

The World's Only Mixed Team Sport



Korea Korfbal Federation

1. 코프볼의 과거와 현재

(1) 탄생 그리고 전파

코프볼은 1902년 네델란드의 학교 교사 Nico Broekhuysen이 고안하여 여름학교 체육활동 과정으로 편성한 것에서부터 기원한다. 코프볼이 인기를 끌자 네델란드와 벨기에 전역으로 퍼져 나갔고, 급기야 1920년 벨기에 앤트워프 올림픽과 1928년 네델란드 암스테르담 올림픽 때 시범 종목이 되기도 하였다. 1933년도에 이르러 네델란드와 벨기에가 연합하여 세계 코프볼 연맹(International Korfball Federation ; IKF)을 창설하였으며 그로부터 많은 나라에 전파되어 현재 세계 46개국에서 코프볼이 공식적으로 행해지고 있다. (표1 참조)

(표 1)

연번	가입년도	세계 코프볼협회 가입국가	연번	가입년도	세계 코프볼협회 가입국가
1	1933	네델란드, 벨기에	13	1987	보나이크, 포르투갈
2	1946	영국	14	1988	폴란드, 덴마크 홍콩, 뉴질랜드
3	1964	독일	15	1989	체코, 싱가포르
4	1971	수리남	16	1990	일본, 아르메니아
5	1973	파푸아뉴기니, 스페인	17	1991	헝가리
6	1976	룩셈부르크	18	1992	캐나다, 핀란드
7	1978	오스트레일리아, 미국	19	1993	남아프리카공화국
8	1980	인도	20	1994	슬로바키아
9	1982	아루바, 프랑스	21	1995	사이프러스
10	1984	인도네시아	22	1997	터키, 러시아
11	1985	대만	23	2000	마카우
12	1986	쿠라차오	24	2001	보스니아, 헤르체고비나

이후 세르비아몬테네그로, 짐바브웨, 브라질, 중국, **한국** 등 여러나라들이 IKF에 가입하여 있으며, 한국은 46번째 IKF 가입국가이다. 그외 스위스, 앙골라, 가나, 리투아니아 등등의 여러 나라들이 가입을 원하고 있다.

(2) 코프볼 대회

1978년부터 월드 챔피언쉽이 열렸는데, 유럽팀의 세가 압도적으로 강하였다. 그러나 1991년 대만팀이 비유럽권 최초로 동메달을 획득하기도 하였으며, 바로 그 다음 대회는 역시 비유럽권인 인도에서 월드 챔피언쉽이 열리게 되었다.

현재 매년 클럽팀들 간에 유럽컵 챔피언쉽과 대학팀들 간의 유럽 대학 선수권대회가 열리고 있다. 또한 매 4년마다 월드 챔피언쉽이 열리고 있으며, 월드 게임, 대륙간 챔피언쉽이 역시 4년마다 열리고 있다.

※ 강간 상식

IKF는 A매치 성적을 바탕으로 국가별 코프볼 수준을 평가하고 있다. 아래는 상위 쉼크의 코프볼 국가이다.

- ▷ A 클래스 국가 : 네델란드, 벨기에
- ▷ B+클래스 국가 : 체코
- ▷ B 클래스 국가 : 대만, 호주, 영국, 독일, 포르투갈



2. 코프볼 경기 방법

코프볼이 많은 나라에 급속도로 퍼져나가고 정착 될 수 있었던 것은 국제 코프볼 연맹의 헌신성에도 그 이유를 찾을 수 있지만, 무엇보다 코프볼 자체의 특성에서 찾을 수 있을 것이다.

코프볼은 골대와 공, 그리고 경기를 할 수 있는 공간만 있다면 어디서든지 쉽게 할 수 있는 스포츠이다. 또한 규칙도 복잡하지 않고, 패스하는 공을 잡을 수만 있다면 누구나 코프볼을 시작할 수 있을 정도로 처음 배우기가 쉽다. 규칙은 단순하지만 이기기 위해서는 전략적인 사고와 협력성이 무엇보다 강조되는 경기이기에 알면 알수록 코프볼의 매력에 빠져들게 된다. 그러나 무엇보다 코프볼이 다른 스포츠와 차별되는 매력은 남녀가 함께 경기를 한다는 점이다.



(1) 경기를 위해 필요한 장비

① 경기장

- ▷ 평평하고 먼지가 없으며 미끄럽지 않을 것.
- ▷ 실내 : 40×20m
- ▷ 실외 : 60×30m(최대)
※농구장(28×15m)보다 크다
- ▷ 중앙선과 페널티슛 지점(골대앞 2.5m지점) 및 프리패스 수비한계라인이 표시되어야 함.

② 골대 및 코프(바구니)

- ▷ (골대+ 코프)높이 : 3.5m (아동용은 3m이내)
- ▷ 바구니(코프)의 제원
 - 바구니 안쪽 직경 : 40cm
 - 바구니 림 두께 : 2-3cm
 - 바구니 높이 : 25cm

- 바구니 색깔 : 강한 노란색

③ 공

- ▷ 선수들에게 공을 옮겨주는 것이 용이하도록 표면이 미끄럽지 않으며, 공의 껍데기 자국이 있어야 한다.
- ▷ 크기와 무게에 따라 성인, 청소년, 아동용이 있다.
 - 성인용 5호, 청소년용 4호, 아동용 3호
- ▷ IKF는 2개의 공인표시를 사용한다. 국제시합 때는 '국제경기용'을 사용한다.
 - 국제경기용 : International Match Approved
 - IKF공인구 : IKF Approved



④ 선수 복장

- ▷ 선수는 번호가 달린 복장을 착용해야 하며, 반드시 신발을 신어야 한다.



(2) 사람

① 선수 (player)

- ▷ 인원 구성
 - 한 팀당 남자 4명, 여자 4명이 경기에 참여하게 된다.
 - 인원구성이 불완전한 팀은 참여할 수 없다.
(예를 들어 어떤 팀이 남자 4명, 여자 3명 인 경우 불가하다.)
 - ※그러나 양팀 코치와 합의 한 후에 경기를 재개할 수 있다.
(이때 한 팀 당 최소한 6명 이상이어야 한다. 단, 이때 각 팀의 남녀 숫자 비율을 맞추어야 한다.
예를 들어 A팀 공격이 남자2, 여자1명이라면, B팀은 수비에 남자 2, 여자 1명으로 맞춰준다.
한 팀이 6명 미만일 경우는 게임을 할 수 없다.)



② 주장 (captain)

- ▷ 코치의 부재 시 코치의 권한을 위임 받을 수 있다.
- ▷ 원활한 게임의 진행을 방해하는 권한 남용 행위는 경고를 받을 수 있다.

③ 코치 (coach)

- ▷ 팀은 오직 1명의 코치를 둘 수 있다.
- ▷ 시합 전에 코치의 존재를 심판에게 알려야 한다.
- ▷ 코치가 선수로 시합에 참가한다면, 코치로서의 권리도 소멸한다.

④ 교체 선수 (substitutes)

- ▷ 코치는 선수교체를 심판에게 알려야 하며, 그렇지 않을 경우 부정행위로 간주된다.
- ▷ 교체를 위해 낭비된 시간은 게임 시간에서 제외 된다.
- ▷ 교체 중 불필요한 시간 낭비를 하는 팀에게 시간지연반칙이 부과될 수 있다.
- ▷ 팀간 합의를 통해 교체를 위한 코치의 요청을 반드시 접수 기록원을 통하도록 할 수 있다.
- ▷ 팀간 특별한 합의가 없는 한, 벤치에 앉도록 허용된 교체인원들은 최대 8명이다.
 - 코치 외에 벤치에 앉을 수 있는 팀의 스태프들은 최대 4명이다.
 - 시합 중 부상으로 밖에 나가있는 선수는 교체된 것으로 간주하지 않는다.



⑤ 심판 (referee)

a 경기 시작 전에 경기장소와 여러 물건의 적합성을 결정하고 확인하기.

- ▷ 홀과 경기장이 적당한지, 경기장 크기 및 라인, 페널티 지점과 골대 등에 이상이 없는지, 위험한 물건이 없는지 등을 체크한다.

b 규칙을 적용하기.

▷ 어드밴티지 규칙

- 만약 위반하지 않은 쪽이 위반행위 후에 공을 가지고 있고 그 당시 위반한 쪽이 불리한 자리에 있다면 심판은 게임을 멈추지 않을 것이다.
- 페널티 슛이 이루어지고 있는 상황에서 수비수가 규칙을 위반했을 때에는 슛이 성공되면 그대로 득점으로 인정된다. 그러나 만약 슛이 실패한다면 페널티가 주어질 것이다.

▷ 점프볼 시켜주기 (referee throw up)

- 공격과 수비가 둘 다 동시에 공을 잡았을 때, 심판은 먼저 공을 잡은 선수에게 공을 줄 수 있다. 그러나 판단하기 힘들 때는 농구의 점프볼처럼 referee throw up을 시켜주는데 이때, 양 팀 선수 중 비슷한 키의 동성끼리 공을 다룰 수 있게 한다.



- 두 공격자가 동시에 공을 잡을 경우에는 공이 또다시 던져진다.
만약 공이 관중이나 경기장 내부의 물건들에 닿아서 나갈 때도 다시 throw up한다.
- 심판은 공을 위로 던지면서 호각을 불어 re-start가 되었음을 알려주어야 하며, 나머지 다른 선수들은 2.5m 밖에서 기다리고 있다가 공을 다루는 두 선수의 손에 공이 닿았거나, 손에 닿지 못 하고 바닥에 공이 튕기는 순간, 공을 잡으러 2.5m 안으로 들어올 수 있다.

▷ 두 위반 행위가 양 팀에서 동시에 나타난 경우 판단하기

- 예를 들어 프리패스 하는데 걸리는 시간 동안 수비가 프리 패스의 장소로부터 2.5미터 거리 내에 있고, 두 공격자가 서로 2.5 미터 내에 있다. 그러나 공격자의 의도가 공격하기 유리한 상황을 만들기 위함이 아니라고 판단되면, 이 경우에 심판은 그 수비수의 위반 행위에 벌을 준다.
- 양 팀의 선수들이 동시에 프리 패스의 장소로부터 잘못된 거리에 있다. 이러한 경우에 수비수의 위반 행위에 벌을 주며 공격하는 팀은 페널티를 얻는다.

c 한 쪽이 게임 바깥의 상황으로부터 불공평한 이익을 얻을 때 행동 취하기

- ▷ 다음의 경우 심판은 호각을 불고 수비수가 그의 자리를 잡는 것을 허락한다. 공은 계속 공격수에게 주어진다.
- 심판이 수비수를 막아 공격자가 득점 찬스를 얻었을 경우,
 - 어느 쪽의 선수도 파울을 하지 않았지만 수비수가 급작스런 공격자와 수비수의 충돌로 인해 넘어 졌을 경우.

d 심판의 결정을 분명히 하기 위해서 공식적인 신호를 사용하기.

e 호각을 이용한 게임의 시작과 정지, 재 시작과 타임 아웃 나타내기.

▷ 심판은 짧고 활기차게 호각을 분다.

▷ 전반 30분과 후반 30분의 진행과정에서 양 팀이 범할 수 있는 게임과 관련없는 의도적인 시간지연반칙에 대해서는 지연된 시간 만큼 경기 시간을 더 늘려야 한다.



▷ 선수가 피를 흘릴 경우, 경기를 일단 중지 시킨다. 그후 그를 경기장을 밖으로 보내고 출혈이 멈추기 전까지 들여보내지 않는다.

▷ 시합 규칙상 각각의 30분 경기 종료는 심판의 휘슬이 아니라 timekeeper의 신호소리에 의해 행해진다. 그러나 전 후반 각 30분 경기의 종료 마지막 2분에는 심판이 게임을 정지하기 위해 호각을 불 때 마다 그에 따른 시간이 멈춰지도록 규정된다. 심판이 경기의 재시작을 위해 휘슬을

불면 다시 경기는 재시작 된다.

※ 단, 패널리티 상황에서 상황 에 따라 다르게 적용된다.

- 패널리티 슈트 성공 시 - 다시 경기 시작 휘슬이 울리면 재시작
- 패널리티 슈트 실패 시 - 선수가 공을 처음 밟을 때부터 재시작

f 선수들과 코치, 후보 선수들과 게임에 관련된 다른 사람의 잘못된 행동에 대해 행동 취하기.

▷ 다음과 같은 잘못된 행동에 대해서 휘슬을 불고 제재를 가한다.

- 때리기, 차기, 또는 의도적으로 경쟁 팀에게 달려들기를 할 때,
- 경고 이후에 규칙을 계속적으로 위반할 때,
- 슈트를 하는 동안 골대를 고의적으로 움직였을 때,
- 누구를 말하던 가에 관계없이 욕했을 때.
- 심판의 규칙 지식에 대해서 평가하거나, 심판에게 알리지 않고 경기장을 나갔을 때,
- 타임 아웃 이후에 자리 잡는 데 시간을 끌었을 때
- 심판에게 교체하는 것을 알리지 않았을 때
- 양 쪽의 팀이 교대로 의도적으로 게임을 지연 시켰을 때

※ 심판은 이러한 의도적인 지연 행동을 알아채 즉시, 그는 양 팀의 주장 모두에게 경고를 제기한다.

만약 심판의 경고 후에 양 팀이 같은 방식으로 행동할 경우에 심판은 경기를 중지시킬 권리가 있다.

▷ 심판은 다음의 경우에 선수, 코치, 후보 선수나 게임과 관계된 다른 사람에게 옐로우 카드를 보임으로써 공식적인 경고를 할 것이다.

- 받아들여 질 수 없는 간청을 하는 행위
- 심판에게 시위하는 행동

▷ 심판은 누구에게 레드카드를 보임으로써 그를 내보낼 수 있다.

- 옐로우카드를 받은 사람이 또 한번 옐로우카드를 받을 때
(심판은 옐로우카드를 한번 꺼내 보이고 나서 레드카드를 꺼낸다.)
- 매우 심각한 잘못을 저질렀을 때
(옐로우카드 없이 바로 한번에 레드카드를 꺼낸다.)

▷ 잘못된 행동이 휴식시간 동안에 일어났을 때

- 선수들이 경기장을 떠난 이후에도 옐로우 또는 레드 카드가 그 선수나 코치, 후보 선수, 그 당시 팀에 관계된

다른 사람들, 주장에게 보여질 것이고 양 팀의 코치는 후반전 시작 전에 통보를 받을 것이다.

▷ 잘못된 행동이 경기가 끝난 후에 일어났을 때

- 관련된 사람과 주장과 양 팀의 코치는 통보를 받을 것이다.

▷ 레드 카드를 받은 코치나 후보 선수는 결과적으로 선수로써 경기에 참여할 수 없거나 팀 벤치에 앉을 수 없다. 그는 완전하게 경기 장소를 떠나야 한다.

▷ 만약 나이 제한 아래의 선수가 참가했다면 공식적인 경고를 선수에게 줄 때, 옐로우카드나 레드카드를 사용하지 않을 수 있다.

g 대중에 의한 간섭에 대한 행동 취하기

▷ 관중에 의해 경기가 간섭을 받을 경우에, 심판은 감독에게 이것을 멈추라고 요구해야 한다. 반복될 경우, 심판은 경기를 휴정하거나 종료할 수 있다.



⑥ 시

간 기록

원(timekeeper)과 득점 기록원(scorer)

a . 시간 기록원(timekeeper)의 임무

▷ 시합 규칙상 각각의 30분 경기 종료는 심판의 휘슬이 아니라 timekeeper의 신호소리에 의해 행해진다. 그러나 전 후반 각 30분 경기의 종료 마지막 2분에는 심판이 게임을 정지하기 위해 호각을 불 때 마다 그에 따른 시간이 멈춰지도록 규정된다. 심판이 경기의 재시작을 위해 휘슬을 불면 다시 경기는 재시작 된다. 즉, 시각 기록원의 임무는 전반 후반의 전과 끝에 심판을 경고하는 것이다.

▷ 심판은 규칙에 따라 확실히 끝나고 시작하는 시간을 확인할 의무가 있다.

▷ 부심은 시간 기록원으로서 행동할 수 있다.

▷ 경기가 멈췄을 경우, 시간 기록원은 한 팀이 타임 아웃이나 교체를 요구한다는 것을 심판에게 신호를 통해 알릴 수 있다.

- 신호는 보통 사이렌이나 버저, 경적 등의 소리로 나타낸다.
- 신호가 들린 후에 점수기록원은 타임아웃과 각 팀에서 요청된 선수교체를 사인으로 알려준다.

b. 득점 기록원(scorer)의 임무

▷ 득점 기록원의 임무는 경기의 기록을 하는 것이다.

▷ 경기 규칙을 사전에 정할 때, 타임아웃의 요구와 선수의 교체를 직접적인 심판에 의하지 않고, 득점 기록원에 의해서 이루어 질 수 있도록 규정할 수 있다.



⑦ 부심.(assistant referee)

▷ 경기규칙상 부심이 없을 수도 있다.

▷ 부심은 심판과 비슷한 옷을 미리 착용하고 있어야 한다.

▷ 주심과 부심 사이엔 단지 깃발뿐 아니라 다양한 의사소통 수단들이 사용될 수 있다.

- 마이크로나 이어폰
- 깃발을 흔들면 깃발 안에서 소리가 울리도록 하는 장치 등.

▷ 의심이 가는 경우, 주심은 미리 결정된 사항에 대해서 부심의 의견을 반영한다.

▷ 부심의 조언에 따라, 주심은 경기의 재시작 전에 미리 행해진 판정을 변경할 수 있다.

▷부심과 관련된 다른 직무들:

- 시간기록하기.(시간 기록원을 대신해서)
- 선수나, 코치, 대체선수, 그리고 각 팀과 관련된 사람들의 비행을 주심에게 전달하기.
- 주심의 시야에서 벗어나 행해지는 반칙을 주심에게 전달하기.
- 코치의 요청을 주심에게 전달하기.



(2) 경기 방법과 규칙

① 득점

- ▷ 상대방의 골대에 골인 시키면 1점을 획득한다.
- ▷ 많은 골을 넣는 팀이 승리한다.
- ▷ 만약 심판이 공격 측의 반칙 행위를 목격했으나, 휘슬을 불어 제재 하지 못한 채 공이 그대로 골인이 되었다면 심판은 그 골을 No-goal로 선언하고 반칙행위에 대해 제재를 가할 수 있다.

② 시간

a. 경기시간

- ▷ 전후반 30분씩 경기한다. 중간휴식시간은 10분이다.

b. 작전타임(time-out)

- ▷ 시합규칙을 어떻게 적용하느냐에 따라 각 팀당 허용되는 타임아웃의 횟수는 다양하다. 일반적으로 한 게임에 각 팀당 2번씩 할 수 있다.

- 경기의 수준, 팀 구성원의 나이 등에 따라 횃수를 추가하기도 한다.
- ▷ 아웃이나 골인 등으로 잠시 플레이가 중단된 상태에서 코치가 심판에게 요구함으로써 타임아웃을 갖는다.
- ▷ 특별한 예외 규칙이 정해지지 않는 한, 코치는 먼저 득점기록원을 통해서 타임 아웃을 신청한다. 그리고 코치는 심판에게 T-signal을 보내고, 심판은 다시 T-signal을 보내어 확인시켜준다.



③ 공간

a. 우리편 구역과 상대편 구역

- ▷ 우선 중앙선을 중심으로 2개의 구역을 나눈다.
우리편 골대가 있는 우리편 구역과 상대편 골대가 있는 상대편 구역으로 나누도록 한다.
- ▷ 전반전이 끝나면 양 팀은 구역을 바꾼다.

b. Line-up

- ▷ 첫 공격권은 동전 던지기로 정한다.
- ▷ IKF 친선경기 때에는 홈팀이 선택할 수 있다.
- ▷ 각 팀은 미리 심사위원단과 심판에게 각 선수들을 알려야 한다.
 - 첫 번째 공격 쪽 선수
 - 첫 번째 수비 쪽 선수
 - 교체선수

④ 공격과 수비

a. 공격그룹과 수비그룹

- ▷ 팀을 공격그룹과 수비그룹으로 나누는 데,
공격에 남자2명과 여자2명을, 그 밖의 남자 2명과 여자 2명을 수비그룹으로 편성한다.
- ▷ 공격그룹은 상대편 구역에서만 활동하며 절대 중앙선을 넘어 오지 않도록 한다.
수비그룹은 우리편 구역에서만 활동하며 절대 중앙선을 넘어 가지 않도록 한다.

b. 공격그룹과 수비그룹 바꾸기

- ▷ 양 팀이 합쳐서 2점을 득점했을 때마다 (양 팀의 점수 합계가 짝수 일 때마다) 공격그룹과 수비그룹을 바꾼다.

⑤ 경기의 제한 사항

a. 드리블 금지

- ▷ 공을 잡은 뒤 바닥에 튀게 할 수 없다.
- ▷ 공을 잡고 달릴 수 없다. (2발짝까지는 허용)
 - 공을 던질 때, 한 다리가 앞으로 나아간 자세는 허용되나 다른 한 다리는 공이 그의 손에 떠나기 전에 던진 자세 상태에서 움직여서는 안된다.
 - 선수의 패스 완성 전, 공을 던질 때 약간의 움직임은 허용된다.
- ※ 선수가 공을 가지고 일견히 멈추어 섰는지의 여부가 논란이 될 수도 있다. 따라서 심판은 경기장 바닥 상재나 선수의 기술적인 능력과 스피드를 먼저 고려해서 결정을 내려야 한다.
- ※ 선수가 명백하게 땅에 발을 접촉해 있으면서 공을 깎았을 때 심판이 주의 깊게 봐야 할 것은 그 선수가 공을 깎은



후에 한 발을 내려놓은 것인지, 아니면 짚기 전에 한 발을 내려놓은 것인지를 여부가이다.

▷ 공을 잡으면 슛을 하던지 패스를 해야 한다.

b. 남녀의 구분

▷ 남자선수가 상대편 여자선수를 마크할 수 없다. 마찬가지로 여자선수가 상대편 남자선수를 마크할 수 없다. 즉, 남자는 남자만, 여자는 여자만 마크해야 한다.

▷ 던지는 것을 휘방 놓는 어떤 행동이라도 방해했다고 간주된다.

※ 골키퍼가 있는 두 선수의 합친 팔 길이보다 먼 거리는 방해가 일어나지 않는다는 것을 의미할 수 있다.
따라서 반칙이 발생하지 않는다.

c. 신체적 접촉 제한

▷ 다음 신체접촉(holding-off)은 금지사항이다.

- 태클하기.
- 손으로 잡기.
- 밀기
- 부딪쳐 쓰러뜨리기



- 점프한 후 움직이지 않는 상대편 선수 위로 내려가는 것
- 상대편 선수가 일어서거나 점프하는 것을 못하게 막는 것
- 점프하고 있는 상대편 선수의 방향으로 구부리는 것
- 한 선수가 그의 진로에 상대편 선수가 자리 잡고 있어서 상대편 선수를 쫓지 못했을 때, 진로에 있던 그 선수는 holding-off 를 한 것.
- 다가오거나 패스하는 상대편 선수를 향해 팔이나 다리를 뻗어서 상대편 선수가 더 먼 길을 돌아가게 하는 것

※ 팔 또는 다리를 뻗음에 의한 holding-off가 반드시 상대편선수의 움직임을 방해한다는 것을 의미하지 않는다. 그가 팔과 다리를 뻗음으로 인해 상대편 선수가, 개인적인 접촉을 피하는 데 필요한 것보다 더 먼 거리를 돌아가도록 만들 것이 아니라면 움직임을 방해했다고 볼 수 없다.

- 잡고 있는 공을 다른 편 선수가 손으로 치거나 빼앗기.

※ 다음 이례 사항은 반칙이 아니다.

- 공을 던지는 방향에 방해하는 선수가 있고, 공이 던진 선수의 손에서 떠난 후에 그 공을 터치했을 때, 방해한 선수는 규칙을 어긴 것이 아니다.
- 만약 공이 여전히 던지는 사람 손에 있는데 접촉이 이루어졌을 때, 방해하는 팔이나 손이 경직했다면 반칙이 아니다.
- 키가 큰 방어자에 대항해서 밑으로 던지는 shot 동안에는 수비자가 볼을 건드리는 것이 가능하다.
- 수비자가 매우 높게 점프 할 때 역시 볼을 건드릴 수 있다. 수비자가 볼을 건드린 것은 그것 자체로는 방해되어질 행위로 고려할 이유는 없다. 기준은 방어자가 팔의 길이 범위에 shot을 하는 순간에 있었느냐 이다.
- 공격자는 포스트를 향해서 달려가는 동안에 슛을 하고 방어자는 그의 뒤에 있는 상황이라 기경하지. 수비자는 수비될 상대를 만들어 슛을 못 쏘게 하는 것이 불가능하다. 그러나 수비자는 뒤에서 shot볼록을 시도하는 것은 가능하다. 그러나 이 상황에서 방어자는 대부분 반칙을 할 수 밖에 없다. 그러면 패널티는 반드시 주어진다.

※ 다음 아래 사항은 반칙이다.

- 반면에 그 킥이 공을 향해 움직이고, 마킹 그 때 공이 던져졌다면 그것은 반칙이다.
- 방해자가 "hitting"으로 킥을 쳤다면 그 패스가 실패하지 않았더라도 강한 조치가 주어져야한다.

※ 이럴 때는 어드밴티지 적용이다.

- 만약 아주 약간 닿았고, 그 패스가 나쁘지 않았다면 심판은 유리한 규칙을 적용하고 경기가 이어지도록 할 수 있다.

▷ 다음 아래 사항은 금지 사항이다.

- 공을 발로 차기와 주먹으로 치기
※ 주먹으로 치는 것은 당연히 금지되고 심지어 손목이나 손등으로 쳐도 반칙으로 간주된다.
- 코프볼 골대를 만지기
※ 수비수가 골대를 만졌는데도 골이 들어가면 어드밴티지 적용에 의해 그냥 골로 인정한다.
심지어 심판이 휘슬을 불어도 골로 인정해 준다.
- 이미 수비마크 당하고 있는 공격수를 또 다른 수비수가 와서 2중으로 수비마크 하기



▷ 다음은 공격자 반칙이다.

- 공격수가 수비수의 균형을 무너뜨리기 위해 수비자와 충돌하거나 공격수의 팔과 어깨로 수비자를 밀기.

※ 두 선수가 공을 잡으려는 노력으로 서로 터치하는 것은 종종 발생한다.

그러한 접촉은 오직 무모한 행동의 결과이거나 holding-off일 경우에 처벌되어진다.

이러한 경우 심판은 누가 처벌받아야 하는지를 판단해야한다. 공이 누구한테 패스되는 것이었는지,

또는 그의 상대편 선수가 빼앗으려 했는지에 대해 생각해야 한다.

※ "jumping at the line"이라 불리는 것은 오직 상대편 선수가 그의 몸을 자유롭게 움직이는 데 있어 방해할

반향을 경우에 처벌되어진다. 수비자가 공격자의 범위 안에 오기 전에 공을 쳐냈을 때는 위반이 아니다.

반면에 공격자의 옆이나 뒤에 서있는 수비자가 그에게 다가가 그가 공을 잡는 것을 방해한 후에 쳐낸다면 그것은 위반이다.

점프하면서 공을 쳐낼 때는 오직 부딪히거나, 떨어지면서 길못된 육체적인 접촉이 뒤따를 때에만 처벌되어진다.

d. 슈팅의 제한

▷ 다음의 조건이 모두 만족한 상황을 '수비된 상태'로 간주하며, '수비된 상태'에서는 슈팅을 쏠 수 없다.

- 수비수가 공격수와 골대 사이에 있고
- 수비수가 공격수의 상체를 만질 수 있는 거리에 있으며
- 수비수가 공격수와 마주보고 있고
- 수비수가 실제 블러킹 할 자세(한 팔을 들고 있음)를 취하고 있는 상황.

※ 다음 상황 역시 수비된 상태로 간주하며 공격자 피울이다.

-공격수가 그의 등을 골대 쪽으로 두고 있는 동안에 볼을 패스 받은 경우를 생각해 보자. 수비수가 그의 뒤에 있고

게다가 포스트에 더 가까이 있다. 만약 공격자가 이 위치에서 뒤쪽을 향해 슈팅을 했다면 그것은 수비된 상태에서 슈팅을 쏠 것으로 간주 된다.

▷ 수비존에서 공격존으로 한번에 패스 받아 바로 슈팅 할 수 없다.

▷ 수비할 때는 슛을 할 수 없다. 공격그룹에 있을 때만 슛을 할 수 있다.

e. solo-play의 제한

▷ solo-play는 허용되지 않는다.

▷ 다음은 solo-play의 예이다.

- 선수가 어딘가 다른 곳으로 공을 던졌지만, 자신이 다시 잡기 위한 의도로 던졌을 때, 이 경우 그가 상대방 선수나 상대방 포스트로 공을 던졌다 할 지라도 허용되지 않는다.
※ **반면에 선수가 자기편의 디폴 선수에게 공을 패스하려고 했는데, 디폴 선수가 공을 잡는 데 실패했을 때는 solo-play로 간주 되지 않고, 처음 공을 던진 선수는 공을 다시 되찾도록 허용된다.**
- 선수가 공을 툭툭 치면서 달리는 경우

▷ 다음은 solo-play 규칙위반이 적용되지 않는 경우이다.

- 문체의 선수가 그의 위치를 바꾸지 않았을 때의 solo play는 규칙 위반이 되지 않는다. 예를 들어, 어떤 선수가 서 있는 동안, 공을 한 손에서 다른 손으로 던진다가, 처음에 공을 땅에 튀긴 후에 그것을 잡았을 경우에 해당된다.
- 그가 움직였을 땐, 판단의 기준은 그가 의도적으로 협력을 피한 것인지 이다.
- 공을 정확하게 잡을 수 없었을 때, 공을 쳐내는 것은 반칙이 아니다. 반면에, 공을 더 빨리 잡을 수 있었는데 공을 쳐내고 나서 잡는 것은 금지되어 있다.
- 서로 다른 편인 두 선수가 몸을 낮추고 있다가 공을 향해 점프를 하거나 손을 뻗음으로써 그 공을 얻으려고 겨루는 것은 종종 일어나는 일이다. 만약 선수들 중 한명이 충분한 우세를 가졌다면 그는 대부분의 경우에 있어 공을 바로 잡을 것이다. 만약 그 우세가 충분하지 않다면, 그는 공을 잡기 위해서 유리한 방면에서 공을 knock 하는 것이 허용된다. 그는 이러한 방법으로 얻어진 위치에서 슛해도 된다. 그러한 경기에서 선수들 중 누군가 마지막으로 공을 잡기 전까지 공은 여러 번 터치되는 일은 당연히 일어난다. 이건은 잘못 된 것이 아니다. 한 선수가 그의 영역 안에서 공을 붙잡아두려 노력할 때도 그와 같은 일은 발생할 것이다. 심판은 오직 그 공을 충분히 일찍 잡을 수 있었는데 잡지 않고 공을 툭툭 쳤다고 생각되어질 때만 호루라기를 불 것이다.

※ **심판은 선수의 기술적 능력을 잘 고려해야 한다. 더 나은 선수일수록 더 빠르게 속임수를 쓸 수 있기 때문이다.**

f. 게임을 지연시키는 것의 제한

▷ 게임을 지연시키는 것의 예 :

- 공을 패스하기 전에 너무 오래 기다리는 것
- 게임이 멈춰질 때, 공을 필드 밖으로 멀리 던지거나 차는 것
- 공격 쪽에서 수비 쪽으로 공을 되돌려 보내는 것
- 선수 교체, 공수전환 또는 time out 후의 다시 위치를 잡는 동안의 시간을 불필요하게 낭비하는 것
- 공격영역으로 공이 가는 것을 지연시키려는 수비 영역에서의 과도한 패스

- 고의로 슈트 찬스를 만들지 않기 위한 과도한 패스
- 의도적으로 명백한 슈트 찬스를 무시하는 것

※ 선수들이 플레이를 지연시키려고 하고 있는지 아닌지를 판단하는데 있어서 심판은 다음과 같은 점들을 마음속에 지니고 있어야 한다.

- 선수들의 기술적인 능력
- 그 경기의 스코어와 감소
- 반대 팀이 슈트 찬스를 막고 공을 얻기 위해 노력하는 정도

▷ 게임을 지연시키는 이유

- 게임이 끝나가는 상황에서 이기고 있는 팀이 높은 위험을 피하고 더욱 신중한 플레이를 하기 위해 지연시키는 경우가 생긴다.
- 두 팀의 스코어가 같을 때, 이러한 상황이 서로에게 이익을 준다는 판단이 들면 양 팀 모두 경기를 지연시키는 경우가 생긴다. 예를 들면, 서로 예선을 통과할 수 있는 스코어에 도달했을 때 이런 일이 생겨 날 수 있다.

※ 게임의 지연이 고의적이거나 판단될 때 심판은 양쪽 팀의 주장에게 경고를 줄 수 있다. 그해도 상황이 바뀌지 않으면 게임을 중단시킬 수도 있다.

g. 컷팅(Cutting) 후 슈트의 제한

▷ 컷팅 후에 바로 슈트를 쏘는 것은 반칙이다.

- 컷팅의 예 : 공격수 A는 현재 상대팀 수비수에 의해 수비된 상태로 있다. 이때, A가 수비수를 떼어내기 위해 자기편 공격수 B쪽으로 서서히 다가간다. A를 마크하는 수비수는 계속 수비된 상태로 뒷걸음질 치며 가다가 공격수 B에 막혀 A를 계속해서 수비된 상태로 유지하기가 어려워진다. 이러한 일종의 스크린 플레이를 이용하여 수비수를 떼어 놓는 A의 행위를 컷팅(Cutting)이라고 하며, 컷팅 후 바로 슈트를 쏘는 것은 반칙이 된다. 컷팅 자체는 반칙이 아니다. 컷팅 후 슈트를 쏘는 것이 반칙이다.



h. 그밖의 제한

▷ 남녀 혼성팀만 인정한다. 남성으로만 이루어진 팀이거나 그 반대의 경우는 인정하지 않는다.

▷ 이미 넘어져 있는 사람은 공을 잡을 수 없다.

- 공을 잡은 사람은 몸의 기저면이 3면 이상 바닥에 닿으면 안된다.
예를 들어 두 발과 한 팔이 땅에 동시에 닿아 있으면 반칙이다.
그러나 공을 떨어뜨린 다음, 일어나면서 공을 다시 잡는 것은 허용된다.

▷ 같은 팀끼리 공을 손에서 손으로 건네는 것이 금지된다.

- 만약 같은 팀의 두 선수가 거의 동시에 공을 잡았고 그들 중 한명이 그 공에서

손을 떼다면, 그것은 규칙을 위반한 것으로 여겨져서는 안 된다.

※ 주로 공을 위에서 살짝 떨어뜨려서 같은 팀이 받게 하거나, 공을 한번 바닥에 튕겨서 같은 팀에 건네주는 방식을 쓴다.



⑥ 경기의 진행

a. out-ball

- ▷ out-ball의 경우는 선수가 경기장 경계선을 밟았거나, 바깥 쪽으로 나갈 때를 말한다.
이때 아웃 볼은 공격수에게 경계선 바깥에서부터 주어진다.
- ▷ 공이 경기장 위의 물건이나 천장에 닿아서 아웃 되었을 때 그 아웃 볼은 긴 경계선 중 한 곳이나 공이 천장이나 물건에 닿았던 가장 가까운 지점에서 주어진다.
- ▷ 만약 공이 관중이나 경기장 안의 물건들에 닿았다면 심판이 referee-throw up을 하지만, 공이 어디로 나갔는지 확실하지 않을 때에는 심판 재량으로 아웃볼이 주어진다.
- ▷ 아웃 볼을 하는 선수가 경계선을 밟거나 다른 쪽 경계선으로 넘어간 상태에서 아웃볼을 실행한다면 심판이 휘슬을 불고 반칙을 선언한다. 그리고 다른 편에게 공이 주어진다.

b. referee throw-up

- ▷ ⑤-b를 참조할것.



⑦ 벌칙의 종류

a. re-start : 가장 약한 벌칙.

- ▷ 반칙한 바로 그 위치에서 패스한다.
- ▷ 공격자, 수비자 모두 공을 가진 사람으로부터 2.5m 떨어져 있어야 한다.
- ▷ 주심의 휘슬 이후 4초 안에 패스해야 한다.
- ▷ 패스 없이 바로 슈팅을 쏠 수는 없다.
- ▷ 주로 워킹이나 경기의 지연 등 기술적인 바이올레이션이나 비의도적인 신체적 접촉일 때 부과한다.

b. free pass : 강한 벌칙.

- ▷ 골대 앞 2.5m 거리에 있는 페널티 지점에서 패스한다.
 - 이때, 페널티 지점-penalty spot-을 발로 밟고 패스해야 한다.
- ▷ 공격자, 수비자 모두 공을 가진 사람으로부터 2.5m 떨어져 있어야 한다.
 - 공을 갖고 있지 않은 공격자들끼리도 모두 2.5m간격 이상으로 떨어져 있어야 한다.
- ▷ 주심의 휘슬 이후 4초 안에 패스해야 하며, 패스 없이 바로 슈팅을 쏠 수는 없다.
- ▷ 패스가 이루어지지 않았더라도 ball, 손, 발에 분명한 움직임이 있으면 그 즉시 수비수가 마크할 수 있다.
- ▷ 주로 공격을 방해하기 위한(혹은 결과적으로 방해한) 의도적인 신체적 접촉시 free pass를 부과한다.



(왼쪽 사진 설명)

- ※ free pass 하기 직전.
- 심판은 휘슬 불고 4초를 세고 있다.(네손가락을 들고 있음)
4초 이내에 패스가 이루어지지 않으면 반칙이며 상대방이 re-start 하게 된다.
- 빨간 색 유니폼의 공격수들이 서로 2.5m 간격을 두고 서 있음.
2.5m이상 간격이 벌어져 있지 않으면 반칙이며 상대방이 re-start 하게 된다.
- 공을 패스하려는 사람은 패스하기 전까지 눈에 확실히 띄일 정도로 공을 움직이거나 손이나 발을 움직여선 안된다.
그 순간부터 수비수가 마크할 수 있게 된다.
- ※ 공을 가진 사람은 눈짓이나 말로 패스할 사람과 의사소통한다.

c. penalty : 가장 강한 벌칙.

- ▷ 골 찬스에서 반칙을 했을 때 부과하거나, 프리패스 상황에서 또 한번 수비수가 반칙했을 때 부여한다.
- ▷ 농구의 자유투처럼 골대 앞 2.5m 거리에서 노마크 슈팅한다.
 - 이때, 페널티 지점-penalty spot-을 발로 밟으면 안된다. 반드시 페널티 지점 뒤에서 슈팅해야 한다.
- ▷ 공격자, 수비자 모두 공을 가진 사람과 골대로부터 2.5m 떨어져 있어야 한다.
 - 위의 사진 참조 : 슈팅하는 사람 이외의 사람은 모두 파란색 zone 밖에 서 있어야 한다.
 - 페널티를 하는 동안, 코치와 그 팀의 벤치 멤버를 포함한 상대 팀은 어떤 방법으로도 페널티를 하고 있는 선수의 주의를 딴 곳으로 돌려서는 안된다. (정신을 산만하게 해서는 안된다) 만일 산만하다면 심판은 주위를 조용히 시키고, 모든 것이 조용해질 때까지 기다리라는 충고를 한다.
- ▷ 손에서 공이 떨어지는 순간 각각의 공격수와 수비수들은 리바운드 위치를 잡을 수 있다.
 - 상대방은 프리패스 할 때 적용되는 규정처럼 수행하는 사람이 공을 움직이자마자 규정된 거리 내에서 팔이나 다리를 움직여야 한다거나 공격 지역의 프리패스를 수행하는 선수와 같은 팀의 선수들은 공이 움직일 때 까지 서로 2.50m를 유지해야 한다는 규정은 페널티의 경우에는 적용하지 않는다
 - 공격자가 (공이 공격자의 손에서 떨어지거나자마자)지나치게 바로 규정된 거리 안으로 움직인다면, 그 때에는 페널티 슈팅이 무효가 되며, 수비의 공으로 다시 시작하게 된다



⑧ 벌칙의 적용 (공격과 수비가 다르게 적용되는 경우들)

- ▷ 이성을 수비했을 때
 - 공격자가 범했을 때 : re-start
 - 수비자가 범했을 때 : free pass
- ▷ 이미 수비당하고 있는 선수를 또다른 수비수가 와서 함께 이중 마크 했을 때
 - 공격자가 범했을 때 : re-start
 - 수비자가 범했을 때 : free pass

▷ 공을 발로 찼을 때

- 수비자, 공격자가 비의도적으로 범했을 때 : re-start
- 수비자가 의도적으로 범했을 때 : free pass

※공을 찬 결과가 자기팀 볼로 이어지거나, 혹은 그렇게 되도록 유리하게 만들었을 경우 '의도적'이라 간주한다.

▷ 공을 주먹으로 쳤을 때

- 공격자가 범했을 때 : re-start
- 수비자가 범했을 때 : free pass

▷ 상대편 손에 있는 공을 치거나 뺏을 경우

- 공격자가 범했을 때 : re-start
- 수비자가 범했을 때 : 약할 경우 re-start / 강할 경우 free pass

▷ 상대편을 밀거나, 잡거나, 매달린 경우

※공과 관련이 없어도 적용되며, 공격이 이루어지지 않는 zone에서도 적용됨.

- 공격자가 범했을 때 : re-start
- 수비자가 범했을 때 : 약할 경우 re-start / 강할 경우 free pass

※ solo play나 시간 지연반칙 등 기술적인 반칙, 즉 바이얼레이션은 공격과 수비 모두 re-start를 하게 된다.