

# 제48회 전국소년체육대회 규칙적용 안내

## 1 가중처벌(반칙 및 비신사적 행위)

판정	판정 기준
규칙 8:3 / 8:7 가중처벌(경고, 옐로카드)	1. 반칙의 위치 - 정면, 측면, 후면 등
규칙 8:4 / 8:8 즉시2분퇴장	2. 반칙의 부위 - 몸통, 팔, 얼굴/목, 다리 등
규칙 8:5 / 8:9 실격(레드카드)	3. 반칙의 형태 - 강도, 상대 선수의 움직임 등
규칙 8:6 / 8:10 실격 및 보고서(블루카드)	4. 반칙의 영향 - 신체 및 볼 컨트롤 여부, 움직임의 방해 정도, 부상의 정도

▶ 이러한 기준을 종합적으로 판단하여 판정

- 일반적인 가중처벌(규칙 8:3), 즉시 2분퇴장(규칙 8:4), 실격(규칙 8:5), 실격 및 보고서(규칙 8:6)를 정확하게 구분하여 판정
- 따라서 반칙의 정도에 따라 사전에 경고를 받지 않았던 선수라도 즉시2분퇴장 이상의 처벌을 받을 수 있음
- 한 선수에게는 1회의 경고, 한 팀에게는 총 3회의 경고가 가능함
- 비신사적 행위(과도한 항의 등)를 범한 팀 임원에게는 1회의 경고 후, 재차 위반이 발생 시 2분퇴장-실격-실격 및 보고서(블루카드)가 순차적으로 주어짐. 단, 행위의 정도에 따라 경고없이 즉시 2분퇴장 또는 실격이 주어질 수 있음.

## 2 7m드로

### ■ 7m드로가 주어지는 조건

- 명백한 득점기회가 상대의 반칙 또는 비신사적행위로 무산되었을 경우
- 명백한 득점기회에서 상대의 반칙으로 몸의 중심을 잃거나 볼을 정확하게 컨트롤하지 못했을 경우 ⇒ 반칙에도 불구하고 정상적으로 슈팅을 시도했을 경우 7m드로 X
- 수비선수가 골에리어 안에서 상대의 슈팅을 방해한 경우

⇒ 수비선수와 공격선수의 신체적 접촉이 골에리어 밖(6m라인 밖)에서 시작하여, 몸싸움 과정에서 수비선수가 골에리어로 밀려들어갔을 경우 7m드로 X

- 이러한 일련의 과정에서 공격선수의 규칙 위반이 없을 경우

■ 특수한 상황에서 명백한 득점기회의 정의

- 공격수가 볼을 소유하지 못했더라도, 수비선수의 반칙 또는 규칙위반이 없었더라면 볼을 잡아 득점을 할 수 있었을 것이라고 명백하게 판단되는 경우
- 이러한 상황에서는 7m드로가 주어질 수 있음

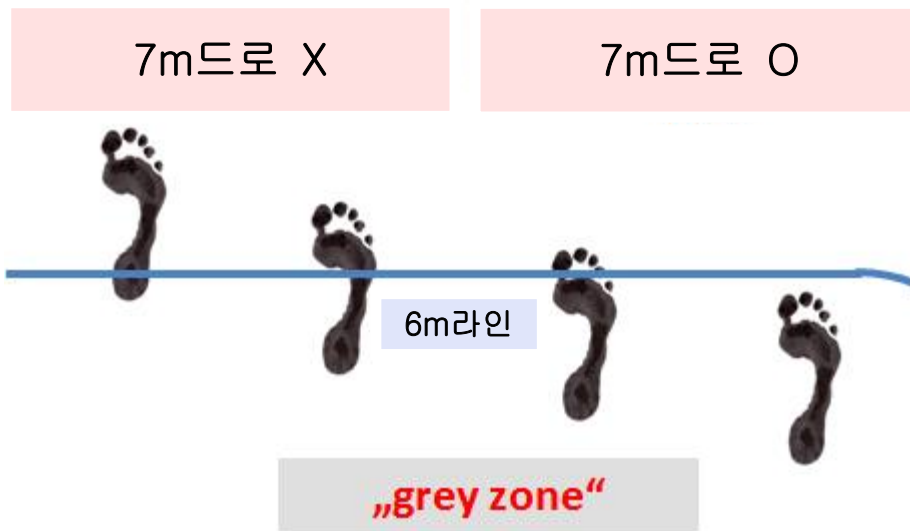


그림1. 골에리어 침범에 따른 7m드로 판정 기준

### 3 프리드로/7m드로 시 상대의 얼굴 가격

■ 프리드로 상황에서 직접 슈팅을 한 볼이 상대선수의 얼굴을 가격했을 경우

- 움직이는 상대선수를 가격한 경우: 인플레이
- 정지한 상태의 상대선수를 가격한 경우: 실격

■ 7m드로 상황에서 직접 슈팅을 한 볼이 골키퍼의 얼굴을 가격했을 경우

- 움직이는 골키퍼를 가격한 경우: 인플레이
- 정지한 상태의 골키퍼를 가격한 경우: 실격

■ 움직임의 의미

- 점프 또는 다리의 이동 등과는 관계없이 최초의 얼굴(머리) 위치가 중요
- 확실하게 방어를 위해 또는 볼을 따라 움직였을 경우에만 인플레이에 해당하며, 미세한 얼굴(머리)의 이동은 움직임으로 보지 않음(실격)

## 4

## 인플레이(Inplay) / 아웃오브플레이(Out of play)

### ■ 인플레이

- 경기의 중단없이 선수들이 볼을 소유하여 정상적으로 경기를 진행하고 있는 상황
- 인플레이 상황에서 공격권을 소유한 팀의 임원 또는 선수가 가중처벌을 받는다면 상대에게 공격권이 넘어감(턴오버)

### ■ 아웃오브플레이

- 프리드로, 드로인, 드로오프, 작전타임, 타임아웃 등 경기의 진행이 중단된 상황
- 아웃오브플레이 상황에서 공격권을 소유한 팀의 임원 또는 선수가 가중처벌을 받더라도 공격권은 그대로 인정됨(상대에게 공격권이 넘어가지 않음, 턴오버 X)
- 아웃오브플레이 상황에서도 공격권을 소유한 팀에서 팀타임아웃 요청 가능

## 5

## 헐리웃 액션

### ■ 헐리웃 액션의 정의

- 심판을 속여 잘못된 판정, 상대선수에 대한 처벌 또는 타임아웃을 유도해 내기 위한 비신사적 행위(규칙 8:7 d)
- 핸드볼은 신체적 접촉이 허용되는 스포츠임에도 불구하고 가벼운 충돌에도 공격자 반칙을 유도하기 위해 쓰러지는 일체의 행위

### ■ 헐리웃 액션에 대한 처벌

- 최초의 행위에 대해서는 구두주의, 단 이러한 행위가 반복될 경우 가중처벌-즉시 2분퇴장-실격 등 단계적으로 처벌함

### ■ 현재 국제무대에서 한국선수들이 공격자반칙을 유도하기 위해 작은 접촉에도 쓰러지는 행위를 "한국형 헐리웃(Korean Hollywood)"라 칭하며 엄격히 판정하고 있음

### ■ 따라서, 국제무대에서 불이익을 당하지 않기 위해서라도 헐리웃 액션에 대한 인식 전환 및 판정(관리) 필요

## 6

## 기타 사항

### ■ 빠르게 달리는 상대선수를 위치 또는 고의성 여부에 관계없이 넘어뜨렸을 경우

- 상황에 맞는 드로와 함께 즉시2분퇴장이 주어짐

### ■ 3m 거리유지(3m 아웃)

- 수비팀 선수가 상대의 프리드로 상황에서 3m 아웃을 하지 않을 경우, 경기 초반부터 구두주의-가중처벌이 순차적으로 주어짐
- 단, 수비팀 선수의 위반이 공격팀의 경기 진행에 어떠한 불이익을 주지 않는다면 그대로 경기 진행(인플레이)
- 공격팀의 어드벤처지 상황을 최우선으로 고려해야 함(득점으로 이어진 경우)

### ■ 프리드로 상황에서 공격팀의 선수가 프리드로라인(9m라인) 안으로 이동한 경우

- 심판의 경기 재개 휘슬 이전 ⇒ 위반 정정, 재드로
- 심판의 경기 재개 휘슬 이후 ⇒ 상대팀의 프리드로(턴오버)

### ■ 드로오프 위반

- 공격팀 위반
  - ⇒ 심판의 휘슬 이전에 공격선수가 센터라인을 넘거나 드로오프를 하는 선수가 정확하게 센터라인에 한 발을 딛지 않고 패스를 한 경우, 위치 정정 후 재드로
  - ⇒ 단, 공격팀의 위반이 수비팀에게 어떠한 불이익도 없는 경우 너무 민감하게 정정하지 않음
- 수비팀 위반
  - ⇒ 수비선수가 상대의 드로오프를 지연했을 경우(3m 아웃 등), 가중처벌이 주어짐
  - ⇒ 단, 상대의 속공 및 빠른 공격진행을 방해했을 경우, 즉시 2분퇴장이 주어짐

### ■ 골키퍼 관련 규칙 위반

- 상대의 슈팅을 막는 과정에서 볼을 소유한 채 골에리어 밖으로 나온 경우 또는 골키퍼드로 과정에서 실수로 볼을 놓쳤을 경우
  - ⇒ 위반 정정, 심판의 골키퍼드로 휘슬로 경기 재개(재드로)
  - ⇒ 심판의 재개 휘슬 이후에 재차 위반하였을 경우, 상대팀의 프리드로(턴오버)
- 인플레이 상황에서 골에리어 밖에서 볼을 소유한 채 골에리어로 들어온 경우
  - ⇒ 상대팀의 프리드로(턴오버)
- 골키퍼가 골에리어를 벗어난 상황에서 이러한 사실을 인지하지 못한 채 속공을 시도하는 상대선수와 충돌을 야기했을 경우
  - ⇒ 골키퍼 실격 및 상대팀의 7m드로

### ■ 볼이 경기장 내의 천장에 맞은 경우

- 천장에 맞기 전 최종적으로 볼과 접촉한 선수의 상대팀에게 드로인이 주어짐

- 경기장 밖의 천장에 맞았을 경우, 경기 상황에 맞는 드로로 진행됨

### ■ 더블드리블 관련 규정

- 드리블 시, 볼이 어깨 또는 머리 위로 올라가더라도 정상적으로 손바닥으로 드리블을 이어나갔을 경우 더블드리블이 아님 ⇒ 손바닥 위에 볼을 얹는 행위 또는 손바닥으로 볼을 붙잡는 행위가 발생하였을 경우, 상대에게 프리드로가 주어짐(턴오버)

## 7 승부던지기 규정

■ 각 팀은 5명의 선수를 선발하여 승부던지기를 하며, 순서를 미리 정할 필요는 없다.

- 1) 경기종료 시, 가중처벌(2분퇴장, 실격)을 받고 있는 상태의 선수는 승부던지기에 참여할 수 없다.
- 2) 필드선수가 골키퍼가 될 수 있으며, 골키퍼 또한 드로어가 되어 승부던지기를 할 수 있다.



- 심판은 어느 골대를 사용하여 승부던지기를 할 것인지 결정한다.
- 코인토스로 A팀과 B팀 중 먼저 승부던지기를 할 팀을 결정한다.
- 승부던지기에 참여하지 않는 임원과 선수들은 반대쪽 코트에 머물러야 한다.
- 5회의 승부던지기로 승패가 결정될 경우, 경기는 종료된다.

(5회의 승부던지기 시행 후, 동점일 경우)



- 각 팀은 5명의 선수를 선발하여 승부던지기를 하며, 앞 라운드에 참여했던 선수도 다시 참여할 수 있다.
- 코인토스 없이, 앞 라운드에서 A팀이 먼저 승부던지기를 실시했다면 상대 B팀이 먼저 승부던지기를 실시한다.
- 승패가 결정될 때까지 승부던지기를 번갈아 실시하며, 승패가 결정될 경우 경기는 종료된다.

(5회의 승부던지기 시행 후, 동점일 경우)



- 앞 라운드의 진행을 반복적으로 시행한다.
- 단, 승부던지기의 실시 순서는 바뀌지 않는다.

### ■ 골키퍼 교체(7번째 필드선수)

- 7번째 필드선수가 골키퍼와 교체하여 경기에 참여할 수 있음
- 문제적 상황
  - 상대 골키퍼가 없는 상황에서 7번째 필드선수가 골에리어에 들어가 상대의 슈팅을 방해한 경우 ⇒ 7m드로 + 가중처벌
  - 7번째 필드선수가 골키퍼드로를 시행한 경우 ⇒ 골키퍼 교대 후 재드로 + 가중처벌 X
  - 상대 골키퍼가 없는 상황에서 공격권을 획득한 공격선수가
    1. 슈팅을 시도하는 상황에서 반칙을 당했을 경우 ⇒ 7m드로 + 선택적 가중처벌
    2. 패스 또는 드리블 하는 상황에서 반칙을 당했을 경우 ⇒ 프리드로 + 선택적 가중처벌

### ■ 골키퍼 실격에 관한 규칙

- 골키퍼가 골에리어를 벗어난 상황에서 이러한 사실을 인지하지 못한 채 속공을 시도하는 상대선수와 충돌을 야기했을 경우 골키퍼 실격 및 상대에게 7m드로가 주어짐
- 단, 골키퍼가 상대선수와 같은 방향으로 뛰어나는 상황에서 충돌을 야기했을 경우에는 실격이 주어지지 않음
  - ⇒ 예를 들어 정상적인 선수 교대 후, 골에리어로 복귀하는 골키퍼와 같은 방향으로 달리고 있는 상대선수와 충돌한 경우

### ■ 부상선수 (초등대회에서는 적용하지 않음)

- 선수가 부상을 당하여, 심판이 타임아웃 후 팀 닥터의 경기장 입장을 요청했을 경우, 해당 선수는 3회의 공격이 제한됨
- 선수가 부상을 당하여 코트에 쓰러져 있더라도, 상대팀이 빠른 속공으로 공격을 전개하였을 경우 경기 진행이 우선임(결과 확인 후, 부상선수 확인)
- 3회의 공격 제한에 대한 예외규정
  - 골키퍼 얼굴에 공이 맞았을 경우
  - 부상을 야기한 반칙을 범한 상대선수가 가중처벌을 받았을 경우
  - 인플레이 상황에서 상대선수가 던진 볼에 얼굴을 맞았을 경우(로컬룰)
- 전반전/후반전 종료 후, 공격 3회 제한은 자동적으로 소멸됨
- 팀임원 또는 팀닥터
  - 선수가 부상을 당했더라도 심판의 허가가 있어야만 경기장 입장 가능(최대 2명)
  - 허가 없이 입장하거나 입장을 거부했을 경우, 가중처벌이 주어짐

- 한 팀에서 2명 이상의 선수가 부상당했을 경우, 최대 2명의 인원 외에 추가 인원이 경기장에 입장하여 부상선수를 처치할 수 있음(심판의 허가 필요)

### ■ 패시브플레이

- 심판의 패시브플레이 사전경고 신호 후, 최대 6번의 패스 가능  
⇒ 기존의 패시브플레이 규칙 적용 가능, 즉 6번의 패스 횟수를 채우지 않았더라도 상황에 따라 상대팀에 프리드로가 주어질 수 있음(턴오버)
- 패스 횟수의 판단은 오직 심판에게만 있음(항의 불가/항의 시 가중처벌)
- 패스를 받는 선수가 상대의 반칙으로 볼을 소유하지 못했다면 패스 횟수의 증가 X
- 슈팅이 상대선수에게 블록된 후, 공격선수(슈팅 한 선수 또는 동료선수)가 리바운드를 하였을 경우 패스로 간주됨
- 6번째 패스 이후의 프리드로/드로인 시, 추가적으로 1번의 패스 가능
- 6번째 패스 이후 시도한 슈팅이 상대선수에게 블록된 후, 공격선수가 리바운드를 하였을 경우 추가적으로 1번의 패스 가능

### ■ 경기종료 30초 규칙

- 아웃오브플레이(Out of play) 상황에서 수비수가 신체적 접촉 또는 볼 접촉을 통해 상대의 드로시행을 방해했을 경우 ⇒ 7m드로 + 실격
- 아웃오브플레이(Out of play) 상황에서 수비수가 3m 아웃을 하지 않은 채, 상대의 드로시행을 방해(블록)했을 경우 ⇒ 7m드로 + 실격
- 인플레이(Inplay) 상황에서 수비수가 실격에 해당하는 반칙을 범했을 경우  
⇒ 7m드로 + 실격
  1. 반칙을 당한 선수가 득점에 성공한 경우 ⇒ 득점 인정 + 실격
  2. 반칙을 당한 선수가 동료선수에게 패스를 하였고, 득점에 성공한 경우  
⇒ 득점 인정 + 실격
  3. 반칙을 당한 선수가 동료선수에게 패스를 하였고, 득점에 실패한 경우  
⇒ 7m드로 + 실격
  4. 반칙을 당한 선수가 동료선수에게 패스를 하였고, 재차 다른 선수에게 패스를 한 경우  
⇒ 7m드로 + 실격

### ■ 블루카드

- 블루카드는 실격 및 보고서가 제출된다는 정보를 전달하기 위한 방법
- 상황 발생 ⇒ (심판 간의 1차 합의 판정) ⇒ 레드카드 ⇒ (심판 간의 2차 합의 판정)  
⇒ 블루카드

(끝)