



2019 OFFICIAL BASKETBALL RULES

농구경기 규칙서 2019
농구경기용 시설 및 장비
3x3 경기 규칙

Rules adopted by the International Basketball Federation (FIBA)



대한민국농구협회
KOREA BASKETBALL ASSOCIATION



문화체육관광부

KSPOT
국민체육진흥공단



농구경기 규칙서 2019

OFFICIAL BASKETBALL RULES 2019

목차 CONTENTS

제1장 경기 (THE GAME)

제1조	정의 (Definitions)	7
-----	------------------	---

제2장 코트와 시설 및 장비 (COURT and EQUIPMENT)

제2조	코트 (Court)	7
제3조	시설 및 장비 (Equipment)	12

제3장 팀 (TEAMS)

제4조	팀 (Teams)	14
제5조	선수의 부상 (Players : Injury)	16
제6조	주장의 임무와 권한 (Captain: Duties and powers)	17
제7조	코치의 임무와 권한 (Coaches: Duties and powers)	18

제4장 경기규정 (PLAYING REGULATIONS)

제8조	경기시간, 동점과 연장전 (Playing time, tied score and overtime)	19
제9조	경기 또는 쿼터, 연장전의 시작과 종료 (Beginning and end of a quarter, overtime or the game)	20
제10조	볼의 상태 (Status of the ball)	20
제11조	선수와 심판의 위치 (Location of a player and an official)	22
제12조	점프볼과 소유권의 교체 (Jump ball and alternating possession)	22
제13조	볼을 플레이하는 방법 (How the ball is played)	24
제14조	볼의 컨트롤 (Control of the ball)	25
제15조	슛 동작 중에 있는 선수 (Player in the act of shooting)	25
제16조	골이 성공되는 때와 득점 (Goal : When made and it's value)	26
제17조	드로 인 (Throw-in)	27
제18조	타임 아웃 (Time-out)	29
제19조	선수 교체 (Substitution)	31

제20조	몰수로 패하는 경기 (Game lost by forfeit)	33
제21조	자격 상실로 패하는 경기 (Game lost by default)	34

제5장 바이얼레이션 (VIOLATIONS)

제22조	바이얼레이션(Violations)	35
제23조	선수가 아웃되는 것과 볼이 아웃되는 것 (Player out-of-bounds and ball out-of-bounds)	35
제24조	드리블링 (Dribbling)	36
제25조	트래블링 (Travelling)	37
제26조	3초 룰 (Three seconds)	39
제27조	근접방어 당한 선수 (Closely guarded player)	39
제28조	8초 룰 (Eight seconds)	40
제29조	24초 룰 (Twenty-four seconds)	41
제30조	볼을 백 코트로 되돌아가게 하는 것 (Ball returned to the backcourt)	43
제31조	골 텐딩과 인터피어런스 (Goal tending and Interference)	44

제6장 파울 (FOULS)

제32조	파울 (Fouls)	46
제33조	신체접촉 : 일반적인 원칙 (Contact : General principles)	46
제34조	퍼스널 파울 (Personal foul)	53
제35조	더블 파울 (Double foul)	53
제36조	테크니컬 파울 (Technical Foul)	54
제37조	스포츠정신에 위배되는 파울 (Unsportsmanlike Foul)	56
제38조	실격 파울 (Disqualifying Foul)	58
제39조	싸움 (Fighting)	60

제7장 파울 처리에 대한 일반적인 규정 (GENERAL PROVISIONS)

제40조	선수의 5반칙 (Five fouls by a player)	62
제41조	팀파울 : 벌칙 (Team fouls : Penalty)	62
제42조	특별한 상황 (Special situations)	63

제43조	프리 드로 (Free throws)	64
제44조	실수의 정정 (Correctable errors)	66

제8장 심판, 테이블 오피셜, 커미셔너 : 임무와 권한
[OFFICIALS, TABLE OFFICIALS, COMMISSIONER : DUTIES AND POWERS]

제45조	심판, 테이블 오피셜, 커미셔너 (Officials, Table officials, Commissioner)	69
제46조	주심 : 임무와 권한 (Crew chief : Duties and powers)	69
제47조	심판 : 임무와 권한 (Officials : Duties and powers)	71
제48조	기록원과 보조 기록원 : 임무 (Score and assistant score : Duties)	72
제49조	계시원 : 임무 (Timekeeper : Duties)	74
제50조	샷클락 계시원 : 임무 (Shot clock operator : Duties)	75

A.	심판의 신호 (OFFICIAL'S SIGNALS)	77
B.	경기기록지 (THE SCORESHEET)	85
C.	소청의 절차 (PROTEST PROCEDURE)	95
D.	팀의 순위결정 (Classification of Teams)	97
E.	미디어 타임아웃 (Media Time-Outs)	108

부록1 농구경기용 시설 및 장비 (Basketball Equipment)

1.	백 스톱 시설 (Backstop Unit)	112
2.	백보드 (Backboard)	113
3.	바스켓 링 (Basket ring)	115
4.	바스켓의 네트 (Basket net)	117
5.	백보드의 받침대 (Backboard support structure)	118
6.	뒹개 (Padding)	118
7.	볼 (Basketballs)	119
8.	경기시계 (Game clock)	120
9.	스코어보드 (Scoreboard)/비디오보드 (Videoboard)	121
10.	샷 클락 (Shot clock)	123
11.	신호기 (Signals)	125

12.	선수의 파울 수 표시판 (Player foul markers)	125
13.	팀파울 표시과 표시기 (Team foul markers)	125
14.	볼 소유권의 교체 표시기 (Alternating possession arrow)	126
15.	경기장의 플로어 (Playing floor)	126
16.	경기장 (Playing court)	128
17.	조명 (Lighting)	128
18.	광고판 (Advertising boards)	134
19.	기타 서비스 구역 (Support service areas)	136
20.	관중석 (Spectator areas)	137
21.	참고 (References)	138

부록2 3x3 경기 규칙

제1조	코트 및 볼	141
제2조	팀	141
제3조	경기 심판	141
제4조	경기의 시작	142
제5조	득점	142
제6조	경기 시간/경기의 승자	142
제7조	파울/자유투	143
제8조	볼을 플레이하는 방법	144
제9조	지연	144
제10조	선수 교체	145
제11조	타임아웃	145
제12조	소청 절차	145
제13조	팀의 순위	146
제14조	시드 배정 규칙	146
제15조	실격	146

제 1 장 | 경기 THE GAME

제1조 정의 (Definitions)

1.1 농구경기 (Basketball game)

농구경기는 각기 5 명씩으로 구성된 두 팀이 플레이를 하는 것이다. 각 팀의 목적은 볼을 상대 팀의 바스켓에 득점하거나, 또는 상대 팀이 득점 하려는 것을 못하게 하는 데 있다. 농구경기는 심판과 테이블 오피셜, 그리고 커미셔너(배석 했다면)에 의해 진행된다.

1.2 상대 팀, 자기 팀 바스켓 (Basket : opponents'/own)

한 팀이 공격하는 바스켓을 상대 팀의 바스켓이라 하고, 방어하는 바스켓을 자기 팀의 바스켓이라 한다.

1.3 경기의 승자 (Winner of a game)

경기는 경기시간이 끝났을 때 득점을 많이 한 팀이 승자가 된다.

제 2 장 | 코트와 시설 및 장비 PLAYING COURT AND EQUIPMENT

제2조 코트 (Playing Court)

2.1 경기장 (Playing court)

경기장은 바닥이 단단한 평면으로 직사각형이어야 하며 장애물이 없어야 한다. 규격은 경계선 안으로부터 측정하여 길이 28m, 너비 15m이어야 한다. [그림 1]

2.2 백 코트 (Backcourt)

한 팀의 백 코트란, 자기 팀 바스켓 백보드 앞면과 그 뒤의 엔드라인, 두 개의 사이

드라인 안쪽과 센터라인 안쪽까지를 말한다.

2.3 **프런트 코트 (Frontcourt)**

한 팀의 프런트 코트란, 상대 팀 바스켓 백보드의 앞면과 그 뒤의 엔드라인, 두 개의 사이드라인 안쪽과 상대팀 바스켓에 가까운 센터라인 안쪽까지를 말한다.

2.4 **선 (Lines)**

코트의 모든 선들은 흰색 또는 대비되는 같은 색으로 너비 5cm로 선명하게 보이도록 그려야 한다.

2.4.1 **경계선 (Boundary line)**

코트는 두 개의 엔드라인(코트의 짧은 부분)과 두 개의 사이드라인(코트의 긴 부분)으로 구분된 지역이며, 이 선들은 코트의 일부분이 아니다. 코트는 팀 벤치에 앉은 코치, A코치, 교대선수, 팀관계자들을 포함하여 모든 장애물로부터 적어도 2m 이상 떨어져 있어야 한다.

2.4.2 **센터 라인, 센터 서클, 프리 드로 세미 서클**

(Centre line, centre circle and free-throw semi-circles)

센터 라인은 양 사이드라인의 중간 지점에 엔드 라인과 평행이 되도록 양 사이드라인의 밖으로 15cm를 연장하여 그린다. 센터라인은 백코트의 일부이다.

센터 서클은 센터라인의 중간지점을 중심으로 원의 바깥까지를 측정하여 반지름 1.8m의 서클을 코트의 중앙에 그린다.

프리 드로 세미 서클(반원)은 프리 드로 라인의 중간지점을 중심으로 원의 바깥까지를 측정하여 반지름이 1.8m의 크기로, 프리 드로 라인 바깥쪽에 그린다. [그림 2]

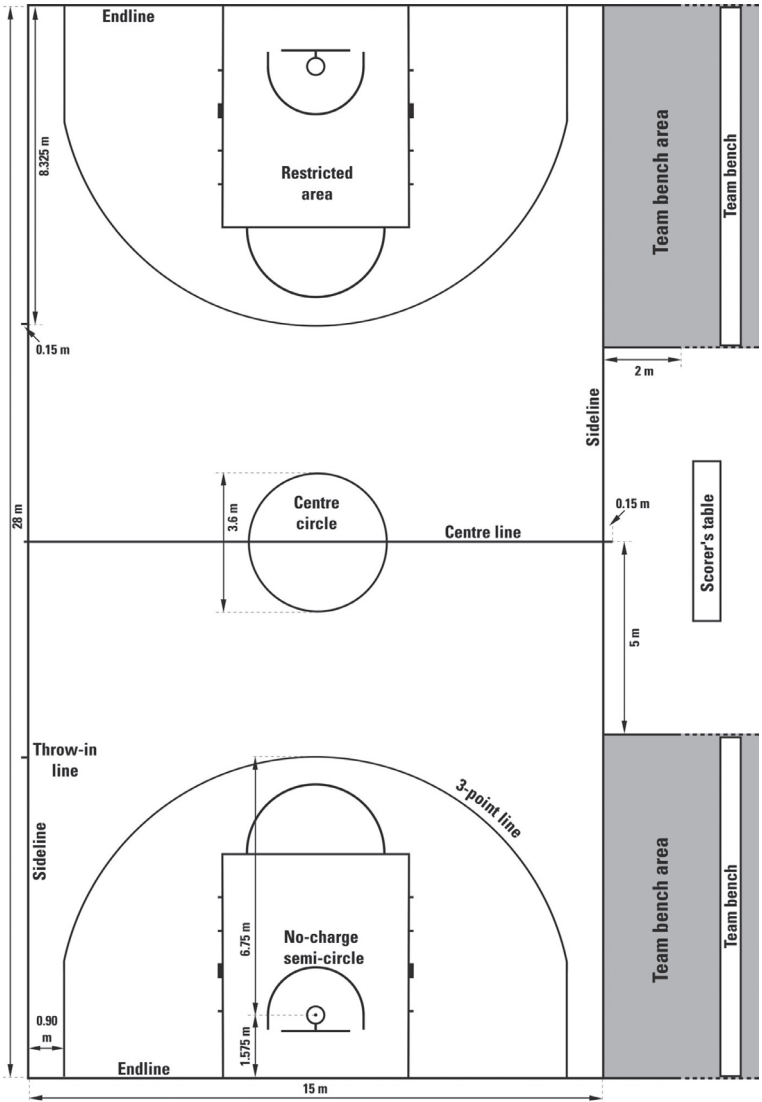
2.4.3 **프리 드로 라인과 제한구역 및 프리 드로 시행 시 리바운드 구역**

(Free-throw lines, restricted areas and free-throw rebound places)

프리드로 라인은 엔드 라인의 안으로부터 프리드로 라인의 바깥까지를 측정하여 5.8m 거리에 3.6m 길이로 각 엔드 라인과 평행으로 그린다. 프리드로 라인의 가운데 지점은 두 엔드라인의 가운데 지점과 가상의 일직선상에 있도록 그려야 한다.

엔드라인의 가운데 지점에서 좌우로 바깥까지를 측정하여 2.45m 되는 지점과 프리드로 라인의 양끝을 직선으로 연결하여 직사각형의 제한구역을 그린다. 엔드 라인을 제외하고 이 선들은 제한구역의 일부이다.

프리드로를 시행하는 동안 선수들이 리바운드를 위해 설 자리를 프리드로 라인의



[그림 1] 코트의규격 (Full size playing court)

옆선에 [그림 2]와 같이 그린다.

2.4.4 3점슛 지역 (3-point field goal area)

상대 팀 바스켓에 가까운 프런트 코트 가운데 다음과 같이 제한된 지역을 제외한 코트의 전 지역이 3점슛 지역이 된다. [그림 1, 그림 3]

제한되거나 포함되는 지역은 다음과 같다.

- 사이드라인의 안쪽으로부터 바깥쪽까지 측정하여 0.90m 지점에 엔드 라인과 직각으로 직선(사이드 라인과 평행으로)을 그린다.
- 상대 팀 바스켓 가운데 지점과 플로어에 수직으로 연결되는 지점으로부터 바깥까지 측정하여 지름 6.75m 반원을 앞서 그린 두 개의 직선과 만나도록 그린다. 반원의 중심점은 엔드 라인의 안쪽 중간지점에서 부터 1.575m 거리여야 한다.

3점슛 지역의 선은 3점슛 지역의 일부분이 아니다 .

2.4.5 팀 벤치 구역 (Team bench areas)

팀 벤치구역은 그림 1과 같이 코트의 바깥쪽에 두 개의 선으로 표시한다. 코치와 어시스턴트 코치, 교대선수들과 팀 관계자들을 위하여 각 팀 벤치에는 최소 16석의 자리가 확보되어야 한다. 그 밖의 모든 사람들은 팀 벤치로부터 적어도 2m이상 뒤편에 있어야 한다.

2.4.6 드로 인 라인 (Throw-in lines)

기록석 반대편의 사이드라인 밖으로 엔드 라인 안쪽으로부터 바깥쪽까지 측정하여 8.325m 거리에 길이 0.15m인 두 개의 선을 그려 드로 인 라인을 표시한다.

2.4.7 노차지 세미서클(반원) 구역 (No-charge semi-circle areas)

코트에 다음과 같이 노차지 반원구역을 그린다.

- 바스켓의 가운데 지점과 수직으로 플로어와 연결되는 지점으로부터 안쪽까지 측정하여 지름 1.25m 반원을 그린다. 이 반원의 끝이 되는 지점은 :
- 바스켓의 가운데 지점과 수직으로 플로어와 연결되는 지점으로부터 엔드 라인과 평행으로 그린 가상의 선이 만나는 지점으로부터 0.375m를 연장하여 그린다. 이 지점은 엔드 라인의 안쪽으로부터 1.2m 떨어진 지점까지다.

즉, 노차지 반원구역은 플로어 상에 백 보드 전면과 같이 평행으로 긋는 가상의 직선과 연결되는 지점까지 그린다.

노차지 반원 구역의 선은 노차지 반원 구역의 일부분이다.

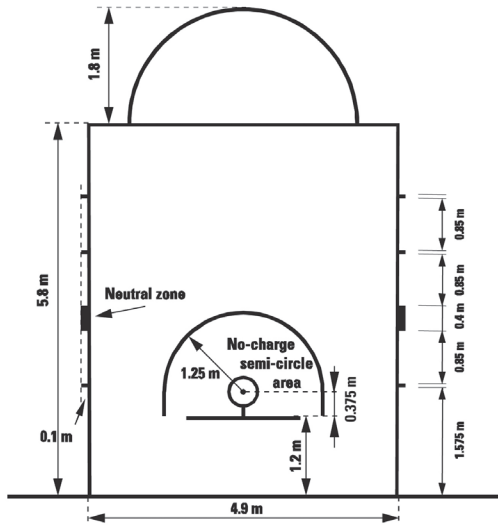
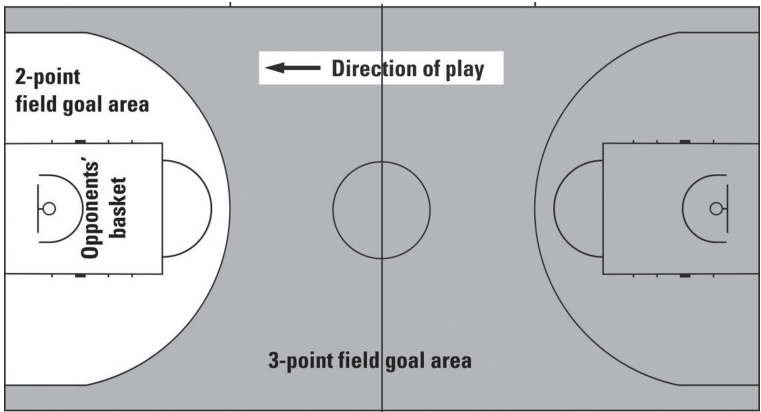


Diagram 2 Restricted area

[그림 2] 제한구역 (Restricted area)



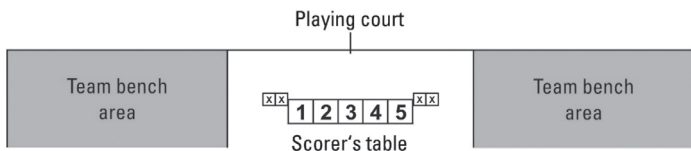
[그림 3] 2점/3점 슛 지역 (Two-point/Three-point field goal area)

2.5 기록석과 교체할 선수의 대기용 의자의 위치

(Position of the scorer's table and substitution chairs)

- 1 = Shot clock operator
- 2 = Timer
- x = Substitution chairs

- 3 = Commissioner, if present
- 4 = Scorer
- 5 = Assistant scorer



The scorer's table and its chairs must be placed on a platform. The announcer and/or statisticians (if present) can be seated at the side of and/or behind the scorer's table.

[그림 4] 기록석과 교체 선수 의자 (Scorer's table and substitution chairs)

제3조 시설 및 장비 (Equipment)

경기에는 다음의 시설들이 필요하다.

- 다음을 포함하는 백 스톱 기구 (Back stop unit) :
 - 백 보드
 - 링(압력을 완화할 수 있는)과 네트를 포함하는 바스켓
 - 패딩을 한 백 보드의 받침들
- 농구볼
- 경기시계
- 스코어보드
- 샷 클락
- 스톱워치, 혹은 타임아웃 시간(경기시계가 아닌)을 측정할 수 있는 적절한 시계 (잘 보이는)
- 두 개의 서로 다른(확연하게 구분되는) 큰 소리의 신호기
- 스코어시트

- 선수의 파울 표시기
- 팀 파울 표시기
- 볼 소유권의 교체를 표시하는 화살표표시기
- 경기장 플로어
- 코트
- 충분한 조명

농구경기 시설에 대한 보다 구체적인 사항은 시설에 대한 부록을 참조할 것.

제 3 장 | 팀 TEAMS

제4조 팀 (Teams)

4.1 정의 (Definition)

4.1.1 팀 멤버란, 대회의 주최 기구가 정한 규정에 의하여 한 팀을 위해 경기할 수 있는 자격을 가진 자를 말한다. 경기 주관자가 정하는 연령제한의 규정도 여기에 포함된다.

4.1.2 한 사람의 팀 멤버란, 경기 개시 전에 스코어시트에 기재되고 실격되거나 5반칙을 범하지 않는 한 경기할 자격이 있는 자를 말한다.

4.1.3 경기 중, 팀 멤버란 :

- 경기 할 자격을 갖고 코트에서 경기를 하고 있는 선수.
- 코트에서 경기를 하고 있지 않으나, 경기 할 자격이 있는 교대 선수.
- 5반칙을 범하여 코트에서 물러남으로써, 더 이상 경기 할 자격이 없는 선수를 말한다.

4.1.4 경기의 휴식기간 중, 경기할 자격이 있는 모든 팀 멤버들은 선수로 인정된다.

4.2 규칙의 적용 (Rule)

4.2.1 각 팀은 다음과 같이 구성되어야 한다 :

- 주장을 포함하여 경기 참가자격이 있는 최대 12명의 선수
- 코치 및 어시스턴트 코치 (만일 팀이 원할 경우)
- 특별한 임무를 지닌 팀 관계자는 최대 7명까지 팀 벤치에 앉을 수 있다.
예를 들면 매니저, 의사, 물리치료사, 통계요원, 통역 등

4.2.2 경기 진행 중에는 각 팀 5명의 선수가 반드시 경기 코트 안에 있어야 교체될 수 있다.

4.2.3 다음과 같은 때 교대선수는 선수가 되고 선수는 교대선수가 된다 :

- 심판이 교대선수에게 코트에 들어오도록 신호를 할 때.
- 타임아웃 또는 휴식기간 중 교대선수가 교체를 기록원에게 요청했을 때.

4.3 유니폼 (Uniforms)

4.3.1 각 팀의 모든 선수의 유니폼은 다음과 같아야 한다.

- 유니폼 상의는 앞뒤가 같은 색이어야 하며, 만약 반팔 셔츠로 입을려면 팔꿈치

위로 올라와야 한다. 긴팔 셔츠는 허용되지 않는다. 모든 선수는 상의를 하의에 집어넣어야 한다. 원피스는 허용된다.

- 상의 안에 입는 T-셔츠는 어떤 형태든 상관없이 허용되지 않는다.
- 하의도 셔츠와 같이 앞뒤가 같은 색깔이어야 한다. 하의는 무릎위에서 끝나야 한다.
- 팀의 모든 선수들은 같은 색의 양말을 신어야 한다. 또한 반드시 보여야 한다.

4.3.2 모든 선수는 셔츠의 앞뒤에 셔츠와 대조적인 단색의 번호를 붙여야 한다. 번호는 선명하게 보여야 하며 또한 :

- 등에 붙이는 번호는 높이가 적어도 20cm 이상
- 앞에 붙이는 번호는 높이가 적어도 10cm 이상
- 숫자의 굵기는 2cm 이상
- 각 팀은 0과 00 그리고 1에서 99까지의 번호를 사용할 수 있다.
- 같은 팀에서 중복되는 번호를 붙여서는 안 된다.
- 광고나 로고는 셔츠의 앞뒤에 붙인 번호에서 최소 5cm는 떨어져 있어야 한다.

4.3.3 팀들은 적어도 두 벌의 셔츠를 가지고 있어야 한다. 그리고 :

- 프로그램에 먼저 기재된 팀(홈팀)이 밝은 색의 셔츠(되도록 흰색)를 입어야 한다.
- 프로그램에 뒤에 기재된 팀(비지팅팀)이 어두운 색의 셔츠를 입어야 한다.
- 그러나 두 팀이 합의하였다면, 셔츠의 색을 서로 바꾸어 입을 수도 있다.

4.4 기타 장비 (Other equipment)

4.4.1 선수가 사용하는 모든 장비는 농구경기에 적합한 것이어야 하며, 선수의 키를 늘리거나, 팔의 길이를 길게 하거나 그 밖에 부당한 이득을 줄 수 있는 것들은 허용되지 않는다.

4.4.2 어느 선수든지 다른 선수에게 부상을 입힐 수 있는 물건을 착용하지 못하도록 하여야 한다.

- 다음과 같은 것은 허용되지 않는다.
 - 손가락, 손, 손목, 팔꿈치 또는 팔뚝(팔꿈치 아랫부분) 보호대로서 가죽, 플라스틱, 소프트 플라스틱, 금속이나 그 밖의 단단한 재료로 만든 깁스, 헬멧, 그 밖의 단단한 재료로 만든 부목 등은 부드러운 것으로 갈을 씻어도 허용되지 않는다.
 - 상처나 찰과상을 입힐 수 있는 것(손톱은 짧게 깎아야 한다).
 - 헤어 액세서리와 보석류.

- 다음과 같은 것은 허용된다.
 - 어깨나 팔뚝(팔의 윗부분) 허벅지와 다리 아랫부분 보호대로써 다른 사람에게 부상을 입히지 않도록 겹을 씌운 것.
 - 팔과 다리의 압박용 슬리브.
 - 헤드기어(머리띠, 보호용 장비 등) 단, 얼굴의 어떤부분들을 전체적으로나 부분적으로(눈, 코, 입 등) 덮는 것은 허용되지 않는다. 그리고 그것을 착용함으로써 다른 선수들에게 위험한 것은 허용되지 않는다. 헤드기어는 얼굴이나 목 주위로부터 열리거나 닫히는 부분이 허용되지 않으며, 표면으로부터 돌출되는 부분도 허용되지 않는다.
 - 무릎을 완전히 덮는 브레이스.
 - 단단한 재료로 만들어어도 코뼈 보호기구는 허용된다.
 - 투명한 마우스 가드.
 - 다른 선수에게 위험하지 않을 안경.
 - 손목밴드와 헤드밴드는 섬유로 만들어진 너비 최대 10cm이하
 - 팔, 어깨, 다리 등의 테이핑
 - 발목 보호대

팀 내 모든 선수들의 악세사리는 같은 색상 및 단색으로 통일해야한다.

(팔과 다리 압박 슬리브, 헤드기어, 헤드밴드, 손목 밴드 및 아대 류)

※ 발목 보호대, 무릎 보호대는 색깔 상관없음.

- 4.4.3 경기 내내 신발 색상의 구성은 자유롭게 할 수 있지만, 양 발의 신발이 같아야 한다. 플래시 빛이나 반사 물질 또는 다른 장식들은 금지된다.
- 4.4.4 경기 내내 선수는 몸, 머리카락, 그 밖의 여러 가지를 통하여 어떠한 상업적, 광고적 또는 자선 사업명, 마크, 상표명 또는 그 밖의 신분증명을 포함하는 것을 표시할 수 없다.
- 4.4.5 이 조항에 규정되어 있지 않은 모든 장비는 먼저 FIBA 기술위원회의 승인을 받아야 한다.

제5조 선수의 부상 (Players : Injury)

- 5.1 선수가 부상당했을 때 심판들은 경기를 중단시킬 수도 있다.

- 5.2 볼이 라이브 중에 선수가 부상을 당했다면, 심판은 볼을 컨트롤하고 있는 팀이 필드 골을 위한 슛을 하였거나, 볼의 컨트롤을 잃었거나, 볼을 플레이하는 것을 멈추었거나, 볼이 데드될 때까지 호각을 불지 말아야 한다. 그러나 부상선수를 보호할 필요가 있을 때에는 심판들은 즉시 경기를 중단시킬 수도 있다.
- 5.3 만일 부상당한 선수가 즉시(약 15초 이내) 경기를 계속할 수 없거나, 치료를 받아야 된다면 5명 이하의 선수가 경기해야 하는 경우가 아닌 한 부상 선수는 교체해야 한다.
- 5.4 코치, 어시스턴트 코치, 교대선수, 코트에서 물러난 선수와 팀 관계자들은 부상당한 선수가 교체되기 전에 우선 심판의 허락을 받고, 부상선수를 돌보기 위해 코트에 들어갈 수 있다.
- 5.5 만일 의사가 판단하기에 부상당한 선수가 응급처치를 필요로 한다면, 의사는 심판의 허락 없이도 코트에 들어갈 수 있다.
- 5.6 경기 중 부상으로 출혈이 있거나, 상처가 벌어진 부상을 당한 선수는 교체하여야 한다. 그 선수는 출혈이 멎거나, 벌어진 상처가 완벽하게 가려진 상태로 치료가 되어야만 다시 경기에 참가할 수 있다.
- 5.7 만일 부상당한 선수, 또는 출혈이 있거나, 상처가 벌어진 부상을 당한 선수가 어느 한 팀의 타임아웃으로 경기시계가 멈추어 있는 동안 기록원의 교체 신호가 있기 전에 회복이 된다면, 그 선수는 경기를 계속할 수 있다.
- 5.8 경기의 개시, 혹은 자유투 사이에 코치가 지명한 선수들이 부상을 당했을 때, 그 선수는 교체할 수 있다. 이 경우 상대팀에서도 원한다면 같은 수의 선수를 교체할 수 있다.

제6조 주장의 임무와 권한 (Captain : Duties and powers)

- 6.1 주장은 경기장 내에서 그의 팀을 대표하기 위해 코치가 지명하는 선수이다. 주장은 알고자 하는 사항에 대하여 경기 중에 심판들과 의견을 나눌 수 있다. 이때에는 반드시 볼이 데드되고 경기시계가 정지된 동안에 한하며, 또한 정중한 태도로 대해야 한다.
- 6.2 주장은 그의 팀이 경기결과에 대하여 제소하고자 한다면, 경기가 끝나자마자 즉시 스코어시트 상의 주장이 서명할 난에 서명함으로써 그 팀의 의사를 주심에게 알려야 한다.

제7조 코치의 임무와 권한 (Coaches : Duties and powers)

- 7.1 적어도 경기개시 예정시간 40분 전에 각 팀의 코치 또는 그의 대리인은 경기에 출전할 선수의 번호와 이름이 적힌 팀 멤버의 명단을 연 번호로, 팀의 주장 이름, 코치와 어시스턴트 코치의 이름과 함께 기록원에게 제출해야 한다.
경기가 개시된 후에 선수가 경기장에 도착했어도 경기 개시 전에 제출한 팀 멤버의 명단에 포함되어 있다면, 그 선수는 경기에 참여할 수 있다.
- 7.2 적어도 경기개시 예정시간 10분 전에 양 팀 코치들은 자기 팀 멤버들의 연 번호와 이름을 확인하여 동의하고, 스코어 시트에 서명한다. 이때 코치들은 경기개시에 출전할 5명의 선수를 지명하여야 한다. A팀의 코치가 먼저 이 절차를 마쳐야 한다.
- 7.3 코치 또는 어시스턴트 코치, 교대 선수와 팀 관계자만이 팀 벤치에 앉을 수 있고, 팀 벤치구역에 있을 수 있다. 그리고 그들은 경기시간 동안 앉아 있어야 한다.
- 7.4 코치나 어시스턴트 코치 중 한명만이 경기 중에 볼이 데드되고, 경기시계가 정지되었을 때 기록석에 가서 숫자에 관한 기록 정보를 얻을 수 있다.
- 7.5 코치는 오직 볼이 정지(데드)되고 경기시간이 멈췄을 때 단지 정보를 얻기 위해 심판과 정중하고 매너있게 대화가 가능하다.
- 7.6 코치나 어시스턴트 코치 중 한명만이 경기 중에 서 있을 수 있다. 그는 경기 중 팀 벤치 구역 안에서 선수에게 말로 지시를 내릴 수 있다.
- 7.7 만일 어시스턴트 코치가 있다면, 그의 이름은 경기 시작 전에 스코어 시트에 기재되어야 한다.(서명은 필요하지 않음) 그는 어떠한 사유로든지 코치가 그의 임무와 권한을 계속 수행할 수 없을 때 그의 임무와 권한을 대행해야 한다.
- 7.8 주장이 어떤 사유로든지 경기장을 떠날 때 코치는 코트에서 그가 없는 동안 주장을 대행할 선수의 번호를 심판에게 알려야 한다.
- 7.9 주장은 코치가 없거나, 코치가 임무를 계속 수행할 수 없거나, 스코어 시트에 기재된 어시스턴트 코치가 없거나 또는 그가 임무를 계속 수행할 수 없을 때 코치를 대행해야 한다. 주장이 정당한 사유로 코트를 떠났을 때에는 코치를 대행할 수 있으나 실격되었거나, 부상으로 인하여 코치를 대행할 수 없을 때에는 그와 교체된 주장이 코치를 대행해야 한다.
- 7.10 코치는 규칙에 프리드로를 할 선수가 정해져 있지 않을 경우 프리드로를 할 선수를 지명해야 한다.

제 4 장 | 경기규정 PLAYING REGULATIONS

제8조 경기시간, 동점과 연장전 (Playingtime, tied score and overtime)

- 8.1 경기는 10분 4쿼터로 진행된다.
- 8.2 경기 개시 예정시간 전에 적어도 20분의 준비시간이 있어야 한다.
- 8.3 1, 2쿼터 사이(전반전)와 3, 4쿼터 사이(후반전) 그리고 연장전 시작 전의 휴식시간은 2분으로 한다.
- 8.4 하프 타임의 휴식시간은 15분으로 한다.
- 8.5 경기의 휴식시간은 다음과 같은 때에 시작된다.
- 경기 개시 예정시간 20분전.
 - 경기시계가 각 쿼터의 종료 신호를 울릴 때.
- 8.6 경기의 휴식시간은 다음과 같은 때에 끝난다.
- 1쿼터 개시의 점프볼에서 토스된 볼이 주심의 손에서 떠났을 때.
 - 다른 모든 쿼터 개시의 드로 인에서 드로 인 할 선수에게 볼이 핸딩 되었을 때.
- 8.7 만일 4쿼터의 경기시간이 끝났을 때 스코어가 동점이 되었으면, 경기는 승패가 가려질 때까지 5분씩의 연장전을 계속해야 한다.
만일 홈앤어웨이 시리즈에서 두 경기 후 합산 점수가 동점이라면, 두 번째 경기에서는 동률을 깨기 위해 필요한 만큼 5분의 연장전을 진행한다.
- 8.8 만일 파울이 경기시계가 종료를 알리기 바로 직전 또는 쿼터 종료와 동시에 일어났다면, 이에 따른 모든 프리드로는 쿼터 종료 이후에 시행하여야 한다.
- 8.9 만일 이 프리 드로의 결과로 인하여 연장전을 하게 된다면, 쿼터 종료 이후에 일어난 모든 파울은 경기의 휴식시간 중에 일어난 것으로 간주하며, 이 파울에 의한 프리 드로는 연장전 개시 전에 시행해야 한다.

제9조 경기 또는 쿼터, 연장전의 시작과 종료 (Beginning and end of a quarter, overtime or the game)

- 9.1 1쿼터는 경기 개시의 점프볼에서 토스된 볼이 주심의 손에서 떠났을 때 시작된다.
- 9.2 다른 모든 쿼터들은 드로 인 할 선수에게 볼이 핸딩되었을 때 시작된다.
- 9.3 만일 한 팀에서 5명의 선수가 경기할 준비가 되어 있지 않으면, 경기는 시작 할 수 없다.
- 9.4 모든 경기에 있어서 프로그램에 먼저 기재된 팀(홈 팀)이 코트를 향하여 기록석의 왼쪽 벤치와 바스켓을 자기 팀 바스켓으로 정한다. 다만, 양 팀의 합의 하에 벤치, 혹은 바스켓을 서로 바꿀 수도 있다.
- 9.5 1쿼터와 3쿼터의 개시 전에 팀들은 상대 팀의 바스켓의 하프코트에서 웜 업을 할 수 있다.
- 9.6 팀들은 후반전에 바스켓을 서로 바꾸어야 한다.
- 9.7 모든 연장전에서 각 팀은 4쿼터와 같은 방향의 바스켓을 향하여 플레이를 계속해야 한다.
- 9.8 쿼터, 모든 연장전의 경기는 경기시간의 끝남을 알리는 경기시계의 신호로 끝난다. 백보드 가장자리에 조명시설이 있는 경우에는 해당 조명이 경기시간 계시의 버저 신호보다 우선하여 인정된다.

제10조 볼의 상태 (Status of the ball)

- 10.1 볼은 다음과 같이 라이브, 혹은 데드가 될 수 있다.
- 10.2 다음과 같은 때에 볼은 라이브가 된다 :
- 점프볼에 있어서, 주심이 토스한 볼이 주심의 손을 떠났을 때.
 - 프리 드로에 있어서, 심판이 프리 드로 할 선수에게 볼을 핸딩했을 때.
 - 드로 인에 있어서, 심판이 드로 인 할 선수에게 볼을 핸딩했을 때.
- 10.3 다음과 같은 때에 볼은 데드된다 :
- 필드 골 또는 프리 드로가 성공되었을 때.
 - 볼이 라이브 중에 심판이 호각을 불었을 때.

- 다음과 같은 상황에서 프리 드로 한 볼이 바스켓에 들어가지 않을 것이 확실할 때.
 - 또 다른 프리 드로가 남아 있을 때.
 - 또 다른 벌칙이 남아 있을 때(프리 드로 또는 볼의 소유권)
- 각 쿼터의 경기시간이 끝나는 신호가 울렸을 때.
- 한 팀이 볼을 컨트롤하고 있는 동안 샷클락의 신호가 울렸을 때.
- 득점을 위해 슛한 볼이 공중에 있는 동안 다음과 같은 상황에서 어느 팀의 선수든지 볼을 터치했을 때 :
 - 심판이 호각을 분 다음.
 - 쿼터의 경기시간이 끝나는 신호가 울린 다음.
 - 샷클락의 신호가 울린 다음.

10.4 다음과 같은 때 볼은 데드되지 않고 골이 성공되면 득점으로 인정한다.

- 필드 골을 위해 슛 한 볼이 공중에 있는 동안 :
 - 심판이 호각을 불었을 때.
 - 쿼터의 끝남을 알리는 경기시계의 신호가 울렸을 때.
 - 샷클락의 신호가 울렸을 때.
- 프리 드로에 있어서 슛 한 볼이 공중에 있는 동안, 프리 드로한 선수가 범한 바 이얼레이션이 아닌 다른 규칙위반으로 심판이 호각을 불었을 때.
- 필드 골을 위해 슛을 하는 선수가 슛 동작 중에 있을 때 상대팀 선수나 벤치에 앉아있도록 허용된 사람들이 파울을 범했으나, 파울이 일어나기 전에 이미 연속적인 동작으로 시작한 슛을 마쳤을 때. 이 제한은 다음과 같은 상황에는 적용되지 않으며 골이 성공되어도 득점으로 인정하지 않는다.
 - 심판이 호각을 분 다음 전혀 새로운 슛 동작을 하였을 때.
 - 선수가 연속적인 슛 동작 중에 있는 동안 쿼터나 연장전이 끝나는 경기시계의 신호 또는 샷클락이 울렸을 때.

제11조 선수와 심판의 위치 (Location of a player and an official)

- 11.1 선수의 위치는 그가 터치하고 있는 플로어의 위치에 따라 결정된다. 선수가 점프하여 공중에 있을 때에는, 그가 마지막으로 터치하고 있던 플로어에 있는 것으로 간주한다. 이 원칙은 경계선, 센터 라인, 3점슛 라인, 프리 드로 라인과 제한구역을 표시하는 선과 노차지 세미서클 라인에도 적용된다.
- 11.2 심판의 위치도 선수와 같은 원칙에 따라 결정된다. 볼이 심판에게 터치되면, 심판이 위치한 플로어에 터치된 것과 같이 간주한다.

제12조 점프볼과 소유권의 교체 (Jump ball and alternating possession)

12.1 점프볼의 정의 (Jump ball definition)

12.1.1 점프볼은 1쿼터의 개시에 있어서 센터 서클에서 상대적인 2명의 선수 사이로 심판이 볼을 토스함으로써 시행된다.

12.1.2 헬드 볼은 상대적인 선수가 1명 또는 여러 명이 한 손 또는 두 손으로 볼을 꼭 잡고 있어, 난폭한 방법이 아니고는 볼을 차지하여 컨트롤할 수 없을 때 선언된다.

12.2 점프볼의 절차 (Jump ball procedure)

12.2.1 각 점퍼는 자기 팀 바스켓에 가까운 센터 서클의 반원 안에 두발을 딛고 있어야 하고, 그 중 한 발은 원의 센터 라인에 가까이 딛고 있어야 한다.

12.2.2 만일 상대 팀 선수가 어떤 자리를 요구한다면, 같은 팀의 선수는 서클 주위에 인접한 위치를 차지할 수 없다.

12.2.3 심판은 두 점퍼 사이로 어느 선수도 점프하여 도달할 수 없는 높이까지 볼을 위(수직)로 토스하여야 한다.

12.2.4 볼은 최고점에 도달한 다음, 적어도 한 명의 점퍼에게 정당하게 손으로 탭이 되어야 한다.

12.2.5 어느 점퍼도 볼이 정당하게 탭 되기 전에, 그의 위치에서 물러나서는 안 된다.

12.2.6 볼이 점퍼 이외의 8명의 선수나 플로어에 터치되기 전에 어느 점퍼도 그 볼을 잡거나, 한 점퍼가 2회를 초과하여 터치할 수 없다.

12.2.7 점퍼 중 적어도 1명의 점퍼라도 볼을 탭 하지 못했을 때에는, 다시 점프볼을 시행한다.

12.2.8 점퍼 이외의 선수들은 볼이 탭 될 때까지, 신체의 일부분이 서클 라인위에 있거나 또는 서클의 라인(실린더)을 넘어설 수 없다. 규칙 제12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 그리고 12.2.8을 위반하는 것은 바이얼레이션이다.

12.3 점프볼의 상황 (Jump ball situations)

다음과 같은 때 점프볼의 상황이 된다 :

- 헬드 볼이 선언되었을 때.
- 볼이 아웃되었을 때, 심판들이 마지막으로 볼에 터치한 선수가 누구인지 확인하지 못했거나, 의견이 서로 다를 때.
- 마지막 또는 하나만의 프리드로에 있어서 프리드로가 성공되지 않고, 양 팀이 프리드로의 바이얼레이션을 범했을 때.
- 라이브된 볼이 백보드와 링 사이에 끼었을 때(프리드로와 프리드로 사이, 마지막 프리드로 시행 후 프런트코트 드로인 라인에서 드로인 하는 경우는 제외)
- 어느 팀에게도 볼의 소유권이 없거나, 어느 팀도 볼을 컨트롤하고 있지 않는 상황에서 볼이 데드되었을 때.
- 두 팀에게 주어야 할 같은 비중의 벌칙을 상쇄하고 더 이상 집행할 벌칙이 남아 있지 않은 상황에서, 그 후로 첫 번째 파울이나 바이얼레이션이 발생하기 전에 어느 팀도 볼을 컨트롤하고 있지 않았거나, 소유권을 갖고 있지 않았을 때.
- 1쿼터가 아닌 모든 쿼터 및 연장전이 시작될 때.

12.4 볼 소유권교체의 정의 (Alternating possession definition)

12.4.1 볼 소유권의 교체란 점프볼 대신에 드로 인을 통하여 볼이 라이브 되는 방법을 말한다.

12.4.2 볼 소유권의 교체는 :

- 볼이 드로 인을 할 선수에게 핸딩되었을 때 시작되고
- 다음과 같은 때 끝난다 :
 - 볼이 코트 안에 있는 선수에게 정당하게 터치되거나, 선수가 터치할 때.
 - 드로 인을 하는 팀이 바이얼레이션을 범할 때.
 - 드로 인 하는 동안 라이브 볼이 링과 백보드 사이에 끼었을 때.

- 12.5 볼 소유권 교체의 절차 (Alternating possession procedure)**
- 12.5.1** 모든 점프볼의 상황에서 팀들은 소유권의 교체를 통하여 점프볼의 상황이 발생한 지점으로부터 가장 가까운 경계선 밖에서 드로 인을 한다.
- 12.5.2** 점프볼 후 코트 내에서의 라이브 된 볼을 컨트롤하지 못한 팀은, 다음번 점프볼의 소유권 교체 기회에 볼의 소유권을 갖는다.
- 12.5.3** 각 쿼터가 끝났을 때 다음번 볼 소유권 교체 자격을 갖고 있는 팀은, 다음 쿼터 또는 연장전이 시작될 때 기록석 반대편의 센터 라인 연장선 밖에서 드로 인을 한다. 단, 새로운 프리 드로를 시행하거나, 볼 소유권에 대한 벌칙이 남아있을 때는 예외이다.
- 12.5.4** 볼 소유권 교체로 인하여 드로 인의 권리가 있는 팀을 표시하기를 위하여 공격할 상대팀 바스켓을 향한 소유권 교체의 화살 모양의 표시를 하여야 한다. 화살표시 방향은 볼 소유권 교체로 인한 드로 인이 끝나면, 즉시 반대 방향으로 바뀌어야 한다.
- 12.5.5** 볼 소유권의 교체로 인해 드로 인을 하는 팀이 드로 인의 바이얼레이션을 범한다면, 그 팀은 볼 소유권 교체 자격을 상실하게 된다. 볼 소유권 교체의 화살 표시는 즉시 바뀌며, 바이얼레이션을 범한 반대팀이 다음 점프볼의 상황에서 소유권 교체로 인한 드로 인을 하게 될 것임을 표시해야 한다. 그 다음에, 바이얼레이션을 범한 반대팀에게 원래 드로 인하려던 지점에서 볼의 소유권을 줌으로써 경기를 재개한다.
- 12.5.6** 다음과 같은 때 일어나는 어느 팀의 파울도 볼의 소유권 교체로 인한 드로 인의 권리를 상실케 하지 못한다 :
- 1쿼터를 제외한 나머지 쿼터나 연장전이 시작되기 전.
 - 볼 소유권의 교체로 인한 드로 인이 시행되는 도중.

제13조 볼을 플레이 하는 방법 (How the ball is played)

13.1 정의 (Definition)

농구경기에 있어서 볼은 손으로만 플레이해야 하며, 이 규칙에 정해진 바에 따라 어느 방향으로든 패스하거나, 던지거나, 탭하거나, 굴리거나 드리블을 할 수 있다.

13.2 규칙의 적용 (Rule)

- 13.2.1 선수는 볼을 가지고 달려가거나, 고의로 차거나, 주먹으로 치거나, 어느 부분이든 지 다리로 볼을 막아서는 안 된다. 그러나 우연히 다리의 어느 부분에 볼이 닿거나, 터치되는 것은 바이얼레이션이 아니다. 규칙 13.2를 위반하는 것은 바이얼레이션이다.

제14조 볼의 컨트롤 (Control of the ball)

14.1 정의 (Definition)

- 14.1.1 팀의 컨트롤은 그 팀의 한 선수가 라이브 된 볼을 잡고 있거나(hold), 드리블을 하고 있거나, 심판으로부터 볼이 핸드오프되었을 때에 시작된다.

- 14.1.2 다음과 같은 때 팀 컨트롤은 계속되고 있는 것으로 간주한다 :

- 팀의 한 선수가 라이브된 볼을 컨트롤하고 있을 때.
- 팀 동료에게 볼을 패스하고 있을 때.

- 14.1.3 다음과 같은 때 팀의 컨트롤은 끝난 것으로 간주한다 :

- 반대팀 선수가 볼을 컨트롤하게 될 때.
- 볼이 데드되었을 때.
- 볼이 필드 골 또는 프리 드로 슈트를 하는 선수의 손에서 떠났을 때.

제15조 슈트 동작 중에 있는 선수 (Player in the act of shooting)

15.1 정의 (Definition)

- 15.1.1 필드 골, 혹은 프리드로를 위한 슈트이란 선수가 손으로 잡고 있던 볼을 상대 팀의 바스켓을 향하여 공중으로 던지는 것을 말한다.

탭은 볼을 직접 손으로 상대 팀의 바스켓을 향하게 하는 것을 말한다.

덩크는 볼을 한 손, 혹은 양손으로 잡고 상대 팀 바스켓 위로부터 아래로 강하게 집어넣는 것을 말한다.

탭과 덩크는 모두 필드 골을 위한 슈트로 간주한다.

15.1.2 슛 동작 :

- 슛 동작이란 심판이 판단하기에 선수가 득점하기 위하여 상대 팀 바스켓을 향해 드로, 덩크, 탭을 하려고 볼을 손에서 떠나보내기 전에 통상적으로 하는 연속적인 움직임으로 시작된다.
- 슛 동작은 슛하는 선수의 손에서 볼이 떠났거나, 공중에서 슛을 한 선수의 두 발이 플로어에 되돌아 올 때 끝난다. 득점을 위한 슛을 시도하고 있는 선수가 그것을 저지하려는 상대 선수에게 팔을 붙잡혀 있을 수도 있다. 이러한 경우에 슛한 볼이 선수의 손을 떠났어야만 슛 동작으로 간주되는 것은 아니다.
슈팅 동작 중인 선수의 팔을 상대선수가 잡아서, 득점을 막았다면, 이 경우 슈팅 선수의 손에서 공이 떨어진 여부는 필수적이지 않다.
선수가 슈팅 동작 중에 파울을 당한 후 패스를 하면, 그는 더 이상 슈팅 동작 중이었던 것으로 여기지 않는다.
몇 발의 정당한 스텝을 짚는 것은 슛 동작과 아무런 관계가 없다.

15.1.3 슛 동작에 있어서 연속적인 움직임이란 :

- 선수가 볼을 손에(한 손 또는 양 손) 가지고 슈팅 동작(일반적으로는 위로 올리는 동작)을 했을 때 시작된다.
- 필드 골을 시도하는 선수의 슛 동작은 팔 동작, 그리고 몸 동작도 포함될 수 있다.
- 볼이 이 선수의 손에서 떠났거나, 전혀 새로운 슛 동작이 시작되었을 때 끝난다.

제16조 골이 성공되는 때와 득점 (Goal : When made and it's value)

16.1 정의 (Definition)

16.1.1 골이란 라이브된 볼이 바스켓 위로부터 들어가 안에 머무르거나 또는 통과했을 때에 성공된 것으로 한다.

16.1.2 볼의 일부가 링의 높이보다 낮은 곳에 있고 조금이라도 바스켓 안으로 기울었을 때, 그 볼은 바스켓 안에 있는 것으로 간주한다.

16.2 규칙의 적용 (Rule)

16.2.1 골은 다음과 같이 볼이 바스켓에 들어갔을 때, 바스켓에 공격한 팀이 득점한 것

로 한다.

- 프리 드로에 의한 골은 1점.
- 2점슛 지역에서의 필드 골은 2점.
- 3점슛 지역에서의 필드 골은 3점으로 계산한다.
- 마지막 또는 하나만의 프리 드로에 있어서 볼이 링에 터치된 다음, 바스켓을 통과하기 전에 공격 또는 수비 선수가 정당하게 터치하여, 골이 성공되었다면, 그 골은 2점으로 계산한다.

16.2.2 만일 한 선수가 우연히 자기 팀 바스켓으로 필드 골을 성공시켰다면 2점으로 계산하고, 코트에서 경기하고 있는 반대팀의 주장이 득점한 것으로 기록한다.

16.2.3 만일 한 선수가 고의로 자기 팀 바스켓에 필드 골을 성공시켰다면, 바이얼레이션이며 득점으로 인정하지 않는다.

16.2.4 만일 한 선수가 볼을 바스켓 밑으로부터 완전히 통과시켰다면, 바이얼레이션이다.

16.2.5 드로 인된 볼이나, 마지막 또는 한 개만의 프리 드로에서 리바운드된 볼을 소유한 선수가 필드 골을 위한 슛을 시도하려면 경기시계에 0.3초(3/10초)나 그 이상의 시간이 남아 있어야 한다. 그러나 만일 경기시계가 0.2초 또는 0.1초가 남아 있다면, 탭이나 직접 덩크슛에 의해서만 필드 골 득점이 인정될 수 있다.

제17조 드로 인 (Throw-in)

17.1 정의 (Definition)

17.1.1 드로 인은 경계선 밖에서 드로 인 하려는 선수가 코트 안으로 볼을 패스함으로써 이루어진다.

17.2 절차 (Procedure)

17.2.1 다음과 같은 때 심판은 드로 인 할 선수에게 볼을 핸딩해 주거나, 플로어에 볼을 놓을 수 있으며, 다음과 같은 때에는 볼을 드로 인 할 선수에게 볼을 토스 또는 바운드 패스해 줄 수도 있다 :

- 심판이 드로 인 할 선수로부터 4m 이내의 거리에 있을 때.
- 드로 인 할 선수가 심판이 지정하는 곳에 정확한 위치를 잡고 있을 때.

17.2.2 드로 인 할 선수는 백보드 바로 뒤를 제외하고는, 규칙위반이 발생한 곳으로부터

가장 가까운 지점 또는 심판이 경기를 중단시킨 곳으로부터 가장 가까운 지점에서 드로 인 해야 한다.

17.2.3 다음과 같은 상황에서 이어지는 드로 인은 기록석 반대쪽 센터 라인의 연장선에서 해야 한다.

- 1쿼터를 제외한 모든 쿼터와 연장전이 시작할 때.
- 드로인하는 선수는 센터 라인 연장선을 사이에 두고 한 발씩 딛고 서야 하며 경기장 내 어디에 있는 선수에게든지 볼을 패스 할 수 있다.

17.2.4 모든 연장전과 4쿼터 마지막 2분 동안 그들의 백코트에서 볼 소유권을 갖고 있던 팀이 타임아웃을 요청한 후 이어지는 경기 개시에 있어 그 팀의 코치는 경기 시작점의 위치를 그들의 프런트코트 드로인 라인 혹은 원래 경기가 중단된 백코트 가장 가까운 지점 중에서 선택할 수 있다.

17.2.5 볼을 컨트롤하고 있는 팀 또는 드로 인의 권리를 갖고 있는 팀의 선수가 범한 퍼스널 파울로 인한 드로 인은 규칙위반이 발생한 곳으로부터 가장 가까운 경계선 밖에서 해야 한다.

17.2.6 테크니컬파울은 따로 정해진 규칙이 없으면 테크니컬파울이 일어날 때 볼이 있던 가장 가까운 지점에서 드로인을 시작한다.

17.2.7 언스포츠헤럴리크 파울이나 실격 파울은 따로 정해진 규칙이 없으면 본부석 반대편 그 팀의 프런트코트 드로인 라인에서 드로인을 시작한다.

17.2.8 싸움은 Art. 39 내용과 같이 드로인을 시작한다.

17.2.9 필드 골이나 프리드로가 바스켓으로 들어갔으나, 득점이 인정되지 않을 때에는 언제나 프리드로 라인의 연장선상 사이드라인 밖에서 드로인을 해야 한다.

17.2.10 필드 골이나 마지막 또는 한 개만의 프리드로가 성공된 다음에는 :

- 득점한 반대팀의 어느 선수든지, 득점을 당한 엔드 라인 바깥 어느 지점에서라도 드로 인을 할 수 있다. 이 규정은 필드 골이나 프리드로가 성공된 후에, 타임아웃이나 그 밖의 어떤 이유로든 경기가 중단되고, 이어서 경기가 재개될 때, 심판이 드로 인 할 선수에게 볼을 핸딩 해주거나, 드로 인 할 지점에 볼을 놓고 난 다음에도 적용된다.
- 드로 인을 하는 선수는 평행으로 또는 뒤로 움직일 수 있으며, 또는 코트 밖에 있는 팀 동료에게 볼을 패스할 수도 있다. 그러나 경계선 밖에서 최초로 선수가 볼을 잡았을 때부터 5초의 계산은 시작된다.

17.3 규칙의 적용 (Rule)

17.3.1 드로 인 하는 선수는 다음과 같은 행동을 해서는 안 된다.

- 볼이 손에서 떠나기까지 5초를 넘기는 것.
- 볼을 손에 가지고 있으면서 코트를 밟는 것.
- 드로 인 한 볼이 손에서 떠난 다음, 경계선 밖에 터치시키는 것.
- 코트 안에서 다른 선수가 볼을 터치하기 전에, 코트 안에서 다시 볼을 터치하는 것.
- 드로 인 된 볼이 직접 바스켓 안으로 들어가게 하는 것.
- 필드 골이나 마지막 프리 드로가 성공된 다음이 아닌 경우, 볼이 손에서 떠나기 전, 심판이 지정한 경계선 밖의 지점으로부터 좌우 한쪽 방향이나 혹은 양방향으로 1m 이상 거리를 움직이는 것. 그러나 상황에 따라 뒤로 움직이는 것은 허용된다.

17.3.2 드로 인을 하는 동안 코트 안에 있는 선수들은 다음과 같은 행동을 해서는 안 된다.

- 볼이 경계선을 넘어 드로 인되기 전에, 몸의 일부가 경계선 밖으로 나가는 행위.
- 드로 인 할 경계선 밖의 여유가 장애물로부터 2m가 되지 않는 곳에서 드로 인을 할 때, 드로 인하는 선수로부터 1m 이내로 접근하는 것.

17.3.3 모든 연장전과 4쿼터 경기종료 2분전에 드로인 할 때 심판은 경계선 라인 시그널을 사용하여 경고를 주어야 한다.

만약 수비선수가

- 수비자가 경계라인을 넘어 신체부위를 사용하여 드로인을 방해하거나
- 드로인 할 경계선 밖의 여유가 장애물로부터 2m가 되지 않는 곳에서 드로인을 할 때, 드로인 하는 선수로부터 1m 이내로 접근하는 것

이것은 바이올레이션이며 심판은 테크니컬파울을 주어야 한다.

규칙 17.3을 위반하는 것은 바이올레이션이다.

17.4 벌칙 (Penalty)

드로 인 하려던 원래의 지점에서 반대팀에 볼을 주어 드로 인 시킨다.

제18조 타임아웃 (Time-Out)

18.1 정의 (Definition)

타임아웃은 팀의 코치 또는 어시스턴트 코치의 요청에 따라 경기가 중단되는 것이다.

18.2 규칙의 적용(Rule)

18.2.1 각 타임 아웃은 1분으로 한다.

18.2.2 타임아웃은 타임아웃의 기회에만 허용된다.

18.2.3 타임아웃의 기회는 다음과 같은 때에 시작된다 :

- 볼이 데드되고, 경기시계가 정지되어 심판이 기록석에 볼이 데드된 내용의 전달을 마쳤을 때 양 팀에 기회.
- 마지막 또는 하나만의 프리 드로가 성공되어 볼이 데드되었을 때 양 팀에 기회.
- 필드 골이 성공된 다음 득점한 반대팀에 기회.

18.2.4 타임아웃의 기회는 첫 번째 프리드로를 시행할 선수에게 볼이 핸딩되었거나, 드로인을 하려는 선수에게 볼이 핸딩되었을 때 끝난다.

18.2.5 각 팀의 작전타임은 아래와 같이 허용된다.

- 전반전에 2회의 작전타임이 허용된다.
- 후반전에 3회의 작전타임이 허용되나 경기종료 2분 이내에는 최대 2회의 작전타임만을 사용할 수 있다.
- 매 연장전마다 1회의 타임아웃이 허용된다.

18.2.6 사용하지 않은 타임아웃은 후반전이나 연장전으로 이월시켜 사용할 수 없다.

18.2.7 규칙 위반이 선언되지 않은 상태에서 반대팀이 필드 골을 성공시킨 때가 아니면 타임아웃은 이를 먼저 요청한 코치의 팀에 준다.

18.2.8 모든 연장전과 4쿼터의 마지막 2분 동안 필드 골이 성공되어, 경기시계가 정지되어어도 심판이 경기를 중단시키지 않는 한 득점한 팀에는 타임아웃이 허용되지 않는다.

18.3 절차 (Procedure)

18.3.1 타임아웃은 코치와 어시스턴트 코치만이 요청할 수 있다. 그는 자신이 기록원과 눈 맞춤을 하거나, 기록석에 가서 손으로 관례적인 신호를 하면서 '타임아웃'이라고 분명히 요청해야 한다.

18.3.2 요청한 타임아웃의 취소는 기록원이 신호를 울리기 전에 요청할 경우에만 취소할

수 있다.

18.3.3 타임아웃의 시간은 :

- 심판이 호각을 불고 타임아웃의 신호를 할 때 시작된다.
- 심판이 호각을 불고 팀들이 코트로 돌아오도록 베큰 신호를 할 때 끝난다.

18.3.4 타임아웃의 기회가 되면, 즉시 기록원은 그의 신호를 울려 타임아웃의 요청이 있다는 것을 심판에게 알려야 한다.

만일 필드 골이 성공되고, 득점한 반대팀이 타임아웃을 요청했다면, 계시원은 즉시 경기시계를 멈추고 그 신호를 울려야 한다.

18.3.5 타임아웃 시간동안, 또한 2, 4쿼터 개시 전의 휴식기간, 연장전 개시전의 휴식시간에도 선수들은 코트를 떠나 자기 팀 벤치에 앉을 수 있으며, 팀 벤치에 남아 있는 팀 멤버와 관계자들도 팀 벤치구역 부근에서 코트에 출입할 수 있다.

18.3.6 첫 번째 프리드로를 시행하기 위해 슈터에게 볼이 핸들된 다음 어느 팀이든지 타임아웃의 요청이 있었다면, 다음과 같은 상황에서만 타임아웃이 허용된다.

- 마지막 프리드로가 성공되었을 때.
- 마지막 프리드로 실패 후 드로인이 주어질 때.
- 프리드로와 프리드로를 시행하는 사이에 파울이 일어났을 때에는 앞선 벌칙의 프리드로를 마친 다음 새로운 파울에 대한 벌칙을 집행하기 전에 타임아웃이 허용된다.
- 마지막 프리드로가 끝난 다음 볼이 라이브 되기 전에 파울이 일어났을 때에는, 새로운 벌칙을 집행하기 전에 타임아웃이 허용된다.
- 마지막 프리드로가 끝난 다음 볼이 라이브 되기 전에 바이얼레이션이 선언되었다면, 드로인이 시행되기 전에 먼저 타임아웃이 허용된다.

한 개 이상의 파울 벌칙으로 인하여, 프리드로나 볼의 소유권이 연속(세트)으로 주어질 때 각 세트는 타임아웃을 위해 각기 별도로 취급한다.

제19조 선수의 교체 (Substitution)

19.1 정의 (Definition)

선수의 교체는 교대선수가 선수(Player)가 되고자 하는 요청에 따라 경기를 중단시

키는 것이다.

19.2 규칙의 적용 (Rule)

19.2.1 팀은 선수 교체의 기회에 선수를 교체할 수 있다.

19.2.2 선수 교체의 기회는 다음과 같은 때 시작된다.

- 볼이 데드되고 경기시계가 정지되어, 심판이 기록석과 의사전달을 끝냈을 때 양 팀에 기회.
- 마지막 또는 하나만의 프리 드로가 성공되고 나서 볼이 데드되었을 때, 양 팀에 기회.
- 4쿼터와 모든 연장전의 마지막 2분 동안 필드 골이 성공되고, 득점한 반대팀이 선수교체를 요청했을 때이다.

19.2.3 선수교체의 기회는 첫 번째, 또는 하나만의 프리 드로에 있어서 볼이 선수에게 핸딩되었을 때와 드로 인할 선수에게 볼이 핸딩되었을 때에 끝난다.

19.2.4 교체되어 교대 선수가 되거나, 선수가 된 선수는 경기시계가 시동되었다가 다시 정지되어 볼이 데드되기까지, 경기에 다시 참여하거나 경기에서 떠날 수 없다.

다음과 같은 때에는 예외로 한다 :

- 팀의 선수가 5명 이하로 줄었을 때.
- 실수의 정정과 관련된 프리 드로를 해야 할 선수가 정당하게 교체되어 팀 벤치에 있을 때.

19.2.5 모든 연장전과 4쿼터 마지막 2분 동안 필드 골이 성공되어 경기시계가 정지되어 있어도 심판이 경기를 중단시키지 않는 한, 득점한 팀에는 선수교체가 허용되지 않는다.

19.3 절차 (Procedure)

19.3.1 교대선수만이 교체를 요청할 권리가 있다. 교대선수는(코치나 어시스턴트 코치가 아님) 기록원에게 가서 명확하게 선수 교체를 요청하고, 교체 대기용 의자에 앉아야 한다. 이 때 교체할 선수는 즉시 경기할 수 있는 준비를 하고 있어야 한다.

19.3.2 선수교체 요청의 취소는 기록원의 신호가 울리기 전에만 가능하다.

19.3.3 선수교체의 기회가 시작되면 기록원은 즉시 그의 신호를 울려 선수 교체 요청이 있다는 것을 심판들에게 알려야 한다.

19.3.4 교체할 선수는 심판이 호각을 불면서 선수교체의 신호를 하고, 코트에 들어오라는 베킨 신호를 할 때까지 경계선 밖에 머물러 있어야 한다.

- 19.3.5** 교체된 선수는 심판이나 기록원에게 보고하지 않아도 되며, 바로 자기 팀 벤치로 돌아갈 수 있다.
- 19.3.6** 선수의 교체는 되도록 빨리 마쳐야 한다. 5개의 파울을 범했거나 실격되는 선수는 즉시(약 30초 이내) 교체하여야 한다. 만일 심판이 판단하기에 부당하게 지연시킨다면 그 팀에 1개의 타임아웃을 주어야 한다. 만일 그 팀에 타임아웃이 남아 있지 않다면 코치에 T파울을 줄 수도 있으며 T파울은 B로 기록한다.
- 19.3.7** 하프 타임의 휴식 기간을 제외하고, 차지 타임 아웃 시간 중 또는 휴식기간 중에 선수교체를 할 때에도 교체할 선수는 경기에 참여하기 전에 기록원에게 알려야 한다.
- 19.3.8** 프리 드로 슈터는 다음과 같을 때 교체되어야 한다.
- 부상 당했을 때.
 - 5반칙을 범했을 때.
 - 실격되었을 때.
- 프리 드로 슈터가 교체된 후의 프리 드로는 그와 교체된 선수가 해야 하며, 이때 교체된 선수는 경기시계가 시동되었다가 다시 정지될 때까지 교체할 수 없다.
- 19.3.9** 첫 번째 프리드로에 있어서, 슈터에게 볼이 핸딩된 후 어느 팀이든지 선수교체를 요청했다면 다음과 같은 때 허용된다.
- 마지막 프리드로가 성공되었을 때.
 - 마지막 프리드로를 실패 후, 드로인이 주어질 때.
 - 프리드로와 프리드로의 사이에 파울이 발생했다면, 남은 프리드로를 마치고, 새로운 파울에 대한 벌칙이 집행되기 전에.
 - 마지막 프리드로를 마치고, 볼이 라이브되기 전에 파울이 선언 되었다면, 새로운 파울에 대한 벌칙이 집행되기 전에.
 - 마지막 프리드로를 마치고, 볼이 라이브되기 전에 바이올레이션이 선언되었을 경우, 그 벌칙으로 드로 인이 시행되기 전에 선수 교체가 허용된다. 한개 이상의 파울 벌칙으로 인하여, 프리 드로가 연속으로(세트) 주어질 때, 각 세트는 선수교체를 위해 각기 별도로 취급한다.

제20조 몰수로 패하는 경기 (Game lost by forfeit)

20.1 규칙의 적용 (Rule)

팀은 다음과 같은 때 경기를 몰수패 당한다.

- 경기개시 시간 15분이 경과하도록 팀이 경기장에 나오지 않았거나, 5명의 선수가 경기장에서 경기할 준비를 갖추지 못했을 때
- 경기가 진행되려는 것을 행동으로 방해할 때.
- 주심이 경기를 진행하도록 지시하였음에도 거부할 때.

20.2 벌칙 (Penalty)

20.2.1 경기는 상대팀이 승리한 것으로 하고, 스코어는 20:0으로 하며, 또한 몰수패를 당한 팀은 순위결정점수를 0점으로 한다(승점제도 채택 시).

20.2.2 두 경기(home and away) 합산 점수제의 시리즈와 플레이오프 시리즈(best of three)에 있어서 시리즈 1, 2, 3차전 중 한 경기에서 몰수패를 당한 팀은 그 시리즈 또는 플레이오프 경기 전체를 몰수 당한다. 이 원칙은 5강과 7강 이상 결정전의 플레이오프에는 적용되지 않는다.

20.2.3 토너먼트 경기에서 두 번째로 경기를 몰수당하는 팀은 토너먼트에서 실격되며, 그 팀의 당해 대회 실적을 모두 무효로 한다.

제21조 자격 상실로 패하는 경기 (Game lost by default)

21.1 규칙의 적용 (Rule)

경기 중 한 팀의 선수가 경기장에 1명이 남게 되면, 그 팀은 자격 상실로 경기에 패한다.

21.2 벌칙 (Penalty)

21.2.1 만일 자격을 상실하지 않은 팀이 경기가 중단된 시점에 득점이 많으면, 스코어는 그대로 기록하고 득점이 적을 때에는 스코어를 2:0으로 기록한다. 그리고 자격상실로 패한 팀의 순위 결정점수는 1점으로 한다.

21.2.2 두 경기(home and away) 합산 점수제의 시리즈에서 첫 번째나, 두 번째 경기를 자격 상실로 패한 팀은, 그 시리즈를 자격상실에 의해 패한 것으로 한다.

제 5 장 | 바이올레이션 VIOLATIONS

제22조 바이올레이션 (Violations)

22.1 정의 (Definition)

바이올레이션은 규칙을 위반하는 행위의 일종이다.

22.2 벌칙 (Penalty)

규칙에 별도의 규정이 없는 한, 볼은 바이올레이션이 발생한 곳으로부터 가장 가까운 경계선 밖에서 반대팀에 주어 드로 인 시킨다. 다만 백 보드의 바로 뒤는 제외한다.

제23조 선수가 아웃되는 것과 볼이 아웃되는 것 (Player out-of-bounds and ball out-of-bounds)

23.1 정의 (Definition)

23.1.1 선수가 아웃된다는 것은 선수의 신체 어느 부분이 경계선 상 또는 경계선 밖의 플로어나 물체에 닿고 있을 때를 말한다.

23.1.2 볼은 다음과 같은 때 아웃된 것으로 간주한다.

- 경계선 밖에 있는 선수 또는 그 외의 사람에게 터치될 때.
- 경계선상, 위(천정) 또는 경계선 밖에 있는 물체나 플로어나에 터치될 때.
- 백보드의 받침, 백보드의 뒷면, 경기장의 위에 있는 물체에 터치될 때.

23.2 규칙의 적용 (Rule)

23.2.1 비록 볼이 선수가 아닌 다른 것에 터치되어 아웃이 되었다 해도, 볼이 아웃되기 전에 마지막으로 터치한 선수가 볼을 아웃시킨 것으로 간주한다.

23.2.2 만일 볼이 경계선 바깥 또는 경계선상에 있는 선수가 터치하거나, 터치되어 아웃이 되었다면, 그 선수가 볼을 아웃시킨 것이다.

23.2.3 헬드 볼이 발생할 때 한 선수가 경계선 밖이나, 백 코트로 움직였다 해도 바이올레

이선이 아니며, 점프볼의 상황이 된다.

제24조 드리블링 (Dribbling)

24. 정의 (Definition)

24.1.1 드리블이란 선수가 라이브 된 볼을 플로어에 던지거나, 탭하거나, 굴리거나, 바운드하는 컨트롤 행위를 말한다.

24.1.2 드리블은 코트에서 볼을 컨트롤 하는 선수가 볼을 플로어에 던지거나, 탭하거나, 굴리거나, 바운드하거나 다른 선수에게 터치되기 전에 다시 볼을 터치할 때 시작된다.

드리블은 볼이 동시에 선수의 양 손에 터치될 때 또는 한 손이나 두 손에 볼이 머무는 때 끝난다. 드리블을 시작할 때 볼을 공중으로 던지고 나서, 그 볼이 플로어나 다른 선수에게 터치되었다면, 그 선수는 볼을 다시 손으로 터치 할 수도 있다. 선수는 볼이 손에 닿고 있지 않는 한 몇 걸음이라도 움직일 수 있다.

24.1.3 선수가 코트 내에서 우연히 볼을 놓쳤다가 다시 컨트롤하게 되는 것은, 볼을 펌블한 것으로 간주한다.

24.1.4 다음과 같은 것은 드리블이 아니다 :

- 필드 골을 성공시키기 위한 연속적인 슛.
- 드리블을 시작할 때나 끝날 때 볼을 펌블하는 것.
- 주변의 다른 선수들과 볼을 컨트롤하기 위해 다투다가 탭 하는 것.
- 다른 선수가 컨트롤하고 있는 볼을 탭 하는 것.
- 패스하는 볼을 빛나가게 하고 다시 잡는 것.
- 트래블링 바이얼레이션에 저촉되지 않는 범위 내에서 볼이 플로어에 터치되기 전에, 한 손에서 다른 손으로 볼을 토스하는 것.
- 백보드에 던져서 맞고 다시 잡고 컨트롤하는 행위.

24.2 규칙의 적용 (Rule)

선수는 첫 번째 드리블을 끝낸 다음 다시 드리블을 해서는 안 된다. 다만 다음과 같이 코트에서 볼의 컨트롤을 끝낸 다음에는 다시 드리블 할 수 있다.

- 필드 골을 위한 슛을 했을 때.

- 상대 선수가 볼을 터치 했을 때.
- 패스 또는 펌블이 된 볼을 다른 선수가 터치 했거나 다른 선수에게 터치되었을 때이다.

제25조 트래블링 (Travelling)

25.1 정의 (Definition)

25.1.1 트래블링이란, 코트에서 라이브된 볼을 가지고(hold) 이 조항에 정해진 제한을 벗어나, 어느 방향으로든지 한 발 또는 두 발 모두를 부당하게 움직이는 것을 말한다.

25.1.2 피벗이란, 코트에서 볼을 가지고 있는 선수가 “피벗 풋”이 된 한 발을 플로어의 한 지점에 고정시킨 채, 다른 발을 어느 방향으로든지 한번 또는 그 이상 정당하게 옮겨 딛는 것을 말한다.

25.2 규칙의 적용 (Rule)

25.2.1 코트에서 라이브된 볼을 잡는 선수의 피벗 풋의 설정

- 두 발을 플로어에 딛고 서서 볼을 잡았을 때 :
 - 그 다음 어느 한 발을 플로어에서 떼는 순간 다른 한 발이 피벗 풋이 된다.
- 움직이고 있을 때 :
 - 만일 한 발이 플로어에 터치되어 있다면 그 발이 피벗 풋이 된다(첫 발).
 - 만일 두 발이 모두 플로어에서 떨어져 있는 상태에서, 동시에 두 발로 플로어에 내려섰다면, 다음에 한 발을 플로어에서 떼는 순간 다른 한 발이 피벗 풋이 된다.
 - 만일 두 발이 모두 플로어에서 떨어져 있는 상태에서 한발로 내려섰다면, 그 발이 피벗 풋이 된다. 만일 그 발로 점프를 했다가 두 발로 동시에 플로어에 내려섰다면 두발 모두 피벗 풋이 될 수 없다.
- 선수가 볼을 잡고 드리블을 진행하면서 또는 끝내면서 스톱하거나, 패스하거나, 슈트를 하고자 할 때는 2스텝으로 할 수 있다. :
 - 선수가 움직이면서 볼을 받고 드리블을 시작할 때 2스텝 전으로 할 수 있다.
 - 볼컨트롤을 얻은 후에 첫발이나 두발이 플로어에 터치하면 1스텝이 발생된다.
 - 1스텝 생긴 후에 어느 한발이 플로어에 터치되거나 두발이 동시에 플로어에

- 터치되면 2스텝이 발생된다.
- 선수가 두발로 멈추거나 동시에 터치되어 첫스텝을 가진다면 어느 한발이 피벗 풋이 된다. 만약 그때 두발을 플로어에서 떼고 점프하게 된다면 그 선수는 볼이 손에서 떠나기 전에 어느 발도 플로어로 되돌아올 수 없다.
 - 선수가 한발이 플로어에 터치하거나 내려섰다면 단지 그 발만을 피벗 풋으로 사용할 수 있다.
 - 한발로 점프해서 1스텝으로 내려왔던 선수는 두발로 동시에 2스텝으로 내려올 수 있다. 다만, 이 상황에서 그 선수는 어느 발로도 피벗 풋으로 사용할 수 없다. 만약, 한발 또는 두발을 들어 올렸다면 어느 발이든 플로어에 돌아오기 전에 볼을 손에서 떠나보내야 한다.(슛이나 패스만 가능)
 - 만일 두 발이 모두 플로어에서 떨어져 있는 상태에서, 동시에 두 발로 플로어에 내려섰다면, 다음에 한 발을 플로어에서 떼는 순간 다른 한 발이 피벗 풋이 된다.
 - 드리블을 끝내거나 볼의 컨트롤을 시작하는 선수는 계속해서 같은 발 혹은 두 발로 플로어를 터치 할 수 없다.(NBA에서는 Hop-step이라고 명명)

25.2.2 코트에서 볼을 컨트롤하는 동안 피벗 풋이 정해진 선수가 움직이려 한다면 :

- 두발이 모두 플로어에 터치된 채 서 있을 때 :
 - 드리블을 시작할 때에는 손에서 볼이 떠나기 전에 피벗 풋을 플로어에서 뺄 수 없다.
 - 패스나 슛을 할 때에는 피벗 풋으로 점프할 수 있지만, 볼이 손에서 떠나기 전에 어느 발도 플로어로 되돌아 올 수 없다.
- 움직이고 있을 때 :
 - 패스나 슛을 할 때 선수는 피벗 풋으로 점프할 수 있다. 그러나 점프한 선수는 볼이 손에서 떠나기 전에 어느 발도 플로어에 되돌아오게 해서는 안 된다.
 - 드리블을 시작할 때에는 볼이 손에서 떠나기 전에 피벗 풋이 플로어에서 떨어져서는 안 된다.
- 어느 발도 피벗 풋이 될 수 없는 상태로 스톱했을 때 :
 - 드리블을 시작할 때에는 볼이 손에서 떠나기 전에 어느 발도 플로어에서 뺄 수 없다.
 - 패스나 슛을 할 때 한발 또는 두 발을 모두 플로어에서 뺄 수 있지만, 볼이 손

에서 떠나기 전에 어느 발도 플로어에 되돌아 올 수 없다.

25.2.3 선수가 플로어에 넘어졌을 때(넘어지거나, 눕거나, 앉은 상태)

- 선수가 볼을 잡고 있는 동안 플로어에 넘어지거나, 누워있거나, 앉아있는 상태에서 볼을 컨트롤하거나, 미끌어졌을 때 그 자체는 바이얼레이션이 아니다.
- 만일 그 다음에 볼을 잡고 있는 동안 구르거나, 일어설려 한다면 바이얼레이션이다.

제26조 3초 룰 (Three seconds)

26.1 규칙의 적용 (Rule)

26.1.1 경기시계가 움직이고 있는 동안 프런트 코트에서 볼을 컨트롤하고 있는 팀의 선수는, 상대 팀의 제한구역 안에 계속해서 3초를 초과하여 머무를 수 없다.

26.1.2 선수가 다음과 같은 상황에 있을 때에는 3초 룰 적용에 여유를 두어야 한다 :

- 선수가 제한구역을 떠나려고 하고 있을 때.
- 제한구역 안에 있는 선수 자신 또는 팀 동료가 슛 동작 중에 있으며, 그 볼이 선수의 손에서 떠나고 있거나 떠났을 때.
- 제한구역 안에서 3초가 되기 전부터 머물러 있던 선수가 필드 골을 위한 슛을 하려고 드리블을 하고 있을 때이다.

26.1.3 자신이 제한 구역 밖에 있음을 확실히 하려면, 선수는 제한 구역 밖의 플로 어에 두 발을 딛고 있어야 한다.

제27조 근접방어 당한 선수 (Closely guarded player)

27.1 정의 (Definition)

라이브된 볼을 갖고 있는 선수가 코트 안에서 상대선수로부터 1m 이내의 거리에서 적극적인 수비를 당할 때, 근접 방어를 당하는 것으로 간주한다.

27.2 규칙의 적용 (Rule)

근접방어를 당하는 선수는 5초 이내에 패스, 슛 또는 드리블을 하여야 한다.

제28조 8초 룰 (Eight seconds)

28.1 규칙의 적용 (Rule)

28.1.1 다음과 같은 상황에서 팀은 볼을 8초 이내에 프런트 코트로 넘어가게 해야 한다.

- 한 선수가 자기 팀의 백 코트에서 라이브된 볼을 컨트롤하게 되었을 때.
- 백 코트에서 드로 인 한때, 볼이 드로 인한 팀의 백 코트에 있는 어느 선수에게 든지 터치되거나 터치하였을 때.

28.1.2 다음과 같은 때, 볼은 프런트 코트로 넘어간 것으로 간주된다.

- 어느 선수도 컨트롤하고 있지 않아도, 볼이 프런트 코트에 터치되었을 때.
- 두 발을 프런트 코트에 터치하고 있는 공격 팀 선수에게 볼이 터치되거나, 그 선수가 터치했을 때.
- 몸의 일부를 백 코트에 터치하고 있는 수비선수에게 볼이 터치되거나, 그 선수가 터치했을 때.
- 볼을 컨트롤하고 있는 팀의 프런트 코트에 몸의 일부를 터치하고 있는 심판에게 볼이 터치되었을 때.
- 백 코트에서 프런트 코트로 드리블하여 넘어가는 상황에서는 드리블러의 두 발과 볼이 프런트 코트에 닿고 있을 때.

28.1.3 앞서 볼을 백 코트에서 컨트롤하던 팀이 다음과 같은 사유로 다시 백코트에서 드로 인을 하게 될 때에는 8초의 시간은, 나머지 시간만이 주어진다.

- 볼이 경계선 밖으로 나갔을 때.
- 같은 팀의 선수가 부상당했을 때.
- 컨트롤하던 그 팀의 테크니컬파울.
- 점프볼의 상황이 되었을 때.
- 더블 파울이 발생했을 때.
- 양 팀에 같은 비중의 벌칙을 상쇄했을 때.

제29조 24초 룰 (Twenty-four seconds)

29.1 규칙의 적용 (Rule)

29.1.1 팀은 다음과 같을 때 24초 이내에 필드 골을 위한 슈트를 시도해야 한다.

- 코트 안에서 선수가 라이브된 볼을 컨트롤하게 되었을 때.
- 드로인을 할 때 코트 안의 어느 선수에게나 볼이 정당하게 터치되거나, 정당하게 터치하였을 때 그리고 볼을 갖고 있던 팀이 컨트롤을 할 때.

필드 골을 위한 슈트가 24초 이내에 이루어진다는 것은 다음과 같은 때를 말한다.

- 샷클락의 신호가 울리기 전에 필드 골을 위해 슈한 볼이 선수의 손을 떠났을 때.
- 필드 골을 위해 슈한 볼이 선수의 손에서 떠난 다음, 볼이 링에 터치되거나 혹은 바스켓에 들어갔을 때.

29.1.2 샷클락 시간이 거의 끝날 무렵 필드 골을 위해 슈한 볼이 선수의 손을 떠나 공중에 있는 동안, 샷클락의 신호가 울렸을 때 :

- 볼이 바스켓 안으로 들어갔다면 샷클락의 신호는 무시하고, 골은 득점으로 인정하며, 바이얼레이션으로 처리하지 않는다 .
- 볼이 링에는 터치되었으나 바스켓에 들어가지 않았다면, 샷클락의 신호는 무시하고, 경기는 계속된다.
- 만일 볼이 링에 터치되지 않았다면, 바이얼레이션으로 처리된다. 다만 슈한 반대팀이 즉시 볼을 컨트롤하게 되었다면, 신호는 무시되고 경기를 계속한다.
- 백보드는 백보드 안쪽의 경계 위에 노란색 볼이 들어오는 조명이 있어야 하며 이 불빛은 샷클락 시그널이 울릴 때 소리보다 우선한다.
골 텐딩과 인터피어런스에 관련된 모든 규정은 그대로 적용된다.

29.2 절차 (Procedure)

29.2.1 다음과 같은 상황에서 심판이 경기를 중단시켰다면

- 볼을 컨트롤하고 있지 않는 팀에 의한 파울이나 바이얼레이션이 발생했을 때(볼이 경계선 밖으로 나갔을 때는 제외)
- 볼을 컨트롤하고 있지 않는 팀의 정당한 사유로
- 어느 팀에게도 관련이 없는 정당한 사유로 중단되었다면 볼의 소유권은 경기가 중단되기 전에 컨트롤하고 있던 팀에 준다.

이 상황들로 컨트롤하던 같은 팀이 다시 드로인을 하게 된다면

- 만일 백 코트에서 드로 인을 하게 된다면, 샷클락은 24초로 리셋 시킨다.
- 만일 프런트 코트에서 드로 인을 하게 된다면, 샷클락은 다음과 같이 리셋 시킨다 :
 - 경기가 중단된 시점에 샷클락이 14초 또는 그 이상이 남아 있었다면, 샷클락은 리셋 시키지 않고 남아있던 시간만으로 경기를 진행시킨다.
 - 경기가 중단된 시점에 샷클락이 13초 또는 그 미만이 남아 있었다면, 샷클락은 14초로 리셋 시키고 경기를 진행한다

그러나 심판이 판단하기에 만일 게임이 어느 팀에 관련이 없는 정당한 사유로 중단되고 샷클락의 리셋이 상대팀에 불리한 상황이라면 샷클락을 멈춘 시점에서 경기를 진행한다.

29.2.2 볼 컨트롤을 하고 있는 팀에 의해 파울이나 바이얼레이션이 발생하면 게임을 멈춘 후 상대팀이 드로인할 때 샷클락은 리셋한다.

소유권 교체로 인한 새로운 공격권의 드로인도 샷클락을 리셋한다.

만약 다음과 같이 드로인을 하게 된다면

- 백코트면 새로운 샷클락은 24초로 리셋한다.
- 프런트코트면 샷클락은 14초로 리셋한다.

29.2.3 볼 컨트롤하던 팀(공격팀)의 테크니컬파울로 심판이 경기를 중단시켰다면 경기를 멈췄던 가장 가까운 지점에서 드로인으로 경기를 재시작한다. 이 때 샷클락은 잔여 시간으로 한다.

29.2.4 연장전 혹은 4쿼터 2분 이하로 남았을 때 백코트에서 공격권을 가진 팀이 작전타임을 가질 경우 그 팀의 코치는 드로인 지점을 프런트코트나 백코트 중에 선택할 수 있다.

작전타임 후, 드로인은 다음과 같이 시행된다.

- 팀의 아웃오브바운드가 발생 할 경우;
 - ① 백코트면 샷클락이 멈춘 잔여시간으로
 - ② 프런트코트면 샷클락이 13초 또는 그 미만이면 멈춘 시점에서 시작, 만약 샷클락이 14초 혹은 이상이면 14초로 리셋
- 파울이나 바이얼레이션(아웃오브바운드제외) 발생되고 팀의
 - ① 백코트면 샷클락은 24초로 리셋
 - ② 프런트코트이면 샷클락은 14초로 리셋

- 새로운 볼의 컨트롤 가진 팀이 작전타임을 가지고 팀의

① 백코트면 샷클락은 24초로 리셋

② 프런트코트면 샷클락은 14초로 리셋

29.2.5 언스포츠타이크(U) 파울이나 실격(D) 파울로 인한 벌칙의 드로인은 프런트코트에서 14초로 리셋한다.

29.2.6 볼이 상대팀 바스켓 링에 터치된 후 샷클락은 다음과 같이 리셋한다. :

- 만일 상대팀이 볼 컨트롤을 얻었을 때는 24초로.
- 만일 볼이 링에 터치되기 전 볼 컨트롤 하던 같은 팀이 볼 컨트롤을 얻었을 때는 14초로.

29.2.7 한 팀이 볼을 컨트롤하고 있거나, 어느 팀도 볼을 컨트롤 하고 있지 않을 때 실수로 인해 샷클락의 버저가 울리면, 버저는 무시되고 경기는 계속 진행이 된다. 그러나 심판이 판단하여 볼을 컨트롤 하고 있는 팀이 불이익을 당하는 경우, 경기는 중단이 되고 샷클락은 정정이 되며 볼의 소유권은 그 팀에 주어진다.

제30조 볼을 백 코트로 되돌아가게 하는 것 (Ball returned to the backcourt)

30.1 정의 (Definition)

30.1.1 다음과 같은 때 팀이 프런트코트에서 라이브 볼을 컨트롤하고 있는 것이다.

- 프런트코트에서 볼을 잡거나 드리블하고 있는 동안에 선수가 두 발로 프런트코트에 터치하고 있을 때.
- 볼이 프런트코트에 있는 팀의 선수들끼리 패스하고 있을 때.

30.1.2 다음과 같은 경우는 프런트 코트에서 라이브 볼을 컨트롤하고 있는 팀이 부당하게 자신의 백코트로 볼을 보낸 것이 된다. 만약 그 팀의 선수가 프런트 코트에서서 마지막으로 볼을 터치하고 그 볼이

- 백코트에 신체 일부분이 닿아 있는 그 팀 선수에 의해 처음으로 터치되었을 때
 - 볼이 그팀의 백코트에 터치된 후에 그팀의 선수에 의해 처음으로 터치되었을 때
- 이 제한은 드로 인을 포함한 팀의 프런트 코트에서 일어나는 모든 상황에 적용된다. 그러나 프런트 코트에서 점프하여 공중에 있는 동안 새로운 팀 컨트롤을 하게 되어

백코트에 내려 올 때는 예외로 한다.

30.2 규칙의 적용 (Rule)

볼을 컨트롤 하고 있는 선수는 볼을 부당하게 그의 백 코트로 되돌아가게 해서는 안 된다.

30.3 벌칙 (Penalty)

볼은 규칙위반이 발생한 곳으로부터 가장 가까운 상대팀의 프런트 코트 경계선 밖에서 반대팀에 주어진다, 다만, 백보드의 바로 뒤는 제외한다.

제31조 골 텐딩과 인터피어런스 (Goaltending and Interference)

31.1 정의 (Definition)

31.1.1 필드 골이나 프리 드로의 슈트 :

- 슈트 동작 중에 있는 선수의 손 (한 손 또는 두 손)에서 볼이 떠날 때 시작된다.
- 다음과 같은 상황일 때 끝난다. 볼이 :
 - 바스켓 위로부터 직접 들어가 바스켓 안에 있거나 통과했을 때.
 - 바스켓 안으로 들어가지 않을 것이 확실해질 때.
 - 링에 터치되었을 때.
 - 플로어에 터치되었을 때.
 - 데드되었을 때이다.

31.2 규칙의 적용 (Rule)

31.2.1 필드 골을 위한 슈트에 대한 골 텐딩은 볼이 링보다 높은 위치에 있는 동안 다음과 같이 선수가 볼을 터치했을 때에 일어난다 :

- 바스켓을 향해 낙하하고 있는 볼을 선수가 터치했을 때.
- 백 보드에 터치된 다음 볼을 선수가 터치했을 때.

31.2.2 프리 드로의 슈트에 대한 골 텐딩은 링에 터치되기 전에, 바스켓을 향해 날아가고 있는 볼을 선수가 터치했을 때 일어난다.

31.2.3 골 텐딩의 제한들은 다음과 같은 때까지 적용된다.

- 슈트한 볼이 바스켓 안으로 들어가지 않을 것이 확실해질 때.
- 볼이 링에 터치되었을 때.

31.2.4 인터피어런스는 다음과 같은 때 일어난다.:

- 필드 골을 위한 슈트나 마지막 또는 하나만의 프리 드로에 있어서, 슈트한 볼이 링에 터치되고 있는 동안 선수가 바스켓이나, 백 보드를 터치했을 때.
- 프리 드로가 더 남아 있는 상황에서 프리 드로한 볼이 바스켓으로 들어갈 가능성이 있는 볼이나 바스켓, 백 보드를 선수가 터치했을 때.
- 선수가 바스켓 밑으로부터 팔을 뻗어 볼을 터치했을 때.
- 수비 선수가 슈트한 볼이 바스켓 안에 있는 동안 네트를 통과하지 못하도록 볼이나 바스켓을 터치했을 때.
- 선수가 바스켓을 잡고 매달리거나 흔들어 놓아 볼이 바스켓으로 들어갔거나 들어가지 않았다고 심판이 판단했을 때.
- 선수가 바스켓을 잡고 매달려 볼을 플레이 했을 때.

31.2.5 다음과 같은 때 즉 :

- 슈트 동작 중에 있는 선수의 손에 볼이 있거나, 필드 골을 위해 슈트한 볼이 공중에 있는 동안 심판이 호각을 불었을 때.
- 필드 골을 위해 슈트한 볼이 공중에 있는 동안 쿼터나 연장전이 끝나는 경기시계의 신호가 울렸을 때에는 어느 선수도 볼이 링에 터치된 다음, 바스켓 안으로 들어갈 수 있는 가능성이 있는 동안 그 볼에 터치해서는 안 된다.
골 텐딩과 인터피어런스에 관련된 모든 규정이 적용된다.

31.3 벌칙 (Penalty)

31.3.1 만일 공격 팀이 바이얼레이션을 범했다면 득점이 인정되지 않는다. 규칙에 별도로 정해진 것이 없는 한, 볼을 반대팀에 주어 프리 드로 라인의 연장선상 경계선 밖에서 드로 인 시킨다.

31.3.2 만일 수비 선수가 바이얼레이션을 범했다면, 공격 팀에 :

- 볼이 프리 드로 상황에서 슈트 된 상태라면 1점.
- 볼이 2점 슈트 지역에서 슈트 된 상태라면 2점.
- 볼이 3점슈트 지역에서 슈트 된 상태라면 3점의 득점을 인정한다.
위의 득점은 볼이 바스켓을 통과했을 때와 같이 인정된다.

31.3.3 마지막 혹은 한 개만의 프리 드로에서 수비팀 선수에 의해 바이얼레이션(31.2.2 해당)이 일어났다면, 공격 팀에 1득점을 인정한 후, 바이얼레이션을 범한 선수에게 테크니컬 파울의 벌칙을 준다.

제 6 장 | 파울 FOULS

제32조 파울 (Fouls)

32.1 정의 (Definition)

- 32.1.1 파울이란 상대팀 선수와 부당한 신체적 접촉을 일으키거나, 스포츠 정신에 위배되는 행위를 포함하는 규칙 위반을 말한다.
- 32.1.2 한 팀에게 몇 개의 파울을 선언할 수도 있으며, 이때에는 벌칙의 내용과 관계없이 파울을 범한 선수에게 각각의 파울을 기록하고, 규칙에 정해진 바에 따라 벌한다.

제33조 신체접촉 : 일반적인 원칙 (Contact : General principles)

33.1 실린더의 원칙 (Cylinder Principles)

실린더의 원칙은 선수가 차지하고 있는 플로어와 그 위의 공간을 포함하는 가상의 실린더 (원통)로 정해지며, 그 범위는 다음과 같다 :

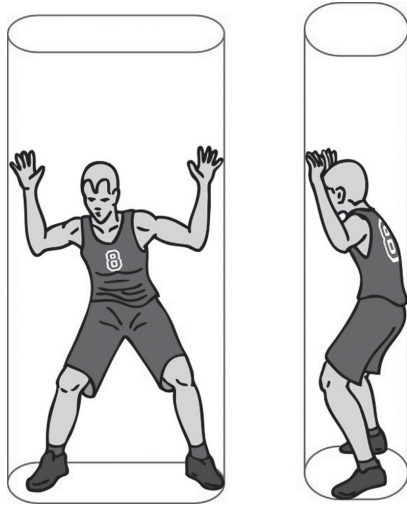
- 앞은 두 손의 손바닥까지
- 뒤는 엉덩이의 끝까지
- 옆은 팔과 다리의 바깥 부분까지이다. 손과 팔은 몸통 앞으로 뻗을 수 있으나, 다리와 팔꿈치를 굽히고 팔뚝과 손을 위로 올린 자세보다 앞으로 나가지 않아야 하며, 양다리의 벌린 간격은 그의 키에 알맞은 정도이어야 한다.[그림 5]

33.2 수직의 원칙 (Principle of Verticality)

경기 중 코트 안에서 각 선수는 상대선수가 이미 차지하고 있지 않은 곳이면, 어느 곳 이라도 차지할 권리가 있다.(실린더)

이 원칙은 선수가 차지하고 있는 플로어와 그 위의 공간 그리고 그 공간 내에서 수직으로 점프할 때 그 위의 공간까지 보호 받는다.

선수가 자신의 실린더를 벗어나 이미 자기의 위치(실린더)를 차지하고 있는 상대선수와 신체접촉을 일으켰다면, 실린더를 벗어난 선수에게 신체접촉의 책임이 있다.



[그림 5] 실린더의 원칙 (Cylinder principle)

수비 선수가 자기 실린더 안에서 손이나 팔을 위로 뻗거나, 수직으로 위로 뛰어 오르는 것은 접촉이 일어나더라도 벌하지 말아야 한다.

공격선수는 플로어에 있던 공중에 있던 정당한 수비위치를 차지하고 있는 수비선수에게 다음과 같은 행동으로 신체접촉을 일으켜서는 안 된다 :

- 팔을 이용하여 자신이 더 많은 공간을 차지하려는 행위(밀어내는 것).
- 슛하는 동안이나 슛한 다음에 다리나 팔을 벌려 접촉을 유발하는 행위.

33.3 정당한 수비위치 (Legal Guarding Position)

수비선수가 최초의 정당한 수비위치를 차지했다는 것은 다음과 같은 때이다 :

- 상대선수와 얼굴을 마주하고 있으며,
- 두 다리는 플로어를 딛고 있는 것을 말한다.

정당한 수비위치는 플로어로부터 선수의 바로 위 천장에 이르는 수직으로 연장된 공간까지를 말한다.(실린더) 수비선수는 두 팔을 자신의 머리 위로 뻗거나 수직으로 점프할 수 있으나, 가상의 실린더 안에서 수직의 위치를 유지해야 한다.

33.4 볼을 컨트롤하고 있는 선수에 대한 수비

(Guarding a play who controls the ball)

볼을 컨트롤하고 있는(잡고 있거나, 드리블하고 있는) 선수를 수비할 때에는 시간과 거리의 개념이 적용되지 않는다.

볼을 갖고 있는 선수는 수비 당할 것을 예상하여야 한다. 상대선수가 순간적으로 그의 앞에 정당한 수비위치를 잡을 때라도 스톱하거나, 방향을 바꿀 준비를 하여야 한다.

수비하는 선수는 그의 위치를 잡기 전에, 상대선수와의 신체접촉이 생기지 않도록 먼저 정당한 수비위치를 차지해야 한다.

일단 수비선수가 정당한 수비위치를 차지한 다음에는 상대선수를 수비하기 위해 움직일 수도 있다. 그러나 드리블러가 통과하려는 것을 팔, 어깨, 엉덩이 또는 다리를 벌려서 막으려 함으로써 접촉을 일으켜서는 안 된다.

볼을 갖고 있는 선수를 포함하여 블로킹과 차징을 판정할 때 심판은 다음의 원칙에 따라야 한다 :

- 수비선수는 볼을 갖고 있는 선수와 얼굴을 마주하고, 두 발을 플로어에 딛고 먼저 정당한 수비위치를 차지하고 있어야 한다.
- 수비선수는 당초 정당한 수비 자세대로 정지해 있을 수도 있고, 수직으로 점프하거나 또는 정당한 수비위치를 차지하기 위해 평행으로 또는 뒤로 움직일 수 있다.
- 당초 정당한 수비위치를 유지하면서 평행 또는 뒤로 움직이는 동안 한 발 또는 두 발이 순간적으로 플로어에서 떨어질 수도 있다. 그러나 볼을 갖고 있는 선수를 향해 움직여서는 안 된다.
- 신체접촉이 몸통에 일어나도록 해야 한다. 신체접촉이 몸통에 일어나면 수비선수가 먼저 정당한 위치를 차지했던 것으로 간주된다.
- 정당한 수비위치를 차지하고 있는 수비선수는 부상을 피하기 위해 자신의 실린더 내에서 몸을 돌릴 수도 있다.

위와 같은 상황에서 접촉이 일어났다면, 볼을 갖고 있는 선수가 파울을 범한 것으로 간주된다.

33.5 볼을 컨트롤하고 있지 않는 선수에 대한 수비

(Guarding a play who dose not controls the ball)

볼을 컨트롤하고 있지 않는 선수는 코트 안에서 자유롭게 움직일 수 있으며, 다른 선수가 차지하고 있지 않은 곳이면 어디든지 자리를 차지할 수 있다.

볼을 컨트롤하고 있지 않는 선수를 수비할 때에는 시간과 거리의 개념이 적용된다.

수비하는 선수는 움직이고 있는 상대팀 선수의 길에 정지하거나 방향을 바꿀 수 있는 충분한 시간과 거리를 두지 않고 가까이 또한 급하게 위치를 차지할 수 없다.

그 거리는 상대선수의 속도에 비례하며 정상적인 스텝으로 1보 이내이다.

만일 수비선수가 시간과 거리의 개념을 무시하고 수비위치를 차지하여 상대 선수에게 접촉을 일으켰다면, 그 접촉에 대한 책임이 있다.

일단 수비선수가 정당한 수비위치를 차지했다면, 상대선수를 수비하기 위해 움직일 수 있으나 팔, 어깨, 엉덩이 또는 다리를 뻗어 상대선수가 통과하려는 것을 방해하거나 상대선수에게 접촉을 일으켜서는 안 된다. 그러나 부상을 피하기 위해 자기 실린더 내에서 몸을 돌릴 수 있다.

33.6 공중에 있는 선수 (A play who is in air)

코트의 한 지점에서 공중으로 점프한 선수는 같은 지점에 다시 내려설 권리가 있다.

다른 지점에 내려설 수도 있으나, 점프한 지점과 내려설 지점사이의 일직선상과 내려설 지점에는 점프하는 시점에 이미 상대 선수가 위치를 차지하고 있지 않았어야 한다.

만일 점프했다가 내려선 선수가 점프한 여세로 그 지점에 정당한 수비위치를 차지하고 있는 상대선수에게 접촉을 일으켰다면, 그 접촉에 대한 책임은 점퍼에게 있다. 선수가 점프한 다음 상대팀 선수는 점퍼가 내려서는 길로 움직여 들어가서는 안 된다.

공중에 있는 선수의 밑으로 들어가서 접촉을 일으키는 것은 대체로 스포츠 정신에 위배되는 파울이며, 어떤 상황에서는 실격되는 파울일 수도 있다.

33.7 스크린 : 정당한, 부당한 스크린 (Screen : Legal and illegal)

스크린이란 볼을 컨트롤하고 있지 않는 상대선수가 코트 안에서 원하는 곳으로 가려는 것을 못 가게 하거나 지연시키려고 할 때 일어난다.

정당한 스크린이란, 다음과 같이 상대선수를 스크린 하는 것이다 :

- 접촉이 일어날 때(자기 실린더 안에) 스크린한 선수가 정지해 있어야 하며,

- 접촉이 일어날 때 두 발을 플로어에 딛고 있는 것을 말한다.
부당한 스크린이란, 다음과 같이 상대선수를 스크린 하는 것이다 :
- 접촉이 일어날 때 스크린한 선수가 움직이고 있었거나,
- 접촉이 일어날 때 정지하고 있는 상대선수의 시야 밖에서 적당한 거리를 두지 않고 스크린을 하였거나,
- 접촉이 일어날 때 움직이고 있는 상대선수에게 시간과 거리의 개념을 갖지 않았을 때이다.

정지하고 있는 선수의 시야 속에서 (정면 또는 옆)스크린을 할 때에는 직접적인 접촉이 없는 한, 스크리너가 원하는 만큼 가까이에서 스크린을 할 수 있다.

정지하고 있는 선수의 시야 밖에서 스크린을 할 때에는 상대 팀 선수가 스크린하는 선수와 접촉이 없이, 정상적인 1보를 움직일 수 있도록 스크린의 위치를 잡아야 한다.

만일 상대선수가 움직이고 있다면, 시간과 거리의 개념을 적용하여야 한다. 스크린을 당한 선수가 정지하거나 방향을 바꾸어 스크린을 피할 수 있도록 충분한 간격을 두고 스크린을 해야 한다.

그 거리는 정상적인 1보 이상 2보 이내이다.

정당하게 스크린 당한 선수는 스크린을 한 선수와의 사이에 일어나는 접촉에 대하여 책임이 있다.

33.8 차징 (Charging)

차징이란 볼을 가졌든 안 가졌든 상대선수의 몸통을 밀거나 부딪치는 신체 접촉이다.

33.9 블로킹 (Blocking)

블로킹이란 볼을 가졌든 안 가졌든 상대선수의 움직임을 저지시키는 부당한 신체 접촉이다.

상대선수가 정지하고 있거나 물러서고 있을 때 움직이면서 스크린을 하려 함으로써 접촉이 일어난다면, 스크리너의 블로킹 파울이다.

한 선수가 볼을 무시한 채 상대선수와 얼굴을 마주하고 상대의 움직임에 따라 움직였다면 '다른 사실이 없는 한' 그로 인해 일어나는 모든 접촉에 대하여 책임이 있다.

'다른 사실이 없는 한'이라는 말은 스크린 당한 선수가 고의로 푸싱, 차징, 훔딩을

범하는 것을 말한다.

선수가 코트 안에서 위치를 차지할 때, 팔이나 팔꿈치를 벌리는 것은 무방하나 상대 선수가 지나가려 할 때에는 팔이나 팔꿈치를 실린더 속으로 낮추어야 한다.

만일 팔이나 팔꿈치가 실린더를 벗어남으로써 접촉이 일어났다면 그 선수가 블로킹, 홀딩 파울을 범한 것이 된다.

33.10 노차지 세미서클(반원) 구역 (No-charge semi-circle areas)

노차지 반원 구역은 바스켓 아래에서 일어나는 차지와 블록 상황의 이해를 돕기 위해 특별히 코트에 표시한 지역이다.

노차지 반원 구역 내에서 공격선수와 수비선수사이에 신체접촉이 예상되는 상황이라도 공격선수가 부당하게 손이나, 팔, 다리, 몸 등을 사용하지 않는 한 다음과 같은 때 수비선수와 신체접촉이 발생하더라도 공격자의 파울을 선언하지 않아야 한다.

이 규칙은 다음과 같은 경우에 적용된다.

- 공격선수가 공중에서 볼을 컨트롤하고 있고,
- 그 선수가 슛이나 패스를 시도하고,
- 수비선수의 노차지 반원 구역에 한발 또는 양 발이 닿고 있을 때.

33.11 손이나 팔로 상대선수와 접촉을 일으키는 것

(Contacting an opponent with the hand(s) and/or arm(s))

손으로 상대선수를 터치하는 것 그 자체가 반드시 파울이라고는 할 수 없다.

심판은 손으로 접촉을 일으킨 선수에게 유리했을 지를 판정해야 한다. 만일 접촉을 일으킨 것이 상대선수의 움직임에 방해했다면 이러한 접촉은 파울이다.

볼의 소유와 관계없이 상대선수를 수비하면서 손 또는 팔을 뻗어 접촉을 하거나, 접촉을 하고 있음으로써 상대선수의 움직임을 방해했다면, 부당한 손의 사용이다.

볼의 소유와 관계없이 상대선수에게 터치나 '잡'을 반복하는 것은 경기를 거칠게 하므로 파울로 간주한다.

볼을 갖고 있는 공격선수가 다음과 같이 접촉을 일으키는 것은 파울이다 :

- 자신이 유리해지기 위하여, 팔 또는 팔꿈치를 사용하여 상대 수비선수를 휘감거나 감싸는 것.
- 볼을 플레이하려는 수비선수를 저지시키거나, 자신이 더 많은 공간을 차지하기 위해 밀어내는 것.

- 드리블하면서, 손이나 팔을 뻗어 볼을 빼앗으려는 상대선수를 방해하는 것. 볼을 갖고 있지 않은 공격선수가 다음과 같은 이유로 상대선수를 밀어내는 것은 파울이다 :

- 자유롭게 볼을 잡기 위해.
- 수비선수의 정당한 플레이나, 볼을 플레이하려는 것을 막기 위해.
- 자신과 수비선수 사이에 더 많은 공간을 만들기 위해.

33.12 포스트 플레이 (Post play)

수직의 원칙은 포스트 플레이에도 적용된다.

포스트 위치에 있는 공격선수와 그를 수비하는 선수는 서로 상대방의 수직상의 권리를 지켜주어야 한다.

포스트 위치에 있는 공격이나 수비선수가 어깨나 엉덩이로 상대 선수를 그 위치에서 밀어내거나, 팔, 무릎, 엉덩이, 다리 또는 몸의 어느 부분으로든지 상대선수의 자유로운 움직임을 방해하는 것은 파울이다.

33.13 뒤에서 하는 부당한 수비 (Illegal guarding from the rear)

뒤에서 하는 부당한 수비란 수비하는 선수가 상대선수의 뒤에서 신체접촉을 일으키는 것이다. 수비선수가 상대방의 뒤에서 신체적 접촉을 일으켜 볼을 플레이하려고 시도한 것은 정당화 될 수 없다.

33.14 홀딩 (Holding)

홀딩이란 상대선수의 자유로운 행동을 저지하는 신체접촉이며, 몸의 어느 부분으로든지 이 접촉을 일으킬 수 있다.

33.15 푸싱 (Pushing)

푸싱이란 볼의 컨트롤 여부와 관계없이 선수가 몸의 어느 부분으로든지 상대선수를 억지로 밀거나, 밀어 내려함으로써 일으키는 신체접촉이다.

33.16 페이크 파울 (Fake being fouled)

페이크는 선수가 파울을 당한 것처럼 액션을 취하거나 파울을 당했다는 여론을 형성하기 위해 과장된 움직임을 보여 불공정한 이득을 얻게 되는 것이다.

제34조 퍼스널 파울 (Personal foul)

34.1 정의 (Definition)

34.1.1 퍼스널 파울이란, 볼이 라이브 상태든 데드 상태든 관계없이 상대 팀 선수와 부당한 신체 접촉을 일으키는 선수의 파울을 말한다. 선수는 팔, 팔꿈치, 어깨, 엉덩이, 발, 무릎, 다리 또는 비정상적으로 몸을 굽히거나 (실린더 밖으로) 손을 뻗어 상대 팀 선수의 진로를 방해함으로써 홀딩, 블로킹, 푸싱, 차징, 트리핑 등을 해서는 안 되며 또한 거칠고 격렬한 플레이를 하여도 안 된다.

34.2 벌칙 (Penalty)

파울을 범한 선수에게 1개의 퍼스널 파울이 기록된다.

34.2.1 슛 동작 중에 있지 않은 선수에게 파울을 범했으면 :

- 파울이 일어난 곳으로부터 가장 가까운 경계선 밖에서 반대팀의 드로 인으로 경기는 계속된다.
- 파울을 범한 팀이 팀 파울 벌칙에 해당되면, 규칙 제41조(팀 파울 : 벌칙)가 적용된다.

34.2.2 슛 동작 중에 있는 선수에게 파울을 범했으면, 다음과 같이 프리 드로를 준다 :

- 필드 골 지역에서 슛이 성공되었으면, 득점으로 하고 1개의 프리 드로를 추가로 준다.
- 2점슛 지역에서의 슛이 성공되지 않았으면 2개.
- 3점슛 지역에서의 슛이 성공되지 않았으면 3개.
- 볼이 아직 선수의 손에서 떠나지 않은 상태에서 쿼터 또는 연장전이 끝나는 경기시계의 신호가 울렸거나 샷클락의 신호가 울렸다면, 그 후에 성공된 필드 골은 득점으로 하지 않으며, 파울이 발생한 지역에 따라 2개 또는 3개의 프리 드로를 준다.

제35조 더블 파울 (Double foul)

35.1 정의 (Definition)

34.1.1 더블 파울이란, 2명의 상대적인 선수가 거의 동시에 서로 파울을 범하는 것을 말한다.

34.1.2 상대하는 두 선수끼리 거의 동시에 서로에게 파울을 범했을 때 주어진다. 다음과 같은 상황들이 성립되어야 한다.

- 두 선수의 파울이며,
- 이 파울은 신체접촉을 포함하며,
- 상대방 양 팀 두 선수 사이의 파울이며,
- 두 파울이 같은 페널티를 가진다.

35.2 벌칙 (Penalty)

파울을 범한 선수들에게 1개씩의 퍼스널 파울을 기록하고, 프리 드로는 주지 않으며 경기는 다음과 같이 계속된다 :

만일 더블 파울이 선언되는 것과 거의 동시에

- 필드 골이나 마지막 또는 하나만의 프리 드로가 득점이 되었다면, 득점한 반대 팀이 엔드 라인 밖으로부터의 드로 인으로.
- 한 팀이 볼을 컨트롤하고 있었거나, 볼의 소유권을 갖고 있었다면, 파울이 일어난 지점으로부터 가장 가까운 경계선 밖에서 그 팀의 드로 인으로.
- 어느 팀도 볼을 컨트롤하고 있지 않았거나, 볼의 소유권을 갖고 있지 않았다면, 점프볼의 상황이 된다.

제36조 테크니컬 파울 (Technical Foul)

36.1 경기 참가자들에 대한 행동 지침 (Rules of Conduct)

36.1.1 경기의 원활한 운영은 양 팀의 구성원(선수들, 교대 선수들, 경기에서 물러난 선수들, 코치, 어시스턴트 코치와 팀 관계자들)과 더불어 심판들, 테이블 오피셜, 그리고 커미셔너의 전폭적인 협조를 필요로 한다.

36.1.2 각 팀은 승리를 위하여 최선을 다해야 하나, 그것은 스포츠맨 정신과 페어플레이 정신에 의해야 한다.

36.1.3 규칙의 정신에 반하여 고의로 또는 되풀이해서 비협조적이거나, 불복하는 행위는 테크니컬 파울로 간주된다.

36.1.4 심판은 절차 상의 문제와 같은 대수롭지 않은 위반에 대하여 확실히 고의성이 없거나, 직접 경기에 영향을 미치지 않는 것은 경고한 후에도 위반을 되풀이하지 않

는 한 너그럽게 보아 넘기거나, 팀 멤버들에게 경고를 함으로써 테크니컬 파울을 예방할 수도 있다.

36.1.5 볼이 라이브된 다음 규칙 위반을 발견했다면 경기는 중단되고 테크니컬 파울이 주어진다. 벌칙은 테크니컬 파울이 기록될 때에 규칙 위반이 발생한 것처럼 적용된다. 테크니컬 파울과 경기가 중단되기까지의 사이에 일어난 모든 것은 유효하다.

36.2 정의 (Definition)

36.2.1 선수의 테크니컬 파울이란 상대팀 선수와 신체 접촉이 없는 선수의 파울을 말하지만, 다음과 같은 행동에만 국한되는 것은 아니다. :

- 선수가 심판의 경고를 무시하는 행위.
- 심판, 커미셔너, 테이블 오피셜 또는 상대팀 벤치에 있는 사람에게 무례하게 행동하거나 대화하는 행위.
- 관중들에게 공격적이거나 자극적인 몸짓을 취하거나 말을 하는 행위.
- 상대를 괴롭히거나 조롱 혹은 비아냥거리는 행위.
- 눈 가까이 손을 잡거나 흔들어 상대선수의 시야를 가리는 행위.
- 지나치게 팔꿈치를 휘두르는 행위.
- 바스켓을 통과한 볼을 의도적으로 건드리거나, 곧바로 시행하려는 드로인을 방해하여 경기를 지연시키는 행위.
- 속이기 위한 페이크 파울.
- 선수가 체중이 실리도록 링에 매달리는 행위. 다만 덩크 샷을 한 동작으로 잠시 링을 잡거나, 심판이 판단하기에 자신과 다른 선수의 부상을 피하기 위해 링에 매달리는 행위는 제외한다.
- 수비선수가 마지막 또는 하나만의 프리드로에 있어서 골텐딩을 범했다면, 프리드로의 득점(1점)을 인정하고, 터치한 그 수비선수에게 테크니컬 파울을 주어 벌한다.

36.2.2 코치, 어시스턴트 코치, 교대선수, 경기에서 물러난 선수들 또는 팀 관계자들의 테크니컬 파울은 심판들이나 커미셔너, 테이블 오피셜, 상대 팀에게 무례하게 말하거나, 몸을 건드렸을 때, 혹은 절차상이나 행정 상 위반을 했을 때에 선언된다.

36.2.3 선수는 2개의 테크니컬 파울이나 2개의 언스포츠클라이믹스 파울 혹은 1개의 테크니컬 파울과 1개의 언스포츠클라이믹스 파울을 받으면 남은 경기시간과 상관없이 실격된다.

36.2.4 다음과 같은 때 코치는 실격된다.

- 코치 자신이 스포츠 정신에 위배되는 행위로 인하여 2개의 테크니컬 파울이(C) 기록되었을 때.
- 팀 벤치에 있는 어시스턴트 코치, 교대선수, 경기에서 물러난 선수들, 팀 관계자들의 스포츠 정신에 위배되는 행위로 인하여, 3개의 테크니컬 파울이 기록되었거나(B) 합쳐서 3개의 T파울 중 1개가 코치 자신에게(C) 기록되었을 때.

36.2.5 규칙 36.3.3 또는 36.3.4에 의하여 선수나 코치가 실격되었을 때, 벌칙은 그 테크니컬 파울에 대하여만 적용되며 실격에 대한 추가의 벌칙은 적용하지 않는다.

36.3 벌칙 (Penalty)

36.3.1 테크니컬 파울이 선언되었을 때 :

- 선수에 의한 테크니컬 파울은 그 선수의 파울로 기록하며, 개인 및 팀파울에 가산된다.
- 코치(C), 또는 어시스턴트 코치(B), 교대 선수(B), 경기에서 물러난 선수들(B), 팀 관계자(B)에 의한 테크니컬 파울은, 코치에게 1개씩의 테크니컬 파울을 기록하며, 팀파울에는 가산되지 않는다.

36.3.2 상대 팀에게 1개의 프리드로를 준 다음 : 게임의 시작은 다음과 같다.

- 즉시 자유투를 시행한 후 원래 볼 컨트롤하던 팀(공격팀)이 테크니컬파울이 일어날 때 볼이 있던 그 위치에서 다시 드로인으로 시작한다.
- 다른 파울이나 페널티 상황과 상관없이 즉시 자유투를 시행한 후 테크니컬파울로 인한 중단된 시점에 볼 컨트롤하던 팀(공격팀)이나 페널티상황으로 경기는 다시 시작한다.
- 필드골이나 마지막 자유투가 성공된 후라면 자유투 시행 후 수비하던 팀의 엔드라인에서 드로인으로 시작한다.
- 어느 팀도 볼 컨트롤이나 소유권이 없었다면 점프볼 상황으로 경기를 진행한다.
- 센터 서클에서의 점프볼로 첫 번째 피리어드를 시작한다.

제37조 스포츠정신에 위배되는 파울 (Unsportsmanlike foul)

37.1 정의 (Definition)

37.1.1 언스포츠편라이크 파울이란 심판이 판단하기에 다음과 같은 선수의 접촉이 있는 파울이다.

- 규칙의 정신과 의도 내에서 직접적으로 볼에 대한 플레이를 정당하고 합법적으로 하지 않는 경우.
- 상대방 혹은 선수가 볼을 플레이하는 노력하는 중이라도 과격한 신체 접촉을 일으키는 경우.
- 공격자 팀의 속공이나 트랜지션 과정을 차단하기 위해 규칙의 목적과 의도를 벗어나 정당하지 못한 방법으로 발생한 수비자에 의한 불필요한 접촉. 이것은 공격자가 슈팅 동작을 취하는 시점까지 적용된다.
- 공격선수와 상대방 바스켓 사이에 수비선수가 없는 속공상황에서 속공을 저지하기 위해 공격자의 뒤 혹은 측면에서 접촉을 일으키는 경우. 이것은 공격자가 슈팅 동작을 취하는 시점까지 적용된다.
- 4쿼터 혹은 각 연장전 마지막 2분 전동안 드로인 상황 시 볼을 심판이 아직 갖고 있거나 선수의 손에 있을 때 수비선수가 코트에서 상대팀에게 접촉을 일으키는 경우.

37.1.2 스포츠정신에 위배되는 파울은, 전 경기에 걸쳐 일관성 있게 적용되어야 하며, 심판은 오직 행동에 대해서만 판정해야 한다.

37.2 벌칙 (Penalty)

37.2.1 파울을 범한 선수에게 1개의 스포츠정신에 위배되는 파울을 기록한다.

37.2.2 파울을 당한 선수에게 규정에 따라 프리 드로를 준 다음 :

- 기록석 반대편의 프런트코트 드로인 라인에서 드로인을 하거나,
 - 센터 서클에서의 점프볼로 첫 번째 쿼터를 시작한다.
- 주어야 할 프리 드로의 수는 다음과 같다.
- 슛 동작 중에 있지 않은 선수에게 파울을 범했으면, 프리 드로 2개,
 - 슛 동작 중에 있는 선수에게 파울을 범했고, 골이 성공되었으면, 득점으로 인정하고, 추가로 프리 드로 1개.
 - 슛 동작 중에 있는 선수에게 파울을 범했고, 골이 성공되지 않았으면 2개 또는 3개의 프리 드로를 준다.

37.2.3 선수는 2개의 테크니컬 파울이나 2개의 언스포츠편라이크 파울 혹은 1개의 테크니컬 파울과 1개의 언스포츠편라이크 파울을 선고받으면 남은 경기시간과 상관없

이 실격 당한다.

- 37.2.4** 규칙 37.2.3에 의하여 선수가 실격 당했을 때, 스포츠 정신에 위배되는 파울만으로 벌하고, 실격으로 인한 추가의 벌칙은 시행하지 않는다.

제38조 실격되는 파울 (Disqualifying foul)

38.1 정의 (Definition)

- 38.1.1** 선수, 교대 선수, 경기에서 물러난 선수들, 코치, 어시스턴트 코치 또는 팀 관계자가 범하는 정도에 지나치게(극심하게) 스포츠정신에 위배되는 모든 행위는 실격되는 파울이 된다.

- 38.1.2** 코치가 실격되는 파울을 선언 당하면, 스코어시트에 기재된 어시스턴트 코치가 코치를 대행해야 하며, 어시스턴트 코치가 스코어시트에 기재되어 있지 않으면, 주장이 대행해야 한다.

38.2 난폭한 행위 (Violence)

- 38.2.1** 경기 중 스포츠맨 정신과 페어플레이 정신에 반하여 난폭한 행위가 일어날 때, 심판들은 즉시 이를 중단시켜야 하며, 필요하다면 질서유지 담당자들의 책임 하에 중단시켜야 한다.

- 38.2.2** 경기장 또는 그 주변에서 선수들 또는 교대 선수들, 경기에서 물러난 선수들, 코치, 어시스턴트 코치, 그리고 팀 관계자들 사이에 난폭한 행위가 일어났다면, 심판은 그들을 저지하는데 필요한 조치를 취해야 한다.

- 38.2.3** 위에 말한 사람들이 상대 선수나 심판에게 폭행(심한 공격적 행동) 등을 한다면, 즉시 경기에서 실격되며, 주심은 대회 주최 측에 발생한 내용을 보고하여야 한다.

- 38.2.4** 질서유지 담당자들은 심판이 코트 안으로 들어오도록 요청할 때에만 들어갈 수 있다. 그러나 관중이 난폭한 행위를 하려고 코트에 들어왔다면, 질서유지 담당자들은 팀들과 심판들을 보호하기 위해 즉시 이들을 저지시켜야 한다.

- 38.2.5** 출입구, 비상구, 복도, 대기실 등을 포함하는 모든 인근의 나머지 구역은 대회 주최 측과 질서유지 담당자들의 관리 하에 질서를 유지시킬 책임이 있다.

- 38.2.6** 선수, 교대선수, 경기에서 물러난 선수, 코치, 어시스턴트 코치 및 팀 관계자들이 경기시설물을 파괴할 수도 있는 행동을 한다면, 심판들은 이러한 행동을 용납해서

는 안 된다.

심판들은 이러한 행동을 발견하면, 그 팀 코치에게 경고하여야 한다.

이러한 행위가 되풀이 되면, 관련된 사람에게는 즉시 테크니컬 파울 혹은 심지어 실격 파울을 주어야 한다.

38.3 벌칙 (Penalty)

38.3.1 파울을 범한 사람에게 1개의 실격되는 파울이 기록된다.

38.3.2 이 조항의 규정에 의하여 실격되는 파울을 범한 사람은 경기에서 퇴장 당하며, 남은 경기 중 자기 팀 대기실에 있어야 하며, 본인이 원하면 경기장 건물을 떠날 수도 있다.

38.3.3 다음과 같이 프리 드로를 주어야 한다.:

- 신체접촉이 없었던 파울에 대하여는 코치가 지명하는 반대팀 임의의 선수에게.
- 신체접촉이 있었던 파울에 대하여는 파울을 당한 선수에게.

그리고 이어서 :

- 기록석의 반대쪽 프런트코트 드로인라인에서 드로 인 또는,
- 센터 서클에서의 점프볼로 1쿼터를 시작한다.

38.3.4 주어야 할 프리드로의 수는 다음과 같다.

- 신체접촉이 없는 파울은 프리드로 2개
- 슛 동작 중에 있지 않은 선수에게 파울을 범했을 때에는 2개의 프리드로를,
- 슛 동작 중에 있는 선수에게 파울을 범했을 때, 골이 성공되었으면, 득점으로 인정하고 추가로 1개의 프리드로를,
- 슛 동작 중에 있는 선수에게 파울을 범했고, 골이 성공되지 않았을 때에는 2개 또는 3개의 프리드로를 준다.
- 만약 코치에 대한 실격파울이면 2개의 프리드로를 준다.
- 만약 선수, 교대선수, 경기에서 물러난 선수, 코치, 어시스턴트 코치 및 팀 관계자들이 하는 파울이 코치에 대한 테크니컬파울에 해당된다면 2개의 프리드로를 준다.
- 더불어 선수, 교대선수, 경기에서 물러난 선수, 코치, 어시스턴트 코치 및 팀 관계자들이 싸움동안 벤치를 벗어나 싸움에 가담한다면
 - 각각의 어시스턴트 코치선수, 교대선수, 경기에서 물러난 선수들은 실격파울 처리되며, 각각 2개의 프리드로가 주어진다. 모든 실격파울들은 각자에게 주어

- 진다.
- 각각의 팀 관계자들은 실격파울 처리되며, 각각 2개의 프리드로가 주어진다.
 - 모든 실격파울들은 코치에게 주어진다.
 - 만약 양팀 페널티가 같아서 상쇄되지 않는다면 모든 프리드로는 시행한다.

제39조 싸움 (Fighting)

39.1 정의 (Definition)

싸움이란, 상대적인 2명 또는 그 이상의 사람들이 신체적 충돌을 일으키는 것을 말한다(선수, 교대 선수, 경기에서 물러난 선수들, 코치, 어시스턴트 코치, 그리고 팀 관계자들 등).

이 조항은 싸우고 있거나, 싸움이 일어날 수 있는 상황에서 팀 벤치구역을 벗어나는 코치, 어시스턴트 코치, 교대 선수, 경기에서 물러난 선수들 또는 팀 관계자들에 게만 적용되는 규정이다.

39.2 규칙의 적용 (Rule)

39.2.1 싸우고 있거나 싸움이 일어날 수 있는 상황에서 팀 벤치구역을 벗어나는 교대선수나 경기에서 물러난 선수들, 팀 관계자들은 실격된다.

39.2.2 싸우고 있거나, 싸움이 일어날 수 있는 상황에서 코치와 어시스턴트 코치만이 질서 유지와 심판들을 돕기 위해 팀 벤치구역을 벗어날 수 있다. 이 상황에서는 코치, 어시스턴트 코치는 실격되지 아니한다.

39.2.3 만일 코치나 어시스턴트 코치가 팀 벤치구역을 벗어나서 질서유지와 심판들을 도우려 하지 않을 때에는 그들은 실격된다.

39.3 벌칙 (Penalty)

39.3.1 팀 벤치구역을 벗어나 실격된 코치나 교대 선수들, 경기에서 물러난 선수들, 팀 관계자들의 수에 상관없이, 코치에 대해 1개의 테크니컬 파울(B) 만이 주어진다.

39.3.2 이 조항에 의해 양 팀의 선수들이 실격되고 다른 파울의 벌칙이 남아 있지 않다면, 경기는 다음과 같이 계속된다.

만일 싸움으로 인하여 경기가 중단되는 것과 거의 동시에 :

- 필드 골이 성공되었다면, 득점한 반대팀에게 볼을 주어 엔드 라인 밖에서 드로

인.

- 한 팀이 볼을 컨트롤 하고 있었거나 볼에 대한 소유권이 있었을 때, 볼은 그 팀에게 주어 기록석 반대편 프런트코트 드로인 라인에서 드로인.
- 양 팀 모두 볼을 컨트롤 하고 있지 않았거나, 볼에 대한 소유권이 없을 때에는 점프볼의 상황이 된다.

39.3.3 모든 실격되는 파울들은 B.8.3과같이 기록되며, 팀파울에 가산하지 않는다.

39.3.4 코트 내에서 싸움이 일어나려하거나, 싸움에 관련된 선수들의 파울에 대한 벌칙들은 제42조(특수한 상황)에 따라서 처리된다.

39.3.5 싸움이 일어나는 상황에서 코치, 어시스턴트 코치, 교대선수나 경기에서 물러난 선수들, 팀 관계자들이 팀 벤치구역을 벗어나거나 싸움에 가담했을 때 나오는 실격처리 및 페널티 상황들은 규칙 38.3.4와 같이 처리한다.

제 7 장 | 파울 처리에 대한 일반적인 규정

GENERAL PROVISIONS

제40조 선수의 5반칙 (Five fouls by a player)

- 40.1 한 선수가 퍼스널 파울이나 테크니컬 파울을 5회째 범했을 때에는 심판이 통보하는 즉시 경기에서 물러나야 하며, 30초 이내에 교체 되어야 한다.
- 40.2 앞서 5반칙을 범한 선수가 또 범하는 파울은 경기에서 물러난 선수의 파울로서 코치에게 주어지며, 스코어시트에는 'B'로 기록한다.

제41조 팀파울 : 벌칙 (Team fouls : Penalty)

41.1 정의 (Definition)

41.1.1 팀파울이란 선수가 범하는 퍼스널, 테크니컬, 언스포츠클라이크, 혹은 실격되는 파울이다. 한 개의 쿼터에서 팀이 파울을 4개를 범했을 때, 그 팀은 팀파울 벌칙 상태에 있게 된다.

41.1.2 휴식기간 중에 일어나는 모든 팀파울들은 다음 쿼터나 다음 연장전의 일부로 간주된다.

41.1.3 모든 연장전에 일어나는 팀파울들은 4쿼터의 일부로 간주한다.

41.2 규칙의 적용 (Rule)

41.2.1 한 팀이 팀파울 벌칙상태에 있을 때 그로부터 슛 동작 중에 있지 않은 선수에게 범하는 모든 퍼스널 파울에 대하여는 드로 인을 하는 볼의 소유권 대신 2개의 프리드로가 주어진다. 파울을 당한 선수는 자유투를 시도한다.

41.2.2 만일 볼을 컨트롤하고 있는 팀의 선수 또는 드로 인 할 권리가 있는 팀에서 퍼스널 파울을 범했다면, 이러한 파울에 대하여는 상대 팀에게 드로 인을 주어 벌한다.

제42조 특별한 상황 (Special situations)

42.1 정의 (Definition)

경기규칙 위반으로 인하여, 경기시계가 멈춰 있는 같은 기간 중에 또 다른 경기규칙 위반들이 발생한다면, 특수한 상황이 발생할 수 있다.

42.2 절차 (Procedure)

42.2.1 모든 파울들을 기록하고, 모든 벌칙들을 확인한다.

42.2.2 모든 파울들이 일어난 순서를 결정한다.

42.2.3 두 팀에게 주어질 동등한 모든 벌칙과 더블 파울의 벌칙들을 선언된 순서에 따라 상쇄한다. 일단 상쇄한 벌칙들은 일어나지 않았던 것으로 간주한다.

42.2.4 만약, 테크니컬 파울이 발생하면 벌칙의 순서가 정해지든 벌칙이 시작되든 상관없이 테크니컬 파울 벌칙을 먼저 시행한다.

42.2.5 마지막 벌칙에 인한 볼의 소유권이 인정되고, 그전의 볼의 소유권은 취소된다.

42.2.6 일단 첫 번째나 하나만의 프리드로 또는 드로인에 있어서 볼이 라이브가 된 다음에는 그 벌칙과 남아있는 다른 벌칙은 상쇄할 수 없다.

42.2.7 남아있는 모든 벌칙들은 선언된 순서대로 집행한다.

42.2.8 만일 양 팀에게 동등한 벌칙들을 상쇄하고 난 다음, 더 이상 집행할 벌칙이 남아있을 때 경기는 다음과 같이 계속된다.

만일 첫 번째 규칙 위반과 동시에 :

- 필드 골이 거의 비슷한 시간에 성공되었다면, 볼은 득점한 반대팀에 주어 엔드라인 밖에서 드로 인으로.
- 한 팀이 볼을 컨트롤 하고 있었거나 소유권을 갖고 있었다면, 볼은 그 팀에 주어지며, 첫 번째 규칙 위반이 일어난 곳으로부터 가장 가까운 경계 선 밖에서 드로 인으로.
- 어느 팀도 볼을 컨트롤 하고 있지 않았거나 소유권을 갖고 있지 않았다면, 점프 볼의 상황이 된다.

제43조 프리 드로 (Free throws)

43.1 정의 (Definition)

43.1.1 프리 드로란 한 선수에게 프리 드로 라인 뒤의 반원 내에서 아무런 방해 없이 1점을 득점할 수 있도록 기회를 주는 것이다.

43.1.2 하나의 프리 드로 세트란, 하나의 파울에 대한 벌칙으로 주어지는 프리 드로들과 다음으로 이어지는 볼의 소유권을 갖는 것을 말한다.

43.2 규칙의 적용 (Rule)

43.2.1 퍼스널 파울이 선언되어 벌칙으로 프리 드로가 주어질 때 :

- 파울 당한 선수가 프리 드로를 한다.
- 파울 당한 선수를 교체하고자 요청하였다면, 그 선수는 프리 드로를 마치고 경기에서 물러나야 한다.
- 만일 프리 드로를 하도록 지명된 선수가 부상이나 5반칙 또는 실격되었다면, 그와 교체한 선수가 프리 드로를 한다. 만일 교체할 선수가 없다면, 코치가 지명하는 선수가 프리 드로를 한다.

43.2.2 테크니컬 파울이나 신체접촉이 없는 실격되는 파울이 선언되었을 때에는 코치가 지명하는 반대팀의 어느 선수든지 프리 드로를 할 수 있다.

43.2.3 프리 드로 슈터는 :

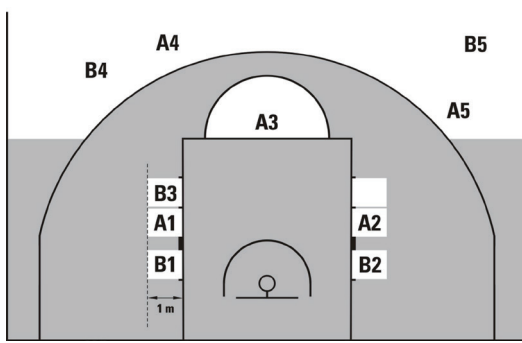
- 프리 드로 라인의 뒤 반원 안에 위치를 잡아야 한다.
- 프리 드로는 어떤 방법으로 해도 무방하나, 볼이 바스켓 위로부터 들어가거나 링에 터치되도록 한다.
- 심판이 볼을 핸딩해 준 다음 5초 이내에 던져야 한다.
- 볼이 바스켓으로 들어가거나 링에 터치되기 전에 프리 드로 라인을 밟거나, 넘어가지 말아야 한다(제한구역 안으로 들어가지 말아야 한다).
- 프리 드로를 하는 척해서는 안 된다.

43.2.4 프리 드로 시행 시 레인에 배열하는 선수는 지정된 장소에 엇갈려 설 수 있으며, 그 자리의 깊이는 1m 정도이다. [그림 6]

프리 드로를 시행하는 동안 레인에 서있는 선수들은 다음과 같은 행동을 해서는 안 된다.

- 차지해서는 안 될 레인의 위치를 차지하는 것.

- 프리 드로 슈터의 손에서 볼이 떠나기까지 제한구역 또는 중립지역으로 들어가거나, 레인의 자리에서 벗어나는 것.
- 프리 드로 슈터를 행동으로 혼란하게 하는 것.



[그림 6] 프리 드로 시 선수의 위치 (Players' positions during free throws)

- 43.2.5** 프리 드로 레인에 서지 않는 나머지 선수들은 프리 드로를 마칠 때까지 프리 드로 라인의 연장선상 3점슛 라인 밖에 머물러야 한다.
- 43.2.6** 프리 드로를 시행하는 동안 또 다른 프리 드로 세트나 드로 인이 이어진다면, 모든 선수는 프리 드로 라인 연장선과 3점슛 라인 뒤에 머물러야 한다.
규칙 제43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 그리고 43.2.6 조항을 위반하는 것은 바이얼레이션이다.

43.3 벌칙 (Penalty)

- 43.3.1** 만일 프리 드로 슈터가 바이얼레이션을 범했다면, 골이 성공되어도 득점으로 인정하지 않는다. 만일 더 이상 시행할 프리 드로나 소유권을 시행할 벌칙이 없다면, 볼은 상대팀에 주어 프리 드로 라인 연장선의 경계선 밖에서 드로 인 시킨다.
- 43.3.2** 만일 프리 드로가 성공되고, 프리 드로 슈터 이외의 다른 선수(들)가 바이얼레이션을 범했다면 :
- 골이 성공되었으면 득점으로 인정된다.
 - 바이얼레이션은 무시된다. 마지막 또는 하나만의 프리 드로 상황이라면, 볼은 상대팀에 주어져 엔드 라인 밖에서 드로 인으로 경기를 계속한다.

- 43.3.3** 만일 프리 드로가 성공되지 않았고 다음과 같이 바이얼레이션이 일어났다면 :
- 만일 프리 드로 슈터와 같은 팀의 선수가 마지막 또는 하나만의 프리 드로에서 바이얼레이션을 범했다면, 이어지는 소유권이 없는 한 볼은 반대팀에 주어져 프리 드로 라인 연장선 상 경계선 밖에서 드로 인으로,
 - 만일 프리 드로 슈터의 반대 팀이 바이얼레이션을 범했다면, 프리 드로 슈터에게 다시 프리 드로를
 - 마지막 혹은 하나만의 프리 드로에 있어서 양 팀이 바이얼레이션을 범했다면, 점프볼의 상황으로 경기는 계속된다.

제44조 실수의 정정 (Correctable errors)

44.1 정의 (Definition)

규칙의 적용을 소홀히 하여 실수가 발생하였을 경우, 다음과 같은 상황이 되었을 때에만 심판은 실수를 정정할 수 있다.

- 주어서는 안 될 프리 드로를 주었을 때.
- 주어야 할 프리 드로를 주지 않았을 때.
- 잘못된 득점을 인정했거나, 득점을 취소 할 때.
- 지명되지 않은 선수에게 프리 드로를 주었을 때이다.

44.2 일반적 절차 (General Procedure)

44.2.1 위의 실수들이 발생하고 나서 볼이 라이브가 되어 경기시계가 움직이기 시작한 다음 첫 번째 데드 볼이 되고 다시 볼이 라이브로 되기 전에 심판, 커미셔너, 테이블 오피셜들이 발견해야만 실수를 정정할 수 있다.

44.2.2 심판이 실수를 알아차렸다면, 어느 팀에게도 불리하지 않는 한, 즉시 경기를 중단시킬 수 있다.

44.2.3 실수가 발견되기 전에 이루어진 득점, 경과한 시간, 파울 등 그 밖의 진행된 모든 것은 유효하다.

44.2.4 실수가 정정된 다음, 규칙에 별도로 정해진 바가 없는 한 경기는 실수가 알려져 경기를 중단시킨 지점으로부터 다시 경기를 재개한다, 볼은 실수를 정정하기 위해 경기를 중단시켰을 때 볼의 소유권을 갖고 있던 팀에게 주어 경기를 계속한다.

44.2.5 일단 아직 정정할 수 있는 실수가 발견된 다음 :

- 실수의 정정과 관련되어 프리 드로를 해야 할 선수가 정당하게 교체되어, 팀 벤치에 있다면(실격 또는 5반칙이 아닌 교체) 그 선수는 코트에 다시 들어와 실수를 정정하는 프리 드로를 해야 한다.(이 시점에서 그는 교대선수가 아닌 선수로 된다) 실수를 정정한 다음 그 선수가 다시 교체 요청을 한다면 선수로 되어 경기에 남아 있을 수 있으며, 교체를 원하지 않는다면 코트를 떠날 수도 있다.
- 만일 실수를 정정해야 할 선수가(프리 드로를 해야 할 선수) 부상 또는 실격되었거나, 5반칙으로 코트에서 물러났다면, 그와 교체된 선수가 실수를 정정하는 프리 드로를 시행해야 한다.

44.2.6 주심이 경기 종료 후 스코어시트에 서명한 다음에는 실수를 정정할 수 없다.

44.2.7 득점을 포함하여 파울 수, 타임아웃 횟수, 또는 시계를 늦게 멈추거나, 시동을 안 시키는 등 기록원 또는 계시원의 실수나 스코어 기록의 실수 등은 주심이 스코어시트에 서명하기 전이면 심판들이 언제든지 정정할 수 있다.

44.3 특별한 절차 (Special Procedure)

44.3.1 주어서는 안 될 프리 드로를 주었을 때.

실수로 주어진 프리 드로는 취소되며 경기는 다음과 같이 계속된다.

- 만일 경기시계가 시동되지 않았다면, 프리 드로를 취소당한 팀에 볼을 주어 프리 드로 라인 연장선상 경계선 밖에서 드로 인으로,
- 만일 경기시계가 시동되었다면 :
 - 실수가 알려졌을 때 볼을 컨트롤하고 있었거나, 볼의 소유권을 갖고 있던 팀과 실수 발생 시 볼을 컨트롤 하고 있던 팀이 같다면,
 - 실수가 알려졌을 때 어느 팀도 볼을 컨트롤하고 있지 않았다면, 실수가 발생했을 때 볼의 소유권을 갖고 있던 팀에 볼이 주어진다.
- 만일 경기시계가 시동되고 나서 실수를 알아차렸고, 그 시점에 볼을 컨트롤하고 있거나, 볼의 소유권을 갖고 있는 팀에 실수가 발생했을 때 볼을 컨트롤하던 반대팀이라면 점프볼의 상황이 된다.
- 만일 경기시계가 시동되고 나서 실수가 알려졌고, 프리 드로를 주어야 하는 파울이 발생했다면, 프리 드로를 마치고 실수가 발생했을 때 볼을 컨트롤하던 팀에 볼이 주어진다.

44.3.2 주어야 할 프리 드로를 주지 않았을 때.

- 만일 실수가 발생한 후 볼의 소유권이 바뀌지 않았다면, 정상적인 프리 드로를 주어 실수를 정정한다.
- 만일 실수로 볼의 소유권을 주어, 드로 인을 한 팀이 득점을 한 후에 실수를 발견했다면, 실수는 무시된다.

44.3.3 지명되지 않은 선수에게 프리 드로를 주었을 때. 시행한 프리 드로와 벌칙의 일부인 볼의 소유권은 취소되며, 다른 규칙 위반에 대한 벌칙이 없는 한, 반대팀에 볼을 주어 프리 드로 라인 연장선상 경계선 밖에서 드로 인 시킨다.

제 8 장 | 심판, 테이블 오피셜, 커미셔너 : 임무와 권한 OFFICIALS, TABLE OFFICIALS, COMMISSIONER : DUTIES AND POWERS

제45조 심판, 테이블 오피셜, 커미셔너 (Officials, Table officials, Commissioner)

- 45.1 심판은 주심 1명과 부심이 1명 또는 2명이어야 하며, 테이블 오피셜과 1명의 커미셔너(만일 배석하였다면)가 그들을 보좌하여야 한다.
- 45.2 테이블 오피셜은 기록원, 기록보조원, 계시원, 24초 계시원이 각 1명씩 있어야 한다.
- 45.3 커미셔너는 기록원과 계시원 사이에 앉아야 하며, 경기 중 그의 임무는 테이블 오피셜의 일들을 감독 관리하고, 주심과 부심의 원활한 경기 운영을 돕는 것이다.
- 45.4 주심과 부심은 그가 담당하는 경기의 팀들과 아무런 관계가 없어야 한다.
- 45.5 심판과 테이블 오피셜 그리고 커미셔너는 본 규칙서 규정에 의하여 경기를 진행시켜야 하며, 규칙을 변경할 권한은 없다.
- 45.6 심판의 복장은 심판용 상의(유니폼), 검정색 긴 바지, 검정색 양말과 검정색 농구화를 착용해야 한다.
- 45.7 심판과 테이블 오피셜은 제정된 복장을 착용해야 한다.

제46조 주심 : 임무와 권한 (Crew chief : Duties and powers)

주심은 다음과 같은 일을 해야 한다.

- 46.1 경기에 사용할 모든 장비를 점검하고 승인한다.
- 46.2 공식 경기시계, 24초시계, 스톱워치를 지정하고 테이블 오피셜들을 확인한다.
- 46.3 홈 팀이 준비해 사용하던 볼 중 적어도 2개를 게임 볼로 선정한다. 2개의 볼 중에서 어느 것도 게임 볼로 적합하지 않다고 판단될 때에는 다른 볼 중에서 가장 질이 좋은 볼을 선정할 수도 있다.
- 46.4 어느 선수도 부상당할 수 있는 물건들을 착용하지 못하도록 한다.
- 46.5 첫 번째 쿼터에는 점프볼을 시행하고 나머지 쿼터의 시작은 드로 인으로 시행한다.

- 46.6 우려되는 상황이 발생했을 때 경기를 중단시킬 수 있는 권한이 있다.
- 46.7 경기를 몰수할 권한이 있다.
- 46.8 언제든지 그가 필요하다고 느꼈을 때, 또한 경기가 끝났을 때 스코어시트를 주의 깊게 검토하고 승인한다.
- 46.9 경기가 끝나고 스코어시트에 서명함으로써 심판의 경기에 대한 관리와 경기와의 관계는 끝난다. 심판의 권한은 심판들이 경기개시 예정시간 20분 전에 코트에 도착하면서부터 효력을 가지며, 경기시간이 종료되는 경기시계의 신호가 울린 다음 심판들이 이를 승인함으로써 끝난다.
- 46.10 스코어시트에 서명하기 전 뒷면에 기록할 것은 :
- 경기가 몰수되었거나 실격 파울에 관한 사항.
 - 선수, 코치, 어시스턴트 코치 또는 팀 관계자들이 경기개시 예정시간 20분 전보다 앞서 또는 경기시간의 종료 후 심판들이 경기전체를 승인하고, 스코어시트에 서명하기 전에 스포츠 정신에 위배되는 행위가 발생한 내용을 스코어시트의 뒷면에 기록하여야 하며, 이러한 일이 발생했을 때에는 주심이나 커미셔너가 대회 주최 기구에 상세한 보고서를 제출한다.
- 46.11 필요할 때 또는 심판들 사이에 의견이 다를 때 최종 결정을 내린다. 주심은 부심, 커미셔너, 테이블 오피셜과 상의할 수도 있으나, 최종 결정은 자신이 내려야 한다.
- 46.12 만약 IRS(Instant Replay System:즉각적인 리플레이 시스템)를 이용하려면 주심이 스코어시트에 사인 전에 신청해야 하며 게임 전 IRS 이용 허가를 받아야 한다.
- 쿼터 혹은 연장전의 종료 전
 - 쿼터 또는 게임 종료를 알리는 신호 전에 득점 성공 여부.
 - 다음과 같을 때 얼마의 잔여시간이 남아 있는지 확인하기 위해
 - 슈터의 아웃오브바운드 바이얼레이션 발생.
 - 샷클락 바이얼레이션 발생.
 - 8초 바이얼레이션 발생.
 - 쿼터 혹은 연장전 끝나기 전에 파울이 불릴 때.
 - 게임 클락이 4쿼터와 연장전 2분 이하일 때.
 - 24초 계시기 신호가 울리기 전에 성공된 골이 선수의 손에서 떠났는지를 확인할 때.
 - 파울이 선언되기 전에 필드골을 위한 볼이 손에서 떠났는지를 확인할 때.

- 골텐딩 혹은 인터피어런스 콜이 정확하게 불리었는지 여부
- 아웃오브바운드 시킨 선수를 확인할 때.
- 경기 중.
 - 2점인지 3점인지 성공, 확인 여부.
 - 슛 동작 중 파울이 불렸을 때 그 슛이 실패한 경우 2점인지 3점인지
 - 개인파울/'U' 파울/'D' 파울 인지 확인(기준)이 필요할 때 혹은 up/downgrade 필요할 때 혹은 'T' 파울인지 여부
 - 경기시계 또는 샷클락의 오작동으로 인해 얼마의 시간을 정정해야 하는지 확인할 때.
 - 올바른 프리드로우 슈터가 맞는지 확인할 때.
 - 싸움이 일어났을 때 선수들, 코치, 어시스턴트 코치 및 팀 구성원들의 폭력적인 행동에 대한 가담 여부 확인할 때.
- 46.13 주심은 타이머 확인 후 1, 3쿼터 시작 3분전, 1분 30초전에 휘슬을 불려야한다. 그리고 2, 4쿼터, 모든 연장전 시작 30초 전에 휘슬을 불려야한다.
- 46.14 주심은 경기 중 이 규칙에 명확히 규정되어 있지 않은 모든 사항에 대하여 결정을 내릴 권한이 있다.

제47조 심판 : 임무와 권한 (Officials : Duties and powers)

- 47.1 심판들은 기록 및 계시석, 팀 벤치와 그 부근을 포함하는 경계선의 내외를 막론하고 규칙위반에 대하여 판정을 내릴 권한이 있다.
- 47.2 심판들은 규칙을 위반했을 때, 쿼터나 연장전이 끝났을 때 또는 심판이 경기를 중단시킬 필요가 있을 때 호각을 불어 그 내용을 알린다. 심판들은 프리 드로나 필드 골이 성공되었을 때 또는 볼이 라이브 될 때에는 호각을 불지 말아야 한다.
- 47.3 심판들은 선수들의 신체접촉이나 바이올레이션에 대하여 다음의 기본적인 원칙에 따라 배려와 비중을 고려하여 판정하여야 한다.
 - 규칙의 정신과 목적, 그리고 경기의 성실한 상태를 유지시키는 것.
 - 심판들은 '유리/불리'의 개념을 일관성 있게 적용하여, 선수들 간에 흔히 있을 수 있는 접촉에 대하여, 그 선수에게 유리하거나 반대팀에 불리하지 않는 한, 경

기의 흐름을 끊는 벌칙을 주지 않도록 해야 한다.

- 심판들은 매 경기마다 기본적인 상식을 일관성 있게 적용하여, 경기 중 선수들 개개인의 능력과 태도를 항상 염두에 두고 경기를 관리한다.
- 심판들은 경기의 운영과 경기의 흐름의 균형과 유지를 일관성 있게 적용하여, 경기에 참여하는 사람들이 무엇을 하려는지와 경기를 위해 무엇을 선언하는 것이 옳은가라는 ‘느낌’을 갖고 있어야 한다.

47.4 어느 한 팀이 소청을 제기하면, 커미셔너나 주심은 경기시간이 종료된 후 1시간 내에 대회담당기구에 경위 보고서를 제출해야 한다.

47.5 심판이 부상을 당했거나, 그 밖의 이유로 5분 이내에 그의 임무를 수행할 수 없을 때에도 경기는 계속 되어야 한다. 부상당한 심판과 교체할 만한 자격이 있는 심판이 없는 경우, 나머지 한 사람의 심판이 경기가 끝날 때까지 심판을 담당해야 한다. 커미셔너와 상의한 다음 교체가 가능한 심판이 있다면 교체를 결정한다.

47.6 모든 국제경기에 있어서 판정을 명확히 하기 위하여 대화가 필요하다면, 영어로 하여야 한다.

47.7 이 규칙에 정해진 바에 따라 주어진 권한으로 내린 각 심판의 판정에 대하여 다른 어느 심판도 판정을 무시하거나 질의할 수 없다.

47.8 심판들이 내린 판정은 최종적이며, 이의를 제기하거나 무시할 수 없다.

제48조 기록원과 보조 기록원 : 임무 (Score and assistant score : Duties)

48.1 기록원은 스코어시트를 준비하고 다음과 같은 것을 기록한다 :

- 팀명, 스타팅 멤버와 그 외 모든 교체선수들을 포함하여 경기에 출전할 모든 선수들의 이름과 번호를 기록한다. 만일 경기를 시작하는 5명의 선수, 선수의 교체, 선수의 번호 등의 규칙 위반이 발견되면 가능한 한 빨리 가까이 있는 심판에게 알려야 한다.
- 필드 골과 프리 드로가 성공될 때 득점의 합계.
- 각 선수에게 선언되는 파울들을 기록해 나가며 어느 선수에게 5회째의 파울이 선언되었을 때 즉시심판에게 알려야 한다. 기록원은 각 코치에게 주어지는 파울

을 기록하여, 코치가 실격되어야 할 때와, 선수가 2개의 테크니컬 파울 또는 2개의 스포츠 정신에 위배되는 파울을 범하여 실격 되어야 할 때에도 즉시심판에게 알려야 한다.

- 팀이 타임아웃을 요청했을 때 심판에게 타임아웃의 기회를 알려야 하며, 타임아웃의 횟수를 기록하여 전, 후반이나 연장전에 더 이상 허용될 타임 아웃이 남아 있지 않을 때 심판을 통하여 코치에게 알려주어야 한다.
- 볼 소유권의 교체를 알리는 화살표표시를 통하여 다음번의 볼 소유권의 교체를 알려야 한다. 기록원은 전반전이 끝나면 바스켓을 교체하는 후반전을 위해 즉시 볼 소유권의 교체를 알리는 화살표시의 방향을 바꾸어야 한다.

48.2 기록원은 또한 :

- 각 선수가 파울을 범할 때마다 그 선수의 파울 수가 적힌 표시판을 양 팀 코치들이 잘 볼 수 있도록 들어 올려서 알려야 한다.
- 팀파울 표식을 기록석에 준비하고, 한 쿼터에서 네 번째의 팀파울 이 선언되어 팀파울 벌칙상태가 되면, 볼이 라이브로 되는 즉시 파울을 범한 팀의 벤치에 가장 가까운 테이블 끝에 놓는다.
- 선수를 교체시킨다.
- 볼이 데드 상태이거나 다시 라이브 되기 전에만 기록원은 신호를 울릴 수 있다.
기록원의 신호는 경기시계나 경기를 멈추지 못하며, 볼을 데드 시키지도 못한다.

48.3 보조 기록원은 스코어보드를 조종하며 또한 기록원을 보조한다.

스코어보드와 공식스코어시트가 일치하지 않을 때 확실한 근거가 없다면, 공식스코어시트가 우선하며 스코어보드를 이에 따라 정정한다.

48.4 스코어 기록에 잘못이 발견되었을 때 :

- 경기 중 기록원은 신호를 울리기 전에 먼저 데드 볼이 될 때까지 기다려야 한다.
- 경기 시간이 끝나고 스코어시트에 주심이 서명하기 전에 기록의 잘못을 정정하여 경기의 결과에 영향을 미친다 하더라도, 잘못된 기록은 정정 하여야 한다.
- 스코어시트에 주심이 서명을 한 후에는 잘못된 기록은 더 이상 정정할 수 없으며, 기록에 잘못이 발견 되었을 경우 주심이나 커미셔너는 경기의 주최 측에 상세한 보고서를 제출해야 한다.

제49조 계시원 : 임무 (Timekeeper : Duties)

- 49.1 계시원은 경기시계와 스톱워치를 준비하여야 하며 :
- 경기 시간과 타임아웃, 경기의 휴식기간의 시간을 잰다.
 - 경기시계와 신호 소리는 매우 커야 하며 매 쿼터의 경기 시간이 끝나면, 자동적으로 울리는 것이어야 한다.
 - 경기시계와 신호 소리가 나지 않거나 소리가 들리지 않았을 때에는 가능한 어떤 방법으로라도 즉시심판에게 알려야 한다.
 - 세 번째 쿼터가 시작되기 전에 적어도 3분전을 양 팀과 심판들에게 알려야 한다.
- 49.2 계시원은 다음과 같이 경기시간을 계시하여야 한다 :
- 경기시계는 다음과 같은 때에 시동시킨다 :
 - 점프볼에 있어서 점퍼가 볼을 정당하게 탭 했을 때.
 - 하나만의 또는 마지막 프리 드로가 실패하고, 볼이 라이브 될 때에는 볼이 코트 안에 있는 선수에게 터치되거나, 선수가 터치할 때.
 - 드로 인된 볼을 코트 안에 있는 선수가 터치하거나, 선수에게 터치되었을 때.
 - 경기시계는 다음과 같은 때 멈추어야 한다 :
 - 각 쿼터의 경기 시간이 끝났을 때(만일 경기시계가 자동으로 정지되는 것이 아니라면, 계시원이 정지 시켜야 한다.)
 - 볼이 라이브 중인 동안에 심판이 호각을 불 때.
 - 필드 골을 득점한 반대팀이 차지 타임 아웃을 요청했을 때.
 - 네 번째 쿼터 또는 연장전의 마지막 2분 동안에 필드 골이 성공되었을 때.
 - 한 팀이 볼을 컨트롤 하고 있는 동안 샷클락의 신호가 울렸을 때.
- 49.3 계시원은 타임아웃 시간을 다음과 같이 계시하여야 한다 :
- 심판이 호각을 불고 타임아웃의 신호를 보내면, 즉시 스톱워치를 시동시켜야 한다.
 - 50초 간의 타임아웃의 시간이 경과하면, 신호를 울린다.
 - 타임아웃이 끝나면, 신호를 울린다.
- 49.4 계시원은 경기 휴식기간의 시간을 다음과 같이 측정하여야 한다 :
- 앞선 피리어드가 끝나는 즉시 스톱워치를 시동시킨다.

- 1, 3 쿼터가 시작되기 3분과 1분30초 전에 심판에게 알리고 확인한다.
- 2, 4 쿼터, 그리고 연장전이 시작되기까지 30초가 남았을 때 신호를 울린다.
- 경기 중 휴식시간이 끝나면 신호를 울림과 동시에 즉시 스톱워치를 정지시켜야 한다.

제50조 샷클락 계시원 : 임무 (Shot clock operator : Duties)

샷클락 계시원은 준비된 샷클락을 다음과 같이 조종해야 한다 :

- 50.1 샷클락은 다음과 같은 상황에서 시동 또는 재시동 시킨다.
- 한 팀이 코트 안에서 라이브 된 볼을 컨트롤하게 되었을 때. 그 후 같은 팀이 볼을 컨트롤하고 있는 한, 상대 팀의 선수가 볼을 단지 터치하는 것만으로는 새로운 24초의 시간을 주어서는 안 된다.
 - 드로 인에 있어서 코트 안에 있는 선수가 볼을 터치하거나, 정당하게 터치되었을 때.
- 50.2 다음과 같은 결과로 인해 볼을 컨트롤하고 있던 팀이 다시 드로인을 하게되면 샷클락은 정지되지만 리셋되지 않는다.
- 볼이 아웃 되었을 때
 - 볼을 컨트롤하던 팀의 선수가 부상을 당했을때
 - 그 팀(공격팀)에 의한 테크니컬파울일 때
 - 점프볼 상황이 되었을 때
 - 더블파울이 발생했을때
 - 양팀에 대한 같은 비중의 벌칙이 상쇄되었을 때
- 볼을 컨트롤하고 있던 팀이 프런트코트에서 샷클락이 14초 혹은 14초 이상 남았을 때 파울이나 바이올레이션으로 드로인을 얻었을 때도 시간이 보이도록 샷클락은 정지되지만 리셋되지 않는다.
- 50.3 다음과 같을 때 샷클락을 멈추고 24초로 리셋한다.
- 볼이 정당한 방법으로 바스켓에 들어갔을 때.
 - 볼이 상대방 링에 터치되었을 때 그 볼이 링에 터치되기 전 볼을 컨트롤하지 않던 팀이 컨트롤하게 될 때.
 - 팀은 백코트에서 드로 인을 얻는다.

- 바이얼레이션이나 파울의 결과에 따라 (아웃오브바운드 제외)
- 점프볼 상황으로 소유권이 바뀔 때
- 볼컨트롤 하던 팀과 관련 없는 행위 때문에 게임이 멈추었을
- 어느 팀에도 관계가 없는 행동으로 경기가 중단된 경우
(단 어느 팀에도 불이익을 주지 않아야 함).

- 그 팀에 프리드로가 주어졌을 때

50.4 남은 시간이 보이도록 샷클락은 멈추고 14초로 리셋한다.

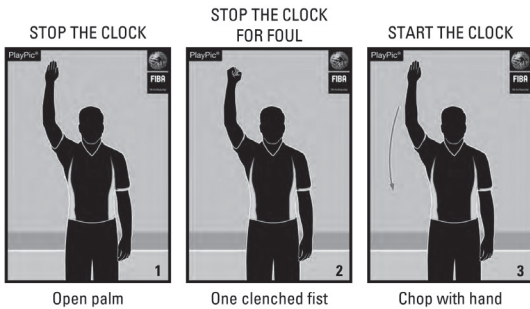
- 다음과 같은 결과로 인해 볼을 컨트롤하고 있던 같은 팀이 프런트코트에서 드로인이 주어질 때 샷클락이 13초나 그 이하 남았을 때
 - 파울이나 바이얼레이션이 일어난 경우 (아웃오브바운드는 제외)
 - 볼을 컨트롤하고 있는 팀과 관련이 없는 행동으로 인해 경기가 중단되었을 때.
 - 상대 팀이 불리한 상황에 있지 않는 한 어느 팀과도 관련이 없는 사유로 경기가 중단되었을 때.
- 수비하던 팀이 프런트코트에서 다음과 같은 결과로 드로인이 주어질 때
 - 퍼스널 파울이나 바이얼레이션 (아웃오브바운드 포함)
 - 점프볼 상황
- 언스포츠클라이크 파울 혹은 실격 파울로 인한 프런트코트에서 드로인이 주어질 때
- 공격하던 팀이 슛, 마지막 자유투, 패스에 의해 볼이 링에 터치 된 후 다시 공격권을 가져갈 때
- 4쿼터, 모든 연장전 2분전 샷클락이 14초나 그 이상 남았을 때 백코트에서 볼 소유권을 갖고 있던 팀이 작전타임 후 프런트코트에서 공격지점을 선택한 경우

50.5 어느 쿼터나 연장전에서든지 볼이 데드 되고 경기시계가 멈추었을 때 남은 경기시간이 14초 미만일 때는 샷클락을 끈다. 어느 팀도 볼을 컨트롤하고 있지 않는 한, 샷클락의 신호는 경기시계와 경기를 중단시키지 못하며 볼을 데드 시키지도 못한다.

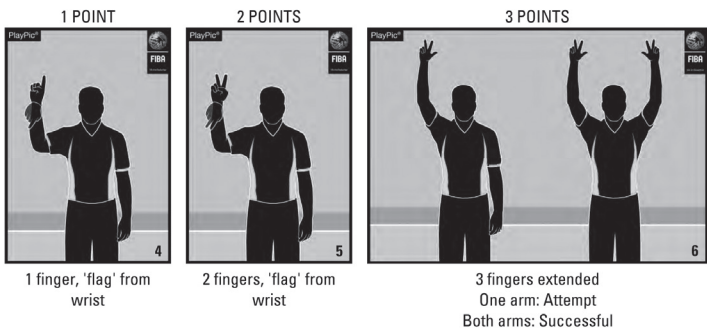
A. 심판의 신호 OFFICIAL'S SIGNALS

- A.1 삽화로 들어가 있는 수신호들은 오직 심판의 공식 신호이다.
- A.2 테이블 오피셜에 전달할 때는 반드시 구두로 함께한다(국제대회는 영어로 말한다).
- A.3 테이블 오피셜은 이 신호들을 잘 알고 있어야 한다.

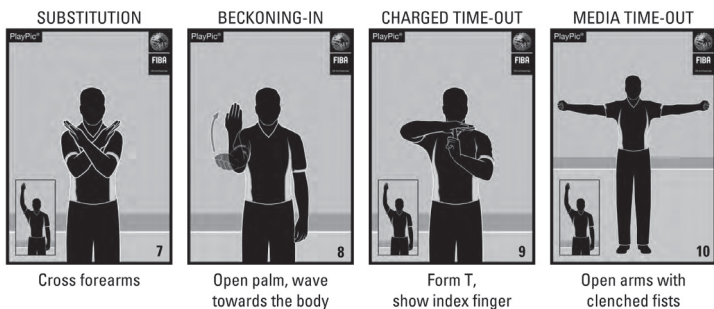
Game clock signals



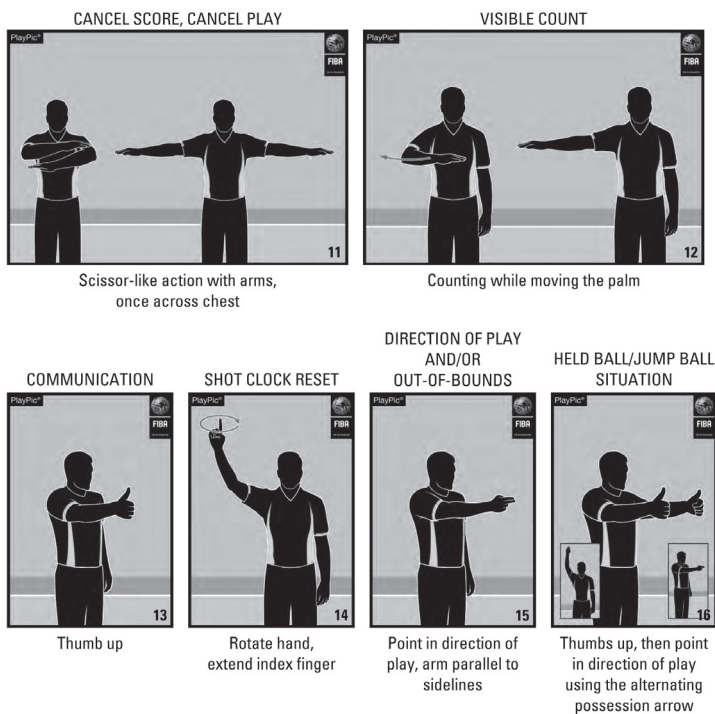
Scoring



Substitution and Time-out



Informative



Violations

TRAVELLING



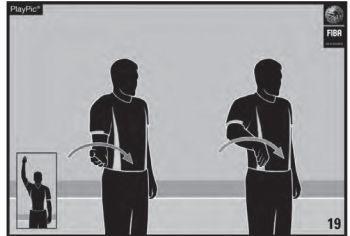
Rotate fists

ILLEGAL DRIBBLE: DOUBLE DRIBBLING



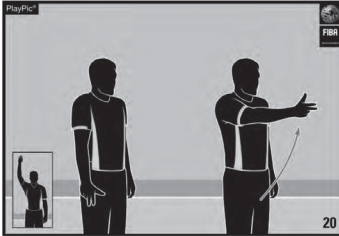
Patting motion with palm

ILLEGAL DRIBBLE: CARRYING THE BALL



Half rotation with palm

3 SECONDS



Arm extended,
show 3 fingers

5 SECONDS



Show 5 fingers

8 SECONDS



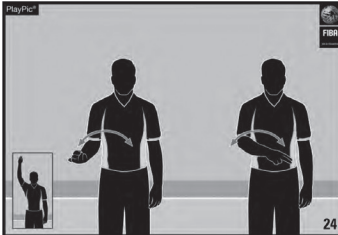
Show 8 fingers

24 SECONDS



Fingers touch shoulder

BALL RETURNED TO BACKCOURT



Wave arm front of body

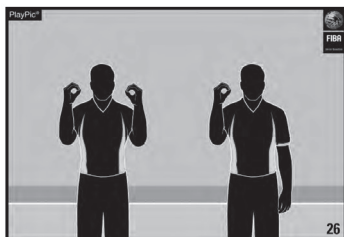
DELIBERATE KICK OR BLOCK OF THE BALL



Point to the foot

Number of Players

No. 00 and 0



Both hands show
number 0

Right hand shows
number 0

No. 1 - 5



Right hand shows
number 1 to 5

No. 6 - 10



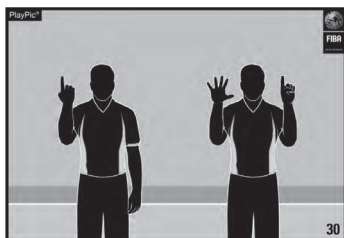
Right hand shows
number 5,
left hand shows
number 1 to 5

No. 11 - 15



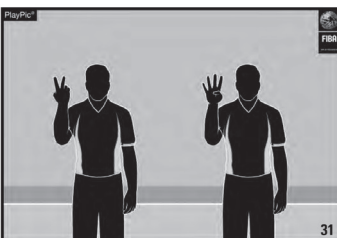
Right hand shows
clenched fist,
left hand shows
number 1 to 5

No. 16



First reverse hand shows number 1 for the
decade digit - then open hands show number 6
for the units digit

No. 24



First reverse hand shows number 2 for the
decade digit - then open hand shows number 4
for the units digit

No. 40



First reverse hand shows number 4 for the decade digit - then open hand shows 0 for the units digit

No. 62



First reverse hands show number 6 for the decade digit - then open hand shows 2 for the units digit

No. 78



First reverse hands show number 7 for the decade digit - then open hands show number 8 for the units digit

No. 99



First reverse hands show number 9 for the decade digit - then open hands show number 9 for the units digit

Type of Fouls

HOLDING



Grasp wrist downward

BLOCKING (DEFENSE),
ILLEGAL SCREEN
(OFFENSE)



Both hands on hips

PUSHING OR
CHARGING WITHOUT
THE BALL



Imitate push

HANDCHECKING



Grab palm and forward motion

ILLEGAL USE OF HANDS



Strike wrist

CHARGING WITH THE BALL



Clenched fist strike open palm

ILLEGAL CONTACT TO THE HAND



Strike the palm towards the other forearm

HOOING



Move lower arm backwards

EXCESSIVE SWINGING OF ELBOW



Swing elbow backwards

HIT TO THE HEAD



Imitate the contact to the head

FOUL BY TEAM IN CONTROL OF THE BALL



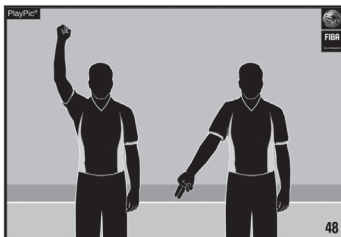
Point clenched fist towards basket of offending team

FOUL ON THE ACT OF SHOOTING



One arm with clenched fist, followed by indication of the number of free throws

FOUL NOT ON THE ACT OF SHOOTING



One arm with clenched fist, followed by pointing to the floor

Special Fouls

DOUBLE FOUL



Wave clenched fists on both hands

TECHNICAL FOUL



Form T, showing palms

UNSPORTSMANLIKE FOUL



Grasp wrist upward

DISQUALIFYING FOUL



Clenched fists on both hands

FAKE A FOUL



Raise the lower arm twice

ILLEGAL BOUNDARY LINE CROSSING ON A THROW-IN



Wave arm parallel to boundary line (in last 2 minutes of the fourth quarter and overtime)

IRS REVIEW



Rotate hand with horizontal extended index finger

Foul Penalty Administration

Reporting to Table

AFTER FOUL WITHOUT FREE THROW(S)



Point in direction of play, arm parallel to sidelines

AFTER FOUL BY TEAM IN CONTROL OF THE BALL



Clenched fist in direction of play, arm parallel to sidelines

1 FREE THROW



Hold up 1 finger

2 FREE THROWS



Hold up 2 fingers

3 FREE THROWS



Hold up 3 fingers

Adminstrating Free Throws - Active Official (Lead)

1 FREE THROW



1 finger horizontal

2 FREE THROWS



2 fingers horizontal

3 FREE THROWS



3 fingers horizontal

Adminstrating Free Throws - Passive Official (Trail & Centre)

1 FREE THROW



Index finger

2 FREE THROWS



Fingers together on both hands

3 FREE THROWS



3 fingers extended on both hands

[그림 7] 심판의 신호 (Official's signals)

B. 경기기록지

THE SCORESHEET



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A		Team B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Competition _____ Date _____ Time _____		Crew chief _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Game No. _____ Place _____		Umpire 1 _____ Umpire 2 _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Team A Time-outs <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Quarter ① <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 ② <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 Quarter ③ <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 ④ <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 Overtimes <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Licence no. _____ Players _____ No. Player in _____ Fouls in 1 2 3 4 5 Coach _____ Assistant Coach _____		RUNNING SCORE <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>A</th><th>B</th><th>A</th><th>B</th><th>A</th><th>B</th><th>A</th><th>B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>1</td><td>41</td><td>41</td><td>81</td><td>81</td><td>121</td><td>121</td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td><td>42</td><td>42</td><td>82</td><td>82</td><td>122</td><td>122</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td>43</td><td>43</td><td>83</td><td>83</td><td>123</td><td>123</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td>44</td><td>44</td><td>84</td><td>84</td><td>124</td><td>124</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td>45</td><td>45</td><td>85</td><td>85</td><td>125</td><td>125</td></tr> <tr><td>6</td><td>6</td><td>46</td><td>46</td><td>86</td><td>86</td><td>126</td><td>126</td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td>47</td><td>47</td><td>87</td><td>87</td><td>127</td><td>127</td></tr> <tr><td>8</td><td>8</td><td>48</td><td>48</td><td>88</td><td>88</td><td>128</td><td>128</td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td><td>49</td><td>49</td><td>89</td><td>89</td><td>129</td><td>129</td></tr> <tr><td>10</td><td>10</td><td>50</td><td>50</td><td>90</td><td>90</td><td>130</td><td>130</td></tr> <tr><td>11</td><td>11</td><td>51</td><td>51</td><td>91</td><td>91</td><td>131</td><td>131</td></tr> <tr><td>12</td><td>12</td><td>52</td><td>52</td><td>92</td><td>92</td><td>132</td><td>132</td></tr> <tr><td>13</td><td>13</td><td>53</td><td>53</td><td>93</td><td>93</td><td>133</td><td>133</td></tr> <tr><td>14</td><td>14</td><td>54</td><td>54</td><td>94</td><td>94</td><td>134</td><td>134</td></tr> <tr><td>15</td><td>15</td><td>55</td><td>55</td><td>95</td><td>95</td><td>135</td><td>135</td></tr> <tr><td>16</td><td>16</td><td>56</td><td>56</td><td>96</td><td>96</td><td>136</td><td>136</td></tr> <tr><td>17</td><td>17</td><td>57</td><td>57</td><td>97</td><td>97</td><td>137</td><td>137</td></tr> <tr><td>18</td><td>18</td><td>58</td><td>58</td><td>98</td><td>98</td><td>138</td><td>138</td></tr> <tr><td>19</td><td>19</td><td>59</td><td>59</td><td>99</td><td>99</td><td>139</td><td>139</td></tr> <tr><td>20</td><td>20</td><td>60</td><td>60</td><td>100</td><td>100</td><td>140</td><td>140</td></tr> <tr><td>21</td><td>21</td><td>61</td><td>61</td><td>101</td><td>101</td><td>141</td><td>141</td></tr> <tr><td>22</td><td>22</td><td>62</td><td>62</td><td>102</td><td>102</td><td>142</td><td>142</td></tr> <tr><td>23</td><td>23</td><td>63</td><td>63</td><td>103</td><td>103</td><td>143</td><td>143</td></tr> <tr><td>24</td><td>24</td><td>64</td><td>64</td><td>104</td><td>104</td><td>144</td><td>144</td></tr> <tr><td>25</td><td>25</td><td>65</td><td>65</td><td>105</td><td>105</td><td>145</td><td>145</td></tr> <tr><td>26</td><td>26</td><td>66</td><td>66</td><td>106</td><td>106</td><td>146</td><td>146</td></tr> <tr><td>27</td><td>27</td><td>67</td><td>67</td><td>107</td><td>107</td><td>147</td><td>147</td></tr> <tr><td>28</td><td>28</td><td>68</td><td>68</td><td>108</td><td>108</td><td>148</td><td>148</td></tr> <tr><td>29</td><td>29</td><td>69</td><td>69</td><td>109</td><td>109</td><td>149</td><td>149</td></tr> <tr><td>30</td><td>30</td><td>70</td><td>70</td><td>110</td><td>110</td><td>150</td><td>150</td></tr> <tr><td>31</td><td>31</td><td>71</td><td>71</td><td>111</td><td>111</td><td>151</td><td>151</td></tr> <tr><td>32</td><td>32</td><td>72</td><td>72</td><td>112</td><td>112</td><td>152</td><td>152</td></tr> <tr><td>33</td><td>33</td><td>73</td><td>73</td><td>113</td><td>113</td><td>153</td><td>153</td></tr> <tr><td>34</td><td>34</td><td>74</td><td>74</td><td>114</td><td>114</td><td>154</td><td>154</td></tr> <tr><td>35</td><td>35</td><td>75</td><td>75</td><td>115</td><td>115</td><td>155</td><td>155</td></tr> <tr><td>36</td><td>36</td><td>76</td><td>76</td><td>116</td><td>116</td><td>156</td><td>156</td></tr> <tr><td>37</td><td>37</td><td>77</td><td>77</td><td>117</td><td>117</td><td>157</td><td>157</td></tr> <tr><td>38</td><td>38</td><td>78</td><td>78</td><td>118</td><td>118</td><td>158</td><td>158</td></tr> <tr><td>39</td><td>39</td><td>79</td><td>79</td><td>119</td><td>119</td><td>159</td><td>159</td></tr> <tr><td>40</td><td>40</td><td>80</td><td>80</td><td>120</td><td>120</td><td>160</td><td>160</td></tr> </tbody> </table>		A	B	A	B	A	B	A	B	1	1	41	41	81	81	121	121	2	2	42	42	82	82	122	122	3	3	43	43	83	83	123	123	4	4	44	44	84	84	124	124	5	5	45	45	85	85	125	125	6	6	46	46	86	86	126	126	7	7	47	47	87	87	127	127	8	8	48	48	88	88	128	128	9	9	49	49	89	89	129	129	10	10	50	50	90	90	130	130	11	11	51	51	91	91	131	131	12	12	52	52	92	92	132	132	13	13	53	53	93	93	133	133	14	14	54	54	94	94	134	134	15	15	55	55	95	95	135	135	16	16	56	56	96	96	136	136	17	17	57	57	97	97	137	137	18	18	58	58	98	98	138	138	19	19	59	59	99	99	139	139	20	20	60	60	100	100	140	140	21	21	61	61	101	101	141	141	22	22	62	62	102	102	142	142	23	23	63	63	103	103	143	143	24	24	64	64	104	104	144	144	25	25	65	65	105	105	145	145	26	26	66	66	106	106	146	146	27	27	67	67	107	107	147	147	28	28	68	68	108	108	148	148	29	29	69	69	109	109	149	149	30	30	70	70	110	110	150	150	31	31	71	71	111	111	151	151	32	32	72	72	112	112	152	152	33	33	73	73	113	113	153	153	34	34	74	74	114	114	154	154	35	35	75	75	115	115	155	155	36	36	76	76	116	116	156	156	37	37	77	77	117	117	157	157	38	38	78	78	118	118	158	158	39	39	79	79	119	119	159	159	40	40	80	80	120	120	160	160
A	B	A	B	A	B	A	B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
1	1	41	41	81	81	121	121																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
2	2	42	42	82	82	122	122																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
3	3	43	43	83	83	123	123																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
4	4	44	44	84	84	124	124																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
5	5	45	45	85	85	125	125																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
6	6	46	46	86	86	126	126																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
7	7	47	47	87	87	127	127																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
8	8	48	48	88	88	128	128																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
9	9	49	49	89	89	129	129																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
10	10	50	50	90	90	130	130																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
11	11	51	51	91	91	131	131																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
12	12	52	52	92	92	132	132																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
13	13	53	53	93	93	133	133																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
14	14	54	54	94	94	134	134																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
15	15	55	55	95	95	135	135																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
16	16	56	56	96	96	136	136																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
17	17	57	57	97	97	137	137																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
18	18	58	58	98	98	138	138																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
19	19	59	59	99	99	139	139																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
20	20	60	60	100	100	140	140																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
21	21	61	61	101	101	141	141																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
22	22	62	62	102	102	142	142																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
23	23	63	63	103	103	143	143																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
24	24	64	64	104	104	144	144																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
25	25	65	65	105	105	145	145																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
26	26	66	66	106	106	146	146																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
27	27	67	67	107	107	147	147																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
28	28	68	68	108	108	148	148																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
29	29	69	69	109	109	149	149																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
30	30	70	70	110	110	150	150																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
31	31	71	71	111	111	151	151																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
32	32	72	72	112	112	152	152																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
33	33	73	73	113	113	153	153																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
34	34	74	74	114	114	154	154																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
35	35	75	75	115	115	155	155																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
36	36	76	76	116	116	156	156																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
37	37	77	77	117	117	157	157																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
38	38	78	78	118	118	158	158																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
39	39	79	79	119	119	159	159																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
40	40	80	80	120	120	160	160																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
Team B Time-outs <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Quarter ① <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 ② <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 Quarter ③ <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 ④ <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 Overtimes <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Licence no. _____ Players _____ No. Player in _____ Fouls in 1 2 3 4 5 Coach _____ Assistant Coach _____		Scores Quarter ① A _____ B _____ Quarter ② A _____ B _____ Quarter ③ A _____ B _____ Quarter ④ A _____ B _____ Overtimes A _____ B _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Scorer _____ Assistant scorer _____ Timer _____ Shot clock operator _____		Final Score Team A _____ Team B _____ Name of winning team _____ Game ended at (hh:mm) _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Crew Chief _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____ Captain's signature in case of protest _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											

[그림 8] 경기기록지 (The Scoresheet)

- B.1 그림 8에 있는 공식 스코어시트는 FIBA의 국제기술위원회가 승인한 양식이다.
- B.2 스코어시트는 1장의 원본과 3장의 복사지로 되어있으며, 각기 다른 색의 종이에 인쇄되어 있다. 원본인 흰색은 FIBA용이다. 첫 번째 복사지인 푸른색은 대회조직위원회용, 두 번째 복사지인 분홍색은 승리한 팀, 세 번째 복사지인 노란색은 패한 팀용이다.

주해: 1. 기록원은 두 가지 다른 색의 펜을 준비하여 1쿼터와 3쿼터에는 빨간색 펜을, 2쿼터와 4쿼터에는 파랑색 혹은 검정색 펜을 사용한다. 모든 연장전에는 파랑색 혹은 검정색(2, 4쿼터에 사용한 것과 같은 색)으로 기록한다.

2. 스코어시트는 전자장비로 준비하고 작성할 수도 있다.

- B.3 **경기 시작 최소 40분 전에**, 기록원은 스코어시트를 준비하여 다음의 사항들을 기록해야 한다:

B.3.1 스코어시트의 가장 위에 위치한 빈 공간에 두 팀의 이름을 기입한다. **A(첫 번째)팀**은 언제나 그 지역의 팀(홈팀)이며, 토너먼트 경기나 중립코트에서의 경기에서는 일정표에 먼저 기재된 팀이 A팀이 된다. 그 반대의 팀이 **B(두 번째)팀**이 된다.

B.3.2 그리고 다음의 사항들을 기입한다:

- 대회명
- 경기의 번호
- 경기의 날짜와 시간, 장소
- 주심과 부심(들), 그리고 그들의 국적(IOC 코드)

	FIBA <small>We Are Basketball</small>	FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION SCORESHEET	
Team A HOOPERS		Team B POINTERS	
Competition WCM Date 22.11.2017 Time 20:00		Crew chief WALTON, M. (USA)	
Game No. 5 Place GENEVA		Umpire 1 CHANG, Y. (CHN) Umpire 2 BARTOK, K. (HUN)	

[그림 9] 경기 기록지 상단 (Top of the scoresheet)

- B.3.3 A팀은 스코어시트의 윗부분에, B팀은 아랫부분에 자리한다.
- B.3.3.1 기록원은 첫 번째 칸에 각 선수와 코치, 그리고 어시스턴트 코치의 라이선스 번호(마지막 3자리 숫자)를 기입한다. 토너먼트에 있어서는 그 팀의 첫 번째 경기에만 라이선스 번호를 기입한다.
- B.3.3.2 기록원은 두 번째 칸에 코치나 팀의 대리인이 제출한 명단을 이용하여 유니폼 번호 순서대로 각 선수의 이름과 이니셜을 인쇄체 대문자로 기입한다. 팀의 주장은

해당 선수의 이름 바로 옆에 (CAP)라고 적는다.

- B.3.3.3** 한 팀의 출전선수가 12명 미만이라면, 기록원은 마지막으로 기입한 선수 바로 아래 빈 줄의 선수의 라이선스 번호, 이름, 유니폼 번호, 선수출전 칸을 따라 하나의 줄을 그어야 한다. 만약 선수가 11명보다 적다면, 이 선은 선수파울 칸 직전까지 수평으로 그려야하며 선수파울 첫 번째 칸부터는 선수명단의 맨 마지막 줄에 있는 선수파울의 마지막 칸까지 대각선으로 계속 그어 내려간다.

Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls				
					1	2	3	4	5
001	MAYER,	F.	5						
002	JONES,	M.	8						
003	SMITH,	E.	9						
004	FRANK,	Y.	12						
010	NANCE,	L.	18						
012	KING,	H. (CAP)	22						
014	WONG,	P.	24						
015	RUSH,	S.	25						
021	MARTINEZ,	M.	33						
022	SANCHEZ,	N.	42						
Coach	788	LOOR, A.							
Assistant Coach	555	MONTA, B.							

[그림 10] 경기 기록지의 팀 표기(경기 전) <Teams on the scoresheet(before the game)>

- B.3.4** 기록원은 각 팀 부분의 맨 아래에 그 팀의 코치와 어시스턴트 코치의 이름을 기입한다(인쇄체 대문자로).

B.4 경기 시작 최소 10분 전에, 각 팀의 코치는:

- B.4.1** 자신의 팀 선수들의 이름과 해당하는 번호가 일치하는지 확인한다.
B.4.2 코치와 어시스턴트 코치의 이름을 확인한다. 코치가 없을 경우엔 주장이 코치를 대행해야하며, 주장의 이름 뒤에 (CAP)를 기입해야 한다.

Coach	607	KING, H. (CAP)				
Assistant Coach						

- B.4.3** 선수의 번호 옆 Player in 칸에 작은 x를 표시하여 경기에 선발 출전할 5명의 선수를 지정한다.

- B.4.4** 스코어 시트에 서명한다.

위의 사항들은 A팀의 코치가 먼저 마쳐야 한다.

- B.5 경기기 시작될 때,** 기록원은 각 팀에서 선발 출전하는 5명의 선수들의 작은 x에 동그라미를 그려야 한다.
- B.6 경기 중,** 기록원은 교대선수가 선수로 교체되어 처음으로 경기에 출전할 때 해당 선수의 Player in 칸에 작은 x(동그라미가 없는)를 표시한다.
- B.7 타임아웃 (Time-outs)**
- B.7.1** 타임아웃이 허용되면 해당 팀의 이름 아래에 위치한 네모진 칸에 타임아웃이 허용되었을 때 각 쿼터나 연장전이 흐른 시간을 분대의 숫자로 기입하여 표시한다. (예: 2쿼터 종료까지 3분44초가 남았을 때 타임아웃이 허용되었다면 10분-3분=7분이기 때문에 7이라고 표기)
- B.7.2** 전반전과 후반전 그리고 연장전이 끝났을 때, 빈칸으로 남아있는 타임아웃 칸에 두 줄의 평행선을 긋는다. 4쿼터 종료 2분전까지도 후반전의 첫 번째 타임아웃이 허용되지 않았다면, 기록원은 두 줄의 평행선을 해당 팀의 후반전 타임아웃 첫 번째 칸에 긋는다.

Time-outs		Team fouls	
7	Quarter ①	⊗⊗⊗⊗⊗	② ⊗⊗⊗⊗⊗
9 10	Quarter ③	⊗⊗⊗⊗⊗	④ ⊗⊗⊗⊗⊗
	Overtimes		

Licence no.	Players			No.	Player in	Fouls				
						1	2	3	4	5
001	MAYER,	F.		5	⊗ P ₂					
002	JONES,	M.		8	⊗ P P P ₂					
003	SMITH,	E.		9	⊗ P ₂ U ₂ P P ₁					
004	FRANK,	Y.		12	⊗ T ₁ U ₂ GD					
010	NANCE,	L.		18	⊗ P P U ₁					
012	KING,	H. (CAP)		22	⊗ P ₁ P					
014	WONG,	P.		24						
015	RUSH,	S.		25	⊗ P ₃ P ₃					
021	MARTINEZ,	M.		33	⊗ T ₁ P P ₂ T ₁ GD					
022	SANCHES,	N.		42	⊗ P ₂ P ₃ U ₂ P U ₂ GD					
024	MANOS,	K.		55	⊗ P ₂ D ₂					
Coach	788	LOOR, A.		<i>AP</i>					C, B, -	
Assistant Coach	555	MONTA, B.								

[그림 11] 경기 기록지의 팀 표기(경기 후) <Teams on the scoresheet(after the game)>

B.8 파울(Fouls)

- B.8.1** 선수가 범하는 개인(퍼스널) 파울, 테크니컬(T) 파울, 스포츠정신에 위배되는(U) 파울이나 실격되는(D) 파울을 해당 선수에게 기록한다.
- B.8.2** 코치, 어시스턴트 코치, 교대선수, 제외된 선수와 팀 관계자들이 범하는 T파울이나 D파울은 해당 팀의 코치에게 기록한다.
- B.8.3** 모든 파울은 다음과 같이 기록한다:
- B.8.3.1** 개인(Personal) 파울은 P로.
- B.8.3.2** 선수에 대한 테크니컬(Technical)파울은 T로. 두 번째 테크니컬 파울도 T로 기입하고, 다음 공간에 경기퇴장의 의미인 GD(Game Disqualification)를 추가적으로 기입.
- B.8.3.3** 코치 자신의 스포츠정신에 위배되는 행위로 인한 테크니컬 파울은 C로. 두 번째의 비슷한 테크니컬 파울도 C로 기입한 후, 다음 공간에 GD를 기입.
- B.8.3.4** 그 밖에 다른 이유로 인해 코치에게 선언된 테크니컬 파울은 B로. 세 번째 테크니컬 파울(그 중에 하나는 C일 수도 있다)은 B 혹은 C로 기입하고, 다음 공간에 GD를 기입.
- B.8.3.5** 선수에 대한 스포츠정신에 위배되는(Unsportsmanlike) 파울은 U로. 두 번째의 스포츠정신에 위배되는 파울도 U로 기입하고, 다음 공간에 GD를 기입.
- B.8.3.6** 이미 스포츠정신에 위배되는 파울을 받았던 선수에게 테크니컬 파울이 선언되거나, 이미 테크니컬 파울을 받았던 선수에게 스포츠정신에 위배되는 파울이 선언되면 T나 U를 기입하고, 다음의 빈 공간에 GD를 기입.
- B.8.3.7** 실격되는(Disqualifying) 파울은 D로.
- B.8.3.8** 자유투를 포함하는 파울이라면 P, T, C, B, U 또는 D 옆에 해당하는 자유투 개수의 숫자(1, 2 또는 3)를 기입.
- B.8.3.9** 규칙 제42조(특별한 상황)에 의하여 같은 비중의 벌칙을 상쇄하는 양 팀의 모든 파울들에는 P, T, C, B, U 또는 D 옆에 작은 c를 기입.
- B.8.3.10** 싸움이 일어났을 때 어시스턴트 코치, 교대선수, 제외선수나 팀 관계자들이 팀 벤치구역을 벗어나면 해당 팀의 코치에게 테크니컬 파울이 선언되며, B₂로 기록한다.
- B.8.3.11** 기록원은 2쿼터가 끝났을 때, 파울이 기입된 칸과 기입되지 않은 칸 사이에 굵은 선을 그어 구분해준다. 경기가 끝나면 기록원은 남아있는 빈 칸을 굵은 수평선을 그어 지워야 한다.

B.8.3.12 어시스턴트 코치, 교대선수, 제외선수나 팀 관계자들의 퇴장 파울에 대한 예시들:

어시스턴트 코치의 실격되는 파울:

Coach	788	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	555	MONTA, B.	D		

교대선수의 실격되는 파울:

001	MAYER, F.	5	⊗	D				
-----	-----------	---	---	---	--	--	--	--

그리고

Coach	788	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	555	MONTA, B.			

선수가 5반칙을 범하여 제외선수가 된 후에 실격되는 파울:

015	RUSH, S.	25	×	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

그리고

Coach	788	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	555	MONTA, B.			

팀 관계자의 실격되는 파울:

Coach	788	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	555	MONTA, B.			

B.8.3.13 코치, 어시스턴트 코치, 교대선수, 제외선수 또는 팀 관계자들이 싸움으로 인해 실격되는 파울에 대한 예시들:

싸움이 일어났을 때 팀 벤치구역을 벗어나 실격되는 인원의 숫자와 상관없이 해당 팀의 코치에게 하나의 테크니컬 파울(B)을 아래와 같이 기록한다:

Coach	788	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	555	MONTA, B.			

코치와 어시스턴트 코치가 실격되면 아래와 같이 기록한다:

코치만이 실격된 경우:

Coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
Assistant Coach	555	MONTA, B.			

어시스턴트 코치만이 실격된 경우:

Coach	788	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	555	MONTA, B.	F	F	F

코치와 어시스턴트 코치 모두 실격된 경우:

Coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
Assistant Coach	555	MONTA, B.	F	F	F

실격되는 사람의 비어있는 모든 파울 칸에 F를 기입하여 채운다.

교대선수가 실격되면 다음과 같이 기록한다:

교대선수의 파울이 4개 미만이었다면 경우, 비어있는 모든 파울 칸에 F를 기입:

003	SMITH,	E.	9	⊗	P ₂	P ₂	F	F	F	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	---	---	---	---

실격되는 파울이 교대선수의 5번째 파울이라면, 마지막 파울 칸에 F를 기입:

002	JONES,	M.	8	⊗	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---

제외선수가 실격되면 다음과 같이 기록한다:

제외선수는 이미 5반칙을 범하여 개인파울 칸이 남아있지 않으므로, 마지막 파울 칸 뒤에 F를 기입:

015	RUSH,	S.	25	×	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	F
-----	-------	----	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

교대선수가 싸움에 가담하여 실격되면 다음과 같이 기록한다:

001	MAYER,	F.	5	⊗	P ₂	P ₂	D ₂	F	F	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	---	---	---

제외선수가 싸움에 가담하여 실격되면 다음과 같이 기록한다:

015	RUSH,	S.	25	×	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D ₂
-----	-------	----	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

팀 관계자가 싸움에 가담하여 실격되면 다음과 같이 기록한다:

Coach	788	LOOR, A.	B ₂	Ⓟ					
Assistant Coach	555	MONTA, B.							

팀 관계자에게 실격이 선언될 때마다 해당 팀의 코치에게 테크니컬 파울이 부과되고, Ⓟ로 기록한다. 이렇게 기록된 테크니컬 파울은 코치의 실격을 위한 세 개의 테크니컬 파울에는 포함되지 않는다.

주해: 제39조(싸움)로 따라 주어진 테크니컬 파울이나 실격되는 파울은 팀 파울에 가산되지 않는다.

B.9 팀 파울 (Team fouls)

B.9.1 매 쿼터마다 팀 파울 표시를 위한 4개의 칸이 스코어시트에 자리하고(팀명 바로 아

래와 선수이름의 바로 위) 있다.

B.9.2 기록원은 선수가 개인 파울, 테크니컬 파울, 스포츠정신에 위배되는 파울 혹은 실격되는 파울을 범할 때마다 큰 X표시를 그 선수의 팀 파울 칸에 차례로 표시하여 파울을 기록해야 한다.

B.10 러닝 스코어 (The Running Score)

B.10.1 기록원은 각 팀별로 득점하는 점수를 순서대로 합산하여 기록해야 한다.

B.10.2 스코어시트에는 러닝 스코어를 위한 4개의 칸이 있다.

B.10.3 각 칸은 4개의 칸으로 다시 나뉘어져있다. 왼쪽의 2개는 A팀용이고, 오른쪽의 2개는 B팀용이다. 가운데 2개의 칸은 각 팀의 러닝 스코어(160점)용이다.

기록원은

- **먼저**, 득점으로 인정된 필드골 성공은 사선(오른손잡이는 /, 왼손잡이는 \)을 굵고, 득점으로 인정된 자유투 성공은 동그라미(●)를 채워서 그 팀에 새롭게 누적된 득점의 합계 숫자 위에 표시한다.
- **다음으로**, 새로운 득점의 합계 숫자와 같은 쪽의 빈 칸(새로운 / 또는 \ 또는 ●의 옆)에 해당 필드골이나 자유투를 득점한 선수의 번호를 기입한다.

B.11 러닝 스코어 : 추가 설명

B.11.1 선수가 3점 필드골을 성공하면 득점한 선수의 번호에 동그라미를 그려 기록한다.

B.11.2 필드골이 우연히 자기 팀 바스켓에 들어간 것은(자책골) 상대 팀의 코트 위 주장이 득점한 것으로 기록한다.

B.11.3 공이 바스켓에 들어가지 않았어도 득점으로 인정된 때(제31조 골텐딩 또는 볼의 인터피어런스)에는 그 숫을 시도한 선수가 득점한 것으로 기록한다.

	A	B
	1	● 6
	2	● 6
(6)	3	3
	4	4
11	5	5 (5)
11	●	● 5
	7	7
10	8	8
	9	8 (10)
	10	10
(10)	11	11
	12	12 (7)
4	13	13 7
5	14	14
5	(15)	15 6
	16	16
5	17	17
	18	(18) (6)
6	19	19
	20	20 9
	21	21
(11)	22	22 9
	23	23 9
11	24	24
	25	25 7
	26	26 7
(5)	27	27
	28	(28) 6
10	29	29
	30	30 8
4	31	31
	32	32 5
4	33	33 5
4	(34)	34
	35	35 10
10	36	36
	37	37 12
	38	38
(10)	39	39 12
10	40	40 12

[그림 12] 러닝 스코어 (Running Score)

- B.11.4 기록원은 각 쿼터나 연장전이 끝났을 때 각 팀의 마지막 누적 득점의 숫자에 붉은 동그라미(○)를 긋고, 그 합계 숫자와 마지막으로 득점한 선수의 번호 밑에 붉은 평행선을 긋는다.
- B.11.5 기록원은 각 쿼터나 연장전이 시작할 때 직전 쿼터나 연장전에서 중단되었던 득점 합계의 숫자에 이어서 순서대로 기록을 계속해간다.
- B.11.6 기록원은 가능할 때마다 스코어보드와 러닝 스코어를 대조해야 한다. 기록원의 스코어시트가 정확한데 스코어보드가 이와 불일치하다면, 즉시 스코어보드를 정정해야 한다. 만일 의심스럽거나 어느 한 팀이라도 이 정정에 이의를 제기하면, 불이 데드되고 경기시계가 정지 되는대로 즉시 주심에게 알려야 한다.
- B.11.7 심판들은 규칙의 조항에 따라 점수, 파울 개수 또는 타임아웃의 횟수와 관련된 기록정보의 오류를 정정할 수 있다. 주심은 정정에 서명해야 하며, 광범위한 정정은 그 내용을 스코어 시트 뒷면에 기록하여 문서화해야 한다.

B.12 러닝 스코어 : 정리

B.12.1 기록원은 각 쿼터와 마지막 연장전이 끝나면 스코어시트 아래의 점수 기입란에 해당 쿼터와 모든 연장전에서 득점한 각 팀의 점수를 기록해야 한다.

B.12.2 기록원은 경기가 끝나는 즉시 Game ended at (hh:mm)칸에 시간을 기입해야 한다.

B.12.3 기록원은 경기가 끝났을 때 각 팀의 최종 누적 득점의 숫자와 가장 마지막으로 득점한 선수의 번호 밑에 붉은 평행선 2줄을 각각 긋는다. 또한 남아있는 러닝 스코어의 빈 칸을 지우기 위해 평행선 2줄 아래부터 해당 칸의 끝까지 1개의 대각선(\)을 각각 그려야 한다.

B.12.4 경기가 끝나면 기록원은 최종 점수와 승리한 팀의 이름을 기입해야 한다.

B.12.5 보조기록원, 계시원, 공격시간(샷 클락) 계시원, 그리고 기록원의 이름(전체 성과 이름의 이니셜)을 차례로 스코어 시트에 인쇄체 대문자로 기입한다. 그 다음에 모든 테이블 오피셜들은 자신들의 성명 옆에 서명해야한다.

B.12.6 먼저 부심(들)이 서명하고 마지막으로 주심이 스코어 시트를 승인하고 서명한다. 이 서명으로 경기의 공식적인 업무와 경기와의 관계가 끝난다.

7	70	70	6
7	70	71	
7	72	72	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

[그림 13] 정리
(Summing Up)

주해: 팀의 주장(CAP)이 소청의 뜻으로 스코어 시트에 서명을 하면(Captain's signature in case of protest 칸에), 테이블 오피셜들과 부심(들)은 주심이 떠나도 좋다는 허가를 할 때까지 코트에 남아 그의 처분을 기다려야 한다.

Scorer	<u>MAIER, N.</u> <i>NH</i>	Scores	Quarter ①	A	<u>15</u>	B	<u>18</u>
Assistant scorer	<u>SABAY, D.</u> <i>OS</i>		Quarter ②	A	<u>19</u>	B	<u>10</u>
Timer	<u>LEBLANC, R.</u> <i>BT</i>		Quarter ③	A	<u>26</u>	B	<u>19</u>
Shot clock operator	<u>AUSTIN, K.</u> <i>KA</i>		Quarter ④	A	<u>16</u>	B	<u>25</u>
			Overtimes	A	<u>/</u>	B	<u>/</u>
Crew chief	<u>M. Walton</u>	Final Score	Team A	<u>76</u>	Team B	<u>72</u>	
Umpire 1	<u>J. Chang</u>	Name of winning team	<u>HOOPERS</u>				
Umpire 2	<u>K. Bartok</u>	Game ended at (hh:mm)	<u>21:50</u>				
Captain's signature in case of protest	_____						

[그림 14] 경기기록지 하단 (Bottom of the scoresheet)

C. 소청의 절차 PROTEST PROCEDURE

- C.1 팀은 다음과 같은 것들에 의해 팀이 불이익을 받았을 경우에 소를 제기할 수 있다.
- a) 기록원들이 정정하지 않아 발생한 점수 기록, 시간, 혹은 샷클락 운영의 오류
 - b) 몰수패 처리를 하거나 경기를 취소, 연기하거나, 경기를 시작하지 않기로 한 결정
 - c) 적용되는 자격에 대한 규칙 위반
- C.2 소가 인정되기 위해서, 제소는 다음과 같은 과정을 거쳐야 한다.
- a) 경기 종료 후 15분 이내에 해당 팀의 주장이 crew chief에게 그의 팀이 경기 결과에 대해 항의를 하고자 한다는 것을 알리고, 스코어시트에 주장의 서명을 해야 한다.
 - b) 경기 종료 후 1시간 이내에 제소의 이유를 제출해야 한다.
 - c) 각 소에 대해 1,500프랑(CHF)의 비용이 책정되고, 제소가 기각될 경우 해당 금액을 지불해야 한다.
- C.3 crew chief는 제소 이유를 받아서 FIBA 대표나 결정권자에게 원인이 된 상황을 문서로 작성하여 보고해야 한다.
- C.4 이를 받은 결정권자는 적절한 절차를 거쳐, 경기 종료 후 24시간 이내에 최대한 빨리 소에 대한 결정을 내려야 한다. 결정권자는 신뢰성 있는 증거를 이용해야 하고, 부분 혹은 전체 경기의 재확인 등을 포함해 제한 없이 적절한 결정을 내릴 수 있다. 결정권자는 제소의 원인이 되는 오류에 대한 명확하고 결정적인 증거 없이는 경기 결과를 바꿀 수 없다. 새로운 결과는 명확하게 문서화 되어야 한다.
- C.5 결정권자의 결정은 경기 중에 나오는 판정들과 동일하게 여겨지며, 더 이상 검토나 항의의 대상이 될 수 없다. 예외적으로 자격에 대한 결정은 적용되는 규정을 고려하여 다시 어필할 수 있다.
- C.6 대회 규정에 나오지 않는 특별한 규정은 다음과 같다:
- a) 토너먼트 형태의 대회에서는 기술위원이 모든 소에 대한 결정권자가 된다(Book 2의 FIBA 내부규정 참고).
 - b) 홈앤어웨이 경기의 경우, 자격 문제와 관련한 소의 결정권자는 FIBA 징계위원회 패널이 맡는다. 제소의 원인이 된 다른 모든 문제들에 대해서는, 공식 농구 규칙

실행과 해석의 전문가가 한명 혹은 그 이상이 모여 해결한다(Book 2의 FIBA 내부 규정 참고).

D. 팀의 순위 결정

CLASSIFICATION OF TEAMS

D.1 절차 (Procedure)

D.1.1 팀의 순위는 승패에 따라 결정한다. 팀은 경기에서 승리할 때마다 2점, 패할 때마다 1점(자격상실패 포함), 그리고 몰수패가 선언되면 0점을 얻는다.

D.1.2 이 절차는 라운드-로빈 방식의 모든 대회에도 적용된다.

D.1.3 만약 한 그룹(조)의 모든 경기에서 2팀 혹은 그 이상의 팀들의 승패(승점)가 같다면, 해당되는 2팀 혹은 그 이상의 팀들끼리의 상대전적으로 순위를 정해야 한다. 승패(승점)가 같은 2팀 혹은 그 이상의 팀들끼리의 상대전적도 같다면, 다음의 기준들을 적용하여 순위를 정할 수 있다:

- 승패(승점)가 같은 팀들 사이의 경기 결과에서의 더 많은 골득실.
- 승패(승점)가 같은 팀들 사이의 경기 결과에서의 다득점.
- 해당 그룹(조)에서 경기한 모든 경기 결과에서의 더 많은 골득실.
- 해당 그룹(조)에서 경기한 모든 경기 결과에서의 다득점.

만약 위의 기준들로도 순위가 정해지지 않는다면, 추첨으로 최종 순위를 정한다.

D.1.4 위의 기준들로 일부의 팀(들)만 순위가 정해졌다면, 그 팀(들)을 제외한 나머지 팀들에게만 다시금 D.1.3의 기준을 적용하여 순위를 결정한다.

D.2 예시 (Examples)

D.2.1 예시 1

A vs. B	100 - 55	B vs. C	100 - 95
A vs. C	90 - 85	B vs. D	80 - 75
A vs. D	75 - 80	C vs. D	60 - 55

Team	Games played	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
A	3	0	3	3	215 : 310	-95
B	3	2	1	5	265 : 260	+5
C	3	2	1	5	255 : 210	+45
D	3	2	1	5	260 : 215	+45

결과 : 4위 A

B, C, D팀 간의 경기로만 순위 정하기:

Team	Games played	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
B	2	1	1	3	175 : 180	-5
C	2	1	1	3	160 : 155	+5
D	2	1	1	3	140 : 140	0

결과 : 1위 C, 2위 D, 3위 B

D.2.4 예시 4

A vs. B	85 - 90	B vs. C	100 - 90
A vs. C	55 - 100	B vs. D	75 - 85
A vs. D	75 - 120	C vs. D	65 - 55

Team	Games played	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
A	3	0	3	3	215 : 310	-95
B	3	2	1	5	265 : 260	+5
C	3	2	1	5	255 : 210	+45
D	3	2	1	5	260 : 215	+45

결과 : 4위 A

B, C, D팀 간의 경기로만 순위 정하기:

Team	Games played	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
B	2	1	1	3	175 : 175	0
C	2	1	1	3	155 : 155	0
D	2	1	1	3	140 : 140	0

결과 : 1위 B, 2위 C, 3위 D

D.2.5 예시 5

A vs. B	100 - 55	B vs. F	110 - 90
A vs. C	85 - 90	C vs. D	55 - 60
A vs. D	120 - 75	C vs. E	90 - 75
A vs. E	80 - 100	C vs. F	105 - 75
A vs. F	85 - 80	D vs. E	70 - 45
B vs. C	100 - 95	D vs. F	65 - 60
B vs. D	80 - 75	E vs. F	75 - 80
B vs. E	75 - 80		

Team	Games played	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
A	5	3	2	8	470:400	+70
B	5	3	2	8	420:440	-20
C	5	3	2	8	435:395	+40
D	5	3	2	8	345:360	-15
E	5	2	3	7	375:395	-20
F	5	1	4	6	385:440	-55

결과 : 5위 E, 6위 F

A, B, C, D팀 간의 경기로만 순위 정하기:

Team	Games played	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
A	3	2	1	5	305:220	+85
B	3	2	1	5	235:270	-35
C	3	1	2	4	240:245	-5
D	3	1	2	4	210:255	-45

결과 : 1위 A (B팀과의 상대전적 승) 2위 B

3위 D (C팀과의 상대전적 승) 4위 C

D.2.6 예시 6

A vs. B	71 - 65	B vs. F	95 - 90
A vs. C	85 - 86	C vs. D	95 - 100

A vs. D	77 - 75	C vs. E	82 - 75
A vs. E	80 - 86	C vs. F	105 - 75
A vs. F	85 - 80	D vs. E	68 - 67
B vs. C	88 - 87	D vs. F	65 - 60
B vs. D	80 - 75	E vs. F	80 - 75
B vs. E	75 - 76		

Team	Games played	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
A	5	3	2	8	398 : 392	+ 6
B	5	3	2	8	403 : 399	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 423	+ 32
D	5	3	2	8	383 : 379	+ 4
E	5	3	2	8	384 : 380	+ 4
F	5	0	5	5	380 : 430	- 50

결과 : 6위 F

A, B, C, D, E팀 간의 경기로만 순위 정하기:

Team	Games played	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
A	4	2	2	6	313 : 312	+ 1
B	4	2	2	6	308 : 309	- 1
C	4	2	2	6	350 : 348	+ 2
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	304 : 305	- 1

결과 : 1위 C, 2위 A

B, D, E팀 간의 경기로만 순위 정하기:

Team	Games played	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
B	2	1	1	3	155 : 151	+ 4
D	2	1	1	3	143 : 147	- 4
E	2	1	1	3	143 : 143	0

결과 : 3위 B, 4위 E, 5위 D

D.2.7 예시 7

A vs. B	73 - 71	B vs. F	95 - 90
A vs. C	85 - 86	C vs. D	95 - 96
A vs. D	77 - 75	C vs. E	82 - 75
A vs. E	90 - 96	C vs. F	105 - 75
A vs. F	85 - 80	D vs. E	68 - 67
B vs. C	88 - 87	D vs. F	80 - 75
B vs. D	80 - 79	E vs. F	80 - 75
B vs. E	79 - 80		

Team	Games played	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
A	5	3	2	8	410:408	+2
B	5	3	2	8	413:409	+4
C	5	3	2	8	455:419	+36
D	5	3	2	8	398:394	+4
E	5	3	2	8	398:394	+4
F	5	0	5	5	395:445	-50

결과 : 6위 F

A, B, C, D, E팀 간의 경기로만 순위 정하기:

Team	Games played	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
A	4	2	2	6	325:328	-3
B	4	2	2	6	318:319	-1
C	4	2	2	6	350:344	+6
D	4	2	2	6	318:319	-1
E	4	2	2	6	318:319	-1

결과 : 1위 C, 5위 A

B, D, E팀 간의 경기로만 순위 정하기:

Team	Games played	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
B	2	1	1	3	159 : 159	0
D	2	1	1	3	147 : 147	0
E	2	1	1	3	147 : 147	0

결과 : 2위 B, 3위 D (E팀과의 상대전적 승), 4위 E

D.3 몰수 (Forfeit)

D.3.1 정당한 사유 없이 경기에 출전하지 않거나, 경기가 끝나기 전에 코트에서 이탈한 팀은 몰수패를 당하고 승점은 0점이 된다.

D.3.2 한 팀이 2번의 몰수패를 당하면, 그 팀의 모든 경기 결과는 무효로 한다.

D.3.3 하나의 그룹 라운드(조별 예선)가 종료되었을 때, 그 라운드 안에서 2번의 몰수패가 선언된 팀이 있다면 그 팀의 모든 경기 결과는 무효로 처리된다(상대팀의 경기 결과에도 반영). 이후 이 그룹의 상위팀(들)과 하나의 새로운 그룹을 구성하게 되는 상대 그룹 팀(들)의 성적도 이들 그룹이 속했던 이전 라운드에서 성적이 최하위였던 팀과의 경기 결과를 모두 무효로 처리한다.

〈이전 라운드의 성적을 그대로 안고 진행되는 상위팀들 간의 크로스매치에서 2번의 몰수패로 n경기의 결과가 무효로 처리된 성적이 반영된 팀이 있다면, 이 팀(들)과 만나는 상대 그룹의 팀(들)의 이전 라운드 성적도 해당 라운드 최하위 팀과의 결과를 무효로 처리하여 인정되는 경기 수를 동등하게 맞춰준다.〉

예시

A4팀이 A그룹(조)에서 두 번의 몰수를 당했다면, 4A팀의 모든 경기는 무효 처리된다.

최종 순위:

Group A	Wins	Losses	Classification points	Group B	Wins	Losses	Classification points
Team 1A	4	0	8	Team 1B	6	0	12
Team 2A	2	2	6	Team 2B	4	2	10
Team 3A	0	4	4	Team 3B	1	5	7
Team 4A				Team 4B	1	5	7

3B팀과 4B팀과의 경기 결과:

3B vs 4B 88 - 71

4B vs 3B 76 - 75

결과: 3위 3B, 4위 4B

B그룹(조)의 최종 순위:

Group A	Wins	Losses	Classification points
Team 1B	4	0	8
Team 2B	2	2	6
Team 3B	0	4	4

D.3.4 한 팀이 한 라운드에서 2번의 몰수패가 선언되어 경기가 무효로 처리되고, 이 무효 처리된 경기로 인해 인정된 경기 수가 줄어든 팀(들)이 크로스매치로 진행되는 다음 라운드에 참여하게 되면, 이 팀(들)과 한 그룹이 된 모든 팀(들)의 경기 수를 동일하게 맞추기 위해 이전 라운드 결과에서 최하위를 기록한 팀과의 결과를 무효로 처리한다.

예시

B6팀이 B그룹(조)에서 두 번의 몰수를 당하여 B6팀의 모든 경기가 무효로 처리됐다.

최종 순위:

Group A	Wins	Losses	Classification points	Group B	Wins	Losses	Classification points
Team 1A	10	0	20	Team 1B	8	0	16
Team 2A	8	2	18	Team 2B	6	2	14
Team 3A	6	4	16	Team 3B	4	4	12
Team 4A	4	6	14	Team 4B	2	6	10
Team 5A	2	8	12	Team 5B	0	8	8
Team 6A	0	10	10	Team 6B			

Group C	Wins	Losses	Classification points
Team 1C	10	0	20
Team 2C	8	2	18
Team 3C	5	5	15
Team 4C	5	5	15
Team 5C	2	8	12
Team 6C	0	10	10

Group D	Wins	Losses	Classification points
Team 1D	9	1	19
Team 2D	9	1	19
Team 3D	6	4	16
Team 4D	4	6	14
Team 5D	1	9	11
Team 6D	1	9	11

5D팀과 6D팀과의 경기 결과:

5D vs 6D 83-81

6D vs 5D 92-91

3B vs 4B 88-71

4B vs 3B 76-75

결과: 5위 5D, 6위 6D

A, C, D그룹(조)의 최종 순위:

Group A	Wins	Losses	Classification points
Team 1A	8	0	16
Team 2A	6	2	14
Team 3A	4	4	12
Team 4A	2	6	10
Team 5A	0	8	8

Group C	Wins	Losses	Classification points
Team 1C	8	0	16
Team 2C	6	2	14
Team 3C	3	5	11
Team 4C	3	5	11
Team 5C	0	8	8

Group D	Wins	Losses	Classification points
Team 1D	7	1	15
Team 2D	7	1	15
Team 3D	4	4	12
Team 4D	2	6	10
Team 5D	0	8	8

주해: 이전 라운드 성적에 바탕으로 새롭게 구성된 하나의 그룹(조) 내에서 팀들

의 순위를 정해야 할 경우에는 다음의 기준들을 순서대로 적용해야 한다:

- 새로운 그룹 라운드(상위 조별 예선)의 모든 경기 결과에서의 더 나은 승패.
 - 새로운 그룹 라운드(상위 조별 예선)의 모든 경기 결과에서의 더 높은 골득실.
 - 새로운 그룹 라운드(상위 조별 예선)의 모든 경기 결과에서의 다득점.
 - 만약 위의 기준들로도 순위가 정해지지 않는다면, 추첨으로 최종 순위를 정한다.
- 각 그룹의 2위 팀들로 구성된 새로운 그룹 라운드의 최종 순위 예시.

Group X	Wins	Losses	Game point	Classification points	Game point difference
Team 2D	7	1	628 : 521	15	
Team 2B	6	2	551 : 488	14	+ 63
Team 2A	6	2	531 : 506	14	+ 25
Team 2C	6	1	525 : 500	14	+ 25

결과:

1위 2D팀 - 가장 좋은 승패 기록

2위 2B팀 - 2A팀과 2C팀보다 높은 골득실

3위 2A팀 - 2C팀과 골득실은 같으나, 총 득점이 더 높음(다득점 우위)

4위 2C팀 - 2A팀과 골득실은 같으나, 총 득점이 더 낮음

D.4 홈 앤 어웨이 경기-합계 점수 (Home and away games-aggregate score)

D.4.1 두 경기를 치르는 홈 앤 어웨이 시리즈의 총 점수(합계 점수) 대회 방식의 경우, 2 경기는 80분간의 한경기로 간주한다.

D.4.2 첫 번째 경기가 끝난 후 점수가 같더라도 연장전은 하지 않는다.

D.4.3 두 번의 경기 모두 동점일 경우, 두 번째 경기는 승패가 결정 날 때까지 5분간의 연장전을 필요한 만큼 계속해야 한다.

D.4.4 해당 시리즈의 승자는 다음과 같다:

- 두 경기를 모두 이긴 팀.
- 두 팀 모두 1승씩 했다면, 두 번째 경기가 끝났을 때 두 경기의 합계점수가 더 높은 팀.

D.5 예시 (Examples)

D.5.1 예시 1

A vs B 80 - 75

B vs A 72 - 73

시리즈의 승자는 A팀 (두 경기의 승자)

D.5.2 예시 2

A vs B 80 - 75

B vs A 73 - 72

시리즈의 승자는 A팀 (합계 점수 A152 - B148)

D.5.3 예시 3

A vs B 80 - 80

B vs A 92 - 85

시리즈의 승자는 B팀 (합계 점수 A165 - B172). 첫 번째 경기 연장전 없음.

D.5.4 예시 4

A vs B 80 - 85

B vs A 75 - 75

시리즈의 승자는 B팀 (합계 점수 A155 - B 160). 두 번째 경기 연장전 없음.

D.5.5 예시 5

A vs B 83 - 81

B vs A 79 - 77

합계 점수 A160 - B160. 2번째 경기에서 연장전(들) 후:

B vs A 95 - 88

시리즈의 승자는 B팀 (최종 합계 점수 A171 - B176).

D.5.6 예시 6

A vs B 76 - 76

B vs A 84 - 84

합계 점수 A160 - B160. 2번째 경기에서 연장전(들) 후:

B vs A 94 - 91

시리즈의 승자는 B팀 (최종 합계 점수 A167 - B170).

E. 미디어 타임아웃 MEDIA TIME-OUTS

E.1 정의 (Definition)

각 대회조직위원회는 스스로가 미디어 타임아웃을 적용할 것인지, 적용한다면 그 시간을 얼마로 할 것인지를 결정할 수 있다. (60, 75, 90 또는 100초)

E.2 규칙의 적용 (Rule)

E.2.1 각 쿼터에 정상적인 타임아웃 외에 1개의 미디어 타임아웃을 추가할 수 있다.

연장전에 있어서는 미디어 타임아웃의 추가가 불가능하다.

E.2.2 쿼터의 첫 번째 타임아웃은 (팀 또는 미디어) 60, 75, 90 또는 100초의 시간으로 하여야 한다.

E.2.3 그 밖의 모든 타임아웃의 시간은 60초로 하여야 한다.

E.2.4 양 팀은 전반전에 각각 2개씩의 타임아웃과 후반전에 각각 3개씩의 타임아웃을 요청할 수 있다. 이 타임아웃은 경기 중 어느 때든지 요청할 수 있으며, 그 시간도 :

(1) 첫 번째 쿼터에서 미디어 타임아웃으로 간주된다면 60, 75, 90 또는 100 초로 할 수도 있으며(위 E.2.2 참조) 또는

(2) 어느 팀이든 미디어 타임아웃이 허용된 다음에 요청한 타임아웃은 미디어 타임아웃으로 간주되지 않으며 그 시간은 60초로 한다.(위 E.2.3 참조)

E.3 절차 (Procedure)

E.3.1 이상적으로는 미디어 타임아웃이 쿼터의 경기시간이 5분 남았을 때 이루어지는 것이 좋겠지만 그렇게 된다는 보장이 없다.

E.3.2 만일 쿼터의 종료 5분전에 어느 팀도 타임아웃을 요청하지 않는다면 볼이 데드 되고 경기시계가 정지되는 첫 번째 기회에 미디어 타임아웃이 허용된다. 이 타임아웃은 어느 팀에도 타임아웃으로 기록되지 않는다.

E.3.3 만일 어느 한 팀에 쿼터 종료 5분 전에 차지 타임아웃이 허용되었다면 그 타임아웃을 미디어 타임아웃으로 사용하여야 한다. 이 타임아웃은 팀이 요청한 타임아웃과 TV 타임아웃 두 가지로 계산한다.

E.3.4 이 운영절차에 따라 각 쿼터에 최소한 1개, 그리고 전반에 최대한 6개, 후반에 최대한 8개의 타임아웃이 허용될 수 있다.



농구경기용 시설 및 장비

농구경기용 시설 및 장비

[농구경기 규칙의 부록]

이 부록은 농구경기에서 필요로 하는 경기시설과 장비에 대하여 기술하고자 작성되었다. 고급 수준의 대회에 대한 아래의 참고자료들은 이 수준의 시설과 장비가 필수적이며, 중간 수준과 그 밖의 대회에서도 강력한 권장사항이다. 중간수준의 대회에 대한 참고자료는 그 수준의 시설과 장비가 필수적이며, 그 밖의 대회에서도 강력한 권장사항이다.

이 부록은 농구경기시설과 장비의 제조업자, 국가별 조직위원회, FIBA가 승인하는 장비와 국가별로 국제적인 표준치를 설정하는 자료로 사용하여야 한다.

대회는 다음과 같이 3등급으로 나눈다 :

• 고급수준의 대회 (등급 1)

국제 규정 E 1.1에 명시된 FIBA 주관 공식대회, 국제 규정에 규정 FIBA가 관리하는 대회, 그리고 다음의 FIBA가 주관하는 주요대회에서의 시설과 장비는 FIBA의 승인을 받아야 한다. (등급 1, 2): 올림픽 대회, 올림픽 예선전, FIBA 남/녀 월드컵과 그 예선전, 남녀 U17/U19 월드컵, 대륙별 남녀 대회
이 대회의 모든 장비와 배치 및 로고에 대하여 FIBA의 승인을 받아야 하고 FIBA의 승인을 얻고 규정에 맞게 FIBA 시설과 경기장 로고를 배치해야한다.

• 중간수준의 대회 (등급 2)

그 외에 FIBA 규정 E 1.1에 명시된 FIBA 주관 공식대회와 규정에 따라 FIBA가 관리하는 대회, 국가별 연맹이 주관하는 고급수준의 대회.

• 그 밖의 대회 (등급 3)

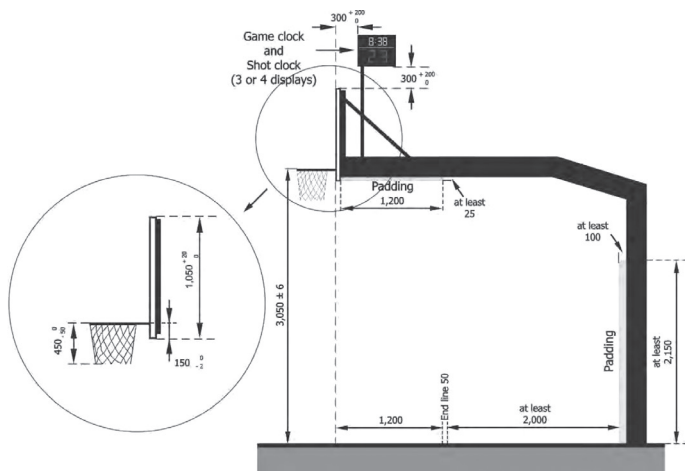
위에 포함되지 않는 모든 대회.

- [주]
1. 모든 측정치의 오차는 DINISO 표준 286에 의하며(참고사항[1] 참조) 그 밖의 수치들은 제외된다.
 2. 참고 자료는 FIBA가 발간한 “높은 수준의 대회를 위한 농구경기 시설 안내”와 “작은 농구경기시설의 안내” 책자에 수록되어 있다.

1. 백 스톱 시설 (Backstop Unit)

경기장에는 양 엔드에 놓이는 2개의 백 스톱시설이 있어야 하며 [그림1] 그 내용은 다음과 같은 것이어야 한다.

- 백보드 1개
- 바스켓 링과 링을 매다는 판 1개
- 바스켓의 네트 1개
- 바스켓 받침대 (지주) 1개
- 씩우개 (덮개)



[그림 1] 백 스톱 시설 (Backstop Unit)

2. 백보드 (Backboard)

2. 1 백보드는 투명한 1개의 판으로 만들어야 하며(등급 1, 2는 가급적 안정성 있는 유리) 빛이 반사되지 않는 표면이 평평한 재질이어야 한다.

- 백보드는 가장자리를 보호하는 프레임이 있어야 한다.
- 유리 백보드는 여러 개의 조각으로 부서지지 않도록 만들어야 한다.

2. 2 등급3의 대회에서는 흰색으로 칠해진 다른 재질로 만들었어도 무방하나 위에서 언급한 사양에 맞는 것이어야 한다.

2. 3 백보드는 세로 1,800mm(여유 : +30mm), 가로 1,050mm(여유 : +20mm)의 규격에 맞는 것이어야 한다.

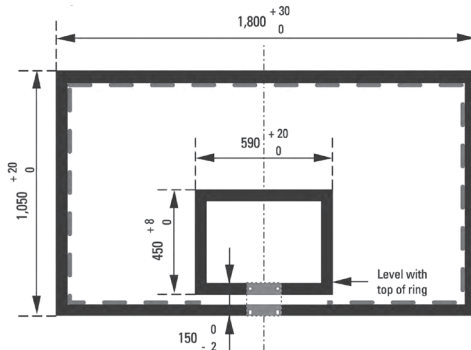
2. 4 백보드는 다음과 같이 선을 그려야 한다 :

- 백보드가 투명체라면 백색으로
- 백보드가 투명체가 아니라면 백색표면에 흑색으로
- 50mm 너비로 그린다.

2. 5 백보드의 가장자리는 선으로 표시해야 하며, 링의 뒤에는 다음과 같이 직사각형을 그려야 한다. [그림 2]

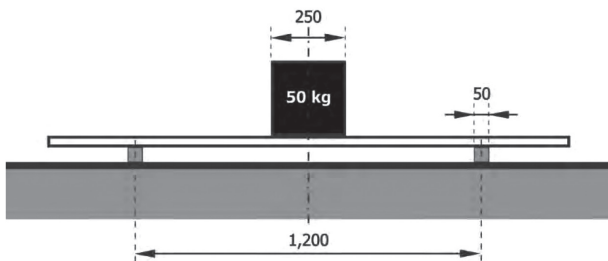
링의 뒤에는 다음과 같이 직사각형을 그려야 한다.

- 바깥까지의 규격 : 가로 590mm(+20mm), 세로 450mm(+8mm)이며
- 직사각형의 밑 줄 윗부분이 링의 윗부분과 같은 높이로 또한 백보드의 밑변으로부터 150mm(-2mm)의 높이에 있도록 그려야 한다.



[그림 2] 백보드 표시 (Backboard markings)

- 2.6 등급 1, 2의 경기에서 각 백보드에는 매 피리어드가 끝나는 경기시계의 신호와 동시에 빨간 불이 켜지는 장치를 백보드의 가장자리 경계선 안쪽에 설치해야 한다. 그 불빛의 폭은 최소10mm로 가장자리 전체 길이의 최소 90% 이상을 표시 하여야 한다.
- 2.7 레벨 1, 2에 대해서, 각각의 백보드는 백보드 안쪽의 경계 위에 샷클락 시그널이 울릴 때 노란색 불이 들어오는 조명이 있어야 한다. 조명의 너비는 최소 10mm가 되어야하며, 게임 클락의 빨간색 조명 바로 아래에 있어야한다.
- 2.8 백보드는 플로어와 직각이 되고 엔드라인과 평행이 되도록 코트의 양 끝에 있는 백보드의 받침대에 단단히 매달아야 한다. [그림 1]
표면의 중앙 점으로부터 플로어로 이어지는 점이 엔드라인의 안쪽 중앙 점으로부터 1,200mm 떨어진 가상의 지점과 직각으로 연결되도록 설치해야 한다.
- 2.9 백보드 유리의 강도실험
- 무게 50kg의 사각형 물체를 (250mm의 높이와 너비, 길이 1,100mm) 그림 3 과 같이 1,200mm의 거리에 2개의 나무막대를 받침으로 하고 백보드의 유리를 높은 표면의 중앙 위에(테두리 없이) 올려놓았을 때 휘어지는 정도가 최대한 3mm 이어야 한다. [그림 3]
 - 볼을 백보드에 떨어뜨렸을 때 떨어뜨린 높이로부터 최소한 50% 튀어 올라야 한다.



[그림 3] 백보드 유리의 강도 (Rigidity of the backboard glass)

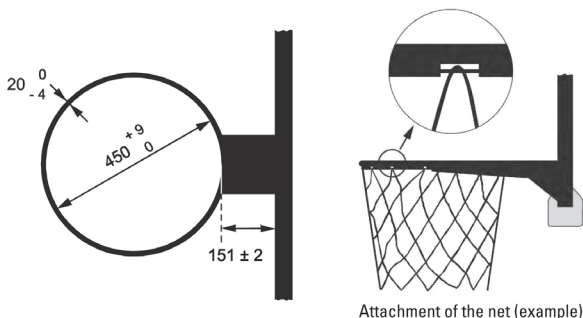
3. 바스켓 링 (Basket ring)

3. 1 링은 단단한 철제로 만들어야 한다.

- 링 안의 직경은 450mm~459mm 이어야 한다.
- 링은 FIBA가 승인한 자연색의(NCS) 오렌지색이어야 한다.
(참고사항[2] 0080-Y70R, 0090Y70R, 1080-Y70R 참조)
- 철제 링의 굵기는 16mm~20mm 이어야 한다.

3. 2 네트는 12곳의 걸이개에 달아야 하며, 네트를 다는 부위는 :

- 날카롭거나 틈이 있어서는 안 된다.
- 틈새는 손가락이 들어가지 않도록 8mm 이내 이어야 한다.
- 등급 1, 2의 경기에서는 이 부위가 고리의 모양이어서는 안 된다.



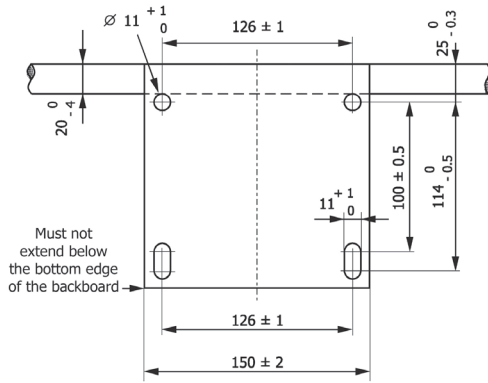
[그림 4] 바스켓 링 (Basket Ring)

3. 3 링은 백보드를 받치고 있는 프레임에 연결하여 링에 가해지는 어떤 힘도 직접 백보드 유리 또는 다른 재료 위에 매달은 받침에 전해지지 않도록 해야 한다.

그러므로 백보드와 링의 받침의 사이에는 직접적인 접촉이 없어야 한다. [그림 5]

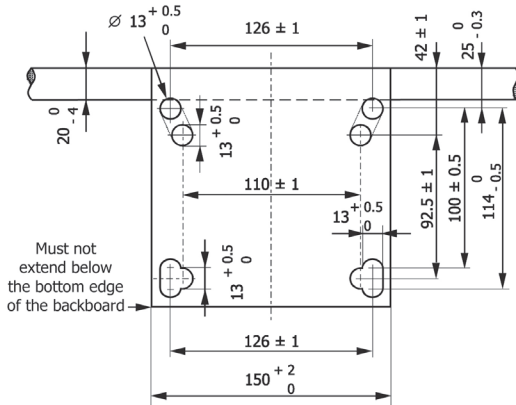
3. 4 링의 상단부는 플로어로부터 3,050mm 이어야하며, 백보드의 양 가로면 끝으로부터 같은 거리에(중앙) 수평으로 설치해야 한다.

3. 5 링의 직경 안쪽으로부터 백보드 표면까지의 가장 가까운 거리는 151mm(± 2mm) 이어야 한다.



[그림 5] 링을 매다는 판 (Ring mounting plate)

- 3.6 링을 매다는 쇠관은 그림 5에 표시된 사양에 따라 백보드 받침인 프레임에 연결하도록 권장한다. [그림 6]



[그림 6] 링을 매다는 쇠관 (Ring mounting plate for existing baskets)

3. 7 등급 1, 2의(등급 3 권장사항) 경기에서는 압력으로 벌어지는 링을 사용할 수 있으나 다음과 같은 사양이어야 한다 :

- 볼이 리바운드 되는 정도는 보통의 링과 같아야 하며 압력에 의해 벌어지는 작용은 정해진 사양에 맞고 백보드나 링에 아무런 손상을 주지 않는 것이어야 한다.

또한 링의 디자인이나 제조설치는 선수의 안전을 보장할 수 있어야 한다.

- 백보드로부터 가장 먼 링의 끝 부분에 최소 82kg, 최대 105kg의 정적인 부하를 주어도 벌어지지 않는 정도의 것이어야 한다. (positive-lock system)
- 압력에 의해 풀릴 때 링은 원래의 위치에서 최소 10도, 최고 30도 까지만 벌어져야 한다.
- 벌어졌던 링은 부하가 없어지면 자동적으로 원래의 위치로 되돌아가는 것이어야 하며 갈라지거나 변형이 되어서는 안 된다.
- 두 개의 링은 같은 정도의 리바운드 탄력을 가져야 한다.

3. 8 등급 1의 경기에서는 FIBA의 승인을 거친 기구로 측정된 링의 높이와 리바운드 탄력을 거친 장비만을 사용해야 한다.

링과 바스켓 받침대의 리바운드 탄력성은 총 중력 에너지의 35~50% 이내의 에너지 흡수율을 가져야 하며 같은 코트의 두 바스켓 사이에 최대 5% 이내의 오차 내에서만 허용된다.

등급 2, 3경기에서도 FIBA 승인을 받은 기구를 사용해야하며 적어도 1년에 2번 정기적으로 점검을 받아야 한다.

4. 바스켓의 네트 (Basket net)

4. 1 네트는 백색 끈으로 만들어야 하며 :

- 링에 매달아야 하며,
- 볼이 바스켓을 통과할 때 순간적으로 확인할 수 있어야 하며,
- 길이는 400mm~450mm 이어야 한다.
- 링에는 네트를 매달 수 있는 12곳의 걸이개가 있어야 한다.

4. 2 네트의 윗부분은 다음과 같은 것을 방지하기 위해 약간 단단하게 만들어야 한다.

- 네트가 링 밖으로 튀어나오거나 얽히는 것.
- 볼이 네트에 걸리거나, 다시 밖으로 튀어나오는 것.

5. 백보드의 받침대 (Backboard support structure)

5.1 FIBA가 주관하는 등급 1의 대회에서는 이동식 또는 플로어에 고정시키는 백보드의 받침대만을 사용해야 한다. 등급 2의 대회는 권장사항임.

FIBA가 주관하는 등급 2, 3의 대회에서는 천장이나 벽에 부착시키는 백보드로도 사용할 수 있다. 천장에 매다는 백보드는 높이가 10,000mm 이상인 실내에서는 사용할 수 없다.

5.2 백보드의 받침대는 :

- 등급 1, 2의 대회에서 백보드 받침대(지주)의 전면은 덮개를 포함하여 엔드라인의 바깥으로부터 적어도 2,000mm 이상의 거리에 있어야 한다. (그림 1)
- 색은 배경과 대조적인 것으로 선수들이 쉽게 분간할 수 있어야 한다.
- 백보드의 받침대는 자체의 움직임을 방지하기 위해 플로어에 고정시키지 않고 무게를 추가해야 한다.
- 일단 백보드의 구조체가 자리를 잡으면 링의 윗부분이 플로어로부터 3,050mm 이어야하며 이 높이는 변하지 않아야 한다.

5.3 링이 달린 백보드의 받침대는 EN 1270 norms를 감당할 정도로 고정성이 있어야 한다.

5.4 백보드 받침대의 눈에 보이는 떨림은 덩크 슈트 후 4초 이상 지속되어서는 안 된다.

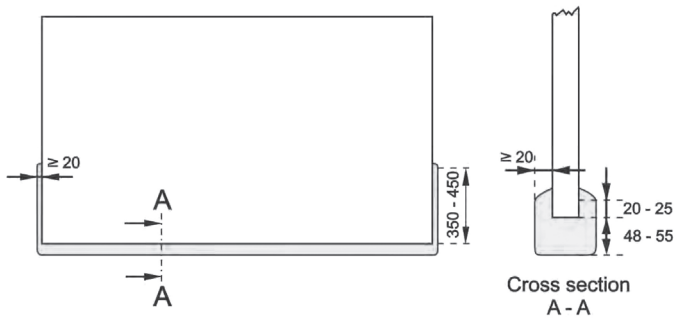
6. 덮개 (Padding)

6.1 백보드와 백보드의 받침대들은 다음과 같이 덮개를 씌워야 한다.

6.2 덮개는 단색이어야 하며, 백보드와 백보드 받침대와 같은 색이어야 한다.

6.3 백보드의 앞, 뒤, 옆의 덮개는 표면으로부터 20mm~27mm의 두께로 씌워야 하며, 백보드의 밀면 덮개는 밀면 끝으로부터 48mm~55mm의 두께로 덮개를 씌워야 한다.

6.4 백보드와 바닥 밀면은 모두 덮개를 덮어야하며, 옆면은 백보드의 밀면 끝 가장자리로부터 350mm~450mm의 높이까지 덮개를 씌워야 하며, 백보드 밀면의 앞, 뒷면은 백보드의 바닥 밀면으로부터 적어도 20mm~25mm의 높이까지 덮개를 씌워야 한다.



[그림 7] 백보드 덮개 (Backboard padding)

6. 5 백보드 받침대의 덮개는 :

- 받침대의 세워진 부분(지주)은 플로어로부터 적어도 2,150mm의 높이까지 두께 100mm 이상의 덮개로 씌어야 한다. [그림 1]
- 백보드의 밑면과 옆을 받치는 받침 부분은(뒤쪽) 1,200mm 이상의 길이를 덮개로 씌워야하며 이 덮개의 두께는 적어도 25mm 이상이어야 한다. (그림1)

6. 6 모든 덮개는 :

- 팔 다리가 끼지 않도록 만들어야 하며
- 덮개에 갑작스런 힘이 가해질 때 원래의 두께에서 50% 이상 들어가지 않아야 한다.
- 모든 덮개는 EN913, Annex C(참고사항[3] 참조)의 실험을 통과한 것이어야 한다.

7. 볼 (Basketballs)

7. 1 등급 1, 2의 경기에서의 볼의 표면은 가죽이나 인공/합성 피혁으로 만든 것이어야 한다.

등급 3의 경기에서의 볼의 표면은 고무로 만든 것이어도 무방하다.

7. 2 볼의 표면에 독성 물질이나 알레르기 반응을 일으키는 물질이 묻어 있어서는 안 된다.

또한 볼에 중금속 (EN 71)이나 AZO컬러가 포함되어도 안 된다.

- 7.3** **볼은 :**
- 둥글어야하며, 6.35mm 너비 이내의 검은색 솔기가 포함 된 FIBA가 승인한 색 조합의 어두운 오렌지색 또는 오렌지색 계열의 밝은 브라운의 공이어야 한다.
 - 볼의 밑 부분에서 측정하여 1,800mm의 높이에서 떨어뜨려 볼의 윗부분이 1,200mm~1,400mm 높이까지 튀어 오르도록 공기를 넣어야 한다.
 - 각각의 사이즈 번호가 찍혀 있어야 한다.
- 7.4** 모든 등급의 남자경기에서는 볼의 둘레가 749mm~780mm 이어야하며(7호), 무게는 567g~650g 이어야 한다.
- 7.5** 모든 등급의 여자경기에서는 볼의 둘레가 724mm~737mm 이어야하며(6호), 무게는 510g~567g 이어야 한다.
- 7.6** 모든 mini basketball 대회에서는 볼의 둘레는 690mm~710mm 이어야하며(5호), 무게는 470g~500g 이어야 한다.
- 7.7** 위에 기재된 내용을 확인하기 위해 다음과 같은 검사를 거쳐야 한다 :
- 강도의 내구성 테스트
 - 가열 테스트
 - 밸브가 새는지 여부 테스트
 - 실용 테스트
 - 그림 테스트
 - 마킹 테스트
- 테스트는 표준 환경(대기온도 23도씨, 상대 대기습도 50%, 대기압 860~1060 hPa)에서 시행되어야 하며, 측정기의 오차는 2%를 초과해서는 안 된다.
- 7.8** 등급 1, 2의 경기에서 주최 측은 워밍업을 위해 대회 지정구와 같은 종류의 볼 12 개를 준비해야 한다.
- 8. 경기시계 (Game clock)**
- 8.1** 등급 1, 2의 경기에 있어서 메인 경기시계는 다음과 같은 것이어야 한다. (그림 8)
- 경기시계는 시간이 줄어드는 디지털 형식이어야 하며 각 피리어드가 끝나는 시간 이 0을 표시할 때(00:00) 자동으로 신호가 울리는 것이어야 한다.
 - 적어도 각 피리어드가 끝나기 60초전에는 남은 경기 시간을 1/10초 단위로 표시하는 것이어야 한다.

- 경기시계는 관중을 포함하여 경기에 관련된 모든 사람에게 잘 보이도록 설치해야 한다.
8. 2 만일 주 경기시계가 경기장 중앙 위에 설치되어 있다면, 또 다른 하나의 똑같은 경기시계가 선수 벤치 건너편 쪽에 위치하여 두 팀 모두가 볼 수 있게끔 하여야 한다. 각 경기시계는 경기 내내 득점현황, 잔여 경기시간 등을 나타내어야 한다.
8. 3 등급 1,2의 경기에 있어서 심판의 호각으로 조종되는 (whistle-controlled time system) 시계를 사용할 수도 있으나 이것은 지정된 대회에서만 사용할 수 있다. 심판들의 신호와 호각에 따라 경기 시계는 계시원에 의하여 작동되어야 하고, FIBA가 승인한 스코어보드는 심판의 호각으로 조종되는 시스템과 연계되는 시스템을 갖추어야 한다.

9. 스코어보드 (Scoreboard)

9. 1 두 개의 큰 스코어보드 또는 비디오 보드가 :

- 각 코트의 끝에 하나씩
- 코트 중앙에 큐브형(정육면체형) 스코어보드가 있다면, 똑같은 또 다른 스코어보드가 선수 벤치 건너편에 위치하여 두 팀 선수들 모두가 볼 수 있어야 한다.
- 관람객을 포함한 경기에 관련된 모든 사람들이 잘 볼 수 있어야 한다. 경기영상 이 제공되는 경우, 경기 중간 휴식시간을 포함하여 경기내내 경기에 관한 모든 필요정보가 표시되어야 한다. 그리고 화면으로 제공된 이 정보는 디지털 전광판 상의 정보와 상호 일치하여야 한다.

9. 2 계시원에게는 경기시계를 조종하는 패널이, 보조 기록원에게는 별도로 분리된 스코어보드를 조종하는 패널이 있어야 한다. 각 패널들은 잘못된 데이터를 쉽게 수정할 수 있어야하며 메모리의 장착으로 최소 30분간의 모든 경기 데이터를 저장할 수 있어야 한다.

9. 3 스코어보드는 또한 :

- 디지털 카운트 다운식 시계를 내장하고 있어야 한다.
- 각 팀이 득점한 점수와 등급 1의 경기에서는 선수들의 개인 득점 합계를 표시해야 한다.
- 선수 개인의 번호와 등급 1의 경기에서는 선수들의 성(姓)을 표시해야 한다. 선수들의 성(姓)은 최소 12자 이상 표시할 수 있어야 한다.

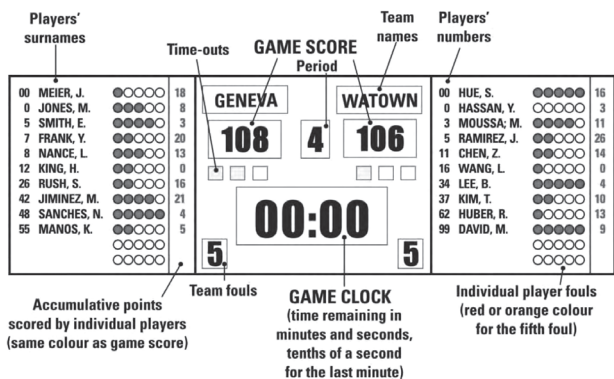
- 팀명을 표시해야 한다.
- 각 팀 선수의 개인 파울 수를 1에서 5까지 표시해야 한다. 그리고 5회째의 파울은 빨간색 또는 오렌지색으로 표시해야 한다. 이 숫자는 5개의 표시등 또는 1개의 표시등으로 할 수도 있으나 숫자의 높이는 적어도 135mm 이상이어야 한다. 또한 5회째의 파울은 5초간 느리게 깜빡거리게 (~1Hz) 표시할 수도 있다.
- 1에서 5까지의 팀 파울 수를 표시해야하며 5회째에는 멈추어야 한다.
- 1부터 4까지의 피리어드 숫자와 연장전을 표시하는 E자가 표시되어야 한다.
- 전반전과 후반전에 0에서 3까지 차지 타임 아웃 횟수를 표시해야 한다.
- 타임아웃의 시간을 재는 시계를 포함하고 있어야 한다. 경기 시계는 타임아웃 시간에 작동시켜서는 안 된다.(이는 선택사항임)

9.4 등급 1(필수), 2(권장)의 경기에 있어서 :

- 스코어보드의 표시는 밝고 보드와 대조적인 색이어야 한다.
- 표시등의 배경은 무광택이어야 한다.
- 경기시계에 표시되는 숫자와 경기 스코어는 높이가 최소 300mm(등급1) 또는 250mm(등급 2)이고 너비가 최소 150mm(등급1) 또는 125mm(등급2) 이어야 한다. 이러한 숫자 크기는 Level 2에는 의무적이다.
- 팀파울과 피리어드를 표시하는 숫자는 높이가 최소 250mm, 너비가 최소 125mm 이어야 한다.
- 팀 이름, 선수의 성과 선수의 번호, 선수득점을 표시하는 부분은 높이가 최소 150mm 이어야 한다.
- 스코어보드의 경기시계와 경기 스코어 그리고 24초시계는 최소 130도의 시야 각도를 가져야 한다.

9.5 스코어보드는 다음과 같은 것이어야 한다.

- 날카로운 면이나 거칠게 다듬은 면이 있어서는 안 된다.
- 안전하게 설치되어야 한다.
- 볼의 심한 충격에도 견딜 수 있어야 한다.
- 스코어보드에 대한 각종 장애를 방지하는 특수 보호 장치(필요시)
- 국가별로 적합한 전자석을 갖고 사용해야 한다.



[그림 8] 등급1 대회의 스코어보드 : 레이아웃의 예
(Scoreboard for Level 1 : Example of the layout)

10. 24초시계 (Shot clock)

10.1 24초 시계는 다음과 같은 것이어야 한다 :

- 24초 계시원이 별도로 조종하며 24초의 기간이 끝나 0 이 표시될 때 끝남을 자 동으로 알리는 큰 소리의 신호음이 울리는 것이어야 한다.
- 초 단위로 시간이 줄어드는 디지털 형식이어야 한다.

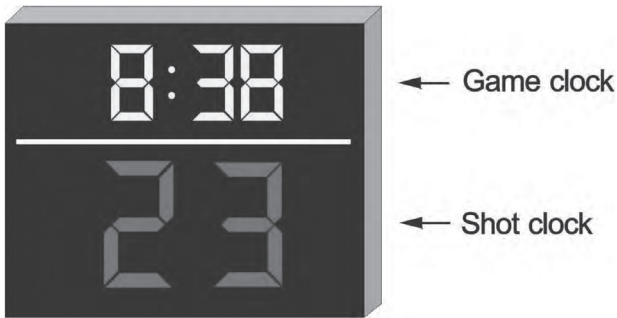
10.2 Level 1, 2의 24초 시계는 다음과 같은 것이어야 한다 :

- 각 피리어드가 끝날 때 화면에 0.0초가 나타나면서 함께 소리가 울려야한다.
- 남은 시간을 초단위로 나타내어야한다. 그리고 각 피리어드가 마지막 5초 미만 으로 남았을 때는 24초 시계 화면에 1/10초 단위로 표시되어야 한다.

10.3 24초시계는 다음과 같은 기능을 갖고 있는 것이어야 한다 :

- 24초로부터 계시가 시작되는 것이어야 한다.
- 14초로부터 계시가 시작되는 것이어야 한다.
- 정지시켰을 때 남아 있는 시간이 초 단위로 표시되는 것이어야 한다.
- 정지되었던 시간으로부터 다시 시동시킬 수 있는 것이어야 한다.
- 필요할 때 시간이 표시되지 않을 수 있는 것이어야 한다.

- 10.4 24초시계는 경기시계와 연결되어 다음과 같이 작동되는 것이어야 한다 :
- 경기시계가 멈추면 계시기도 멈출 수 있어야 한다.
 - 경기시계가 시동이 되어도 계시기는 수동으로 시동시킬 수 있어야 한다.
 - 경기시계가 움직이고 있거나 정지되어도 필요에 따라 수동으로 계시를 정지시키거나 신호음을 울릴 수 있는 것이어야 한다.
- 10.5 Level 1,2 대회에서 24초시계는 게임클락과 샷클락이 [그림9]처럼 함께 다음과 같이 표시되어야한다 :
- 각 백보드의 받침(윗부분)위에 백보드로부터 최소 300mm 위로 백보드의 뒤에 설치하거나 천장에 매달 수도 있다.
 - 24초시계는 표시되는 숫자는 노란색이고 경기시계에 표시되는 숫자는 빨간색으로 서로 다른 색이어야 한다.
 - 24초시계에 표시되는 숫자는 높이가 최소한 230mm 이어야하며 경기시계에 표시되는 숫자보다 커야한다.
 - 등급 1의 경기에 있어서는 모든 방향에서 잘 볼 수 있도록 1개의 계기에 3개 또는 4개의 계시기가 장착되도록 해야 한다. (등급 2, 3경기에서는 권장사항)
 - 위 계시기는 받침을 포함하여 무게가 60kg를 초과해서는 안 된다.
 - 볼에 의한 충격테스트 DIN 18032-3(참고사항9)을 통과한 것이어야 한다.
 - 국가별 법에 위반되지 않으며 전자기기 부품의 호환성이 좋은 것이어야 한다.



[그림 9] Level 1,2 대회에서 게임클락과 샷클락은 함께 동시에 표시(레이아웃의 예)
Shot clock display unit and duplicate game clock, for Level 1 and 2 (example of the layout)

11. 신호기 (Signals)

11.1 다음과 같이 구분하기 쉽고 소리가 큰 신호기가 2개 이상이어야 한다.

- 1개는 계시원과 기록원용으로 각 피리어드나 연장전 또는 경기의 종료를 자동으로 알리는 것이어야 한다. 계시원과 기록원이 심판에게 알릴 일이 있을 때 수동으로 신호를 울릴 수 있는 것이어야 한다.
- 1개는 24초 계시원용으로 24초의 시간이 끝났을 때 자동으로 울리는 것이어야 한다.

11.2 2개의 신호기는 소음이나 어떤 어려운 상황에서도 쉽게 들리는 소리가 큰 것이어야 한다.

신호음의 크기는 소리가 나는 곳으로부터 1m의 거리에서 측정하여 최고 120dBA 이어야 한다. 경기장 내의 확성기에 연결하는 것을 강력히 권장한다.

12. 선수의 파울 수 표시판 (Player foul markers)

기록원은 다음과 같은 선수의 파울 수 표시판 5개를 준비해야 한다.

- 바탕이 흰 색
- 숫자의 길이는 최소한 200mm, 너비가 100mm 이어야 하며
- 1에서 5까지의 숫자가 표시되어 있어야 한다. (1에서 4까지는 흑색, 5는 빨간색)

13. 팀파울 표식과 표시기 (Team foul markers)

13.1 기록원은 다음과 같은 2개의 팀 파울 표식(또는 표시기)을 준비해야 한다 :

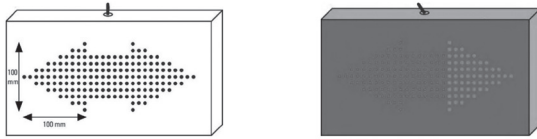
- 빨간 색이어야 한다.
- 높이가 최소 350mm, 너비가 최소 200mm 이어야 한다.
- 기록석의 양쪽 끝에 놓았을 때 관중을 비롯하여 경기에 관련된 모든 사람들에게 잘 보이는 것이어야 한다.
- 팀 파울수를 5까지 표시할 수 있는 표시기가 있어야 하며, 한 팀이 파울 상황에 있음을 알릴 수 있는 것이어야 한다.

13.2 전기나 전자장치를 사용할 수도 있으나, 위의 사양에 맞는 것이어야 한다.

14. 볼 소유권의 교체 표시기 (Alternating possession arrow)

기록원은 다음과 같은 볼 소유권의 교체 표시기를 준비해야 한다 : (그림10)

- 최소한 길이 100mm와 높이 100mm 이어야 한다.
- 스위치를 켜를 때 밝은 빨간색으로 빛이 나면서 볼 소유권의 방향을 표시한 화살표가 앞면에 나타나야 한다.
- 기록석의 가운데 놓았을 때 관중을 비롯한 모든 경기 관련자에게 잘 보이는 것 이어야 한다.



[그림 10] 볼 소유권의 교체 표시기
Alternation possession arrow (Example of the payout)

15. 경기장의 플로어 (Playing floor)

15.1 경기장 플로어의 표면은 다음과 같은 것이어야 한다.

- 변하지 않는 목재의 플로어 (등급 1, 2경기)
- 이동 가능한 목재의 플로어 (등급 1, 2경기)
- 변하지 않는 합성 재질의 플로어 (등급 2, 3경기)
- 이동 가능한 합성 재질의 플로어 (등급 2, 3경기)

15.2 플로어는 다음과 같은 것이어야 한다.

- 길이는 최소한 32,000mm, 너비는 최소한 19,000mm 이어야 한다.
- 표면은 광택이 없어야 한다.

15.3 등급 1의 경기에서는 변하지 않는 목재 플로어의

- 스포츠 기능상의 요구사항 :
 - EN 14808에 의거한 충격 흡수 : 최소 50%
 - EN 14809에 의거한 수직변형 : 2.3mm~5.0mm
 - EN 12235에 의거한 볼 변형(농구공) : 최소 93%
 - prEN14903에 의거한 미끄러지는 속성 : 0.4~0.7 혹은 EN 13036-4(건조조건)에 의거 : 80~110

상기 속성들에 대한 요건은 각각의 테스트 장소에 부합해야 한다.

- DIN V 18032-2에 의거한 구역 굴절(2001-04) : 방향에 따른 평균은 최고 20%, 하나의 평균은 최고 30%

- 균일성에 대한 요구사항
 - 충격흡수 : 평균에서 $\pm 5\%$ (절대적)
 - 수직변형 : 평균에서 $\pm 0.7\text{mm}$
 - 볼 변형 : 평균에서 $\pm 3\%$ (절대적)

15.4 등급 1의 경기에서 이동 가능한 목재 플로어는 다음과 같아야 한다.

- 스포츠 기능상의 요구사항 :
 - EN 14808에 의거한 충격 흡수 : 최소 40%
 - EN 14809에 의거한 수직변형 : 1.5mm~5.0mm
 - EN 12235에 의거한 볼 변형(농구공) : 최소 93%
 - prEN14903에 의거한 미끄러지는 속성 : 04.~0.7 혹은 EN 13036-4(건조조건)에 의거 : 80~110)상기 속성들에 대한 요건은 각 테스트 장소에 부합해야 한다.

- 균일성에 대한 요구사항
 - 충격완화 : 평균에서 $\pm 5\%$ (절대적)
 - 수직변형 : 평균에서 $\pm 0.7\text{mm}$
 - 볼 변형 : 평균에서 $\pm 3\%$ (절대적)

15.5 플로어 제조회사와 설치회사는 공인된 검사기관에 의한 제품(시제품)의 테스트 결과, 설치 과정 설명서, 유지안내 관련 서류를 고객에게 제출하여야 한다.

15.6 경기장 바닥으로부터 천장까지 사이의 가장 낮은 장애물까지의 사이는 최소한 7m 이어야 한다.

15.7 경기장 바닥은 백보드 지지대를 변형시키거나 손상을 주지 않고 이동이 가능하거나, 바닥에 설치된 백보드 지지대의 운반이 가능해야 한다.

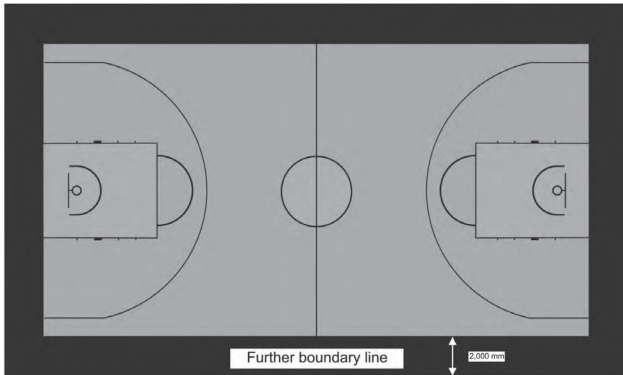
16. 경기장 (Playing court)

16.1 경기장은 다음과 같이 그려야 한다 :

- 공식 농구경기 규칙에 따른 50mm의 선이어야 한다.
- 추가 경계선(그림 11)은 확연하게 구분되는 색으로 최소한 너비 2,000mm로 구분한다.

16.2 기록석은 최소한 길이 6,000mm, 높이 800mm로 설치하고 경기장 바닥으로부터 최소한 200mm의 높이로 설치하여야 한다.

16.3 모든 관중들은 경기장으로부터 적어도 5,000mm 이상 떨어진 거리에 앉아야 한다.



[그림 11] 경기장 (Playing court)

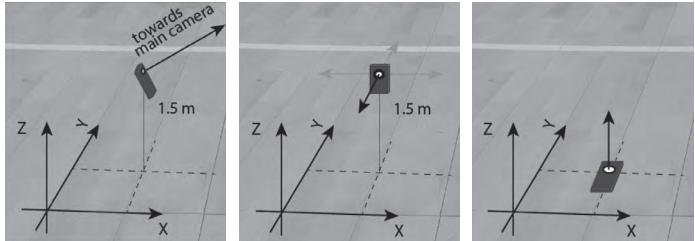
17. 조명 (Lighting)

17.1 수직 조명(EC, 메인 카메라를 향한 조명)과 EV(이동형 카메라를 향한 조명)이 화면 품질을 정하는 주요한 변수이다. 만약 코트 위에 서로 다른 위치에 다양한 수직 조명이 있다면, 카메라를 찍는 것을 방해할 수 있다. 따라서 전체 코트에 수직 조명이 고르게 배치되어 있는 것이 중요하다.

수직 조명은 일반적으로 카메라가 위치하고 있는 코트의 사이드와 마주하는 4곳의 주요한 방향에 가능한 계속 두는 것이 좋다.

수평 조명(EH)은 코트를 비추는 빛의 양이다. 빛을 받는 코트가 카메라의 관점의

기초적인 부분이 되므로, 수평 조명은 가능한 균등한 것이 좋으며, 평균적인 수평 조명과 메인 카메라를 향한 평균적인 수직 조명의 비율을 양질의 화면을 제공할 수 있는 정도에 맞추는 것이 좋다.



Main camera illumination (EC)

Vertical illumination (EV)

Horizontal illumination (EH)

17.2 조명시설 필요조건과 권고 사항

시설의 조명은 선수들과 경기원들의 눈부심을 최소화하면서 TV 방송을 위해 고안되어야한다.

- 밝기 레벨

코트는 균등하고 적절하게 밝혀야한다. 위에서 묘사된 조명 기준은 계산되어야 하며, 다음 표에 제시된 것에 맞춰 적용해야한다.

경계선을 포함한 플레이 코트(19m x 32m)와 경기 코트 주변의 1.5m 너비의 총 경기코트(팀 벤치 포함) 사이에 구분이 있어야한다.

	Main Camera illumination EC			Mobile Cameras illumination EV (4 main directions)				Horizontal illumination EH		
	Average (lux)	min/max	min/ave	Average (lux)	min/max	min/ave	min/max 4 planes UXY	Average (lux)	min/max	min/ave
PPA 19*32m	2000	0.7	0.8	1700	0.7	0.8	0.6	1500-3000	0.7	0.8
TPA 22*35m	2000	0.6	0.7	1700	0.6	0.7	0.6	1500-3000	0.6	0.7

평균 값이 유지되는 값입니다.

밝기 계산과 측정은 2m x 2m 격자점에서 이루어져야한다. 부록 1은 계산과 전형적인 카메라 위치에 사용되는 격자점을 보여준다.

수직 조명은 플레이코트 1.5m 위에 메인 카메라 방향에서, 그리고 이동식 카메라가 플레이코트와 만나는 있는 4곳의 주요한 방향 등 그 어떤 격자점에서도 계산될 수 있다. UXY는 4개의 주요 방향으로 계산된 EV의 최소 그리고 최대 값 사이의 비율이다.

Beauty Shot 카메라에 대해서는 계산할 필요가 없다.

수평 밝기는 바닥에서 계산된다.

- 메인카메라를 향한 빛

플레이코트 위의 밝은 빛의 반사는 아래 그림에 나와있는 것과 같이 카메라의 화면에 밝은 점을 야기할 수 있다. 메인 카메라를 향해있는 플레이 코트 표면에 강렬하게 반사되어 발생하는 빛은 플레이 코트 라인에서는 특히 피해야한다.



구조에 대한 필수적으로 신중하게 간단한 주의를 기울이면 이러한 원치 않는 반사된 이미지를 제거할 수 있다.

- 환한 빛

선수들이 경기를 할 때, 필수적으로 그들의 시야에 미치는 그 어떤 빛도 없어야 한다. 조명의 위치와 방향은 선수들의 시각을 고려하여 정의된다. 조명의 세기는 설비 높이와 연관지어 적용되어야한다.

- 관중석

관중석의 앞 15열에 대한 메인 카메라를 향하는 평균 밝기는 플레이코트 평균 밝기의 10~25%여야 한다. 앞 15열 너머 좌석의 밝기는 균등하게 줄어든다.

- 조명 소스

조명의 소스는 최소 80 Ra의 연색평가지수와 4000~6000K 사이의 색온도를 가지고 있어야 한다. TV 방송은 꾸준히 유지되는 색온도를 필요로 하므로, 색온도는 평균 값에서 $\pm 500K$ 를 벗어나서는 안된다. 방전램프(스포츠 조명 시설에 주로 사용됨)의 세기는 전자를 사용할 때 변동이 심하다. 이러한 현상은 눈으로는 관찰하기 어렵고, 인공 조명 아래에서 진행되는 방송 생중계의 울트라 슬로우 모션이미지를 통해서만 잘 볼 수 있다. 이러한 카메라들은 슬로우 모션 리플레이를 할 때 깜빡거리는 효과를 만들면서 조명의 회전율보다 훨씬 더 빠른

속도로 이미지를 찍기 때문이다.

프로덕션의 관점에서 보면, 위의 깜빡이는 효과는 허용되지 않으므로, 조명 설치는 그러한 깜빡거림이 없도록 해야 한다. 이것은 TPA의 그 어느 지점에서도 이러한 깜빡거림을 유발하는 요인들이 1% 이하일 때 보장된다. 전자장비를 도입한 방전램프나 LED 조명 등과 같은 새로운 기술이 이러한 깜빡거림이 없는 조명을 만들어낸다.

전체 플레이코트의 조명은 경기 시작 최소 90분 전에 켜져야 하고, 경기 전 율업과 경기를 위해 규정되어있는 시간까지 계속 켜져있어야한다. 경기 종료 최소 30분 이후까지 완전히 켜져 있어야 한다.

팀 또는 특별한 세레머니, 엔터테인먼트 등을 위한 스포트라이트 프로덕션은 조명 시스템이 조명의 색 특성을 변화시키지 않는, 꾸준한 재점화 능력이 있을 때에만 사용가능하다.

17.3 평가(측정 및 외관검사)

외관검사는 조명 설치를 평가하기 위하여 시행된다.

메인 카메라의 위치에 섰을 때, 반사된 빛이 보여서는 안된다. TV 카메라가 사람의 눈보다 더 예민하기 때문에 이 부분은 디지털 카메라로 사진을 찍어 확인한다. 조명등이 어디에 설치되어있던 그 밝기에 많은 주의를 기울여야한다. 특히 선수들이 바스켓을 쳐다볼 때, 그들의 눈이 부시게끔 해서는 안된다.

- 메인 조명의 기준 측정

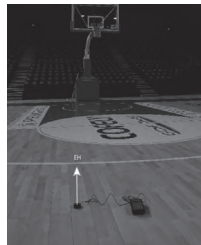
전체 코트에 대한 메인카메라를 향한 수직 밝기(EC)와 이동식 카메라를 향한 EV의 측정은 annex 1에 따라 플레이코트 1.5m 위의 아무 격자점에서 이루어져야 한다.



Main camera illuminance (EC) measurement

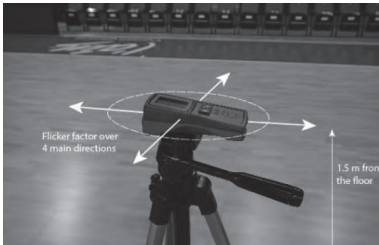


Vertical illuminance (EV) measurement



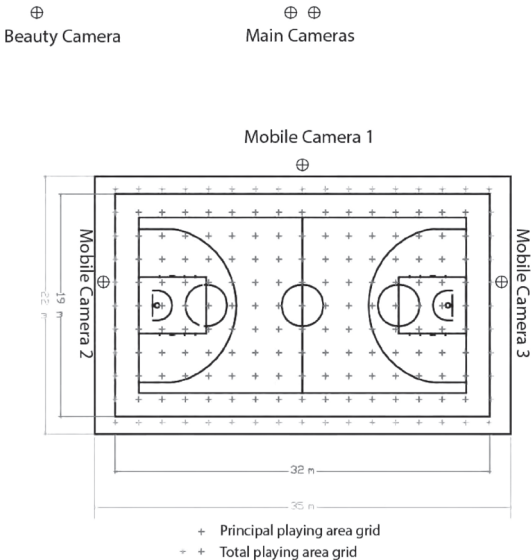
Horizontal illuminance (EH) measurement

수평 밝기(EH) 측정은 같은 격자점이지만 바닥에서 이루어져야한다.
 가능하다면, 연색 평가 지수와 색온도는 플레이 코트의 중심과 각각의 프리드로
 우 라인에서 분광 광도계를 사용하여 측정해야한다.
 반짝거림을 유발하는 요인은 1.5m 높이에서 4개의 주요한 방향을 향해있는 격
 자점에서 flicker meter를 사용하여 측정해야 한다. 이는 annex 1에 나와있는
 모든 격자점을 이용하여 4m마다 측정해야한다.



Flicker factor measurement

Annex 1 계산과 전형 카메라 포지션을 위한 격자점

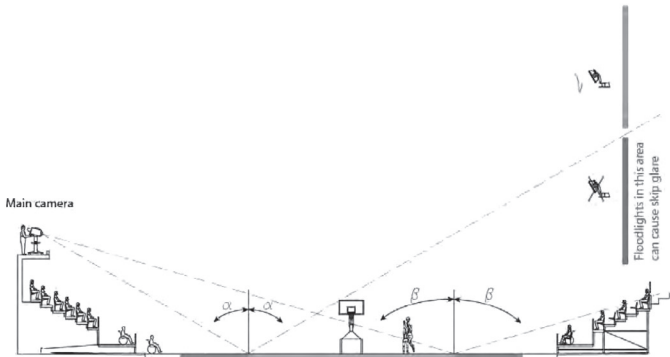


Annex 2 조명 위치에 대한 권고

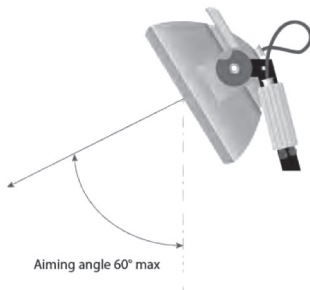
투광 조명등의 위치는 필요한 조명과 조화하기 위해서 중요하다. 조명들은 선수들의 시각을 방해하지 않을 뿐만 아니라 메인 카메라를 향해 눈부심을 발생하지 않게 하면서 필요 조건들을 충족해야한다.

조명 디자인은 최상의 기술적 방안을 모색하기 위해 투광 조명등을 어디에 놓는지에 대해 자율권이 주어진다. 프로젝트를 진행할 때, 시작 단계부터 조명 전문가가 함께하기를 권유한다.

메인 카메라의 위치가 정해지면, 아래의 그림에서 보여지는 것처럼 금지된 영역에 투광 조명등을 설치하는 것을 피함으로써 눈부심의 원인이 되는 것들을 최소화할 수 있다.



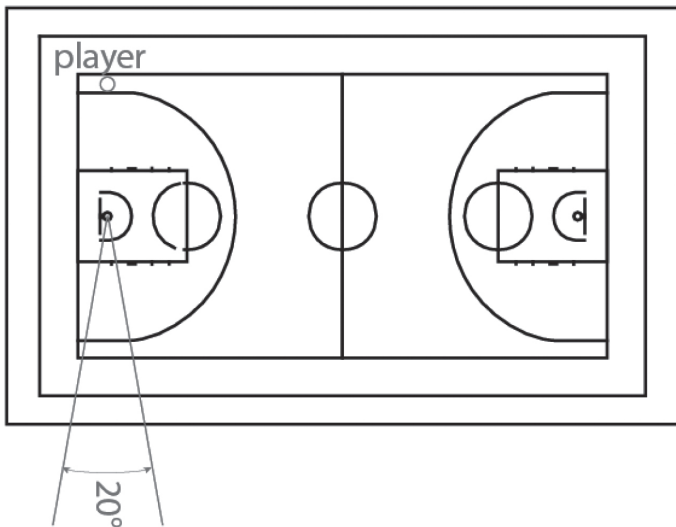
메인 카메라를 향해 눈부심을 유발하는 것을 피하기 위해 조명을 쬐을 수 없도록 한 영역



조명이 향하는 각도(아래로부터 수직으로 측정)는 선수들에게 주는 눈부심을 최소화하기 위해 60도 이하가 되는 것이 가장 이상적이다.

선수들의 시야, 특히 그들이 바스켓에 슈팅을 할 때 이를 방해하지 않게끔 조명이 비추는 방향에 있어 투광 조명등 설치 위치에 신중한 주의를 기울여야한다.

다음과 같은 예는 투광 조명등의 중요한 위치를 보여준다. 이 예시에서는, 20도의 영역에 위치한 투광 조명등이 어떤 선수가 슈팅을 할 때 그들을 직접적으로 향하고 있지 않다.



18. 광고판 (Advertising boards)

18.1 광고판은 경기장의 주위에 다음과 같이 설치할 수 있다 :

- 엔드라인과 사이드라인으로부터 최소한 2,000mm 떨어진 거리에 설치하여야 한다. 그것들은 플레이코트 주변의 모든 방면에 위치할 수 있다. [그림12,13]
- 엔드라인을 따라 설치되는 광고판들은 필요하다면 이동식 백 스톱 시설로부터 최소한 900mm의 여유를 두어 TV카메라나 바닥 닦이가 출입할 수 있도록 한다.
- 테이블 구역 쪽에 있는 광고보드는 선수들이나 교체 선수들, 코치들이 지나갈 수 있게끔 스코어러의 테이블 양쪽과 최소 2,000mm의 갭이 있어야 한다.

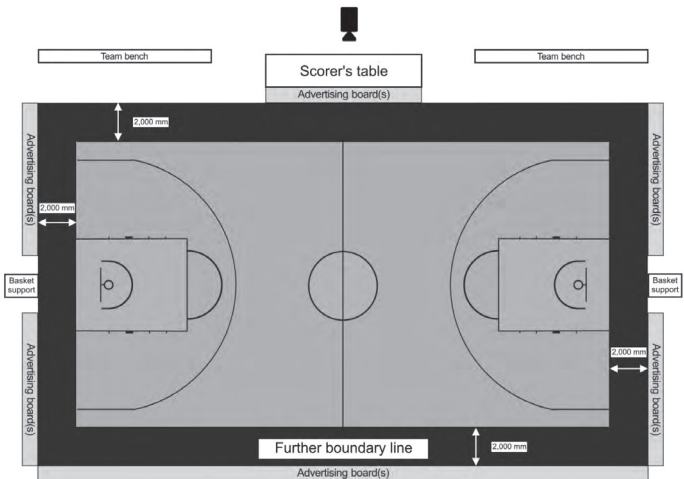
- 중계가 되는 경기에는, 광고보드는 메인 카메라의 반대 방향에 사이드라인을 따라 위치한다.
- 본부석 테이블 앞에 모든 광고를 테이블과 동일한 수직, 수평으로 해서 허용한다.

18.2 광고판은 기록석의 앞에 설치할 수도 있다. 그러나 이 때에는 기록석과 높이가 같고 바로 테이블 앞에 설치 할 때에만 가능하다.

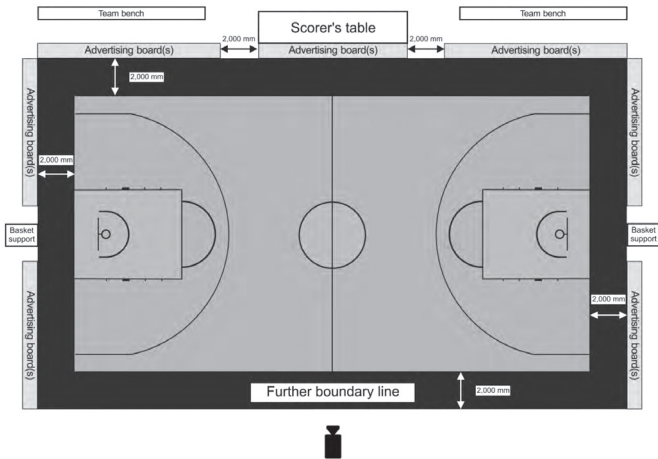
18.3 광고판은 다음과 같은 사양이어야 한다 :

- 경기장 바닥으로부터 높이 1,000mm를 초과해서는 안 된다.
- 최소한 두께 20mm이상의 덮개를 광고판 위에 씌워야 한다.
- 소리가 나지 않아야 하며 모서리들은 모두 둥글게 처리해야 한다.
- 전자제품에 대한 국가별 안전 기준에 부합하는 것이어야 한다.
- 동력을 사용하는 부품에는 기술적인 보호 장치가 있어야 한다.
- 가연성 물질이어서는 안 된다.

18.4 등급 1의 경기에서는 동력으로 회전하는 광고판만이 허용 된다.



[그림 12] 광고보드-메인 카메라의 테이블 구역
(Advertising boards-main camera table side)



[그림 13] 광고보드-메인 카메라의 반대쪽 구역
(Advertising boards-main camera opposite side)

19. 기타 서비스 구역 (Support service areas)

19.1 기타 서비스 구역은 대회운영에 있어서 매우 중요한 부분으로 대회관계자나 그 밖의 모든 사람들, 몸이 불편한 사람들도 쉽게 출입할 수 있어야 한다.

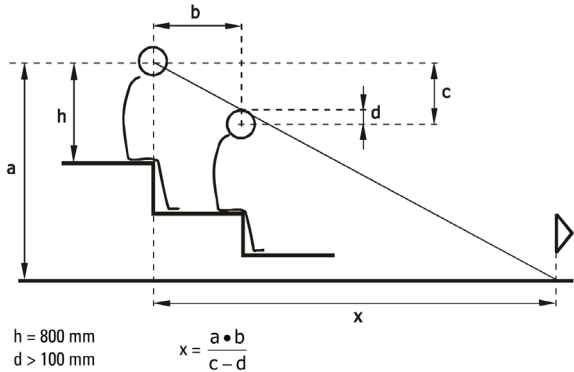
19.2 필요로 하는 시설구역들은 :

- 팀들의 경의실 (탈의실)
- 심판들과 테이블 오피셜들의 경의실
- FIBA의 대표자와 커미셔너들을 위한 방
- 도핑 테스트실
- 선수들을 위한 응급 처치실
- 스태프들의 탈의실
- 창고와 물품 보관소
- 대회 본부실
- Media 구역
- VIP 구역

20. 관중석 (Spectator areas)

20.1 관중석은 다음과 같아야 한다 :

- 몸이 불편한 사람들을 포함하여 관중들의 자유로운 이동이 가능해야 한다.
- 관중들이 편안하게 경기를 관람할 수 있는 시야를 확보해야 한다.
- 지역의 기준이 특별히 적용하지 않는 한, [그림 14]에서와 같이 모든 좌석에서 시야를 방해하지 않는 각도가 있어야 한다.



[그림 14] 관중석 시야각 (Spectators' line of visibility)

20.2 지역의 기준이 특별히 적용되지 않는 한 관중석은 다음과 같아야 한다.

- 체육관의 총 수용 능력은 좌석과 입석의 합계를 말한다.
 - 좌석 수는 의자의 수 또는 테라스나 벤치의 길이를 480mm로 나눈 길이의 합계를 말한다.
 - 입석 공간의 수는 10㎡당 35명으로 계산한다.
- 위와 같은 설계명세는 권장사항이다.

21. 참고 (References)

- [1] DIN ISO 286, 1990 : ISO 시스템의 한계와 적용 : 규정의 적용과 융통성.
- [2] National Colour System of Standardiseringkommissionen i Sverige(SIS), Doc. No.SS019102
- [3] EN 913, Annex C, 1996 : 패드의 충격 흡수 측정
- [4] EN 71-3, 1995 : 장난감의 안전성. 그러한 요소들의 이동에 따른 규정
- [5] EN 1270, 1998 : 경기장 장비 - 농구 장비 - 기능 및 안전 요구 사항, 테스트 방법
- [6] FIBA Television Manual : Edition April 2007 (FIBA 텔레비전 매뉴얼 2009년 11월 버전)
- [7] EN 14904, 2006 : 스포츠 지역의 표면 - 다중스포츠 용도의 실내표면 - 상세기술
- [8] DIN 18032-2, 2001 : 스포츠 홀의 표면, 구비 조건, 테스트, 유지
- [9] DIN 18032-3, 1997 : 스포츠 홀 : 체육관과 경기장 투구에 대한 안전성 테스트
- [10] ISO 9002, 1994 : 품질 보증 운영

ISO 기준은 스위스 제네바의 ISO General Secretary에 의해 판매된다.

ISO Sales

Case Postale 56

1211 Geneve 20

SUISSE

E-mail : sales@isocs.iso.ch

유럽표준위원회 (CEN)의 기준과 내셔널(국가) 기준은 내셔널기준단체에서 직접적으로 유효하다.

농구경기 시설 및 장비 끝.



3x3 경기 규칙

3x3 경기 규칙

공식 FIBA의 농구 경기 규칙은 여기 3x3 경기 규칙에서 구체적으로 언급하지 않은 모든 경기 상황에 대해서 유효하다.

제1조 코트 및 볼

경기는 3x3 농구 코트에서 바스켓 1개로 진행한다. 정규 3x3 코트 표면은 15m(너비) x 11m(길이)이다. 코트에는 자유투 라인(5.80m), 2점 라인(6.75m) 및 바스켓 한 개 아래의 “노차지 반원” 구역을 포함하는 정규 농구 경기장 크기의 구역이 있어야 한다. 일반 농구장의 절반을 사용할 수 있다.

모든 부문에 정식 3x3 공인구를 사용한다.

주: 일반 수준에서는 어떤 곳에서도 3x3 경기를 할 수 있다. 코트 표시는, 어떤 곳을 사용하든, 사용할 수 있는 공간에 맞추어 적용한다.

제2조 팀

각 팀은 4명의 선수(코트에 3명, 교체 1명)로 구성한다.

제3조 경기 심판

경기 심판은 주심 1명 또는 2명과 계시원/기록원으로 구성한다.

제4조 경기의 시작

- 4.1 양 팀은 경기 전 동시에 준비 운동을 한다.
- 4.2 동전 던지기로 어느 팀이 공을 처음 소유할지 결정한다. 동전 던지기에서 이긴 팀은 공 소유 혜택을 경기 시작 때나 연장전 시작 때로 선택할 수 있다.
- 4.3 경기는 코트에서 세 선수로 시작한다.
주: 4.3조와 6.4조는 FIBA 3x3 공식 대회에만 적용한다. FIBA 공식 대회에는 올림픽 토너먼트, 3x3 세계 선수권 대회(U18 포함), 지역 선수권 대회(U18 포함), 3x3 월드 투어 및 3x3 올스타가 있다.

제5조 득점

- 5.1 모든 아크 안의슛은 1점을 얻는다.
- 5.2 모든 아크 뒤의슛은 2점을 얻는다.
- 5.3 모든 자유투 성공은 1점을 얻는다.

제6조 경기 시간/경기의 승자

- 6.1 정규 경기 시간은 1피리어드 10분이다. 데드볼 상황과 자유투 중에는 시계가 중지된다. 공의 교환을 완료한 후(공이 공격 팀의 손에 있는 즉시) 시계를 다시 시작한다.
- 6.2 그러나 정규 경기 시간 종료 전에도 21점을 먼저 얻는 팀이 경기를 승리한다. 이 규칙은 정규 경기 시간에만 적용한다(가능한 연장전에는 적용하지 않음).
- 6.3 경기 시간을 종료할 때 동점이면 연장전을 한다. 연장전을 시작 전에 1분의 휴식시간이 있다. 연장전에서 2점을 먼저 얻는 팀이 경기를 승리한다.
- 6.4 예정된 시간에 경기할 준비가 된 3명의 선수와 함께 경기장에 나타나지 않는 팀은 몰수로 경기에서 패한다. 몰수의 경우 경기 점수는 w-0 또는 0-w으로 표시한다("w"는 승리(win)를 나타냄).

- 6.5 경기 종료 전에 코트를 떠나거나 팀의 모든 선수가 부상 및/또는 실격 당한 팀은 자격 상실로 패한다. 자격 상실 상황의 경우에 승리한 팀은 자신의 점수 유지와 몰수 경기 중 선택할 수 있으며, 자격 상실로 패한 팀의 점수는 모든 경우에 0점으로 정한다.
- 6.6 자격 상실이나 부정 몰수로 패배한 팀은 대회에서 실격 처리된다.
 주: 경기시계를 사용할 수 없으면 경기 시간과/또는 셔든데스(단판승부)의 결정점은 주최자가 결정한다. FIBA는 경기 시간에 맞추어 점수 제한 설정을 권장한다(10분/10점, 15분/15점, 21분/21점).

제7조 파울/자유투

- 7.1 팀이 6개의 파울을 범한 후에는 벌칙 상황에 놓인다. 선수는 15조에 따른 개인 파울 수를 근거로 퇴장 당하지 않는다.
- 7.2 만약 슛한 공이 들어가지 않았을 때, 파울 발생시 아크안에서의 슛은 1개의 자유투가 주어지고, 아크밖에서의 슛은 2개의 자유투가 주어진다.
- 7.3 만약 슛한 공이 들어갔을 때, 득점 인정 후 슈터에게 추가 자유투 1개가 주어진다.
- 7.4 U와 실격 파울은 2개의 팀파울이 가산된다. 첫 번째 U파울의 선수 벌칙은 2개의 자유투이고 소유권은 주어지지 않는다. 모든 실격 파울은 (두번째 U파울의 선수 포함) 항상 2개의 자유투와 소유권이 주어진다.
- 7.5 팀파울 7,8,9 번째에서의 파울은 2개의 자유투가 주어진다. 팀파울 10과 그 이후에서의 파울은 2개의 자유투와 소유권이 주어진다. 이 조항은 7.2 7.3 7.4에서보다 우선시 되고 또한 U파울에서와 슛동작에서도 적용된다.
- 7.5 모든 테크니컬 파울은 1개의 자유투가 주어진다. 1개의 자유투 이후, 경기는 다음과 같이 재개된다.
 수비팀에게 테크니컬 파울을 주었을 경우, 공격시간은 12초로 리셋된다.
 공격팀에게 테크니컬 파울을 주었을 경우, 공격시간은 메인시간이 멈춘 시점에서부터의 시간으로 경기가 재개된다, 즉 잔여시간.

제8조 볼을 플레이 하는 방법

- 8.1 각 성공한 필드 골이나 마지막 자유투에 이어:
- 득점하지 않은 팀 선수는 바스켓 바로 아래 코트 안에서(엔드 라인 뒤부터가 아님) 아크 뒤 코트 지점으로 드리블이나 패스하여 경기를 재개한다.
 - 수비 팀은 바스켓 아래 “노차지 반원 구역” 안에서 볼을 플레이 하는 것이 허용되지 않는다.
- 8.2 성공하지 못한 각 필드 골이나 마지막 자유투에 이어:
- 공격 팀이 볼을 리바운드 할 경우, 아크 뒤로 볼을 리턴 하지 않고 계속 득점을 시도할 수 있다.
 - 수비 팀이 볼을 리바운드 할 경우, 아크 뒤로 볼을 리턴 해야 한다(패스나 드리블을 통해).
- 8.3 수비팀이 볼을 스틸하거나 블락을 할 경우, 아크 뒤로 볼을 리턴 해야 한다(패스나 드리블을 통해)
- 8.4 데드볼 상황에 이어 어느 팀이든 공의 소유권이 주어지면 체크 볼로 시작한다.
예) 수비팀과 공격팀 사이에서의 볼 소유권 교환 (아크 뒤에서)
- 8.5 선수의 두발이 아크 안에 있지 않거나 아크를 밟지 않으면 그 선수는 “아크 뒤에” 있는 것으로 간주된다.
- 8.6 점프볼 상황의 경우에는 수비 팀에게 공이 주어진다.

제9조 지연

- 9.1 지연 또는 적극적인 플레이를 하지 않는 것(즉 득점 시도를 하지 않음)은 바이얼레이션이다.
- 9.2 코트에 경기시계가 있으면 팀은 12초 안에 슛을 시도해야 한다. 이 시계는 공이 공격 선수의 손에 있는 즉시 시작한다(수비 선수와 교환 후 또는 성공한 필드 골 후 바스켓 아래에서).
- 9.3 만약 볼을 가진 공격자가 아크 내에서 바스켓을 뒤에 두거나 옆으로 두고 5초 이상 드리블 할 경우 바이얼레이션으로 간주된다.

Note. 만약 코트에 공격시계(shot clock)가 없고 득점시도를 적극적으로 하지 않는 팀에게 주심은 마지막 5초를 세면서 주의를 줄 수 있다.

제10조 선수 교체

볼이 체크-볼 데드볼이 되면 어느 팀이든 선수를 교체할 수 있다. 교체 선수는 자신의 팀 동료가 코트 밖으로 나와 그와 신체를 접촉한 후 경기에 들어갈 수 있다. 선수 교체는 바스켓 맞은 편 엔드 라인 뒤에서만 할 수 있으며, 주심이나 테이블 오피셜의 조치는 필요하지 않다.

제11조 타임아웃

- 11.1 각 팀에 한번의 타임아웃이 허용된다. 데드볼 상황에서는 선수가 타임아웃을 요청할 수 있다.
- 11.2 TV 중계인 경우 주최측은 경기 시계가 6:59와 3:59를 표시한 후, 첫번째 데드볼이 선언되면 대회 주관사는 TV 타임아웃을 운영할 수 있다.
- 11.3 모든 타임아웃은 30초다.
주: 타임아웃과 선수교체는 데드볼 상황에서만 허용이 되고 8.1조항에 따라 볼이 라이브된 상황에서는 허용되지 않는다.

제12조 소청 절차

팀에서 자신의 이익이 심판의 결정이나 경기 중 발생한 사건에 부정적인 영향을 받았다고 믿으면, 다음 방법으로 절차를 진행한다.

1. 팀의 선수가 경기 종료 때 주심이 경기 기록지에 서명하기 전에 즉시 서명한다.
2. 30분 안에 팀은 그 경우의 서면 설명과 200 미국달러 보증금을 스포츠 디렉터에게 제출한다. 그 소청이 승인되면 보증금은 반환된다.

3. 비디오 자료는 경기 종료 시 필드 골을 위한 마지막 샷이 경기 시간 중에 쏘아
는지 및/또는 그 필드 골이 1점 또는 2점 슈트인지를 결정하기 위해서만 사용할
수 있다.

제13조 팀의 순위

풀과 전체 대회 순위 둘 다 다음과 같은 순위결정 규칙이 적용된다. 팀들이 처음
단계에서 동점이면 다음 단계를 계속 참조한다.

1. 가장 많이 승리한 팀(또는 풀 간 비교에서 경기 수가 같지 않을 경우는 승율)
2. 일대 일 대결에서 승리한 팀(승리/패배만을 고려하고 풀 안에서만 적용)
3. 가장 많은 평균 득점을 올린 팀(몰수로 얻은 득점은 고려하지 않음).

위 세 단계 후에도 여전히 동점인 팀들이 있을 경우, 가장 높은 시드에 있는 팀(들)
이 최종 결정에서 순위가 앞선다.

제14조 시드 배정 규칙

팀들은 팀 순위 점수(대회 전 최고 선수 3명의 순위 점수 합계)에 따라 시드가 배
정된다. 팀 순위 점수가 같을 경우, 시드 배정은 대회 시작 전에 무작위로 결정된
다.

주: 국제대회의 경우, 시드는 3x3 랭킹에 따라 배정된다.

제15조 실격

스포츠정신에 위배되는 파울을 두 번 범한 선수는 주심에 의해 경기에서 실격 처
리되고 주최자에 의해 행사에서 실격 처리될 수 있다. (테크니컬 파울은 해당되지
않음) 이와는 별개로, 주최자는 폭력 행위 사건, 언어적 또는 신체적 공격, 경기 결
과에 불법 간섭, FIBA의 도핑 방지 규칙(FIBA 내부 규정 북 4)이나 그 밖의 모든

FIBA 윤리강령(FIBA 내부 규정 북 1, 제2장) 위반과 관련된 선수(들)를 실격 처리한다. 주최자는 상기한 행위에 대한 다른 팀 구성원의 기여(행동하지 않은 것을 통해서도)에 따라 전체 팀을 행사에서 실격 처리할 수도 있다. 행사의 규제 프레임워크, 3x3planet.com의 조건 및 FIBA 국제 규정에 따라 징계 제재를 부과할 FIBA의 권한은 이 15조에 따른 어떤 실격에 의해서도 영향을 받지 않는다.

농구경기 규칙서 2019

OFFICIAL BASKETBALL RULES 2019

발행	(사) 대한민국농구협회 서울특별시 송파구 올림픽로 424 올림픽테니스장 內 Tel. 02-420-4221~4 Fax. 02-420-4225 www.koreabasketball.or.kr
편집	(주)제이앤제이미디어 02-511-5799

본 경기 규칙서의 판권은 대한민국농구협회에 있습니다.
따라서 이 책의 어떤 내용도 대한민국농구협회의 허락없이 무단 전재 및 발제를 금합니다.



대한민국농구협회
KOREA BASKETBALL ASSOCIATION

서울특별시 송파구 올림픽로 424 올림픽테니스장 內
Tel. 02-420-4221~4 Fax. 02-420-4225
www.koreabasketball.or.kr