



# 2026 OFFICIAL BASKETBALL RULES

**BASKETBALL RULES &  
BASKETBALL EQUIPMENT**

**2026 농구경기 규칙서**

**Valid as of 1<sup>st</sup> October 2024**

Rules adopted by the International Basketball Federation (FIBA)

October 2024 version 1.0a



대한민국농구협회  
KOREA BASKETBALL ASSOCIATION



문화체육관광부

**KSPOT** 케이스포  
국민체육진흥공단





# **2026 농구경기 규칙서**

## **OFFICIAL BASKETBALL RULES 2026**

**As approved by**

**FIBA Central Board**

Mies, Switzerland, 26<sup>th</sup> April 2024

Valid as of 1<sup>st</sup> October 2024

v 1.0

<b>제1장</b>	<b>경기 (THE GAME)</b>	
	제1조 정의 (Definitions).....	07
<b>제2장</b>	<b>코트와 시설 및 장비 (PLAYING COURT AND EQUIPMENT)</b>	
	제2조 코트 (Playing Court).....	08
	제3조 시설 및 장비 (Equipment) .....	13
<b>제3장</b>	<b>팀 (TEAMS)</b>	
	제4조 팀 (Teams).....	14
	제5조 선수의 부상과 도움 (Players : Injury and assistance).....	16
	제6조 주장의 임무와 권한 (Captain: Duties and powers) .....	17
	제7조 헤드코치와 제 1 어시스트 코치의 임무와 권한 .....	17
	(Head coach and first assistant: Duties and powers)	
<b>제4장</b>	<b>경기규정 (PLAYING REGULATIONS)</b>	
	제8조 경기시간 동점과 연장전 (Playing time tied score and overtime).....	19
	제9조 경기 또는 쿼터 연장전의 시작과 종료.....	19
	(Beginning and end of a quarter overtime or the game)	
	제10조 볼의 상태 (Status of the ball).....	20
	제11조 선수와 심판의 위치 (Location of a player and a referee).....	21
	제12조 점프볼과 소유권의 교체 (Jump ball and alternating possession).....	21
	제13조 볼을 플레이하는 방법 (How the ball is played) .....	23
	제14조 볼의 컨트롤 (Control of the ball).....	24
	제15조 슛 동작 중에 있는 선수 (Player in the act of shooting) .....	24
	제16조 골이 성공되는 때와 득점 (Goal : When made and it's value).....	25

제17조 드로인 (Throw-in) .....	26
제18조 타임 아웃 (Time-out).....	28
제19조 선수 교체 (Substitution) .....	30
제20조 몰수로 패하는 경기 (Game lost by forfeit) .....	32
제21조 자격 상실로 패하는 경기 (Game lost by default) .....	32

## 제5장

### 바이올레이션 (VIOLATIONS)

제22조 바이올레이션 (Violations) .....	33
제23조 선수가 아웃되는 것과 볼이 아웃되는 것 .....	33
(Player out-of-bounds and ball out-of-bounds)	
제24조 드리블링 (Dribbling).....	34
제25조 트래블링 (Travelling) .....	35
제26조 3초 (Three seconds) .....	36
제27조 근접방어 당한 선수 (Closely guarded player) .....	36
제28조 8초 (Eight seconds).....	37
제29조 샷 클락 (Shot clock) .....	37
제30조 볼을 백 코트로 되돌아가게 하는 것 (Ball returned to the backcourt) .....	40
제31조 골 텐딩과 인터피어런스 (Goal tending and Interference).....	40

## 제6장

### 파울 (FOULS)

제32조 파울 (Fouls).....	43
제33조 신체접촉 : 일반적인 원칙 (Contact : General principles).....	43
제34조 퍼스널 파울 (Personal foul).....	49
제35조 더블 파울 (Double foul).....	50
제36조 테크니컬 파울 (Technical Foul).....	50

제37조 스포츠정신에 위배되는 파울 (Unsportsmanlike Foul)..... 52  
 제38조 실격 파울 (Disqualifying Foul)..... 53  
 제39조 싸움 (Fighting)..... 55

**제7장**

**파울 처리에 대한 일반적인 규정 (GENERAL PROVISIONS)**

제40조 선수의 5반칙 (Five fouls by a player)..... 57  
 제41조 팀 파울 : 벌칙 (Team fouls : Penalty) ..... 57  
 제42조 특별한 상황 (Special situations)..... 58  
 제43조 프리드로 (Free throws) ..... 59  
 제44조 실수의 정정 (Correctable errors) ..... 61

**제8장**

**심판, 테이블 오피셜, 커미셔너 : 임무와 권한  
 (REFEREES TABLE OFFICIALS COMMISSIONER : DUTIES AND POWERS)**

제45조 심판 테이블 오피셜 커미셔너 (Referees Table officials Commissioner) ..... 65  
 제46조 주심 : 임무와 권한 (Crew Chief : Duties and powers) ..... 65  
 제47조 심판 : 임무와 권한 (Referees : Duties and powers) ..... 66  
 제48조 기록원과 보조 기록원 : 임무 (Scorekeeper and assistant scorer : Duties) .... 67  
 제49조 계시원 : 임무 (Timer : Duties) ..... 68  
 제50조 샷 클락 계시원 : 임무 (Shot clock operator : Duties)..... 70

부록 A. 심판의 신호 (REFEREE'S SIGNALS)..... 72  
 부록 B. 경기 기록지 (THE SCORESHEET)..... 80  
 부록 C. 소청의 절차 (PROTEST PROCEDURE) ..... 90  
 부록 D. 팀의 순위결정 (CLASSIFICATION OF TEAMS)..... 91  
 부록 E. 미디어 타임아웃 (Media Time-Outs) ..... 103  
 부록 F. 비디오 판독 시스템 (INSTANT REPLAY SYSTEM) ..... 104

## 그림 TABLE OF DIAGRAMS

그림 1.	코트의 규격 (Full size court) .....	09
그림 2.	코트와 바닥 (Court and floor) .....	10
그림 3.	제한구역 (Restricted area) .....	11
그림 4.	2점/3점 슛 지역 (2-point/3-point goal area) .....	12
그림 5.	기록석과 교체 선수 의자 (Scorer's table and substitution chairs) .....	12
그림 6.	실린더의 원칙 (Cylinder principle).....	44
그림 7.	프리드로 슈터의 위치 (Player's positions during free throws).....	60
그림 8.	심판의 신호 (Referee's signals) .....	72
그림 9.	스코어시트 (Scoresheet) .....	80
그림 10.	스코어시트의 상단 (Top of the scoresheet).....	81
그림 11.	스코어시트에서 팀 표기<경기 전> (Teams on the scoresheet <before the game>)...	82
그림 12.	스코어시트에서 팀 표기<경기 후> (Teams on the scoresheet <after the game>).....	83
그림 13.	러닝 스코어 (Running score) .....	88
그림 14.	정리 (Summing up).....	89
그림 15.	스코어시트의 하단 (Bottom of the scoresheet) .....	89



공식 농구 규칙 전반에 걸쳐, 본문은 모든 성별에 동일하게 적용되며, 본문에서 남성과 여성에 대한 모든 언급은 다른 성별에도 적용되는 것으로 간주되어야 하며, 그에 따라 읽어야 한다.

## 제1장 경기 (THE GAME)

---

### 제1조 정의 (DEFINITIONS)

#### 1.1 농구경기 (BASKETBALL GAME)

농구경기는 5명씩으로 구성된 두 팀이 플레이를 하는 것이다. 각 팀의 목적은 볼을 상대팀의 바스켓에 득점하거나 또는 상대팀이 득점하는 것을 못하게 하는 데 있다. 농구 경기는 심판과 테이블 오피셜 그리고 커미셔너(배석 했다면)에 의해 진행된다.

#### 1.2 경기 참가자의 의무

경기에 참여하는 모든 참가자, 테이블 오피셜, 기술 대표/커미셔너(존재하는 경우), 경기에 참가할 자격이 있는 모든 팀원, 감독 및 기타 동반 대표수행원은 경기의 원활한 진행을 위해 긍정적인 역할을 해야 하며 항상 윤리적인 행동을 보여야 한다.

점수, 파울, 타임아웃 및 메인 클락 및 샷 클락 작동, 그리고 그와 연관된 경기점수의 표시가 잘못 되었다는 것을 알게 되면(수정 가능한 오류) 즉시 심판에게 알려야 하며, 심판은 규칙에 따라 오류가 수정되도록 해야 한다.

#### 1.3 상대팀, 자기 팀 바스켓 (BASKET : OPPONENTS'/OWN)

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

#### 1.4 경기의 승자 (WINNER OF A GAME)

경기는 경기시간이 끝났을 때 득점을 많이 한 팀이 승자가 된다.

# 제2장 코트와 시설 및 장비 (COURT AND EQUIPMENT)

## 제2조 코트 (COURT)

### 2.1 코트 (Court)

코트는 바닥이 단단한 평면으로 직사각형이어야 하며 장애물이 없어야 한다. 규격은 경계선 안으로부터 측정하여 길이 28m 너비 15m이어야 한다. (그림 1)

### 2.2 바닥 (Floor)

바닥은 장애물이 없는 최소 2m의 추가 경계선으로 둘러싸인 코트 영역을 포함해야 한다(그림 2). 따라서 바닥은 길이 최소 32m 너비 최소 19m 크기여야 한다.

### 2.3 백 코트 (Backcourt)

한 팀의 백 코트란 자기 팀 바스켓 백보드 인바운드(앞면 윗면 옆면 아랫면)와 그 뒤의 엔드라인 두 개의 사이드라인 안쪽과 센터라인 안쪽까지의 코트를 말한다.

### 2.4 프런트 코트 (Frontcourt)

한 팀의 프런트 코트란 상대팀 바스켓 백보드의 인바운드(앞면 윗면 옆면 아랫면)와 그 뒤의 엔드라인 두 개의 사이드라인 안쪽과 상대팀 바스켓에 가까운 센터라인 안쪽까지의 코트를 말한다.

### 2.5 선 (Lines)

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

#### 2.5.1 경계선 (Boundary line)

코트는 두 개의 엔드라인(코트의 짧은 부분)과 두 개의 사이드라인(코트의 긴 부분)으로 구분된 지역이며 이 선들은 코트의 일부분이 아니다.

코트는 팀 벤치에 앉은 헤드 코치 제1어시스턴트 코치 교대선수 팀 관계자들을 포함하여 모든 장애물로부터 적어도 2m 이상 떨어져 있어야 한다.

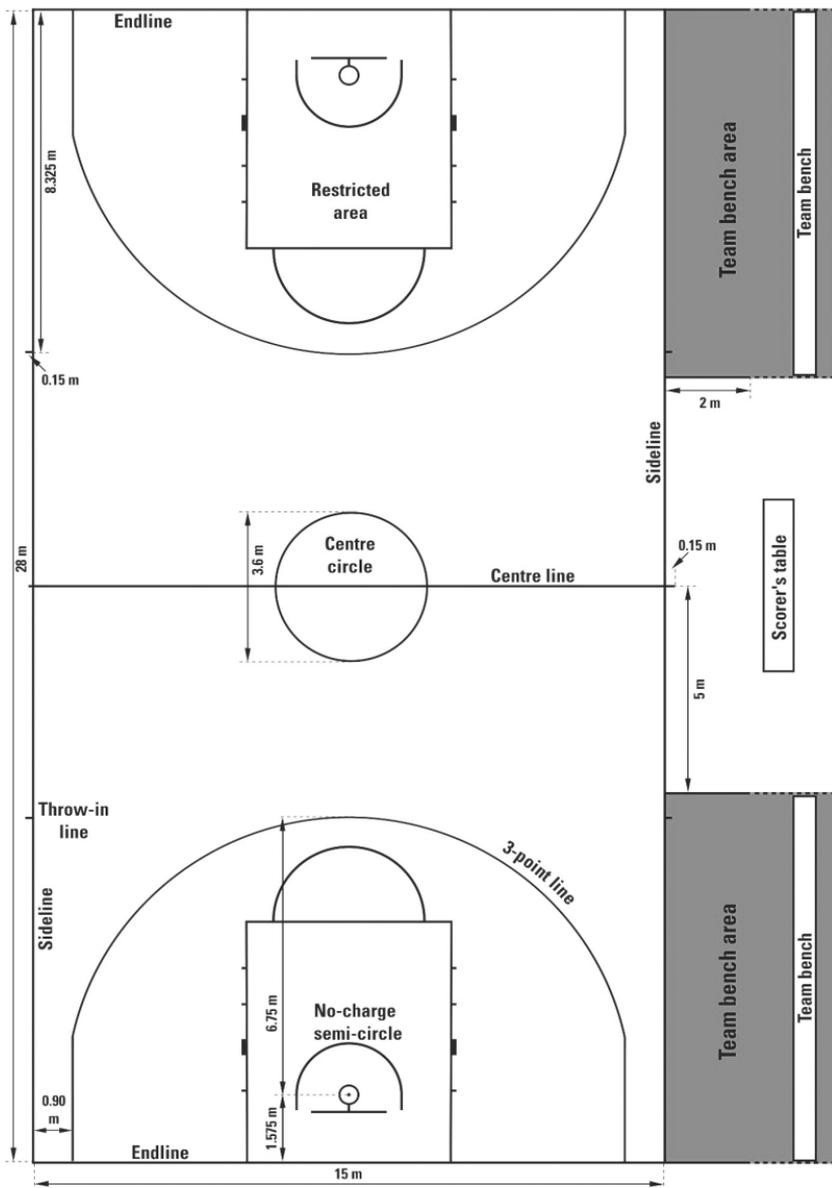
#### 2.5.2 센터 라인 센터 서클 프리드로 세미 서클

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

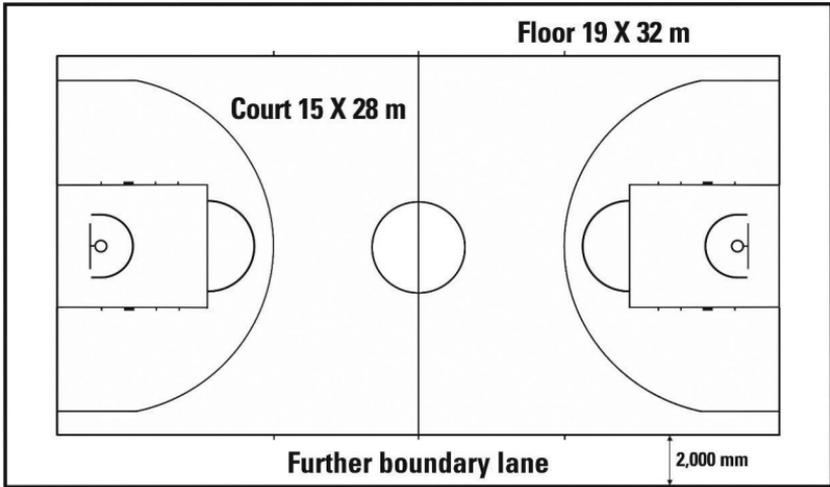
센터 라인은 양 사이드라인의 중간 지점에 엔드라인과 평행이 되도록 양 사이드라인의 밖으로 15cm를 연장하여 표시한다. 센터 라인은 백 코트의 일부이다.

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

프리드로 세미 서클은 프리드로 라인의 중간지점을 중심으로 원의 바깥까지를 측정하여 반지름이 1.8m의 크기로 프리드로 라인 바깥쪽에 표시한다. (그림 3)



[그림 1] 코트의 규격 Full size court



[그림 2] 코트와 바닥 Court and floor

### 2.5.3 프리드로 라인과 제한구역 및 프리드로 시행 시 리바운드 구역

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

프리드로 라인은 엔드라인의 안으로부터 프리드로 라인의 바깥까지를 측정하여 5.8m 거리에 3.6m 길이로 각 엔드라인과 평행으로 표시한다. 프리드로 라인의 가운데 지점은 두 엔드라인의 가운데 지점과 가상의 일직선상에 있도록 표시한다.

엔드라인의 가운데 지점에서 좌우로 바깥까지를 측정하여 2.45m 되는 지점과 프리드로 라인의 양 끝을 직선으로 연결하여 직사각형의 제한구역을 표시한다. 엔드라인을 제외하고 이 선들은 제한구역의 일부이다.

프리드로 시행 시 선수들의 리바운드 구역을 라인 라인 위에 [그림 3]과 같이 표시한다.

### 2.5.4 3점 슛 지역 (3-point field goal area)

3점 슛 지역은 상대팀 바스켓 가까운 제한된 지역을 제외한 코트의 전 지역을 말한다. (그림 1 과 그림 4)

제한되거나 포함되는 지역은 다음과 같다.

- 두 개의 평행선은 엔드라인에서 수직으로 연장되며 바깥쪽에서 사이드라인 안쪽까지의 거리는 0.90m이다.
- 아크는 상대팀 바스켓 정중앙 아래의 코트 지점으로부터 아크의 바깥쪽 가장자리까지 측정된 반지름이 6.75m 이다. 엔드라인의 안쪽 중간지점으로부터 바스켓 정중앙 아래의 코트 지점은 1.575m 이다. 아크는 두 개의 평행선에 연결된다.

3점 슛 지역의 선은 3점 슛 지역의 일부가 아니다.

### 2.5.5 팀 벤치 구역 (Team bench areas)

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

### 2.5.6 드로인 라인 (Throw-in lines)

각 사이드라인에 2개씩 총 4개의 드로인라인은 기록석 반대편의 사이드라인 밖에 표시하며, 엔드라인 안쪽에서 바깥쪽까지 측정하여 8.325m 거리에 길이 0.15m인 두 개의 선을 그려 표시한다.

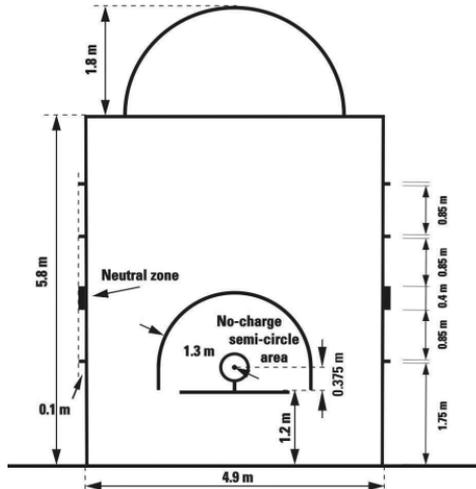
### 2.5.7 노차지 세미서클 구역 (No-charge semi-circle areas)

코트에 다음과 같이 노차지 세미서클을 표시한다.

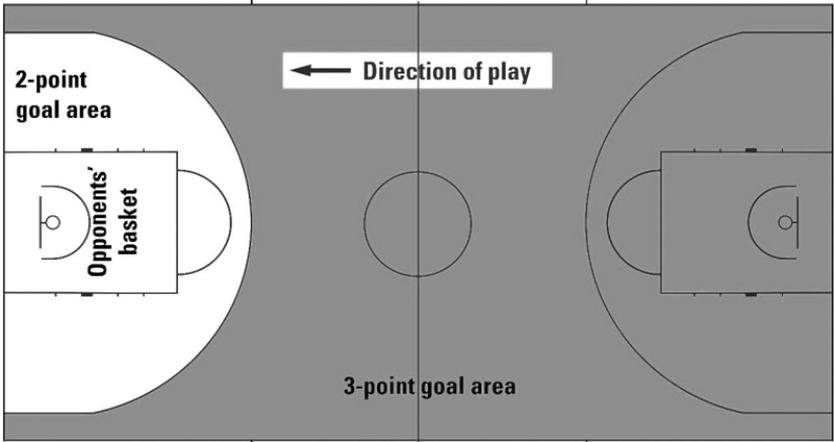
- 바스켓의 가운데 지점과 수직으로 코트와 연결되는 지점에서 바깥쪽까지 측정하여 반지름 1.30m의 세미서클 라인이 포함된 세미서클을 표시한다.
- 바스켓의 아래 가운데 지점에서 1.30m의 세미서클 라인의 끝에서 두 개의 평행선을 엔드 라인과 수직으로 0.375m를 연장하여 표시한다.  
이 지점은 엔드라인의 안쪽에서 1.2m 떨어진 지점까지다.

즉 노차지 세미서클은 백보드 전면과 평행으로 굽는 가상의 직선과 만나는 지점에서 끝난다.

노차지 세미서클 구역의 선은 노차지 세미서클 구역의 일부분이다.



[그림 3] 제한구역 (Restricted area)



[그림 4] 2점/3점 슛 지역 (2-point/3-point goal area)

## 2.6 기록석과 교체할 선수의 대기용 의자의 위치 [그림 5]

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

1 = Shot clock operator

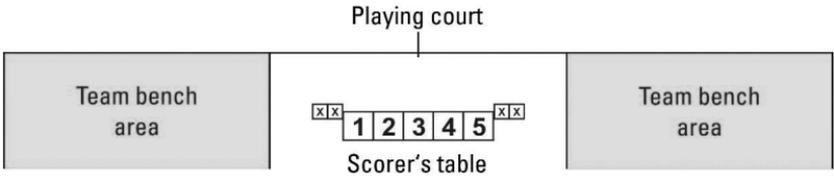
3 = Commissioner, if present

2 = Timer

4 = Scorer

X = Substitution chairs

5 = Assistant scorer



[그림 5] 기록석과 교체 선수 의자 (Scorer's table and substitution chairs)

### 제3조 시설 및 장비 (EQUIPMENT)

경기에는 다음의 시설들이 필요하다.

- 다음을 포함하는 백스톱 기구 (Backstop units):
  - 백보드
  - 링(압력을 완화할 수 있는)과 네트를 포함하는 바스켓
  - 패딩을 한 백보드의 받침들
- 볼(Basketballs)
- 게임 클락
- 스코어보드
- 샷 클락
- 스톱워치 또는 타임아웃 시간(게임 클락이 아닌)을 측정할 수 있는 적절한 시계 (잘 보이는)
- 두 개의 서로 다른(확연하게 구분되는) 큰 소리의 신호기
  - 샷 클락 운영자 Shot clock operator
  - 계시원 timer
- 스코어 시트
- 선수/헤드코치의 파울 표시기
- 선수의 파울 표시기
- 팀 파울 표시기
- 볼 소유권의 교체를 표시하는 화살 표시기
- 플로어
- 코트
- 충분한 조명

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

## 제3장 팀 (TEAMS)

---

### 제4조 팀 (TEAMS)

#### 4.1 정의 (Definition)

**4.1.1** 팀 멤버란 대회의 주최 단체가 정한 규정에 의하여 한 팀을 위해 경기할 수 있는 자격을 가진 자를 말한다. 대회 주최 단체가 정하는 연령제한의 규정도 여기에 포함된다.

**4.1.2** 한 사람의 팀 멤버란 경기 시작 전에 스코어 시트에 기재되고 실격되거나 5반칙을 범하지 않는 한 경기할 자격이 있는 자를 말한다.

**4.1.3** 경기 중 팀 멤버란 :

- 코트에서 경기 할 자격이 있는 선수.
- 코트에서 경기를 하고 있지 않으나 경기 할 자격이 있는 교체 선수.
- 5반칙을 범하여 더 이상 경기할 자격이 없는 제외된 선수를 말한다.

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

#### 4.2 규칙의 적용 (Rule)

**4.2.1** 각 팀은 다음과 같이 구성되어야 한다 :

- 주장을 포함하여 경기 참가자격이 있는 최대 12명의 선수
- 헤드 코치
- 특별한 임무를 지닌 팀 관계자는 어시스턴트 코치들을 포함한 최대 8명까지 팀 벤치에 앉을 수 있다. 어시스턴트 코치들을 두게 되면 제 1 어시스턴트 코치는 스코어 시트에 기재하여야 한다. (매니저 팀 닥터 물리치료사 통계요원 통역 등)

**4.2.2** 경기 시간 중에는 각 팀 5명의 선수가 경기 코트에 있어야 하고 교체될 수 있다.

**4.2.3** 다음과 같은 때 교체선수는 선수가 되고 선수는 교체선수가 된다 :

- 심판이 교체선수에게 코트에 들어오도록 신호를 할 때.
- 타임아웃 또는 휴식기간 중 교체선수가 교체를 게시원에게 요청했을 때.

#### 4.3 유니폼 (Uniforms)

**4.3.1** 각 팀의 모든 선수의 유니폼은 다음과 같아야 한다.

- 유니폼 상의는 하의와 같은 색의 앞뒤가 같은 색이어야 하며 만약 반팔 상의로 하려면 팔꿈치 위로 올라와야한다. 긴팔 셔츠는 허용되지 않는다.  
모든 선수는 상의를 바지에 집어넣어야 한다. 원피스는 허용된다.
- 하의도 상의와 같이 앞뒤가 같은 색깔이어야 한다. 하의는 무릎 위에서 끝나야 한다.
- 팀의 모든 선수들은 같은 색의 양말을 신어야 한다. 또한 양말이 보여야 한다.

**4.3.2** 모든 선수는 상의 앞뒤에 상의와 대조적인 단색의 번호를 붙여야 한다.

번호는 선명하게 보여야 하며 또한:

- 등에 붙이는 번호는 높이가 적어도 16cm 이상
- 앞에 붙이는 번호는 높이가 적어도 8cm 이상
- 숫자의 굵기는 2cm 이상
- 각 팀은 0과 00 그리고 1에서 99까지의 번호를 사용할 수 있다.
- 같은 팀에서 중복되는 번호를 붙여서는 안 된다.
- 광고나 로고는 상의 앞뒤에 붙인 번호에서 최소 4cm는 떨어져 있어야 한다.

#### 4.3.3 팀들은 적어도 두 벌의 유니폼을 가지고 있어야 한다. 그리고:

- 스케줄상에 먼저 기재된 팀(홈 팀)이 밝은 색의 유니폼(되도록 흰색)을 입어야 한다.
- 스케줄상에 뒤에 기재된 팀(비지팅 팀)이 어두운 색의 유니폼을 입어야 한다.
- 그러나 두 팀이 합의하였다면 유니폼 색상을 서로 바꾸어 입을 수도 있다.

#### 4.4 기타 장비 (Other equipment)

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

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

- 다음과 같은 것은 허용되지 않는다.
  - 손가락 손 손목 팔꿈치 또는 팔뚝(팔꿈치 아랫부분) 보호대로서 가죽 플라스틱 소프트 플라스틱 금속이나 그 밖의 단단한 재료로 만든 깁스 헬멧 그 밖의 단단한 재료로 만든 부목 등은 부드러운 것으로 겹을 덮었어도 허용되지 않는다.
  - 베이거나 상처를 입힐 수 있는 것(손톱은 짧게 깎아야 한다).
  - 헤어 액세서리와 보석류.
- 다음과 같은 것은 허용된다.
  - 어깨나 팔뚝(팔의 윗부분) 허벅지와 다리 아랫부분 보호대로서 다른 사람에게 부상을 입히지 않도록 충분히 폭신한 패드로 겹을 덮은 것.
  - 압박용 재료로 만든 이너웨어(언더셔츠와 언더쇼츠)를 포함한 팔과 다리의 모든 압박용 의류(garments)
  - 헤드기어(머리띠 보호용 장비 등) 단 얼굴의 전체나 부분적으로 (눈 코 입 등) 덮는 것은 허용되지 않는다. 그리고 그것을 입음으로써 다른 선수들에게 위험한 것은 허용되지 않는다. 헤드기어는 얼굴이나 목주위로부터 열리거나 닫히는 부분이 허용되지 않으며 돌출되는 부분도 허용되지 않는다.
  - 무릎 보호대.

- 단단한 재료로 만들었어도 코뼈 보호기구는 허용된다.
- 투명한 마우스 가드.
- 다른 선수에게 위험하지 않을 안경.
- 손목밴드와 헤드밴드는 섬유로 만들어진 너비 최대 10cm이하
- 팔 어깨 다리 등의 테이핑.
- 발목 보호대.

팀 내 모든 선수들의 악세사리는 같은 색상으로 통일해야한다.

(팔과 다리 압박 의류(이너웨어) 헤드기어, 헤드밴드, 손목 밴드 및 아대 및 테이핑 류)

※ 발목 보호대 무릎 보호대는 색깔 상관없음.

- 4.4.3** 경기 중 선수는 어떤 색상의 신발이든 착용할 수 있지만, 단 반짝이거나 반사되는 장식은 허용되지 않는다.
- 4.4.4** 경기 중 선수는 몸 머리카락 그 외의 부분에 어떠한 상업적 광고적 또는 자선 사업명 마크 상표명 또는 그 밖의 신분표식을 포함하는 것을 표시할 수 없다.
- 4.4.5** 이 조항에 규정되어 있지 않은 모든 장비는 먼저 FIBA 기술위원회의 승인을 받아야 한다.

## 제5조 선수의 부상과 도움 (PLAYERS : INJURY AND ASSISTANCE)

- 5.1** 선수가 부상당했을 때 심판들은 경기를 중단시킬 수 있다.
- 5.2** 볼이 라이브 중에 선수가 부상을 당했다면 심판은 볼을 컨트롤하고 있는 팀이 골을 위한 슈트를 하였거나 볼의 컨트롤을 잃었거나 볼을 플레이하는 것을 멈추었거나 볼이 데드될 때까지 휘슬을 불지 말아야 한다. 그러나 부상선수를 보호할 필요가 있을 때에는 심판들은 즉시 경기를 중단시킬 수 있다.
- 5.3** 만약 부상당한 선수가 즉시(약 15초 이내) 경기를 계속할 수 없거나 치료를 받아야 되거나 그 선수가 헤드코치, 어시스턴트 코치인 팀 동료들 및 팀 관계자들로부터 어떤 도움을 받았다면 5명 미만의 선수가 경기해야 하는 경우가 아니라면 부상 선수는 교체되어야 한다.
- 5.4** 헤드 코치 어시스턴트 코치 교대선수 코트에서 물러난 선수와 팀 관계자들은 부상당한 선수가 교체되기 전에 우선 심판의 허락을 받고 부상선수를 돌보기 위해 코트에 들어갈 수 있다.
- 5.5** 만약 의료진이 판단하기에 부상당한 선수가 응급처치를 필요로 한다면 의료진은 심판의 허락 없이도 코트에 들어갈 수 있다.
- 5.6** 경기 중 부상으로 출혈이 있거나 상처가 벌어진 부상을 당한 선수는 교체되어야 한

다. 그 선수는 출혈이 멎거나 벌어진 상처가 완벽하게 가려진 상태로 치료가 되어야만 다시 경기에 참가할 수 있다.

- 5.7 만약 부상당한 선수 또는 출혈이 있거나 상처가 벌어진 부상을 당한 선수가 어느 한 팀의 타임아웃으로 게임 클락이 멈추어 있는 동안 계시원의 교체 신호가 있기 전에 회복이 된다면 그 선수는 경기를 계속할 수 있다.
- 5.8 경기의 시작 또는 프리드로 사이에 헤드 코치가 지명한 선수들이 부상을 당했을 때 그 선수는 교체할 수 있다. 이 경우 상대팀에서도 원한다면 같은 수의 선수를 교체할 수 있다.

## 제6조 주장의 임무와 권한 (CAPTAIN : DUTIES AND POWERS)

- 6.1 주장은 경기장 내에서 그의 팀을 대표하기 위해 헤드 코치가 지명하는 선수이다. 주장은 알고자 하는 사항에 대하여 경기 중에 심판들과 의견을 나눌 수 있다. 이때에는 반드시 불이 데드되고 게임 클락이 정지된 동안에 한하며 또한 정중한 태도로 대해야 한다.
- 6.2 주장은 그의 팀이 경기결과에 대하여 이의를 제기하고자 한다면 주장은 이의 내용을 주심에게 전달하고 경기 종료 후 15분 이전에 스코어 시트의 '주장의 서명' 란에 서명해야 한다.

## 제7조 헤드 코치와 제 1 어시스턴트 코치의 임무와 권한 (HEAD COACH AND FIRST ASSISTANT COACH : DUTIES AND POWERS)

- 7.1 적어도 경기시작 40분 전에 각 팀의 헤드 코치 또는 그의 대리인은 경기에 출전할 선수의 번호와 이름이 적힌 명단에 주장을 표시한 후 헤드 코치와 제 1 어시스턴트 코치의 이름과 함께 기록원에게 제출해야 한다. 경기가 시작된 후에 선수가 경기장에도 착했어도 경기 시작 전에 제출한 팀 멤버의 명단에 포함되어 있다면 그 선수는 경기에 참여할 수 있다.
- 7.2 적어도 경기시작 10분 전에 양 팀 헤드 코치들은 자기 팀 멤버들의 번호와 헤드 코치와 제 1 어시스턴트 코치의 이름을 확인하여 동의하고 스코어 시트에 서명한다. 이때 헤드 코치는 경기에 출전할 5명의 선수를 지명하여야 한다. A팀의 헤드 코치가 먼저 이 절차를 마쳐야 한다.
- 7.3 헤드 코치 또는 어시스턴트 코치를 교대 선수와 팀 관계자만이 팀 벤치에 앉을 수 있

고 팀 벤치구역에 있을 수 있다. 그리고 그들은 경기시간 동안 앉아 있어야 한다.

- 7.4 헤드 코치나 제 1 어시스턴트 코치 중 한 명만이 경기 중에 볼이 데드되고 게임 클락이 정지되었을 때 기록석에 가서 통계에 관한 정보를 얻을 수 있다.
- 7.5 헤드 코치는 오직 볼이 정지(데드)되고 경기시간이 멈췄을 때 단지 정보를 얻기 위해 심판과 정중하게 대화가 가능하다.
- 7.6 헤드 코치나 제 1 어시스턴트 코치 중 한명만이 경기 중에 서 있을 수 있다. 그는 경기 중 팀 벤치 구역 안에서 선수에게 말로 지시를 내릴 수 있다. 제 1 어시스턴트 코치는 심판들과 대화할 수 없다.
- 7.7 만약 제 1 어시스턴트 코치가 있다면 그의 이름은 경기 시작 전에 스코어 시트에 기재되어야 한다(서명은 필요하지 않음). 그는 어떠한 사유로든지 헤드 코치가 그의 임무와 권한을 계속 수행할 수 없을 때 그의 임무와 권한을 대행해야 한다.
- 7.8 주장이 어떤 사유로든지 코트에서 나갈 때 헤드 코치는 주장이 코트에서 없는 동안 그를 대행할 선수의 번호를 심판에게 알려야 한다.
- 7.9 주장은 헤드 코치가 없거나 헤드 코치가 임무를 계속 수행할 수 없을 때 스코어 시트에 기재된 제 1 어시스턴트 코치가 없거나 또는 그가 임무를 계속 수행할 수 없을 때 헤드 코치를 대행해야 한다. 주장이 정당한 사유로 코트를 떠났을 때에는 헤드 코치를 대행할 수 있으나 실격되었거나 부상으로 인하여 헤드 코치를 대행할 수 없을 때에는 그와 교체된 선수가 주장이 되어 헤드 코치를 대행해야 한다.
- 7.10 헤드 코치는 규칙에 따라 프리드로를 할 선수가 정해져 있지 않을 경우 프리드로를 할 선수를 지명해야 한다.

## 제4장 경기규정 (PLAYING REGULATIONS)

### 제8조 경기시간 동점과 연장전 (PLAYING TIME TIED SCORE AND OVERTIME)

- 8.1** 경기는 10분 4쿼터로 진행된다.
- 8.2** 경기 시작 20분 전 준비시간이 있어야 한다.
- 8.3.1** 2쿼터 사이와 3, 4쿼터 사이 그리고 연장전 시작 전의 휴식시간은 2분으로 한다.
- 8.4** 하프 타임의 휴식시간은 15분으로 한다.
- 8.5** 경기의 휴식시간은 다음과 같은 때에 시작된다.
- 경기 시작 20분전.
  - 게임 클락이 각 쿼터의 종료 신호를 울릴 때.
- 8.6** 경기의 휴식시간은 다음과 같은 때에 끝난다.
- 1쿼터 시작의 점프볼에서 토스된 볼이 주심의 손에서 떠났을 때.
  - 다른 모든 쿼터 시작의 드로인에서 드로인할 선수에게 볼이 핸딩 되었을 때.
- 8.7** 만약 4쿼터의 경기시간이 끝났을 때 스코어가 동점이 되었으면 경기는 승패가 가려질 때까지 5분의 연장전을 계속해야 한다.
- 만약 홈 앤 어웨이 시리즈에서 두 경기 후 합산 점수가 동점이라면 두 번째 경기에서는 동률이 되지 않게 하기 위해 필요한 만큼 5분의 연장전을 진행한다.
- 8.8** 만약 파울이 쿼터나 연장전의 종료 될 시점에 일어났다면 심판은 남은 경기시간을 결정해야한다. 경기시간은 최소 0.1초가 남겨져야한다.
- 8.9** 만약 휴식 시간동안에 U-파울 T-파울 또는 D-파울이 일어났다면 이에 따른 모든 프리드로는 다음 쿼터나 연장전이 시작되기 전에 시행하여야 한다.

### 제9조 경기 또는 쿼터 연장전의 시작과 종료 (BEGINNING AND END OF A QUARTER OVERTIME OR THE GAME)

- 9.1** 1쿼터는 센터 서클에서 점프볼을 위해 토스된 볼이 주심의 손에서 떠났을 때 시작된다.
- 9.2** 그 외 쿼터 또는 연장전에서는 드로인 할 선수에게 볼이 핸딩 되었을 때 시작된다.
- 9.3** 만약 한 팀이나 양 팀이 5명의 선수가 경기할 준비가 되어 있지 않으면 경기는 시작할 수 없다.
- 9.4** 모든 경기에서 스케줄에 첫 번째로 기재된 팀의 벤치는(홈팀) 테이블 오피셜에서 코트

를 바라보고:

- 기록석의 왼쪽이 팀벤치이다.
- 경기 전 그들의 팀 벤치 앞 하프코트에서 워업을 해야 한다.  
다만 양 팀의 합의 하에 팀 벤치 또는 경기 시작 전 워업하는 코트를 서로 바꿀 수도 있다.

**9.5** 팀들은 후반전에 워업하는 코트와 바스켓을 서로 바꾸어야 한다.

**9.6** 모든 연장전에서 각 팀은 4쿼터와 같은 방향의 바스켓을 향하여 경기를 계속해야 한다.

**9.7** 쿼터 연장전과 경기는 경기시간의 끝남을 알리는 게임 클락의 신호로 끝난다.  
백보드 가장자리에 조명시설이 있는 경우에는 해당 조명 빛이 경기시간 계시의 부저 소리보다 우선하여 인정된다.

## 제10조 볼의 상태 (STATUS OF THE BALL)

**10.1** 볼은 다음과 같이 라이브 혹은 데드가 될 수 있다.

**10.2** 다음과 같은 때에 볼은 라이브가 된다:

- 점프볼 시 토스한 볼이 주심의 손을 떠났을 때.
- 프리드로 시 심판이 프리드로 할 선수에게 볼을 핸드링 했을 때.
- 드로인 시 심판이 드로인 할 선수에게 볼을 핸드링 했을 때.

**10.3** 다음과 같은 때에 볼은 데드된다:

- 골 또는 프리드로가 성공되었을 때.
- 볼이 라이브 중에 심판이 휘슬을 불었을 때.
- 다음과 같은 상황에서 프리드로 한 볼이 바스켓에 들어가지 않을 것이 확실할 때.
  - 또 다른 프리드로가 남아 있을 때.
  - 또 다른 벌칙이 남아 있을 때 (프리드로 또는 볼의 소유권).
- 각 쿼터나 연장전의 경기시간이 끝나는 신호가 울렸을 때.
- 한 팀이 볼을 컨트롤하고 있는 동안 샷 클락의 신호가 울렸을 때.
- 득점을 위해 슛 한 볼이 공중에 있는 동안 :
  - 심판이 휘슬을 분 후
  - 쿼터나 연장전의 경기시간이 끝나는 신호가 울린 후
  - 샷 클락의 신호가 울린 후

어느 팀의 선수든지 볼을 터치한다면 볼은 데드된다.

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

- 골을 위해 슛 한 볼이 공중에 있는 동안:

- 심판이 휘슬을 불었을 때.
  - 킥터나 연장전의 끝남을 알리는 게임 클락의 신호가 울렸을 때.
  - 샷 클락의 신호가 울렸을 때.
  - 프리드로에 있어서 슈트 한 볼이 공중에 있는 동안 프리드로를 던진 선수가 범한 바 이얼레이션이 아닌 다른 규칙위반으로 심판이 휘슬을 불었을 때.
  - 골을 위해 슈트를 하는 선수가 슈트 동작 중에 있을 때 상대팀 선수나 벤치에 앉아있도록 허용된 사람들이 파울을 범했으나 파울이 일어나기 전에 이미 연속적인 동작으로 시작한 슈트를 마쳤을 때.
- 이러한 제한은 심판이 휘슬을 분 후 새로운 슈트 동작을 한 경우에는 적용되지 않으며 골이 성공되어도 득점으로 인정하지 않는다.

## 제11조 선수와 심판의 위치 (LOCATION OF A PLAYER AND A REFEREE)

- 11.1** 선수의 위치는 선수가 터치하고 있는 플로어의 위치에 따라 결정된다. 선수가 공중에 있을 때에는 선수가 마지막으로 터치하고 있던 플로어에 있는 것으로 간주한다. 이 원칙은 경계선 센터 라인 3점 슈트 라인 프리드로 라인과 제한구역을 표시하는 선과 노치 지 세미서클 구역에도 적용된다.
- 11.2** 심판의 위치도 선수와 같은 원칙에 따라 결정된다. 볼이 심판에게 터치되면 심판이 위치한 플로어에 터치된 것과 같이 간주한다.

## 제12조 점프볼과 소유권의 교체 (JUMP BALL AND ALTERNATING POSSESSION)

- 12.1 점프볼의 정의 (Jump ball definition)**
- 12.1.1** 점프볼은 센터 서클에서 상대적인 2명의 선수 사이로 심판이 토스함으로써 시행된다.
- 12.1.2** 헬드볼은 상대적인 선수가 1명 또는 여러 명이 한 손 또는 두 손으로 볼을 잡고 있어 난폭한 방법이 아니고는 볼을 차지하여 컨트롤할 수 없을 때 선언된다.
- 12.2 점프볼의 절차 (Jump ball procedure)**
- 12.2.1** 각 점퍼는 자기 팀 바스켓에 가까운 센터 서클의 반원 안에 두 발을 딛고 있어야 하고 그 중 한 발은 원의 센터 라인에 가까이 딛고 있어야 한다.
- 12.2.2** 만일 상대팀 선수가 어떤 자리를 요구한다면, 같은 팀의 선수는 서클 주위에 인접한 위치를 차지할 수 없다.

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

**12.2.4** 볼은 정점에서 떨어지기 시작한 다음 적어도 한 명의 점퍼에게 정당하게 손으로 탭이 되어야 한다.

**12.2.5** 어느 점퍼도 볼이 정당하게 탭 되기 전에 그의 위치에서 벗어나서는 안 된다.

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

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

**12.2.8** 점퍼 이외의 선수들은 볼이 탭 될 때까지 신체의 일부분이 서클 라인위에 있거나 또는 서클의 라인(실린더)을 넘어서지 못한다.

**규칙 제12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 그리고 12.2.8을 위반하는 것은 바이얼레이션이다.**

### **12.3 벌칙 (Penalty)**

볼은 백보드 바로 뒤를 제외하고 규칙위반 지점에서 가장 가까운 곳에서 드로인 할 팀에게 주어진다.

### **12.4 점프볼의 상황 (Jump ball situations)**

다음과 같은 때 점프볼의 상황이 된다 :

- 헬드볼이 선언되었을 때.
- 볼이 아웃되고 심판들이 마지막으로 볼을 터치한 선수가 누구인지 확인하지 못 했거나 의견이 서로 다를 때.
- 마지막 프리드로에 있어서 프리드로가 성공되지 않고 양 팀이 프리드로의 바이얼레이션을 범했을 때.
- 라이브 된 볼이 백보드와 링 사이에 끼었을 때. 단 다음과 같은 때는 제외.
  - 프리드로와 프리드로 사이
  - 마지막 프리드로 시행 후 프론트 코트 드로인 라인에서 드로인이 있는 경우
- 어느 팀에게도 볼의 소유권이 없거나 어느 팀도 볼을 컨트롤하고 있지 않는 상황에서 볼이 데드 되었을 때.
- 두 팀에게 주어야 할 같은 비중의 벌칙을 상쇄하고 더 이상 집행할 벌칙이 남아 있지 않은 상황에서 파울이나 바이얼레이션이 발생하기 전에 어느 팀도 볼을 컨트롤하고 있지 않았거나 소유권을 갖고 있지 않았을 때.
- 1쿼터가 아닌 모든 쿼터 및 연장전이 시작될 때.

### **12.5 볼 소유권 교체의 정의 (Alternating possession definition)**

볼 소유권의 교체란 점프볼 대신에 드로인을 통하여 볼이 라이브 되는 방법을 말한다.

### **12.6 볼 소유권 교체의 절차 (Alternating possession procedure)**

- 12.6.1 모든 점프볼의 상황에서 팀들은 소유권의 교체를 통하여 점프볼의 상황이 발생한 지점으로부터 가장 가까운 경계선 밖에서 드로인을 한다. 단 백보드 바로 뒤쪽은 제외한다.
- 12.6.2 점프볼 후 라이브 된 볼의 첫 번째 팀 컨트롤을 얻지 못한 팀은 다음번의 첫 번째 소유권 교체에 대한 드로인 자격을 갖는다.
- 12.6.3 각 쿼터가 끝나고 볼 소유권 자격을 갖고 있는 팀은 다음 쿼터나 연장전이 시작될 때 기록석 반대편의 센터 라인 연장선 밖에서 드로인을 한다. 단 새로운 프리드로를 시행하고 볼 소유권을 포함한 벌칙이 남아 있을 때는 예외이다.
- 12.6.4 볼 소유권 교체로 인하여 드로인하는 팀을 표시하기 위하여 공격할 상대팀 바스켓을 향한 소유권 교체의 화살 모양의 표시를 하여야 한다. 화살표시 방향은 볼 소유권 교체로 인한 드로인이 끝나면 즉시 반대 방향으로 바뀌어야 한다.
- 12.6.5 볼 소유권의 교체로 인해 드로인을 하는 팀이 드로인의 바이얼레이션을 범한다면 그 팀은 볼 소유권의 자격을 상실하게 된다. 볼 소유권 교체의 화살 표시는 즉시 바뀌며 바이얼레이션을 범한 상대팀이 다음 점프볼의 상황에서 소유권 교체로 인한 드로인을 하게 될 것임을 표시해야 한다. 그 이후 바이얼레이션을 범한 상대팀에게 원래 드로인 하려던 지점에서 볼의 소유권을 줌으로써 경기를 재개한다.
- 12.6.6 어느 팀의 파울이 :
  - 1쿼터를 제외한 나머지 쿼터나 연장전이 시작되기 전
  - 볼 소유권의 교체로 인한 드로인이 시행되는 도중
 발생된다면 볼의 소유권 교체로 인한 드로인의 권리를 상실하지 않는다.

## 제13조 볼을 플레이 하는 방법 (HOW THE BALL IS PLAYED)

- 13.1 **정의 (Definition)**  
 농구경기에 있어서 볼은 손으로만 플레이해야 하며 이 규칙에 정해진 바에 따라 어느 방향으로든 패스하거나 던지거나 탭 하거나 굴리거나 드리블을 할 수 있다.
- 13.2 **규칙의 적용 (Rule)**  
 선수는 볼을 가지고 달려가거나 고의로 차거나 주먹으로 치거나 다리의 어느 부분이든지 볼을 막아서는 안 된다. 그러나 우연히 다리의 어느 부분에 볼이 닿거나 터치되는 것은 바이얼레이션이 아니다.  
**규칙 13.2를 위반하는 것은 바이얼레이션이다.**
- 13.3 **벌칙 (Penalty)**  
 볼은 백보드 바로 뒤를 제외하고 규칙위반 지점에서 가장 가까운 곳에서 드로인 할 팀에게 주어진다.

## 제14조 볼의 컨트롤 (CONTROL OF THE BALL)

### 14.1 정의 (Definition)

**14.1.1** 팀의 컨트롤은 그 팀의 한 선수가 라이브 된 볼을 잡고 있거나(hold) 드리블을 하고 있거나 심판으로부터 볼이 핸딩 되었을 때에 시작된다.

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

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

**14.1.3** 다음과 같은 때 팀의 컨트롤은 끝난 것으로 간주한다 :

- 상대팀 선수가 볼을 컨트롤하게 될 때.
- 볼이 데드 되었을 때.
- 볼이 골 또는 프리드로 슈트를 하는 선수의 손에서 떠났을 때.

## 제15조 슈트 동작 중에 있는 선수 (PLAYER IN THE ACT OF SHOOTING)

### 15.1 정의 (Definition)

**15.1.1** 골 또는 프리드로를 위한 슈트이란 선수가 손으로 잡고 있던 볼을 상대팀의 바스켓을 향하여 공중으로 던지는 것을 말한다.

골을 위한 톱은 직접 손으로 볼을 상대팀의 바스켓으로 향하게 하는 것을 말한다.

골을 위한 덩크는 볼을 한 손 또는 양 손으로 잡고 상대팀 바스켓 위로부터 아래로 강하게 집어넣는 것을 말한다.

바스켓으로 향한 드라이빙이나 다른 무빙 슈트에서 연속적인 움직임이란 진행되는 동안이나 드리블을 끝내면서 볼을 잡은 후 슈트 동작으로 이어지는 선수의 행동이다. 일반적으로 위로 올리는(UPWARD) 동작이다.

**15.1.2** 슈트 동작은 :

- 심판이 판단하기에 선수가 볼을 상대 바스켓을 향해 위로 올릴 때 시작된다.
- 만약 완전히 새로운 슈트 동작이 이루어졌고 슈트하는 선수의 손에서 볼이 떠났을 때 또는 공중에서 슈트를 한 선수의 경우는 두 발이 플로어에 되돌아왔을 때 끝난다.

**15.1.3** 바스켓을 향한 드라이빙의 연속적인 움직임이나 무빙 슈트에 있어서의 슈트 동작은:

- 심판이 판단하기에 선수가 드리블을 끝내자마자 또는 공중에서 볼을 잡아 골을 위해 볼을 손에서 떠나보내기에 앞서 그 볼이 선수의 한 손(두 손)에 머무르고 있을 때 시작한다.
- 선수의 손에서 볼이 떠났거나 완전히 새로운 슈트 동작이 이루어 졌을 때 슈트 동작이

- 끝나며 공중에서 슛을 한 선수의 경우는 두 발이 플로어에 되돌아왔을 때 끝난다.
- 15.14**    정당한 스텝을 닫는 것과 슛 동작은 아무런 관계가 없다.
- 15.15**    스� 동작 중인 선수의 팔을 상대선수가 잡아서 득점을 막았다면 이 경우 슈팅 선수의 손에서 볼이 떠난 여부와 상관없다.
- 15.16**    선수가 슛 동작 중 파울을 당한 후 패스를 하면 더 이상 슛 동작 중이었던 것으로 간주하지 않는다.

## 제16조 골이 성공되는 때와 득점 (GOAL : WHEN MADE AND IT'S VALUE)

### 16.1    정의 (Definition)

- 16.1.1**    골은 라이브 볼이 바스켓 위로부터 들어가 안에 머무르거나 또는 완전히 통과했을 때에 성공된 것으로 한다.
- 16.1.2**    볼의 일부만이 링의 높이보다 낮은 곳에 있고 조금이라도 바스켓 안으로 기울었을 때, 그 볼은 바스켓 안에 있는 것으로 간주한다.

### 16.2    규칙의 적용 (Rule)

- 16.2.1**    골이란 상대팀 바스켓에 볼이 들어갔을 때, 공격한 팀이 득점한 것으로 하며 다음과 같다.
- 프리드로에 의한 골은 1점.
  - 2점 슛 지역에서의 골은 2점.
  - 3점 슛 지역에서의 골은 3점으로 계산한다.
  - 마지막 프리드로에 있어서 볼이 링에 터치된 다음 바스켓에 들어가기 전에 공격 또는 수비 선수가 정당하게 터치하여 골이 성공되었다면 그 골은 2점으로 계산한다.
- 16.2.2**    만약 한 선수가 우연히 자기 팀 바스켓으로 골을 성공시켰다면 2점으로 계산하고 코트에서 경기하고 있는 상대팀의 주장이 득점한 것으로 한다.
- 16.2.3**    만약 한 선수가 고의로 자기 팀 바스켓에 골을 성공시켰다면 바이얼레이션이며 득점으로 인정하지 않는다.
- 16.2.4**    만약 한 선수가 볼을 바스켓 밑으로부터 완전히 통과시켰다면 바이얼레이션이다.
- 16.2.5**    드로인 된 볼이나 마지막 프리드로에서 리바운드 된 볼을 소유한 선수가 필드 골을 위한 슛을 시도하려면 게임 클락이나 샷 클락에 0.3초(3/10초)나 그 이상의 시간이 남아 있어야 한다. 그러나 만약 게임 클락이 0.2초 또는 0.1초가 남아 있다면 탭이나 직접 덩크슛에 의해서만 필드 골 득점이 인정될 수 있으며 게임 클락이나 샷 클락에 0.0초가 나타났을 때 선수의 손에 더 이상 볼이 터치되어있지 않아야한다.

## 제17조 드로인 (THROW-IN)

### 17.1 정의 (Definition)

**17.1.1** 드로인은 경계선 밖에서 드로인 하려는 선수가 코트 안으로 볼을 패스함으로써 이루어진다.

**17.1.2** 드로인은 :

- 볼이 드로인을 할 선수에게 핸드팅 되었을 때 시작되고
- 다음과 같은 때 끝난다 :
  - 볼이 코트 안에 있는 선수에게 정당하게 터치되거나 선수가 터치할 때.
  - 드로인을 하는 팀이 바이얼레이션을 범할 때.
  - 드로인하는 동안 라이브 볼이 링과 백보드 사이에 끼었을 때.

### 17.2 절차 (Procedure)

**17.2.1** 다음과 같은 때 심판은 드로인 할 선수에게 볼을 핸드팅해 주거나 플로어에 놓을 수 있으며 토스 또는 바운드 패스해 줄 수도 있다 :

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

**17.2.2** 드로인 할 선수는 백보드 바로 뒤를 제외하고 규칙위반이 발생한 곳으로부터 가장 가까운 지점 또는 경기가 중단된 곳으로부터 가장 가까운 지점에서 드로인 해야 한다.

**17.2.3** 1쿼터를 제외한 모든 쿼터와 연장전이 시작할 때 드로인은 기록석 반대쪽 센터 라인의 연장선에서 해야 한다.

드로인 하는 선수는 센터 라인 연장선을 사이에 두고 한 발씩 딛고 서야 하며 경기장 내 어느 곳에 있는 팀 동료 누구에게나 볼을 패스 할 수 있다.

**17.2.4** 4쿼터 또는 모든 연장전 마지막 2분 이하에 백 코트에서 볼 소유권을 갖고 있던 팀이 타임아웃을 요청한 후 경기가 재개될 때 그 팀의 헤드 코치는 드로인의 위치를 프런트 코트 드로인 라인 또는 원래 경기가 중단된 백 코트 가장 가까운 지점 중에서 선택 할 수 있다.

원래 드로인이 백코트에서 이루어졌고 헤드 코치가 프런트 코트 드로인 라인에서 경기를 재개하기로 결정하는 경우.

- 골이 성공되거나 마지막 프리드로 성공 후 헤드 코치는 엔드라인에서 하는 드로인을 테이블 오피셜 쪽 드로인 라인에서 할지 반대쪽 드로인 라인에서 할지 결정해야 한다.
- 파울이나 규칙 위반 후 사이드라인 또는 엔드라인에서 하는 드로인은 원래 드로인을 하는 코트의 같은 쪽(테이블 오피셜 쪽 또는 반대쪽)에 있는 프런트 코트의 드로인 라인에서 해야한다.

- 17.2.5** 볼을 컨트롤하고 있는 팀 또는 드로인의 권리를 갖고 있는 팀의 선수가 범한 퍼스널 파울로 인한 드로인은 규칙위반이 발생한 곳으로부터 가장 가까운 경계선 밖에서 해야 한다.
- 17.2.6** T-파울은 따로 정해진 규칙이 없으면 T-파울이 일어날 때 볼이 있던 가장 가까운 지점에서 드로인을 시작한다.
- 17.2.7** U-파울이나 D-파울은 따로 정해진 규칙이 없으면 기록석 반대편 그 팀의 프런트 코트 드로인 라인에서 드로인을 시작한다.
- 17.2.8** 싸움은 39조 내용과 같이 드로인을 시작한다.
- 17.2.9** 골이나 마지막 프리드로가 바스켓으로 들어갔으나 득점이 인정되지 않을 때에는 프리드로 라인의 연장선상 사이드라인 밖에서 드로인을 해야 한다.
- 17.2.10** 골이나 마지막 프리드로가 성공된 다음에는 :
- 실점한 팀의 선수 누구든지 엔드라인 바깥 어디에서라도 드로인을 할 수 있다. 이 규정은 골이나 프리드로가 성공된 후에 타임아웃이나 그 밖의 어떤 이유로든 경기가 중단되고 이어서 경기가 재개될 때 심판이 드로인 할 선수에게 볼을 핸드 해주거나 드로인 할 지점에 볼을 놓고 난 다음에도 적용된다.
  - 드로인을 하는 선수는 평행으로 또는 뒤로 움직일 수 있으며 또는 코트 밖에 있는 팀 동료에게 볼을 패스할 수도 있다. 그러나 경계선 밖에서 첫 번째 선수가 볼을 잡았을 때 부터 5초 카운트는 시작된다.
- 17.3 규칙의 적용 (Rule)**
- 17.3.1** 드로인 하는 선수는 다음과 같은 행동을 해서는 안 된다.
- 볼이 손에서 떠나기까지 5초를 넘기는 것.
  - 볼을 손에 가지고 있으면서 코트를 밟는 것.
  - 드로인 한 볼이 손에서 떠난 다음 경계선 밖에 터치되는 것.
  - 코트 안에서 다른 선수가 볼을 터치하기 전에 코트 안에서 다시 볼을 터치하는 것.
  - 드로인 한 볼을 직접 바스켓 안으로 들어가게 하는 것.
  - 골이나 마지막 프리드로가 성공된 다음이 아닌 한 볼이 손에서 떠나기 전 심판이 지정한 경계선 밖의 지점으로부터 좌우 한쪽 방향이나 또는 양방향으로 1m 이상 거리를 움직이는 것. 그러나 상황에 따라 뒤로 움직이는 것은 허용된다.
- 17.3.2** 드로인을 하는 동안 코트 안에 있는 선수들은 다음과 같은 행동을 해서는 안 된다.
- 볼이 경계선을 넘어 드로인 되기 전에 몸의 일부분이 경계선 밖으로 나가는 행위.
- 드로인 할 경계선 밖의 여유가 장애물로부터 2m가 되지 않는 곳에서 드로인을 할 때 드로인하는 선수로부터 1m 이내로 접근하는 것.
- 17.3.3** 4쿼터 또는 모든 연장전 마지막 2분 이하에 드로인하는 경우 심판은 경계선 라인 시그널을 사용하여 경고를 주어야 한다.

만약 수비 선수가 :

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

이것은 바이얼레이션이며 심판은 테크니컬 파울을 주어야 한다.

**규칙 17.3을 위반하는 것은 바이얼레이션이다.**

#### 17.4 **벌칙 (Penalty)**

드로인 하려던 원래의 지점에서 상대팀에게 드로인이 주어진다.

## 제18조 타임아웃 (Time-Out)

### 18.1 **정의 (Definition)**

타임아웃은 팀의 헤드 코치 또는 제 1 어시스턴트 코치의 요청에 따라 경기가 중단되는 것이다.

### 18.2 **규칙의 적용 (Rule)**

#### 18.2.1 각 타임 아웃은 1분으로 한다.

#### 18.2.2 타임아웃은 타임아웃의 기회에만 허용된다.

#### 18.2.3 타임아웃의 기회는 다음과 같은 때에 시작된다 :

- 볼이 데드되고 게임 클락이 정지되어 심판이 기록석에 볼이 데드된 내용의 전달을 마쳤을 때 양 팀에게 기회가 주어진다.
- 마지막 프리드로가 성공되어 볼이 데드되었을 때 양 팀에게 기회가 주어진다.
- 득점이 성공된 다음 상대팀에게 기회가 주어진다.

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

#### 18.2.5 각 팀의 작전타임은 아래와 같이 허용된다.

- 전반전에 2회의 작전타임이 허용된다.
- 후반전에 3회의 작전타임이 허용되나 4쿼터 2분 이하에는 최대 2회의 작전 타임만을 허용된다.
- 매 연장전마다 1회의 타임아웃이 허용된다.

#### 18.2.6 사용하지 않은 타임아웃은 후반전이나 연장전으로 이월시켜 사용할 수 없다.

#### 18.2.7 규칙 위반이 선언되지 않은 상태에서 상대팀이 골을 성공시킨 때가 아니면 타임아웃은 이를 먼저 요청한 헤드코치나 제1어시스턴트코치의 팀에 준다.

#### 18.2.8 4쿼터 또는 모든 연장전 마지막 2분 이하에는 골이 성공되어 게임 클락이 정지되었어

도 심판이 경기를 중단시키지 않는 한 득점한 팀에는 타임아웃이 허용되지 않는다.

### 18.3 절차 (Procedure)

**18.3.1** 타임아웃은 헤드 코치와 제 1 어시스턴트 코치만이 요청할 수 있다. 기록석에 가서는 맞춤을 하거나 손으로 관례적인 신호를 하면서 ‘타임아웃’이라고 분명히 요청해야 한다.

**18.3.2** 요청한 타임아웃의 취소는 계시원이 신호를 울리기 전에 요청할 경우에만 취소할 수 있다.

**18.3.3** 타임아웃의 시간은 :

- 심판이 휘슬을 불고 타임아웃의 신호를 할 때 시작된다.
- 심판이 휘슬을 불고 팀들이 코트로 돌아오도록 베큐 신호를 할 때 끝난다.

**18.3.4** 타임아웃의 기회가 되면 즉시 계시원은 그의 신호를 울려 타임아웃의 요청이 있다는 것을 심판에게 알려야 한다.

만약 골이 성공되고 득점당한 팀이 타임아웃을 요청했다면 계시원은 즉시 게임 클락을 멈추고 그 신호를 울려야 한다.

**18.3.5** 타임아웃 시간동안과 2쿼터/4쿼터 시작 전의 휴식시간, 연장전 시작 전의 휴식시간에도 선수들은 코트를 떠나 자기 팀 벤치에 앉을 수 있으며 팀 벤치에 남아 있는 팀 멤버와 관계자들도 팀 벤치구역 부근에서 코트에 출입할 수 있다.

**18.3.6** 첫 번째 프리드로를 시행하기 위해 슈터에게 볼이 핸딩 된 다음 어느 팀이든지 타임아웃을 요청했다면 다음과 같이 진행된다.

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

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

## 제19조 선수의 교체 (SUBSTITUTION)

### 19.1 정의 (Definition)

선수의 교체는 교대선수가 선수(Player)가 되고자 하는 요청에 따라 경기를 중단시키는 것이다.

### 19.2 규칙의 적용 (Rule)

19.2.1 팀은 선수 교체의 기회에 선수를 교체할 수 있다.

19.2.2 선수 교체의 기회는 다음과 같은 때 시작된다.

- 볼이 데드되고 게임 클락이 정지되어 심판이 기록석에 볼이 데드된 내용의 전달을 마쳤을 때 양 팀에게 기회가 주어진다.
- 마지막 프리드로가 성공되어 볼이 데드되었을 때 양 팀에게 기회가 주어진다.
- 쿼터 또는 연장전의 마지막 2분 이하에 골이 성공되고 득점당한 팀이 선수교체를 요청했을 때 기회가 주어진다.

19.2.3 선수교체의 기회는 첫 번째 프리드로에 있어서 볼이 선수에게 핸딩되었을 때와 드로 인할 선수에게 볼이 핸딩되었을 때에 끝난다.

19.2.4 교체되어 교대 선수가 되거나 선수가 된 선수는 게임 클락이 작동되었다가 다시 정지되어 볼이 데드될 때 까지 경기에 다시 참여하거나 경기에서 떠날 수 없다.

다음과 같은 때에는 예외로 한다:

- 팀의 선수가 5명 미만으로 남았을 때.
- 실수의 정정과 관련된 프리드로를 해야 할 선수가 정당하게 교체되어 팀벤치에 있을 때.

19.2.5 4쿼터 또는 연장전 마지막 2분 이하로 남았을 때 골이 성공되어 게임 클락이 정지되어 있어도 심판이 경기를 중단시키지 않는 한 득점한 팀에는 선수교체가 허용되지 않는다.

19.2.6 만약 선수가 어떤 치료나 어떤 도움을 받았다면 코트에 5명 미만으로 남은 경우가 아닌 한 그 선수는 교체해야 한다.

### 19.3 절차 (Procedure)

19.3.1 교대선수만이 교체를 요청할 권리가 있다. 교대선수는(헤드 코치나 제 1 어시스턴트 코치가 아닌) 기록석에 가서 명확하게 선수 교체를 요청하고 교체대기용 의자에 앉아야 한다. 이 때 교체할 선수는 즉시 경기할 수 있는 준비를 하고 있어야 한다.

19.3.2 선수교체 요청의 취소는 계시원의 신호가 울리기 전에만 가능하다.

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

19.3.4 교대선수는 심판이 휘슬을 불면서 선수교체의 신호를 하고 코트에 들어오라는 베킨

신호를 할 때까지 경계선 밖에 머물러 있어야 한다.

**19.3.5** 교체된 선수는 심판이나 계시원에게 보고하지 않아도 되며 바로 자기 팀 벤치로 들어 갈 수 있다.

**19.3.6** 선수의 교체는 되도록 빨리 마쳐야 한다. 5개의 파울을 범했거나 실격되는 선수는 즉시(약 30초 이내) 교체하여야 한다. 만약 심판이 판단하기에 부당하게 경기를 지연 시킨다면 그 팀에게 1개의 타임아웃을 주어야 한다. 만약 그 팀에 타임아웃이 남아있지 않다면 헤드 코치에게 경기 지연에 대한 T-파울이 주어지며 T-파울은 'B'로 기록한다.

**19.3.7** 하프 타임의 휴식 시간을 제외하고 타임아웃 시간 중 또는 휴식시간 중에 선수교체를 할 때에도 교체할 선수는 경기에 참여하기 전에 계시원에게 알려야 한다.

**19.3.8** 프리드로 슈터는 다음과 같은 때 교체되어야 한다.

- 부상 당했을 때.
- 반칙을 범했을 때.
- 실격되었을 때.

프리드로 슈터가 교체된 후의 프리드로는 그와 교체된 선수가 해야 하며 이때 교체된 선수는 게임 클락이 작동되었다가 다시 정지될 때까지 교체할 수 없다.

**19.3.9** 첫 번째 프리드로에 있어서 슈터에게 볼이 핸딩된 후 어느 팀이든지 선수교체를 요청했다면 다음과 같이 진행된다.

- 마지막 프리드로가 성공되었을 때 교체가 허용된다.
- 마지막 프리드로를 실패 후 드로인이 남아있을 때 교체가 허용된다.
- 프리드로와 프리드로의 사이에 파울이 발생하여 남아있는 프리드로를 마치고 새로운 파울에 대한 벌칙이 집행되기 전에 교체가 허용된다.
- 마지막 프리드로를 마치고 볼이 라이브되기 전에 파울이 선언 되었다면 새로운 파울에 대한 벌칙이 집행되기 전에 교체가 허용된다.
- 마지막 프리드로를 마치고 볼이 라이브되기 전에 바이얼레이션이 선언 되었다면 벌칙으로 드로인이 시행되기 전에 선수 교체가 허용된다.

한 개 이상의 파울 벌칙으로 인하여 프리드로나 볼의 소유권이 연속으로(세트로) 주어질 때 각 세트는 별도로 취급한다.

## 제20조 몰수로 패하는 경기 (GAME LOST BY FORFEIT)

### 20.1 규칙의 적용 (Rule)

팀은 다음과 같은 때 경기를 몰수패 당한다.

- 경기시작 시간 15분이 경과하도록 팀이 경기장에 나오지 않았거나 5명의 선수가 경기장에서 경기할 준비를 갖추지 못했을 때
- 경기 진행을 방해하는 행동을 할 때.
- 주심이 경기를 진행하도록 지시하였음에도 거부할 때.

### 20.2 벌칙 (Penalty)

**20.2.1** 경기는 상대팀이 승리한 것으로 하고 스코어는 2:0으로 하며 또한 몰수패를 당한 팀은 순위결정점수를 0점으로 한다.

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

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

## 제21조 자격 상실로 패하는 경기 (GAME LOST BY DEFAULT)

### 21.1 규칙의 적용 (Rule)

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

### 21.2 벌칙 (Penalty)

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

**21.2.2** 두 경기(home and away) 합산 점수제의 시리즈(aggregate score)에서 첫 번째나 두 번째 경기를 자격 상실로 패한 팀은 그 시리즈를 자격상실에 의해 패한 것으로 한다.

## 제 5 장 바이올레이션 (VIOLATIONS)

---

### 제22조 바이올레이션 (VIOLATIONS)

#### 22.1 정의 (Definition)

바이올레이션은 규칙을 위반하는 것이다.

#### 22.2 벌칙 (Penalty)

규칙에 별도의 규정이 없는 한 볼은 바이올레이션이 발생한 곳으로부터 가장 가까운 경계선 밖에서 상대팀에게 드로인이 주어진다. 다만 백보드의 바로 뒤는 제외한다.

### 제23조 선수가 아웃되는 것과 볼이 아웃되는 것 (PLAYER OUT-OF-BOUNDS AND BALL OUT-OF-BOUNDS)

#### 23.1 정의 (Definition)

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

23.1.2 볼은 다음과 같은 때 아웃된 것으로 간주한다.

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

#### 23.2 규칙의 적용 (Rule)

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

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

23.2.3 만약 헬드볼이 발생 했을 때, 한 선수가 경계선 밖이나 백 코트로 넘어갔더라도 바이올레이션이 아니며 점프볼의 상황이 된다.

## 제24조 드리블링 (DRIBBLING)

### 24.1 정의 (Definition)

**24.1.1** 드리블이란 선수가 코트에서 볼을 던지거나 탭 하거나 굴리거나 바운드하는 등 컨트롤 행위를 하는 라이브 볼의 움직임이다.

**24.1.2** 드리블은 코트에서 볼을 컨트롤 하는 선수가 볼을 플로어에 던지거나 탭 하거나 굴린 후 다른 선수에게 터치되기 전에 다시 볼을 터치할 때 시작된다.

드리블 하는 동안 선수는 볼 아래에 손을 대고 한 지점에서 다른 지점으로 옮기거나 볼을 잠시 멈춘 다음 계속 드리블 할 수 없다.

드리블 하는 동안 볼을 공중으로 던지고 나서 그 볼이 코트나 다른 선수에게 터치되었다면 그 선수는 볼을 다시 손으로 터치 할 수도 있다.

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

드리블은 볼이 동시에 선수의 양 손에 터치될 때 또는 한 손이나 양 손에 볼이 머무를 때 끝난다.

**24.1.3** 선수가 코트 내에서 우연히 볼을 놓쳤다가 다시 컨트롤하게 되는 것은 볼을 펴볼한 것으로 간주한다.

**24.1.4** 다음과 같은 것은 드리블이 아니다:

- 득점을 하기 위한 슈트.
- 드리블을 시작하거나 끝날 때 볼을 펴볼하는 것.
- 주변의 다른 선수들과 볼을 컨트롤하기 위해 다투다가 탭 하는 것.
- 다른 선수가 컨트롤하고 있는 볼을 탭 하는 것.
- 패스한 볼을 굴절시켜 볼을 컨트롤하는 것.
- 트래블링 바이얼레이션을 범하지 않는 범위 내에서 볼이 플로어에 터치되기 전에 한 손에서 다른 손으로 볼을 토스하는 것.
- 볼을 백보드에 던져서 맞히고 다시 잡고 컨트롤하는 행위.

### 24.2 규칙의 적용 (Rule)

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

- 골을 위한 슈트를 했을 때.
- 상대 선수가 볼을 터치 했을 때.
- 패스 또는 펴볼이 된 볼을 다른 선수가 터치 했거나 다른 선수에게 터치되었을 때 이다.

## 제25조 트래블링 (TRAVELLING)

### 25.1 정의 (Definition)

**25.1.1** 트래블링이란 코트에서 라이브 된 볼을 가지고 이 조항에 정해진 제한을 벗어나 어느 방향으로든지 한 발 또는 두 발 모두를 부당하게 움직이는 것을 말한다.

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

### 25.2 규칙의 적용 (Rule)

**25.2.1** 코트에서 라이브 된 볼을 잡은 선수의 피벗 풋 설정

- 두 발을 코트에 딛고 서서 볼을 잡은 선수:
  - 그 다음 어느 한 발을 코트에서 떼는 순간 다른 한 발이 피벗 풋이 된다.
  - 드리블을 시작할 때에는 손에서 볼이 떠나기 전에 피벗 풋을 뺄 수 없다.
  - 패스나 슛을 할 때에는 피벗 풋으로 점프 할 수 있지만 볼이 손에서 떠나기 전에 어느 발도 코트로 되돌아 올 수 없다.
- 진행 중이거나 드리블을 끝내면서 볼을 잡은 선수는 멈추거나 패스하거나 또는 슛을 하기 위해 2스텝을 할 수 있다:
  - 선수가 움직이면서 볼을 받고 드리블을 시작할 때 2스텝 전에 볼을 놓아야 한다.
  - 볼 컨트롤을 얻은 후에 첫 발이나 두 발이 코트에 터치하면 1스텝이 발생된다.
  - 1스텝 생긴 후에 어느 한 발이 코트에 터치되거나 두 발이 동시에 코트에 터치되면 2스텝이 발생된다.
  - 선수가 두 발로 멈추거나 동시에 터치되어 1스텝을 가진다면 어느 한 발이 피벗 풋이 된다. 만약 그때 두 발을 코트에서 떼고 점프하게 된다면 그 선수는 볼이 손에서 떠나기 전에 어느 발도 코트로 되돌아올 수 없다.
  - 선수가 한 발이 코트에 터치하거나 내려섰다면 단지 그 발만이 피벗 풋으로 사용할 수 있다.
  - 만약 선수가 점프해서 한 발로 1스텝을 가진 선수는 두 발로 동시에 2스텝을 딛을 수 있다. 다만 이 상황에서 어느 발로도 피벗 풋으로 사용할 수 없다. 만약 한 발 또는 두 발을 들어 올렸다면 어느 발이든 코트에 돌아오기 전에 볼을 손에서 떠나보내야 한다. (슛이나 패스만 가능)
  - 만약 두 발이 모두 코트에서 떨어져 있는 상태에서 동시에 두 발로 코트에 내려섰다면 다음에 한 발을 코트에서 떼는 순간 다른 한 발이 피벗 풋이 된다.
  - 드리블을 끝내거나 볼의 컨트롤을 시작하는 선수는 계속해서 같은 발 또는 두 발로 코트를 터치 할 수 없다. (NBA에서는 hop-step이라고 명명)

- 25.2.2** 선수가 코트에 넘어지거나 눕거나 앉아있을 때
- 선수가 볼을 잡고 있는 동안 코트에 넘어지거나 누워있거나 앉아있는 상태에서 볼을 컨트롤하거나 미끌어졌을 때 그 자체가 바이얼레이션은 아니다.
  - 만약 그 다음에 볼을 잡고 있는 동안 구르거나 일어서려 한다면 바이얼레이션이다.

## 제26조 3초 (THREE SECONDS)

### 26.1 규칙의 적용 (Rule)

**26.1.1** 게임 클락이 흐르고 있는 동안 프런트 코트에서 볼을 컨트롤하고 있는 팀의 선수는 상대팀의 제한구역 안에 계속해서 3초를 초과하여 머무를 수 없다.

**26.1.2** 선수가 다음과 같은 상황에 있을 때 3초 룰에 대한 허용범위는 다음과 같다 :

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

**26.1.3** 자신이 제한 구역 밖에 있음을 확실히 하려면 선수는 제한 구역 밖의 플로어에 두 발을 딛고 있어야 한다.

## 제27조 근접방어 당한 선수 (CLOSELY GUARDED PLAYER)

### 27.1 정의 (Definition)

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

### 27.2 규칙의 적용 (Rule)

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

## 제28조 8초 (EIGHT SECONDS)

### 28.1 규칙의 적용 (Rule)

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

- 선수가 자기 팀의 백 코트에서 라이브 볼을 컨트롤하게 되었을 때.
- 백 코트에서 드로인 할 때 볼이 그 팀의 백 코트에 있는 모든 선수에게 합법적으로 터치되거나 그 선수들이 터치했을 때.

28.1.2 다음과 같은 때 볼은 프런트 코트로 넘어간 것으로 간주된다.

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

28.1.3 앞서 볼을 백 코트에서 컨트롤하던 팀이 다음과 같은 사유로 다시 백 코트에서 드로인을 하게 될 때에는 8초의 시간은 잔여 시간만이 주어진다.

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

## 제29조 샷 클락 (SHOT CLOCK)

### 29.1 규칙의 적용 (Rule)

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

- 코트에서 선수가 라이브 볼을 컨트롤하게 되었을 때.
- 드로인 상황에서 볼이 코트 안에 선수에게 정상적으로 터치되거나 선수가 터치하였을 때

또한 드로인 한 팀의 선수가 컨트롤하게 되었을 때,  
골을 위한 슈팅이 24초 이내에 이루어진다는 것은 다음과 같다.

- 샷 클락의 신호가 울리기 전에 골을 위해 슈팅한 볼이 선수의 손을 떠났을 때.
- 골을 위해 슈팅한 볼이 선수의 손에서 떠난 다음 볼이 링에 터치되거나 또는 바스켓에 들어 갔을 때.

**29.1.2** 샷 클락 시간이 거의 끝날 무렵 골을 위해 슈팅한 볼이 선수의 손을 떠나 공중에 있는 동안 샷 클락의 신호가 울렸을 때 :

- 볼이 바스켓 안으로 들어갔다면 샷 클락의 신호는 무시하고 골은 득점으로 인정하며 바이얼레이션으로 처리하지 않는다.
- 볼이 링에 터치되었으나 바스켓에 들어가지 않았다면 샷 클락의 신호는 무시하고 경기는 계속된다.
- 만약 볼이 링에 터치되지 않았다면 바이얼레이션으로 처리된다. 다만 슈팅 상대팀이 즉시 볼을 컨트롤하게 되었다면 신호는 무시되고 경기를 계속한다.

백보드는 백보드 안쪽의 경계 위에 노란색 볼이 들어오는 조명이 있어야 하며 이 불빛은 샷 클락 시그널이 울리는 소리보다 우선한다.

골 텐딩과 인터피어런스에 관련된 모든 규정은 그대로 적용된다.

## **29.2 절차 (Procedure)**

**29.2.1** 1쿼터를 시작하는 점프볼 후 코트에 있는 선수가 볼의 컨트롤을 얻거나 1쿼터를 제외한 나머지 쿼터와 연장전을 시작하기 위해 센터라인 연장선에서 선수가 드로인을 하는 경우 백코트 또는 프런트코트 여부와 관계없이 코트에 있는 선수가 볼을 터치하거나 터치되면 샷 클락은 24초에서 시작된다.

**29.2.2** 심판이 경기를 중단시킬 때 샷 클락은 다음과 같이 리셋한다.

- 볼을 컨트롤하고 있지 않는 팀에 의한 파울이나 바이얼레이션이 발생했을 때(볼이 경계선 밖으로 나갔을 때는 제외).
- 볼을 컨트롤하고 있지 않는 팀의 정당한 사유로 중단되었을 때.
- 어느 팀에게도 관련이 없는 정당한 사유로 중단되었을 때.

위 상황들로 컨트롤하던 같은 팀이 다시 드로인으로 경기가 재개된다면 :

- 만약 백 코트에서 드로인을 하게 되면 샷 클락은 24초로 리셋한다.
- 만약 프런트 코트에서 드로인을 하게 되면 샷 클락은 다음과 같이 리셋한다 :
  - 경기가 중단된 시점에 샷 클락이 14초 또는 그 이상이 남아 있었다면 샷 클락은 리셋하지 않고 잔여 시간으로 경기를 진행시킨다.
  - 경기가 중단된 시점에 샷 클락이 13초 또는 그 미만이 남아 있었다면 샷 클락은 14초로 리셋하고 경기를 진행한다.

그러나 심판이 판단하기에 만약 게임이 어느 팀에 관련이 없는 정당한 사유로 중단되

고 샷 클락의 리셋이 상대팀에 불리한 상황이라면 샷 클락을 멈춘 시점에서 경기를 진행한다.

**29.2.3** 공격팀에 의해 파울이나 바이얼레이션(아웃오브바운드 포함)이 발생하면 샷 클락은 리셋한다.

소유권 교체로 인하여 새로운 공격팀이 드로인 할 경우 샷 클락을 리셋한다.

만약 새로운 공격팀이 다음과 같이 드로인을 하게 되는 경우

- 백 코트면 새로운 샷 클락은 24초로 리셋한다.
- 프런트 코트면 샷 클락은 14초로 리셋한다.

**29.2.4** 팀 컨트롤하던 팀(공격팀)의 T-파울로 심판이 경기를 중단시켰다면 경기를 멈췄던 가장 가까운 지점에서 드로인으로 경기를 재개한다. 이 때 샷 클락은 잔여시간으로 한다.

**29.2.5** 4쿼터 또는 연장전 2분 이하에 백 코트에서 공격권을 가진 팀의 작전타임이 끝난 후 그 팀의 헤드 코치는 드로인 지점을 프런트 코트나 백 코트 중에 선택할 수 있다.

작전타임 후 드로인은 다음과 같이 시행된다.

- 팀의 아웃오브바운드가 발생 할 경우;
  - 백 코트면 샷 클락이 멈춘 잔여시간으로
  - 프런트 코트면 샷 클락이 13초 또는 그 미만이면 멈춘 시점에서 시작하고 만약 샷 클락이 14초 또는 이상이면 14초로 리셋
- 파울이나 바이얼레이션(아웃오브바운드제외) 발생되고 팀의
  - 백 코트면 샷 클락은 24초로 리셋
  - 프런트 코트이면 샷 클락은 14초로 리셋
- 새로운 볼의 컨트롤 가진 팀의 작전타임이 끝난 후 팀의
  - 백 코트면 샷 클락은 24초로 리셋
  - 프런트 코트면 샷 클락은 14초로 리셋

**29.2.6** U-파울이나 D-파울의 벌칙으로 인한 드로인은 프런트 코트 드로인라인에서 14초로 리셋한다.

**29.2.7** 볼이 상대팀 바스켓 링에 터치된 후 샷 클락은 다음과 같이 리셋한다:

- 만약 상대팀이 볼 컨트롤을 얻었을 때는 24초
- 만약 공격하던 팀이 다시 볼 컨트롤을 얻었을 때는 14초

**29.2.8** 한 팀이 볼을 컨트롤하고 있거나 어느 팀도 볼을 컨트롤 하고 있지 않을 때 실수로 인해 샷 클락의 버저가 울리면 버저는 무시되고 경기는 계속 진행이 된다.

그러나 심판이 판단하여 볼을 컨트롤 하고 있는 팀이 불이익을 당하는 경우 경기는 중단이 되고 샷 클락은 정정이 되며 볼의 소유권은 그 팀에 주어진다.

## 제30조 볼을 백 코트로 되돌아가게 하는 것 (BALL RETURNED TO THE BACKCOURT)

### 30.1 정의 (Definition)

30.1.1 다음과 같은 때 팀이 프런트 코트에서 라이브 볼을 컨트롤하고 있는 것이다.

- 프런트 코트에서 볼을 잡거나 드리블하고 있는 동안에 선수가 두 발로 프런트 코트에 터치하고 있을 때.
- 볼이 프런트 코트에 있는 팀의 선수들끼리 패스하고 있을 때.

30.1.2 다음과 같은 경우는 프런트 코트에서 라이브 볼을 컨트롤하고 있는 팀의 백코트 바이얼레이션이다. 만약 그 팀의 선수가 프런트 코트에서 마지막으로 볼을 터치하고 그 볼이 첫 번째로

- 백 코트에 신체 일부가 닿아 있는 그 팀 선수에 의해 터치되었을 때
- 그 팀의 백 코트에 터치된 후 그 팀의 선수에 의해 터치되었을 때

이 제한은 드로인을 포함한 팀의 프런트 코트에서 일어나는 모든 상황에 적용된다.

그러나 프런트 코트에서 점프하여 공중에 있는 동안 새로운 팀 컨트롤을 하게 되어 백 코트에 착지 할 때에는 예외로 한다.

### 30.2 규칙의 적용 (Rule)

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

### 30.3 벌칙 (Penalty)

볼은 규칙위반이 발생한 곳으로부터 가장 가까운 상대팀의 프런트 코트 경계선 밖에서 상대 팀에게 드로인이 주어진다. 다만 백보드의 바로 뒤는 제외한다.

## 제31조 골 텐딩과 인터피어런스 (GOALTENDING AND INTERFERENCE)

### 31.1 정의 (Definition)

31.1.1 골이나 프리드로의 슛은 :

- 슛 동작 중에 있는 선수의 손에서 볼이 떠날 때 시작된다.
- 다음과 같은 상황일 때 끝난다. 볼이 :
  - 바스켓 위로부터 직접 들어가 바스켓 안에 머물러 있거나 완전히 통과했을 때.
  - 바스켓 안으로 들어가지 않을 것이 확실해질 때.
  - 링에 터치되었을 때.
  - 플로어에 터치되었을 때.

- 데드 되었을 때.

### **31.2 규칙의 적용 (Rule)**

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

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

**31.2.2** 프리드로의 슈트에 대한 골 텐딩은 링에 터치되기 전에 바스켓을 향해 날아가고 있는 볼을 선수가 터치했을 때 일어난다.

**31.2.3** 골 텐딩의 제한들은 다음과 같은 때까지 적용된다.

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

**31.2.4** 인터피어런스는 다음과 같은 때 일어난다:

- 골을 위한 슈트이나 마지막 프리드로에 있어서 슈한 볼이 링에 터치되어 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 밑으로부터 팔을 뻗어 볼을 터치했을 때.
- 슈한 볼이 바스켓 안에 있는 동안 수비 선수가 네트를 통과하지 못하도록 볼이나 바스켓을 터치했을 때.
- 선수가 바스켓을 흔들거나 바스켓(링 및/또는 네트)을 잡아서 볼이 부자연스럽게 튀어오르거나 방향이 바뀌어 볼이 바스켓에 들어가지 못하거나 들어가게 하는 경우.
- 선수가 바스켓을 잡고 볼을 플레이 했을 때.

**31.2.5** 다음과 같이 :

- 심판이 아래 상황에서 휘슬을 불었을 때 :
  - 슈트 동작 중에 있는 선수의 손에 볼이 있거나
  - 마지막 프리드로나 골을 위해 슈한 볼이 공중에 있는 동안.
- 쿼터나 연장전이 끝나는 게임 클락의 신호가 울렸을 때 :

어느 선수도 슈한 볼이 링에 터치된 후 바스켓 안쪽으로 기울었을 경우 볼을 터치해서는 안 된다.

골 텐딩과 인터피어런스에 관련된 모든 제한들이 적용된다.

### **31.3 벌칙 (Penalty)**

**31.3.1** 만약 공격 선수가 바이얼레이션을 범했다면 득점이 인정되지 않는다. 규칙에 별도로 정해진 것이 없는 한 프리드로 라인의 연장선상 경계선 밖에서 볼을 상대팀에게 드로인 이 주어진다.

**31.3.2** 만약 수비 선수가 바이얼레이션을 범했다면 공격 팀에게 :

- 볼이 프리드로 상황에서 슈트인 상태라면 1점이 주어진다.
  - 볼이 2점 슈트 지역에서 슈트인 상태라면 2점이 주어진다.
  - 볼이 3점 슈트 지역에서 슈트인 상태라면 3점이 주어진다.
- 위의 득점은 볼이 바스켓을 통과했을 때와 같이 인정된다.

**31.3.3** 마지막 프리드로에서 수비 선수에 의해 바이얼레이션이 일어났다면 공격 팀에 1득점을 인정한 후 바이얼레이션을 범한 수비 선수에게 T-파울의 벌칙을 준다.

## 제 6 장 파울 (FOULS)

### 제32조 파울 (FOULS)

#### 32.1 정의 (Definition)

**32.1.1** 파울이란 상대팀 선수와 부당한 신체적 접촉을 일으키거나 스포츠 정신에 위배되는 행위를 포함하는 규칙 위반을 말한다.

**32.1.2** 한 팀에게 몇 개의 파울을 선언할 수도 있으며 이때에는 벌칙의 내용과 관계없이 파울을 범한 선수에게 각각의 파울을 기록하고 규칙에 정해진 바에 따라 벌한다.

**32.1.3** 만약 다음과 같이 볼이 데드된 후 파울이 발생할 경우.

- 각 쿼터나 연장전이 끝나는 게임 클락 신호가 울릴 때
- 규칙위반이 일어났을 때

T-파울/U-파울 또는 D-파울이 아니라면 무시한다.

### 제33조 신체접촉 : 일반적인 원칙 (CONTACT : GENERAL PRINCIPLES)

#### 33.1 실린더의 원칙 (Cylinder Principles)

실린더의 원칙은 플로어 위에서 선수가 차지하고 있는 그 위의 공간을 포함하는 가상의 실린더 (원통)로 정해진다. 그 선수의 다리 사이의 거리와 면적은 키와 신체크기에 따라 달라진다. 그 범위는 선수 위의 공간을 포함하고 수비선수와 볼을 가지고 있지 않는 공격 선수의 실린더 범위는 다음과 같이 제한된다 :

- 앞면은 두 손의 손바닥까지
- 뒷면은 힙의 끝까지
- 옆면은 팔과 다리의 바깥 부분까지이다.

손과 팔은 몸통 앞으로 뻗을 수 있으나 다리와 무릎 팔꿈치를 굽히고 정상적인 위치에서 팔뚝과 손을 위로 올린 자세보다 앞으로 나가지 않아야 한다.

공격 선수가 그의 실린더 안에서 정상적인 농구 플레이를 할 때 수비 선수는 볼을 가진 공격 선수 실린더 안으로 들어가지 않아야 하고 불법적인 접촉을 일으키지 않아야 한다.

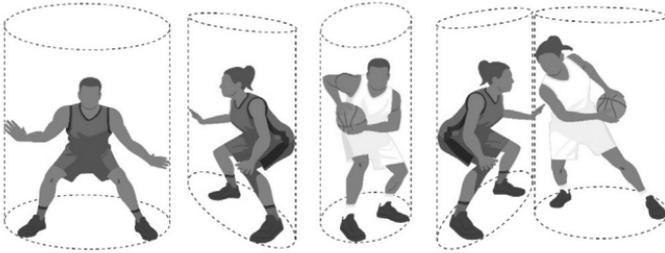
볼을 가진 공격 선수의 실린더 범위 :

- 앞면은 힙 위에서 볼을 잡고 무릎과 팔을 굽힌 상태에서 발의 앞.
- 뒷면은 힙의 끝까지

- 옆면은 팔과 다리의 바깥 부분까지

볼을 가진 공격 선수는 그의 실린더 안에서 정상적인 농구 플레이를 위한 충분한 공간이 허용되어야한다. 일반적인 농구 플레이는 드리블을 시작하는 것 피벗,슈팅과 패스를 포함한다.

공격 선수는 그의 실린더 바깥으로 팔과 다리를 벌릴 수 없고 더 넓은 공간을 얻기 위해 수비 선수와 불법적인 접촉을 일으킬 수 없다.



[그림 6] 실린더의 원칙 (Cylinder principle)

### 33.2 수직의 원칙 (Principle of Verticality)

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

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

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

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

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

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

### 33.3 정당한 수비위치 (Legal Guarding Position)

수비 선수가 최초의 정당한 수비위치를 차지했다는 것은 다음과 같은 때이다 :

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

정당한 수비위치는 플로어로부터 선수의 바로 위 천장에 이르는 수직으로 연장된 공간까지를 말한다.(실린더) 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(잡고 있거나 드리블하고 있는) 선수를 수비할 때에는 시간과 거리의 개념이 적용되지 않는다.

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

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

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

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

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

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

### 33.5 **볼을 컨트롤하고 있지 않는 선수에 대한 수비**

#### **(Guarding a play who dose not controls the ball)**

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

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

수비하는 선수는 움직이고 있는 상대팀 선수의 진로에 정지하거나 방향을 바꿀 수 있

는 충분한 시간과 거리를 주지 않고 가까이 또한 급하게 상대팀 선수의 진로를 차지할 수 없다.

그 거리는 상대선수의 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.

일단 수비 선수가 정당한 수비위치를 차지했다면 상대선수를 수비하기 위해 움직일 수 있으나 팔 어깨 엉덩이 또는 다리를 뺀 상대선수가 통과하려는 것을 방해하거나 상대 선수에게 접촉을 일으켜서는 안 된다. 그러나 부상을 피하기 위해 자기 실린더 내에서 몸을 돌릴 수 있다.

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

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

점프한 선수는 다른 지점에 내려설 수도 있으나 점프한 지점과 착지 지점사이의 직접적인 경로에는 점프한 시점에 상대 선수가 이미 그 위치를 차지하고 있지 않아야 된다.

만약 점프했다가 착지하는 선수가 점프한 여세로 그 지점에 정당한 수비위치를 차지하고 있는 상대선수에게 접촉을 일으켰다면 그 접촉에 대한 책임은 점퍼에게 있다.

선수가 점프한 다음 상대팀 선수는 점퍼가 내려서는 길로 움직여 들어가서는 안 된다.

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

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

스크린이란 볼을 가지고 있지 않는 상대선수가 코트의 원하는 곳으로 가려는 것을 방해하거나 지연시키는 것이다.

정당한 스크린이란 다음과 같이 상대선수를 스크린 하는 것이다 :

- 접촉이 일어날 때(자기 실린더 안에) 스크린한 선수가 정지해 있어야 하며
- 접촉이 일어날 때 두 발을 플로어에 딛고 있는 것을 말한다.

부당한 스크린이란 다음과 같이 상대선수를 스크린 하는 것이다 :

- 접촉이 일어날 때 스크린하는 선수가 움직이고 있었거나
- 접촉이 일어날 때 정지하고 있는 상대선수의 시야 밖에서 적당한 거리를 두지 않고 스크린을 하였거나
- 접촉이 일어날 때 움직이고 있는 상대선수에게 시간과 거리의 개념을 갖지 않았을 때이다.

정지하고 있는 선수의 시야 내에서 (정면 또는 옆) 스크린을 할 때에는 직접적인 접촉이 없는 한 스크린하는 선수가 원하는 만큼 가까이에서 스크린을 할 수 있다.

정지하고 있는 선수의 시야 밖에서 스크린을 할 때에는 상대팀 선수가 스크린하는 선수와 접촉이 없이 정상적인 1보를 움직일 수 있도록 스크린 위치를 잡아야 한다.

만약 상대선수가 움직이고 있다면 시간과 거리의 개념을 적용하여야 한다. 스크린을 당한 선수가 정지하거나 방향을 바꾸어 스크린을 피할 수 있도록 충분한 간격을 두고 스크린을 해야 한다. 그 거리는 정상적인 1보 이상 2보 이내이다.

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

### 33.8 차징 (Charging)

차징이란 볼을 가졌든 안 가졌든 상대선수의 몸통으로 움직이거나 미는 부당한 신체 접촉이다.

### 33.9 블로킹 (Blocking)

블로킹이란 볼을 가졌든 안 가졌든 상대선수의 움직임을 저지시키는 부당한 신체 접촉이다. 상대선수가 정지하고 있거나 물러서고 있을 때 움직이면서 스크린을 하여 접촉이 일어난다면 블로킹 파울이다.

한 선수가 볼과 상관없이 상대선수와 얼굴을 마주하고 상대의 움직임에 따라 움직였다면 '다른 상황이 없는 한' 그로 인해 일어나는 모든 접촉에 대하여 책임이 있다.

'다른 상황이 없는 한'이라는 말은 스크린 당한 선수가 고의로 푸싱, 차징, 홀딩을 범하는 것을 말한다.

선수가 코트 안에서 위치를 차지할 때 팔이나 팔꿈치를 벌리는 것은 무방하나 상대 선수가 지나가려 할 때에는 팔이나 팔꿈치가 실린더 안으로 위치해야 한다.

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

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

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

노차지 세미서클 지역으로의 모든 페넬트레이션 플레이에서 공중에 있는 공격선수가 부당하게 손이나 팔, 다리, 몸 등을 사용하지 않는 한 노차지 세미서클 안에 있는 수비 선수와 접촉이 일어나는 것은 팀 컨트롤 파울(공격자 파울)로 선언되지 않는다.

이 규칙은 다음과 같은 경우에 적용된다.

- 공격 선수가 공중에서 볼을 컨트롤하고 있을 때
- 그 선수가 슈트나 패스를 시도할 때
- 수비 선수가 노차지 세미서클 구역에 한발 또는 양 발을 딛고 있을 때.

### 33.11 손이나 팔로 상대선수와 접촉을 일으키는 것

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

손으로 상대선수를 터치하는 것 그 자체가 반드시 파울이라고는 할 수 없다.  
심판은 접촉을 일으킨 선수가 이득을 얻었는지를 판단해야 한다. 만약 접촉을 일으킨 것이 상대선수의 움직임에 방해했다면 이러한 접촉은 파울이다.  
볼의 소유와 관계없이 상대선수를 수비하면서 손 또는 팔을 뻗어 접촉을 하거나 접촉을 하고 있음으로써 상대선수의 움직임을 방해했다면 부당한 손의 사용이다.  
볼의 소유와 관계없이 상대선수에게 터치나 ‘잡’을 반복하는 것은 경기를 거칠게 하므로 파울로 간주한다.

볼을 갖고 있는 공격 선수가 다음과 같이 접촉을 일으키는 것은 파울이다 :

- 자신이 유리해지기 위하여 ‘훅’ 또는 팔 또는 팔꿈치를 사용하여 상대 수비 선수를 휘감거나 감싸는 것. (Hook)
- 볼 플레이를 시도하는 수비 선수를 막거나 또는 자신을 위한 공간을 더 많이 만들기 위해 수비선수를 밀어내는 것. (Push off)
- 드리블 하면서 손이나 팔을 뻗어 볼을 빼앗으려는 상대선수를 막는 것.

볼이 없는 공격 선수가 다음과 같은 이유로 상대선수를 밀어내는 것(Push off)은 파울이다.

- 자유롭게 볼을 잡기 위해.
- 수비 선수의 정당한 플레이나 볼을 플레이하려는 것을 막기 위해.
- 자신과 수비 선수 사이에 더 많은 공간을 만들기 위해.

### 33.12 포스트 플레이 (Post play)

수직의 원칙(실린더 원칙)은 포스트 플레이에도 적용된다.

포스트 위치에 있는 공격 선수와 그를 수비하는 선수는 서로 상대방의 수직의 원칙을 지켜주어야 한다. (실린더 원칙)

포스트 위치에 있는 공격이나 수비 선수가 어깨나 힙으로 상대 선수를 그 위치에서 밀어내거나 팔, 무릎, 힙, 다리 또는 몸의 어느 부분으로든지 상대선수의 자유로운 움직임을 방해하는 것은 파울이다.

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

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

### 33.14 홀딩 (Holding)

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

### 33.15 푸싱 (Pushing)

푸싱이란 볼 소유와 관계없이 선수가 몸의 어느 부분으로든지 상대선수를 억지로 밀

거나 밀어 내려함으로써 일으키는 신체접촉이다.

### 33.16 페이크 파울 (Fake being fouled)

페이크는 선수가 파울을 당한 것처럼 액션을 취하거나 파울을 당했다는 것을 표현하기 위해 과장된 움직임을 보여 이득을 얻기 위한 행동이다.

## 제34조 퍼스널 파울 (PERSONAL FOUL)

### 34.1 정의 (Definition)

34.1.1 퍼스널 파울이란 볼이 라이브 상태든 데드 상태든 관계없이 상대팀 선수와 부당한 신체 접촉을 일으키는 선수의 파울을 말한다.

선수는 팔, 팔꿈치, 어깨, 힙, 발, 무릎, 다리 또는 비정상적으로 몸을 굽히거나 실린더 밖으로 벗어난 신체 부위로 상대팀 선수의 진로를 방해함으로써 홀딩, 블로킹, 푸싱, 차징, 트리핑 등을 해서는 안 되며 또한 거칠고 격렬한 플레이를 하여도 안 된다.

34.1.2 드로인 파울은 4쿼터 또는 각 연장전 마지막 2분 이하의 드로인 상황에서 심판이 볼을 아직 갖고 있거나 드로인 하는 선수의 손에 있을 때 코트 안에 있는 수비 선수가 상대 선수에게 일으키는 퍼스널 파울이다.

### 34.2 벌칙 (Penalty)

파울을 범한 선수에게 1개의 퍼스널 파울이 기록된다.

34.2.1 슛 동작 중에 있지 않은 선수에게 파울을 범했으면 :

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

34.2.2 슛 동작 중에 있는 선수에게 파울을 범했으면 다음과 같이 프리드로를 준다 :

- 득점지역에서 슛이 성공되었으면 득점으로 인정하고, 1개의 프리드로를 추가로 준다.
- 2득점 지역에서의 슛이 성공되지 않았으면 2개를 준다.
- 3득점 지역에서의 슛이 성공되지 않았으면 3개를 준다.

34.2.3 만약 드로인 파울을 범했다면 :

- 파울을 당한 선수는 공격팀의 팀 파울 상황과 관계없이 1개의 프리드로를 얻는다. 경기는 파울이 일어난 가장 가까운 지점에서 반칙 당한 팀에게 드로인을 주어 재개된다.

## 제35조 더블 파울 (DOUBLE FOUL)

### 35.1 정의 (Definition)

**35.1.1** 더블 파울이란 2명의 상대적인 선수가 거의 동시에 서로 파울 혹은 U-파울/D-파울을 범하는 것을 말한다.

**35.1.2** 두 개의 파울이 더블파울로 간주되기 위해 다음과 같은 조건들이 성립되어야 한다.

- 이 두 파울은 선수들의 파울이며
- 이 두 파울은 신체접촉을 포함하며
- 상대방 양 팀 두 선수 사이의 파울이며
- 두 파울이 각각 두개의 개인파울 또는 U-파울과 D-파울의 조합으로도 이루어짐.  
(P+P, U+U, D+D, U+D)

### 35.2 벌칙 (Penalty)

일반파울 혹은 U-파울/D-파울을 범한 선수들에게 각각 해당 파울을 기록한다. 프리드로는 주지 않으며 경기는 다음과 같이 계속된다. :

만일 더블 파울이 선언되는 것과 거의 동시에

- 필드 골이나 마지막 프리드로가 득점이 되었다면 득점한 상대팀이 엔드 라인 밖에서 드로인으로.
- 한 팀이 볼을 컨트롤하고 있었거나 볼의 소유권을 갖고 있었다면 파울이 일어난 지점으로부터 가장 가까운 경계선 밖에서 그 팀의 드로인으로.
- 어느 팀도 볼을 컨트롤하고 있지 않았거나 볼의 소유권을 갖고 있지 않았다면 점프볼의 상황이 된다.

## 제36조 테크니컬 파울 (TECHNICAL FOUL)

### 36.1 경기 참가자들에 대한 행동 지침 (Rules of Conduct)

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

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

**36.1.3** 규칙의 정신에 반하여 고의로 또는 되풀이해서 비협조적이거나 불복하는 행위는 T-파울로 간주된다.

**36.1.4** 심판은 절차상의 문제와 같은 대수롭지 않은 위반에 대하여 확실히 고의성이 없거나

직접 경기에 영향을 미치지 않는다고 판단되면 그 위반을 되풀이하지 않는 한 너그럽게 보아 넘기거나 경고를 줌으로써 T-파울을 예방할 수도 있다.

**36.1.5** 볼이 라이브 된 다음 규칙위반을 발견했다면 경기는 중단되고 T-파울이 주어진다. 벌칙은 T-파울이 부과될 때에 발생한 것처럼 적용된다. 규칙 위반과 경기가 중단되기까지의 사이에 일어난 모든 것은 유효하다.

### **36.2 정의 (Definition)**

**36.2.1** T-파울이란 아래와 같은 신체 접촉이 없는 행위들에 대한 선수의 파울을 말하지만 아래와 같은 행동에만 국한되는 것은 아니다:

- 선수가 심판의 경고를 무시하는 행위.
- 심판 커미셔너 테이블 오피셜 또는 상대팀 벤치에 있는 사람에게 무례하게 행동하거나 대화하는 행위.
- 관중들에게 공격적이거나 자극적인 몸짓을 취하거나 말을 하는 행위.
- 상대를 괴롭히거나 조롱 또는 비아냥거리는 행위.
- 눈 가까이 손을 대거나 흔들어 상대선수의 시야를 가리는 행위.
- 지나치게 팔꿈치를 휘두르는 행위.
- 바스켓을 통과한 볼을 의도적으로 건드리거나 곧바로 시행하려는 드로인을 방해하거나 게임 시작 전 또는 후반전 시작 전 코트에 늦게 나오는 행위로 경기를 지연시키는 행위.
- 속이기 위한 페이크 파울.
- 선수가 체중이 실리도록 링에 매달리는 행위. 다만 덩크 슈트를 한 동작으로 잠시 링을 잡거나 심판이 판단하기에 자신과 다른 선수의 부상을 피하기 위해 링에 매달리는 행위는 제외한다.
- 수비 선수가 마지막 프리드로에 있어서 골 텐딩을 범했다면 프리드로의 득점(1점)을 인정하고 터치한 그 수비 선수에게 T-파울을 주어 별한다.

**36.2.2** 팀 벤치에 앉도록 허락된 사람이 심판들이나 커미셔너, 테이블 오피셜, 상대팀에게 무례하게 말을 하거나 몸을 건드렸을 때 또는 절차상이나 행정상 위반을 했을 때에 T-파울이 선언된다.

**36.2.3** 선수는 2개의 T-파울이나 2개의 U-파울 혹은 1개의 T-파울과 1개의 U-파울을 받으면 남은 경기시간과 상관없이 실격된다.

**36.2.4** 다음과 같은 때 헤드코치는 실격된다.

- 헤드코치는 자신이 스포츠 정신에 위배되는 행위로 인하여 2개의 T-파울이(C) 기록되었을 때.
- 팀 벤치에 앉도록 허락된 사람의 스포츠 정신에 위배되는 행위로 인하여 3개의 T-파울이 기록되었거나(B) 합쳐서 3개의 T-파울 중 1개가 헤드코치 자신에게(C) 기록

되었을때.

**36.2.5** 규칙 36.2.3 또는 36.2.4에 의하여 선수나 헤드코치가 실격되었을 때 벌칙은 T-파울에 대하여만 적용되며 실격에 대한 추가의 벌칙은 적용하지 않는다.

### **36.3 벌칙 (Penalty)**

**36.3.1** T-파울이 선언되었을 때 :

- 선수에 의한 T-파울은 그 선수의 파울로 기록하며 개인 및 팀 파울에 가산된다.
- 팀 벤치에 앉도록 허락된 사람에 의해 발생한 T-파울은 헤드코치에게 1개씩의 T-파울을 기록하며 팀 파울에는 가산되지 않는다.

**36.3.2** 상대팀에게 1개의 프리드로가 주어진 다음 : 게임의 시작은 다음과 같다.

- 즉시 프리드로를 시행한 후 원래 볼 컨트롤하던 팀(공격팀)이나 볼의 소유권을 가지고 있는 팀에게 T-파울이 일어날 때 볼이 있던 가장 가까운 지점에서 다시 드로인으로 시작한다.
- 어떤 파울로 인한 벌칙 상황과 다른 벌칙을 집행하는 것의 순서에 관계없이 T-파울이 발생하면 즉시 프리드로를 시행하여야 한다. T-파울로 인한 프리드로 시행 후 T-파울로 경기가 중단된 지점에서 원래 볼 컨트롤 하던 팀이나 볼의 소유권을 가지고 있는 팀에 의해서 경기는 재개된다.
- 골이나 마지막 프리드로가 성공된 후라면 프리드로 시행 후 수비하던 팀의 엔드라인에서 드로인으로 시작한다.
- 어느 팀도 볼 컨트롤이나 소유권이 없었다면 점프볼 상황으로 경기를 진행한다.
- 센터 서클에서의 점프볼로 첫 번째 쿼터를 시작한다.

## **제37조 스포츠정신에 위배되는 파울 (UNSPORTSMANLIKE FOUL)**

### **37.1 정의 (Definition)**

**37.1.1** U-파울이란 심판이 판단하기에 다음과 같은 선수의 접촉이 있는 파울이다.

- 상대방에게 접촉이 있고 규칙의 정신과 의도 내에서 직접적으로 볼에 대한 플레이를 정당하고 합법적으로 하지 않는 경우.
- 볼을 플레이하는 과정에서 상대방에게 과격하고 지나친 신체 접촉을 일으키는 경우.
- 공격팀의 트랜지션 과정을 차단하기 위해 발생한 수비자에 의한 불필요한 접촉. 이것은 공격자가 슈팅 동작을 취하는 시점까지 적용된다.
- 상대방 바스켓을 향해 나아가고 있고 진행 중인 선수와 그 바스켓 사이에 상대방 선수가 없는 상황에서 상대방의 뒤 또는 측면에서 선수에 의해 불법적인 접촉이

발생한 경우.

그리고

- 진행하는 선수가 볼 컨트롤하고 있을 때, 혹은
- 진행하는 선수가 볼 컨트롤을 얻기 위해 시도하는 경우, 혹은
- 진행하는 선수에게 패스하기 위해 볼이 손에서 떠났을 때.

이것은 공격자가 슈팅 동작을 취하는 시점까지 적용된다.

**371.2** U-파울은 전 경기에 걸쳐 일관성 있게 적용되어야 하며, 심판은 오직 행동에 대해서만 판정해야 한다.

### **37.2 벌칙 (Penalty)**

**37.2.1** 파울을 범한 선수에게 1개의 U-파울을 기록한다.

**37.2.2** 파울을 당한 선수에게 규정에 따라 프리드로가 주어진다. 다음 :

- 기록식 반대편의 프런트 코트 드로인 라인에서 드로인을 하거나
- 센터 서클에서의 점프볼로 첫 번째 쿼터를 시작한다.

주어야 할 프리드로의 수는 다음과 같다.

- 슈트 동작 중에 있지 않은 선수에게 파울을 범했으면 프리드로 2개
- 슈트 동작 중에 있는 선수에게 파울을 범했고 골이 성공되었으면 득점으로 인정하고 추가로 프리드로 1개.
- 슈트 동작 중에 있는 선수에게 파울을 범했고 골이 성공되지 않았으면 2개 또는 3개의 프리드로가 주어진다.

**37.2.3** 선수는 2개의 T-파울이나 2개의 U-파울 또는 1개의 T-파울과 1개의 U-파울을 받으면 남은 경기시간과 상관없이 실격 당한다.

**37.2.4** 규칙 37.2.3 에 의하여 선수가 실격 당했을 때 U-파울로 벌하고 실격으로 인한 추가의 벌칙은 시행하지 않는다.

## **제38조 실격되는 파울 (DISQUALIFYING FOUL)**

### **38.1 정의 (Definition)**

**38.1.1** 선수, 교대 선수, 경기에서 물러난 선수들, 헤드 코치, 어시스턴트 코치의 노골적이고 지나친 스포츠정신에 위배되는 행위는 D-파울이 된다.

**38.1.2** 헤드 코치에게 D-파울이 부과되면 스코어 시트에 기재된 제 1 어시스턴트 코치가 헤드코치를 대행해야 하며 제 1 어시스턴트 코치가 스코어시트에 기재되어 있지 않으면 주장이 대행해야 한다.

### **38.2 난폭한 행위 (Violence)**

- 38.2.1** 경기 중 스포츠맨 정신과 페어플레이 정신에 반하여 난폭한 행위가 일어날 때 심판들은 즉시 이를 중단시켜야 하며, 필요하다면 질서유지 담당자들의 책임 하에 중단시켜야 한다.
- 38.2.2** 언제든지 코트 내에 있는 선수 또는 코트 부근에서 난폭한 행위가 일어났다면, 심판은 그러한 행위를 저지하는데 필요한 조치를 취해야 한다.
- 38.2.3** 위에 언급된 어느 누구라도 상대방 또는 심판에게 노골적이고 지나친 언행을 한다면 경기에서 실격되며 주심은 대회 주최 측에 발생한 내용을 보고하여야 한다.
- 38.2.4** 질서유지 담당자들은 심판이 코트 안으로 들어오도록 요청할 때에만 들어갈 수 있다. 그러나 관중이 난폭한 행위를 하려고 코트에 들어왔다면 질서유지 담당자들은 팀들과 심판들을 보호하기 위해 즉시 이들을 저지시켜야 한다.
- 38.2.5** 출입구, 비상구, 복도, 대기실 등을 포함하는 모든 인근의 나머지 구역은 대회 주최 측과 질서유지 담당자들의 관리 하에 질서를 유지시킬 책임이 있다.
- 38.2.6** 선수 또는 팀 벤치에 앉도록 허락된 사람의 난폭한 행동은 경기 장비의 손상을 초래할 수 있으므로 심판들은 이러한 행동을 용납해서는 안 된다. 심판들은 이러한 행동을 발견하면 그 팀 헤드 코치에게 경고하여야 한다. 이러한 행위가 되풀이 되면 관련된 사람(들)에게 즉시 T-파울 또는 D-파울도 줄 수 있다.

### **38.3 벌칙 (Penalty)**

- 38.3.1** 파울을 범한 사람에게 D-파울이 주어진다.
- 38.3.2** 이 조항의 규정에 의하여 D-파울을 범한 사람은 경기에서 퇴장 당하며 남은 경기 중 자기 팀 대기실에 있어야 하며, 본인이 원하면 경기장을 떠날 수도 있다.
- 38.3.3** 다음과 같이 프리드로를 주어야 한다:
- 파울당한 팀의 헤드코치가 지명하는 그 팀의 어느 선수에게.
  - 신체접촉이 있었던 파울에 대하여는 파울을 당한 선수에게.
- 그리고 이어서:
- 기록석의 반대쪽 프런트 코트 드로인 라인에서 드로인, 또는
  - 센터 서클에서의 점프볼로 1쿼터를 시작한다.
- 38.3.4** 주어야 할 프리드로의 개수는 다음과 같다:
- 신체접촉이 없는 파울은 프리드로 2개가 주어진다.
  - 슛 동작 중에 있지 않은 선수에게 파울을 범했을 때에는 2개의 프리드로가 주어진다.
  - 슛 동작 중에 있는 선수에게 파울을 범했을 때 골이 성공되었으면 득점으로 인정하고 추가로 1개의 프리드로가 주어진다.
  - 슛 동작 중에 있는 선수에게 파울을 범했고 골이 성공되지 않았을 때에는 2개 또는

3개의 프리드로가 주어진다.

- 만약 헤드 코치에 대한 D-파울이면 2개의 프리드로가 주어진다.
- 만약 D-파울이 교대선수, 경기에서 물러난 선수, 제 1 어시스턴트 코치 및 팀 관계자들이 범하면 헤드 코치에게 T-파울이 부과되며 2개의 프리드로가 주어진다. 추가적으로 선수, 교대선수, 경기에서 물러난 선수, 제 1 어시스턴트 코치 및 팀 관계자들이 싸움이 일어나는 동안 벤치를 벗어나 싸움에 가담한다면
  - 제 1 어시스턴트 코치, 선수, 교대선수, 경기에서 물러난 선수들의 D-파울은 각각 2개의 프리드로가 주어진다. 모든 D-파울들은 각자에게 주어진다.
  - 팀 관계자들의 D-파울은 각각 2개의 프리드로가 주어진다. 모든 팀 관계자들의 D-파울 들은 헤드 코치에게 주어진다.

양 팀 동등한 벌칙은 상쇄시키고 남은 모든 프리드로 벌칙은 시행하여야 한다.

## 제39조 싸움 (FIGHTING)

### 39.1 정의 (Definition)

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

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

### 39.2 규칙의 적용 (Rule)

**39.2.1** 싸움 중이거나 싸움이 일어날 수 있는 상황에서 팀 벤치구역을 벗어나는 교대선수나 경기에서 물러난 선수들 팀 관계자들은 실격된다.

**39.2.2** 싸움 중이거나 싸움이 일어날 수 있는 상황에서 헤드 코치와 제 1 어시스턴트 코치만이 질서 유지와 심판들을 돕기 위해 팀 벤치구역을 벗어날 수 있다. 이 상황에서 그들은 실격되지 아니한다.

**39.2.3** 만약 헤드 코치나 제 1 어시스턴트 코치가 팀 벤치구역을 벗어나서 질서유지와 심판들을 도우려 하지 않을 때에는 그들은 실격된다.

### 39.3 벌칙 (Penalty)

**39.3.1** 팀 벤치구역을 벗어나 실격된 사람의 인원수에 상관없이 헤드 코치에 대해 1개의 T-파울(B) 만이 주어진다.

**39.3.2** 이 조항에 의해 양 팀의 선수들이 실격되고 다른 파울의 벌칙이 남아 있지 않다면 경

기는 다음과 같이 계속된다.

만약 싸움으로 인하여 경기가 중단되는 것과 거의 동시에 :

- 골 또는 마지막 프리드로가 성공되었다면 득점한 상대팀에게 엔드라인 뒤에서 드로인이 주어진다.
- 한 팀이 볼을 컨트롤 하고 있었거나 볼에 대한 소유권이 있었을 때 싸움이 발생했을 때 볼이 있었던 가장 가까운 위치에서 그 팀에게 소유권이 주어져 재개된다.
- 양 팀 모두 볼을 컨트롤 하고 있지 않았거나 볼에 대한 소유권이 없을 때에는 점프볼의 상황이 된다.

**39.3.3** 모든 D-파울들은 B.8.3과 같이 기록되며 팀 파울에 가산하지 않는다.

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

**39.3.5** 싸움이 일어나는 상황에서 제 1 어시스턴트 코치, 교대선수나 경기에서 물러난 선수들, 팀 관계자들이 팀 벤치구역을 벗어나거나 싸움에 가담했을 때 발생하는 실격처리 및 벌칙 상황들은 규칙 38.3.4 6번째 점과 같이 처리한다.

## 제 7 장 파울 처리에 대한 일반적인 규정 (GENERAL PROVISIONS)

---

### 제40조 선수/헤드코치 파울 제한 및 경기 실격 (FOUL LIMITS BY A PLAYER/HEAD COACH AND GAME DISQUALIFICATIONS)

- 40.1 파울 5개를 범한 선수는 심판이 통보하는 즉시 경기에서 물러나야 한다.
- 40.2 선수로서 파울 5개를 범한 선수 겸 헤드 코치는 경기에서 제외되지만 헤드 코치로서의 임무는 계속 할 수 있다.
- 40.3 이미 5개의 파울을 범한 선수의 파울은 제외된 선수의 파울로 간주되며, 이는 헤드코치에게 (B)로 기록되고 스코어 시트에 기재된다.
- 40.4 T-파울 2개 또는 U-파울 2개 또는 U-파울 1개와 T-파울 1개를 범한 선수는 경기 실격(GD) 마커를 들어올리는 계시원로부터 경기 실격을 통보 받는다.
- 40.5 개인의 비신사적 행동으로 인해 2개의 T-파울(C)을 범하거나 3개의 T-파울(모두 B) 또는 그 중 하나(C)를 범한 헤드코치는 계시원에 의해 게임 실격이 통보되고, 계시원은 게임 실격(GD) 마커를 올린다.
- 40.6 실격된 선수, 교체 선수, 헤드코치, 어시스턴트 코치, 제외된 선수 또는 팀 수행원은 즉시(30초 이내) 게임을 떠나야 하며, 경기 내내 팀의 탈의실로 가서 머무르거나, 경기장을 떠나야 한다.

### 제41조 팀 파울 : 벌칙 (TEAM FOULS : PENALTY)

- 41.1 정의 (Definition)
- 41.1.1 팀 파울이란 선수가 범하는 퍼스널 파울, T-파울, U-파울 또는 D-파울이다. 한 개의 쿼터에서 팀이 파울을 4개를 범했을 때 그 팀은 팀 파울 벌칙 상태에 있게 된다.
- 41.1.2 휴식기간 중에 일어나는 모든 팀 파울들은 다음 쿼터나 다음 연장전의 일부로 간주된다.
- 41.1.3 모든 연장전에 일어나는 팀 파울들은 4쿼터의 일부로 간주한다.
- 41.2 규칙의 적용 (Rule)
- 41.2.1 한 팀이 팀 파울 벌칙상태에 있을 때 슛 동작 중에 있지 않은 선수에게 범하는 모든 퍼스널 파울에는 드로인 대신 2개의 프리드로가 주어진다. 파울을 당한 선수는 프리드로를 시행한다.

- 41.2.2** 만일 볼을 컨트롤하고 있는 팀의 선수 또는 드로인 할 권리가 있는 팀에서 퍼스널 파울을 범했다면 이러한 파울에 대한 벌칙으로 상대팀에게 드로인을 준다.

## 제42조 특별한 상황 (SPECIAL SITUATIONS)

### 42.1 정의 (Definition)

경기규칙 위반으로 인하여 게임 클락이 멈춰 있는 동안 또 다른 경기규칙 위반들이 발생한다면 특수한 상황이 발생할 수 있다.

### 42.2 절차 (Procedure)

**42.2.1** 모든 파울들을 부과하고 모든 벌칙들을 확인한다.

**42.2.2** 모든 위반들의 일어난 순서를 결정한다.

**42.2.3** 두 팀에게 주어진 동등한 모든 벌칙과 더블 파울의 벌칙들은 선언된 순서에 따라 상쇄한다. 일단 모든 파울의 벌칙은 스코어시트에 기입하고 상쇄한 벌칙들은 일어나지 않았던 것으로 간주한다.

**42.2.4** 만약 T-파울이 발생하면 벌칙의 순서가 정해지든 벌칙이 시작되든 상관없이 T-파울 벌칙을 먼저 시행한다.

제 1 어시스턴트 코치, 교대 선수, 경기에서 제외된 선수와 팀 관계자가 실격되어 헤드 코치에게 T-파울이 부과되면 벌칙을 먼저 시행하지 않는다. 패널티가 상쇄되지 않는 한 모든 파울과 규칙위반이 발생한 순서대로 진행한다.

**42.2.5** 마지막 벌칙으로 인한 볼의 소유권이 인정되고 그 전의 볼의 소유권은 취소된다.

**42.2.6** 일단 첫 번째 프리드로 또는 벌칙으로 드로인을 주는 상황에서 볼이 라이브가 된 다음에는 그 벌칙과 남아있는 다른 벌칙은 상쇄할 수 없다.

**42.2.7** 남아있는 모든 벌칙들은 선언된 순서대로 집행한다.

**42.2.8** 만약 양 팀에게 동등한 벌칙들을 상쇄하고 난 다음 더 이상 집행할 벌칙이 남지 않았을 때 경기는 다음과 같이 계속된다.

만약 첫 번째 규칙 위반과 동시에 :

- 골이 득점되고 마지막 프리드로가 성공되었다면 볼은 득점한 상대팀에게 주어 엔드 라인 뒤에서 드로인으로 경기를 재개한다.
- 한 팀이 볼을 컨트롤 하고 있었거나 소유권을 갖고 있었다면 볼은 그 팀에 주어지며 첫 번째 규칙 위반이 일어난 곳으로부터 가장 가까운 경계 선 밖에서 드로인으로 경기를 재개한다.
- 어느 팀도 볼을 컨트롤 하고 있지 않았거나 소유권을 갖고 있지 않았다면 점프볼의 상황이 된다.

## 제43조 프리드로 (FREE THROWS)

### 43.1 정의 (Definition)

**43.1.1** 프리드로란 한 선수에게 프리드로 라인 뒤의 반원 내에서 아무런 방해 없이 1점을 득점할 수 있도록 기회를 주는 것이다.

**43.1.2** 프리드로 세트란 하나의 파울에 대한 벌칙으로 주어지는 프리드로와 다음으로 이어지는 볼의 소유권을 갖는 것을 말한다.

### 43.2 규칙의 적용 (Rule)

**43.2.1** 퍼스널 파울, U-파울 또는 신체접촉이 있는 D-파울이 선언되어 벌칙으로 프리드로가 주어질 때 :

- 파울 당한 선수가 프리드로를 시도한다.
- 파울 당한 선수를 교체하고자 요청하였다면 그 선수는 프리드로를 마치고 경기에서 물러나야 한다.
- 만약 프리드로를 하도록 지명된 선수가 부상이나 5분칙 또는 실격되었다면 그와 교체된 선수가 프리드로를 한다. 만약 교체할 선수가 없다면 헤드 코치가 지명하는 선수가 프리드로를 시도한다.

**43.2.2** 테크니컬 파울이나 신체접촉이 없는 실격되는 파울이 선언되었을 때에는 파울당한 팀의 헤드코치가 지명하는 그 팀의 어느 선수든지 프리드로를 시도 할 수 있다.

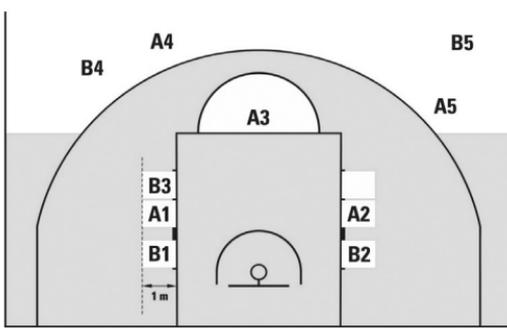
**43.2.3** 프리드로 슈터는 :

- 프리드로 라인의 뒤 반원 안에 위치해야 한다.
- 프리드로는 어떤 방법으로 해도 무방하나 볼이 바스켓 위로부터 들어가거나 링에 터치되어야 한다.
- 심판이 볼을 핸딩 해 준 다음 5초 이내에 던져야 한다.
- 볼이 바스켓으로 들어가거나 링에 터치되기 전에 프리드로 라인을 밟거나 넘어가지 말아야 한다(제한구역 안으로 들어가지 말아야 한다).
- 프리드로를 하는 척해서는 안 된다.

**43.2.4** 프리드로 시행 시 레인에 배열하는 선수는 지정된 장소에 엇갈려 설 수 있으며 그 사이의 폭은 1m 정도이다. [그림 7]

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

- 차지해서는 안 될 레인의 위치를 차지하는 것.
- 프리드로 슈터의 손에서 볼이 떠나기 전에 제한구역 또는 중립지역으로 들어가거나 레인의 자리에서 벗어나는 것.
- 프리드로 슈터를 방해하는 행위.



[그림 7] 프리드로 하는 동안 선수들의 위치(Player's positions during free throws)

**43.2.5** 프리드로 라인에 서지 않는 나머지 선수들은 프리드로가 끝날 때까지 프리드로 라인의 연장선상 3점 슛 라인 밖에 머물러야 한다.

**43.2.6** 프리드로를 시행하는 동안 또 다른 프리드로 세트나 드로인이 이어진다면 모든 선수는 프리드로 라인 연장선과 3점 슛 라인 뒤에 머물러야 한다.

규칙 제43.2.3 43.2.4 43.2.5 그리고 43.2.6 조항을 위반하는 것은 바이얼레이션이다.

### 43.3 벌칙 (Penalty)

**43.3.1** 만약 프리드로 슈터가 바이얼레이션을 범했다면 골이 성공되어도 득점으로 인정하지 않는다.

만약 더 이상 시행할 프리드로나 소유권을 시행할 벌칙이 없다면 볼은 상대팀에 주어 프리드로 라인 연장선의 경계선 밖에서 드로인 시킨다.

**43.3.2** 만약 프리드로가 성공되고 프리드로 슈터 이외의 다른 선수(들)가 바이얼레이션을 범했다면 :

- 골이 성공되었으면 득점으로 인정된다.
- 바이얼레이션은 무시된다.

마지막 프리드로 상황이라면 볼은 상대팀에 주어져 엔드라인 밖에서 드로인으로 경기를 재개한다.

**43.3.3** 만약 프리드로가 성공되지 않았고 다음과 같이 바이얼레이션이 일어났다면 :

- 만약 프리드로 슈터와 같은 팀의 선수가 마지막 프리드로에서 바이얼레이션을 범했다면 이어지는 소유권이 없는 한 볼은 상대팀에 주어져 프리드로 라인 연장선의 경계선 밖에서 드로인으로 재개한다.
- 만약 프리드로 슈터의 상대팀이 바이얼레이션을 범했다면 프리드로 슈터에게 다시 프리드로를 준다.

- 마지막 프리드로에 있어서 양 팀이 바이얼레이션을 범했다면 점프볼의 상황으로 경기를 재개한다.

## 제44조 실수의 정정 (CORRECTABLE ERRORS)

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

- 44.1.1** 심판이 실수를 알아차렸다면, 어느 팀에게도 불리하지 않는 한, 즉시 경기를 중단 시킬 수 있다.
- 44.1.2** 실수가 발견되기 전에 이루어진 득점, 경과한 시간, 파울 등 그 밖의 진행 된 모든 것은 유효하다.
- 44.1.3** 실수가 정정된 다음, 규칙에 별도로 정해진 바가 없는 한, 경기는 실수가 알려져 경기를 중단 시킨 지점으로부터 가장 가까운 곳에서 다시 경기를 재개한다, 볼은 실수를 정정하기 위해 경기를 중단 시켰을 때 볼의 소유권을 갖고 있던 팀에게 주어진다.

### 44.2 실수의 정정이 가능한 범주 1 - 정의

아래 범주 1의 실수가 발생하여 규칙이 잘못 적용된 경우 심판이 정정할 수 있다.

- 주어서는 안 되는 프리드로를 주었을 때,
- 주어야 할 프리드로를 주지 않았을 때.
- 잘못된 선수가 프리드로를 시도하도록 허용한 때.
- 잘못된 선수에게 프리드로를 시도하도록 지시한 때.
- 잘못된 득점을 인정하거나, 득점을 취소 할 때.
- 선수, 헤드코치 또는 팀에 대한 파울 리포팅을 잘못 했을 때.
- 다음을 포함한 점수 기록의 오류:
  - 득점을 기록하지 못하거나 실수로 기록하는 것.
  - 잘못된 선수, 감독 또는 팀에 대한 파울을 기록하지 않거나 기록하는 것.
  - 잘못된 팀에 대한 타임아웃을 기록하지 않거나 기록하는 것.
- 게임 클락의 오류, 게임 클락을 올바르게 시작 또는 중지하거나 게임 클락의 오작동을 포함 한 게임 클락의 시간을 올바르게 설정하는 것.

### 44.3 실수의 정정이 가능한 범주 1 - 일반적인 절차

- 44.3.1** 실수를 정정하려면 심판, 커미셔너(존재하는 경우) 또는 테이블 오피셜이 다음과 같이 실수를 알아 차려야 한다.
- 4쿼터 게임 클락이 2분 이하를 나타내기 전에 실수가 발생하면 게임 클락이 2분 이하가 되기 전에 실수를 정정해야 한다.
  - 4쿼터 게임 클락이 2분 이하를 나타내기 전에 실수가 발생했지만 게임 클락이 2분

이하로 남은 상태에서 심판이 처음으로 경기를 중단했다면, 볼이 다시 라이브되기 전에 실수를 정정해야 한다.

- 4쿼터나 연장전에서 게임클락이 2분 또는 그 이하를 나타내고 있을 때 실수가 발생하면 심판이 어떤 이유로든 처음으로 경기를 중단한 후 볼이 다시 라이브 되기 전에 실수를 정정해야 한다.

**44.3.2** 이러한 실수는 경기 종료를 알리는 게임 클락이 울리고, 볼이 데드되고 난 후에는 더 이상 정정할 수 없다. 단, 경기 종료를 알리는 게임 클락 신호가 울리기 전에 심판이 어떤 이유로든 경기를 중단한 마지막 순간 이후에 실수가 발생한 경우는 예외이다. 그런 경우, 경기가 끝난 직후 실수를 정정해야 하며, 팀은 코트나 팀 벤치 구역에 남아있어야 한다.

**44.3.3** 여전히 수정 가능한 실수가 발견되고:

- 실수의 정정에 관련된 선수가 합법적으로 교체되어 팀 벤치에 있는 경우, 해당 선수는 실수를 정정하기 위해 코트에 다시 들어가야 하며, 이때 그 선수는 코트안의 선수가 된다.
- 실수가 정정되면 선수는 합법적인 교체가 다시 요청되지 않는 한 경기에 남을 수 있으며, 교체가 요청된 경우 선수는 코트를 떠날 수 있다.
- 선수가 경기에서 제외되거나, 실격 또는 부상이나 더 이상 플레이를 할 수 없는 것이 확인되면 헤드코치는 실수의 정정을 위해 그 선수 대신 다른 선수를 지명 할 수 있다.

#### **44.4 실수의 정정이 가능한 범주 1 - 특별한 절차**

**44.4.1** 주어서는 안 되는 프리드로를 주었을 때:

실수로 주어진 프리드로는 취소되며 경기는 다음과 같이 계속된다.

- 실수 발생 후 게임 클락이 시작되지 않았다면, 프리드로를 취소당한 팀에 볼을 주어 프리드로 라인 연장선상 경계선 밖에서 드로인으로
- 실수의 발생 후 게임 클락이 이미 시작된 경우, 실수를 정정하기 위해 경기를 멈춘 곳에서 가장 가까운 지점에서 경기가 재개된다.

**44.4.2** 주어야 할 프리드로를 주지 않았을 때:

- 실수가 발생한 후 볼의 소유권이 바뀌지 않은 경우, 마지막 프리드로가 시행되는 것처럼 프리드로를 주어 경기를 재개한다.
- 만약 실수로 드로인을 위해 볼을 주어, 드로인을 한 팀이 득점을 한 후에 실수를 발견했다면, 실수는 무시된다.
- 게임 클락이 시작되고 실수가 발견된 후 소유권이 바뀌었다면 실수를 정정 한 이후 경기를 멈추었던 지점과 가장 가까운 곳에서 경기는 재개된다.

**44.4.3** 잘못된 선수가 프리드로를 시도 할 때

- 시행한 프리드로와 벌칙의 일부인 볼의 소유권은 취소되며, 다른 규칙 위반에 대한 벌칙이 없는 한, 상대팀에 볼을 주어 프리드로 라인 연장선상 경계선 밖에서 드로인 시킨다. 만약 경기가 계속 되고 실수의 정정을 위해 게임을 중단했을 때 추가 위반에 대한 페널티를 부과하는 경우가 아니라면, 실수의 정정을 위해 게임을 중단한 장소에서 다시 게임을 시작해야 한다.

**4.4.4** 잘못된 선수에게 프리드로를 시도하도록 지시하는 경우:

시도한 프리드로는 취소되고 올바른 선수가 프리드로를 시행해야 한다.

게임이 계속되고 실수를 정정 하기 위해 경기가 중단된 경우를 제외하고, 마지막 프리드로가 시행되는 것처럼 경기를 재개한다.

실수를 정정하기 위해 경기가 중단된 경우 실수를 정정하기 위해 경기가 중단 된 지점에서 가장 가까운 곳에서 경기를 재개한다.

**4.4.5** 실수로 득점을 인정하거나 취소하는 경우:

득점은 인정하거나 취소한다. 스코어시트는 수정되어야 한다.

경기는 실수를 정정하기 위해 경기가 중단된 지점에서 가장 가까운 곳에서 재개한다.

**4.4.6** 선수, 헤드코치 또는 팀에 대한 파울 리포팅을 잘못 했을 때 :

스코어시트를 수정해야 한다. 실수로 제외되거나 실격 처리된 선수 또는 헤드코치는 경기에 다시 참여해야 한다. 제외되거나 실격 처리되어야 할 선수 또는 헤드코치는 제외되거나 실격 처리된다.

**4.4.7** 점수 기록의 실수

- 득점을 기록하지 않거나 실수로 기록하는 경우.
- 잘못된 선수, 헤드코치 또는 팀에 대한 파울을 기록하지 않거나 실수로 기록하는 경우.

· 잘못된 팀에 대한 타임아웃을 기록하지 않거나 실수로 기록하는 경우:

스코어시트를 수정하고 선수를 제외하거나 또는 경기에 재입장과 같은 조치를 시행해야 한다.

**4.4.8** 게임 클락을 시작하거나 중지할 때 발생하는 오류(오작동포함) 또는 올바르게 게임 클락을 바로잡아야 하는 실수가 발생한 경우

게임 클락의 실수를 정정하기 위해서 필요에 따라 시간을 더하거나 빼서 정정해야 한다.

**4.4.5 실수의 정정이 가능한 범주2 - 정의**

아래 범주 2의 실수는 규칙이 잘못 적용된 경우 심판이 정정 할 수 있다. 샷 클락의 오류, 샷 클락을 올바르게 시작 또는 중지(오작동 포함) 또는 샷 클락에 정확한 시간을 설정하는 데 있어서의 실수.

**4.4.6 실수의 정정이 가능한 범주2 - 일반적인 절차**

**44.6.1** 실수의 정정이 가능하려면 심판, 커미셔너(존재하는 경우) 또는 테이블 오피셜이 오류를 발견해야 한다.

- 실수가 발생한 직 후 볼이 라이브되고, 심판이 실수를 정정하기 위해 경기를 중단한 경우, 또는
- 심판이 어떤 이유로든 처음으로 경기를 멈추고, 실수가 발생 했을 때 볼을 컨트롤 하나 볼의 소유권을 가지고 있는 팀은 볼을 계속 컨트롤 하거나 볼의 소유권을 유지해야 한다. 샷 클락은 올바르게 정정 해야 한다.

**44.6.2** 샷 클락 실수는 다음과 같은 경우 이후에는 더 이상 정정할 수 없다.

- 실수가 발생한 후 라이브 볼의 소유권이 바뀐 경우.
- 볼을 컨트롤 하는 팀이 유효한 득점을 한 경우.
- 경기의 종료를 알리는 부저소리가 나서 볼이 데드 된 경우.

## 제 8 장 심판, 테이블 오피셜, 커미셔너 : 임무와 권한 (REFEREES, TABLE OFFICIALS, COMMISSIONER : DUTIES AND POWERS)

---

### 제45조 심판, 테이블 오피셜, 커미셔너 (REFEREES, TABLE OFFICIALS, COMMISSIONER)

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

### 제46조 주심 : 임무와 권한 (CREW CHIEF : DUTIES AND POWERS)

주심의 임무와 권한은 다음과 같다.

- 46.1 경기에 사용할 모든 장비를 점검하고 승인한다.
- 46.2 공식 게임 클락, 24초시계, 스톱워치를 지정하고 테이블 오피셜들을 확인한다.
- 46.3 홈 팀이 준비해 사용하던 볼 중 적어도 2개를 게임 볼로 선정한다. 2개의 볼 중에서 어느 것도 게임 볼로 적합하지 않다고 판단될 때에는 다른 볼 중에서 가장 질이 좋은 볼을 선정할 수도 있다.
- 46.4 어느 선수도 부상 당할 수 있는 물건들을 착용하지 못하게 한다.
- 46.5 첫 번째 쿼터의 시작은 점프볼로 시행하고 나머지 쿼터의 시작과 연장전은 볼 소유권에 따라 드로우인으로 시행한다.
- 46.6 우려되는 상황이 발생했을 때 경기를 중단시킬 수 있는 권한이 있다.
- 46.7 해당 팀의 경기를 몰수할 수 있는 권한이 있다.

- 46.8** 언제든지 주심이 필요하다고 느꼈을 때 또한 경기가 끝났을 때 스코어 시트를 주의 깊게 검토해야 한다.
- 46.9** 경기가 끝나고 스코어 시트를 승인하고 서명함으로써 심판의 경기에 대한 권한과 책임은 끝난다. 심판의 효력은 심판들이 경기시작 예정시간 20분 전에 코트에 도착하면 서부터 가지며 경기시간이 종료되는 게임 클락의 신호가 울린 다음 주심이 이를 승인함으로써 끝난다.
- 46.10** 스코어 시트에 서명하기 전 심판대기실에서 뒷면에 기록할 것은 :  
 · 경기가 물수되었거나 실격 파울에 관한 사항.  
 · 경기 예정 시간 20분 전 또는 경기시간의 종료 후 심판들이 경기전체를 승인하고 스코어시트에 서명하기 전에 선수들 헤드 코치 어시스턴트 코치 또는 팀 관계자들에게 의해 발생한 스포츠 정신에 위배되는 행위들을 스코어 시트의 뒷면에 기록하여야 한다.  
 이러한 일이 발생했을 때에는 주심이나 커미셔너(만약 있다면)가 대회 주최 기구에 상세한 보고서를 제출한다.
- 46.11** 필요할 때 또는 심판들 사이에 의견이 다를 때 최종 결정을 내린다. 주심은 부심 커미셔너 테이블 오피셜과 상의할 수도 있으나 최종 결정은 자신이 내려야 한다.
- 46.12** IRS를 사용하는 경기는 ‘Appendix F’에 언급된 내용을 적용한다.
- 46.13** 주심은 계시원의 신호를 확인 후 1,3쿼터 시작 3분전, 1분 30초전에 휘슬을 불려야 한다. 그리고 2,4쿼터, 각 연장전 시작 30초 전에 휘슬을 불려야 한다.
- 46.14** 주심은 경기 중 이 규칙에 명확히 규정되어 있지 않은 모든 사항에 대하여 결정을 내릴 권한이 있다.

## 제47조 심판 : 임무와 권한 (REFEREES : DUTIES AND POWERS)

- 47.1** 심판들은 스코어 테이블, 팀 벤치와 그 부근을 포함하는 경계선의 내외를 막론하고 규칙위반에 대하여 판정을 내릴 권한이 있다.
- 47.2** 심판들은 규칙을 위반했을 때, 쿼터나 연장전이 끝났을 때 또는 심판이 경기를 중단시킬 필요가 있을 때 휘슬을 불어 그 내용을 알린다. 심판들은 프리드로나 골이 성공되었을 때 또는 볼이 라이브 될 때에는 휘슬을 불지 말아야 한다.
- 47.3** 심판들은 규칙위반을 결정할 때 대하여 다음과 같은 기본 원칙을 고려하여 판정해야 한다.  
 · 규칙의 정신과 목적 그리고 경기의 원활한 상태를 유지시키는 것.  
 · 심판들은 ‘advantage/disadvantage’의 개념을 일관성 있게 적용하여 선수들 간에

흔히 있을 수 있는 접촉에 대하여 그 선수에게 유리하거나 상대팀에 불리하지 않는 한 경기의 흐름을 끊는 벌칙을 주지 않도록 해야 한다.

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

**47.4** 어느 한 팀이 소청을 제기하면 주심은 (만일 커미셔너가 있다면) 경위 보고서를 작성하여 소청이유를 대회 주최 기관에 제출해야 한다.

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

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

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

**47.8** 심판들이 공식 농구 규칙을 시행하고 해석하는 것은 심판이 정확한 결정을 내려졌는지 여부에 관계없이 최종적이며 소청이 허용되는 경우를 제외하고 이의를 제기하거나 무시할 수 없다. (부록 C 참조)

## **제48조 기록원과 보조 기록원 : 임무 (SCORER AND ASSISTANT SCORER : DUTIES)**

**48.1** 기록원은 스코어 시트를 준비하고 다음과 같은 것을 기록한다 :

- 팀명 스타팅 멤버와 그 외 모든 교대선수들을 포함하여 경기에 출전할 모든 선수들의 이름과 번호를 기록한다. 만약 경기를 시작하는 5명의 선수와 교체선수들 또는 선수들의 인원수와 관련된 규칙위반이 발견되면 가능한 한 빨리 가까이 있는 심판에게 알려야 한다.
- 골과 프리드로가 성공될 때 득점의 합계.
- 각 선수에게 선언되는 파울들을 기록해야한다. 기록원은 각 코치에게 주어지는 파울을 기록하여 코치가 실격되어야 할 때와 한 선수가 2개의 테크니컬 파울 또는 2개의 스포츠정신에 위배되는 파울 또는 1개의 테크니컬 파울과 1개의 스포츠 정신

에 위배되는 파울을 범하여 실격 되어야 할 때에도 즉시심판에게 알려야 한다.

- 타임아웃의 횟수를 기록하여 전 후반이나 연장전에 더 이상 허용될 타임 아웃이 남아있지 않을 때 심판을 통하여 코치에게 알려주어야 한다.
- 볼 소유권의 교체를 알리는 화살표표시를 통하여 다음번의 볼 소유권의 교체를 알려야 한다. 기록원은 전반전이 끝나면 바스켓을 교체하는 후반전을 위해 즉시 볼 소유권의 교체를 알리는 화살표시의 방향을 바꾸어야 한다.
- 각 팀에게 “head coach’s challenge”가 허용된다. 그/그녀는 헤드코치가 실수로 두 번째 챌린지를 잘못 요청했을 때는 가장 가까이 있는 심판에게 즉시 알려야 한다.

**48.2** 보조 기록원은 스코어보드를 작동하며 또한 기록원과 계시원을 보조한다.

스코어보드와 공식스코어 시트가 일치하지 않을 때 확실한 근거가 없다면 공식스코어 시트가 우선하며 스코어보드를 이에 따라 정정한다.

**48.3** 스코어시트에 실수가 발견 되었을 때 :

- 경기 중 계시원은 신호를 울리기 전에 먼저 첫 번째 데드볼이 될 때 까지 기다려야 한다.
- 기록원은 제44조(실수의 정정)에 정의된 내용의 범위 내에서 실수가 확인되면 주심과 협의하여 스코어시트의 실수를 정정 해야 한다.
- 제44조(실수의 정정)에 정의된 내용의 범위 내에서 실수가 확인되지 않으면 실수는 더 이상 정정할 수 없다. 주심 또는 커미셔너가 있는 경우 대회 조직 위원회에 자세한 보고서를 제출해야 한다.

## 제49조 계시원 : 임무 (TIMER : DUTIES)

**49.1** 계시원은 경기시계와 스톱워치를 준비하여야 하며 :

- 경기시간과 타임아웃 경기의 휴식기간의 시간을 쟀다.
- 게임 클락의 신호 소리는 매우 커야 하며, 매 쿼터 또는 연장전의 경기 시간이 끝나면 자동적으로 울리는 것이어야 한다.
- 신호 소리가 나지 않거나 소리가 들리지 않았을 때에는 가능한 어떤 방법으로도 즉시 심판에게 알려야 한다.
- 각 선수가 파울을 범할 때마다 그 선수의 파울 수가 적힌 표시판을 양 팀 코치들이 잘 볼 수 있도록 들어 올려서 알려야 한다.
- 경기에서 선수나 헤드코치가 실격될 경우에는 실격된다는 GDM커를 들어 올려야 한다.
- 어느 선수에게 5번째의 파울이 선언되었을 때 즉시 심판에게 알려야 한다.

- 팀파울 표시기를 기록석에 준비하고 팀의 벤치에 가장 가까운 스코어 테이블 끝에 놓는다. 팀 파울 표시기는 현재 팀 파울 수를 보여줘야 하고 한 쿼터에서 네 번째 팀 파울 이후 볼이 다시 라이브 상태가 되면 팀파울 상황이 됨으로 숫자는 보이지 않아도 빨간색 표시가 보여야 한다.
- 선수를 교체시킨다.
- 타임아웃을 준다. 그는 팀이 타임아웃을 요청했을 때 심판에게 타임아웃의 기회를 알려야 한다.
- 볼이 데드 상태이거나 다시 라이브 되기 전에만 계시원은 신호를 울릴 수 있다. 계시원의 신호는 게임 클락이나 경기를 멈추지 못하며 볼을 데드 시키지도 못한다.

**49.2** 계시원은 다음과 같이 경기시간을 계시하여야 한다 :

- 게임 클락은 다음과 같은 때에 시작한다:
  - 점프볼에 있어서 점퍼가 볼을 정당하게 탭 했을 때.
  - 마지막 프리드로가 실패하고 볼이 라이브 될 때에는 볼이 코트 안에 있는 선수에게 터치 되거나 선수가 볼을 터치할 때.
  - 드로인 된 볼을 코트 안에 있는 선수가 터치하거나 볼이 선수에게 터치되었을 때.
- 게임 클락은 다음과 같은 때 멈추어야 한다 :
  - 각 쿼터와 연장전의 경기 시간이 끝났을 때 (만약 게임 클락이 자동으로 정지되는 것이 아니라면 계시원이 정지 시켜야 한다.)
  - 볼이 라이브 중인 동안에 심판이 휘슬을 불 때.
  - 골을 득점한 상대팀이 작전 타임을 요청했을 때.
  - 4쿼터 또는 연장전의 마지막 2분 이하에 골이 성공되었을 때.
  - 한 팀이 볼을 컨트롤 하고 있는 동안 샷 클락의 신호가 울렸을 때.

**49.3** 계시원은 타임아웃 시간을 다음과 같이 측정하여야 한다 :

- 심판이 휘슬을 불고 타임아웃의 신호를 보내면 즉시 스톱워치를 작동시켜야 한다.
- 타임아웃의 시간이 50초 경과하면 신호를 울린다.
- 타임아웃이 끝나면 신호를 울린다.

**49.4** 계시원은 경기 휴식기간의 시간을 다음과 같이 측정하여야 한다 :

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

## 제50조 샷 클락 계시원 : 임무 (SHOT CLOCK OPERATOR : DUTIES)

샷 클락 계시원은 준비된 샷 클락을 다음과 같이 작동해야 한다 :

- 50.1** 샷 클락은 다음과 같은 상황에서 시작 또는 재시작 시킨다.
- 한 팀이 코트 안에서 라이브 된 볼을 컨트롤하게 되었을 때. 그 후 같은 팀이 볼을 컨트롤하고 있는 한 상대팀의 선수가 볼을 단지 터치하는 것만으로는 새로운 24초의 시간을 주어서는 안 된다.
  - 드로인에 있어서 코트 안에 있는 선수가 볼을 터치하거나 정당하게 터치되었을 때.
- 50.2** 다음과 같은 결과로 인해 볼을 컨트롤하고 있던 팀이 다시 드로인을 하게 되면 샷 클락은 멈추지만 남아있는 샷클락 그대로 경기 진행하고 리셋되지 않는다.
- 볼이 아웃 되었을 때
  - 볼을 컨트롤하던 팀의 선수가 부상을 당했을 때
  - 그 팀(공격팀)에 의한 테크니컬파울일 때
  - 점프볼 상황이 되었을 때 (링과 백보드 사이에 볼이 끼었을 때는 제외)
  - 더블파울이 발생했을 때
  - 양 팀에 대한 같은 비중의 벌칙이 상쇄되었을 때
- 이전에 볼을 컨트롤했던 팀이 프런트 코트에서 파울 또는 바이얼레이션의 결과로 샷 클락 14초 이상 남은 상태에서 드로인을 얻었을 때 샷 클락은 멈추지만 남아있는 샷 클락 그대로 경기를 진행하고 리셋 하지 않는다.
- 50.3** 다음과 같은 때 샷 클락을 멈추고 24초로 리셋한다.
- 볼이 정당한 방법으로 바스켓에 들어갔을 때.
  - 볼이 상대방 링에 터치되었을 때 그 볼이 링에 터치되기 전 볼을 컨트롤하지 않던 팀이 컨트롤하게 될 때.
  - 다음과 같이 팀이 백 코트에서 드로인을 얻을 때.
    - 바이얼레이션이나 파울의 결과에 따라 (아웃오브바운드 제외)
    - 점프볼 상황으로 소유권이 바뀔 때
    - 볼컨트롤 하던 팀과 관련 없는 행위 때문에 게임이 멈추었을
    - 상대팀이 불리한 상황에 있지 않는 한 어느 팀과도 관계가 없는 행동으로 경기가 중단된 경우
  - 팀에게 프리드로가 주어졌을 때
- 50.4** 남은 시간이 보이도록 샷 클락은 멈추고 14초로 리셋한다.
- 다음과 같은 결과로 인해 볼을 컨트롤하고 있던 같은 팀이 프런트 코트에서 드로인이 주어지고 샷 클락이 13초나 그 이하 남았을 때
    - 파울이나 바이얼레이션이 일어난 경우 (아웃오브바운드는 제외)

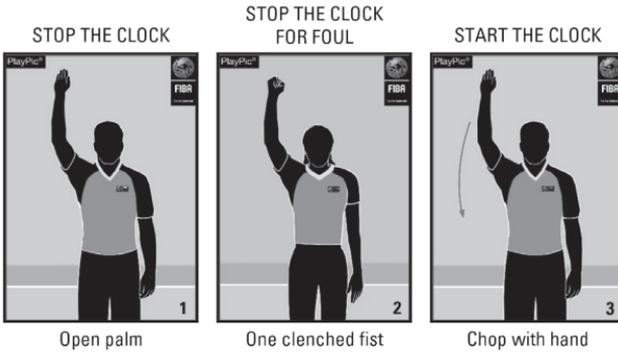
- 볼을 컨트롤하고 있는 팀과 관련이 없는 행동으로 인해 경기가 중단되었을 때.
- 상대팀이 불리한 상황에 있지 않는 한 어느 팀과도 관련이 없는 행동으로 경기가 중단되었을 때.
- 앞서 볼 컨트롤을 갖지 않았던 팀에게 프런트 코트에서 아래와 같은 결과로 드로인이 주어질 때.
  - 퍼스널 파울이나 바이얼레이션 (아웃오브바운드 포함)
  - 점프볼 상황
- U-파울 또는 D-파울로 인해 프런트 코트 드로인 라인에서 드로인이 주어질 때
- 공격하던 팀의 슈트(링과 백보드 사이에 볼이 끼었을 때 포함), 마지막 프리드로의 실패 후 패스에 의해 볼이 링에 터치 된 후 다시 볼 컨트롤(공격권)을 가져갈 때
- 4쿼터 또는 각 연장전 2분이하에 샷 클락이 14초나 그 이상 남았을 때 백 코트에서 볼 소유권을 갖고 있던 팀이 작전타임 후 헤드코치가 프런트코트 드로인 라인에서 경기를 재개할 것을 결정한 경우

**50.5** 모든 쿼터와 연장전에서 볼이 데드되고 게임이 멈추었을 때 게임 클락이 14초 미만 이고 한 팀이 새로운 볼 컨트롤을 갖게 되면 샷 클락을 끈다. 어느 팀도 볼을 컨트롤하고 있지 않는 한 샷 클락 신호는 게임 클락과 경기를 중단시키지 못하며 볼을 데드 시키지도 못한다.

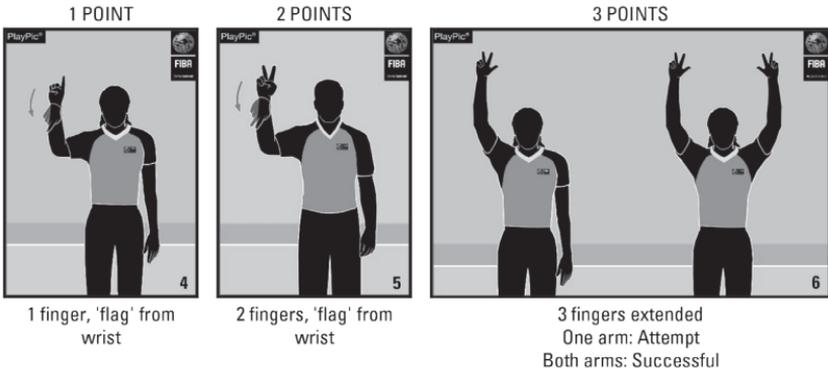
## A. 심판의 신호 (REFEREE'S SIGNALS)

- A.1** 삽화로 들어가 있는 수신호들은 오직 심판의 공식 신호이다.
- A.2** 테이블 오피셜에 리포팅할 때는 반드시 구두로 함께 한다. (국제대회는 영어로 말한다).
- A.3** 테이블 오피셜은 이 신호들을 잘 알고 있는 것이 중요하다.

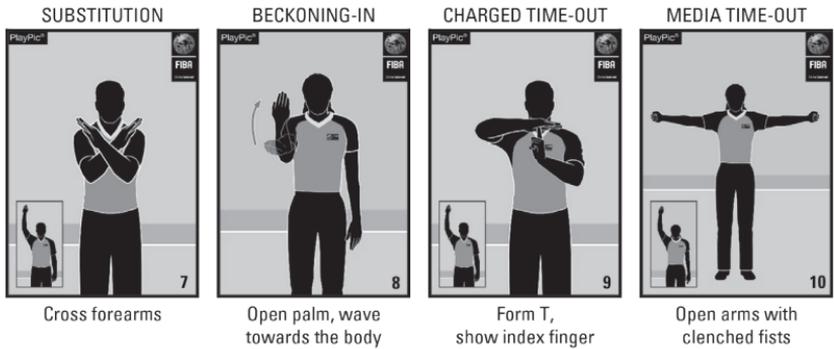
### Game clock signals



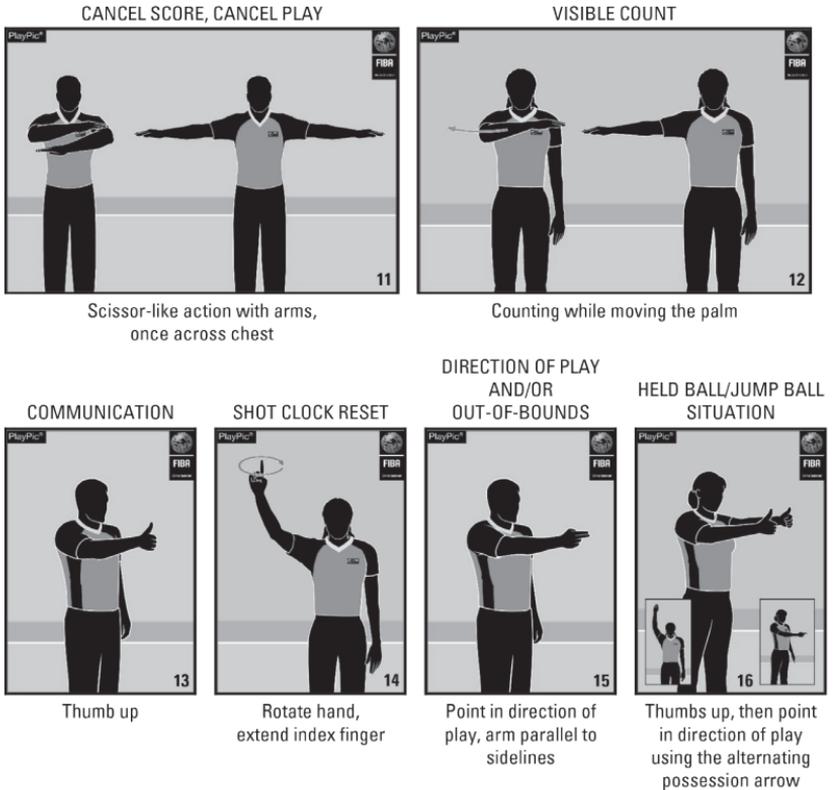
### Scoring



## Substitution and Time-out

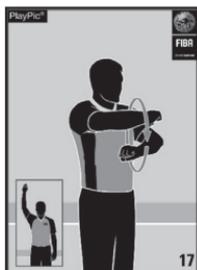


## Informative



## Violations

### TRAVELLING



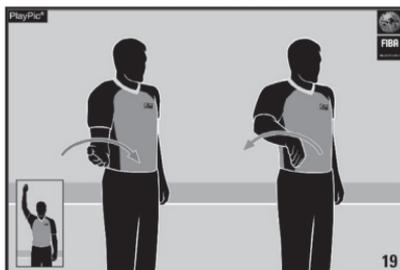
Rotate fists

### ILLEGAL DRIBBLE: DOUBLE DRIBBLING



Patting motion with palm

### ILLEGAL DRIBBLE: CARRYING THE BALL



Half rotation with palm

### 3 SECONDS



Wave arm,  
show 3 fingers

### 5 SECONDS



Show 5 fingers

### 8 SECONDS



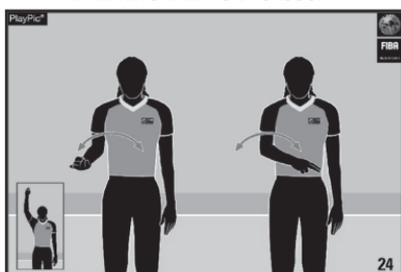
Show 8 fingers

### SHOT CLOCK



Fingers touch shoulder

### BALL RETURNED TO BACKCOURT



Wave arm front of body

### DELIBERATE KICK OR BLOCK OF THE BALL



Point to the foot

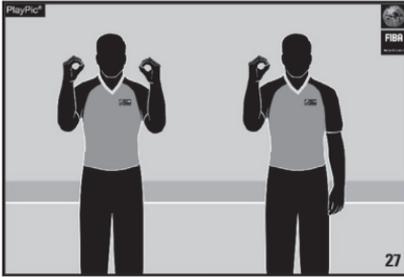
### GOALTENDING/ BASKET INTERFERENCE



Rotate finger, extend  
index finger over the  
other hand with a circle

# 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



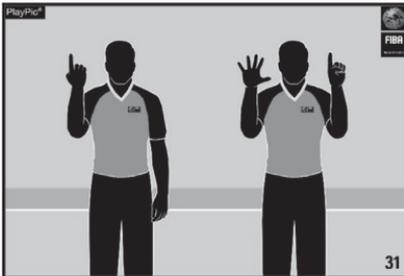
Right hand shows  
number 5,  
left hand shows  
number 1 to 5

No. 11 - 15



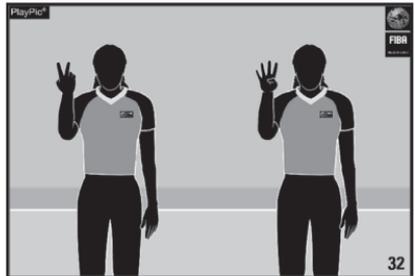
Right hand shows  
clenched fist,  
left hand shows  
number 1 to 5

No. 16



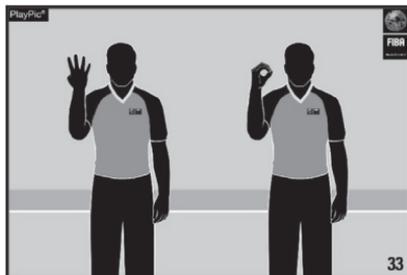
First reverse hand shows number 1 for the  
decade digit – then open hands show number 6  
for the units' digit

No. 24



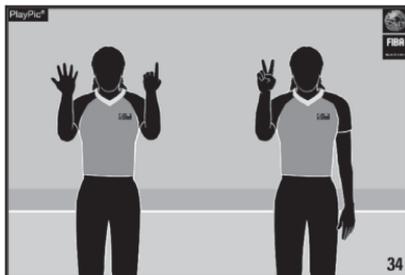
First reverse hand shows number 2 for the  
decade digit – then open hand shows number 4  
for the units' digit

No. 40



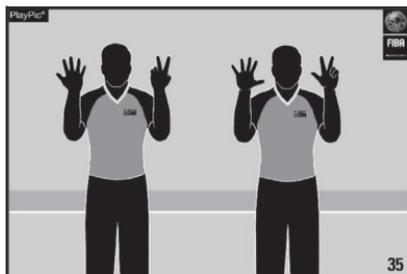
First reverse hand shows number 4 for the decade digit – then open hand shows 0 for the units' digit

No. 62



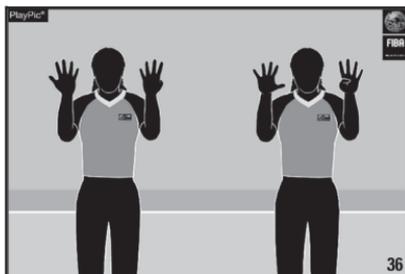
First reverse hands show number 6 for the decade digit – then open hand shows 2 for the units' digit

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

ILLEGAL CYLINDER



Move both arms with open palm vertically down and up

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



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



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



Move both arms with open palm to the side

## 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

### ILLEGAL BOUNDARY LINE CROSSING ON A THROW-IN

#### FAKE A FOUL



Lower the forearm twice



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

## Instant replay system

### IRS REVIEW



Rotate hand with horizontal extended index finger

### HEAD COACH'S CHALLENGE



Referee confirms head coach's challenge request

## Foul Penalty Administration . Reporting to Table

<p>AFTER FOUL WITHOUT FREE THROW(S)</p>  <p>60</p> <p>Point in direction of play, arm parallel to sidelines</p>	<p>AFTER FOUL BY TEAM IN CONTROL OF THE BALL</p>  <p>61</p> <p>Clenched fist in direction of play, arm parallel to sidelines</p>	<p>1 FREE THROW</p>  <p>62</p> <p>Hold up 1 finger</p>	<p>2 FREE THROWS</p>  <p>63</p> <p>Hold up 2 fingers</p>	<p>3 FREE THROWS</p>  <p>64</p> <p>Hold up 3 fingers</p>
--	---	---	---	---

## Administrating Free Throws . Active Official (Lead)

<p>1 FREE THROW</p>  <p>65</p> <p>1 finger horizontal</p>	<p>2 FREE THROWS</p>  <p>66</p> <p>2 fingers horizontal</p>	<p>3 FREE THROWS</p>  <p>67</p> <p>3 fingers horizontal</p>
--	--	--

## Administrating Free Throws . Passive Official (Trail & Centre)

<p>1 FREE THROW</p>  <p>68</p> <p>Index finger</p>	<p>2 FREE THROWS</p>  <p>69</p> <p>Fingers together on both hands</p>	<p>3 FREE THROWS</p>  <p>70</p> <p>3 fingers extended on both hands</p>
---	--	--

[그림 8] 심판의 신호 (Referee's signals)



- B.1** 그림 9에 있는 공식 스코어시트는 FIBA의 국제기술위원회가 승인한 양식이다.
- B.2** 스코어시트는 1장의 원본과 3장의 복사지로 되어있으며 각각 다른 색의 종이에 인쇄되어 있다. 원본인 흰색은 FIBA용이다. 첫 번째 복사지인 푸른색은 대회조직위원회용, 두 번째 복사지인 분홍색은 승리한 팀 세 번째 복사지인 노란색은 패한 팀용이다.

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

- B.3** 경기 시작 최소 40분 전에, 기록원은 스코어시트를 준비하여 다음의 사항들을 기록해야 한다:
- B.3.1** 스코어시트의 가장 위에 위치한 빈 공간에 두 팀의 이름을 기입한다. A(첫 번째)팀은 언제나 그 지역의 팀(홈팀)이며 토너먼트 경기나 중립코트에서의 경기에서는 일정표에 먼저 기재된 팀이 A팀이 된다. 그 반대의 팀이 B(두 번째)팀이 된다.
- B.3.2** 그리고 다음의 사항들을 기입한다:
- 대회명
  - 경기의 번호
  - 경기의 날짜와 시각 장소
  - 주심과 부심(들) 그리고 그들의 국적(IOC 코드)



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL  
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION  
**SCORESHEET**

Team A	<u>HOOPERS</u>	Team B	<u>POINTERS</u>
Competition	<u>WCM</u>	Date	<u>19.11.2022</u>
Time	<u>20:00</u>	Crew chief	<u>WALTON, M. (USA)</u>
Game No.	<u>5</u>	Place	<u>GENEVA</u>
		Umpire 1	<u>CHANG, Y. (CHN)</u>
		Umpire 2	<u>BARTOK, K. (HUN)</u>

[그림 10] 스코어시트의 상단 (Top of the scoresheet)

- B.3.3** A팀은 스코어시트의 윗부분에 B팀은 아랫부분에 자리한다.
- B.3.3.1** 기록원은 첫 번째 칸에 각 선수와 헤드코치 그리고 제 1 어시스턴트 코치의 라이선스 번호(마지막 3자리 숫자)를 기입한다. 토너먼트에 있어서는 그 팀의 첫 번째 경기에만 라이선스 번호를 기입한다.
- B.3.3.2** 기록원은 두 번째 칸에 헤드코치나 팀의 대리인이 제출한 명단을 이용하여 유니폼 번호 순서대로 각 선수의 이름과 이니셜을 인쇄체 대문자로 기입한다. 팀의 주장은 해당 선수의 이름 바로 옆에 (CAP)라고 적는다.
- B.3.3.3** 한 팀의 출전선수가 12명 미만이라면 기록원은 마지막으로 기입한 선수 바로 아래 빈 줄의 선수의 라이선스 번호 이름 유니폼 번호 선수출전 칸을 따라 하나의 줄

을 그어야 한다. 만약 선수가 11명보다 적다면 이 선은 선수파울 칸 직전까지 수평으로 그려야 하며 선수파울 첫 번째 칸부터는 선수명단의 맨 마지막 줄에 있는 선수 파울의 마지막 칸까지 대각선으로 계속 그어 내려간다.

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

[그림 11] 스코어시트에서 팀 표기<경기 전> (Teams on the scoresheet <before the game>)

- B.3.4** 기록원은 각 팀 부분의 맨 아래에 그 팀의 헤드코치와 제 1어시스턴트 코치의 이름을 기입한다(인쇄체 대문자로).
- B.3.5** 기록원은 스코어시트 맨 아래에 기록원 보조기록원 계시원과 샷클락 계시원의 이름을 기입한다(인쇄체 대문자로).
- B.4** 경기 시작 최소 10분 전에 각 팀의 헤드코치는:
  - B.4.1** 자신의 팀 선수들의 이름과 해당하는 번호가 일치하는지 확인한다.
  - B.4.2** 헤드코치와 제 1 어시스턴트 코치의 이름을 확인한다. 만약 헤드코치와 제 1 어시스턴트 코치가 없을 경우엔 주장이 선수코치로 활동해야 하며 주장의 이름 뒤에 (CAP) 을 기입해야 한다.

Head coach	607	KING,	H. (CAP)		
First assistant coach					

- B.4.3** 선수의 번호 옆 Player in 칸에 작은 x를 표시하여 경기에 선발 출전할 5명의 선수를 지정한다.
- B.4.4** 스코어 시트에 서명한다.  
위의 사항들은 A팀의 헤드코치가 먼저 마쳐야 한다.
- B.5** 경기가 시작될 때 기록원은 각 팀에서 선발 출전하는 5명의 선수들의 작은 x에 동그라미를 그려야 한다.
- B.6** 경기 중 기록원은 교대선수가 선수로 교체되어 처음으로 경기에 출전할 때 해당 선수

의 Player in 칸에 작은 x(동그라미가 없는)를 표시한다.

## B.7 타임아웃 (Time-outs)

**B.7.1** 타임아웃이 허용되면 해당 팀의 이름 아래에 위치한 네모진 칸에 타임아웃이 허용 되었을 때 각 쿼터나 연장전이 흐른 시간을 분대의 숫자로 기입하여 표시한다. (예: 2쿼터 종료까지 3분44초가 남았을 때 타임아웃이 허용되었다면 10분-3분=7분이기 때문에 7이라고 표기)

**B.7.2** 전반전과 후반전 그리고 연장전이 끝났을 때 빈칸으로 남아있는 타임아웃 칸에 두 줄의 평행선을 긋는다. 4쿼터 종료 2분전까지도 후반전의 첫 번째 타임아웃이 허용되지 않았다면 기록원은 두 줄의 평행선을 해당 팀의 후반전 타임아웃 첫 번째 칸에 긋는다.

Time-outs		Team fouls	
H1	7	Q1	Q2
H2	9 10	Q3	Q4
OT		HCC	Q4 9

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

[그림 12] 스코어시트에서 팀 표기<경기 후> (Teams on the scoresheet <after the game>)

## B.8 파울 (Fouls)

**B.8.1** 선수가 범하는 개인(퍼스널) 파울 테크니컬(T) 파울 스포츠정신에 위배되는(U) 파울이나 실격되는(D) 파울을 해당 선수에게 기록한다.

**B.8.2** 헤드코치 제 1 어시스턴트 코치 교대선수 제외된 선수와 팀 관계자들이 범하는 T파울이나 D파울은 해당 팀의 헤드코치에게 기록한다.

**B.8.3** 모든 파울은 다음과 같이 기록한다:

**B.8.3.1** 개인(Personal) 파울은 P로.

- B.8.3.2** 선수에 대한 테크니컬(Technical)파울은 T로. 두 번째 테크니컬 파울도 T로 기입하고, 다음 공간에 경기퇴장의 의미인 GD(Game Disqualification)를 추가적으로 기입.
- B.8.3.3** 헤드코치 자신의 스포츠정신에 위배되는 행위로 인한 테크니컬 파울은 C로. 두 번째 비슷한 테크니컬 파울도 C로 기입한 후 다음 공간에 GD를 기입.
- B.8.3.4** 그 밖에 다른 이유로 인해 헤드코치에게 선언된 테크니컬 파울은 B로. 세 번째 테크니컬 파울(그 중에 하나는 C일 수도 있다)은 B 또는 C로 기입하고 다음 공간에 GD를 기입.
- B.8.3.5** 선수에 대한 스포츠정신에 위배되는(Unsportsmanlike) 파울은 U로. 두 번째의 스포츠정신에 위배되는 파울도 U로 기입하고 다음 공간에 GD를 기입.
- B.8.3.6** 이미 스포츠정신에 위배되는 파울을 받았던 선수에게 테크니컬 파울이 선언되거나 이미 테크니컬 파울을 받았던 선수에게 스포츠정신에 위배되는 파울이 선언되면 T나 U를 기입하고, 다음의 빈 공간에 GD를 기입.
- B.8.3.7** 실격되는(Disqualifying) 파울은 D로.
- B.8.3.8** 프리드로를 포함하는 파울이라면 P T C B U 또는 D 옆에 해당하는 프리드로 개수 숫자(1, 2 또는 3)를 기입.
- B.8.3.9** 규칙 제42조(특별한 상황)에 의하여 같은 비중의 벌칙을 상쇄하는 양 팀의 모든 파울 들에는 P, T, C, B, U 또는 D 옆에 작은 c를 기입.
- B.8.3.10** 싸움이 일어났을 때 제 1 어시스턴트 코치 교대선수 제외선수나 팀 관계자들이 팀 벤치구역을 벗어나 실격파울이 되면 해당 팀의 헤드코치에게 테크니컬 파울이 선언되며 B<sub>2</sub>로 기록한다.
- B.8.3.11** 싸움이 일어났을 때 실격된 헤드코치 제 1 어시스턴트 코치 교대선수 혹은 제외된 선수는 D 혹은 D<sub>2</sub> 기입 후 비어있는 모든 개인파울 칸에 F를 기록한다.
- B.8.3.12** 헤드코치 제 1 어시스턴트 코치 교대선수 제외선수나 팀 관계자들의 실격 파울에 대한 예시들:

헤드 코치의 실격되는 파울:

<b>Head coach</b>	788	LOOR,	A.	D <sub>2</sub>		
<b>First assistant coach</b>	555	MONTA,	B.			

제 1 어시스턴트 코치의 실격되는 파울:

<b>Head coach</b>	788	LOOR,	A.	B <sub>2</sub>		
<b>First assistant coach</b>	555	MONTA,	B.	D		

교대 선수의 실격되는 파울:

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

그리고

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

제외선수(5반칙을 범한 선수)가 된 후에 실격되는 파울:

015	RUSH,	S.	25	×	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	D
-----	-------	----	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

그리고

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

팀 관계자의 실격되는 파울:

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

**B.8.3.13** 헤드코치 제 1 어시스턴트 코치 교대선수 제외선수 또는 팀 관계자들이 싸움에서 벤치구역을 벗어나 실격되는 파울에 대한 예시들:

싸움이 일어났을 때 팀 벤치구역을 벗어나 실격되는 인원의 숫자와 상관없이 해당 팀의 헤드코치에게 하나의 테크니컬 파울 B<sub>2</sub> 또는 D<sub>2</sub>를 기록한다.

헤드코치와 제 1 어시스턴트 코치가 실격되면 아래와 같이 기록한다:

헤드코치만이 실격된 경우:

Head coach	788	LOOR, A.	D <sub>2</sub>	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

제 1 어시스턴트 코치만이 실격된 경우:

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

헤드코치와 제 1 어시스턴트 코치 모두 실격된 경우:

Head coach	788	LOOR, A.	D <sub>2</sub>	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

교대선수가 실격되면 다음과 같이 기록한다:

교대선수의 파울이 4개 미만이었다면 D를 적고 비어있는 모든 파울칸에 F를 기입:

003	SMITH,	E.	9	×	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	D	F	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	---	---	---

그리고

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

실격되는 파울이 교대선수의 5번째 파울이었다면 D를 적고 마지막 파울칸 뒤에 F를 기입:

002	JONES,	M.	8	×	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	D	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---	---

그리고

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

제외선수가 실격되면 다음과 같이 기록한다:

제외선수의 마지막 개인파울 칸 뒤에 D를 적고 F도 같이 기입:

015	RUSH,	S.	25	X	T <sub>1</sub> P <sub>3</sub> P <sub>2</sub> P <sub>1</sub> P <sub>2</sub> DF
-----	-------	----	----	---	---

그리고

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

팀 관계자의 실격된 파울은 헤드코치에게 다음과 같이 기록한다:

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub> (B)		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

팀 관계자에게 실격이 선언될 때마다 해당 팀의 헤드코치에게 테크니컬 파울이 부과되고 ⑥로 기록한다. 그러나 이렇게 기록된 테크니컬 파울은 코치의 실격을 위한 세 개의 테크니컬 파울에는 포함되지 않는다.

**B.8.3.14** 싸움이 일어났을 때 벤치구역을 벗어나 싸움에 가담한 헤드코치 제 1 어시스턴트코치 교대선수 제외선수 혹은 팀 관계자의 실격되는 파울들의 예시들:

벤치구역을 벗어나 실격되는 사람의 숫자와 관계없이 해당 팀의 헤드코치에게 하나의 테크니컬 파울 B<sub>2</sub> 또는 D<sub>2</sub>를 기록한다.

만약 헤드코치가 싸움에 적극적으로 가담하면 그에게는 단지 1개의 D<sub>2</sub> 만을 부과한다.

헤드코치와 제 1 어시스턴트 코치가 실격되면 아래와 같이 기록한다:

헤드코치만이 실격된 경우:

Head coach	788	LOOR, A.	D <sub>2</sub>	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

제 1 어시스턴트 코치만이 실격된 경우:

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D <sub>2</sub>	F	F

헤드코치와 제 1 어시스턴트 코치 모두 실격된 경우:

Head coach	788	LOOR, A.	D <sub>2</sub>	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D <sub>2</sub>	F	F

교대선수가 실격되면 다음과 같이 기록한다:

교대선수의 파울이 4개 미만이었다면, D<sub>2</sub>를 적고 비어있는 모든 파울칸에 F를 기입:

001	MAYER,	F.	5	X	P <sub>2</sub> P <sub>2</sub> D <sub>2</sub> F F
-----	--------	----	---	---	--

그리고

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

실격되는 파울이 교대선수의 5번째 파울이었다면, D<sub>2</sub>를 적고 마지막 파울칸 뒤에 F를 기입:

002	JONES,	M.	8	⊗	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

그리고

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

제외선수가 실격되면 다음과 같이 기록한다:

제외선수의 마지막 개인파울 칸 뒤에 D<sub>2</sub>를 적고 F도 같이 기입:

015	RUSH,	S.	25	×	T <sub>1</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub> F
-----	-------	----	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	------------------

그리고

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

팀 관계자의 실격된 파울은 헤드코치에게 다음과 같이 기록한다:

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub> (B <sub>2</sub> )		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

팀 관계자 2명의 실격된 파울은 헤드코치에게 다음과 같이 기록한다:

Head coach	788	LOOR, A.	B <sub>2</sub> (B <sub>2</sub> )B <sub>2</sub>		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

팀 관계자의 실격이 선언될 때마다 각 인원만큼 헤드코치에게 T-파울이 부과되고, ②로 기록한다. 그러나 이렇게 기록된 T-파울은 코치의 실격을 위한 세 개의 T-파울에는 포함되지 않는다.

**주해:** 제39조(싸움)로 인해 주어진 T-파울이나 실격되는 파울은 팀 파울에 가산되지 않는다.

**B.8.4** 기록원은 2쿼터와 경기가 끝났을 때 파울이 기입된 칸과 기입되지 않은 칸 사이에 굵은 선을 그어 구분해준다. 경기가 끝나면 기록원은 남아있는 빈 칸을 굵은 수평선을 그어 지워야 한다.

## B.9 팀 파울 (Team fouls)

**B.9.1** 매 쿼터마다 팀 파울 표시를 위한 4개의 칸이 스코어시트에 자리하고(팀명 바로 아래와 선수이름의 바로 위) 있다.

**B.9.2** 기록원은 선수가 개인 파울 T-파울 U-파울 또는 D-파울을 범할 때마다 큰 X표시를 그 선수의 팀 파울 칸에 차례로 표시하여 파울을 기록해야 한다.

**B.9.3** 매 쿼터가 끝나면 기록원은 사용하지 않고 남아있는 팀파울 공간에 평행선을 그어 지워준다.

**B.10 러닝 스코어 (The Running Score)**

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

**B.10.2** 스코어시트에는 러닝 스코어를 위한 4개의 칸이 있다.

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

기록원은 :

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

**B.11 러닝 스코어 : 추가 설명**

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

**B.11.2** 골이 유연히 자기 팀 바스켓에 들어간 것은(자책골) 상대팀의 코트 위 주장이 득점한 것으로 기록한다.

**B.11.3** 공이 바스켓에 들어가지 않았어도 득점으로 인정된 때(제31조 골 텐딩 또는 볼의 인터피어런스)에는 그 숫을 시도한선수가 득점한 것으로 기록한다.

**B.11.4** 기록원은 각 쿼터나 연장전이 끝났을 때 각 팀의 마지막 누적 득점의 숫자에 굵은 동그라미(○)를 긋고 그 합계 숫자와 마지막으로 득점한 선수의 번호 밑에 굵은 평행선을 긋는다.

**B.11.5** 기록원은 각 쿼터나 연장전이 시작할 때 직전 쿼터나 연장전에서 중단되었던 득점 합계의 숫자에 이어서 순서대로 기록을 계속해 간다.

**B.11.6** 기록원은 가능한 때마다 스코어보드와 러닝 스코어를 대조해야 한다. 기록원의 스코어시트가 정확한데 스코어보드가 이와 불일치 하다면 즉시 스코어보드를 정정해야 한다. 만약 의심스럽거나 어

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

[그림 13]  
러닝 스코어  
(Running score)

는 한 팀이라도 이 정정에 이의를 제기하면 볼이 데드되고 경기시계가 정지되는대로 즉시 주심에게 알려야 한다.

**B.11.7** 심판들은 규칙의 조항에 따라 점수 파울 개수 또는 타임아웃의 횟수와 관련된 기록정보의 오류를 정정할 수 있다. 주심은 정정에 서명해야 하며 광범위한 정정은 그 내용을 스코어 시트 뒷면에 기록하여 문서화해야 한다.

**B.12 러닝 스코어 : 정리**

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

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

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

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

**B.12.5** 모든 테이블 오피셜들은 자신들의 이름 옆에 서명해야 한다.

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

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

7	7	7	6
7	7	71	
7	7	22	6
		73	73
9	74	74	
		75	75
11	76	76	
		77	77
		78	78
		79	79
		80	80

[그림 14] 정리 (Summing up)

Scorer	MAIER, N.	Scores	Quarter ①	A	15	B	18
Assistant scorer	SABAY, O.	Quarter ②	A	19	B	10	
Timer	LEBLANC, R.	Quarter ③	A	26	B	19	
Shot clock operator	AUSTIN, K.	Quarter ④	A	16	B	25	
		Overtimes	A	/	B	/	
Crew chief	M. Wallen	Final Score	Team A	76	Team B	72	
Umpire 1	Y. Chung	Umpire 2	K. Bartok	Name of winning team	HOOPERS		
Captain's signature in case of protest		Game ended at (hh:mm)	21:50				

[그림 15] 스코어시트의 하단 (Bottom of the scoresheet)

**B.13 Head coach's challenge**

**B.13.1** IRS를 사용하는 경기의 경우 각 팀은 한 번의 헤드코치 챌린지를 사용한다(HCC). HCC가 허가된 경우 스코어시트 팀 이름 아래의 HCC 옆에 있는 박스에 HCC를 입력해야 한다. 기록원은 첫 번째 박스에 쿼터 또는 연장전(Q1 Q2 Q3 Q4 or OT)을 두 번째 박스에 쿼터 또는 연장전에 대한 경기 시간을 분 단위로 입력한다.

## C. 소청의 절차 (PROTEST PROCEDURE)

- C.1** 팀은 다음과 같은 것들에 의해 팀이 불이익을 받았을 경우에 소를 제기할 수 있다.
- ㄱ) 점수 기록, 시간 기록 또는 샷 클락 운영에서 오류로, 심판이 규칙 제44조 [실수의 정정]에 따라 정정할 권한이 있었고, 실수를 정정하기로 결정할 당시 확인 가능한 증거에 접근할 수 있었음에도 불구하고 이를 정정하지 않은 경우.
  - ㄴ) 물수패 처리를 하거나 경기를 취소 연기하거나 경기를 시작하지 않기로 한 결정
  - ㄷ) 적용되는 자격에 대한 규칙 위반
- C.2** 소가 인정되기 위해서 제소는 다음과 같은 과정을 거쳐야 한다.
- ㄱ) 경기 종료 후 15분 이내에 해당 팀의 주장이 crew chief에게 그의 팀이 경기 결과에 대해 항의를 하고자 한다는 것을 알리고 주장은 스코어시트 ‘Captain’s signature in case of protest’ 칸에 서명을 해야 한다.
  - ㄴ) 경기 종료 후 1시간 이내에 제소의 이유를 제출해야한다.
  - ㄷ) 각 소에 대해 1500프랑(CHF)의 비용이 책정되고 제소가 기각될 경우 해당 금액을 지불해야한다.
- C.3** 주심은(만약 커미셔너가 있다면) 제소 이유를 받아서 FIBA 대표나 결정권자에게 원인이 된 상황을 문서로 작성하여 보고해야한다.
- 소청 사유 문서를 받은 주심(또는 커미셔너, 존재하는 경우는) 소청이 접수된 시간을 문서에 기록해야 한다.
- C.4** 이를 받은 결정권자는 적절한 절차를 거쳐 경기 종료 후 24시간 이내에 최대한 빨리 소에 대한 결정을 내려야한다. 결정권자는 신뢰성 있는 증거를 이용해야하고 부분 또는 전체 경기의 재확인 등을 포함해 제한 없이 적절한 결정을 내릴 수 있다. 결정권자는 제소의 원인이 되는 오류에 대한 명확하고 결정적인 증거 없이는 경기 결과를 바꿀 수 없다. 새로운 결과는 명확하게 문서화 되어야한다.
- C.5** 결정권자의 결정은 경기 중에 나오는 판정들과 동일하게 여겨지며 더 이상 검토나 항의의 대상이 될 수 없다. 예외적으로 자격에 대한 결정은 적용되는 규정을 고려하여 다시 어필할 수 있다.
- C.6** 대회 규정에 나오지 않는 특별한 규정은 다음과 같다:
- ㄱ) 토너먼트 형태의 대회에서는 기술위원이 모든 소에 대한 결정권자가 된다(Book 2의 FIBA 내부규정 참고).
  - ㄴ) 홈앤어웨이 경기의 경우 자격 문제와 관련한 소의 결정권자는 FIBA 징계위원회 패널리 맡는다. 제소의 원인이 된 다른 모든 문제들에 대해서는 공식 농구 규칙 실행과 해석의 전문가가 한명 또는 그 이상이 모여 해결한다(Book 2의 FIBA 내부 규정 참고).

## D. 팀의 순위 결정 (CLASSIFICATION OF TEAMS)

### D.1 차 (Procedure)

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

**D.1.2** 이 절차는 라운드-로빈 방식의 모든 대회에도 적용된다.

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

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

이러한 기준이 적용되어 그룹 단계가 끝날 때 최종 결정에 도달할 수 없는 경우, 관련 FIBA 랭킹이 국가대표팀 경기의 최종 분류를 결정한다. FIBA 랭킹이 없는 다른 모든 경기의 경우 최종 분류는 추첨을 통해 결정된다.

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

### D.2 예시 (Examples)

#### D.2.1 예시 1

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

Team	Games played	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
A	3	2	1	5	265 : 220	+ 45
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 215	- 5

결과: 1위 A (B팀과의 상대전적 승)      2위 B  
3위 C (D팀과의 상대전적 승)      4위 D

#### D.2.2 예시 2

A vs. B	100 – 55	B vs. C	100 – 85
A vs. C	90 – 85	B vs. D	75 – 80
A vs. D	120 – 75	C vs. D	65 – 55

Team	Games played	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
A	3	3	0	6	310 : 215	+ 95
B	3	1	2	4	230 : 265	- 35
C	3	1	2	4	235 : 245	- 10
D	3	1	2	4	210 : 260	- 50

결과: 1위 A

B C D팀 간의 경기로만 순위 정하기:

Team	Games played	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
B	2	1	1	3	175 : 165	+ 10
C	2	1	1	3	150 : 155	- 5
D	2	1	1	3	135 : 140	- 5

결과: 2위 B 3위 C (D팀과의 상대전적 승) 4위 D

### D.2.3 예시 3

A vs. B 85 – 90                      B vs. C 100 – 95  
 A vs. C 55 – 100                     B vs. D 75 – 85  
 A vs. D 75 – 120                     C vs. D 65 – 55

Team	Games played	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 265	0
C	3	2	1	5	260 : 210	+ 50
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

결과: 4위 A

B C D팀 간의 경기로만 순위 정하기:

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

결과: 1위 C 2위 D 3위 B

### D.2.4 예시 4

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

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

결과: 4위 A

B C D팀 간의 경기로만 순위 정하기:

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

결과 : 1위 B, 2위 C, 3위 D

### D.2.5 예시 5

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

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

결과: 5위 E 6위 F

A B C D팀 간의 경기로만 순위 정하기:

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

결과: 1위 A (B팀과의 상대전적 승) 2위 B

3위 D (C팀과의 상대전적 승) 4위 C

## D.2.6 예시 6

A vs. B	71 – 65	B vs. F	95 – 90
A vs. C	85 – 86	C vs. D	95 – 100
A vs. D	77 – 75	C vs. E	82 – 75
A vs. E	80 – 86	C vs. F	105 – 75
A vs. F	85 – 80	D vs. E	68 – 67
B vs. C	88 – 87	D vs. F	65 – 60
B vs. D	80 – 75	E vs. F	80 – 75
B vs. E	75 – 76		

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

결과: 6위 F

ABCDEF팀 간의 경기로만 순위 정하기:

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

결과: 1위 C 2위 A

BD E팀 간의 경기로만 순위 정하기:

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

결과: 3위 B 4위 E 5위 D

## D.2.7 예시 7

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

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

결과: 6위 F

ABCDEF팀 간의 경기로만 순위 정하기:

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

결과: 1위 C 5위 A

BD E팀 간의 경기로만 순위 정하기:

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

결과: 2위 B 3위 D (E팀과의 상대전적 승) 4위 E

### D.3 몰수 (Forfeit)

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

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

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

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

## 예시

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

최종 순위:

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

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

3B팀과 4B팀과의 경기 결과:

3B vs 4B 88 - 71

4B vs 3B 76 - 75

결과: 3위 3B 4위 4B

B그룹(조)의 최종 순위:

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

## D.4 교차 그룹(조)의 순위결정

**D.4.1** 2개 이상의 그룹을 합하여 순위를 결정하기 위해(예를 들어 최고의 2위나 3위를 결정하기 위해) 다음과 같은 기준이 적용된다.

만약 각각의 그룹(조)에서 모든 팀들이 같은 경기수를 진행했을 때 각 그룹에서 같은 순위에 있는 팀은 한 그룹에 재배치되고 다음 순서에 따라 순위를 정한다.

- 재배치 된 최종 그룹(조)에서 진행한 모든 경기 결과에서의 다승.
- 재배치 된 최종 그룹(조)에서 진행한 모든 경기 결과에서의 골득실.
- 재배치 된 최종 그룹(조)에서 진행한 모든 경기 결과에서의 득점점.
- 만약 이 기준들로도 순위가 정해지지 않는다면 FIBA 랭킹이 최종 순위를 결정한다.

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

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

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

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

최고의 2위(2위 팀 중 선두)를 결정하기 위해

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

**D.4.2** 각 그룹(조)에서 같은 순위에 있는 팀들을 새롭게 그룹화한 후 각 팀이 이전 그룹에서 진행한 경기 횟수가 다르다면 가장 많은 경기를 진행한 그룹의 경기 중 순위가 최하위인 팀과의 경기를 무효화 시킨다. 이 과정은 새롭게 배치된 그룹 내 각 팀들의 경기 수가 같아질 때까지 반복되어야 한다. 그 다음에 아래와 같은 기준을 적용한다.

- 재배치 된 최종 그룹(조)에서 진행한 모든 경기 결과에서의 다승.
- 재배치 된 최종 그룹(조)에서 진행한 모든 경기 결과에서의 골득실.
- 재배치 된 최종 그룹(조)에서 진행한 모든 경기 결과에서의 득점점.
- 만약 이 기준들이 여전히 결정을 내리지 못할 경우 FIBA 랭킹이 최종 순위를 결정한다.

**주해:** 공정을 위해서, 교차-그룹(조)의 순위결정을 위해 위에서 언급한 경기의 무효화는 특정 그룹에 속한 팀의 초기 순위를 변경하지 않는다.

**예시**

Group A	Wins	Losses	Classification points
Team 1A	5	0	10
Team 2A	4	1	9
Team 3A	3	2	8
Team 4A	2	3	7
Team 5A	1	4	6
Team 6A	0	5	5

Group B	Wins	Losses	Classification points
Team 1B	4	1	9
Team 2B	4	1	9
Team 3B	4	1	9
Team 4B	2	3	7
Team 5B	1	4	6
Team 6B	0	5	5

Group C	Wins	Losses	Classification points
Team 1C	4	0	8
Team 2C	3	1	7
Team 3C	2	2	6
Team 4C	1	3	5
Team 5C	0	4	4

Group D	Wins	Losses	Classification points
Team 1D	3	1	7
Team 2D	3	1	7
Team 3D	2	2	6
Team 4D	2	2	6
Team 5D	0	4	4

최고의 3위(3위 팀 중 선두)를 결정하기 위해 모든 3위 팀을 한 그룹에 배정한다.

Group X	Wins	Losses	Classification points
Team 3B	4	1	9
Team 3A	3	2	8
Team 3D	2	2	6
Team 3C	2	2	6

그러나 3B팀과 3A팀은 5경기를 치렀고 3D팀과 3C팀은 4경기를 치렀다.

그룹(조) A와 B의 마지막 경기는 무효화되어야 하며 각 그룹의 모든 3위 팀들의 경기 수를 4개로 동일하게 맞춘 후에 새로운 전적표(테이블)가 작성되어야 한다.

다음은 그룹 A와 B의 경기는 다음과 같은 결과다:

Group A

Away Home	2A	3A	4A	5A	6A
1A	71 - 65	86 - 85	77 - 75	86 - 80	<del>85 - 80</del>
2A		80 - 75	90 - 84	98 - 79	<del>87 - 85</del>
3A			87 - 67	101 - 76	<del>86 - 74</del>
4A				78 - 54	<del>87 - 81</del>
5A					<del>84 - 65</del>

Group B

Away Home	2B	3B	4B	5B	6B
1B	81 - 76	85 - 86	77 - 75	90 - 80	<del>85 - 69</del>
2B		90 - 85	96 - 79	81 - 73	<del>87 - 85</del>
3B			87 - 67	101 - 76	<del>86 - 74</del>
4B				78 - 54	<del>87 - 81</del>
5B					<del>84 - 65</del>

6A팀과 6B팀의 경기가 무효화 될 때 최고의 3위(3위 팀 중 선두)를 결정하기 위해 수정된 그룹의 순위는 다음과 같다:

Group X	Wins	Losses	Game points	Classification points	Game points difference
Team 3B	3	1	359 - 323	7	
Team 3A	2	2	348 - 309	6	+ 39
Team 3D	2	2	363 - 359	6	+ 4
Team 3C	2	2	302 - 298	6	+ 4

## D.5 단계 토너먼트의 팀 순위결정

**D.5.1** 단계 토너먼트에서 그룹(조)의 경기 결과는 한 단계(라운드)가 끝나고 다음 단계(라운드)로 넘어가면서 그대로 유지된다. 하지만 어떤 이유로든 토너먼트에서 기권하거나 두 경기를 몰수로 패하는 경우, 기권하거나 몰수로 패한 팀이 치른 모든 경기의 결과는 모든 단계(라운드)에서 무효화 된다. 다음과 같은 기준을 적용한다:

- 재배치 된 최종 그룹(조)에서 진행한 모든 경기 결과에서의 다승.
- 재배치 된 최종 그룹(조)에서 진행한 모든 경기 결과에서의 골득실.
- 재배치 된 최종 그룹(조)에서 진행한 모든 경기 결과에서의 다득점.
- 만약 이 기준들이 여전히 결정을 내리지 못할 경우, FIBA 랭킹이 최종 순위를 결정한다.

### 예시

#### Round 1

각 4개 팀씩 2개의 그룹(조)이 홈 앤 어웨이 경기를 치렀으며, 순위는 다음과 같다:

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

Group B	Wins	Losses	Classification points
Team 1B	5	1	11
Team 2B	4	2	10
Team 3B	2	4	8
Team 4B	1	5	7

#### Group A

Away/Home	1A	2A	3A	4A
1A		71 - 65	86 - 85	101 - 76
2A	80 - 86		80 - 75	90 - 84
3A	80 - 85	79 - 98		87 - 67
4A	75 - 77	85 - 87	74 - 86	

#### Group B

Away/Home	1B	2B	3B	4B
1B		71 - 65	86 - 85	101 - 76
2B	80 - 86		80 - 75	90 - 84
3B	80 - 85	79 - 98		87 - 67
4B	75 - 77	85 - 87	74 - 86	

Round 2

그룹 A와 그룹 B의 상위 3개 팀이 C조에 편성되고, 1라운드의 결과와 승점을 유지하여 반영한다. 2라운드의 시작 순위는 다음과 같다:

Group C	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
Team 1A	6	0	12	506 – 461	+ 45
Team 1B	5	1	11	503 – 462	+ 41
Team 2A	4	2	10	500 – 480	+ 20
Team 2B	4	2	10	495 – 489	+ 6
Team 3A	2	4	8	492 – 490	+ 2
Team 3B	2	4	8	490 – 490	0

각 팀이 1라운드에서 같은 그룹(조)에 속하지 않았던 팀들과 홈 앤 어웨이 경기를 치렀으며, 결과는 다음과 같다:

Away Home	1A	1B	2A	2B	3A	3B
1A		77 – 98		100 – 89		95 – 74
1B	87 – 83		87 – 75		99 – 92	
2A		71 – 96		87 – 86		88 – 84
2B	65 – 76		FORFEIT		FORFEIT	
3A		87 – 97		69 – 73		83 – 81
3B	68 – 96		82 – 81		74 – 67	

2B팀이 두 경기를 몰수로 패하였고, 다음과 같이 2B팀과 관련된 모든 경기(모든 라운드)의 결과는 무효화 된다:

수정된 Round 1의 결과:

Away Home	1B	2B	3B	4B
1B		<del>71 – 65</del>	86 – 85	101 – 76
2B	<del>81 – 76</del>		<del>80 – 75</del>	<del>90 – 84</del>
3B	80 – 92	<del>98 – 79</del>		87 – 67
4B	75 – 77	<del>85 – 100</del>	86 – 65	

수정된 Round 2의 결과:

Away Home	1A	1B	2A	2B	3A	3B
1A		77 - 98		<del>100 - 89</del>		95 - 74
1B	87 - 83		87 - 75		99 - 92	
2A		71 - 96		<del>87 - 86</del>		88 - 84
2B	<del>65 - 76</del>		FORFEIT		FORFEIT	
3A		87 - 97		<del>69 - 73</del>		83 - 81
3B	68 - 96		82 - 81		74 - 67	

최종 결과:

Group C	Wins	Losses	Classification points	Game points	Game points difference
Team 1B	10	0	20	916 - 801	+ 115
Team 1A	8	2	18	857 - 788	+ 69
Team 2A	5	5	15	815 - 785	+ 30
Team 3A	4	6	14	825 - 837	- 12
Team 3B	3	7	13	780 - 841	- 61

## D.6 홈 앤 어웨이 경기-합계 점수 (Home and away games-aggregate score)

**D.6.1** 두 경기를 치르는 홈 앤 어웨이 시리즈의 총 점수(합계 점수) 대회 방식의 경우 두 경기는 80분간의 한 경기로 간주한다.

**D.6.2** 첫 번째 경기가 끝난 후 양 팀의 점수가 같더라도 연장전은 하지 않는다.

**D.6.3** 두 번의 경기 모두 동점일 경우 두 번째 경기는 승패가 결정 날 때까지 5분간의 연장전을 필요한 만큼 계속해야 한다.

**D.6.4** 해당 시리즈의 승자는 다음과 같다.

- 두 경기를 모두 이긴 팀.
- 두 팀 모두 1승씩 했다면 두 번째 경기가 끝났을 때 두 경기에서 다 득점한 팀.

## D.7 예시 (Examples)

**D.7.1** 예시 1

A vs B 80 - 75

B vs A 72 - 73

시리즈의 승자는 A팀 (두 경기의 승자)

**D.7.2** 예시 2

A vs B 80 - 75

B vs A 73 - 72

시리즈의 승자는 A팀 (합계 점수 A 152 - B 148)

**D.7.3 예시 3**

A vs B 80 - 80

B vs A 92 - 85

시리즈의 승자는 B팀 (합계 점수 A 165 - B 172). 첫 번째 경기 연장전 없음.

**D.7.4 예시 4**

A vs B 80 - 85

B vs A 75 - 75

시리즈의 승자는 B팀 (합계 점수 A 155 - B 160). 두 번째 경기 연장전 없음.

**D.7.5 예시 5**

A vs B 83 - 81

B vs A 79 - 77

합계 점수 A 160 - B 160. 2번째 경기에서 연장전(들) 종료 후:

B vs A 95 - 88

시리즈의 승자는 B팀 (최종 합계 점수 A 171 - B 176).

**D.7.6 예시 6**

A vs B 76 - 76

B vs A 84 - 84

합계 점수 A 160 - B 160. 2번째 경기에서 연장전(들) 종료 후:

B vs A 94 - 91

시리즈의 승자는 B팀 (최종 합계 점수 A 167 - B 170).

## E. 미디어 타임아웃 (MEDIA TIME-OUTS)

---

### E.1 정의 (Definition)

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

### E.2 규칙의 적용 (Rule)

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

연장전에 있어서는 미디어 타임아웃의 추가가 불가능하다.

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

**E.2.3** 그 밖의 모든 타임아웃의 시간은 60초로 하여야 한다.

**E.2.4** 양 팀은 전반전에 각각 2개씩의 타임아웃과 후반전에 각각 3개씩의 타임아웃을 요청할 수 있다.

이 타임 아웃은 경기 중 어느 때든지 요청할 수 있으며 기간은 다음과 같다 :

- 만약 미디어 타임아웃이 60, 75, 90 또는 100초 간주된다면 즉 쿼터 내 첫 번째 또는
- 만약 미디어 타임아웃이 60초로 간주되지 않는 경우 즉 미디어 타임아웃이 허용된 후 어느 팀에서나 요청한 것이다.

### E.3 절차 (Procedure)

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

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

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

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

## F. INSTANT REPLAY SYSTEM (IRS\_ 비디오 판독)

---

### F.1 정의 (Definition)

IRS 리뷰는 기술적으로 승인된 화면을 통하여 경기 상황들을 보고 그 결정들을 명확하게 확인하기 위한 심판들에 의해 운영되는 방법이다.

### F.2 절차 (Procedure)

**F.2.1** 심판들은 이 부록이 제공되는 제한안에서 경기 후 주심이 스코어시트에 서명할 때 까지 IRS 리뷰를 사용할 권한이 있다.

**F.2.2** IRS 리뷰는 IRS 리뷰 상황이 발생한 후 어떤 이유로든 심판이 경기를 중단하고 즉시 실시해야 한다.

**F.2.3** IRS 사용은 다음과 같은 절차를 따라 적용해야 한다.

- 만약 이용 가능하다면 주심이 경기 전에 IRS 장비 승인을 받아야 한다.
- 주심은 IRS 사용 여부를 결정해야 한다.
- 만약 심판의 판정과 결정이 IRS 리뷰의 대상이라면 심판의 처음 판정은 코트 위에서 그 심판에 의해 선언되어야 한다.
- 다른 심판들 테이블 오피셜 감독관으로부터 모든 정보들을 모은 후 리뷰는 가능한 빨리 시작되어야 한다.
- 주심과 판정을 내린 최소 한 명의 부심은 리뷰에 참가해야 한다. 만약 주심이 판정을 했다면 그는 리뷰를 위해 부심 중에 한명을 선택해서 함께 봐야 한다.
- IRS 리뷰를 하는 동안 주심은 권한이 없는 사람이 IRS 모니터에 접근하는 것을 막아야 한다.
- 리뷰는 타임아웃이나 선수교체 전 휴식시간 전에 또는 경기 재개 전에 진행되어야 한다.
- 심판이 IRS 리뷰의 필요성을 확인했을 때 타임아웃이 시작되었거나 선수교체가 발생한 경우라면 타임아웃과 선수교체는 최종 판정이 전달될 때까지 취소된다.
- 헤드코치는 최종 판정이 전달될 때 타임아웃 요청을 철회하거나 어느 한 감독이 타임아웃을 요청하거나 어느 한 팀이 교체를 요청할 수 있다.
- 리뷰 후 첫 판정한 심판은 최종 판정을 시그널로 보여주주고 경기는 그 판정에 따라 재개된다.
- 오직 IRS 리뷰가 명확하고 결정적인 시각적 증거 장면을 제공해야만 심판의 판정은 정정되어질 수 있다.

### F.3 규칙 Rule

경기 상황은 다음과 같이 리뷰 할 수 있다. :

#### F.3.1 쿼터 혹은 연장전의 종료 전

- 쿼터 또는 연장전 종료를 알리는 신호 전에 떠난 볼의 득점 성공 여부.
- 다음과 같을 때 얼마의 경기시간이 남아 있는지 확인하기 위해
  - 슈터에게 일어난 아웃오브바운드 바이얼레이션 발생.
  - 샷클락 바이얼레이션 발생.
  - 8초 바이얼레이션 발생.
  - 쿼터 또는 연장전 끝나기 전에 파울이 볼릴 때.

휴식시간은 IRS 리뷰 판정이 전달된 후와 쿼터 또는 연장전에 추가시간이 완료될 때까지 시작하지 않아야한다.

#### F.3.2 게임 클락이 4쿼터와 연장전 2분 이하일 때.

- 샷클락 신호가 울리기 전에 성공된 골이 선수의 손에서 떠났는지를 확인할 때.
  - 심판들은 샷 클락 신호가 울리기 전에 필드 골이 성공되었는지를 리뷰하기 위해 경기를 즉시 중단할 수 있다.
  - IRS 리뷰의 필요성을 확인해야 하며 그 골이 성공된 직후 바로 심판은 어떤 이유로든 경기를 중단하고 리뷰가 이루어져야 한다.
- 슈팅 상황과 관계없는 쪽에서(떨어진 곳에서) 파울이 일어난 경우.
  - 슈터의 상대선수에 의해 파울이 일어났을 때 슈팅작이 시작되었는지 여부
  - 슈터의 동료선수에 의해 파울이 일어났을 때 볼이 슈터의 손에 아직 머물러있는지 여부
  - 볼이 슈터의 손에 아직 머물러있는지 여부
- 골텐딩 또는 인터피어런스 콜이 정확하게 불리었는지 여부.  
골텐딩이나 바스켓 인터피어런스가 정확하게 판정되지 않은 경우 리뷰를 결정했을 때 판정 후 다음과 같이 경기를 재개한다.
  - 볼이 합법적으로 바스켓으로 들어가서 득점인정하고 수비팀은 엔드라인에서 드로인 할 수 있다.
  - 각 팀의 선수가 볼을 즉시 명확하게 볼 컨트롤하고 골이 불렸을 때 볼이 위치했던 곳에서 가장 가까운 곳에서 드로인 할 수 있는 권리를 획득한다.
  - 두 팀 모두 볼을 즉각적이고 명확하게 컨트롤하지 못해 점프볼 상황이 발생한다.
- 아웃오브바운드 시킨 선수를 확인할 때.

#### F.3.3 경기 중 언제든지.

- 성공된 골이 2점 지역인지 3점 지역인지 성공 확인여부.
  - 심판들은 성공된 골이 2점 지역 또는 3점 지역에서 이루어졌는지 리뷰하기 위

해 경기를 즉시 중단할 수 있다.

- 골이 성공된 이후 심판이 어떤 이유로든 경기를 처음 중단했을 때 리뷰가 진행되어야 한다.
- 슛 동작 중 파울이 불렸을 때 그 슛이 실패한 경우 2점인지 3점인지
- 개인파울/U-파울/D-파울 인지 확인(기준)이 필요할 때 또는 up/downgrade 필요할 때 또는 T-파울인지 여부
- T-파울을 U-파울 또는 D-파울로 간주해야 하는지 여부
- 정정 가능한 실수 범주1 중 하나가 발생했는지 여부(정정 가능한 실수는 제44조에 정의된 한도 내에서 여전히 정정 가능한지 여부이다(정정 가능한 실수). 그렇다면:
  - 심판은 정정 가능한 실수 카테고리 1이 발생했는지 여부를 검토하기 위해 경기를 즉시 중단할 수 있는 권한이 있다.
  - 실수는 제44조(정정 가능한 실수)에 정의된 대로만 정정할 수 있다.
- 정정 가능한 실수 범주2 중 하나가 발생했으며, 제44조(정정 가능한 실수)에 정의된 규정 내에서 여전히 정정 가능한지 여부. 그렇다면 실수는 제44조(정정 가능한 실수)에 정의된 대로만 정정될 수 있다.
- 게임 클락 또는 샷 클락의 오작동으로 인해 얼마의 시간을 정정해야 하는지 확인 할 때.
- 올바른 프리드로 슈터가 맞는지 확인할 때.
- 싸움이 일어난 동안 선수들과 팀 벤치에 앉도록 허용된 구성원들의 폭력적인 행동 또는 잠재적인 폭력 행위에 대한 가담 여부 확인할 때.
  - 심판들은 어떠한 폭력 행위나 잠재적인 폭력 행위를 리뷰하기 위해 경기를 즉시 중단할 권한이 있다.
  - 심판들은 폭력 행위 또는 잠재적 폭력 행위에 따라 어떤 이유로든 경기가 처음 중단한 후 볼이 라이브가 되기 전에 리뷰가 이루어져야 한다.

#### **F.4 헤드 코치 챌린지 Head coach's challenge**

**F.4.1** IRS 리뷰가 적용되는 모든 경기에서 헤드코치는 HCC를 요청할 수 있다. 즉 경기 상황 리뷰를 위한 IRS를 사용함으로써 가장 가까운 심판에게 결정을 확인 하도록 요청할 수 있다.

**F.4.2** 헤드코치 챌린지를 위한 다음과 같은 절차를 적용해야한다. :

- 챌린지의 성공 여부와 관계없이 헤드코치에게 한 경기에서 단 한 번의 HCC가 주어진다.
- 부록 F.3과 같은 게임 상황만 챌린지를 신청할 수 있다.
- 부록 F.3.2 및 3.3의 시간 제한은 적용되지 않는다. HCC는 경기 중 언제든지 요청할 수 있다.

- 챌린지를 요청하는 헤드코치는 가장 가까운 심판과 아이컨택을 하고 HCC를 명확하게 요청해야 한다. 헤드코치는 영어로 “challenge”이라고 큰 소리로 말해야 하며, 동시에 HCC시그널을 해야 한다. (손으로 직사각형을 그리며). 요청은 최종적이고 돌이킬 수 없다.
- 심판이 HCC시그널 요청을 승인할 때까지 HCC에 대한 헤드코치의 요청은 취소할 수 있다.
- 이 규칙에 특별한 언급이 없는 한 심판이 판정한 이후 처음으로 경기를 중단했을 때 헤드코치는 HCC를 요청해야 하며 리뷰가 이루어져야 한다.
- 경기가 중단 없이 계속되는 경우 심판은 두 팀 모두 불이익을 받지 않는 한 HCC를 리뷰를 하기 위해 즉시 경기를 중단할 수 있는 권한이 있다.
- 헤드코치는 가장 가까운 심판에게 검토할 경기 상황에 대해 지적해야 한다.
- 심판은 시그널 번호 59(그림)를 사용하여 기록원에게 HCC가 승인되었음을 알려야 한다.
- 리뷰 기간 동안 선수들은 코트에 남아 있어야 한다.
- 요청한 팀이 제기한 경기상황 리뷰 결과, 최초 심판판정이 틀린 경우, 판정은 바뀐다.
- 요청한 팀이 제기한 경기상황 리뷰 결과 심판판정이 맞는 경우, 최초 판정은 그대로 유지 된다.
- 심판은 리뷰 규칙과 동일한 절차를 사용해야 한다.
- 심판이 리뷰의 최종 판정을 리포팅 한 후에는 리뷰 후와 같이 경기가 재개된다.

# 2026 농구경기 규칙서

## OFFICIAL BASKETBALL RULES 2026

**발행** (사) 대한민국농구협회  
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 저작권은 대한민국농구협회에 있습니다.  
따라서 이 책의 어떤 내용도 대한민국농구협회의 허락없이 무단 전재 및 발행을 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)