다.

- 선수교대가 완료되기를 기다리며 선수들이 경기장 가운데에 서 있는 경우
- 해당 팀이 경기지연 전술로 사전에 주의를 받은 후에도, 선수가 프리드로(정확한 지점을 모르는 체 하는 행위), 드로오프(골키퍼가 볼을 늦게 회수하는

행위, 의도적으로 경기장 중앙으로 엉뚱하게 패스하거나 볼을 소유하고 중앙까지 천천히 걸어오는 행위), 골키퍼드로, 드로인의 시행을 지연하는 경우

- 선수가 볼을 바운드(드리블)하며 계속 서 있는 경우
- 상대팀이 압박을 가하지 않았는데도 자기편 진영으로 볼을 던지는 경우

## B2. 공격의 가속단계에서 늦은 선수교대로 인한 사전경고

전형적인 형태는 다음과 같다.

- 모든 선수가 이미 공격위치를 잡고 있는 경우
- 해당 팀이 패스를 통하여 공격의 가속단계를 시작한 경우
- 이 단계에 이르도록 팀이 선수교대를 하지 않은 경우

### 설명

팀이 해당 팀 진영에서부터 빠른 속공을 시도했으나 상대팀 진영으로 넘어온 후 즉시 득점기회를 만들지 못했을 때는 그 단계에서 빨리 선수교대를 하도록 허용해야 한다.

## B3. 지나치게 긴 공격의 가속단계

원칙적으로, 패스를 사용한 공격의 가속단계를 통하여 팀이 목적있는 공격상황을 만들어 낼 수 있도록 허용해야 한다.

지나치게 긴 공격 가속단계의 전형적인 형태는 다음과 같다.

- 해당 팀의 공격이 목적있는 공격상황을 만들어내지 못하는 경우

### 설명

“목적있는 공격상황”이란 볼을 소유한 팀이 수비선수들을 지나 공간적 이득을 얻기 위해 움직이는 전술적인 방식을 사용하거나 공격의 가속단계보다 공격의 속도를 더 끌어올리는 경우를 말한다.



- 선수가 제자리에 서 있는 상태에서 반복적으로 볼을 받거나 골에서 멀리 떨어져 움직이는 경우
- 제자리에 서 있는 상태에서 반복적으로 볼을 바운드(드리블)하는 경우
- 상대편과 마주했을 때, 공격선수가 조금하게 되돌아서거나 심판이 경기를 중단시키기를 기다리는 경우 또는 수비선수들을 지나 어떠한 공간적 이득도 얻지 못하는 경우
- 적극적인 수비: 적극적인 수비방법은 수비선수가 볼의 진행방향이나 상대선수가 움직이는 경로를 차단하여 상대팀이 공격속도를 증가시킬 수 없도록 한다.
- 지나치게 긴 공격 가속단계의 특수한 경우는 공격팀이 공격 가속단계에서 마무리단계에 이르기까지 어떠한 속도증가도 달성하지 못할 때이다.

### C. 사전경고 신호를 사용하는 방법

심판(코트심판 또는 골라인심판 중 한 명)이 패시브플레이 상황을 인지하였다면, 슈팅을 위한 노력을 하지 않는다는 심판의 판단을 해당 팀에게 알리기 위해 팔을 들어 올린다(17번 수신호).

다른 한 명의 심판도 함께 사전경고 신호를 보내야 한다.

사전경고 신호는 볼을 소유한 팀이 득점기회를 만들어내려는 시도를 하지 않거나 경기재개를 반복적으로 지연한다는 것을 의미한다.

수신호는 다음의 경우까지 계속되어야 한다.

- 공격이 종료되었을 경우
- 사전경고 신호가 더 이상 유효하지 않을 경우(아래 참조)

공격은 팀이 볼의 소유권을 가졌을 때 시작되며, 득점을 하거나 볼의 소유권을 잃었을 때 끝난 것으로 간주된다.

사전경고 신호는 일반적으로 남은 공격이 끝날 때까지 적용된다. 하지만 공격 과정 중, 패시브플레이에 대한 판단이 더 이상 유효하지 않아 사전경고 신호를 중단해야 하는 두 가지 상황이 있다.

- 1) 볼을 소유한 팀이 골에 슈팅을 하여 볼이 골이나 골키퍼로부터 공격팀에 직접 리바운드되거나, 해당 팀에 드로인이 주어지는 경우
  - 2) 수비팀의 선수나 임원이 반칙 또는 비신사적 행위로 규칙 16에 따라 개인 벌칙을 받는 경우
- 이 두 가지 상황에서는, 볼을 소유한 팀이 새롭게 공격의 가속단계를 거치도록 허용해야 한다.

## D. 사전경고 신호가 보내진 후

사전경고 신호를 보낸 후, 심판은 볼을 소유한 팀이 그들의 경기방식을 변화시킬 수 있도록 기회를 주어야 한다. 이와 관련하여 다양한 연령대에서의 기술차이와 수행능력을 고려하여야 한다.

따라서 사전경고를 받은 팀은 골을 향한 목적있는 공격상황을 만들어 낼 수 있도록 허용된다.

만약 공격권을 가진 팀이 득점기회를 만들어내려는 명확한 시도를 하지 않고(판정기준은 D1, D2 참조), 6번의 패스 후에도 골에 슈팅을 하지 않으면 두 심판 중 한 명이 패시브플레이를 선언한다(규칙 7:11-12 참조).

아래와 같은 동작은 패스로 간주되지 않는다.

- 수비선수의 반칙으로 인해 정확한 패스로 연결되지 않은 경우
- 수비선수에 의해 패스된 볼의 방향이 바뀌어 사이드라인 또는 외곽골라인을 넘어간 경우
- 드로를 통해 패스된 볼이 상대선수에 의해 차단된 경우

사전경고 신호가 보내진 후의 **판정기준** :

### D1. 공격팀

- 공격속도의 명확한 증가가 없을 경우

- 골을 향한 목적있는 공격상황이 없을 경우
- 공간적인 이득이 전혀 없는 곳에서 1대1 상황의 경우
- 볼의 진행이 지연되는 경우(수비팀에 의해 패스 경로가 차단될 때)

## D2. 수비팀

- 수비팀이 정확하고 적극적인 수비 방법을 통해 공격팀의 공격속도나 목적있는 공격상황을 막기 위해 노력하는 경우
- 수비팀이 규칙 8:3에 제시된 위반행위로 공격팀의 패스를 차단하려고 하는 경우, 이러한 행위에 대하여 일관적인 가중처벌이 주어져야 한다.

## D3. 최대 패스횟수 관련 참고사항

### D3a. 6번째 패스 시행 전:

- 사전경고 신호가 보내졌을 때 심판이 공격팀에 프리드로 또는 드로인을 선언할 경우 패스횟수 카운트는 그대로 유지된다.
- 마찬가지로 패스 또는 슈팅이 수비팀 코트선수에 의해 차단(블로킹)되어 볼이 공격팀 쪽으로 갈 경우(골키퍼드로 포함) 패스횟수 카운트는 그대로 유지된다.

### D3b. 6번째 패스 시행 후:

- 6번째 패스 후 공격팀에 프리드로, 드로인(또는 골키퍼드로)이 주어질 경우 공격팀은 해당 드로와 추가적인 패스 1번을 통해 공격을 마무리할 수 있다.
- 6번째 패스 후 시행된 드로가 수비팀에 의해 차단(블로킹)되어 볼이 공격팀 쪽으로 가거나 사이드라인 또는 외곽골라인을 넘어가는 경우에도 마찬가지로이다. 이 경우 공격팀은 1번의 추가 패스로 공격을 마무리할 수 있다.

## E. 부록

### 공격속도 감소에 해당하는 경우

- 전혀 골을 향하지 않고 옆쪽에서만 움직이는 경우

- 수비선수 앞에서 어떠한 압박도 주지 못한 채 무의미하게 달리거나 움직이는 경우
- 1대1로 상대선수와 맞서거나 골에러라라인과 프리드로라인 사이에 위치하고 있는 선수에게 패스를 하는 등의 행위를 전혀 하지 않는 경우
- 득점을 위한 공격속도를 증가시키거나 득점을 위한 동작 없이 두 명의 선수가 패스를 반복적으로 주고받는 경우
- 득점을 위한 공격속도를 증가시키거나 득점을 위한 명백한 동작 없이 모든 포지션의 선수들이(윙, 피봇, 백-코트선수) 패스를 주고받는 경우

#### 공간의 이득이 없는 1대1 상황에 해당하는 경우

- 명백히 돌파할 공간이 없는데도 1대1 상황을 연출하는 경우(상대선수들이 돌파할 공간을 차단)
- 골을 향한 돌파 목적이 없는 1대1 상황을 연출하는 경우
- 프리드로를 얻기 위해 1대1 상황을 연출하는 경우(고의로 ‘수비수들 사이에 갇히는’ 행위, 돌파할 가능성이 있음에도 불구하고 1대1 상황을 멈추는 행위)

#### 규칙을 준수하는 적극적인 수비방법에 해당하는 경우

- 경기의 중단을 피하기 위해 반칙을 범하지 않도록 하는 경우
- 두 명의 수비선수를 이용하여 공격수의 진로를 차단하는 경우
- 패스 경로를 차단하기 위해 앞으로 움직이는 경우
- 공격선수를 코트 뒤쪽으로 몰기 위해 수비선수들이 앞으로 움직이는 경우
- 공격선수가 수비선수와 멀리 떨어진 뒤쪽 지역으로 패스를 하도록 유도하는 경우

## 5

## 드로오프

규칙 10:3



심판은 규칙 10:3 해석의 안내지침으로써 팀이 빠르게 드로오프를 시행하도록 유도해야 한다는 사실을 명심하여야 한다. 즉, 심판은 규칙에 너무 얽매어 드로를 빠르게 시행하려는 팀을 다시 돌려세우거나 처벌하여서는 안된다는 것을 의미한다.

예를 들어 심판은 선수의 위치를 빠르게 파악하기 위해서 필기나 다른 작업을 해서는 안된다.

코트심판은 다른 선수의 위치를 정정할 명백한 이유가 없다면, 드로어가 올바른 위치에 있을 때 바로 휘슬을 불 준비가 되어 있어야 한다. 또한 심판은 드로어의 동료선수가 휘슬을 불자마자 센터라인을 넘어 움직이는 것이 허용된다는 것을 명심하여야 한다(이것은 일반적인 드로 시행 기본원칙의 예외로써 적용된다).

규칙에 드로어는 센터라인을 밟되, 중앙에서 1.5m 내에 위치하여야 한다고 서술되어 있더라도, 심판은 드로의 허용 폭을 지나치게 엄격하게 적용해서는 안 된다. 중요한 점은, 드로오프의 시행 위치 및 시점으로 인하여 상대방에게 불이익과 불확실함을 야기하지 않는 것이다.

게다가 대부분의 경기장은 중앙에 점이 표기되어 있지 않고, 심지어 어떤 경기장은 중앙에 광고로 인해 센터라인이 보이지 않는 경우도 있다. 이러한 경우, 드로어와 심판은 분명 정확한 위치를 파악할 필요가 있지만, 단순히 그 정확성만을 고집하는 것은 비현실적이며 적절하지 못할 수 있다.

규칙 14:1의 목적상, 명백한 득점기회의 정의는 다음과 같다.

- a) 수비선수가 정상적인 방법으로는 슈팅을 막을 수 없는 상황에서, 상대팀의 골에러라인에서 볼을 소유한 공격선수가 볼과 신체의 균형을 유지한 상태에서 골에 슈팅을 할 수 있는 기회를 얻은 경우  
공격선수가 아직 볼을 소유하지는 못했지만, 즉시 볼을 잡을 준비가 되어 있는 경우에도 적용된다. 단, 공격선수가 볼을 잡는 것을 정상적인 방법으로 막을 수 있는 곳에 수비선수가 없어야 한다.
- b) 수비선수가 공격선수의 앞에서 속공을 막을 수 없는 상황에서, 볼을 소유한 공격선수가 볼과 신체의 균형을 유지한 상태에서 속공으로 상대편 골키퍼를 향해 혼자서 뛰어가는(드리블하여) 경우  
공격선수가 아직 볼을 소유하지는 못했지만 즉시 볼을 잡을 준비가 되어 있는 상황에서, 상대팀 골키퍼가 규칙 8:5 설명에 명시된 충돌 행위로 공격선수가 볼을 잡는 것을 막는 경우에도 적용된다. 이 특별한 경우에는 다른 수비선수들의 위치는 전혀 관계가 없다.
- c) 골키퍼가 골에러리를 벗어난 상황에서 볼을 소유한 상대편 공격선수가 볼과 신체의 균형을 유지한 채, 빈 골로 슈팅을 할 수 있는 명백한(방해받지 않는) 기회를 얻은 경우

## 7

## 계시원 또는 기술임원에 의한 경기개입

규칙 18:1



경기가 이미 중단된 상황에서 계시원 또는 기술임원이 경기에 개입한다면, 중단된 이유에 해당하는 드로로 경기가 재개된다.

계시원 또는 기술임원의 개입에 의해 인플레이 상황에서 경기가 중단된다면 다음의 규칙이 적용된다.

### A. 부정교대 또는 부정선수의 경기장 입장(규칙 4:2-3, 5-6)

계시원(또는 기술임원)은 규칙 13:2, 14:2의 ‘어드밴티지 규정’과 관계없이 즉시 경기를 중단시켜야 한다. 수비팀이 위반을 범해 경기가 중단되어 상대팀의 명백한 득점기회를 무산시킬 경우, 규칙 14:1a에 의해 7m드로가 선언된다. 그외 모든 경우에는 프리드로로 경기가 재개된다.

규칙을 위반한 선수는 규칙 16:3a에 따른 처벌을 받게 된다. 하지만 명백한 득점기회 상황에서 규칙 4:6을 위반하였을 경우 규칙 16:6b, 8:10b에 따른 처벌을 받게 된다.

### B. 그외 경기 중단의 경우(예: 교대지역에서의 비신사적 행위)

#### 1. 계시원에 의한 개입

계시원은 경기의 다음 중단 시점까지 기다린 후 심판에게 알려야 한다.

그럼에도 불구하고 계시원이 인플레이 상황에서 경기를 중단시킨다면, 중단시점에서 볼을 소유한 팀의 프리드로로 경기가 재개된다.

만약 수비선수의 위반에 의해 명백한 득점기회가 무산된다면, 규칙 14:1b에 따라 7m드로가 선언된다.

(팅 타임아웃 요청을 받은 계시원이 경기를 중단시킨 후, 심판이 타이밍 상의 이유로

팀 타임아웃 요청을 받아들이지 않는다면 위와 똑같은 규정이 적용된다. 중단에 의해 명백한 득점기회가 무산된다면 7m드로가 주어진다.)

계시원은 선수나 팀 임원을 처벌할 권한이 없다. 심판이 직접 위반을 목격하지 못했을 경우에도 처벌할 권한이 없다. 이러한 경우에 심판은 비공식적인 주의만 줄 수 있다. 보고된 위반이 규칙 8:6 또는 8:10에 해당할 경우, 심판은 보고서를 제출해야 한다.

## 2. 기술임원에 의한 개입

경기에 책임이 있는 국제연맹, 대륙연맹 또는 각국 협회의 기술임원은 규칙위반과 그에 알맞은 판정(심판의 직접적인 관찰과 판단을 근거로 한 판정의 경우는 예외) 또는 교대지역 규정 위반에 대해 심판에게 알려줄 수 있는 권한이 있다.

기술임원은 경기를 즉각 중단시켜도 된다. 이러한 경우, 경기중단을 발생시킨 위반을 범하지 않은 팀의 프리드로로 경기가 재개된다.

수비팀의 위반으로 경기가 중단되고, 이러한 경기중단이 명백한 득점기회를 무산시킬 경우에는 규칙 14:1a에 따라 7m드로가 주어져야 한다.

심판은 기술임원의 지시에 따라 개인 벌칙을 줄 의무가 있다.

규칙 8:6 또는 8:10을 위반할 경우에는 관련 내용을 보고서로 제출하여야 한다.



## 8

## 부상선수

규칙 4:11



선수가 경기장에서 부상을 당한 경우 다음과 같은 조치를 취해야 한다.

- a) 심판은 경기장 내에서 부상선수에 대한 의료적 처치가 필요하다고 확인하면 즉시 15, 16번 수신호를 제시해야 한다. 선수는 처치를 받은 후 규칙 4:11 2번째 문단 규정을 준수해야 한다.

그외 모든 경우 심판은 선수에게 경기장 밖에서 처치를 받을 것을 요청하고 유도해야 한다. 만약 해당 선수가 경기장 밖으로 이동이 불가하다면 심판은 15, 16번 수신호를 제시해야 하며, 규칙 4:11 2번째 문단이 적용된다.

이 규정을 위반할 경우에는 비신사적 행위로 간주되어 처벌이 주어진다.

3회의 공격제한이 적용되는 선수에게 2분퇴장이 주어졌을 경우, 해당 선수는 잔여 공격 횟수와 관계없이 퇴장시간이 끝나면 경기장에 재입장할 수 있다.

팀 임원이 심판의 요청을 거부하여 부상선수에게 필요한 처치를 하지 않을 경우 ‘책임임원’에게 가중처벌이 주어진다(규칙 4:2 3번째 문단 참조).

- b) 계시원과 기록원 및 기술임원은 공격제한 횟수에 대한 책임이 있다. 이들은 해당 선수의 경기장 재입장이 허용되는 시점이 되면 해당 팀에게 알린다. 공격은 볼을 소유하는 동시에 시작되며 득점을 하거나 공격팀이 볼 소유권을 잃으면 끝이 난다.

부상선수에 대한 처치가 필요할 때 해당 팀이 볼을 소유하고 있었다면, 이는 첫번째 공격으로 간주된다.

- c) 다음의 경우에는 규칙 4:11 2번째 문단이 적용되지 않는다.

- 심판에게 가중처벌을 받은 상대선수의 반칙으로 인해 선수가 부상당하여 경기장 내에서 처치가 필요한 경우
- 골키퍼가 머리에 볼을 맞아 경기장 내에서 처치가 필요한 경우





# 교대지역 규정

RULES OF THE GAME:  
INDOOR HANDBALL



1. 교대지역은 사이드라인 바깥쪽 센터라인의 왼쪽과 오른쪽에 위치하며 각 팀 벤치(일렬로 의자를 배치하는 것도 허용됨)의 끝까지 이어진다. 공간이 더 있다면 팀 벤치 뒤쪽까지 포함될 수 있다(경기규칙: 그림 1 참조).  
국제연맹, 대륙연맹 대회 규정에는 팀 벤치와 각 ‘코칭구역’은 센터라인에서 3.5m 거리에서 시작하여야 한다고 명시되어 있다. 이는 그외 모든 수준의 경기에도 권장된다.  
교대지역 앞에 있는 사이드라인에는 어떠한 물건도 놓아선 안된다(센터라인으로부터 최소한 8m 거리).
2. 득점기록지에 등재된 선수와 팀 임원만이 교대지역에 있을 수 있다(규칙 4:1-2 참조).  
필요한 경우 통역사는 교대지역 뒤에 있어야 한다.
3. 교대지역에 있는 팀 임원은 스포츠웨어나 사복차림이어야 한다. 상대팀의 선수와 혼동되게 하는 색상은 허용되지 않는다.
4. 계시원과 기록원은 경기 이전 및 경기 도중에 심판을 도와 교대지역 규정이 준수되고 있는지 여부를 관리해야 한다.  
경기가 시작되기 전에 교대지역 규정을 위반하는 경우, 그것이 시정될 때까지 경기는 시작되지 않는다. 경기 도중에 교대지역 규정을 위반하는 경우에도 그것이 시정될 때까지 다음 중단 후에도 경기를 속개하지 않는다.
5. 경기가 진행되는 동안 팀 임원들은 경기 규칙의 테두리 안에서 공정한 스포츠 정신에 입각해 팀을 지도하고 관리할 책임과 의무를 갖는다. 원칙적으로 팀 임원들은 교대지역 내의 팀 벤치에 착석해 있어야 한다.  
하지만 임원들은 ‘코칭구역’내에서 이동하는 것은 **허용된다**. ‘코칭구역’은 벤치 앞의 구역을 말한다. 만약 가능하다면 벤치 뒤쪽의 지역도 포함된다.  
‘코칭구역’에서의 이동과 점유는 전술적인 지시와 의료행위를 제공할 때만 허용

된다.

원칙적으로 팀 임원 1명만 한 번에 서 있거나 움직일 수 있다. 단, 임원의 위치나 행동이 경기장 내 선수들의 행동에 방해가 되어서는 안 된다. 이러한 규정을 위반할 경우 해당 임원에게 가중처벌이 주어진다.

1명의 팀 임원이 타임아웃 요청을 위해 즉시 그린카드를 제출하길 원하는 경우에는 ‘코칭구역’을 떠날 수 있다. 그러나 팀 임원이 그린카드를 들고 ‘코칭구역’을 떠나 테이블에서 타임아웃을 요청하기 위해 기다리며 서 있는 것은 허용되지 않는다.

‘책임임원’은 특별한 경우(예: 계시원/기록원과과의 접촉이 필요할 때)에 ‘코칭구역’을 떠날 수 있다.

원칙적으로 교대지역에 있는 선수들은 팀 벤치에 착석해 있어야 한다.

단, 다음 경우는 선수들에게 허용된다.

- 볼을 갖지 않은 상태에서 몸을 풀기 위해 벤치 뒤에서 몸을 움직인다. 단, 벤치 뒤에 충분한 공간이 있으며 경기에 지장을 주지 않아야 한다.

다음 경우는 팀 임원이나 선수들에게 허용되지 않는다.

- 선동적이거나 항의하는 태도, 기타 비신사적 행위(말이나 표정, 몸짓)을 통해 심판, 기술임원, 계시원/기록원, 선수, 팀 임원, 관중을 방해하거나 모욕하는 행위
- 교대지역을 벗어나 경기에 영향을 주는 행위

팀 임원과 선수는 일반적으로 소속팀 교대지역에 있어야 한다. 그럼에도 불구하고 팀 임원이 교대지역을 떠났다면 자신의 팀을 지도하고 관리할 자격을 상실하게 된다.

자격을 다시 얻으려면 교대지역으로 돌아와야만 한다.

보다 일반적으로 선수와 팀 임원은 경기 내내 심판의 통제를 받아야 하며, 선수나 팀 임원이 경기장과 교대지역을 벗어나는 경우 일반적인 개인 벌칙 규정이 적용된다.

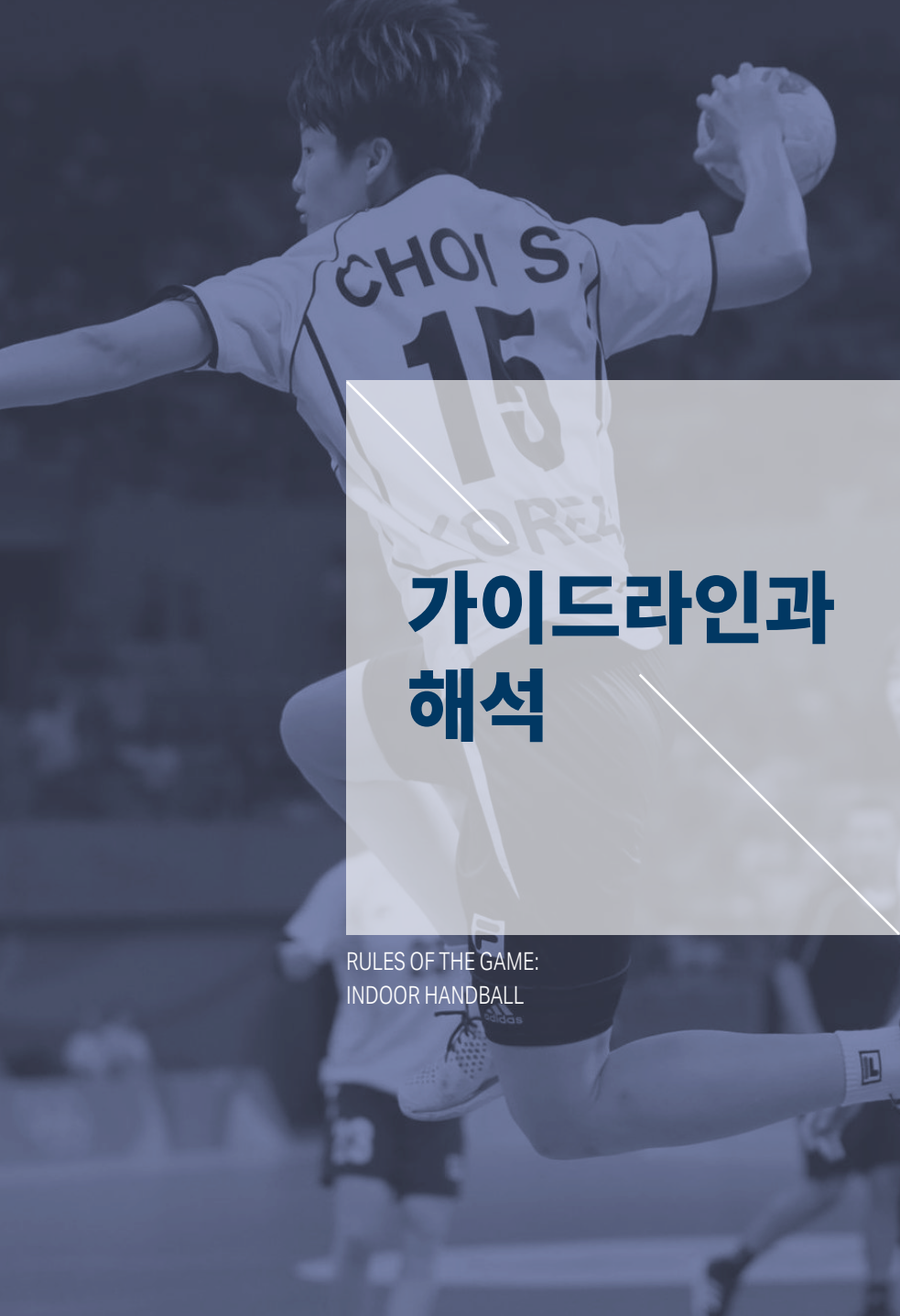
따라서 비신사적 행위, 심각한 비신사적 행위와 극심한 비신사적 행위는 이러한 위반행위가 경기장이나 교대지역 내에서 발생한 경우와 같은 방식으로 처벌

되어야 한다.

6. 교대지역 규정을 어긴 경우, 심판/기술임원은 규칙 4:2 3번째 문단, 16:1b, 16:3d 또는 16:6b-d에 의거한 조치를 취해야 한다(경고, 퇴장, 실격).







# 가이드라인과 해석

RULES OF THE GAME:  
INDOOR HANDBALL



### ○ 선수와 임원간의 역할 변경(규칙 4:1-4:2)

각 팀은 선수(규칙 4:1) 및 임원(규칙 4:2)의 최대 인원수를 초과하지 않은 상태에서 다음 사항이 허용된다.

- 처음에 선수로 등록했던 인원을 임원으로 등록
- 처음에 임원으로 등록했던 인원을 선수로 등록

선수 및 임원은 각각 최대 인원수를 초과해서는 안 된다.

선수 및 임원의 최초 역할은 경기 보고서에서 삭제된다. 선수 및 임원의 삭제된 최초 역할로 다시 변경하는 것은 허용되지 않는다. 또한 역할 변경 시 최대 인원수 규정을 충족하여 위하여 특정 참가자를 삭제할 수 없으며, 특정 인원을 선수와 임원으로 이중등록할 수 없다.

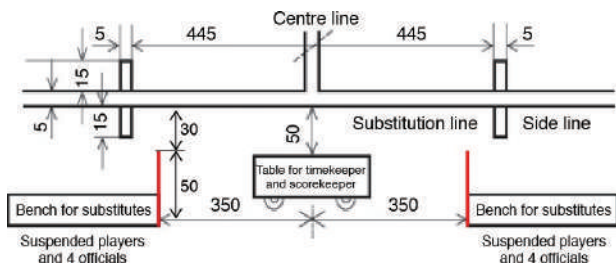
국제연맹, 대륙연맹 및 각국 협회는 상기의 규칙을 조정할 수 있는 권한이 있다.

역할 변경으로 인한 벌칙(경고, 퇴장)은 개인 기준과 ‘선수’ 및 ‘임원’ 기준에 대한 규정 및 그 한도를 각각 따라야 한다.

### ○ 경기장 표시(규칙 1, 교대지역 규정 섹션 1)

‘코칭구역’ 제한라인은 정보 전달의 목적으로 제공된다.

이 라인은 50cm 길이로 센터라인으로부터 350cm 거리에 그려지며(경기장 밖, 센터라인과 평행하게) 사이드라인 밖 30cm(권장 치수) 거리에서 시작된다.



Centre line	센터라인
Substitution lines	교대라인
Side line	사이드라인
Table for timekeeper and scorekeeper	계시원 및 기록원 테이블
Bench for substitutes, suspended players and 4 officials	교대선수, 퇴장선수 및 임원 4명용 벤치

### ○ 골 뒤집힘 방지(규칙 1:2)

골을 바닥이나 뒤쪽 벽에 확실히 고정시키거나 뒤집힘 방지 시스템을 설치해야 한다. 이 신규 조항은 사고 방지 목적으로 승인되었다.

### ○ 팀 타임아웃(규칙 2:10, 해설 3)

경기시간의 마지막 5분은 시계가 55:00 또는 05:00를 가리킬 때 시작된다.

### ○ 선수교대(규칙 4:4)

선수들은 소속팀의 교대라인을 통해서만 경기장에 입·퇴장할 수 있다. 경기가 중단된 후(타임 아웃), 부상당한 선수가 경기장을 떠나는 경우는 예외이다.

부상당한 선수가 교대지역이나 탈의실(선수대기실) 안에서 의료적 처치를 받아야 할 경우에는 교대라인을 통하지 않고 경기장을 떠날 수 있다. 심판은 경기지연을 최소화 하기 위해 부상당한 선수가 경기장을 떠나기 전에 교대선수의 경기장 입장을 허가할 수 있다.

### ○ 추가선수(규칙 4:6 1번째 문단)

추가선수가 정상적인 선수교대없이 경기장에 입장하는 경우(부정선수), 그 선수에게 2분퇴장이 주어진다.

부정선수를 확인할 수 없을 때는 아래와 같은 조치를 취한다.

- 기술임원 또는 심판이 해당 팀의 ‘책임임원’에게 부정선수를 지정하도록 요구한다.

- 지정된 선수에게 개인 벌칙으로 2분퇴장이 주어진다.
- ‘책임임원’이 부정선수의 지정을 거부하는 경우 기술임원 또는 심판이 선수 중 한명을 부정선수로 지정하며, 지정된 선수에게 개인 벌칙으로 2분퇴장이 주어진다.

#### 참고

- 경기가 중단된 시점에 경기장 안에 있는 선수를 ‘부정선수’로 지정해야 한다.
- ‘부정선수’가 3번째 퇴장을 받은 경우, 규칙 16:6d에 따라 실격 처리된다.

#### ○ 착용이 허용되지 않는 물품, 헬멧, 얼굴 및 무릎 보호대(규칙 4:9)

종류와 크기에 관계없이 모든 안면 마스크와 헬멧은 착용이 금지된다. 얼굴 전체 마스크뿐만 아니라 얼굴 각 부분을 보호하는 마스크 또한 착용이 금지된다.

금속 재질의 무릎 보호대 착용은 허용되지 않으며, 플라스틱 보호대는 전체적으로 패드를 덧대어야 한다.

발목관절 보호대의 경우 금속 또는 플라스틱 재질의 단단한 부분이 노출되지 않도록 감싸야 한다.

부드러운 재질의 팔꿈치 보호대는 착용이 허용된다.

각 연맹과 심판은 어떠한 예외도 허용해서는 안된다. 단, 책임임원이 관련 규정 적용에 의구심이 드는 상황에서 기술임원 또는 심판에게 이의를 제기하였을 경우, 규칙 4:9와 “가이드라인” 규정에 근거하여 판단을 내린다. 이때 “위험하지 않고”, “부당한 이득”을 초래하지 않는 것이 가장 중요한 원칙이다.

이러한 결정은 국제핸드볼연맹 의료위원회와의 조정을 통해 이루어졌다.

추가 정보(심판 및 기술임원에게 권장되는 조치)는 부록 1, 2를 참조한다.

#### ○ 글루 또는 왁스(규칙 4:9)

글루(왁스)의 사용이 허용되며 신발에 글루를 발라 저장해 놓을 수 있다. 이는 상대선수의 신체에 위해를 초래하지 않는다.

하지만 손이나 손목에 글루를 발라 저장하는 것은 허용되지 않는다. 글루가 상대선수의 눈이나 얼굴에 들어갈 수 있어 위험하기 때문이다. 규칙 4:9에 따라 이러한 행위는 금지된다.

각국 협회는 글루의 사용에 관한 추가적인 제한을 둘 수 있다.

### ○ 부상선수 처치(규칙 4:11)

한 팀에서 다수의 선수가 부상당한 경우(예: 충돌로 인해) 심판 또는 기술임원은 추가 인원의 경기장 입장을 허락하여 부상선수를 처치할 수 있도록 하여야 한다. 또한 심판과 기술임원은 의료요원이 적절한 시기에 경기장에 입장할 수 있도록 관리한다.

### ○ 골키퍼 부상(규칙 6:8)

골키퍼가 인플레이 상황에서 볼에 얼굴을 맞아 정상적인 경기가 불가능한 경우, 일반적으로 골키퍼 보호가 우선적으로 요구된다. 경기 재시작과 관련하여 아래의 사항을 참고한다.

- a) 볼이 사이드라인과 외곽골라인 밖으로 나가거나 골에리어 안에 정지 또는 구르고 있는 경우  
정확한 규칙 적용: 즉시 경기 중단, 위와 같은 상황에서 드로인 또는 골키퍼 드로로 경기 재개
- b) 볼이 사이드라인/외곽골라인 밖으로 나가기 전, 또는 골에리어 안에 정지해 있거나 구르기 전에 심판이 경기를 중단한 경우  
정확한 규칙 적용: 상황에 합당한 드로로 경기 재개
- c) 볼이 골에리어 위 공중에 있을 경우  
정확한 규칙 적용: 어느 한 팀이 볼을 소유할 때까지 1~2초 대기, 경기 중단, 볼을 소유한 팀의 프리드로로 경기 재개
- d) 볼이 공중에 있을 때 심판이 경기를 중단한 경우  
정확한 규칙 적용: 경기 중단 직전에 볼을 소유했던 팀의 프리드로로 경기 재개
- e) 정상적인 경기가 불가능한 골키퍼로부터 튕겨져 나온 볼을 공격팀 선수가 소유한 경우

정확한 규칙 적용: 즉시 경기 중단, 볼을 소유한 팀의 프리드로로 경기 재개

### 참고

이러한 상황에서 7m드로는 절대 불가능하다. 심판은 골키퍼를 보호하기 위해 의도적으로 경기를 중단했으므로 이와 같은 경우 7m드로가 절대 주어질 수 없다. 이는, 규칙 14:1b와 관련된 '부당한 휘슬'에 해당하지 않는다.

### ○ 규칙 2:5

골키퍼가 종료신호 후 프리드로 상황에서 부상을 입을 경우 수비팀은 골키퍼를 교체할 수 있다. 이러한 예외사항은 수비팀 코트선수에게는 적용되지 않는다.

### ○ 규칙 3:3

국제핸드볼연맹, 대륙연맹 및 각국 협회는 계시원 테이블에 놓여있지 않은 예비볼 사용을 허용할 수 있는 권한이 있다. 예비볼 사용은 규칙 3:4에 따라 심판이 결정한다.

### ○ 규칙 4:7-4:9

국제핸드볼연맹, 대륙연맹 및 각국 협회는 교대지역에 기술장비 배치를 허용할 수 있는 권한이 있다. 해당 장비는 공정한 방식으로 사용되어야 하며, 퇴장당한 임원이나 선수와 소통하기 위한 장비는 포함되지 않는다.

### ○ 비디오판독 장비 사용

비디오판독 장비를 사용하여 득점 여부에 대한 판정을 내려야 할 경우, 골 무효처리 기한은 규칙 9:2에 따른 득점 이후 시행되는 드로오프 전까지에서 다음 볼 소유권 변경시까지로 연장된다.

### ○ 규칙에 어긋나는 색상/번호가 기입된 유니폼을 입고 입장하는 선수(규칙 4:7, 4:8)

규칙 4:7, 4:8 위반에 대해서는 볼 소유권 변경이 선언되지 않는다. 다만 경기를 중단

시켜 선수에게 잘못된 점을 정정할 것을 지시한 뒤 볼을 소유하고 있던 팀의 드로로 경기를 재개한다.

### ○ 스텝, 드리블 시작(규칙 7:3)

규칙 7:3c,d에 따라 점프한 상황에서 볼을 받은 후 처음 내려놓는 발은 스텝으로 간주되지 않는다. 이 때, ‘볼 수령’은 패스를 받은 것을 의미한다.

드리블 이후 점프한 상황에서 볼을 잡는 행위는 규칙에 따라 ‘볼 수령’으로 간주되지 않는다.

따라서 해당 상황에서 처음 발을 내려놓는 것은 예외없이 스텝으로 간주된다.

### ○ 사전경고 신호 후 패스 횡수(규칙 7:11)

부록 3의 훈련 지원을 참조한다.

### ○ 추가선수 또는 임원에 의한 개입(규칙 8:5, 8:6, 8:9, 8:10b 참조)

추가선수 또는 임원이 경기에 개입할 경우, 벌칙 및 경기 지속에 대한 판단은 다음의 판정 기준을 따른다.

- 선수 또는 임원
- 명백한 득점기회 무산

관련 기준에 의해 다음과 같은 상황이 발생할 수 있다.

- 명백한 득점기회 상황에서 정상적인 교대 절차를 따르지 않은 추가선수가 경기장에 입장하는 경우  
정확한 규칙 적용: 7m드로, 실격 및 보고서 제출(블루카드)
- 교대 규정 위반으로 명백한 득점기회 상황에서 계시원/기록원이 휘슬을 부는 경우  
정확한 규칙 적용: 7m드로, 즉시 2분퇴장
- 명백한 득점기회 상황에서 팀 임원이 경기장에 입장하는 경우  
정확한 규칙 적용: 7m드로, 실격 및 보고서 제출(블루카드)
- 명백한 득점기회가 아닌 상황에서 팀 임원이 경기장에 입장하는 경우



정확한 규칙 적용: 프리드로, 가중처벌

### ○ 실격 및 보고서(블루카드)가 제출된 후의 추가 제재(규칙 8:6, 8:10a, b)

강도가 가장 높은 이 벌칙의 기준은 규칙 8:6(반칙), 8:10(비신사적 행위)에 정의되어 있다. 규칙 8:3 섹션 2도 참조한다.

경기 중 규칙 8:6 또는 8:10에 따른 벌칙의 결과는 규칙 8:5, 8:9(보고서 제출이 필요하지 않은 실격)에 따른 벌칙과 동일하므로 국제핸드볼연맹은 두 규칙에 아래와 같은 부칙을 추가했다.

“... 경기 후 보고서를 제출하여야 한다. 이후, 상벌위원회 회의를 통해 추가적인 제재를 결정한다.”

이 부칙은 상벌위원회가 추가적인 제재를 결정할 수 있는 기본적인 바탕이 되며, 더 이상의 명문화된 규정은 없다. “... 상벌위원회 회의를 통해”라는 문구는 추가적인 제재가 취해질 경우 이는 상벌위원회의 판단임을 나타낸다. 이는 또한 심판의 진상조사 결과가 바뀔 수 있음을 뜻할 수도 있다. 모든 실격 판정에 대해 추가적인 제재를 가하는 것은 국제핸드볼연맹의 취지가 아니기에, 보고서 제출이 필수적인 사항은 아니다.

### ○ 일반적인 실격(레드카드) / 실격 및 보고서(블루카드) 제출의 기준(규칙 8:5, 8:6)

규칙 8:5와 8:6을 구분하는 데 도움이 되는 기준은 다음과 같다.

- a) ‘특별히 무모한’에 해당하는 행위
  - 폭행 및 이와 유사한 행위
  - 올바른 행동에 대한 자각이 없는 무자비하거나 무책임한 행위
  - 감정을 자제하지 못하고 상대를 치는 행위
  - 악의적 동작
- b) ‘특별히 위험한’에 해당하는 행위
  - 무방비 상태의 상대선수에게 행하는 행위
  - 상대선수의 신체에 위해를 가하는 극도로 위험하고 심각한 행위
- c) ‘고의적 동작’에 해당하는 행위
  - 의도적으로 행하는 악의적 행위

- 상대선수의 움직임을 저지하기 위해 상대선수 신체를 향한 의도적 행위
- d) ‘악의적 동작’에 해당하는 행위
  - 준비가 되지 않은 상대선수를 향해 눈에 띄지 않게 행하는 교활한 행위
- e) ‘경기 상황과 관계없는’에 해당하는 행위
  - 볼을 소유한 선수와 멀리 떨어진 곳에서 볼과는 관계없이 행하는 행위
  - 경기 전술과 관계없는 행위

### ○ 코트선수의 골에리어 침범(규칙 8:7f)

골키퍼가 없이 경기 중인 팀이 볼의 소유권을 잃은 상태에서, 해당 팀의 코트선수가 이득을 얻기 위해 소속팀 골에리어에 들어가면 가중처벌이 주어진다.

### ○ 침을 뱉는 행위(규칙 8:9, 8:10a)

다른 사람에게 침을 뱉는 것은 폭행 유사 행위로 간주되며 규칙 8:10a(보고서 제출이 필요한 실격)에 따라 처벌되어야 한다. 앞서 설명한 ‘침 뱉기 성공’(규칙 8:10에 따른 처벌)과 ‘침 뱉기 미수’(시도, 규칙 8:9에 따른 처벌)의 구분에는 변경된 사항이 없다.

### ○ 경기종료 전 30초(규칙 8:10c, 8:10d)

경기종료 전 30초는 정규 경기시간(후반전 종료)과 연장전 후반 종료 시점에 발생한다. 경기종료 전 30초는 시계가 59:30(또는 69:30, 79:30)이나 0:30을 가리킬 때 시작된다.

### ○ 거리 규정(3m아웃) 위반(규칙 8:10c)

경기종료 30초 사이에 수비선수가 ‘거리유지(3m아웃)를 하지 않았을 경우’, 이 때문에 드로어가 드로의 시행을 정상적으로 하지 못하였다면(!) 7m드로 및 실격이 주어진다.

드로의 시행을 통해 드로어의 손에서 떠난 볼이 3m 이내에 가까이 위치해있던 수비 선수에 의해 차단(블로킹)당했을 경우에도 7m드로 및 실격이 주어진다.

이 규칙은 경기종료 30초 사이, 또는 종료신호가 울리는 동시에 **위반**이 발생할 경우

에 적용된다(규칙 2:4 1번째 문단 참조). 이때 심판은 관찰한 사실을 기초로 판정을 내린다(규칙 17:11 참조).

드로의 준비/시행과 직접적인 관련이 없는 방해로 인해 경기종료 30초 사이에 경기가 중단되면(예: 교대규정 위반, 교대지역 내 비신사적 행위) 규칙 8:10c를 적용한다. 수비선수가 드로어로부터 3m보다 가까운 거리에 서 있지만 드로의 시행을 적극적으로 방해하지 않는다면 벌칙은 주어지지 않는다. 지나치게 가까이 서 있는 선수가 슈팅을 차단하고 드로어의 패스를 가로챌 경우에는 규칙 8:10c가 적용된다.

#### ○ 경기종료 30초 사이에 발생하는 실격(규칙 8:10d)

경기종료 30초 사이에 규칙 8:5, 8:6에 명시된 수비선수 실격이 발생할 경우, 규칙 8:6 설명에 명시된 반칙에 대해서만 7m드로와 함께 실격 및 보고서(블루카드)가 주어진다. 경기종료 30초 사이에 규칙 8:5에 명시된 수비선수 반칙이 발생할 경우, 7m드로와 함께 일반적인 실격(보고서 제출 불필요)이 주어진다.

#### ○ 경기종료 30초 사이의 어드밴티지 적용(규칙 8:10d 마지막 문단)

심판은 패스를 받은 선수가 슈팅을 시도하지 않거나 다른 선수에게 재차 패스를 통해 경기를 이어가면 즉시 중단하고 7m드로를 선언한다.

규칙 8:10d는 경기종료 30초 사이, 또는 종료신호가 울리는 동시에 **위반**이 발생할 경우에 적용된다(규칙 2:4 1번째 문단 참조). 이때 심판은 관찰한 사실을 기초로 판정을 내린다(규칙 17:11 참조).

경기종료 30초 사이에 규칙 8:5 설명(골에리어를 벗어나는 행위)에 따라 골키퍼가 실격되었을 경우, 규칙 8:5 마지막 문단 조건이 충족되거나 규칙 8:6을 위반하였을 때에는 7m드로가 주어진다.

#### ○ 종료신호 후 프리드로(규칙 2:6, 8:10c)

종료신호 후 프리드로 또는 7m드로 시행 중 반칙이나 비신사적 행위를 범한 수비수에게는 규칙 16:3, 16:6, 16:9에 따라 개인 벌칙이 주어진다. 드로는 재시행되어야 한다(규칙 15:9 3번째 문단 참조). 이 경우 규칙 8:10c는 적용되지 않는다.

### ○ 패시브플레이 패스 횡수(규칙 7:11 해설 4 부록 3, 예시 13/14)

골을 향해 던진 슈팅이 상대 선수에 의해 차단(블로킹)된 후, 볼을 드로어나 동료선수가 재차 잡았다면 이는 패스로 간주된다.

### ○ 규칙 8:5 설명에 따른 골키퍼 실격

이 규칙은 골키퍼가 골에리어 안에서 나오거나 골에리어 바깥에 가까운 위치에서 이동하여 상대선수와 정면충돌을 야기했을 경우에 적용된다. 다음의 경우에는 규칙이 적용되지 않는다.

a) 골키퍼가 상대선수와 같은 방향으로 달리는 경우(예를 들어 교대지역에서 경기장 안으로 재입장한 후)

b) 공격수가 자신과 상대편 골키퍼 사이에 위치한 볼을 향해 달리는 경우  
이러한 상황에서 심판은 관찰한 사실을 기초로 판정을 내린다.

### ○ 골이 비어 있는 상황에서 7m드로 판정(규칙 14:1, 해설 6c)

해설 6c에 명시된 상황에서 명백한 득점기회의 정의는 비어있는 골 안으로 볼을 던질 수 있는 명확하고 방해받지 않는 기회가 있을 때, 볼을 소유한 선수의 명백한 슈팅 시도/의사가 있었을 경우에 해당된다. 이러한 명백한 득점기회의 정의는 위반의 유형 또는 볼의 인플레이/아웃오브플레이 여부와 관계없이 적용되며, 모든 드로는 드로어와 동료선수가 올바른 위치에 있는 상태에서 시행되어야 한다.

### ○ 드로인 시행(규칙 11:4)

드로인은 경기장 방향으로 사이드라인을 통과하는 직접적인 드로의 형태로 시행된다.

### ○ 드로 시행(규칙 15)

규칙 15:7 3번째 문단과 규칙 15:8에는 드로 시행 시 범할 수 있는 위반의 예가 포함되어 있다. 볼을 드리블하거나 바닥에 내려놓는 것(볼을 다시 들어올리기 전에), 드로를 시행할 때 볼을 바닥에 접촉하는 것은 반칙이다(골키퍼드로는 예외).

이러한 위반행위는 규칙 15:7, 15:8(정정 또는 처벌)에 따라 처리된다.

#### ○ 실격 처리된 선수/임원(규칙 16:8)

실격 처리된 선수 및 임원은 즉시 경기장과 교대지역을 떠나야 하며, 이후 소속팀과 어떠한 접촉도 해서는 안 된다.

경기 재개 후 실격 처리된 선수/임원에 의한 또 다른 반칙/위반을 심판이 인지했을 경우, 보고서를 제출해야 한다.

하지만 경기 도중 해당 선수/임원에 대한 처벌을 추가로 연장하는 것은 불가하므로 이들의 행위로 인해 경기장 내 선수의 수가 감소되어서는 안된다. 이는 실격 처리된 선수가 경기장에 입장할 경우에도 유효하다.

#### ○ 규칙 16:9d

실격 처리된 선수가 규칙 8:10a에 따른 극심한 비신사적 행위를 범할 경우 해당 선수에게 실격 및 보고서(블루카드)가 추가로 주어지며, 해당 팀은 4분간 선수 한 명이 줄어든 상태에서 경기를 진행한다.

#### ○ 선수에게 위해를 가하는 관중의 행동(규칙 17:12)

규칙 17:12는 관중이 선수에게 위해를 가하는 행동(예: 레이저 포인터 사용/여러 종류의 물건을 던지는 행동)을 할 경우에도 적용된다. 이러한 경우 다음과 같은 조치를 취한다.

- 필요시 경기를 즉시 중단하고 재개하지 않는다.
- 관중에게 경기 방해로 멈출 것을 요구한다.
- 필요시 관중을 관중석에서 나가게 하고 방해가 되는 관중이 모두 홀을 떠난 후 경기를 재개한다.
- 홈팀에게 추가적인 안전조치를 취할 것을 요구한다.
- 보고서를 작성한다.

비정상적인 상황을 감지하고 경기가 이미 중단된 상태일 경우, 규칙 13:3이 적용된다. 명백한 득점기회 상황에서 경기가 중단될 경우, 규칙 14:1c가 적용된다.

그외 모든 상황에서는 경기가 중단된 시점에 볼을 소유하고 있던 팀에게 볼이 위치한 지점에서 프리드로가 주어져야 한다.

○ **부록:**

- 1) 안면 마스크 금지 및 허용되지 않는 기타 물품과 관련하여 심판과 기술임원에게 권장되는 조치(규칙 4:9)
- 2) 착용이 허용/허용되지 않는 장비(규칙 4:9)
- 3) 훈련 지원 “패스 6회”

## 부록 ①

### ○ 안면 마스크 금지 및 허용되지 않는 기타 물품 관련 추가 정보(규칙 4:9)

해당 가이드라인과 해석에 포함된 추가 참고사항에 안면 마스크 사용 **전면** 금지가 명확하게 기재되어 있음에도, 국제핸드볼연맹-경기규칙 심판위원회는 특정 유형의 안면 마스크에 대한 의견서 또는 예외 허용 요청을 자주 받는다.

일반적으로 질문자나 신청자는 보통 사진을 첨부하여 해당 안면 마스크가 선수의 신체에 위해를 가하지 않는다는 개인적 판단에 따라 의견을 주장한다. 하지만 국제핸드볼연맹 의료위원회는 해당 장비 착용 금지에 관한 권고사항에 ‘모든 유형 및 크기의 안면 마스크’라는 문구를 명시했다. 따라서 해당 안면 마스크가 다른 사람에게 위해를 가하지 않더라도 달리 해석될 여지는 없다.

그러나 가끔 보고된 내용에 의하면, 다른 사람에게 해가 되지 않는다고 주장하는 개별 클럽/선수는 관련 경기를 진행하는 심판 및 기술임원의 의사결정 절차에 혼선을 주고자 안면 마스크 사용에 관한 금지사항을 의도적으로 위반하는 경우가 있다.

앞서 언급한 문제로 인해 국제핸드볼연맹-경기규칙 심판위원회는 규칙 4:9, 17:3 2번째 문단에 명시된 조항 및 해당 가이드라인과 해석에 포함된 의견서 내용을 수정하기 위해 심판, 계시원 또는 기술임원용 첨부 계획서를 비롯하여 다음과 같은 권고사항을 발표하는 바이다.

### ○ 안면 마스크를 착용한 선수가 경기에 참가하고자 하는 경우

심판이 결정하는 조치는 주로 첫번째 위반과 추가 위반이 확인되는 경우에 따라 달라진다.

처음으로 위반이 확인될 경우 위반을 범한 선수와 ‘책임임원’ A에게 기본적으로 안면 마스크 사용 금지사항을 권고한다. 위반을 범한 선수에게 문제를 정정할 것을 지시하고 문제가 정정되면 경기 참가를 허용한다. 선수가 권고를 받은 것이 처음이라면 개인/가중처벌이 주어지지 않는다.

적절한 권고를 주었음에도 선수가 위반행위에 대한 잘못을 인정하지 않을 경우, 첫

번째 추가 위반 확인은 더 심한 비신사적 행위로 간주되어 규칙 8:8a에 따라 2분 퇴장이 주어져야 한다(규칙별 사유에 대한 예외사항은 아래의 상황 1.2 참조). 선수에게 다시 한 번 문제를 정정할 것을 지시한다.

두번째 위반이 확인되면 심각한 비신사적 행위로 간주되고, 해당 선수는 규칙 8:9에 따라 실격(보고서 제출하지 않음) 처리된다.

국제핸드볼연맹-경기규칙 심판위원회 의견에 따르면 아래와 같은 상황(일부는 가상의 특징을 지님)이 발생할 수 있다.

**1.1** 경기 시작 전 준비운동을 할 때 규칙 4:9에 명시된 위반행위가 확인될 경우, 선수와 ‘책임임원’ A에게 규칙 17:3 2번째 문단에 따른 금지사항을 권고한다.

선수에게 안면 마스크를 벗을 것을 지시한다(규칙 4:9, 가이드라인과 해석 참조). 선수와 ‘책임임원’ A에게 규칙 4:9에 명시된 위반이 두번째로 발생하면 규칙 17:5 2번째 문단과 규칙 8:7 도입부에 따라 비신사적 행위로 간주되어 규칙 8:8a 또는 8:9에 의해 선수에게 가중처벌이 주어진다는 점을 알린다.

**1.2** 안면 마스크를 착용한 선수가 경기 시작 시점에 경기장에 입장할 경우 경기를 시작하지 않는다.

규칙 16:11 2번째 문단 a에 따라 위반을 범한 선수에게 경고를 준다.

안면 마스크를 착용한 선수는 경기장에서 나가야 하며 문제가 정정되면 경기에 참여할 수 있다.

**1.3** 안면 마스크를 착용한 선수가 경기 도중 경기장에 입장할 경우, 다른 선수들에게 위협할 수 있으므로 심판 또는 계시원/기술임원은 타임아웃을 선언하여 즉시 경기를 중단시켜야 한다.

규칙 8:8a(도발적인 동작)에 따라 위반을 범한 선수에게 2분퇴장이 주어져야 한다(규칙 16:3 f 참조).

선수는 경기장에서 나가 문제를 정정해야 한다.



선수는 2분퇴장이 끝나고 문제를 정정한 후에 다시 경기에 참여할 수 있다.

규칙 13:1a에 따라 상대팀의 프리드로로 경기를 재개한다(명백한 득점기회 상황에서 경기가 중단될 경우에는 7m드로 시행, 규칙 14:1a 참조).

**1.4** 안면 마스크를 착용한 선수가 두번째로 경기 도중 경기장에 입장할 경우, 다른 선수들에게 위협할 수 있으므로 심판 또는 계시원/기술임원은 타임아웃을 선언하여 즉시 경기를 중단시켜야 한다.

선수의 위반행위 반복은 규칙 8:9에 따라 심각한 비신사적 행위로 간주된다.

규칙 16:6b에 따라 선수를 실격 처리한다.

규칙 16:7, 16:8 1~4번째 문단에 명시된 조항을 준수해야 한다.

규칙 13:1a에 따라 상대팀의 프리드로로 경기를 재개한다(명백한 득점기회 상황에서 경기가 중단될 경우에는 7m드로 시행, 규칙 14:1a 참조).

**2.1** 경기 시작 전 준비운동을 할 때 심판이 위반을 발견하지 못할 경우 경기가 시작된 시점에 경기장에 있는 선수에게 규칙 4:9에 따라 문제를 정정할 것을 지시한다.

위반을 범한 선수가 경기장에 있으면 경기를 시작해서는 안 된다.

선수와 '책임임원' A에게 규칙 4:9에 명시된 위반이 두번째로 발생하면 규칙 17:5 2번째 문단과 규칙 8:7 도입부에 따라 비신사적 행위로 간주되어 규칙 8:8a 또는 8:9에 의해 선수에게 가중처벌이 주어진다라는 점을 알린다.

그런 다음 정상적으로 드로오프를 시행한다(규칙 10:1 1번째 문단 참조).

**2.2** 안면 마스크를 착용한 선수가 이전에 심판 또는 계시원/기술임원의 눈에 띄지 않고 경기 도중 경기장에 입장할 경우, 다른 선수들에게 위협할 수 있으므로 타임아웃을 선언하여 즉시 경기를 중단시켜야 한다.

규칙 4:9에 따라 선수에게 문제를 정정할 것을 지시한다.

선수와 '책임임원' A에게 규칙 4:9에 명시된 위반이 두번째로 발생하면 규칙 17:5 2번째 문단과 규칙 8:7 도입부에 따라 비신사적 행위로 간주되어 규칙 8:8a 또는 8:9에 의해 선수에게 가중처벌이 주어진다라는 점을 알린다.

규칙 13:1a에 따라 상대팀의 프리드로로 경기를 재개한다(명백한 득점기회 상황에서 경기가 중단될 경우에는 7m드로 시행, 규칙 14:1a 참조).

**2.3** 안면 마스크를 착용한 선수가 앞서 권고를 받았음에도 다시 경기장에 입장할 경우, 다른 선수들에게 위험할 수 있으므로 심판 또는 계시원/기술임원은 타임아웃을 선언하여 즉시 경기를 중단시켜야 한다.

규칙 8:8a(도발적인 동작)에 따라 위반을 범한 선수에게 2분퇴장이 주어져야 한다(규칙 16:3 f 참조).

선수는 경기장에서 나가 문제를 정정해야 한다.

선수는 2분퇴장이 끝나고 문제를 정정한 후에 다시 경기에 참여할 수 있다.

규칙 13:1a에 따라 상대팀의 프리드로로 경기를 재개한다(명백한 득점기회 상황에서 경기가 중단될 경우에는 7m드로 시행, 규칙 14:1a 참조).

**2.4** 안면 마스크를 착용한 선수가 경기 도중 다시 경기장에 입장할 경우, 다른 선수들에게 위험할 수 있으므로 심판 또는 계시원/기술임원은 타임아웃을 선언하여 즉시 경기를 중단시켜야 한다.

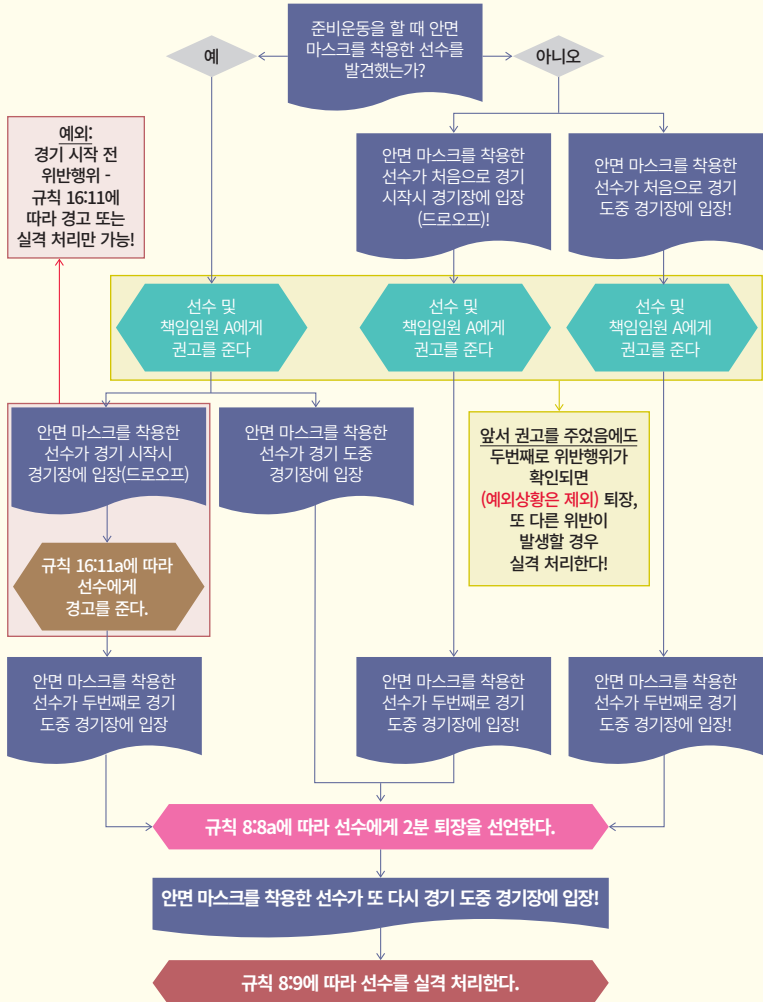
선수의 위반행위 반복은 규칙 8:9에 따라 심각한 비신사적 행위로 간주된다.

규칙 16:6b에 따라 선수를 실격 처리한다.

규칙 16:7, 16:8 1~4번째 문단에 명시된 조항을 준수해야 한다.

규칙 13:1a에 따라 상대팀의 프리드로로 경기를 재개한다(명백한 득점기회 상황에서 경기가 중단될 경우에는 7m드로 시행, 규칙 14:1a 참조).

## 안면 마스크를 착용한 선수 - 심판에게 권장되는 조치\*



\* 규칙 4:9에 언급된 기타 위험한 물품으로 인한 위반이 발생할 경우 기본적으로 동일하게 권고사항이 적용된다.

## 부록 2

### ○ 안면 마스크 금지 및 허용되지 않는 기타 물품 관련 추가 정보(규칙 4:9)

헬멧	비허용	모든 유형의 헬멧
안면 마스크	비허용	얼굴의 일부분을 가리는 마스크 포함
코 보호대	허용	테이프, 부드러운 소재
머리띠	허용	신축성이 있는 소재
머리끈	허용	신축성이 있는 소재
주장완장	허용	팔 위쪽에 착용, 약 5cm 폭, 단일 색상
팔꿈치 보호대	허용	부드러운 소재, 얇고 길이가 짧은 형태
손목 보호대	허용	부드러운 소재, 얇고 길이가 짧은 형태
손가락 밴드	비허용	
장갑	비허용	
무릎 보호대	허용	부드러운 소재, 금속 재질은 착용 불가
발목관절 보호대	허용	단단한 부분이 노출되지 않아야 함
골킥퍼 역할을 하는 코트선수 상의	허용	골킥퍼 상의와 동일한 색상

**다음 규정은 국제핸드볼연맹 및 대륙연맹이 주관하는 경기에서 구속력을 갖는다.**

**이는 모든 수준의 경기에서 권고사항으로 적용된다.**

긴 소매 속옷 상의	허용	상의의 주요 색상과 동일, 얇은 소재
골킥퍼 역할을 하는 코트선수 상의	허용	골킥퍼 상의와 동일, 투명한 소재로 감싼 앞/등 번호 구멍
짧은 속바지	허용	바지와 동일한 색상, 얇은 소재
긴 속바지	비허용	
긴 바지	비허용	골킥퍼는 예외
양말		동일한 색상과 길이
임원 복장		표준화된 스포츠웨어나 사복차림, 유니폼 색상과 동일하고 상대팀 코트선수 상의 색상과 구별되어야 함

## 부록 ③

## ○ 훈련 지원 “패시브플레이”

## “패시브플레이” 규칙 변경에 대한 훈련 지원

동작이 패스로 간주되는가?(6번째 패스 시행 전 상황)

번호	공격수1의 행동	수비수의 행동	공격수2의 행동	경기진행	판정
1	동료 선수에게 패스	볼에 접촉하지 않음	볼 컨트롤	경기 진행	패스 카운트
2	동료 선수에게 패스	볼 터치	볼 컨트롤	경기 진행	패스 카운트
3	동료 선수에게 패스	볼 터치/차단, 볼이 다시 공격수 1에게 넘어감	볼에 접촉하지 않음	경기 진행	패스 카운트
4	동료 선수에게 패스	볼을 사이드라인 또는 외곽골라인 뒤쪽으로 보냄	볼에 접촉하지 않음	공격수 드로인	패스 카운트 되지 않음
5	동료 선수에게 패스	패스 중 공격수 1에게 반칙을 범함	볼 컨트롤 불가	공격수 프리드로	패스 카운트 되지 않음
6	동료 선수에게 패스	공격수 2에게 반칙을 범함	볼 컨트롤 불가	공격수 프리드로	패스 카운트 되지 않음
7	골에 슈팅	골키퍼가 볼을 차단/볼이 골 프레임에서 튕겨져 나옴	공격수가 다시 볼을 컨트롤함	경기 진행	사전경고 신호 무효화
8	골에 슈팅	골키퍼가 볼을 차단/볼이 골 프레임에서 튕겨져 나옴	볼이 사이드 라인을 넘어감	공격수 드로인	사전경고 신호 무효화
9	골에 슈팅	동작 없음	동작 없음	골, 드로우오프	공격 마무리
10	골에 슈팅	골키퍼가 볼을 컨트롤함	동작 없음	골키퍼드로	볼 소유권 잃음 / 공격 마무리
11	골에 슈팅	골키퍼가 볼을 차단/볼이 골 프레임에서 튕겨져 나옴	골키퍼의 동료선수가 볼을 컨트롤함	경기 진행	볼 소유권 잃음 / 공격 마무리
12	골에 슈팅	수비수가 사이드라인 또는 외곽골라인 뒤쪽의 볼 차단	동작 없음	공격수 드로인	패스 카운트 되지 않음
13	골에 슈팅	수비수가 볼을 차단함	볼 컨트롤	경기 진행	패스 카운트
14	골에 슈팅	수비수가 볼을 차단함	공격수 1이 다시 볼을 컨트롤함	경기 진행	패스 카운트
15	골에 슈팅	동작 없음	볼 컨트롤	경기 진행	패스 카운트

## “패시브플레이” 규칙 변경에 대한 훈련 지원

6번째 패스 시행 후 상황

번호	6번째 패스 후 공격수1의 행동	수비수의 행동	공격수2의 행동	경기진행	판정
1	골에 슈팅	동작 없음	볼 컨트롤	수비수 프리드로	패시브 플레이
2	골에 슈팅	수비수가 볼 터치	볼 컨트롤	경기 진행	추가 패스 허용
3	골에 슈팅	수비수가 볼을 차단함	공격수가 볼을 컨트롤함	경기 진행	추가 패스 허용
4	골에 슈팅	수비수가 볼을 차단함	공격수 1이 다시 볼을 컨트롤함	경기 진행	추가 패스 허용
5	골에 슈팅	수비수가 사이드라인 또는 외곽골라인 뒤쪽의 볼 차단	동작 없음	공격수 드로인	추가 패스 허용
6	골에 슈팅	패스 중 공격수 1에게 반칙을 범함	볼에 접촉하지 않음	공격수 프리드로	추가 패스 허용
7	골에 슈팅	골키퍼가 볼을 차단/볼이 골 프레임에서 튕겨져 나옴	공격수가 다시 볼을 컨트롤함	경기 진행	사전경고 신호 무효화
8	골에 슈팅	골키퍼가 볼을 차단/볼이 골 프레임에서 튕겨져 나옴	볼이 사이드 라인을 넘어감	공격수 드로인	사전경고 신호 무효화
9	골에 슈팅	동작 없음	동작 없음	골, 드로오프	공격 마무리
10	골에 슈팅	골키퍼가 볼을 컨트롤함	동작 없음	골키퍼드로	볼 소유권 없음 / 공격 마무리
11	골에 슈팅	골키퍼가 볼을 차단/볼이 골 프레임에서 튕겨져 나옴	수비수가 볼을 컨트롤함	경기 진행	볼 소유권 없음 / 공격 마무리

A blue-tinted photograph of an indoor handball game. In the center, a player in a dark jersey with 'RYU E.' and the number '1' is being embraced by a teammate. To the left, another player in a dark jersey with 'H.' and the number '19' is visible. In the foreground, a player in a light-colored jersey is lying on the floor. The background shows a handball court with a goal net and spectators.

# 경기장과 골 가이드라인

RULES OF THE GAME:  
INDOOR HANDBALL





- a) 경기장(그림 1)은 40×20m 규격의 직사각형으로 구성된다. 두 대각선의 길이도 측정되어야 한다. 한 쪽 모서리 바깥쪽에서 다른 쪽 모서리 바깥쪽까지의 대각선 길이는 44.72m여야 한다. 각 모서리 바깥쪽에서 센터라인의 다른 쪽 외곽 중앙까지 경기장 한 쪽 진영의 대각선 길이는 28.28m여야 한다.  
경기장은 라인으로 표시된다. 골라인의 폭(골포스트 사이)은 골포스트와 같이 8cm이며 다른 라인의 폭은 5cm이다. 인접하는 지역을 구분하는 라인은 색상의 차이로 대체할 수 있다.
- b) 골에리어는 3 x 6m의 직사각형과 반지름이 6m인 두 개의 1/4원호로 구성된다. 골라인 뒤쪽 모서리부터 골에리어 앞쪽 모서리까지 6m의 거리에 골라인과 평행하게 길이 3m 라인으로 그린다. 이 라인의 양쪽 사이드에 골포스트 뒤쪽 내부 모서리를 중심으로 하여 반지름이 6m인 1/4원호로 연결한다. 골에리어를 둘러싸고 있는 라인과 원호를 골에리어라인이라고 칭한다. 2개의 원호와 외곽골라인이 만나는 지점 사이의 바깥쪽 거리는 15m이다(그림 5).
- c) 파선인 프리드로라인(9m라인)은 골라인으로부터 3m의 거리로 골에리어라인과 평행한 동심원이 된다. 파선 각각의 간격과 길이는 모두 15cm이다. 각 파선은 직각으로 하여 방사형으로 잘라야 한다. 구부러진 파선의 측정은 바깥쪽 선을 기준으로 한다(그림 5).
- d) 7m라인은 골 앞에 골라인과 평행하게 골라인 바깥쪽 모서리부터 7m라인의 앞쪽 모서리까지 7m의 거리에 1m의 길이로 그린다(그림 5).
- e) 골키퍼 제한라인(4m라인)은 골 앞쪽에 골라인 뒤쪽 모서리부터 4m라인 앞쪽 모서리까지 측정한 골라인에서 4m의 거리에 골라인과 평행하게 15cm 길이로 그린다(두 라인의 폭 포함).
- f) 경기지역 주변으로 사이드라인을 따라 최소 1m, 외곽골라인 뒤로 2m의 안전지역을 확보하여야 한다.
- g) 골(그림 2)은 외곽골라인 중앙에 위치하며 바닥이나 뒤쪽 벽에 확실히 고정시켜야 한다.  
골의 안쪽 규격은 가로 3m, 세로 2m이다. 골 프레임은 직사각형이어야 한다(안쪽 대각선이 360.5cm(최대 361cm-최소 360cm), 골의 차이가 최대 0.5cm).

골포스트 뒷면은 골라인(및 외곽골라인) 뒤쪽 모서리와 일직선이 되어야 한다(골포스트 앞면이 외곽골라인 앞 3cm 거리에 있어야 한다).

골포스트와 수평 크로스바는 동일한 재료(예: 목재, 경금속 또는 합성물질)로 만들어져야 하며, 반경  $4 \pm 1\text{mm}$ 의 모서리가 둥근  $8\text{cm}$ 의 정사각형 띠가 있어야 한다.

경기장에서 보이는 3면의 골포스트와 크로스바는 주위와 명확히 대비되는 2가지 색상으로 칠해져야 하고, 경기장 내 2개의 골 색상이 같아야 한다.

포스트와 바 사이 모서리에서 측정되는 색상 띠는  $28\text{cm}$ 로 각 방향으로 같은 색상이어야 한다. 그외 모든 띠는  $20\text{cm}$ 이어야 한다. 골 안으로 들어간 볼이 즉시 되돌아 나오거나 골을 통과하지 않도록 골에 네트를 부착해야 한다. 필요하다면 골라인 뒤쪽에 추가로 네트를 설치하여 사용할 수 있다. 이 추가 네트는 골라인으로부터 약  $70\text{cm}$ , 최소  $60\text{cm}$  거리에 설치해야 한다.

- h) 골네트의 깊이는 골라인 뒤쪽 상단에서  $0.9\text{m}$ , 바닥에서  $1.1\text{m}$ 로 허용폭은 모두  $\pm 0.1\text{m}$ 이다.

그물망 크기는  $10 \times 10\text{cm}$ 를 넘어서는 안 된다. 네트는 포스트와 크로스바에 최소 매  $20\text{cm}$  간격으로 매어져야 한다. 볼이 두 네트 사이를 빠져나갈 수 없도록 골네트와 추가 네트를 결합할 수 있다.

- i) 골 뒤쪽 약  $1.5\text{m}$  거리의 외곽골라인 중앙에 길이  $9 \sim 14\text{m}$ , 바닥으로부터 높이  $5\text{m}$ 의 차단네트가 있어야 한다.

- j) 한 쪽 사이드라인의 교대지역 중앙에는 계시석이 위치한다. 테이블은 최대  $4\text{m}$  길이로 시야를 확보하기 위해 경기장 바닥으로부터  $30 \sim 40\text{cm}$  위에 배치되어 있다.

- k) 특별히 규정되지 않은 부분은 ISO-Norm(국제표준기구 - ISO 27681:1989)을 따른다.

- l) 핸드볼 골은 유럽표준화위원회(CEN)에서 표준화한다(EN749, EN202.10-1).







# **RULES OF THE GAME**

[ INDOOR HANDBALL ]



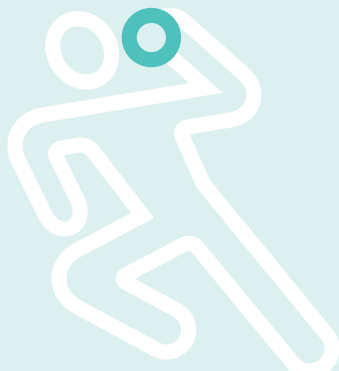
# CONTENTS



127	<b>Foreword</b>
129	<b>Rules of the Game</b>
131	1. Playing Court
136	2. Playing Time, Final Signal and Time-Out
142	3. The Ball
143	4. The Team, Substitutions, Equipment, Player Injuries
149	5. The Goalkeeper
151	6. The Goal Area
153	7. Playing the Ball, Passive Play
156	8. Fouls and Unsportsmanlike Conduct
165	9. Scoring
167	10. The Throw-Off
168	11. The Throw-In
169	12. The Goalkeeper Throw
170	13. The Free Throw
174	14. The 7-Metre Throw
177	15. General Instructions on the Execution of the Throws (Throw-Off, Throw-In, Goalkeeper Throw, Free Throw and 7-Metre Throw)
181	16. The Punishments
187	17. The Referees
190	18. The Timekeeper and the Scorekeeper

# CONTENTS

191	<b>Hand Signals</b>
199	<b>Clarifications to the Rules of the Game</b>
201	1. Free-Throw Execution after the Final Signal (2:4-6)
202	2. Time-Out (2:8)
204	3. Team Time-Out (2:10)
206	4. Passive Play (7:11-12)
213	5. Throw-Off (10:3)
214	6. Definition of "Clear Chance of Scoring" (14:1)
215	7. Intervention by the Timekeeper or a Delegate (18:1)
217	8. Injured Player (4:11)
219	<b>Substitution Area Regulations</b>
225	<b>Guidelines and Interpretations</b>
247	<b>Guidelines for Playing Courts and Goals</b>







## Foreword

These Rules of the Game will take effect on 1 July 2016.

The Rules Text, the Comments, the IHF Hand Signals, the Clarifications to the Rules of the Game, and the Substitution Area Regulations are all components of the overall rules. Please also note the integrated "Guidelines and Interpretations" that give additional guidance on the application of certain rules. The former version published in 2010 with updates is no longer valid. The "Guidelines and Interpretations" will be expanded, if required.

The "Guidelines for Playing Courts and Goals", which are simply included in the rule book for the convenience of the users of that text, are not an integral part of the rules.

 **Note:**

For the sake of simplicity, this rule book generally uses the male form of words with respect to players, officials, referees and other persons.

However, the rules apply equally to male and female participants, except as regards the rules for the size of the balls to be used (see Rule 3).





# RULES

RULES OF THE GAME:  
INDOOR HANDBALL



## 1

## Playing Court



- 1:1** The playing court (see diagram 1) is a 40 metres long and 20 metres wide rectangle, consisting of two goal areas (see 1:4 and 6) and a playing area. The longer boundary lines are called side lines, and the shorter ones are called goal lines (between the goalposts) or outer goal lines (on either side of the goal). There should be a safety zone surrounding the playing court, with a width of at least 1 metre along the side lines and 2 metres behind the goal lines. The characteristics of the playing court must not be altered during the game in such a way that one team gains an advantage.
- 1:2** A goal (see diagrams 2a and 2b) is placed in the centre of each outer goal line. The goals must be firmly attached to the floor or to the walls behind them. They have an interior height of 2 metres and a width of 3 metres. The goalposts are joined by a horizontal crossbar. The rear side of the goalposts shall be in line with the rear edge of the goal line. The goalposts and the crossbar must have an 8cm square cross section. On the three sides which are visible from the court they must be painted in bands of two contrasting colours, which also contrast clearly with the background. The goals must have a net, that should be attached in such a way that a ball thrown into the goal normally remains in the goal.
- 1:3** All lines on the court are fully part of the area that they enclose. The goal lines shall be 8cm wide between the goalposts (see diagram 2a), whereas all other lines shall be 5cm wide. Lines between two adjacent areas may be replaced with a difference in colours between the adjacent areas of the floor.
- 1:4** In front of each goal there is a goal area (see diagram 5, page 252). The goal area is defined by the goal-area line (6-metre line), which is drawn as follows:

- a) a 3 metres long line directly in front of the goal; this line is parallel to the goal line and 6 metres away from it (measured from the rear edge of the goal line to the front edge of the goal-area line);
  - b) two quarter circles, each with a radius of 6 metres (measured from the rear inner corner of the goalposts), connecting the 3 metres long line with the outer goal line (see diagrams 1 and 2a).
- 1:5** The free throw line (9-metre line) is a broken line, drawn 3 metres outside the goal-area line. Both the segments of the line and the spaces between them measure 15cm (see diagram 1).
- 1:6** The 7-metre line is a 1 metre long line, directly in front of the goal. It is parallel to the goal line and 7 metres away from it (measured from the rear edge of the goal line to the front edge of the 7-metre line); (see diagram 1).
- 1:7** The goalkeeper's restraining line (the 4-metre line) is a 15cm long line, directly in front of the goal. It is parallel to the goal line and 4 metres away from it (measured from the rear edge of the goal line to the front edge of the 4-metre line) (see diagram 1).
- 1:8** The centre line connects the midpoints of the two side lines (see diagrams 1 and 3).
- 1:9** The substitution line (a segment of the side line) for each team extends from the centre line to a point at a distance of 4.5 metres from the centre line. This end point of the substitution line is enhanced by a line which is parallel to the centre line, extending 15cm inside the sideline and 15cm outside the sideline (see diagrams 1 and 3).

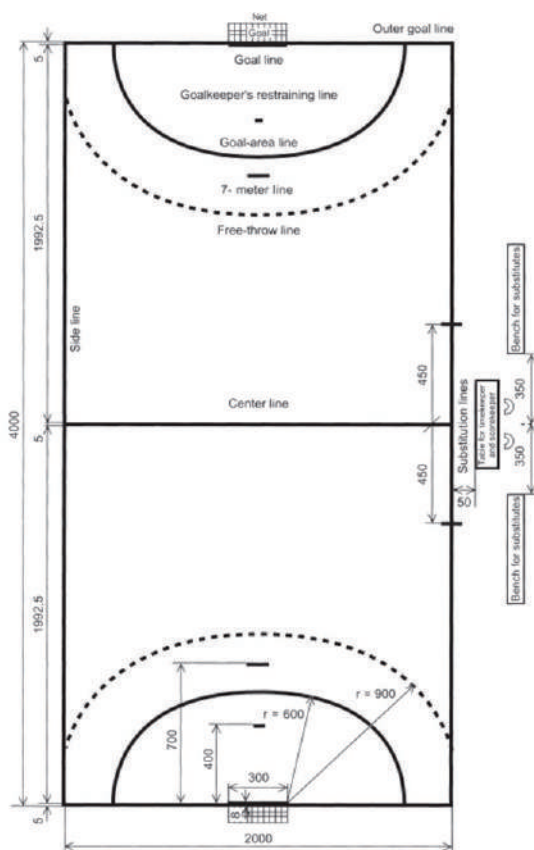


**Note:**

More detailed technical requirements for the playing court and the goals can be found in the Guidelines for Playing Courts and Goals, starting on page 249.

## Diagram 1 The playing court

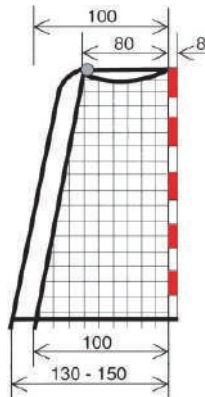
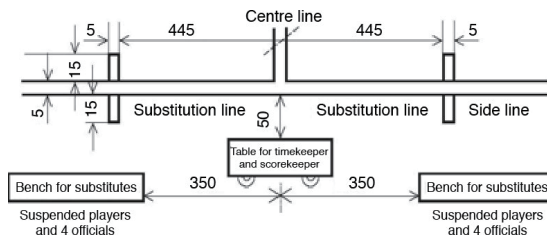
Dimensions indicated in cm.



**Goal area** see also diagram 5 (page 252)





**Diagram 2b** The goal – lateral view**Diagram 3** Substitution lines and substitution area

The table for timekeeper and scorekeeper and the benches for substitutes have to be placed in such a way that the scorekeeper/timekeeper can see the substitution lines. The table should be placed closer to the side line than the benches, but at least 50cm outside the side line.



## Playing Time

**2:1** The normal playing time for all teams with players of age 16 and above is 2 halves of 30 minutes. The half-time break is normally 10 minutes.

The normal playing time for youth teams is 2 x 25 minutes in age group 12-16 and 2 x 20 minutes in age group 8-12. In both cases the half-time break is normally 10 minutes.



### Note:

IFH, continental confederations and national federations have the right to apply deviating regulations in their areas of responsibility regarding the half-time break. The maximum half-time break is 15 minutes.

**2:2** Overtime is played, following a 5-minute break, if a game is tied at the end of the regular playing time and a winner has to be determined. The overtime period consists of 2 halves of 5 minutes, with a 1-minute half-time break.

If the game is again tied after a first overtime period, a second period is played after a 5-minute break. This overtime period also has 2 halves of 5 minutes, with a 1-minute half-time break.

If the game is still tied, the winner will be determined in accordance with the rules for the particular competition. In the case that the decision is to use 7-metre throwing as tie-breaker to decide a winner, the procedures indicated below shall be followed.

 **Comment**

If 7-metre throwing is used as a tie-breaker, players who are not suspended or disqualified at the end of the playing time are entitled to participate (see also Rule 4:1, 4<sup>th</sup> paragraph). Each team nominates 5 players. These players make one throw each, alternating with the players of the other team. The teams are not required to predetermine the sequence of their throwers. Goalkeepers may be freely chosen and substituted among the players eligible to participate. Players may participate in the 7-metre throwing as both throwers and goalkeepers.

The referees decide which goal is used. The referees make a coin toss, and the winning team chooses whether they wish to throw first or last. The opposite sequence is used for all subsequent throws, if the throwing has to continue because the score is still tied after the first five throws each.

For such a continuation, each team shall again nominate five players. All or some of them may be the same as in the first round. This method of nominating five players at a time continues as long as it is necessary. However, the winner is now decided as soon as there is a goal difference after both teams have had the same number of throws.

Players may be disqualified from further participation in the 7-metre throwing in cases of significant or repeated unsportsmanlike conduct (16:6e). If this concerns a player who has just been nominated in a group of five throwers, the team must nominate another thrower.

## ○ Final Signal

- 2:3** The playing time begins with the referee's whistle for the initial throw-off. It ends with the automatic final signal from the public clock or from the timekeeper. If no such signal comes, the referee, the timekeeper or the delegate whistles to indicate that the playing time is over (17:9).

 **Comment**

If a public clock with an automatic final signal is not available, the timekeeper shall use a table clock or a stopwatch and end the game with a final signal (18:2, 2<sup>nd</sup> paragraph).

**2:4** Infractions and unsportsmanlike conduct that take place before or simultaneously with the final signal (for half-time or end of game, and also for the end of the halves in overtime) are to be punished, also if the resulting free throw (under Rule 13:1) or 7-metre throw cannot be taken until after the signal.

Similarly, the throw must be retaken, if the final signal (for half-time or end of game, also in overtime) sounds precisely when a free throw or a 7-metre throw is being executed or when the ball is already in the air.

In both cases, the referees end the game only after the free throw or 7-metre throw has been taken (or retaken) and its immediate result has been established.

**2:5** For free throws taken (or retaken) under Rule 2:4, special restrictions apply regarding player positions and substitutions. As an exception to the normal substitution flexibility in Rule 4:4, a substitution is allowed for only one player on the attacking team; similarly, the defending team is allowed to substitute a court player for a goalkeeper if this team is playing without a goalkeeper when the final signal is given. Violations are penalised under Rule 4:5, 1<sup>st</sup> paragraph. Moreover, all the team mates of the thrower must be positioned at least 3 metres away from the thrower, in addition to being outside the free throw line of the opponents (13:7, 15:6; see also Clarification No. 1). The positions of the defending players are indicated in Rule 13:8.

**2:6** Players and team officials remain subject to personal punishment for infractions or unsportsmanlike conduct which take place during the execution of a free throw or 7-metre throw in the circumstances described in Rules 2:4-5. An infraction during the execution of such a throw cannot, however, lead to a free throw in the opposite direction.

- 2:7** If the referees determine that the timekeeper has given the final signal (for half-time or end of game, also in overtime) too early, they must keep the players on the court and play the remaining time.

The team that was in possession of the ball at the time of the premature signal will remain in possession when the game resumes. If the ball was out of play, then the game is restarted with the throw that corresponds to the situation. If the ball was in play, then the game is restarted with a free throw in accordance with Rule 13:4a-b. If the first half of a game (or an overtime period) has been terminated too late, the second half must be shortened correspondingly. If the second half of a game (or an overtime period) has been terminated too late, then the referees are no longer in a position to change anything.

## ○ Time-Out

- 2:8** The referees decide on the start and the duration of an interruption (“time-out”).

A time-out is obligatory when:

- a) a 2-minute suspension or disqualification is given;
- b) a team time-out is granted;
- c) there is a whistle signal from the timekeeper or the delegate;
- d) consultation between the referees are necessary in accordance with Rule 17:7.

A time-out is normally also given in certain other situations, depending on the circumstances (see Clarification No. 2).

Infractions during a time-out have the same consequences as infractions during the playing time (16:10).

- 2:9** In principle, the referees decide when the clock is to be stopped and started in connection with a time-out.

The interruption of the playing time is to be indicated to the timekeeper through three short blasts on the whistle and hand signal no. 15.

However, in the case of obligatory time-outs where the game has been interrupted by a whistle signal from the timekeeper or Delegate (2:8b-c), the timekeeper is required to stop the official clock immediately, without awaiting a confirmation from the referees.

The whistle must always be blown to indicate the restart of the game after a time-out (15:5b).

 **Comment**

A whistle signal from the timekeeper/delegate effectively stops the game. Even if the referees (and the players) do not immediately realise that the game has been stopped, any action on the court after whistle signal is invalid. This means that if a goal was scored after the whistle signal from the table, the 'goal' must be disallowed. Similarly, a decision to award a throw to a team (7-metre throw, free throw, throw-in, throw-off or goalkeeper throw) is also invalid. The game shall instead be restarted in the manner that corresponds to the situation that existed when the timekeeper/Delegate whistled. (It should be kept in mind that the typical reason for the intervention is a team time-out or a faulty substitution).

However, any personal punishment given by the referees between the time of the whistle from the timekeeper/delegate and the time the referees stop the action remains valid. This applies regardless of the type of the violation and regardless of the severity of the punishment.

**2:10** Each team has the right to receive one 1-minute team time-out in each half of the regular playing time, but not in overtime (Clarification No. 3).

 **Note:**

The IHF, continental confederations and national federations have the right to apply deviating regulations in their areas of responsibility regarding the number of team time-outs, saying that each team has the right to receive three 1-minute team time-outs per match (overtime excluded) but may be granted a maximum of two team time-outs in each half of the regular playing time. (See note in Clarification No. 3).



- 3:1** The ball is made of leather or a synthetic material. It must be spherical. The surface must not be shiny or slippery (17:3).
- 3:2** The ball sizes, i.e. the circumference and weight, to be used by different categories of teams are as follows:
- 58-60cm and 425-475g (IHF Size 3) for Men and for Male Youth (over age 16);
  - 54-56cm and 325-375g (IHF Size 2) for Women, Female Youth (over age 14), and Male Youth (age 12 to 16);
  - 50-52cm and 290-330g (IHF Size 1) for Female Youth (age 8 to 14) and Male Youth (age 8 to 12).

 **Comment**

The technical requirements for the balls to be used in all official international games are described in the "IHF Ball Regulations".

The size and weight of balls to be used for "Mini-Handball" are not regulated in the normal playing rules.

- 3:3** For every game there must be at least two balls available. The reserve balls must be immediately available at the timekeeper's table during the game. The balls must meet the requirements of Rules 3:1-2.
- 3:4** The referees decide when to use a reserve ball. In such cases, the referees should get the reserve ball into play quickly in order to minimise interruptions and avoid time-outs.



## 4

## The Team, Substitutions, Equipment, Player Injuries



### ○ The Team

**4:1** A team consists of up to 14 players.

No more than 7 players may be present on the court at the same time. The remaining players are substitutes.

A player who is identified as a goalkeeper may become a court player at any time (note, however, Rule 8:5 Comment, 2<sup>nd</sup> paragraph). Similarly, a court player may become a goalkeeper at any time as long as he is identified as a goalkeeper (see, however, 4:4 and 4:7).

If a team is playing without a goalkeeper, a maximum number of 7 court players are allowed to be on the playing court at the same time (see Rules 4:7, 6:1, 6:2c, 6:3, 8:7f, 14:1a).

Rules 4:4-4:7 are to be applied to substitutions of a goalkeeper for a court player.

A team must have at least 5 players on the court at the start of the game.

The number of players on a team can be increased up to 14, at any time during the game, including overtime.

The game may continue even if a team is reduced to less than 5 players on the court. It is for the referees to judge whether and when the game should be permanently suspended (17:12).

#### **Note:**

The IHF, continental confederations and national federations have the right to apply deviating regulations in their areas of responsibility regarding the number of players. However, no more than 16 players are allowed.

**4:2** A team is allowed to use a maximum of 4 team officials during the game. These team officials may not be replaced during the course of the game. One of them must be designated as the 'responsible team official'. Only this official is allowed to address the timekeeper/scorekeeper and, possibly, the referees (see, however, Clarification No. 3).

A team official is generally not allowed to enter the court during the game. A violation of this rule is to be penalised as unsportsmanlike conduct (see 8:7-10, 16:1b, 16:3e-g and 16:6c). The game is restarted with a free throw for the opponents (13:1a-b; see, however, Clarification No. 7).

The 'responsible team official' shall ensure that, once the game has started, no other persons than the (maximum 4) registered team officials and the players who are entitled to participate (see 4:3) are present in the substitution area. He is also responsible for the team's compliance with the Substitution Area Regulations. Violations lead to progressive punishment for the 'responsible team official' (16:1b, 16:3e, and 16:6c).

**4:3** A player or team official is entitled to participate if he is present at the start of the game and is included in the score sheet.

Players and team officials who arrive after the game has started must obtain their entitlement to participate from the timekeeper/scorekeeper and must be entered into the score sheet.

A player who is entitled to participate may, in principle, enter the court through the team's own substitution line at any time (see, however, 4:4 and 4:6).

The 'responsible team official' shall ensure that only players who are entitled to participate enter the court. A violation is to be penalised as unsportsmanlike conduct by the 'responsible team official' (13:1a-b, 16:1b, 16:3d, and 16:6c; see, however, Clarification No. 7).

## ○ Player Substitutions

**4:4** Substitutes may enter the court, at any time and repeatedly (see, however, Rule 2:5 and Rule 4:11), without notifying the timekeeper/scorekeeper, as long as the players they are replacing have already left the court (4:5).

The players involved in the substitution shall always leave and enter the court over their own team's substitution line (4:5). These requirements also apply to the substitution of goalkeepers (see also 4:7 and 14:10).

The substitution rules also apply during a time-out (except during a team time-out).

### **Comment**

The purpose of the concept of the 'substitution line' is to ensure fair and orderly substitutions. It is not intended to cause punishments in other situations, where a player steps over the sideline or outer goal line in a harmless manner and without any intention of gaining an advantage (e.g., getting water or a towel at the bench just beyond the substitution line, or leaving the court in a sportsmanlike manner when receiving a suspension and crossing the sideline at the bench but just outside the 15cm line). Tactical and illegal usage of the area outside the court is dealt with separately in Rule 7:10.

**4:5** A faulty substitution shall be penalised with a 2-minute suspension for the guilty player. If more than one player from the same team is guilty of faulty substitution in the same situation, only the first player committing an infraction is to be penalised. The game is restarted with a free-throw for the opponents (13:1a-b; see, however, Clarification No. 7).

**4:6** If an additional player enters the court without a substitution, or if a player illegally interferes with the game from the substitution area, there shall be a 2-minute

suspension for the player. Thus, the team must be reduced by one player on the court for the next 2 minutes (apart from the fact that the entering additional player must leave the court).

If a player enters the court while serving a 2-minute suspension, he shall be given an additional 2-minute suspension. This suspension shall begin immediately, so the team must be further reduced on the court during the overlap between the first and the second suspension.

The game is in both cases restarted with a free throw for the opponents (13:1a-b; see, however, Clarification No. 7).

## ◉ Equipment

**4:7** All the court players on a team must wear identical uniforms. The combinations of colours and design for the two teams must be clearly distinguishable from each other. All players used in the goalkeeper position on a team must wear the same colour, a colour that distinguishes them from the court players of both teams and the goalkeeper(s) of the opposing team (17:3).

**4:8** The players must wear visible numbers that are at least 20 cm high in the back of the shirt and at least 10cm in the front. The numbers used shall be from 1 to 99. A player who is switching between the court player and goalkeeper positions must wear the same number in both positions.

The colour of the numbers must contrast clearly with the colours and design of the shirt.

**4:9** The players must wear sports shoes.

It is not permitted to wear objects that could be dangerous to the players or give players improper advantages. This includes, for instance, head protection, face masks, gloves, bracelets, watches, rings, visible piercing, necklaces or chains, earrings, glasses without restraining bands or with solid frames, or any other

objects which could be dangerous (17:3).

Players who do not meet this requirement will not be allowed to take part until they have corrected the problem.

Flat rings, small earrings and visible piercing may be allowed, as long as they are taped over in such a way that they are no longer deemed dangerous to players. Headbands, head scarves and captains' armlets are allowed, as long as they are made of soft, elastic material.

The responsible team official confirms by signing the match report / player registration before the game has been started that all players are correctly equipped. If the referees observe faulty equipment after the game has been started (according to Rule 4:9), the responsible team official is to be punished progressively and the player concerned has to leave the playing court until he has corrected the problem.

If the team has any doubt about the equipment, the responsible team official has to contact the referees or the delegate before the start of the game (see also "Guidelines and Interpretations", Appendix 2).

## ○ Player Injuries

**4:10** A player who is bleeding or has blood on the body or uniform must leave the court immediately and voluntarily (through a normal substitution), in order to have the bleeding stopped, the wound covered, and the body and uniform cleaned off. The player must not return to the court until this has been done.

A player who does not follow the instructions of the referees in connection with this provision is deemed guilty of unsportsmanlike conduct (8:7, 16:1b and 16:3d).

**4:11** In the case of an injury, the referees may give permission (through hand signals no. 15 and 16) for two of the persons who are entitled to participate (see 4:3) to enter the court during a time-out, for the specific purpose of assisting an injured player

from their team.

After receiving medical care on the playing court, the player has to leave the court immediately. He can only re-enter the court following the third attack of his team (procedure and exceptions see Clarification No. 8).

Regardless of the counted number of attacks, the player can re-enter the playing court when the game is continued after the end of a half-time. If the player enters the playing court too early, he shall be punished according to Rule 4:4-4:6.



**Note:**

Only national federations are entitled to suspend the regulations of Rule 4:11, 2<sup>nd</sup> paragraph, in youth categories.

If additional persons enter the court after two persons have already entered, including persons from the team not affected, it shall be punished as illegal entry, in the case of a player under Rule 4:6 and 16:3a, and in the case of a team official under Rules 4:2, 16:1b, 16:3d and 16:6c. A person who has been permitted to enter the court under Rule 4:11, 1<sup>st</sup> paragraph, but, instead of assisting the injured player, gives instructions to players, approaches opponents or referees etc., shall be considered guilty of unsportsmanlike conduct (16:1b, 16:3d and 16:6c).

## 5

## The Goalkeeper



The goalkeeper is **allowed** to:

- 5:1** touch the ball with any part of his body while in the act of defence inside the goal area;
- 5:2** move with the ball inside the goal area, without being subject to the restrictions applying to court players (7:2-4, 7:7); the goalkeeper is not allowed, however, to delay the execution of the goalkeeper throw (6:4-5, 12:2 and 15:5b);
- 5:3** leave the goal area without the ball and participate in the game in the playing area; when doing so, the goalkeeper becomes subject to the rules applying to players in the playing area (except in the situation described in Rule 8:5 Comment, 2<sup>nd</sup> paragraph).  
The goalkeeper is considered to have left the goal area as soon as any part of the body touches the floor outside the goal-area line.
- 5:4** leave the goal area with the ball and play it again in the playing area if he has not managed to control it.

The goalkeeper is **not allowed** to:

- 5:5** endanger the opponent while in the act of defence (8:3, 8:5, 8:5 Comment, 13:1b);
- 5:6** leave the goal area with the ball under control; this leads to a free throw (according to 6:1, 13:1a and 15:7, 3<sup>rd</sup> paragraph), if the referees had whistled for the execution of the goalkeeper throw; otherwise the goalkeeper throw is simply repeated (15:7, 2<sup>nd</sup> paragraph); see, however, the advantage interpretation in 15:7, if the goalkeeper were to lose the ball outside the goal area after having crossed the line with the ball in his hand.
- 5:7** touch the ball when it is stationary or rolling on the floor outside the goal area, while he is inside the goal area (6:1, 13:1a);

- 5:8** take the ball into the goal area when it is stationary or rolling on the floor outside the goal area (6:1, 13:1a);
- 5:9** re-enter the goal area from the playing area with the ball (6:1, 13:1a);
- 5:10** touch the ball with the foot or the leg below the knee, when it is moving out towards the playing area (13:1a);
- 5:11** cross the goalkeeper's restraining line (4-metre line) or its projection on either side, before the ball has left the hand of the opponent who is executing a 7-metre throw (14:9).

 **Comment**

As long as the goalkeeper keeps one foot on the floor on or behind the restraining line (4-metre line), he is permitted to move the other foot or any other part of his body out over the line in the air.



## 6

## The Goal Area



- 6:1** Only the goalkeeper is allowed to enter the goal area (see, however, 6:3). The goal area, which includes the goal-area line, is considered entered when a court player touches it with any part of the body.
- 6:2** When a court player enters the goal area, the decisions shall be as follows:
- goalkeeper throw when a player of the team in possession enters the goal area in possession of the ball or enters without the ball but gains an advantage by doing so (12:1);
  - free throw when a court player of the defending team enters the goal area and gains an advantage, but without destroying a chance of scoring (13:1b; see also 8:7f);
  - 7-metre throw when a court player of the defending team enters the goal area and because of this destroys a clear chance of scoring (14:1a).  
For purposes of this rule, the concept "entering the goal area" does not mean just touching the goal-area line, but clearly stepping into the goal area.
- 6:3** Entering the goal area is not penalised when:
- a player enters the goal area after playing the ball, as long as this does not create a disadvantage for the opponents;
  - a player from one of the teams enters the goal area without the ball and does not gain an advantage by doing so.
- 6:4** The ball is considered to be 'out of play' when the goalkeeper controls the ball in the goal area (12:1). The ball must be put back into play through a goalkeeper throw (12:2).
- 6:5** The ball remains in play, while it is rolling on the floor inside the goal area. It is in the possession of the goalkeeper's team and only the goalkeeper may touch it. The goalkeeper may pick it up, which brings it out of play, and then put it back into play, in accordance with Rules 6:4 and 12:1-2 (see, however, 6:7b). It leads to a

free throw (13:1a) if the ball is touched by a teammate of the goalkeeper while it is rolling (see, however, 14:1a, in conjunction with Clarification 6c), and the game is continued with a goalkeeper throw (12:1 (III)) if it is touched by an opponent.

The ball is out of play, as soon as it is lying on the floor in goal area (12:1 (II)). It is in the possession of the goalkeeper's team and only the goalkeeper may touch it. The goalkeeper must put it back into play in accordance with 6:4 and 12:2 (see, however, 6:7b). It remains a goalkeeper throw if the ball is touched by any other player of either team (12:1 2<sup>nd</sup> paragraph, 13:3).

It is permitted to touch the ball when it is in the air over the goal area, as long as it is in conformity with Rules 7:1 and 7:8.

**6:6** Play shall continue (through a goalkeeper throw according to 6:4-5) if a player of the defending team touches the ball when in the act of defence, and the ball is caught by the goalkeeper or comes to rest in the goal area.

**6:7** If a player plays the ball into his own goal area, the decisions shall be as follows:

- a) goal if the ball enters the goal;
- b) free throw if the ball comes to a rest in the goal area, or if the goalkeeper touches the ball and it does not enter the goal (13:1a-b);
- c) throw-in if the ball goes out over the outer goal line (11:1);
- d) play continues if the ball passes through the goal area back into the playing area, without being touched by the goalkeeper.

**6:8** A ball that returns from the goal area out into the playing area remains in play.

## 7

## Playing the Ball, Passive Play



### Playing the Ball

It is **permitted** to:

- 7:1** throw, catch, stop, push or hit the ball, by using hands (open or closed), arms, head, torso, thighs, and knees;
- 7:2** hold the ball for a maximum of 3 seconds, also when it is lying on the floor (13:1a);
- 7:3** take a maximum of 3 steps with the ball (13:1a); one step is considered taken when:
- a player who is standing with both feet on the floor lifts one foot and puts it down again, or moves one foot from one place to another.
  - a player is touching the floor with one foot only, catches the ball and then touches the floor with the other foot.
  - a player after a jump touches the floor with one foot only, and then hops on the same foot or touches the floor with the other foot.
  - a player after a jump touches the floor with both feet simultaneously, and then lifts one foot and puts it down again, or moves one foot from one place to another.



#### Comment

If one foot is moved from one place to another and the other foot is dragged behind, only one step is considered taken.

It is in conformance with the rules, if a player with the ball falls to the floor, slides and then stands up and plays the ball. This is also the case, if a player dives for the ball, controls it and stands up to play it.

**7:4** while standing or running:

- a) bounce the ball once and catch it again with one or both hands;
- b) bounce the ball repeatedly with one hand (dribble), and then catch it or pick it up again with one or both hands;
- c) roll the ball on the floor repeatedly with one hand, and then catch it or pick it up again with one or both hands.

As soon as the ball thereafter is held in one or both hands, it must be played within 3 seconds or after no more than 3 steps (13:1a).

The bouncing or dribbling is considered to have started when the player touches the ball with any part of his body and directs it towards the floor.

After the ball has touched another player or the goal, the player is allowed to tap the ball or bounce it and catch it again (see, however, 14:6).

**7:5** move the ball from one hand into the other one.

**7:6** play the ball while kneeling, sitting or lying on the floor; this means that it is permitted to execute a throw (for instance a free throw), from such a position, if the requirements of Rule 15:1 are met, including the requirement of having a part of one foot in constant contact with the floor.

It is **not permitted** to:

**7:7** after the ball has been controlled, to touch it more than once, unless it has touched the floor, another player, or the goal in the meantime (13:1a); however, touching it more than once is not penalised, if the player is 'fumbling' the ball, i.e., failing to control it when trying to catch or stop it.

**7:8** touch the ball with a foot or leg below the knee, except when the ball has been thrown at the player by an opponent (13:1a-b; see also 8:7e).

**7:9** Play continues if the ball touches a referee on the court.

**7:10** If a player with the ball moves outside the playing court with one or both feet (while the ball is still inside the court), for instance to get around a defending player, this shall lead to a free throw for the opponents (13:1a).

If a player from the team in possession takes up position outside the court without the ball, the referees shall indicate to the player that he must move into the court. If the player does not do so, or if the action is later repeated by the same team, there shall be a free throw awarded to the opponents (13:1a) without any further forewarning. Such actions shall not lead to personal punishment under Rules 8 and 16.

## ○ Passive Play

**7:11** It is not permitted to keep the ball in the team's possession without making any recognisable attempt to attack or to shoot on goal. Similarly, it is not allowed to delay repeatedly the execution of a throw-off, free throw, throw-in, or goalkeeper throw for one's own team (see Clarification No. 4). This is regarded as passive play, which is to be penalised with a free throw against the team in possession of the ball unless the passive tendency ceases (13:1a).

The free throw is taken from the spot where the ball was when play was interrupted.

**7:12** When a tendency to passive play is recognised, the forewarning signal (hand signal no. 17) is shown. This gives the team in possession of the ball the opportunity to change its way of attacking in order to avoid losing possession. If the way of attacking does not change after the forewarning signal has been shown, the referees can whistle for passive play at any moment. If no shot on goal is taken by the attacking team after a maximum of 6 passes, then a free throw is called against this team (13:1a, procedure and exceptions see Clarification No. 4, section D).

The decision by the referees about the number of passes is a decision on the basis of their observation of facts under the principle of Rule 17:11.

In certain situations the referees can call a free throw against the team in possession also without any prior forewarning signal, e.g. when a player intentionally refrains from trying to utilise a clear scoring chance.



### ○ Permitted actions

It is **permitted**:

#### 8:1

- a) to use an open hand to play the ball out of the hand of another player.
- b) to use bent arms to make body contact with an opponent, and to monitor and follow him in this way.
- c) to use one's trunk to block the opponent, in a struggle for positions.



#### Comment

Blocking means preventing an opponent from moving into open space. Setting the block, maintaining the block and moving out of the block must, in principle, be done in a passive manner in relation to the opponent (see, however, 8:2b).

### ○ Fouls that normally do not lead to personal punishment (consider, however, the decision-making criteria in 8:3a-d)

It is **not permitted**:

#### 8:2

- a) to pull or hit the ball out of the hands of the opponent.
- b) to block the opponent with arms, hand, legs, or to use any part of the body to displace him or push him away; this includes a dangerous use of the elbow, both as a starting position and in motion.
- c) to hold an opponent (body or uniform), even if he remains free to continue the

- play.
- d) run into or jump into an opponent.

## ○ Fouls that warrant a personal punishment under Rules 8:3-6

**8:3** Fouls, where the action is mainly or exclusively aimed at the body of the opponent, must lead to a personal punishment. This means that, in addition to a free throw or 7-metre throw, at least the foul is to be punished progressively, beginning with a warning (16:1), then with 2-minute suspensions (16:3b) and disqualification (16:6d).

For more severe fouls, there are 3 further levels of punishment on the basis of the following decision-making criteria:

- Fouls that are to be punished with an immediate 2-minute suspension (8:4);
- Fouls that are to be punished with a disqualification (8:5);
- Fouls that are to be punished with a disqualification and where a written report is required (8:6).

## ○ Decision-making criteria

For the judgment as to which personal punishments are appropriate for specific fouls, the following decision-making criteria apply; these criteria are to be used in combination as appropriate in each situation:

- a) the **position** of the player who commits the foul (frontal position, from the side, or from behind);
- b) the **part of the body** against which the illegal action is aimed (torso, shooting arm, legs, head/throat/neck);
- c) the **dynamics** of the illegal action (the intensity of the illegal body contact, and/

- or a foul where the opponent is in full motion);
- d) the **effect** of the illegal action:
  - the impact on the body and ball control
  - the reduction or prevention of the ability to move
  - the prevention of the continuation of the game

For the judgment of fouls the particular game situation is relevant, too (e.g., shooting action, running into open space, situations with high running speed).

### ○ Fouls that warrant an immediate 2-minute suspension

**8:4** For certain fouls, the punishment is a direct 2-minute suspension, regardless of whether the player had received a warning earlier.

This applies especially for such fouls where the guilty player disregards the danger to the opponent (see also 8:5 and 8:6).

Taking into account the decision-making criteria under 8:3, such fouls could for instance be:

- a) fouls that are committed with high intensity or against an opponent who is running fast;
- b) holding on to the opponent for a long time, or pulling him down;
- c) fouls against the head, throat or neck;
- d) hard hitting against the torso or throwing arm;
- e) attempting to make the opponent lose body control (e.g., grabbing the leg/foot of an opponent who is jumping; see, however, 8:5a);
- f) running or jumping with great speed into an opponent.

### ○ Fouls that warrant a disqualification

**8:5** A player who is attacking an opponent in a way that is dangerous to his health



is to be disqualified (16:6a). The special danger to the opponent's health follows from the high intensity of the foul or from the fact that the opponent is completely unprepared for the foul and therefore cannot protect himself (see Rule 8:5 Comment).

In addition to the criteria of 8:3 and 8:4, the following decision-making criteria also apply:

- a) the actual loss of body control while running or jumping, or during a throwing action;
- b) a particularly aggressive action against a part of the body of the opponent, especially face, throat or neck; (the intensity of the body contact);
- c) the reckless attitude demonstrated by the guilty player when committing the foul.

 **Comment**

Also a foul with a very small physical impact can be very dangerous and lead to a severe injury, if the foul is committed in a moment when the player is jumping in the air or running, and therefore is unable to protect himself. In this type of situation, it is the danger to the opponent and not the intensity of the body contact that is the basis for the judgment whether a disqualification is warranted.

This also applies in those situations where a goalkeeper leaves the goal area, for the purpose of catching a pass intended for an opponent. Here the goalkeeper has the responsibility for ensuring that a situation does not arise that is dangerous to the health of the opponent.

He is to be disqualified if he:

- a) gains possession of the ball, but in his movement causes a collision with the opponent;
- b) cannot reach or control the ball, but causes a collision with the opponent.

If the referees are convinced in one of these situations, that, without the illegal action

from the goalkeeper, the opponent would have been able to reach the ball, then a 7-metre throw is to be awarded.

### ○ **Disqualification due to a particular reckless, particularly dangerous, premeditated or malicious action (also to be reported in writing)**

**8:6** If the referees find an action to be particularly reckless, particularly dangerous, premeditated or malicious, they must submit a written report after the game, so that the responsible authorities are in a position to take a decision about further measures.

Indications and characteristics that could serve as decision-making criteria in addition to those in Rule 8:5 are:

- a) a particularly reckless or particularly dangerous action;
- b) a premeditated or malicious action, which is not in any way related to the game situation.

#### **Comment**

When a foul under Rule 8:5 or 8:6 is committed during the last 30 seconds of a game, with the purpose of preventing a goal, then the action is to be seen as 'extremely unsportsmanlike conduct' under Rule 8:10d and punished accordingly.

### ○ **Unsportsmanlike conduct that warrants a personal punishment under Rules 8:7-10**

As unsportsmanlike conduct is considered any verbal and non-verbal expressions that are not in conformity with the spirit of good sportsmanship. This applies to both

players and team officials, on the court and outside the court. For the punishment of unsportsmanlike, seriously unsportsmanlike, and extremely unsportsmanlike conduct, a difference is made between 4 levels of actions:

- Actions that are to be punished progressively (8:7);
- Actions that are to be punished with a direct 2-minute suspension (8:8);
- Actions that are to be punished with a disqualification (8:9);
- Actions that are to be punished with a disqualification and a written report (8:10a,b).

### ○ **Unsportsmanlike conduct that warrants progressive punishment**

**8:7** The actions listed below under a-f are examples of unsportsmanlike conduct that is to be punished progressively, beginning with a warning (16:1b).

- a) protests against referee decisions, or verbal and non-verbal actions intended to cause a specific referee decision;
- b) harassing an opponent or teammate through words or gestures, or shouting at an opponent in order to cause distraction;
- c) delaying the execution of a formal throw for the opponents, by not respecting the 3-metre distance or in some other way;
- d) through 'theatre', trying to mislead the referees regarding the actions of an opponent or exaggerating the impact of an action, in order to provoke a time-out or an undeserved punishment for an opponent;
- e) actively blocking a shot or pass by using a foot or lower leg; pure reflex motions, e.g., moving the legs together, are not to be punished (see also Rule 7:8);
- f) repeated entering of the goal area for tactical reasons.

## ○ Unsportsmanlike conduct warranting an immediate 2-minute suspension

**8:8** Certain unsportsmanlike actions are by their nature seen as more severe and warrant an immediate 2-minute suspension, regardless of whether the player or the officials had received a warning earlier. This includes:

- a) protests involving loudness with forceful gestures, or provocative behaviour;
- b) when there is a decision against a team in possession, and the player with the ball does not immediately make it available to the opponents by dropping it or putting it down on the floor;
- c) blocking the access to a ball that went into the substitution area.

## ○ Seriously unsportsmanlike conduct warranting a disqualification

**8:9** Certain forms of unsportsmanlike conduct are considered so serious that they warrant a disqualification.

The following are examples of such conduct:

- a) throwing or hitting the ball away in a demonstrative manner, after a decision by the referees;
- b) if a goalkeeper demonstratively refrains from trying to stop a 7-metre throw;
- c) deliberately throwing the ball at an opponent during a stoppage in the game; if it is done with a lot of force and from very short distance, it is more appropriately regarded as a 'particularly reckless action' under 8:6 above;
- d) when a 7m shooter hits the goalkeeper's head, if the goalkeeper is not moving his head in the direction of the ball;
- e) when a free throw shooter hits a defender's head, if the defender is not moving his head in the direction of the ball;
- f) an act of revenge after having been fouled.

 **Comment**

In the case of a 7-metre throw or a free throw, the shooter has the responsibility not to endanger the goalkeeper or the defender.

## ○ Disqualification due to extremely unsportsmanlike conduct also to be reported in writing

**8:10** If the referees classify a conduct as extremely unsportsmanlike, a punishment is granted according to the following regulations.

In cases involving the following infractions (a, b), serving as examples, the referees have to submit a written report after the game has been ended to allow the competent bodies to decide what measures shall be taken:

- a) insulting or threatening behaviour directed at another person, e.g., referee, timekeeper/scorekeeper, delegate, team official, player, spectator; the behaviour may be in verbal or non-verbal form (e.g., facial expression, gestures, body language or body contact);
- b) (I) the interference by a team official in the game, on the playing court or from the substitution area, or (II) a player destroying a clear chance of scoring, either through an illegal entry on the court (Rule 4:6) or from the substitution area.

In cases involving the following infractions (c, d), a 7m throw is awarded to the opponents.

- c) if during the last 30 seconds of a game the ball is out of play, and a player or team official prevents or delays the execution of a throw for the opponents, in order to prevent them from being able to take a shot on goal or to obtain a clear scoring chance, the guilty player / official is to be disqualified and a 7m throw is to be granted to the opponents. It applies to any type of interference (e.g., with only limited physical action, interfering with the execution of a throw such as

intercepting a pass, interference with the reception of the ball, not releasing the ball).

d) if during the last 30 seconds of a game the ball is in play, and the opponents

1) through an infringement by a player of the Rules 8:5 or 8:6 as well as 8:10a or 8:10b (II)

2) through an infringement by an official of the Rules 8:10a or 8:10b (I)

prevent the team in possession from being able to take a shot on goal or to obtain a clear scoring chance, the guilty player or official is disqualified according to the corresponding Rules and the team in possession is granted a 7m throw.

If the player who was fouled, or a teammate, scores a goal before the game is interrupted, the 7m throw shall not be granted.



**9:1** A goal is scored when the entire ball has completely crossed the goal line (see diagram 4), provided that no violation of the rules has been committed by the thrower, a teammate or a team official before or during the throw. The goal line referee confirms with two short whistle signals and hand signal no. 12 that a goal has been scored.

A goal shall be awarded if there is a violation of the rules by a defender but the ball still goes into the goal.

A goal cannot be awarded if a referee, timekeeper or delegate has interrupted the game before the ball has completely crossed the goal line.

A goal shall be awarded to the opponents if a player plays the ball into his own goal, except in the situation where a goalkeeper is executing a goalkeeper throw (12:2, 2<sup>nd</sup> paragraph).

 **Comment**

A goal shall be awarded if the ball is prevented from going into the goal by someone or something not participating in the game (spectators, etc.), and the referees are convinced that the ball would otherwise have entered the goal.

**9:2** A goal that has been awarded can no longer be disallowed, once the referee has blown the whistle for the subsequent throw-off to be taken. (See, however, Rule 2:9 Comment).

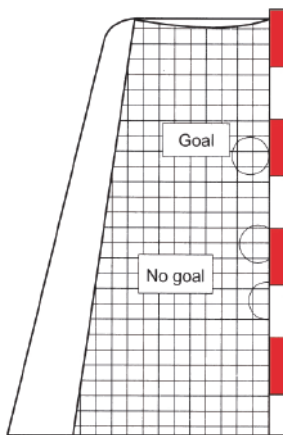
The referees must make clear (without a throw-off) that they have awarded a goal, if the signal for the end of a half sounds immediately after a goal is scored and before a throw-off can be taken.

 **Comment**

A goal should be entered on the scoreboard as soon as it has been awarded by the referees.

- 9:3** The team that has scored more goals than the opponents is the winner. The game is tied if both teams have scored the same number of goals or no goals at all (see 2:2).

**Diagram 4** Scoring





## 10

## The Throw-Off



**10:1** At the start of the game, the throw-off is taken by the team that wins the coin toss and elects to start with the ball in its possession. The opponents then have the right to choose ends. Alternatively, if the team that wins the coin toss prefers to choose ends, then the opponents take the throw-off.

The teams change ends for the second half of the game. The throw-off at the start of the second half is taken by the team that did not have the throw-off at the start of the game.

A new coin toss is undertaken prior to each overtime period, and all the above-stated regulations under Rule 10:1 also apply to overtime.

**10:2** After a goal has been scored play is resumed with a throw-off taken by the team that conceded the goal (see, however, 9:2, 2<sup>nd</sup> paragraph).

**10:3** The throw-off is taken in any direction from the centre of the court (with a tolerance sideways of about 1.5 metres). It is preceded by a whistle signal, following which it must be taken within 3 seconds (13:1a, 15:7 3<sup>rd</sup> paragraph). The player taking the throw-off must take up a position with at least one foot on the centre line, and the other foot on or behind the line (15:6), and remain in this position until the ball has left his hand (13:1a, 15:7 3<sup>rd</sup> paragraph) (see also Clarification No. 5).

The teammates of the thrower are not allowed to cross the centre line prior to the whistle signal (15:6).

**10:4** For the throw-off at the start of each half (incl. any period of overtime), all players must be in their own half of the court.

However, for the throw-off after a goal has been scored, the opponents of the thrower are allowed to be in both halves of the court.

In both cases, however, the opponents must be at least 3 metres away from the player taking the throw-off (15:4, 15:9, 8:7c).



**11:1** A throw-in is awarded when the ball has completely crossed the side line, or when a court player of the defending team was the last one to touch the ball before it crossed his team's outer goal line.

It is also awarded when the ball has touched the ceiling or a fixture above the court.

**11:2** The throw-in is taken without whistle signal from the referees (see, however, 15:5b) by the opponents of the team whose player last touched the ball before it crossed the line or touched the ceiling or fixture.

**11:3** The throw-in is taken from the spot where the ball crossed the side line or, if it crossed the outer goal line, from the intersection of the side line and the outer goal line on that side.

For a throw-in after the ball touched the ceiling or a fixture above the court, the throw-in is taken at the nearest point on the nearest side line in relation to the spot where the ball touched the ceiling or fixture.

**11:4** The thrower must stand with a foot on the side line and remain in a correct position until the ball has left his hand. There is no limitation for the placement of the second foot (13:1a, 15:6, 15:7 2<sup>nd</sup> and 3<sup>rd</sup> paragraph).

**11:5** While the throw-in is being taken, the opponents may not be closer than 3 metres to the thrower (15:4, 15:9, 8:7c).

This does not apply, however, if they stand immediately outside their own goal-area line.

## 12

## The Goalkeeper Throw



- 12:1** A goalkeeper throw is awarded when: (I) a player of the opposing team has entered the goal area in violation of Rule 6:2a; (II) the goalkeeper has controlled the ball in the goal area or the ball is stationary on the floor in the goal area (6:4-5); (III) a player of the opposing team has touched the ball when it is rolling on the floor in the goal area (6:5, 1<sup>st</sup> paragraph) or (IV) when the ball has crossed the outer goal line, after having been touched last by the goalkeeper or a player of the opposing team.

This means that in all these situations the ball is considered out of play, and that the game is resumed with a goalkeeper throw (13:3) if there is a violation after a goalkeeper throw has been awarded and before it has been executed.

- 12:2** The goalkeeper throw is taken by the goalkeeper without whistle signal from the referee (see, however, 15:5b), from the goal area out over the goal area line.

If the team that has to execute the goalkeeper throw is playing without a goalkeeper, a goalkeeper must replace one of the court players (Rule 4:4). The referees decide if a time-out is necessary (Rule 2:8, 2<sup>nd</sup> paragraph, Clarification No. 2).

The goalkeeper throw is considered to have been taken, when the ball thrown by the goalkeeper has completely crossed the goal-area line.

The players of the other team are allowed to be immediately outside the goal-area line, but they are not allowed to touch the ball until it has completely crossed the line (15:4, 15:9, 8:7c).



### ○ Free-Throw Decision

**13:1** In principle, the referees interrupt the game and have it restarted with a free throw for the opponents when:

- a) the team in possession of the ball commits a violation of rules that must lead to a loss of possession (see 4:2-3, 4:5-6, 5:6-10, 6:5 1<sup>st</sup> paragraph, 6:7b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 7:11-12, 8:2-10, 10:3, 11:4, 13:7, 14:4-7, 15:7 3<sup>rd</sup> paragraph, and 15:8);
- b) the opponents commit a violation of rules that causes the team in possession of the ball to lose it (see 4:2-3, 4:5-6, 5:5, 6:2b, 6:7b, 7:8, 8:2-10).

**13:2** The referees should allow continuity in the game by refraining from interrupting the game prematurely with a free-throw decision.

This means that, under Rule 13:1a, the referees should not call a free throw if the defending team gains possession of the ball immediately after the violation committed by the attacking team.

Similarly, under Rule 13:1b, the referees should not intervene until and unless it is clear that the attacking team has lost possession of the ball or is unable to continue their attack, due to the violation committed by the defending team.

If a personal punishment is to be given because of rules violation, then the referees may decide to interrupt the game immediately, if this does not cause a disadvantage for the opponents of the team committing the violation. Otherwise the punishment should be delayed until the existing situation is over.

Rule 13:2 does not apply in the case of infringements against Rules 4:2-3 or 4:5-6, where the game shall be interrupted immediately, normally through the intervention of the timekeeper, the delegate or the referees.

- 13:3** If a violation that would normally lead to a free throw under Rule 13:1a-b takes place when the ball is out of play, then the game is restarted with the throw that corresponds to the reason for the existing interruption (please see also Rules 8:10c, special instructions during the last 30 seconds of the game).
- 13:4** In addition to the situations indicated in Rule 13:1a-b, a free throw is also used as the way of restarting the game in certain situations where the game is interrupted (i.e. when the ball is in play), even though no violation of rules has occurred:
- if one team is in possession of the ball at the time of the interruption, this team shall retain possession;
  - if neither team is in possession of the ball, then the team that last had possession shall be given possession again.
- 13:5** If there is a free-throw decision against the team that is in possession of the ball when the referee whistles, then the player who has the ball at that moment must immediately drop it or put it down on the floor, so that it can be played (8:8b).

## ○ Free-Throw Execution

- 13:6** The free throw is normally taken without any whistle signal from the referee (see, however, 15:5b) and, in principle, from the place where the infraction occurred. The following are exceptions to this principle:
- In the situations described under 13:4a-b, the free throw is taken, after whistle signal, in principle from the place where the ball was at the time of the interruption. If a referee or delegate (of the IHF or a continental confederation/national federation) interrupts the game because of an infringement on the part of a player or team official of the defending team, and this results in a verbal caution or a personal punishment, then the free-throw should be taken from the place where the ball was when the game was interrupted, if this is a more favourable location than the position where the infringement took place.

The same exception as in the previous paragraph applies if a timekeeper interrupts the game because of violations under Rules 4:2-3 or 4:5-6.

As indicated in Rule 7:11, free throws called because of passive play shall be taken from the place where the ball was when the game was interrupted.

Notwithstanding the basic principles and procedures stated in the preceding paragraphs, a free throw can never be taken inside the throwing team's own goal area or inside the free throw line of the opponents. In any situation where the location indicated by the one of the preceding paragraphs involves either one of these areas, the location for the execution must be moved to the nearest spot immediately outside the restricted area.

#### **Comment**

If the correct position for the free throw is at the free throw line of the defending team, then the execution must take place essentially at the precise spot. However, the further away the location is from the defending team's free throw line, the more of a margin there is for allowing the free throw to be taken a short distance away from the precise spot. This margin gradually increases up to 3 metres, which applies in the case of a free throw taken from just outside the throwing team's own goal area.

The margin just explained does not apply following a violation of Rule 13:5, if this violation is being punished in accordance with Rule 8:8b. In such cases, the execution should always be from the precise spot where the violation has been committed.

**13:7** Players of the throwing team must not touch or cross the free throw line of the opponents before the free throw has been taken. See also the special restriction under Rule 2:5.

The referees must correct the positions of players of the throwing team who are between the free throw line and the goal-area line prior to the execution of the free throw, if the incorrect positions have an influence on the game (15:3, 15:6).

The free throw shall then be taken following a whistle signal (15:5b). The same

procedure applies (Rule 15:7, 2<sup>nd</sup> paragraph) if players of the throwing team enter the restricted area during the execution of the free throw (before the ball has left the thrower's hand), if the execution of the throw was not preceded by a whistle signal.

In the case where the execution of a free throw has been authorised through a whistle signal, if players from the attacking team touch or cross the free throw line before the ball has left the hand of the thrower, there shall be a free throw awarded to the defending team (15:7, 3<sup>rd</sup> paragraph; 13:1a).

- 13:8** When a free throw is being taken, the opponents must remain at a distance of at least 3 metres from the thrower. They are, however, allowed to stand immediately outside their goal-area line if the free throw is being taken at their free throw line. Interference with the execution of the free throw is penalised in accordance with Rules 15:9 and 8:7c.



### ○ 7-Metre Decision

**14:1** A 7-metre throw is awarded when:

- a) a clear chance of scoring is illegally destroyed anywhere on the court by a player or a team official of the opposing team;
- b) there is an unwarranted whistle signal at the time of a clear chance of scoring;
- c) a clear chance of scoring is destroyed through the interference of someone not participating in the game, for instance a spectator entering the court or stopping the players through a whistle signal (except when 9:1 Comment applies).
- d) there is an infraction according to Rules 8:10c or 8:10d (however, see 8:10 last paragraph).

By analogy, this rule also applies in the case of a 'force majeure', such as a sudden electrical failure, that stops the game precisely during a clear chance of scoring.

See Clarification No. 6 for the definition of clear chance of scoring.

**14:2** If an attacking player retains full control of ball and body despite a violation as in Rule 14:1a, there is no reason to give a 7-metre throw, even if thereafter the player fails to utilise the clear scoring chance.

Whenever there is a potential 7-metre decision, the referees should always hold off on intervening until they can clearly determine if a 7-metre decision is indeed justified and necessary. If the attacking player scores a goal despite the illegal interference from the defenders, then there is obviously no reason to give a 7-metre throw. Conversely, if it becomes apparent that the player really has lost ball or body control because of the violation, so that a clear chance no longer exists, then a 7-metre throw is to be given.



Rule 14:2 is not applicable in cases involving infractions of the Rules 4:2-3 or 4:5-6, when the game has to be interrupted immediately by a signal from the timekeeper, the delegate or the referees.

- 14:3** When awarding a 7-metre throw the referees may give a time-out, but only if there is a substantial delay, for instance due to a substitution of the goalkeeper or the thrower, and a time-out decision would be in line with the principles and criteria stated in Clarification No. 2.

### ○ 7-Metre Execution

- 14:4** The 7-metre throw is to be taken as a shot on goal, within 3 seconds after a whistle signal from the referee (15:7, 3<sup>rd</sup> paragraph; 13:1a).
- 14:5** The player who is taking the 7-metre throw must take up a position behind the 7-metre line, not further away than 1 metre behind the line (15:1, 15:6). After the whistle signal from the referee, the thrower must not touch or cross the 7-metre line before the ball has left his hand (15:7, 3<sup>rd</sup> paragraph; 13:1a).
- 14:6** The ball must not be played again by the thrower or a teammate following the execution of a 7-metre throw, until it has touched an opponent or the goal (15:7, 3<sup>rd</sup> paragraph; 13:1a).
- 14:7** When a 7-metre throw is being executed, the teammates of the thrower must position themselves outside the free throw line, and remain there until the ball has left the thrower's hand (15:3, 15:6). If they do not do so, a free throw will be called against the team taking the 7-metre throw (15:7, 3<sup>rd</sup> paragraph; 13:1a).
- 14:8** When a 7-metre throw is being executed, the players of the opposing team must remain outside the free throw line and at least 3 metres away from the 7-metre line, until the ball has left the thrower's hand. If they do not do so, the 7-metre throw will be retaken if it does not result in a goal, but there is no personal punishment.
- 14:9** The 7-metre throw is to be retaken, unless a goal is scored, if the goalkeeper

crosses his restraining line, i.e. the 4-metre line (1:7, 5:11), before the ball has left the thrower's hand. However, it does not result in a personal punishment for the goalkeeper.

**14:10** It is not permitted to change goalkeepers once the thrower is ready to take the 7-metre throw, standing in the correct position with the ball in hand. Any attempt to make a substitution in this situation is to be penalised as unsportsmanlike conduct (8:7c, 16:1b and 16:3d).



## 15

**General Instructions for the Execution of the Throws**  
(Throw-Off, Throw-In, Goalkeeper Throw, Free throw and 7-Metre Throw)**○ The Thrower**

**15:1** Prior to the execution, the thrower must be in the correct position prescribed for the throw. The ball must be in the hand of the thrower (15:6).

During the execution, except in the case of the goalkeeper throw, the thrower must have one part of a foot in constant contact with the floor until the ball is released.

The other foot may be lifted and put down repeatedly (see also Rule 7:6).

The thrower must remain in the correct position until the throw has been executed (15:7, 2<sup>nd</sup> and 3<sup>rd</sup> paragraph).

**15:2** A throw is considered taken when the ball has left the hand of the thrower (see, however, 12:2).

The thrower must not touch the ball again until it has touched another player or the goal. (15:7, 15:8). See also further restrictions for situations under 14:6.

A goal may be scored directly from any throw, except that a direct 'own goal' cannot be scored through a goalkeeper throw (i.e., by dropping the ball into one's own goal).

**○ The Teammates of the Thrower**

**15:3** The teammates must take up the positions prescribed for the throw in question (15:6). The players must remain in correct positions until the ball has left the hand of the thrower, except as under 10:3, 2<sup>nd</sup> paragraph.

The ball must not be touched by, or handed over to, a teammate during the execution (15:7, 2<sup>nd</sup> and 3<sup>rd</sup> paragraph).

## ○ The Defending Players

**15:4** The defending players must take up the positions prescribed for the throw and remain in correct position until the ball has left the hand of the thrower (15:9). Incorrect positions on the part of the defending players in connection with the execution of a throw-off, throw-in, or free throw must not be corrected by the referees if the attacking players are not at a disadvantage by taking the throw immediately. If there is a disadvantage, then the positions are to be corrected.

## ○ Whistle Signal for the Restart

**15:5** The referee must blow the whistle for the restart:

- a) always in the case of a throw-off (10:3) or 7-metre throw (14:4);
- b) in the case of a throw-in, goalkeeper throw or free throw:
  - for a restart after a time-out;
  - for a restart with a free throw under Rule 13:4;
  - when there has been a delay in the execution;
  - after a correction of the player positions;
  - after a verbal caution or a warning.

The referee may judge it appropriate, for the sake of clarity, to blow the whistle for the restart on any other occasion.

In principle, the referee shall not give the whistle signal for the restart unless and until the requirements for player positions under 15:1, 15:3 and 15:4 are met (see, however, 13:7 2<sup>nd</sup> paragraph and 15:4 2<sup>nd</sup> paragraph). If the referee blows his whistle for a throw to be taken, despite incorrect positions on the part of players, then those players are fully entitled to intervene.

After the whistle signal the thrower must play the ball within 3 seconds.

## ○ Sanctions

**15:6** Violations by the thrower or his teammates prior to the execution of a throw, i.e., typically in the form of incorrect positions or the touching of the ball by a teammate, shall lead to a correction. (See, however, 13:7 2<sup>nd</sup> paragraph).

**15:7** The consequences of violations by the thrower or his teammates (15:1-3) during the execution of a throw depend primarily on whether the execution was preceded by a whistle signal for the restart.

In principle, any violation during an execution that was not preceded by a restart signal is to be handled through a correction and a retaking of the throw after a whistle signal. However, an advantage concept, in analogy with Rule 13:2, applies here. If the thrower's team immediately loses possession after an incorrect execution, then the throw is simply considered to have been executed and play continues.

In principle, any violation during an execution after a restart signal is to be penalised. This applies, for instance, if the thrower jumps during the execution, holds on to the ball for more than 3 seconds, or moves out of the correct position before the ball has left his hand. It applies if the teammates move into illegal positions after the whistle signal but before the ball has left the thrower's hands (except 10:3, 2<sup>nd</sup> paragraph). In such cases, the initial throw is forfeited, and the opponents are awarded a free throw (13:1a) from the place of the infraction (see, however, Rule 2:6). The advantage provision under Rule 13:2 does apply, i.e., if the thrower's team loses possession of the ball before the referees have an opportunity to intervene, play continues.

**15:8** In principle, any violation immediately following, but related to, the execution of a throw is to be penalised. This refers to a violation of 15:2, 2<sup>nd</sup> paragraph, i.e., the thrower touches the ball a second time before it has touched another player or the goal. It can take the form of a dribble, or grabbing the ball again after it is in the air or has been put down on the floor. This is sanctioned with a free throw (13:1a)

for the opponents. As in the case of 15:7 3<sup>rd</sup> paragraph, the advantage provision applies.

**15:9** Except as indicated in Rules 14:8, 14:9, 15:4 2<sup>nd</sup> paragraph and 15:5 3<sup>rd</sup> paragraph, defending players who interfere with the execution of a throw for the opponents, for instance by not taking up a correct position initially or by moving into an incorrect position subsequently, shall be penalised. This applies regardless of whether it happens prior to the execution or during the execution (before the ball has left the thrower's hand).

It also applies whether the throw was preceded by a whistle signal for the restart or not. Rule 8:7c applies, in conjunction with Rules 16:1b and 16:3d.

A throw that was negatively affected by a defender's interference shall, in principle, be repeated.

## 16

## The Punishments

**Warning**

**16:1** A warning is the appropriate punishment for:

- a) fouls that are to be punished progressively (8:3; compare however 16:3b and 16:6d);
- b) unsportsmanlike conduct that is to be punished progressively (8:7).

**Comment**

A player should not be given more than one warning, and the players of a team should not be given more than 3 warnings in total; thereafter, the punishment must be at least a 2-minute suspension.

A player who has already had a 2-minute suspension should not subsequently be given a warning.

No more than one warning in total should be given to the officials of a team.

**16:2** The referee shall indicate the warning to the guilty player or official and to the timekeeper/scorekeeper by holding up a yellow card (hand signal no. 13).

**Suspension**

**16:3** A suspension (2 minutes) is the appropriate punishment:

- a) for a faulty substitution, if an additional player enters the court, or if a player interferes in the game from the substitution area (4:5-6); note, however, Rule 8:10b (II);

- b) for fouls such as those under 8:3, if the player and/or his team has already received the maximum number of warnings (see 16:1 Comment);
- c) for fouls such as those under 8:4;
- d) for unsportsmanlike conduct by a player as under 8:7, if the player and/or his team has already received the maximum number of warnings;
- e) for unsportsmanlike conduct by a team official as under 8:7, if one of the officials on the team has already received a warning;
- f) for unsportsmanlike conduct by a player or team official as under 8:8 (see also 4:6);
- g) as a consequence of a disqualification of a player or team official (16:8, 2<sup>nd</sup> paragraph; see, however, 16:11b);
- h) for unsportsmanlike conduct by a player before the game has been restarted, after he has just been given a 2-minute suspension (16:9a).

#### **Comment**

It is not possible to give the officials of a team more than one 2-minute suspension in total.

When a 2-minute suspension is called against a team official in accordance with 16:3e, the official is allowed to remain in the substitution area and carry out his functions. However, the team's strength on the court is reduced for 2 minutes.

**16:4** After calling time-out the referee shall clearly indicate the suspension to the guilty player or team official, and to the timekeeper/scorekeeper, through the prescribed hand signal, i.e., one arm raised with two fingers extended (hand signal no. 14).

**16:5** A suspension is always for a playing time of 2 minutes; the third suspension for the same player also always leads to a disqualification (16:6d).

The suspended player is not allowed to participate in the game during his suspension time, and the team is not allowed to replace him on the court.



The suspension period begins when the game is restarted with a whistle signal.

A 2-minute suspension carries over to the second half of the game if it has not been completed by the end of the first half. The same applies from the normal playing time to overtime and during overtime. An unexpired 2-minute suspension at the end of overtime means that the player is not entitled to participate in a subsequent tie-breaker through 7-metre throws in accordance with 2:2 Comment.

## ○ Disqualification

**16:6** A disqualification is the appropriate punishment:

- a) for fouls under 8:5 and 8:6;
- b) for seriously unsportsmanlike conduct under 8:9 and extremely unsportsmanlike conduct under 8:10, by a player or team official, on or outside the court;
- c) for unsportsmanlike conduct by any one of the officials of a team under 8:7, after they have collectively already received both a warning and a 2-minute suspension in accordance with 16:1b and 16:3e;
- d) as a consequence of a third suspension to the same player (16:5);
- e) for significant or repeated unsportsmanlike conduct during a tie-breaker such as 7-metre throwing (2:2 Comment and 16:10).

**16:7** After calling a time-out, the referees shall clearly indicate the disqualification to the guilty player or team official, and to the timekeeper/scorekeeper, by holding up a red card (hand signal no. 13, see also Rule 16:8).

**16:8** A disqualification of a player or team official is always for the entire remainder of the playing time. The player or official must leave the court and the substitution area immediately. After leaving, the player or official is not allowed to have any form of contact with the team.

The disqualification of a player or a team official, on or off the court, during the playing time, always carries with it a 2-minute suspension for the team. This means

that the team's strength on the court is reduced by one (16:3f). The reduction on the court will, however, last for 4 minutes if a player has been disqualified in the circumstances indicated in Rule 16:9b-d.

A disqualification reduces the number of players, or officials, which is available to the team (except as in 16:11b). The team is, however, allowed to increase the number of players on the court again following the expiration of the suspension.

As noted in Rules 8:6 and 8:10a-b, disqualifications in accordance with these rules are to be reported in writing to the responsible authorities for further action. In such cases, the 'responsible team officials', and the delegate (see Clarification No. 7), shall be informed immediately after the decision.

For this purpose, the referee also shows the blue card as information after holding up the red card.

## ○ More than one violation in the same situation

**16:9** If a player or team official is guilty of more than one violation simultaneously or in direct sequence before the game has been restarted and these violations warrant different punishments, then in principle, only the most severe one of these punishments shall be given.

There are however the following specific exceptions where in all cases the team must play at reduced strength on the court for 4 minutes:

- a) if a player who has just been given a 2-minute suspension is guilty of unsportsmanlike conduct before the game restarted, then the player is given an additional 2-minute suspension (16:3g); if the additional suspension is the player's third one, then the player is to be disqualified;
- b) if a player who has just been given a disqualification (directly or because of a third suspension) is guilty of unsportsmanlike conduct before the game is restarted, then the team is given a further punishment so that the reduction will

- be for 4 minutes (16:8, 2<sup>nd</sup> paragraph);
- c) if a player who has just been given a 2-minute suspension is guilty of seriously or extremely unsportsmanlike conduct before the game is restarted, then the player is furthermore disqualified (16:6b); these punishments combined lead to a 4-minute reduction (16:8, 2<sup>nd</sup> paragraph);
- d) if a player who has just been given a disqualification (directly or because of a third suspension) is guilty of seriously or extremely unsportsmanlike conduct before the game is restarted, then the team is given a further punishment so that the reduction will be for 4 minutes (16:8, 2<sup>nd</sup> paragraph).

### ● **Infractions during the playing time**

**16:10** The punishments for actions during the playing time are established in Rules 16:1, 16:3 and 16:6.

In the concept 'playing time' all intermissions, time-outs, team time-outs and overtime periods are included. In all other forms of tie-breakers (e.g., 7-metre throws), only Rule 16:6 applies.

In this way any form of significant or repeated unsportsmanlike conduct will prevent the further participation of the player concerned (see Rule 2:2 Comment).

### ● **Infractions outside the playing time**

**16:11** Unsportsmanlike conduct, seriously unsportsmanlike conduct, extremely unsportsmanlike conduct, or any form of particularly reckless actions (see Rules 8:6-10) on the part of a player or team official, taking place on the premises where a game is played but outside the playing time, shall be punished as follows:

## ○ Before the game

- a) a warning shall be given in the case of unsportsmanlike conduct under Rules 8:7-8;
- b) a disqualification of the guilty player or team official shall be given in the case of action deemed to fall under Rules 8:6 and 8:10a, but the team is allowed to start with 14 players and 4 officials; Rule 16:8, 2<sup>nd</sup> paragraph applies only for violations during the playing time; accordingly, the disqualification does not carry with it a 2-minute suspension.

Such punishments for violations prior to the game can be implemented at any time during the game, whenever the guilty person is discovered to be a participant in the game, as this fact may not be possible to establish yet at the time of the incident.

## ○ After the game

- c) a written report.

## 17

## The Referees



- 17:1** Two referees with equal authority shall be in charge of each game. They are assisted by a timekeeper and a scorekeeper.
- 17:2** The referees monitor the conduct of the players and team officials from the moment they enter the premises until they leave.
- 17:3** The referees are responsible for inspecting the playing court, the goals, and the balls before the game starts; they decide which balls will be used (1 and 3:1).  
The referees also establish the presence of both teams in proper uniforms. They check the score sheet and the equipment of the players. They ensure that the number of players and officials in the substitution area is within the limits, and they establish the presence and identity of the 'responsible team official', for each team. Any discrepancies must be corrected (4:1-2 and 4:7-9).
- 17:4** The coin toss is undertaken by one of the referees in the presence of the other referee and the 'responsible team official' for each team, or a team official or player (for instance, a team captain) on behalf of the 'responsible team official'.
- 17:5** In principle, the entire game shall be conducted by the same referees.  
It is their responsibility to ensure that the game is played in accordance with the rules, and they must penalise any infractions (see, however, 13:2 and 14:2).  
If one of the referees becomes unable to finish the game, the other referee will continue the game alone.

 **Note:**

IHF, continental confederations and national federations have the right to apply deviating regulations in their areas of responsibility, regarding the application of paragraphs 1 and 3 in Rule 17:5.

**17:6** If both referees whistle for an infraction and agree about which team should be penalised but have different opinions as to the severity of the punishment, then the most severe of the two punishments shall be given.

**17:7** If both referees whistle for an infraction, or the ball has left the court, and the two referees show different opinions as to which team should have possession, then the joint decision that the referees reach after consulting with each other will apply. If they do not manage to reach a joint decision, then the opinion of the court referee will prevail.

A time-out is obligatory. Following the consultation between the referees, they give clear hand signals and the game is restarted after whistle signal (2:8d, 15:5).

**17:8** Both referees are responsible for keeping the score.

They also take notes about warnings, suspensions and disqualifications.

**17:9** Both referees are responsible for controlling the playing time. If there is any doubt about the accuracy of the timekeeping, the referees reach a joint decision (see also 2:3).

 **Note:**

IHF, continental confederations and national federations have the right to apply deviating regulations in their areas of responsibility, regarding the application of Rules 17:8 and 17:9.

**17:10** The referees are responsible for ensuring after the game that the score sheet is completed correctly.

Disqualifications of the type indicated in Rules 8:6 and 8:10 must be explained in the match report.

**17:11** Decisions made by the referees or the delegates on the basis of their observations of facts or their judgments are final.

Appeals can be lodged only against decisions that are not in compliance with the

rules.

During the game, only the respective 'responsible team officials' are entitled to address the referees.

- 17:12** The referees have the right to suspend a game temporarily or permanently. Every effort must be made to continue the game, before a decision is taken to suspend it permanently.
- 17:13** The black uniform is primarily intended for the referees.
- 17:14** The referees and the delegates may use electronic equipment for their internal communication. The rules for their utilisation are determined by the respective federation.



**18:1** In principle, the timekeeper has the main responsibility for the playing time, the time-outs, and the suspension time of suspended players.

The scorekeeper has the main responsibility for the team rosters, the score sheet, the entering of players who arrive after the game has started, and the entering of players who are not entitled to participate.

Other tasks, such as the control of the number of players and team officials in the substitution area, and the exit and entry of substituting players, as well as counting the number of attacks (this decision is regarded as based on their observation of facts) after treatment given to a player on the court, are regarded as joint responsibilities.

Generally, only the timekeeper (and, when applicable, a delegate from the responsible federation) should interrupt the game when this becomes necessary.

See also Clarification No. 7 regarding proper procedures for the interventions of the timekeeper/scorekeeper when fulfilling some of the responsibilities indicated above.

**18:2** If there is no public scoreboard clock available, then the timekeeper must keep the 'responsible team official' for each team informed about how much time has been played or how much time is left, especially following time-outs.

If there is no scoreboard clock with automatic signal available, the timekeeper assumes the responsibility for giving the final signal at half-time and at the end of the game (see 2:3).

If the public scoreboard is not capable of displaying also the suspension time (at least three per team during IHF games), the timekeeper shall display a card on the timekeeper's table, showing the expiration time of each suspension, together with the player's number.



## Hand Signals



When a throw-in or free throw is called, the referees must show **immediately** the direction for the throw that is to follow (signals 7 or 9).

Thereafter, as applicable, the appropriate obligatory hand signal(s) should be given, to indicate any personal punishment (signals 13-14).

If it seems that it would also be useful to explain the reason for a free-throw or 7-metre throw decision, then the applicable one of signals 1-6 and 11 could be given for the sake of information. Signal 11 should, however, always be given in those situations where a free-throw decision for passive play was not preceded by signal 17.

Signals 12, 15 and 16 are mandatory in those situations where they apply.

Signals 8, 10 and 17 are used as deemed necessary by the referees.

## List of the hand signals:

1. Entering the goal area	193
2. Illegal dribble	193
3. Too many steps or holding the ball for more than 3 seconds	193
4. Restraining, holding or pushing	193
5. Hitting	194
6. Offensive foul	194
7. Throw-in-direction	194
8. Goalkeeper throw	194
9. Free throw – direction	195
10. Keep the distance of 3 metres	195
11. Passive play	195
12. Goal	195
13. Warning (yellow) – Disqualification (red) Information written report (blue)	196
14. Suspension (2 minutes)	196
15. Time-out	196
16. Permission for two persons (who are entitled to participate) to enter the court during time-out	197
17. Forewarning signal for passive play	197

**1** Entering the goal area**2** Illegal dribble**3** Too many steps or holding the ball for more than 3 seconds**4** Restraining, holding or pushing

5

Hitting



6

Offensive foul



7

Throw-in – direction



8

Goalkeeper throw



**9** Free throw – direction**10** Keep the distance of 3 metres**11** Passive play**12** Goal

13

Warning (yellow) • Disqualification (red) • Information written report (blue)



14

Suspension (2 minutes)



15

Time-out



**16** Permission for two persons (who are entitled to participate) to enter the court during time-out**17** Forewarning signal for passive play







# CLARIFICATIONS TO THE RULES OF THE GAME

RULES OF THE GAME:  
INDOOR HANDBALL

## List of the hand signals:

1. Free-Throw Execution after the Final Signal (2:4-6)	201
2. Time-Out (2:8)	202
3. Team Time-Out (2:10)	204
4. Passive Play (7:11-12)	206
5. Throw-Off (10:3)	213
6. Definition of "Clear Chance of Scoring" (14:1)	214
7. Intervention by the Timekeeper or a Delegate (18:1)	215
8. Injured Player (4:11)	217

## 1

**Free-Throw Execution after the Final Signal**

(2:4-6)



In many cases, the team that has the opportunity to execute a free throw after the playing time has expired is not really interested in trying to score a goal, either because the outcome of the game is already clear or because the position for the free throw is too far away from the goal of the opponents. Although technically the rules require that the free throw be executed, the referees should show good judgment and consider the free throw taken if a player who is in the approximately correct position simply lets the ball drop or hands it to the referees.

In those cases where it is clear that the team wants to try to score a goal, the referees must try to find a balance between allowing this opportunity (even though it is a very small one) and ensuring that the situation does not deteriorate into a time-consuming and frustrating "theatre". This means that the referees should get the players from both teams into correct positions firmly and quickly so that the free throw can be executed without delay. The new restrictions in Rule 2:5 regarding player positions and substitutions must be enforced (4:5 and 13:7).

The referees must also be very alert to other punishable violations by the two teams. Persistent encroachment by the defenders must be punished (15:4, 15:9, 16:1b, 16:3d). Moreover, the attacking players often violate the rules during the execution, e.g. one or more players cross the free throw line after the whistle but before the throw (13:7, 3<sup>rd</sup> paragraph), or the thrower actually moves or jumps when throwing (15:1, 15:2, 15:3). It is very important not to allow any goals scored illegally.

Apart from the situations indicated in Rule 2:8, where a time-out is obligatory, the referees are expected to use their judgment regarding the need for time-outs also in other situations. Some typical situations where time-outs are not obligatory but nevertheless tend to be given in normal circumstances are:

- a) there are external influences, e.g. the court must be wiped;
- b) a player seems to be injured;
- c) a team is clearly wasting time, e.g. when the team is delaying the execution of a formal throw, or when a player is throwing the ball away or not releasing it;
- d) if the ball touches the ceiling or a fixture above the court (11:1), and the ball is deflected so that it goes far away from the location of the resulting throw-in, causing an unusual delay;
- e) replacing a court player with a goalkeeper in order to execute a goalkeeper throw.

When determining the need for a time-out in these and other situations, the referees should foremost take into consideration whether an interruption of the game without a time-out would create an unfair disadvantage for one of the teams. For instance, if a team is leading by a very clear margin late in the game, then it might not be necessary to make a time-out during a brief interruption to wipe the court. Similarly, if the team that would be disadvantaged by the lack of a time-out is the team that, for some reason, is itself causing a delay or wasting time, then there is obviously no reason for a time-out.

Another important factor is the expected duration of the interruption. The length of an interruption caused by an injury is often difficult to estimate, so it may then be safer to call a time-out. Conversely, the referees should not be too quick to call a time-out just because the ball has left the playing court. In such cases the ball is often back and ready to be played almost immediately. If not, the referees should concentrate on getting a reserve ball into play quickly (3:4), precisely in order to make a time-out unnecessary.

The obligatory time-out in connection with 7-metre throws has been removed. It may still be necessary to give a time-out based on subjective judgment on some occasions, in accordance with the principles just discussed. This may involve situations where one of the teams clearly delays the execution, including for instance through a substitution of the goalkeeper or the thrower.

Each team has the right to receive one 1-minute team time-out in each half of the regular playing time (but not in overtime).

A team that wishes to request a team time-out must do so by having a team official place a green card on the table in front of the timekeeper. It is recommended that the green card measures about 15 x 20 cm and has a large "T" on each side.

A team may request their team time-out only when it has possession of the ball (when the ball is in play or during an interruption). Provided that the team does not lose possession before the timekeeper has time to whistle (in which case the green card would be returned to the team), the team will be granted the team time-out immediately.

The timekeeper then interrupts the game by blowing the whistle, and stops the clock (2:9). He gives the hand signal for time-out (no. 15) and points with a stretched arm at the team that requested the team time-out.

The green card is placed on the table, on the side of the team that requested the team time-out, and remains there during the time-out.

The referees acknowledge the team time-out, and the timekeeper starts a separate clock controlling the duration of the team time-out. The scorekeeper enters the time of the team time-out in the score sheet for the team that requested it.

During the team time-out the players and team officials remain at the level of their substitution areas, either on the court or in the substitution area. The referees stay in the centre of the court, but one of them may briefly go to the timekeeper's table for consultation.

For the purpose of punishments under Rule 16, a team time-out is defined as being part of the playing time (16:10), so any unsportsmanlike conduct and other infractions are punished in the normal way. It is irrelevant in this context, if the player/official concerned is on or off the court. Accordingly, a warning, suspension or disqualification under Rules 16:1-3 and 16:6-9 can be given for unsportsmanlike conduct (8:7-10) or for action

falling under Rule 8:6b.

After 50 seconds the timekeeper gives an acoustic signal indicating that the game is to be continued in 10 seconds.

The teams are obliged to be ready to resume play when the team time-out expires. The game is restarted either with the throw that corresponds to the situation that existed when the time-out was granted or, if the ball was in play, with a free throw for the team requesting the team time-out from the place where the ball was at the time of the interruption.

When the referee blows the whistle the timekeeper starts the clock.

 **Note:**

If the IHF, continental confederations or national federations apply deviating regulations according to the Note under Rule 2:10, each team has the right to receive a maximum of three team time-outs during regular playing time but not during overtime. No more than two team time-outs may be granted in each half of the regular playing time. Between two team time-outs of a team, the opponent must be at least once in possession of the ball. 3 green cards, bearing numbers 1, 2, and 3 respectively, are available for each team.

The teams receive cards bearing numbers '1' and '2' in the first half of the game and the cards no. 2 and no. 3 in the second half provided they received no more than one team time-out in the first half. In case they received two team time-outs in the first half, they receive only green card no. 3.

Within the last five minutes of the regular playing time only one team time-out per team is allowed.

## A. General Guidelines

The application of the rules regarding passive play has the objective of preventing unattractive methods of play and intentional delays in game. This requires that the referees throughout the game recognise and judge passive methods in a consistent manner.

Passive methods of play may arise in all phases of a team's attack, i.e. when the ball is moved down the court, during the build-up phase, or during the finishing phase.

Passive ways of playing are typically used more frequently in the following situations:

- a team is narrowly in the lead towards the end of the game;
- a team has a player suspended;
- when the ability of the opponent is superior, especially on defence.

The criteria mentioned in the following specifications rarely apply alone, but must generally be judged in their entirety by the referees. In particular, the impact of active defensive work in conformity with the rules must be taken into account.

## B. The Utilisation of the Forewarning Signal

The forewarning signal should be shown particularly in the following situations:

### B1. Forewarning signal when substitutions are made slowly or when the ball is moved slowly down the court

Typical indications are:

- players are standing around in the middle of the court waiting for substitutions to be completed;



- a player is delaying the execution of a free throw (by pretending not to know the correct spot), a throw-off (by a slow recovery of the ball by the goalkeeper, by an intentionally erratic pass to middle, or by slow walking with the ball to the middle), a goalkeeper throw, or a throw-in, after the team has previously been admonished to refrain from such delaying tactics;
- a player is standing still bouncing the ball;
- the ball is played back into the team's own half of the court, even though the opponents are not putting on any pressure.

## B2. Forewarning signal in connection with a late substitution during the build-up phase

Typical indications are:

- all players have already taken up their attacking positions;
- the team starts the build-up phase with a preparatory passing play;
- not until this stage does the team undertake a substitution.

### **Comment**

A team which has attempted a rapid counter-attack from its own half of the court, but has failed to get to an immediate scoring opportunity after reaching the opponents' half of the court, must be allowed to undertake a quick substitution of players at that stage.

## B3. During an excessively long build-up phase

In principle, a team must always be allowed a build-up phase with a preparatory passing play before they can be expected to start a targeted attacking situation.

Typical indications of an excessively long build-up phase are:

- the team's attack does not lead to any targeted attacking action;

### **Comment**

A targeted attacking action exists particularly when the team in ball possession uses tactical methods to move in such a way that they gain spatial advantage over the defenders, or when they increase the pace of the attack in comparison with the build-up phase.

- players are repeatedly receiving the ball while standing still or moving away from the goal;
- repeated bouncing of the ball while standing still;
- when confronted by an opponent, the attacking player turns away prematurely, waits for the referees to interrupt the game, or gains no spatial advantage over the defender;
- active defensive actions: active defensive methods preventing the attackers from increasing the pace because the defenders block the intended ball movements and running paths;
- a special criterion for excessively long build-up phases is when the attacking team achieves no clear increase in pace from the build-up phase to the finishing phase.

## **C. How the Forewarning Signal should be used**

If a referee (either the court referee or the goal-line referee) recognises the emergence of passive play, he lifts the arm (hand signal no.17), to indicate the judgment that the team is not trying to get into a position to take a shot on goal. The other referee should also give the forewarning signal.

The forewarning signal conveys that the team in possession is not making any attempt to create a scoring opportunity, or that it is repeatedly delaying the restart of the game.

The hand signal is maintained until:

- the attack is over, or
- the forewarning signal is no longer valid (see comments below).

An attack begins when the team gets into possession of the ball, and is considered over when the team scores a goal or loses possession.

The forewarning signal normally applies for the entire remainder of the attack. However, during the course of an attack, there are two situations where the judgment of passive play is no longer valid, and the forewarning signal is to be stopped:

- 1) the team in possession takes a shot on goal and the ball rebounds directly to the attacking team from the goal or the goalkeeper, or results in a throw-in for that team;
- 2) a player or team official of the defending team is given a personal punishment under Rule 16 due to a foul or unsportsmanlike conduct.

In these two situations, the team in possession must be allowed a new build-up phase.

## D. After the Forewarning Signal has been shown

After showing the forewarning signal, the referees should allow the team in possession of the ball some time to change their action. In this regard, the skill level in different age and performance categories must be taken into account.

The team forewarned should thus be allowed the possibility to prepare a targeted attacking action towards the goal.

If the team in possession does not make a recognisable attempt to get into position to take a shot on goal (decision-making criteria see D1 and D2), then one of the referees decides that this is passive play at the latest when no shot on goal is executed after 6 passes (7:11-12).

The following actions are not considered as passes:

- If an attempted pass cannot be controlled due to a penalised foul by a defending player.
- If an attempted pass is deflected by a defending player out over the side line or the outer goal line.
- A throwing attempt that is blocked by the opponent.

### ***Decision-making criteria after showing the forewarning signal:***

#### **D1. The attacking team:**

- no clear increase in pace;
- no targeted action towards the goal;
- 1-on-1 actions where no spatial advantage is achieved;
- delays when playing the ball (e.g., because the passing routes are blocked by the defending team).

#### **D2 The defending team:**

- the defending team tries to prevent an increase in pace or a targeted attacking action, through correct and active defensive methods;
- if the defending team tries to interrupt a pass sequence of the attacking team by committing infractions in accordance with Rule 8:3, this behaviour has to be consistently punished progressively.

#### **D3. Notes concerning the maximum number of passes**

##### **D3a. Before the execution of the 6<sup>th</sup> pass:**

- If the referees decide a free throw or a throw-in to the attacking team when the forewarning signal has been shown, it does not interrupt the count of passes.
- Similarly if a pass or a shot on goal is blocked by a court player of the defending team and the ball goes to the attacking team (even as a goalkeeper throw), it does not interrupt the count of passes.

D3b. After the execution of the 6<sup>th</sup> pass:

- If a free throw, a throw-in (or a goalkeeper throw) is awarded to the attacking team after the 6<sup>th</sup> pass, the team has the possibility of combining a throw with one additional pass to finish the attack.
- The same applies if the throw executed after the 6<sup>th</sup> pass is blocked by the defending team and the ball is directed to an attacking player or passes the side line or the outer goal line. In this case, the attacking team has the possibility of finishing the attack by making one additional pass.

## E. Appendix

### Indications of a reduction of pace

- Action sideways and not in depth towards the goal
- Frequent diagonal running in front of the defenders without putting any pressure on them
- No action in depth, such as confronting an opponent 1-on-1 or passing the ball to players between the goal-area line and the free throw line
- Repeated passing between two players with no clear increase of pace or actions towards the goal
- Passing of the ball with all positions involved (wing players, pivot and back-court players) with no clear increase of pace or recognisable actions towards the goal

### Indications of 1-on-1 actions where no spatial advantage is gained

- 1-on-1 action in a situation where it is obvious that there is no room for a break-through (several opponents block the room for a break-through.)
- 1-on-1 action without any aim to break through towards the goal
- 1-on-1 action with the objective of simply being awarded a free throw (e.g., letting oneself 'get stuck', or ending the 1-on-1 action even though it might

have been possible to break through)

### **Indications of active defensive methods in conformity with the rules**

- Trying not to commit a foul, so as to avoid an interruption in the game
- Obstructing the running path of the attacker, perhaps by using two defenders
- Moving forward to block the passing routes
- Defenders moving forward to force the attackers further back in the court
- Provoking attackers to pass the ball far back into harmless positions

**5** **Throw-Off***(10:3)* 

As a guiding principle for the interpretation of Rule 10:3, the referees should keep in mind the objective of encouraging teams to make use of a quick throw-off. This means that the referees should avoid being pedantic and should not search for opportunities to call back or penalise a team trying to throw quickly.

For instance, the referees must avoid letting note-taking or other tasks interfere with their readiness to check the player positions quickly. The court referee should be ready to whistle at the very moment when the thrower reaches the correct position, assuming that there is no clear need for corrections of other player positions. The referees must also keep in mind that the teammates of the thrower are allowed to move across the centre line as soon as the whistle is blown. (This is an exception from the basic principle for the execution of formal throws.)

Although the rule states that the thrower must step on the centre line and be within 1.5 metre from the centre, the referees should not be excessively precise and concerned about centimetres. The main thing is to avoid unfairness and uncertainty for the opponents regarding when and where the throw-off is taken.

Moreover, most courts do not have the centre point marked, and some courts may even have the centre line interrupted due to advertising at the centre. In such cases, both the thrower and the referee will obviously need to estimate the correct position, and any insistence on exactness would then be unrealistic and inappropriate.

For the purposes of Rule 14:1, a clear chance of scoring exists when:

- a) a player who already has ball and body control at the goal-area line of the opponents has the opportunity to shoot on goal, without any opponent being able to prevent the shot with legal methods.

This also applies if the player does not yet have the ball but is ready for an immediate reception of the ball; there must not be an opponent in a position to prevent the reception of the ball with legal methods.

- b) a player who has ball and body control is running (or dribbling) alone towards the goalkeeper in a counter-attack, without any other opponent being able to come in front of him and stop the counter-attack.

This also applies if the player does not yet have the ball but is ready for an immediate reception of the ball, and the opposing goalkeeper through a collision as under 8:5 Comment prevents the reception of the ball; in this special case, the positions of the defending players are irrelevant.

- c) a goalkeeper has left his goal area and an opponent with ball and body control has a clear and unimpeded opportunity to throw the ball into the empty goal.



## 7

**Intervention by the Timekeeper or a Delegate**

(18:1)



If the timekeeper or a delegate intervenes, when the game is already interrupted, then the game is restarted with the throw that corresponds to the reason for the interruption. If the timekeeper or a delegate intervenes, and thereby interrupts the game when the ball is in play, then the following regulations apply:

**A. Faulty substitution or illegal entry by a player (Rules 4:2-3, 5-6)**

The timekeeper (or delegate) must interrupt the game immediately, without regard for the 'advantage' concept under Rules 13:2 and 14:2. If due to such an interruption, due to violation by the defending team, a clear chance of scoring is destroyed, then a 7-metre throw must be awarded in accordance with Rule 14:1a. In all other cases, the game is restarted with a free throw.

The guilty player is punished in accordance with Rule 16:3a. However, in the case of illegal entry under Rule 4:6, during a clear chance of scoring, then the player is punished in accordance with Rule 16:6b in conjunction with Rule 8:10b.

**B. Interruption for other reasons, e.g., unsportsmanlike conduct in the substitution area****1. Intervention by the timekeeper**

The timekeeper should wait until the next interruption in the game and then inform the referee.

If nevertheless the timekeeper interrupts the game while the ball is in play, then the game is restarted with a free throw for the team that was in possession at the time of the

interruption.

If the interruption is due to a violation by the defending team, and thereby a clear chance of scoring is destroyed, then a 7-metre throw must be awarded in accordance with Rule 14:1b.

(The same applies if the timekeeper interrupts the game due to a request for a team time-out, and the referees refuse the team time-out because the timing is wrong. If a clear chance of scoring is destroyed due to the interruption, then a 7-metre throw must be awarded).

The timekeeper does not have the right to pronounce a punishment against a player or a team official. The same applies to the referees, if they have not themselves observed the violation. In such a case, they can only give an informal caution. If the reported violation falls under Rules 8:6 or 8:10, they must submit a written report.

## **2. Intervention by a delegate**

Delegates from the IHF, a continental confederation or a national federation, who are on duty in a game, have the right to inform the referees about a possible decision in violation of the rules (except in the case of a referee decision on the basis of an observation of facts) or about a violation of the substitution area regulations.

The delegate may interrupt the game immediately. In this case, the game is restarted with a free throw for the team that did not commit the violation that led to the interruption.

If the interruption is caused by a violation from the defending team, and the interruption causes a clear scoring chance to be destroyed, then a 7-metre throw in accordance with Rule 14:1a must be awarded.

The referees are obligated to give out personal punishments in accordance with the instructions of the delegate.

The facts related to a violation of Rules 8:6 or 8:10 are to be reported in writing.

## 8

**Injured Player**(4:11) 

If a player seems to be injured on the court, the following measures have to be taken:

- a) If the referees are absolutely sure that the injured player needs medical treatment on the field, they will immediately show the hand signals no. 15 and 16. Thus, the player has to meet the regulations of Rule 4:11 2<sup>nd</sup> paragraph after receiving treatment.

In all the other cases, the referees will ask the player to go out to receive treatment outside the court. If this is not possible for the player concerned, the referees will show the hand signals no. 15 and 16. Rule 4:11, 2<sup>nd</sup> paragraph is applicable.

Infractions of these regulations will be punished due to unsportsmanlike conduct.

If a player, who has to leave the playing court during three attacks, is punished with a 2-minute suspension, he is allowed to re-enter the court at the end of this suspension, regardless of the number of attacks played.

If team officials refuse to provide the necessary treatment of a player, the 'responsible team official' is to be punished progressively (see Rule 4:2, 3<sup>rd</sup> paragraph).

- b) The timekeeper and the scorekeeper or the delegates are responsible for counting the number of attacks. They inform the team concerned as soon as the player is allowed to re-enter the court.

An attack starts with the possession of the ball and ends when a goal is scored or the team in attack loses the ball.

If the team is in possession of the ball when its player needs treatment, this attack is considered as the first attack.

- c) Rule 4:11 2<sup>nd</sup> paragraph does not apply in the following cases:
- if the required treatment of injury on the playing court is the result of an

illegal action by an opposing player who has been punished progressively by the referees;

- if the goalkeeper's head is hit by a ball and treatment inside the court is necessary.



# SUBSTITUTION AREA REGULATIONS

RULES OF THE GAME:  
INDOOR HANDBALL





1. The substitution areas are situated outside the sideline, to the left and right of the extension of the centre line, up to end of the respective team benches (compatible with row of chairs, which is also permitted), and also behind them if there is space (Rules of the Game: diagram 1).

The regulations for IHF and continental confederation events/competitions prescribe that the team benches, and thereby also the respective 'coaching zones', shall start at a distance of 3.5 metres from the centre line. This is also a recommendation for games at all other levels.

No objects of any kind may be placed at the side line in front of the team benches (for at least 8 metres from the centre line).

2. Only the players and team officials entered in the score sheet are allowed to be in the substitution area (4:1-2).

If an interpreter is needed, he must take up a position behind the substitution area.

3. The team officials in the substitution area must be fully dressed in sportswear or civilian clothing. Colours which may cause confusion with the court players of the opposing team are not allowed.

4. The timekeeper and scorekeeper shall support the referees in monitoring the occupancy of the substitution area before and during the game.

If before the game there are any infringements of the rules as regards the substitution area, the game must not start until the infringements have been remedied. If these rules are infringed during the game, the game must not be continued after the next interruption until the matter has been resolved.

5. The team officials have the right and duty to guide and manage their team also during the game, in a fair and sporting spirit within the framework of the rules. In principle, they should sit on the team bench.

However, the officials are **permitted** to move around within the 'coaching zone'. The 'coaching zone' is the area directly in front of the bench and, if this is feasible, also directly behind it.

The movements and the positioning in the 'coaching zone' are allowed for the purposes of giving tactical advice and to provide medical care. In principle, only one official of the team is allowed to stand or move at a time. However, his position or his behaviour shall not interfere with the actions of the players who are on the court. In case of an infraction of these regulations, the official is to be punished progressively.

It is, of course, permitted for one team official to leave the 'coaching zone' when he immediately wants to submit the 'green card' to request a team time-out. However, the team official is not allowed to leave the 'coaching zone' with the 'green card' and stand waiting at the table for the moment to request the team time-out.

The 'responsible team official' may also leave the 'coaching zone' in special situations, for instance, for necessary contact with the timekeeper or scorekeeper. In principle, players in the substitution area should sit on the substitution bench.

The players are however **permitted** to:

- move around behind the bench to warm up, without ball, provided that there is sufficient space and that it is not disruptive.

It is **not permitted** for team officials or players to:

- interfere with or insult referees, delegates, timekeeper/scorekeeper, players, team officials, or spectators, by behaving in a provocative, protesting, or otherwise unsportsmanlike manner (speech, facial expression or gestures);
- leave the substitution area in order to influence the game.

Team officials and players are generally expected to remain in the substitution area of their team. If a team official nevertheless leaves the substitution area for another position, he loses the right to guide and manage his team and he must return to the substitution area to regain his right.

More generally, players and team officials remain under the jurisdiction of the



referees throughout the game, and the normal rules for personal punishments apply also if a player or official decides to take up a position away from the court and the substitution area. Therefore, unsportsmanlike conduct, seriously unsportsmanlike conduct, and extremely unsportsmanlike conduct are to be punished in the same manner as if the violation had taken place on the court or in the substitution area.

6. If the Substitution Area Regulations are infringed, the referees or the delegates are obliged to act in accordance with the Rules 4:2 3<sup>rd</sup> paragraph, 16:1b, 16:3d-f or 16:6b-d (warning, suspension, disqualification).





# **GUIDELINES AND INTERPRETATIONS**

RULES OF THE GAME:  
INDOOR HANDBALL



### Replacement of players and officials (Rules 4:1 – 4:2)

In the event that a team has not exhausted the maximum number of players (Rule 4:1) or officials (Rule 4:2) permitted, it is allowed:

- to register someone as an official who was initially registered as a player
- to register someone as a player who was initially registered as an official

The maximum number of players and officials respectively must not be exceeded.

The player's or the official's original function shall be deleted in the match report. It is not permitted to replace a player or an official in his original function which has meanwhile been deleted. Furthermore it is not allowed to delete a participant having a certain function in order to make a substitution in compliance with the maximum number permitted. It is not allowed to register a person as both a player and an official.

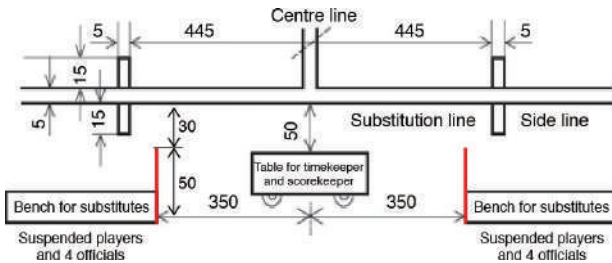
The IHF, the continental confederations and the national federations have the right to apply deviating regulations in their areas of responsibility.

Personal punishment resulting from changing the function (warning, suspension) shall be considered for both the personal quota and the 'player' and 'official' quota respectively.

### Markings of the playing court (Rule 1, Substitution Area Regulations Section 1)

The restraining line of the 'coaching zone' is provided for information purposes.

This line is 50 cm long and is drawn at a distance of 350 cm (outside the court, parallel to the centre line). It begins at a distance of 30 cm at the outside of the side line (recommended dimensions).



### ◉ Team Time-Out (Rule 2:10, Clarification No. 3)

The start of the last five minutes of the playing time begins when the clock indicates 55:00 or 05:00.

### ◉ Substitution of players (Rule 4:4)

Players shall always leave and enter the court over their own team's substitution line. Injured players who leave the court when playing time was interrupted are exempted.

Those players must not be forced to leave the court over the substitution line, where it is obvious that they need medical treatment inside the substitution area or in the changing rooms. Furthermore the referees should allow the substitute player to enter the court before the injured player has left the court in order to keep interruption to a minimum.

### ◉ Additional players (Rule 4:6, 1<sup>st</sup> paragraph)

If an additional player enters the court without a substitution, there shall be a 2-minute suspension for the player.

If it is not possible to identify the guilty player, the following steps shall be taken:

- The delegate or the referees respectively advise the 'responsible team official' to name the guilty player.
- The named player shall receive the 2-minute suspension as a personal punishment.
- In the event that the 'responsible team official' refuses to name the guilty player, the delegate or the referees respectively shall name a player. The named player shall receive a 2-minute suspension as a personal punishment.

#### Note:

- Only players who are on the court at the time of the game interruption may be named the 'guilty player'.
- In case the 'guilty player' receives the third suspension, he shall be disqualified according to Rule 16:6d.

### ◉ **Forbidden objects, helmets, face and knee protections (Rule 4:9)**

All types and sizes of face masks and helmets are forbidden. Not only full masks but also masks to cover parts of the face are forbidden.

As far as knee protections are concerned, it is not permitted to wear metallic parts. The plastic objects must be entirely padded.

As far as ankle joint protections are concerned, all hard parts made of metal or plastic must be covered.

Elbow protection is allowed only if made of soft material.

Federations and referees are not allowed to grant any exceptions. However, if a responsible team official addresses a delegate or a referee in case of doubt, they will make a decision on the basis of the regulations of Rule 4:9 as well as the "Guidelines". In this context, being "not dangerous" and giving "no improper advantage" are the most important principles.

This decision was taken in coordination with the Medical Commission of the IHF.

For additional advice (recommended actions for referees and technical delegates), see appendix 1 and appendix 2.

### ◉ **Glue (Rule 4:9)**

It is permitted to use glue. It is permitted to deposit glue on the shoes. This does not endanger the opponent's health.

However, it is not permitted to deposit glue on the hands or the wrist. This endangers the opponents' health, as glue might come into their eyes or their face. According to Rule 4:9 this practice is not allowed.

National federations have the right to adopt additional restrictions for their area.

### ◉ **Assisting injured players (Rule 4:11)**

In cases where several players of the same team have been injured e.g. due to a collision, the referees or the delegate may give permission for additional eligible persons to enter the court in order to assist those injured players. Moreover the referees and the delegate

monitor paramedics who may enter the court.

### ◉ Injured goalkeeper (Rule 6:8)

The goalkeeper is hit by a ball in play and is incapable of acting. Generally in these cases the protection of the goalkeeper must be given priority. In terms of restarting the game different situations are possible:

- a) The ball passes the side line, the outer goal line, or is lying or rolling inside the goal area.

Correct application of Rules: Immediate interruption of play, throw-in or goalkeeper throw in relation to the above cases, should be implemented to restart the game.

- b) The referees interrupted the game before the ball passed the side line or the outer goal line or before the ball was lying or rolling inside the goal-area.

Correct application of Rules: Restarting the game with the throw that corresponds to the situation.

- c) The ball is in the air over the goal area.

Correct application of Rules: Wait one or two seconds until one team gains possession of the ball, interrupt the game, restart the game with a free throw for the team in possession of the ball.

- d) The referee whistles in a moment when the ball is still in the air.

Correct application of Rules: Restart the game with a free throw for the team that last has been in possession of the ball.

- e) The ball bounces from the goalkeeper incapable of acting back to an attacking player.

Correct application of Rules: Interrupt the game immediately; restart the game with a free throw for the team in possession of the ball.



 **Note:**

In such cases a 7m throw is never possible. The referees interrupted the game deliberately for the protection of the goalkeeper. Therefore it is not a question of an 'unwarranted whistle' according to Rule 14:1b.

**○ Steps, start dribbling (Rule 7:3)**

In compliance with Rule 7:3c,d putting down your foot for the first time after receiving the ball during a jump is not considered as a step (zero contact). However, 'ball reception' means receiving a pass.

Dribbling and catching the ball in the air during a jump is not considered as 'ball reception' according to the rule. Putting down your foot after dribbling has started is therefore without exception considered as a step.

**○ Counting the number of passes after the forewarning signal (7:11)**

See training support in appendix 3.

**○ Intervention by additional players or officials (Rules 8:5, 8:6, 8:9, 8:10b)**

In cases where additional players or officials intervene, the decision on punishment and continuation of play are subject to the following criteria:

- player or official
- destroying a clear chance of scoring

Due to the named criteria the following situations could occur:

- a) During a clear chance of scoring an additional player who has not been involved in a substitution process is present on the court.  
Correct application of Rules: 7m throw, disqualification to be reported in writing
- b) Incorrect substitution: The timekeeper/delegate whistles during a clear chance of scoring.  
Correct application of Rules: 7m throw, 2min suspension.

- c) During a clear chance of scoring a team official enters the court.  
Correct application of Rules: 7m throw, disqualification to be reported in writing.
- d) As under c), but no clear chance of scoring.  
Correct application of Rules: free throw, progressive punishment.

### ○ Further measures after a disqualification to be reported in writing (Rules 8:6, 8:10a, b)

The criteria for this highest level of punishment are defined in Rules 8:6 (for illegal behaviour) and 8:10 (for unsportsmanlike behaviour); see also Rule 8:3 section 2.

As the consequences of a punishment according to rule 8:6 or 8:10, during the game, do not differ from the penalty according to rules 8:5 and 8:9 (disqualification not to be reported in writing) the IHF added the following supplementary provision to both rules:

"... they must submit a written report after the game, so that the responsible authorities are in a position to take a decision about further measures."

This supplementary provision builds the principle for the responsible authority to decide about the intended further measures. Not at all the wording of the rule "... are in position" may be interpreted as a discretion of the responsible authority, if further measures are taken. This would mean a change of fact-finding of the referees. Any enhancement of the disqualification punishment should not be reported in writing as intended by the IHF, and therefore is no longer necessary.

### ○ Criteria for disqualification not to be reported / to be reported in writing (Rules 8:5, 8:6)

The following criteria assist in distinguishing between Rule 8:5 and Rule 8:6:

- a) What defines 'particularly reckless'?
- assaults and assault-similar actions
  - ruthless or irresponsible actions without any sense of proper behaviour
  - unrestrained hitting
  - malevolent actions

- b) What defines 'particularly dangerous'?
  - actions against an unprotected opponent
  - extremely risky and serious actions endangering the opponent's health
- c) What defines 'premeditated action'?
  - intentional and deliberately committed malicious action
  - wilful action against the body of the opponent just to destroy the opponent's action
- d) What defines 'malicious action'?
  - sneaky and hidden action against the unprepared opponent
- e) What defines 'without any relation to the game situation'?
  - actions committed far away from the player in possession of the ball
  - actions without any relation to game tactics

#### ◉ Court player entering the goal area (8:7f)

If a team is playing without a goalkeeper and loses the ball, a court player of this team who is entering the team's own goal area to gain an advantage is to be punished progressively.

#### ◉ Spitting (Rules 8:9, 8:10a)

Spitting at someone is considered an assault-similar action and must be punished in accordance with 8:10a (disqualification to be reported in writing). Differentiation between 'successful spitting' (punishment according to Rule 8:10) and 'unsuccessful spitting' (attempt, punishment according to Rule 8:9), which was previously introduced, remains unchanged.

#### ◉ Last 30 seconds (Rules 8:10c, 8:10d)

The last 30 seconds of the game occur during regular playing time (end of 2<sup>nd</sup> half) as well as at the end of the second half during both overtime periods. The start of the last 30 seconds of the game begins when the clock indicates 59 minutes 30 seconds (or

69:30, 79:30) or 0 minutes 30 seconds.

### ○ Not respecting the distance (Rule 8:10c)

"Not respecting the distance" only leads to a disqualification + 7m throw, if a throw during the last 30 seconds of the game (!) cannot be executed.

If the throw is executed and blocked by a player standing too close, normal progressive punishment shall be applied during the last 30 seconds of the game too, as the ball has left the hand of the thrower (see Rule 15:2 1<sup>st</sup> paragraph).

The Rule is applicable if the **infraction** is committed during the last 30 seconds of the game or at the same time as the final signal (see Rule 2:4, 1<sup>st</sup> paragraph). In this case, the referees will make a decision on the basis of their observations of facts (Rule 17:11).

If the game is interrupted during the last 30 seconds due to an interference that is not directly related to the preparation or the execution of a throw (for example faulty substitution, unsportsmanlike conduct in the substitution area), Rule 8:10c is to be applied.

### ○ Disqualification during the last 30 seconds (Rule 8:10d)

In case of a disqualification of a defending player according to Rules 8:5 and 8:6 during the last 30 seconds of the game, only infractions according to Rule 8:6 Comment lead to a disqualification to be reported in writing + 7m throw. Infractions of a defending player according to Rule 8:5 during the last 30 seconds of the game lead to a disqualification not to be reported in writing + 7m throw.

### ○ Gaining an advantage during the last 30 seconds (8:10d, last paragraph)

The referees interrupt the game and award a 7m at the latest when the player receiving a pass does not score a goal or continues the game by making another pass.

Rule 8:10d is applicable if the **infraction** is committed during the playing time or at the same time as the final signal (see Rule 2:4, 1<sup>st</sup> paragraph). In this case, the referees will make a decision on the basis of their observations of facts (Rule 17:11).

A disqualification of the goalkeeper according to Rule 8:5 Comment (Leaving the goal area) leads to a 7m throw during the last 30 seconds of the game if the conditions according to Rule 8:5, last paragraph, are fulfilled or an infraction is committed according to Rule 8:6.

#### ◉ **Throw-in execution (Rule 11:4)**

A throw-in is executed in the direction of the playing court as direct throw passing the side line.

#### ◉ **Execution of a throw (Rule 15)**

Rule 15:7, 3<sup>rd</sup> paragraph and Rule 15:8 include examples of possible faults when executing a throw. Dribbling and putting the ball down on the floor (before taking it up again) is an infraction, as well as having the ball in contact with the floor when executing a throw (exception: goalkeeper throw).

In this case, faults are also to be treated according to the regulations of Rule 15:7 and 15:8 (correction or punishment).

#### ◉ **Disqualified players / officials (Rule 16:8)**

Disqualified players and officials must leave the court and the substitution area immediately and must not have any contact with their team afterwards.

In cases where the referees recognise another infraction committed by a disqualified player or official, after restarting the game, must be reported in writing.

It is not possible, however, to extend further punishments in the game against the player or official concerned, and therefore, their behaviour must not lead to a reduction in the number of players on the court. This is also valid in the event that a disqualified player enters the court.

#### ◉ **Spectators behaving in a way to endanger players (Rule 17:12)**

Rule 17:12 is also to be applied if spectators are behaving in a way to endanger players,

for example by using a laser pointer or throwing different type of objects. In this case, the following measures are to be taken:

- if necessary, the game is suspended immediately and is not continued;
- the spectators are asked to stop disturbing the game;
- if necessary, spectators are removed from the corresponding stands and the game is only re-started when all spectators concerned have left the hall;
- the home team is asked to take additional safety measures;
- written report.

If the game has already been suspended when detecting the irregularity, Rule 13:3 (by analogy) is applicable.

If the game is suspended at the time of a clear chance of scoring, Rule 14:1c is applicable.

In all the other cases, a free throw has to be awarded to the team having been in possession of the ball from the spot where the ball was when play was interrupted.

#### ○ Appendices:

- 1) Recommended actions for referees and technical delegates concerning face masks ban and other objects not allowed (Rule 4:9)
- 2) Equipment permitted and not permitted to wear (4:9)
- 3) Training support "6 passes"

## Appendix 1

### ◉ Additional advice on face masks ban and other objects not allowed (Rule 4:9)

The IHF-PRC regularly receives requests for a statement or even for granting exceptions regarding certain kinds of face masks, although additional notes included in the Guidelines and Interpretations applicable explicitly indicate the **total ban on the use of face masks.**

Generally speaking the main argument of the questioner or the applicant is a corresponding personal judgment saying that the face mask concerned, usually with corresponding pictures documented, does not pose a danger to the players' health. Nevertheless the IHF Medical Commission indicated all types and sizes of face masks in their recommendation about the ban on such equipment. Thus there would be no room for interpretation even if the face mask concerned did not pose a danger to others.

However, it is reported from time to time that individual clubs or players referring to the alleged non-existence of danger to others intend defying the named ban on the use of face masks to cause additional problems in the decision-making process for referees and Technical Delegates officiating in the relevant match.

Due to the aforementioned the IHF-PRC herewith releases the following recommendations including the attached scheme for referees and timekeepers or technical delegates respectively in order to amend the provisions stipulated in Rules 4:9 and 17:3, 2<sup>nd</sup> paragraph, and the statements included in the Guidelines and Interpretations applicable.

### ◉ A player wearing a face mask intends participating in the game!

The measures to be decided by the referees mainly depend on the moment in time of the first and, when applicable, the follow-up identification.

In case the infraction is identified for the first time, the guilty player and 'responsible team official' A shall basically be advised of the ban on the use of face masks. The guilty

player shall be told to correct the problem and will only be allowed to participate in the game if the deficiency is corrected. If the player is advised for the first time, he shall not be given a personal/progressive punishment.

If a player is unrepentant despite appropriate advice, the first follow-up identification is warranted as more severe unsportsmanlike conduct and must be punished with a 2-minute suspension in accordance with 8:8a (exception for rule-specific reasons, see situation 1.2 as below). In addition the player is invited again to correct the problem.

Should the infraction be identified a second time, it will be considered as seriously unsportsmanlike conduct, and the guilty player shall receive a disqualification (without being reported) in accordance with 8:9.

In the opinion of the IHF-PRC the following scenarios, which in parts might indeed be rather hypothetical - may occur:

**1.1** If the infraction in accordance with 4:9 is recognised before the start of the game (during the warm-up), the player and 'responsible team official' A are advised of the ban in accordance to 17:3, 2<sup>nd</sup> paragraph).

The player shall be told to remove his face mask (Rule 4:9; Guidelines and Interpretations). The player and 'responsible team official' A shall be advised that in case such infraction of 4:9 occurs a second time it shall be considered as unsportsmanlike behaviour according to 17:5, 2<sup>nd</sup> paragraph, and the introduction of 8:7, to result into progressive punishment for the player in accordance with 8:8a or 8:9.

**1.2** In the event that the player wearing a face mask enters the playing court at the start of the match anyway, the match shall not be started.

The guilty player shall be given a warning according to 16:11, 2<sup>nd</sup> paragraph, point a.

The player with the face mask must leave the playing court.

He may only participate in the game if the problem is corrected.



**1.3** In the event that the player wearing a face mask enters the playing court during the match, the referees or the timekeeper/Technical Delegate respectively must give a time-out to interrupt the match immediately due to the potential risk of endangering others.

In accordance with 8:8 a (provocative behaviour) the guilty player shall be punished with a 2min suspension (16:3 f).

The player must then leave the playing court to correct the problem.

The player will be allowed to participate in the match again after expiration of his 2-minute suspension and after having corrected the problem.

The match shall be restarted with a free-throw for the opposing team according to 13:1a (7-metre throw in case the match was interrupted at the time of a clear scoring chance (14:1a).

**1.4** In the event that the player wearing a face mask enters the court a second time during the match, the referee or the timekeeper/Technical Delegate respectively must give a time-out to interrupt the match immediately due to the potential risk of endangering others.

The player's repeated misconduct is considered as seriously unsportsmanlike conduct in accordance with 8:9.

The player shall be disqualified in accordance with 16:6 b.

The provisions laid down in 16:7 and 16:8, paragraphs 1 – 4, are to be observed.

The match shall be restarted with a free-throw for the opposing team according to 13:1 a (7m throw in case the match was interrupted at the time of a clear scoring chance (14:1a).

**2.1** In the event that the infraction is not recognised or identified by the referees before the start of the game (during the warm-up), a player who is on the court when the match is started shall be told to correct the problem according to 4:9.

The match must not be started as long as the guilty player is on the court.

The player and 'responsible team official' A are advised that in case such infraction of 4:9

occurs a second time it shall be considered as unsportsmanlike conduct according to 17:5, 2<sup>nd</sup> paragraph, and the introduction of 8:7, to result into progressive punishment for the player in accordance with 8:8a or 8:9.

Then the throw-off shall be taken as usual (10:1, 1<sup>st</sup> paragraph).

**2.2** In the event that the player wearing a face mask enters the playing court during the match with the infraction previously not being noticed or recognised by the referees or timekeeper/Technical Delegate respectively, a time-out shall be decided to interrupt the match immediately due to the potential risk of endangering others.

The player shall be told to correct the problem in accordance with 4:9.

The player and 'responsible team official' A are advised that in case such infraction of 4:9 occurs a second time it shall be considered as unsportsmanlike behaviour according to 17:5, 2<sup>nd</sup> paragraph, and the introduction of 8:7, to result into progressive punishment for the player in accordance with 8:8a or 8:9.

The match shall be restarted with a free throw for the opposing team according to 13:1 a (7m throw in case the match was interrupted at the time of a clear scoring chance (14:1a).

**2.3** In the event that the player wearing a face mask enters the court again despite the aforementioned advice, the referees or the timekeeper/Technical Delegate respectively shall give a time-out to interrupt the match immediately due to the potential risk of endangering others.

In accordance with 8:8 a (provocative behaviour) the offending player shall receive a 2min suspension (16:3 f).

The player must then leave the playing court to correct the problem.

The player will be allowed to participate in the match again after expiration of his 2min suspension and after having corrected the problem.

The match shall be restarted with a free-throw for the opposing team according to 13:1 a (7m throw in case the match was interrupted at the time of a clear scoring chance (14:1a).

**2.4** In the event that the player wearing a face mask enters the court again during the game, the referees or the timekeeper/Technical Delegate respectively shall give a time-out to interrupt the game immediately due to the potential risk of endangering others.

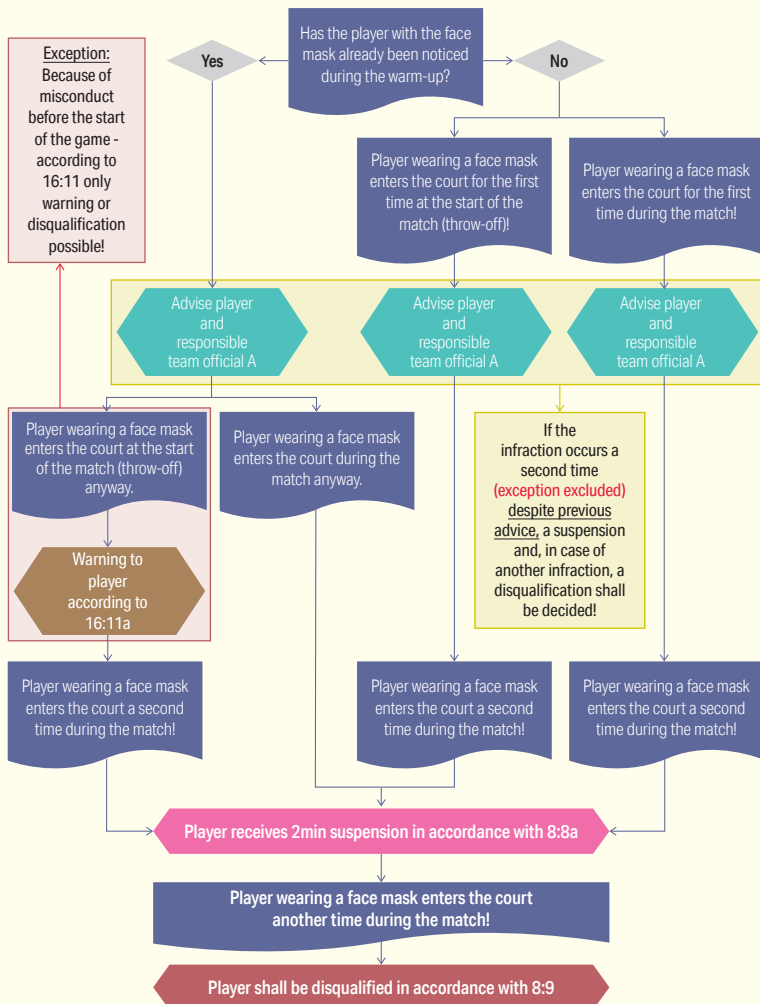
The player's repeated misconduct is considered as seriously unsportsmanlike conduct in accordance to 8:9.

The player shall be disqualified according to 16:6 b.

The provisions laid down in 16:7 and 16:8, paragraphs 1 – 4, shall be observed.

The match shall be restarted with a free-throw for the opposing team according to 13:1 a (7m throw in case the match was interrupted at the time of a clear scoring chance (14:1a).

## Player with face mask – Recommended actions for referees\*



\* If other dangerous objects as referred to in 4:9 cause the named infringements, the recommendations will basically apply in that same manner.

## Appendix 2

### Additional advice on face masks ban and other objects not allowed (Rule 4:9)

Helmet	not allowed	all kinds of helmets
Face mask	not allowed	also masks covering parts of the face
Nose protection	allowed	tape, soft material
Headband	allowed	elastic material
Head scarf	allowed	elastic material
Captains' armband	allowed	on upper arm, about 5 cm wide, one single colour
Elbow protection	allowed	soft material, thin, short
Wrist protection	allowed	soft material, thin, short
Finger band	not allowed	
Gloves	not allowed	
Knee protection	allowed	soft material, no metal
Ankle joint protection	allowed	hard parts covered
T-shirt for court player acting as goalkeeper	allowed	same colour as goalkeeper

**The following regulations are binding rules for events organised by the IHF and the continental confederations.**

**They are also to be used as recommendations for matches at all levels of competition.**

Long-sleeved undershirt	allowed	same colour as main colour of the shirt, thin material
T-shirt for court player acting as goalkeeper	allowed	identical to goalkeeper shirt, holes for front and back number, covered with transparent material
Short undershorts	allowed	same colour as pants, thin material
Long undershorts	not allowed	
Long pants	not allowed	exception: goalkeeper
Socks		same colour and length
Clothing of officials		standardised, dressed in sportswear or civilian clothing; uniform colour, different from shirt colour of the court players of the opposing team

## Appendix 3

### ◦ Training support "Passive play"

Training support for the rules changes to "passive play"					
Is this action considered as pass? (Situations before the execution of the 6th pass!)					
Ex.	Action attacker 1	Action defender	Action attacker 2	Continuation of the game	Decision
1	Pass to teammate	No contact with the ball	Getting ball under control	Match continuation	Pass is counted
2	Pass to teammate	Touching the ball	Getting ball under control	Match continuation	Pass is counted
3	Pass to teammate	Touching / blocking the ball; ball is passed back to attacker 1	No contact with the ball	Match continuation	Pass is counted
4	Pass to teammate	Directing the ball behind side line or outer goal line	No contact with the ball	Throw-in for attacker	Pass is not counted
5	Pass to teammate	Foul on attacker 1 during passing	Cannot get ball under control	Free throw for attacker	Pass is not counted
6	Pass to teammate	Foul on attacker 2	Cannot get ball under control	Free throw for attacker	Pass is not counted
7	Shot on goal	Goalkeeper blocking the ball / ball bouncing off the gpal frame	Attacker getting ball under control again	Match continuation	Forewarning signal nullified
8	Shot on goal	Goalkeeper blocking the ball / ball bouncing off the gpal frame	ball passing the side line	Throw-in for attacker	Forewarning signal nullified
9	Shot on goal	No action	No action	Goal, throw-off	Attack finished
10	Shot on goal	Goalkeeper getting ball under control	No action	Goalkeeper throw	Ball lost / attack finished
11	Shot on goal	Goalkeeper blocking the ball / ball bouncing off the gpal frame	Teammate of goalkeeper getting ball under control	Match continuation	Ball lost / attack finished
12	Shot on goal	Defender blocking the ball behind side line or outer goal line	No action	Throw-in for attacker	Pass is not counted
13	Shot on goal	Defender blocking the ball	Getting ball under control	Match continuation	Pass is counted
14	Shot on goal	Defender blocking the ball	Attacker 1 getting ball under control again	Match continuation	Pass is counted
15	Shot on goal	No action	Getting ball under control	Match c ontinuation	Pass is counted

## Training support for the rules changes to "passive play"

Situations after the execution of the 6th pass!

Ex.	Action attacker 1 after the 6th pass	Action defender	Action attacker 2	Continuation of the game	Decision
1	Shot on goal	No action	Getting ball under control	Free throw for defence	Passive play
2	Shot on goal	Defender touching the ball	Getting ball under control	Match continuation	Additional pass allowed
3	Shot on goal	Defender touching the ball	Attacker getting ball under control	Match continuation	Additional pass allowed
4	Shot on goal	Defender touching the ball	Attacker 1 getting ball under control again	Match continuation	Additional pass allowed
5	Shot on goal	Defender blocking the ball behind side line or outer goal line	No action	Throw-in for attacker	Additional pass allowed
6	Shot on goal	Foul on attacker 1 during passing	No contact with the ball	Free throw for attacker	Additional pass allowed
7	Shot on goal	Goalkeeper blocking the ball / ball bouncing off the gpal frame	Attackers getting ball under control again	Match continuation	Forewarning signal nullified
8	Shot on goal	Goalkeeper blocking the ball / ball bouncing off the gpal frame	Ball passing the side line	Throw-in for attacker	Forewarning signal nullified
9	Shot on goal	No action	No action	Goal, throw-off	Attack finished
10	Shot on goal	Goalkeeper getting ball under control	No action	Goalkeeper throw	Ball lost / attack finished
11	Shot on goal	Goalkeeper blocking the ball / ball bouncing off the gpal frame	defender getting ball under control	Match continuation	Ball lost / attack finished





# **GUIDELINES FOR PLAYING COURTS AND GOALS**

RULES OF THE GAME:  
INDOOR HANDBALL



- a) The playing court (diagram 1) consists of a rectangle which measures 40 x 20m. It should be checked by measuring the length of the two diagonals. From the outer side of one corner to the outside of the opposite corner they should measure 44.72m. The length of the diagonals for one half of the court should measure 28.28m from the outside of each of the corners to the opposite outer middle of the centre line.

The playing court is provided with marking lines which are called "lines". The width of the goal lines (between the goalposts) is 8cm like the goalposts, all other lines have a width of 5cm. Lines which separate adjacent areas of the playing court can be replaced by a change in colours between the adjacent areas.

- b) The goal area in front of the goals consists of a 3 x 6m rectangle and two connecting quarter circle sectors each with a radius of 6m. It is constructed by drawing a 3m long line parallel to the goal line at a distance of 6m from the rear edge of the goal line to the front edge of the goal-area line. On both sides this line continues in two quarter-circle arcs with the centre at the rear inside edge of the respective goalposts and with a radius of 6m. The lines and arcs which enclose the goal area are called the goal area line. The outer distance between the points where the two arcs meet the outer goal line in this way will measure 15m (diagram 5).
- c) The broken free throw line (9m line) is made parallel and concentric to the goal-area line with a 3m larger distance from the goal line. The segments as well as the spaces between them measure 15cm. The segments should be cut off right-angled and radially respectively. The measurements of the curved segments are taken over the outer chord (diagram 5).
- d) The 1m long 7-metre line is drawn directly in front of the goal, parallel to the goal line, at a distance of 7m from the rear edge of the goal line to the front edge of the 7m line (diagram 5).

e) The goalkeeper's restraining line (the 4m line) directly in front of the goal is 15cm long. It is parallel to, and 4m away from, the goal line measured from the rear edge of the goal line to the front edge of the 4m line, which means that the widths of both lines are included in this measure.

f) The playing area should be surrounded by a safety zone of at least 1m along the side lines and 2m behind the outer goal lines.

g) The goal (diagram 2) is placed in the centre of each outer goal line. The goals must be firmly attached to the floor or to the wall behind them. The interior measures are 3m in width and 2m in height. The goal frame must be a rectangle, which means that the inside diagonals will measure 360.5cm (max. 361cm – min. 360cm, in one and the same goal the difference must be maximum 0.5cm).

The rear side of the goalposts shall be in line with the rear edge of the goal line (and the outer goal line), which means that the front side of the goalposts is placed 3cm in front of the outer goal line.


The goalposts and the horizontal crossbar which joins them shall be made of a uniform material (e.g. wood, light metal or synthetic material) and have a square cross section of 8cm with rounded edges with a rounding radius of  $4\pm 1$ mm. On the three sides which are visible from the court, the goalposts and the crossbar must be painted in bands of two colours which contrast clearly with each other and with the background; the two goals on one and the same playing court must have the same colours.

The colour bands of the goals measure in the corner between posts and bar 28cm in each direction in the same colour. All other colour bands shall be 20cm long. The goals must have a net, called goal net, which must be attached in such a way that a ball thrown into the goal cannot immediately rebound or pass through the goal. If necessary, an additional net, placed in the goal behind the goal line can be used. The distance from the goal line to this additional net should be approximately 70cm,

but minimum 60cm.

- h) The depth of the goal net should at the top be 0.9m behind the goal line, and at the bottom 1.1m, both measures with a tolerance of  $\pm 0.1$ m. The size of the meshes should not be more than 10 x 10cm. The net must be fixed to the post and the crossbar at least at every 20cm. It is allowed to bind together the goal net and the additional net in such a way that no ball can go between the two nets.
- i) Behind the goal in the middle of the outer goal line at a distance of approximately 1.5m, there should be a vertical barrage net with a length of 9 - 14m and a height of 5m from the floor.
- j) In the middle of the substitution area at one of the side lines the table for the timekeeper is placed. The table of a length of max. 4m should be placed 30-40cm above the floor of the playing court in order to secure the field of vision.
- k) All measurements without specification of a tolerance must correspond to the ISO-Norm (International Standard Organization -ISO 27681:1989).
- l) Handball goals are standardised by the European Committee for Standardization, CEN (Comité Européen de Normalisation) as EN 749 in connection with EN 202.10-1.





# **GUIDELINES AND INTERPRETATIONS OF THE IHF RULES OF THE GAME**

RULES OF THE GAME:  
INDOOR HANDBALL





# Guidelines and Interpretations of the IHF Rules of the Game

**Edition: 1 July 2019**

The PRC in collaboration with the IHF rules experts have discussed several different topics in relation with rules interpretations and agreed to publish a new version of the Guidelines and Interpretations with the intention of clarifying the correct decisions on certain situations.

There are some new Guidelines and some updated versions of the previous Guidelines from the editions of 1 July 2016 and 1 July 2018.

This new version of the Guidelines and Interpretations is valid as of 1 July 2019.

## Last 30 seconds rule

Rules 8:10c and 8:10d were modified in 2016 with the aim of preventing certain unsportsmanlike player behaviours in the last moments of matches from giving the guilty player's team the opportunity to win the match. At the same time, these rules facilitate the losing team's chance to score one or more goals, while keeping the attention of the spectators until the last second of the game.

Under Rule 8:10c, a player or team official who prevented or delayed the execution of a throw in the last moments was punished with a 7-metre throw, and under Rule 8:10d, a 7-metre throw was given against the team of which a player or official received a disqualification for an action with the ball in play in the last seconds. The latter did not pose major interpretation difficulties.

Rule 8:10c was applicable only when the ball was not in play and a defender prevented or delayed the execution of a throw. But that rule has led to erroneous interpretations

by referees, players and other handball stakeholders, as well as to identifying certain very unsportsmanlike behaviours that could not be properly punished according to the current wording of this rule, allowing the team of the offender to win the match and giving a bad image to handball.

For this reason, the IHF, through the Game and Rules Development Working Group (GRDWG), formerly New Rules Working Group (NRWG), from the Playing Rules and Referees Commission (PRC) and the Commission of Coaching and Methods (CCM), decided to make a slight change in the interpretation of this rule by updating the existing Guideline of 'not respecting the distance (Rule 8:10c)', including an additional interpretation when the 7-metre and disqualification also applies during an execution if an active illegitimate action from a defender occurs during the execution of the throw as follows:

## **2018 – Update to the existing Guideline**

### **Not respecting the distance (Rule 8:10c)**

'Not respecting the distance' leads to a disqualification and 7-metre throw, if a throw during the last 30 seconds of the game cannot be executed.

The Rule is applicable if the infraction is committed during the last 30 seconds of the game or at the same time as the final signal (see Rule 2:4, 1st paragraph). In this case, the referees will decide on the basis of their observations of facts (Rule 17:11).

If the game is interrupted during the last 30 seconds due to an interference that is not directly related to the preparation or the execution of a throw (for example faulty substitution, unsportsmanlike conduct in the substitution area), Rule 8:10c is to be applied.

If the throw, for example, is executed but blocked by a player standing too close and **actively destroying** the result of the throw or disturbing the thrower during the execution, Rule 8:10c must also be applied.

If a player is standing less than three metres from the thrower but does not actively

interfere with the execution, there will be no punishment. If the player standing too close uses this position to block the shot or intercept the pass from the thrower, Rule 8:10c also applies.

### **2019 – New Guideline**

#### **Rule 2:5**

If the goalkeeper is injured in connection with a free throw after the final signal, the defending team is permitted to substitute the goalkeeper. This exception is not applicable to defensive field players.

### **2019 – New Guideline**

#### **Free throw after final signal (Rules 2:6 and 8:10c)**

In case of infractions or unsportsmanlike conduct by defenders during the execution of a free throw or 7-metre throw after the final signal, these defenders must be punished personally under Rules 16:3, 16:6 or 16:9. The throw has to be repeated (Rule 15:9, paragraph 3). Rule 8:10c is not applicable in such cases.

### **2019 – New Guideline**

#### **Rule 3:3**

The IHF, Continental Confederations and National Federations have the right to allow the use of reserve balls that are not placed at the timekeeper's table. The use of a reserve ball is decided by the referees according to Rule 3:4.

### **2019 – New Guideline**

#### **Rules 4:7-4:9**

The IHF, Continental Confederations and National Federations have the right to allow technical equipment in the substitution area. The equipment has to be used in a fair manner, and it does not include equipment for communication with a suspended official or player.

## **2018 – Update to the existing Guideline**

### **Assisting injured players (Rule 4:11)**

In cases where several players of the same team have been injured (for example, due to a collision), the referees or the delegate may give permission for additional eligible persons to enter the court to assist those players, with a maximum of two persons per injured player. In addition, the referees and the delegate monitor paramedics who may enter the court.

## **2018 – New Guideline**

### **Passive play count of passes (Rule 7:11 Clarification 4 Appendix 3, examples 13/14)**

It is counted as a pass, if a shot on goal is blocked and the ball returns to the thrower or a teammate.

## **2018 – New Guideline**

### **2019 – Update to the existing Guideline**

#### **Disqualification of the goalkeeper according to Rule 8:5 Comment**

This applies when the goalkeeper comes from within the goal area or is in a similar position outside the goal area and causes a frontal collision with an opponent. It does not apply when:

- a) the goalkeeper runs in the same direction as an opponent, for example, after re-entering the court from the substitution area.
- b) the attacker runs after the ball, and the ball is between the attacker and the goalkeeper.

In such situations, the referees take a decision based on their observations of facts.

## **2018 – New Guideline**

### **7-metre decision with empty goal (Rule 14:1 and Clarification 6c)**

The definition of a clear chance of scoring in situations described in Clarification 6c when there is a clear and unimpeded opportunity to throw the ball into the empty goal

requires that the player has possession of the ball and clearly attempts to shoot directly at the empty goal. This definition of a clear chance of scoring applies regardless of the type of violation and whether the ball is in or out of play, and any throw is to be executed from a correct position of the thrower and teammates.

## **2018 – New Guideline**

### **Use of video proof**

When a goal/no-goal decision is required after the use of the video proof technology, there will be an extended deadline for disallowing a goal, which under Rule 9:2 is only until the subsequent throw-off has been taken, extending this limitation until the next change of ball possession.

## **2018 – New Guideline**

### **Player entering with wrong colour or number (Rules 4:7 and 4:8)**

An infringement regarding Rules 4:7 and 4:8 will not lead to a change of ball possession. It will only lead to the interruption of the game to order the player to correct the mistake and restart with a throw for the team which were in possession of the ball.

## **2019 – New Guideline**

### **Rule 16:9d**

If a player, after receiving a disqualification, is guilty of extremely unsportsmanlike conduct due to rule 8:10a, the player is punished with an additional disqualification with a written report, and the team is reduced by one player for 4 minutes.

## **2019 – New Guideline**

### **Goals anti-overturn (Rule 1:2)**

The goals must be firmly attached to the floor or the walls behind them, or provided with an anti-overturn system. This new provision is approved with the objective to avoid accidents.

## IHF Rules of the Game: Regulations on Protective Equipment and Accessories

### 1. Head/face protection

Items	Examples	Decision	Limitations	Comments
Masks		<b>Not permitted</b>		Masks are not allowed.
Helmets		<b>Not permitted</b>		Helmets are not allowed.
Nose protection		<b>Permitted</b>	Only <b>soft, single-coloured</b> materials and tapes are allowed.	

### 2. Headbands


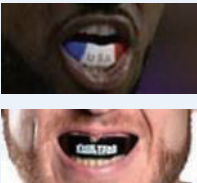
Examples	Decision	Limitations	Comments
	<b>Permitted</b>	Only headbands which are <b>elastic, thin and narrow</b> are allowed.	
	<b>Not permitted</b>		Headbands which are <b>not elastic, not thin enough and/ or too wide</b> are not allowed.

## IHF Rules of the Game: Regulations on Protective Equipment and Accessories

### 3. Glasses and goggles

Examples	Decision	Comments
	<b>Permitted</b>	Sport glasses and goggles with <b>special sports headbands, solid plastic lenses, and temples made of silicon or other elastic materials</b> are allowed.
	<b>Not permitted</b>	Sport glasses and goggles with <b>rigid temples</b> are not allowed.

### 4. Tooth protection

Examples	Decision	Comments
	<b>Permitted</b>	<b>Transparent and single-coloured</b> mouth guards are allowed.
	<b>Not permitted</b>	<b>Non-transparent and multi-coloured</b> mouth guards are not allowed.

## IHF Rules of the Game: Regulations on Protective Equipment and Accessories






### 5. Shoulder protection and compression sleeves

Items	Examples	Decision	Comments
<p style="text-align: center;">Shoulder braces</p>		<p>Permitted</p>	<p>Shoulder guards made of <b>soft and thin materials</b> are allowed and may be any colour.</p>
<p style="text-align: center;">Compression sleeves</p>		<p>Permitted</p>	<p>Compression sleeves in the <b>same and/or a similar colour</b> as the dominant colour of the shirt are allowed.</p>



## IHF Rules of the Game: Regulations on Protective Equipment and Accessories

### 6. Elbow protection

Items	Examples	Decision	Limitations	Comments
Elbow pads		Permitted		Well-padded elbow pads made of <b>soft and thin materials</b> are allowed and may be any colour.
Elbow supports (three pads and protective foam)		Permitted		Elbow supports with <b>three pads</b> and <b>protective foam</b> are allowed. The pads must have an <b>embossed structure</b> for better movement and allow the elbow to slide on the floor.
Neoprene elbow supports (single pad and protective foam)		Permitted		Neoprene elbow supports with a <b>single large pad</b> and <b>protective foam</b> are allowed. The pad must have an <b>embossed structure</b> for better movement and allow the elbow to slide on the floor.
Elbow protectors		Permitted	Elbow protectors are allowed if <b>all hard components</b> are <b>fully covered with protective foam bandages</b> or similar products (no danger to opponents).	Elbow protectors made of <b>soft and thin materials</b> are allowed and may be any colour.
Elbow protection		Not permitted		Elbow protectors with <b>any uncovered hard components</b> are not allowed.

## IHF Rules of the Game: Regulations on Protective Equipment and Accessories

### 7. Knee protection

Items	Examples	Decision	Limitations	Comments
Knee protectors		Permitted	Knee protectors are only allowed if <b>all hard components</b> are <b>fully covered with protective foam bandages</b> or similar products (no danger to opponents).	Knee protectors made of <b>soft and thin materials</b> are allowed and may be any colour.
Knee protectors (single pad and protective foam)		Permitted		Knee protectors with a <b>single large pad</b> and <b>protective foam</b> are allowed and may be any colour.
Neoprene knee supports (single pad and protective foam)		Permitted		Neoprene knee supports with a <b>single large pad</b> and <b>protective foam</b> are allowed. The pad must have an <b>embossed structure</b> for better movement and allow the player to slide on the floor.
Knee protection		Not permitted		Knee protectors with <b>any uncovered hard components</b> are not allowed.

## IHF Rules of the Game: Regulations on Protective Equipment and Accessories

### 8. Compression calf supports

Examples	Decision	Comments
	<p><b>Permitted</b></p>	<p>Compression calf supports in the <b>same colour as the socks</b> are allowed.</p>
	<p><b>Not permitted</b></p>	<p>Compression calf supports which <b>do not match the colour of the socks</b> are not allowed.</p>

## IHF Rules of the Game: Regulations on Protective Equipment and Accessories

### 9. Ankle joint protection

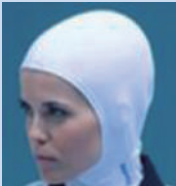

Items	Examples	Decision	Limitations	Comments
Ankle joint protectors or hard stabilisers		Permitted	Ankle joint protectors or hard stabilisers are allowed if <b>all hard components are fully covered with protective foam bandages</b> or similar products (no danger to opponents). The protectors and tape must be the <b>same colour as the socks.</b>	
Ankle braces with straps		Permitted	Ankle braces with straps are allowed if there are <b>no hard components.</b> The protectors and tape must be the <b>same colour as the socks.</b>	
Ankle joint protectors or hard stabilisers		Not permitted		Ankle joint protectors or hard stabilisers are not allowed if there are <b>any uncovered hard components</b> and the protectors and tape <b>do not match the colour of the socks.</b>

## IHF Rules of the Game: Regulations on Protective Equipment and Accessories

### 10. Clothes

#### Summary:

- Long leg wear is not allowed (with the exception of the goalkeeper).
- Four pieces (undershorts + knee protector + compression calf supports + socks) are allowed. These must be four separate pieces.
- Compression and long sleeves must match the dominant colour of the shirt.
- Undershorts must match the dominant colour of the shorts.
- Compression calf supports must match the colour of the socks.
- Ankle protectors must match the colour of the socks.
- Elbow and knee protectors may be of any colour(s).






Items	Examples	Decision	Comments
Sport head scarves		Permitted	Single-coloured sport head scarves are allowed. If several players of a team use head scarves, they <b>must be the same colour</b> .
Non-sport head scarves		Not permitted	Non-sport head scarves are not allowed.

Items	Examples	Decision	Comments
Long-sleeved undershirts		Permitted	Long-sleeved undershirts in the <b>same colour as the dominant colour of the shirt</b> are allowed.
		Not permitted	Long-sleeved undershirts which <b>do not match the dominant colour of the shirt</b> are not allowed.
Short undershorts or warm pants		Permitted	Short undershorts or warm pants in the <b>same colour as the dominant colour of the shorts</b> are allowed.
		Not permitted	Short undershorts or warm pants which <b>do not match the dominant colour of the shorts</b> are not allowed.
Long leg wear		Permitted	The <b>goalkeeper is allowed</b> to wear long pants, tights, undershorts and/or long compression pants/tights.





Items	Examples	Decision	Comments
		<p><b>Not permitted</b></p>	<p><b>Field players are not allowed</b> to wear any long shorts, tights, pants, undershorts and/or long compression pants/tights.</p>
<p><b>Socks</b></p>		<p><b>Permitted</b></p>	<p>Socks must be the <b>same colour and length</b>.</p>
<p><b>Shirts</b></p>		<p><b>Permitted</b></p>	<p>Shirts for court players acting as goalkeeper must be <b>identical to the goalkeeper shirt</b>, i.e. holes for front and back numbers, covered with transparent material (no holes allowed).</p>

## IHF Rules of the Game: Regulations on Protective Equipment and Accessories

### 11. Accessories

Items	Examples	Decision	Limitations	Comments
Earrings and piercings		Permitted	Small earrings and piercings are allowed if they are fully covered with tape.	
		Not permitted		Earrings and piercings which are not fully covered with tape are not allowed.
Hairpins		Permitted	Hairpins made of soft materials are allowed. Metal and/or plastic hairpins must be removed or fully covered with tape.	
Captain's armbands		Permitted	Only single-coloured captain's armbands are allowed.	
Short wristbands		Permitted	Short wristbands are allowed if they are non-adhesive, soft and thin.	Wristbands must match the dominant colour of the shirt.



Items	Examples	Decision	Limitations	Comments
Long wristbands		Permitted	Long wristbands are allowed if they are <b>non-adhesive, soft and thin.</b>	Wristbands <b>must match the dominant colour of the shirt.</b>
Wrist protectors		Permitted	Wrist protectors are only allowed if <b>all hard components are fully covered.</b> Wrist protectors must <b>match the dominant colour of the shirt.</b>	
Gloves		<b>Not permitted</b>		Gloves are not allowed. This also applies to the goalkeeper.
Finger bands		<b>Not permitted</b>		Finger bands are not allowed.
Glue		Permitted	Glue may only be <b>kept on the shoes</b> and <b>applied to the fingers.</b>	

# 핸드볼 경기규칙

초판 1쇄 발행 2020년 4월 25일

제작 대한핸드볼협회 국제규정관리 TF

후원



문화체육관광부



국민체육진흥공단



대한체육회  
Korean Olympic Committee

감수 대한핸드볼협회 이석 심판위원장

디자인

(주)제이앤제이미디어

펴낸곳



대한핸드볼협회  
KOREA HANDBALL FEDERATION

주소 서울특별시 송파구 올림픽로 424 SK핸드볼경기장 3층

전화 02-6200-1411

팩스 02-420-5337

이메일 handball@sports.or.kr



