



# 2026 OFFICIAL 3X3 BASKETBALL RULES

**3X3 BASKETBALL  
RULES & EQUIPMENT**

Rules adopted by the International Basketball Federation (FIBA)



대한민국농구협회  
KOREA BASKETBALL ASSOCIATION



문화체육관광부

**KSPOT** 케이스포  
국민체육진흥공단





# FIBA 3X3 규칙서

## OFFICIAL 3X3 BASKETBALL RULES

As approved by  
FIBA Central Board  
**4 December 2025**

Valid as of **1 January 2026**



<b>1장</b>	<b>3X3 농구 - 경기 (3X3 BASKETBALL - THE GAME)</b> .....	07
1조	정의 (Definitions) .....	07
<b>2장</b>	<b>경기 코트와 장비 (PLAYING COURT AND EQUIPMENT)</b> .....	08
2조	경기 코트 (Playing Court) .....	08
3조	장비 (Equipment) .....	13
<b>3장</b>	<b>팀 (TEAMS)</b> .....	14
4조	팀 (Teams) .....	14
5조	선수의 부상 (Players: Injury).....	16
<b>4장</b>	<b>경기 규정 (PLAYING REGULATIONS)</b> .....	18
8조	경기 시간, 동점과 연장전 (Playing time, tied score and overtime) .....	18
9조	경기의 시작과 종료 (Beginning and end of the game).....	19
10조	볼의 상태 (Status of the ball).....	19
11조	선수와 심판의 위치 (Location of a player and a referee).....	20
12조	점프볼 상황 (Jump ball situation) .....	21
13조	볼을 플레이하는 방법 (How the ball is played) .....	22
14조	볼의 컨트롤 (Control of the ball).....	22
15조	슛 동작 중인 선수 (Player in the act of shooting).....	23
16조	골이 성공되었을 때와 득점 (Goal: When made and its value) .....	24
17조	체크-볼 (Check-ball) .....	25
18조	타임-아웃 (Time-out).....	26
19조	선수교체 (Substitution) .....	26
20조	몰수로 패하는 경기 (Game lost by forfeit).....	27
21조	자격 상실로 패하는 경기 (Game lost by default).....	27

<b>5장</b>	<b>바이올레이션 (VIOLATIONS)</b> .....	29
22조	바이올레이션 (Violations).....	29
23조	선수가 아웃되는 것과 볼이 아웃되는 것 (Player out-of-bounds and ball out-of-bounds) .....	29
24조	드리블링 (Dribbling).....	30
25조	트래블링 (Travelling).....	31
26조	3초 (3 seconds).....	32
27조	5초 (5 seconds).....	33
28조	백 투 더 바스켓 (Back to the basket).....	33
29조	12초 (12 seconds).....	33
30조	볼 클리어링 (Clearing the ball).....	35
31조	골텐딩과 인터피어런스 (Goaltending and Interference).....	36
<b>6장</b>	<b>파울 (FOULS)</b> .....	39
32조	파울 (Fouls).....	39
33조	신체접촉: 일반적인 원칙 (Contact: General principles).....	39
34조	접촉 파울 (Contact foul).....	46
35조	더블 파울 (Double foul).....	47
36조	T-파울 (Technical foul).....	48
37조	U-파울 (Unsportsmanlike foul).....	49
38조	D-파울 (Disqualifying foul).....	50
39조	싸움 (Fighting).....	52
41조	팀 파울: 벌칙 (Team fouls: Penalty).....	53
42조	특별한 상황 (Special situations).....	53
43조	프리드로 (Free throws).....	54
44조	실수의 정정 (Correctable errors).....	57

<b>7장</b>	<b>심판, 테이블 오피셜, 수퍼바이저: 임무와 권한 (REFEREES, TABLE OFFICIALS, SPORTS SUPERVISOR: DUTIES AND POWERS)</b> .....	62
45조	심판, 테이블 오피셜과 수퍼바이저 (Referees, table officials and sports supervisor) .....	62
46조	수퍼바이저 (Sports Supervisor).....	62
47조	심판: 임무와 권한 (Referees: Duties and powers).....	64
48조	기록원: 임무 (Scorer: Duties) .....	67
49조	계시원: 임무 (Scoreboard operator: Duties).....	68
50조	샷 클락 계시원: 임무 (Shot clock operator: Duties).....	69
<b>A</b>	<b>심판의 수신호 (REFEREES SIGNAL) .....</b>	<b>71</b>
<b>B</b>	<b>스코어시트 (SCORESHEET).....</b>	<b>79</b>
<b>C</b>	<b>소청 절차 (PROTEST PROCEDURE).....</b>	<b>84</b>
<b>D</b>	<b>팀의 순위결정 (CLASSIFICATION OF TEAMS).....</b>	<b>85</b>
<b>E</b>	<b>U12 카테고리의 적용 (ADAPTATION TO U12 CATEGORIES).....</b>	<b>87</b>

공식 3x3 규칙(Official 3x3 Rules)의 전체 내용에서 선수, 심판 등을 지칭할 때 사용된 모든 남성형 표현은 여성에게도 동일하게 적용된다. 이는 오직 실무적인 편의를 위한 것으로 이해되어진다.

조항 번호는 공식 5x5 규칙(Official 5x5 Rules)의 체계를 따른다. 특정 조항이 적용되지 않는 경우, 번호를 새로 매기는 대신 해당 조항을 빈칸(void)으로 처리한다. 이는 규칙의 비교 가능성과 통일성을 유지하기 위함이다.



# 1장 3X3 농구 - 경기

## 3X3 BASKETBALL - THE GAME

### 1조 정의 (Definitions)

#### 1.1 3x3 농구 경기 (3x3 Basketball Game)

3x3 농구는 2개의 팀이 각각 3명의 선수와 최대 1명의 교체선수를 구성하여, 1개의 골대로 경기한다. 각 팀의 목적은 바스켓에 득점하는 동시에 상대 팀의 득점을 저지하는 것이다.

경기는 최대 2명의 심판, 테이블 오피셜 그리고 수퍼바이저(만약 있다면)에 의해 진행된다.

#### 1.2 경기의 승자 (Winner of a game)

정규 경기 시간이 종료되기 전이라도, 어느 한 팀이 먼저 21점 이상을 득점하게 되면 승리한다. 이 “서든 데스(sudden death)” 규칙은 오직 정규 경기 시간에만 적용된다(연장전에는 적용되지 않음).

만약 정규 경기 시간 종료 시점에 점수가 동점일 경우, 연장전이 진행된다. 연장전에서는 먼저 2점을 득점하는 팀이 승리한다.

#### 1.3 참가자의 의무 (Participants' Responsibility)

경기의 모든 참여자, 테이블 오피셜, 수퍼바이저(만약 있다면) 그리고 경기에 될 자격이 있는 모든 팀 멤버 및 팀 관계자는 경기의 원활한 운영을 위해 긍정적인 역할을 수행해야 하며, 항상 윤리적인 태도를 보여야한다. 만약 점수, 파울, 타임아웃을 포함한 기록상의 실수나 경기 시간 및 샷 클락 운영에서의 정확하지 않은 부분(정정 가능한 실수)을 인지하게 될 경우, 해당 실수를 이 규칙에 따라 확실하고 원활하게 수정할 수 있도록 심판에게 즉시 알려야한다.

## 2장 경기 코트와 장비

### PLAYING COURT AND EQUIPMENT

#### 2조 경기 코트 (Playing Court)

##### 2.1 경기 코트 (Playing Court)

정규 3x3 경기 코트는 평탄하고 단단하며 장애물이 없는 표면이어야 하며(그림 1), 규격은 경계선 안쪽 끝을 기준으로 측정했을 때 가로 15m, 세로 11m이다(그림 1). 코트에는 정규 농구 경기 코트 규격의 프리드로 라인(5.80m), 2점 슛 라인(6.75m), 그리고 바스켓 아래의 “노-차지 세미-서클(no-charge semi-circle)”을 포함한다.

경기 구역은 3가지 색상으로 표시한다: 제한 구역(Restricted area)과 2점 슛 구역은 한 가지 색상으로, 나머지 경기 구역은 다른 색상으로, 그리고 아웃 오브 바운드 구역(out-of-bound area)은 검은색으로 한다. FIBA가 권장하는 색상은 ‘그림 1’과 같다. 또한 ‘그림 1’에 표시된 색상은 다음의 대회들에서 의무적으로 적용된다:

- FIBA 3x3 World Cups
- FIBA 3x3 Champions Cups
- Olympic Games
- FIBA 3x3 World Tour
- FIBA 3x3 Zone Cups

소규모 레벨(grassroots level)에서, 3x3는 농구 경기에 사용되었던 적이 있다면 어디서든 진행될 수 있다. 코트 마킹은 가능한 공간에 맞춰 조정될 수 있으나, FIBA 3x3 공식 대회(FIBA 3x3 Official Competitions)는 반드시 위의 규격을 완전히 준수해야 한다. 여기에는 샷 클락이 농구대 기둥의 보호 패딩 안쪽에 통합된 백스탑(backstop) 시설도 포함된다.

##### 2.2 선 (Lines)

모든 선들은 동일한 색상이어야 하며, 흰색 또는 코트와 대비되는 색상으로 그려야 한다. 선의 너비는 5cm여야 하며 명확하게 구별 가능해야 한다.

### 2.2.1 경계선/경계 구역 (Boundary line / Boundary area)

코트는 사이드라인과 엔드라인(5대5 농구의 하프라인 쪽), 베이스라인(골대 아래 쪽)의 경계선으로 구분된다. 이 라인들은 코트의 일부가 아니다.

엔드라인에 1m, 사이드라인에 1.5m(제한된 공간에서는 예외적으로 최소 1m) 그리고 코트 주변 베이스라인에 2m의 추가의 경계 구역이 확보되어야한다.

스코어 테이블과 그들의 의자는 반드시 엔드라인 뒤, 왼쪽에 위치해야한다(골대를 바라보고).

제한된 공간이나 월드투어 이벤트에서는 예외적으로 스코어 테이블이 엔드라인의 코너를 넘어갈 수도 있다(그림 5).

선수 교체석은 2개(한 팀에 1개)를 스코어 테이블 옆쪽에 설치한다(그림 4).

### 2.2.2 프리드로 라인, 제한 구역과 프리드로 시 리바운드 위치 (Free-throw line, restrict area and free-throw rebound places)

프리드로 라인은 베이스라인, 엔드라인과 평행하게 그린다. 프리드로 라인은 3.60m의 길이로 베이스라인의 안쪽 지점부터 프리드로 라인의 바깥 지점까지 5.80m 위치에 그린다. 프리드로 라인의 중앙 지점은 엔드라인과 베이스라인의 중앙 지점과 가상의 선을 연결하여 같은 선 위에 놓인다.

제한 구역은 프리드로 라인과 베이스라인의 라인을 포함하여, 경기장 위에 베이스라인의 중앙 지점으로부터 2.45m까지 지정된 직사각형 구역이다.

프리드로 시 리바운드 구역은 그림 2와 같이 제한구역을 따라 선수들에게 지정된다.

### 2.2.3 2점 슛 구역 (2-point field goal area)

2점 슛 구역(그림 1, 그림 3)은 아크 안 구역을 제외한 경기장의 나머지 전체 공간으로 다음과 같다:

- 사이드라인과 평행한, 사이드라인의 안쪽 지점부터 바깥 지점까지 0.90m 지점에 베이스라인에서부터 수직으로 이어진 사이드라인과 평행한 선.
- 정확하게 바스켓의 중앙지점으로부터 아크의 바깥 지점까지 거리를 측정하여 반지름이 6.75m인 아크. 바스켓 중앙 지점의 거리는 코트 안 베이스라인의 중앙 지점부터 1.575m 거리이다. 이 아크는 위 설명한 2개의 직선들과 이어지도록 그린다.

2점 슛 라인은 2점 슛 구역의 일부가 아니다.

## 2.2.4 노-차지 세미-서클 구역 (No-charge semi-circle areas)

노-차지 세미-서클 구역은 경기장에 지정된 구역으로 다음과 같다:

- 바스켓 아래 정중앙 지점에서부터 측정하여 세미-서클의 안쪽까지 반지름 1.25m의 반원을 그린다. 세미-서클은 다음과 같이 이어진다:
- 바스켓 아래 정중앙 지점에서부터 측정하여 베이스라인에서 직각으로 연결한 2개의 평행선 안쪽과 베이스라인 안쪽 지점에서부터 1.2m 떨어진 지점에서 0.375m 연장한 바스켓 정중앙 지점에서부터 직각으로 내린 지점에서 1.25m의 반원을 그린다.

노-차지 세미-서클 구역은 백보드 앞부분 바로 아래의 베이스라인과 평행한 가상의 선을 이어 그 구역까지 포함한다.

노-차지 세미-서클의 선은 노-차지 세미-서클 구역의 일부이다.

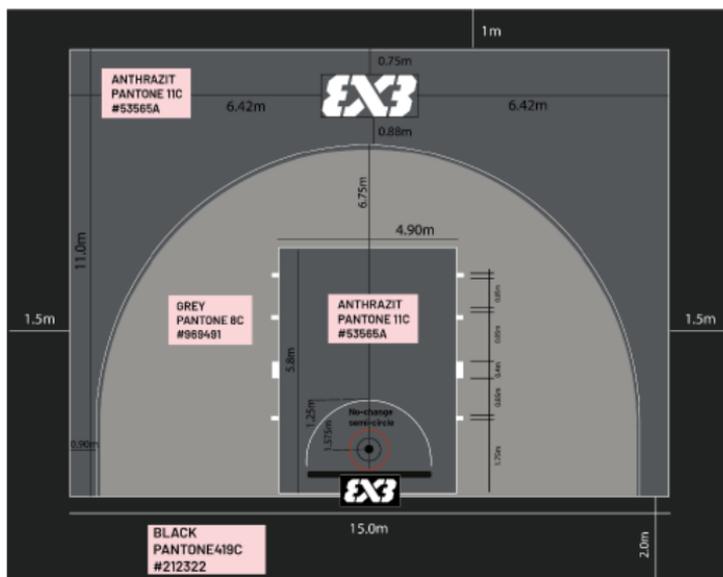


그림1. 경기 코트 (Playing court)

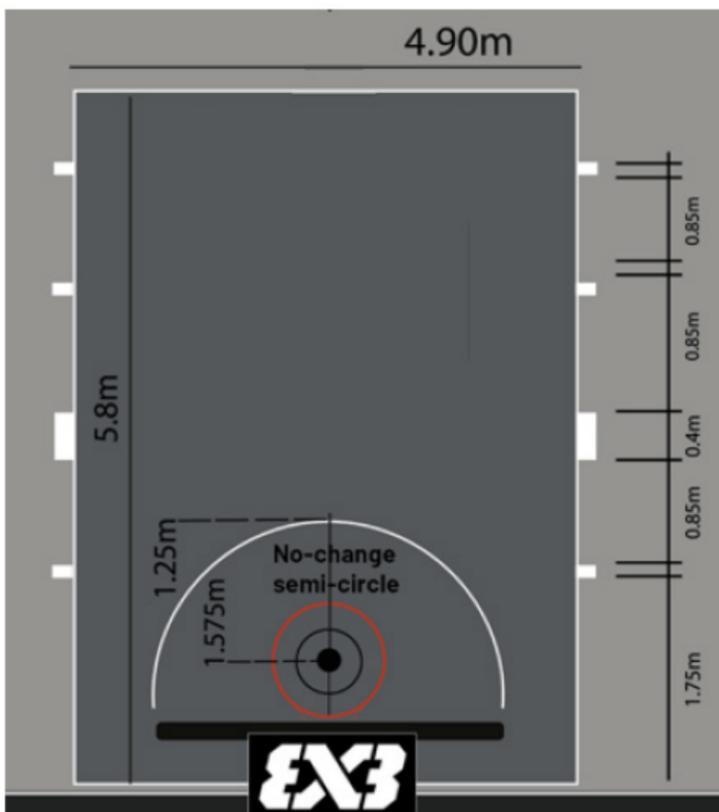


그림 2. 제한 구역 (Restricted area)

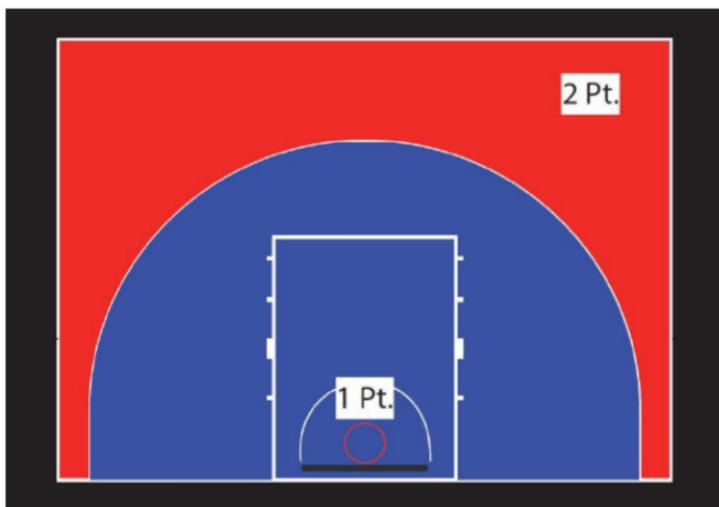


그림 3. 1점/2점 슛 구역 (1-point/2-point field goal area)



그림4. 스코어 테이블과 선수교체 의자 (Scorer's table and substitution chairs)

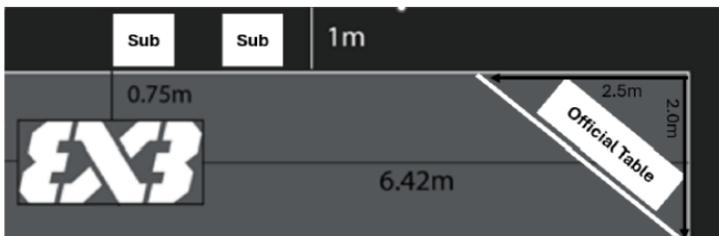


그림5. 스코어 테이블과 선수교체 의자 - 제한된 공간이나 월드 투어  
(Scorer's table and substitution chairs - limited space and World Tour)

### 3조 장비 (Equipment)

다음과 같은 시설들이 요구되어진다:

- 다음과 같이 구성된 백스탑(Backstop):
  - 백보드
  - 링과 네트로 구성된 바스켓(압력을 완화할 수 있는)
  - 패딩(보호 덮개)을 포함한 백보드 지지대 구조물
- 3x3 농구공 (2개 이상)
- 게임 클락
- 전광판
- 샷 클락
- 뚜렷하게 다른 2개의 큰 소리의 신호음. 각각의 신호음은 다음과 같은 역할의 사람들이 담당한다.
  - 샷 클락 계시원
  - 기록원/계시원
- 스코어시트
- 경기장 바닥 (playing floor)
- 경기장 코트 (playing court)
- 충분한 조명

보다 자세한 농구 장비에 대한 설명은 부록 3x3 농구 장비(3x3 Basketball Equipment)를 참고.

## 3장 팀 TEAMS

### 4조 팀 (Teams)

#### 4.1 정의 (Definition)

- 4.1.1 팀 멤버란, 대회 주최가 정한 나이 제한을 포함하여 규정에 따라 한 팀에서 경기할 수 있는 자격이 주어진 선수를 말한다.
- 4.1.2 한 명의 팀 멤버란, 경기 시작 전에 스코어시트에 이름이 기록되고, 경기에서 실격되지 않은 한 경기할 수 있는 자격이 있는 선수를 말한다.
- 4.1.3 경기 중, 팀 멤버란:
- 경기할 자격이 있으며 코트에서 경기하고 있는 선수.
  - 경기할 자격이 있으며 코트에서 경기를 하지 않고 있는 교체선수.
- 4.1.4 경기의 휴식시간 중, 모든 팀 멤버는 선수로서 경기할 자격을 가진다.

#### 4.2 규칙 (Rule)

- 4.2.1 각 팀은 최대 4명의 경기할 자격을 가진 팀 멤버들로 구성된다(코트 위 3명의 선수, 1명의 교체선수).  
코트 위 그리고/또는 선수 교체석에 있는 선수에게 코트 외부에서 코칭하는 것 모두 허용되지 않는다.
- 4.2.2 교체선수는 자신의 팀 동료가 코트 밖으로 스텝을 밟아 나오면 선수가 된다.

#### 4.3 유니폼 (Uniforms)

- 4.3.1 모든 팀 멤버들의 유니폼은 다음과 같이 구성된다:
- 하의와 같은 앞, 뒤가 같은 색의 상의.
  - 상의와 같은 앞, 뒤가 같은 색의 하의.
  - 팀 멤버들은 같은 색의 양말을 신어야 한다. 양말은 보여야 한다.
- 4.3.2 각각의 팀 멤버는 셔츠와 대조되는 색상의 분명한 숫자가 앞/뒤에 있는 유니폼을 입는다.  
유니폼의 숫자는 분명히 보여야 하며, 그리고:
- 뒷 면의 숫자는 높이가 최소 15cm.

- 앞 면의 숫자는 높이가 최소 5cm .
- 모든 숫자는 굵기가 최소 2cm 이상.

(참고: 국가대표 경기의 유니폼 번호 크기에 대해서는 FIBA 내부 규정 2권 (Book 2 of the FIBA Internal Regulations)이 우선한다.)

- 각 팀은 0과 00 그리고 1부터 99까지의 번호를 사용할 수 있다.
- 같은 팀의 선수는 같은 번호를 사용할 수 없다.
- 광고 또는 로고는 숫자에서 최소 5cm 떨어져야 한다.

4.3.3 각 팀은 반드시 최소 2벌의 유니폼을 가지고 있어야 한다. 그리고:

- 경기대진표에 먼저 기재된 팀이 밝은 색의 유니폼을 입는다(되도록 흰색).
- 경기대진표에 두 번째로 기재된 팀이 어두운 색의 유니폼을 입는다.
- 그러나, 만약 두 팀이 동의한다면, 유니폼의 색을 서로 바꿔 입을 수 있다.

#### 4.4 그 외 장비 (Other equipment)

4.4.1 선수가 사용하는 모든 장비는 반드시 경기에 적합한 것이어야 한다. 장비는 선수의 키를 늘리거나, 그 외 어떠한 방법으로 부당하게 이익을 주는 것은 허용되지 않는다.

4.4.2 선수는 다른 선수에게 부상을 유발 할 수 있는 장비를 착용 할 수 없다.

- 다음과 같은 것들은 허용되지 않는다:
  - 가죽, 플라스틱, 유연한(부드러운) 플라스틱, 금속 또는 기타 딱딱한 물질로 제작된 경우, 부드러운 패딩으로 겹을 감쌌더라도 손가락, 손바닥, 손목, 팔꿈치 또는 팔뚝 보호대, 헬멧, 깁스(casts) 또는 보조기(braces)는 착용 할 수 없다.
  - 굽히거나 찰과상을 입힐 수 있는 것(손톱은 반드시 짧게 깎아야 한다).
  - 헤어 약세사리 및 보석류 장신구
- 다음과 같은 것들은 허용된다:
  - 충분히 보호 되어진 어깨, 팔뚝(팔꿈치 위), 허벅지, 또는 정강이(무릎 아래) 보호대.
  - 팔과 다리의 압박 슬리브(compression sleeves).
  - 헤드기어는 얼굴을 전체적으로 또는 부분적으로 덮지 않아야 하며(눈, 코, 입술 등), 헤드기어를 착용한 선수에게나, 다른 선수들에게 위험하지 않아야 한다. 헤드기어는 얼굴이나 목 주변에 그것을 열고, 닫는 부분이 없어야 하고,

- 헤어 기어의 표면에서 돌출된 부분이 없어야 한다.
- 무릎을 제대로 덮는 무릎 보호대.
- 딱딱한 재료로 만들었다라도 부상입은 코를 보호하기 위한 장비.
- 다른 선수들에게 위험하지 않을 안경.
- 최대 10cm 너비의 직물로 만든 손목밴드와 헤어밴드.
- 팔, 어깨, 다리 등의 테이핑
- 발목 보호대(Ankle braces)

팀의 모든 선수들은 추가 장비(팔/다리 압박 슬리브, 헤드기어, 손목밴드, 헤어밴드 및 테이핑) 착용 시 모두 동일한 단색(검은색, 흰색 또는 유니폼의 주된 색상 중 하나)으로 통일해야 한다. 단, FIBA 3x3 남자 프로 서킷(FIBA 3x3 Men's Pro Circuit) 대회의 경우, 모든 선수의 추가 장비는 반드시 검은색 단색이어야 한다.

- 4.4.3 경기 중 선수는 어느 색상의 신발이든 착용할 수 있다. 빛이 나는 플래쉬, 반사되는 재료 또는 장식은 허용되지 않는다.
- 4.4.4 경기 중 선수는 대회 규정에 분명히 명시되어 허용하지 않는 한, 선수의 신체나 머리카락 등을 포함하여(이에 국한되지 않음) 어떠한 상업적, 홍보용 또는 자선 목적의 이름, 마크, 로고 또는 기타 식별 표식을 보일 수 없다.

## 5조 선수의 부상 (Players' Injury)

- 5.1 경기 중 선수가 부상을 당했다면, 심판은 경기를 중단 시킬 수도 있다.
- 5.2 부상이 발생했을 때 볼이 라이브 상태였다면, 심판은 볼 컨트롤을 가진 팀이 필드공을 위한 슛을 하거나, 볼 컨트롤을 잃거나, 볼을 가지고 플레이하는 것을 멈추거나, 볼이 데드 상황이 될 때까지 휘슬을 불지 않아야 한다. 만약 부상당한 선수를 보호해야 할 필요가 있을 경우, 심판은 경기를 즉시 멈출 수 있다.
- 5.3 부상당한 선수가 즉시(약 15초 이내) 경기를 계속할 수 없거나, 치료를 받았다면 그 선수는 반드시 교체되어야 한다.
- 5.4 교체선수는 부상선수가 교체되기 전에, 부상선수를 돌보기 위하여 오직 심판이 허락하였을 때에만 코트에 들어올 수 있다.
- 5.5 의사가 판단하였을 때 부상선수가 즉시 치료가 필요하다고 판단하였다면, 의사

는 심판의 허락 없이도 코트에 들어갈 수 있다.

- 5.6 경기 중, 출혈이 있거나 벌어진 상처를 갖고 있는 선수는 반드시 교체되어야 한다. 그 선수는 출혈을 멈추거나, 벌어진 상처를 완전히 덮은 후에 다시 코트로 들어올 수 있다.
- 5.7 만약 부상선수 또는 출혈이 있거나 벌어진 상처가 있는 선수가 어느 팀에 의해서든 요청된 타임아웃 시간 동안 회복된다면, 해당 선수는 계속해서 경기할 수 있다.

**6조 Void**

**7조 Void**

## 4장 경기 규정 PLAYING REGULATIONS

### 8조 경기 시간, 동점과 연장전 (Playing time, tied score and overtime)

- 8.1 정규 경기 시간(공식 대회와 권장되어지는 시간)은 10분 1피리어드이다. 게임 클락은 프리드로와 데드 볼 상황에서 멈춘다.
- 8.2 정규 경기 시간과 연장전 사이의 1분의 휴식시간이 주어진다.
- 8.3 경기의 휴식시간은 다음과 같이 시작된다:
- 선수 소개(만약 있다면)가 시작될 때, 늦어도 선수들이 경기 코트에 입장하기 전까지.
  - 연장전을 진행해야 할 때, 정규 경기 시간의 종료를 알리는 게임 클락의 신호가 울렸을 때.
- 8.4 경기의 휴식시간은 다음과 같을 때 끝난다:
- 연장전 또는 정규 경기 시간을 시작할 때, 체크-볼이 완료되고 볼이 공격 선수의 손에 있을 때.
- 8.5 정규 경기 시간이 종료 되었을 때 점수가 동점이라면, 연장전을 진행한다. 먼저 2점을 득점하는 팀이 연장전에서 승리한다.
- 8.6 만약 정규 경기 시간의 종료를 알리는 게임 클락의 신호가 울리기 바로 직전에 발생한 파울의 프리드로는 정규 경기 시간이 끝난 이후에 시행된다. 만약 위 프리드로의 결과로 연장전이 필요하다면, 정규 경기 시간 종료 이후 발생한 모든 파울들은 휴식시간 동안 발생한 것으로 간주하며, 이 파울로 인한 프리드로는 연장전 시작 전에 시행한다.
- 8.7 만약 게임 클락 작동이 가능하지 않다면, 러닝 타임의 길이 또는 “서든 데스(sudden death)”를 위해 필요한 점수는 주최 측의 재량(organizer’s discretion)으로 정한다. FIBA는 게임 클락에 맞춰 점수 제한을 설정하길 권장한다(10분/10점, 15분/15점, 21분/21점).

## 9조 경기의 시작과 종료 (Beginning and end of the game)

- 9.1 양 팀은 경기 전, 동시에 준비 운동(wram-up)을 한다.
- 9.2 동전 던지기(coin flip)로 어느 팀이 첫 번째 볼 소유권을 가져갈 것인지 정한다. 동전 던지기에서 승리한 팀은 경기 시작할 때 볼의 소유권을 가질 것인지, 또는 잠재적으로 진행할 수도 있는 연장전을 시작할 때 소유권을 가질 것인지 선택할 수 있다.
- 9.3 한 팀에서 3명의 선수가 경기할 준비가 되지 않았다면 경기는 시작할 수 없다. 이 조항은 오직 FIBA 3x3 공식 대회(FIBA 3x3 Official Competitions)에서 적용된다.
- 9.4 정규 경기 또는 연장전의 시간은 체크-볼이 완료되고 볼이 공격 선수에 손에 있을 때 시작한다.
- 9.5 정규 경기 시간은 정규 경기 시간의 종료를 알리는 게임 클락의 신호가 울렸거나, 정규 경기 시간 동안에 한 팀이 먼저 21점이나 22점(서든 데스)을 득점하였을 때 종료된다.
- 9.6 연장전은 한 팀이 먼저 2득점 하였을 때 종료된다.

## 10조 볼의 상태 (Status of the ball)

- 10.1 볼은 다음과 같을 때 라이브 또는 데드 상태가 된다.
- 10.2 볼은 다음과 같은 때 **라이브** 상태가 된다:
- 체크-볼 상황에서, 정상적으로 볼이 공격 선수에게 전달(at the disposal)됐을 때; 체크-볼 이후, 심판이 휘슬을 불거나 게임 클락 또는 샷 클락 신호가 울리기 전까지.
  - 각 각의 필드골 또는 마지막 프리드로가 성공되었을 때.
  - 프리드로 상황에서, 볼이 프리드로 슈터에게 전달(at the disposal)됐을 때.
- 10.3 볼은 다음과 같은 때 **데드** 상태가 된다:
- 볼이 라이브 상태일 때, 심판이 휘슬을 불었을 경우.
  - 다음과 같은 상황에서, 프리드로 시도한 볼이 바스켓을 통과하지 않을 것이 확실할 때:

- 또 다른 프리드로가 남아 있을 때.
- 또 다른 벌칙이 남아 있을 때(프리드로 또는 볼 소유권).
- 정규 경기 시간, 서든 데스 또는 연장전의 종료를 알리는 게임 클락의 신호가 울렸을 때.
- 한 팀이 볼을 컨트롤하고 있는 동안 샷 클락의 신호가 울렸을 때.
- 득점을 위해 슛한 볼이 공중에 있는 동안 다음과 같은 상황에서 어느 팀의 선수든지 볼을 터치했을 때:
  - 심판이 휘슬을 분 후.
  - 정규 경기 시간의 종료를 알리는 게임 클락 신호가 울린 후.
  - 샷 클락 신호가 울린 후.

10.4 다음과 같은 때 볼은 데드 되지 않고 골이 성공되면 득점으로 인정한다:

- 필드골을 위해 슛 한 볼이 공중에 있을 때 그리고:
    - 심판이 휘슬을 불었을 때.
    - 정규 경기 시간의 종료를 알리는 게임 클락 신호가 울렸을 때.
    - 샷 클락 신호가 울렸을 때.
  - 프리드로 상황에서 볼이 공중에 있는 동안, 심판이 프리드로 슈터의 규칙 위반이 아닌 다른 규칙 위반으로 휘슬을 불었을 때.
  - 필드골을 위해 슛을 하는 선수가 슛 동작 중에 있을 때 상대팀 선수나 교체선수가 파울을 범했으나, 파울이 일어나기 전에 이미 연속적인 동작으로 시작한 슛을 마쳤을 때.
- 이 제한은 다음과 같은 상황에는 적용되지 않으며 골이 성공되어도 득점으로 인정되지 않는다:
- 판이 휘슬을 분 다음 전혀 새로운 슛 동작을 하였을 때.
  - 선수가 연속적인 슛 동작 중 샷 클락 또는 정규 경기 시간의 종료를 알리는 게임 클락 신호가 울렸을 때.

## 11조 선수와 심판의 위치 (Location of a player and an official)

11.1 선수의 위치는 선수가 플로어의 어느 위치에 있느냐에 따라 결정된다.

공중에 있는 선수는 그가 마지막으로 터치했던 플로어에 있는 것과 같다. 이 조항은 경계선, 아크, 프리드로 라인, 제한 구역과 노-차지 세미-서클의 구역의 라인에도 적용된다.

- 11.2 심판의 위치는 선수의 위치가 결정되는 것과 마찬가지로 결정된다. 볼이 심판에게 터치되면, 심판이 위치한 플로어에 터치된 것과 같이 간주된다.

## 12조 점프볼 상황 (Jump ball situation)

- 12.1 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 점프볼 상황 (Jump ball situations)

다음과 같은 때 점프볼 상황이 발생한다:

- 헬드볼이 선언되었을 때.
- 볼이 아웃되었을 때, 심판들이 마지막으로 볼에 터치한 선수가 누구인지 확인하지 못했거나, 의견이 서로 다를 때.
- 마지막 프리드로가 성공되지 않고, 양 팀이 프리드로 바이얼레이션을 범했을 때.
- 다음과 같은 상황을 제외하고 라이브 볼이 백보드와 링 사이에 끼었을 때:
  - 프리드로와 프리드로 사이,
  - 마지막 프리드로 후 시행하는 체크-볼.
- 어느 팀도 볼을 컨트롤하고 있지 않거나 볼의 소유권을 갖고 있지 않을 때 볼은 데드된다.
- 양 팀에게 주어야 할 같은 비중의 벌칙을 상쇄하고 더 이상 집행할 벌칙이 남아 있지 않은 상황에서, 첫 번째 파울이나 바이얼레이션이 발생하기 전에 어느 팀도 볼을 컨트롤하고 있지 않았거나, 소유권을 갖고 있지 않았을 때.

점프볼 상황이 발생할 경우, 마지막 수비 팀의 체크-볼로 경기는 재개된다. 샷 클락은 12초로 리셋된다.

## 13조 볼을 플레이하는 방법 (How the ball is played)

### 13.1 정의 (Definition)

경기 중 볼은 손으로만 플레이해야 하며, 규칙의 제한 안에서 어느 방향으로든지 패스하거나 던지거나 톱 하거나 굴리거나 또는 드리블 할 수 있다.

### 13.2 규칙 (Rule)

선수는 볼을 가지고 달리거나 고의로(deliberately) 다리의 어느 부분으로 차거나 또는 막을 수 없으며 주먹으로 칠 수 없다.

그러나 우연히(accidently) 다리의 어느 부분에 닿거나 또는 터치되는 것은 바이얼레이션이 아니다.

13.2를 위반하는 것은 바이얼레이션이다.

## 14조 볼의 컨트롤 (Control of the ball)

### 14.1 정의 (Definition)

14.1.1 팀 컨트롤은 그 팀의 한 선수가 라이브 볼을 잡고 있거나(holding), 드리블을 하고 있거나, 라이브 볼이 전달(at his disposal)되었을 때 **시작된다**.

14.1.2 다음과 같은 때 팀 컨트롤은 계속되고 있는 것으로 간주된다:

- 팀의 한 선수가 라이브 볼을 컨트롤하고 있을 때.
- 팀 동료들이 볼을 패스하고 있을 때.

14.1.3 다음과 같은 때 팀 컨트롤은 **끝난다**:

- 상대 팀이 컨트롤을 얻었을 때.
- 볼이 데드 되었을 때.
- 필드골 또는 프리드로 상황에서 선수의 손에서 볼이 떠났을 때.

## 제15조 **슛 동작 중인 선수 (Player in the act of shooting)**

### 15.1 정의 (Definition)

15.1.1 골 또는 프리드로를 위한 **슛**이란, 선수가 손으로 잡고 있던 볼을 바스켓을 향하여 공중으로 던지는 것을 말한다.

**탭**이란, 손으로 볼의 방향이 직접적으로 바스켓을 향하게 하는 것을 말한다.

**덩크**란, 볼을 한 손 또는 양손으로 잡고 상대 팀 바스켓 위로부터 아래로 강하게 집어넣는 것을 말한다.

바스켓을 향한 드라이브나 다른 무빙 슛에서의 연속적인 동작이란, 선수가 이동 중에 또는 드리블을 마친 직후 공을 잡고, 보통 위쪽을 향하는(upward) 슛 동작을 중단 없이 이어가는 것을 말한다.

### 15.1.2 슛 동작이란:

- 선수가 볼을 바스켓을 향해 던지기 전 일반적으로 취하는 연속적인 동작을 시작하고, 심판이 판단하기에 그 선수가 던지거나, 탭 하거나 또는 덩크를 통해 득점을 시도하기 시작했을 때 **시작한다**.
- 볼이 선수의 손에서 떠났을 때, 또는 만약 완전히 새로운 슛 동작이 이루어졌을 때, 공중에 있는 슈터(airborne shooter)의 경우에는 두 발이 다시 플로어에 착지했을 때 **끝난다**.

### 15.1.3 바스켓을 향한 드라이브 또는 무빙 샷에서 연속적인 동작 중인 슛 동작이란:

- 드리블을 마치거나 또는 공중에서 볼을 캐치 한 후, 선수가 볼을 손에 가지고 (rest) 득점을 위해 볼을 릴리즈하기 전 슛 동작을 시작할 때 시작된다.
- 볼이 선수의 손에서 떠났을 때, 또는 만약 완전히 새로운 슛 동작이 이루어졌을 때, 공중에 있는 슈터의 경우에는 두 발이 다시 플로어에 착지했을 때 끝난다.

15.1.4 정당한 스텝을 밟는 것과 슛 동작은 아무런 관계가 없다.

15.1.5 슛 동작 중인 선수가 득점을 저지하려는 상대에게 팔을 붙잡혀 있을 수도 있다. 이 경우, 볼이 선수의 손에서 반드시 떠나야 할 필요는 없다.

15.1.6 선수가 슛 동작 중에 파울을 당한 후 볼을 패스했다면, 그 선수는 더 이상 슛 동작 중이 아닌 것으로 간주된다.

## 16조 골이 성공되었을 때 득점 (Goal: When made and its value)

### 16.1 정의 (Definition)

- 16.1.1 골이란, 라이브 볼이 바스켓 위로부터 들어가 안에 머무르거나 또는 완전히 통과했을 때에 득점이 인정된다.
- 16.1.2 볼의 일부만이 링의 높이보다 낮은 곳에 있고 조금이라도 바스켓 안으로 기울었을 때, 그 볼은 바스켓 안에 있는 것으로 간주된다.

### 16.2 규칙 (Rule)

- 16.2.1 다음과 같이 볼이 바스켓에 들어갔을 때, 공격한 팀에 득점으로 인정된다:
- 프리드로에 의한 골은 1점.
  - 아크 안 쪽(1점슛 지역)에서의 필드골은 1점.
  - 아크 뒤 쪽(2점슛 지역)에서의 필드골은 2점.
- 16.2.2 만약 수비 선수가 상대 선수들 사이의 패스를 굴절시키거나, 상대 팀의 드리블 중인 공을 쳐냈는데 그 공이 바스켓으로 직접 들어간 경우, 마지막으로 볼을 컨트롤했던 공격 선수에게 득점이 주어진다.
- 만약 마지막 공격 선수가 패스나 드리블 할 당시의 위치에 따라 인정된다.
- 1점 슛 지역이었다면, 1점.
  - 2점 슛 지역이었다면, 2점.
- 16.2.3 만약 한 선수가 우연히(accidently) 필드골을 성공하였다면, 그 골은 득점으로 인정하고 마지막으로 볼을 컨트롤했던 공격 선수에게 득점이 주어진다.
- 16.2.4 만약 수비 선수가 고의적으로(deliberately) 필드골을 성공하였다면, 이것은 바이얼레이션이고 그 골은 득점으로 인정하지 않는다. 경기는 마지막 공격 팀의 체크-볼로 재개된다.
- 16.2.5 수비 팀이 볼 컨트롤을 획득한 후, 볼을 클리어링 하지 않고 성공한 모든 경우의 득점은 그 팀이 컨트롤로 인정된 탭을 포함하여 슛을 시도하기 전에 볼을 클리어링 하지 않았기에 취소된다. 의도적인 탭(controlled tap) 또한 포함된다.
- 16.2.6 만약 한 선수가 볼을 바스켓 밑으로부터 완전히 통과시켰다면, 바이얼레이션이다.
- 16.2.7 체크-볼로 볼 컨트롤을 얻은 선수나, 마지막 프리드로에서 리바운드 된 볼을 소유한 선수가 필드골을 위한 슛을 시도하려면 게임 클락 또는 샷 클락에 0.3초

(3/10초)나 그 이상의 시간이 남아 있어야 한다. 만약 게임 클락 또는 샷 클락이 0.2초 또는 0.1초가 남아 있다면, 탭에 의해서만 필드골 득점이 인정될 수 있다.

## 17조 체크-볼 (Check-call)

### 17.1 정의 (Definition)

17.1.1 데드 볼 상황에서 경기를 시작/재개하기 위해 어느 한 팀에게 볼 소유권이 주어지면 체크-볼을 시행해야 한다. 코트의 윗 부분 아크 뒤 코트 중앙에서(공격 선수와 수비 선수 사이) 볼을 주고받는 것을 말한다.

### 17.2 절차 (Procedure)

17.2.1 체크-볼하는 공격 선수는 아크 뒤(어느 한 발이라도 아크 안 또는 아크 라인 위에 있어서는 안 된다), 코트의 중앙(백보드를 바라보고)에 위치해야 한다.

17.2.2 수비 선수는 공격 선수를 마주하고 공격 선수가 볼 컨트롤을 가질 수 있도록 일반적인 농구 패스 방식으로 볼을 **바운스**하여야 한다.

**17.2.3 체크-볼 상황에서 볼을 받을 때, 공격 선수는 두 발을 모두 플로어에 딛고 있어야 한다(have both feet on the floor).**

17.2.4 체크-볼하는 공격 선수와 수비 선수 사이에 적당한 거리(대략 1m)가 있어야 한다. 세계 레벨의 FIBA 3x3 공식 대회(FIBA 3x3 Official Competitions at World level)에서는 3x3 로고(3x3 infinity logo)가 수비 선수와 공격 선수의 거리와 위치를 잡기 위해 사용된다(두 상대 선수들은 서로 얼굴을 마주보고 로고를 터치하지 않고 제일 끝에 위치한다).

17.2.5 만약 경기 중 체크-볼 절차에서 수비 선수와 공격 선수가 적절한 위치에 있다면 심판이 꼭 해야 하는 절차는 없다. 만약 체크-볼하는 선수들이 적절한 위치에 있지 않다면(또는 체크-볼을 부적절하게 실행한다면) 심판은 체크-볼을 확실하고 적절하게 실행하기 위해 볼을 직접적으로 수비 선수에게 주어야 한다.

17.2.6 정규 경기 또는 연장전 시작 때, 체크-볼은 심판이 주어야 한다.

## 18조 타임아웃 (Time-out)

### 18.1 정의 (Definition)

타임아웃은 선수 또는 교체선수의 요청에 따라 경기가 중단되는 것이다.

### 18.2 규칙 (Rule)

18.2.1 타임아웃은 각 팀에게 1회 허용된다.

18.2.2 팀 타임아웃 외에도, FIBA 3x3 공식 대회(FIBA 3x3 Official Competitions) 또는 주최(organiser) 측이 추가적으로 2개의 TV 타임아웃을 허용하기로 결정했다면, 각각의 모든 게임에서 게임 클락에 6:59와 3:59가 표시되고 발생하는 첫 번째 데드볼 상황에 허용된다.

18.2.3 모든 타임아웃 시간은 30초이다.

18.2.4 양 팀은 타임아웃 기회에만 타임아웃을 요청할 수 있다.

18.2.5 타임아웃의 기회는 볼이 데드되고 체크-볼 또는 프리드로를 시행하기 전에 시작한다.

18.2.6 볼이 라이브 상태일 때는 타임아웃이 허용되지 않는다.

18.2.7 사용하지 않은 타임아웃은 연장전으로 이월할 수 있다(may be carried over).

## 19조 선수교체 (Substitution)

### 19.1 정의 (Definition)

선수교체란, 선수가 되기 위해 교체선수가 요청한 경기의 중단을 말한다.

### 19.2 규칙

양 팀은 볼이 데드되고 체크-볼 또는 프리드로를 시행하기 전에 선수교체가 허용된다.

### 19.3 절차 (Procedure)

교체선수는 미리 심판 또는 테이블 오피셜에게 알리지 않아도 볼이 데드되고 게임 클락이 멈춰 있는 동안 경기에 들어갈 수 있다.

19.4 교체선수는 미리 심판 또는 테이블 오피셜에게 알리지 않아도 볼이 데드되고 게임 클락이 멈춰 있는 동안 경기에 들어갈 수 있다.

- 19.5 선수교체는 심판 또는 테이블 오피셜에게 요구하는 어떤 동작 없이 오직 엔드라인 뒤에서 할 수 있다.
- 19.5.1 만약 프리드로 슈터가 다음과 같은 때 반드시 교체되어야 한다. 선수가:
- 부상당했거나, 또는
  - 실격되었을 때,
- 그 프리드로는 그와 교체된 선수가 시도한다.

## 20조 몰수로 패하는 경기 (Game lost by forfeit)

### 20.1 규칙 (Rule)

만약 예정된 경기시작 시간에 그 팀의 3명의 선수가 코트에서 플레이 할 준비가 되어있지 않으면 그 팀은 그 경기를 몰수로 패한다. 이 규칙은 소규모 레벨 (grassroots level)에서는 의무적으로 적용되지 않는다.

### 20.2 벌칙 (Penalty)

- 20.2.1 몰수 경기의 경우는, 경기는 상대팀이 승리한 것으로 하고, 스코어는 w-0 또는 0-w(“w” 승리팀 표시)로 하며, 몰수로 이긴 팀은 평균 득점을 계산할 때 포함되지 않는다. 또한 몰수패를 당한 팀은 평균 득점을 계산할 때 0점으로 포함되어 처리한다.
- 20.2.2 부정한 목적으로 몰수(tortuous forfeit) 패한 팀은 해당 대회에서 실격된다.
- 20.2.3 만약 대회의 예선 조별 리그(pool phase)에서 한 팀이 몰수로 2번 패하거나 또는 경기장에 나타나지 않았다면(no-show), 그 팀은 해당 대회에서 실격되고 대회 최종 순위 산정에서도 제외된다.

## 21조 자격 상실로 패하는 경기 (Game lost by default)

### 21.1 규칙 (Rule)

만약 경기가 끝나기 전에 코트를 떠나거나 또는 그 팀의 모든 선수들이 부상당하거나 또는 실격되었을 때, 그 팀은 그 경기를 자격 상실로 패한다.

## **21.2 벌칙 (Penalty)**

- 21.2.1 자격 상실로 패하는 경기의 경우, 승리 팀은 이기고 있는 점수를 그대로 유지하거나 또는 자격 상실로 패하는 팀의 점수를 0으로 하여 몰수 승으로 처리하지 선택할 수 있다. 승리 팀이 몰수 승 처리를 선택할 경우, 그 경기의 결과는 팀의 평균 점수를 계산할 때 포함되지 않는다.
- 21.2.2 자격 상실로 패한 팀은 그 대회에서 실격된다.

## 5장 바이올레이션 VIOLATIONS

### 22조 바이올레이션 (Violations)

#### 22.1 정의 (Definition)

바이올레이션은 규칙을 위반하는 것이다.

#### 22.2 규칙 (Penalty)

볼은 상대 팀에게 체크-볼로 주어진다.

### 23조 선수가 아웃되는 것과 볼이 아웃되는 것 (Player out-of-bounds and ball out-of-bounds)

#### 23.1 정의 (Definition)

**선수가 아웃되는 것**이란, 그의 신체의 일부가 경계선 위 또는 밖 플로어를 터치하거나 또는 경계선 위 또는 밖에 있는 물체에 터치하는 것을 말한다.

#### 23.1.2 볼이 아웃되는 것

- 경계선 밖에 있는 선수 또는 그 외의 사람에게 터치될 때.
- 경계선 위 또는 경계선 밖 플로어 또는 어느 물체를 터치했을 때.
- 백보드의 지지대, 백보드의 뒷면, 코트 위에 있는 물체에 터치될 때.

#### 23.2 규칙 (Rule)

23.2.1 볼이 아웃되기 직전, 마지막으로 볼을 터치했거나 볼이 터치되었던 그 선수에 의해 아웃-오브-바운드가 발생한 것으로 간주된다. 이는 볼이 아웃되는 과정에서 선수가 아닌 다른 물체에 터치되고 나갔더라도 동일하게 적용된다.

23.2.2 만약 경계선 위 또는 밖에 있는 선수가 볼을 터치하거나 그 선수에게 터치되어 볼이 아웃되었다면, 그 선수가 볼을 아웃시킨 것이다.

23.2.3 만약 헬드 볼 상황 **동안**에 선수가 코트 밖으로 아웃된 경우, 점프볼 상황이 발생한 것으로 간주된다.

## 24조 드리블링 (Dribbling)

### 24.1 정의 (Definition)

24.1.1 드리블이란, 라이브 볼을 컨트롤하는 선수가 볼을 플로어에 던지거나, 탭 하거나, 굴리거나, 튀기면서(bounce) 이동하는 동작을 말한다.

24.1.2 **드리블은 코트에서 라이브 볼을 컨트롤 하는 선수가 볼을 플로어에 던지거나, 탭 하거나, 굴리거나, 튀기면서 다른 선수에게 터치되기 전에 다시 볼을 터치할 때 시작된다.**

**드리블은 볼이 동시에 선수의 양손에 터치되거나 또는 한 손이나 두 손에 볼이 머무를 때(rest) 끝난다.**

드리블 시, 선수는 손의 어떤 부위도 볼 아래에 두어 볼을 옮기거나(carry) 또는 볼을 멈추고(pause) 다시 드리블을 계속할 수 없다.

드리블 시, 볼을 공중으로 던지고 나서 그 볼이 플로어나 다른 선수에게 터치되었다면, 그 선수는 볼을 다시 손으로 터치할 수도 있다.

선수는 볼이 손에 닿고 있지 않은 한 몇 걸음이라도 움직일 수 있다.

24.1.3 선수가 코트 내에서 우연히(accidently) 라이브 볼을 놓쳤다가 다시 컨트롤하게 되는 것은, 볼을 펴블(fumbling)한 것으로 간주한다.

24.1.4 다음과 같은 것은 드리블이 아니다:

- 필드골을 성공시키기 위한 연속적인 필드골 시도.
- 드리블을 시작할 때나 끝날 때 볼을 펴블하는 것.
- 주변의 다른 선수들에게 탭 된 볼을 다시 컨트롤하기 위해 시도하는 것.
- 다른 선수가 컨트롤하고 있는 볼을 탭 하는 것.
- 패스하는 볼을 빗나가게(deflecting) 하고 다시 잡는 것.
- 트래블링 바이올레이션을 범하지 않는 범위 내에서 볼이 플로어에 터치되기 전에, 한 손에서 다른 손으로 볼을 토스하는 것.
- 백보드에 볼을 던진 후 다시 잡고 컨트롤하는 것.

### 24.2 규칙 (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:

- 필드골을 위한 슛을 했을 때.

- 상대 선수에게 볼이 터치 되었을 때.
- 패스 또는 펴름이 된 볼을 다른 선수가 터치했거나 다른 선수에게 터치되었을 때.

## 25조 트래블링 (Travelling)

### 25.1 정의 (Definition)

25.1.1 **트래블링**이란, 코트에서 라이브 볼을 가지고 있는 동안(holding) 이 조항에 정해진 제한을 벗어나, 어느 방향으로든지 한 발 또는 두 발 모두를 부당하게 움직이는 것을 말한다.

25.1.2 **피벗**이란, 코트에서 볼을 가지고 있는 선수가 피벗 풋(pivot foot)이 된 한 발을 플로어의 한 지점에 고정시킨 채, 다른 발을 어느 방향으로든지 스텝을 한번 또는 그 이상 정당하게 옮겨 딛는 것을 말한다.

### 25.2 규칙 (Rule)

25.2.1 코트에서 라이브 볼을 갖고 있는 선수의 피벗 풋의 설정:

- 두 발을 플로어에 딛고 있는 상태에서 볼을 캐치한 선수:
  - 어느 한 발을 플로어에서 떼는 순간 다른 한 발이 피벗 풋이 된다.
  - 드리블을 시작할 때에는 손에서 볼이 떠나기 전에 피벗 풋을 플로어에서 뗄 수 없다.
  - 패스나 슛을 할 때에는 피벗 풋으로 점프할 수 있지만, 볼이 손에서 떠나기 전에 어느 발도 플로어로 되돌아 올 수 없다.
- 이동 중에 볼을 캐치하고 드리블을 끝내는 선수는 정지하거나, 패스 또는 슛을 하고자 할 때는 두 스텝(two steps)을 딛을 수 있다:
  - 볼을 받은 후 드리블을 시작할 때 두 번째 스텝(second step)을 밟기 전 볼을 놓아야 한다.
  - 첫 번째 스텝(first step)은 볼 컨트롤을 얻은 후, 한 발 또는 두 발이 플로어에 터치될 때 발생한다.
  - 두 번째 스텝은 첫 번째 스텝 이후에 다른 쪽 발(the other foot)이 플로어에 터치되거나, 두 발(both feet)이 동시에 플로어에 터치될 때 발생한다.

- 만약 첫 번째 스텝에 정지한 선수의 두 발이 플로어에 터치된 경우, 어느 쪽 (either foot)이든 피벗 풋으로 사용하여 피벗을 할 수 있다. 만약 그 선수가 두 발로 점프한다면, 볼이 손에서 떠나기 전에는 어느 발(no foot)도 다시 플로어에 되돌아올 수 없다.
- 만약 선수가 한 발(one foot)로 플로어에 터치하거나 내려섰다면, 그 발만을 피벗 풋으로 사용할 수 있다.
- 만약 한 발로 점프해서 첫 번째 스텝으로 내려왔던 선수는 두 발로 동시에 두 번째 스텝으로 착지할 수 있다. 이 경우, 그 선수는 어느 발로도 피벗 풋으로 사용할 수 없다. 만약, 한 발 또는 두 발을 들어 올렸다면, 어느 발도 다시 플로어에 되돌아올 수 없다.
- 만약 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 또는 두 발로(consecutively same foot or both feet) 플로어를 터치 할 수 없다.

#### 25.2.2 선수가 플로어에 넘어졌을 때(falling, lying or sitting):

- 선수가 볼을 잡고 있는 동안 플로어에 넘어지거나, 누워있거나, 앉아있는 상태에서 볼을 컨트롤하거나, 미끄러져 넘어졌을 때 그 자세는 바이얼레이션이 아니다.
- 만약 그 다음에 볼을 잡고 있는 동안 구르거나 또는 일어하려 한다면(rolls or attempts to stand up) 그것은 바이얼레이션이다.

## 26조 3초 (3 seconds)

### 26.1 규칙 (Rule)

26.1.1 게임 클라이 작동되고 있는 동안 코트에서 볼을 컨트롤하고 있는 팀의 선수는 제한 구역 안에 계속해서 3초를 초과(for more than 3 consecutive seconds)하여 머무를 수 **없다**.

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

- 선수가 제한 구역을 떠나려고 하고 있을 때.
  - 제한 구역 안에 있는 선수 자신 또는 팀 동료가 슛 동작 중에 있으며, 볼이 선수의 손에서 떠나고 있거나 떠났을 때.
  - 제한 구역 안에서 3초가 되기 전(for less than 3 consecutive seconds)부터 머물러 있던 선수가 필드골을 위한 슛을 하려고 드리블을 하고 있을 때.
- 26.1.3 자신이 제한 구역 밖에 있음을 확실히 하려면, 선수는 제한 구역 밖의 플로어에 두 발을 딛어야 한다.

## 27조 5초 (5 seconds)

### 27.1 정의 (Definition)

- 27.1.1 라이브 볼을 갖고 있는 선수가 코트 안에서 상대 선수로부터 1m 이내의 거리에서 정당하고 적극적인 수비(active legal guarding position)를 당할 때, 5초 이내에 패스, 슛 또는 드리블을 하여야 한다.

## 28조 백 투 더 바스켓 (Back to the basket)

### 28.1 규칙 (Rule)

- 28.1.1 공격 선수는 볼이 클리어링 된 후, 바스켓을 등지거나 측면으로 향한 채 아크 안쪽에서 계속해서 3초를 초과(for more than 3 consecutive seconds)하여 드리블 할 수 없다.

## 29조 12초 (12 seconds)

### 29.1 규칙 (Rule)

- 29.1.1 경기를 지연시키거나 또는 적극적으로 플레이하지 않는 것(즉, 득점을 시도하지 않는 것)은 바이얼레이션이다.

언제든지:

- 선수가 코트에서 **라이브 볼**의 컨트롤을 얻었을 때,
- 체크-볼 상황에서, 체크-볼이 완료된 후 볼이 공격 선수 손에 있을 때,
- 필드골이나 마지막 프리드로 성공 후 볼이 득점한 상대 팀의 선수 손에 있을 때,

그 팀은 반드시 12초 이내에 필드골을 위한 슈트를 시도해야 한다.

12초 이내에 필드골을 위한 슈트 인정되기 위해서는:

- 볼이 샷 클락 신호가 울리기 전에 선수의 손에서 떠나야 하고,
- 선수의 손에서 볼이 떠난 후, 그 볼은 반드시 바스켓을 통과하거나 또는 링에 터치되어야 한다.

29.1.2 샷 클락 기간 12초가 끝날 무렵 필드골을 시도한 볼이 공중에 있는 동안, 샷 클락의 신호가 울렸을 때:

- 만약 볼이 바스켓 안으로 들어갔다면, 바이얼레이션은 발생하지 않은 것이며, 샷 클락의 신호는 무시되고 골은 득점으로 인정된다.
- 만약 볼이 링에는 터치되었으나 바스켓에 들어가지 않았다면, 샷 클락의 신호는 무시되고, 경기는 계속된다.
- 만약 볼이 링에 터치되지 않았다면, 바이얼레이션이 발생한 것이다. 그러나, 상대 팀이 즉시 확실하게 볼을 컨트롤하게 되었다면, 신호는 무시되고 경기는 계속된다.

백보드 상단의 돌레를 따라 노란색 불빛의 장치가 갖춰져 있을 때, 불빛은 샷 클락 신호의 소리보다 우선한다.

골텐딩과 인터피어런스에 관련된 모든 규정은 그대로 적용된다.

29.1.3 만약 코트에 샷 클락 장비가 갖춰져 있지 않고, 한 팀이 득점 시도를 적극적으로 하지 않는다면, 심판은 마지막 5초 동안 공격 팀에게 팔을 뻗는 시그널과 함께 큰소리로 남아 있는 시간을 알려야 한다.

## 29.2 절차 (Procedure)

29.2.1 심판에 의해 경기가 중단될 때마다 다음과 같은 경우, 샷 클락은 리셋된다:

- 볼을 컨트롤하고 있지 않는 팀에 의한 파울이나 바이얼레이션이 발생했을 때 (볼 아웃-오브-바운드는 제외),
- 볼을 컨트롤하고 있지 않는 팀의 정당한 사유.

이 상황들로 인해 컨트롤하던 같은 팀이 다시 볼의 소유권을 갖게 된다면, 샷 클락은 12초로 리셋된다.

그러나, 만약 심판이 판단하기에 경기가 어느 팀도 관련이 없는 정당한 사유로 중단된 경우, 샷 클락의 리셋이 상대 팀에게 불리한 상황이 된다면 샷 클락을 멈춘 시점(잔여 시간)에서 경기를 진행한다.

- 29.2.2 볼 컨트롤을 하고 있는 팀에 의해 파울이나 바이얼레이션(볼 아웃-오브-바운드 포함)이 발생하면 게임을 멈춘 후 상대 팀에게 체크-볼이 주어질 때마다 샷 클락은 12초 리셋된다.

만약 점프볼 상황에 따라 체크-볼이 주어지는 새로운 공격 팀에도 샷 클락은 12초로 리셋된다.

- 29.2.3 볼 컨트롤하던 팀의 T-파울로 심판이 경기를 중단시켰다면, 체크-볼로 경기를 재개한다. 이때 샷 클락은 리셋되지 않고 잔여시간으로 한다.

- 29.2.4 U-파울이나 D-파울로 인한 벌칙으로 그 팀에게 체크-볼이 주어졌을 때, 샷 클락은 12초로 리셋된다.

- 29.2.5 볼이 바스켓 링에 터치된 후, 어느 선수든 볼 컨트롤을 얻을 때, 샷 클락은 12초로 리셋된다.

- 29.2.6 한 팀이 볼을 컨트롤하고 있거나, 어느 팀도 볼을 컨트롤 하고 있지 않았을 때 실수로 인해 샷 클락의 신호가 울리면, 버저는 무시되고 경기는 계속 진행이 된다. 그러나, 심판이 판단하기에 볼을 컨트롤 하고 있는 팀이 불이익을 당하는 경우라면, 경기는 중단이 되고 샷 클락은 정정이 되며 볼의 소유권은 그 팀에게 주어진다.

## 30조 볼 클리어링 (Clearing the ball)

### 30.1 정의 (Definition)

- 30.1.1 볼을 클리어링 하는 것은 새로운 볼 소유권을 가진 팀이 필드골을 시도하기 위한 최선을 다할 수 있도록 볼을 아크 밖으로 내보내는 것이다.

### 30.2 규칙 (Rule)

- 30.2.1 각각 성공한 필드골이나 마지막 프리드로에 이어(볼 소유권이 있는 상황들은 제외):

- 득점하지 않은 팀 선수는 바스켓 바로 아래 코트 안에서(엔드 라인 뒤부터가 아닌) 아크 뒤 코트 지점으로 드리블이나 패스하여 경기를 재개한다.
- 수비 선수는 바스켓 아래 “노-차지 세미-서클 구역” 안에서 볼을 향한 플레이가 허용되지 않는다.

30.2.2 선수의 어느 발(neither of his feet)도 아크 안에 있지 않거나 라인을 밟지 않으면 그 선수는 “아크 뒤에” 있는 것으로 간주된다.

30.2.3 성공하지 못한 각 필드골이나 마지막 프리드로에 이어(볼 소유권이 있는 상황들은 제외):

- 만약 공격 선수가 볼을 리바운드 할 경우, 아크 뒤로 볼을 리턴하지 않고 계속 득점을 시도할 수 있다.
- 만약 수비 선수가 볼을 리바운드 할 경우, 아크 뒤로 볼을 리턴해야 한다(패스나 드리블을 통해).

30.2.4 만약 수비 팀이 볼을 스틸하거나 블락을 할 경우, 반드시 아크 뒤로 볼을 리턴해야 한다(패스나 드리블을 통해).

### 30.3 벌칙 (Penalty)

30.3.1 만약 볼이 클리어링 되기 전에 필드골을 시도한 슈팅 볼이 선수의 손에서 떠났다면, 그것은 “노-클리어(no-cleared ball)” 바이얼레이션이고 득점으로 인정하지 않는다. 볼은 상대 팀에게 체크-볼로 주어진다.

## 31조 골텐딩과 인터피어런스 (Goaltending and Interference)

### 31.1 정의 (Definition)

31.1.1 필드골이나 프리드로를 위한 슈팅:

- 슈팅 동작 중에 있는 선수의 손에서 볼이 떠날 때 **시작된다**.
- 다음과 같은 상황일 때 **끝난다**. 볼이 :
  - 바스켓 위로부터 직접 들어가 바스켓 안에 있거나 완전히 통과했을 때.
  - 바스켓 안으로 들어갈 가능성이 더 이상 없을 때.
  - 링에 터치되었을 때.
  - 플로어에 터치되었을 때.

- 데드되었을 때.

### 31.2 규칙 (Rule)

31.2.1 **필드골을 위한 슛에 대한** 골텐딩은 볼이 링보다 완전히 높은 위치에 있는 동안 다음과 같이 선수가 볼을 터치했을 때에 발생한다:

- 바스켓을 향해 낙하하고 있는 볼을 선수가 터치했을 때, 또는
- 백보드에 터치된 후 볼을 선수가 터치했을 때.

31.2.2 **프리드로의 슛에 대한** 골텐딩은 링에 터치되기 전에, 바스켓을 향해 날아가고 있는 볼을 선수가 터치했을 때 발생한다.

31.2.3 골텐딩의 제한들은 다음과 같은 때까지 적용된다:

- 바스켓 안으로 들어갈 가능성이 더 이상 없을 때.
- 볼이 링에 터치되었을 때.

31.2.4 인터피어런스는 다음과 같은 때 발생한다:

- 필드골을 위한 슛이나 마지막 또는 하나만의 프리드로에 있어서, 슛한 볼이 링에 터치 되고 있는 동안 선수가 바스켓이나, 백보드를 터치했을 때.
- 프리드로가 더 남아 있는 상황에서 프리드로한 볼이 바스켓으로 들어갈 가능성이 있는 볼이나 바스켓, 백보드를 선수가 터치했을 때.
- 선수가 바스켓 아래로부터 팔을 뻗어 볼을 터치했을 때.
- 수비 선수가 슛한 볼이 바스켓 안에 있는 동안, 바스켓을 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 같이:

- 심판이 휘슬을 분 경우:
    - 슛 동작 중에 있는 선수의 손에 볼이 있거나, 또는
    - 마지막 프리드로나 필드골을 위해 슛한 볼이 공중에 있는 동안,
  - 정규 경기시간이 끝나는 게임 클락의 신호가 울렸을 때, 볼이 링에 터치된 후, 볼의 일부분이라도 링 안쪽에 있어 득점 될 가능성이 있는 동안에는 어느 선수도 그 볼을 터치해서는 안 된다.
- 골텐딩과 인터피어런스에 관련된 모든 제한들이 적용된다.

### 31.3 벌칙 (Penalty)

31.3.1 만약 **공격 선수**가 바이얼레이션을 범했다면, 득점은 인정되지 않는다. 볼은 상대 팀에게 체크-볼로 주어진다.

31.3.2 만일 **수비 선수**가 바이얼레이션을 범했다면, 공격 팀에 득점이 인정된다:

- 볼이 프리드로 상황에서 슛이 된 상태라면 1점.
  - 볼이 아크 안에서 슛이 된 상태라면 1점(1점 슛 지역).
  - 볼이 아크 뒤에서 슛이 된 상태라면 2점(2점 슛 지역).
- 위의 득점은 볼이 바스켓을 통과했을 때와 같이 인정된다.

31.3.3 마지막 프리드로에서 수비 선수의 골텐딩 바이얼레이션이 일어났다면, 공격 팀에 1점을 인정한 후, 바이얼레이션을 범한 수비 선수에게 T-파울이 선언된다.

## 6장 파울 FOULS

### 32조 파울 (Fouls)

#### 32.1 정의 (Definition)

- 32.1.1 파울이란, 상대팀 선수와의 부당한 신체접촉 그리고/또는 스포츠 정신에 위배되는 행위를 포함하는 규칙 위반을 말한다.
- 31.1.2 한 팀에게 부과되는 파울의 횟수에는 제한이 없다. 벌칙의 종류와 관계없이 모든 파울은 규칙에 따라 벌칙이 부과되고 스코어시트에 기록된다.
- 32.1.3 개인 파울은 U-파울이나 D-파울이 아닌 한 스코어시트에 기록하지 않는다.

### 33조 신체접촉: 일반적인 원칙 (Contact: General principles)

#### 33.1 실린더 원칙 (Cylinder Principles)

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

- 앞은 두 손의 손바닥까지,
- 뒤는 엉덩이의 끝까지, 그리고
- 옆은 팔과 다리의 바깥 부분까지이다.

손과 팔은 몸통 앞으로 뻗을 수 있으나, 발 위치보다 더 앞서서는 안 되며, 팔꿈치를 굽히고 손을 위로 올린 자세여야 한다. 두 발의 사이의 간격은 그의 키에 알맞은 정도여야 한다.

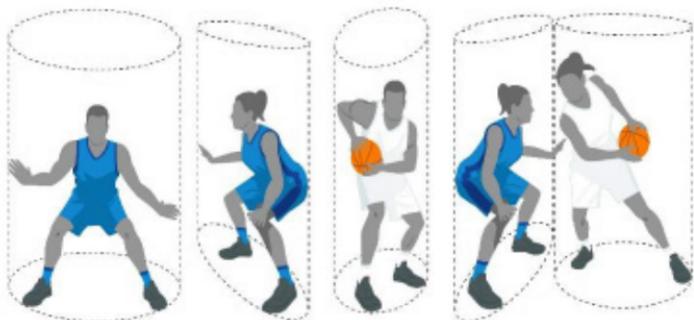


그림 6. 실린더 원칙 (Cylinder principle)

### 33.2 수직의 원칙 (Principle of Verticality)

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

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

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

수비 선수가 (자기 실린더 안에서) 손이나 팔을 위로 뻗거나, 수직으로 점프하는 것은 벌하지 말아야 한다.

공격 선수는 플로어에 있던 또는 공중에 있던 정당한 수비 위치를 차지하고 있는 수비 선수에게 다음과 같은 행동으로 신체접촉을 일으켜서는 안 된다:

- 팔을 이용하여 자신이 더 많은 공간을 차지하려는 행위(pushing off).
- 슛하는 동안이나 슛한 직후에 다리나 팔을 벌려 접촉을 유발하는 행위.

### 33.3 정당한 수비 위치 (Legal Guarding Position)

수비 선수가 최초의 정당한 수비 위치를 차지했다는 것은 다음과 같은 때이다:

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

정당한 수비 위치는 플로어로부터 선수의 바로 위 천장에 이르는 수직으로 연장된 공간까지를 말한다(실린더). 수비 선수는 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(holding or dribbling) 선수를 수비할 때에는, 시간과 거리의 개념이 적용되지 않는다.

볼을 갖고 있는 선수는 수비 당할 것을 예상하여야 한다. 상대 선수가 순간적으로 그의 앞에 정당한 수비 위치를 잡을 때라도 정지하거나, 방향을 바꿀 준비를 하여야 한다.

수비 선수는 그의 위치를 잡기 전에, 상대 선수와의 신체접촉이 생기지 않도록 먼저 정당한 수비 위치를 차지해야 한다.

수비 선수가 일단 최초의 정당한 수비 위치를 차지했다면, 상대 선수를 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 원칙을 적용해야 한다:

- 수비 선수는 볼을 갖고 있는 선수와 얼굴을 마주하고, 두 발을 플로어에 딛고 먼저 정당한 수비 위치를 차지하고 있어야 한다.
- 수비 선수는 최초의 정당한 수비 위치를 유지하기 위해 정지해 있을 수도 있고, 수직으로 점프하거나, 평행으로 또는 뒤로 움직일 수 있다.
- 최초의 정당한 수비 위치를 유지하기 위해 움직일 때, 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 발생하도록 해야 한다. 신체접촉이 몸통에 발생하면 수비 선수가 먼저 그 위치를 차지했던 것으로 간주된다.
- 정당한 수비 위치를 차지하고 있는 수비 선수는 부상을 피하기 위해 자신의 실린더 내에서 신체를 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. 수비 선수는 움직이고 있는 상대 선수의 경로에 정지하거나 방향을 바꿀 수 있는 충분한 시간과 거리를 두지 않고 가까이 또한 급하게 위치를 차지할 수 없다.

그 거리는 상대 선수의 속도에 비례하며 정상적인 스텝으로 1보 이내이다.

만약 수비 선수가 시간과 거리의 개념을 무시하고 수비 위치를 차지하여 상대 선수에게 접촉을 일으켰다면, 그 접촉에 대한 책임이 있다.

수비 선수가 일단 먼저 최초의 정당한 수비 위치를 차지했다면, 상대 선수를 수비하기 위해 움직일 수 있으나 팔, 어깨, 엉덩이 또는 다리를 뻗어 상대 선수가 통과하려는 것을 방해하거나 상대 선수에게 접촉을 일으켜서는 안 된다. 그러나 부상을 피하기 위해 자기 실린더 내에서 신체를 돌릴 수 있다.

### 33.6 공중에 있는 선수 (A player who is in air)

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

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

만약 점프했다가 내려선 선수가 점프한 여세로 그 지점에 정당한 수비 위치를 차지하고 있는 상대 선수에게 접촉을 일으켰다면, 그 접촉에 대한 책임은 점퍼에게 있다.

한 선수가 점프한 후 상대팀 선수는 점퍼가 내려서는 경로로 움직여 들어가서는 안 된다.

공중에 있는 선수의 밑으로 들어가서 접촉을 일으키는 것은 대체로 U-파울이며, 어떤 상황에서는 D-파울일 수도 있다.

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

스크린이란, 볼을 컨트롤하고 있지 않는 상대 선수가 코트 안에서 원하는 곳으로 가려는 것을 못 가게 하거나 지연시키거나 방해하려는 시도이다.

**정당한** 스크린이란, 다음과 같이 상대 선수를 스크린 하는 것이다:

- 접촉이 발생할 때(자기 실린더 안에) 스크린 한 선수가 **정지했어야 하며**,
- 접촉이 발생할 때 두 발을 플로어에 딛고 있어야 한다.

**부당한** 스크린이란, 다음과 같이 상대 선수를 스크린 하는 것이다:

- 접촉이 발생할 때 스크린 한 선수가 **움직이고 있거나**,
- 접촉이 발생할 때 **정지하고 있는** 상대 선수의 시야 밖에서 적당한 거리를 두지 않고 스크린을 하였거나,
- 접촉이 발생할 때 **움직이고 있는** 상대 선수에게 시간과 거리의 개념을 적용하지 않았을 때이다.

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

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

만약 상대 선수가 **움직이고 있는 상태**라면, 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 발생하는 접촉에 대하여 책임이 있다.

### 33.8 **차징 (Charging)**

차징이란, 볼의 소유 여부와 관계없이 상대 선수의 몸통을 밀거나 몸통 쪽으로 움직여서 발생하는 부당한 신체접촉이다.

### 33.9 **블로킹 (Blocking)**

블로킹이란, 볼의 소유 여부와 관계없이 상대 선수의 움직임을 저지시키는 부당한 신체접촉이다.

상대 선수가 정지하고 있거나 물러서고 있을 때, 스크리너가 움직이면서 스크린

을 하려 함으로써 접촉이 일어난다면, 스크리너의 블로킹 파울이다.

만약 한 선수가 볼을 무시한 채 상대 선수와 얼굴을 마주하고 상대의 움직임에 따라 움직인다면 ‘다른 사실이 없는 한’ 그로 인해 일어나는 모든 접촉에 대하여 책임이 있다.

‘다른 사실이 없는 한’이라는 말은 스크린 당한 선수가 고의로(deliberate) 푸싱, 차징, 홀딩을 범하는 것을 말한다.

선수가 코트 안에서 위치를 차지할 때, 팔이나 팔꿈치를 벌리는 것은 무방하나 상대 선수가 지나가려 할 때에는 팔이나 팔꿈치를 실린드 안으로 낮추어야 한다. 만약 스크린을 시도하는 선수가 상대 선수에게 자신의 손바닥을 갖다 댄다면, 실제로 밀었는지 여부와 관계없이(irrespective of pushing or not), 그리고/또는 상대 선수를 잡거나 움켜쥐면(holds or grabs) 이것은 블로킹 파울이다.

### 33.10 노-차지 세미-서클 구역 (No-charge semi-circle area)

노-차지 세미-서클 구역은 바스켓 아래에서 일어나는 차지와 블록 상황의 이해를 돕기 위해 특별히 코트에 표시한 지역이다.

노-차지 세미-서클 구역 안으로 돌파해 들어오는 모든 플레이 상황에서, 해당 구역 안에 위치한 수비 선수와 공중에 있는 공격 선수 사이에 발생하는 신체접촉은 공격자 파울로 선언되지 않는다. 단, 공격 선수가 자신의 손, 팔, 다리 또는 신체를 불법적으로 사용하는 경우는 예외이다. 이 규칙은 다음과 같은 상황에 적용된다:

- 공격 선수가 공중에서 볼을 컨트롤하고 있고, 그리고
- 그 선수가 슛이나 패스를 시도하고, 그리고
- 수비 선수가 노-차지 세미-서클 구역에 한 발 또는 두 발이 터치하고 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 파울이라고 할 수 없지만, 상대방에게 두 손바닥을 사용하는 스크린 상황은 예외적으로 항상 파울로 간주된다.

심판은 손으로 접촉을 일으킨 선수가 그로 인해 어떠한 이득을 얻었는지 여부를 판정해야 한다. 만약 선수가 유발한 접촉이 상대 선수의 움직임을 방해했다면, 이러한 접촉은 파울이다.

**볼의 소유와 관계없이 상대 선수**를 수비하면서 손 또는 팔을 뻗어 접촉을 하거나, 접촉을 하고 있음으로써 상대 선수의 진행을 방해했다면, 부당한 손의 사용이다.

볼의 소유와 관계없이 상대 선수에게 터치나 ‘젯(jab)’을 반복하는 것은 경기를 거칠게 하므로 파울로 간주한다.

**볼을 갖고 있는 공격 선수**가 다음과 같이 접촉을 일으키는 것은 파울이다:

- 자신이 유리해지기 위하여, 팔 또는 팔꿈치를 사용하여 수비 선수를 걸거나 휘감는 것(hook).
- 볼을 플레이하려는 수비 선수를 저지시키거나, 자신이 더 많은 공간을 차지하기 위해 밀어내는 것(push off).
- 드리블하는 동안, 손이나 팔을 뻗어 볼을 빼앗으려는 상대 선수를 방해하는 것.

**볼을 갖고 있지 않은 공격 선수**가 다음과 같이 밀어내는 것(push off)은 파울이다:

- 자유롭게 볼을 잡기 위해.
- 수비 선수의 볼 플레이 또는 볼 플레이를 위한 시도하려는 것을 방해하기 위해.
- 자신을 위한 더 넓은 공간을 만들기 위해.

### 33.12 포스트 플레이 (Post play)

수직의 원칙(principle of verticality)은 포스트 플레이 상황에도 적용된다(cylinder principle).

포스트 위치에 있는 공격 선수와 그를 수비하는 선수는 서로 상대방의 수직상의 권리를 지켜주어야 한다(cylinder).

포스트 위치에 있는 공격 또는 수비 선수가 어깨나 엉덩이로 상대 선수를 그 위치에서 밀어내거나, 팔, 무릎, 엉덩이, 다리 또는 신체의 어느 부분으로든지 상대 선수의 자유로운 움직임을 방해하는 것은 파울이다.

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

뒤에서 하는 부당한 수비란, 수비 선수가 상대 선수의 뒤에서 일으키는 신체접촉을 말한다. 수비 선수가 볼 플레이를 시도하려고 했다는 사실이 뒤에서 발생한 신체접촉을 정당화해주지 않는다.

### 33.14 홀딩 (Holding)

홀딩이란, 상대 선수의 자유로운 움직임을 방해하는 부당한 신체접촉이며, 신체의 어느 부분으로든지 이 접촉을 일으킬 수 있다.

### 33.15 푸싱 (Pushing)

푸싱이란, 볼 소유 여부와 관계없이 선수가 신체의 어느 부분으로든지 상대선수를 억지로 밀거나, 밀어 내려함으로써 일으키는 신체접촉이다.

### 33.16 페이크 파울 (Fake being fouled)

페이크라, 선수가 파울을 당한 것처럼 가짜하거나, 파울을 당했다는 인상을 주어 이득을 얻을 목적으로 과장된 동작을 취하는 모든 행위를 말한다.

## 34조 신체접촉 파울 (Contact foul)

### 34.1 정의 (Definition)

34.1.1 신체접촉 파울이란, 볼의 라이브 또는 데드 상태와 관계없이 상대 선수와 부당한 신체접촉을 일으키는 선수의 파울을 말한다.

선수는 손, 팔, 팔꿈치, 어깨, 엉덩이, 다리, 무릎 또는 발을 뺀거나, 자신의 신신체를 '비정상적(abnormal)'으로(실린더 밖으로) 굽히거나 손을 뺀어 상대 선수의 진로를 방해함으로써 홀딩, 블로킹, 푸싱, 차징, 트리핑 등을 해서는 안 되며 또한 거칠거나 난폭한 플레이를 해서는 안 된다.

### 34.2 벌칙 (Penalty)

신체접촉 파울을 범한 해당 선수의 팀에게 파울이 부과된다.

34.2.1 슛 동작 중이 아닌 선수에게 파울을 범했다면:

- 경기는 상대팀의 체크-볼로 재개된다.
- 만약 파울을 범한 팀의 팀 파울 상황이라면, 41조가 적용된다. 팀 파울 7개부터 2개의 프리드로가 주어진다.

34.2.2 슛 동작 중인 선수에게 파울을 범했다면, 다음과 같이 프리드로가 주어진다:

- 필드골 지역에서 슛이 성공되었으면, 득점으로 인정하고 1개의 프리드로가 추가로 주어진다. 팀 파울 7개부터는 2개의 프리드로가 주어진다.
- 야크 안쪽에서 슛이 성공되지 않았으면, 1개의 프리드로가 주어진다. 팀 파울

7개부터는 2개의 프리드로가 주어진다.

- 아크 뒤쪽에서 슈트가 성공되지 않았으면, 2개의 프리드로가 주어진다.
- 볼이 아직 선수의 손에서 떠나지 않은 상태에서 게임 클락의 종료 신호가 울렸거나 샷 클락의 신호가 울렸다면, 그 후에 성공된 필드골은 득점으로 인정하지 않으며, 파울이 발생한 지역에 따라 1개 또는 2개의 프리드로를 준다. 팀 파울 7개부터는 2개의 프리드로가 주어진다.

## 35조 더블 파울 (Double foul)

### 35.1 정의 (Definition)

35.1.1 더블 파울이란, 2명의 상대 선수가 거의 동시에 서로에게 파울을 범하는 것을 말한다.

35.1.2 2개의 파울을 더블 파울로 간주하기 위해서는 다음과 같은 조건이 적용되어야 한다:

- 두 파울 모두 신체접촉을 포함해야 한다.
- 두 파울은 동일한 2명의 상대 선수가 서로에게 범한 파울이어야 한다.

### 35.2 벌칙 (Penalty)

신체접촉 파울을 범한 선수의 팀에 부과되고, 팀 파울 상황 또는 선수의 첫 번째 또는 두 번째 U-파울 여부와 관계없이 프리드로는 주어지지 않는다. 경기는 다음과 같이 재개된다:

만약 더블 파울이 선언되는 것과 거의 동시에 다음과 같은 상황이 발생했다면:

- 필드골이나 마지막 프리드로가 성공되었다면, 득점한 상대팀에게 체크-볼이 주어진다.
- 한 팀이 볼을 컨트롤하고 있었거나, 볼의 소유권을 갖고 있었다면, 그 팀에게 체크-볼이 주어진다. 샷 클락은 리셋되지 않는다.
- 어느 팀도 볼을 컨트롤하고 있지 않았거나, 볼의 소유권을 갖고 있지 않았다면, 점프볼 상황이 된다. 볼은 마지막 수비 팀에게 주어지고, 샷 클락은 12초로 리셋된다.

## 36조 T-파울 (Technical foul)

### 36.1 경기 행위 규정 (Rules of Conduct)

- 36.1.1 경기가 원활하게 운영되기 위해서는 선수들, 교체 선수들이 심판, 테이블 오피셜, 수퍼바이저(만약 있다면)에게 전폭적인 협조/협력할 것이 요구되어진다.
- 36.1.2 각 팀은 승리를 위하여 최선을 다해야 하나, 그것은 스포츠맨십과 페어플레이 정신에 의해야 한다.
- 36.1.3 규칙의 의도와 정신에 반하여 고의로(deliberate) 거부하거나 또는 반복적으로 비협조적인 행위는 T-파울로 간주된다.
- 36.1.4 심판은 절차상의 문제와 같은 대수롭지 않은 위반에 대하여 확실히 고의성이 없거나(unintentional), 직접 경기에 영향을 미치지 않는 것은 경고한 후에도 위반을 되풀이하지 않는 한 너그럽게 보아 넘기거나, 팀 멤버들에게 경고를 함으로써 T-파울을 예방할 수도 있다.
- 36.1.5 볼이 라이브 된 후 규칙 위반을 발견했다면, 경기는 중단되고 T-파울이 주어진다. 벌칙은 그 벌칙이 부과될 때, T-파울이 발생한 것처럼 적용된다. 규칙 위반이 일어난 시점과 경기가 중단 되어진 시점 사이의 휴식시간에 일어난 것은 모두 유효하다.

### 36.2 정의 (Definition)

- 36.2.1 T-파울이란, 상대 선수와 신체접촉이 없는 파울을 말하지만, 다음과 같은 행동을 포함하되 이에 국한되지 않는다:
  - 심판의 경고를 무시하는 행위.
  - 심판, 수퍼바이저, 테이블 오피셜 또는 상대 선수에게 무례하게 행동하거나 대화하는 행위.
  - 관중을 불쾌하게 하거나 자극할 수 있는 언어 또는 몸짓을 사용하는 행위.
  - 상대를 유도하여(baiting) 분노를 유발하거나 자극하는 행위(taunting).
  - 눈 가까이 손을 흔들거나 가져다 대어 상대의 시야를 방해하는 행위.
  - 과도하게 팔꿈치를 휘두르는 행위.
  - 다음과 같은 행위로 경기를 지연시키는 경우:
    - 필드골이나 프리드로나 성공한 후, 새로운 공격 팀이 그 볼을 잡으려고 할 때 고의적으로(deliberately) 방해하거나 건드리는 행위.

- 필드골이나 프리드로가 성공한 후, 수비 팀의 방해가 없었음에도 고의적으로 즉시 볼을 잡지 않는 행위.
- 필드골이나 프리드로가 성공한 후, 세미-서클 안에서 적극적인 수비를 하는 행위.
- 프리드로나 체크-볼이 진행되는 것을 방해하는 행위.
- 파울 당한 척하거나 또는 접촉을 과장하는 행위.
- 마지막 프리드로 상황에서 수비 선수가 범한 골텐딩. 공격 팀에 1득점을 인정하고 그 수비 선수에게 T-파울이 부과된다.
- 경기 중 코트 밖의 사람들과 부적절한 의사소통(inappropriate interaction)이나 선수와 코치 사이의 이루어지는 모든 형태의 의사소통(any form of communication between players and coaches) 행위.

36.2.2 선수는 2개의 T-파울을 범하여도 경기에서 실격/퇴장되지 않는다.

### 36.3 벌칙 (Penalty)

T-파울은 팀 파울에 가산된다.

36.3.1 상대 팀에게 1개의 프리드로가 주어지고, 경기는 다음과 같이 재개된다:

- 즉시 프리드로를 시행한 후, T-파울이 발생했을 때 볼 컨트롤하던 팀 또는 볼 소유권을 갖고 있던 팀의 체크-볼로 경기는 재개된다.
- 다른 파울의 벌칙 순서나 벌칙의 집행이 시작되는 것과 상관없이 즉시 프리드로를 시행한 후, T-파울이 발생했을 때 볼 컨트롤하던 팀 또는 볼 소유권을 갖고 있던 팀의 체크-볼로 경기는 재개된다.
- 필드골이나 마지막 프리드로가 성공된 후, 마지막 수비 팀의 체크-볼로 경기는 재개된다.
- 어느 팀도 볼 컨트롤이나 소유권이 없었다면, 점프볼 상황이다. 마지막 수비 팀의 체크-볼로 경기는 재개된다.

## 37조 U-파울 (Unsportsmanlike foul)

### 37.1 정의 (Definition)

37.1.1 U-파울이란, 과도하고 거칠거나 또는 위험한 신체접촉 파울이다(excessive, hard

or dangerous contact).

- 37.1.2 볼을 컨트롤하고 있는 상대 선수를 붙잡는 것(holding)은 U-파울로 간주될 수도 있다.
- 37.1.3 U-파울은 전 경기에 걸쳐 일관성 있게 적용되어야 하며, 심판은 오직 행위에 대해서만 판정해야 한다.

## **37.2 벌칙 (Penalty)**

- 37.2.1 U-파울은 파울을 범한 선수에게 부과된다.
- 37.2.2 선수의 첫 번째 U-파울은 볼 소유권 없이 2개의 프리드로가 주어진다. 만약 첫 번째 U-파울이 슛 동작인 선수가 당하고 득점이 성공되었다면, 득점은 인정되고 추가로 2개의 프리드로가 주어진다.
- 37.2.3 선수의 두 번째 U-파울은 2개의 프리드로와 볼 소유권이 주어진다. 만약 두 번째 U-파울이 슛 동작인 선수가 당하고 득점이 성공되었다면, 득점은 인정되고 추가로 2개의 프리드로와 볼 소유권까지 주어진다.
- 37.2.4 모든 U-파울은 2개의 팀 파울이 가산된다.
- 37.2.5 한 선수가 경기에서 2개의 U-파울을 범하면, 남은 시간과 관계없이 경기에서 실격처리 된다.
- 37.2.6 만약 한 선수가 37.2.5조에 따라 실격되는 경우, U-파울만으로 벌하고 실격으로 인한 추가의 벌칙은 부과되지 않는다.

## **38조 D-파울 (Disqualifying foul)**

### **38.1 정의 (Definition)**

- 38.1.1 D-파울이란, 선수, 교체선수가 범하는 모든 명백한 스포츠 정신에 위배되는 행위이다(any flagrant unsportsmanlike action).

### **38.2 폭력 행위 (Violence)**

- 38.2.1 경기 중 스포츠맨십과 페어플레이 정신에 반하여 폭력 행위가 발생하면, 심판은 즉시 이를 중단시켜야 하며, 필요하다면 질서유지 담당자들의 도움을 받아 중단시켜야 한다.
- 38.2.2 경기 코트 또는 그 주변에서 선수들을 포함한 폭력 행위가 발생했다면, 심판은

이를 중단하기 위해 필요한 조치를 취해야 한다.

- 38.2.3 앞서 언급한 사람들이 상대 선수나 심판에게 명백한 공격적 행동을 한다면, 즉시 경기에서 실격되며, 심판은 대회 주최 측(organising body of the competition)에 발생한 내용을 보고해야 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 개입해야 한다.
- 38.2.5 출입구, 비상구, 복도, 대기실 등 경기 코트를 포함하여 그 인근을 벗어난 모든 구역은 대회 주최 측과 질서유지 담당자들의 관리 하에 있다.
- 38.2.6 선수, 교체선수들이 경기시설물에 피해를 줄 수도 있는 행동을 한다면, 심판은 이러한 행동을 허용해서는 안 된다.

심판은 이러한 행동을 발견하면, 해당 팀에게 경고하여야 한다.

이러한 행위가 반복된다면, 범한 사람에게는 즉시 T-파울 또는 심지어 D-파울을 선언해야 한다.

### 38.3 벌칙 (Penalty)

- 38.3.1 해당 파울을 범한 사람에게 D-파울이 부과된다.
- 38.3.2 이 조항의 규정에 의하여 D-파울을 범한 사람은 코트를 떠나야 한다.
- 38.3.3 다음과 같이 2개의 프리드로가 주어진다:
- 신체접촉이 없었던 파울의 경우, 상대팀 어느 선수에게든지 주어지고,
  - 신체접촉이 있었던 파울의 경우, 해당 파울을 당한 선수에게 주어지고,
- 이어서 체크-볼이 주어져 경기는 재개된다.
- 38.3.4 모든 D-파울은 2개의 팀 파울이 가산된다.
- 38.3.5 경기에서 실격된 팀 선수는 주최 측(organizer)에 의해 남은 경기에서 모두 실격 될 수 있다. 그것과는 별개로, 주최 측은 FIBA 반도핑 규정(FIBA's Anti-Doping rules)에 의거하여 폭력, 욕설 또는 신체적인 공격행위, 경기 결과에 대한 불만에 관련된 행위와 관련하여 팀 멤버를 실격시킨다. (Book 4 of the FIBA Internal Regulations).
- 38.3.6 주최 측(organizer)은 앞서 언급한 행동의 원인 제공을 해당 팀의 다른 구성원이 하게 되면(행동이 수반되지 않는 비행동이라도) 팀 전체를 대회에서 실격시킬 수 있다. FIBA는 경기의 약관이 있는 대회의 규정안에서 징계 제재를 부과 할 수

있는 권한을 가지며, play.fiba3x3.com과 FIBA Internal Regulations은 Art.16조 규정 안에서 발생한 실격에 의한 영향을 받지 않는다.

## 39조 싸움 (Fighting)

### 39.1 정의 (Definition)

싸움이란, 상대적인 2명 또는 그 이상의 사람들이 신체적 충돌을 일으키는 것을 말한다(선수, 교대 선수).

이 조항은 싸우고 있거나, 싸움이 발생할 수 있는 상황에서 팀 벤치 구역을 벗어나는 교체선수에게만 적용되는 규정이다.

### 39.2 규칙 (Rule)

39.2.1 싸우고 있거나 싸움이 발생할 수 있는 상황에서 팀 벤치 구역을 벗어나는 교체 선수는 실격된다. 그러나, 만약 교체선수가 싸우고 있거나, 싸움이 일어날 수 있는 상황에서 질서 유지와 심판들을 돕기 위해 팀 벤치 구역을 벗어났다면, 이 상황에서는 실격되지 않는다.

39.2.2 만약 교체선수가 팀 벤치 구역을 벗어나서 질서 유지와 심판들을 도우려 하지 않을 경우, 해당 교체선수는 실격된다.

### 39.3 벌칙 (Penalty)

39.3.1 만약 양 팀 선수들이 이 조항에 의거하여 모두 실격되고 시행할 벌칙이 없다면, 경기는 다음과 같이 재개된다.

만약 싸움으로 인해 경기가 중단되는 것과 거의 동시에 다음과 같은 상황이 발생했다면:

- 필드골 또는 마지막 프리드로가 성공되면, 상대 팀에게 체크-볼이 주어진다.
- 한 팀이 볼 컨트롤을 가지고 있었거나 또는 볼 소유권을 갖고 있었다면, 그 팀에게 체크-볼이 주어진다. 샷 클락은 리셋되지 않는다.
- 어느 팀도 볼 컨트롤을 갖고 있지 않았거나 또는 볼 소유권을 갖고 있지 않았다면, 점프볼 상황이다. 마지막 수비 팀의 체크-볼로 재개된다.

39.3.2 모든 D-파울은 스코어시트에 기록되며, 2개의 팀 파울이 가산된다.

39.3.3 싸우고 있거나 싸움이 발생할 수 있는 상황에 관련된 선수들의 파울에 대한 벌

칙들은 제42조(특별한 상황)에 따라서 처리된다.

## 40조 Void

## 41조 팀 파울: 벌칙 (Team fouls: Penalty)

### 41.1 정의 (Definition)

41.1.1 팀 파울이란, 선수 또는 교체선수가 범한 일반 파울, T-파울, U-파울 또는 D-파울을 말한다. 한 경기에서 팀이 파울을 6개 범했을 때, 그 이후로 그 팀은 팀 파울 벌칙 상황에 놓이게 된다.

41.1.2 휴식 기간 중에 발생한 모든 팀 파울은 정규 경기 시간 또는 연장전 동안에 발생한 것으로 간주된다.

41.1.3 선수는 개인 파울의 횟수로는 경기에서 퇴장되지 않는다. 단, 37.2.5조 그리고 38조의 적용되는 상황은 예외로 한다.

### 41.2 규칙 (Rule)

41.2.1 팀 파울 7, 8, 9개는 2개의 프리드로가 주어진다. 팀 파울 10개 및 그 이후에는 2개의 프리드와 볼 소유권이 주어진다. 이 조항은 U-파울과 슛 동작 파울에도 적용된다. 그리고 34조와 37조 보다 우선하여 적용된다. 그러나 T-파울에는 적용되지 않는다. 프리드로는 파울을 당한 선수가 시행한다.

41.2.2 만약 공격자 파울이 발생하면, 상대 팀에게 체크-볼이 주어진다.

## 42조 특별한 상황 (Special situations)

### 42.1 정의 (Definition)

규칙 위반으로 인하여 경기시계가 멈춰 있는 같은 기간 중에 또 다른 경기규칙 위반들이 발생한다면(same stopped-clock period), 특별한 상황이 발생할 수 있다.

## 42.2 절차 (Procedure)

- 42.2.1 모든 파울은 기록되고, 모든 벌칙은 확인되어야 한다.
- 42.2.2 모든 위반 행위가 발생한 순서를 결정해야 한다.
- 42.2.3 두 팀에게 부과된 동일한 벌칙과 더벌 파울의 벌칙은 선언된 순서에 따라 상쇄된다. 벌칙이 스코어시트에 기록되고 상쇄 처리되면, 해당 벌칙들은 발생하지 않았던 것으로 간주된다.
- 42.2.4 만약 T-파울이 발생하면 벌칙의 순서가 정해지든 또는 벌칙이 시작되든 관계없이 T-파울 벌칙을 먼저 시행한다.
- 42.2.5 마지막 벌칙에 포함된 볼 소유권은, 이전에 발생한 모든 볼 소유권에 대한 권리를 취소시킨다.
- 42.2.6 일단 첫 번째 프리드로 또는 체크-볼을 위해 볼이 라이브가 된 이후에는, 그 벌칙과 남아있는 다른 벌칙은 상쇄할 수 없다.
- 42.2.7 남아있는 모든 벌칙들은 선언된 순서대로 시행된다.
- 42.2.8 만약 양 팀에게 동일한 벌칙들을 상쇄한 후, 더 이상 집행할 벌칙이 남지 않았다면, 경기는 다음과 같이 계속된다.
- 만약 첫 번째 규칙 위반과 거의 동시에:
- 필드골 또는 마지막 프리드로의 득점이 성공되었다, 득점한 반대 팀에게 체크-볼이 주어진다.
  - 한 팀이 볼을 컨트롤 하고 있었거나 볼 소유권을 갖고 있었다면, 그 팀에게 체크-볼이 주어진다.
  - 어느 팀도 볼을 컨트롤 하고 있지 않았거나 볼 소유권을 갖고 있지 않았다면, 점프볼 상황이다. 마지막 수비 팀에게 체크-볼이 주어진다.

## 43조 프리드로 (Free throws)

### 43.1 정의 (Definition)

- 43.1.1 프리드로란, 한 선수에게 프리드로 라인 뒤에서 방해받지 않고(uncontested) 1점을 득점할 수 있도록 기회를 주는 것을 말한다.
- 43.1.2 하나의 프리드로 세트란, 하나의 파울에 대한 벌칙으로 주어지는 프리드로와 이

어지는 볼 소유권 전체를 말한다.

### 43.2 규칙 (Rule)

43.2.1 일반 파울, U-파울 또는 신체접촉에 의한 D-파울이 선언되었다면, 프리드로는 다음과 같이 주어진다:

- 파울 당한 선수에게 프리드로가 주어진다.
- 만약 파울 당한 선수를 교체하고자 요청하였다면, 그 선수는 경기장에서 물러나기 전에 프리드로를 시도해야 한다.
- 만약 프리드로를 하도록 지명된 선수가 부상이나 실격되었다면, 그와 교체한 선수가 프리드로를 시도해야 한다. 만약 교체할 선수가 없다면, 팀 동료 중 누가라도 프리드로를 시도할 수 있다.

43.2.2 T-파울 또는 신체접촉이 없는 D-파울이 선언되었다면, 상대 팀의 어느 선수든지 프리드로를 시도할 수 있다.

43.2.3 프리드로 슈터는 다음과 같이 해야 한다:

- 프리드로 라인 뒤에 위치를 잡아야 한다.
- 프리드로는 어떤 방법으로 해도 무방하나, 볼이 바스켓 위로부터 통과하거나 링에 터치 되도록 시도해야 한다.
- 심판에 의해 볼이 전달된 후(at his disposal), 5초 이내에 볼을 던져야 한다.
- 볼이 바스켓을 통과하거나 링에 터치되기 전에 프리드로 라인을 밟거나, 제한 구역 안으로 들어가지 말아야 한다.
- 프리드로를 던지는 척 해서는 안 된다.

43.2.4 프리드로 리바운드 구역에 위치한 선수들은 지정된 장소에 엇갈려 설 수 있으며, 그 자리의 깊이는 1m로 간주된다. (그림 7)

프리드로가 시행되는 동안 리바운드 구역에 위치한 선수들은 다음과 같은 행동을 해서는 안 된다:

- 자신에게 권한이 없는 리바운드 구역에 위치하는 것.
- 프리드로 슈터의 손에서 볼이 떠나기 전에 제한 구역 또는 중립 지역(neutral zone)으로 들어가거나, 지정된 프리드로 리바운드 구역을 벗어나는 것.
- 행동으로 프리드로 슈터의 주의를 산만하게 하는 것.

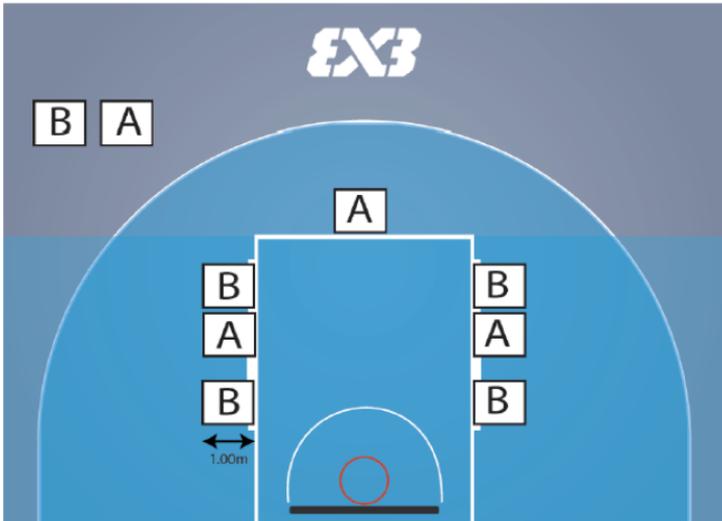


그림 7. 프리드로 시행 시 선수들의 위치 선택권  
(Optional players' positions during free throws)

43.2.5 프리드로 리바운드 구역에 위치하지 않는 선수들은 프리드로를 마칠 때까지 프리드로 라인의 연장선 상 아크 라인 밖에 머물러야 한다.

43.2.6 프리드로를 시행하는 동안 또 다른 프리드로 세트나 체크-볼 이어진다면, 모든 선수는 프리드로 라인 연장선과 아크 라인 뒤에 머물러야 한다.

43.2.3조, 43.2.4조, 43.2.5조 그리고 43.2.6조항을 위반하는 것은 바이얼레이션이다.

### 43.3 벌칙 (Penalty)

43.3.1 만약 프리드로 슈터가 바이얼레이션을 범했다면, 골이 성공되어도 득점으로 인정되지 않는다.

만약 더 이상 시행해야 할 프리드로 또는 볼 소유권 벌칙이 있는 경우를 제외하고, 상대 팀에게 체크-볼이 주어진다.

43.3.2 만약 **프리드로가 성공되고**, 프리드로 슈터 이외의 다른 선수가 바이얼레이션을 범했다면:

- 득점은 인정된다.
- 해당 바이얼레이션은 무시된다.

마지막 프리드로 상황이라면, 상대 팀에게 체크-볼이 주어진다.

43.3.3 만약 **프리드로가 성공되지 않았고**, 다음과 같이 바이얼레이션이 발생했다면:

- **프리드로 슈터 또는 그와 같은 팀의 선수**가 마지막 프리드로에서 바이얼레이션을 범했다면, 이어지는 볼 소유권이 없는 한, 상대 팀에게 체크-볼이 주어진다.
- **프리드로 슈터의 상대 팀**이 바이얼레이션을 범했다면, 프리드로 슈터에게 다시 프리드로가 주어진다.
- 마지막 프리드로에서 **양 팀**이 바이얼레이션을 범했다면, 점프볼 상황이다. 수비 팀에게 체크-볼이 주어진다.

## 44조 실수의 정정 (Correctable errors)

### 44.1 실수의 정정 - 일반적인 절차 (Correctable errors - General procedures)

심판 또는 수퍼바이저는 어느 한 팀이라도 불리한 상황에 놓이지 않는 한, 정정 가능한 실수가 확인되면 즉시 경기를 중단시킬 수 있다.

44.1.2 실수가 발생한 시점부터 그 실수를 인지하기까지 그 사이에 발생한 모든 파울, 득점, 소요된 시간 및 그 밖의 진행된 모든 것은 유효하다.

44.1.3 실수의 정정이 완료된 후, 이 규칙에 별도로 명시되지 않은 한 경기는 체크-볼로 재개된다. 볼 소유권은 실수의 정정을 위해 경기가 중단되었던 시점에 볼에 대한 소유권을 가지고 있던 팀에게 주어진다.

### 44.2 실수의 정정 카테고리 1 - 정의 (Correctable errors category 1 - Definition)

심판은 오직 **다음과 같은 상황**들에서 규칙이 잘못 적용되었을 때만 카테고리 1에 해당하는 실수를 정정할 수 있다:

- 주어서는 안 될 프리드로를 주었을 때.
- 주어야 할 프리드로를 주지 않았을 때.
- 득점을 잘못 주었거나 또는 취소할 때.
- 잘못된 선수가 프리드로를 시도하도록 허용(permitting)했을 때.

- 잘못된 선수가 프리드로를 시도하도록 지시(directing)했을 때.
- 파울을 범하지 않은 잘못된 선수 또는 팀의 파울로 리포팅 했을 때.
- 다음과 같은 상황을 포함한 점수 기록의 실수:
  - 득점을 기록하지 않았거나 또는 잘못 기록했을 때.
  - 파울을 기록하지 않았거나 잘못된 선수 또는 팀의 파울로 기록했을 때.
  - 타임-아웃을 기록하지 않았거나 또는 잘못된 팀의 타임-아웃으로 기록했을 때.
- 오작동을 포함한 게임 클락의 시작 및 정지 조작의 실수 또는 경기 시간을 올바르게 설정하지 못한 실수 등을 포함한 게임 클락의 실수.

### 44.3 실수의 정정 카테고리 1 - 일반적인 절차 (Correctable errors category 1 - General procedure)

- 44.3.1 심판 또는 슈퍼바이저는 어느 한 팀이라도 불리한 상황에 놓이지 않는 한, 정정 가능한 실수가 확인되면 즉시 경기를 중단시킬 수 있다.
- 44.3.2 실수의 정정이 가능하려면, 실수가 발생하여 게임 클락이 흐르기 시작한 뒤 첫 번째로 볼이 데드된 이후 다시 볼이 라이브 상태가 되기 전까지 심판, 슈퍼바이저(만약 있다면) 또는 테이블 오피셜에 의해 실수가 발견되어야 한다.
- 44.3.3 44.3.7조 상황을 제외하고, 이러한 실수는 경기 종료로 알리는 게임 클락의 신호가 울려 볼이 데드 된 이후에는 더 이상 정정할 수 없다. 단, 경기 종료 전 심판이 마지막으로 경기를 중단했던 시점 이후에 실수가 발생한 경우는 예외로 한다. 이 경우, 경기가 끝난 직후 선수들이 아직 코트에 남아 있는 동안 즉시 실수가 정정되어야 한다.
- 44.3.4 아직 정정 가능한 실수가 발견되고 다음과 같은 상황이라면:
- 실수의 정정과 관련된 선수가 정당하게 교체되어 나간 상태라면, 그는 실수의 정정에 참여하기 위해 반드시 코트에 다시 들어와야 하며, 이때 그는 선수가 된다.
  - 실수의 정정이 완료되면, 그는 경기에 계속 남아있을 수도 있고 또는 다시 코트를 떠날 수도 있다(교체).
  - 실수의 정정과 관련된 선수가 실격되었거나 부상으로 인해 경기를 뛸 수 없는 상태라면, 해당 선수의 교체 선수가 실수의 정정에 참여해야 한다.
- 44.3.5 실수가 발생한 시점부터 그 실수를 인지하기까지 그 사이에 발생한 모든 파울,

득점, 소요된 시간 및 그 밖의 진행된 모든 것은 유효하다.

44.3.6 심판과 슈퍼바이저(만약 있다면)가 스코어시트에 서명한 후에는, 정정 가능한 실수라 할지라도 이를 정정할 수 없다.

44.3.7 점수, 파울 횟수, 타임-아웃 횟수 그리고 소요되었거나 누락된 게임 클락 및 샷 클락과 관련된 기록상 또는 시간 계측상의 실수는, 심판과 슈퍼바이저(만약 있다면)가 스코어시트에 서명하기 전이라면 언제든 심판에 의해 정정될 수 있다.

#### **44.4 실수의 정정 카테고리 1 - 특별한 절차 (Correctable errors category 1 - Special procedure)**

44.4.1 주어서는 안 될 프리드로를 주었을 때.

실수로 인해 시도된 프리드로는 취소되며, 경기는 다음과 같이 재개된다:

- 만약 실수 발생 후 게임 클락이 아직 시동하지 않았다면, 취소된 프리드로를 던졌던 팀에게 체크-볼이 주어진다.
- 만약 실수 정정 시점에 게임 클락이 이미 시동되었다면, 실수를 정정하기 위해 경기를 중단했을 때 볼 소유권을 가지고 있던 팀에게 체크-볼이 주어진다.

44.4.2 주어야 할 프리드로를 주지 않았을 때.

- 만약 실수가 발생 후 볼의 소유권이 바뀌지 않았다면, 실수를 정정한 뒤 일반적인 마지막 프리드로 상황과 마찬가지로 경기는 재개된다.
- 만약 실수로 인해 잘못 체크-볼이 주어져 동일한 팀이 득점하였다면, 실수는 무시된다.
- 만약 실수가 발생 후 게임 클락이 이미 시동되었고 볼 소유권이 바뀌었다면, 실수를 정정하기 위해 경기를 중단했을 때 볼 소유권을 가지고 있던 팀에게 체크-볼이 주어진다.

44.4.3 잘못된 선수가 프리드로를 시도하도록 허용(permitting)했을 때.

시도된 프리드로와(만약 그것이 벌칙의 일부였다면) 그에 따른 볼 소유권 또한 취소된다. 추가적인 위반에 대한 벌칙 집행이 필요한 경우가 아니거나, 경기가 이미 진행되었다가 실수의 정정을 위해 중단된 경우가 아닌 한, 상대 팀에게 체크-볼이 주어진다. 단, 이 경우(경기가 진행되었다가 중단된 경우)에는 실수의 정정을 위해 경기가 중단되었을 당시에 볼을 소유하고 있던 팀에게 체크-볼이 주어진다.

44.4.4 잘못된 선수가 프리드로를 시도하도록 지시(directing)했을 때:

시도된 프리드로는 취소되며, 정당한 선수가 다시 프리드로를 시도해야 한다. 경기는 일반적인 마지막 프리드로 상황과 마찬가지로 재개된다. 단, 경기가 이미 진행되었다가 실수의 정정을 위해 중단된 경우라면, 실수의 정정을 위해 경기가 중단되었을 때 볼을 소유하고 있던 팀에게 체크-볼이 주어진다.

44.4.5 득점을 잘못 주었거나 또는 취소할 때:

- 점수는 취소되거나 또는 상황에 맞게 부여해야 한다. 스코어시트는 정정되어야 한다.
- 실수를 정정하기 위해 경기가 중단되었을 때 볼을 소유하고 있던 팀에게 체크-볼이 주어진다.

44.4.6 파울을 범하지 않은 잘못된 선수 또는 팀의 파울로 리포팅 했을 때:

스코어시트는 정정되어야 하고 실수로 인해 잘못 퇴장당한 선수는 복귀시키고 (reinstated), 기록 정정으로 인해 퇴장 사유가 발생하게 된 선수는 규정에 따라 퇴장시켜야 한다.

44.4.7 다음과 같은 기록상의 실수:

- 득점을 기록하지 않았거나 또는 잘못 기록했을 때.
- 파울을 기록하지 않았거나 잘못된 선수 또는 팀의 파울로 기록했을 때.
- 타임-아웃을 기록하지 않았거나 또는 잘못된 팀의 타임-아웃으로 기록했을 때: 스코어시트는 정정되어야 하고, 선수의 퇴장 또는 복귀(reinclusion)와 같이 이로 인해 발생하는 모든 조치를 적용해야 한다.

44.4.8 오작동, 게임 클락의 시작 및 정지 조작의 실수 또는 경기 시간을 올바르게 설정하지 못한 실수 등을 포함한 게임 클락의 실수가 발생한 경우, 해당 실수를 정정하기 위해 필요한 만큼 시간을 더하거나 감하여 경기 시간을 정정해야 한다.

#### 44.5 실수의 정정 카테고리 2 - 정의 (Correctable errors category 2 - Definition)

44.5.1 심판은 오직 다음과 같은 상황에서 규칙이 잘못 적용되었을 때만 카테고리 2에 해당하는 실수를 정정할 수 있다:

- 오작동을 포함한 샷 클락의 실수.
- 올바르게 시작하거나 또는 정지하는 샷 클락 조작의 실수.
- 시간을 올바르게 설정하지 못한 샷 클락의 실수.

#### 44.6 실수의 정정 카테고리 2 - 일반적인 절차

(Correctable errors category 2 - General procedure)

44.6.1 실수의 정정이 가능하려면, 샷 클락 실수는 반드시 심판, 수퍼바이저(만약 있다면) 또는 테이블 오피셜에 의해 발견되어야 한다:

- 실수가 발생한 직후 볼이 라이브 상태일 때 심판이 실수 정정을 위해 경기를 중단시킨 경우, 또는
- 심판이 어떠한 이유로든 처음으로 경기를 중단시켰을 때, 실수 발생 당시 볼 소유권을 갖고 있던 팀이 볼 소유권을 그대로 유지해야 한다.

샷 클락은 올바른 시간으로 정정되어야 한다.

44.6.2 다음과 같은 때 샷 클락 실수는 더 이상 정정되어질 수 없다:

- 실수가 발생한 이후, 라이브 볼 상황에서 소유권이 바뀌었을 때.
- 만약 볼을 컨트롤하던 팀이 득점하였거나,
- 경기 종료를 알리는 게임 클락의 신호가 울려 볼이 데드되었을 때.

## 7장 심판, 테이블 오피셜, 수퍼바이저: 임무와 권한 REFEREES, TABLE OFFICIALS, SPORTS SUPERVISOR: DUTIES AND POWERS

### 45조 심판, 테이블 오피셜, 수퍼바이저 (Referees, Table officials and sports supervisor)

- 45.1 심판은 2명으로 구성된다. 테이블 오피셜과 수퍼바이저(만약 있다면)의 보조를 받는다.
- 45.2 **테이블 오피셜**은 기록원, 계시원, 샷 클락 계시원으로 구성된다.
- 45.3 **수퍼바이저**는 기록원 테이블에 앉아야 한다. 경기 중 그의 임무는 테이블 오피셜의 업무를 감독하고, 경기가 원활하게 진행될 수 있도록 심판을 보조하는 것이다.
- 45.4 심판은 그가 담당하는 경기의 팀들과 아무런 관계가 없어야 한다.
- 45.5 심판과 테이블 오피셜 그리고 수퍼바이저는 본 규칙에 따라 경기를 운영해야 하며, 규칙을 변경할 권한은 없다.
- 45.6 심판, 테이블 오피셜과 수퍼바이저는 뚜렷하게 구별되는 복장을 착용해야 한다. FIBA 3x3 공식 대회(FIBA 3x3 Official Competitions)에서 심판과 수퍼바이저는 FIBA가 제공하는 의류를 착용해야 한다.

### 46조 수퍼바이저 (Sports Supervisor)

수퍼바이저(만약 있다면)는 다음과 같은 업무를 수행해야 한다:

- 46.1 경기 중 사용될 모든 장비를 점검하고 승인한다.
- 46.2 공식 게임 클락, 샷 클락, 스톱 위치를 지정하고 테이블 오피셜들을 승인한다.
- 46.3 주최 측이 제공한 사용하던 볼 중 최소 2개를 게임 볼로 선정한다. 2개의 볼 중에서 어느 것도 게임 볼로 적합하지 않다고 판단될 때에는 다른 볼 중에서 가장 품질이 좋은 볼을 선정할 수도 있다.
- 46.4 다른 선수를 부상 입힐 수 있는 물건은 어느 선수도 착용하지 못하도록 한다.

- 46.5 FIBA 내부 규정(FIBA Internal Regulations), 본 규칙 또는 3x3 공식 케이스북(FIBA 3x3 Official Interpretations)을 위반하는 모든 변칙적인 상황과, 모든 폭력 행위 또는 폭력으로 이어질 수 있는 경기 상황을 심판들이 인지할 수 있도록 알려야 한다(act of violence).
- 46.6 정당한 사유가 있을 때 경기를 중단시킬 수 있는 권한이 있다. 심판의 주의를 끌기 위해, 슈퍼바이저는 반드시 유효한 특징이 성공한 직후에만 경기를 중단해야 하며, 어느 팀에게도 불이익을 주어서는 안 된다.
- 46.7 심판과 슈퍼바이저(만약 있다면) 스코어시트에 서명하기 전이라면, 팀의 몰수 패 여부를 결정할 수 있는 권한을 가진다.
- 46.8 정규 경기 시간 및 연장전이 종료되었을 때 또는 필요하다고 느껴지는 어느 때라도 스코어시트를 검토한다.
- 46.9 경기 종료 시 심판들이 스코어시트에 서명했는지 확인해야 하며, 이 서명으로 심판의 행정적 업무와 해당 경기와의 관계는 종료된다. 심판의 권한은 경기 시작 전 코트에 도착하는 순간 시작되어, 심판들이 승인한 경기 종료 신호가 울릴 때 끝난다.
- 46.10 심판과 슈퍼바이저(만약 있다면)가 스코어시트에 서명하기 전, 심판들이 다음의 사항을 스코어시트 뒷면에 기록했는지 확인해야 한다:
- 몰수 패 또는 D-파울,
  - 경기 시작 예정 시간 5분 전보다 더 일찍 발생한 팀 멤버들의 모든 비신사적인 행동, 또는 경기 종료 시점부터 스코어시트의 승인 및 서명 사이에 발생한 모든 비신사적인 행동.
- 이러한 경우, 슈퍼바이저(만약 있다면)가 주최 측(organising body of the competition)에 상세 보고서를 제출한다.
- 46.11 만약 슈퍼바이저가 없다면, 심판들이 그 임무를 대신한다.
- 46.12 만약 **IRS(Instant Replay System)**를 사용이 가능하다면, 이를 작동할 권한을 가지고, 경기 전 승인해야 한다.
- 46.13 경기 중 이 규칙에 명확히 규정되어 있지 않은 모든 사항에 대하여 결정을 내릴 권한을 가진다.
- 46.14 슈퍼바이저(만약 있다면), 늦어도 동일한 조의 다음 경기 또는 다음 토너먼트 라운드가 시작되기 전까지 스코어시트에 서명해야 한다.

## 47조 심판: 임무와 권한 (Referees: Duties and powers)

- 47.1 심판은 경계선 내/외는 물론 기록원 테이블과 코트 주변에서 발생하는 모든 규칙 위반에 대하여 판정을 내릴 권한이 있다.
- 47.2 심판은 규칙을 위반했을 때, 정규 경기 시간이나 연장전이 끝났을 때 또는 심판이 경기를 중단시킬 필요가 있을 때 휘슬을 불어야 한다. 심판은 프리드로나 필드골이 성공되었을 때 또는 볼이 라이브 될 때에는 휘슬을 불지 않는다.
- 47.3 심판은 경기 전 동전 던지기(coin flip)를 시행해야 한다.
- 47.4 심판은 선수들의 신체접촉이나 바이올레이션을 결정할 때, 다음의 기본 원칙을 고려하여 판단해야 한다.
- 규칙의 정신과 의도, 그리고 경기의 진실성(integrity)을 유지하는 것.
  - ‘이익/불이익(advantage/disadvantage)’의 개념을 일관성 있게 적용하는 것. 심판은 반칙을 범한 선수에게 이득을 주지 않거나 상대 선수에게 불이익을 주지 않는 부수적인(incidental) 신체 접촉을 처벌하지 위해 불필요하게 경기의 흐름을 중단시켜서는 안 된다.
  - 경기 중 선수들의 기량과 그들의 태도 및 행실을 염두에 두며, 매 경기 상식(common sense)을 적용함에 있어 일관성을 유지해야 한다.
  - 경기 운영(game control)과 경기 흐름(game flow) 사이의 균형을 일관되게 유지해야 하며, 참가자들이 무엇을 하려는지를 파악하는 ‘감각(feeling)’을 갖고 경기를 위해 무엇이 옳은 판정인지 판단해야 한다.
- 47.5 **IRS(Instant Replay System)**가 사용할 수 있고, 슈퍼바이저가 이를 승인한 경우, 심판은 스코어시트에 서명하기 전 다음의 상황들을 결정하기 위해 IRS를 사용할 권한을 가진다:
- 경기 중 언제든지 득점 기록의 실수, 또는 게임 클락이나 샷 클락의 오작동.
  - 만약 정규 경기 시간 종료 시점에 시도한 마지막 필드골이 시간 내에 이루어졌는지 여부 그리고/또는 그 마지막 필드골이 1점 또는 2점인지 여부.
  - 정규 경기 시간 마지막 30초 전 또는 어느 한 팀이 19점 이상 득점했을 때 또는 연장전에서 챌린지(challengeable)가 가능한 모든 상황에 대한 여부.
  - 만약 골 텐딩이 선언되었을 때, 실제로 골 텐딩이 발생했는지 여부.
  - 신체접촉 파울, U-파울 또는 D-파울이 해당 파울 기준에 부합하는지 또는 해

당 파울을 업그레이드/다운그레이드 해야하는지 또는 T-파울로 간주되어야 하는지 여부.

• T-파울이 U-파울 또는 D-파울로 간주되어야 하는지 여부.

- 폭력 행위 또는 폭력으로 이어질 수 있는 모든 경기 상황 중에 관여한 팀 멤버들을 확인하기 위한 경우. 최종 결정을 내리기 위해 심판은 수퍼바이저와 협의할 수 있다.
- 팀이 요청한 챌린지(Challenge) 상황.

47.5.1 챌린지(Challenge) 요청은 Olympic Games, World Cup(open category only), World Tour와 더불어 각 대회에 규정에 명시되어 있고 IRS를 사용할 수 있는 경우에만 가능하다. 이전 사례와 상관없이 오직 공식 영상과 자료만을 사용하여 다음의 사항들은 항상 챌린지를 요청할 수 있다: 만약 경기 종료 시점의 필드골이 경기 시간 내에 이루어졌는지 여부 그리고/또는 해당 필드골을 1점 또는 2점으로 인정할지 여부.

47.5.2 어느 팀의 선수든 다음의 상황 중 하나에 해당할 경우 리뷰(“Challenge”)를 요청할 수 있다. 심판이 영상을 검토하는 동안, 모든 선수는 기록된 테이블에서 멀리 떨어져 있어야 한다.

오직 득점 상황 그리고/또는 심판의 판정이 내려진 경우에만 챌린지를 요청할 수 있다. 득점으로 이어지지 않은 노-콜(no-call) 상황은 챌린지 대상이 될 수 없다. 경기 중 팀이 챌린지를 요청할 수 있는 상황은 다음과 같다(전체 목록):

- 성공한 득점이 샷 클락이 종료되기 전에 릴리즈 되었는지 확인.
- 정규 경기 시간 마지막 2분 전 또는 어느 한 팀이 19점 이상을 득점했을 때 또는 연장전 상황에서 아웃-오브-바운드 바이얼레이션이 선언되었고 이때 어느 선수가 마지막으로 볼을 터치하여 볼이 아웃되었는지 확인.
- 정규 경기 시간 마지막 2분 전 또는 어느 한 팀이 19점 이상을 득점했을 때 또는 연장전 상황에서 한 선수가 범한 아웃-오브-바운드 바이얼레이션이 선언되었고 이때 해당 선수가 실제로 바이얼레이션을 범했는지 확인.
- 정규 경기 시간 마지막 2분 전 또는 어느 한 팀이 19점 이상을 득점했을 때 또는 연장전 상황에서 한 선수가 범한 아웃-오브-바운드 바이얼레이션이 선언되지 않았고 동일한 샷 클락 기간 동안에(during the same shot clock) 해당 팀이 득점을 하거나 또는 파울을 얻어내었을 때, 해당 선수가 실제로 바이얼레

이선을 범했는지 확인.

- 새로운 팀 컨트롤이 시작된 후, 선수가 볼을 클리어링 했는지 확인.
- 슛 시도 이전에 볼 소유권이 바뀌었는지 또는 볼이 클리어링 되었는지/안 되었는지 확인.
- 필드골 시도에 따른 득점이 인정되는지, 만약 인정된다면 1점인지 또는 2점 여부 확인. 오직 슛 동작 대해서만 판독이 가능하다.
- 슈터에게 선언된 파울이 1개 또는 2개의 프리드로가 주어져야 하는지 확인.

47.5.3 챌린지를 요청하려면, 선수는 목소리를 높여 명확하게 ‘챌린지(Challenge)’라고 말함과 동시에 엄지와 검지 손가락을 사용하여 ‘C’ 모양을 그려 보여야 한다. 챌린지는 해당 상황이 발생한 후, 팀의 다음 볼 소유권이 시작된 직후나 첫 번째 데드 볼 상황 중 더 먼저 발생하는 시점에만 요청할 수 있다. 만약 해당 상황 발생 후 팀이 다시 소유권을 얻었을 때나 첫 번째 데드 볼 상황에서 챌린지를 요청하지 않는다면, 챌린지 요청은 거절되어진다.

47.5.4 리뷰 결과, 심판의 판정이 확인되어 변경되지 않은 경우(‘챌린지 실패’), 해당 팀은 남은 경기 시간 동안 챌린지를 사용할 수 있는 권리를 상실한다(lose). 리뷰 결과, 심판의 판정이 정정되고 변경된 경우(‘챌린지 성공’), 해당 팀은 남은 경기 시간 동안 챌린지를 사용할 수 있는 권리를 그대로 유지한다(retain). 비디오 자료가 명확하지 않은 경우, 심판의 판정은 변경되지 않고 유지되며, 해당 팀은 남은 경기 시간 동안 챌린지를 사용할 수 있는 권리를 그대로 유지한다(retain).

47.6 심판은 본 규칙서 명확하게 다루어지지 않은 모든 항에 대해 결정을 내릴 권한을 갖는다.

47.7 어느 한 팀에 의해 소청이 접수된 경우, 심판은 (만약 수퍼바이저가 없다면) 소청 사유를 받는 즉시 해당 사건에 대한 서면 보고서를 주최 측(organising body of the competition)에 제출해야 한다.

47.8 심판이 부상을 당하거나 기타 사유로 직무를 수행할 수 없게 된 경우, 해당 사건 발생 후 5분 이내에 경기는 재개되어야 한다. 부상당한 심판을 자격을 갖춘 다른 심판으로 대체할 수 없는 한, 남은 1명의 심판이 경기 종료까지 단독으로 판정을 진행해야 한다. 수퍼바이저(만약 있다면)와 협의를 거친 후, 남은 심판이 교체 심판 투입 여부를 결정한다.

- 47.9 모든 국제 경기에서 판정을 명확히 하기 위해 구두 소통이 필요한 경우, 이는 반드시 영어로 해야 한다.
- 47.10 각 심판은 자신의 직무 범위 내에서 결정을 내릴 권한을 가지나, 다른 심판이 내린 결정을 무시하거나 의문을 제기할 권한은 없다.
- 47.11 심판에 의한 본 규칙의 시행 및 해석은, 명확한 판정이 내려졌는지 여부와 관계 없이 최종적이며, 이의 제기가 허용되는 경우(부록 C 참고)를 제외하고는 논쟁의 대상이 되거나 무시될 수 없다.

## 48조 기록원: 임무 (Scorer: Duties)

- 48.1 기록원에게는 스코어시트가 제공되며, 다음 사항들을 기록해야 한다:
- 해당 경기에 참여할 선수들의 이름과 등번호를 기록한다. 선수 인원 수나 등번호에 관한 규칙 위반이 발생한 경우, 기록원은 가능한 한 빨리 가장 가까운 곳에 있는 심판에게 이를 알려야 한다.
  - 성공한 필드골과 프리드로를 기록하여, 러닝 스코어를 기록한다.
  - 각 팀에 부과된 팀 파울을 기록한다. 기록원은 어느 팀이든 팀 파울 6개와 10개를 기록하는 즉시 심판에게 알려야 한다. 또한, 선수가 범한 U-파울을 기록해야 하며, 한 선수가 2개의 U-파울을 범하여 실격 처리되어야 하는 경우 즉시 심판에게 알려야 한다.
  - 타임-아웃을 기록한다. 기록원은 어느 팀이 정규 시간 또는 연장전에서 사용할 수 있는 타임-아웃을 모두 소진했을 경우, 이를 심판에게 알려야 한다.
  - 동전 던지기(coin flip) 절차와 관련하여, 어느 팀의 볼 소유권으로 경기를 시작했는지 스코어시트에 기록한다.
- 48.2 만약 스코어시트에 기록 오류가 확인되었다면:
- 경기 진행 중인 경우, 기록원은 반드시 첫 번째 데드 볼 상황이 될 때까지 기다린 후 심판에게 알려야 한다.
  - 정규 경기 시간 또는 연장전이 종료된 후, 심판과 수퍼바이저(만약 있다면)가 스코어시트에 서명하기 전이라면, 해당 오류가 경기의 최종 결과에 영향을 미치지더라도 반드시 수정해야 한다.

- 심판과 슈퍼바이저(만약 있다면)가 스코어시트에 서명한 후에는, 더 이상 오류를 수정할 수 없다. 이 경우, 심판 또는 슈퍼바이저는 주최 측에 해당 사건에 대한 상세 보고서를 제출해야 한다.

## 49조 계시원: 임무 (Scoreboard operator: Duties)

49.1 계시원은 전광판을 조작하고 기록원을 보조해야 한다. 만약 전광판과 스코어시트가 일치하지 않고 이를 해결할 수 없는 경우, 스코어시트가 우선하며 전광판은 그에 따라 수정되어야 한다.

계시원에게는 게임 클락과 스톱 위치가 제공되며, 다음과 같이 해야 한다:

- 경기 시간, 타임아웃 및 경기 휴식 시간을 측정한다.
- 경기 시간 종료 또는 연장전 종료 시, 게임 클락의 신호가 자동으로 매우 크게 울리도록 확인한다.
- 신호가 울리지 않거나 또는 들리지 않을 경우, 가능한 모든 수단을 동원하여 즉시 심판에게 이 사실을 알려야 한다.

49.2 계시원은 다음과 같이 **경기 시간**을 측정해야 한다:

- 다음과 같은 상황에서 게임 클락을 시작한다:
  - 체크-볼 시, 체크-볼이 완료된 후 공격 선수가 볼을 소유했을 때.
  - 마지막 프리드로 성공 시, 다음 공격 팀이 볼을 소유했을 때.
  - 마지막 프리드로가 실패하고 볼이 계속해서 라이브 상황 시, 코트 위 어느 선수라도 볼을 터치하거나 또는 볼이 선수에게 터치되었을 때.
- 다음과 같은 상황에서 게임 클락을 정지해야 한다:
  - 게임 클락이 자동적으로 멈추지 않는 경우, 정규 경기 시간이 종료했을 때.
  - 정규 경기 시간 또는 연장전에서 승리 점수에 도달했을 때.
  - 볼이 라이브 상태인 동안, 심판이 휘슬을 불었을 때.
  - 한 팀이 볼을 컨트롤 하는 동안, 샷 클락 신호가 울렸을 때.

49.3 계시원은 다음과 같이 **타임아웃**을 측정해야 한다:

- 심판이 휘슬을 불어 타임아웃 시그널을 하는 즉시 스톱 위치를 시작한다.
- 타임아웃 시간이 20초 지났을 때 신호를 울린다.

- 타임-아웃 시간이 종료되었을 때 신호를 울린다.
- 49.4 계시원은 다음과 같이 **휴식 시간**을 측정해야 한다:
- 정규 경기 시간이 종료되고 연장전이 진행되어야 하는 경우, 즉시 스톱 위치를 시작한다.
  - 휴식 시간이 50초 지났을 때 신호를 울림과 동시에 스톱 위치를 정지한다.
  - 휴식 시간이 종료되었을 때 신호를 울린다.

## 50조 **샷 클럭 계시원: 임무 (Shot clock operator: Duties)**

샷 클럭 계시원에게는 샷 클럭이 제공되며, 다음과 같이 해야 한다:

- 50.1 **시작**하거나 또는 **재시작** 해야 한다:
- 코트 위에서 한 팀이 라이브 볼을 컨트롤 할 때. 이후, 만약 동일한 팀이 볼 컨트롤을 유지하고 있다면, 상대 선수가 단순히 볼을 터치하는 것만으로 새로운 샷 클럭 시간을 시작해서는 안 된다.
  - 체크-볼 시, 체크-볼이 완료된 후 공격 선수에게 볼이 전달(at the disposal)되었을 때.
- 50.2 이전에 볼을 소유했던 팀이 다음과 같은 상황으로 다시 체크-볼을 하게되는 경우, 샷 클럭은 **정지하지만 리셋하지 않고 남은** 시간을 표시해야 한다:
- 볼이 아웃-오브-바운드 되었을 때.
  - 동일한 팀(공격)의 선수가 부상당했을 때.
  - 해당 팀(공격)이 T-파울을 범했을 때.
  - 더블 파울이 선언되었을 때.
  - 양 팀에게 부과된 동일한 벌칙이 상쇄되었을 때.
  - 어느 팀과도 관련이 없는 행위로 경기가 중단되었을 때. 단, 이로 인해 해당 팀이 불리한 상황에 놓이게 되는 경우는 제외한다.
- 50.3 **정지하고 12초로 리셋**하여 12초가 표시되어야 한다:
- 볼이 정당하게 바스켓을 통과했을 때.
  - 이전에 볼을 컨트롤 하지 않았던 팀(수비)이 다음과 같은 상황으로 체크-볼이 주어질 때:

- 일반 파울 또는 바이얼레이션(아웃-오브-바운드 포함)이 선언되었을 때,
- 점프볼 상황 일 때.
- 한 선수의 두 번째 U-파울 또는 D-파울의 결과로 체크-볼이 주어질 때.
- 필드골 또는 마지막 프리드로 또는 패스 상황 시, 볼이 링에 터치된 후 어느 한 팀이 볼을 컨트롤 할 때.
- 볼을 컨트롤 하고 있는 팀과 관련이 없는 행위로 경기가 중단되었을 때.
- 그 팀(공격)에게 프리드로가 주어졌을 때.

50.4 정규 경기 시간 또는 연장전 상황에서 볼이 데드가 되고 게임 클락이 정지한 상황에서 어느 팀이 새로운 볼 컨트롤을 했을 때, 게임 클락에 남은 시간이 12초 미만이라면, 샷 클락의 **스위치를 끈다**. 샷 클락의 신호는 어느 한 팀이 볼을 소유 하고 있는 상황이 아닌 한, 게임 클락 또는 경기를 중단시키지 못하고 볼을 데드 상태로 만들지도 않는다.

## A - 심판의 수신호 (REFEREE'S SIGNAL)

- A.1 이 규칙서에 설명되어있는 수신호만이 유일하고 유효한 심판의 수신호이다.
- A.2 기록원 테이블에 리포팅 할 때에는 구두(verbally)로 소통을 보완하는 것을 강력히 권장한다(국제 경기에서는 영어로 해야한다).
- A.3 파울 선언 후, U-파울 또는 D-파울이 아닌 한, 선수의 등번호를 기록원 테이블에 리포팅하지 않는다.
- A.4 테이블 오피셜은 심판의 수신호를 숙지하는 것이 매우 중요하다.

### Game clock signals

STOP THE CLOCK



Open palm

STOP THE CLOCK  
FOR FOUL



One clenched fist

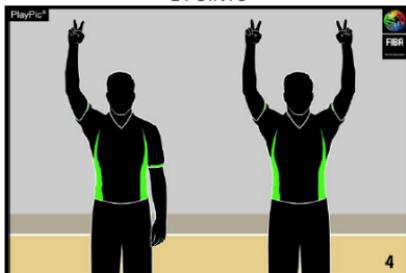
### Scoring

1 POINT



1 finger, 'flag' from  
wrist

2 POINTS



2 fingers  
1 arm for an attempt, 2 arms if successful

## Time-out

### CHARGED TIME-OUT



Form T,  
show index finger

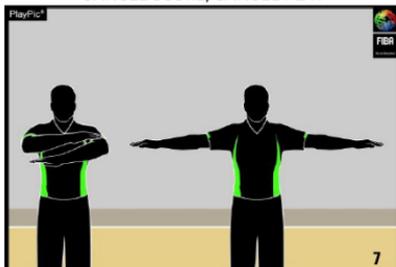
### 3x3-SPECIFIC: TV TIME-OUT



Clenched right fist with  
clenched left fist rotating  
vertically

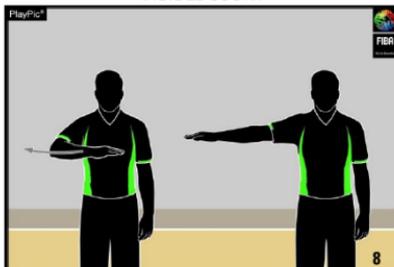
## Informative

### CANCEL SCORE, CANCEL PLAY



Scissor-like action with arms, once across chest

### VISIBLE COUNT



Counting while moving the palm

### COMMUNICATION



Thumb up

### SHOT CLOCK RESET



Rotate hand,  
extend index finger

### OUT-OF-BOUNDS



Point arm in parallel to  
sidelines

### HELD BALL/JUMP BALL SITUATION



Thumbs up

## Violations

### TRAVELLING



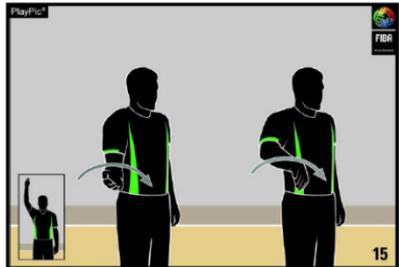
Rotate fists

### ILLEGAL DRIBBLE: DOUBLE DRIBBLING



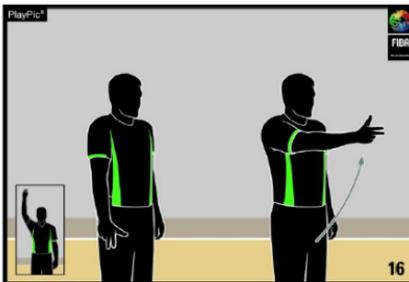
Patting motion with

### ILLEGAL DRIBBLE: CARRYING THE BALL



Half rotation with palm

### 3 SECONDS



Arm extended,  
show 3 fingers

### 5 SECONDS



Show 5 fingers

### 12 SECONDS



Fingers touch shoulder

### DELIBERATE KICK OR BLOCK OF THE BALL



Point to the foot

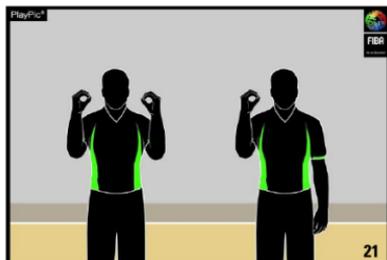
### 3x3-SPECIFIC: BALL NOT CLEARED



Wave upheld hand showing 2  
fingers left to right

## 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



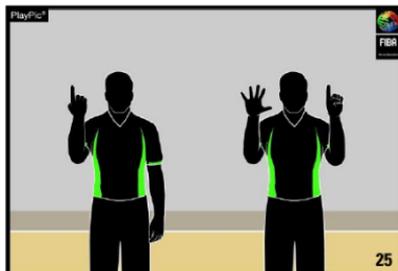
Right hand shows  
number 5,  
left hand shows  
number 1 to 5

No. 11 - 15



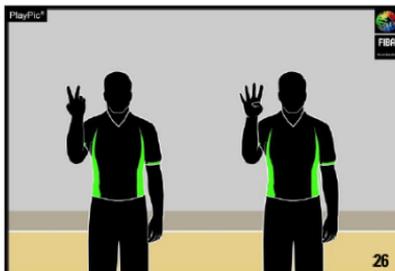
Right hand shows  
clenched fist,  
left hand shows  
number 1 to 5

No. 16



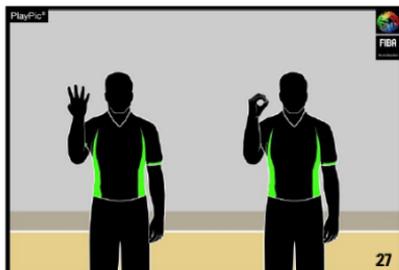
First reverse hand shows number 1 for the  
decade digit - then open hands show number 6  
for the units digit

No. 24



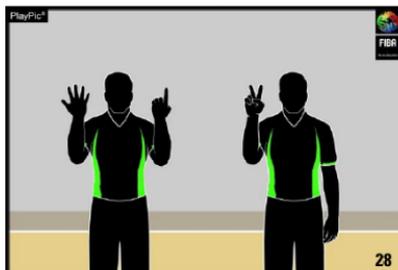
First reverse hand shows number 2 for the  
decade digit - then open hand shows number 4  
for the units digit

No. 40



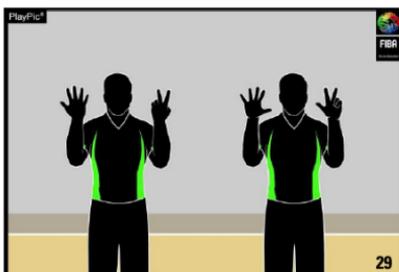
First reverse hand shows number 4 for the decade digit - then open hand shows 0 for the units digit

No. 62



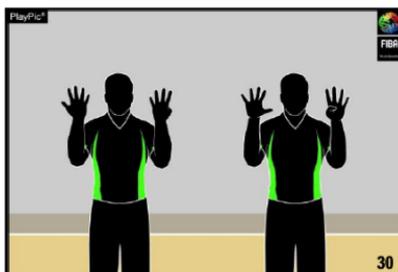
First reverse hands show number 6 for the decade digit - then open hand shows 2 for the units digit

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

**HOOKING**



Move lower arm backwards

**EXCESSIVE SWINGING OF ELBOW**



Swing elbow backwards

**HIT TO THE HEAD**



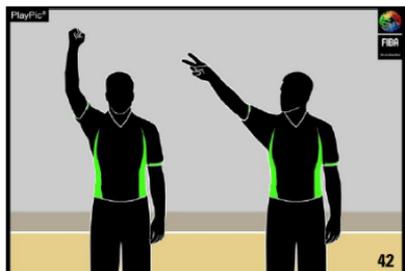
Imitate the contact to the head

**FOUL BY TEAM IN CONTROL OF THE BALL**



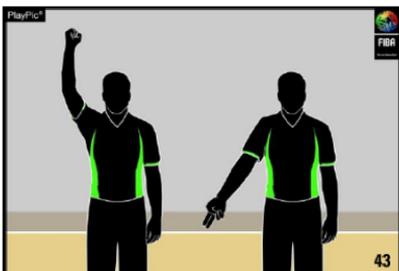
Point clenched fist towards basket of offending team

**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

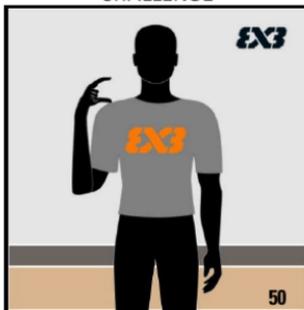
### FAKE A FOUL



### IRS REVIEW



### 3x3-SPECIFIC: CHALLENGE



Form a C with thumb and index finger

## Foul Penalty Administration – Reporting to Table

AFTER FOUL WITHOUT  
FREE THROW(S)



Point in direction of  
play, arm parallel to  
sidelines

1 FREE THROW

AFTER FOUL BY  
TEAM IN CONTROL  
OF THE BALL



Clenched fist in  
direction of play, arm  
parallel to sidelines

2 FREE THROWS



Hold up 1 finger



Hold up 2 fingers

## Administrating Free Throws

1 FREE THROW



Index finger

2 FREE THROWS



Fingers together  
on both hands

그림 8. 심판의 수신호 (Referees' signals)



- B.1 그림 9는 공식 FIBA 3x3 스코어시트이다.
- B.2 이것은 오직 3x3 대회 주관 단체(governing body)를 위한 원본 1부만으로 구성된다.

**참고:** 1. 기록원은 모든 항목을 기록할 때 **파란색** 또는 **검은색**의 지워지지 않는 펜을 사용해야 한다.

2. 스코어시트는 전자식으로 준비되고 작성되어질 수도 있다.

- B.3. 경기 시작 전, 기록원은 다음과 같이 스코어시트를 준비해야 한다:
- B.3.1 기록원은 스코어시트 상단에 양 팀의 이름을 기록한다. 경기 일정표에 먼저 이름이 기재된 팀이 항상 ‘**A팀**’이 되며, 다른 팀은 ‘**B팀**’이 된다.
- B.3.2 그 다음, 기록원은 다음을 기록한다:
- 대회명.
  - 경기 종별(카테고리).
  - 경기 번호.
  - 경기 날짜, 시간 및 코트명.
  - 심판 및 슈퍼바이저의 이름.

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION FIBA 3X3 SCORESHEET				3x3	
Team A Austria		Team B Serbia			
<b>Competition</b>	FIBA 3x3 Europe Cup 2024	<b>Date</b>	25/08/2024	<b>Referees</b>	#1 Alex TALISAINEN
<b>Category</b>	Men	<b>Time</b>	19:30	<b>#2</b>	Brigitte CSABAI-KA...
<b>Game No.</b>	Final	<b>Court</b>	Main Court	<b>Supervisor</b>	Adin Kavajic

그림 10. 스코어시트 상단 (Top of the scoresheet)

- B.3.3 A팀은 스코어시트 윗부분, B팀은 아랫 분에 기록한다.
- B.3.3.1 첫 번째 열에, 기록원은 주최 측(organizer) 또는 팀 대표(team representative)가 제공한 선수 명단을 사용하여 각 선수의 이름과 이니셜을 유니폼 등번호 순서대로 기록한다.
- B.3.3.2 만약 팀의 출전 선수가 4명 미만인 경우, 기록원은 마지막으로 기록한 선수 아래 줄의 선수 이름 및 번호 칸에 가로선을 그어야 한다.

#### B.4 타임아웃 (Time-outs)

- B.4.1 허용된 타임아웃은 스코어시트에 팀명 아래 해당 칸에 “X” 표시로 기록한다.
- B.4.2 경기 종료 시, 사용되지 않은 빈칸은 두 줄의 평행선을 그어야 한다.

#### B.5 파울 (Fouls)

- B.5.1 선수의 파울은 신체접촉 파울, T-파울, U-파울 또는 D-파울이 될 수 있다.
- B.5.2 교체선수가 범한 파울은 T-파울 또는 D-파울이 될 수 있다.
- B.5.3 오직 U-파울 또는 D-파울만이 다음과 같이 선수 이름 옆에 기록된다.
- B.5.3.1 선수의 U-파울은 ‘U’로 기록된다.
- B.5.3.2 선수 또는 교체선수의 D-파울은 ‘D’로 기록된다.
- B.5.4 경기 종료 시, 기록원은 이미 사용된 칸과 사용되지 않은 칸 사이에 굵은 선을 그어야 한다.  
경기 종료 시, 기록원은 남은 빈칸들을 굵은 가로선을 그어 지워야 한다.

#### B.6 팀 파울 (Team fouls)

- B.6.1 한 팀이 신체접촉 파울, T-파울, U-파울 또는 D-파울을 범할 때마다, 기록원은 지정된 칸에 순서대로 커다란 ‘X’를 표시하여 해당 팀의 파울을 기록해야 한다. U-파울 또는 D-파울의 경우, 기록원은 다음 번호를 건너뛰고 그 다음 번호(두 번째 칸)에 커다란 ‘X’와 함께 원(○)을 그려 표시해야 한다.
- B.6.2 경기 종료 시, 기록원은 남은 빈칸들은 두 줄의 평행선을 그어 지워야 한다.

#### B.7 러닝 스코어 (The running score)

- B.7.1 기록원은 각 팀이 득점한 점수를 시간 순서에 따라 계속해서 함께 점수로 기록해야 한다.
- B.7.2 스코어시트에는 러닝 스코어를 위한 2개의 주요한 열이 있다.
- B.7.3 각 주요한 열은 4개의 칸으로 나뉜다. 왼쪽 2칸은 A팀, 오른쪽 2칸은 B팀을 위한 것이다. 중앙의 칸들은 각 팀의 러닝 스코어(23점)를 위한 것이다.  
기록원은 다음과 같이 해야 한다:

##### • 첫째,

- 성공한 모든 1점 필드골은 사선(오른손잡이: / 또는 왼손잡이: \)으로 그어야 한다,

	A	B	
	1	1	
9	2	2	23
0	3	3	15
9	4	4	17
11	5	5	15
0	6	6	15
11	●	7	15
11	●	8	
11	10	9	23
	10	10	23
0	11	11	15
11	12	12	

그림 11. 러닝 스코어 (The running score)

- 성공한 모든 프리드로는 색칠된 원(●)을 그려야 한다,
- 성공한 모든 2점 필드골은 원(O)을 그려야 한다.

방금 득점한 팀이 기록하게 된 **새로운 총득점** 숫자 위에 표시해야 한다.

- **그 다음**, 새로운 총득점과 같은 쪽의 빈칸에 (새롭게 표시된 / 또는 \ 또는 ● 옆에) 필드골 또는 프리드로 성공시킨 선수의 번호를 기록한다.

## **B.8 러닝 스코어/파울: 추가 설명**

### **(The running score/fouls: Additional instructions)**

- B.8.1 선수가 우연히(accidently) 성공한 필드골은 득점으로 인정하고, 마지막으로 볼을 컨트롤했던 공격 선수에게 부여한다.
- B.8.2 볼이 바스켓을 통과하지 않았으나 득점으로 인정되는 경우(31조), 해당 슈트를 시도한 선수에게 부여한다.
- B.8.3 경기 종료 시, 기록원은 마지막 득점이 기록된 칸과 그 득점을 성공한 선수의 번호 아래에 굵은 가로선을 그어야 한다.
- B.8.4 기록원은 가능한 수시로 자신이 기록한 러닝 스코어와 전광판의 점수를 확인해야 한다. 만약 불일치가 발생하고 스코어시트의 점수가 정확하다면, 기록원은 즉시 전광판의 점수를 수정하기 위한 조치를 취해야 한다. 만약 기록이 불확실하거나 또는 한 팀이 점수 수정에 이의를 제기하는 경우, 기록원은 볼이 데드가 되고 게임 클락이 멈추는 즉시 수퍼바이저(만약 있다면) 또는 심판에게 이 사실을 알려야 한다.
- B.8.5 심판은 규칙에 따라 점수, 파울 횟수 또는 타임아웃 횟수와 관련된 기록상의 실수를 수정할 수 있다. 수퍼바이저(만약 있다면) 또는 심판은 수정 사항에 서명해야 한다. 광범위한 수정(extensive correction)이 이루어진 경우에는 스코어시트 뒷면에 그 내용을 문서화해야 한다.

## **B.9 러닝 스코어: 마무리 (The running score: Summing up)**

- B.9.1 정규 경기 시간 또는 연장전이 종료 시, 기록원은 정규 경기 시간의 점수와 연장전 점수(만약 있다면)를 스코어시트 하단에 해당 란에 기록해야 한다.
- B.9.2 경기 종료 시, 기록원은 각 팀이 기록한 최종 점수와 그 마지막 점수를 올린 선수들의 번호 아래에 두 줄의 굵은 가로선을 그어야 한다. 또한, 각 팀의 남은 점수 칸(러닝 스코어)을 지우기 위해 해당 열의 바닥까지 사선을 그어야 한다.
- B.9.3 모든 테이블 오피셜은 스코어시트에 이름을 정자체/대문자(block letters)기록해

야 한다.

- B.9.4 슈퍼바이저(만약 있다면)가 마지막으로 스코어시트를 승인하고 서명한다. 슈퍼바이저가 없다면 이는 심판의 책임이다. 이 서명 행위를 끝으로 해당 경기에 대한 심판의 관리 및 책임은 공식적으로 종료된다.

**참고:** 선수가 ('소청'을 사용하여) 스코어시트에 서명을 한 경우, 테이블 오피셜과 심판은 슈퍼바이저가 떠나도 좋다는 허가를 내릴 때까지 슈퍼바이저의 지시에 따라 대기해야 한다.

Score (after regular time)	A	<u>17</u>	B	<u>17</u>
Score (after overtime)	A	<u>18</u>	B	<u>19</u>

그림 12. 스코어시트에 최종 점수 (Final score in Scoresheet)

## C - 소청 절차 (PROTEST PROCEDURE)

- C.1 팀은 다음과 같은 사유로 인해 불이익을 당했을 경우 소청을 제기할 수 있다:
- a) 심판이 정정하지 않은 점수, 시간 또는 샷 클락 운영의 실수.
  - b) 경기의 몰수, 취소, 연기, 경기를 재개하지 않거나 또는 경기를 진행하지 않기로 하는 결정.
  - c) 출전 자격 규정에 대한 규정 위반.
- C.2 팀이 소청을 제기한 경우, 결정을 내리기 위해서 오직 공식 영상과 공식 자료만이 사용될 수 있다.
- C.3 소청이 유효한 것으로 인정받기 위해서는 다음의 절차를 따라야 한다:
- a) 해당 팀의 선수는 경기 종료 직후 즉시 스코어시트에 서명해야 하며, 심판과 슈퍼바이저(만약 있다면)가 스코어시트에 서명하기 전까지 스코어시트 뒷면에 소청 사유에 대한 설명을 작성해야 한다.
  - b) 각 소청 당 200달러(USD)의 수수료가 적용되며, 항의가 받아들여지지 않을 경우(패스 시)에도 이 금액을 납부해야 한다.
- C.4 슈퍼바이저(또는 대회 전날 팀들과 진행하는 기술 회의(Technical meeting)에서 소청을 담당하기로 지정된 사람)는 가능한 한 빨리 소청에 대한 결정을 내려야 하며, 어떤 경우에도 다음 예선 단계(next pool phase)나 다음 결선 토너먼트 라운드(next elimination round)가 시작되기 전까지는 결정을 내려야 한다. 그의 결정은 경기 현장 판정 규칙에 대한 결정(field of play rule decision)으로 간주되며, 추가적인 재검토나 항소의 대상이 되지 않는다. 예외적으로, 출전 자격 규정 관한 결정은 관련 규정에 명시된 바에 따라 항소할 수 있다.

## D - 팀의 순위결정 (CLASSIFICATION OF TEAMS)

### D.1 팀 순위 (Standings of teams)

조별 리그(pools) 및 (투어 순위를 제외한) 대회 전체 순위 모두에 대해, 다음과 같은 순위 결정 규칙이 적용된다.

만약 대회의 동일한 단계(same stage of the competition)에 도달한 팀들이 동률일 경우, 다음의 순서에 따라 동률을 깨기 위한 절차를 적용한다. 각 단계는 단 한 번씩만 계산된다. 한 단계를 거친 후에도 여전히 순위가 결정되지 않은 팀들이 있다면, 그 팀들 사이의 동률을 깨기 위해 다음 단계를 적용한다:

1. 다 승 (또는 서로 다른 조 간의 성적을 비교할 때 경기 수가 일치하지 않는 경우에는 승률).
2. 상대 전적 (오직 승/패 기록만 고려하며, 동일 조 내에서만 적용한다).
3. 평균 다 득점 (몰수 승으로 인한 점수는 제외). 단, 실제 경기 점수가 21점을 초과하더라도 각 경기 당 득점은 최대 21점까지만 인정하여 계산한다.

만약 위 세 단계를 거친 후에도 여전히 동률일 경우, 시드 순위가 가장 높은 팀 (highest seeding)이 동률 처리의 승자가 된다.

투어(투어란 일련의 연결된 대회들을 의미함) 순위는 투어의 구성 단위; 즉 선수 (각 대회마다 선수가 새로운 팀을 구성할 수 있는 경우) 또는 팀(전체 투어 기간 동안 선수가 한 팀에 속한 경우)을 기준으로 산정된다. 투어 순위의 산정 순서는 다음과 같다:

1. 최종 파이널 대회에서의 순위 또는 최종 결승 대회 전까지 실제로 투어 파이널 진출 자격을 획득했는지 여부.
2. 각 투어(tour stop)의 최종 순위에 따라 획득한 투어 순위 포인트(tour standing points)의 합계.
3. 투어 기간 동안 거둔 다 승(또는 총 경기 수가 일치하지 않는 경우에는 승률).
4. 투어 기간 중 기록한 평균 다 득점(몰수 승으로 인한 점수는 제외). 단, 실제 경기 점수가 21점을 초과하더라도 각 경기 당 득점은 최대 21점까지만 인정하여 계산한다.
5. 동률을 깨기 위한 목적의 시드 배정은 각 특정 대회의 시드 배정과 동시에

이루어지는 ‘투어 시드 배정’ 방식을 따른다.  
 대회의 규모에 관계없이, 투어 순위 산정을 위해 각 투어 대회마다 다음과 같은  
 투어 포인트가 부여된다:

Tournament standing	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17-32	33+	DQF
Tour points	100	80	70	60	50	45	40	35	20	18	16	14	12	11	10	9	3	1	0

투어 시드 배정은 특정 팀이 다음 대회에 출전하는지 여부와 관계없이 투어에  
 참여하는 모든 팀을 대상으로 이루어진다.

## D.2 시드 배정 규칙 (Seeding rules)

대회 규정에 별도로 명시된 경우를 제외하고, 팀 시드는 랭킹 포인트(대회 시작  
 전 해당 팀의 상위 3명 선수의 랭킹 포인트 합계)에 따라 순차적으로 배정된다.  
 팀 랭킹 포인트가 동일한 경우에는 대회 시작 전 무작위 추첨(randomly)으로 시  
 드를 결정한다.

국가대표 팀 간의 경기(국가대항전)에서 시드 배정은 3x3 연맹 랭킹  
 (3x3 Federation Ranking)을 기반으로 결정된다.

## **E - U12 카테고리의 적용 (ADAPTATION TO U12 CATEGORIES)**

U12(12세 이하) 카테고리에서는 다음과 같은 규칙 조정을 권장한다:

1. 가능한 경우, 골대 높이를 2.60m로 낮출 수 있다.
2. 연장전에서는 먼저 득점하는 팀이 경기에서 승리한다.
3. 샷 클락은 사용하지 않는다. 만약 어느 한 팀이 공격 의사없이 충분히 공격을 시도하지 않는다고 판단될 경우, 심판은 마지막 5초를 카운트하여 해당 팀에 경고를 주어야 한다.
4. (팀 파울)벌칙 상황은 적용되지 않는다. 슛 동작 파울, T-파울, U-파울을 제외한 모든 파울은 체크-볼로 경기를 재개한다.
5. 타임-아웃은 허용되지 않는다.

8.7조에서 제공하는 유연함은 상황에 적절하다고 판단되는 바에 따라 재량껏 적용될 수 있다.

**- END -**





# **2026 FIBA 3X3 공식 케이스북**

## **OFFICIAL 3X3 BASKETBALL RULES**

### **OFFICIAL INTERPRETATIONS**

(valid as of 1 January 2026)



1조	정의 (Definition) .....	93
4조	팀 (Team) .....	94
9조	경기의 시작과 종료 (Beginning and end of the game).....	95
12조	점프볼 상황(Jump ball situation).....	97
16조	골이 성공되었을 때와 득점 (Goal: When made and its value) .....	98
17조	체크-볼 (Check-ball) .....	99
18조	타임-아웃 (Time-out).....	101
19조	선수교체 (Substitution) .....	103
26조	3초 (3 seconds).....	103
27조	5초 (5 seconds).....	104
28조	백 투 더 바스켓 (Back to the basket).....	104
29조	12초 (12 seconds).....	105
30조	볼 클리어링 (Clearing the ball) .....	105
35조	더블 파울 (Double foul).....	108
36조	T-파울 (Technical foul) .....	109
37조	U-파울 (Unsportsmanlike foul).....	111
38조	D-파울 (Disqualifying foul) .....	115
41조	팀 파울: 벌칙 (Team fouls: Penalty).....	115
45조	심판, 테이블 오피셜과 수퍼바이저 (Referees, table officials and sports supervisor) .....	118
47조	심판: 임무와 권한 (Referees: Duties and powers).....	118
D-팀의 순위결정 (D - CLASSIFICATION OF TEAMS).....		124

가장 최근 발표된 공식 3x3 규칙(Official 3x3 Basketball Rules)은 본 공식 3x3 농구 규칙 요약본(short version of the Official 3x3 Basketball Rules)과 케이스북(Official Interpretations)에 언급되지 않은 모든 경기 상황에 유효하게 적용된다.

이 문서의 목적은 3x3 경기 중 발생할 수 있는 실제적이고 구체적인 상황에 규칙서의 원칙과 개념을 적용하기 위함이다.

심판은 공식 3x3 규칙(Official 3x3 Basketball Rules) 또는 케이스북(Official Interpretations)에 구체적으로 언급되지 않은 모든 상황에 대하여 판정을 내릴 수 있는 권한을 갖는다.

혼란을 방지하고자 이 문서에 언급된 모든 규칙 및 조항은 공식 3x3 규칙을 참고하였다.

# 3x3 농구 심판의 중요 원칙

## (OVERARCHING PRINCIPLE OF OFFICIATING 3X3 BASKETBALL)

심판은 경기의 원활한 흐름을 유지해야 하며, 이익/불이익(advantage/disadvantage) 개념을 일관성있게 적용하여야 한다.

심판은 해당 선수에게 이익을 주지 않거나 상대 선수에게 불이익을 주지 않는 부수적인 위반 또는 바이올레이션을 선언하기 위하여 경기의 흐름을 불필요하게 중단시켜서는 안 된다. 단, 이러한 위반 행위들이 확대되어 경기가 과열 될 우려가 있는 경우는 예외로 한다.

이익/불이익은 선수의 위치, 속도나 리듬, 자유로운 움직임의 밸런스에 영향을 줄 수도 있다. 아웃-오브-바운드(out-of-bounds), 볼 클리어링(ball clearing), 시간 위반(time violation)은 이익/불이익의 개념과 제외되어 선언되어야 한다.

## 1조 정의 (DEFINITION)

**예 1-1** 점수가 A팀 20 - B팀 20 일 때, A1이 1점 필드골을 다음과 같은 때 성공하였다:

- 게임 클락에 2분 남아있을 때.

**해설 1-1-1:** A팀은 경기의 승자이다. 최종 점수는 A팀 21 -B팀 20 이다.

- 연장전에서.

**해설 1-1-2:** 경기는 계속 진행된다. 연장전에서 먼저 2점을 득점하는 팀이 경기의 승자이다.

**예 1-2:** A1이 아크 밖에서 슛 동작 일 때 파울을 당하였다. 그 슛은 성공되었고 다음과 같은 때 발생하였다:

- 점수가 A팀 20 -B팀 20, 경기가 1분 남았을 때.

**해설 1-2-1:** A팀이 경기의 승자이다. 최종 점수는 A팀 22 -B팀 20 이다. 파울의 결과로 인

한 프리드로와 잠재적인 볼 소유권은 무시된다. 그러나, A팀의 순위결정을 위해 평균 득점을 계산할 때에는 오직 21점만이 고려되어 진다.

- 점수가 A팀 21 - B팀 21, 연장전에서.

**해설 1-2-2:** A팀이 경기의 승자이다. 최종 점수는 A팀 23 - B팀 21 이다. 파울의 결과로 인한 프리드로와 잠재적인 볼 소유권은 무시된다. 그러나, A팀의 순위결정을 위해 평균 득점을 계산할 때에는 오직 21점만이 고려되어 진다.

**예 1-3:** 점수가 A팀 15 - B팀 15, A1이 2점 필드골 지역에서 슛 동작 일 때 파울을 당하였다. 이것은 경기 중 B팀의 10개 째 팀 파울이다. 동시에 정규 경기 시간의 종료로 알리는 게임 클락의 신호가 울리고 그 슛은 성공되었다.

**해설 1-3:** A1의 성공된 필드골은 득점으로 인정된다. A팀이 아직 21점에 도달하지 않았으므로 A1은 파울에 대한 결과로 프리드로 2샷을 시도한다. A1의 성공된 프리드로 개수의 따라 최종 점수가 결정되며, A팀은 경기의 승자이다. 정규 경기 시간이 종료되었으므로 A팀은 볼 소유권을 잃는다.

## 4조 팀 (TEAMS)

**Statement:** 코트와 교체석 그리고 코트와 멀리 떨어진 밖에서 원격으로 코칭하는 것 또한 허용되지 않는다. 팀은 어떠한 형태로든 통신장비를 코트에 가져와 소통하거나 전술 지시를 받을 수 없다.

**예 4-1:** 경기 중 코트 밖에 앉아 있는 코치 역할을 하는 사람이 선수들에게 지시를 내린다. 이 상황이 다음과 같은 때 발생했다:

- 경기 중.
- 타임아웃 동안에

**해설 4-1:** 두 경우 모두, 선수들은 코트 밖에 있는 그 누구와도 소통할 수 없다. 경기가

진행되는 동안 코트 밖의 사람과 부적절한 소통을 하거나 선수와 코치 사이에 어떤 형태의 의사소통을 하는 것은 스포츠맨십에 어긋나는 행동으로 간주될 수 있다. 팀에게 “코칭” 경고가 주어진다. 이후 발생하는 동일한 위반은 T-파울이 주어진다. 대회 수퍼바이저는 심판이 이와 같은 위반을 인지하도록 알려줄 수 있다.

## 9조      경기의 시작과 종료 (BEGINNING AND END OF THE GAME)

**예 9-1:** 정규 경기 시간 종료 시점, 점수는 A팀 15 -B팀 15 이다. 경기의 시작 시 볼 소유권은 A팀이 가지고 있었다. 연장전 시작 전 휴식 시간 동안에 B1이 심판에게 무례한 언행을 하여 T-파울이 선언되었다.

**해설 9-1:** 연장전 시작 전, A팀의 선수 중 누구라도 라인-업 없이 1개의 프리드로를 시도한다. B팀은 연장전 시작을 위한 볼 소유권을 갖는다.

**예 9-2:** B팀은 동전 던지기(coin flip)를 통해 첫 번째 체크-볼 권리를 가졌다. 심판의 실수로 인해 볼이 A팀에게 주어졌다. 이 실수가 다음과 같은 때 발견되었다:

- 경기가 시작되기 전, A팀 선수의 손에 볼이 전달되기 전  
(그리고 게임 클락이 10:00일 때).

**해설 9-2-1:** 경기는 아직 시작되지 않았다. 볼 소유권은 동전 던지기에 따라 B팀에게 주어진다.

- 경기가 이미 시작된 후 (그리고 게임 클락이 9:59 또는 이하일 때).

**해설 9-2-2:** 경기는 이미 시작되었으며 실수는 정정되어질 수 없다. B팀은 (시행된다면) 연장전 시작 시 체크-볼 권리를 갖는다.

**예 9-3:** FIBA 3x3 공식 대회(FIBA 3x3 Official Competition)에서 경기 시작 예정 시간에 코트 위 경기에 플레이 할 준비가 된 B팀의 선수가 3명 미만이다.

**해설 9-3:** 경기 시작은 최대 5분까지 지연될 수 있다(FIBA 3x3 공식 대회의 경우, 슈퍼 바이저가 재량에 따라 이 시간을 조정할 수 있다). 만약 부재 중이던 선수가 연장된 시간 내에 경기에 참여할 준비를 마치고 코트에 도착하면, 경기는 즉시 시작되어야 한다. 연장된 시간이 종료되기 전까지 부재 중이던 선수가 경기에 참여할 준비를 마치고 코트에 도착하지 않을 경우, 해당 경기는 물수로 A팀이 승리한다.

**예 9-4:** FIBA 3x3 공식 대회에서 부상이나 실격 등의 사유로 인해 A팀의 인원 중 경기에 참여할 준비가 된 선수가 코트 위 3명 미만이다. 이 상황이 다음과 같은 때 발생되었다:

- (a) 경기의 시작 전.
- (b) 경기가 이미 시작된 후.

**해설 9-4:** 최소 3명의 선수가 있어야 하는 의무는 경기 시작 시에만 적용된다. (a)의 경우, 경기는 시작될 수 없다. (b)의 경우, A팀은 3명 미만의 인원으로 경기를 계속해야 한다. 경기가 시작된 이후에는 팀 당 최소 1명의 선수가 항상 코트 위에 있어야 한다.

**예 9-5:** 경기 중 A1 선수가 부상으로 인해 경기를 이탈했다. A팀은 교체선수가 없으므로 남은 2명의 선수만으로 경기를 계속 할 수 있다. A팀이 2명으로 경기를 하기에, 1명(또는 2명)의 선수를 교체석에 앉혀둔 채 B팀 또한 2명으로 경기하기로 결정했다.

**해설 9-5:** 2명의 선수로 경기하겠다는 B팀의 결정은 허용된다. B팀이 3명(또는 4명)의 선수가 플레이 가능하더라도, 최소 1명의 선수는 반드시 코트 위에 있어야 한다.

**예 9-6:** 경기 시작 전, B1 선수가 심판에게 무례한 언행을 하여 T-파울이 선언되었다.

**해설 9-6:** 경기 시작 전, A팀의 선수 중 누구라도 라인업 없이 1개의 프리드로를 시도한다. 경기 시작 전에 발생한 T-파울은 항상 상대 팀에게 1개의 프리드로가 주어진다. 이후 경기는 동전 던지기에 따라 시작된다.

## 12조 점프볼 상황 (JUMP BALL SITUATION)

**예 12-1:** A1이 드리블하던 중 B1이 볼을 탭 하였고 두 선수 모두 볼을 향해 달려간다. 이후 A1과 B1이 동시에 볼을 째 잡았다. 심판이 점프볼을 선언하였다.

**해설 12-1:** 수비 팀에게 볼 소유권이 주어지며, 이 상황에서는 B팀에게 주어진다.

**예 12-2:** A1이 필드골을 시도한다. 볼이 링에 터치된 후, 리바운드를 위해 점프한 A2와 B3가 차지할 때, 두 선수 모두 두 손으로 볼을 째 잡고 있었다. 심판이 점프볼을 선언하였다.

**해설 12-2:** A팀이 마지막으로 볼 소유권을 가지고 있었으므로, 볼은 B팀에게 주어진다. 볼을 마지막으로 소유하지 않았던 팀이 수비 팀으로 간주된다.

**예 12-3:** A1이 필드골을 위한 슛을 시도한다. 볼이 링에 터치된 후, A2와 B3가 리바운드를 위해 점프하였다. B3가 두 손으로 잠시 볼을 잡았다가 놓쳤다. 이후 B3와 A2가 동시에 볼을 째 잡았다. 심판이 점프볼을 선언하였다.

**해설 12-3:** B3가 두 손으로 볼을 잡고 있었을 때 마지막 볼 소유권이 B팀에게 있었으므로, 볼은 A팀에게 주어진다.

**예 12-4:** A1이 드리블하던 중 A2에게 볼을 패스한다. B1이 그 볼을 굴절시켰고, 볼이 코트 밖으로 나가려던 찰나 B3가 한 손으로 볼을 잡아 코트 안으로 다시 패스하였다. 이후 A1과 B1이 동시에 볼을 째 잡았다. 심판이 점프볼을 선언하였다.

**해설 12-4:** B3가 볼을 잡아 코트 안으로 패스했을 때 마지막 볼 소유권이 B팀에게 있었으므로, 볼은 A팀에게 주어진다.

## 16조 골이 성공되었을 때와 득점 (GOAL: WHEN MADE AND ITS VALUE)

**예 16-1:** A1이 2점 슛 지역에서 던진 볼이 위로 상승하고 있다. 볼이 다음과 같은 선수에게 정당하게 터치되고:

- 공격 선수,
- 수비 선수,

그 선수는 1점 슛 지역에서 점프한 선수였고, 이후 볼은 계속해서 날아가 바스켓을 통과하였다.

**해설 16-1:** 필드골의 점수는 슛이 릴리즈 된 플로어의 위치에 따라 정해진다. 1점 지역에서 릴리즈 된 필드골은 1점, 2점 지역에서 릴리즈 된 필드골은 2점으로 인정된다. 두 경우 모두, A1의 슛은 2점 지역에서 릴리즈 되었으므로 A1에게 2점이 인정된다.

**예 16-2:** A1이 아크 밖에서 드리블 하고 있을 때, 다음과 같은 위치에 있는 B1이 볼을 탭 하였고 볼이 바스켓을 통과하였다:

- 아크 안.
- 아크 밖.

**해설 16-2:** 두 경우 모두, A1은 2점 필드골 지역에 위치해 있었으므로 A1에게 2점이 인정된다.

**예 16-3:** 아크 밖에 위치한 A1이 볼을 A2에게 패스했다. 다음과 같은 위치에 있는 B1이 볼을 굴절시켰고 볼이 바스켓을 통과하였다:

- 아크 안.
- 아크 밖.

**해설 16-3:** 두 경우 모두, A1은 2점 필드골 지역에 위치해 있었으므로 A1에게 2점이 인정된다.

**예 16-4:** A1이 필드골을 시도했다. 볼이 링에 터치된 후, 리바운드를 위해 바스켓 아래

에서 점프한 B1이 실수로 볼을 바스켓에 통과시켰다.

**해설 16-4:** A1에게 1점이 인정된다. 만약 수비 선수가 실수로 필드골을 득점한 경우, 해당 득점은 인정되며 마지막으로 볼을 컨트롤했던 공격 선수에게 득점이 기록된다

## 17조 체크-볼 (CHECK-BALL)

**Statement:** 체크-볼을 시행하는 공격 선수는 **두 발을 플로어에 딛고 서 있는 상태로 볼을 캐치하는 선수와 동일하게 간주된다.**

**예 17-1:** A1팀의 샷 클락이 6초 남은 상황. B1과 A1이 아크 밖 탑에서 체크-볼을 시행하던 중, B1이 A1이 손을 뻐어도 볼을 캐치할 수 없는 곳으로 볼을 던졌다.

- B1의 행동 이전에 B팀은 경기 지연 경고를 받은 적이 없다.

**해설 17-1-1:** 심판은 B팀에게 경기 지연 경고를 선언해야 한다. A1은 반드시 아크 밖에서 볼을 받아야 한다. **B1은 반드시 일반적인 농구 패스의 방식으로 볼을 바운스 하야 한다.** 체크-볼은 A팀에게 주어지며 **샷 클락은 리셋되지 않는다.** 만약 샷 클락과 게임 클락이 흘렀다면 수정되어야 한다.

- B1의 행동 이전에 B팀은 이미 경기 지연 경고를 받은 적이 있다.

**해설 17-1-2:** B팀에게 T-파울이 선언된다. A팀에게 체크-볼이 주어지며 샷 클락은 12초로 리셋된다.

**예 17-2:** 체크-볼을 시행하는 동안, B1이 A1에게 너무 가까이 (1m 미만) 위치해 있다.

**해설 17-2:** 심판은 A1과 B1 사이에 적절한 거리(약 1m)가 확보될 때까지 경기를 재개하는 것을 허용해서는 안 된다. FIBA 3x3 공식 대회에서는 '3x3 인피니티 로고 (3x3 infinity logo)'를 사용하여 A1과 B1 사이의 적절한 거리를 정한다(두 선수 각각 로고를 밟지 않은 채 로고의 양 끝에 위치).

**예 17-3:** A1과 B1이 체크-볼을 시행하는 동안, A1이 볼을 컨트롤 하기 전에 B1이 손을 휘둘러 볼을 쳐내려고 하였다.

- B1의 행동 이전에 B팀은 경기 지연 경고를 받은 적이 없다.

**해설 17-3-1:** 심판은 B팀에게 경기 지연 경고를 선언해야 한다. B1이 적극적으로 볼에 대한 플레이를 하기 전에 A1은 반드시 볼을 컨트롤해야 한다. 체크-볼은 A팀에게 주어지며 **샷 클락은 리셋되지 않는다**. 만약 샷 클락과 게임 클락이 흘렀다면 수정되어야 한다.

- B1의 행동 이전에 B팀은 이미 경기 지연 경고를 받은 적이 있다.

**해설 17-3-2:** B팀에게 T-파울이 선언된다. A팀에게 체크-볼이 주어지며 샷 클락은 12초로 리셋된다.

**예 17-4:** 체크-볼을 시행하는 A1이 볼의 교환이 완전히 끝나기 전, 2스텝을 움직여 **드리블 또는 패스하는 동작 없이 가속도(momentum)를 만들어냈다**.

**해설 17-4:** 트래블링 바이얼레이션이 선언된다.

**예 17-5:** A1이 두 발을 플로어에 딛은 상태로 체크-볼을 준비하고 있다. A1이 볼을 컨트롤하기 전에 옆으로 점프하여 볼을 받아 **상대 선수와 거리를 만들어냈다**.

**해설 17-5:** 트래블링 바이얼레이션이 선언된다.

**예 17-6:** A1이 두 발을 플로어에 딛은 상태로 체크-볼을 준비하고 있다. A1이 볼을 컨트롤하기 전에 점프하여 공중에서 볼을 받아 이로 인해 **상대 선수의 밸런스를 무너뜨렸다/타이밍을 빼앗다(throw his opponent off balance)**.

**해설 17-6:** 트래블링 바이얼레이션이 선언된다.

**예 17-7:** A1이 체크-볼을 시행 시 볼을 받는 동안 두 발을 플로어에 딛고 있는 상태이다. 이후 A1이 자신의 왼 발을 들어올리며 드리블을 시작하였다.

**해설 17-7:** 이것은 정당한 플레이이다.

**예 17-8:** 체크-볼 하는 동안, B1이 A1에게 **아크 밖 탭에서 적절한 거리를 유지하여 볼을 건네(hands)주었다**.

- B1의 행동 이전에 B팀은 경기 지연 경고를 받은 적이 없다.

**해설 17-8-1:** 심판은 B팀에게 경기 지연 경고를 선언해야 한다. 체크-볼을 시작하기 위해 B1은 반드시 일반적인 농구 패스의 방식으로 볼을 바운스하여야 한다. 체크-볼은 A팀에게 주어지며 **샷 클락은 리셋되지 않는다**. 만약 샷 클락과 게임 클락이 흘렀다면 수정되어야 한다.

- B1의 행동 이전에 B팀은 이미 경기 지연 경고를 받은 적이 있다.

**해설 17-8-2:** B팀에게 T-파울이 선언된다. A팀에게 체크-볼이 주어지며 샷 클락은 12초로 리셋된다.

## 18조 타임-아웃 (TIME-OUT)

**예 18-1:** 연장전에서 A1의 필드골이 성공된 후, B1이 타임-아웃을 요청하였다.

**해설 18-1:** 성공된 필드골 이후에도 볼은 데드 상태가 되지 않으며 B팀이 사용할 수 있는 상태이다. B팀의 타임-아웃 요청은 무시되고 허용되지 않는다. B팀은 (엔드라인 밖이 아닌) 바스켓 바로 아래 코트 안에서 드리블 또는 패스를 통해 볼을 아크 밖에 위치하는 것으로 경기를 재개해야 한다.

**예 18-2:** A1에게 프리드로 2샷이 주어졌다. A1의 첫 번째와 두 번째 프리드로 사이, 두 번째 프리드로를 위해 볼이 A1에게 전달되기 전에 B팀이 타임-아웃을 요청하였다.

**해설 18-2:** 볼이 데드 상태이므로 B팀의 타임-아웃은 허용된다.

**예 18-3:** A팀의 득점 성공 후, A1에게 경기 지연으로 인한 T-파울이 선언되었고 B팀이 즉시 타임-아웃을 요청하였다.

**해설 18-3:** B팀의 타임-아웃은 허용된다. 타임-아웃 이후, B팀은 T-파울로 인한 프리드로 1샷을 시도한다.

**예 18-4:** 게임 클락이 6:59 남아있을 때, 경기 중 A팀에게 “코칭”으로 인한 T-파울이 선언되었다.

**해설 18-4:** TV 타임-아웃이 허용된다. TV 타임-아웃 이후, B팀은 T-파울로 인한 프리드로 1샷을 시도한다.

**예 18-5:** 게임 클락이 3:59 남아있을 때, 샷 클락이 종료될 무렵 샷 클락 신호가 울릴 때 시도한 A1의 필드골이 성공되었다. B팀이 볼 컨트롤을 획득했다. B1이 A1의 득점에 대하여 ‘챌린지’를 요청하였다.

**해설 18-5:** A1의 득점이 제한 시간 내에 릴리즈 되었는지에 대한 B1의 ‘챌린지’ 요청은 즉시 허용된다. TV 타임-아웃은 판독이 종료되고 심판이 최종 판정을 선언하기 전까지 시작되지 않는다.

**예 18-6:** 경기 종료 2분 전, A1과 B2이 볼을 향해 손을 뻗었다. 볼은 코트 밖으로 나갔고 심판은 A팀의 볼을 선언하였다. A1은 타임-아웃을 요청하였다. A팀의 타임-아웃이 허용되기 전, B팀은 어느 선수로 인해 볼이 코트 밖으로 나갔는지에 대하여 ‘챌린지’를 요청하였다.

**해설 18-6:** ‘챌린지’ 요청은 허용된다. 타임-아웃은 판독이 종료되고 심판이 최종 판정을 선언하기 전까지 시작되지 않는다. A팀의 타임-아웃 요청은 판독이 진행되는 동안 심판이 ‘챌린지’ 요청에 대한 최종 판정을 선언하기 전까지 언제든지 철회할 수 있다.

**예 18-7:** 경기 종료 2분 전, A1과 B2이 볼을 향해 손을 뻗었다. 볼은 코트 밖으로 나갔고 심판은 A팀의 볼을 선언하였다. A1은 타임-아웃을 요청하였다. 타임-아웃 기간 동안, B팀은 어느 선수로 인해 볼이 코트 밖으로 나갔는지에 대하여 ‘챌린지’를 요청하였다.

**해설 18-7:** ‘챌린지’ 요청은 허용된다. 타임-아웃은 아무런 중단 없이 계속 진행된다. 심판은 요청된 상황을 즉시 판독해야하며, 요청된 ‘챌린지’는 요청된 이후 취소될 수 없다.

## 19조 선수교체 (SUBSTITUTION)

**Statement:** 자신의 장비를 정비(신발 끈 묶기, 등)하여 경기를 지연시킨 선수는 프리드로 슈터가 아닌 한, 즉시 교체되어야 하고 다음 데드 볼 상황이 되어야 경기에 다시 들어올 수 있다. 심판의 교체 지시를 거부하고 코트를 떠나지 않을 경우 T-파울이 선언된다.

**예 19-1:** A1의 필드골이 성공된 후, 게임 클락이 흐르는 동안 B4가 B1과 교체하였다.

**해설 19-1:** B1의 교체는 허용되지 않는다. 필드골 이후, 볼은 데드 상태가 되지 않고 B팀이 사용할 수 있는 상태이다. B팀에게 즉시 T-파울이 선언된다.

**예 19-2:** A1에게 프리드로 2샷이 주어졌다. A1의 첫 번째와 두 번째 프리드로 사이, 두 번째 프리드로를 위해 볼이 A1에게 전달되기 전에 B4가 B1과 교체하였다.

**해설 19-2:** 볼이 데드 상태이므로 B1의 선수 교체는 허용된다.

## 26조 3초 (3 SECONDS)

**예 26-1:** A팀이 필드골을 성공하였다. B1이 세마-서클 안에서 볼 컨트롤을 획득하였으나 세마-서클 구역을 벗어나기 위해 적극적인 노력을 하지 않았다.

**해설 26-1:** 이것은 '3초' 바이얼레이션이다. 심판은 B1이 제한 구역 안에서 볼 컨트롤 획득하자마자 엄격하게 '3초' 룰을 적용하여야 한다.

**예 26-2:** 1점 슛 지역 밖에서 볼을 잡고 있는 A1이 제한 구역 안에 있는 A2에게 볼을 패스하였다. A2는 바스켓을 등진 상태로 2초 동안 볼을 잡고 있고, 여전히 바

스켓을 등진 상태로 2초 동안 드리블하였다. 이후 A2는 제한 구역 안에서 드리블을 끝내고 바스켓을 등진 상태로 1초 동안 더 볼을 잡고 있었다.

**해설 26-2:** 이것은 '3초' 바이얼레이션이다. B팀에게 체크-볼이 주어진다.

## 27조 5초 (5 SECONDS)

**예 27-1:** 정상적인 체크-볼 이후, 아크 밖에서 라이브 된 볼을 잡고 있는 A1을 B1이 5초 동안 1m 이내 거리에서 적극적으로 근접 방어하고 있다.

**해설 27-1:** 이것은 '5초' 바이얼레이션이다. B팀에게 체크-볼이 주어진다.

## 28조 백 투 더 바스켓 (BACK TO THE BASKET)

**예 28-1:** 볼이 클리어링 된 이후, A1이 드리블 하고 있는 동안:

- 1점 슛 지역 안에서 바스켓을 향하여 등진 상태 또는 측면인 상태로 연속하여 3초를 초과하였다.

**해설 28-1:** 이것은 '백 투 더 바스켓' 바이얼레이션이다. B팀에게 체크-볼이 주어진다.

**예 28-2:** 볼이 클리어링 된 이후, A1이 드리블 하고 있는 동안:

- 1점 슛 지역 안에서 아크를 향하여 등진 상태 또는 측면인 상태로 연속하여 3초를 초과하였다.

**해설 28-2:** 이것은 정당한 플레이이다. 경기는 계속 진행된다.

**예 28-3:** 1점 슛 지역 밖에서 볼을 잡고 있는 A1이 제한 구역 밖에 있는 A2에게 볼을 패스하였다. A2는 바스켓을 등진 상태로 2초 동안 볼을 잡고 있고, 여전히 바스켓을 등진 상태로 2초 동안 드리블하였다. 이후 A2는 제한 구역 밖에서 드리블을 끝내고 바스켓을 등진 상태로 1초 동안 더 볼을 잡고 있었다.

**해설 28-3:** 이것은 정당한 플레이이다. 경기는 계속 진행된다.

## 29조 12초 (12 SECONDS)

**예 29-1:** A팀이 볼 소유권을 가지고 있는 동안, 경기가 다음과 같은 이유로 심판에 의해 중단되었다:

- 코트 표면이 손상되었다.

**해설 29-1-1:** 경기는 A팀의 체크-볼로 계속되며 샷 클락에 남아있던 잔여 시간만이 주어진다.

- A1이 부상당하여 즉각적인 조치가 필요하였다.

**해설 29-1-2:** 경기는 A팀의 체크-볼로 계속되며 샷 클락에 남아있던 잔여 시간만이 주어진다.

- B1이 부상당하여 즉각적인 조치가 필요하였다.

**해설 29-1-3:** 경기는 A팀의 체크-볼로 계속되며 샷 클락은 새로운 12초가 주어진다.

## 30조 볼 클리어링 (CLEARING THE BALL)

**예 30-1:** A1의 필드골이 성공된 후, B1이 경기를 재개하기 위해 볼을 잡았다. 이때 노차지 세마-서클 안에 있던 A2가 B1에게 정당한 수비를 하였다.

- A2의 행동 이전에 A팀은 경기 지연 경고를 받은 적이 없다.

**해설 30-1-1:** 심판은 A팀에게 경기 지연 경고를 선언해야 한다. .

- A2의 행동 이전에 A팀은 이미 경기 지연 경고를 받은 적이 있다.

**해설 30-1-2:** A팀에게 T-파울이 선언된다.

**예 30-2:** A1의 필드골이 성공된 후, B1이 경기를 재개하기 위해 볼을 잡았다. 이때 노-차지 세마-서클 안에 있던 A2가 볼을 잡으려는 B1에게 접촉없이 방해로 시작하였다.

- A2의 행동 이전에 A팀은 경기 지연 경고를 받은 적이 없다.

**해설 30-2-1:** 심판은 A팀에게 경기 지연 경고를 선언해야 한다.

- A2의 행동 이전에 A팀은 이미 경기 지연 경고를 받은 적이 있다.

**해설 30-2-2:** A팀에게 T-파울이 선언된다.

**예 30-3:** A1의 필드골이 성공된 후, B팀이 즉시 볼을 잡으려는 시도를 하지 않았다.

- B팀의 행동 이전에 B팀은 경기 지연 경고를 받은 적이 없다.

**해설 30-3-1:** 심판은 고의적으로 시간을 끄는 것을 방지하기 위해 경기를 중단하고 B팀에게 경기 지연을 선언하고 B팀에게 체크-볼이 주어진다. 만약 볼이 바스켓을 통과한 후 게임 클락이 흘렀다면 수정되어야 한다.

- B팀의 행동 이전에 B팀은 이미 경기 지연 경고를 받은 적이 있다.

**해설 30-3-2:** B팀에게 T-파울이 선언된다. 만약 볼이 바스켓을 통과한 후 게임 클락이 흘렀다면 수정되어야 한다.

**예 30-4:** A1의 필드골이 성공된 후, 볼이 B1의 다리에 맞고 코트 밖으로 나갔다.

- B1이 우연히(accidentally) 볼을 터치하였다.

**해설 30-4-1:** B팀에게 체크-볼이 주어진다.

- B1이 고의로(deliberately) 볼을 터치하였다.

**해설 30-4-2:** 만약 B1의 행동 이전에 B팀은 경기 지연 경고를 받은 적이 없다면, 심판은 B팀에게 경기 지연 경고를 선언해야하고 B팀에게 체크-볼이 주어져 경기는 계속 된다.

만약 B1의 행동 이전에 B팀은 이미 경기 지연 경고를 받은 적이 있다면, B팀에게 T-파울이 선언된다.

**예 30-5:** A1의 필드골이 성공된 후, B1이 볼을 컨트롤 하고나서:

- 한 발이 엔드 라인을 터치하였다.

**해설 30-5-1:** 이것은 B1의 아웃-오브-바운드 바이올레이션이다. A팀에게 체크-볼이 주어진다.

- 드리블을 시작하기 전에 3 스텝을 딛었다.

**해설 30-5-2:** 이것은 B1의 트래블링 바이올레이션이다. A팀에게 체크-볼이 주어진다.

**예 30-6:** A1의 필드골이 성공된 후, B1이 1점 슛 지역 안에 있는 B2에게 볼을 패스하였다. B2가 필드골을 시도하였다.

**해설 30-6:** 바스켓을 향하여 B2의 손에서 볼이 떠나자마자 B2가 볼을 클리어링 하지 않았으므로 심판은 “노-클리어” 바이올레이션을 선언해야 한다.

**예 30-7:** A1의 필드골이 성공되지 않은 후, B1이 볼을 리바운드하여 1점 슛 지역 안에서 8초 동안 드리블하였다. 볼을 클리어링 하기 전, B1이 A1에게 파울을 당하였다.

**해설 30-7:** B팀은 샷 클락이 종료될 때까지 볼을 클리어링 할 권한이 있으므로 파울은 인정된다.

**예 30-8:** A1의 슛이 B1에게 블락되었다. B2가 볼을 소유하고 볼을 클리어링 하지 않은 채 바스켓을 향하여 돌파하였다.

- 레이-업 슛을 위해 볼이 B2의 손을 떠나자마자, B2가 A3에게 파울을 당하였다. 레이-업 슛은 성공되었다.

**해설 30-8-1:** 레이-업 슛 이전에 B2가 볼을 클리어링 하지 않았으므로 이것은 “노-클리어” 바이올레이션이다. 특점은 인정되지 않는다. A팀에게 체크-볼이 주어지고 A3의 파울은 U-파울 또는 D-파울이 아닌 한 무시된다.

- 레이-업 슛을 위해 볼이 B2의 손을 떠나기 전에, B2가 A3에게 파울을 당하였다. 이것은 A팀의 5개 째 팀 파울이다.

**해설 30-8-2:** 파울은 인정되고 B팀에게 체크-볼이 주어진다.

- 레이-업 슛을 위해 볼이 B2의 손을 떠나기 전에, B2가 A3에게 파울을 당하였다. 이것은 A팀의 7개 째 팀 파울이다.

**해설 30-8-3:** 파울은 인정되고 B2에게 프리드로 2샷이 주어진다.

**예 30-9:** A1이 볼을 클리어링 하기 위해 시도하던 중, A1이 드리블하는 동안 한 발을 1 점 슛 지역 밖에 딛고 있다. 이후 A1이 반대 발을 플로어에서 들어올렸다.

**해설 30-9:** A1의 어느 발도 아크를 터치하거나 또는 아크 안에 있지 않았으므로 볼은 클리어링 되었다.

**예 30-10:** A1의 필드골이 성공된 후, B1이 경기를 재개하기 위해 볼을 잡았다. 이때 노-차지 세미-서클 안에 있던 A2가 B1에게 수비를 시작하였고 접촉이 있는 파울을 범하였다:

- A2의 행동 이전에 A팀은 경기 지연 경고를 받은 적이 없다.
- A2의 행동 이전에 A팀은 이미 경기 지연 경고를 받은 적이 있다.

**해설30-10-1:** 두 경우 모두 경기 지연 상황이 아니다. 접촉이 있는 파울은 무시될 수 없다. A팀에게 수비자 파울이 선언된다.

## 35조 더블 파울 (DOUBLE FOUL)

**예 35-1:** A1이 볼을 잡고 있다. A2와 B2가 로-포스트 지역에서 자리 싸움을 하였다. A2와 B2에게 더블 파울이 선언되었다. 이것은 A팀의 5개 째 팀 파울이고 B팀의 7개 째 팀 파울이다.

**해설 35-1:** 팀 파울 개수와 관계없이 더블 파울에 대한 벌칙은 항상 상쇄된다. 경기는 A팀의 체크-볼로 재개된다. 샷 클락은 리셋되지 않는다.

## 36조 T-파울 (TECHNICAL FOUL)

**Statement:** T-파울 벌칙의 요약:

수비자의 T-파울	공격자의 T-파울	어느 팀도 볼 컨트롤 하지 않을 때
프리드로 1샷	프리드로 1샷	프리드로 1샷
공격 팀의 소유권	공격 팀의 소유권	마지막 수비 팀의 소유권
샷 클락 12초 리셋	샷 클락 리셋하지 않음	샷 클락 12초 리셋

**T-파울 벌칙은 항상 다른 벌칙 (만약 있다면) 이전에, 즉시 시행되어야 한다.**

**예 36-1:** A1이 시도한 필드골이 성공되었다. 볼이 공중에 있는 동안, A2가 심판에게 무례한 언행을 하였다. A팀에게 T-파울이 선언되었다.

**해설 36-1:** A1의 득점은 인정된다. A팀의 T-파울로 인하여 B팀에게 프리드로 1샷이 주어진다. T-파울이 선언되었을 때, 볼이 공중에 있었기 때문에 어느 팀도 볼을 컨트롤하지 않았으므로 점프볼 상황이 된다. 경기는 B팀(점프볼 상황 이전에 마지막 수비 팀)의 체크-볼로 재개된다.

**예 36-2:** A1이 2점 슈트를 시도하고 B1에게 파울을 당하였다. A1에게 프리드로 2샷이 주어진다.

- A1의 첫 번째 프리드로 시도 후, B1에게 T-파울이 선언되었다.

**해설 36-2-1:** B1의 T-파울로 인한 프리드로는 슈트 동작 파울로 인한 A1의 두 번째 프리드로 이전에 시행되어야 한다. 경기는 일반적인 마지막 프리드로와 마찬가지로 재개된다.

- A1의 첫 번째 프리드로 시도 후, A2에게 T-파울이 선언되었다.

**해설 36-2-2:** A2의 T-파울로 인한 프리드로는 슈트 동작 파울로 인한 A1의 두 번째 프리드로

이전에 시행되어야 한다. 경기는 일반적인 마지막 프리드로와 마찬가지로 재개된다.

**예 36-3:** 드리블러 A1이 B1에게 파울을 당하였다. 이것은 B팀의 7개 째 팀 파울이다. 흥분한 A1이 B1에게 무례한 언행을 하였고 T-파울이 선언되었다.

**해설 36-3:** 두 파울에 대한 벌칙은 동일하지 않다. T-파울에 대한 벌칙은 다른 벌칙 이전에 시행되어야 한다. B팀은 T-파울로 인한 프리드로 1샷을 시도하고 이어서 A1이 B팀의 7개 째 팀 파울로 인한 프리드로 2개를 시도한다. 경기는 일반적인 마지막 프리드로와 마찬가지로 재개된다.

**예 36-4:** B1이 슛 동작 중인 A1에게 파울을 범하였다. 이것은 B팀의 5개 째 팀 파울이다. 이후 A1이 T-파울을 범하였다.

- A1의 1점 필드골을 위한 슛은 성공되었다.

**해설 36-4-1:** A1의 득점은 인정된다. 두 파울에 대한 벌칙은 동일하므로 서로 상쇄된다. 경기는 B팀의 체크-볼로 재개된다.

- A1의 1점 필드골을 위한 슛은 성공되지 않았다.

**해설 36-4-2:** 두 파울에 대한 벌칙은 동일하므로 서로 상쇄된다. 파울이 발생했을 때 볼이 공중에 있었으므로, 경기는 (점프볼 상황이기 때문에)B팀의 체크-볼로 재개된다.

**예 36-5:** 게임 클락 9:15, 득점이 성공된 후 A3가 고의적으로(*deliberately*) 경기 진행을 지연하였다. A팀이 동일한 사유로 이미 경고를 받은 적이 있었기 때문에, 심판이 A팀에게 T-파울을 선언하였다. 게임 클락 0:25, A3가 심판에게 무례한 언행을 하여 T-파울이 선언되었다.

**해설 36-5:** A3은 2개의 T-파울을 범하였더라도 실격되지 않는다. 해당 2개의 T-파울은 A팀에게 선언되며 해당 경기의 팀 파울에 합산된다.

## 37조 U-파울 (UNSPORTSMANLIKE FOUL)

**Statement:** U-파울 벌칙의 요약:

선수의 U-파울	팀 파울 1-6	팀 파울 7-9	팀 파울 10+
첫 번째 UF	프리드로 2샷	프리드로 2샷	프리드로 2샷 + 소유권
두 번째 UF	프리드로 2샷 + 소유권	프리드로 2샷 + 소유권	프리드로 2 + 소유권

U-파울은 항상 2개의 팀 파울이 합산된다.

**예 37-1:** 정규 경기 시간의 종료는 알리는 게임 클락의 신호와 동시에, B1이 슛 동작이 아닌 A1에게 파울을 범하였고 U-파울이 선언되었다. 점수는 A팀 13 - B팀 15 이다.

- A1이 1개 또는 2개의 프리드로를 성공하지 못 하였다.

**해설 37-1-1:** 경기는 종료되었다.

- A1이 2개의 프리드로를 모두 성공하였다.

**해설 37-1-2:** 경기는 연장전으로 이어진다. 만약 이것이 B1의 첫 번째 U-파울이었고 B팀의 팀 파울이 10개 보다 적다면, 볼은 동전 던지기(coin flip) 절차에 따라 해당 팀에게 주어진다.

만약 이것이 B1의 첫 번째 U-파울이었고 B팀의 팀 파울이 10개 또는 보다 많다면, Art. 41.2.1 적용되므로 볼은 A팀에게 주어진다. 만약 이것이 B1의 두 번째 U-파울이었다면, B1은 실격된다: B1의 두 번째 U-파울 이므로 볼은 A팀에게 주어진다(동전 던지기 절차는 적용되지 않는다).

**예 37-2:** B1이 A1에게 U-파울을 범하였다. 이것은 B1의 첫 번째 U-파울이고 이 파울

이전에 B팀의 팀 파울은 다음과 같다:

- 팀 파울 3개.

**해설 37-2-1:** U-파울은 2개의 팀 파울이 합산되므로 B팀의 팀 파울은 5개가 되었다. A1에게 프리드로 2샷이 주어진다. 경기는 일반적인 마지막 프리드로와 마찬가지로 재개된다.

- 팀 파울 5개.

**해설 37-2-2:** U-파울은 2개의 팀 파울이 합산되므로 B팀의 팀 파울은 7개가 되었다. A1에게 프리드로 2샷이 주어진다. 경기는 일반적인 마지막 프리드로와 마찬가지로 재개된다.

- 팀 파울 8개.

**해설 37-2-3:** U-파울은 2개의 팀 파울이 합산되므로 B팀의 팀 파울은 10개가 되었다. A1에게 프리드로 2샷이 주어진다. 이 파울로 인하여 B팀의 팀 파울이 10개가 되었으므로 경기는 A팀의 체크-볼로 재개된다.

**예 37-3:** B1이 A1에게 U-파울을 범하였다. 이것은 B1의 두 번째 U-파울이다.

**해설 37-3:** U-파울은 2개의 팀 파울이 합산된다. 팀 파울 개수와 관계없이, A1에게 프리드로 2샷이 주어지고 경기는 A팀의 체크-볼로 재개된다. B1은 2개의 U-파울을 범하였으므로 실격된다.

**예 37-4:** A1이 2점 필드골을 시도할 때 B1에게 파울을 당하였다. 이것은 B팀의 7개 째 팀 파울이다. 이후 흥분한 A1이 B1에게 U-파울을 범하였다.

- 이것은 A1의 첫 번째 U-파울이고 A팀의 4개 째 팀 파울이다.

**해설 37-4-1:** 두 파울의 벌칙은 동일하므로 서로 상쇄된다.

- 만약 필드골이 성공되었다면, 득점은 인정되고 경기는 B팀의 체크-볼로 재개된다.
- 만약 필드골이 성공되지 않았다면, 파울이 발생했을 때 볼은 공중에 있었으므로 경기는 B팀의 체크-볼로 재개된다(점프볼 상황이기 때문에).
- 만약 필드골이 성공되지 않았고 파울이 발생했을 때 여전히 A팀이 볼 소유권을 갖고 있었다면, 경기는 A팀의 체크-볼로 재개된다. 샷 클락은 리셋되지 않는다.

- 이것은 A1의 두 번째 U-파울이고 A팀의 4개 째 팀 파울이다.

**해설 37-4-2:** 두 파울의 벌칙은 동일하지 않다. A1은 2개의 U-파울을 범하였으므로 실격된다. A팀의 프리드로 2샷에 이어서 경기는 B1의 프리드로 2샷과 B팀의 체크-볼로 재개된다.

**예 37-5:** A1이 필드골을 위해 슈트 할 때 B1에게 파울을 당하였다. 이것은 B팀의 10개 째 팀 파울이다. 이후 흥분한 A1이 B1에게 U-파울을 범하였다.

- 이것은 A1의 첫 번째 U-파울이고 A팀의 7개 째 팀 파울이다.

**해설 37-5-1:** 두 파울의 벌칙은 동일하지 않다. A1의 프리드로 2샷에 이어서 경기는 B1의 프리드로 2샷과 A팀의 체크-볼로 재개된다.

- 이것은 A1의 두 번째 U-파울이고 A팀의 7개 째 팀 파울이다.

**해설 37-5-2:** 두 파울의 벌칙은 동일하므로 서로 상쇄된다.

- 만약 필드골이 성공되었다면, 득점은 인정되고 경기는 B팀의 체크-볼로 재개된다.
- 만약 필드골이 성공되지 않았다면, 파울이 발생했을 때 볼은 공중에 있었으므로 경기는 B팀의 체크-볼로 재개된다(점프볼 상황이기 때문에).
- 만약 필드골이 성공되지 않았고 파울이 발생했을 때 여전히 A팀이 볼 소유권을 갖고 있었다면, 경기는 A팀의 체크-볼로 재개된다. 샷 클락은 리셋되지 않는다.

**예 37-6:** 샷 클락 6초 남았을 때, A1이 드리블 하고 있다. B1이 B팀의 7개 째 팀 파울을 범하였다. 이후 A1이 팔꿈치를 휘둘러 다음과 같이 파울이 선언되었다:

- 자신의 첫 번째 U-파울이고, A팀의 7개 째 팀 파울.

**해설 37-6-1:** 두 파울의 벌칙은 동일하므로 서로 상쇄된다. 경기는 A팀의 체크-볼로 재개된다. 샷 클락은 리셋되지 않는다.

- 자신의 두 번째 U-파울이고, A팀의 7개 째 팀 파울.

**해설 37-6-2:** 두 파울의 벌칙은 동일하지 않다. A1은 2개의 U-파울을 범하였으므로 실격된다. A1과 교체된 선수의 프리드로 2샷에 이어서 경기는 B1의 프리드로 2샷과 B팀의 체크-볼로 재개된다.

**예 37-7:** 샷 클락 6초 남았을 때, A1이 드리블 하고 있다. B1이 B팀의 10개 째 팀 파울을 범하였다. 이후 A1이 팔꿈치를 휘둘러 다음과 같이 파울이 선언되었다:

- 자신의 첫 번째 U-파울이고, A팀의 7개 째 팀 파울.

**해설 37-7-1:** 두 파울의 벌칙은 동일하지 않다. A1의 프리드로 2샷에 이어서 경기는 B1의 프리드로 2샷과 A팀의 체크-볼로 재개된다.

- 자신의 두 번째 U-파울이고, A팀의 7개 째 팀 파울.

**해설 37-7-2:** 두 파울의 벌칙은 동일하므로 서로 상쇄된다. 경기는 A팀의 체크-볼로 재개된다. 샷 클락은 리셋되지 않는다.

**예 37-8:** B1이 A1을 바닥으로 밀어 U-파울이 선언되었다. 이후 A1이 일어나 B1을 바닥으로 밀어 마찬가지로 U-파울이 선언되었다. 이것은 A1의 첫 번째 U-파울, B1의 두 번째 U-파울이다.

**해설 37-8:** B1은 2개의 U-파울을 범하였으므로 실격된다. 이 상황은 더블 U-파울이 선언된 것이 아니며 두 파울에 벌칙 또한 동일하지 않다. 그러므로, 벌칙은 서로 상쇄될 수 없다. A1의 프리드로 2샷에 이어서 경기는 B1과 교체된 선수의 프리드로 2샷 이후 A팀의 체크-볼로 재개된다.

**예 37-9:** A1이 볼을 잡고 있다. A2와 B2가 로-포스트 지역에서 자리 싸움을 하였다. A2와 B2에게 더블 U-파울이 선언되었다. 이것은 A2의 첫 번째 U-파울이고 B2의 두 번째 U-파울이다.

**해설 37-9:** 선수의 첫 번째 또는 두 번째 U-파울 개수와 관계없이 더블 파울에 대한 벌칙은 항상 상쇄된다. 경기는 A팀의 체크-볼로 재개된다. 샷 클락은 리셋되지 않는다. 경기는 A팀의 체크-볼로 재개된다. 샷 클락은 리셋되지 않는다.

**예 37-10:** 게임 클락 9:38, A1과 B1이 서로 밀어 심판은 더블 U-파울을 선언하였다. 게임 클락 0:25, A1이 B2에게 과격한 접촉으로 파울을 범하여 U-파울이 선언되었다.

**해설 37-10:** A1은 2개의 U-파울을 범하였으므로 실격된다. 반드시 A1은 바로/즉시 코트를 떠나야 하며, 주최 측에 의해 해당 대회에서 추가로 실격처리 될 수 있다.

## 38조 D-파울 (DISQUALIFYING FOUL)

**예 38-1:** A1이 D-파울을 범하였다.

**해설 38-1:** B팀에게 프리드로 2샷과 볼 소유권이 주어진다. A1은 경기에서 실격되고 반드시 코트를 바로/즉시 떠나야 한다. FIBA 3x3 공식 대회에서 A1은 자동적으로 대회에서 실격된다. 소규모 대회(grassroots event)에서 주최(Art. 38.3.5) 측은 A1을 대회에서 실격처리 하기로 결정할 수도 있다.

**예 38-2:** A1이 필드골을 위해 슛 할 때 B1에게 파울을 당하였다. 이것은 B팀의 10번째 팀 파울이다. 이후 흥분한 A1이 B1에게 D-파울을 범하였다.

**해설 38-2:** 두 파울의 벌칙은 동일하므로 서로 상쇄된다.

- 만약 필드골이 성공되었다면, 득점은 인정되고 경기는 B팀의 체크-볼로 재개된다.
- 만약 필드골이 성공되지 않았다면, 파울이 발생했을 때 볼은 공중에 있었으므로 경기는 B팀의 체크-볼로 재개된다(점프볼 상황이기 때문에).
- 만약 필드골이 성공되지 않았고 파울이 발생했을 때 여전히 A팀이 볼 소유권을 갖고 있었다면, 경기는 A팀의 체크-볼로 재개된다. 샷 클락은 리셋되지 않는다.

## 41조 팀 파울: 벌칙 (TEAM FOUL: PENALTY)

**예 41-1:** A1이 2점 필드골을 위한 점프-슛을 시도한다. B1이 A1에게 달려가 그 슛을 블락하였다.

- A1이 자신의 정당한 착지 공간에 두 발로 내려서기 전에 B1이 A1의 하체에

접촉을 일으켰다.

**해설 41-1-1:** 이것은 B1의 수비자 파울이다. B1이 A1의 착지 공간을 침범하여 접촉이 발생했으므로 A1에게 프리드로 2샷이 주어진다.

- A1이 슈트를 릴리즈 하기 전에, 자신의 다리를 뺀어 접촉을 유발했다.

**해설 41-1-2:** 이것은 A1의 공격자 파울이다. 만약 슈트가 성공되었다면, 득점은 취소된다. B팀에게 볼 소유권이 주어진다. 이것과 관계없이, 과격한 접촉 또는 위험한 플레는 U-파울로 선언될 수 있다.

- A1이 슈트를 릴리즈 한 후, 자신의 다리를 뺀어 접촉을 유발했다.

**해설 41-1-3:** 이것은 플라핑으로 인한 A1의 T-파울이다. 만약 슈트가 성공되었다면, 득점은 인정된다. B팀에게 프리드로 1샷과 볼 소유권이 주어진다(득점이 성공된 후 볼 소유권이 B팀에게 있었기 때문에, 또는 판정이 선언되었을 때 필드골을 위한 슈팅 볼이 공중에 있었으므로 점프볼 상황에 대한 결과로 인해). 이것과 관계없이 과격한 접촉 또는 위험한 플레이는 U-파울로 간주된다.

**예 41-2:** 게임 클락 3:05 일 때, 두 팀의 팀 파울은 7개이다. A1이 2점 슈트 지역에서 드리블하고 있다. A2와 B2가 바스켓 가까이 자리잡기 위해 몸 싸움을 하고 있다. 심판이 다음과 같이 파울을 선언하였다:

- A2에게 (공격자 파울).

**해설 41-2-1:** 공격자 파울은 볼 소유권을 갖고 있는 팀 또는 볼을 컨트롤 하고 있는 팀의 선수가 범한 일반 파울이다. 공격자 파울 이후에는 프리드로가 주어지지 않는다. B팀에게 체크-볼이 주어진다.

- B2에게 (수비자 파울).

**해설 41-2-2:** A2에게 프리드로 2샷이 주어진다.

**예 41-3:** A1이 드리블 하고 있을 때, B1이 볼을 굴절시켰고 두 선수 모두 볼을 향해 달려간다. 이득을 얻기 위해, A1이 B1을 밀었고 심판은 A1에게 일반 파울을 선언하였다. 이것은:

- A팀의 1개 째 팀 파울이다.
- A팀의 7개 째 팀 파울이다.
- A팀의 10개 째 팀 파울이다.

**해설 41-3:** B1의 굴절 이후, A팀은 볼 컨트롤을 잃지 않았다. 그러므로, A1의 파울은 공격자 파울로 간주된다. 3개 경우 모두, 경기는 B팀의 체크-볼로 계속된다.

**예 41-4:** 경기 초반, B1이 U-파울을 범하였다. 이후 경기 중, B1이 고의적으로(deliberately) 경기 재개를 지연시켰고 심판이 B팀에게 T-파울을 선언하였다. 경기 종료에 근접하여, B1이 B팀의 6개 째 팀 파울을 범하였고 심판은 그 파울을 다음과 같이 선언하였다:

- 일반 파울.

**해설 41-4-1:** B1은 계속해서 플레이 할 수 있다. 선수는 개인 파울 개수로 인하여 경기에서 제외되지 않는다.

- U-파울.

**해설 41-4-2:** 자신의 두 번째 U-파울을 범하였으므로 B1은 자동적으로 실격된다. 반드시 B1은 즉시 코트를 떠나야 한다(Art. 37.2.5).

- T-파울.

**해설 41-4-3:** B1은 계속해서 플레이 할 수 있다. 선수는 2개의 T-파울 범하더라도 자동적으로 실격되지 않는다(Art. 36.2.2).

**예 41-5:** A1이 1점 필드골을 시도할 때 B1에게 파울을 당하였다. 슈트는 성공되지 않았다. 이 파울은 B팀의 3개 째 팀 파울이다.

**해설 41-5:** A1에게 프리드로 1샷이 주어진다.

**예 41-6:** A1이 2점 필드골을 시도할 때 B1에게 파울을 당하였다. 슈트는 성공되었다. 이 파울은 B팀의 5개 째 팀 파울이다.

**해설 41-6:** A팀에게 2점이 인정되고 A1에게 추가로 프리드로 1샷이 주어진다.

**예 41-7:** A1이 1점 필드골을 시도할 때 B1에게 파울을 당하였다. 슈트는 성공되지 않았다. 이 파울은 B팀의 8개 째 팀 파울이다.

**해설 41-7:** A1에게 프리드로 2샷이 주어진다.

**예 41-8:** A1이 2점 필드골을 시도할 때 B1에게 파울을 당하였다. 슈트는 성공되었다. 이

파울은 B팀의 10개 째 팀 파울이다.

**해설 41-8:** A팀에게 2점이 인정되고 A1에게 추가로 프리드로 2샷에 이어서 A팀에게 볼 소유권이 주어진다.

## 45조 심판, 테이블 오피셜과 수퍼바이저 (REFEREES, TABLE OFFICIALS AND SPORTS SUPERVISOR)

**예 45-1:** 경기 시작 3분이 지난 후, 심판 한 명이 부상을 입어 더 이상 경기진행(official)을 할 수 없는 것으로 보여진다.

**해설 45-1:** 만약 심판 한 명이 부상을 입거나 기타 다른 사유로 그의 직무를 수행할 수 없다면, 해당 사건이 발생된 후 5분 이내에 경기는 재개되어야 한다. 자격을 갖춘 대체 심판으로 교체할 가능성이 없는 한, 남은 심판이 경기의 잔여 시간 동안 경기진행을 해야 한다. 남은 심판은 주치 측과 상의한 후, 대체 심판 투입 여부를 결정한다.

## 47조 심판: 임무와 권한 (REFEREES: DUTIES AND POWERS)

**47.4조** 신체 접촉 또는 바이올레이션 여부를 결정할 때, 심판은 매 순간 다음과 같은 기본 원칙을 고려하고 판정해야 한다:

- 규칙의 정신과 의도, 그리고 경기의 진실성(integrity)을 유지하는 것.
- ‘이익/불이익’ 개념을 일관성 있게 적용하는 것. 심판은 반칙을 범한 선수에게 이득을 주지 않았거나 상대 선수에게 불이익을 주지 않는 부수적인(incidental) 신체 접촉을 처벌하기 위해 불필요하게 경기의 흐름을 중단시켜서는 안 된다.
- 경기 중 선수들의 기량과 그들의 태도 및 행실을 염두에 두고, 매 경기 상식

(common sense)을 적용함에 있어 일관성을 유지해야 한다.

- 경기 운영(game control)과 경기 흐름(game flow) 사이에서 균형을 일관되게 유지해야 하고, 참가자들이 무엇을 하려는지 ‘감각/느낌(feeling)’을 갖고 경기를 위해 무엇이 옳은 판정인지 판단해야 한다.

**Statement:** 슈퍼바이저가 승인하고 사용가능한 경우, 심판은 스코어시트에 서명하기 전에 비디오 판독 시스템(IRS)을 사용하여 판정되어진 골텐딩 또는 인터피어런스 바이올레이션을 확인 할 수 있다.

**예 47-1:** A1이 샷 클락 종료 시점에 근접하여 신호가 울릴 때 시도한 슈트가 성공되었다. 이후 B팀이 볼 컨트롤을 획득했다. A1이 B1에게 파울을 범하였다. B1이 A1의 득점 성공 여부에 대하여 ‘챌린지’를 요청하였다.

**해설 47-1:** A1의 성공된 슈트가 제한 시간 내에 릴리즈 되었는지 여부를 확인하기 위한 B1의 ‘챌린지’ 요청은 허용된다.

- 만약 ‘챌린지’가 성공되었다면, A1의 득점은 인정되지 않으며 A1이 범한 파울 또한 취소된다(T-파울, U-파울 또는 D-파울이 아닌 한). 게임 클락은 샷 클락 바이올레이션이 발생한 시점으로 수정된다. 경기는 B팀의 체크-볼로 계속된다(T-파울, U-파울 또는 D-파울이 아닌 한).
- 만약 ‘챌린지’가 실패하였다면, A1의 득점은 인정된다. 경기는 B팀의 체크-볼로 계속된다(발생한 파울이 프리드로 상황으로 이어지지 않는 한). 게임 클락은 수정되지 않는다.

**예 47-2:** A1이 샷 클락 종료 시점에 근접하여 신호가 울릴 때 시도한 슈트가 성공되지 않았다. A2가 그 볼을 리바운드하여 득점하였다. A2의 득점 이후 B팀의 첫 번째 공격권이 진행되는 동안, B1이 A1의 실패한 슈트가 제한 시간 내에 릴리즈 되었는지 여부에 대하여 ‘챌린지’를 요청하였다.

**해설 47-2:** ‘챌린지’ 요청은 허용되지 않는다. 오직 성공한 득점에 대해서만 슈트가 제한 시간 내에 릴리즈 되었는지 여부를 확인하기 위하여 ‘챌린지’ 요청이 허용된다.

**예 47-3:** A1이 샷 클락 종료 시점에 근접하여 신호가 울릴 때 시도하였다. 그 슈트는 링

에 터치되지 않았고 샷 클락이 실수로 리셋되었다. A2가 그 볼을 리바운드하여 득점하였다. B팀이 볼 소유권을 획득하였다. B1이 샷 클락이 실수로 리셋된 것에 대하여 ‘챌린지’를 요청하였다.

**해설 47-3:** ‘챌린지’ 요청은 허용되지 않는다. 오직 심판만이 샷 클락의 오작동 여부에 대한 비디오 판독을 사용할 수 있다.

**예 47-4:** B팀의 필드골을 위한 슈팅 후 A1이 그 볼을 리바운드 하였다. A1이 볼을 클리어링 하지 않고 바스켓을 향해 드리블하여 필드골을 위한 슈팅을 시도했고 그 슈트는 성공되었다. 이후 B팀이 볼 소유권을 획득했다. A1이 파울을 범하였다. B1이 A팀이 볼을 클리어링하지 않은 것에 대하여 ‘챌린지’를 요청하였다.

**해설 47-4:** ‘챌린지’ 요청은 허용된다.

- 만약 ‘챌린지’가 성공되었다면, A1의 득점은 인정되지 않으며 A1이 범한 파울 또한 취소된다(T-파울, U-파울 또는 D-파울이 아닌 한). 게임 클락은 ‘노-클리어’ 바이얼레이션이 발생한 시점으로 수정된다. 경기는 B팀의 체크-볼로 계속된다(T-파울, U-파울 또는 D-파울이 아닌 한).
- 만약 ‘챌린지’가 실패하였다면, A1의 득점은 인정된다. 경기는 B팀의 체크-볼로 계속된다(발생한 파울이 프리드로 상황으로 이어지지 않는 한). 게임 클락은 수정되지 않는다.

**예 47-5:** B팀의 필드골을 위한 슈팅 후 A1이 그 볼을 리바운드 하였다. A1이 볼을 클리어링 하지 않고 바스켓을 향해 드리블하여 필드골을 위한 슈팅을 시도했고 그 슈트는 실패하였다. A2가 그 볼을 리바운드 하여 득점하였다. A2의 득점 이후 B팀의 첫 번째 공격권이 진행되는 동안, B1이 A팀이 볼을 클리어링하지 않은 것에 대하여 ‘챌린지’를 요청하였다.

**해설 47-5:** ‘챌린지’ 요청은 허용된다. B1은 B팀의 다음 번 공격권이 진행되는 동안 ‘챌린지’를 요청하였다.

- 만약 ‘챌린지’가 성공되었다면, A2의 득점은 인정되지 않는다. 게임 클락은 ‘노-클리어’ 바이얼레이션이 발생한 시점으로 수정된다. 경기는 B팀의 체크-볼로 계속된다.
- 만약 ‘챌린지’가 실패하였다면, A2의 득점은 인정된다. 경기는 B팀의 체크-

**볼로 계속된다. 게임클락은 수정되지 않는다.**

**예 47-6:** A1이 드리블하다 볼을 펴물하였다. A1과 B1이 볼을 향해 달려가다 A1이 B1을 밀었다. A1에게 파울이 선언되었고, 이 파울은 A팀의 8개 째 팀 파울이다. B1에게 실수로 프리드로 2샷이 주어졌다. A2가 볼에 대한 팀 컨트롤을 상실하지 않았던 것에 대하여 ‘챌린지’를 요청하였다.

**해설 47-6:** ‘챌린지’ 요청은 허용된다. A1의 파울은 볼을 컨트롤하고 있던 팀의 공격자 파울로 간주되므로, 프리드로는 취소된다. 경기는 B팀의 체크-볼로 재개된다.

**예 47-7:** 점수가 A팀 16 - B팀 13 일 때, A1이 2점 슛 지역에서 득점하였다. A1의 슛 동작 중에 A1이 사이드 라인을 터치하였다. B팀 볼 소유권을 획득하고 득점 인정 여부에 대하여 ‘챌린지’를 요청하였다.

• 경기 시간 1:03 남았을 때.

**해설 47-7-1:** 선수가 범한 아웃-오브-바운드 바이얼레이션이 선언되지 않았지만, 동일한 샷 클락 기간 내에 득점을 하거나 파울을 얻어냈을 경우 그 선수가 아웃-오브-바운드 바이얼레이션을 범한 것을 확인하기 위한 ‘챌린지’ 요청은 정규 경기 시간 2분 이내 또는 어느 한 팀이라도 19점 이상 득점하였거나 또는 연장전에서 허용된다. 득점은 취소되고 경기는 B팀의 체크-볼로 계속된다. 게임 클락은 아웃-오브-바운드 바이얼레이션이 발생한 시점으로 수정된다.

• 경기 시간 4:38 남았을 때.

**해설 47-7-2:** ‘챌린지’ 요청은 허용되지 않는다.

**예 47-8:** A1이 2점 슛 라인 근처에서 슛 동작 중일 때 파울을 당하였다.

• 심판이 A1에게 프리드로 1샷을 선언하였다. A팀이 해당 슈팅이 1점 또는 2점 슛 시도였는지에 대하여 ‘챌린지’를 요청하였다.

• 심판이 A1에게 프리드로 2샷을 선언하였다. B팀이 해당 슈팅이 1점 또는 2점 슛 시도였는지에 대하여 ‘챌린지’를 요청하였다.

**해설 47-8:** 두 경우 모두 ‘챌린지’ 요청은 허용된다. 슛 동작은 판독이 가능하다. 심판은 해당 슈팅이 아크 밖에서 시도되었는지 또는 아닌지에 대하여 판독해야 한다

**예 47-9:** A1이 2점 슛 라인 근처에서 슛 동작 중일 때 파울을 당하였다. 심판이 A1에게 프리드로 2샷을 선언하였다. B팀이 해당 슈팅의 유효성에 대하여 ‘챌린지’를 요청하였다.

**해설 47-9:** ‘챌린지’ 요청은 허용된다. 심판은 A1에게 주어져야하는 프리드로가 1개 또는 2개인지 여부에 대하여 판독해야 한다. 심판의 판정(파울 콜)은 판독되어질 수 없다.

**예 47-10:** 경기 종료 5:30 전, 점수는 A팀 19 -B팀 18이다. A1과 B2가 볼을 향해 팔을 뻗는다. 볼은 코트 밖으로 나갔고 심판은 A팀의 볼을 선언하였다. B팀은 어느 선수에 의해 볼이 아웃-오브-바운드 되었는지에 대하여 ‘챌린지’를 요청하였다.

**해설 47-10:** ‘챌린지’ 요청은 허용된다. 볼이 어느 선수에 의해 아웃-오브-바운드 되었는지 여부에 대한 ‘챌린지’ 요청은 정규 경기 시간 2분 이내 또는 어느 한 팀이 19점 이상 득점하였거나 또는 연장전에서 허용될 수 있다.

**예 47-11:** 정규 경기 시간 2분 이내에, 사이드라인 근처에 있던 A1이 A2로부터 패스를 받았다. A1이 바스켓으로 돌파하여 득점하였다. B1이 새로운 볼 소유권을 획득하고 A1이 A2로부터 패스를 받았을 때 아웃-오브-바운드를 범했다고 ‘챌린지’를 요청하였다.

**해설 47-11:** ‘챌린지’ 요청은 허용된다. 득점으로 이어진 ‘노-콜’ 상황에 대한 ‘챌린지’ 요청은 정규 경기 시간 2분 이내 또는 어느 한 팀이 19점 이상 득점하였거나 또는 연장전에서 허용될 수 있다.

**예 47-12:** 경기 종료 5:30 전, A1이 점프 슛을 릴리즈 한 후 B1에게 골텐딩 바이얼레이션이 선언되었다. 심판이 볼이 이미 하강 중이었던지 여부에 대하여 불확실해졌다. 그 볼은 바스켓을 통과하지 않았다.

**해설 47-12:** 비디오 판독 시스템(IRS)은 경기 중 언제든지 골텐딩 또는 인터피어런스 바이얼레이션이 올바르게 선언되었는지 여부를 확인하기 위해 판독 가능하다:

- 판독 결과 볼이 하강 중이었던 것이 확인되면, 골텐딩 바이얼레이션은 유지된다.

- 판독 결과 볼이 아직 하강 중이 아니었던 것으로 확인되면, 골텐딩 판정은 철회된다.
- 볼이 바스켓을 통과하지 않았으므로, 즉시 명확한 볼 컨트롤을 획득한 팀에게 체크-볼이 주어진다.
- 볼이 바스켓을 통과하지 않았으므로, 만약 어느 팀도 즉시 명확한 볼 컨트롤을 획득하지 않았다면, 점프볼 상황이 발생한 것이다.
- 만약 체크-볼이 A팀에게 주어지면, 샷 클락은 판정이 선언되었을 때 남아있던 잔여시간이 주어진다.
- 만약 체크-볼이 B팀에게 주어지면, 샷 클락은 12초로 리셋된다.

**예 47-13:** B1의 슈팅이 실패하고 A1이 그 볼을 리바운드 하였다. A1이 여전히 공중에 있는 동안, B2가 볼을 스틸하기 위해 시도했고 점프볼이 선언되었다. 심판이 A팀의 볼 소유권을 선언하였고 B2가 리바운드 과정에서 볼 소유권이 바뀌었는지에 대하여 ‘챌린지’를 요청하였다.

**해설 47-13:** ‘챌린지’ 요청은 허용된다. B2는 다음 번 데드-볼 상황에 ‘챌린지’를 요청하였다.

**예 47-14:** A2가 드리블 하는 동안, B1이 코피를 흘리며 쓰러졌다. 심판이 경기를 중단하고 만약 농친 폭력 상황(act of violence)이 있었는지에 대하여 IRS를 시행하기로 결정하였다. 판독 결과, B1에게 팔꿈치를 휘두른 A1에게 U-파울이 선언되었다.

- 이것은 A2의 첫 번째 U- 파울이고, A팀의 9개 째 팀 파울이다.

**해설 47-14-1:** B1에게 프리드로 2샷에 이어서 A팀에게 체크-볼이 주어진다. 샷 클락은 리셋되지 않는다.

- 이것은 A2의 첫 번째 U-파울이고, A팀의 11개 째 팀 파울이다.

**해설 47-14-2:** B1에게 프리드로 2샷과 B팀에게 체크-볼이 주어진다.

**해설 47-15:** A2가 레이-업을 성공하고, B1이 코피를 흘리며 쓰러졌다. 심판이 경기를 중단하고 만약 농친 폭력 상황(act of violence)이 있었는지에 대하여 IRS를 시행하기로 결정하였다. 판독 결과, B1에게 팔꿈치를 휘두른 A2에게 U-파울이 선언되었다.

**해설 47-15:** A2의 득점은 인정된다. B1에게 프리드로 2샷과 B팀에게 체크-볼이 주어진다 (득점 성공으로 인하여 B팀에게 볼 소유권이 있었으므로).

## D - 팀의 순위결정 (D - CLASSIFICATION OF TEAMS)

**예 D-1-1:** 모든 조별 경기(pool games)가 종료된 후, A팀과 B팀은 다음과 같은 성적으로 마무리하였다:

- 2승 2패. 상대 전적 원칙(head-to-head comparison)에 따라 조별 경기 내에서 A팀이 B팀보다 높은 순위에 오른다. 두 팀은 모두 결선 토너먼트에 진출했고 첫 번째 토너먼트 경기에서 모두 탈락했다. 최종 순위는 B팀(평균득점 17.5점)이 A팀(평균득점 16.5점)보다 높은 순위에 오른다.

**해설D-1-1-1:** 최종 순위는 정확하다. 상대 전적 원칙은 오직 조별 경기에서만 적용되고, 최종 순위에는 적용되지 않는다. 두 팀 모두 2승 3패로 성적이 같으므로, 평균 득점이 더 높은 B팀이 A팀보다 높은 순위에 오른다.

- 1승 2패. 상대 전적 원칙에 따라 조별 경기 내에서 A팀이 B팀보다 높은 순위에 오른다. 두 팀은 모두 결선 토너먼트에 진출하지 못했다. 최종 순위는 B팀(평균득점 17.5점)이 A팀(평균득점 16.5점)보다 높은 순위에 오른다.

**해설D-1-1-2:** 최종 순위는 정확하다. 상대 전적 원칙은 오직 조별 경기에서만 적용되고, 최종 순위에는 적용되지 않는다. 두 팀 모두 1승 2패로 성적이 같으므로, 평균 득점이 더 높은 B팀이 A팀보다 높은 순위에 오른다.

**예 D-1-2:** A팀이 첫 번째 경기에서 22-10으로 승리하고, 두 번째 경기에서 21-20으로 승리하였다.

**해설 D-1-2:** 경기 결과에서 A팀의 경기 결과는 22-10, 21-20으로 표시되지만, 평균 득점을 계산할 때에는 첫 번째와 두 번째 게임 모두 21점으로 계산되므로 경기 당 평균 득점은 21점이다. 이 방식은 조별 및 최종 순위를 위한 계산 뿐 아니라 투 어 순위를 계산할 때에도 적용된다.

- END -







# 2026 FIBA 3X3 규칙서

## OFFICIAL 3X3 BASKETBALL RULES

**발행** (사) 대한민국의농구협회

서울특별시 송파구 올림픽로 424 올림픽테니스장 內

Tel. 02-420-4221~4

Fax. 02-420-4225

[www.koreabasketball.or.kr](http://www.koreabasketball.or.kr)

**편집** (주) 제이앤제이미디어 02-511-5799

본 경기 규칙서의 판권은 대한민국의농구협회에 있습니다.

따라서 이 책의 어떤 내용도 대한민국의농구협회의 허락없이 무단 전재 및 발해를 금합니다.





대한민국농구협회  
KOREA BASKETBALL ASSOCIATION

서울특별시 송파구 올림픽로 424 올림픽테니스장 內  
Tel. 02-420-4221~4 Fax. 02-420-4225  
[www.koreabasketball.or.kr](http://www.koreabasketball.or.kr)