



비치핸드볼 경기규칙

RULES OF THE GAME - Beach Handball



비치핸드볼 경기규칙

RULES OF THE GAME - Beach Handball



CONTENTS



05	서문
06	경기규칙
08	1. 경기장
14	2. 경기시작, 경기시간, 종료신호, 타임아웃 및 팀 타임아웃
19	3. 볼
20	4. 팀, 교대, 장비
25	5. 골키퍼
27	6. 골에리어
29	7. 볼 다루기, 패시브플레이
32	8. 반칙과 비신사적 행위
36	9. 득점과 경기 승부 결정
40	10. 레프리드로
40	11. 드로인
41	12. 골키퍼드로
42	13. 프리드로
45	14. 6m드로
47	15. 드로의 시행에 대한 일반적인 사항 (드로인, 골키퍼드로, 프리드로, 6m드로)
49	16. 벌칙
55	17. 심판
57	18. 계시원과 기록원

CONTENTS

- 58 부 록
- 58 심판 수신호
- 68 경기규칙 해설
- 80 교대지역 규정
- 84 선수 유니폼 규정
- 92 모래 품질 및 조명 규정
- 96 용어 정의





서문

본 경기규칙은 2014년 7월 8일부터 시행된다.

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

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

비치핸드볼의 철학은 “페어플레이” 원칙을 바탕으로 한다. 모든 판정은 이러한 원칙에 따라 행해져야 한다.

페어플레이 정의

선수의 건강, 신체, 진실성을 존중한다.

경기 정신과 철학을 존중한다.

경기 흐름을 존중해야 하지만 규칙 위반으로 얻은 이익을 절대 용인해서는 안 된다.

진정한 스포츠맨십 정신을 촉진하고 경기의 문화 및 운동 관련 사명을 추구한다.

비치핸드볼의 철학(핸드볼이 지닌 매력 - 두 팀이 최대한 전력을 다해 경기에 임함)에 따르면, 경기 중 선언되는 모든 위반은 팀 반칙이 아닌 선수 개인에게 책임이 주어져야 한다.





경기규칙

RULES OF THE GAME - 비치핸드볼



○ 경기장

1:1 경기장(그림 1 참조)은 길이 27m, 폭 12m의 직사각형으로, 경기구역과 두 군데의 골에리어로 구성된다. 경기장 면적은 경계선 바깥 가장자리에서 측정된다. 경기장 표면은 최대한 평평하고 균일한 모래로 이루어져야 하며 선수에게 상처를 입힐 수 있는 바위, 조개껍질 등이 없어야 한다.

모래는 최소 40cm 깊이로 조밀도가 높지 않은 미세한 알갱이로 구성되어야 한다.

경기장은 남쪽에서 북쪽으로 길게 뻗어 있어야 한다.

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

경기장 주변으로 3m 폭의 안전지역을 확보하여야 한다.

날씨로 인해 선수의 부상 위험이 야기되어서는 안 된다.

야간에 진행되는 경기시 경기장의 조명도는 400lux(최소)여야 한다.

1:2 경기장에는 라인이 그어져 있다(그림 1a 참조). 이 라인은 경계선이 둘러싸고 있는 구역에 포함된다. 길이가 긴 쪽의 경계선 2개를 사이드라인, 짧은 쪽의 경계선 2개를 골라인으로 칭한다(골포스트 사이에는 라인이 없음). 골에리어라인은 골라인으로부터 6m 거리에 있으며 골라인과 평행을 이룬다.

경기장은 가상의 하프라인에 의해 두 군데로 나뉜다. 이 가상의 선 중앙은 정확한 레프리드로 위치이다.

1:3 모든 라인의 폭은 5~8cm이며 모래와 대비되는 단색 테이프를 이용해 표시한다(파랑, 노랑, 빨강). 테이프는 신축성과 내구성을 갖추어야 하지만 선수와 임원의 발에 상처를 입혀선 안 되며, 매설용 데드 맨 앵커(말뚝)로 각 코너와 골에리어 라인/사이드라인 교차지점 모래에 단단히 고정시켜야 한다.

번지 코드(고무로프)를 각 코너에 부착하고 매설용 목재/플라스틱 앵커 디스크

(가장자리가 날카롭지 않은)에 연결해야 한다. 번지(로프)는 경계선 유지에 필요한 장력을 제공하며, 선수 또는 임원이 라인 아래로 무릎을 꿇을 경우 부상 가능성을 줄여 주는 유연성을 보장한다. 골은 포스트에 붙어 있는 고무 링을 사용해 라인에 부착한다. 앵커(달뚝)는 선수 및 임원에게 위험요소가 되어서는 안 된다.

○ 골

- 1:4** a) 직사각형의 골은 각 골라인 중앙에 위치해야 한다. 골은 각 코너에서 동일한 거리에 위치한 수평 크로스바와 그 상단에 연결된 2개의 수직 포스트로 구성되어야 한다.
- b) 골포스트의 높이는 모래 표면에서 크로스바 하단까지 2m, 골포스트 사이 내부 너비는 3m여야 한다.
- c) 관 모양 알루미늄 프레임은 형성하는 골포스트와 수평 크로스바는 외경 8cm의 지정된 디자인이어야 하며, 모래 및 주위와 명확히 대비되는 단색으로 칠해져야 한다(노랑, 파랑, 빨강). 두 골의 색상이 동일해야 한다.
- d) 골포스트와 수평 크로스바는 네트를 지지하는 프레임을 설치해 완성되어야 하며 네트의 가장 깊은 지점은 상단에서 80cm, 바닥에서 1m여야 한다.
- e) 각 골에는 헤비듀티 나일론(또는 기타 유사 합성물질, 매듭이 없고 80mm x 80mm 이하의 두께 6mm인 그물망)으로 제작된 네트가 있어야 하는데 이는 골포스트와 크로스바 뒤쪽에 설치한다. 골 측면으로 들어간 볼이 포스트와 네트 사이로 들어가 골로 오인되지 않고, 골 안으로 들어간 볼이 골을 벗어나거나 네트와 골포스트 사이로 빠져나가 실책으로 오인되지 않도록 네트가 단단히 고정되어야 하며 적절히 지지되고 골키퍼에게 방해가 되지 않아야 한다.
- 골 안으로 들어가는 볼이 네트 밖으로 빠져나가지 않도록 네트 하단을 곡선 튜빙이나 다른 적합한 지지 수단에 부착해야 한다. 네트 색상은 모래 및 주위와 대비를 이루고 골과 동일해야 한다.

- f) 선수 및 임원의 안전을 위해 각 골 하단은 모래 아래에 적절히 고정되어야 한다. 앵커는 선수에게 위험요소가 되어서는 안 된다.
- g) 각 골에리어 뒤 3m 지점의 캐치 네트(차단망)는 경기장 전체 길이(높이 12m x 7m)를 따라 느슨하게 달려 있어야 한다. 캐치 네트는 모래에 충분히 닿아야 한다.

○ 계시원 및 기록원 테이블

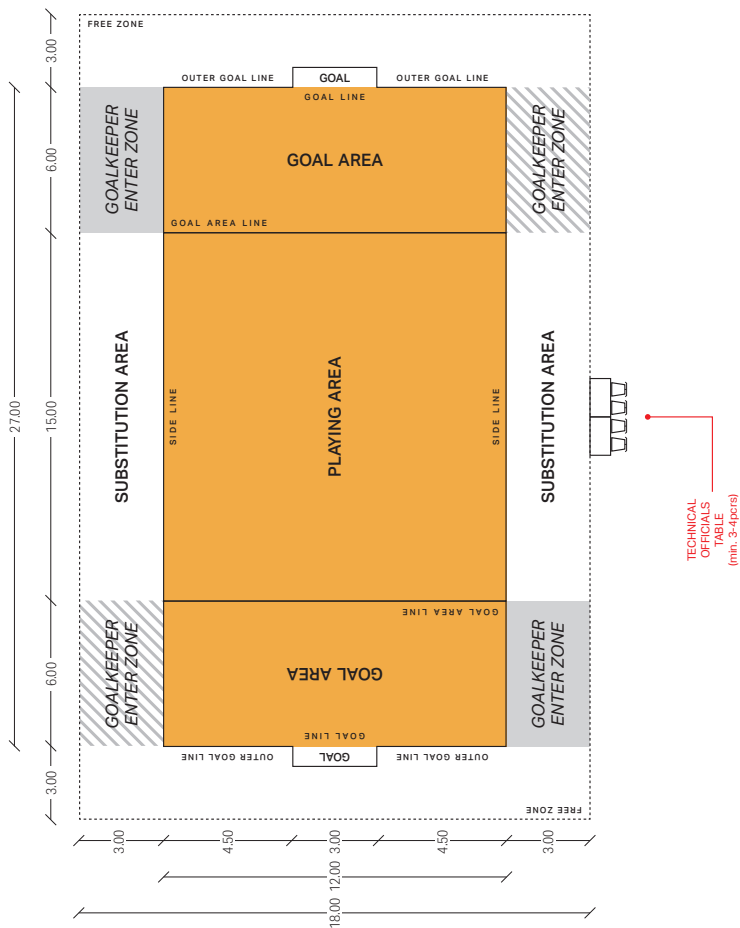
- 1:5** 계시원 및 기록원 테이블에는 3~4인이 앉을 수 있는 자리가 있어야 하며 사이드라인 중앙, 사이드라인으로부터 최소한 3m 이상 밖에 위치해야 한다.
계시원 및 기록원 테이블은 계시원/기록원이 교대지역을 볼 수 있는 위치에 있어야 한다.

○ 교대지역

- 1:6** 코트선수 교대지역의 길이는 15m, 폭은 약 3m이며 사이드라인 밖 경기구역 양쪽에 위치해 있다. 코트선수는 해당 구역을 통해서만 경기장에 입장해야 한다.
- 1:7**
 - a) 골키퍼와 코트선수는 소속팀의 교대지역 측에서 가장 가까운 방향으로 경기 구역을 벗어날 수 있다. 이는 선수가 경기구역의 전체 사이드라인과 소속팀의 교대지역 측 골에리어 밖으로 경기장을 벗어날 수 있음을 뜻한다.
 - b) 골키퍼는 소속팀의 교대지역 측에서 소속팀의 골에리어 사이드라인을 넘어 경기장에 입장해야 한다(규칙 4:13, 5:12 참조).
 - c) 교대 골키퍼는 소속팀 골라인과 골에리어라인 사이 사이드라인 부분에 앉거나 무릎 꿇은 채로 경기장에 입장할 차례를 기다릴 수 있다.

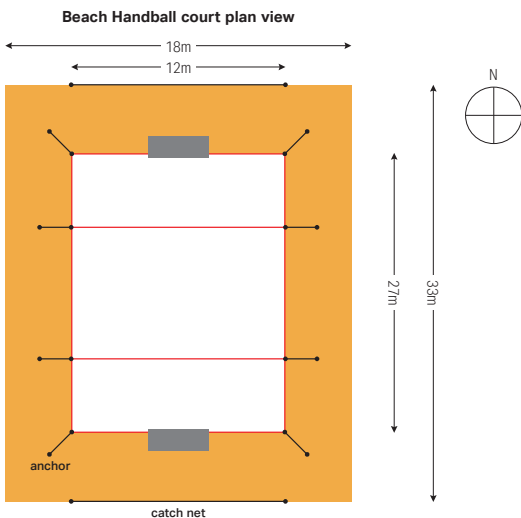


그림 1 경기장



GOALKEEPER ENTRY ZONE	골키퍼 입장구역
SUBSTITUTION AREA	교대지역
FREE ZONE	프리존
OUTER GOAL LINE	외곽골라인
GOAL	골
GOAL LINE	골라인
SIDE LINE	사이드라인
GOAL AREA	골에리어
GOAL AREA LINE	골에리어라인
PLAYING AREA	경기구역
TECHNICAL OFFICIALS' TABLE (min. 3-4 prs.)	기술임원 테이블(최소 3~4인)

그림 1a 경기장



○ 경기시작

- 2:1** 경기 전 진영과 교대지역 선택을 결정하기 위해 심판이 동전토스를 실시한다. 이긴 팀이 진영 또는 교대지역을 선택하고 상대 팀은 이긴 팀의 결정에 따라 선택한다.
중간휴식 후 각 팀은 진영을 바꾼다. 교대지역은 그대로 유지한다.
- 2:2** 경기의 각 피리어드와 “골든볼”은 심판의 휘슬신호(규칙 2:5 참조) 후 레프리로(규칙 10:1-2 참조)로 시작된다.
- 2:3** 코트선수의 위치는 경기구역이라면 어디든 제한이 없다.

○ 경기시간

- 2:4** 경기는 2 피리어드로 구성되며 별도로 점수를 기록한다. 각 피리어드는 10분간 진행되며(규칙 2:6, 2:8, 4:2 참조) 중간휴식 시간은 5분이다.
- 2:5** 경기(레프리로로 실시 및 시계 작동)는 심판의 휘슬(규칙 2:2 참조)로 시작된다.
- 2:6** 피리어드 종료시 동점일 경우 “골든볼”이 진행된다(규칙 9:7 참조). 레프리로로 경기가 재시작되며(규칙 10 참조) 각 피리어드의 승리팀이 1점을 얻는다.
- 2:7** 2 피리어드의 승리팀이 동일할 경우 해당 팀이 2-0으로 최종 승리팀이 된다.
- 2:8** 각 팀이 2 피리어드에서 한 번씩 승리하면 결과는 동점이다. 이 경우 최종 승리팀을 가려야 하므로 “슛아웃(승부던지기)”이 진행된다(규칙 9 참조).

○ 종료신호

2:9 경기는 전광판 시계의 자동 종료신호 또는 계시원의 종료휘슬과 동시에 끝마친다. 만약 종료신호가 울리지 않는다면 심판이 휘슬을 불어 경기의 종료를 알린다(규칙 17:10, 18:1, 18:2 참조).

설명

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

전광판 시계를 사용할 경우 0분부터 10분까지 작동되도록 설정해야 한다.

- 2:10** 종료신호가 울리기 전 또는 종료신호와 동시에 발생하는 반칙 및 비신사적 행위에 대해서는 벌칙이 주어진다(벌칙으로 인한 드로가 신호 후에도 완료되지 않을 경우에도 적용됨). 심판은 프리드로나 6m드로를 시행하고 그 결과를 확인한 후에 경기를 종료한다.
- 2:11** 프리드로나 6m드로가 시행되고 있거나 시행된 볼이 공중에 있을 때 종료신호(전반전, 후반전)가 울리면 반드시 드로를 재시행해야 한다. 재시행된 드로의 결과를 확인한 후에 심판이 경기를 종료한다.
- 2:12** 규칙 2:10-11의 상황에서 프리드로나 6m드로가 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.
- 2:13** 계시원이 종료신호(전반전, 후반전)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.

각 피리어드별로 점수가 기록되므로 첫 피리어드가 너무 늦게 끝났을 경우에도, 두번째 피리어드는 반드시 10분간 진행된다.
두번째 피리어드가 너무 늦게 끝났을 경우, 경기는 그대로 종료된다.

○ 타임아웃

2:14 심판은 경기의 중단 시점과 시간을 결정한다(“타임아웃”).

타임아웃이 주어지는 상황:

- a) 선수의 퇴장/실격이 주어질 때
- b) 6m드로가 시행될 때
- c) 팀 타임아웃이 주어질 때
- d) 계시원 또는 기술임원의 휘슬신호가 있을 때
- e) 규칙 17:9에 따라 심판 간의 협의가 필요할 때
- f) 팀 임원의 퇴장/실격이 주어질 때

위에서 제시한 타임아웃이 꼭 필요한 상황과는 별도로, 심판은 다른 상황에서도 필요에 따라 타임아웃을 선언할 수 있다.

단, 계시원이나 기술임원의 휘슬신호에 의한 의무적인 타임아웃의 경우, 계시원은 심판의 확인을 기다릴 필요 없이 즉시 시간을 멈춘다.

타임아웃이 꼭 필요하지는 않더라도 다음의 경우에는 주어지는 경향이 있다.

- a) 선수가 부상당했을 때
- b) 팀이 명백히 시간을 허비할 때, 예로 정상적인 드로의 시행을 지연하거나 선수가 볼을 멀리 던지는 경우
- c) 외부의 영향이 있을 때, 예로 경기장 라인을 재부착해야 할 때

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 되었다더라도 이 득점은 취소된다. 또한 팀에게 주어진 모든 드로는 무효가 된다. 대신 계시원/기술임원의 휘슬신호가 있었던 상황에 알맞게 경기가 재개된다.

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

2:15 타임아웃 동안의 반칙은 경기 중의 반칙과 똑같이 취급한다(규칙 16:12, 설명 1 참조).

2:16 심판이 타임아웃과 관련하여 경기를 중단하는 시점에 계시원에게 신호를 준다. 경기를 중단할 때는 휘슬을 짧게 세 번 불고, 동시에 수신호(14번)를 사용하여 계시원에게 알린다.

타임아웃 후 경기를 재개할 때에도 항상 휘슬을 불어 알려야 한다(규칙 15:3b 참조). 심판이 휘슬을 불면 계시원은 시계를 작동시킨다.

○ 팀 타임아웃

2:17 각 팀은 정규 경기시간의 전, 후반 각각 1분간의 팀 타임아웃을 요청할 권리가 있다.

팀 타임아웃을 원하는 팀은 팀 임원이 그린카드를 명확히 제시하여야 한다. 임원은 사이드라인 중앙으로 가서 명확하게 보이도록 “그린카드”를 들어 계시원이 즉시 알아볼 수 있게 한다.

(그린카드의 규격은 약 30×20cm로 양쪽에 ‘T’자가 있어야 함)

팀 타임아웃은 해당 팀이 볼을 소유하고 있을 때만 요청할 수 있다(경기중이나

중단 시). 계시원이 신호할 때까지(계시원이 신호하기 전에 볼 소유권을 잃는 경우 팀 타임아웃은 허용되지 않음) 그 팀이 볼의 소유권을 갖고 있으면 즉시 그 팀에게 팀 타임아웃이 주어진다.

계시원은 휘슬을 불어 경기를 중단한 후, 타임아웃을 뜻하는 14번 수신호를 하고 한 팔을 뻗어 팀 타임아웃을 요청한 팀을 가리킨다. 팀 임원은 사이드라인 중앙 모래 1m 밖에 그린카드를 놓고 해당 피리어드의 나머지 경기시간 동안 그대로 둔다.

심판이 타임아웃을 선언하고 계시원이 시간을 정지한다. 심판이 타임아웃을 인지하면 계시원은 별도의 시계를 작동하여 팀 타임아웃 시간을 잰다. 기록원은 해당팀의 득점기록지에 팀 타임아웃을 요청한 피리어드와 시간을 기록한다.

팀 타임아웃 도중 양팀 선수와 임원들은 교대지역이나 경기장 안에 있어야 한다. 심판은 경기장 중앙에 있어야 하는데 두 명 중 한 명은 계시원 테이블로 가서 간단하게 협의를 할 수도 있다.

팀 타임아웃 동안의 반칙은 경기 중의 반칙과 똑같이 취급한다. 해당 선수가 경기장 안에 있든, 밖에 있든 상관없다. 규칙 8:4, 16:1d, 16:2c에 의해 비신사적 행위에 대한 퇴장 조치를 취할 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 팀 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.

설명

“볼 소유권”은 골키퍼드로, 드로인, 프리드로, 6m드로로 경기를 진행해야 하는 상황도 포함된다.

“인플레이 볼”은 선수가 볼과 접촉하고 있거나(손으로 볼 컨트롤, 슈팅, 캐치 또는 동료 선수에게 패스) 팀이 볼을 소유하고 있는 경우를 뜻한다.

3

볼



- 3:1** 둥근 형태의 미끄럽지 않은 볼로 경기를 진행한다. 남자 팀 볼의 무게는 350~370g, 둘레는 54~56cm이며 여자 팀 볼의 무게는 280~300g, 둘레는 50~52cm이다. 어린이 경기에서는 이보다 작은 크기의 볼이 사용될 수 있다.
- 3:2** 매 경기가 시작되기 전 최소 4개의 규정된 볼을 사용 가능하도록 준비하여야 한다. 예비볼 2개는 지정된 구역의 각 골 뒤쪽 중앙에 두고 3번째 예비볼은 계시원 테이블에 놓아두어야 한다.
- 3:3** 경기중단을 최소화하고 타임아웃을 피하기 위하여 심판의 지시를 받은 골키퍼는 볼이 경기장을 벗어났을 때 최대한 빨리 예비볼을 경기장으로 가져와야 한다.



○ 팀

- 4:1** 비치핸드볼 경기와 토너먼트는 남자, 여자, 혼성팀 경기로 구성할 수 있다.
- 4:2** 원칙적으로 팀은 최대 10명으로 구성된다. 경기시작 시점에 최소한 6명의 선수가 있어야 한다. 경기 참가자격이 있는 선수의 수가 4명 미만으로 줄어들 경우 경기는 중단되고 상대팀이 승리한 것으로 간주된다.
- 4:3** 팀당 최대 4명의 선수(코트선수 3명, 골키퍼 1명)가 경기장 안에 있을 수 있다. 나머지는 교대선수로 소속팀 교대지역에 남아 있다.
- 4:4** 경기시작 시점에 경기장에 출석해 있고, 득점기록지에 등재되어 있는 선수와 팀 임원은 경기에 참가할 자격이 있다.
경기가 시작된 후에 도착하는 선수/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 4:13 참조).
“책임임원”은 경기에 참가할 자격이 있는 선수만 경기장 안에 들어가도록 확인하여야 한다. 이를 위반할 경우 비신사적 행위로 간주되어 책임임원에게 벌칙이 주어진다.
- 4:5** 각 팀은 경기 중 항상 1명의 골키퍼를 두어야 하며, 골키퍼는 언제든지 코트선수가 될 수 있다. 또한 코트선수도 언제든지 골키퍼가 될 수 있다(규칙 4:8 참조).
- 4:6** 경기가 진행되는 동안 한 팀의 임원은 최대 4명이 허용된다. 단, 2명만 교대지역에 남아 있을 수 있다. 나머지 2명은 안전지역 밖 교대지역 뒤쪽에 있어야 한다. 하지만 선수 부상시에는 규칙 4:7에 따라 심판의 허가를 받은 후 선수의 처치를 위해 경기장에 들어갈 수 있다.
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(규칙 2:17에 명시된 경우는 제외).

일반적으로 팀 임원은 경기 중 경기장 안에 들어갈 수 없다. 이 규칙을 위반하면 비신사적 행위(규칙 8:4, 16:1d, 16:2d, 16:6b 참조)로 벌칙을 받게 되며 상대 팀의 프리드로로 경기가 재개된다(규칙 13:1a-b, 해설 8 참조).

- 4:7** 선수가 부상당할 경우, 심판은 부상당한 선수의 처치를 위하여(규칙 16:2d 참조) 해당 팀의 “경기 참가자격”(규칙 4:4 참조)이 있는 2명에게 타임아웃(14번 수신호) 동안 경기장 입장을 허가(15번 수신호 사용)할 수 있다. 2명의 경기장 입장 이후에 추가인원이 들어오면 부정입장으로 벌칙이 주어진다. 추가인원이 선수일 경우 규칙 4:14/16:2a, 임원일 경우 규칙 4/16:2h/16:6a에 의거하여 벌칙이 주어진다. 경기장에 입장한 인원이 부상당한 선수를 처치하는 대신, 작전을 지시하거나 상대팀 또는 심판에게 접근하면 비신사적 행위로 간주되어 벌칙이 주어진다.

○ 장비

- 4:8** 팀의 모든 코트선수는 반드시 동일한 유니폼을 착용하여야 한다. 두 팀의 유니폼 색상 및 디자인은 서로 뚜렷하게 구별되어야 한다.

비치핸드볼 남자 선수 유니폼은 민소매 상의와 반바지 하의 및 관련 액세서리로 구성되며, 여자 선수 유니폼은 여성용 상의(탑)와 비키니 하의 및 관련 액세서리로 구성된다.

민소매 상의 및 여성용 상의(탑)는 해변에서 대체로 사용 및 착용하는 색상을 반영하고자 80% 이상이 밝은 단색(빨강, 파랑, 노랑, 초록, 오렌지, 흰색)으로 제작된다.

골키퍼 포지션으로 경기장에 입장하는 한 팀의 선수들은 동일한 유니폼(디자인 및 번호)을 입어야 하는데, 양 팀의 코트선수 및 상대팀 골키퍼와 구분되는 색상이어야 한다(규칙 17:3 참조).

설명

팀 임원은 동일한 상의를 착용해야하며, 소속팀 및 상대팀 선수와 다른 색상이어야 한다. 경기 중 경기장에 있는 4명의 팀 임원은 모두 정확히 같은 유니폼을 착용하여야 한다.

4:9 선수 번호(남자 민소매 상의는 약 12x10cm, 여자 상의는 8x6cm)는 남자 민소매 상의와 여자 상의 앞면과 뒷면에 부착해야 한다. 번호는 유니폼 상의의 색상과 뚜렷하게 구별되는 색상으로 한다(어두운 색의 유니폼 상의에는 밝은 색상, 밝은 색의 상의에는 어두운 색상).

4:10 모든 선수는 맨발로 경기를 진행한다.

천 재질의 일반 스포츠 양말이나 지지 붕대 착용은 허용된다. 그외 모든 유형의 신발(합성, 고무 등)은 허용되지 않는다.

4:11 선수는 머리 보호대, 안면 마스크, 팔찌, 시계, 반지, 목걸이 또는 체인, 귀걸이, 고정끈이 달리지 않은 안경, 테가 단단한 안경, 단단한 플라스틱/금속 부품이 달린 정형외과 보조기구 등과 같이 다른 선수에게 위험을 줄 수 있는 일체의 물건을 착용할 수 없다(규칙 17:3 참고).

선수에게 착용이 허용되는 액세서리는 아래와 같다.

- 부드러운絨이 달린 모자(단단한 재질의絨은 부상 방지를 위해 뒤로 돌려 착용), 머리띠(헤어밴드)/반다나
- 선글라스(고정끈이 달린 플라스틱 재질)
- 치료용 무릎/팔꿈치/발 지지대(또는 붕대)

설명1

한 팀의 선수들이 착용하는 모자, 머리띠/반다나는 동일한 색상이어야 한다. 팀 임원들이 착용하는 헤드기어의 경우도 마찬가지이다.

선수는 본인의 액세서리에 대해 책임을 져야 한다. 위 조건을 충족시키지 못한 선수는 문제점을 해결하기 전까지 경기 참가가 허용되지 않는다.

설명2

코 보호대: 규칙에 따르면 머리 보호대나 안면 마스크 착용은 허용되지 않는다. 이 규칙은 “마스크는 안면의 주요 부분을 가린다.”로 해석되어야 한다. 코 보호대는 크기가 훨씬 더 작고 코 부위만 가린다. 따라서 코 보호대 착용은 허용된다.

- 4:12** 선수가 피를 흘리거나 신체 또는 유니폼에 피가 묻은 경우, 지혈 또는 상처를 감싸거나 신체와 유니폼을 닦아내기 위해 즉시 경기장을 벗어나야 한다(일반적인 교대를 통해). 선수는 조치가 끝날 때까지 경기장 안에 돌아올 수 없다. 이 규칙과 관련하여 심판의 지시를 따르지 않는 선수는 비신사적 행위로 간주되어 벌칙이 주어진다(규칙 8:4, 16:1d, 16:2c 참조).

○ 선수교대

- 4:13** 교대될 선수가 먼저 코트를 벗어나면, 교체선수는 계시원/기록원에게 통보할 필요 없이 언제든지 반복적으로 경기장 안에 들어갈 수 있다(규칙 16:2a 참조). 교대선수들은 소속팀의 교대라인을 통해서만 경기장에 입장할 수 있다(규칙 16:2a 참조). 이러한 조건은 골키퍼 교대 시에도 적용된다(규칙 5:12 참조). 교대규칙은 타임아웃 동안에도 적용된다(팀 타임아웃 시에는 제외). 교대위반 발생으로 경기를 중단해야 할 경우 상대팀의 프리드로(규칙 13 참조) 또는 6m드로(규칙 14 참조)로 경기가 재개된다. 그 외의 경우에는 상황에 합당

한 드로로 경기가 재개된다.

교대위반을 한 선수에게는 퇴장이 주어진다(규칙 16 참조). 한 팀에서 2명 이상의 선수가 같은 상황에서 교대위반을 범하면, 먼저 위반한 선수에게 벌칙이 주어진다.

4:14 정상적인 교대없이 추가선수가 경기장 안에 들어오거나, 교대선수가 교대지역에서 규정에 어긋나는 방법으로 경기를 방해할 경우 해당 선수에게 퇴장이 주어진다. 그 결과, 해당 팀은 경기장에서 한 선수가 감소되어야 한다.

퇴장 중인 선수가 규칙 적용시간 이내에 경기장 안에 들어가는 경우, 추가 퇴장이 즉각 실행되며 해당 선수에게 실격이 주어진다.

선수의 입장 시점에 상대팀이 볼을 소유하고 있었다면 해당 팀의 다른 선수 한 명이 추가로 경기장을 벗어나야 한다. 입장 시점에 퇴장선수가 속한 팀이 볼을 소유하고 있었다면 해당 팀은 경기장에서 한 선수가 감소되어야 한다.

이 경우 모두 상대팀의 프리드로로 경기가 재개된다(규칙 13:1a-b, 해설 8 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 골키퍼드로의 시행을 지연해서는 안 된다(규칙 6:5, 12:2, 15:3b 참조).
- 5:3** 볼을 갖지 않고 골에리어를 벗어나 경기에 참여하는 행위. 이때 골키퍼는 코트 선수들에게 해당되는 규칙 적용을 받는다.
골키퍼는 신체 일부가 골에리어 라인 바깥의 모래에 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 위협을 주는 행위(규칙 8:2, 8:5 참조)
- 5:6** 볼을 갖고 골에리어를 벗어나는 행위(규칙 13:1a에 따라 심판이 골키퍼드로 시행 휘슬을 불었다면 프리드로가 되며, 반대의 경우 골키퍼드로가 다시 시행된다.)
- 5:7** 골키퍼드로 후 볼이 다른 선수에게 닿기 전에 골에리어 밖에서 볼에 다시 접촉하는 행위(규칙 13:1a 참조)
- 5:8** 골에리어 안에 위치하여 골에리어 밖 모래에 정지해 있거나 굴러가는 볼에 접촉하는 행위(규칙 13:1a 참조)
- 5:9** 골에리어 밖 모래에 정지해 있거나 굴러가는 볼을 골에리어 안으로 가져오는

행위(규칙 13:1a 참조)

5:10 볼을 갖고 경기장에서 골에리어 안으로 다시 들어오는 행위(규칙 13:1a 참조)

5:11 볼이 골에리어 안 모래에 정지해 있거나 경기장 쪽으로 움직일 때 발이나 무릎 아래 부분의 다리로 볼에 접촉하는 행위(규칙 13:1a 참조)

○ 골키퍼 교대

5:12 골키퍼는 오직 소속팀 교대지역 측의 골키퍼 구역 사이드라인을 통해 경기장에 입장할 수 있다(규칙 1:8, 4:13 참조).

골키퍼는 소속팀의 교대지역 또는 골에리어 사이드라인을 넘어 경기구역을 벗어날 수 있다(규칙 1:8, 4:13 참조). 단, 소속팀의 교대지역 측에서만 가능하다.

6

골에리어



- 6:1** 골키퍼만이 골에리어에 들어갈 수 있다(규칙 6:3 참조). 골에리어는 골에리어 라인까지 포함하며, 코트선수는 신체 일부분이 골에리어 라인에 닿으면 골에리어에 들어간 것으로 간주한다.
- 6:2** 코트선수가 골에리어에 들어가는 경우, 판정은 다음과 같다.
- 상대팀 코트선수가 볼을 갖고 골에리어에 들어가거나 볼을 갖진 않았지만 이득을 목적으로 골에리어에 들어갈 경우에 골키퍼드로(규칙 12:1a 참조)
 - 수비선수가 골에리어에 들어감으로써 이득을 얻으면 프리드로, 단 명백한 득점기회를 잃게 하지 않는 경우(규칙 13:1a-b 참조)
 - 수비선수가 골에리어에 들어가 명백한 득점기회를 잃게 하는 경우 6m드로(규칙 14:1a 참조)
- 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
 - 수비선수가 수비 도중이나 수비 시도 후 골에리어에 들어가더라도 상대방에 어떠한 불이익도 주지 않는 경우
- 6:4** 볼이 골에리어 안에 있으면 골키퍼 소유가 된다(규칙 6:5 참조).
- 6:5** 볼이 골에리어 안에 정지해 있거나 굴러가고 있을 때에도 언제나 볼을 다룰 수 있다.
하지만 코트선수가 골에리어에 들어가 볼을 다루는 행위는 허용되지 않는다(프리드로).
골키퍼드로의 경우를 제외하고 골에리어 위 공중에 있는 볼을 다루는 것은 허용된다(규칙 12:2 참조).
- 6:6** 골키퍼는 볼이 골에리어에 들어오면 골키퍼드로(규칙 12 참조)를 통해 경기를

진행해야 한다.

- 6:7** 수비 도중 볼이 수비선수의 몸에 닿은 후 골키퍼가 볼을 잡거나 골에리어 안에서 정지하는 경우, 규칙 6:6의 골키퍼드로를 통해 경기는 계속 진행된다.
- 6:8** 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 12:1 참조)
 - d) 골키퍼가 볼에 닿지 않은 상황에서 볼이 골에리어에서 경기장 안으로 다시 돌아오는 경우 경기는 계속 진행
- 6:9** 볼이 골에리어에서 경기장 안으로 돌아왔을 경우 인플레이로 경기가 진행된다.



7

볼 다루기 · 패시브플레이



○ 볼 다루기

다음의 행위는 허용된다.

7:1 손(펴거나 쥘 상태), 팔, 머리, 몸통, 허벅지, 무릎을 이용해 볼을 던지고, 잡고, 막고, 밀고 치는 행위.

볼이 모래에 정지해 있거나 굴러가고 있을 때 볼을 잡으려 다이빙을 하는 행위도 허용된다.

7:2 볼을 최대 3초 동안 잡고 있는 행위, 또한 볼이 모래에 정지해 있는 경우도 포함(규칙 13:1a 참조).

볼이 모래에 3초 이상 머물수 없으며, 마지막으로 볼에 접촉한 선수가 다시 볼을 집어들 수 없다(프리드로).

7:3 볼을 가지고 최대 3보까지 걷는 행위(규칙 13:1a 참조), 원스텝의 정의는 다음과 같다.

a) 모래에 두 발을 모두 딛고 서 있던 선수가 한 발을 들어 올려 다시 내려 놓거나, 한 발을 옮겨 딛는 행위

b) 선수가 한 발만 모래에 디딘 채 볼을 잡은 후, 다른 발을 모래에 내딛는 행위

c) 선수가 점프한 상황에서 한 발만 모래에 디딘 후, 그 발로 뛰거나 다른 발을 모래에 내딛는 행위

d) 선수가 점프한 상황에서 동시에 두 발을 모래에 디딘 후, 한 발을 들어올려 다시 내려놓거나 한 발을 옮겨 딛는 행위

설명

한 발을 옮겨 디딘 후, 다른 발을 먼저 디딘 발 옆으로 끌어서 가져갈 경우 원스텝으로 간주된다.

7:4 서 있거나 달리면서

- a) 볼을 한 번 튀긴 후, 한 손 또는 양 손으로 잡는 행위
- b) 한 손으로 볼을 계속 바운드(드리블)하거나 한 손으로 볼을 계속 모래에 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 모래에 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.

7:5 볼을 한 손에서 다른 손으로 옮기는 행위

7:6 모래에 무릎을 꿇거나 앉거나 누운 채 볼을 다루는 행위

다음의 행위는 **허용되지 않는다**.

- 7:7 볼이 모래나 다른 선수 또는 골에 맞지 않은 상태에서 볼에 두 번 이상 닿는 행위(규칙 13:1a 참조)
‘펄블링’은 허용된다.

설명

펄블링이란 선수가 볼을 잡거나 정지시키려 할 때 볼을 소유(컨트롤)하는 데 실패한 상황을 뜻한다.

볼을 이미 소유한 경우에는 볼을 치거나 바운드한 후, 두 번 이상 접촉할 수 없다.

- 7:8** 발이나 무릎 아래의 다리에 볼이 닿은 행위; 단, 상대선수에 의해 볼이 던져진 경우는 예외로 인정한다(규칙 13:1a-b 참조).
- 7:9** 경기장에서 볼이 심판에 닿아도 경기는 계속 진행된다.

○ 패시브플레이

- 7:10** 볼을 소유한 팀이 공격이나 득점을 위해 별다른 시도를 하지 않는 것은 허용되지 않는다(해설 4 참조). 이는 패시브플레이로 간주되어 상대팀에게 프리드로가 주어진다(규칙 13:1a 참조).

프리드로는 경기가 중단된 시점에 볼이 위치한 지점에서 주어진다.

- 7:11** 패시브플레이라고 간주되면 심판은 사전경고 신호(16번 수신호)를 보낸다. 이는 볼을 소유한 팀이 볼의 소유권을 잃지 않기 위하여 공격 방식을 바꿀 기회를 주는 것이다. 수신호를 보냈음에도 여전히 공격 방식을 바꾸지 않거나 득점을 위한 시도가 없으면 상대팀에게 프리드로가 주어진다(해설 4 참조). 만약 선수가 명백한 득점기회를 고의로 중단한다면, 심판은 사전경고 신호 없이 상대팀의 프리드로를 선언할 수 있다.



다음의 행위는 허용된다.

- 8:1** 볼을 막거나 소유권을 얻기 위해 팔과 손을 사용하는 행위
- b) 어느 방향에서든 상대선수의 볼을 빼앗기 위해 손을 펴고 플레이하는 행위
 - c) 신체를 사용해 상대선수를 막는 행위(상대선수가 볼을 갖고 있지 않을 때에도 포함)
 - d) 상대선수와 대면했을 때 두 팔을 구부린 채 신체적 접촉을 하거나, 이러한 상태로 따라다니며 수비하는 행위

다음의 행위는 허용되지 않는다.

- 8:2** a) 상대선수의 손에서 볼을 끌어내거나 쳐내는 행위
- b) 팔, 손, 다리를 사용해 상대선수를 방어하거나 떨어뜨리는 행위
 - c) 상대선수 제지, 붙잡기, 밀기, 상대선수에게 달려들거나 점프하는 행위
 - d) 규칙을 위반하고(볼 소유 여부와 관계없이) 상대선수를 방해하거나 위험을 가하는 행위
- 8:3** 볼이 아닌 전적으로 상대선수를 향한 행위(규칙 8:2 위반)에 대해서는 가중처벌이 주어진다. 가중처벌은 보통 볼을 서로 차지하려는 과정에서 발생하는 위반의 유형을 벗어난 특정 반칙에 대해 프리드로나 6m드로만으로는 벌칙이 충분하지 않음을 의미한다.
- 가중처벌의 정의에 부합하는 각 위반에 대해서는 개인 벌칙이 주어진다.
- 8:4** 스포츠맨십에 어긋나는 신체 및 언어적 표현은 비신사적 행위로 간주된다(예시는 해설 5 참조). 이 규칙은 경기장 안팎에 있는 선수 및 임원 모두에게 적용된다. 비신사적 행위의 경우에도 가중처벌이 적용된다(규칙 16:1d, 16:2, 16:6 참

조).

- 8:5** 특히 다음과 같은 행위로 상대선수를 공격하여 신체적 위해를 가한 선수는 실격된다(규칙 16:6c 참조).
- a) 측면 또는 뒤에서 볼을 던지거나 패스하고 있는 선수의 팔을 치거나 잡아 당기는 행위
 - b) 상대선수의 머리나 목에 타격을 주는 모든 행위
 - c) 의도적으로 상대선수의 신체를 발이나 무릎 또는 트리핑(발걸기) 등과 같은 다른 방식으로 치는 행위
 - d) 달리거나 점프하고 있는 상대선수를 밀거나 신체 균형에 위해를 가하는 공격 행위, 이는 골키퍼가 상대선수의 속공을 방어하기 위하여 골에리어를 벗어나 행하는 경우에도 적용된다.
 - e) 수비선수가 움직이고 있지 않을 때 골로 직접 슛을 하는 프리드로로 수비선수의 머리를 맞추는 행위, 또는 골키퍼가 움직이고 있지 않을 때 6m드로로 골키퍼의 머리를 맞추는 행위

설명

상대선수가 스스로를 방어할 수 없고 상황을 알아차리지 못한 상태에서 행해지는 반칙은 비록 작은 신체적 접촉이더라도 매우 위험하며 아주 심각한 결과를 초래할 수 있다. 외관상 사소해 보이는 신체적 접촉이 아니라 선수에게 가해진 위험이 실격의 타당성을 결정하는 기준이 되어야 한다.

- 8:6** 경기장 내외에서 선수 또는 팀 임원이 심각한 비신사적 행위(예시는 해설 6 참조)를 범한 경우에는 실격이 주어진다(규칙 16:6e 참조).
- 8:7** 경기 중 “폭행”을 범한 선수에게는 실격이 주어지며 관련 보고서를 제출해야 한다. 경기시간 외 폭행에 대해서도 실격이 주어지며(규칙 16:6f, 16:16b-d 참조), 폭행을 범한 팀 임원은 실격 처리된다(규칙 16:6g 참조).

☞ 설명

규칙의 목적상 폭행은 다른 사람(선수, 심판, 계시원/기록원, 팀 임원, 기술임원, 관중 등)의 신체에 위협적이고 의도적인 공격을 가하는 행위로 정의된다. 즉, 이는 단순히 반사적으로 일어나는 행위나 부주의하고 지나친 방식에 따른 결과가 아니다. 다른 사람에게 침을 뱉는 행위는 명확히 폭행으로 간주된다.

8:8 규칙 8:2-7 위반에 따른 경기 중단으로 인해 상대팀의 확실한 득점기회를 직/간접적으로 방해할 경우 상대팀에 6m드로가 주어진다(규칙 14:1 참조).

그렇지 않을 경우에는 상대팀에 프리드로가 주어진다(규칙 13:1a-b, 13:2, 13:3 참조).

특별히 무모하고, 위험하며, 고의적 또는 악의적인 반칙에 따른 실격은 추후 보고서가 제출되어야 한다.

8:9 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

극심한 비신사적 행위에 따른 실격은 추후 보고서가 제출되어야 한다.

8:10 심판은 어떠한 행위에 대하여 극심한 비신사적 행위라고 판단했을 경우, 경기 후 보고서를 제출하여야 한다. 이후, 상벌위원회 회의를 통해 추가적인 제재를 결정한다.

다음의 예가 해당된다.

a) 다른 사람(심판, 계시원/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 입장(규칙 4:14 참조)하여 상대팀의 확실한 득점기회를 방해하는 행위(부정입장)
- c) 경기종료 1분 사이에 볼이 아웃오브플레이 상황일 때, 슈팅이나 확실한 득점 기회를 방해하기 위하여 선수나 팀 임원이 상대선수의 드로 시행을 방해 또는 지연시키는 행위; 이러한 동작은 극심한 비신사적 행위로 간주되며, 모든 형태의 방해행위에 적용된다(제한적인 신체동작을 포함하여 패스를 가로채는 행위, 볼을 잡는데 방해하는 행위, 볼을 주지 않는 행위 등).
- d) 경기종료 1분 사이에 볼이 인플레이 상황일 때, 규칙 8:5 또는 8:6의 행위를 통하여 상대선수의 슈팅이나 확실한 득점기회를 방해하는 경우; 규칙 8:5 또는 8:6에 의하여 실격이 주어질 뿐만 아니라 반드시 보고서를 제출한다.



○ 득점

- 9:1** 드로어 또는 동료선수가 드로 이전이나 도중에 규칙을 위반하지 않은 상황에서 볼 전체가 골라인을 완전히 통과하면 득점으로 인정된다(그림 3 참조). 수비선수가 규칙을 위반하더라도 볼이 골 안에 들어가면 득점으로 인정한다. 볼이 골라인을 완전히 통과하기 전에 심판이나 계시원이 경기를 중단하는 경우에는 득점으로 인정하지 않는다.
- 골키퍼드로 및 골키퍼드로가 시행된 볼이 골에리어라인을 넘어가지 않은 상황을 제외하고, 선수가 자기쪽 골 안으로 볼을 넣으면 상대팀 득점으로 인정된다(규칙 12:2 2번째 문단 참조). 자책골은 상대팀에게 1점이 주어진다.

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** 창의적이거나 극적인(화려한) 골은 2점이 주어진다(해설 1 참조).
- 9:3** 6m드로를 통해 득점한 골은 2점이 주어진다.
- 9:4** 득점 후에는 골에리어에서 골키퍼드로로 경기가 재개된다(규칙 12:1 참조).
- 9:5** 심판이 득점을 인정한 후 골키퍼드로가 시행되었다면 득점을 무효화할 수 없다.
- 득점 직후 골키퍼드로가 시행되기 전에 피리어드 종료신호가 울리면 심판은 득점을 인정하였음을 명확히 하여야 한다(골키퍼드로 시행하지 않음).

○ 골키퍼 득점

9:6 골키퍼 득점의 경우 2점이 주어진다.

○ 경기 승부 결정

9:7 피리어드 종료시 동점일 경우, 먼저 득점한 팀이 승리하는 “골든골”이 진행된다 (규칙 2:6 참조).

9:8 각 팀이 두 피리어드에서 한 번씩 승리할 경우에는 “슛아웃(승부던지기)”이 진행된다.

경기에 참여할 자격이 있는 5명의 선수가 상대팀과 교대로 볼을 던진다. 골키퍼가 드로어 중에 포함되어 있다면 볼을 던질 때는 코트선수로 간주된다(규칙 4:8 설명 참조).

5번의 드로 후 득점 수가 높은 팀이 승리한다. 첫번째 라운드 후에도 승부가 결정되지 않을 경우 “슛아웃”이 계속 진행되는데 먼저 진영을 바꾸어야 한다(교대지역은 그대로 유지 - 설명 참조). 경기에 참여할 자격이 있는 5명의 선수가 다시 상대팀과 교대로 볼을 던지고 이번에는 앞서 후공을 한 팀이 먼저 볼을 던진다.

각 팀의 시도 횟수가 동일할 때 두 팀간의 점수차이가 벌어졌을 경우 승부가 결정된다.

설명 - “슛아웃(승부던지기)”을 통한 경기 승부 결정

“슛아웃” 진행시 심판은 진영 선택과 선공 팀을 결정하기 위해 동전토스를 실시한다(해설 2 참조).

동전토스에서 이긴 팀이 “슛아웃” 선공을 선택하면 상대팀은 진영을 선택할 권리가 있다. 이와 반대로 동전토스에서 이긴 팀이 진영을 선택하면 상대팀은 “슛아웃” 선공 권리가 있다.

양팀 골키퍼는 최소 한 발로 각 팀의 골라인에 선 채로 시작한다. 코트선수는 골에리어 라인과 사이드라인이 교차하는 오른쪽 또는 왼쪽 지점에 한 발을 딛고 경기구역에서 있어야 한다. 심판이 휘슬을 불면 코트선수는 골라인에 위치한 소속팀 골키퍼에게 볼을 패스한다. 패스 중 볼이 모래에 닿아서는 안 된다. 볼이 코트선수의 손에서 떠나면 양팀 골키퍼는 앞으로 나갈 수 있다. 볼을 갖고 있는 골키퍼는 골에리어 안에 위치해야 한다.

골키퍼는 3초 이내에 상대팀 골로 슈팅하거나 상대팀 골을 향해 달려 가는 동료선수에게 패스해야 한다. 이 경우에도 패스 중 볼이 모래에 닿아서는 안 된다.

패스를 받은 코트선수는 규칙을 위반하지 않고 볼을 잡아 득점을 시도해야 한다.

공격팀 골키퍼 또는 코트선수가 규칙을 위반할 경우 공격이 종료된다.

수비팀 골키퍼가 골에리어를 벗어날 경우 언제든지 골에리어로 돌아올 수 있다.

한 라운드에서 선수의 수가 5명 미만일 경우 한 선수가 두 번 던지는 것은 허용되지 않으므로 선수 수에 맞게 드로의 기회가 줄어든다.

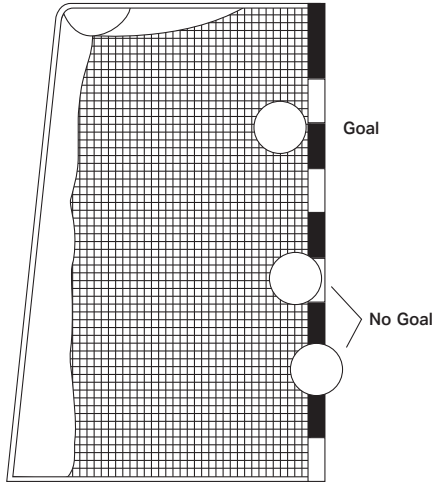
9:9 수비팀 골키퍼가 규칙 위반으로 “슛아웃(승부던지기)” 골을 세이브할 경우 6m 드로가 주어져야 한다(해설 9 참조).

설명

경기에 참여할 자격이 있는 선수라면 누구든 6m드로를 시행할 수 있다.

9:10 “슛아웃(승부던지기)” 진행 중 모든 관련 코트선수는 교대지역에 있어야 하며 드로를 마친 선수는 교대지역으로 돌아간다.

그림 3 득점



Goal

골(득점)

No Goal

노골



- 10:1** 각 피리어드와 “골든골”은 레프리드로로 시작된다(규칙 2:2 참조).
- 10:2** 레프리드로는 경기장 중앙에서 이루어진다. 한 명의 심판이 다른 심판의 휘슬 신호가 울리면 볼을 수직으로 던진다.
- 10:3** 다른 심판은 계시석 맞은편 사이드라인 밖에 위치한다.
- 10:4** 레프리드로가 시행될 때 각 팀의 한 선수를 제외한 모든 선수는 심판으로부터 3m 이상 떨어져 있어야 하지만 경기장 내 위치 제한은 없다.
볼을 향해 점프하는 2명의 선수는 심판 옆에 서야 한다(각자 소속팀 골에서 가장 가까운 쪽).
- 10:5** 볼이 가장 높은 지점에 도달한 이후에만 볼을 다룰 수 있다.



- 11:1** 볼 전체가 사이드라인을 완전히 넘어가거나, 볼이 수비팀 코트선수에게 마지막으로 닿은 후 해당 팀의 외곽골라인을 넘어간 경우 드로인이 주어진다.
- 11:2** 드로인은 볼이 라인을 넘어가기 전에 마지막으로 닿은 선수의 상대팀에 의해 심판의 휘슬없이 시행된다(규칙 15:3b 참조).
- 11:3** 드로인은 볼이 사이드라인을 넘어간 지점에서 시행된다. 단, 볼이 외곽골라인 또는 골에리어 안 사이드라인을 넘어갔을 경우에는 골에리어라인과 사이드라인의 교차지점에서 최소 1m 이상 떨어진 곳에서 시행된다.
- 11:4** 드로어는 볼이 손에서 떠날 때까지 한 발로 사이드라인을 밟고 있어야 한다. 드로어는 볼을 내려놓은 후 집어들거나 볼을 바운드한 후 다시 잡을 수 없다(규칙 13:1a 참조).
- 11:5** 드로인이 시행되는 동안 수비선수는 드로어로부터 최소 1m 이상 떨어져 있어야 한다.

12

골키퍼드로



12:1 다음의 경우에 골키퍼드로가 주어진다.

- a) 상대선수가 규칙 6:2a을 위반하여 골에리어에 들어온 경우
- b) 상대팀이 득점한 경우
- c) 골키퍼가 골에리어 내에서 볼을 다루고 있는 경우(규칙 6:6 참조)
- d) 볼이 골키퍼 또는 상대선수에게 마지막으로 닿은 후 외곽골라인을 넘어간 경우

위의 모든 상황은 '아웃오브플레이'로 간주되며, 골키퍼드로가 주어진 후 시행되기 전까지 위반이 발생하더라도 경기는 골키퍼드로로 재개된다(규칙 13:3 참조). 규칙 13:3은 골키퍼드로가 주어진 후 시행되기 전 해당 골키퍼 팀이 규칙을 위반할 경우에 적용된다.

12:2 골키퍼드로는 심판의 휘슬없이 골키퍼가 골에리어로부터 골에리어라인 밖 경기장으로 볼을 던져 시행된다(규칙 15:3b 참조).

골키퍼가 던진 볼이 골에리어라인을 넘어가면 골키퍼드로를 시행한 것으로 간주된다.

상대선수들은 골에리어라인 바로 밖에 위치하는 것이 허용되지만 볼이 라인을 넘을 때까지 볼에 접촉할 수 없다(규칙 15:7 3번째 문단 참조).

 설명

골키퍼 교대 시의 골키퍼드로: 골키퍼드로가 주어진 상황에서 경기장에 위치했던 골키퍼가 골키퍼드로를 시행해야 한다.

해당 골키퍼는 드로 시행 후 교대되어 경기장을 벗어날 수 있다

12:3 골키퍼는 골키퍼드로 후 볼이 다른 선수에게 닿기 전까지 볼에 다시 접촉해서는 안 된다(규칙 5:7, 13:1a 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 4:4, 4:6, 4:13, 4:14, 5:6-11, 6:2b, 6:4, 6:8b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 8:8, 11:4, 12:3, 13:9, 14:5-7, 15:2-5 참조)
- b) 수비팀이 규칙을 위반하여 볼을 소유한 팀의 소유권을 잃게 하는 경우(규칙 4:4, 4:6, 4:13, 4:14, 6:2b, 6:4, 6:8b, 7:8, 8:8, 13:7 참조)

13:2 심판은 성급한 프리드로 판정으로 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 안된다.

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.

규칙 4:3, 4:4, 4:6, 4:13, 4:14를 위반하여 계시원의 개입이 있는 경우, 규칙 13:2의 적용없이 경기를 즉시 중단하여야 한다.

13:3 볼이 '아웃오브플레이' 상황에서 규칙 13:1에 따라 일반적인 프리드로가 주어지는 위반이 발생하면, 중단된 원인에 부합하는 드로로 경기가 재개된다.

13:4 규칙 13:1a-b에 제시된 상황과는 별도로, 규칙위반이 발생하지 않았더라도 특수한 이유로 경기가 중단된다면('인플레이' 상황에서) 경기를 재개하기 위한 방

법으로 프리드로가 시행된다.

- a) 경기가 중단된 시점에서 볼을 소유하고 있던 팀이 계속 소유권을 갖는다.
- b) 두 팀 모두 볼을 갖고 있지 않을 때에는 마지막으로 볼을 소유하고 있던 팀에게 다시 소유권이 주어진다.
- c) 볼이 경기장 위 시설물에 맞아 경기가 중단된 경우 마지막으로 볼에 접촉하지 않은 팀에게 소유권이 주어진다.

규칙 13:2에 따른 “어드밴티지 규정”은 규칙 13:4에 명시된 상황에서는 적용되지 않는다.

- 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 16:2d 참조).

○ 프리드로의 시행

- 13:6** 프리드로가 시행될 때 공격팀 선수들은 상대팀 골에리어라인에서 최소 1m 이상 떨어져 있어야 한다(규칙 15:1 참조).

- 13:7** 프리드로가 시행될 때 상대선수들은 드로어로부터 최소 1m이상 떨어져 있어야 한다.

- 13:8** 프리드로는 보통 심판의 휘슬없이 시행되며(규칙 15:3b 참조), 원칙적으로 위반이 발생한 지점에서 시행된다. 단, 다음의 경우는 예외로 한다.

규칙 13:4 a-b에 제시된 상황에서는 원칙적으로 경기가 중단된 시점에 볼이 있던 지점에서 심판의 휘슬 후에 프리드로가 시행된다. 규칙 13:4c의 경우에는 원칙적으로 볼이 시설물에 맞은 지점 아래에서 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 중단

된 시점에서 볼이 있던 장소가 위반이 발행한 장소보다 유리한 위치라면 볼이 있던 장소에서 프리드로가 시행되어야 한다.

규칙 4:3-4, 4:6, 4:13-14에 명시된 교대위반 또는 부정선수의 경기장 입장이 발생하여 계시원이 경기를 중단했을 경우에도 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 골에리어 안에서 시행될 수 없다. 이 경우, 제한지역 바로 밖의 가장 가까운 지점에서 프리드로가 시행되어야 한다.

프리드로의 위치와 수비팀 골에리어라인 간 거리가 1m 미만이라면, 골에리어 라인으로부터 최소 1m 이상 떨어진 지점에서 프리드로를 시행해야 한다.

13:9 프리드로를 시행하는 선수가 볼을 소유한 채 올바른 지점에 위치한 상황에서, 볼을 모래에 내려놓은 후 재차 집어들거나 바운드한 후 다시 잡아서 안 된다(규칙 13:1a 참조).



○ 6m드로 판정

14:1 다음의 경우에 6m드로가 주어진다.

- a) 상대팀의 선수 또는 임원에 의해 명백한 득점기회가 무산되는 경우
- b) 명백한 득점기회에서 부당한 휘슬신호가 울렸을 경우
- c) 경기에 참여할 수 없는 사람의 방해로 명백한 득점기회가 무산되는 경우(규칙 9:1 해설의 적용은 제외)

‘명백한 득점기회’의 정의는 해설 7 참조.

14:2 규칙 14:1a의 위반에도 불구하고 공격선수가 볼과 신체의 균형을 완벽하게 유지할 수 있다면, 명백한 득점기회가 무산되더라도 6m드로가 주어지지 않는다.

6m드로 판정이 가능한 상황이라도 심판은 6m드로 판정이 정당하고 필요하다는 명확한 판단이 내려질 때까지 경기 개입을 보류하여야 한다. 수비선수의 위반행위에도 불구하고 공격선수가 득점을 한다면 6m드로를 선언할 이유가 없다. 반대로, 수비선수의 위반행위로 공격선수가 볼을 놓치거나 몸의 균형을 유지할 수 없어 명백한 득점기회가 무산된다면 6m드로가 주어져야 한다.

14:3 6m드로가 주어지면 심판은 반드시 타임아웃을 선언해야 한다(규칙 2:14b 참조).

14:4 6m드로를 통해 득점할 경우 2점이 주어진다(규칙 9:3 참조).

○ 6m드로의 시행

- 14:5** 6m드로는 코트심판의 휘슬 후 3초 이내에, 골을 향해 슈팅을 함으로써 시행된다(규칙 13:1a 참조).
- 14:6** 6m드로를 시행하는 선수는 볼이 손에서 떠나기 전에 6m라인을 밟거나 넘어서면 안 된다(규칙 6:2a 참조).
- 14:7** 6m드로를 시행한 후, 볼이 상대선수나 골에 맞기 전까지 드로어나 동료선수가 다시 볼을 잡아서는 안 된다(규칙 13:1a 참조).
- 14:8** 6m드로가 시행되는 동안 드로어의 손에서 볼이 떠나기 전까지 골키퍼와 드로어의 상대선수는 드로어로부터 최소 1m 이상 떨어져 있어야 한다. 이를 위반하였을 경우 득점이 되지 않았다면 6m드로를 다시 시행한다.
- 14:9** 드로어가 손에 볼을 가진 채 올바른 위치에서 6m드로를 시행할 준비가 되었다면 골키퍼를 교대할 수 없다. 이 상황에서 교대하려 한다면 비신사적 행위로 간주되어 벌칙이 주어진다(규칙 8:4, 16:1d, 16:2c 참조).
- 14:10** 페어플레이를 위해 드로어가 본인 옆이나 근처에 서 있는 선수를 방해(팔 움직임, 소리 등)하는 행위는 허용되지 않는다.

15

드로의 시행에 대한 일반적인 사항 (드로인, 골키퍼드로, 프리드로, 6m드로)



- 15:1** 드로의 시행에 앞서 볼은 드로어의 손에 있어야 한다.
모든 선수는 관련 드로에 알맞은 정해진 위치에 있어야 한다. 또한 볼이 드로어의 손에서 떠날 때까지 올바른 위치를 유지해야 한다.
최초의 잘못된 위치는 정정되어야 한다(규칙 15:7 참조).
- 15:2** 골키퍼드로를 제외하고 드로어는 드로를 시행할 때 한 발의 일부분을 계속 모래에 대고 있어야 한다(규칙 13:1a 참조). 다른 발은 반복적으로 들었다가 내려놓아도 무방하다.
- 15:3** 다음의 경우 심판은 반드시 휘슬을 불어 경기를 재개한다.
a) 6m드로의 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
- 구두경고나 주어진 이후
드로어는 심판의 휘슬번호 후 3초 이내에 드로를 시행하여야 한다(규칙 13:1a 참조).
- 15:4** 드로어의 손에서 볼이 떠났을 때 드로가 시행된 것으로 간주된다(규칙 12:2 참조).
드로를 시행하는 도중, 동료선수에게 볼을 넘겨주거나 동료선수가 볼을 건드려서는 안 된다(규칙 13:1a 참조).
드로어는 다른 선수나 골에 볼이 닿기 전에 다시 볼을 잡아서서는 안 된다(규칙 13:1a 참조). (골키퍼드로의 경우는 제외, 규칙 12:3 참조)
- 15:5** “자책골”이 불가능한 골키퍼드로(규칙 12:2, 6:2 참조)와 레프리드로(심판이 시

행)를 제외하고, 모든 드로는 득점으로 직접 연결될 수 있다.

15:6 즉시 드로를 시행함으로써 공격팀에 불이익이 되지 않는다면 드로인 또는 프리 드로의 시행에 관련해 수비선수의 위치가 잘못되었더라도 심판이 이를 정정하여서는 안 된다. 단, 공격팀에 불이익이 있을 경우, 잘못된 위치를 정정하여야 한다(규칙 15:3b 참조).

만일 선수의 부정확한 위치에도 불구하고 심판이 재개휘슬을 불었다면, 이 선수가 드로의 시행을 방해할 수 있기 때문이다.

상대선수(드로어) 근처에 너무 가까이 서 있거나 그외 규칙을 위반하여 드로 시행을 지연시키거나 방해하는 선수에게는 처벌(퇴장)이 주어진다(규칙 16:2e 참조).

15:7 즉시 드로를 시행함으로써 공격팀에 불이익이 되지 않는다면 드로인 또는 프리 드로의 시행에 관련해 수비선수의 위치가 잘못되었더라도 심판이 이를 정정하여서는 안 된다. 단, 공격팀에 불이익이 있을 경우, 잘못된 위치를 정정하여야 한다(규칙 15:3b 참조).

만일 선수의 부정확한 위치에도 불구하고 심판이 재개휘슬을 불었다면, 이 선수가 드로의 시행을 방해할 수 있기 때문이다.

상대선수(드로어) 근처에 너무 가까이 서 있거나 그외 규칙을 위반하여 드로 시행을 지연시키거나 방해하는 선수에게는 처벌(퇴장)이 주어진다(규칙 16:2e 참조).



○ 퇴장

16:1 다음 경우에 퇴장이 주어질 수 있다.

- a) 규칙 8:3에 따른 “가중처벌” 카테고리에 속하지 않는 상대선수를 향한 반칙 및 유사 위반행위(규칙 5:5, 8:2 참조)
- d) 가중처벌이 주어지는 반칙(규칙 8:3 참조)
- c) 상대선수가 정상적으로 드로를 시행할 때 규칙을 위반하는 행위(규칙 15:7 참조)
- d) 선수 또는 팀 임원의 비신사적 행위(규칙 8:4 참조)

16:2 다음 경우에 퇴장이 반드시 주어져야 한다.

- a) 교대위반 또는 부정선수의 경기장 입장(규칙 4:13-14 참조)
- b) 가중처벌이 주어지는 유형의 반칙을 반복하는 행위(규칙 8:3 참조)
- c) 경기장 안팎에서 반복되는 선수의 비신사적 행위(규칙 8:4 참조)
- d) 볼을 소유한 팀의 상대팀에 프리드로가 주어졌을 때 볼을 떨어트리거나 바닥에 내려놓지 않는 행위(규칙 13:5 참조)
- e) 상대선수가 정상적으로 드로를 시행할 때 반복적으로 규칙을 위반하는 행위(규칙 15:7 참조)
- f) 경기 중 선수 또는 팀 임원이 실격을 받은 경우(규칙 16:8 2번째 문단 참조)
- g) “책임임원” 퇴장: 경기에 참여할 자격이 없는 선수가 경기장에 입장하거나, 경기 시작 후 등록된 팀 임원 및 선수의 수보다 많은 인원이 교대지역에 있을 경우
- h) 선수 부상시 팀 임원이 추가로 경기장에 입장하는 경우
- i) 선수 부상시 팀 임원이 경기장에 들어와 부상당한 선수를 처치하는 대신 작전을 지시하거나 상대팀 또는 심판에게 접근하는 경우

설명

팀 임원에게는 1회를 초과한 퇴장이 주어질 수 없다. 팀 임원에게 퇴장이 주어졌을 때, 그 임원은 교대지역에서 직분을 수행할 수 있지만 대신 소속팀의 한 선수는 양 팀간 다음 턴오버(공격권 교대)까지 경기를 할 수 없다.

16:3 심판은 규정된 수신호(12번 수신호)로 계사원/기록원에게 위반 선수의 퇴장을 명확히 알려야 한다.

16:4 퇴장선수는 퇴장시간 동안 경기에 참가할 수 없으며 해당팀은 이 선수를 다른 선수로 교체할 수 없다.

퇴장시간은 심판의 휘슬신호로 경기가 진행되는 시점부터 시작한다.

퇴장선수는 양팀간 턴오버(공격권 교대) 후 교체되거나 경기장에 입장할 수 있다(규칙 16 설명 2 참조).

16:5 퇴장을 2번 당한 선수에게는 실격이 주어진다.

원칙적으로 2번의 퇴장에 따른 실격은 남은 경기시간에 한해 적용되며(규칙 16 설명 3 참조), 사실에 근거한 심판의 판정으로 간주되어야 한다(해당 실격에 대한 내용은 득점기록지에 기록되지 않음).

실격

16:6 다음 경우에 실격이 반드시 주어져야 한다.

- a) 심각한 비신사적 행위
- b) 선수 또는 팀 임원이 비신사적 행위를 2번 이상(또는 연달아) 반복하는 경우
(규칙 8:4 참조)
- c) 상대선수 신체에 위험을 가하는 반칙(규칙 8:5 참조)
- d) 골키퍼가 “슛아웃(승부던지기)” 도중 골에리어를 벗어나 상대선수 신체에 위험을 가하는 반칙을 범한 경우(규칙 8:5: 볼을 잡으려는 목적이 아닌 명백

하게 상대선수 신체를 향한 동작)

- e) 경기장 안팎에서 선수 또는 팀 임원이 심각한 비신사적 행위를 범한 경우(규칙 8:6 참조)
- f) 선수가 경기시간 외(경기 전 또는 중간휴식 시간)에 폭행을 범한 경우(8:7, 16:12b, d 참조)
- g) 팀 임원이 폭행을 범한 경우(규칙 8:7 참조)
- h) 동일 선수에게 2번째 퇴장이 주어지는 경우(규칙 16:5 참조)
- i) 선수 또는 팀 임원이 중간휴식 시간에 비신사적 행위를 반복하는 경우(규칙 16:12d 참조)

16:7 타임아웃을 선언한 후 심판은 레드카드를 제시함으로써 위반선수 또는 임원의 실격을 계시원/기록원에게 명확히 알려야 한다(13번 수신호, 레드카드는 약 9x12cm여야 함).

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.

실격이 주어지면 경기에 참가 가능한 해당 팀의 선수 또는 임원의 수가 그만큼 줄어들게 된다(규칙 16.12 b의 경우 제외).

양팀 간의 턴오버(공격권 교대) 후 다른 선수가 경기장에 입장하여 경기를 진행할 수 있다(규칙 16 설명 2 참조).

16:9 심판은 실격(2번의 퇴장에 따른 실격 제외 - 규칙 16:6h 참조)에 대한 내용을 득점기록지에 작성하여 관련 부서에 보고해야 하며, 해당 위반선수/팀 임원에게는 최소 한 경기 출전 정지가 주어진다.

16:10 “슛아웃(승부던지기)” 도중 골키퍼나 코트선수가 비신사적 행위/심각한 비신사적 행위로 인해 처벌을 받을 경우 해당 선수에게 실격이 주어진다.

○ 같은 상황에서 두 가지 이상의 위반을 범하는 경우

16:11 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.

한 가지 위반이 폭행일 경우 이 규칙이 항상 그리고 반드시 적용된다.

○ 경기시간 외 위반

16:12 선수 또는 팀 임원이 경기시간 외에 비신사적행위, 심각한 비신사적행위 또는 폭행을 범했을 경우 다음과 같이 벌칙이 주어진다.

경기시간 이전에 발생하는 경우:

- a) 비신사적 행위를 범한 경우 구두경고가 주어진다(규칙 16:1d 참조).
- b) 심각한 비신사적 행위 또는 폭행을 범한 경우 실격이 주어진다(규칙 16:6 참조). 단, 해당 팀은 10명의 선수와 4명의 임원으로 경기를 시작하는 것이 허용된다.

중간휴식 시간에 발생하는 경우:

- c) 비신사적 행위를 범한 경우 구두경고가 주어진다(규칙 16:1d 참조).
- d) 반복적이거나 심각한 비신사적 행위 또는 폭행을 범한 경우 실격이 주어진다(규칙 16:6 참조). 경기시간에 해당되는 규칙 16:2c-d는 반복적인 비신사적 행위의 경우에는 적용되지 않는다.

중간휴식 시간에 실격이 주어졌을 경우, 해당 팀은 이후 경기장 안에서 경기력의 감소없이 진행할 수 있다.

경기시간 이후에 발생하는 경우:

- e) 보고서를 작성한다.

🗨️ 설명1 - 경기시간

규칙 16:1, 16:2, 16:6에 명시된 상황에는 일반적으로 경기시간에 발생한 위반이 포함된다.

휴식시간(중간)을 제외하고 “타임아웃”, “골든골”, “슛아웃(승부던지기)”이 경기시간에 포함된다.

🗨️ 설명2 - 턴오버

“턴오버”는 볼의 소유권이 한 팀에서 다른 팀으로 넘어간 상황을 뜻하는 용어이다.

예외사항 및 해설:

- a) 퇴장선수는 두번째 피리어드, “골든골”, “슛아웃(승부던지기)”이 시작될 때 교체되거나 경기장에 다시 입장할 수 있다.
- b) 어드밴티지 적용으로 퇴장 판정이 지연되는 경우:
퇴장은 제재가 주어진 시점 즉, 어드밴티지 상황이 종료되고 해당 판정이 내려지는 즉시 시작된다.

🗨️ 설명3

“경기가 종료될 때까지 적용(규칙 16:5 참조)”에는 “골든골”과 “슛아웃(승부던지기)”이 포함된다.

설명4 - 골에리어 밖에서의 골키퍼 행위

골에리어 밖에 위치한 골키퍼는 상대선수와의 접촉에 대해 전적으로 책임을 진다. 공격팀 선수가 골키퍼를 확인하거나 피할 수 없는 상황에서 접촉할 경우 해당하는 드로(명백한 득점기회를 잃었다면 6m드로)와 가중처벌이 선언된다. 슛아웃(승부던지기) 도중 접촉이 발생했을 경우 6m드로와 골키퍼 실격이 선언된다.

이와 반대의 상황(공격팀 선수가 골키퍼를 보고 피할 수 있는 시간과 공간이 충분히 있었을 경우)에는 골키퍼 팀에 프리드로(공격자 반칙)가 주어진다.

설명5 - 골에리어 안에서의 골키퍼 행위

골키퍼가 수직이 아닌 다른 방향으로 득점을 시도하는 상대선수를 향해 위협적으로 “점프”할 경우 6m드로와 퇴장이 주어져야 한다. 이 상황에서 골키퍼가 상대선수와 신체적 접촉을 유발했을 경우 6m드로와 실격이 주어져야 한다. 수비팀 골키퍼는 항상 이러한 유형의 행동에 대해 책임을 진다.



17

심판



- 17:1** 동등한 권한을 가진 두 명의 심판이 경기를 총괄한다. 계시원과 기록원은 심판의 경기운영을 돕는다.
- 17:2** 심판은 선수들이 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 양 팀이 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 4:2-3, 4:8-10 참조).
- 17:4** 심판 중 한 명이 다른 심판과 양팀의 “책임임원” 또는 “책임임원”을 대신할 다른 임원/선수가 보는 앞에서 동전토스를 실시한다.
- 17:5** 경기가 시작되면 심판 한 명은 계시원 테이블 맞은편 사이드라인 밖에 위치한다. 심판의 휘슬신호와 함께 전광판 시계가 작동한다(규칙 2:5 참조).
다른 한 명의 심판은 경기장 중앙에 위치하고 휘슬신호가 울리면 레프리트드로로 경기를 시작한다(규칙 2:2, 10:1-2 참조).
두 심판은 경기 중 때때로 서로 진영 및 위치를 반드시 바꾸어야 한다.
- 17:6** 심판은 양팀의 교대지역을 살펴볼 수 있는 위치에 있어야 한다(규칙 17:11, 18:1 참조).
- 17:7** 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.(국제연맹 및 대륙연맹 경기에서 이러한 상황이 발생했을 경우, 해당 규정에 따라 적절하게 처리된다.)



18:1 원칙적으로 계시원은 경기시간과 타임아웃을 관리한다.

일반적으로, 계시원(또는 가능한 경우에 한하여, 1~2명의 기술임원)이 필요시 경기를 중단하여야 한다.

기록원은 득점, 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 관리 등 기타 사항은 합동으로 관리하며, 심판의 선수교대 관리를 지원한다(규칙 17:6, 17:11 참조).

위에 제시된 책임을 수행하기 위해 계시원/기록원이 경기에 개입하는 적절한 방식은 해설 8을 참조한다.

설명


국제연맹, 대륙/국가 선수권 대회에서는 업무분담 방식이 다를 수 있다.

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 종료를 정확히 알려야 한다(규칙 2:9 설명 참조).

선수에게 퇴장이 주어지면 계시원은 카드를 들어 선수와 심판에게 확인시켜 준다. 카드에 적힌 “1”은 해당 선수의 첫번째 퇴장, “2”는 두번째 퇴장을 나타낸다.





심판 수신호

RULES OF THE GAME - 부록

○ 수신호 목록

가이드라인	61
1. 어드밴티지	62
2. 더블 드리블	62
3. 트레블링(오버스텝), 오버타임	62
4. 저지, 홀딩, 푸싱	63
5. 히팅	63
6. 공격자 반칙	63
7. 드로인 - 방향지시	63
8. 골키퍼드로	64
9. 프리드로 - 방향지시	64
10. 1m 거리유지(1m 아웃)	64
11.1 1점 득점	65
11.2 2점 득점	65
12. 퇴장	66
13. 실격	66
14. 타임아웃	66
15. 타임아웃 중 참가자격이 있는 2명의 경기장 입장 허용	67
16. 패시브플레이에 대한 사전경고 신호	67

가이드라인



1. 득점시 1점 또는 2점이 부여될 경우(규칙 9, 14:4, 해설 1 참조) 코트심판은 손가락으로 1 또는 2를 표시하여 이를 알려야 한다. 2점이 주어지면 골라인심판이 추가로 완전히 수직을 이루는 팔 스윙 동작을 한다.
2. 12번 수신호: 심판은 규칙 위반을 알리며 위반선수를 지목한다.
팔을 구부린 채 다른 쪽 팔로 손목을 잡는 동작은 퇴장을 의미한다.
3. 심판은 레드카드를 사용해 “즉시” 실격을 알린다.
4. 기록원이 공중에 레드카드를 들어올려 실격을 명확히 확인시켜야 한다.
5. 프리드로 또는 드로인이 선언되었을 때 심판은 **즉시** 드로의 방향을 알려주어야 한다(7/9번 수신호).
그 후에 개인 벌칙이 주어질 경우, 그에 알맞은 수신호를 제시하여야 한다(12-13번 수신호).
프리드로 또는 6m드로 판정에 대한 추가적인 설명이 필요할 경우, 상황에 맞게 1-6번 수신호를 제시하여 정보를 제공할 수 있다.
6. 11, 14, 15번 수신호는 해당 수신호가 적용되는 상황에서 필수적으로 제시되어야 한다.
7. 8, 10, 16번 수신호는 심판이 필요하다고 판단될 경우에 사용된다.

심판 수신호

1

어드밴티지, 경기진행



2

더블 드리블



3

트레블링(오버스텝), 오버타임



4

저지, 훌딩, 푸싱



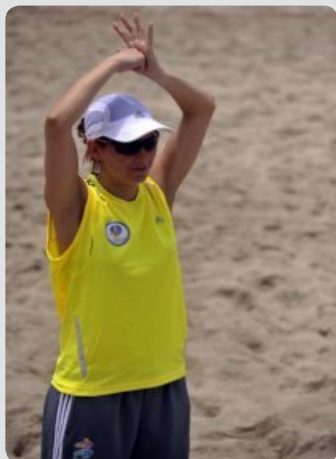
5

히팅



6

공격자 반칙



7

드로인 - 방향지시



8

골키퍼드로



9

프리드로 - 방향지시



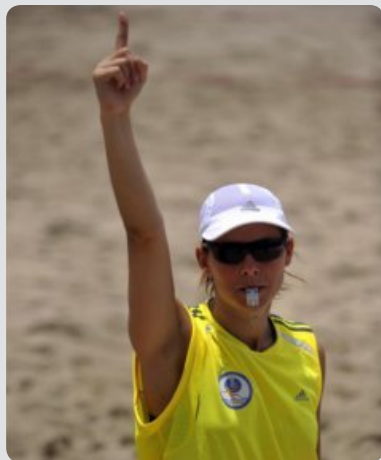
10

1m 거리유지(1m 아웃)



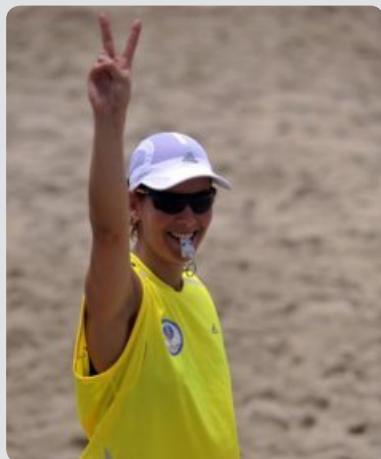
11-1

1점 득점



11-2

2점 득점



12

퇴장



13

실격(레드카드)



14

타임아웃



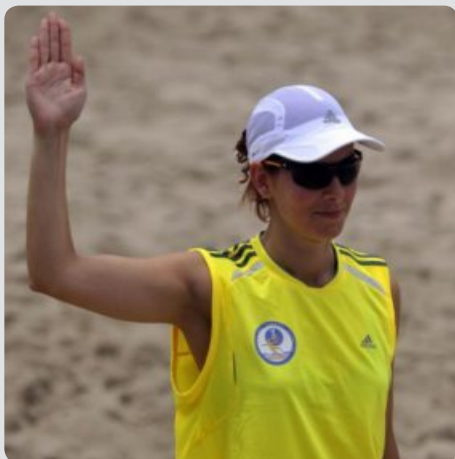
15

타임아웃 중 참가자격이 있는 2명의 경기장 입장 허용



16

패시브플레이에 대한 사전경고 신호







해설

RULES OF THE GAME - 부록

○ 해설

1. 점수 부여(규칙 9)	71
2. 특수 상황	71
3. 종료 신호 후 프리드로의 시행(규칙 2:10-12)	72
4. 패시브플레이(규칙 7:10-11)	73
5. 비신사적 행위(규칙 8:4, 16:1-d, 16:6b)	76
6. 심각한 비신사적 행위(규칙 8:6, 16:6-e)	77
7. “명백한 득점기회”의 정의(규칙 14:1)	78
8. 계시원에 의한 경기 중단(규칙 18:1)	79
9. 슛아웃(승부던지기) 및 속공	79

1 점수 부여

규칙 9 

다음 득점 상황에서는 2점이 주어진다.

“인플라이트(스카이스hoot)” 득점의 경우(규칙 9'2)

공중에 점프한 상태의 선수가 볼을 완벽하게 다룬 후, 공중에서 골에 슈팅을 할 경우에만 2점이 주어진다(볼을 “치거나” 단순히 “밀어” 득점한 경우에는 1점).

설명

비치핸드볼 경기 정신과 명확한 철학을 존중해야 한다.

2점이 주어지는 “창의적이거나 화려하고 극적인 골”에 대하여 2점이 주어지는 여지가 있어야 한다.

화려하고 극적인 골은 기술적인 수준이 매우 높으며, 기본적인 기술을 바탕으로 한 “1점 골”과는 확실히 구분된다.

놀랍고 인상적인 마지막 동작은 창의적인 골로 이어질 수 있다.

- 비고 : 이러한 골의 목적이 상대선수를 “조롱”하는 것이 분명한 경우에는 비신사적 행위로 간주되어 “2점 골”로 인정을 받을 수 없다(페어플레이).

2 특수 상황



외부 상황(바람, 태양 위치 등)에 따라 필요한 경우 심판은 “슛아웃(승부던지기)” 진행 시 한 개의 골만 사용하도록 결정할 수 있다.

많은 경우, 경기시간이 끝난 후 프리드로를 시행하는 팀은 실제로는 득점을 하려는 시도를 하지 않는다. 이는 승부가 이미 확연히 갈렸거나 프리드로의 위치가 상대팀 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. 프리드로를 시행하는 팀 선수들에게 한 선수만 볼을 잡도록 권고하고 이를 준수하는지 감독해야 한다. 선수가 경기장을 벗어나 교대되길 원한다면 이에 따른 책임은 당사자에게 있다. 심판은 교대선수가 올바른 위치를 자리잡기까지 드로의 시행을 지연할 의무가 없다.

또한 심판은 양팀의 위반행위를 경계하여야 한다. 수비선수의 규칙에 어긋난 악착같은 방어는 처벌되어야 한다(규칙 15:7, 16:1c, 16:2f 참조). 공격선수도 종종 시행 중에 반칙을 범한다. 규정에 어긋난 득점을 인정하지 않는 것은 매우 중요하다.

4 패시브플레이

규칙 7:10-11



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 상황이다.

- 해당 팀이 경기 막판에 근소한 차이로 앞서고 있을 때
- 해당 팀 선수가 퇴장을 당했을 때
- 해당 팀이 수비 측면에서 수적으로 우세할 때

사전경고 신호의 활용

다음의 상황에서는 반드시 사전경고 신호가 주어져야 한다.

1. 선수교대가 늦게 이루어지거나 볼의 진행을 천천히 늦추었을 때

전형적인 형태는 다음과 같다.

- 선수교대가 완료되기를 기다리며 선수들이 경기장 가운데에 서 있는 경우
- 선수가 볼을 바운드하며 계속 서 있는 경우
- 상대팀이 압박을 가하지 않았는데도 자기편 진영으로 볼을 던지는 경우
- 골키퍼드로 및 그외 드로의 시행을 지연하는 경우

2. 공격의 가속단계가 시작된 후 늦은 선수교대

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

3. 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 끌어 올리는 경우를 말한다.

- 선수가 제자리에 서 있는 상태에서 반복적으로 볼을 받거나 골에서 멀리 떨어져 움직이는 경우
- 제자리에 서 있는 상태에서 반복적으로 볼을 바운드하는 경우
- 상대편과 마주했을 때, 공격선수가 조급하게 되돌아서거나 심판이 경기를 중단 시키기를 기다리는 경우 또는 수비선수들을 지나 어떠한 공간적 이득도 얻지 못하는 경우
- 적극적인 수비방식: 적극적인 수비방법은 수비선수가 볼의 진행방향이나 상대선수가 움직이는 경로를 차단하여 상대팀이 공격속도를 증가시킬 수 없도록 한다.

- 공격팀이 공격 가속단계에서 마무리단계에 이르기까지 어떠한 속도 증가도 달성하지 못하는 경우

4. 사전경고 신호가 보내진 후

사전경고 신호를 보낸 후, 심판은 볼을 소유한 팀이 그들의 경기방식을 변화시킬 수 있도록 기회를 주어야 한다. (심판은 나이가 어린 선수와 실력수준이 상대적으로 낮은 팀에게는 시간이 더 필요하다는 점을 인식하고 이를 허용해야 한다.) 공격 가속단계 이후 속도 증가와 목적있는 공격상황이 확인되지 않으면 심판은 볼을 소유한 팀의 패시브플레이를 선언해야 한다.

설명

심판은 공격팀이 실제로 상대팀 골을 향해 슈팅 또는 이동을 시도하려는 순간에는 패시브플레이를 선언해서는 안 된다.

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(16번 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 중단

해야 하는 두 가지 상황이 있다.

- a) 볼을 소유한 팀이 골에 슈팅을 하여 볼이 골이나 골키퍼로부터 그 팀에게 리바운드된 경우(직접 또는 드로인의 형태)
- b) 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.

사전경고 신호 후 공격팀이 팀 타임아웃을 요청할 경우에는 팀 타임아웃이 끝난 뒤 경기가 재개될 때 사전경고 신호를 다시 보내어 경고가 유효함을 강조해야 한다.

5

비신사적인 행위

규칙 8:4, 16:1d, 16:6b



다음은 비신사적 행위의 예이다.

- a) 6m드로를 시행하는 선수에게 고함을 지르는 행위
- b) 경기가 중단된 동안 상대선수가 주어진 드로를 즉시 시행하지 못하도록 볼을 멀리 차는 행위
- c) 상대선수나 동료선수와 말싸움을 하는 행위
- d) 볼이 사이드라인 밖으로 벗어났을 때 선수 또는 팀 임원이 볼을 내려놓지 않는 행위
- e) 정상적인 드로 시행을 지연시키는 행위
- f) 상대선수의 유니폼을 잡는 행위
- g) 상대팀에 6m드로가 주어졌을 때 골키퍼가 볼을 내려놓지 않는 행위
- h) 코트선수가 발 또는 무릎 아래의 다리를 이용해 슈팅을 반복적으로 차단하는 행위
- i) 수비선수가 반복적으로 소속팀 골에리어에 들어가는 행위
- j) 거짓으로 상대선수가 규칙을 위반했음을 알리려 하는 행위

6

심각한 비신사적 행위

규칙 8:6, 16:6e



다음은 심각한 비신사적 행위의 예이다.

- a) 다른 사람(심판, 계사원/기록원, 기술임원, 팀 임원, 선수, 관중 등)을 직접적으로 모욕하는 행위(언어폭력, 얼굴표정, 몸짓, 신체적 접촉 등)
- b) 심판의 판정 후 볼을 멀리 던지거나 미는 행위. 볼이 너무 멀리 갈 경우 이는 단순한 비신사적 행위로 볼 수 없다.
- c) 골키퍼가 상대팀에 6m드로가 주어졌을 때 방어를 위한 소극적 태도를 보인다면, 심판은 골키퍼가 슈팅을 막을 의사가 없다고 판단해야 한다.
- d) 반칙을 당한 후 보복하는 행위(보복성 가격)
- e) 경기가 중단된 동안 상대선수에게 고의적으로 볼을 던지는 행위(단, 폭행으로 간주되어야 하는 정도의 행위가 아닐 경우)

규칙 14:1의 목적상, “명백한 득점기회”의 정의는 다음과 같다.

- a) 수비선수가 정상적인 방법으로는 슈팅을 막을 수 없는 상황에서, 상대팀의 골 에리어라인에서 볼을 소유한 공격선수가 볼과 신체의 균형을 유지한 상태에서 골에 슈팅을 할 수 있는 기회를 얻은 경우
- 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
- c) 위에 명시된 (a) 또는 (b)의 상황에 있는 선수가 아직 볼을 소유하지는 못했지만, 즉시 볼을 잡을 준비가 되어있는 경우: 단, 심판은 수비선수가 정상적인 방법으로는 상대선수가 볼을 잡는 것을 막을 수 없음을 확신해야 한다.
- d) 골키퍼가 골에리어를 벗어난 상황에서 볼을 소유한 상대편 공격선수가 볼과 신체의 균형을 유지한 채, 빈 골로 슈팅을 할 수 있는 명백한(방해받지 않는) 기회를 얻은 경우 (이는 수비선수가 볼을 던지는 선수와 골 사이에 있을 경우에도 적용되며, 이 경우 심판은 수비선수가 정상적인 방법으로 방어할 수 있는 가능성을 고려해야 한다.)

8

계시원에 의한 경기 중단

규칙 18:1



계시원이 규칙 4:4, 4:6, 4:13, 4:14에 따라 교대위반 또는 부정입장으로 인해 경기를 중단할 경우 보통 위반이 발생한 지점에서 상대팀의 프리드로로 경기가 재개된다. 하지만 중단 시점에 볼이 상대팀에게 더 유리한 위치에 있었다면 해당 지점에서 프리드로가 시행되어야 한다(규칙 13:8 3, 4번째 문단 참조).

이러한 위반이 발생할 경우 계시원은 규칙 13:2, 14:2의 일반적인 “어드밴티지 규정”과 관계없이 즉시 경기를 중단시켜야 한다. 수비팀이 위반을 범해 경기가 중단되어 상대팀의 명백한 득점기회를 무산시킬 경우, 규칙 14:1a에 의해 6m드로가 선언된다. 심판에게 보고해야 하는 다른 유형의 위반이 발생하면 계시원은 일반적으로 경기의 다음 중단 시점까지 기다려야 한다.

그럼에도 계시원이 경기를 중단시킬 경우 볼의 소유권은 그대로 유지되며 중단 시점에서 볼을 소유한 팀의 프리드로로 경기가 재개된다. 반면, 수비팀이 위반을 범한 상황에서 경기가 중단되었고, 이로 인해 상대팀의 명백한 득점기회가 무산되었다고 심판이 판단했을 경우에는 규칙 14:1b와 유사하게 6m드로가 주어진다. 원칙적으로 계시원/기록원이 관찰 및 보고한 위반(규칙 4:4, 4:6, 4:13, 4:14에 언급된 경우는 제외)에 대해서는 개인 벌칙이 주어지지 않는다. 볼을 소유한 팀이 명백한 득점기회를 얻은 시점에 심판 또는 기술임원(국제연맹, 대륙연맹, 각국 협회)이 수비팀의 선수나 임원의 위반으로 경기를 중단하여 구두경고나 개인 벌칙을 주었을 경우, 위 2번째 문단에 명시된 대로 규칙 14:1a에 따른 6m드로 선언 규정이 적용된다.

9

슛아웃(승부던지기) 및 속공



슛아웃 또는 속공 상황에서 수비팀 골키퍼 또는 코트선수가 공격선수의 움직이는 경로를 차단하여 신체적 접촉이 발생할 경우, 6m드로와 퇴장 또는 실격이 주어진다. 수비팀 골키퍼나 코트선수는 항상 이러한 유형의 행동에 대해 책임을 진다.





교대지역 규정

RULES OF THE GAME - 부록



1. 각 팀에게는 길이 15m, 폭 3m 크기의 코트선수 교대지역이 할당된다. 교대지역은 사이드라인 밖 경기장 양쪽에 위치한다(규칙 1:7 참조).
2. 교대지역에는 어떠한 물건도 놓아선 안 된다. 물병과 수건은 경기 운영진이 제공하는 물품(예: 브랜드 박스) 안에 보관할 수 있다.
3. 득점기록지에 등재된 선수와 팀 임원만이 교대지역에 있을 수 있다(규칙 4:2, 4:6 참조).
4. 양팀 모두 각 사이드에 위치한 교대지역에 위치한다(규칙 1:7, 2:1 참조).
5. 교대지역에 있는 팀 임원은 스포츠웨어 차림이어야 한다(규칙 4:8 설명 참조).
6. 필요한 경우 통역사는 교대지역 뒤에 있어야 한다.
7. 계시원과 기록원, 기술임원은 경기 이전 및 경기 도중에 심판을 도와 교대지역 규정이 준수되고 있는지 여부를 관리해야 한다.
경기가 시작되기 전에 교대지역 규정을 위반하는 경우, 그것이 시정될 때까지 경기를 시작하지 않을 수 있다. 경기 도중에 교대지역 규정을 위반하는 경우에도 그것이 시정될 때까지 다음 중단 후에도 경기를 속개하지 않을 수 있다.
8. a) 경기가 진행되는 동안 팀 임원들은 경기 규칙의 테두리 안에서 공정한 스포츠 정신에 입각해 팀을 지도하고 관리할 책임과 의무를 갖는다. 원칙적으로 팀 임원들은 교대지역에 앉거나 무릎을 꿇고 있어야 한다.
하지만 임원 중 한 명은 아래와 같은 목적으로 교대지역 내에서 이동하는 것이 **허용된다**.
 - 선수들의 교대 관리
 - 경기장과 교대지역에 있는 선수들에게 전술적인 지시 제공
 - 의료행위 제공
 - 팀 타임아웃 요청
 - 계시원/기록원과 의사소통. 이는 “책임임원”에 한해서, 그리고 특수한 상황에서만 적용된다(규칙 4:6 참조).
 어느 시점이든 이동 허용은 팀당 임원 한 명에게만 적용된다. 또한 이동하는 팀 임원은 1번에 정의된 교대지역 범위를 준수해야 한다.
마찬가지로 팀 임원은 계시원/기록원/기술임원 측의 시야가 제한되지 않아야

하는 필요성을 준수해야 한다.

- b) 원칙적으로 교대지역에 있는 선수들은 앉거나 무릎을 꿇고 있어야 한다. 그러나 교대선수들은 곧 경기장에 입장할 때 방해가 되지 않는 선에서 교대지역 내 이동이 허용된다.
- c) 다음 경우는 팀 임원이나 선수들에게 **허용되지 않는다.**

- 선동적이나 항의하는 태도, 기타 비신사적 행위(말이나 표정, 몸짓)을 통해 심판, 계시원/기록원, 선수, 팀 임원, 관중을 방해하거나 모욕하는 행위
- 교대지역을 벗어나 경기에 영향을 주는 행위
- 몸을 풀면서 사이드라인을 따라 서 있거나 이동하는 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 경우는 일반 개인 벌칙 규정이 적용된다. 따라서 비신사적 행위, 심각한 비신사적 행위와 극심한 비신사적 행위는 위반행위가 경기장이나 교대지역 내에서 발생했다면 같은 방식으로 처벌되어야만 한다.

9. 교대지역 규정을 어긴 경우, 심판은 규칙 16:1d, 16:2c-d 또는 16:6b, e, h에 의거한 조치(구두경고, 퇴장, 실격)를 취해야 한다.
10. 심판이 교대지역 규정 위반을 알아차리지 못한 경우, 다음 경기 중단시 계시원/기록원/기술임원이 이를 심판에게 알려야 한다.
11. 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 득점 기회를 무산시킬 경우에는 규칙 14:1a에 따라 6m 드로가 주어져야 한다.

심판은 기술임원의 지시에 따라 개인 벌칙을 줄 의무가 있다.

실격과 관련된 사실 내용은 서면으로 보고서를 제출하여야 한다(규칙 16:9 참조).





선수 유니폼 규정

RULES OF THE GAME - 부록



선수 유니폼 및 액세서리는 선수의 경기 수행능력을 높이고 스포츠의 활동적이고 매력적인 이미지를 일관적으로 유지하는 데 도움을 준다.

이 규칙은 모든 팀과 주최측이 활용할 것으로 예상되는 색상, 스타일, 수량, 천, 브랜드와 관련된 유니폼 및 액세서리 규격에 대한 세부사항을 제시한다.

경기 운영진(CM)은 기술 회의(TM)와 경기 중에 각 참여 팀의 선수 유니폼을 확인해야 한다. 모든 남녀 선수 유니폼은 아래 명시된 기준에 부합해야 한다. 올림픽 현장에 따라 선수 유니폼에 종교, 정치, 인종적 메시지를 표기하는 것은 엄격히 금지된다.

I. 남자 민소매 상의 / 여자 상의 스타일

민소매 상의/상의 스타일은 아래 그림과 같아야 한다. 남자 민소매 상의는 소매가 없고 몸에 딱 맞아야 하며, 필수로 지정된 브랜딩 공간이 있어야 한다. 여자 상의(미드리프 디자인)는 몸에 딱 맞고 뒷면에 깊게 파인 암홀이 있어야 하며, 필수로 지정된 브랜딩 공간이 있어야 한다. 팀의 공식 민소매 상의 아래 티셔츠를 입는 것은 허용되지 않는다.

1. 색상

민소매 상의/상의는 해변에서 대체로 사용 및 착용하는 색상을 반영하고자 밝은 단색(빨강, 파랑, 노랑, 초록, 오렌지, 흰색)으로 제작되어야 한다.

2. 브랜딩

➤ 주최측/스폰서 로고:

주최측/스폰서 로고는 남자 민소매 상의 앞뒷면, 여자 상의 앞뒷면에 새길 수 있다.

➤ 제조업체 로고:

제조업체 로고는 민소매 상의/상의 앞면에 새기며 20cm²를 초과해선 안 된다.

3. 선수 번호

선수 번호(남자 민소매 상의는 약 12x10cm, 여자 상의는 8x6cm)는 남자 민소매 상의와 여자 상의 앞뒷면에 부착해야 한다. 번호는 민소매 상의/상의의 색상과 뚜렷하게 구별되는 색상으로 한다(어두운 색의 민소매 상의/상의에는 밝은 색상, 밝은 색의 민소매 상의/상의에는 어두운 색상).

II. 남자 반바지 / 여자 비키니 하의 스타일

팀원은 동일한 반바지/비키니 하의를 착용해야 한다. 남자 선수는 첨부된 그림에 나타난 대로 반바지를 착용해야 한다. 반바지는 너무 헐렁하지 않다면 더 길어도 되지만 **무릎에서 10cm 위여야 한다**. 여자 선수는 첨부된 그림에 나타난 대로 몸에 딱 맞고 다리 상단을 향해 위쪽으로 파인 비키니 하의를 착용해야 한다. **옆면 폭은 최대 10cm여야 한다**.

팀은 반바지/하의(또는 원피스 수영복)에 위치와 크기 제한없이 스폰서 로고를 새길 수 있으며 반바지/브리프에 개수 제한없이 스폰서 로고를 새길 수 있다. 선수들은 반바지/하의에 자신의 이름과 닉네임을 새겨야 한다.

각 팀 임원은 소속팀 유니폼(민소매 상의/상의, 반바지/하의, 원피스 수영복)을 제출하여 경기 전 TM에서 승인을 받아야 한다.

팀의 공식 민소매 상의 아래 티셔츠를 입는 것은 허용되지 않는다.

또한 발열 바지는 유니폼 각 부분과 색상이 동일해야 한다.

1. 방한용 유니폼

악천후에는 타이트한 상의와 긴 바지(무릎이 아닌 발목까지 내려오는 길이) 착용이 허용된다. 해당 유니폼은 크기와 위치에 관계없이 선수의 반바지 및 브리프에 관한 동일한 마케팅 규칙에 따라 스타일과 색상이 일치해야 한다. CM은 공식 의료직원과 상의 후 필요시 선수들이 특수 유니폼을 착용하도록 허용할 최종적인 책임을 진다.

방한용 유니폼은 소매가 길거나 짧은 타이트한 상의와 긴 바지로 구성되어야 한다. 유니폼은 몸에 타이트하게 맞아야 하며 같은 팀 내 모든 선수의 스타일, 길이, 색상이 일치해야 한다.

방한용 민소매 상의/상의의 경우, 남자와 여자 선수 모두 방한용 기어에 스폰서 로고를 새길 수 있다. 방한용 바지의 경우, 위에 제시된 일반 규칙에 따라 남자(위에 반바지 착용)와 여자(위에 브리프 미착용) 선수 모두 스폰서 로고를 새길 수 있다.

2. 남자 유니폼



Men's Uniform	남자 유니폼
Men's Game Uniform (White/Blue)	남자 경기용 유니폼(흰색/파랑)
Manufacturer's logo max 20cm ²	제조업체 로고 최대 20cm ²
Sponsor's logo	스폰서 로고
Promoter/Sponsor	주최측/스폰서
See Regulations	규정 참조
Manufacturer	제조업체
Min. 10cm above knee	무릎 위 최소 10cm
Front view	앞면



Country code	국가코드
Sponsor	스폰서
Rear view	뒷면
Men's Game Tank (Red/White)	남자 경기용 민소매 상의(빨강/흰색)
Front	앞면
Rear	뒷면
Men's Game Tank (Blue/White)	남자 경기용 민소매 상의(파랑/흰색)
Men's Game Tank (Orange/White)	남자 경기용 민소매 상의(오렌지/흰색)
Men's Game Tank (Green/White)	남자 경기용 민소매 상의(초록/흰색)

3. 여자 유니폼



Men's Uniform

남자 유니폼

Men's Game Uniform (White/Blue)

남자 경기용 유니폼(흰색/파랑)

Manufacturer's logo max 20cm²

제조업체 로고 최대 20cm²

Sponsor's logo

스폰서 로고

Promoter/Sponsor

주최측/스폰서

See Regulations

규정 참조

Manufacturer

제조업체

Min. 10cm above knee

무릎 위 최소 10cm

Front view

앞면

Women's Game Top
(Red/Yellow)



Front



Rear

Women's Game Top
(Pink/White)



Front



Rear

Women's Game Top
(Orange/White)



Front



Rear

Country code

국가코드

Sponsor

스폰서

Rear view

뒷면

Men's Game Tank (Red/White)

남자 경기용 민소매 상의(빨강/흰색)

Front

앞면

Rear

뒷면

Men's Game Tank (Blue/White)

남자 경기용 민소매 상의(파랑/흰색)


Men's Game Tank (Orange/White)

남자 경기용 민소매 상의(오렌지/흰색)

Men's Game Tank (Green/White)

남자 경기용 민소매 상의(초록/흰색)





모래품질 및 조명 규정

RULES OF THE GAME - 부록



모래 선택은 경기장을 지을 때 가장 중요한 요소일 것이다. 모래는 적절한 크기로 체에 걸러야 하며, 너무 거칠어선 안 되고 돌과 위험한 입자가 없어야 한다. 너무 입자가 고와서 먼지를 일으키거나 피부에 달라 붙으면 안 된다.

사용되는 모래는 다음 규격을 준수해야 한다.

- 세척: 모래는 두 번의 세척을 거쳐야 하며 뭉치는 현상이 발생하지 않도록 실트와 점토가 없어야 한다.
- 입자 크기: 모래입자 크기는 0.5~1mm로 적절한 배수와 최대한의 안전성을 보장해야 한다.
- 입자 형태: 아각상이 뭉치는 현상을 방지하고 배수를 돕는다.
- 색상: 황갈색 모래는 눈부심을 최소화하여 열 흡수도가 낮다.
- 원천물질: 화강암으로 구성된 모래(비석회질 - 칼슘이나 석회암 미포함)는 어떠한 기상조건에도 안정적인 상태를 유지하고 산성비의 영향을 받지 않는다.

고품질 비치핸드볼 모래는 아래 제조방법을 따라야 한다.

명칭	입경	규격(체에 남은 비율)
작은 자갈	2.0mm	0%
매우 거친 모래	1.0mm - 2.0mm	0% - 6%
거친 모래	0.5mm - 1.0mm	최소 80%
중간 모래	0.25mm - 0.5mm	최대 92%
고운 모래	0.15mm - 0.25mm	7% - 18%
매우 고운 모래	0.05mm - 0.15mm	2.0% 이하
실트 및 점토	0.05mm 미만	0.15% 이하

2

비치핸드볼 경기 조명 요건



경기가 야간에 진행될 경우 선수, 임원, 현장 관중 및 TV 시청자들이 경기 동작을 명확히 볼 수 있도록 경기장에 조명을 설치해야 한다. 경기장 전체에 걸쳐 밝기, 대비, 눈부심 정도를 올바르게 설계해야 한다는 뜻이다. 조명도는 장소 크기에 따라 달라진다.

국제 야간경기에서는 경기장 지면 위 1m에서 측정했을 때 1,000~1,500 lux(최소)의 인공조명을 사용해야 한다. TV측 요청에 따라 그림자 영향을 줄이기 위해 낮 시간에도 인공조명을 사용할 수 있다.

최소 조명도

훈련	120 lux
지역 경기	최대 400 lux
국제 경기	1,000 - 1,500 lux

용어 정의

어드밴티지(규정)	경기 중단이 반칙을 당한 팀에게 불이익이 될 경우, 반칙을 당했다더라도 경기를 계속 진행시킬 수 있는 재량을 심판에게 부여하는 경기규칙 조항
역습	반격
창의적인(슛, 동작)	독창성 및 표현력 발휘
페어플레이	규칙, 스포츠 정신 및 에티켓, 스포츠 에토스 준수
골든골	먼저 득점한 팀이 승리하는 규칙
인플라이트(스카이)	공중에 떠 있는 상태
자책골	선수가 자기 팀 골에 볼을 넣는 행위
슛아웃(승부던지기)	동점 상황에서 승부를 가리기 위한 수단(각 팀에서 동일한 수의 선수들이 골키퍼가 수비하는 골에 교대로 슈팅을 함)
트래블링(오버스텝)	선수가 볼을 드리블하지 않고, 허용된 것보다 더 많이 걸음을 걷는 위반 행위
턴오버	어떤 방식으로든(패스 가로채기, 슛 실패, 규칙 위반) 볼을 빼앗겨 상대팀에 볼 소유권을 넘겨주는 경우
속공	상대팀이 수비 태세를 갖추기 전에 최대한 빨리 볼을 가지고 득점 위치로 이동하려는 시도
펄블링	볼의 소유권을 갖은 선수가 인플레이 상태의 볼을 떨어뜨리거나 부정확하게 잘못 처리하는 경우
극적인/화려한(골)	인상적이고 놀라운 모습으로 장관을 연출하며 흥분을 불러일으키는 화려한 경기 형태(극적이고 화려한 골은 2점이 주어짐)
스핀슛	공중에서 몸을 완전히 돌리며 시도하는 슛
가로채기(스틸링, 인터셉트)	볼을 소유한 상대선수에게서 볼을 빼앗거나 패스를 가로채는 동작



RULES OF THE GAME

BEACH HANDBALL



TABLE OF CONTENTS



101	Foreword
102	Playing Rules
104	1. Playing Court
110	2. Start of the game, playing time, final signal, time-out and team time-out
116	3. Ball
117	4. Team, substitutions, equipment
122	5. Goalkeeper
124	6. Goal Area
126	7. Playing the ball, passive play
129	8. Fouls and unsportsmanlike conduct
133	9. Scoring and deciding the outcome of the game
137	10. Referee throw
138	11. Throw-in
139	12. Goalkeeper throw
141	13. Free throw
144	14. 6-metre throw
146	15. General instructions for the execution of the throws (throw-in, goalkeeper throw, free throw and 6-metre throw)
148	16. Punishments
154	17. Referees
156	18. Timekeeper and scorekeeper

CONTENTS

158	Appendices
158	Referee Hand Signals
168	Clarifications to the Rules of the Game
182	Substitution Area Regulations
188	Athlete Uniform Regulations
198	Sand Quality and Lighting Regulations
202	Glossary of Terms





Foreword

These Rules of the Game will take effect on 8 July 2014.

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

However, the rules apply equally to both female and male participants, except Rule 3 (size of the ball).

The Philosophy of Beach Handball is based on the principles of “Fair Play”. Every decision has to be taken in accordance with these principles.

 **Fair Play means:**

Respect the health, integrity and body of the players.

Respect the spirit and philosophy of the game.

Respect the flow of the game, but never tolerate an advantage taken by violating the rules.

Promote the spirit of true sportsmanship and pursue the cultural and athletic mission of the event.

According to the Philosophy of Beach Handball (attractiveness of the game – two teams playing as much as possible in full strength), any infringements awarded during play shall be against players as individuals and not team fouls.





PLAYING RULES

RULES OF THE GAME - BEACH HANDBALL



○ Playing court

1:1 The playing court (Diagram No. 1) is a 27 metres long and 12 metres wide rectangle, consisting of a playing area and two goal areas. Dimensions of the court are measured from the outer edge of the boundary lines.

The playing surface must be composed of levelled sand, as flat and uniform as possible, free of rocks, shells and anything else, which can represent risks of cuts or injuries to the players.

The sand must be of at least 40 centimetres deep and composed of fine loosely compacted grains.

The court should run lengthwise north-south.

The characteristics of the playing court must not be altered during the game in such a way that one team gains an advantage.

There should be a safety zone with a width of 3 metres surrounding the playing court.

The weather must not present any danger of injury to the players.

For competitions played during the night, the lighting on the playing area should be 400 lux (minimum.)

1:2 The court is marked with lines (Diagram No. 1a). These lines belong to the areas of which they are boundaries. The two longer boundary lines are called sidelines. The two shorter boundary lines are called goal lines, although there is no line between the goalposts. The goal-area lines are 6 metres from and parallel to the goal line.

The court is divided into two halves by an imaginary halfway line. The middle of

this imaginary line is the exact position for the referee throw.

- 1:3** All lines are between 5 and 8 centimetres wide and are made of solid colour tape contrasting with the sand (blue, yellow or red). The tape must be flexible and hard-wearing but must not harm the players' and officials' feet, firmly anchored to the sand at each corner and at the intersection of each goal-area line/sideline with buried dead man anchors.

A bungee cord should be attached to each corner and connected to buried wood or a plastic anchor disk (without sharp edges). The bungee will provide the tension necessary to keep the boundaries in place while giving the flexibility to reduce the chances of injury should a player or official catch their foot under the line. The goals are affixed to the lines with rubber rings attached to the posts. The anchors must not create a danger for the players and officials.

o Goal

- 1:4** a) A rectangular goal shall be positioned at the middle of each goal line. It must consist of two upright posts equidistant from each corner and joined at the top by a horizontal crossbar.
- b) The goal posts shall extend vertically and the height shall be 2 metres from the sand surface to the underside of the crossbar, and the internal distance between the vertical goal posts shall be 3 metres.
- c) The goal posts and horizontal crossbar that form the tubular aluminium frame shall be of a specified design with an external diameter of 8 centimetres and shall be painted in a solid colour contrasting clearly with the sand and with the background (yellow, blue, or red). The colour of both goals must be the same.
- d) The goal posts and horizontal crossbar shall be completed by a frame supporting the netting, the deepest point of which shall be 80 centimetres at

the top and 1 metre at the bottom.

- e) Each goal must include a net, made of heavy duty nylon (or other similar synthetic material, knotless, mesh 80 mm x 80 mm or smaller, thickness 6 mm) attached to the back of the goal posts and crossbar. This must be fastened in such a way that a ball thrown into the side of the goal cannot enter the net between the post and the net and be mistaken for a goal, and that a ball thrown into the goal does not leave the goal or pass out between the net and the posts of the goal and be mistaken for a miss, provided as well that is properly supported and do not interfere with the goalkeeper.

The lower part of the net must be attached to curved tubing or another suitable means of support in such a way that a ball entering the goal cannot pass beyond the net. The colour of the net must contrast against the sand and the background and be the same as the goal.

- f) For the safety of the players and officials, the bottom of each goal must be appropriately anchored beneath the sand. The anchors must not create a danger for the players.
- g) At 3 metres behind each goal area catch (stopping) nets must be loosely suspended along the entire length of the playing court (12 m x 7 m high). The catch (stopping) nets must adequately reach the sand.

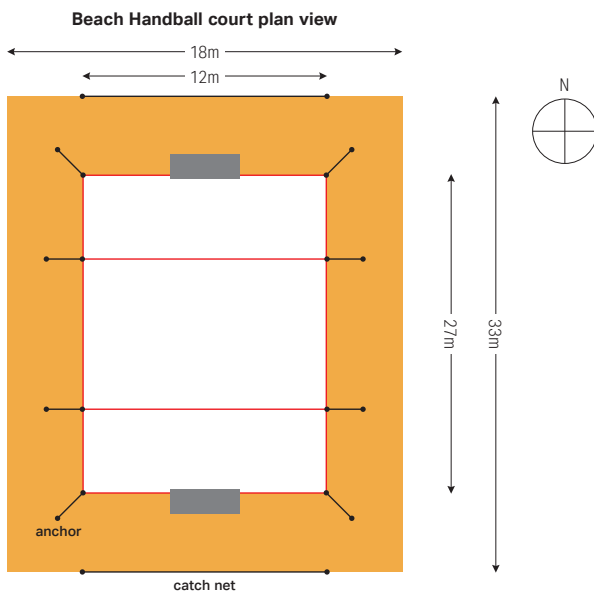
o Table of timekeeper and scorekeeper

1:5 The table of the timekeeper and scorekeeper shall have room for 3 to 4 persons and is placed in the middle of a sideline and at least 3 metres outside of it.

The table of the timekeeper and scorekeeper has to be placed in such a way that the timekeeper/scorekeeper can see the substitution areas.

- 1:7** a) It is allowed to the goalkeeper and the court players to leave the playing area on the shortest way on the side of their own team's substitution area. This practically means that the players can leave the playing court beyond the whole sideline of the playing area and the goal areas on the side of their own team's substitution area.
- b) The goalkeepers must enter the court over the sideline of their own team's goal area from the side of their own team's substitution area (Rules 4:13, 5:12).
- c) The substitute goalkeeper is allowed to await his turn to enter the court by seating (or kneeling) at the sideline part between his team's goal line and the sideline of the goal-area line.

Diagram No. 1a Playing court





o Start of the game

2:1 Before the match the referees undertake a coin toss in order to determine the choice of ends and substitution areas.

The winning team shall then choose either one of the ends of the court or the respective side of the substitution area. The other team makes its choice in accordance with the first team's decision.

After the half-time break the teams change ends. They do not change the substitution areas.

2:2 Each period of the game, and also the "Golden Goal", begins with a referee throw (Rule 10:1-2) after a whistle signal from the referees (Rule 2:5).

2:3 The court players position themselves anywhere in the playing area.

o Playing time

2:4 The game consists of two periods, which are scored separately. Each period lasts 10 minutes (but see Rules 2:6, 2:8 and 4:2). The intermission lasts 5 minutes.

2:5 The playing time (execution of referee throw and start of the clock) begins with a referee's whistle (Rule 2:2).

2:6 If the score is even at the end of a period, the "Golden Goal" is used, (Rule 9:7). Play restarts with a referee throw (Rule 10).

The winner of each period is awarded one point.

2:7 If both periods are won by the same team, this team is the overall winner, with the

score 2-0.

- 2:8** If each team wins a period, the result is a tie. As there must always be a winner, the "Shoot-out" is used (Rule 9).

○ Final signal

- 2:9** The playing time ends with the automatic final signal from the public clock or from the timekeeper. If no such signal comes, the referee whistles to indicate that the playing time is over (Rules 17:10, 18:1, 18:2).

Comment:

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

If a public clock is used, it should be set to run from 0 to 10.

- 2:10** Infractions and unsportsmanlike conduct that take place before or simultaneously with the final signal (for half-time or end of game) are to be punished, also if this cannot be done until after the signal. The referees end the game only after the necessary free throw or 6-metre throw has been taken and its immediate result has been established (Clarification No. 3).
- 2:11** The throw must be retaken, if the final signal (for half-time or end of the game) sounds precisely when a free throw or a 6-metre throw is being executed or when the ball is already in the air. The immediate result of the retaken throw is to be established before the referees end the game.
- 2:12** 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

a 6-metre throw-in the circumstances as described in Rule 2:10-11. An infraction during the execution of such a throw cannot, however, lead to a free throw in the opposite direction.

2:13 If the referees determine that the timekeeper has given the final signal (for half-time or end of game) 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 a 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 period of a game has been terminated too late, the second period must last 10 minutes because each period is scored separately.

If the second period of a game has been terminated too late, then the referees are no longer in a position to change anything.

o Time-out

2:14 The referees decide when and for how long the playing time is to be interrupted ("time-out").

In the following situations, a time-out is obligatory:

- a) Suspension or disqualification of a player
- b) 6-metre throws
- c) Team time-out
- d) Whistle signal from the timekeeper or the technical delegate
- e) Consultations between the referees in accordance with Rule 17:9
- f) Suspension or disqualification of team official

Apart from the above-indicated situations, where a time-out is obligatory, the referees are expected to use their judgment regarding the need for time-outs also in other situations.

However, in the case of obligatory time-outs where the game has been interrupted by a whistle signal from the timekeeper or the delegate, the timekeeper is required to stop the official clock immediately, without awaiting a confirmation from the referees.

Some typical situations where time-outs are not obligatory but nevertheless tend to be given in normal circumstances are:

- a) A player seems to be injured.
- b) A team is clearly wasting time, e.g. when the team is delaying the execution of a formal throw, when a player is throwing the ball away or is not releasing it.
- c) External influences, e.g. the court lines must be reattached.

 **Comment:**

A whistle signal from the timekeeper/delegate effectively stops the game. Even if the referees (and the players) did not immediately realize 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 (any 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.

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

2:15 Infractions during a time-out have the same consequences as infractions during the playing time (Rule 16:12, Comment 1).

2:16 The referees give the timekeeper a signal when the clock is to be stopped in connection with a time-out.

The interruption of the playing time is to be indicated to the timekeeper through three short blasts of the whistle and Hand Signal No. 14.

The whistle must always be blown to indicate the restart of the game after a time-out (Rule 15:3b). With this whistle the timekeeper starts the clock.

o Team time-out

2:17 Each team has the right to receive a one-minute team time-out in each half of the regular playing time.

A team official of the team that wishes to request a team time-out must do so by showing clearly a green card. Therefore he goes to the middle of the sideline and holds up the "green card" in a clearly visible manner, so that it is immediately recognizable for the timekeeper.

(The green card shall measure about 30x20 centimetres and must have 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 of the ball before the timekeeper has time to whistle (in which case the team time-out will not be allowed), the team will be granted the team time-out immediately.

The timekeeper then interrupts the game by blowing the whistle, gives the Hand Signal for Time-out (No. 14) and points with a stretched arm at the team that requested the team time-out. The green card is placed in the sand in the middle of the sideline and about 1 metre outside it by the team official. It remains there during the rest of the playing time of the period concerned.

The referees give a time-out and the timekeeper stops the clock. 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 and the period in the score sheet for the team that requested it.

During the team time-out, the players and officials remain in their substitution area or on the court. The referees stay in the centre of the court, but one of them may briefly go to the timekeeper's table for consultation.

Infractions during team time-out have the same consequences as infractions during playing time. It is irrelevant in this context whether the players concerned are on or off the court. Under Rules 8:4, 16:1d and 16:2c., a suspension may be given for unsportsmanlike conduct.

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 with the throw that corresponds to the situation that existed when the team 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.



Comment:

"Possession of the ball" also includes situations where the game has to be continued with a goalkeeper throw, a throw-in, a free throw or a 6-metre throw.

"Ball in play" means that the player has contact with the ball (holding the ball in his hands, shooting, catching or passing the ball to a teammate) or that the team is in possession of the ball.



- 3:1** The game is played with a round, non-slippery rubber ball. The men's ball weighs 350 to 370 grams and has a circumference of 54 to 56 centimetres; the women's ball weighs 280 to 300 grams and has a circumference of 50 to 52 centimetres. A smaller ball may be used for children's games.
- 3:2** Prior to each game at least 4 regulation balls must be available. The 2 reserve balls should be kept in the middle behind each goal in a designated area and the 3rd reserve ball should be kept at the timekeeper's table.
- 3:3** In order to minimize any playing time interruptions and avoid time-outs, the goalkeeper indicated by the referee should bring a replacement ball into the play as quickly as possible, when the ball has left the playing court.



o Team

- 4:1** Beach handball games and tournaments can be organized for male, female and mixed teams.
- 4:2** In principle a team consists of up to 10 players. At least 6 players must be present at the beginning of the game. If the number of players eligible to play drops below 4, the game is discontinued and the other team is deemed the winner of the match.
- 4:3** A maximum of 4 players per team (3 court players and 1 goalkeeper) may be on the playing court. The remaining players are substitutes who remain in their own substitution area.
- 4:4** 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/team officials who arrive after the game has started must obtain their entitlement to participate from the timekeeper/ scorekeeper and must be entered in 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, Rule 4:13).
 The "responsible team official" shall ensure that only players who are entitled to participate enter the court. A violation is to be penalized as unsportsmanlike conduct by the "responsible team official".
- 4:5** During the whole match, each must have one of the players on the court designated as goalkeeper. A player who is designated as goalkeeper may at any time take on the role of court player. Likewise a court player can take over the function of the goalkeeper (see, however, Rule 4:8).

4:6 A team is allowed to use a maximum of 4 team officials during the game, but only 2 of them may remain in the substitution area. The other 2 shall remain behind the substitution area outside of the safety zone but in case of a player's injury, after the referee's permission, they may proceed to the spot for assistance in accordance with Rule 4:7.

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 (except as mentioned in Rule 2:17).

A team official is general not allowed to enter the court during the game. A violation of this rule is to be penalized as unsportsmanlike conduct (Rules 8:4, 16:1d, 16:2d and 16:6b). The game is restarted with a free throw for the opponents (Rule 13:1a-b, Clarification No. 8).

4:7 In cases of an injury, the referees may give permission (through hand signal No. 15) for two of the persons who are "entitled to participate" (see Rule 4:4) to enter the court during a time-out (Hand Signal No. 14), for the specific purpose of assisting the injured player (Rule 16:2d).

If additional persons enter the court after two persons have already entered, this shall be punished as an illegal entry, in the case of a player under Rule 4:14 and 16:2a, and in the case of a team official under Rule 4, 16:2h and 16:6a. A person, who has been permitted to enter the court but, instead of assisting the injured player, gives instructions to players, approaches opponents or referees etc., shall be considered guilty of unsportsmanlike conduct.

o Equipment

4:8 All the court players of a team must wear identical uniforms. The combinations of

colours and design for the two teams must be clearly distinguishable from each other. The Beach Handball male player's uniform consists of tank top and shorts and eventual accessories. The Beach Handball female player's uniform consists of tops and bikini bottoms and eventual accessories.

Tank tops / tops will be of (at least 80% solid) bright and light colours (i.e. red, blue, yellow, green, orange and white) in the attempt to reflect the colours usually used and worn on the beach.

A player who is entering the playing court as a goalkeeper must wear identical (in design and player's number) uniform with his teammates but in colours that distinguish him from the court players of both teams and the goalkeepers of the opposing team (Rule 17:3).

 **Comment:**

The team officials must wear identical shirts in different colour than the shirts of their own team players and the players of the opposing team. All 4 team officials present at the court during their team's game must be exactly in the same uniform.

- 4:9** The athlete's number (of approx. 12x10 centimetres for the men's tank tops and 8x6 centimetres for the women's tops) must be placed on the front and back of the men's tank tops and the women's top. This information must be printed in a contrasting colour to that of the tank top/top (i.e. light on a dark tank top/top, dark on a light tank top/top).
- 4:10** All players play barefoot.
It is permitted to wear regular (cloth made) sport socks or support bandages. All other types of footwear (synthetic, rubber etc.) are not permitted.
- 4:11** It is not permitted to wear objects that could be dangerous to the players. This includes, for instance, head protection, face masks, bracelets, watches, rings,

necklaces or chains, ear-rings, glasses without restraining bands or with solid frames, orthopaedic aids with hard plastic or metal parts, or any other objects that could be dangerous (Rule 17:3).

Athletes are authorized to use the following accessories:

- Cap or hat (with soft visor or hard visor turned to the back in order to avoid injuries), head band or bandana.
- Sunglasses (plastic with restraining bands).
- Therapeutic support braces (or bandages) for knee/elbow/foot.

 **Comment 1:**

Caps or hats, headbands or bandanas used by a team's athletes should be of the same colour. The same stands for any headgear used by the team's officials.

Athletes are responsible for their own accessories. Players, who do not meet the previous requirements, will not be allowed to take part in the game until they have corrected the problem.

 **Comment 2:**

Nose protector: The rule states that it is not permitted to wear a head protection or a face mask. This rule has to be interpreted as follows: A mask covers the major part of the face. A nose protector is much smaller in size and covers only the nose area. Therefore, it is permitted to wear a nose protection.

- 4:12** If a player is bleeding or has blood on the body or uniform, the player 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 the 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 (Rules 8:4, 16:1d and 16:2c).

○ Player substitutions

4:13 Substitutes may enter the game, at any time and repeatedly, without notifying the timekeeper/scorekeeper, as long as the players they are replacing have already left the court (Rule 16:2a).

The players shall always enter the court over their own team's substitution line (Rule 16:2a). These requirements also apply to the substitution of goalkeepers (Rule 5:12).

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

In case of a faulty substitution the game is restarted with a free throw (Rule 13) or a 6-metre throw (Rule 14) for the opponents, if the game has to be interrupted.

Otherwise the game is restarted with the throw that corresponds to the situation.

The guilty player shall be penalized with a suspension (Rule 16). If more than one player from the same team is guilty of faulty of substitution in the same situation, only the first player committing an infraction is to be penalized.

4:14 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 suspension for the player. Thus the team must be reduced by one player on the court.

If a player enters the court while serving a suspension, he shall be given an additional suspension that starts immediately and also causes a disqualification of the player.

If the opposing team was in possession of the ball at the time of the entry, then the team is correspondingly further reduced on the court. If the team of the suspended player was in possession of the ball at the time of the entry, then the team must be reduced by one player on the court.

The game is in both cases restarted with a free throw for the opponents (Rule 13:1a-b; see, however, Clarification No. 8).



○ 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 (Rules 7:2-4, 7:7). The goalkeeper is not allowed, however, to delay the execution of the goalkeeper throw (Rules 6:5, 12:2 and 15:3b);

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;

The goalkeeper is considered to have left the goal area as soon as any part of the body touches the sand 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 (Rules 8:2, 8:5);

5:6 Leave the goal area with the ball under control (free throw under 13:1a, if the referees have whistled for the execution of the goalkeeper throw; otherwise the goalkeeper throw is simply repeated);

5:7 Touch the ball again outside the goal area following a goalkeeper throw, until after

it has touched another player (Rule 13:1a);

- 5:8** Touch the ball when it is stationary or rolling on the sand outside the goal area, while he is inside the goal area (Rule 13:1a);
- 5:9** Take the ball into the goal area when it is stationary or rolling on the sand outside the goal area (Rule 13:1a);
- 5:10** Re-enter the goal area from the playing area with the ball (Rule 13:1a);
- 5:11** Touch the ball with the foot or the leg below the knee, when it is stationary on the sand in the goal area or moving out towards the playing area (Rule 13:1a).

○ Substitution of the goalkeeper

- 5:12** The goalkeeper is allowed to enter the playing court only over the sideline of his own team's goalkeeper's area and only from the side of his own team's substitution area (Rules 1:8, 4:13).

The goalkeeper may leave the playing area over the sideline of his own team's substitution area or the goal area (Rules 1:8, 4:13), but only on the side of his own team's substitution area.



- 6:1** Only the goalkeeper is allowed to enter the goal area (see, however, Rule 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 court player of the opposing team enters the goal area in possession of the ball or enters without the ball but gains an advantage by doing so (Rule 12:1a);
 - Free throw, when a court player of the team in defence enters the goal area and gains an advantage but without destroying a chance of scoring (Rule 13:1a-b);
 - 6-metre throw, when a defending player enters the goal area and, because of this, destroys a clear chance of scoring (Rule 14:1a).
- 6:3** Entering the goal area is not penalized 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 enters the goal area without the ball and does not gain an advantage by doing so;
 - A defending player enters the goal area during or after an attempt to defend, without causing a disadvantage for the opponents.
- 6:4** The ball belongs to the goalkeeper when it is in the goal area (see, however, Rule 6:5).
- 6:5** The ball may always be played when it is at rest or rolling, even in the goal area. However, the court players are not allowed to enter the goal area to do so (free throw).

It is allowed to play the ball which is in the air above the goal area, except in case of a goalkeeper throw (Rule 12:2).

- 6:6** The goalkeeper shall put the ball back into play through a goalkeeper throw (Rule 12), when it ends up in the goal area.
- 6:7** Play shall continue (through a goalkeeper throw under Rule 6:6) 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.
- 6:8** If a player plays the ball into his own goal area, the decisions shall be as follows:
- Goal, if the ball enters the goal;
 - 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 (Rule 13:1a-b);
 - Throw-in, if the ball goes out over the outer goal line (Rule 12:1);
 - Play continues, if the ball passes through the goal area back into the playing area, without being touched by the goalkeeper.
- 6:9** A ball that returns from the goal area out into the playing area remains in play.



o 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.

Diving for the ball when it is lying or rolling on the sand is also permitted.

7:2 Hold the ball for a maximum of 3 seconds, also when it is lying on the sand (Rule 13:1a).

The ball may not remain on the sand longer than 3 seconds and then be picked up again by the same player who last touched it (free throw).

7:3 Take a maximum of 3 steps with the ball (Rule 13:1a); one step is considered taken when:

- a) A player who is standing with both feet on the sand lifts one foot and puts it down again, or moves one foot from one place to another;
- b) A player is touching the sand with one foot only, catches the ball and then touches the sand with the other foot;
- c) A player after a jump touches the sand with one foot only, and then hops on the same foot or touches the sand with the other foot;
- d) A player after a jump touches the sand with both feet simultaneously, and then lifts one foot and puts it down again, or moves one foot from one place to another.

 **Comment:**

It counts as only one step, if one foot is moved from one place to another, and then the other foot is dragged next to the first one.

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), or roll the ball on the sand 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 (Rule 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 sand.

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.

7:5 Move the ball from one hand into the other one.

7:6 Play the ball while kneeling, sitting or lying on the sand.

It is **not permitted** to:

7:7 Touch the ball more than once, unless it has touched the sand, another player or the goal in the meantime (Rule 13:1a).

Fumbling the ball is not penalized.

 **Comment:**

Fumbling means that a player fails to control the ball when trying to catch it or stop it. If the ball has already been controlled, then the player may not touch it more than once after tapping or bouncing 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 (Rule 13:1a-b).
- 7:9** Play continues if the ball touches a referee on the court.

o Passive play

7:10 It is not permitted to keep the ball in the team's possession without making any recognizable attempt to attack or to shoot on goal (see Clarification No. 4). This is regarded as passive play, which is to be penalized with a free throw against the team in possession of the ball (Rule 13:1a).

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

7:11 When a possible tendency to passive play is recognized, the forewarning signal (Hand Signal No. 16) 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 or no shot on goal is taken, then a free throw is called against the team in possession (see Clarification No. 4).

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



○ It is **permitted** to:

- 8:1**
- a) Use arms and hands to block or gain possession of the ball;
 - b) Use an open hand to play the ball away from the opponent from any direction;
 - c) Use the body to obstruct an opponent, even when the opponent is not in possession of the ball;
 - d) Make body contact with an opponent, when facing him and with bent arms, and maintain this contact in order to monitor and follow the opponent.

○ It is **not permitted** to:

- 8:2**
- a) Pull or hit the ball out of the hands of an opponent;
 - b) Block or force away an opponent with arms, hands or legs;
 - c) Restrain, hold, push, run or jump into an opponent;
 - d) Interfere with, impede or endanger an opponent (with or without the ball) in contravention of the rules.
- 8:3** Violations of Rule 8:2 where the action is mainly or exclusively directed at the opponent and not at the ball are to be punished progressively. Progressive punishment means that it is not sufficient to penalize a particular foul solely with a free throw or 6-metre throw, because the foul goes beyond the type of infraction which normally occurs in the struggle for the ball.
- Each infraction that meets the definition for progressive punishment requires a personal punishment.

- 8:4** Physical and verbal expressions that are incompatible with the spirit of good sportsmanship are regarded as constituting unsportsmanlike conduct (for examples, see Clarification No. 5). This applies to both players and team officials, on or outside the playing court. Progressive punishment also applies in the case of unsportsmanlike conduct (Rules 16:1d, 16:2, 16:6).
- 8:5** A player who endangers the opponent's health when attacking him, shall be disqualified (Rule 16:6c), particularly if he:
- From the side or from behind, either strikes or pulls back the throwing arm of a player who is in the process of throwing or passing the ball;
 - Takes any action resulting in the opponent being struck on the head or neck;
 - Deliberately hits the body of an opponent with his foot or knee or in any other way, including tripping;
 - Pushes an opponent who is running or jumping, or attacks him in such a way that the opponent loses control of his body; this also applies when a goalkeeper leaves his goal area in connection with a counter-attack from the opponents;
 - Hits a defending player in the head with a free throw taken as a direct shot on goal, assuming that the defending player was not moving; or similarly, hits the goalkeeper in the head with a 6-metre throw, assuming that the goalkeeper was not moving.

 **Comment:**

Even a foul with a very small physical impact can be very dangerous and have potentially very serious consequences, if the timing of the foul is such that the opponent is defenceless and caught unaware. It is the risk to the player and not the seemingly minor nature of the body contact that should be guiding in determining the appropriateness of a disqualification.

- 8:6** Seriously unsportsmanlike conduct by a player or team official, on or outside the court (for examples, see Clarification No. 6), shall be punished with disqualification (Rule 16:6e).
- 8:7** A player who is guilty of "assault" during the playing time shall be disqualified what has also to be reported in writing. Assault outside the playing time leads to a disqualification (Rules 16:6f; 16:16b-d). A team official who is guilty of assault shall be disqualified (Rule 16:6g).

 **Comment:**

Assault is, for the purposes of this rule, defined as a forceful and deliberate attack against the body of another person (player, referee, timekeeper/scorekeeper, team official, delegate, spectator, etc). In other words, it is not simply a reflex action or the result of careless and excessive methods. Spitting on another person is specifically regarded as assault.

- 8:8** Violations against Rules 8:2-7 lead to a 6-metre throw for the opponents (Rule 14:1), if the violation directly, or indirectly because of the interruption it causes, destroys a clear chance of scoring for the opponents.
Otherwise the violation leads to a free throw for the opponents (Rules 13:1a-b, but see also Rules 13:2 and 13:3).
Disqualification due to a particularly reckless, particularly dangerous, premeditated or malicious action has also to be reported in writing.
- 8:9** 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.

Disqualification due to extremely unsportsmanlike conduct has also to be reported in writing.

8:10 If the referees classify a conduct as extremely unsportsmanlike, 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.

The following actions may serve as examples:

- 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 4:14) or from the substitution area;
- c) If during the last minute 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; this is considered extremely unsportsmanlike, and it applies to any type of interference (e.g., with only limited physical action, intercepting a pass, interference with the reception of the ball, not releasing the ball);
- d) If during the last minute of a game the ball is in play, and the opponents, through an action falling under rule 8:5 or 8:6, prevent the team in possession from being able to take a shot on goal or to obtain a clear scoring chance; this is not just to be punished with a disqualification under 8:5 or 8:6; a written report must also be submitted.



○ Scoring

9:1 A goal is scored when the entire ball has crossed the entire width of the goal line (see Diagram No. 3), provided that no violation of the rules has been committed by the thrower or a teammate before or during the throw.

A goal shall be allowed, 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 or the timekeeper 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 and the ball does not cross the goal-area line (Rules 12:2, 2nd paragraph). An own goal scored by any player is awarded with one point.

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 Creative or spectacular goals are awarded with two points (see Clarification No.1).

9:3 A goal scored by a 6-metre throw is awarded with two points.

9:4 After a goal is scored, the game is restarted with a goalkeeper throw from the goal area (Rule 12:1).

9:5 A goal that has been awarded can no longer be disallowed, once the referee has

allowed the goal and the goalkeeper throw has been taken.

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

○ Scoring by the goalkeeper

9:6 Two points are awarded when a goal is scored by the goalkeeper.

○ Deciding the outcome of the game

9:7 If the score is even at the end of a period, the "Golden Goal" method is used, i.e. the winner is the team that scores the first goal (Rule 2:6).

9:8 If both teams have won a period, a "Shoot-out" is used.

Five players who are eligible to play take throws alternating with the opposing team. If a goalkeeper is one of the throwers, he counts as a court player when he takes his throw (Rule 4:8 Comment).

The winner is the team that has scored more points after five throws. If the outcome has not been decided after the first round, the "Shoot-out" is continued. For this purpose the ends shall be changed first (without changing the substitution area - see Comment). Again five players who are eligible to play take throws alternatively with the opposing team. Now the other team goes first.

In this round and any subsequent round the match is decided as soon as one team takes the lead once there has been an equal number of attempts by each team.

 **Comment:**

Deciding the outcome of the game by using the "Shoot-out":

In the "Shoot-out" the referees use a coin toss in order to determine the choice of ends and which team starts (see Clarification No. 2).

If a team has won the coin toss and decides to start the "Shoot-out", then the opponents have the right to choose ends. Alternatively, if the team that wins the coin toss prefers to choose ends, then the opponents have the right to start the "Shoot-out".

Both goalkeepers start off standing on the goal line at least with one foot. The court player must stand in the playing area with one foot on the right or left point where the goal-area line and the sideline cross. When the referee blows the whistle he plays the ball back to his goalkeeper on the goal line. During the pass the ball is not allowed to touch the sand. Once the ball has left the player's hand both goalkeepers may move forward. The goalkeeper with the ball must remain in his goal area.

Within 3 seconds he must either take a shot at the opposing goal or pass the ball to his teammate, who is running towards the opponent's goal. Also during this pass, the ball is not allowed to touch the sand.

The player must catch the ball and try to score a goal, without any rule violation.

If the attacking goalkeeper or the court player commits a rule violation, the attack is over. If the defending goalkeeper leaves his goal area, then he is allowed to go back into his goal area at any time.

If the number of players drops below 5 in one round, the team in question will have correspondingly fewer throwing opportunities, because no player is allowed to throw a second time.

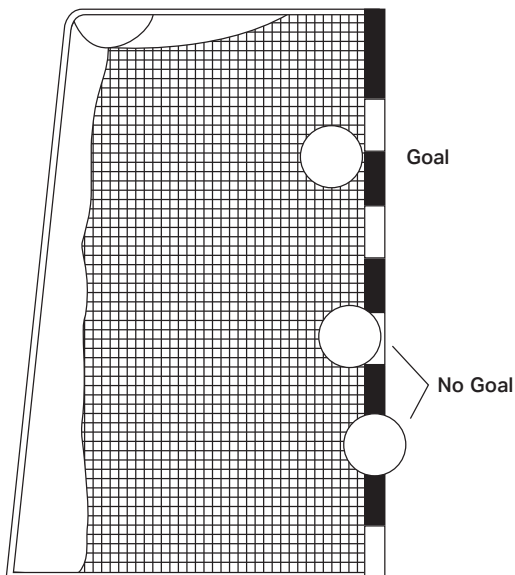
- 9:9** If the defending goalkeeper saves a goal in the "Shoot-out" by violating a rule, a 6-metre throw has to be awarded (see Clarification No. 9).

Comment:

Every player who is eligible to play is allowed to execute this 6-metre throw.

9:10 During the "Shoot-out", all the court players involved must remain in their substitution area. Players who have taken their throw go back to their substitution area.

Diagram No. 3 Scoring



10

Referee throw



- 10:1** Each period, and also the "Golden Goal", begins with a referee throw (Rule 2:2).
- 10:2** The referee throw is taken in the centre of the court. One referee throws the ball vertically following a whistle signal from the second referee.
- 10:3** The second referee is positioned outside the sideline opposite the timekeeping desk.
- 10:4** With the exception of one player of each team, all players must remain at least three metres away from the referee while the referee throw is being taken, but they are allowed to position themselves anywhere else on the playing court. The two players who are jumping for the ball shall stand next to the referee, each on the side nearest to his own goal.
- 10:5** The ball may be played only after it has reached its highest point.



- 11:1** A throw-in is awarded when the ball has completely crossed the sideline or when a court player on the defending team was the last one to touch the ball before it crossed his team's outer goal line.
- 11:2** The throw-in is taken without whistle signal from the referees (see, however, Rule 15:3b) by the opponents of the team whose player last touched the ball before it crossed the line.
- 11:3** The throw-in is taken from the spot where the ball has crossed the sideline, but at least 1 metre from the point where the goal-area line and the sideline intersect if the ball has crossed the outer goal line or sideline within the goal area.
- 11:4** The thrower must stand with a foot on the sideline until the ball has left his hand. The player is not allowed to put the ball down and then pick it up himself, or to bounce the ball and then catch it again himself (Rule 13:1a).
- 11:5** The defending players must be at least 1 metre away from the executing player during a throw-in.



12:1 A goalkeeper throw is awarded when:

- a) A player of the opposing team has entered the goal area in violation of Rule 6:2a;
- b) The opposing team has scored a goal;
- c) The goalkeeper controls the ball in his goal area (Rule 6:6);
- d) The ball crosses 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 the game is resumed with a goalkeeper throw (Rule 13:3) if there is a violation after a goalkeeper throw has been awarded and before it has been executed.

Rule 13:3 applies if there is a violation of the rules on the part of the goalkeeper's team 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, Rule 15:3b), from the goal area out over the goal-area line.

The goalkeeper throw is considered to have been taken when the ball thrown by the goalkeeper has 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 crossed the line (Rule 15:7, 3rd paragraph).

 **Comment:**

Goalkeeper throw during a goalkeeper's substitution: The goalkeeper throw has to be always carried out by the leaving goalkeeper.

He is only allowed to leave the court after carrying out the goalkeeper throw.

- 12:3** The goalkeeper must not touch the ball again after a goalkeeper throw, until it has touched another player (Rules 5:7, 13:1a).





○ 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 the rules that must lead to a loss of possession (see Rules 4:4, 4:6, 4:13, 4:14, 5:6-11, 6:2b, 6:4, 6:8b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 8:8, 11:4, 12:3, 13:9, 14:5-7 and 15:2-5).
- b) The defending team commits a violation of the rules that causes the team in possession of the ball to lose it (see Rules 4:4, 4:6, 4:13, 4:14, 6:2b, 6:4, 6:8b, 7:8, 8:8, 13:7).

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 the 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 4:3, 4:4, 4:6, 4:13, 4:14 where the game shall be interrupted immediately, through the

intervention of the timekeeper.

13:3 If a violation that would normally lead to a free throw under Rule 13:1 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.

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 the rules has occurred:

- a) If one team is in possession of the ball at the time of the interruption, this team shall retain possession;
- b) If neither team is in possession of the ball, then the team that last had possession shall be given possession again;
- c) When the game is interrupted because the ball touched a fixture above the court, the team which did not last touch the ball shall be given possession.

The "Advantage Rule" according to Rule 13:2 does not apply in situations indicated in Rule 13:4.

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 at the spot where he is (Rule 16:2d).

○ Free-throw execution

13:6 When a free throw is taken, the players of the attacking team are not allowed to position themselves closer than 1 metre from the goal-area line of the opponents before the free throw has been taken (Rule 15:1).

13:7 When the free throw is being taken, the opponents must remain at a distance of at least 1 metre from the thrower.

13:8 The free throw is normally taken without any whistle signal from the referee

(see, however, Rule 15:3b) and, in principle, from the place where the infraction occurred. The following are exceptions to this principle:

In the situations described under Rule 13:4 a-b, the free throw is taken, after whistle signal, in principle from the place where the ball was at the time of the interruption. In case of Rule 13:4c, the free throw is taken, also after whistle signal, in principle from the place below where the ball touched the fixture.

If a referee or technical delegate (from IHF or Continental/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 warning 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 a faulty substitution or illegal entry under Rules 4:3-4, 4:6, 4:13-14.

As indicated in Rule 7:10, 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. In any situation where the location indicated is inside the goal area, the location for the execution must be moved to the nearest spot immediately outside the goal area.

If the correct position of the free throw is nearer than one metre from the defending team goal-area line, then the execution must take place at least one metre away from the goal-area line.

- 13:9** Once a player from the team that received the free throw is in the correct position for taking the throw, with the ball in hand, he must not put it down on the sand and pick it up again, or bounce it and catch it again (Rule 13:1a).



○ 6-metre decision

14:1 A 6-metre throw is awarded when:

- a) A clear chance of scoring is 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 (except when Rule 9:1, Comment, applies).

For the definition of "clear chance of scoring" see Clarification No.7.

14:2 If an attacking player retains full control of ball and body despite a violation as in 14:1a, there is no reason to give a 6-metre throw, even if thereafter the player fails to utilize the clear scoring chance.

Whenever there is a potential 6-metre decision, the referees should always hold off on intervening until they can clearly determine if a 6-metre decision is indeed justified and necessary. If the attacking player proceeds to score a goal despite the illegal interference from the defenders, then there is obviously no reason to give a 6-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 6-metre throw is to be given.

14:3 When awarding a 6-metre throw, the referees must give a time-out (Rule 2:14b).

14:4 If a goal is scored by a 6-metre throw, 2 points are awarded (Rule 9:3).

○ 6-metre execution

- 14:5** The 6-metre throw is to be taken as a shot on goal, within 3 seconds after a whistle signal from the court referee (Rule 13:1a).
- 14:6** The player who is taking the 6-metre throw must not touch or cross the 6-metre line before the ball has left his hand (Rule 6:2a).
- 14:7** The ball must not be played again by the thrower or a teammate following the execution of a 6-metre throw, until it has touched an opponent or the goal (Rule 13:1a).
- 14:8** When a 6-metre throw is being executed, the goalkeeper and the other opponents of the thrower must remain at least 1 metre from the thrower until the ball has left the thrower's hand. If they do not so, the 6-metre throw will be retaken if it does not result in a goal.
- 14:9** It is not permitted to change goalkeepers once the thrower is ready to take the 6-metre throw, standing in the correct position with the ball hand. Any attempt to make a substitution in this situation is to be penalized as unsportsmanlike conduct (Rules 8:4, 16:1d and 16:2c).
- 14:10** For the sake of Fair Play, no kind of throwers' obstruction (with arm movements, sounds etc.) is allowed to the players standing next or near to the thrower.



15:1 The ball must be in the hand of the thrower before a throw is executed.
All players must be in the positions prescribed for the throw in question. The players must remain in their correct positions until the ball has left the hand of the thrower.

An incorrect initial position is to be corrected (see, however, Rule 15:7).

15:2 Except in the case of the goalkeeper throw, the thrower must have one part of a foot in constant contact with the sand when a throw is taken (Rule 13:1a). The other foot may be lifted and put down repeatedly.

15:3 The referee must blow the whistle for the restart:

- Always in the case of 6-metre throw;
- 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 warning.

After the whistle signal, the thrower must play the ball within 3 seconds (Rule 13:1a).

15:4 A throw is considered taken when the ball has left the hand of the thrower (see, however, Rule 12:2).

The ball may not be handed over to or touched by a teammate of the thrower when the throw is being taken (Rule 13:1a).

15:5 The thrower must not touch the ball again until it has touched another player or the goal (Rule 13:1a) (except for goalkeeper throw, see Rule 12:3).

15:6 A goal may be scored directly from any throw, except in the case of a goalkeeper throw, where an "own goal" is not possible (Rule 12:2, however, see Rule 6:2), and a referee throw (because it is executed by the referee).

15:7 Incorrect positions on the part of the defending players in connection with the execution of throw-in or free throw must not be corrected by the referees, unless the attacking players are put at a disadvantage by taking the throw immediately. If there is a disadvantage, then the positions are to be corrected (Rule 15:3b).

If the referee blows his whistle for a throw to be taken, despite incorrect positions on the part of defending players, then those players are fully entitled to intervene.

A player is to be suspended if he delays or interferes with the execution of a throw by the opponents by standing too close or through other infractions (Rule 16:2e).



○ Suspension

16:1 A suspension **can** be given for:

- a) Fouls and similar infractions against an opponent (Rules 5:5 and 8:2), which do not fall under the category of "punished progressively" according to Rule 8:3;
- b) Fouls which are to be punished progressively (Rule 8:3);
- c) Infractions when the opponents are executing a formal throw (Rule 15:7);
- d) Unsportsmanlike conduct by a player or team official (Rule 8:4).

16:2 A suspension **must** be given:

- a) For a faulty substitution or illegal entering of the court (Rules 4:13-14);
- b) For repeated fouls of the type that they are to be punished progressively (Rule 8:3);
- c) For repeated unsportsmanlike conduct by a player, on the court or outside the court (Rule 8:4);
- d) For failure to drop or put the ball down when a free-throw decision is taken against the team which is in possession of the ball (Rule 13:5);
- e) For repeated infractions when the opponents are executing a formal throw (Rule 15:7);
- f) As a consequence of a disqualification of a player or team official during the playing time (Rule 16:8, 2nd paragraph);
- g) To the "responsible team official" if a player who is not entitled to participate enters the court or more than the registered team officials and players are present in the substitution area after the start of the game;

- h) If a team official enters the court as an additional person in case of a player's injury;
- i) If a team official enters the court in case of a player's injury and instead of assisting the injured player, gives instructions to players, approaches opponents or referees.

 **Comment:**

It is not possible to give the officials of a team more than one suspension in total. When a suspension is called against a team official, he is allowed to remain in the substitution area and carry out his functions. However the team's strength on court is reduced until the next turnover between the two teams.

- 16:3** The referee shall clearly indicate the suspension to the guilty player and to the timekeeper/scorekeeper through the prescribed hand signal (Hand Signal No. 12).
- 16:4** The suspended player is not allowed to participate in the game during his suspension, and the team is not allowed to replace him on the court.
The suspension begins, when the play is restarted with a whistle signal.
The suspended player can be replaced or is allowed to enter the playing court as soon as there has been a turnover between the two teams (see Rule 16, Comment 2).
- 16:5** The second suspension of a player results in disqualification.
In principle, disqualification resulting from two suspensions is only effective for the remainder of the playing time (Rule 16, Comment 3) and it has to be regarded as a referee decision based on facts (such disqualifications shall not be mentioned in the score sheet).

o Disqualification

16:6 A disqualification **must** be given for:

- a) Seriously unsportsmanlike conduct;
- b) The second (or subsequent) occasion of unsportsmanlike conduct by any one of the players or officials of a team (Rule 8:4);
- c) Fouls which endanger the opponent's health (Rule 8:5);
- d) Fouls of the goalkeeper, leaving his goal area during a "Shoot-out" and endangering the health of the opponent (Rule 8:5: Actions which are clearly directed at the body of the opponent and are not aimed at playing the ball);
- e) Seriously unsportsmanlike conduct by a player or a team official, on or outside the court (Rule 8:6);
- f) An assault by a player outside the playing time, i.e. before the game or during an intermission (Rules 8:7, 16:12b, d);
- g) An assault by a team official (Rule 8:7);
- h) A second suspension to the same player (Rule 16:5);
- i) Repeated unsportsmanlike conduct by a player or team official during an intermission (Rule 16:12d).

16:7 After calling a time-out, the referees shall clearly indicate the disqualification to the guilty player or official and to the timekeeper/scorekeeper by holding up a red card. (Hand Signal No. 13; the red card should measure about 9x12 centimetres).

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.

A disqualification of a player or a team official always reduces the number of players or officials which is available to the team (except as mentioned in Rule 16.12 b).

The team, however, is allowed to increase the number of players on the court again after a turnover between the teams (see Rule 16, Comment 2).

- 16:9** A disqualification (except because of the second suspension - Rule 16:6h) must be explained by the referees in the score sheet to the relevant authorities and leads to a (minimum) one match suspension for the guilty player/team official.
- 16:10** If a goalkeeper or court player during the "Shoot-out" is punished because of unsportsmanlike or seriously unsportsmanlike conduct, this leads to a disqualification of the player.

o More than one violation in the same situation

- 16:11** 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.

This is always the case when one of the violations is an assault.

o Infractions outside the playing time

- 16:12** Unsportsmanlike conduct, seriously unsportsmanlike conduct or an assault 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 verbal warning shall be given in the case of unsportsmanlike conduct (Rule 16:1d);
- b) A disqualification shall be given in the case of seriously unsportsmanlike

conduct or assault (Rule 16:6), but the team is allowed to start with 10 players and 4 officials.

During an intermission:

- c) A verbal warning shall be given in the case of unsportsmanlike conduct (Rule 16:1d);
- d) A disqualification shall be given in the case of repeated or seriously unsportsmanlike conduct or in the case of an assault (Rule 16:6). Rule 16:2c-d applicable during the playing time shall not apply in the case of repeated unsportsmanlike conduct.

After a disqualification during an intermission the team is allowed to continue on the court in full strength.

After the game:

- e) A written report.

 **Comment 1: The playing time**

The situations described in Rules 16:1, 16:2 and 16:6 generally include the infractions caused during the playing time.

The playing time includes the "time-outs", the "Golden Goal" and the "Shoot-out" but not the breaks.

 **Comment 2: The turnover**

The term "turnover" is to be used to signify that possession of the ball has passed from one team to the other.

Exceptions and clarifications:

- a) At the beginning of the second period, a "Golden Goal" and the "Shoot-out", suspended players may be substituted or allowed to re-enter the playing court.

b) If there is a delayed suspension in an advantage situation:

The suspension starts at the moment the sanction is imposed, i.e. as soon as the advantage situation has ended and the corresponding decision has been taken.

 **Comment 3:**

"Effective until the end of the match" (Rule16:5) includes the "Golden Goal" and the "Shoot-out".

 **Comment 4: The goalkeeper's behaviour outside the goal area**

The goalkeeper is fully responsible for any contact with an opponent outside his goal area. That practically means that during any contact where the attacking player has no chance to see (or avoid) the goalkeeper, a respective throw (6-metre throw if there is a lost clear chance of scoring) and progressive punishment will be called. If the incident occurred during the Shoot-out, a 6-metre throw and a disqualification of the goalkeeper will be called.

On the contrary (if the attacking player has sufficient time and space to see and avoid the goalkeeper) a free throw (offensive foul) in favour of the goalkeeper's team will be awarded.

 **Comment 5: The goalkeeper's behaviour inside the goal area**

If a goalkeeper "jumps" against an opponent who is trying to score not vertically, even for scaring the opponent, both a 6-metre-throw and a suspension must be awarded. If the goalkeeper is causing a physical contact against the opponent, both, a 6-metre throw and a disqualification must be awarded. The defending goalkeeper always bears the responsibility of this kind of action.



- 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 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 (Rules 1, 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 (Rules 4:2-3, 4:8-10).
- 17:4** The coin toss is undertaken by one of the referees in the presence of the second referee and the "responsible team official" for each team, or a team official or player on behalf of the "responsible team official".
- 17:5** At the start of the game, one referee positions himself outside the sideline on the opposite side of the timekeeper table. The official clock starts on his whistle signal (Rule 2:5).
The second referee positions himself in the centre of the playing court. After the whistle signal, he starts the game with a referee throw (Rules 2:2, 10:1-2).
The referees must change ends with each other from time to time during the game.
- 17:6** The referees position themselves in a way they can overview the substitution areas of both teams (Rules 17:11, 18:1).
- 17:7** 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 penalize any infractions (see, however, Rules 13:2, 14:2).

If one of the referees becomes unable to finish the game, the second referee will continue the game alone. (For IHF and Continental Events, this situation is handled in accordance with the applicable regulations.)

- 17:8** If both referees whistle for an infraction and agree about which team should be penalized but have different opinions as to the severity of the punishment, then the most severe punishment shall be given.
- 17:9** a) If both referees have different opinions on the awarding of points after a team has scored, a joint decision will apply (see Comment).
 b) 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 will apply (see Comment).

A time-out is obligatory. Following the consultation between the referees, they give clear hand signals and the game is restarted after a whistle signal (Rules 2:8f, 15:3b).



Comment:

The referees reach a joint decision by consulting each other briefly. If they do not manage to reach a joint decision then the opinion of the court referee will prevail.

- 17:10** Both referees observe and control the score, the playing time and the result of the game. They are responsible for controlling the playing time. If there is any doubt about the accuracy of timekeeping, the referees reach a joint decision (see also Rule 17:9, Comment).
- 17:11** The referees control, with support of the timekeeper/scorekeeper, the entry and the exit of the substitutes (Rules 17:6, 18:1).

17:12 The referees are responsible for ensuring after the game that the score sheet is completed in a correct way.

Disqualifications of the type indicated in Rule 16:8 must be explained in the score sheet.

17:13 Decisions made by the referees, including those based on delegates' recommendations, on the basis of their observations of facts or their judgments are final.

Appeals can be lodged only against decisions that are not in conformity with the rules.

During the game, only the respective "responsible team officials" are entitled to address the referees.

17:14 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.



18:1 In principle, the timekeeper controls the playing time and the time-outs.

Generally, only the timekeeper (and, when applicable, one or two delegates) should interrupt the game when this becomes necessary.

Simultaneously, the scorekeeper has the main responsibility for keeping the score, 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, are regarded as joint responsibilities.

Both support the referees in controlling the substitutions (Rules 17:6, 17:11).

See also Clarification No. 8 regarding proper procedures for the interventions of the timekeeper/scorekeeper when fulfilling some of the responsibilities indicated above.

 **Comment:**

During IHF, Continental or National Championships the task distribution can be organized in another way.

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 Rule 2:9, Comment).

When a player is suspended, the scorekeeper confirms this to the player and the referees by holding up a card. The card shows “1” for a player’s first suspension and “2” for the second suspension.





REFEREE HAND SIGNALS

BEACH HANDBALL - APPENDICES

○ Referee Hand Signals

Guidelines	161
1. Advantage	162
2. Double dribble	162
3. Travelling or holding the ball more than three seconds	162
4. Restraining, holding or pushing	163
5. Hitting	163
6. Offensive foul	163
7. Throw-in direction	163
8. Goalkeeper throw	164
9. Free throw direction	164
10. Keep the distance of 1 metre	164
11.1 Gaining 1 point	165
11.2 Gaining 2 point	165
12. Suspension	166
13. Disqualification	166
14. Time-out	166
15. Permission for two persons who are entitled to participate to enter the court during time-out	167
16. Forewarning signal for passive play	167

Guidelines



- 1 If 1 or 2 points are credited when a goal is scored (Rules 9, 14:4, Clarification No. 1), then the court referee must indicate this by displaying 1 or 2 fingers. When 2 points are awarded, the goal referee does a full vertical arm swing additionally.
- 2 Hand Signal 12: The referee indicates the rule violation and points to the offending player.
A bent arm, grabbed at the wrist by the other arm, indicates a suspension.
- 3 The referee uses a red card to indicate an "immediate" disqualification.
- 4 Disqualifications must be clearly confirmed by a red card being held in the air by the scorekeeper.
- 5 When a free throw or throw-in is called, the referees must show **immediately** the direction for the throw that is to follow (Hand Signal 7 or 9).
Thereafter, as applicable, the appropriate obligatory Hand Signal(s) should be given to indicate any personal punishment (Hand Signals 12-13).
If it seems that it would also be useful to explain the reason for a free throw or 6-metre throw decision, then the applicable one of Hand Signals 1-6 could be given for the sake of information.
- 6 Hand Signals 11, 14 and 15 are mandatory in those situations where they apply.
- 7 Hand Signals 8, 10 and 16 are used as deemed necessary by the referees.

Referee Hand Signals

1

Advantage, play on



2

Double dribble



3

Travelling or holding the ball more than three seconds



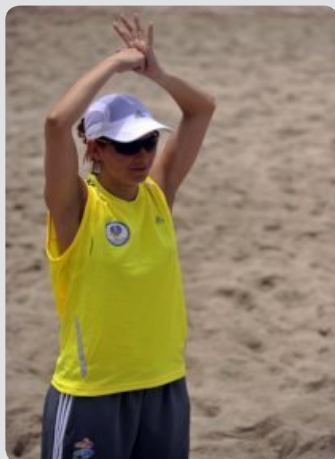
4 Restraining, holding or pushing



5 Hitting



6 Offensive foul

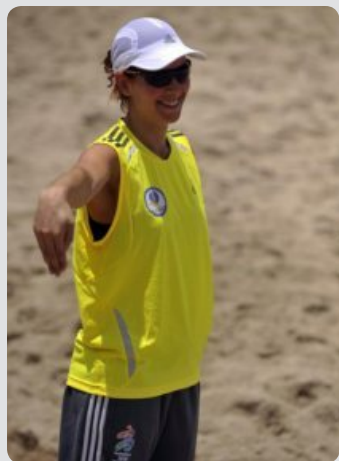


7 Throw-in direction



8

Goalkeeper throw



9

Free throw direction



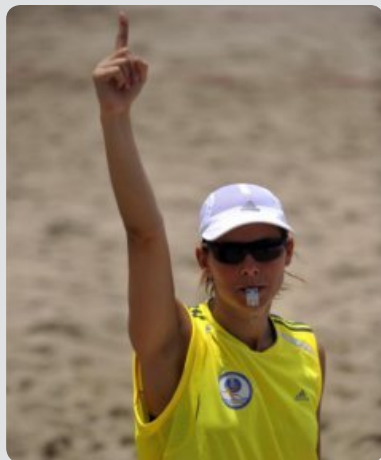
10

Keep the distance of 1 metre



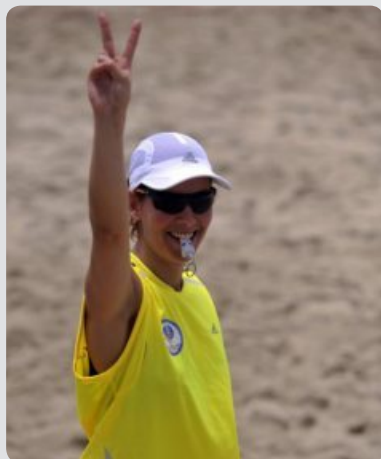
11-1

Gaining 1 point



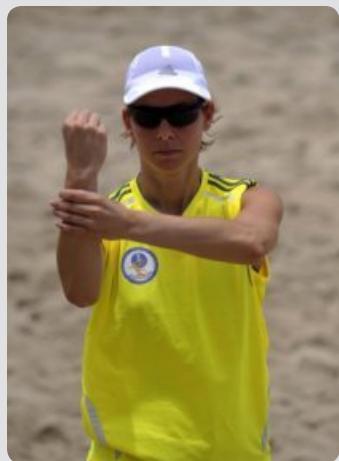
11-2

Gaining 2 points



12

Suspension



13

Disqualification (red card)



14

Time-out



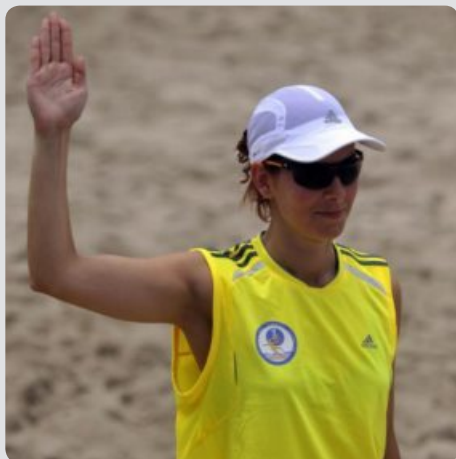
15

Permission for two persons who are entitled to participate to enter the court during time-out



16

Forewarning signal for passive play







CLARIFICATIONS

BEACH HANDBALL - APPENDICES

○ Clarifications

1. Awarding of points (Rule 9)	171
2. Special circumstances	171
3. Free-throw execution after the final signal (Rule 2:10-12)	172
4. Passive play (Rule 7:10-11)	173
5. Unsportsmanlike conduct (Rules 8:4, 16:1-d, 16:6b)	177
6. Seriously unsportsmanlike conduct (Rules 8:6, 16:6-e)	178
7. Definition of a "clear chance of scoring" (Rule 14:1)	179
8. Interruption by the timekeeper (Rule 18:1)	180
9. Shoot-out and fast break	181

1 Awarding of points

Rule 9 

ALSO IN THE FOLLOWING SCORING SITUATION TWO POINTS ARE AWARDED.

A goal scored in "in-flight" (Rule 9:2).

Two points are awarded only if the player who is in-flight controls the ball and shots on goal while in the air ("slap" the ball or just "push" the ball into the goal is worth of a one-point goal).

Comment:

Both the spirit of the game of Beach Handball and its specific philosophy have to be respected.

There has to be space for "creative or spectacular goals", which will be awarded 2 points.

A goal is spectacular if it is of high technical standard and it is evidently not a "1-point goal", which is based on fundamental technical skills.

A remarkable and dramatic final action may lead to a creative goal.

- Remark: If such goals clearly aim at "ridiculing" the opposing players, it shall be considered as unsportsmanlike conduct and shall never lead to a "2-point goal" (Fair Play).

2 Special circumstances



When external circumstances (wind, position of the sun, etc.) so require, the referees may decide to use only one of the goals for the "Shoot-out".



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 should 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 players of the executing team must be admonished and monitored so that only one player holds the ball. If players want to leave the court to be substituted, they must do so at their own risk. The referees have no obligation to wait for their execution signal until the substitutes are in their correct positions.

The referees must also be very alert to punishable violations by both teams. Persistent encroachment by the defenders must be punished (Rules 15:7, 16:1c, 16:2f). Moreover, the attacking players often violate the rules during the execution. It is very important not to allow any goals scored illegally.



GENERAL GUIDELINES

The application of the rules regarding passive play has the objective of preventing unattractive methods of play and intentional delays in the game. This requires that the referees throughout the game recognize 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 may be used relatively 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;
- Numerical superiority of a team, especially in defence.

THE UTILIZATION OF THE FOREWARNING SIGNAL

The forewarning signal should be shown particularly in the following situations:

1. 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;
- The 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;

- Delays in the execution of the goalkeeper throw or any other throw.

2. In connection with a late substitution after the build-up phase has already started.

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:

The 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.

3. During an excessively long build-up phase.

In principle, the 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:

"Targeted attacking action" exists particularly when the attacking team uses tactical methods to move in such way that it gains 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;
- The attacking team achieves no clear increase in pace from the build-up phase to the finishing phase.

4. After showing the forewarning signal

After showing the forewarning signal, the referees should allow the team in possession of the ball some time to change their action. (The referees should recognize and allow that younger players and teams at lower levels may require more time.) If after this build-up phase there is no clear increase in pace and no targeted attacking action can be recognized, then the referees must conclude that the team in possession of the ball is guilty of passive play.

Comment:

The referees must be careful not to take action against passive play precisely at the moment when the attacking team is actually trying to shoot or undertake a move against the goal of the opponents.

How the forewarning signal should be shown

If a referee (either the court referee or the goal-line referee) recognizes the emergence of passive play, he lifts the arm (Hand Signal No.16) to indicate the judgment that the team is not trying to get into a position to take a shot on goal. The

second 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 advice 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 to 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:

- a) The team in possession takes a shot on goal and the ball rebounds to the team from the goal or the goalkeeper (directly or in the form of a throw-in);
- b) 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.

If the attacking team were to request a team time-out after the forewarning signal has been shown, then the forewarning signal should be shown again when the game is being restarted after the team time-out in order to emphasize that the warning is still in effect.

5

Unsportsmanlike conduct*Rules 8:4, 16:1d, 16:6b*

Examples of unsportsmanlike conduct are:

- a) Shouting at the player who is taking a 6-metre throw;
- b) Kicking the ball away during a stoppage so that the opponent cannot immediately execute the throw that has been awarded;
- c) Verbally abusing an opponent or a teammate;
- d) When a player or team official does not give up the ball when it has ended up outside the sideline;
- e) Delaying the execution of a formal throw;
- f) Holding on to an opponent by grabbing the uniform;
- g) If a goalkeeper does not give up the ball when a 6-metre throw has been awarded to the opponent;
- h) If a court player is repeatedly blocking shots with a foot or lower leg;
- i) If defending players repeatedly enter their goal area;
- j) If a player tries to create the (incorrect) impression that an opponent committed an infraction.



Examples of seriously unsportsmanlike conduct are:

- a) Insulting behaviour (through speech, facial expressions, gestures or body contact) directed at another person (referee, timekeeper/ scorekeeper, delegate, team official, player, spectator etc.);
- b) Throwing or pushing the ball away after a decision by the referees if the ball goes so far that the action cannot be seen as just unsportsmanlike conduct;
- c) If the goalkeeper demonstrates such a passive attitude when a 6-metre throw has been awarded to the opponent that the referee must assume that he is not trying to stop the shot;
- d) Taking revenge after having been fouled (hitting back in a reflex action);
- e) Deliberately throwing the ball at an opponent during a stoppage in the game unless it is done in such a way that it must be regarded as an assault.

7

Definition of a "clear chance of scoring"**Rules 14:1**

For the purposes of Rule 14:1, a "clear chance of scoring" exists when:

- a) A player who already has ball and body control of the opponents at the goal-area line has the opportunity to shoot on goal, without any opponent being able to prevent the shot 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;
- c) A player is in a situation which corresponds to (a) or (b) above, except that the player does not yet control the ball but is ready for an immediate reception of the ball; the referees must be convinced that no opponent will be able to prevent the reception of the ball with legal methods;
- d) 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. (This applies also if defenders are in positions between the throwing player and the goal, but the referees must then take into account the possibility for these players to intervene in a legal manner.)



If a timekeeper interrupts the game due to a faulty substitution or illegal entry under Rules 4:4, 4:6, 4:13, 4:14 the game is restarted with a free throw for the opponents, normally at the place of the infringement. If, however, the ball was at a more favourable position for the opponents at the time of the interruption, then the free throw should be taken from that place (see Rule 13:8, 3rd and 4th paragraphs).

In the case of such infringements, the timekeeper shall interrupt the game immediately, without regard to the general "advantage rules" in Rules 13:2 and 14:2. If a clear scoring chance is destroyed because of such an interruption, when it is caused by an infringement on the part of the defending team, then a 6-metre throw shall be awarded in accordance with Rule 14:1a.

In the event of other types of infringements that need to be reported to the referees, the timekeeper should generally wait until the next interruption of the game.

If the timekeeper nevertheless interrupts the game, such an intervention cannot lead to a loss of possession. The game will be restarted with a free throw for the team which had possession at the time of the interruption. If, however, the interruption was caused by an infringement on the part of the defending team, and the referees judge that the premature interruption destroyed a clear chance of scoring for the opponents, then a 6-metre throw shall be awarded in analogy with Rule 14:1b. As a general principle, infringements observed and reported by the timekeeper/scorekeeper (except as mentioned under Rules 4:4, 4:6, 4:13, 4:14) do not lead to personal punishments.

The provision for awarding a 6-metre throw in accordance with Rule 14:1a, as indicated in the second paragraph above, applies also if a referee or technical delegate (from the IHF or a Continental/National Federation) interrupts the game for an infringement leading to a verbal warning or a punishment against a player or an official of the defending team, at a moment when the team in possession has a clear chance of scoring.

9

Shoot-out and fast break

If during a Shoot-out or fast break the defending goalkeeper or player obstructs the running path of the attacking player, causing a physical contact, both a 6-metre throw and a suspension or a disqualification shall be awarded.

The defending goalkeeper or player always bears the responsibility of this kind of action.





ХАРЬКОВ



SUBSTITUTION AREA REGULATIONS

BEACH HANDBALL - APPENDICES

Substitution Area Regulations



1. Each team has a substitution area for court players that is 15 metres long and 3 metres wide. These areas are positioned on both sides of the playing court outside the sideline (Rule 1:7).
2. No objects of any kind may be placed in the substitution areas. Water bottles and towels may be kept in a device (e.g. branded box) provided by the event management.
3. Only the players and team officials entered in the score sheet are allowed to be in the substitution area (Rules 4:2, 4:6).
4. Both teams are in the substitution area on their respective sides (Rules 1:7, 2:1).
5. The team officials in the substitution area must be fully dressed in sportswear (Rule 4:8, Comment).
6. If an interpreter is needed, he must take up a position behind the substitution area.
7. The timekeeper and scorekeeper as well as delegates 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 regarding the substitution area, the game may not start until the infringements have been remedied. If these rules are infringed during the game, the game may not be continued after the next interruption until the matter has been resolved.

8. a) 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 or kneel in their substitution area. However, one of the officials is **permitted** to move around within the substitution area, specifically in order to:

- Manage the substitution of players;
- Give tactical advice to players on the court and in the substitution area;
- Give medical care;
- Request a team time-out;
- Communicate with the timekeeper/scorekeeper; this applies only to the "responsible team official" and only in unusual situations (Rule 4:6).

At any given point in time, the permission to move around applies to only one official per team. Moreover, the team official who is moving must respect the limits of the substitution area as defined in point no. 1 above.

Similarly, the team official must also respect the need for unrestricted vision on the part of the timekeeper/scorekeeper/delegate.

- b) In principle, players in the substitution area should sit or kneel. The substitute players are, however, permitted to move around in the substitution area when they are soon going to enter the court, as long as it is not done in a disturbing manner.

c) 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;
- Stand or move along the sideline while warming up.

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 must return to the substitution area to regain his right.

More generally, players and team officials remain under the jurisdiction of the referees/delegates 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.

9. If the Substitution Area Regulations are infringed, the referees are obliged to act in accordance with Rules 16:1d, 16:2c-d or 16:6b,e,h (verbal warning, suspension, disqualification).
10. If the referees fail to notice an infringement of the Substitution Area Regulations, they must be informed accordingly by the timekeeper/ scorekeeper/delegate during the next interruption of the game.

11. Intervention by the delegate(-s):

Delegates from the IHF, a Continental or 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 committed by the defending team and the interruption causes a clear scoring chance to be destroyed, then a 6-metre throw in accordance with Rule14:1a 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 disqualification are to be reported in writing (Rule16:9).





ATHLETE UNIFORM REGULATIONS

BEACH HANDBALL - APPENDICES



Athletes' uniforms and accessories contribute to helping athletes increase their performance as well as remain coherent with the sportive and attractive image of the sport.

This part of the rules provides all the details concerning uniform and accessory specifications with regards to colour, style, quantity, fabric and brandings, which all teams and organizers are expected to utilize.

The Competition Management (CM) must check each participating team's athletic uniforms during the Technical Meeting (TM) and during the event. All men's and women's athletic uniforms must correspond to the standards indicated hereunder. According to the Olympic Charter, religious, political and racial messages are strictly forbidden on athletic uniforms.

I. MEN'S TANK TOP / WOMEN'S TOP STYLE

The style of the tank tops / tops must be in accordance with the graphs shown. The men's tank tops must be sleeveless and close fitting, and respect the space for the required brandings. The women's tops (a midriff design) must be close fitting as well, with deep cutaway armholes on the back, always respecting the space for the required brandings. T-shirts that are worn under the team's official tank top are not allowed.

1. Colour

Tank tops / tops will be of bright and light colours (i.e. red, blue, yellow, green, orange and white) in the attempt to reflect the colours usually used and worn on the beach.

2. Brandings

➤ Promoter's / sponsor logos:

The promoter's/sponsor logos can be printed on the front and back of the men's tank tops and on the front and back of the women's tops.

➤ Manufacturer's logo:

The manufacturer's logo is printed on the front of the tank tops / tops and must not exceed 20 cm².

3. Athlete's number

The athlete's number (of approx. 12x10 centimetres for the men's tank tops and 8x6 centimetres for the women's tops) must be placed on the front and back of the men's tank tops and the women's tops. This information must be printed in a contrasting colour to that of the tank top / top (i.e. light on a dark tank top/top, dark on a light tank top / top).

II. MEN'S SHORTS / WOMEN'S BIKINI BOTTOMS STYLE

Team members must wear identical shorts/bikini bottoms. Male athletes must wear shorts as per the enclosed graph. The players' shorts, if not too baggy, can be longer but **must remain 10 centimetres above the kneecap**. Female athletes must wear bikini bottoms that are in accordance with the enclosed graph, with a close fit and cut on an upward angle toward the top of the leg. The side width must be **of a maximum of 10 centimetres**.

Teams are authorized to have sponsor logos (including manufacturer) on their shorts/bottoms (or one-piece bathing suits), located in any position and of any size. There is no limitation in the number of the sponsors to be displayed on the shorts/briefs. Athletes are required to print their name and nickname on their shorts/bottoms.

The respective team officials must submit their own team's uniforms (tank tops / tops,

shorts/bottoms or one-piece bathing suits) for approval during the pre-competition TM.

T-shirts that are worn under the team's official tank top are not allowed.

Furthermore, any thermo-trousers must be in the same colour of the respective part of the uniform.

1. Cold temperature

During severe weather conditions, players will be allowed to use uniforms composed of tight shirt, long tight pants (down to the ankle and not to the knees). These must be consistent in style and colour following the same marketing rules as for the players' shorts and briefs, regardless of size and position. The CM will be ultimately responsible to allow players to wear such a special uniform whenever will be required, after having consulted with the official medical staff.

The cold weather uniform shall be composed of a tight shirt with long or short sleeve and/or long tight pants. This uniform must be tight to the body and consistent in style, length and colour for all athletes within the same team.

For the cold weather tank tops / tops, sponsor logos are allowed on the cold weather gear for both men and women. For cold weather pants, sponsor logos are allowed both for men (wearing their shorts on top) and women (not wearing their briefs on top), according to the general ruling, as stated above.

2. Men's uniform

**Men's Game Uniform
(White/Blue)**

**Men's Game Tank
(Red/White)**



Front



Rear

**Men's Game Tank
(Blue/White)**



Front



Rear

**Men's Game Tank
(Orange/White)**



Front



Rear

**Men's Game Tank
(Green/White)**



Front



Rear

3. Women's uniform

Women's Game Uniform (Yellow/Blue)



Women's Game Top (Light Blue/White)



Women's Game Top (Light Green/Red)



**Women's Game Top
(Red/Yellow)**



Front



Rear

**Women's Game Top
(Pink/White)**



Front



Rear

**Women's Game Top
(Orange/White)**



Front



Rear





SAND QUALITY AND LIGHTING REGULATIONS

BEACH HANDBALL - APPENDICES



Sand selection is probably the most important factor in court construction. The sand should be sifted to an acceptable size and has to be not too coarse, free of stones and dangerous particles. It should not be too fine to cause dust and stick to the skin.

Any sand that is used should incorporate the following specifications:

- Washed: The sand should be double washed and free of silt and clay in order to prevent compaction.
- Particle size: The size of the sand particles should be between 0.5 and 1 millimetre to allow for proper drainage and maximum safety.
- Particle shape: A sub angular shape will resist compaction and assist the drainage.
- Colour: Tan coloured sand absorbs less heat with minimal glare.
- Source: A granite-based sand (non-calcareous - no calcium or limestone) remains stable under all weather conditions and is unaffected by acid rain.

For high-quality Beach Handball sand the following formula should be followed:

Name	Particle diameter	Specifications (% retention in sieves)
Fine gravel	2.0mm	0%
Very coarse sand	1.0mm - 2.0mm	0% - 6%
Coarse sand	0.5mm - 1.0mm	min. 80%
Medium sand	0.25mm - 0.5mm	max. 92%
Fine sand	0.15mm - 0.25mm	7% - 18%
Very fine sand	0.05mm - 0.15mm	not greater than 2.0%
Silt and clay	0.05mm 미만	not greater than 0.15%

2

Lighting requirements in Beach Handball

If play is to take place at night, the court area should be illuminated to allow players, officials and those watching both at the grounds and at home on television to see the action clearly. This means the levels of brightness, contrast and glare must be correctly designed over the entire playing area. Lighting levels depend also on the size of the venue.

In case of international night competition, artificial lighting of 1 000 to 1 500 lux (minimum) measured at 1 metre above the playing surface must be available. Artificial light may also be operating during daytime - upon television request - in order to reduce the impact of the shadow.

Indicative minimum lighting (lux) levels:

Training	120 lux
Local competition	up to 400 lux;
International competition	1,000 - 1,500 lux

Glossary of Terms

Advantage (Rule of)	A clause in the Rules of the Game that gives the referees the discretion to allow play to continue even after a foul has been committed if stopping play would unfairly punish the fouled team.
Counter-attack	A return attack.
Creative(shot, action)	Characterized by originality and expressiveness; imaginative.
Fair Play	Conformance to the rules, spirit and etiquette of sport; the ethos of sport.
Golden Goal	Rule that allows the team that scores the first goal to be declared the winner.
In-flight	Flying through the air.
Own goal	Player scores a goal registered against his own team.
Shoot-out	A means of resolving a tie, in which an equal number of players from each side alternately take shots on the goal defended by the goalkeeper.
Travelling	Violation of the rules that occurs when a player takes too many steps without dribbling the ball.
Turnover	Occurs when a team gives possession to the opposing team by losing the ball by any means (pass intercepted, missed shot, infraction of the rules).

Fast break

A team attempt to move the ball up court and into scoring position as quickly as possible, so that the defence is outnumbered and does not have time to set up.

Fumbling

Occurs when a player, who has possession of the ball, drops or mishandles the ball that is in play.

Spectacular (goal)

Of the nature of a spectacle; impressive or sensational; thrilling in effect; a lavishly produced performance (a spectacular goal is awarded 2 pts.).

Spin shot

A shot taken with full turn of the body in the air.

Stealing, Interception

Taking the ball away from an opponent who is in possession of the ball or intercepting a pass.

비치핸드볼 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

퍼낸곳



대한핸드볼협회
KOREA HANDBALL FEDERATION

주소

서울특별시 송파구 올림픽로 424 SK핸드볼경기장 3층

전화

02-6200-1411

팩스

02-420-5337

이메일

handball@sports.or.kr

