KBL
KOREAN BASKETBALL LEAGUE

2019-2020

KBL 경기규칙

KOREAN BASKETBALL LEAGUE RULES

본 경기규칙서의 판권은 KBL에 있습니다.
따라서 이 책의 어떤 내용도 KBL의 허락 없이 무단 전재 및 발췌를 금합니다.

Contents

2019-2020 KBL 경기규칙



제 1장 – 경기

제 1조 정의 ——— 7

제 2장 – 경기코트와 장비

제 2조 경기코트 ——— 7
제 3조 장비 ——— 14

제 3장 – 팀

제 4조 팀 ——— 15
제 5조 선수 : 부상 ——— 18
제 6조 주장 : 임무와 권한 ——— 19
제 7조 감독 및 어시스턴트 코치 : 임무와 권한 ——— 19

제 4장 – 경기 규칙

제 8조 경기시간, 동점 및 연장전 ——— 21
제 9조 쿼터, 연장전 또는 경기의 시작과 종료 ——— 22
제 10조 볼의 상태 ——— 22
제 11조 선수와 심판의 위치 ——— 24
제 12조 점프볼 및 소유권의 교체 ——— 24
제 13조 볼을 플레이 하는 방법 ——— 27
제 14조 볼의 컨트롤 ——— 27
제 15조 슛 동작 중에 있는 선수 ——— 28
제 16조 득점 : 득점의 인정 ——— 29
제 17조 드로우 인 ——— 30



제 18조 작전타임 33
제 19조 선수교체 35
제 20조 몰수패 38
제 21조 부전패 38

제 5장 – 바이얼레이션

제 22조 바이얼레이션 39
제 23조 선수의 아웃 오브 바운드와 볼의 아웃 오브 바운드 39
제 24조 드리블 40
제 25조 트래블링 41
제 26조 3초 룰 43
제 27조 근접수비 당하는 선수 43
제 28조 8초 룰 44
제 29조 24초 룰 45
제 30조 볼이 백코트로 되돌아가는 경우 48
제 31조 골 텐딩과 인터피어런스 49

제 6장 – 파울

제 32조 파울 51
제 33조 접촉: 일반적인 원칙 51
제 34조 개인파울 58
제 35조 더블파울 59
제 36조 테크니컬 파울 60
제 37조 스포츠 정신에 위배되는 파울 62
제 38조 실격퇴장 파울 64
제 39조 싸움 66

제 7장 – 일반적인 규정

제 40조 선수의 5 반칙 69
제 41조 팀 파울: 페널티 69
제 42조 특별한 상황 70
제 43조 자유투 71
제 44조 정정할 수 있는 실수 74

제 8장 – 심판, 경기기록원, 감독관의 임무와 권한

제 45조 심판, 경기기록원, 감독관 77
제 46조 주심 : 임무와 권한 77
제 47조 심판 : 임무와 권한 80
제 48조 기록원과 보조기록원 : 임무 81
제 49조 계시원 : 임무 83
제 50조 24초 계시원 임무 84

제 9장 – 기타사항

A – 심판의 신호 87
B – 이의제기 및 재정신청 95
C – 서면질의, 심판설명회 96

그림

그림 1 경기코트 09
그림 2 제한구역 12
그림 3 2점슛 및 3점슛 구역 13
그림 4 경기기록석 및 교체선수 대기석 13
그림 5 실린더 원칙 51
그림 6 자유투 중 선수들의 위치 72
그림 7 심판의 신호 87

제 1장 – 경기

제 1조 정의

1.1. 농구 경기
농구는 5명의 선수로 구성된 두 팀이 경기를 한다. 각 팀의 목적은 상대 팀의 바스켓에 득점을 하고, 상대팀이 득점을 하는 것을 막는 것이다. 경기는 심판, 경기기록원, 감독관이 진행한다.

1.2. 바스켓: 상대팀의 바스켓/우리 팀의 바스켓
팀이 공격하는 쪽의 바스켓이 상대팀 바스켓, 팀이 수비하는 쪽의 바스켓이 그 팀의 바스켓이다.

1.3. 경기의 승리 팀
경기 종료 시 더 많은 점수를 득점한 팀이 승리 팀이 된다.

제 2장 – 경기코트와 장비

제 2조 경기코트

2.1. 경기코트
코트는 평평하고 장애물이 없는 바닥이어야 하며, 면적은 경계선 안쪽을 기준으로 길이 28m, 폭 15m의 크기이어야 한다. (참조: 그림 1)

2.2. 백코트
한 팀의 백코트는 자기 팀의 바스켓과 인바운드 부분의 백보드, 그리고 그 팀 바스켓 뒤쪽의 엔드라인과 사이드라인, 센터라인 사이의 공간으로 구성된다.

2.3. 프론트코트

한 팀의 프론트코트는 상대팀의 바스켓과 인바운드 부분의 백보드, 그리고 상대팀 바스켓 뒤쪽의 엔드라인과 사이드라인, 상대팀 바스켓과 가까운 쪽의 센터라인 안쪽(라인 도색부분은 포함되지 않음)으로 구성된다.

2.4. 라인

경기장의 모든 라인은 같은 색이어야 하고 흰색이거나 다른 대조되는 색으로 넓이가 5cm에 선명히 보일 수 있어야 한다.

2.4.1. 경계선

경기코트는 엔드라인과 사이드라인으로 구성된 경계선으로 제한된다. 라인은 경기코트에 포함되지 않는다.

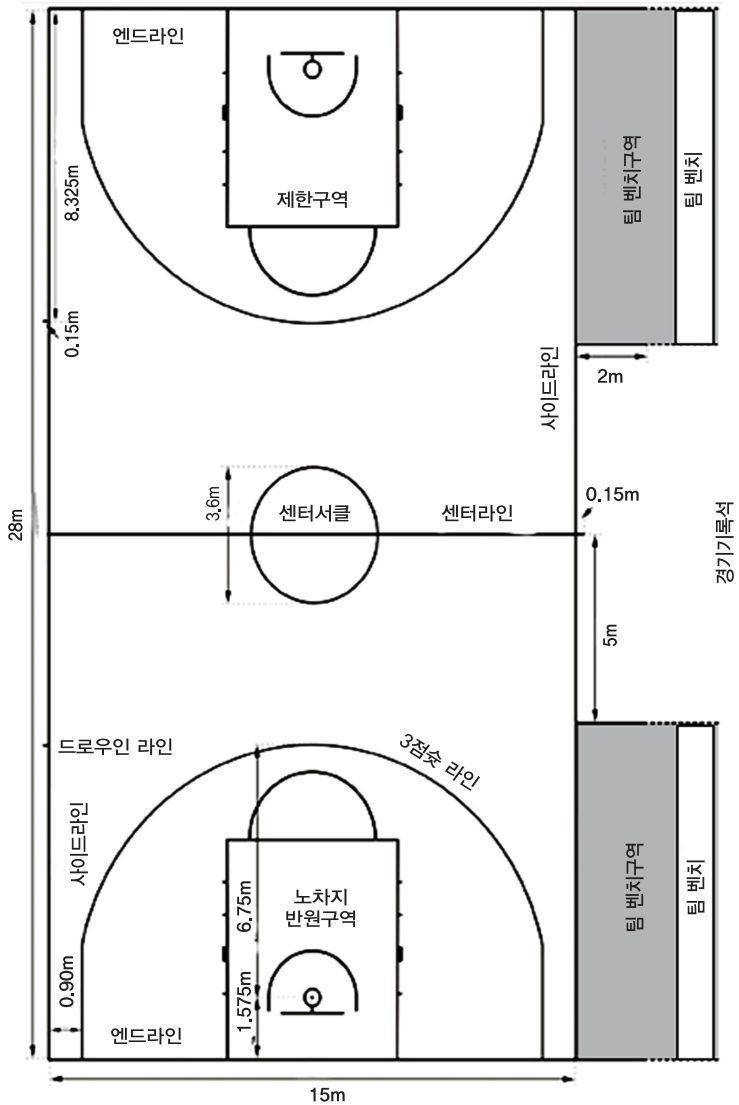
감독, 어시스턴트 코치, 교대선수, 제외된 선수 그리고 동반한 팀의 인원들을 포함한 모든 장애물은 경기코트에서 최소한 2m 밖에 있어야 한다.

2.4.2. 센터라인, 센터서클 그리고 자유투 반원

센터라인은 양쪽 엔드라인과 평행하게, 양 사이드라인의 정중앙에 맞춰 그어진다. 센터라인은 양 사이드 라인 밖으로 0.15m 연장해서 그어져야 한다. 센터라인은 백코트의 일부분이다.

센터서클은 경기코트의 중앙에 위치해야 하며, 선의 바깥을 기준으로 반지름이 1.8m이어야 한다.

자유투 반원은 그 중심이 자유투라인 정중앙에 맞춰지며, 선의 바깥을 기준으로 반지름이 1.8m이어야 한다. (참조: 그림 2)


엔드라인
8.325m
0.15m
제한구역
팀 벤치구역
팀 벤치
2m
사이드라인
28m
3.6m
센터서클
센터라인
0.15m
경기기록석
5m
드로우인 라인
3점슛 라인
사이드라인
노차지
반원구역
6.75m
1.575m
0.90m
엔드라인
팀 벤치구역
팀 벤치
15m

[그림 1] 경기코트

2.4.3. 자유투라인, 제한구역, 그리고 자유투 리바운드 지점

자유투라인은 엔드라인과 평행되게 그어져야 한다. 라인의 가장 먼 끝쪽은 엔드라인의 안쪽에서 5.80m 이어야 하고, 길이는 3.6m 이어야 한다. 라인의 중간은 양쪽 엔드라인 중간과 맞아야 한다.

제한구역은 경기코트에 표시된 직사각형 구역이며, 엔드라인, 자유투라인 연장선, 그리고 엔드라인 에서부터 자유투라인 연장선의 바깥쪽까지 이어지며 그 바깥쪽이 엔드라인 중간점에서 각각 2.45m 인 구역이다.
엔드라인을 제외한 모든 라인들은 제한구역의 일부분이다.

자유투 중에 제한구역에 따라 리바운드 할 선수들의 지점은 그림 2와 같이 표시되어야 한다.

2.4.4. 3점슛 구역

팀의 3점 슛 구역(참조: 그림 1, 3)은 상대팀 바스켓 근처의 다음과 같은 구역을 제외한 경기코트의 전 구역이다:

- 엔드라인에서 수직으로 이어지는 두 평행선 안쪽 구역으로 라인 바깥쪽과 사이드라인 안 쪽과의 거리는 0.9m이다.
- 상대팀 바스켓 정중앙 하단지점에서 아크(호)의 바깥쪽까지 반지름이 6.75m인 구역으로, 상대팀 바스켓 정중앙 하단지점에서 엔드라인 중간점의 라인 안쪽까지 거리는 1.575m이다. 아크는 사이드라인과 평행하는 두 평행선과 만난다.

3점슛 라인은 3점슛 구역의 일부가 아니다.

2.4.5. 팀 벤치구역

팀 벤치구역은 그림 1에서와 같이 경기코트 바깥쪽에 두 개의 라인으로 제한되어 표시된다.

팀 벤치는 총 16석이다. KBL에 등록된 감독, 어시스턴트 코치, 주무, 의무, 트레이너, 통역과 해당경기 엔트리에 포함된 12명의 선수(외국선수 포함)가 착석할 수 있다. 12명 엔트리에 포함되지 않은 선수를 포함한 기타 팀 소속 인원은 벤치에 착석할 수 없다.

2.4.6. 드로우 인 라인

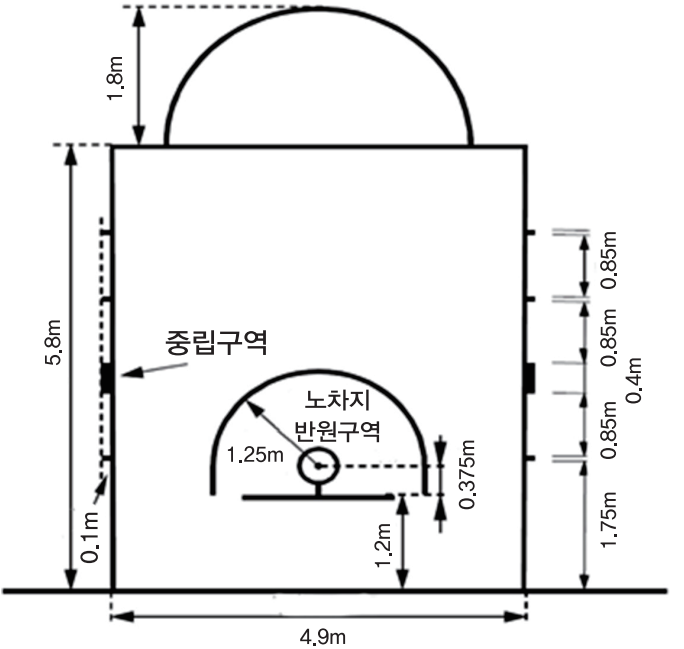
경기기록석의 반대편 사이드라인에 양쪽 엔드라인 안쪽에서부터 라인 바깥쪽까지가 8.325m인 지점에 각각 0.15m길이의 라인을 표시한다.

2.4.7. 노차지 반원 구역

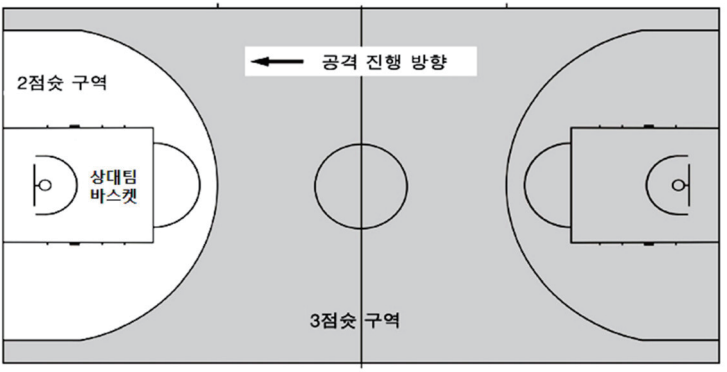
노차지 반원 구역은 경기코트에 아래와 같은 제한을 두고 표시해야 한다:

- 바스켓 정중앙 하단 지점에서 반원의 안쪽까지의 거리가 반지름이 1.25m인 반원 이 반원은 다음의 라인과 이어진다.
- 바스켓 정중앙 하단 지점에서 반원 안쪽까지의 거리가 1.25m인 지점에 엔드라인과 수직이 되는 길이 0.375m의 두 개의 라인을 엔드라인 안쪽에서 1.2m 지점까지 그린다.

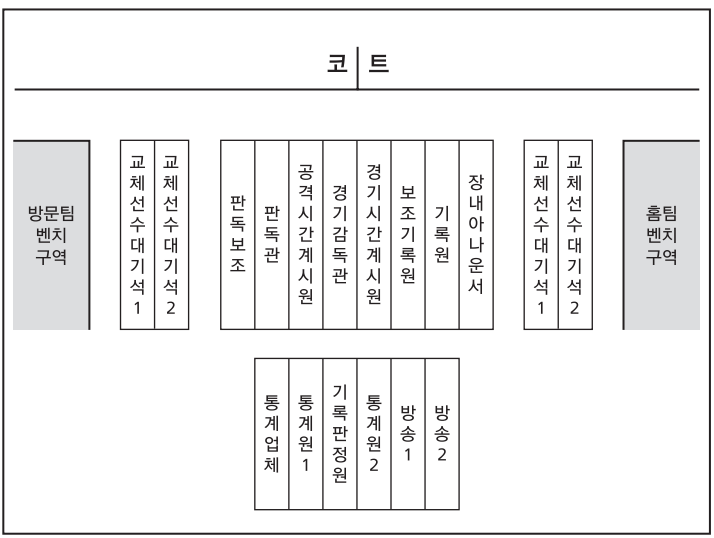
노차지 반원 구역은 백보드 전면 하단에서 코트 면으로 이어지는 가상의 평행선까지를 포함하여 완성된다. 노차지 반원 구역의 라인은 노차지 구역의 일부분이다.


1.8m
5.8m
중립구역
노차지
반원구역
1.25m
0.1m
1.2m
0.375m
0.85m
0.85m
0.4m
0.85m
1.75m
4.9m

[그림 2] 제한구역



[그림 3] 2점슛 및 3점슛 구역



[그림 4] 경기기록석 및 교체선수 대기석

제 3조 장비

다음과 같은 장비를 준비하여야 한다:

- 골대 장비:
  - 백보드
  - 압력방출 장치가 된 링과 네트로 구성된 바스켓
  - 패딩이 된 백보드 지지대
- 농구공 (KBL 공인구)
- 경기시간 계시기
- 스코어보드
- 24초 계시기
- 작전타임 시간을 재기 위한 스톱워치
- 확연하게 구분되는 큰 소리의 신호기 , 각각의
  - 24초 계시원
  - 기록원/계시원
- 스코어시트
- 선수 파울 표시기
- 팀 파울 표시기
- 소유권 교체 화살표
- KBL 경기에 적절한 코트와 바닥
- KBL 경기에 적절한 조명
- 기타 KBL 대회운영요강에서 정한 장비

제 3장 – 팀

제 4조 팀

4.1. 정의

4.1.1. KBL 선수등록규정에 의해 등록된 선수만이 공식경기에 출전할 수 있다.

4.1.2. 팀의 구성원은 이름이 경기 시작 전 작성된 스코어시트에 기록되어 있고, 퇴장 당하거나 5반칙을 범하지 않는 한 경기에 출전할 수 있다.

4.1.3. 경기시간 중 팀의 구성원은 다음과 같다:
- 경기코트 내에 있고 플레이를 할 자격이 있는 선수
- 경기코트 내에 있지 않지만 플레이를 할 자격이 있는 교체선수
- 5반칙을 해서 플레이를 할 자격이 없는 제외된 선수

4.1.4. 준비 시간 중에는 플레이를 할 자격이 있는 팀의 모든 구성원은 선수로 간주된다.

4.2. 규칙

4.2.1. 각 팀은 다음과 같이 구성된다:
- 플레이를 할 자격이 있는 12명 이하의 선수 (주장 포함)
- 감독과 어시스턴트 코치
- 주무, 의무, 트레이너, 통역 등 팀 벤치에서 정해진 임무를 수행하는 최대 7명의 인원

4.2.2. 경기시간 중에는 각 팀에서 5명의 선수가 경기코트에 나와 있을 수 있으며 교체될 수 있다.

4.2.3. 교체선수가 선수가 되고 선수가 교체 선수가 되는 것은 다음의 경우이다:

- 심판이 교체선수가 경기코트에 들어오도록 수신호를 하는 경우
- 작전타임 또는 준비시간에 교체선수가 기록원에게 교체 요청을 하는 경우

4.3. 유니폼

4.3.1. 팀의 모든 선수들의 유니폼은 다음과 같아야 한다.
- 유니폼 상의는 앞뒤가 같은 색이어야 하며, 만약 반팔 셔츠로 입으려면 팔꿈치 위로 올라와야 한다. 긴팔 셔츠는 허용되지 않는다. 모든 선수는 상의를 하의에 집어넣어야 한다. 원피스는 허용된다.
- 상의 안에 입는 티셔츠는 스타일에 상관없이 허용되지 않는다.
- 하의도 상의와 같이 앞뒤가 같은 색상이어야 한다. 하의는 무릎 위에서 끝나야 한다.
- 팀의 모든 선수들은 같은 색의 양말을 신어야 한다. 또한 반드시 보여야 한다.

4.3.2. 모든 선수는 셔츠의 앞뒤에 셔츠와 대조적인 단색의 번호를 붙여야 한다. 번호는 선명하게 보여야 하며 또한:
- 등에 붙이는 번호는 높이가 적어도 20cm이상
- 앞에 붙이는 번호는 높이가 적어도 10cm이상
- 숫자의 굵기는 2cm이상
- 각 팀은 0 또는 00 그리고 1에서 99까지의 번호를 사용할 수 있다.
- 같은 팀에서 중복되는 번호를 붙여서는 안 된다.
- 광고나 로고는 셔츠의 앞뒤에 붙인 번호에서 최소 5cm는 떨어져 있어야 한다.

4.3.3. 팀들은 적어도 두 벌의 셔츠를 가지고 있어야 한다. 그리고:
- 스케줄에 먼저 기재된 팀(홈 팀)이 짙은 색의 셔츠를 입어야 한다.
- 스케줄에 나중에 기재된 팀(방문 팀)이 밝은 색(가급적 흰색)의 셔츠를 입어야 한다.
- 그러나 두 팀이 합의 하였다면, 셔츠의 색을 서로 바꾸어 입을 수도 있다.

4.4. 다른 장비

4.4.1. 선수가 사용하는 모든 장비는 경기에 적합하여야 한다. 선수의 신장 또는 리치를 늘리거나 다른 어떤 불공평한 이익을 주기 위해 디자인 된 어떤 장비도 허용되지 않는다.

4.4.2. 선수는 다른 선수에 부상을 일으킬 수 있는 장비(물품)를 착용하여서는 안 된다.

- 다음은 **허용되지 않는다:**
  - 부드러운 패딩이 되어 있다 하여도 가죽, 플라스틱, 부드러운 플라스틱, 금속 또는 다른 어떤 딱딱한 물체로 된 손가락, 손, 손목, 팔꿈치, 또는 팔뚝보호대, 헬멧, 깁스, 또는 부목
  - 베이거나 찰과상을 입힐 수 있는 물체
  - 머리 장식용품, 기타 장신구

- 다음은 **허용된다:**
  - 충분한 패딩이 되어있는 어깨, 팔, 허벅지, 또는 종아리 보호장비
  - 팔과 다리의 압박 보호대
  - 헤드기어, 얼굴의 어떤 부분들을 전체적으로나 부분적으로(눈, 코, 입 등) 덮는 것은 허용되지 않고 그것을 착용함으로써 다른 선수들에게 위험한 것은 허용되지 않는다. 헤드기어는 얼굴이나 목주위로부터 열리거나 닫히는 부분이 허용되지 않으며, 표면으로부터 돌출되는 부분도 허용되지 않는다.
  - 무릎을 완전히 덮는 브레이스
  - 단단한 재료로 만들어진 코뼈 보호기구
  - 투명한 마우스 가드
  - 다른 선수에게 위험하지 않을 안경
  - 섬유로 만들어진 너비 최대 10cm 손목밴드와 헤드밴드
  - 팔, 어깨, 다리 등의 테이핑
  - 발목 보호대

팀의 모든 선수들은 같은 색상의 팔과 다리 압박 보호대, 헤드기어, 손목밴드와 헤드밴드 그리고 테이핑을 해야 한다.

4.4.3. 신발은 어떠한 색깔 조합도 괜찮으나, 왼쪽과 오른쪽은 같아야 한다. 반짝거리는 발광체, 반사되는 재료 또는 다른 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 조항에서 언급되지 않은 다른 장비도 KBL의 승인이 있어야 한다.

제 5조 선수: 부상

5.1. 선수 부상의 경우 심판은 경기를 중단시킬 수 있다.

5.2. 부상이 발생했을 때 볼이 라이브인 경우, 심판은 볼을 가지고 있는 팀이 야투를 시도했거나 볼의 컨트롤을 잃었거나, 볼을 가진 채 플레이를 멈추거나 또는 볼이 데드가 되기 전까지는 휘슬을 불지 않는다. 만일 부상당한 선수를 보호해야 할 경우, 심판은 즉시 경기를 중단 시킬 수 있다.

5.3. 부상당한 선수가 즉시(약 15초 이내) 경기를 할 수 없거나 치료가 필요한 경우, 그 선수는 교체되어야 한다. 다만 팀에 출전 가능한 선수가 5명 이내인 경우는 예외로 한다.

5.4. 감독, 어시스턴트 코치, 교대선수, 제외된 선수 그리고 동반한 팀의 인원들은 부상당한 선수를 교체하기 전에 심판의 승인을 득한 후 선수를 살피기 위해 코트로 들어갈 수 있다.

5.5. 의사는 부상선수가 즉각적인 치료가 필요하다고 판단되는 경우 심판의 승인 없이 코트 내에 들어갈 수 있다.

5.6. 경기 중 출혈이 있거나 외상이 있는 선수는 교체되어야 한다. 해당 선수는 출혈이 멈추거나 상처가 완전히 안전하게 봉해진 후에 경기코트에 돌아갈 수 있다.

5.7. 부상 선수 또는 출혈이 있거나 외상이 있는 선수가 어느 한 팀의 작전타임 시간 중 경기기록석의 선수교체 신호가 있기 전에 회복을 하면 해당 선수는 계속해서 플레이를 할 수 있다.

5.8. 선발선수가 부상을 당하는 경우, 또는 선수가 자유투 사이에 치료를 받는 경우 선수교체 될 수 있다. 이 경우 상대팀도 같은 수의 선수를 교체할 수 있다.

제 6조 주장: 임무와 권한

6.1. 주장은 경기코트에서 팀을 대표하도록 감독에 의해 지명된 선수이다. 경기 중 팀의 주장은 정보를 얻기 위해 예의를 갖춰 심판에게 질의를 할 수 있다. 다만 이것도 데드볼이 되고 경기시간 계시기가 멈췄을 때에만 할 수 있다.

6.2. 주장은 경기결과에 대하여 이의제기를 하는 경우 경기종료 후 15분 이내에 주심에게 알리고, 스코어시트 상의 '이의제기 시 주장의 서명' 란에 서명하여야 한다.

제 7조 감독 및 어시스턴트 코치: 임무와 권한

7.1. 각 팀의 감독 또는 그를 대신하는 코치는 경기시작 40분 전까지 출전선수 명단에 12명의 출전선수 이름, 유니폼 번호, 주장, 감독, 어시스턴트 코치를 표기하여 경기기록석에 제출하여야 한다. 출전선수 명단은 홈팀에서 먼저 제출한다.

7.2. 감독은 경기시작 20분 전까지 출전선수 명단을 확인하고 선발선수 5명을 지명한 후 스코어시트에 서명하여야 한다. 스코어시트 서명은 홈팀 감독이 먼저 시행한다.

7.3. 감독, 어시스턴트 코치, 교대선수, 제외된 선수 그리고 동반한 팀의 인원들만이 팀 벤치에 앉을 수 있고, 팀 벤치구역에 머물러야 한다. 경기 시간 동안 교대선수, 제외된 선수 그리고 동반한 팀의 인원들은 앉아 있어야 한다.

7.4. 감독이나 어시스턴트 코치는 데드볼이 되거나 경기 계시기의 시간이 멈추었을 경우에만 경기기록석에 가서 경기기록과 관련된 정보를 얻을 수 있다.

7.5. 경기 중 감독은 오직 볼이 데드가 되고 경기 시간이 멈추어졌을 때에만 정보를 얻기 위해 심판에게 정중한 태도로 의사소통할 수 있다.

7.6. 경기 중에는 감독이나 어시스턴트 코치 중 한 명만이 서있을 수 있다. 이들은 자기 팀 벤치구역에 있는 경우에 한해 선수에게 구두로 대화를 할 수 있다. 어시스턴트 코치는 심판에게 말을 하여서는 안 된다.

7.7. 감독이 어떤 사유로든 경기를 계속할 수 없는 경우에는 팀의 어시스턴트 코치가 감독의 의무와 권한을 대행한다.

7.8. 주장이 코트에서 나올 경우 감독은 주장을 대행할 선수의 유니폼 번호를 심판에게 알려주어야 한다.

7.9. 감독이나 어시스턴트 코치가 모두 경기에 임할 수 없는 경우에는 주장이 선수 겸 감독으로 감독의 역할을 대행한다. 주장이 경기코트를 떠나야 하는 경우에도 그는 감독 역할을 수행할 수 있다. 주장이 실격퇴장을 당하거나 부상으로 인하여 코트를 떠나야 하는 경우 그를 대체하는 주장이 감독 역할을 대행할 수 있다.

7.10. 감독은 경기규칙에 의해 자유투 슈터가 정해지지 않은 경우 자기 팀의 자유투 슈터를 지정한다.

제 4장 – 경기 규칙

제 8조 경기시간, 동점 및 연장전

8.1. 경기는 쿼터당 10분씩 총 4쿼터로 구성된다.

8.2. 경기가 시작되기 전에 최소한 20분의 준비시간이 있어야 한다.

8.3. 1, 2쿼터 사이 (전반), 3, 4쿼터 사이 (후반), 그리고 각 연장전 사이에는 각각 2분의 준비시간이 주어진다.

8.4. 하프타임에는 12분의 준비시간이 주어진다.

8.5. 준비시간의 시작:
- 경기시작 20분 전
- 각 쿼터 또는 연장전의 종료 부저가 울릴 때

8.6. 준비시간의 종료:
- 1 쿼터 시작 점프볼 시 토스를 하여 심판의 손에서 볼이 떠날 때
- 다른 모든 쿼터와 연장전의 시작 시 드로우 인하는 선수에게 볼이 주어졌을 때

8.7. 4쿼터 경기시간이 끝나고도 양 팀의 득점이 동점인 경우, 경기는 승패가 가려질 때까지 5분씩의 연장전을 진행한다.

8.8. 쿼터 또는 연장전 종료 부저와 함께 파울이 발생하거나 또는 종료 직전에 파울이 발생하고 부저가 울리는 경우, 득점은 인정되고 파울은 시행되어진다. 만약 종료된 후에 파울이 발생되면 득점은 취소되고 파울은 무시된다.

쿼터 또는 연장전 종료 이후에 발생한 모든 파울은 준비시간에 발생한 것으로 간주되며 이 파울로 인한 자유투는 연장전 직전에 시행된다.

제 9조 쿼터, 연장전 또는 경기의 시작과 종료

9.1. 1쿼터는 점프볼 시 토스를 하여 주심의 손에서 볼이 떨어지는 순간 시작된다.

9.2. 다른 모든 쿼터 또는 연장전은 드로우 인하는 선수에게 볼이 건네어지면 시작된다.

9.3. 어느 한 팀이 플레이를 할 준비가 된 다섯 명의 선수가 코트에 나와있지 않은 경우 경기를 시작할 수 없다.

9.4. 모든 경기에서 홈팀은 경기기록석에서 코트를 바라보았을 때 경기기록석 오른편의 팀 벤치와 팀 바스켓을 배정받는다. 다만 양 팀의 동의가 있을 경우 팀 벤치 또는 팀 바스켓을 바꿀 수 있다.

9.5. 1쿼터와 3쿼터 시작 전에 양 팀은 상대팀 바스켓이 있는 하프코트에서 웜 업을 할 수 있다.

9.6. 양 팀은 후반전에 팀 바스켓을 바꾼다.

9.7. 모든 연장전은 4쿼터와 같은 방향의 팀 바스켓으로 경기를 진행한다.

9.8. 쿼터, 연장전, 또는 경기는 경기시간 계시기의 종료 부저가 울릴 때 끝이 난다. 백보드 가장자리에 조명시설이 있는 경우에는 불빛이 경기시간 계시기의 부저보다 우선하여 인정된다.

제 10조 볼의 상태

10.1. 볼은 라이브(live) 또는 데드(dead)일 수 있다.

10.2. 볼은 다음의 경우 **라이브 볼**이 된다:

- 점프볼 시 토스하는 주심의 손에서 볼이 떠나는 순간
- 자유투 시 자유투 슈터가 볼을 건네 받았을 때
- 드로우 인 시 드로우 인하는 선수가 볼을 건네 받았을 때

10.3. 볼은 다음의 경우 **데드 볼**이 된다:
- 야투나 자유투가 성공되었을 때
- 라이브 볼 중에 심판이 휘슬을 불었을 때
- 자유투가 시도된 볼이 명백히 들어가지 않을 것이고 다음의 상황으로 이어질 때
  - 자유투가 더 주어지는 경우
  - 추가 페널티(자유투나 소유권)가 주어지는 경우
- 쿼터 또는 연장전 종료 시 경기시간 계시기 부저가 울릴 때
- 한 팀에서 볼을 컨트롤하고 있는 사이에 24초 계시기 부저가 울릴 때
- 야투가 시도된 볼이 공중에 있을 때 다음의 상황이 발생하고, 그 볼이 어느 한 팀의 선수에 의해 터치가 되는 경우:
  - 심판이 휘슬을 불었을 때
  - 경기시간 계시기에서 쿼터 또는 연장전 종료 부저가 울렸을 때
  - 24초 계시기의 부저가 울렸을 때

10.4. 볼은 다음의 경우 **데드 볼이 되지 않으며**, 들어갔을 경우 득점이 인정된다:
- 야투가 시도 된 볼이 공중에 있고
  - 심판이 휘슬을 불었을 때
  - 경기시간 계시기에서 쿼터 또는 연장전 종료 부저가 울렸을 때
  - 24초 계시기의 부저가 울렸을 때
- 자유투가 시도되어 볼이 공중에 있는 상황에서 자유투 슈터 이외의 선수에 의한 범칙으로 심판이 휘슬을 부는 경우
- 어느 상대방 선수 또는 상대 팀 벤치에 앉아 있는 인원이 파울을 범하기 전에 연속적인 슛을 시작하여 끝내는 선수가 야투를 위한 슛 동작에서 볼을 컨트롤 하고 있는 경우

  이 조항은 다음과 같은 경우에 적용되지 않고 득점으로 인정되지 않는다;
  - 심판이 휘슬을 분 이후에 선수의 새로운 슛 시도가 이루어진 경우

- 득점을 시도한 선수가 연속동작에 있을 때 쿼터 또는 연장전 종료 부저가 울리거나 24초 부저가 울리는 경우

제 11조 선수와 심판의 위치

11.1. 선수의 위치는 코트의 바닥 어디에 닿고 있는가에 따라 결정된다.

공중에 떠 있는 경우에는 해당선수의 발이 마지막으로 닿은 코트에 위치한 것으로 간주한다. 이는 경계선, 센터라인, 3점슛 라인, 자유투라인, 제한구역을 표시하는 라인과 노차지 반원 구역을 표시하는 라인을 포함한다.

11.2. 심판의 위치 또한 선수와 같은 방식으로 정해진다. 볼이 심판에 닿는 경우 그것은 심판의 위치상의 바닥에 닿은 것으로 간주한다.

제 12조 점프볼 및 소유권의 교체

12.1. 점프볼의 정의

12.1.1. **점프볼**은 1쿼터 시작 시 센터서클에서 양 팀의 선수 두 명 사이에서 심판이 볼을 토스하는 것이다.

12.1.2. **헬드볼**은 서로 다른 팀의 선수들이 한 손 또는 양 손을 볼에 단단히 대고 있어 과도하고 거칠게 하지 않고는 어느 한쪽도 컨트롤을 할 수 없을 때 발생한다.

12.2. 점프볼의 절차

12.2.1. 양 팀의 점프볼 하는 선수 한 명씩 자기 바스켓 쪽의 센터서클 안에 양 발을 두고 한쪽 발은 센터라인에 가깝게 하고 선다.

12.2.2. 한 팀의 동료가 서클을 둘러 선 자리에서 연속해서 옆에 서는 경우 상대팀 선수가 원하면 한 자리를 양보해야 한다.

12.2.3. 심판은 양 선수가 점프해서 닿을 수 없을 정도의 높이로 볼을 수직으로 토스한다.

12.2.4. 볼이 최고점에 올라간 이후에 점프한 선수 중 한 명이 손으로 탭 하여야 한다.

12.2.5. 점프볼을 한 두 선수는 볼이 합법적으로 탭 되기 전까지는 위치를 떠나면 안 된다.

12.2.6. 점프볼을 한 두 선수는 다른 선수가 볼을 터치하거나 볼이 코트 바닥에 닿기 전까지는 볼을 잡거나 두 번을 초과해서 탭 해서도 안 된다.

12.2.7. 볼이 점프볼을 한 선수 중 어느 한 선수에 의해서도 탭 되지 않는 경우 점프볼을 다시 시행한다.

12.2.8. 볼이 탭 되기 전에는 점프볼을 하지 않는 선수의 신체의 어느 부분이라도 센터서클 라인이나 그 위(실린더)에 위치할 수 없다.

12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6, 와 12.2.8조항을 위반하는 경우 바이얼레이션이다.

12.3. 점프볼 상황

점프볼은 다음과 같은 상황에서 발생한다:

- 헬드볼이 선언되었을 때
- 볼이 아웃 오브 바운드가 되고 어떤 선수가 마지막으로 볼을 터치했는지 확실치 않거나 심판간에 이견이 있는 경우
- 마지막 자유투 시 더블 자유투 바이얼레이션이 발생한 경우
- 다음을 제외하고 라이브 볼이 링과 백보드 사이에 끼었을 때
  - 자유투 사이
  - 마지막 자유투 후 팀의 프론트코트의 드로우 인 라인에서 드로우 인을 하는 경우
- 양 팀 모두 볼을 컨트롤 하지 못한 상황이나 볼의 소유권이 주어질 수 없는 상황에서 데드볼이 된 경우

- 첫 번째 파울이나 바이얼레이션 이전에 어느 팀도 볼을 컨트롤 하거나 소유권을 가지고 있지 않고, 어느 팀에도 더 이상의 파울 페널티가 남아 있지 않은 상황에서 양 팀의 같은 페널티를 상쇄한 이후

- 1쿼터를 제외한 다른 모든 쿼터와 연장전을 시작할 때

12.4. 소유권 교체 정의

12.4.1. 소유권 교체는 점프볼 대신 드로우 인으로 볼이 라이브 되도록 하는 방법이다.

12.4.2. 소유권 교체 드로우 인은:
- 드로우 인을 하는 선수가 볼을 건네 받으면 **시작된다.**
- 다음의 경우 **끝난다:**
  - 볼이 경기코트 내의 선수에 닿거나 선수에 의해 합법적으로 터치된 경우
  - 드로우 인을 하는 팀이 바이얼레이션을 범하는 경우
  - 드로우 인한 라이브 볼이 링과 백보드 사이에 끼는 경우

12.5. 소유권 교체의 진행

12.5.1. 모든 점프볼 상황에서 팀들은 점프볼 상황이 발생한 곳에서 가장 가까운 지점에서 드로우 인을 통해 볼의 소유권을 교체한다.

12.5.2. 점프볼로 코트 내의 라이브 볼의 컨트롤을 얻지 못한 팀은 첫 번째로 소유권 교체의 자격을 얻는다.

12.5.3. 쿼터 또는 연장전 종료 후 다음 번 소유권 교체를 얻게 되는 팀은 자유투가 더 주어지거나 소유권 관련 페널티가 집행되어야 할 경우를 제외하고는 다음 쿼터 또는 연장전은 경기기록석 반대편 센터라인 연장선상에서 드로우 인으로 시작한다.

12.5.4. 소유권 교체 드로우 인을 하는 팀은 상대팀의 바스켓 방향으로 소유권

교체 화살표를 가리키는 것으로 표시되어야 한다. 소유권 교체 드로우 인이 끝난 직후 소유권 교체 화살표는 반대 방향으로 바뀐다.

12.5.5. 소유권 교체 드로우 인을 하는 도중 바이얼레이션을 범하는 경우 해당 팀은 소유권 교체 드로우 인을 잃게 된다. 소유권 교체 화살표의 방향이 즉시 바뀌어 다음 점프볼 상황에서 상대팀에게 소유권 교체 드로우 인이 주어지는 것을 표시되어야 한다. 경기는 바이얼레이션을 범한 팀의 상대팀에 볼이 넘겨지고 원래의 드로우 인 지점에서 드로우 인을 하는 것으로 재개된다.

12.5.6. 다음의 경우에는 어느 팀이 파울을 하더라도 소유권 교체 드로우 인을 넘겨주지 않는다:
- 1쿼터를 제외하고 각 쿼터 또는 연장전 시작 전, 또는
- 소유권의 교체 드로우 인 도중

제 13조 볼을 플레이 하는 방법

13.1. 정의

경기 중 볼은 손으로만 플레이 해야 하며, 어느 방향으로든 패스하고, 던지고, 탭하고, 굴리고, 드리블 할 수 있고, 아래의 규칙이 적용된다.

13.2. 규칙

선수는 볼을 가지고 달릴 수 없고, 볼을 **고의적으로** 발로 차거나 다리의 일부분을 이용해 막거나, 주먹으로 칠 수 없다. 그러나 실수로 다리의 일부분과 접촉하거나 닿는 것은 바이얼레이션이 아니다.

13.2 조를 위반하는 경우 바이얼레이션이다.

제 14조 볼의 컨트롤

14.1. 정의

14.1.1. 팀 컨트롤은 해당 팀의 선수가 볼을 잡거나 드리블을 하여 라이브 볼을 컨트롤 하거나 또는 라이브 볼을 소유하고 있을 때 시작한다.

14.1.2. 팀 컨트롤은 다음의 경우 **계속된다:**
- 같은 팀의 선수가 라이브 볼을 컨트롤하고 있을 때
- 같은 팀 동료 사이에 패스가 이루어지고 있을 때

14.1.3. 팀 컨트롤은 다음의 경우 **끝난다:**
- 상대팀이 컨트롤을 얻었을 때
- 볼이 데드가 되었을 때
- 야투나 자유투의 시도로 선수의 손에서 볼이 떠났을 때

제 15조 슛 동작 중에 있는 선수

15.1. 정의

15.1.1. 야투나 자유투 슛은 선수가 볼을 잡고 상대팀 바스켓을 향해 던지는 것을 말한다.

탭은 손으로 볼을 쳐서 상대팀 바스켓을 향해 보내는 것이다.
덩크는 볼을 한 손 또는 두 손으로 상대팀 바스켓에 위에서 아래 방향으로 넣는 것이다.
탭과 덩크도 야투로 간주된다.

15.1.2. **슛 동작:**
- 심판이 판단하기에 일반적으로 선수가 손에서 볼을 떠나 보내기 이전에 연속 동작을 시작하고, 득점을 시도하기 위해 볼을 던지거나, 탭을 하거나, 상대팀 바스켓에 덩크를 하는 것으로 **시작한다.**
- 선수의 손에서 볼이 떠나고, 슈터가 공중에 뜬 상태에서 양 발이 코트에 착지하면 슛 동작이 **끝난다.**

득점을 시도하는 선수의 팔을 상대 선수가 잡거나 하여 득점을 못하게 하는 경우에 반드시 슈터의 손에서 볼이 떠나야 하는 것은 아니다.

선수가 슛 동작에 있고 파울을 당한 후에 볼을 패스하면 더 이상 슛 동작으로 간주하지 않는다.

합법적인 스텝의 수와 슛 동작 사이에는 아무런 관계가 없다.

15.1.3. 슛 동작 중의 연속적인 움직임
- 선수의 손에서 볼이 멈춰지고 보통 윗 쪽으로 슛 동작이 시작된다.
- 야투를 시도하는 슛 동작에는 선수의 팔과 몸의 움직임이 수반된다.
- 선수의 손에서 볼이 떠나거나, 또는 완전히 새로운 슛 동작이 이루어지면 끝난다.

제 16조 득점: 득점의 인정

16.1. 정의

16.1.1. 라이브 볼이 바스켓 위에서 아래로 들어가서 그 안에 머무르거나 또는 완전히 통과하면 득점이 된다.

16.1.2. 볼이 바스켓의 안쪽에 있고 일부분이라도 링의 수평면 아래에 있는 경우 바스켓 안에 있는 것으로 간주한다.

16.2. 규칙

16.2.1. 팀이 공격을 해서 상대팀 바스켓에 볼이 들어가면 다음의 방식으로 득점이 주어진다:
- 자유투 상황에서 시도되는 슛은 1점
- 2점 야투 구역에서 시도되는 슛은 2점
- 3점 야투 구역에서 시도되는 슛은 3점
- 마지막 자유투일 때 볼이 링에 닿은 후에 합법적으로 어느 선수에게 닿아 바스켓에 들어가면 2점.

16.2.2. 선수가 **실수로** 자기 팀 바스켓에 야투를 넣으면 2점 득점이 인정되며, 그 득점은 경기코트에 나와 있는 상대팀 주장의 득점으로 기록된다.

16.2.3. 선수가 **고의로** 자기 팀 바스켓에 야투를 넣으면 바이얼레이션이며, 득점으로 인정되지 않는다.

16.2.4. 선수가 볼을 바스켓 아래로부터 위로 통과하게 하면 바이얼레이션이다.

16.2.5. 드로우 인한 볼을 잡거나 자유투가 마지막 자유투인 상황에서 볼을 리바운드 한 경우 선수가 볼의 컨트롤을 얻어 야투를 시도한 것으로 인정되려면 경기시간 계시기 또는 24초 계시기에 0.3초나 그 이상이 남아있어야 한다. 0.1초나 0.2초가 남은 경우에는 탭슛이나 탭덩크에 의한 득점만이 인정된다.

제 17조 드로우 인

17.1. 정의

17.1.1. 드로우 인은 아웃 오브 바운드에서 드로우 인 하는 선수에 의해 볼이 경기코트 안으로 패스될 때 발생한다.

17.2. 절차

17.2.1. 심판은 드로우 인 지점에서 선수에게 볼을 건네주거나 선수가 드로우 인을 할 수 있도록 그 지점에 볼을 놓아야 된다. 심판은 다음의 경우 선수에게 볼을 토스하거나 바운드 패스 할 수 있다:

- 심판이 드로우 인을 하는 선수에게서 4m 이내에 위치하고 있을 경우
- 드로우 인하는 선수가 심판에 의해 지정된 장소에 정확히 위치하고 있을 경우

17.2.2. 선수는 백보드 바로 뒤쪽을 제외하고는 범칙이 발생한 곳에서 가장 가까운 지점이나 또는 심판에 의해 경기가 중단된 지점에서 드로우 인을 한다.

17.2.3. 1쿼터를 제외한 모든 쿼터와 연장전을 시작하는 드로우 인은 경기기록석 반대편 센터라인 연장선에서 시행된다.
드로우 인 하는 선수는 경기기록석 반대편 센터라인 연장선을 사이에 두고 한 발씩 딛어야 하며 경기코트의 어느 지점에 있는 동료선수에게라도 패스를 할 수 있다.

17.2.4. 경기 시간이 4쿼터 또는 연장전 2:00 또는 그 미만을 나타낼 때, 백코트에서 소유권을 가진 팀이 작전타임을 가진 후에, 경기를 팀의 프론트코트 드로우 인 라인에서 재개할지 또는 경기가 멈추어진 지점의 가장 가까운 백코트에서 재개할지에 대해 그 팀의 감독이 결정할 권리를 가진다.

17.2.5. 라이브 볼을 컨트롤하고 있는 팀이나 또는 그 볼의 자격이 있는 팀의 선수에 의해 개인파울이 범해지면 범칙이 발생한 곳에서 가장 가까운 지점에서 경기는 재개된다.

17.2.6. 테크니컬 파울 후에 규칙에 달리 정한 바가 없으면, 테크니컬 파울이 불렸을 때 볼이 위치했던 가장 가까운 곳에서 경기는 재개된다.

17.2.7. 스포츠 정신에 위배되는 파울이나 실격퇴장 되는 파울에 대해 규칙에 달리 정한 바가 없으면 팀의 프론트코트에 드로우 인 라인에서 경기는 재개된다.

17.2.8. 싸움이 발생되고 난 후, 경기는 조항 39조에 의해 재개된다.

17.2.9. 야투나 자유투가 바스켓에 들어갔으나 그 득점이 유효하지 않을 때, 매번 자유투라인 연장선상에서 경기는 재개된다.

17.2.10. 야투가 성공하거나 마지막 자유투가 성공하고 난 후:
- 득점을 하지 않은 팀의 어느 선수라도 엔드라인 뒤의 어느 지점에서나 드로우 인을 할 수 있다. 이것은 작전타임 이후 또는 야투가 성공하거나 마지막 자유투가 성공한 후 경기가 중단된 다음 심판이 드로우 인을 하는 선수에게 볼을 건네주거나 드로우 인 하는 선수가 드로우 인 할 수 있도록 그 지점에 볼을 놓는 경우에도 적용된다.

• 드로우 인을 하는 선수는 엔드라인 뒤쪽에서 옆으로나 뒤쪽으로 움직일 수 있고, 엔드라인 뒤쪽에서 동료선수에게 패스를 할 수도 있으나, 아웃 오브 바운드에서 첫 번째 선수한테 볼이 건네진 후에는 5초 카운트가 시작된다.

17.3. 규칙

17.3.1. 드로우 인을 하는 선수는:
- 5초 이내에 볼을 패스하여야 한다.
- 볼을 가지고 경기코트로 들어갈 수 없다.
- 드로우 인을 해서 손에서 떠난 볼이 아웃 오브 바운드에 터치될 수 없다.
- 경기코트 내에서 볼이 다른 선수에게 닿기 전에 그 볼을 다시 닿을 수 없다.
- 볼이 그대로 바스켓에 들어가게 할 수 없다.
- 경계선 뒤의 지정된 드로우 인 지점에서 볼을 패스하기 전에 양 옆으로 1m이상 움직일 수 없다. 그러나 경계선에서 바로 뒤쪽으로는 경기장 상황이 허락하는 한 제한 없이 뒤로 움직일 수 있다.

17.3.2. 드로우 인을 할 때에 다른 선수들은:
- 볼이 경계선을 넘어오기 전에는 신체의 일부분이 그 경계선을 넘어서는 안 된다.
- 드로우 인 하는 지점이 경계선과 바깥의 장애물과의 거리가 2m 이내인 경우에는 드로우 인 하는 선수에 1m 이내로 접근할 수 없다.

17.3.3. 경기 시간이 4쿼터 또는 각 연장전 2:00 또는 그 미만을 나타내고 드로우 인을 할 때, 심판은 드로우 인을 시행하는 동안 경고의 하나로써 불법적인 경계선 침범에 대한 시그널을 사용할 수 있다.

만약 수비 선수가:
- 몸의 일부분이 드로우 인을 방해하기 위해 경계선을 넘어서는 행위 또는
- 드로우 인을 하는 공간이 2m보다 작을 때 드로우 인 하는 선수에게 1m 내로 접근하는 경우

이것을 위반하면 테크니컬 파울로 이어질 수 있다.

위 17.3 항을 위반하는 경우에는 바이얼레이션이다.

17.4. 페널티

상대팀의 드로우 인 지점에서 드로우 인이 주어진다.

제 18조 작전타임

18.1. 정의

작전타임은 감독이나 어시스턴트 코치의 요청에 의해 경기가 중단되는 것이다.

18.2. 규칙

18.2.1. 작전타임에는 90초가 주어진다.

18.2.2. 작전타임은 다음의 작전타임 기회에 주어질 수 있다.

18.2.3. 작전타임 기회는:
- 양 팀 모두 볼이 데드가 되고, 경기시간 계시기가 멈추고, 경기기록석에 심판의 보고가 끝났을 때 시작한다.
- 양 팀 모두 마지막 자유투가 성공하고 볼이 데드가 됐을 때 시작한다.
- 야투가 득점이 되면 득점을 당한 팀에 작전타임의 기회가 시작된다.

18.2.4. 작전타임의 기회는 첫번째 자유투 상황이거나 드로우 인 상황에서 선수가 볼을 건네받으면 끝난다.

18.2.5. 각 팀은:
- 전반전에 2회의 작전타임이 주어진다.
- 후반전에 3회의 작전타임이 주어지나 4쿼터 2분 이내에는 최대 2회의 작전타임을 쓸 수 있다.

• 각 연장전에는 1회의 작전타임이 주어진다.

18.2.6. 전반에 사용하지 않은 작전타임은 후반에, 후반에 사용하지 않은 작전타임은 연장전에 사용할 수 없다.

18.2.7. 상대방에 의해 야투 득점이 범칙 없이 이루어지고 작전타임이 주어진 경우를 제외하고는 작전타임은 먼저 요청한 감독의 팀에 주어진다.

18.2.8. 작전타임은 심판이 경기를 중단시킨 경우를 제외하고는 경기시간 계시기가 4쿼터 또는 연장전의 마지막 2분 이내에 야투가 성공한 팀에게는 주어지지 않는다.

18.3. 절차

18.3.1. 감독이나 어시스턴트 코치만 작전타임을 요청할 권한이 있다. 감독이나 어시스턴트 코치는 기록원에게 눈에 띄게 명확히 요청을 하거나 또는 경기기록석에 가서 수신호로 명확히 작전타임을 요청하여야 한다.

18.3.2. 작전타임은 경기기록석의 부저가 울리기 전에 한하여 취소될 수 있다.

18.3.3. 작전타임은:
• 심판이 휘슬을 불고 작전타임 수신호를 하면 시작된다.
• 심판이 휘슬을 불고 양 팀을 코트로 들어오라는 신호를 할 때 끝난다.

18.3.4. 작전타임 기회가 시작하자마자 기록원은 부저를 울려 작전타임 요청이 있는 것을 심판에게 알려야 한다.

작전타임을 요청한 팀이 야투 득점을 당하면 계시원은 즉시 경기시간 계시기를 멈추고 부저를 울려야 한다.

18.3.5. 작전타임이나 2쿼터, 4쿼터, 또는 매 연장전의 시작 전 준비시간에는 선수들은 팀 벤치에 앉을 수 있고, 팀 벤치의 인원이 코트 안으로 들어올 수 있으나 모두 팀 벤치 부근에 머물러야 한다.

18.3.6. 처음 자유투 상황에서 볼이 자유투 슈터에게 건네진 후에 어느 팀이던 작전타임을 요청한다면 다음의 경우 작전타임이 주어진다:
- 마지막 자유투가 성공 되었을 때
- 마지막 자유투가 성공되지 않고 드로우 인으로 이어질 때
- 자유투 사이에 파울이 선언되었을 때. 이 경우 규칙에 달리 정한 바가 없으면 새로운 파울에 대한 페널티가 집행되기 전의 자유투를 시행하고 작전타임이 주어진다.
- 마지막 자유투 이후 볼이 라이브 볼이 되기 전에 파울이 선언되었을 때 이 경우 새로운 파울에 대한 페널티가 집행되기 전에 작전타임이 주어진다.
- 마지막 자유투 이후 볼이 라이브 볼이 되기 전에 바이얼레이션이 선언되었을 때 이 경우 드로우 인이 집행되기 전에 작전타임이 주어진다.

계속적인 자유투 세트가 발생하거나 또는 한 개 이상의 파울 페널티로 인해 볼의 소유권이 발생하는 경우 각각의 세트는 별도로 취급한다.

제 19조 선수교체

19.1. 정의

선수교체는 교체되어 들어가는 선수가 경기에 출전하기 위해 경기의 중단을 요청하는 것이다.

19.2. 규칙

19.2.1. 팀은 선수교체의 기회에 선수를 교체할 수 있다.

19.2.2. 선수교체 기회는:
- 양 팀 모두 볼이 데드가 되거나, 경기시간 계시기가 멈추거나, 심판이 경기기록석에 보고를 마쳤을 때 시작된다.
- 양 팀 모두 마지막 자유투가 성공된 후 데드 볼이 되었을 때 시작된다.
- 경기시간 계시기에 4쿼터 또는 매 연장전 마지막 2분 이내에 야투 득점이 되었을 때 득점을 당한 팀에 시작된다.

19.2.3. 선수교체 기회는 드로우 인이나, 첫번째 자유투 상황에서 선수에게 볼이 건네졌을 때 끝난다.

19.2.4. 교체되어 나가거나 교체되어 들어가는 선수는 경기시간이 진행된 후 볼이 다시 데드가 될 때까지 다시 경기에 들어가거나 또는 경기를 떠날 수 없다. 단, 다음의 경우는 예외이다:
- 코트 내에 있는 한 팀의 선수가 5명 미만으로 내려갔을 경우
- 실수의 정정으로 인해 자유투 자격이 주어지는 선수가 합법적으로 교체가 되어 팀 벤치에 있는 경우

19.2.5. 심판이 경기를 중단시킨 경우를 제외하고, 4쿼터 또는 매 연장전 마지막 2분 이내에 야투가 성공하고 경기시간 계시기가 멈추어 졌을 때 득점을 한 팀은 선수교체를 할 수 없다.

19.3. 절차

19.3.1. 교체되어 들어가는 선수만이 선수교체를 요청할 수 있다. (감독이나 어시스턴트 코치가 아닌) 해당 선수가 경기기록석에 가서 적절한 수신호와 함께 명확히 선수교체를 요청하고 선수교체 대기석에 앉아야 한다. 해당 선수는 즉시 플레이를 할 준비가 되어 있어야 한다.

19.3.2. 선수교체의 요청은 기록원의 부저가 울리기 전에만 취소될 수 있다.

19.3.3. 기록원은 선수교체의 기회가 시작되자마자 부저를 울려 선수교체의 요청이 있었음을 심판에게 알려야 한다.

19.3.4. 교체되어 들어가는 선수는 심판이 휘슬을 불고 선수교체 신호를 보내고 경기코트에 들어오도록 수신호를 할 때까지는 코트 경계선 밖에 머물러야 한다.

19.3.5. 교체되어 나가는 선수는 기록원이나 심판에게 보고 없이 바로 팀 벤치로 들어갈 수 있다.

19.3.6. 선수교체는 최대한 빨리 이루어져야 한다. 5 반칙을 범한 선수나 실격 퇴장을 당한 선수는 즉시 교체되어야 한다.(약 30초 이내) 심판이 판단하여 경기를 지연하는 경우 위반 팀에 작전타임이 부과 된다. 팀의 작전타임이 남아있지 않은 경우에는 경기지연에 따라 감독에게 벤치 테크니컬 파울 ('B')이 부과된다.

19.3.7. 하프타임의 준비 기간을 제외한 작전타임 중이나 준비 기간 중에 선수교체 요청이 있는 경우 교체되어 들어가는 선수는 경기에 들어가기 전에 기록원에게 보고하여야 한다.

19.3.8. 자유투 슈터가 다음의 사유로 교체되어야 하는 경우:
- 부상으로 인해
- 5반칙으로
- 실격퇴장을 당하여

교체되어 들어간 선수가 자유투를 시도하고, 그 선수는 경기가 진행되어 시간이 지나갈 때 까지는 다시 교체될 수 없다.

19.3.9. 처음 자유투를 위해서 볼이 자유투 슈터에게 건네진 이후에 어느 팀이든 선수교체를 요청하면 다음의 경우 선수교체를 허용한다:
- 마지막 자유투가 성공했을 때
- 마지막 자유투가 성공되지 않고 드로우 인으로 이어질 때
- 자유투 사이에 파울이 선언 되었을 때. 이 경우 규칙에 달리 정한 바가 없으면 새로운 파울에 대한 페널티가 집행되기 전의 자유투를 시행하고 선수교체가 허용된다.
- 마지막 자유투 이후 볼이 라이브 볼이 되기 전에 파울이 선언되었을 때, 이 경우 새로운 파울의 벌칙이 시행되기 전에 선수교체가 허용된다.
- 마지막 자유투 이후 볼이 라이브 볼이 되기 전에 바이얼레이션이 선언되었을 때, 이 경우 드로우 인이 집행되기 전에 선수교체가 허용된다.

한 개 이상의 파울 페널티로 인해 계속적인 자유투 세트가 발생하는 경우 각각의 세트는 별도로 취급된다.

제 20조 몰수패

20.1. 규칙

팀은 다음의 경우 몰수패를 당한다:
- 팀의 행위로 인하여 경기를 할 수 없을 때
- 심판에 의해 경기에 임할 것을 지시받고 그것을 거부할 때

20.2. 페널티

20.2.1. 경기는 상대팀이 승리한 것으로 인정되고 스코어는 20 : 0 으로 기록된다.

제 21조 부전패

21.1. 규칙

한 팀에서 경기코트에서 플레이를 할 수 있는 선수가 2명 미만일 때 부전패를 당하게 된다.

21.2. 페널티

21.2.1. 경기가 중단되는 시점에 부전승을 하는 팀이 득점이 많을 경우 그 득점은 그대로 인정된다. 부전승을 하는 팀이 득점이 적을 경우 점수는 2 : 0으로 부전승을 하는 팀의 승리로 기록된다.

제 5장 – 바이얼레이션

제 22조 바이얼레이션

22.1. 정의

바이얼레이션이란 규칙 위반이다.

22.2. 페널티

규칙에 달리 정한 바가 없으면, 볼은 백보드 바로 뒤를 제외하고는 범칙이 발생한 가장 가까운 지점에서 상대팀에 드로우 인이 주어진다.

제 23조 선수의 아웃 오브 바운드와 볼의 아웃 오브 바운드

23.1. 정의

23.1.1. 선수의 신체 일부분이 경계선 상이나 경계선 밖의 바닥이나 선수가 아닌 다른 어떤 물체에 닿는 경우 **선수**의 아웃 오브 바운드이다.

23.1.2. **볼**은 다음의 경우에 아웃 오브 바운드 된다:
- 아웃 오브 바운드가 되어 있는 선수나 다른 사람에게 닿는 경우
- 경계선 상이나 경계선 밖의 바닥이나 물체에 닿는 경우
- 백보드 지지대나 백보드 뒷면, 또는 경기코트 위의 어떤 물체에 닿는 경우

23.2. 규칙

23.2.1. 볼이 다른 어떤 물체에 닿아서 아웃 오브 바운드가 된 경우라도 그 전에 마지막으로 볼을 터치한 선수가 아웃 오브 바운드를 시킨 것으로 간주한다.

23.2.2. 경계선 상이나 경계선 밖에 있는 선수에 닿아 볼이 아웃 오브 바운드가 되면 그 선수가 볼을 아웃 오브 바운드를 시킨 것으로 간주한다.

23.2.3. 헬드볼 **상황에서** 선수들이 경계선 밖이나 백코트로 움직이면 점프볼이 된다.

제 24조 드리블

24.1. 정의

24.1.1. 드리블은 라이브 볼의 움직임이며, 그 볼을 컨트롤하고 있는 선수가 던지거나, 탭을 하거나, 코트에 굴리거나 또는 코트에 바운스 하는 것이다.

24.1.2. **드리블**은 선수가 경기코트에서 라이브 볼의 컨트롤을 얻어 던지거나, 탭하거나, 굴리거나, 코트에 바운스 한 후 그 볼이 다른 선수에게 닿기 전에 다시 터치하면 **시작된다.**

드리블은 선수가 동시에 양 손으로 볼을 터치하거나 또는 한 손이나 양 손에 머무르는 경우 **끝난다.**

드리블 중에 볼을 공중으로 던지고 볼이 그 선수의 손에 다시 닿기 전에 코트나 다른 선수에게 닿으면 허용이 된다.

볼이 선수의 손에 닿아있지 않으면 그 선수는 제한 없이 스텝을 움직일 수 있다.

24.1.3. 선수가 경기코트에서 우연히 라이브 볼의 컨트롤을 잃었다가 다시 얻는 경우 볼을 펌블한 것이다.

24.1.4. 다음은 드리블로 보지 않는다:
- 연속적인 야투
- 드리블의 시작이나 끝에 볼을 펌블하는 것
- 다른 선수 근처에서 볼의 컨트롤을 얻기 위해 볼을 탭하는 것

- 다른 선수가 컨트롤하는 볼을 탭 하는 것
- 패스를 쳐서 볼의 컨트롤을 얻는 것
- 트래블링 바이얼레이션에 위배되지 않고, 볼이 코트에 닿기 전 한 손에서 한 손으로 토스하거나, 또는 한 손이나 두 손에 머물도록 하는 것
- 볼을 백보드를 향해 던지고 다시 컨트롤 하는 것

24.2. 규칙

선수는 경기코트에서 다음의 사유로 두 번의 드리블 사이에 라이브 볼의 컨트롤을 잃었을 경우를 제외하고는 첫 번째 드리블을 멈추고 두 번째 드리블을 하여서는 안된다:

- 야투를 위한 슛
- 상대편이 볼을 터치 한 경우
- 패스나 펌블이 다른 선수에 닿은 경우

제 25조 트래블링

25.1. 정의

25.1.1. **트래블링**은 경기코트에서 라이브 볼을 가지고 이 조항에 명시된 제한을 넘어서 어느 방향이든 한 발이나 두 발을 불법적으로 움직이는 것이다.

25.1.2. **피봇**은 경기코트에서 라이브 볼을 가지고 있는 선수가 피봇 풋이라고 하는 한 쪽 발을 바닥에 고정시키고 다른 발을 어느 방향으로든 1회 이상 스텝을 밟는 합법적인 움직임이다.

25.2. 규칙

25.2.1. 경기코트에서 라이브 볼을 받은 선수가 피봇 풋을 잡는 것:

- 선수가 코트에 두 발을 딛고 서있는 상태에서 볼을 잡을 때:
  - 한 발을 들어 올리는 순간, 다른 발은 피봇 풋이 된다.
  - 드리블을 시작할 때에 손에서 볼이 떠나기 전에는 피봇 풋을 뗄 수 없다.

- 패스나 야투 시도를 하기 위해 선수는 피벗 풋으로 점프를 할 수 있으나 손에서 볼이 떠나기 전에는 어느 발도 코트에 닿을 수 없다.

• 선수가 진행 중에 또는 드리블을 멈추면서 볼을 잡을 때 멈추거나, 볼을 패스하거나 슛을 하기 위해 두 번의 스텝을 밟을 수 있다:
- 볼을 받은 선수가 드리블을 시작하려면 두 번째 스텝을 밟기 전에 볼을 손에서 놓아야 한다.
- 첫 번째 스텝은 볼의 콘트롤을 얻은 후에 한 발 또는 양 발을 코트에 딛는 것이다.
- 두 번째 스텝은 첫 번째 스텝 후에 다른 발이 코트에 닿거나 또는 두 발이 거의 동시에 코트에 닿는 것이다.
- 선수가 첫 번째 스텝에서 경기 코트에 양 발로 멈추거나 또는 거의 동시에 양 발이 경기 코트에 닿으면, 양 발이 피벗 풋이 될 수 있다. 이후 그 선수가 양 발로 점프를 하면 볼이 손에서 떠나기 전에 어느 발도 경기 코트로 돌아올 수 없다.
- 선수가 한 발만 딛고 멈추면 그 발 만을 축으로 해서 피봇 할 수 있다.
- 선수가 첫 번째 스텝에서 한 발로 점프를 하면 두 번째 스텝으로 두 발이 거의 동시에 착지할 수 있다. 이 상황에서 선수는 양 발로 피봇을 할 수 없다. 만일 한 발 또는 양 발이 코트에서 떨어지면 볼이 손에서 떠나기 전에 어느 발도 경기 코트로 돌아올 수 없다.
- 선수가 양 발이 코트에서 떨어졌다가 양 발 거의 동시에 착지를 하면 한 발이 코트에서 떨어지는 순간 다른 발이 피봇 풋이 된다.
- 선수는 드리블을 멈춘 후에나 볼의 콘트롤을 얻은 후에는 같은 발이나 양 발이 연속해서 코트에 닿을 수 없다.

25.2.2. 선수가 코트에 넘어지거나, 눕거나, 앉는 경우:
• 선수가 볼을 가진 상태에서 코트에 넘어지거나 미끄러지거나, 또는 선수가 누워있거나 앉아있는 상태에서 볼의 컨트롤을 얻는 것은 합법적이다.
• 선수가 볼을 가지고 구르거나 일어나려고 시도하는 것은 바이얼레이션이다.

제 26조 3초 룰

26.1. 규칙

26.1.1. 팀이 프론트코트에서 라이브 볼을 컨트롤 하고 있고 경기시간 계시기가 돌아가고 있는 동안에는, 선수는 상대팀의 제한구역 내에 계속해서 3초 이상 머무를 수 **없다.**

26.1.2. 다음의 경우에는 선수에게 규칙 적용의 여유를 줄 수 있다:
- 제한구역을 벗어나려는 시도를 하는 경우
- 제한구역 내에 있는 선수 또는 그의 동료가 야투 시도를 위해 슛 동작 중에 있고 볼이 선수의 손을 떠나고 있거나 떠났을 경우
- 제한구역 내에서 3초 이내로 머문 선수가 슛을 하려고 드리블을 하는 경우

26.1.3. 제한구역 바깥에 자신의 위치를 확립하기 위해서 선수는 양 발이 모두 제한구역 밖의 코트에 나와 있어야 한다.

제 27조 근접수비 당하는 선수

27.1. 정의

경기코트에서 라이브 볼을 가지고 있는 선수를 1m 이내의 상대팀 선수가 합법적이고 적극적인 수비자세로 근접수비를 하는 경우

27.2. 규칙

근접수비를 당하는 선수는 5초 이내에 볼을 패스 하거나, 슛을 하거나, 드리블을 하여야 한다.

제 28조 8초 룰

28.1. 규칙

28.1.1. 다음의 경우에는 매번:
- 백코트에 있는 선수가 라이브 볼의 컨트롤을 얻을 때
- 백코트의 드로우 인에서 어느 선수에게든 볼이 터치 또는 합법적으로 터치되어지고 드로우 인을 한 선수의 팀이 백코트에서 볼의 소유권을 가지고 있을 때

그 팀은 8초 전에 프론트코트로 볼이 넘어가도록 해야 한다.

28.1.2. 다음의 경우에는 팀이 프론트코트로 볼을 넘어가게 한 것으로 간주한다:
- 아무도 컨트롤 하고 있지 않은 볼이 프론트코트에 닿았을 때
- 프론트코트에 양 발이 완전히 닿아 있는 공격선수에게 볼이 합법적으로 닿았을 때
- 신체의 일부가 백코트에 닿아 있는 수비선수에게 볼이 합법적으로 닿았을 때
- 볼의 소유권을 가지고 있는 팀의 프론트코트에 신체의 일부가 닿아 있는 심판에 볼이 닿았을 때
- 백코트에서 프론트코트로 드리블을 할 때 볼과 드리블 하는 선수의 양 발이 완전히 프론트코트에 닿았을 때

28.1.3. 아래의 결과로 인해 이전에 볼을 컨트롤 하고 있던 팀의 백코트에서 드로우 인이 주어지면 8초의 잔여시간은 계속된다:
- 볼이 아웃 오브 바운드가 되었을 때
- 같은 팀의 선수가 부상당했을 때
- 그 팀이 테크니컬 파울을 범했을 때
- 점프볼 상황일 때
- 더블파울일 때
- 양 팀의 같은 페널티가 상쇄되었을 때

제 29조 24초 룰

29.1. 규칙

29.1.1. 다음의 경우에는 매번:
- **경기코트**에서 선수가 **라이브** 볼을 컨트롤하게 되었을 때
- 드로우 인 상황에서 코트 내에 어느 선수에게든 볼이 터치 또는 합법적으로 터치되어지고, 드로우 인을 하였던 그 선수의 팀이 볼의 컨트롤을 가지고 있을 때

그 팀은 24초 이내에 야투를 시도하여야 한다.

24초 이내에 야투를 시도한 것으로 인정되려면:
- 24초 계시기 부저가 울리기 전에 선수의 손에서 볼이 떠나야 하고
- 선수의 손에서 떠난 볼이 링에 닿거나 바스켓 안으로 들어가야 한다.

29.1.2. **24초 제한에 근접하여 야투 시도가 이루어지고,** 그 볼이 공중에 있는 동안 24초 계시기의 부저가 울리는 경우:
- 볼이 바스켓으로 들어가면 바이얼레이션이 아니고 부저는 무시되며 득점은 인정된다.
- 볼이 링에 닿고 바스켓 안으로 들어가지 않으면 바이얼레이션이 아니고 부저는 무시되며 경기는 계속 진행된다.
- 볼이 링에 닿지 않으면 바이얼레이션이 된다. 그러나 상대방이 그 즉시 명확하게 볼의 컨트롤을 얻으면 부저는 무시되고 경기는 계속 진행된다.

백보드 위쪽 주변을 따라 노란색 조명시설이 있는 경우에는 불빛이 24초 계시기의 부저보다 우선하여 인정된다.

골 텐딩과 인터피어런스와 관련된 **모든 규칙은 그대로 적용된다.**

29.2. 절차

29.2.1. 아래의 경우에 따라 심판에 의해 경기가 중단될 때마다 24초 계시기가 리셋이 된다:

- 볼을 컨트롤하고 있지 않는 팀에 의해 파울이나 바이얼레이션이 발생하였을 때(볼이 아웃 오브 바운드 된 경우는 예외)
- 볼을 컨트롤하고 있지 않은 팀에 의해 어떠한 유효한 사유가 있을 때
- 양 쪽 어느 팀과도 관계없이 어떠한 유효한 사유가 있을 때

이러한 경우 이전에 볼을 컨트롤 했던 팀에 볼의 소유권이 주어진다. 그리고
- 드로우 인이 백코트에서 시행이 되면 24초 계시기는 24초로 리셋이 된다.
- 드로우 인이 프론트코트에서 시행이 되면 24초 계시기는 다음과 같이 리셋 된다.
  - 경기가 멈추어 졌을 때 24초 계시기가 14초 또는 그 이상이 보여진다면, 24초 계시기는 리셋되지 않고, 멈추어진 시간에서 계속된다.
  - 경기가 멈추어 졌을 때 24초 계시기가 13초 또는 그 이하가 보여진다면, 24초 계시기는 14초로 리셋된다.

그러나 어느 팀과 연관되지 않은 어떤 유효한 이유로 인해 심판이 경기를 중단 시키고 24초 계시기를 리셋하는 것이 어느 한 팀에 불이익을 준다고 판단하는 경우 24초 계시기는 중단되었던 시점에서 그대로 진행이 된다.

29.2.2. 볼을 컨트롤 하고 있는 팀에 의해 파울이나 바이얼레이션(볼의 아웃 오브 바운드 포함)이 발생하여 심판이 경기를 중단시킨 후에 드로우 인이 상대 팀에게 주어지면 언제든지 24초 계시기는 리셋된다.

새로운 공격 팀에에 소유권 교체에 의한 드로우 인이 주어지면 24초 계시기는 리셋된다.

드로우 인이 그 팀에 의해 시행될 때:
- 백코트이면, 24초 계시기는 24초가 된다.
- 프론트코트이면, 24초 계시는 14초가 된다.

29.2.3. 볼을 컨트롤 하던 팀이 테크니컬 파울을 범해 경기가 중단되면 언제든지, 볼이 있었던 지점의 가장 가까운 곳에서 드로우 인으로 재개된다.
24초 계시기는 리셋 되지 않고 멈추어진 시점에서 계속된다.

29.2.4. 경기 시간이 4쿼터 또는 연장전 2:00 또는 그 미만을 나타낼 때, 백코트에서 소유권을 가진 팀이 작전타임을 가진 후에, 경기를 팀의 프론트코트 드로우 인 라인에서 재개할지 또는 경기가 멈추어진 지점의 가장 가까운 백코트에서 재개할지에 대해 그 팀의 감독이 결정할 권리를 가진다.

작전 타임 후에, 드로우 인은 다음과 같이 시행되어 진다:

- 볼의 아웃 오브 바운드가 발생되고 팀의
  - 백코트이면, 24초 계시기는 멈춘 시점에서 계속 된다.
  - 프런트 코트이면, 24초 계시기가 13초 또는 그 미만일 경우 멈춘 시점에서 계속 된다. 만약 24초 계시기가 14초 또는 그 이상이면 14초로 된다.
- 파울이나 바이얼레이션이(아웃 오브 바운드 제외) 발생되고 팀의
  - 백코트이면, 24초 계시기는 24초로 된다.
  - 프런트 코트이면, 24초 계시기는 14초로 된다.

- 새로운 볼의 컨트롤을 가진 팀이 작전 타임을 가지고 팀의
  - 백코트이면, 24초 계시기는 24초로 된다.
  - 프런트 코트이면, 24초 계시기는 14초로 된다.

29.2.5. 스포츠 정신에 위배되는 파울 또는 실격퇴장 파울에 벌칙의 한 부분으로써 팀의 프론트코트 드로우 인 라인에서 드로우 인이 주어졌을 때, 24초 계시기는 14초로 된다.

29.2.6. 볼이 상대팀 바스켓의 링에 닿은 후에는 24초 계시기는 아래와 같이 리셋 된다:

- 상대팀이 볼의 컨트롤을 얻을 경우에는 24초
- 링에 닿기 전에 볼을 컨트롤 했던 팀이 그 볼을 다시 소유하게 되는 경우에는 14초

29.2.7. 한 팀이 볼을 컨트롤 하고 있거나, 어느 팀도 볼을 컨트롤 하고 있지 않을 때 **실수로 인해** 24초 계시기의 **부저가 울리면**, 부저는 무시되고 경기는 계속 진행이 된다.

그러나 심판이 판단하여 볼을 컨트롤 하고 있는 팀이 불이익을 당하는 경우, 경기는 중단이 되고 24초 계시기는 정정이 되며 볼의 소유권은 그 팀에 주어진다.

제 30조 볼이 백코트로 되돌아가는 경우

30.1. 정의

30.1.1. 다음의 경우 팀이 프론트코트에서 라이브 볼을 컨트롤 하는 것이다:
- 프론트코트에서 볼을 가지고 있거나 드리블 하는 그 팀 선수의 양 발이 프론트코트에 닿아 있으면, 또는
- 프런트 코트에서 그 팀 선수들 사이에서 패스가 되어지고 있을 때

30.1.2. 다음의 경우 프런트 코트에서 라이브 볼을 컨트롤 하던 팀이 불법적으로 볼을 백코트로 돌려 보낸 것이다. 프런트 코트에서 볼을 그 팀 선수가 마지막으로 터치하고,
- 그 팀의 백코트에 신체 일부분이 닿아 있는 선수에 의해 처음으로 터치되었을 때
- 그 팀의 백코트에 볼이 터치가 된 후 그 팀의 선수에 의해 처음으로 터치되었을 때

이 제한은 드로우 인을 포함한 한 팀의 프론트코트에서 발생하는 모든 상황에 적용된다. 그러나 선수가 자신의 프론트코트에서 점프하여 공중에서 새로운 팀 컨트롤을 확립하고 자신의 백코트에 볼과 함께 착지하는 경우에는 적용되지 않는다.

30.2. 규칙

프론트코트에서 라이브 볼을 컨트롤하고 있는 팀은 불법적으로 자신의 백코트에 볼이 되돌아 가도록 해서는 안 된다.

30.3. 페널티

백보드의 바로 뒤를 제외하고는 볼은 상대방의 프론트코트의 범칙이 발생한 곳으로부터 가장 가까운 지점에서 드로우 인으로 주어진다.

제 31조 골 텐딩과 인터피어런스

31.1. 정의

31.1.1. 야투나 자유투는:
- 슛 동작에 있는 선수의 손에서 볼이 떠날 때 **시작한다**.
- 다음의 경우 **끝난다**:
  - 볼이 바스켓 위에서 들어가서 그 안에 머무르거나 또는 통과할 때
  - 볼이 바스켓에 들어갈 가능성이 없을 때
  - 볼이 링에 닿았을 때
  - 볼이 코트에 닿았을 때
  - 볼이 데드 되었을 때

31.2. 규칙

31.2.1. **야투 시도 시** 볼이 완전히 링 보다 높은 위치에 있고 다음과 같을 때 선수가 볼을 터치하면 **골 텐딩**이 된다.
- 바스켓을 향해 내려가고 있거나,
- 볼이 백보드에 닿은 후

31.2.2. **자유투 시** 바스켓을 향해 날아가고 있는 볼이 링에 닿기 전에 선수가 그 볼을 터치하면 **골 텐딩**이다.

31.2.3. 골 텐딩 제한은 다음의 경우까지 적용된다.
- 볼이 바스켓에 들어갈 가능성이 없을 때
- 볼이 링에 닿았을 때

31.2.4. **인터피어런스**는 다음의 경우 발생한다.
- 야투 또는 마지막 자유투에서 볼이 링에 닿아 있는 경우 선수가 바스켓이나 백보드를 건드렸을 때

- 자유투 후 추가 자유투 시행 시 그 볼이 바스켓에 들어갈 가능성이 있을 때 선수가 볼이나 바스켓이나 백보드를 터치하는 경우
- 선수가 바스켓 밑에서 손을 넣어서 볼을 터치할 때
- 수비선수가 볼이 바스켓 안에 있을 때 그 볼이나 바스켓을 건드려서 볼이 바스켓을 통과하는 것을 방해하는 경우
- 심판의 판단에 의해 선수가 바스켓을 진동하도록 하거나 바스켓을 잡아서 볼이 바스켓으로 들어가는 것을 방해하거나 또는 볼이 바스켓 안으로 들어가게 했을 때
- 선수가 바스켓을 잡고 볼을 플레이 할 때

31.2.5. 다음의 경우:
- 심판이 휘슬을 불었을 때:
  - 볼이 슛 동작 중에 있는 선수의 손에 있는 동안
  - 야투 또는 마지막 자유투가 시도 된 볼이 공중에 있는 동안
- 쿼터나 연장전이 종료되어 경기시간 계시기 부저가 울렸을 때

선수 중 누구도 볼이 링을 터치하고 바스켓에 들어갈 가능성이 있는 동안에는 그 볼을 건드릴 수 없다.

골 텐딩과 인터피어런스에 관련된 **모든 제한들이 적용된다.**

31.3. 페널티

31.3.1. **공격선수**가 바이얼레이션을 범하면 득점은 주어지지 않는다. 규칙에 다르게 기술되어 있지 않는 한 자유투라인 연장선상에서 상대팀에 드로우인이 주어진다.

31.3.2. **수비선수**가 바이얼레이션을 범하면 공격 팀에:
- 자유투 상황에서 시도되는 슛은 **1**점
- 2점 야투 구역에서 시도되는 슛은 2점
- 3점 야투 구역에서 시도되는 슛은 3점

주어지는 득점은 볼이 바스켓에 들어간 것과 같이 인정된다.

31.3.3. 마지막 자유투 시 **수비선수**에 의해 골텐딩이 발생하면 공격팀에게 1득점이 주어지고, 수비선수에게 테크니컬 파울 페널티가 주어진다.

제 6장 – 파울

제 32조 파울

32.1. 정의

32.1.1. 파울은 상대방에 대한 불법적인 개인접촉이나 스포츠 정신에 위배되는 행위와 관련된 규칙의 위반이다.

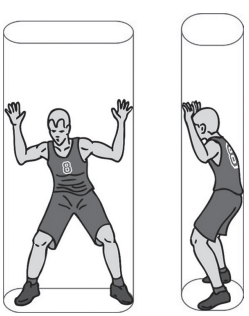
32.1.2. 팀에 부여되는 파울의 수에는 제한이 없다. 페널티와 관계없이 각각의 파울이 주어지고, 위반자는 스코어시트에 기록이 되고, 그에 따라 페널티가 주어진다.

제 33조 접촉: 일반적인 원칙

33.1. 실린더 원칙

실린더 원칙은 코트에 있는 선수가 차지하는 가상의 실린더 내의 공간으로 정의된다. 선수의 위쪽 공간을 포함하며 다음과 같이 제한된다:
- **앞쪽**은 손바닥,
- **뒤쪽**은 엉덩이, 그리고
- **옆쪽**은 팔과 다리의 바깥부분

손과 팔은 몸통의 앞쪽으로 뻗을 수 있으나 발의 위치보다 앞으로 나와서는 안되고, 팔은 팔꿈치 부분이 접혀서 팔뚝과 손이 위쪽을 향해야 한다. 발사이의 간격은 선수의 신장에 따라 달라질 수 있다.



[그림 5] 실린더 원칙

33.2. 수직의 원칙

경기 중 각각의 선수는 경기코트 내에서 상대선수가 이미 차지하지 않은 어느 위치(실린더)를 차지할 권리가 있다.

이 원칙은 한 선수가 차지한 코트의 공간과, 수직으로 점프 했을 때 그 선수의 위쪽 공간까지 보호한다.

선수가 자신의 수직의 위치(실린더)를 떠나자 마자 수직의 위치(실린더)를 이미 확립하고 있는 상대선수와 신체접촉이 발생하면, 자신의 수직의 위치(실린더)를 떠난 선수가 접촉에 대한 책임이 있다.

수비선수는 코트에서 수직(실린더 내)으로 점프하거나 또는 자신의 실린더 내에서 손과 팔을 위쪽으로 뻗은 것에 대하여 페널티를 받지 않는다.

공격선수는 코트나 공중에서, 합법적인 수비위치에게 있는 수비선수와

다음과 같은 접촉을 일으켜서는 안 된다:
- 팔을 사용하여 자신의 공간을 더 확보하는 것(밀어내는 것)
- 야투 시도 중 또는 직후 다리와 팔을 벌려 접촉을 유발하는 것

33.3. 합법적인 수비 위치

수비선수가 최초의 합법적 수비위치를 확립했다는 것은 다음과 같은 때이다:
- 상대 선수를 마주하고 있을 때, 그리고
- 양 발을 코트에 딛고 있을 때

합법적인 수비위치는 자신을 수직으로(실린더)하여 코트에서 천장까지 연장된다. 그는 팔과 손을 자신의 머리 위쪽으로 들 수 있고 수직으로 점프할 수 있으나 팔과 손은 수직의 위치로 하여 가상의 실린더 내에 두어야 한다.

33.4. 볼을 컨트롤하는 선수에 대한 수비

볼을 컨트롤(잡고 있거나 드리블을 하고 있거나)하는 선수를 수비하는 경우에는 **시간과 거리의 요소는 적용하지 않는다.**

볼을 가진 선수는 상대가 순간적으로 자신의 앞에 합법적인 수비위치를 확보하더라도 수비를 당할 것을 예측하여야 하며 멈추거나 방향을 바꿀 준비가 되어 있어야 한다.

수비하는 선수는 자신의 위치를 잡기 전에 접촉 없이 최초의 합법적 수비위치를 확립하여야 한다.

수비 선수가 최초의 합법적 수비위치를 확립하면 자신의 상대선수를 수비하기 위해 움직일 수 있으나 팔, 어깨, 엉덩이, 그리고 다리를 뻗어 드리블하는 선수가 지나가는 것을 방해해서는 안 된다.

볼을 가진 선수의 차지/블록 상황을 판단할 때 심판은 다음의 원칙을 적용하여야 한다:

- 수비선수는 양 발을 코트에 딛고 볼을 가진 선수와 마주하여 최초의 합법적 수비 위치를 확립하여야 한다.
- 수비선수는 최초의 합법적 수비위치를 유지하기 위해 움직이지 않거나, 수직으로 점프 하거나, 옆이나 뒤로 움직일 수 있다.
- 최초의 합법적 수비위치를 유지하기 위해 움직일 때에는 옆이나 뒤로 움직이는 동안, 한 발이나 양 발이 잠시 코트에서 떨어질 수 있지만 볼을 가진 선수를 향하여서는 안 된다.
- 수비선수가 접촉지점에 먼저 위치해 있었던 것으로 간주되려면 접촉은 몸통에 발생하여야 한다.
- 합법적 수비위치를 확립한 수비선수는 부상을 피하기 위해 자신의 실린더 내에서 돌아설 수 있다.

위의 어떤 상황에서도 접촉은 볼을 가진 선수가 유발했다고 간주한다.

33.5. 볼을 컨트롤 하지 않는 선수에 대한 수비

볼을 컨트롤 하지 않는 선수는 경기코트에서 자유롭게 움직일 자격이 있으며, 다른 선수가 이미 차지하지 않은 어떤 위치도 차지할 수 있다.

볼을 컨트롤 하지 않는 선수를 수비할 때에는 **시간과 거리의 요소가 적용된다.** 수비선수는 움직이는 상대선수가 멈추거나 방향을 바꿀 수 있는 충분한 시간과 거리를 갖지 못하게 그 진로에 너무 근접해서 또는 너무

빨리 위치를 잡을 수 없다.

거리는 상대방 스피드에 직접적으로 비례하지만 한 스텝 이내 일 수는 없다.

수비선수가 최초의 합법적 수비위치를 잡는데 있어 시간과 거리의 요소를 고려하지 않아 상대방과 접촉이 일어나면 그는 접촉에 대한 책임이 있다.

수비선수가 최초의 합법적 수비위치를 확립하면 자신의 상대방을 수비하기 위해 움직일 수 있다. 그는 팔, 어깨, 엉덩이 또는 다리를 상대선수의 진로로 뻗어 지나가지 못하도록 할 수 없다. 그는 부상을 피하기 위해 자신의 실린더 안에서 돌아설 수 있다.

33.6. 공중에 떠 있는 선수

경기코트의 한 지점에서 점프를 한 선수는 같은 지점으로 착지할 권리가 있다.

그는 점프할 당시에 점프지점과 착지지점 사이에 상대선수가 이미 그 위치를 차지하지 않는 한, 경기코트 내의 다른 지점에 차차지할 권리가 있다.

선수가 착지를 하면서 중심을 잃어 착지지점을 벗어나 이미 합법적인 수비위치를 잡고 있는 수비선수와 접촉이 발생하면 점프한 선수가 접촉에 대한 책임이 있다.

상대선수는 그 선수가 점프를 한 후에는 그 선수의 진로에 들어갈 수 없다.

공중에 떠 있는 선수의 밑에서 움직여 접촉을 일으키는 것은 보통 스포츠 정신에 위배되는 파울이며 경우에 따라서는 실격퇴장 파울이 선언 될 수 있다.

33.7. 스크린: 합법적인 스크린, 비합법적인 스크린

스크린은 볼을 가지고 있지 않은 상대방이 경기코트 내의 원하는 위치로 이동하는 것을 지연시키거나 방해하는 것이다.

합법적인 스크린은 상대방을 스크린 하는 선수가:
- 접촉이 발생했을 때 (자신의 실린더 안에서) **정지되어 있어야 한다.**
- 접촉이 발생했을 때 양 발이 코트에 닿아 있어야 한다.

비합법적인 스크린은 상대방을 스크린 하는 선수가:

- 접촉이 발생했을 때 **움직이고 있는 것이다.**
- 접촉이 발생했을 때 **정지되어 있는** 상대방의 시야 밖에서 충분한 거리를 주지 않고 스크린을 한 것이다.
- 접촉이 발생했을 때 **움직이는** 상대방의 시간과 거리의 요소를 준수하지 않는 것이다.

정지하고 있는 상대방(전면 또는 측면)의 시야 내에서 스크린을 한다면 접촉이 없는 한, 스크린을 하는 선수는 원하는 만큼 가까이에서 스크린을 할 수 있다.

정지하고 있는 상대방의 시야 밖에서 스크린을 한다면 스크린을 하는 선수는 접촉을 유발하지 않고, 상대방에게 정상적인 한 발을 움직일 수 있게 허용해야 한다.

상대방이 움직이는 경우 시간과 거리의 요소가 적용된다. 스크린을 하는 선수는 충분한 공간을 두어 스크린을 당하는 선수가 멈추거나 방향 전환을 하여 스크린을 피할 수 있도록 해야 한다.

요구되는 거리는 정상적인 한 걸음 이상 두 걸음 이내이다.

합법적인 스크린에 당한 선수는 스크린을 건 선수와의 접촉에 대해 책임이 있다.

33.8. 차징

차징은 볼을 가지고 있던 가지고 있지 않던 밀쳐서 비합법적 개인접촉을 유발하거나 또는 상대방의 몸통으로 밀고 들어가는 것이다.

33.9. 블로킹

블로킹은 상대방이 볼을 가지고 있던 가지고 있지 않던 그 진행을 방해하는 불법적인 개인접촉이다.

상대방이 정지해 있거나, 물러설 때, 스크린을 시도하는 선수가 움직이면서 접촉을 하면 블로킹 파울이다.

선수가 볼을 무시하고 상대방과 마주한 상태에서 상대방의 움직임에 따라 자신의 위치를 바꾸면, 다른 이유가 있지 않는 한 그는 어떠한 접촉에 대해서도 기본적으로 책임이 있다.

'다른 이유가 있지 않는 한'이란 표현은, 스크린을 당하는 선수가 의도적으로 밀거나, 부딪치거나, 잡는 것을 말한다.

선수가 코트 내에서 위치를 잡을 때 팔이나 팔꿈치를 실린더 밖으로 뻗는 것은 합법적이나 상대방이 지나가려고 할 때에는 팔이나 팔꿈치를 실린더 안쪽으로 하여야 한다. 팔이나 팔꿈치가 실린더 밖에 있는 상태에서 접촉이 발생하면 블로킹이나 홀딩이다.

33.10. 노차지 반원 구역

노차지 반원 구역은 바스켓 아래에서의 차지/블록 상황을 판단하기 위해 경기코트의 일정한 구역을 표시해 놓은 것이다.

노차지 반원 구역으로 들어오는 플레이는 공격선수가 불법적으로 손, 팔, 다리, 또는 몸을 사용하지 않는 한, 공중에 떠 있는 공격 선수의 노차지 반원 구역 안의 수비선수에 대한 접촉은 공격자 파울을 선언하지 않는다. 이 규칙은 다음과 같은 경우에 적용된다:

- 공중에 있는 공격 선수가 볼을 컨트롤 하고 있고,
- 그 선수가 야투 시도를 하거나 패스를 시도하고 있고,
- 수비선수가 노차지 반원 구역에 **한 발 또는 양 발이 닿고 있을 때**

33.11. 손 또는 팔로 상대방에 접촉하는 것

상대방을 손으로 터치하는 것 자체는 파울이 아니다.

심판은 접촉을 유발시킨 선수가 이득을 봤는지 결정하여야 한다. 선수에 의한 접촉이 상대방 움직임의 자유를 제한했다면 그 접촉은 파울이다.

비합법적인 손이나 뻗어진 팔의 사용은 수비선수가 수비위치에 있고 상대방이 볼을 가지고 있던 가지고 있지 않던 손이나 팔이 상대방에 닿거나 닿은 상태로 유지되고 있어 상대선수의 진행을 방해하는 것이다.

상대선수가 볼을 가지고 있던 가지고 있지 않던 반복적으로 터치하거나 잽을 하면 거친 플레이로 이어질 수 있어 파울이다.

다음의 경우에는 **볼을 가진 공격선수**의 파울이다:
- 이득을 보기 위해 수비선수를 팔이나 팔꿈치로 감는 경우
- 플레이를 하려는 수비선수를 방해하거나 볼에 대한 플레이를 시도하려는 수비선수를 방해하는 것, 또는 자신을 위해 더 많은 공간을 만들어 내려고 밀어내는 경우
- 드리블 중에 팔꿈치나 손을 뻗어 볼을 뺏으려는 상대방을 방해하는 경우

볼을 가지고 있지 않은 공격자가 다음과 같이 밀어내는 경우는 파울이다:
- 볼을 자유롭게 잡기 위해
- 플레이를 하려는 수비선수를 방해하거나 볼에 대한 플레이를 시도하려는 수비선수를 방해하는 것
- 자신의 공간을 더 넓히기 위해

33.12. 포스트 플레이

수직의 원칙(실린더 원칙)은 포스트 플레이에도 적용된다.

포스트 위치에 있는 공격선수와 그를 수비하는 수비선수는 서로 상대의 수직의 위치(실린더)를 존중하여야 한다.

포스트 업 위치에 있는 공격 또는 수비선수가 어깨나 엉덩이로 상대방을 위치에서 밀어내거나, 팔, 어깨, 엉덩이, 다리, 또는 신체의 다른 부분을 사용하여 상대방의 자유로운 움직임을 방해하면 파울이다.

33.13. 뒤쪽에서의 비합법적인 수비

뒤쪽에서의 비합법적인 수비는 수비선수가 뒤쪽에서 상대방에 개인적인 접촉을 하는 것이다. 수비선수가 볼에 대해 플레이를 시도하고자 했다는 자체만으로 상대방을 뒤쪽에서 접촉하는 것이 정당화 되지 않는다.

33.14. 홀딩

홀딩은 상대방의 자유로운 움직임을 방해하기 위한 비합법적인 개인

접촉이다. 이 접촉(홀딩)은 신체의 어느 부분으로도 발생할 수 있다.

33.15. 푸싱

푸싱은 상대방이 볼을 가지고 있던 가지고 있지 않던 선수가 신체의 어느 일부분으로 상대방을 강제적으로 밀거나 밀어내려고 시도를 하는 비합법적인 개인 접촉이다.

33.16. 페이크 파울

페이크는 선수가 파울을 당하는 척하는 행동을 하거나 또는 파울을 당한다는 의견을 유도해 내기 위해 연기가 가미된 과장된 행동을 하는 것이며, 따라서 불공평한 이득을 취하는 것이다.(경기 후 비디오 분석을 통해 제재)

제 34조 개인파울

34.1. 정의

34.1.1. 개인파울은 선수가, 볼이 라이브 상태이거나 데드 상태이거나 관계없이 상대방을 비합법적으로 접촉하는 것이다.

선수는 손, 팔, 팔꿈치, 어깨, 엉덩이, 다리, 무릎, 발을 뻗거나 비정상적인 위치(실린더 밖으로)로 몸을 굽혀서, 상대방을 잡거나, 막거나, 밀거나, 부딪치거나, 발을 걸거나, 진행을 방해하여서는 안되고 거칠고 폭력적인 플레이를 하여서는 안 된다.

34.2. 페널티

위반 선수에 대해 개인파울이 주어진다.

34.2.1. 슛 동작에 있지 않은 선수에게 파울을 하면:

- 경기는 범칙이 발생한 곳으로부터 가장 가까운 지점에서 파울을 당한 팀의 드로우 인으로 재개된다.

• 위반한 팀이 팀 파울 상황인 경우 규칙 41조가 적용된다.

34.2.2. 슛 동작에 있는 선수에게 파울을 하면 다음과 같은 수의 자유투가 주어진다:
• 야투 구역에서의 슛이 성공하면 득점이 인정되고 추가로 자유투 1개
• 2점 야투 구역에서의 슛이 성공하지 못하면 자유투 2개
• 3점 야투 구역에서의 슛이 성공하지 못하면 자유투 3개
• 볼이 아직 선수의 손에 머물러 있는 동안 쿼터 또는 연장전의 종료를 위한 경기시간 계시기 부저가 울리기 직전, 또는 24초 계시기 부저가 울리기 직전, 선수가 파울을 당하고 그 야투가 성공이 되면 득점은 인정되고 추가의 자유투가 주어진다.

제 35조 더블파울

35.1. 정의

35.1.1. 더블파울은 두 상대방이 거의 동시에 서로 개인파울을 범하는 것이다.

35.1.2. 더블 파울로 간주되는 2개의 파울은 다음에 따라오는 조건들이 적용되어야 한다.
• 양 쪽의 파울은 선수의 파울이다.
• 양 쪽의 파울은 신체적인 접촉을 수반한다.
• 양 쪽의 파울은 두 명의 상대방 사이에서의 파울이다.
• 양 쪽의 파울은 같은 벌칙을 가진다.

35.2. 페널티

위반한 선수에게 각각 개인파울이 주어진다. 자유투는 주어지지 않으며 경기는 다음과 같이 재개된다.

더블파울과 거의 동시에:
• 유효한 야투, 마지막 자유투가 득점이 되면 볼은 득점을 당한 팀이 엔드라인 뒤쪽 어느 지점에서도 드로우 인을 할 수 있도록 주어진다.

- 팀이 컨트롤을 하고 있었거나 볼에 소유권이 있으면 범칙이 발생한 지점 가장 가까운 곳에서 그 팀에 드로우 인이 주어진다.
- 양 팀 어느 쪽도 볼을 컨트롤하지 못하거나 소유권이 없으면 점프볼 상황이 된다.

제 36조 테크니컬 파울

36.1. 행동의 규칙

36.1.1. 경기에서의 적절한 행동은 선수, 감독, 어시스턴트 코치, 교대선수, 제외된 선수 그리고 동반한 팀의 인원들이 심판, 경기기록원 및 감독관에 적극적이고 성실하게 협력하는 것이다.

36.1.2. 각각의 팀은 승리를 얻기 위해 최선을 다하지만 이것은 스포츠맨십과 페어플레이 정신으로 이루어져야 한다.

36.1.3. 규칙의 정신과 의도하는 바에 고의적으로 또는 반복적으로 협조하지 않거나 따르지 않는 경우는 테크니컬 파울로 간주한다.

36.1.4. 심판은 경고를 주거나 또는 명백히 의도적이지 않고 경기에 직접적인 영향을 주지 않는 작은 위반에 대해 테크니컬 파울을 부과하지 않을 수 있으나 작은 위반이라도 경고 후에 반복되는 경우에는 테크니컬 파울을 부과하여야 한다.

36.1.5. 볼이 라이브 볼이 된 후에 위반이 인지되면 경기는 중단이 되고 테크니컬 파울이 부과된다. 페널티는 테크니컬 파울이 부과된 시점에 발생한 것으로 시행된다. 위반과 경기가 중단된 시점 사이에 어떤 일이 발생하여도 유효하다.

36.2. 정의

36.2.1. 테크니컬 파울은 선수의 행위로 인한 비접촉성 파울이나 그 외에도:
- 심판의 경고를 무시하는 행위
- 심판, 감독관, 경기기록원, 또는 상대팀 벤치인원을 무례하게 대하는 행위
- 언어나 행동으로 관중을 자극하거나 선동하는 행위
- 상대방을 자극하거나 조롱하는 행위
- 상대방의 눈 근처에서 손을 흔들거나 시야를 방해하는 행위
- 팔꿈치를 과도하게 휘두르는 행위
- 볼이 바스켓을 통과한 이후에 의도적으로 볼을 터치하여 경기를 지연시키거나 드로우 인이나 자유투에서 즉각 시행되지 못하도록 방해하는 행위
- 파울을 당하는 척하는 페이크 동작**(규칙 33.16 참조) 확인**
- 선수가 덩크 이 후 순간적으로 링을 잡거나 심판의 판단에 의해 자신이나 다른 선수의 부상을 피하고자 하는 것을 제외하고 선수가 체중을 실어 링에 매달리는 행위
- 마지막 자유투 시 수비선수에 의한 골 텐딩. 공격 팀에 1점이 주어지고, 수비선수에게 테크니컬 파울이 부과된다.

36.2.2. 팀 벤치인원에 대한 테크니컬 파울은 심판, 감독관, 경기기록원, 또는 상대방과 무례한 대화를 하거나 터치를 하는 것이며 절차상이나 관리상의 위반을 할 경우 부과된다.

36.2.3. 선수는 테크니컬 파울 두 개, 또는 스포츠 정신에 위배되는 파울 두 개, 또는 스포츠 정신에 위배되는 파울 한 개와 테크니컬 파울 한 개가 부과되면 경기 잔여시간 동안 실격퇴장이 된다.

36.2.4. 감독은 다음의 경우 경기 잔여시간 동안 실격퇴장이 된다:
- 개인적인 비 신사적인 행위로 두 개의 테크니컬 파울('C')이 부과 되었을 때
- 팀의 다른 벤치인원의 비 신사적인 행위로 인해 세 개의 테크니컬 파울이 부과되고 세 개 모두 'B' 이거나 그 중 하나가 'C' 일 때

36.2.5. 선수 또는 감독이 36.2.3 조항 또는 36.2.4 조항에 의해 실격퇴장 되면 그 테크니컬 파울에 대한 페널티 만이 주어지고 실격퇴장에 따른 추가 페널티는 시행되지 않는다.

36.3. 페널티

36.3.1. 테크니컬 파울이 부과되면:
- 선수의 경우 테크니컬 파울은 자신의 개인파울에 더해지고, 팀 파울이 추가된다.
- 팀 벤치인원의 경우 위반 당사자에게 테크니컬 파울이 선언되고 그 테크니컬 파울은 감독에게 부과되나 팀 파울에는 추가되지 않는다.

36.3.2. 상대방에 한 개의 자유투가 주어진다. 경기는 다음과 같이 재개된다:
- 자유투는 즉시 시행 된다. 자유투 후, 테크니컬 파울이 불려졌을 때 볼을 소유하던 팀 또는 자격이 있던 팀에 의해, 경기가 멈추어 졌을 때 볼이 있었던 지점의 가장 가까운 곳에서 드로우 인으로 재개된다.
- 다른 파울들의 벌칙의 순서가 정해지든지 또는 벌칙의 집행이 시작되는 것과 상관없이 자유투는 즉시 시행 된다. 자유투 후, 테크니컬 파울이 불려졌을 때 볼을 소유하던 팀 또는 자격이 있던 팀에 의해, 테크니컬 파울의 벌칙을 위해 멈추어진 지점에서 재개된다.
- 유효한 야투, 마지막 자유투가 득점이 되면 경기는 엔드 라인 뒤쪽 어느 지점에서 드로우 인으로 재개된다.
- 어느 팀도 볼을 컨트롤 하고 있지 않거나 자격이 없는 경우, 점프 볼 상황이 된다.
- 1쿼터 시작에서는 센터 서클에서 점프 볼이 주어진다.

제 37조 스포츠 정신에 위배되는 파울

37.1. 정의

37.1.1. 스포츠 정신에 위배되는 파울은 선수의 접촉파울이며, 심판의 판단에 의해

다음의 경우 부과된다:
- 규칙의 정신과 의도 내에서 직접적으로 볼에 대한 플레이를 합법적으로 시도하지 않는 경우
- 선수가 볼 또는 상대방에 대한 플레이를 하기 위한 노력 중 지나치거나 심한 접촉을 유발하는 경우
- 공격을 전개하는 팀의 진행을 멈추기 위해 수비선수가 불필요한 신체 접촉을 유발하는 경우
  이것은 공격 선수가 슛 동작을 시작할 때까지 적용된다.
- 속공을 저지하기 위하여 공격선수와 상대팀 바스켓 사이에 수비선수가 없을 때 수비선수가 상대방의 뒤쪽 또는 측면에서 접촉하는 경우
  이것은 공격 선수가 슛 동작을 시작할 때까지 적용된다.
- 경기 시간이 4쿼터 또는 연장전 2:00 또는 그 미만을 나타낼 때, 드로우 인을 위해 볼이 경계선 밖의 심판의 손에 있거나 또는 드로우 인 하는 선수에게 있을 때 수비선수가 경기코트의 상대선수에 접촉을 하는 경우

37.1.2. 심판은 경기 중 스포츠 정신에 위배되는 파울을 일관성 있게 해석하여야 하며, 행위에 대하여만 판단하여야 한다.

37.2. 페널티

37.2.1. 스포츠 정신에 위배되는 파울은 위반한 선수에게 부과된다.

37.2.2. 파울을 당한 선수에게 자유투가 주어지고:
- 팀의 프론트코트의 드로우 인 라인에서 드로우 인이 주어진다.
- 1 쿼터 시작 전에는 센터서클에서 점프볼이 주어진다.

자유투는 다음과 같이 주어진다:
- 슛 동작에 있지 않은 선수에게 파울을 하면 자유투 2개
- 슛 동작에 있는 선수에게 파울을 하고 득점이 되면 득점을 인정하고 추가 자유투 1개
- 슛 동작에 있는 선수에게 파울을 하고 득점이 안되면 자유투 2개 또는 3개

37.2.3. 선수가 스포츠 정신에 위배되는 파울 두 개 또는 테크니컬 파울 두 개, 또는 테크니컬 파울 한 개와 스포츠 정신에 위배되는 파울 한 개를 받으면 경기 잔여시간 동안 실격퇴장이 된다.

37.2.4. 선수가 37.2.3 에 의해 실격퇴장이 되면 스포츠 정신에 위배되는 파울에 대한 벌칙만 주어지고 실격퇴장에 대한 추가 페널티는 시행되지 않는다.

제 38조 실격퇴장 파울

38.1. 정의

38.1.1. 실격퇴장 파울은 선수나 교대선수들, 감독, 어시스턴트 코치, 제외된 선수 그리고 동반한 팀의 인원들의 과격하고 비 신사적인 행위이다.

38.1.2. 실격퇴장 파울을 받은 감독은 스코어시트에 기록된 어시스턴트 코치로 교체된다. 스코어시트에 어시스턴트 코치가 기록되지 않은 경우에는 주장으로 교체된다.

38.2. 폭력행위

38.2.1. 경기 중 스포츠맨십과 페어플레이 정신에 반하여 폭력행위가 발생할 수 있다. 이것은 심판 또는 필요한 경우 질서요원에 의해 즉시 멈춰져야 한다.

38.2.2. 경기코트나 근처의 선수 또는 팀 벤치인원이 관련된 폭력행위가 발생하면 심판은 그것을 멈추기 위해 필요한 조치를 취하여야 한다.

38.2.3. 상대방 또는 심판에게 과격하고 공격적인 행위를 한 선수나 벤치인원은 경기코트에서 실격 퇴장되고 선수대기실로 퇴장하여야 한다.
주심은 KBL에 그 사실을 보고하여야 한다.

38.2.4. 경기장 질서요원은 심판의 요청이 있는 경우 경기코트 내로 들어올 수 있다. 그러나 관중이 명백한 폭력행위를 범할 의도를 가지고 경기코트에 들어올 때에는 팀과 심판을 보호하기 위해 즉시 개입할 수 있다.

38.2.5. 경기 코트 또는 그 부근을 너머, 경기장 입구, 출구, 복도, 선수대기실 등 홈 경기장 내의 모든 구역은 홈팀과 경기장 질서요원이 관리하여야 한다.

38.2.6. 심판은 선수나 팀 벤치인원이 경기장비에 손상을 입힐 수 있는 물리적인 행위를 할 경우, 이를 용납해서는 안 된다.
이러한 행위가 심판에 의해 인지되면 해당 팀 감독에게 경고가 주어진다.
이러한 행위가 반복되는 경우 당사자에게 즉시 테크니컬 또는 실격퇴장 파울이 부과된다.

38.3. 페널티

38.3.1. 실격퇴장 파울은 위반한 당사자에게 부과된다.

38.3.2. 실격이 되는 당사자는 이 규칙의 관련 조항에 따라 선수대기실로 이동하여 경기 잔여시간 동안 머무르거나 또는 본인이 원할 경우 경기장 건물을 떠날 수 있다.

38.3.3. 자유투는:
- 신체접촉이 없는 파울의 경우 자유투를 시행하게 되는 팀의 감독이 지명하는 선수에게 주어진다.
- 신체접촉이 있는 파울의 경우 파울을 당한 선수에게 주어진다.

또한:
- 그 팀의 프론트코트 드로우 인 라인에서 드로우 인이 주어진다.
- 1쿼터 시작 전에는 센터서클에서 점프볼이 주어진다.

38.3.4. 자유투는 다음과 같이 주어진다:
- 신체접촉이 없는 파울의 경우 자유투 2개
- 슛 동작에 있지 않은 선수에게 파울을 하면 자유투 2개

- 슛 동작에 있는 선수에게 파울을 하고 득점이 되면 득점을 인정하고 추가 자유투 1개
- 슛 동작에 있는 선수에게 파울을 하고 득점이 안되면 자유투 2개 또는 3개
- 감독의 실격퇴장 되는 파울인 경우 : 자유투 2개
- 어시스턴트 코치, 교대 선수, 제외된 선수 또는 동반한 팀의 인원들이 실격퇴장 되는 파울인 경우, 파울은 감독에게 테크니컬 파울이 주어지고 자유투 2개. 게다가 싸움이 발생한 동안에 벤치를 떠나 이에 가담한 어시스턴트 코치, 교대선수, 제외된 선수, 동반한 팀의 인원들에게 실격퇴장이 발생되면:
  - 어시스턴트 코치, 교대 선수 그리고 제외된 선수의 각각의 실격퇴장 파울은 2개의 자유투, 모든 실격퇴장 파울은 각각의 범한 사람에게 주어진다.
  - 동반한 팀의 인원들의 실격퇴장 파울은 2개의 자유투, 모든 실격퇴장 파울은 감독에게 주어진다.

상대팀에 의해 상쇄될 수 있는 동일한 벌칙이 있지 않는 한 모든 자유투 벌칙은 시행되어 진다.

제 39조 싸움

39.1. 정의

싸움은 둘 또는 그 이상의 상대방(선수, 교대선수, 감독, 어시스턴트 코치, 제외된 선수와 동반한 팀의 인원들) 사이의 육체적인 충돌이다.

이 조항은 싸움기간 또는 싸움으로 이어지는 상황 동안 팀 벤치구역 경계를 벗어나는 교대선수, 감독 , 어시스턴트 코치, 제외된 선수와 동반한 팀의 인원들에게만 적용된다.

39.2. 규칙

39.2.1. 교대선수, 제외된 선수, 또는 동반한 팀의 인원들은 싸움기간 또는 싸움으로 이어지는 상황 동안 팀 벤치구역을 떠나 싸움에 직접 가담하게 되면 실격퇴장 된다.

39.2.2. 오직 감독 또는 어시스턴트 코치만이 싸움기간 또는 싸움으로 이어지는 상황 동안 질서의 유지와 회복을 위해 심판을 도울려고 팀 벤치구역을 떠나는 것이 허용된다. 이 상황에서는 실격퇴장 되지 않는다.

39.2.3. 감독 또는 어시스턴트 코치가 팀 벤치구역을 이탈하고, 심판을 도와 질서를 유지하고 회복하려는 노력을 하지 않으면 실격퇴장 처리된다.

39.2.4. 교대선수, 제외된 선수, 또는 동반한 팀의 인원들은 싸움기간 또는 싸움으로 이어지는 상황 동안 팀 벤치구역을 떠나면 'B1'으로 기록 되어지는 감독에게 테크니컬 파울이 주어진다.

39.3. 페널티

39.3.1. 팀 벤치구역을 이탈한 인원수와 관계없이 한 개의 테크니컬 파울('B')이 감독에게 부과된다.

39.3.2. 이 조항에 따라 양 팀 벤치인원이 실격퇴장(직접 가담한 경우)이 되고 다른 파울 페널티가 남아있지 않으면 경기는 다음과 같이 재개된다.

싸움으로 인해 경기가 중단되었던 것과 거의 동시에:

- 유효한 야투 또는 마지막 자유투가 득점이 되면 엔드 라인 뒤에서 득점을 당한 팀의 드로우 인으로 볼이 주어진다.
- 볼을 컨트롤을 하고 있었거나 볼의 소유권이 있으면, 팀의 프론트코트의 드로우 인 라인에서 드로우 인이 주어진다.
- 양 팀 어느 쪽도 볼을 컨트롤하지 못하거나 소유권이 없으면 점프볼 상황이 된다.

39.3.3. 모든 실격퇴장 파울은 B.8.3에 기술된 것과 같이 기록지에 기재되고 팀 파울에 추가되지 않는다.

39.3.4. 경기코트에서 벌어지는 싸움 또는 싸움으로 이어지는 어떤 상황과 관련하여 선수에게 주어지는 모든 가능한 파울 페널티는 42조에 따라 처리된다.

39.3.5. 싸움에 가담하거나 싸움으로 이어지는 어떤 상황에서 어시스턴트 코치, 교대선수, 제외된 선수 또는 동반한 팀의 인원들로 인해 발생되는 실격퇴장 파울 벌칙은 조항 38.3.4 에 따라 처리된다.

제 7장 – 일반적인 규정

제 40조 선수의 5반칙

40.1. 5 반칙을 한 선수는 심판이 그 사실을 알려줘야 하며 경기를 즉시 떠나야 한다. 그 선수는 30초 이내에 교체 되어야 한다.

40.2. 5 반칙을 당한 선수에 의한 파울은 그 제외된 선수에게 선언되고 기록지의 감독 란에 기입된다. ('B')

제 41조 팀 파울: 페널티

41.1. 정의

41.1.1. 팀 파울은 선수에 의한 개인파울, 테크니컬 파울, 스포츠 정신에 위배되는 파울, 또는 실격퇴장 파울이다. 한 팀이 한 쿼터에 네 개의 파울을 범한 후 그 팀은 팀 파울 벌칙 상황이 된다.

41.1.2. 준비시간에 발생한 모든 팀 파울은 다음 쿼터나 연장전에 발생한 것으로 간주된다.

41.1.3. 연장전에 발생한 모든 팀 파울은 4쿼터에 발생한 것으로 간주된다.

41.2. 규칙

41.2.1. 팀 파울 페널티 상황이고, 이 후 슛 동작에 있지 않은 선수에 대한 모든 선수의 개인파울에는 드로우 인 대신 자유투 2개가 주어진다. 파울을 당한 선수가 자유투를 시도한다.

41.2.2. 라이브 볼을 컨트롤하고 있는 팀 또는 볼의 소유권이 있는 팀의 선수가 개인파울을 하면 상대방에게 드로우 인이 주어진다.

제 42조 특별한 상황

42.1. 정의

범칙이 발생하여 시간이 멈추어진 기간 동안 추가 범칙이 범해지면 특별한 상황이 된다.

42.2. 절차

42.2.1. 모든 파울이 부과되고 모든 페널티를 확인한다.

42.2.2. 모든 범칙의 순서를 결정한다.

42.2.3. 양 팀에 대한 모든 동일한 페널티와 더블파울 페널티는 선언된 순서에 따라 상쇄된다. 일단 페널티가 기록되고 상쇄되면 발생하지 않은 것으로 간주된다.

42.2.4. 테크니컬 파울이 불려지면, 벌칙의 순서가 정해지든지 또는 벌칙의 집행이 시작되는 것과 상관없이 테크니컬 파울의 벌칙이 먼저 시행된다.

42.2.5. 마지막 페널티로 인한 볼의 소유권이 인정되고, 그 전의 볼의 소유권은 취소된다.

42.2.6. 첫 번째 자유투 또는 드로우 인 페널티에서 볼이 라이브 볼이 되면, 그 페널티는 다른 잔여 페널티와 상쇄할 수 없다.

42.2.7. 모든 잔여 페널티는 선언된 순서에 따라 집행된다.

42.2.8. 양 팀에 같은 페널티를 상쇄한 후에 더 이상 집행할 페널티가 남아있지 않으면 경기는 다음과 같이 재개된다:

첫 번째 범칙과 거의 동시에
• 유효한 야투 또는 마지막 자유투가 득점이 되면 엔드 라인 뒤에서 득점을

당한 팀의 드로우 인으로 볼이 주어진다.
- 팀이 볼을 컨트롤을 하고 있었거나 볼의 소유권이 있었을 경우 처음 범칙이 발생한 가장 가까운 지점에서 그 팀에 드로우 인이 주어진다.
- 양 팀 어느 쪽도 볼을 컨트롤하지 못하거나 소유권이 없으면 점프볼 상황이 된다.

제 43조 자유투

43.1. 정의

43.1.1. 자유투는 자유투 반원 안의 자유투라인 뒤에서 선수에게 방해 없이 1 득점의 기회가 주어지는 것이다.

43.1.2. 한 세트의 자유투는 한 개의 파울 페널티로 발생하는 모든 자유투와 이어지는 볼의 소유권이다.

43.2. 규칙

43.2.1. 개인파울, 스포츠 정신에 위배되는 파울 또는 신체접촉에 따른 실격퇴장 파울이 선언되면 자유투는 다음과 같이 주어진다:
- 파울 당한 선수가 자유투를 시도한다.
- 자유투를 시도하는 선수에 대해 교체요청이 있을 경우 그는 경기를 떠나기 전에 자유투를 시도하여야 한다.
- 자유투 슈터가 부상, 5반칙, 실격퇴장으로 경기를 떠나야 하는 경우 자유투 슈터와 교체한 선수가 자유투를 시도한다. 교체선수가 없을 경우 해당 팀 감독이 지명한 동료선수가 자유투를 시도한다.

43.2.2. 테크니컬 파울 또는 신체접촉이 없는 실격퇴장 파울이 선언되면 자유투를 시행하게 되는 팀 감독에 의해 지명된 선수가 자유투를 시도한다.

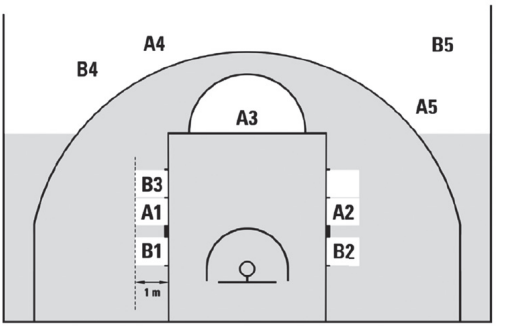
43.2.3. 자유투 슈터는:

- 자유투 반원 안의 자유투라인 뒤쪽에 위치하여야 한다.
- 볼이 바스켓 위쪽에서 들어가거나 링에 닿도록 어떠한 방법으로든 자유투를 시도하여야 한다.
- 심판이 볼을 건네주고 5초 이내에 슛을 해야 한다.
- 볼이 바스켓에 들어가거나 링에 닿을 때까지 자유투라인을 터치하거나 제한구역에 들어갈 수 없다.
- 자유투를 던지는 척 할 수 없다.

43.2.4. 자유투 리바운드 지점의 선수들은 1m 폭의 해당구역(참조: 그림 6)에 교대로 위치할 자격이 있다.

자유투 도중 선수들은:

- 차지할 자격이 없는 자유투 리바운드 지점을 차지해서는 안 된다.
- 자유투 슈터의 손에서 볼이 떠나기 전에 제한구역에 들어가거나 중립 지역 또는 자유투 리바운드 지점을 떠나서는 안 된다.
- 어떠한 행위로도 자유투 슈터를 방해해서는 안 된다.



[그림 6] 자유투 중 선수들의 위치

43.2.5. 자유투 리바운드 지점에 위치하지 않은 선수는 자유투가 끝날 때까지 자유투라인 연장선 뒤쪽과 3점 야투 라인 뒤쪽에 머물러야 한다.

43.2.6. 다른 자유투 세트나 드로우 인으로 이어지는 자유투 동안에는 모든 선수들은 자유투라인 연장선과 3 점슛 라인 뒤쪽에 머물러야 한다.

규칙 제 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 또는 43.2.6 조항을 위반하는 것은 바이얼레이션이다.

43.3. 페널티

43.3.1. **자유투가 성공되고** 바이얼레이션이 자유투 슈터에 의해 발생하면 득점은 인정되지 않는다.

집행될 더 이상의 자유투 또는 소유권 페널티가 있지 않는 한 볼은 자유투라인 연장선상에서 상대팀에게 드로우 인이 주어진다.

43.3.2. **자유투가 성공되고** 자유투 슈터 이외의 선수가 바이얼레이션을 범하면:
- 득점이 인정된다.
- 바이얼레이션은 무시된다.

마지막 자유투의 경우, 엔드 라인에서 상대방에게 드로우 인이 주어진다.

43.3.3. **자유투가 성공되지 않고:**
- 마지막 자유투에서 **자유투 슈터** 또는 **그의 동료선수**에 의해 바이얼레이션이 발생하면 그 팀이 소유권을 가질 자격이 있지 않는 한 볼은 자유투라인 연장선상에서 상대팀에게 드로우 인이이 주어진다.
- 자유투 슈터의 **상대방**이 바이얼레이션을 범하면 대체 자유투가 주어진다.
- 마지막 자유투에서 **양 팀**이 모두 바이얼레이션을 범하면 점프볼 상황이 된다.

제 44조 정정할 수 있는 실수

44.1. 정의

부주의로 인하여 규칙이 무시된 다음의 상황에서만 심판은 실수를 정정할 수 있다.

- 주어지지 않아야 할 자유투를 준 경우
- 주어야 할 자유투를 주지 못한 경우
- 실수로 득점을 주거나, 취소한 경우
- 자격이 없는 선수에게 자유투가 허용된 경우

44.2. 일반적인 절차

44.2.1. 실수가 발생하고 경기시간 계시기가 작동된 후 첫 번째 데드 볼 이후에 볼이 라이브가 되기 전 심판, 감독관, 경기기록원이 위의 기술된 실수를 발견하여야만 정정될 수 있다.

44.2.2. 양 팀이 모두 불이익의 상황이 아니면 심판은 정정할 수 있는 실수의 발견 즉시 경기를 중단시킬 수 있다.

44.2.3. 실수가 발생하고 그것이 발견되기 전에 발생한 파울, 득점, 경과된 시간 그리고 다른 추가적인 사항은 유효한 것으로 남는다.

44.2.4. 이 규칙에 다르게 기술되어 있지 않는 한 경기는 실수가 정정된 후에 실수를 정정하기 위해 중단된 시점에서 재개된다. 볼은 실수를 정정하기 위해 경기가 중단되었던 시점에서 자격이 있는 팀에 주어진다.

44.2.5. 아직 정정될 수 있는 실수가 발견되고:

- 실수의 정정과 관련된 선수가 합법적으로 교체되어 팀 벤치에 있으면, 그는 실수를 정정하기 위해 선수가 되어 경기코트에 되돌아와야 한다. 실수가 정정되고 그는 합법적으로 선수교체의 요청이 있어 코트를 떠날 수 있을 때까지 경기에 남아 있을 수 있다.

- 선수가 부상, 5반칙, 실격퇴장으로 인해 교체되었으면 그를 교체한 선수가 실수의 정정에 참여하여야 한다.

44.2.6. 정정이 가능한 실수는 주심이 스코어시트에 사인을 한 이후에는 정정될 수 없다.

44.2.7. 기록에 대한 실수, 득점을 수반하는 경기 시간 또는 24초 계시기의 작동, 파울의 개수, 작전 타임의 개수, 경기 시간이나 24초 계시기가 흘러가거나 가지 않는 것, 주심이 스코어시트에 사인하기 전에는 심판에 의해 언제라도 정정될 수 있다.

44.3. 특별한 절차

44.3.1. 주어지지 않아야 할 자유투를 준 경우
실수로 인해 시도된 자유투는 취소되고 경기는 다음과 같이 재개 된다:
- 경기시간 계시기가 시작하지 않은 경우, 자유투를 취소당한 팀에게 자유투라인 연장선상에서 드로우 인이 주어진다.
- 경기시간 계시기가 시작하고:
  - 실수가 발견된 시점에, 볼을 컨트롤하거나 볼의 자격이 있는 팀이 실수가 발생한 시점에 볼을 컨트롤 한 팀과 동일한 경우, 또는
  - 실수가 발견된 시점에 양 팀 모두 볼을 컨트롤 하지 않은 경우, 볼은 실수가 발생한 시점에 볼의 자격이 있는 팀에 주어진다.
- 경기시간 계시기가 시작되고 실수가 발생했을 때, 실수가 발견된 시점에 볼을 컨트롤 하거나 볼의 자격이 있는 팀이 볼을 컨트롤하던 팀의 상대방이면 점프볼 상황이 발생한다.
- 경기시간 계시기가 시작되고 실수가 발견된 시점에, 자유투가 있는 파울 페널티가 주어지면 자유투가 집행되고 볼은 실수가 발생했을 당시에 볼을 컨트롤하고 있던 팀의 드로우 인으로 주어진다.

44.3.2. 주어야 할 자유투를 주지 못한 경우

- 실수가 발생한 이후에 볼의 소유권이 바뀌지 않았으면 실수가 정정되고 경기는 다른 일반적인 자유투 이후와 같이 재개된다.
- 실수로 인해 드로우 인을 하도록 볼의 소유권이 주어진 이후 같은 팀이 득점을 하면 실수는 무시된다.

44.3.3. 잘못된 선수가 자유투를 시도하도록 허용한 경우

다른 위반으로 인한 페널티를 집행해야 하지 않는 한 시도된 자유투와 볼의 소유권(페널티의 일부인 경우)은 취소되고 볼은 자유투라인 연장선상에서 상대방의 드로우 인으로 주어진다.

제 8장 – 심판, 경기기록원, 감독관의 임무와 권한

제 45조 심판, 경기기록원, 감독관

45.1. **심판**은 주심과 1부심, 2부심이다. 심판은 경기기록원과 감독관의 도움을 받는다.

45.2. **경기기록원**은 기록원, 보조기록원, 경기시간 계시원, 24초 계시원이다.

45.3. **감독관**은 경기시간 계시원과 24초 계시원 사이에 앉는다. 그의 기본적인 임무는 경기 중 경기기록원의 일을 관리, 감독하고 원활한 경기의 진행을 위해 주심과 부심들을 돕는다.

45.4. **심판, 경기기록원, 그리고 감독관은 본 규칙에 의해 경기를 집행하여야 하고, 규칙을 바꿀 권한이 없다.**

45.5. 심판의 유니폼은 심판복 상의, 검정색 긴 바지, 검정색 양말, 그리고 검정색 농구화이다.

45.6. 심판들과 경기기록원들은 각각 동일한 복장을 착용하여야 한다.

제 46조 주심: 임무와 권한

주심은:

46.1. 경기에 사용되는 모든 장비를 점검하고 승인하여야 한다.

46.2. 공식 경기시간 계시기, 24초 계시기, 스톱워치 및 경기기록원을 확인하여야 한다.

46.3. 홈팀에서 준비한 2 개의 사용된 적이 있는 볼 중에서 경기 볼을 선택한다. 2 개의 볼이 모두 경기 볼로 적합하지 않은 경우 제일 좋은 볼을 선택할 수 있다.

46.4. 선수가 다른 선수에게 부상을 일으킬 수 있는 물체를 착용하는 것을 허용하지 않을 수 있다.

46.5. 1쿼터를 시작하는 점프 볼과 다른 쿼터와 연장전을 시작하는 소유권 교체의 드로우 인을 시행한다.

46.6. 필요한 상황에서는 경기를 중단시킬 권한이 있다.

46.7. 어느 한 팀의 몰수패를 결정할 권한이 있다.

46.8. 경기시간 종료 시 또는 본인이 필요하다고 판단하는 경우에는 언제나 스코어시트를 확인한다.

46.9. 경기 종료 후 스코어시트를 승인하고 서명을 하여 해당 경기의 운영을 끝낸다. 심판의 권한은 경기시간 20분 전에 경기코트에 도착했을 때 시작하고 경기시간 계시기의 부저가 울려 경기가 종료된 것을 심판들이 승인하면 끝난다.

46.10. 심판 락커룸에서 스코어시트에 서명하기 전에 그 뒷면에 다음을 기록하여야 한다:

- 몰수패 또는 실격퇴장 파울
- 경기 시작 20분 전 또는 경기종료 후 스코어시트를 승인하고 사인하는 사이에 발생한 팀 인원들, 감독, 어시스턴트 코치 그리고 동반한 팀의 인원들의 스포츠 정신에 위배되는 행위

이러한 경우 주심과 감독관은 상세한 보고서를 KBL에 제출하여야 한다.

46.11. 필요한 경우 또는 심판 간의 이견이 있을 때 최종결정을 내린다. 최종결정을 내리기 위해 그는 부심들, 감독관, 경기기록원과 상의할 수 있다.

46.12. 경기 전에 비디오 판독 시스템을 확인하고 다음의 경우에 사용하여야 한다. 비디오 판독 시스템의 소스는 중계방송 녹화화면으로 하며, 방송 설비 장애 등의 사유로 녹화화면 확보가 불가할 때에는 비디오 판독은 시행하지 않는다.

- 쿼터 또는 연장전 종료 시
  - 쿼터 또는 연장전 종료 시 시도된 야투가 성공되고 그 슛이 경기시간 계시기 부저가 울리기 전에 손을 떠났는지 아닌지 확인하기 위해
  - 다음의 경우 경기시간 계시기에 얼마의 시간이 표시되어야 하는지 확인하기 위해:
    - 슈터에 의한 아웃 오브 바운드가 발생했을 때
    - 샷 클락 바이얼레이션이 발생했을 때
    - 8초 바이얼레이션이 발생했을 때
    - 쿼터 또는 연장전 종료 전에 파울을 범하였을 때
- 4쿼터 또는 매 연장전 경기시간 계시기가 2:00 또는 그 미만을 나타낼 때,
  - 24초 계시기 부저가 울리기 전에 성공된 야투가 손을 떠났는지 확인할 때
  - 야투가 파울이 발생하기 전에 손에서 떠났는지 확인할 때
  - 휘슬을 불어 판정되어진 골텐딩 또는 바스켓 인터피어런스가 정확한지 확인할 때
  - 어느 선수가 볼을 아웃 오브 바운드 시켰는지 확인할 때
- 경기 중 언제든지,
  - 성공한 야투가 2점 또는 3점인지를 확인할 때
  - 파울이 발생하고 그 야투가 실패한 경우 슛 동작 파울에 대한 자유투가 2개 또는 3개인지 확인할 때
  - 일반 파울, 스포츠 정신에 위배되는 파울 또는 실격퇴장 파울들의 기준에 합당한지, 벌칙이 가중 또는 감해 지는지, 테크니컬 파울로 판단되어질 수 있는 지에 대해 확인 할 때
  - 경기시간 계시기 또는 24초 계시기의 오작동이 발생하여 얼마의 시간이 정정되어야 하는지 확인할 때
  - 자유투 슈터를 확인할 때
  - 싸움 발생 시 팀의 멤버, 감독, 어시스턴트 코치, 그리고 동반한 팀의 인원들이 참여되었는지 확인할 때

46.12-1. 46.12에 해당하는 사항에 한해 경기 중 감독이 1회에 한하여 심판 또는 경기감독관에게 비디오 판독을 요청할 수 있다. 감독의 비디오판독 요청은 첫 번째 데드볼이 발생했을 때까지만 가능하며, 판독 결과 판정이 바뀌는 경우 해당 감독에게 비디오판독 요청 기회가 1회 더 주어진다.
(4쿼터 또는 연장전에만 시행)

46.13. 1쿼터와 3쿼터를 시작하기 3분과 1분 30초 전에 계시원이 알리고 난 후 심판이 휘슬을 분다. 또한 주심은 2쿼터와4쿼터 그리고 각 연장전을 시작하기 30초 전에 휘슬을 분다.

46.14. 이 규칙에 의해 정해지지 않은 사항에 대해 결정을 내릴 권한이 있다.

제 47조 심판: 임무와 권한

47.1. 심판은 경계선 안쪽 또는 경기기록석, 팀 벤치, 그리고 경계선 바로 뒤쪽의 구역을 포함한 경계선 바깥쪽에서 규칙의 위반이 발생했을 때 결정을 내릴 권한이 있다.

47.2. 심판은 규칙의 위반이 발생할 때, 쿼터 종료 또는 연장전, 또는 심판이 경기를 중단시킬 필요가 있다라고 판단할 때 휘슬을 불 수 있다. 심판은 야투가 성공한 후, 자유투가 성공한 후, 또는 볼이 라이브 볼이 되었을 때 휘슬을 불어서는 안 된다.

47.3. 개인파울인지 바이얼레이션인지를 판단할 때 심판은 매 경우 다음의 기본 원칙을 감안하여야 한다:

- 규칙의 정신과 의도 그리고 온전한 경기를 유지하는 것
- '이익/불이익'의 개념을 적용함에 있어서의 일관성. 심판은 우연한 신체 접촉을 한 선수가 이득을 보지 않거나 상대방에 불이익을 주지 않는 경우를 벌하기 위해 경기의 진행을 불필요하게 방해해서는 안 된다.
- 매 경기 중 관련된 선수의 능력과 태도와 행동을 감안한 상식을 적용함에 있어서의 일관성

- 경기 컨트롤과 경기의 진행 사이에서의 밸런스를 유지하는 것, 경기의 참가자들이 무엇을 하려고 하는지에 대한 '감각'을 갖는 것, 그리고 경기에 맞는 판정을 하는 것에서의 일관성

47.4. 어느 한 팀에 의해 경기결과에 대한 이의제기가 있는 경우 주심과 감독관은 이의제기 사유를 받는 즉시 서면으로 KBL에 보고하여야 한다.

47.5. 심판이 부상을 당하거나 다른 어떤 이유가 발생한 후 5분 이내에 그 책임을 다 할 수 없을 때에도 경기는 재개된다. 부상당한 심판을 자격이 있는 대체 심판으로 교체할 수 있는 가능성이 있는 경우를 제외하고는 나머지 심판(들)으로 잔여경기를 진행한다. 심판은 감독관과 상의하여 가능한 교체에 대해 결정한다.

47.6. **각각의 심판은 제한된 자신의 의무 안에서 결정을 내릴 권한이 있으나 다른 심판이 내린 결정을 무시하거나 질의를 할 권한은 없다.**

47.7. 심판에 의해 내려진 결정은 최종적이며 이의를 제기하거나 무시될 수 없다.

심판에 의한 규칙의 실행과 해석은, 명확한 결정이든 아니든, 소청에 관련된 사례를 제외하고는 최종적이며 항의하거나 무시할 수 없다.

제 48조 기록원과 보조기록원: 임무

48.1. 기록원은 스코어시트가 제공되고 다음을 기록하여야 한다:

- 팀; 각 팀의 경기에 출전하는 선발선수와 교체선수의 이름과 번호, 경기에 출전하는 5명의 선발선수와 관련한 규칙위반이 있거나 교체선수 또는 선수의 배번과 관련된 위반이 있을 경우에는 가장 가까운 심판에게 가능한 한 빨리 그 사실을 알려야 한다.
- 계속적인 득점의 요약; 성공한 야투와 자유투를 기입
- 각각의 선수의 파울; 기록원은 어느 선수에게 5반칙이 선언되면 그 즉시 심판에게 알려야 한다. 기록원은 각 팀 감독의 파울을 기록하고 감독이 퇴장을 당해야 하는 경우에는 그 즉시 심판에게 알려야 한다.

또한, 선수가 두 개의 테크니컬 파울, 또는 두 개의 스포츠 정신에 위배되는 파울, 또는 한 개의 테크니컬 파울과 한 개의 스포츠 정신에 위배되는 파울을 범하고 실격퇴장 당하여야 할 경우에는 심판에게 그 즉시 알려야 한다.

- 작전타임; 기록원은 팀에서 작전타임을 요청하는 경우 작전타임 기회를 심판에게 알려야 하고 전, 후반이나 연장전에서 감독에게 작전타임이 남아있지 않을 때에도 심판을 통하여 그 감독에게 통보하여야 한다.
- 다음 번 소유권 교체; 소유권 교체 화살표를 작동한다. 기록원은 후반전에는 바스켓을 교체하므로 전반전 종료 직후 소유권 교체 화살표를 바꿔야 한다.

48.2. 기록원은 또한:

- 개인파울 표시 판을 들어 그 선수가 몇 개의 파울을 범했는지를 양 팀 감독에게 잘 보일 수 있도록 표시하여 주어야 한다.
- 한 쿼터에서 4개의 팀 파울이 발생하고 볼이 라이브되면 팀 파울 표시판을 벤치에 가까운 경기기록석 끝 쪽에 놓아야 한다.
- 선수교체를 유효화한다.
- 볼이 데드가 되고 다시 라이브 볼이 되기 전에만 부저를 울려야 한다. 부저는 경기시간 계시기나 경기를 중단시키거나 데드 볼이 되게 하지 않는다.

48.3. 보조기록원은 스코어보드를 작동하며 기록원을 돕는다. 스코어보드와 스코어시트상에 일치하지 않는 점이 해결되지 않는 경우 스코어시트가 우선하며 스코어보드는 그에 맞추어 정정된다.

48.4. 스코어시트에 기록 상의 실수가 발견되면:

- 경기 중 기록원은 첫 번째 데드 볼까지 기다려 부저를 울려야 한다.
- 정정이 경기의 최종 결과에 영향을 주더라도 경기시간이 종료된 후 그리고 주심이 스코어시트에 사인하기 전에는 그 실수는 정정된다.
- 주심이 스코어시트에 사인한 후에는 실수는 정정될 수 없다. 주심과 감독관은 정정 사실을 KBL에 보고하여야 한다.

제 49조 계시원: 임무

49.1. 계시원은 경기시간 계시기와 스톱워치가 주어지고:
- 경기시간, 작전타임, 준비시간을 측정한다.
- 쿼터 종료 또는 연장전에 경기시간 계시기 부저가 아주 크게 그리고 자동으로 울리도록 하여야 한다.
- 부저가 울리지 않거나 또는 들리지 않으면 모든 가능한 수단을 사용하여 즉시 심판에게 알려야 한다.

49.2. 계시원은 **경기시간**을 다음과 같이 측정하여야 한다:
- 경기시간 계시기를 시작하는 시점;
  - 점프볼 시 볼이 점프한 선수에 의해 합법적으로 탭 되었을 때
  - 마지막 자유투가 실패한 후 볼이 계속 라이브 볼일 때, 경기코트 내의 선수에 볼이 닿았을 때
  - 드로우 인 시 경기코트 내의 선수에게 볼이 합법적으로 닿았을 때
- 경기시간 계시기를 멈추는 시점;
  - 쿼터 종료 또는 연장전에서 경기시간이 끝나거나, 아니면 그 시점에 경기시간 계시기가 자동으로 멈췄을 때
  - 볼이 라이브 볼이고 심판이 휘슬을 불었을 때
  - 작전타임을 요청한 팀이 야투 득점을 당했을 때
  - 각 쿼터와 매 연장전 종료 2:00 또는 그 미만에 야투가 득점이 되었을 때
  - 팀이 볼을 컨트롤하고 있고 24초 계시기 부저가 울릴 때

49.3. 계시원은 **작전타임**을 다음과 같이 측정한다:
- 심판이 휘슬을 불고 작전타임 신호를 보내는 즉시 스톱워치를 시작한다.
- 작전타임이 80초가 지나면 부저를 울린다.
- 작전타임이 끝나면 부저를 울린다.

49.4. 계시원은 **준비시간**을 다음과 같이 측정하여야 한다:
- 쿼터 또는 연장전이 끝나면 즉시 스톱워치를 시작한다.

- 1쿼터와 3쿼터에 쿼터 시작까지 3분과 1분 30초가 남았을 때 심판에게 알린다.
- 2쿼터, 4쿼터 그리고 연장전에서 쿼터 또는 연장전 시작까지 30초가 남았을 때 부저를 울린다.
- 준비시간이 끝나면 스톱워치를 멈춤과 동시에 부저를 울린다.

제 50조 24초 계시원: 임무

24초 계시원은 24초 계시기가 주어지고:

50.1. 다음의 경우 계시기를 **시작하거나 재작동한다:**
- 경기코트에서 팀이 라이브 볼의 컨트롤을 얻었을 때, 그 후 같은 팀이 계속 볼을 컨트롤 하면 상대팀이 볼을 살짝 터치하더라도 24초 계시기를 새로 시작하지 않는다.
- 드로우 인 시 경기코트 내의 어느 선수에게 볼이 합법적으로 닿았을 때이다.

50.2. 볼을 컨트롤 하던 팀에 다음으로 인하여 드로우 인이 주어지면 작동이 멈춰지며 리셋 되지 않고 잔여시간을 표시한다:
- 볼이 아웃 오브 바운드가 되었을 때
- 그 팀의 선수가 부상을 당했을 때
- 그 팀이 테크니컬 파울을 범했을 때
- 점프볼 상황
- 더블파울
- 양 팀의 같은 벌칙을 상쇄했을 때

이전에 볼을 컨트롤 하던 팀이 프론트코트에서 드로우 인을 가지고 파울이나 바이얼레이션(아웃 오브 바운드 포함)의 결과로서 24초 계시기가 14초나 그 이상으로 보여질 때, 작동이 멈춰지며 리셋 되지 않고 잔여시간을 표시한다.

50.3. 24초 계시기가 멈추어지고 리셋된다:

- 볼이 합법적으로 바스켓에 들어갔을 때
- 볼이 상대 바스켓의 링에 닿고 그 볼이 링에 닿기 전에 볼을 컨트롤하지 않던 팀에 의해 컨트롤 될 때
- 팀에 백코트 드로우 인이 주어질 때:
  - 파울이나 바이얼레이션의 결과로 드로우 인이 주어진 경우 (볼의 아웃 오브 바운드는 예외)
  - 점프볼 상황의 결과가 이전에 볼을 컨트롤 하지 않던 팀에 의한 경우
  - 볼을 컨트롤하고 있는 팀의 행위와 관계없이 경기가 중단된 경우
  - 어느 팀의 행위와 관계없이 경기가 중단되고 상대방에 불이익을 주지 않은 경우
- 팀에 자유투가 주어질 때

50.4. 24초 계시기는 멈추어지고 14초로 리셋하여 14초를 표시한다:

- 볼을 컨트롤하고 있던 팀의 프론트코트에서 드로우 인이 주어지고 24초 계시기에 13초 또는 그 이하가 남아 있을 때:
  - 파울이나 바이얼레이션의 결과로 드로우 인이 주어질 때 (볼의 아웃 오브 바운드는 예외)
  - 볼을 컨트롤하고 있는 팀의 행위와 관계없이 경기가 중단될 때
  - 어느 팀의 행위와 관계없이 경기가 중단되고 상대방에 불이익을 주지 않을 때

- 이전에 볼을 컨트롤 하지 않던 팀이 다음의 결과로써 프론트코트에서 드로우 인을 할 때:
  - 개인 파울, 바이얼레이션 (볼의 아웃 오브 바운드 포함)
  - 점프 볼 상황

- 스포츠 정신에 위배되는 파울 또는 실격퇴장 파울의 결과로써 팀이 프런트 코트 드로우 인 라인에서 드로우 인이 주어질 때

- 실패한 야투, 마지막 자유투, 패스로 볼이 링을 터치한 후, 링에 닿기 전에 그 볼을 컨트롤하고 있던 팀이 다시 컨트롤하게 될 때

- 경기 시간이 4쿼터 또는 매 연장전 2:00 또는 그 미만일 경우 백코트에서 볼의 소유권을 가진 팀에 의해 작전타임이 주어지고, 그 팀의 감독이 프론트코트의 드로우 인 라인에서 경기를 재개하려고 하고, 경기가 멈추어졌을 때 24초 계시기가 14초 또는 그 이상을 나타내고 있을 경우

50.5. 볼이 데드가 된 후, 각 쿼터 또는 연장전에 경기 시간이 멈추어지고 팀에 새로운 볼의 컨트롤을 가질 때, 경기시간 계시기가 14초 미만이면 24초 계시기를 **끈다**.
24초 계시기 부저는 팀이 볼을 컨트롤하고 있지 않는 한, 경기시간 계시기 또는 경기를 멈추거나 볼을 데드 되게 하지 않는다.

제 9장-기타사항 : A - 심판의 신호

A.1 이 규칙에 예시된 수신호만이 유효한 공식신호이다.

A.2 경기기록석에 보고할 때에는 수신호 외에 구두로도 의미를 전달하도록 한다.

A.3 경기기록원은 이 신호를 숙지하여야 한다.

경기시간 신호

경기시계 정지



손바닥을 편다

파울에 따른
경기시계 정지



한 손의 주먹을 쥔다

경기시계 시작



손을 아래로 내린다

득 점

1점



한 손가락을 펴고
손목을 아래로 접는다

2점



두 손가락을 펴고
손목을 아래로 접는다

3점



세 손가락을 펴고
그 팔을 위로 뻗는다 (시도)
양 팔을 위로 뻗는다 (성공)

선수교체

선수교체와 작전타임



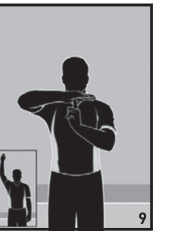
양 팔을 교차시킨다

선수를 코트로 들어오게 할 때



손바닥을 편 채 팔을 몸쪽으로 접는다

작전타임



검지로 손바닥에 T모양을 표시한다

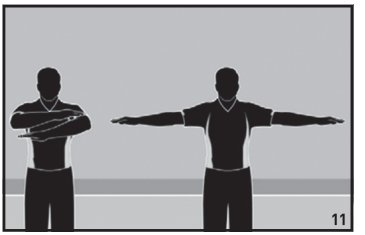
미디어 작전타임



주먹을 쥐고 양 팔을 옆으로 뻗는다

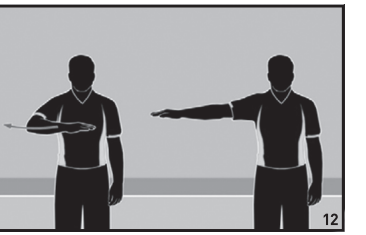
정보의 전달

득점의 취소, 플레이의 취소



양 팔을 가슴 앞에서 교차시킨다

눈으로 확인되도록 셀 때



손바닥을 펴서 팔을 접었다 펴며 센다

의사전달



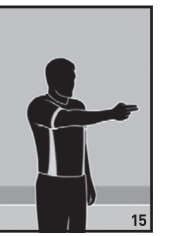
엄지손가락을 펴 올린다

24초 계시기 리셋



집게손가락을 펴고 손목을 돌린다

경기 진행 방향 또는 아웃 오브 바운드



팔을 사이드라인과 평행하게 하여 경기 진행 방향을 가리킨다

헬드볼/점프볼 상황



엄지손가락을 펴고, 소유권 교체 화살표 방향을 가리킨다

바이얼레이션

트래블링



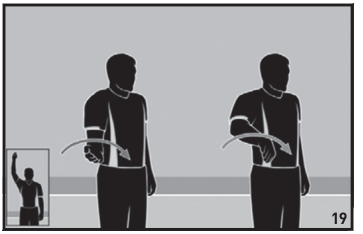
주먹을 쥐고 양팔을 회전시킨다

비합법적인 드리블: 더블드리블



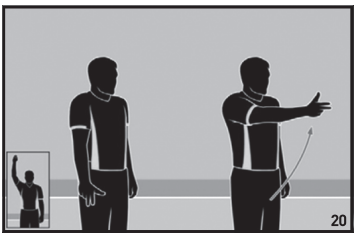
양손바닥을 아래로 펴고 교차해서 위아래로 흔든다

비합법적인 드리블: 캐링볼



손바닥을 위로 펴서 앞쪽 방향으로 반회전한다

3초



팔을 펴고 세 손가락을 펼쳐보인다

5초



다섯 손가락을 펼쳐보인다

8초



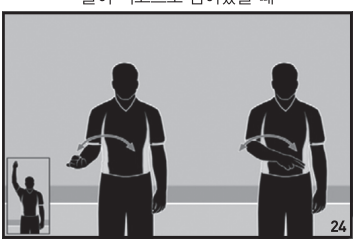
여덟 손가락을 펼쳐보인다

24초



손가락으로 어깨를 친다

볼이 백코트로 넘어갔을 때



몸 앞에서 팔을 좌우로 흔든다

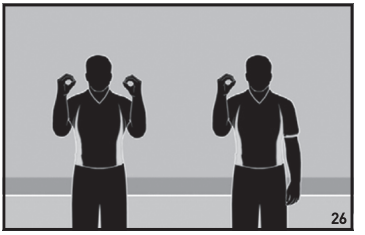
고의적으로 볼을 차거나 막는 것



발을 가리킨다

선수의 등번호

No. 00과 0



두 손으로 0을 표시한다　　오른손으로 0을 표시한다

No. 1 – 5



오른손으로 1에서 5를 표시한다

No. 6 – 10



오른손으로 5를 표시하고, 왼손으로 1에서 5를 표시한다

No. 11 – 15



오른손으로 주먹을 표시하고, 왼손으로 1에서 5를 표시한다

No. 16



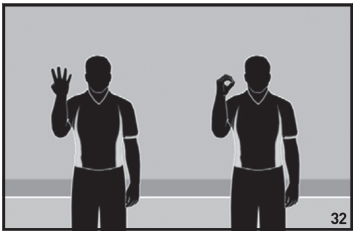
손등을 앞으로 하여 십의 자리 숫자 1을 표시하고, 손바닥을 앞으로 하여 일의 자리 숫자 6을 표시한다

No. 24



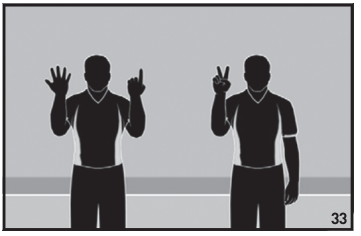
손등을 앞으로 하여 십의 자리 숫자 2를 표시하고, 손바닥을 앞으로 하여 일의 자리 숫자 4를 표시한다

No. 40



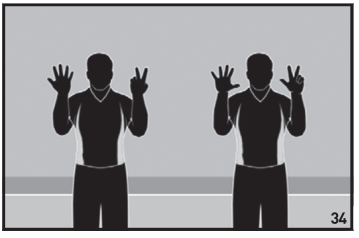
손등을 앞으로 하여 십의 자리 숫자 4를
표시하고, 손바닥을 앞으로 하여
일의 자리 숫자 0을 표시한다

No. 62



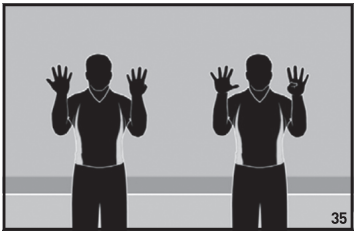
손등을 앞으로 하여 십의 자리 숫자 6을
표시하고, 손바닥을 앞으로 하여
일의 자리 숫자 2를 표시한다

No. 78



손등을 앞으로 하여 십의 자리 숫자 7을
표시하고, 손바닥을 앞으로 하여
일의 자리 숫자 8을 표시한다

No. 99



손등을 앞으로 하여 십의 자리 숫자 9를
표시하고, 손바닥을 앞으로 하여
일의 자리 숫자 9를 표시한다

파울의 종류

홀딩



손목을 아래쪽으로
잡는다

블로킹 (수비)
비합법적인 스크린 (공격)



양손을 허리에 댄다

푸싱 혹은 볼 없는
상태에서의 차징



미는 표현을 한다

핸드체킹



손바닥을 잡고 앞으로
내민다

비합법적인 손 사용



한 손으로 다른
손목을 친다

볼 없는
상태에서의 차징



주먹 쥔 손으로
다른 손바닥을 친다

손에 비합법적인 접촉



손바닥을 펴서 다른
팔의 팔뚝을 친다

후킹



팔을 낮게 뒤로
움직인다

과도한 팔꿈치 사용



팔꿈치를 뒤쪽으로 민다

머리를 치는 것



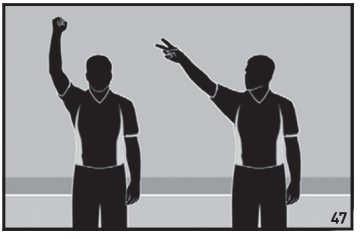
머리에 접촉하는
것을 표현한다

볼을 소유한 팀의 반칙



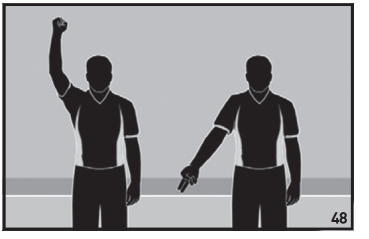
범칙을 한 팀 바스켓을
향해 주먹 쥔 팔을 뻗는다

숏 동작 상황에서의 파울



주먹 쥔 한쪽 팔을 뻗은 후,
자유투 개수를 표시한다

숏 동작 아닌 상황에서의 파울



주먹 쥔 한쪽 팔을 뻗은 후,
바닥을 가리킨다

특별한 파울

더블파울



주먹 쥔 팔을 뻗어
두 팔을 교차시킨다

테크니컬 파울



손바닥을 펴서
T모양을 만든다

스포츠 정신에
위배되는 파울



양 팔을 뻗어
손목을 잡는다

실격퇴장 파울



주먹 쥔 양 손을
위로 뻗는다

페이크 파울



팔 하단을 두번
올린다.

드로우인시
경계선 침범



경계선과 나란히 팔을
흔든다 (4쿼터와
연장전 마지막 2분)

비디오 판독



집게 손가락을 수평으로
펴서 손을 돌린다.

파울 페널티 관리 – 경기기록석에 보고

자유투 상황이 아닌 파울



플레이 방향을 가리키고,
사이드라인과 평행하게 팔을 뻗는다

볼을 소유한 팀의 반칙



주먹을 쥔 팔을 뻗어 플레이 방향을 가리키고,
사이드라인과 평행하게 팔을 뻗는다

자유투 1개



한 손가락을 편다

자유투 2개



두 손가락을 편다

자유투 3개



세 손가락을 편다

자유투 관리 – 리드 심판

자유투 1개



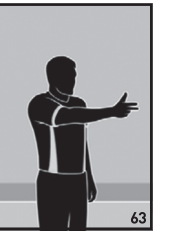
한 손가락을 펴서
수평으로 든다

자유투 2개



두 손가락을 펴서
수평으로 든다

자유투 3개



세 손가락을 펴서
수평으로 든다

자유투 관리 – 센터 심판

자유투 1개



한 손가락을 편다

자유투 2개



손바닥을 펴고
양 손을 든다

자유투 3개



세 손가락을 펴고
양 손을 든다

B – 이의제기 및 재정신청

경기 중 심판의 결정 또는 어떠한 사건의 발생으로 인해 한 팀이 불리하게 영향을 받았다면, 그 팀은 다음의 절차에 따른다:

B.1 경기종료 직후 팀의 주장이 주심에게 자신의 팀이 경기결과에 대해 이의를 제기함을 알리고, 스코어시트 상의 "이의제기 시 주장의 서명" 란에 서명한다. 이의제기가 유효하려면 경기종료 20분 이내에 해당 팀의 대표자가 이의제기 사실을 해당 경기의 경기 • 기술위원회에 서면으로 제출해야 한다.

B.2 이의제기 사안에 대해서는 해당 경기의 경기 • 기술위원회가 협의하여 결정하고, 그 결과를 양 팀에 통보한다.

B.3 만일 이의를 제기한 팀이나 또는 상대 팀에서 경기 • 기술위원회의 결정에 동의하지 않는 경우, KBL에 재정신청을 할 수 있다. 재정신청은 경기 • 기술위원회의 결정을 통보 받은 후 1시간 이내에 KBL 사무국에 서면으로 제출하여야 하며, ₩2,000,000의 공탁금을 함께 공탁하여야 한다.
(팀의 제소가 받아들여지면 공탁금은 반환된다.)

B.4 KBL은 즉시 재정위원회를 개최하고, 총재는 동 위원회의 자문을 거쳐 팀의 재정신청에 대한 결정을 내린다. KBL 총재의 결정은 최종적이다.

C – 서면질의, 심판설명회

C.1 경기에 대한 서면질의

- 팀은 경기종료 후 해당 경기에 대하여 이의가 있을 경우 KBL에 서면으로 질의할 수 있다.
- 서면질의는 경기종료 후 48시간 이내에 접수되어야 하며, KBL은 동 내용에 대해 48시간 이내에 서면으로 회신하여야 한다.

C.2 경기에 대한 심판설명회

- 팀은 경기종료 후 필요하다고 판단되는 경우 심판설명회를 요청할 수 있다.
- 심판설명회 요청 시에는 경기 중 발생한 상황을 구체적으로 명기하여 서면으로 요청하여야 하며, 경기종료 후 48시간 이내에 접수되어야 한다.
- 심판설명회에는 KBL 총재가 지명하는 자, 팀의 감독, KBL 심판위원장이 참석하는 것을 원칙으로 한다. 다만, 구단의 별도 요청이 있을 경우 해당 심판이 참석할 수 있다.

MEMO

MEMO

KOREAN BASKETBALL LEAGUE

2019-2020 KBL 경기규칙

발행처	KBL
주소	서울시 강남구 논현동 2번지 KBL센터 5,6층
전화	02-2106-3000
팩스	02-2106-3090, 3093
편집/인쇄	(주)웰콤

비매품

본 경기규칙서의 판권은 KBL에 있습니다.
따라서 이 책의 어떤 내용도 KBL의 허락 없이 무단 전재 및 발췌를 금합니다.