OFFICIAL BASKETBALL RULES

2014 농구 규칙 케이스북

사단법인 대한농구협회
KOREA BASKETBALL ASSOCIATION

KSPO 케이스포
국민체육진흥공단
Korea Sports Promotion Foundation

농구 규칙
케이스북 해석

사단법인 대한농구협회
KOREA BASKETBALL ASSOCIATION

목차 CONTENTS

	농구 규칙 케이스북	
5조	선수 – 부상	5
7조	코치: 임무와 권한	6
8조	경기 시간, 동점 및 연장전	7
9조	피리어드 시작과 종료	8
12조	점프 볼과 소유권의 교체	9
14조	볼의 컨트롤	12
16조	골: 골이 성공되는 때와 득점	13
17조	드로인	14
18/19조	타임아웃/선수 교체	19
24조	드리블링	24
25조	트래블링	25
28조	8초 룰	26
29/50조	24초 룰	28
30조	볼을 백코트로 돌아가게 하는 것	37
31조	골텐딩과 인터피어런스	40
33조	접촉: 일반 원칙	43
35조	더블 파울	44
36조	테크니컬 파울	46
37조	스포츠정신에 위배되는 파울	51
38조	실격 파울	52
39조	싸움	53
42조	특별한 상황	53
44조	실수의 정정	56
46조	주심: 임무와 권한	59

이 문서에 제시된 해석은 2014년 FIBA 공식 농구 규칙에 대한 FIBA의 공식 해석이며 2014년 10월 1일 발효된다. 이 문서의 해석이 이전에 발표된 FIBA 공식 해석과 다를 경우에는 이 문서가 우선한다.

FIBA 공식 농구 규칙은 FIBA 중앙위원회가 승인하고 FIBA 기술위원회가 정기적으로 개정한다.

규칙은 가능한 한 명확하고 포괄적으로 유지하지만, 플레이 상황보다는 원칙을 표현한다. 그러나 규칙은 농구 경기 중 발생할 수 있는 매우 다양한 특정 경우들을 포함할 수 없다.

이 문서의 목적은 규칙서의 원칙과 개념을 일반적으로 농구 경기 중 발생할 수 있는, 실용적이고 구체적인 상황으로 전환하는 것이다.

서로 다른 상황에 대한 해석은 심판들의 생각을 자극하여 규칙 자체에 대한 자세한 최초 연구를 보완해줄 것이다.

FIBA 공식 농구 규칙은 FIBA 농구를 지배하는 주요 문서로 존속한다. 그러나 주심은 FIBA 공식 농구 규칙이나 그에 따른 FIBA 공식 해석에 구체적으로 포함되지 않은 모든 문제에 대해 결정을 내릴 완전한 권한과 권위를 갖는다.

해석의 일관성을 위해, ‘A 팀’은 (최초) 공격 팀, ‘B 팀’은 수비 팀이다. AI~A5, B1~B5는 선수들이고 A6~A12, B6~B12는 교체 선수들이다.

5조 선수 - 부상

5-1 【해설1】 선수가 부상을 당했거나 부상당한것으로 보일 때 같은팀의 코치,어시스턴트코치, 교대선수나 팀 관계자들이 코트안으로 들어갔다면 실제로 치료를 받았든 안받았든 관계없이 치료를 받은 것으로 간주한다.

5-2 예시1 : A1이 발목을 부상당한 것으로 보여 경기가 중지되었을때

(ㄱ) A 팀 의사가 경기장에 들어와 A1의 부상당한 발목을 치료하였다면?

(ㄴ) A 팀 의사가 경기장에 들어왔지만 A1는 이미 회복된 상태라면?

(ㄷ) A팀의 코치가 코트에 들어와 A1의 부상을 돌보았다면?

(ㄹ) 어시스턴트 코치, 교대선수, A팀 관계자 등이 코트에 들어왔으나 A1의 부상을 치료또는 보살피지 않았다면?

(답) 위 모든 경우에 A1은 치료 받은 것으로 간주되며 교체되어야 한다.

5-3 【해설2】 선수가 심하게 부상을 당하여 코트에서 선수를 움직이게 하는 것이 매우 위험하다는 의사의 소견이 있을때에는 선수를 코트에서 이동시키기까지 시간의 제한은 없다.

5-4 예시2 : A1의 심한 부상으로 코트에서 선수A1을 이동시키는 것이 매우 위험하다는 의사의 의견에 따라 경기가 중단되고 15분이나 경기가 중단되었다면?

(답) 코트에서 부상선수를 이동시키는 적절한 시간은 의사가 결정하기 나름이다. 선수 교체 후 아무런 제재 없이 경기를 다시 시작한다.

5-5 【해설3】 만일 선수가 부상을 당하여 출혈이 있거나 외상이 있어서 경기를 계속할 수 없다면(약15초이내) 그 선수는 교체되어야 한다.

만일 이때 어느팀이든 타임아웃을 요청하였고 이 타임아웃으로 인한 경기시계가 정지된 기간 중에 부상당한 선수가 회복되었다면 그 선수는 타임아웃 후 경기를 계속할 수 있다.

다만 심판이 교대선수를 코트에 들어오도록 교체신호를 하기 전 타임아웃을 알리는 기록원의 신호가 울렸어야 한다.

5-6 예시3 : A1이 부상당해 경기가 중단되었다. A1이 경기를 즉시 계속할 수 없어 심판이 선수 교체를 위해 관례적인 신호인 호각을 불면서 알렸다. 코치 A(또는 코치 B)가 다음과 같이 타임아웃을 요청하였다.

(ㄱ) A1에 대한 교체 선수가 경기에 들어가기 전에.

(ㄴ) A1에 대한 교체 선수가 경기에 들어간 후에.
타임아웃 종료 후 A1이 회복한 것으로 보이고 경기에 남겠다고 알려왔다면?

(답) (ㄱ) 타임아웃이 허용되고 A1이 그동안에 회복되었다면 경기를 계속 할 수 있다.
(ㄴ) 타임아웃이 허용되지만 A1은 이미 교대선수로 교체되었다. 따라서 A1은 경기 시계가 시동되고 다시 정지되기까지 경기에 다시 참가할 수 없다.

5-7 【해설4】 경기개시전 코치가 지명한 선수가 부상을 입었거나 프리드로우 사이에 처치를 받아야 하는 선수가 있다면 그 선수는 교체할 수 있다. 이런 경우에 상대팀이 원한다면 같은 수의 선수를, 교체할 수 있다.

5-8 예시4 : A1이 B1한테 파울을 당하고 2개의 프리드로우를 얻었다. 첫 번째 자유투 후 심판이 A1이 피를 흘리는 것을 발견하여 두번째 프리드로우를 시도할 선수 A6로 교체되었다. 그때 B 팀이 2명의 선수 교체를 요청하였다면?

(답) B 팀은 한 명의 선수만 교체할 수 있다.

5-9 예시5 : A1이 B1한테 파울을 당하고 2개의 프리드로우를 얻었다. 첫 번째 프리드로우 후 심판이 B3가 피를 흘리는 것을 발견했다. B3는 B6로 교체되고, A 팀은 한 명의 선수 교체를 요청하였다면?

(답) A 팀은 한 명의 선수를 교체할 수 있다.

7조 코치: 임무와 권한

7-1 【해설1】 적어도 경기개시 예정 20분전에 각 팀의 코치나 그의 대리인은 경기할 자격이 있는 선수들의 이름을 번호순으로 기록하고 코치와 어시스턴트 코치, 그리고 주장의 이름을 같이 표시하여 제출해야 한다.
코치는 선수의 셔츠에 표시된 번호에 대해 책임을 져야하고 적어도 경기개시 10분전까지 팀 멤버들의 번호와 코치,어시스턴트 코치와 주장을 확인, 승인하여 스코어 시트에 서명한다.

7-2 예시1 : A팀이 경기시작전에 기록원에게 제출한 명단중에 2명의 선수가 셔츠의 번호와 다르며 또한 한선수는 스코어 시트상에 이름이 누락되었다.
(ㄱ) 경기 시작 전 발견되었다면?

(ㄴ) 경기 시작 후. 발견되었다면?

(답) (ㄱ) 아무런 제재 없이 잘못된 번호를 정정하거나 누락된 선수의 이름을 경기 기록지에 추가한다.

(ㄴ) 주심이 어느 팀에게든 불이익이 가지 않는 시간에 경기를 중지한후 잘못된 번호는 아무런 제재 없이 정정할 수 있다. 그러나 누락된 선수의 이름은 경기 기록지에 추가할 수 없다.

7-3 【해설2】 각팀의 코치는 적어도 경기 시작 시간 10분 전에 경기를 시작할 5명의 선수를 지명해야 한다. 기록원은 경기 시작 전에 5명의 선수에 대해 오류가 있는지를 점검하고, 오류가 있다면, 가능한 한 빨리 가장 가까운 곳에 있는 심판에게 알려야 한다. 이러한 오류가 경기 시작전에 발견되면 스타팅멤버 5명은 정정할 수 있으나 이러한 오류가 경기 시작후에 발견되면 무시한다.

7-4 예시2 : 경기개시에 있어서 한 선수가 제출된 스타팅맴버와 다른 선수였다. 이사실이

(ㄱ) 경기 시작 전 발견되었다면?

(ㄴ) 경기 시작 후 발견되었다면?

(답) (ㄱ) 이 선수는 경기에 선발되었던 5명의 선수 중 1명으로 아무런 제재 없이 교체된다.

(ㄴ) 이 실수는 무시되고 아무런 제재 없이 경기를 계속한다.

8조 경기 시간, 동점 및 연장전

8-1 【해설1】 경기의 휴식기간은 다음과 같이 시작된다.

- 경기 시작 예정 20분 전
- 경기시계 신호가 피리어드 종료를 위해 울렸을 때.

8-2 예시1 : 슛 동작 중인 A1이 B1에 의해 파울을 당하는 동시에 피리어드 종료를 알리는 신호가 울리고 2개의 프리드로우가 주어졌다면 경기휴식시간은 언제 시작되는가?

해석 경기 휴식기간은 자유투가 완료된 후 시작한다.

9조 피리어드 시작과 종료

9-1 【해설1】 적어도 각 팀의 선수 5명이 경기장에 나와 경기할 수 있는 준비를 하지 않는 한 경기는 할 수 없다. 경기를 시작할 때 경기장에 나온 선수가 5명보다 적어서 경기기 지연되면 심판은 경기를 지연 한 정당한 사유가 있는지 파악하고 그 사유가 정당하다면 그 팀에게 1개의 T. 파울을 주지 않는다.

그러나 정당한 사유가 없다면 늦게 도착한 팀에게 1개의 T.파울 또는 몰수로 경기를 처리한다.

9-2 예시 1 : 경기개시예정시간에 B팀이 5명 미만의 선수로 코트에 경기를 하러 나왔다.

(ㄱ) B 팀 대표자가 타당성있고 정당한 사유를 들어 B팀의 선수들이 늦은 이유를 설명했다면?

(ㄴ) B 팀 대표자가 B팀 선수들의 도착이 지연되는 타당성있고 이해 할만한 이유를 설명하지 못했다면?

(답) (ㄱ) 경기의 개시는 최대한 15분까지 지연될 수 있다. 만일 늦게 도착한 선수가 경기개시예정시간보다 15분이 경과하기 전에 코트에 경기할 준비를 하고 도착했다면 경기는 개시할 수 있다.

만일 늦게 되착한 선수들이 경기개시 예정시간보다 15분이 지나도록 준비를 갖추고 코트에 나오지 않는다면 경기는 B팀에게 몰수패를 선언하고 스코어는 20:0으로 처리한다.

(ㄴ) 경기 시작은 최대 15분간 지연될수 있다. 만일 늦게 도착한 선수들이 경기개시 예정시간보다 15분이 경과하기 전에 도착하여 경기준비를 마치고 코트에 나왔다면 B팀 코치에게 한개의 T.파울을 주고 “B” 로 기록한다. 경기는 A팀에게 1개의 프리드로우가 주어지고 점프볼로 시작한다. 만일 늦게 도착한 선수들이 경기 예정시간보다 15분이 경과할때까지 코트에 나오지 않았다면 경기는 B팀에게 몰수패를 선언하고 스코어는 20:0으로 처리한다. 이와 같은 모든 상황에서 주심은 스코어 시트의 뒷면에 보고서를 작성하여 조직위원회에 알려야한다.

9-3 예시 2 : 후반전 시작 때, A 팀이 선수의 부상, 실격 등의 이유로 경기장에서 플레이 할 자격을 갖춘 선수 5명을 내보낼 수 없을 때 몰수패로 처리하는가?

(답) 아니다. 최소 5명의 선수를 내보낼 의무는 경기를 시작할 때만 유효하므로, A 팀은 5명보다 적은 선수로 계속 플레이 할 수 있다.

9-4 예시 3 : 경기 종료에 근접하여 A1이 5번째 파울을 범하여 경기장에서 떠난다. A 팀은 더 이상 교체 가능한 선수가 없으면 4명의 선수만으로 경기를 계속할 수 있다. B 팀이 15점보다 많이 이기고 있고, 페어플레이를 보여주려고 코치 B가 경기를 4명의 선수로 계속하기 위해 자신의 선수 중 한 명을 제외하길 원한다면 가능한가?

(답) 아니다. 5명보다 적은 선수로 플레이 하려는 코치 B의 요청은 거부된다. 팀에 충분히 사용 가능한 선수가 있는 한, 5명의 선수가 경기장에 있어야 한다.

9-5 해설2) 9조는 각팀이 공격할 바스켓과 수비할 바스켓을 구분하고 있다. 만일 양 팀이 혼동하여 피리어드 개시에 있어서 공격과 수비의 바스켓을 바꾸어 경기를 하고 있다면 어느 팀에게도 불리하지 않는한 경기를 중단시키고 잘못을 정정해야 한다. 경기가 중단되기까지 경과한 시간, 득점, 파울과 타임아웃을 사용한 횟수 등은 모두 유효하다.

9-6 예시 4 : 경기 시작 후에 심판이 양 팀이 잘못된 방향으로 플레이 하고 있는 것을 알았다면?

(답) 어느팀에게도 불이익을 주지 않도록 경기를 가능한 한 빨리 중단하고. 경기가 중단된 곳에서부터 가장 가까운 지점에서 거울을 반대방향으로 바꾸어 놓듯이 바스켓을 바꾸어 경기를 계속한다.

9-7 예시 5 : 피리어드의 개시에 있어서 A팀은 자기 바스켓을 방어하고 있었으나 B1이 혼동하여 자기팀 바스켓으로 드리블하여 필드골을 성공 시켰다면?

해석 코트에서 경기하고 있는 A 팀 주장이 2점을 득점한 것으로 기록한다.

12조 점프 볼과 소유권의 교체

12-1 【해설1】 경기개시에 있어서 라이브 되는 볼의 컨트롤을 얻지 못한 팀은 경기 중 다음의 점프 볼 상황에서 점프 볼이 발생한 곳으로부터 가장 가까운 지점에서 드로인의 권리를 가진다.

12-2 예시 1 : 주심이 점프 볼 개시를 위해 볼을 정당하게 토스하고 점퍼 A1이 정당하게 볼을 탭 한 후 즉시:

(ㄱ) A2와 B2 사이에 헬드 볼이 선언되었다면 볼의 소유권은 어떻게 해야하는가?

(ㄴ) A2와 B2 사이에 더블 파울이 선언되었다면 볼의 소유권은 어떻게 해야하는가?

(답) 코트내에서 아직 라이브 된 볼을 컨트롤하고 있지 않는 상황이므로 심판은 소유권 교체에 의한 볼의 소유권을 줄 수 없다. 심판은 A2와 B2에게 센터 서클에서 점프 볼을 다시 시행한다. 볼이 정당하게 탭 되어 헬드 볼이나 더블 파울이 선언되기까지 경과한 시간은 되돌리지 않는다.

12-3 예시 2 : 주심이 경기 개시를 위한 점프볼을 토스한다. 점퍼 A1이 정당하게 볼을 탭 한 후 즉시: 볼이

(ㄱ) 누구에게도 터치되지 않고 경기장 밖으로 바로 나갔다면?

(ㄴ) 볼이 점퍼가 아닌 다른 선수나 플로어를 터치하기 전에 A1이 볼을 잡았다면?

(답) 두 경우 모두 A1의 바이얼레이션이므로 B 팀에게 드로인이 주어진다. 드로인 후 코트내에서 라이브 된 볼을 컨트롤하지 못한 팀은 그 다음 점프 볼의 상황이 발생할 때 소유권 교체에 따른 볼 소유권울 가진다.

12-4 예시3 : B팀에게는 소유권 교체 절차에 따라 드로인 권리가 주어졌다. 심판 또는 기록원의 실수로 A 팀에게 볼소유권이 잘못 주어졌다면?

(답) 일단 볼이 코트내에 있는 선수에게 터치되었다면 실수는 정정할 수 없다. 하지만 B팀은 볼 소유권 교체에 의한 볼 소유의 권리를 잃지 않으며 실수로 시행된 것이기에 다음번 소유권 교체의 기회에 볼의 소유권을 갖고 드로인을 시행하게 된다.

12-5 예시4 : 1피리어드의 종료를 알리는 경기시계의 신호와 동시에 B1이 A1에게 스포츠정신에 위배되는 파울을 범했다면?

(답) A1은 선수들의 라인업이 없는 상태에서 2개의 프리드로우를 시행한다.. 2분의 휴식기간 후에, 경기는 A 팀에 의해 기록석 맞은편 센터라인 연장선 밖에서 경기를 재개한다. 어느 팀도 다음 점프 볼 상황에서 소유권 교체에 따른 드로인의 권리를 잃지 않는다.

12-6 예시5 : A1이 볼과 함께 점프하고 B1이 정당하게 수비한다. 그 후 두 선수가 한 손 또는 두 손으로 볼을 단단히 잡은 채 코트로 돌아왔다면?

(답) 헬드 볼이 선언된다.

12-7 예시6 : A1과 B1이 공중에서 볼을 맞잡고 코트로 돌아온 후 A1의 한 쪽 발이 경계선이나 경계선 밖에 터치되었다면?

(답) 헬드 볼이 선언된다.

12-8 예시7 : A1이 볼과 함께 자신의 공격코트에서 점프하고 B1이 정당하게 수비하는 상황에서 두 선수 모두 한 손 또는 두 손으로 공을 단단히 잡은 채 코트로 돌아온다. A1의 한 쪽 발이 백코트에 터치되었다면?

(답) 헬드 볼이 선언된다.

12-9 【해설2】 프리드로우 사이(다음프리드로가 남은경우)가 아닌경우,.볼이 링과 백보드에 끼게되면 점프 볼의 상황이 되며 소유권이 교체된다. 이러한 상황은 리바운드 되는 것과 다르며 볼이 단지 링에 터치되는 것과 다르게 취급하므로 볼이 링과 백보드에 끼기전에 볼을 컨트롤하고 있던 팀이 24초시간 중 남은 시간만을 가지고 점프 볼의 상황이 발생했던 것처럼 드로인으로 경기를 계속한다.

12-10 예시8 : A1이 필드 골을 위해 슛한 볼이 링과 백보드 사이에 끼었다.
이때 A팀에게 소유권 교체 절차에 따른 드로인의 권리가 주어졌다면 경기는 어떻게 시작되는가?

(답) A 팀은 드로인 후에 24초의 잔여시간만을 가진다.

12-11 예시9 : A1이 필드 골을 위해 슛한 볼이 공중에 있는 동안 24초계시기가 종료되고, 이어서 볼이 링과 백보드 사이에 끼었다. 이때 A팀에게 다음 점프볼 상황에서 소유권 교체 절차에 따른 드로인의 권리가 있다면 경기는 어떻게 시작되는가?

(답) A 팀은 더 이상 공격시간이 없기 때문에 24초 바이얼레이션이 발생한 것으로 한다. B 팀에게 드로인 권리가 주어지며 A 팀은 다음 점프 볼 상황에서 다음 소유권 교체에 따른 드로인에 대한 권리를 유지하며 갖게된다.

12-12 예시10 : 2점 필드 골을 쏘는 A1이 B2에게 파울을 당한다. 심판이 B2에게 스포츠정신에 위배되는 파울을 선언하고 A1의 마지막 프리드로에서
(ㄱ) 볼이 링과 백보드 사이에 낀다면?
(ㄴ) A1이 프리드로우를 시행하면서 프리드로우 라인을 밟는다면?
(ㄷ) 볼이 링에 터치되지 않았다면?

(답) 프리드로우는 성공하지 않은 것으로 간주되고 볼은 기록석 맞은편 센터라인 연장선 A팀에게 드로인이 주어진다.

12-13 해설3) 양 팀의 한 명 이상 선수가 한 손 또는 두 손으로 볼을 단단히 잡고 있어

어느 선수도 거친 행동이 없이는 볼의 컨트롤을 획득할 수 없을때 헬드 볼을 선언한다.

12-14 예시11 : 볼을 컨트롤하고 있는 A1이 득점을 하기 위해 바스켓 쪽으로 슛동작에 있을 때 B 1이 자신의 두 손으로 볼을 꽉 잡았고 이에 A1이 트레블링을 범했다면?

(답) 헬드 볼이 선언된다.

14조 볼의 컨트롤

14-1 【해설1】 팀 컨트롤은 그 팀의 한 선수가 라이브 볼을 잡고있거나 또는 드리블 할 때 시작된다.

14-2 예시1 : 경기시간이 멈춰있는 드로인이나 프리드로우에 상황에있어서 선수가 심판이 건네주려는 볼을 잡지 않고 고의로 경기를 지연시킨다면?

(답) 심판이 드로인지점 또는 프리드로우할 지점에 볼을 놓으면서 볼을 라이브가 되고, 심판은 5초 카운트를 시작한다.

14-3 예시2 : A 팀이 볼을 15초간 컨트롤 하고 있다. A1이 A2에게 공을 패스하려다 공이 경계선을 나가려고 한다. 이때 B1이 경계선 밖으로 나가는 볼을 살리려고 코트에서 경계선 위로 점프하여 아직도 공중에 있는 동안 볼을

(ㄱ) B1이 한 손으로 쳤다면?

(ㄴ) B1이 두 손으로 잡았다면?

그 후 볼이 코트내로 들어와 A2이 다시 볼을 잡았다면?.

(답) (ㄱ) A 팀의 볼 컨트롤이 계속 유지되고 24초계시기에 남은 잔여 공격시간이 적용된다.

(ㄴ) B 팀은 팀 컨트롤을 획득한 것으로 간주되고. A 팀에 대한 새로운 공격시간이 주어진다.

16조 골: 골이 성공되는 때와 득점

16-1 【해설1】 필드 골의 득점은 슛을 시도한 플로어의 위치에 따라 정해진다. 2점 필드 골 지역에서 시도한 볼은 2점으로 계산하고, 3점 필드 골 지역에서 시도한 볼은 3점으로 계산한다. 골은 상대 바스켓을 공격하여 공이 들어간 팀에게 득점된다.

16-2 예시1 : A1이 3점 필드 골 지역에서 슛을 던졌다. 그 볼이 위쪽으로 날아가다 다음과 같은 선수에게 정당하게 터치된 후 볼이 성공되었다면?

(ㄱ) A팀의 2점필드 골 지역안에 있는 공격 선수

(ㄴ) A팀의 2점필드 골 지역안에 있는 수비 선수

(답) A팀은 3점 필드 골 지역에서 슛을 시도했으므로 두경우 모두 3점으로 기록된다.

16-3 예시2 : A1이 2점 필드 골 지역에서 슛을 시도하였다. 위쪽으로 날아가는 공을 A의 3점 필드 골 지역에서 점프한 B1이 정당하게 터치한 후 공이 계속 날아가 득점되었다면?

(답) A 팀은 2점 필드 골 지역에서 슛을 시도했으므로 2점으로 기록한다.

16-4 【해설2】 마지막 프리드로우 후 선수가 리바운드할때나 선수가 드로우인할때 코트에 있는 선수가 볼을 터치하면 피리어드시간이 시작되며, 슛을 위해 선수가 볼을 떠나보내는 순간에도 피리어드 시간은 계속 흐른다. 이러한 상황은 특히 피리어드가 끝나는 시점에 매우 중요하다.

피리어드가 종료되는 시점에 슛이 가능한 최소한의 시간이 있어야 하기 때문이다. 경기시계에 0.3초가 남았다면 심판은 피리어드가 종료를 알리는 신호가 울리기 전에 슛한 볼이 선수의 손에서 떠났는지를 결정해야 하며 경기시계가 0.2초 또는 0.1초가 남았다면 볼이공중에 있는 동안 선수가 탭을 하거나 덩크할 때에 한하여 필드골로 인정할 수 있다.

16-5 예시1 : A팀은 다음과 상황에서 드로우인할 볼을 소유하였다

(ㄱ) 0:.3

(ㄴ) 0:2 또는 0.1

경기시계에 표시되었다.

(답) (ㄱ) 필드 골을 위한 슛이 시도되고 시도 중 피리어드 종료를 위한 경기시계

신호가 울리면, 피리어드 종료를 위한 경기 신호가 울리기 전에 선수가 볼을 놓았는지 결정하는 것은 심판(들)의 책임이다.

(ㄴ) 드로우인된 볼이 공중에 있는동안 탭하거나 덩크를 함으로써 성공될때만 득점으로 인정될 수 있다.

17조 드로인

17-1 【해설1】 드로인 하는 선수가 볼을 손에서 떠나 보내기 전에, 선수의 손(들)이 볼과 함께 경계선을 넘을 가능성이 있다. 이러한 상황에서 드로인 하는 선수의 손에 여전히 볼이 있는 동안 수비선수는 드로인 하는 선수의 손에서 볼이 떠나기 전까지는 드로인 행위를 방해해서는 안 되며 드로인 하는 선수가 가지고 있는 볼을 터치해서도 안된다.

17-2 예시1 : A1에게 드로인이 주어졌다. 볼을 잡고 드로인을 하려 할 때 A1이 가지고 있는 볼이 경계선을 넘어 코트 안에 있게 되었다. 이때 이볼을 B1이 움켜잡거나 신체적 접촉없이 A1의 손에 있는 볼을 쳐냈다면?

(답) B1은 드로인을 방해했고, 그에 따라 경기를 지연시켰다. B1에게 경고가 주어지며 코치 B에게 이 경고가 B 팀 선수 모두에게 남은 경기 동안 적용된다고 전달한다. B 팀 선수의 유사한 행위의 반복은 모두 테크니컬 파울이 될 가능성이 있다.

17-3 【해설2】 드로인 중 드로인 하는 선수는 코트내 팀 동료에게 볼을 패스(볼을 핸딩이 아닌) 해야 한다.

17-4 예시1 : A1이 드로인할 때 코트 안에 있는 A2에게 볼을 건내주었다면?

(답) A1은 드로인 바이얼레이션을 범했다. 드로인에 있어서 볼이 정당하게 선수의 손에서 떠나야만 드로인으로 인정되기 때문이다. 볼은 원래의 드로인 지점에서 반대팀에게 주어진다.

17-5 【해설3】 드로인 중 다른 선수(들)는 볼이 경계선을 넘기 전에 자신의 신체를 경계선 위를 조금이라도 넘으면 안 된다.

17-6 예시2 : 볼이 경계선 밖으로 나가 A1이 심판으로부터 볼을 받아 드로인 하려 할 때 A1이,

(ㄱ) 볼을 플로어에 놓은 후 그볼을 A2가 잡는다면?

(ㄴ) 경계선 밖 지역에 있는 A2에게 볼을 핸딩해 준다면?.

(답) A1이 볼을 경계선을 넘어 코트내로 패스하기 전에 A2는 자신의 신체를 경계선을 넘어갔으므로 두 경우 모두 A2의 바이얼레이션이다.

17-7 예시3 : A팀이 마지막 또는 하나만의 프리드로를 성공시킨 다음 B팀이 타임아웃을 요청하였다. 타임아웃이 끝난후 B1은 심판으로부터 드로인 할 볼을 받은다음 엔드라인 밖에서 B1이

(ㄱ) 볼을 놓은후 B2가 볼을 잡는다면?

(ㄴ) 엔드 라인 밖에 있는 B2에게 볼을 핸딩한다면?

(답) 모두 정당한 플레이이다. 드로인에 대한 볼 처리를 위해 B 팀에 대한 유일한 제한은 5초 안에 코트 안으로 패스해야 하는 것이다.

17-8 【해설4】 경기시계가 4 피리어드나 각 연장전 피리어드 중 2:00분 이하를 나타낼 때 볼의 소유권이 주어진 팀에게 타임아웃이 허용되면, 드로인은 그 팀의 프런트코트의 기록원 테이블의 맞은 편 드로인 라인에서 실시된다. 드로인 하는 선수는 프런트코트에 있는 팀 동료에게만 볼을 패스해야 한다.

17-9 예시4 : 경기종료 마지막 1분전쯤 백코트에서 드리블하고 있던 A1에게서 B팀 선수가 볼을 쳐내 프리드로 라인 연장선상 경계선 밖으로 볼이 나갔다. 이때

(ㄱ) B 팀에 타임아웃이 허용되었다면?

(ㄴ) A 팀에 타임아웃이 허용되었다면?

(ㄷ) B 팀에 먼저 타임아웃이 허용되고 바로 후에 A 팀에 허용되었다면(또는 반대로)?

(답) (ㄱ) 은, A 팀은 자신 백코트의 연장 자유투 라인에서 드로인으로 경기를 재개한다.

(ㄴ) 및 (ㄷ)에서, A 팀은 팀의 프런트코트 기록원 테이블의 맞은 편 드로인 라인에서 드로인으로 경기를 재개한다.

모든 경우에 A 팀의 공격시간은 남은 시간만큼만을 가진다.

17-10 예시5 : 경기 종료 마지막 1분전쯤에 A1이 2개의 자유투를 시도한다. 두 번째 자유투 시도중 A1이 슛을 하면서 자유투 라인을 밟아 바이얼레이션이 선언된 후 팀 B가 타임아웃을 요청했다면?.

(답) B 팀의 팀의 프런트코트 기록원 테이블의 맞은 편 드로인 라인에서 드로인

으로 경기를 재개한다.

17-11 예시6 : 경기시간이 제4 피리어드나 각 연장전 피리어드 중 2:00분 남았을 때 A1이 A 팀의 백코트에서 6초간 드리블 하고 있을 때,

(ㄱ) B1이 공을 경기장 밖으로 쳐 낸 후 A팀에게 타임아웃이 허용되었다면?

(ㄴ) B1이 이번 피리어드에 팀을 위해 3번째 파울을 범했고, A 팀에게 타임아웃이 허용되었다면?

위 두가지 경우 어떻게 경기를 재개해야 하는가?

(답) 두경우 모두 타임아웃 후에 A 팀은 팀의 프런트코트 기록원 테이블의 맞은편 드로인 라인에서 드로인으로 경기를 재개한다. 두 경우 모두 A 팀의 공격시간은 18초를 남긴채 경기를 재개해야 한다.

17-12 예시7 : 경기종료 마지막 2분전에 A1이 자신의 프런트코트에서 드리블하고 있는 B1

(ㄱ) 6초

(ㄴ) 17초

슈팅 시계상 남았다. 팀 A에게 타임아웃이 허용된다.

(답) 타임아웃 후에 A 팀은 팀의 프런트코트 기록원 테이블의 맞은 편 스로인 라인에서 스로인으로 경기를 재개한다. 두 경우 모두 A 팀은 슈팅시계상 남은 잔여 시간만큼만 가진다.

17-13 예시8 : 경기시계가 4 피리어드나 각 연장전 피리어드 중 2:00분 미만이 남았을 때, A1이 자신의 프런트코트에서 드리블 하고 있고 B1이 볼을 탭하여 백코트로 보낸뒤 백코트에 있던 A 팀의 선수가 다시 드리블을 시작했다. 이때 B2가 A의 백코트에서 그 피리어드의 3번째 팀 파울을 범했고, 이때 A팀의 24초계시기에 남은 공격시간은

(ㄱ) 6초가 남았고 A팀에게 타임아웃을 허용하고 타임아웃후 A팀의 프런트코트 기록원 테이블의 맞은편 드로인 라인에서 경기를 재개할 경우 남은 공격시간은?

(ㄴ) 17초 남았고 A팀에게 타임아웃을 허용하고 타임아웃후 A팀의 프런트코트 기록원 테이블의 맞은편 드로인 라인에서 경기를 재개할 경우 남은 공격시간은?

(답) 경기가 재개되면 A 팀은

(ㄱ) 14초

(ㄴ) 17초

위 공격시간안에 A팀은 공격해야 한다.

17-14 예시9 : A 팀이 자신의 백코트에서 공을 5초간 컨트롤 할 때 A6와 B6가 싸움으로 인해 실격되었다. 싸움에 대한 벌칙을 서로 상쇄하고 기록석 맞은편 센터라인 연장선에서 A 팀에 드로인이 주어진다. 드로인이 실시되기 전에 A팀에게 타임아웃이 허용되었다면 타임아웃후 경기를 어떻게 재개해야 하는가?

(답) 드로인은 기록석 맞은편 센터라인 연장선에서 집행하고 이때 24초 계시기에 표시된 19초가 A팀의 공격시간으로 주어진다.

17-15 【해설5】 후속 드로인이 기록원 테이블 맞은 편의 센터 라인 연장선에서 처리되어야 하는 것은, 17.2.3조에 기재된 것 드로인에 대한 규정에 추가된 것이다.

17-16 예시10 :

(ㄱ) 센터라인 연장선상에서 드로인할 선수가 드로인 바이얼레이션을 범했고 원래의 드로인 지점에서 반대팀에게 드로인 기회가 주어졌을 때

(ㄴ) 양팀 선수가 싸움을 벌인 상태에서 해당 선수가 실격되고 경기가 중단된 시점에서 더 이상 시행할 벌칙이 남아 있지 않을 때 경기가 중단된 시점에 한팀이 볼을 컨트롤 하고 있었거나 볼의 소유권을 가지고 있어서 그팀이 센터라인 연장선에서 볼의 소유권을 가지고 드로인으로 경기를 재개 할 때

(ㄱ), (ㄴ)의 경우에 볼을 백코트나 프런트코트에 패스할 수 있는가?

(답) 위의 모든 상황에서 드로인 하는 선수는 볼을 프런트코트나 백코트 어느 쪽이든 패스할 수 있다.

17-17 【해설6】 드로인 할 때 다음과 같은 상황이 발생할 수 있다.

(ㄱ) 볼이 바스켓 위로 패스되어 지나가는 것을 어느팀의 선수든지 바스켓 밑으로부터 팔을 뻗어 볼을 터치하는 경우

(ㄴ) 볼이 링과 백보드 사이에 끼는 경우

(ㄷ) 24초 계시기를 리셋시키기 위해 고의적으로 볼을 링으로 던지는 경우

17-18 예시11 : A1이 드로인한 볼이 바스켓 위로 지나가고 있을 때 어느팀 선수든지 바스켓 밑으로부터 팔을 뻗어 볼을 터치했다면?

(답) 이것은 바이얼레이션이다. 프리드로우 라인 연장 선상에서 상대편의 드로인으로 경기를 재개한다. 볼이 코트안에서 패스된 볼이 아니기 때문에 수비팀

이 바이얼레이션을 범할 경우, 득점으로 인정되지 않는다.

17-19 예시12 : 드로인하는 선수 A1이 볼을 바스켓 쪽으로 패스했는데 그 볼이 링과 백보드 사이에 끼었다면?

(답) 이것은 점프 볼 상황이다. 소유권 교체 절차를 적용하여 경기를 재개한다. A 팀에게 드로인 권리가 주어지면 24초계시기를 리셋시키지 않고 남은 공격시간이 주어진다.

17-20 예시13 : 드로인 중 24초계시기에 5초가 남은 상태에서 A1이 볼을 바스켓 쪽으로 패스했는데 그 볼이 링을 터치했다면?

(답) 24초계시기 담당자는 경기시계가 아직 시작하지 않았으므로 24초 계시기를 작동시키지 않는다. 24초계시기는 경기장의 선수가 처음으로 볼을 터치할 때 경기시간 계시기와 동시에 작동해야 한다. (코트안이 아닌 경계선 밖에서 패스한볼이 링에 터치되면 공격시간 규정에 적용되지 않는다)

17-2 【해설7】 볼을 들고 드로인 하려는 선수는, 그볼을 코트내에 튀길 수 없으며 그 볼이 드로인 하는 선수의 손에서 떠나 코트내의 다른 선수를 터치 하기 전에는 볼을 다시 터치할 수 없다.

17-22 예시14 : A1에게 아래와 같이 드로인이 주어졌다.

(ㄱ) 코트안에 볼을 튕긴후 볼을 다시 잡는다면?

(ㄴ) 코트밖에 볼을 튕긴후 볼을 다시 잡는다면?

(답) (ㄱ) A1은 드로인 바이얼레이션을 범했다. 볼이 드로인 하는 선수의 손(들)을 떠나 코트안 지역을 터치하면, 그는 경기장의 다른 선수가 볼을 터치하기(또는 터치를 완료하기) 전에는 볼을 다시 터치할 수 없기 때문에 바이얼레이션이다.

(ㄴ) 이 행위는 정당하며 심판은 5초를 카운트 해야된다.

17-23 【해설8】 드로인 하는 선수가 코트내 선수에게 드로인 하려고 할 때 손에서 떠난 그 볼은 경기장 밖을 다시 터치하도록 해서는 안 된다.

17-24 예시15 : A1이 드로인에서 볼을 A2에게 패스했지만 그 볼이 경기장의 어떤 선수도 터치하지 않고 경기장 밖으로 나갔다며?

(답) 이것은 A1의 바이얼레이션이다. 원래 A1이 드로인 하려했던 위치에서 B 팀의 드로인으로 경기를 재개한다.

17-25 예시 16 : A1이 드로인에서 볼을 A2에게 패스 한 후 A2가 볼을 받았지만 한 쪽

발이 경계선을 터치했다면?

(답) 이것은 A2의 바이얼레이션이다. 위반된 가장 가까운 곳에서 B 팀의 드로인으로 경기를 재개한다.

17-26 예시17 : A1에게 센터 라인에서 가까운 사이드라인에서 아래와 같이 드로인이 주어졌을때

(ㄱ) 자신의 백코트에서는, 경기장의 어떤 곳이든 볼을 패스하려 한다.

(ㄴ) 자신의 프런트코트에서, 프런트코트로 볼을 패스하려 한다.

(ㄷ) 2 피리어드를 시작할 때, 기록석 맞은편 센터라인 연장선에서는 경기장의 어떤 곳이든 볼을 패스하려 한다.

위 같은 상황에서 A1이 드로인하기 위해 볼을 가진 후, 옆으로 통상적인 한 걸음을 감에 따라 프런트코트 또는 백코트에 대한 위치가 바뀌었다면?

(답) 모든 경우에 A1은 자신의 처음 위치에 따라 볼을 프런트코트나 백코트로 패스할 권리가 주어진다.(프런트코트에서 드로인을 할 경우에는 프런트 코트로만 패스가 가능하다.)

17-27 【해설9】 테크니컬 파울, 스포츠정신에 위배되는 파울 또는 실격 파울 결과로 얻은 프리드로우에 이은, 후속 드로인은 기록석 맞은편 센터라인 연장선 실시한다.

17-28 예시18 : 4 피리어드 경기시간이 1분 3초가 남은 상태에서 B1에게 테크니컬 파울이 선언되었다. A 팀에게 타임아웃이 허용된 후 A 팀의 선수가 1개의 프리드로우를 시행한후 경기는 어떻게 재개되는가?

(답) 기록석 맞은편 센터라인 연장선 A 팀의 드로인으로 경기를 재개한다.

18/19조 타임아웃/선수 교체

18/19-1 【해설1】 타임아웃은 피리어드 경기 시간 시작 전 또는 피리어드 경기 시간 종료 후에는 허용할 수 없다.

선수 교체는 1피리어드 경기 시간 시작 전 또는 경기 시간 종료 후에는 허용할 수 없다. 경기 휴식기간 중에는 모든 선수 교체를 허용할 수 있다.

18/19-2 예시1 : 주심이 점프볼을 시행하기 위해 토스한 볼이 주심의 손을 떠났으나 볼이 정당하게 탭되기 전에 점퍼 A2가 바이얼레이션을 범하여 B팀의 볼이 선언되었다.

이때 양 팀중 한팀이 타임아웃이나 선수교체를 요청했다면?

(답) 경기는 시작되었지만 경기시계가 아직 작동되지 않았으므로 타임아웃이나 선수교체는 허용되지 않는다.

18/19-3 예시2 : 피리어드 또는 연장전 종료를 알리는 경기시계 신호가 울림과 동시에 파울이 선언되어 A1에게 2개의 프리드로우가 주어진다. 어느 쪽 팀이든 다음과 같은 사항을 요청한다.

(ㄱ) 타임아웃을 요청했다면?

(ㄴ) 선수 교체를 요청했다면?

(답) (ㄱ) 타임아웃은 피리어드 또는 연장전의 경기 시간이 종료됐기 때문에 허용되지 않는다.

(ㄴ) 선수 교체는 허용될 수 있다. 다만 프리드로가 끝난 다음, 연장전이나 다음 피리어드의 휴식기간 중에 허용 할 수 있다.

18/19-4 【해설2】 필드골을 위한 슛이 공중에 있는 동안 24초 계시기가 울리면, 그것은 바이얼레이션이 아니며 경기시계는 멈추지 않는다. 필드 골을 위한 슛이 성공하면, 특정한 조건에서, 양 팀에게 타임아웃과 선수 교체 기회가 주어진다.

18/19-5 예시3 : 필드 골을 위한 슛 중, 볼이 공중에 있을 때 24초계시기의 신호가 울렸다.

그 후 볼이 바스켓으로 들어갔으며 이 때 어느 쪽 팀 또는 양 팀이 다음과 같은 사항을 요청한다.

(ㄱ) 타임아웃

(ㄴ) 선수 교체

(답) (ㄱ) 이것은 득점하지 못한 팀에게만 타임아웃 기회가 주어진다.

득점하지 못한 팀에 타임아웃이 허용되면, 득점한 팀에도 타임아웃이 허용될 수 있으며, 양 팀이 선수 교체를 요청하면 선수 교체 또한 허용된다.

(ㄴ) 이것은 경기시계가 4피리어드나 각 연장전 2분 전일 때 득점하지 못한 팀에게만 선수 교체 기회가 주어진다.

득점하지 못한 팀에 선수 교체가 허용되면, 득점한 팀에게도 선수 교체가 허용될 수 있으며, 양 팀이 타임아웃을 요청하면 타임아웃 또한 허용된다.

18/19-6 【해설3】 첫번째나 하나만의 프리드로를 시도하려는 슈터에게 핸딩된 다음 타임아웃이나 선수교체(어떤 선수이든, 프리드로우슈터포함)를 요청하고 아래와 같은 상황이라면 두가지 모두 허용된다.

(ㄱ) 마지막 또는 하나만의 프리 드로가 성공되었을 때

(ㄴ) 마지막 또는 단 하나의 프리드로우 후에 기록석 맞은편 센터라인 연장선에서 드로인이 이어지거나 어떤 타당한 이유로 마지막 또는 한 번만의 프리드로우 후 볼이 데드될때.

18/19-7 예시4 : A1에게 프리드로우가 주어졌다. A 팀 또는 B 팀이 아래와 같은 상황에 타임아웃이나 선수 교체를 요청한다.

(ㄱ) 프리드로우슈터인 A1에게 볼이 핸딩 되기 전에

(ㄴ) 첫 번째 프리드로를 마친 후

(ㄷ) 두 번째 프리드로가 성공된 다음 드로인 할 선수가 볼을 잡고 앤드라인 밖에 위치를 잡기 전에

(ㄹ) 두번째 프리드로가 성공된 다음 드로인할 선수가 볼을 잡고 앤드라인 밖에 위치를 잡은 후라면 ?

(답) (ㄱ) 첫 번째 프리드로우 시도 전에 타임아웃이나 선수 교체는 즉시 허용된다.

(ㄴ) 마지막 프리드로우가 성공하면 타임아웃이나 선수 교체가 허용된다.

(ㄷ) 드로인 전에 타임아웃이나 선수 교체는 즉시 허용된다.

(ㄹ) 타임아웃이나 선수 교체가 허용되지 않는다.

18/19-8 예시5 : A1에게 2개의 프리드로가 주어졌고 첫번째 프리드로를 마친다음 A팀 또는 B팀이 타임아웃이나 선수교체를 요청했다. 마지막 프리드로가 시행되는 동안

(ㄱ) 볼이 링에서 리바운드 되고 경기가 계속된다.

(ㄴ) 프리드로가 성공한다.

(ㄷ) 볼이 링을 터치되지 않거나 바스켓에 들어가지 않는다.

(ㄹ) A1이 프리드로를 시행하다 프리드로 라인을 밟아 바이얼레이션이 선언된다.

(ㅁ) 볼이 A1의 두 손을 떠나기 전에 B1이 제한 지역에 발을 들여놓아서 B1의 바이얼레이션이 선언되고 A1의 프리드로는 들어가지 않았다.

(답) (ㄱ) 타임아웃이나 선수 교체는 허용되지 않는다.

(ㄴ), (ㄷ), (ㄹ) 타임아웃이나 선수 교체가 즉시 허용된다.

(ㅁ) A1는 프리드로를 다시 시도하고, 성공하면, 타임아웃이나 선수 교체가

즉시 허용된다.

18/19-9 【해설4】 타임아웃 요청 후 어느 쪽 팀이든 파울을 범하면 심판이 기록원 테이블과 그 파울과 관련된 모든 의사소통을 완료할 때까지 타임아웃은 시작되지 않는다. 어떤 선수가 5반칙을 범하면 기록석과 심판간에 필요한 의사소통의 교체절차가 있다. 위와 같은 절차가 완료된 후 심판이 호각을 불어 타임아웃 신호를 하면 타임아웃 시간이 시작된다.

18/19-10 예시6 : B1이 5반칙을 범한 후 코치 A가 타임아웃을 요청한다.

(답) 타임아웃 기회는 심판이 그 파울과 관련하여 기록원 테이블과 모든 의사소통이 완료되고 B1에 대한 교체 선수가 나올 때까지 시작되지 않는다.

18/19-11 예시7 : 어느 한 선수가 파울을 범한 후 코치A가 타임아웃을 요청한다.

해석 팀들이 타임아웃이 요청되었음을 인지하면 타임아웃 시간이 공식적으로 시작되지 않았더라도 자신의 벤치로 가는 것이 허용된다.

18/19-12 【해설5】 18조와 19조는 선수 교체 또는 타임아웃이 언제 시작하고 끝나는지를 명확하게 하기 위한 조항이다. 타임아웃이나 선수 교체를 요청하는 코치는 이런 제한사항들을 인식해야 하며, 그렇지 않으면 타임아웃이나 선수 교체는 즉시 허용되지 않는다.

18/19-13 예시8 : 선수 교체나 타임아웃 기회가 끝났음에도 코치 A가 기록원 테이블로 달려가 큰 소리로 선수 교체나 타임아웃을 요청 하였다. 이때 기록원이 실수로 잘못 신호를 울려 심판이 호각을 불어 경기를 중단시켰다면 선수교체나 타임아웃이 허용되는가?

해석 심판의 경기 중단 때문에 볼은 데드이고 경기시계가 멈춘 상태이면, 일반적인 선수 교체나 타임아웃이 허용될 수 있다. 그러나 A팀 코치가 너무 늦게 요청하여 선수 교체나 타임아웃이 허용되지 않으며 경기는 즉시 재개된다.

18/19-14 예시9 : 경기중 골 텐딩이나 인터피어런스 바이얼레이션이 발생했다. 이때 어느 한팀 또는 양팀의 선수가 선수교체를 요청하고 대기석에 앉아 있고 또한 어느 한 팀이 타임아웃을 요청했다면?

(답) 바이얼레이션으로 경기시계가 멈추고 볼은 데드가 되었기 때문에 선수 교체 또는 타임아웃이 허용된다.

18/19-15 【해설6】 각 타임 아웃의 시간은 1분으로 규정되어 있다. 팀들은 심판이 호각을 불고 코트에 돌아오도록 신호를 하면 코트로 돌아와야 한다. 때로는 한팀이 할당

된 1분의 시간을 초과하여 타임아웃의 시간을 이용함으로써 부당한 이득을 취하거나 경기진행을 지연시키는 원인이 되기도 한다. 그러한 팀에게는 1개의 경고를 주어야 한다. 만일 그 팀이 경고 후에도 아무런 반응이 없다면 그팀에게 추가로 타임아웃을 주어야 한다.

만일 그팀에게 선언할 타임아웃이 남아 있지 않다면 그팀 코치에게 경기지연의 책임을 물어 T파울을 선언 할 수 있으며 스코어 시트에 "C"로 기록한다.

18/19-16 예시10 : 타임아웃 시간이 끝나고 심판이 A 팀에게 경기장으로 돌아오라고 신호를 했다. 코치 A가 아직도 벤치 지역에 있는 자신의 팀에게 계속 지시하고 있다. 심판이 A 팀을 경기장으로 다시 부르고,

(ㄱ) A 팀이 경기장으로 들어온다면?

(ㄴ) A 팀이 벤치 지역에 계속 남아 있다면?

(답) (ㄱ) 팀이 경기장으로 돌아온 후, 심판은 코치에게 같은 행위가 반복되면 A 팀에 추가 타임아웃이 부과될 것이라고 경고한다.

(ㄴ) 경고없이 타임아웃을 A 팀에 부과된다. A 팀에게 타임아웃이 남아 있지 않으면, 경기 지연에 대해 코치 A에게 테크니컬 파울이 부과되며, 'B'로 기록된다.

18/19-17 【해설7】 4피리어드 경기시계가 2분 이하를 나타낼 때까지 팀이 후반전 타임아웃을 사용하지 않았다면 기록원은 경기 기록지의 작전타임 표시란 첫 번째 칸에 2개의 가로 줄을 긋는다.

(경기종료 2분전에는 최대 2개의 작전타임만 허용되기 때문에)

18/19-18 예시11 : 4피리어드 2분전 양 팀이 후반전에 타임아웃을 사용하지 않았다면?

(답) 기록원은 경기 기록지의 작전탐임 표시 첫 번째 칸에 2개의 가로 줄로 긋고 양 팀의 후반전 작전타임에 대해 표시한다.

18/19-19 예시12 : 4피리어드 2분9초가 남았고 코치 A가 경기 진행 중 후반전에 처음으로 타임아웃을 요청한다. 경기시계가 1분 58초가 남았을 때 볼이 경기장 밖으로 나간 후 경기시계가 멈추어서 그제서야 팀 A에게 타임아웃이 허용되었다면?

(답) 기록원은 A 팀 경기 기록지의 작전타임 표시 첫 번째 칸에 2개의 가로 줄로 긋고 타임아웃을 두번째 칸에 기입하고 타임아웃이 4피리어드 1:58에 허용된 것으로 표시한다.

A 팀은 타임아웃이 한 개만이 더 남아 있는 것이 된다.

24조 드리블링

24-1 【해설1】 선수가 고의로 볼을 백보드로 던지면(필드 골을 위한 정당한 슛 시도가 아닌), 이것은 선수가 볼을 플로어에 튀긴 것으로 간주된다. 그 후 다른 선수가 터치하기(또는 터치 당하기) 전에 그 선수가 볼을 다시 터치하면, 이것은 드리블을 한것으로 간주된다.

24-2 예시1 : A1이 아직 드리블을 하지 않은 상태에서 볼을 백보드를 향해 던진 다음 다른 선수가 그 볼에 터치하기 전에 다시 잡는다면?

(답) A1은 볼을 다시 잡은 후 슛이나 패스는 할 수 있지만 새로운 드리블을 시작할 수 없다.

24-3 예시2 : 연속적인 동작중이었거나 서있는 상태에서 드리블을 끝낸 A1이 백보드로 볼을 던진 후 그 볼이 다른 선수를 터치하기 전에 다시 잡거나 터치했다면?

(답) A1은 더블 드리블 바이얼레이션을 범했다.

24-4 예시3 : A1이 볼을 드리블하다 멈추게 되었다. 이과정에서

(ㄱ) A1이 균형을 잃으면서 피벗 풋을 움직이지 않고 두 손으로 볼을 잡은 채 볼로 한두 번 플로어를 터치한면?

(ㄴ) A1이 피벗 풋을 움직이지 않고 한 손으로 볼을 토스했다면?

(답) 두 경우 모두 A1이 피벗 풋을 움직이지 않았으므로 정당한 행동이다.

24-5 예시4 : A1이 다음과 같이 드리블을 시작한다.

(ㄱ) 볼을 상대편 위로 던진 후 볼이 코트에 터치된후 A1이 계속 드리블을 한다면?

(ㄴ) 볼을 자신한테서 몇 미터 멀리 던진후 그볼이 코트에 터치된후 A1이 드리블을 한다면?

(답) 두 경우 모두 볼이 코트에 터치된후 A1이 다시 드리블을 했기 때문에 정당한 행동이다.

25조 트래블링

25-1 【해설1】 플로어에 누워 있는 선수가 볼의 컨트롤을 얻은 것은 정당하다. 만일 한 선수가 볼을 가지고 있으면서 플로어에 넘어졌다면 이것또한 정당한 행위이며 그 선수가 넘어지면서 약간 미끄러지는 것 역시 정당한 행위이다. 그러나 그 후 선수가 볼을 잡은 채 구르거나 일어나려고 시도하면, 바이얼레이션이다.

25-2 예시1 : A1이 볼을 잡은 채 균형을 잃고 플로어에 넘어졌다면?

(답) A1이 의도적이지 않게 플로어에 넘어지는 것은 정당하다.

25-3 예시2 : A1이 플로어에 누운 채 볼의 컨트롤을 획득한다. 그 후 A1이,

(ㄱ) A2에게 패스한다면?

(ㄴ) 여전히 플로어에 누운 채로 드리블을 한다면?

(ㄷ) 볼을 잡은 채 일어서려고 시도한다면?

(답) (ㄱ) 및 (ㄴ)에서 A1의 행동은 정당하다.

(ㄷ)에서는 A1이 트래블링 바이얼레이션을 범했다.

25-4 예시3 : A1이 볼을 잡은 채 플로어에 넘어지고 그 여세로 슬라이딩 했다면?

(답) A1의 비의도적인 슬라이딩 행동은 바이얼레이션에 해당하지 않는다. 그러나 이제 A1이 볼을 잡은 채 구르거나 일어서려고 시도하면, 트래블링 바이얼레이션을 범한것으로 간주한다.

25-5 【해설2】 슈팅 동작 중에 있는 선수가 파울을 당한 후 트레블링 바이얼레이션을 범한 상태에서 성공된 득점은 인정되지 않고 파울을 당한 선수에게 프리드로우가 주어진다.

25-6 예시4 : A1이 두 손에 공을 가지고 바스켓 쪽으로 향하여 슈팅 동작을 시작했다. 그의 연속 동작 중 B1한테서 파울을 당한 후 트래블링 바이얼레이션을 범하고 볼이 바스켓으로 들어갔다면?

(답) 이 득점은 인정되지 않으며. A1에게 2개 또는 3개의 프리드로우가 주어진다.

28조 8초 룰

28-1 【해설1】 이 규칙의 적용은 전적으로 심판이 8초를 계산하는 것에 비중을 준다. 심판이 계산한 초의 수와 24초계시기에 표시된 초의 수가 일치하지 않을 경우, 심판의 결정이 우선한다.

28-2 예시1 : A1이 자신의 백코트에서 볼을 드리블하고 있을 때 심판이 8초 룰 바이얼레이션을 선언했지만 24초 계시기에는 7초만이 흐른 것으로 표시되어 있다면?

(답) 심판의 결정이 우선한다. 심판은 8초 바이얼레이션을 결정할 전적인 책임이 있다.

28-3 【해설2】 백코트에서 8초 계산이 점프 볼 상황 때문에 멈춘후
만일 볼 소유권의 교체에 의하여 앞서 볼을 컨트롤하던 팀이 다시 드로인을 하게 될 때 그팀은 8초의 시간중 남은 시간 안에 백코트에서 프런트 코트로 볼을 넘어가게 해야 한다.

28-4 예시2 : A 팀이 자신의 백코트에서 볼을 5초 동안 컨트롤 했을 때 헬드 볼이 발생했다. A팀에게는 다음 소유권 교체 절차 드로인 권리가 주어져 있다면?

해석 A 팀은 3초만의 시간을 가지고 볼을 자신의 프런트코트로 가져가야 한다.

28-5 【해설3】 백코트에서 프런트코트로 드리블 중, 드리블러의 두 발과 볼이 프런트코트와 완전히 터치하게 되면 볼이 팀의 프런트코트로 넘어간 것으로 간주한다.

28-6 예시3 : A1이 센터 라인을 두다리 사이에 두고 있으면서 백코트에 있는 A2한테서 볼을 받는다. 그 후 A1이 A팀의 백코트에 있는 A2에게 다시 볼을 패스했다면?

(답) 정당한 행동이다. A1의 두 발이 프런트코트에 완전히 있지 않았으므로 백코트로 볼을 패스할 권리가 있다. 8초 룰은 계속 적용된다.

28-7 예시4 : A1이 백코트에서 드리블을 하면서 두다리사이에 센터라인을 둔채 드리블을 끝낸다음 마찬가지로 두다리 사이에 센터라인을 두고 있는 A2에게 패스 했다면?

(답) 정당한 플레이이다. A1이 두 발을 프런트코트에 완전히 닿지 않았으므로 역시 프런트코트에 있지 않은 A2에게 볼을 패스할 권리가 있다. 8초 룰 적용은 계속된다.

28-8 예시5 : A1이 자신의 백코트에서 볼을 드리블하다 한 발(두 발이 아닌)이 이미 프

런트코트 안에 있다. 그 후 A1은 두다리 사이에 센터라인을 두고있는 A2에게 볼을 패스한다. 그 후 A2가 자신의 백코트로 돌아가 볼 드리블을 시작했다면?

(답) 정당한 플레이이다. A1이 두 발을 프런트코트에 완전히 닿지 않았으므로 A2는 백코트에서 볼을 드리블 할 권리가 있다. 8초 룰 적용은 계속된다.

28-9 예시6 : A1이 자신의 백코트에서 볼을 드리블하다 전진 동작을 멈추고 계속 드리블하면서:

(ㄱ) 두다리 사이에 센터 라인을 두고 있다면?

(ㄴ) 두 다리는 프런트코트 안에 있지만 볼은 백코트에서 드리블 하고 있다면?

(ㄷ) 두 다리는 백코트 안에 있지만 볼은 프론트코트 안에서 드리블 하고 있다면?

(ㄹ) 두 다리는 프런트코트 안에 있고 볼은 백코트에서 드리블 하고 있으면서 다시 A1이 두 다리를 자신의 백코트로 돌아오게 했다면?

(답) 모든 경우에 드리블러 A1은 두 발과 볼이 프런트코트와 완전히 닿을 때까지는 백코트에 계속 있는 것이다. 위 모든 상황에서 8초 룰 적용은 계속된다.

28-10 【해설4】 이전에 볼의 컨트롤을 가졌던 같은 팀에게 기록석 맞은편 센터라인 연장선 또는 백코트 어느 쪽이든 드로인이 주어지면 8초 시간은 남은 만큼 계속된다. 심판은 드로인 하는 선수에게 볼을 건네면서 8초 시간이 얼마나 남았는지 알려줘야 한다.

28-11 예시7 : A1이 자신의 백코트에서 볼을 4초 동안 드리블하다 싸움이 일어나서 교대 선수 A7과 B9가 실격되었다. 같은 벌칙을 상쇄하고 경기가 A2의 드로인으로 기록석 맞은편 센터라인 연장선에서 재개되었을 때 A2가 자신의 백코트에서 A3에게 볼을 패스했다면 8초 룰을 어떻게 적용하는가?

(답) A 팀은 볼을 자신의 프런트코트로 가게 할 시간을 4초만 갖는다.

28-12 예시8 : A 팀이 자신의 백코트에서 볼을 컨트롤 하다 8초 시간 중 6초를 사용했을 때 아래의 위치에서 더블 파울이 발생했다고 선언된다.

(ㄱ) 백코트에서 발생했다면?

(ㄴ) 프런트코트에서 발생했다면?

(답) (ㄱ) 위반이 일어난 가장 가까운 위치의 백코트에서 A 팀의 드로인으로 경기를 재개하며 볼이 A팀의 프런트코트로 가게 할 시간은 2초가 남았다.

(ㄴ) 위반이 일어난 지점과 가장 가까운 위치의 프런트코트에서 A 팀의 드

로인으로 경기를 재개한다.

28-13 예시9 : A1이 자신의 백코트에서 볼을 4초 동안 드리블을 할 때 B1이 볼을 터치하여 경기장 밖으로 볼을 내보냈다면?

(답) 백코트에서 A 팀의 드로인으로 경기를 재개하며 볼이 A팀의 프런트코트로 가게 할 시간은 4초가 남는다.

29/50조 24초 룰

29/50-1 【해설1】 24초 공격시간이 거의 끝날 무렵 필드 볼을 위한 슛이 시도되었고 슛한 볼이 공중에 있는 동안 24초 계시기의 신호가 울렸다. 만일 이때 상대선수가 볼을 가지고 즉시 컨트롤하지 않는한 볼이 링에 터치되지 않았다면 바이얼레이션이 발생한 것으로 간주된다.

볼은 심판이 경기를 중단시킨 지점으로부터 가장 가까운 경계선 밖에서 상대팀의 드로인으로 계속된다. 다만 백보드의 바로 뒤에서 드로인을 하면 안된다.

29/50-2 예시1 : A1의 슛한 볼이 공중에 있는 동안 24초계시기의 신호가 울렸다. 볼이 백보드에 터치된 다음 플로어에 구르고 있는 상황에서 B1이 볼을 터치한후 이어서 A2가 터치한후 결국 B2가 컨트롤 했다면?

(답) 이것은 24초 바이얼레이션이다. 왜냐하면 볼이 링을 터치하지 않았고 그 후 상대편이 즉시 확실하게 볼을 컨트롤하지 않았기 때문이다.

29/50-3 예시2 : A1의 필드 골을 위한 슛한 볼이 백보드를 터치하지만 링은 터치하지 않는다. 그 후 볼이 리바운드된 볼을 B1이 컨트롤하지 못한채 A2가 볼의 컨트롤을 획득한다. 이 때 슈팅 시계 신호가 울렸다면?

(답) 24초 바이얼레이션이다. 볼이 링에 터치되지 않고 A팀의 선수가 다시 볼을 컨트롤 하는 동안에도 24초계시기는 계속 흘러 갔기 때문이다.

29/50-4 예시 3 : A1이 24초 공격시간이 끝날 무렵 필드 골을 위한 슛을 하였으며 이때 B1이 정당하게 슛블럭을 하였다. 이때 24초계시기의 신호가 울렸으며 그후에 B1이 A1에게 파울을 범했다면?

(답) 24초 바이얼레이션이다. B1의 파울이 테크니컬 파울, 스포츠정신에 위배되는 파울 또는 실격 파울이 아닌 한 무시된다.

29/50-5 예시4 : A1의 필드골을 위한 슛이 공중에 있을 때 24초계시기의 신호가 울렸고 볼을 링에 터치되지 않은 상태에서 헬드볼이 선언되었다면?

(답) 24초 바이얼레이션이다. B 팀이 즉시 확실하게 볼 컨트롤을 획득하지 못했기 때문이다.

29/50-6 예시5 : A1이 필드 골을 위해 슛을 쏜 후 볼이 공중에 있을 때 24초계시기가 종료되었다. 볼이 링을 터치 되지 않고, 그 후 코트 안에 있는 B1을 터치한 후 코트 밖으로 나갔다면?

(답) 24초 바이얼레이션이다. 왜냐하면 B팀이 볼에 대한 확실한 컨트롤을 획득하지 못했기 때문이다.

29/50-7 【해설2】 슛한 볼이 링에 터치된 후 상대편이 확실한 볼 컨트롤을 획득한 것으로 심판이 판단했다면 24초계시기 신호가 울리더라도 그 신호는 무시되고 경기는 계속된다.

29/50-8 예시6 : 24초 공격시간이 거의 끝날 무렵 A1의 패스한 볼을 A2가 잡지 못하고(두 선수는 모두 프런트코트에 있었음) 볼을 A팀의 백코트로 굴러갔다. 이때 B1이 A팀의 백코트에서 볼을 잡아 컨트롤 하려 할 때 24초 계시기 신호가 울렸다면?

(답) B1이 즉시 확실한 볼의 컨트롤을 획득했다면 24초계시기의 신호는 무시하고 경기를 계속한다.

29/50-9 【해설3】 점프볼 상황이 발생해서 볼을 컨트롤했던 팀에게 볼의 소유권 교체에 따른 드로인이 주어지면, 그 팀은 점프 볼 상황이 발생했을 때 24초계시기의 잔여시간을 가지고 공격한다.

29/50-10 예시7 : 24초계시기에 10초가 남은 상황에서 A 팀이 볼을 컨트롤하고 있을 때 헬드볼 상황이 발행하여 볼의 소유권이 아래의 팀에게 주었졌다면?

(ㄱ) A 팀

(ㄴ) B 팀

(답) (ㄱ) A팀은 10초 이내에 공격을 마쳐야 한다.

(ㄴ) B팀에게는 새로운 24초의 공격시간이 주어진다.

29/50-11 예시8 : A 팀이 볼을 컨트롤하고 있고 슈팅 시계상 10초가 남은 상태에서 볼이 경기장 밖으로 나갔다. 볼이 경기장 밖으로 나가기 전에 마지막으로 터치한 선수가 A1이었는지 또는 B1이었는지 심판들 의견이 일치하지 않고 점프 볼 상황이 선언되어 소유권 교체 드로인이 아래와 같이 주어졌다면?

(ㄱ) A 팀

(ㄴ) B 팀

(답) (ㄱ) A 팀은 10초 이내에 공격을 마쳐야 한다.

(ㄴ) B 에게 새로운 24초의 공격시간이 주어진다.

29/50-12 【해설4】 볼을 컨트롤하지 않은 팀이 범한 파울이나 바이얼레이션(경기장 밖으로 나간 볼 때문이 아닌) 때문에 심판이 경기를 중단하여 볼을 컨트롤했던 팀에게 프런트코트에서 다시 볼 소유권이 주어지면, 24초계시기를 다음과 같이 리셋한다.

- 경기가 중단되었을 때 24초계시기에 14초 이상이 표시되어 있으면, 24초계시기를 리셋하지 않고 경기를 중단했던 시점으로부터 남아 있는 시간내에 볼 소유권을 같은 팀이 공격을 마쳐야 한다.
- 경기가 중단되었을 때 24초계시기에 13초 이하가 표시되어 있으면, 24초계시기를 14초로 리셋 한다.

29/50-13 예시9 : A 팀이 프런트코트에서 컨트롤 하는 볼을 B1이 경기장 밖으로 내보냈다. 이때 24초 계시기에 8초가 남았다면?

(답) A 팀은 8초이내에 공격을 마쳐야 한다.

29/50-14 예시10 : A1이 프런트코트에서 볼을 드리블 하다 B1에게 파울을 당하였고 이 파울은 이번 피리어드에서 B 팀의 두 번째 파울이다. 24초계시기에 3초가 남았다면?

(답) A 팀은 새로운 14초의 공격시간을 갖게 되며 그시간 안에 공격을 마쳐야한다.

29/50-15 예시11 : 24초 계시기에 4초가 남은 상태에서 A 팀이 프런트코트에서 볼을 컨트롤하고 있을 때

(ㄱ) A1이 부상당하여

(ㄴ) B1이 부상당하여

심판들이 경기를 중지시켰다면?

(답) (ㄱ) A팀은 4초내에 공격해야한다.

(ㄴ) A팀에게 14초의 공격시간이 주어진다.

29/50-16 예시12 : A1이 필드 골을 위해 슛을 쏜다. 볼이 공중에 있을 때 A2와 B2에게 더블 파울이 선언되고 볼은 바스켓에 들어가지 않았다. 이때 24초계시기에 6초가 남았다. 소유권 교체 표시기가 다음 소유권을 A 팀으로 표시하고 있다면?

(답) A 팀은 24초계시기에 남아있는 6초안에 공격을 마쳐야 한다.

29/50-17 예시13 : 24초계시기에 5초가 남은 상태에서 A1이 드리블을 하고 있다. 이 때 B1에게 테크니컬 파울이 선언되고 이어서 코치 A에게 테크니컬 파울이 선언되었다면?

(답) 비중이 같은 벌칙을 서로 상쇄한 후, 24초계시기에 5초가 남은 상태에서 A 팀의 드로인으로 경기를 재개한다.

29/50-18 예시14 :

(ㄱ) 16초가

(ㄴ) 12초가

24초계시기에 남은 상태에서 B1이 자신의 백코트에서 고의로 볼을 발로 차거나 주먹으로 쳤다면?

(답) B 팀의 바이얼레이션이다. A 팀은 프런트코트에서 드로인을 하면 다음 시간을 갖는다.

(ㄱ) 16초

(ㄴ) 14초

잔여시간이 주어진다.

29/50-19 예시15 : A1이 드로인을 하는 동안, 백코트에 있는 B1이 경계선 넘어 그의 팔을 뻗어서 A1의 패스를 차단했을 때 A팀의 공격시간이

(ㄱ) 19초가 남았다면?

(ㄴ) 11초가 남았다면?

(답) B1의 바이얼레이션이다. A 팀은 프런트코트에서 드로인 후 다음 시간을 갖는다.

(ㄱ) 19초

(ㄴ) 14초

잔여 시간이 주어진다.

29/50-20 예시16 : A1이 자신의 프런트코트에서 볼을 드리블 할 때 B2가 A2에게 스포츠 정신에 위배되는 파울을 범하고 24초계시기에 6초가 남았다면?

(답) 프리드로우의 성공여부에 관계없이 A 팀에게 기록석 맞은편 센터라인 연장선에서 드로인이 주어지며 A 팀에게 새로운 24초 공격 시간이 주어진다.
테크니컬 파울과 실격되는 파울에 대해서도 같은 절차가 주어진다.

29/50-21 【해설5】 어느 한팀과 관련된 사유 또는 반대팀에게 불리한 상황이 아닌 한 경기가 심판에 의하여 정당한 사유로 중단되었다면 경기가 중단된 시점으로부터 남아있는 24초계시기의 잔여시간이 주어진다.

29/50-22 예시17 : 경기시간 종료 25초 남고 A팀과 B의 점수가 72 : 72였다. A팀이 볼을 컨트롤하여 20초동안 볼을 드리블했을 때 심판이 아래의 이유로 경기를 중단시켰다.

(ㄱ) 경기 시계 또는 24초계시기가 가지 않거나 시작하지 않아서

(ㄴ) 코트내로 병이 날아 들어와서

(ㄷ) 24초 계시기가 잘못 리셋되어서

(답) 모든 경우에 24초계시기에의 4초 남은 상태에서 A 팀의 드로인으로 경기를 재개한다. 경기가 A팀에게 새로운 공격시간이 주게되면 B팀은 불리한 입장에 놓이기 때문이다.

29/50-23 예시18 : A1의 필드 골을 위한 슛 한 볼이 링에 터치 된 후 A2가 컨트롤하고 있다. 9초 후에 24초계시기 신호가 잘못 울리고 심판들이 경기를 중지했다면?

(답) 이때 24초 바이얼레이션이 선언되면 볼을 컨트롤 중인 A 팀이 불리한 상황에 놓인다. 커미셔너(있을 경우) 및 24초계시기 담당자와 상의한 후, 심판들은 24초계시기상 5초가 남은 상태에서 A 팀의 드로인으로 경기를 재개한다.

29/50-24 예시19 : 공격시간 4초가 남은 상태에서 A1이 필드 골을 위해 슛한 볼이 링에 터치되지 않았지만 24초계시기 담당자가 잘못하여 24초계시기를 리셋했다. 이후 A2가 리바운드를 한후 얼마 시간이 흐른뒤 A 팀이 필드 골을 득점한다. 심판들이 이 상황을 인지하고 있다면?

(답) 심판들(커미셔너가 있을 경우 상의한 후)은 A1이 골을 위해 슛한 볼이 링을 터치하지 않았음을 확인한다. 그 후 만약 24초계시기가 리셋되지 않았다면 남은공격시간은 4초이기 때문에 심판들은 4초 전에 볼이 A2의 손(들)을 떠났는지 결정해야 한다. 남은공격시간 4초전에 볼이 A2의 손에서 떠났다고 심판들이 판단하면 그 득점은 인정한다. 그렇지 않으면 24초 바이얼레이션이 발생한 것으로 간주하고 A2에 의한 골은 득점으로 인정되지 않는다.

29/50-25 【해설6】 4피리어드와 각 연장전에서 경기시간이 2분 이하 남았을 때 테크니컬 파울, 스포츠정신에 위배되는 파울 또는 실격 파울로 드로인이 주어진다면 이 드

로인은 기록원 테이블 맞은 편 센터 라인연장선에서 항상 실시해야 한다. 경기시간 마지막 2분 중에 공격 팀에게도 타임아웃이 주어지는 것과는 상관없이 24초 계시기는 24초로 리셋 된다.

29/50-26 예시20 : 경기시간이 4 피리어드에 2분 이하 남았을 때 A1이 프런트코트에서 볼을 드리블을 하고 있고 공격시간이 6초가 남은 상태이다. 이 때

(ㄱ) B1이 스포츠정신에 위배되는 파울을 범한 후

(ㄴ) 코치 B가 테크니컬 파울을 범한 후

타임아웃이 코치 A 또는 코치 B에게 허용되었다면 게임은 어느지점에서 재개되는가?

(답) 프리드로우의 성공여부와 어느 코치가 타임아웃을 요청하든 상관없이, A 팀에게 기록석 맞은편 센터라인 연장선에서 드로인이 주어진다. 이때 A 팀은 24초의 새로운 공격시간을 갖는다.

29/50-27 【해설7】 필드 골을 위한 슛을 쏜 후 수비 파울이 선언되고, 다음과 같은 상황이 발생하면 아래와 같이 24초계시기는 조정된다.

- 경기가 중단되었을 때 공격시간이 14초 이상 남아있으면, 24초계시기를 재설정하지 않고 잔여시간으로 경기를 중단했던 지점의 가장 가까운 경계선 밖에서 경기는 재개된다.
- 경기가 중단되었을 때 공격시간이 13초 이하 남아있으면, 슈팅 시계를 14초로 재설정 하고 경기를 중단 했던 지점의 가장 가까운 경계선 밖에서 경기는 재개된다.

29/50-28 예시21 : A1이 필드 골을 위해 슛을 쏜다. 볼이 공중에 있을 때 공격시간이 10초가 남은 상태에서, B2가 A1에게 수비 파울을 범했다. 이것은 이 피리어드에 B 팀의 2번째 파울이다. 볼이:

(ㄱ) 득점되었다면 ?

(ㄴ) 링에 터치되었으나 득점되지 않았다면?

(답) (ㄱ) A1의 득점은 유효하고, A팀에게 공격시간이 14초가 남은 상태에서 위반이 일어난 지점과 가장 가까운 경계선 밖에서 드로인을 주어 경기는 재개된다.

(ㄴ) A팀에게 공격시간 14초가 남은 상태에서 위반이 일어난 지점과 가장 가까운 경계선 밖에서 드로인을 주어 경기는 재개된다.

29/50-29 예시22 : A1이 필드 골을 위해 슛을 쏜다. 볼이 공중에 있을 때 24초계시가 종료된 후 A2에게 B2가 수비 파울을 범한다. 이파울은 이 피리어드에 B 팀의 2번째 파울이고 볼이:

(ㄱ) 득점되었다면?

(ㄴ) 링에 터치되었으나 득점되지 않았다면?

(답) (ㄱ) A1의 득점은 유효하고, A팀에게 공격시간이 14초가 남은 상태에서 위반이 일어난 지점과 가장 가까운 경계선 밖에서 드로인을 주어 경기는 재개된다.

(ㄴ) A팀에게 공격시간 14초가 남은 상태에서 위반이 일어난 지점과 가장 가까운 경계선 밖에서 드로인을 주어 경기는 재개된다

29/50-30 예시23 : A1이 필드 골을 위해 슛을 쏜다. 볼이 공중에 있을 때 공격시간이 10초가 남은 상태에서, A2에게 B2가 수비 파울을 범한다. 이것은 이 피리어드에 B 팀의 5번째 파울이고 볼이:

(ㄱ) 득점되었다면?

(ㄴ) 링에 터치되었으나 득점되지 않았다면?

(답) (ㄱ) A1의 득점은 인정되고, A2에게 2개의 프리드로우가 주어진다.

(ㄴ) A2에게 2개의 프리드로우가 주어진다.

29/50-31 예시24 : A1이 필드 골을 위해 슛을 쏜다. 볼이 공중에 있을 때 24초계시가 종료되고, 그 후 A2에게 B2가 수비 파울이 범한다. 이것은 이 피리어드에 B 팀의 5번째 파울이다. 볼이:

(ㄱ) 득점되었다면?

(ㄴ) 링에 터치되었으나 득점되지 않았다면?

(답) (ㄱ) A1의 득점은 인정되며, A2에게 2개의 프리드로우가 주어진다.

(ㄴ) A2에게 2개의 프리드로우가 주어진다.

29/50-32 【해설8】 어떤 이유든 코트내 볼을 컨트롤 하는 팀이 상대편 바스켓의 링에 볼을 터치하게 한 후, 다시 그 볼을 컨트롤하게 되면 그 팀에게 14초의 공격시간이 주어진다.

29/50-33 예시25 : A1이 A2에게 패스하는 중에 볼이 링에 터치된 후 B2가 그볼을 터치하고 다시 A3가 볼의 컨트롤을 획득한다면?

(답) A3가 볼의 컨트롤을 획득하자마자 A팀에게 14초의 공격시간이 주어진다.

29/50-34 예시26 : A1이 필드 골을 위해 슛을 쏠 때

(ㄱ) 4초

(ㄴ) 20초

공격시간이 남아 있다. 볼이 링을 터치하고, 리바운드 된 후 A2가 볼의 컨트롤을 획득한다면?

(답) 두 경우 모두 A2가 프런트코트 또는 백코트와 상관없이 볼의 컨트롤을 획득하면, A팀에게 14초의 공격시간이 주어진다.

29/50-35 예시27 : A1이 필드 골을 위해 슛을 쏜다. 볼이 링에 터치된 후. B1이 그 볼을 터치하고 A2가 다시 볼의 컨트롤을 획득한다면?

(답) A2가 볼의 컨트롤을 획득하자마자 A팀에게 14초의 공격시간이 주어진다.

29/50-36 예시28 : A1이 필드 골을 위해 슛을 쏜다. 볼이 링에 터치된 후. B1이 볼을 터치하여 그볼이 경기장 밖으로 나갔다면?

(답) 위반이 일어난 지점에서 가장 가까운 경계선 밖에서 A 팀에게 드로인이 주어지며. 프런트코트 또는 백코트와 상관없이, A팀에게 14초의 공격시간이 주어진다.

29/50-37 예시29 : 공격 시간이 거의 끝날 무렵, A1이 24초계시기를 리셋시키기 위해 링 쪽으로 볼을 던져서 볼이 링에 터치된 후 B1에게 볼이 터치되고 그 볼이 A팀의 백코트에서 경기장 밖으로 나갔다면?

(답) A 팀의 백코트에서 A 팀에게 드로인이 주어지고 A팀에게 14초의 공격시간이 주어진다.

29/50-38 예시30 : A1이 필드 골을 위해 슛을 쏜다. 볼이 링에 터치된 후 A2가 볼을 탭하고 이어서 A3가 볼의 컨트롤을 획득했다면?

(답) 경기장 어디에서든 A3가 볼의 컨트롤을 획득하자마자 A팀에게 14초의 공격시간이 주어진다.

29/50-39 예시35 : A1이 필드 골을 위해 슛을 쏜다. 볼이 링에 터치되고, 리바운드 중 B2가 A2에게 파울을 범한다. 이것은 이 피리어드에 B 팀의 3번째 파울이라면?

(답) 위반이 일어난 지점에서 가장 가까운 경계선 밖에서 A 팀에게 드로인이 주어지며 A팀에게 14초의 공격시간이 주어진다.

29/50-40 예시36 : A1이 필드 골을 위해 슛을 쏜다. 볼이 득점된 후 B2가 A2에게 파울을 범했다. 이것은 이 피리어드에 B 팀의 3번째 파울이라면?

(답) 위반이 일어난 지점에서 가장 가까운 경계선 밖에서 A 팀에게 드로인이 주어지며 A팀에게 14초의 공격시간이 주어진다.

29/50-41 예시37 : A1이 필드 골을 위해 슛을 쏜다. 볼이 링에 터치되고 리바운드 중 A2와 B2 사이에 헬드 볼이 선언되고 소유권 표시기가 A 팀을 나타내고 있다면?

(답) 헬드볼 상황이 발생한 곳에서 가장 가까운 경계선 밖에서 A 팀에게 드로인이 주어지고 A팀에게 14초의 공격시간이 주어진다.

29/50-42 예시38 : A1이 필드 골을 위해 슛을 쏜다. 볼이 링과 백보드 사이에 끼었을때 소유권 표시기가 A 팀을 나타내고 있으며 24초계시기는 8초를 나타내고 있다.

(답) 백보드 옆 엔드라인에서 A 팀에게 드로인이 주어지며 공격시간은 8초에서 계속된다.

29/50-43 예시39 : A1이 공중으로 A2에게 볼을 패스한다. A2가 볼을 놓치고 볼이 링을 터치한 후 A3가 볼의 컨트롤을 획득했다면?

(답) A3가 볼의 컨트롤을 획득하자마자 공격시간은 14초로 리셋되며 만약 A3가 자신의 백코트에서 볼을 터치하면, 이것은 백코트 바이얼레이션이다.

29/50-44 예시 40 : A1이 수비 리바운드를 한 후 A2에게 패스하는 과정에서 B1이 두 손으로 패스되는 볼을 탭한다. 그 후 볼이 링에 터치된 후 B2가 잡는다면?

(답) 볼이 링에 터치되기 전에 볼을 컨트롤했던 팀은 A팀이었기에 B팀이 볼을 잡으면 B팀에게 새로운 공격시간 24초가 주어진다.

29/50-45 【해설9】 팀이 프런트코트나 백코트에서 라이브 볼의 소유권을 획득하고 경기시간이 14초 이하가 남아있으면 24초계시기는 꺼야한다.

29/50-46 예시41 : 경기시간이 10초가 남은 상태에서 A팀에게 새로운 소유권이 주어진다면?

(답) 24초계시기를 꺼야한다.

29/50-47 예시42 : 경기시간이 18초, 공격시간이 3초가 남은 상태에서 B1 선수가 자신의 백코트에서 고의로 볼을 발로 찼다면?

(답) 경기시간은 18초, 공격시간은 14초가 남은 상태에서 위반이 일어난 지점에서 가장 가까운 경계선 밖에서 A 팀의 드로인으로 경기를 재개한다.

29/50-48 예시43 : 경기시간 7초, 공격시간은 3초가 남은 상태에서 B1 선수가 자신의 백코트에서 고의로 볼을 발로 찼다면?

(답) 경기시간은 7초, 24초계시기는 끈 상태에서 위반이 일어난 지점에서 가장

가까운 경계선 밖에서 A 팀의 드로인으로 경기를 재개한다.

29/50-49 예시44 : 경기시간이 23초가 남은 상태에서 A 팀이 새로운 볼의 컨트롤을 획득했고 경기시간이 19초가 남은 상태에서 A1이 필드 골을 위해 슛을 쏜다. 볼이 링에 터치된 후 A2가 리바운드 된 볼을 획득했다면?

(답) A 팀이 처음으로 볼의 컨트롤을 획득 했을 때처럼 24초계시기는 시작되지 않는다. 하지만 경기시계상 아직 14초가 넘게 남아 있으므로 A2가 볼의 컨트롤을 획득하자마자 24초계시기는 14초로 리셋된다.

29/50-50 예시45 : 4피리어드에 경기시간이 58초 남은 상태에서 A1이 자신의 백코트에서 B1에게 파울을 당하고 A 팀에게는 공격시간이 19초가 남아 있으며 이것은 이 피리어드에 B 팀의 3번째 파울이다.이때 A 팀에게 타임아웃이 허용된다면?

(답) A팀은 공격시간이 19초가 남은 상태에서 기록석 맞은편 센터라인 연장선에서 경기를 재개한다.

29/50-51 예시46 : 4피리어드에 경기시간이 58초 남은 상태에서 A1이 자신의 백코트에서 B1에게 파울을 당한다. A 팀에게는 공격시간이 19초가 남아 있으며 이것은 이 피리어드에 B 팀의 3번째 파울이다. 이때 B 팀에게 타임아웃이 허용된다.

해석 A팀은 백코트에서 새로운 공격시간 24초를 가지고 파울이 일어난 지점으로부터 가장 가까운 경계선 밖에서 드로인으로 경기를 재개한다.

29/50-52 예시47 : 4피리어드에 경기시간이 30초 남은 상태에서 A1이 자신의 프런트코트에서 드리블하는 동안 B1이 볼을 탭하여 그볼이 백코트에 있는 A2가 다시 컨트롤 하게 되었고 공격시간이 8초가 남은 상태에서 B2가 A2에게 파울을 범하였다. 이때 A 팀에게 타임아웃이 허용되었다면?

(답) A팀은 공격시간이 14초인 상태에서 팀의 프런트코트에 있는 기록석 맞은편의 드로인 라인에서 드로인으로 경기를 재개한다.

30조 볼을 백코트로 돌아가게 하는 것

30-1 【해설1】 한 선수가 공중으로 점프를 하게 되면 그 선수가 점프하기 전에 마지막으로 터치했던 플로어가 그 선수의 위치가 된다. 그러나 선수가 자신의 프런트코트에서 점프하여 아직 공중에 있는 상태에서 볼의 컨트롤을 획득하면, 그는 자신

의 팀에서 처음으로 팀 컨트롤을 획득한 선수가 된다.

그 후 그 선수가 그여세로 공중에 있는 상태에서 자신의 백코트로 돌아오면, 그는 볼을 가지고 백코트로 돌아오는 것이 된다. 따라서 공중에 있는 선수가 새로 팀 컨트롤을 획득하면, 그 선수의 프런트코트/백코트에 대한 그 선수의 상대적 위치는 그 선수의 두 발이 플로어로 돌아왔을 때 결정된다.

30-2 예시1 : A1이 자신의 백코트에서 프런트코트에 있는 A2에게 속공 패스를 시도한다. 이 때 B1이 B팀의 프런트코트에서 점프하여 공중에서 볼을 잡은 후 아래의 지점에 착지한다.

(ㄱ) 두 발을 자신의 백코트에 착지했다면?

(ㄴ) 두 발 사이에 센터 라인을 두고 착지했다면?

(ㄷ) 두 발 사이에 센터 라인을 두고 착지한 후 볼을 자신의 백코트로 드리블하거나 패스했다면?

(답) 위 모든 상황은 바이얼레이션이 아니다. B1이 공중에서 처음으로 B 팀의 볼 컨트롤을 획득했고, 그의 프런트코트/백코트에 대한 상대적인 위치는 두 발이 플로어로 돌아올 때까지 결정되지 않는다. 위 모든 경우는 B1이 정당하게 자신의 백코트에 있는 것으로 간주된다.

30-3 예시2 : 1피리어드를 시작하는 점프볼에 있어서 A1과 B1은 정당하게 볼을 탭하였고, A2가 자신의 프런트코트에서 점프하여 공중에서 볼을 잡은 후 아래의 지점에 착지한다.

(ㄱ) 두 발을 자신의 백코트에 착지했다면?

(ㄴ) 두발 사이에 센터 라인을 두고 착지했다면?

(ㄷ) 두발 사이에 센터 라인을 두고 착지한 다음 볼을 자신의 백코트로 드리블하거나 패스했다면?

(답) 위 모든상황은 바이얼레이션이 아니다. A2는 공중에서 처음으로 A팀의 볼 컨트롤을 획득했고 그의 프런트코트/백코트의 상대적위치는 두발이 플로어로 돌아 올때까지 결정되지 않기 때문에 A2는 정당하게 백코트에 있는 것으로 간주된다.

30-4 예시3 : 자신의 프런트코트에서 드로인 하는 A1이 A2에게 볼을 패스했고, A2가 자신의 프런트코트에서 점프하여 공중에서 볼을 잡은 후 아래의 지점에 착지한다.

(ㄱ) 두 발을 백코트에 착치했다면?

(ㄴ) 두발 사이에 센터라인을 두고 착지했다면?

(ㄷ) 두발 사이에 센터 라인을 두고 착지한 다음 볼을 자신의 백코트로 드리블하거나 패스했다면?

(답) 위 모든 상황은 A 팀의 바이얼레이션이다. A2가 공중에서 볼을 잡아 자신의 백코트로 착지하기 전에 최초로 A팀의 볼을 컨트롤 한 선수는 A1이다. 따라서 A1이 위치했던 프런트코트의 드로인 지점이 볼컨트롤을 시작했던 지점이기에 위 모든 경우 A2는 부당하게 백코트로 돌아 온 것으로 간주된다.

30-5 예시4 : 센터라인을 걸치고 서있는 A1이 2피리어드를 시작하기 위해 A2에게 볼을 패스한다. A2가 자신의 프런트코트에서 점프하여 공중에서 볼을 잡은 후 아래의 지점에 착지한다.

(ㄱ) 두 발을 백코트에 착치했다면?

(ㄴ) 두발 사이에 센터라인을 두고 착지했다면?

(ㄷ) 두발 사이에 센터 라인을 두고 착지한 다음 볼을 자신의 백코트로 드리블하거나 패스했다면?

(답) 위 모든 상황은 A 팀의 바이얼레이션이다. A1이 A 팀의 볼 컨트롤을 이미 시작했기 때문에 A2의 상대적위치는 그가 점프한 프런트 코트이다.그러므로 위 모든 경우에 A2는 부당하게 볼을 가지고 자신의 백코트로 돌아간 것으로 간주된다.

30-6 예시5 : A1이 그 팀의 백코트에서 프런트코트에 있는 A2에게 패스를 한 후 B1이 자신의 프런트코트에서 점프하여 공중에서 볼을 잡은 후 자신의 백코트에 착지하기 전에 백코트에 있는 B2에게 패스했다면?

해석 B 팀은 부당하게 볼을 백코트로 돌려보내 바이얼레이션을 범했다.
(만약 B2가 두발을 착지한 후 라면 정당한 행위이다)

30-7 해설2) 프런트코트에서 컨트롤하고 있는 A 팀 선수가 볼을 터치하여 백코트로 그 볼을 보내게 되면 라이브 볼이 부당하게 백코트로 돌아가게 한 것이 된다. 이때 백코트로 부당하게 넘어간 볼을 A 팀 선수가 프런트코트 또는 백코트에서 그 볼을 터치하게 되면 바이얼레이션이다.

그러나 백코트에서 컨트롤 하고 있는 A 팀 선수가 볼을 터치하여 프런트코트에 보내게 한 후, A 팀 선수가 프런트코트 또는 백코트에서 그 볼을 터치하는 것은

정당하다.

30-8 예시6 : A1이 센터 라인 근처 프런트코트에 두 발로 서 있고 역시 센터 라인 근처 프런트코트에 두 발로 서 있는 A2에게 바운드 패스를 시도한다. 이때 패스 하는 볼이 A2를 터치하기 전에 백코트를 터치했다면?

(답) 부당하게 볼을 백코트로 돌려보낸것으로 간주되어 바이얼레이션이 선언된다.

30-9 예시7 : A1이 센터 라인 근처 백코트에 두 발로 서 있고 역시 센터 라인 근처 백코트에 두 발로 서 있는 A2에게 바운드 패스를 시도한다. 이때 패스한 볼이 A2를 터치하기 전에 프런트코트를 터치했다면?

(답) 정당한 플레이다. A 팀 어떤 선수도 볼과 함께 프런트코트에 있지 않았으므로 백코트에 있는 것으로 간주되어 바이얼레이션이 아니다. 하지만 볼을 프런트코트로 가게 했기 때문에 볼이 프런트코트를 터치한 순간 8초 카운트가 멈춰지고 A2가 볼을 터치하자마자 새로운 8초 카운트가 시작된다.

30-10 예시8 : 자신의 백코트에 서 있는 A1이 프런트코트로 볼 패스를 시도한다. 볼이 두 발을 경기장 센터 라인을 걸치고 서 있는 심판을 맞고 굴절된 다음 아직 백코트에 있는 A2가 터치했다면?

(답) 정당한 플레이다. A팀의 어떤 선수도 볼과 함께 프런트코트에 있지 않았으므로 백코트 바이얼레이션이 아니다. 그러나 볼을 프런트코트로 가게 했기 때문에 볼이 심판을 터치한 순간 8초 카운트가 멈춰지고 A2가 볼을 터치하자마자 새로운 8초 카운트가 시작된다.

30-11 예시9 : A 팀이 자신의 프런트코트에서 볼을 컨트롤하고 있는 상황에서 그 볼을 동시에 A1과 B1이 터치한 후 A팀의 백코트로 가고, 거기서 A2가 그 볼을 처음으로 터치했다면?

해석 A 팀은 볼을 부당하게 자신의 백코트로 가게 한 것으로 간주되어 A팀에게 바이얼레이션이 선언된다.

31조 골텐딩과 인터피어런스

31-1 【해설1】 필드 골을 위한 슛이나 프리드로우를 시도한 볼이 링보다 높이 있을 때 한 선수가 바스켓 밑으로부터 손을 뻗어 볼을 터치한다면 인터피어런스다.

31-2 예시1 : A1의 마지막 또는 단 한개의 프리드로우에 있어서,
(ㄱ) 볼이 링을 터치하기 전에,
(ㄴ) 볼이 링을 터치한 후 아직 바스켓에 들어갈 가능성이 있을 때
B1이 바스켓 밑으로부터 손을 뻗어 볼을 터치했다면?

(답) B1은 부당하게 볼을 터치하여 바이얼레이션을 범한것으로 간주되므로
(ㄱ) A1에게 1점이 주어지고 B1에게 테크니컬 파울이 선언된다.
(ㄴ) 인터피어런스 바이얼레이션이므로 A1에게 1점이 주어지지만 B1에게 테크니컬 파울은 선언되지 않는다.

31-3 【해설1】 패스 한 볼이 링보다 더 위에 있을때 또는 그 패스한 볼이 링을 터치한 후 링 위에 있을 때, 선수가 바스켓 밑으로부터 손을 뻗어 바스켓을 통과하여 볼을 터치하면 인터피어런스이다.

31-4 예시2 : A1이 패스한 볼이 링 위에 있을 때 B1이 바스켓 밑으로부터 손을 뻗어 볼을 터치했다면?

(답) B1의 인터피어런스 바이얼레이션이다. A 팀에 2점 또는 3점이 주어진다.

31-5 【해설1】 마지막 또는 한 개만의 프리드로우 한 볼이 링에 터치된 후, 그 볼이 바스켓에 들어가기 전에 어떤 선수든 정당하게 그 볼을 터치했다면 프리드로우의 상태가 변경되어 2점의 필드 골이 된다.

31-6 예시3 : A1의 마지막 또는 한 개만의 프리드로우 한 볼이 링을 터치한 후 그 위로 튀고 있을때 B1이 볼을 멀리 쳐내려고 했지만 볼이 바스켓으로 들어갔다면?

해석 볼이 정당하게 터치된 것으로 간주되고 프리드로우 시도의 상태가 변경되어 A 팀에 2점이 주어진다.

31-7 【해설1】 필드 골을 위해 슛한 볼이 위로 향하고 있는 동안 선수가 그 볼을 터치하면, 골텐딩 및 인터피어런스와 관련된 모든 제한이 적용되지 않는다.

31-8 예시4 : A1의 필드 골을 위해 슛한 볼이 위로 향하고 있을 때 그 볼을 B2(A2)가 터치한 후 바스켓으로 떨어지는 볼을 아래의 선수가 터치한다.
(ㄱ) A3. 터치했다면?
(ㄴ) B3. 터치했다면?

(답) 위로 날아가는 볼을 A2 또는 B2가 접촉한 것은 정당하며, 필드 골을 위한 슛의 상태는 변경되지 않는다. 그러나 이후 아래로 낙하하는 볼을 A2 또는 B2가 접촉하면 바이얼레이션이다.

(ㄱ) B 팀에게 자유투 연장 라인에서 드로인을 주어 경기를 재개진다.

(ㄴ) A 팀에 슛한 지점에 따라 2점 또는 3점이 주어진다.

31-9 【해설1】 선수가 백보드나 링을 흔들어 놓음으로써 볼이 바스켓에 들어가는 것을 방해 했거나 그러한 행동으로 볼이 바스켓에 들어가게 했다고 심판이 판단하면 그것은 인터피어런스 바이얼레이션이다.

31-10 예시 5 : 경기가 끝날 무렵 A1이 3점 필드 골을 위한 슛을 시도하였다. 볼이 공중에 있을 때 경기 종료를 위한 경기시계 신호가 울렸고 신호가 울린 후 B1이 백보드나 링이 흔들리게 하고, 그에 따라, 볼이 바스켓에 들어가지 않았다고 심판이 판단 했다면?

(답) 경기 종료를 위해 경기시계가 울린 후이지만, 볼은 라이브 상태이므로 인터피어런스 바이얼레이션이 발생했다. A 팀에 3점이 주어진다.

31-11 【해설1】 수비 선수나 공격 선수가 필드 골을 위해 슛한 볼이 링에 터치되고 여전히 골이 성공될 가능성이 있을 때 백보드나 링을 터치하는 것은 인터피어런스 바이얼레이션다..

31-12 예시6 : A1의 필드 골을 위해 슛한 볼이 링에서 리바운드 된 후 다시 링 위에 얹혀있는 상횡에서 B1이 바스켓이나 백보드를 터치했다면?

(답) B1의 바이얼레이션이다. 볼이 바스켓에 들어갈 가능성이 있는 한 인터피어런스 제한이 계속 적용된다.

31-13 문구. 심판들의 결정이 서로 일치하지 않거나 규칙 위반이 거의 동시에 발생했을 때 그에 따른 제재 중 하나가 성공한 득점을 취소하는 것이라면, 득점을 취소하는 제재가 우선하며 득점은 인정되지 않는다.

31-14 예시7 : A1의 필드골을 위한 슛이 아래로 떨어지고 있고 볼이 링 보다 완전히 위에 있을 때 A2와 B2가 동시에 터치하여 그 볼이:

(ㄱ) 득점되었다면?

(ㄴ) 득점되지 않았다면?

(답) 거의 동시에 규칙위반이 일어났기에 득점을 취소하는 것이 우선하여 두 경우 모두 득점으로 인정되지 않는다. 이것은 점프 볼 상황이다.

33조 접촉: 일반 원칙

33.10 노차지 세미써클 구역

33-1 【해설1】 노차지 세미써클 구역 지정의 목적은 볼을 컨트롤하면서 바스켓 쪽으로 향하고 있는 공격 선수에 대한 차징 파울을 이끌어내기 위해 자신의 바스켓 아래 자리를 잡은 수비 선수에게 보상을 주지 않기 위한 것이다. 즉 바스켓 쪽으로 향하고 있는 공격선수에게 노차지 세미써클구역 안에서는 차징파울을 주지 않기 위해 제정되었다.

노차지 세미써클 규칙은 다음과 같이 적용한다.

(ㄱ) 수비 선수는 한 발 또는 두 발을 반원 구역에 딛고 있어야 한다.(그림 1 참고). 세미써클 라인은 반원 구역의 일부이다.

(ㄴ) 공격 선수가 세미써클 라인을 가로질러 바스켓으로 드라이브 하여 필드 골을 위한 슛이나 공중 패스를 시도해야 한다.

아래와 같은 상황에서 일어나는 신체접촉은 노차지 세미써클 규정에 적용되지 않고 일반적인 파울 규정과 실린더원칙 차지/블록의 규정에 따라 판정되어 진다.

(ㄱ) 노차지 세미써클 구역 밖에서 발생하는 모든 플레이 상황과 노차지세미써클과 엔드라인 사이 에서 일어나는 모든 플레이 상황

(ㄴ) 필드 골을 위한 슛 한 볼이 리바운드 되고 그 볼을 리바운드 하는 과정에서 일어나는 신체 접촉 상황

(ㄷ) 공격 선수 또는 수비 선수가 손, 팔, 다리 또는 신체의 일부를 부당하게 사용하는 모든 상황

33-2 **예시1** : A1이 노차지 세미써클 구역 밖에서 점프 슛을 시도하는 중 노차지세미써클 구역에 위치한 B1에게 차지를 일으켰다면?

(답) 노차지 세미써클 구역 규칙이 적용되므로 A1의 행동은 정당하다.

[그림1] 노차지 반원 구역 안쪽/바깥쪽 선수의 위치

33-3 예시2 : A1이 엔드라인을 따라 드리블하여, 백보드 지역에 도달한 후, 비스듬하게 또는 뒤로 점프하여 노차지 세미써클 구역에 정당하게 수비위치에 있는 B1을 차지했다면?

(답) A1 의 차징 파울이다. A1이 백보드 뒤와 백보드의 가상으로 연장한 라인 바로 뒤의 경기장에서 노차지 세미써클 구역으로 들어왔으므로 노차지 반원 규칙은 적용되지 않는다.

33-4 예시3 : A1의 필드 골을 위한 슛이 링을 터치한 후 리바운드 상황이 되었다. A2가 공중에서 뛰어들어 볼을 잡은 후 노차지 세미써클 구역에 정당하게 수비 위치에 있는 B1을 차징했다면?

(답) A2 의 차징 파울이다. 노차지 세미써클구역의 리바운드 상황이므로 노차지 반원 구역 규칙은 적용되지 않는다.

33-5 예시4 : A1이 바스켓으로 드라이브 하여 슛 동작 중에 있다. A1은 필드 골을 위한 슛을 하지 않고 바로 뒤에서 자신을 따라오고 있는 A2에게 패스한다. 그 후 A1은 반원 구역에 위치한 수비선수 B1을 차징하고 거의 같은 시간에 A2가 직접 드라이브인하여 득점을 하였다면?

(답) A1의 차징 파울이다. A1이 A2를 위해 바스켓으로 가는 길을 열기 위해 부당하게 자신의 신체를 사용했으므로 노차지 세미써클 규칙은 적용되지 않는다.

33-6 예시5 : A1이 바스켓으로 드라이브하여 슛 동작 중에 있다. A1은 필드골을 위한 슛 대신 경기장 코너에 서 있는 A2에게 패스한다. 그 후 A1은 세미써클구역안에 있는 B1을 차징했다면?

해석 A1의 정당한 행동이다. 노차지 세미써클 규칙이 적용된다.

35조 더블 파울

35-1 【해설1】 심판들의 결정이 서로 일치하지 않거나 규칙 위반이 거의 동시에 발생하여 그 중 하나가 득점을 취소하는 결정일 경우에는 득점을 취소하는 결정이 우선하게 된다.

35-2 예시1 : 슛 동작 중에 슈터 A1 와 수비선수 B1의 신체 접촉이 있었다.

볼이 바스켓으로 들어갔지만 리딩 심판이 A1에 대해 공격자 파울을 선언하여 득점을 인정 하지 않았다 그러나 트레일 심판이 B1에 대해 수비 파울을 선언하여 득점으로 인정 했다면?

해석 더블파울이 일어난것으로 간주한다. 득점을 취소하는 결정이 우선하므로 이 득점은 취소하고 더블파울이 일어났을 때 A팀이 볼 컨트롤을 하고 있었기에 프리드로우 라인 연장선에서 A팀의 드로인으로 경기를 재개한다.

이때 A 팀은 더블 파울이 발생할 때 24초계시기에 남은 공격시간만큼 공격시간을 가진다.

35-3 【해설2】 2개의 파울이 더블 파울로 간주되기 위해서는 아래의 조건이 필요하다.

(ㄱ) 두 개의 파울이 모두 선수의 파울이어야 한다.

(ㄴ) 두 개 파울 모두 신체적인 접촉과 관련이 있는 파울이어야 한다.

(ㄷ) 두 개의 파울 모두 상대편 간에 발생해야 한다.

(ㄹ) 두 개의 파울 모두 거의 동시에 일어난 파울이어야 한다.

35-4 예시2 :

(ㄱ) A1과 B1이 서로 밀쳤다면?

(ㄴ) 리바운드 중 A1과 B1이 서로 밀쳤다면?

(ㄷ) 자신의 팀 동료한테서 패스를 예상하여 A1과 B1이 서로 밀쳤다면?

(답) 위 모든 상황은 퍼스널 파울이 선언되며 더블파울이다.

35-5 예시3 : A1이 리바운드 한 후 B1에게 욕을 하고 B1이 A1에게 주먹으로 대응했다면?

(답) 이것은 더블 파울이 아니다. A1은 테크니컬 파울이고, B1은 실격되는 파울이다. 경기는 B팀에게 한 개의 자유투를 주고 이어서 A팀에게 두개의 프리드로우와 볼 소유권을 주어 경기를 재개한다.

35-6 예시4 : 자유롭게 위치를 잡는 과정에서 B1이 A1을 밀쳐서 퍼스널 파울이 선언됨과 동시에 A1이 팔꿈치로 B1을 쳐서 스포츠정신에 위배되는 파울이 선언되었다면?

(답) 이것은 더블 파울이다. 더블 파울이 선언되었을 때 A 팀이 볼을 컨트롤했기 때문에 위반이 일어난 지점에서 가장 가까운 경계선 밖에서 A 팀의 드로인으로 경기를 재개한다.

35-7 예시5 : A1과 B1이 서로 밀쳐서 퍼스널 파울이 선언 되었다. 이것은 이 피리어

드에 A팀은 2번째, B 팀은 5번째 파울이라면?

(답) 이것은 더블 파울이기에 자유투는 주어지지 않는다.

36조 테크니컬 파울

36-1 【해설1】 심판이 만일 선수의 어떤 동작이나 행동이 반복되어 T파울이 될 수 있다고 판단했을 때 그 선수에게 경고를 해야한다. 그 경고는 코치에게 전달되어 져야 하며 그팀의 모든 선수에게 남아 있는 경기 시간 중 같은 행위를 할 때 벌칙이 주어 질 수 있다는 의사 표시이다. 심판은 볼이 데드되고 경기시간이 멈추어 있을때에만 경고를 주어야 한다.

36-2 예시1 : A 팀 선수가 다음과 같은 행동을 한다.

(ㄱ) 드로인을 방해했다면?

(ㄴ) 심판이 하지말라는 행동을 했다면?

(ㄷ) 반복될 경우 테크니컬 파울로 이어질 수 있는 어떤 동작을 했다면?

(답) 심판은 그 선수에게 경고를 하고 그 경고는 A 팀 코치에게도 전달되며 나머지 경기 중 유사한 행동에 대해 A 팀의 모든 구성원에게 적용된다.

36-3 【해설2】 휴식기간 중 선수 겸 코치로 지명된 선수나 플레이 자격이 있는 팀 구성원이 테크니컬 파울을 범했다면 이 테크니컬 파울은 선수의 파울로 기록되며 다음 피리어드에 팀 파울 벌칙으로 합산된다.

36-4 예시2 : 선수이자 코치인 A1에게 다음과 같은 상황으로 인해 테크니컬 파울이 부과된다.

(ㄱ) 경기 전이나 중간 휴식 시간 준비운동 중 링에 매달린다.

(ㄴ) 휴식기간 중 그의 행동

(답) 두 가지 경우 모두 A1에게 선수로서 테크니컬 파울이 부과된다. 이 파울은 다음 피리어드에 팀 파울 벌칙 상황으로 이어지는 파울로 팀파울에 합산 될 뿐만 아니라 A1의 5개의 개인 파울 중 1개로 기록 된다.

36-5 【해설3】 선수가 슛 동작 중일 때, 상대선수가 슛터의 시야를 가리기 위해 손(들) 흔들거나, 크게 소리지르기, 슛터 가까이서 세게 발을 구르기 또는 박수 치기와 같은 동작으로 그 선수를 방해 하는 것은 허용되지 않는다. 그런 동작으로 인해

슛터에게 불이익이 있으면 테크니컬 파울을 줄 수 있으며, 슛터에게 불이익이 없으면 경고가 주어진다.

36-6 예시3 : A1이 필드 골을 위한 슛 동작 중 B1이 A1을 방해하기 위해 플로어에 발을 세게 구르거나 소리를 크게 지른 후 필드 골을 위한 슛이:

(ㄱ) 성공하였다면?

(ㄴ) 성공하지 않았다면?

(답) (ㄱ) B1에게 경고가 주어지고 코치 B에게도 전달된다. 이경고는 남은 경기 동안 나머지 B팀선수의 유사한 행동에 대해 모두 적용된다.

(ㄴ) B1에게 테크니컬 파울이 부과된다.

36-7 【해설4】 심판들이 어느 한 팀에서 5명이 넘는 선수가 경기장에 참여하고 있는 것을 발견하면, 상대편이 불리하지 않도록 경기를 중단시켜 가능한 한 빨리 잘못을 정정해야 한다.

심판들과 테이블 오피셜들이 경기진행을 정확히 했다고 하면, 부당하게 한 선수가 다시 들어왔거나 경기장에 남은 것이 된다. 그러므로 심판들은 한 선수에게 즉시 경기장에서 나가라고 명령한 후 그 팀의 코치에게 테크니컬 파울을 부과하고, 'B'로 기록한다. 코치는 선수 교체가 정확하게 이루어 졌는가 확인할 책임이 있으며, 교체가 된 선수는 선수 교체 후 즉시 경기장을 나가야 할 책임이 있다.

36-8 예시4 : 경기가 진행 중일 때, 경기장에 5명이 넘는 A 팀 선수가 있음을 발견한다.

(ㄱ) 발견할 때, B 팀(5명의 선수)이 볼을 컨트롤하고 있었다면?.

(ㄴ) 발견할 때, A 팀(5명이 넘는 선수)이 볼을 컨트롤하고 있었다면?

해석 (ㄱ) B 팀에 불이익이 가지 않는 한 즉시 경기를 중지시킨다.

(ㄴ) 경기를 즉시 중지시킨다.

두 경우 모두 부당하게 다시 들어간(또는 남은) 선수를 경기에서 내보낸 후, 코치 B에게 테크니컬 파울을 부과하며, 'B'로 기록한다.

36-9 【해설5】 5명이 넘는 A팀 선수가 경기에 참여하고 있는 것을 발견한 후, 또한 부당하게 참여하고 있는 선수가 득점을 하거나 파울을 범한 것이 발견되었다면 그 점수는 모두 유효하며 그 선수가 범한(또는 그 선수에 대한) 파울은 모두 선수의 파울로 간주된다.

36-10 예시5 : 심판들이 경기장에서 경기하고 있는 A2가 A 팀의 6번째 선수임을 발견

하고 다음과 같은 상황으로 경기를 중지했다면?

(ㄱ) A2가 공격 파울을 범해서

(ㄴ) A2가 필드 골을 득점해서

(ㄷ) 필드 골을 위해 슛을 하는 A2에게 B2가 파울을 하고 골이 성공되지 못했을 때

(답) (ㄱ) A2의 파울은 선수의 퍼스널 파울이다.

(ㄴ) A2의 필드골은 득점으로인정된다.

(ㄷ) A2를 경기장에서 내보낸 후, A팀 코치에게 지명을 받은 경기장에 있는 A 팀 선수가 프리드로우를 시행한다.

36-11 【해설6】 한 선수가 이미 5반칙을 범하고도 다시 경기에 참여하였다. 그 선수가 더 이상 경기에 참가할 수 없다는 사실을 알고 난 다음에는 상대팀에게 불리한 상황이 아닌한 경기를 중단한 후 경기에 부당하게 참가한 것에 대한 벌칙을 즉시 주어야 한다.

36-12 예시6 : B1이 5반칙을 범한 후 더 이상 참여할 자격이 없음을 통보 받았다.
얼마후 B1이 교체 선수로 경기에 다시 들어와서 B1의 부당한 참여가 아래와 같은 상황에서 발견되었다면?

(ㄱ) 경기 재개를 위한 볼이 라이브 되기전에

(ㄴ) 볼이 라이브 된 후 A팀이 볼을 컨트롤하고 있을 때

(ㄷ) 볼이 라이브 된 후 볼을 B 팀이 컨트롤 하고 있을때

(ㄹ) B1이 경기에 다시 들어온 후 볼이 다시 데드 되었을때

(답) (ㄱ) B1을 즉시 경기장에서 내보내야 한다. 코치 B에게 테크니컬파울이 부과되고, 'B'로 기록한다.

(ㄴ) A 팀에 불이익이 가지 않는 한 즉시 경기를 중지한 후 B1을 경기에서 내보내고, 코치에게 테크니컬파울이 부과되며, 'B'로 기록한다.

(ㄷ), (ㄹ) 경기를 즉시 중지한 후 B1을 경기에서 내보내고, 코치 B에게 테크니컬파울이 부과되며, 'B'로 기록한다.

36-13 【해설7】 5반칙으로 더 이상 경기에 참여 자격이 없다고 통보를 받은 선수가 경기에 다시 들어와, 부당한 참여가 발견되기 전에 필드 골을 득점하고 파울을 범하거나 상대편한테서 파울을 당했다면 필드 골은 득점으로 인정되며 파울도 선수의 파울로 간주된다.

36-14 예시7 : B1이 5반칙을 범한 후 더 이상 참여 자격이 없음을 통보 받는다. B1이 나중에 교체 선수로 경기에 다시 들어왔다 아래의 상황 후 B1의 부당한 참여가 발견되었다면?

(ㄱ) B1이 필드 골을 득점하였다.

(ㄴ) B1이 파울을 범했다.

(ㄷ) B1이 A1에게 파울을 당했다(이 파울은 A팀의 5번째 팀 파울).

(답) (ㄱ) B1의 필드 골은 득점으로 인정된다.

(ㄴ) B1의 파울은 선수 파울이며 경기 기록지의 5반칙 뒤 공간에 기록한다.

(ㄷ) B1에게 주어진 2개의 프리드로우를 B1과 교체한 선수가 시도해야 한다.

위 모든 경우에 코치에게 테크니컬파울을 부과하고, 'B'로 기록한다.

36-15 【해설8】 5반칙으로 더 이상 자격이 없다고 통보를 받지 않은 선수가 경기에 남아 있었거나 경기에 다시 참가 했다면 실수를 발견하는 즉시 상대편에게 불이익이 가지 않는 한 경기를 중단하고 그 선수를 경기장에서 내보내야 한다. 이 때는 그 선수의 부당한 참여에 대해 어떤 벌칙도 적용하지 않으며 그 선수가 필드 골을 득점하고, 파울을 범하거나 상대편한테 파울을 당했다면 필드 골은 득점으로 인정되며 파울도 선수의 파울로 간주된다.

36-16 예시8 : A6가 A1와 교체 할 것을 요청하였다. A1의 파울 때문에 볼이 데드된 동안 A6가 A1과 교체되었다. 이때 심판들이 A1의 파울이 A1의 5번째 파울임을 실수로 통보하지 않고 A1이 나중에 교체 선수로 경기에 다시 들어왔다. A1의 부당한 참여가 아래의 상황 후에 발견되었다면?

(ㄱ) A1이 선수로서 경기에 참가하고 있는 동안 경기시계가 시동된 후

(ㄴ) A1이 필드 골을 성공 한 후

(ㄷ) A1이 B1에게 파울을 범한 후

(ㄹ) 필드골을 위해 슛을 하는 A1에게 B1이 파울을 하고 골이 성공되지 못했을때

(답) (ㄱ) B 팀에게 불이익이 가지 않도록 하여 경기를 중지시킨 후 A1을 즉시 경기장에서 내보내고 선수를 교체해야 한다. A1의 부당한 참여에 대해 어떤 벌칙도 부과하지 않는다.

(ㄴ) A1의 필드 골은 득점으로 인정된다.

(ㄷ) A1 의 파울은 선수 파울이며, 그에 따라 벌칙이 주어진다. 이것은 경기 기록지의 5반칙 뒤 공간에 기록한다.

(ㄹ) B1의 파울이다. A1의 교체 선수에게 A1이 슛한 지점에 따라 2점 또는 3점의 프리드로우가 주어진다.

36-17 예시9 : 경기 시작 10분 전에 A1에게 테크니컬 파울이 선언되었다. 경기 시작 전에 코치 B가 B1을 지명하여 1개의 프리드로우를 시도하라고 했지만 B1은 B팀의 선발 선수가 아니었다면?

(답) B 팀의 선발 선수로 지명된 선수 중 한 명이 프리드로투를 시도해야 한다. 경기시작 전 선수 교체는 허용되지 않는다.

36-18 【해설9】 선수가 상대편 선수에게 파울이 선언되도록 하기 위해 파울을 가장하여 넘어지거나 또는 심판에 대해 관중들이 스포츠정신에 위배되는 분위기를 가지게 하기 위해 파울을 가장하여 넘어지는 행동들은 스포츠정신에 위배되는 행위로 간주되어 테크니컬 파울이 선언된다.

36-19 예시10 : A1이 바스켓으로 드라이브인 할 때 선수들 간에 접촉이 없었음에도 B1이 뒤로 넘어지거나 경미한 접촉 후에 B1이 과장된 행동이 이어졌다. 그러한 동작에 대한 경고가 이미 B 팀 코치를 통해 B 팀 선수들에게 전달되었다면?

(답) 위와 같은 행동은 스포츠정신에 분명히 위배되고 원만한 경기 운영에 해가 되므로 B1에게 테크니컬 파울이 선언된다.

36-20 【해설10】 선수가 팔꿈치를 과도하게 흔들게 되면 다른 선수에게 심한 부상을 유발할 수 있으며, 특히 리바운드 하는 과정과 근접 방어 당한 선수 상황에서 발생할 수 있다. 그러한 행동이 접촉으로 이어지면 퍼스널 파울이 선언될 수 있으며 그러한 행동이 접촉으로 이어지지 않으면 테크니컬 파울이 선언될 수 있다.

36-21 예시11 : A1이 리바운드하는 과정에서 볼을 획득하여 플로어로 돌아왔다. 곧바로 A1이 B1한테 근접 방어를 당했을때 A1이 B1과 접촉하지는 않았지만 B1을 위협하기 위해 또는 피벗, 패스 또는 드리블을 위해 충분한 공간을 만들려고 팔꿈치를 지나치게 흔들었다면?

(답) A1의 행동은 규칙의 정신과 의도에 부합하지 않으므로 A1에게 테크니컬 파울이 부과될 수 있다.

36-22 【해설11】 한 선수에게 두개의 테크니컬 파울이 부과되면 그 선수는 실격된다.

36-23 예시12 : A1이 전반전에 링에 매달린 것에 대해 첫 번째 테크니컬 파울을 범했다. 후반전에 스포츠정신에 위배되는 행위로 두 번째 테크니컬 파울이 A1에게 선언되었다면?

(답) A1은 자동으로 실격되어 남은 경기시간 동안 선수대기실로 가서 머무르거나, A1이 원하면, 경기장에서 나갈 수 있다.. 이 두 번째 테크니컬 파울은 벌칙만 부과되며 실격에 대한 추가 벌칙은 주어지지 않는다. 기록원은 선수가 두개의 테크니컬 파울을 범하여 실격되었다는 것을 심판에게 알려야 한다.

37조 스포츠정신에 위배되는 파울

37-1 【해설1】 4피리어드와 각 연장전에서 경기시간이 2분 이하 남았을때, 볼이 드로인을 위해 경기장 밖에 있는 심판의 손 또는 드로인 하려는 선수의 손에 있을때 코트내의 수비 선수가 공격 팀 선수와 접촉을 일으켜 파울이 선언되었다면 그것은 스포츠정신에 위배되는 파울이다.

37-2 예시1 : 경기 시간이 53초 남은 상태에서 A1이 드로인을 하기 위해 볼을 가지고 있을 때 코트내에 있는 B2가 A2에게 접촉을 하여 B2에게 파울이 선언되었다면?

(답) B2는 경기계시기가 작동하기 전에 파울을 하여 이득을 얻기 위함이 분명하므로 경고없이 스포츠 정신에 위배되는 파울이 선언된다.

예시2 : 경기 시간이 53초 남은상태에서 A1이 드로인을 하기 위해 볼을 가지고 있을 때 코트내의 A2가 B2와 접촉을 일으켜 A2에게 파울이 선언되었다면?

(답) A2는 파울을 범하여 이득을 얻지 않았다. 스포츠정신에 위배되는 파울이 선언될 정도로 심한 접촉이 아닌 한 퍼스널 파울이 선언된다. 위반이 일어난 가장 가까운 경계선 밖에서 B팀에게 드로인이 주어 경기는 재개된다.

37-4 【해설2】 경기시간이 끝날 무렵(경기종료 1분전후) 볼이 드로인 하는 선수의 손을 떠난 후 박빙의 경기의 마지막 분(들)에 수비 선수가 경기시계를 멈추거나 다시 시작하지 않도록 하기 위해 경기장에서 방금 볼을 받으려 하거나 볼을 받은 공격 선수와 접촉을 일으킨다. 스포츠정신에 위배되는 파울이나 실격 파울이 선언될 정도로 심한 접촉이 아닌 한 이러한 접촉에는 즉시 퍼스널 파울이 선언된다. 어드밴티지/디스어드밴티지 원칙은 적용되지 않는다.

37-5 예시3 : 경기시간이 1분 2초 남고 A팀과 B팀의 점수가 83:80인 상태에서, 드로인하는 A1의 손에서 볼이 떠났을 때 그 볼을 받으려던 코트내의 A2에게 B2가

접촉을 일으켜서 B2에게 파울이 선언되었다면?

(답) 심판들은 B2의 접촉 정도가 스포츠정신에 위배되는 파울이나 실격 되는 파울이 아닌 이상 퍼스널 파울을 선언해야 한다.

37-6 예시4 : 경기시간이 1분2초 남고 A팀과 B팀의 점수가 83:80인 상태에서, 드로인하는 A1의 손에서 볼이 떠났을 때, A2가 경기장의 B2와 접촉을 일으켜서 A2에게 파울이 선언되었다면?

(답) A2는 파울을 범하여 이득을 얻지 않았다. 심한 접촉이 아닌 한 A2에게 즉시 퍼스널 파울이 선언된다. 위반이 일어난 지점에서 가장 가까운 경계선 밖에서 B팀에게 드로인이 주어진다.

37-7 예시5 : 경기시간이 1분 2초 남고 A팀과 B팀의 점수가 83:80인 상태에서 드로인하는 A1의 손에서 볼이 손을 떠났을 때, B2가 드로인이 처리되는 곳과 다른 코트 지역에서 A2와 접촉을 일으켜 B2에게 파울이 선언되었다면?

(답) B2는 볼을 뺏기 위한 정당한 플레이를 한 것이 아니고, 경기시계가 다시 시작하지 않도록 하여 이득을 얻으려고 한 것이다. 경고 없이 스포츠정신에 위배되는 파울이 선언된다.

38조 실격 파울

38-1 【해설1】 선수가 실격되면 그 선수는 더 이상 팀 구성원이나 팀 벤치 요원이 아니다. 따라서 그가 추가로 스포츠정신에 위배되는 행위를 하더라도 더 이상 벌칙을 받지 않는다.

38-2 예시1 : A1이 노골적인 스포츠정신에 위배되는 행위로 실격되었다. 그가 경기장을 떠나면서 심판에게 욕을 했다면?

(답) A1은 이미 실격되었으므로 더 이상의 벌칙을 받지 않는다. 주심 또는 커미셔너(있을경우)는 이 사건을 설명하는 보고서를 대회 주최 기관에 보낸다.

38-3 【해설2】 선수가 노골적으로 신체접촉이 없는 스포츠정신에 위배되는 행위로 실격되면 벌칙은 신체접촉 실격 파울에 대한 것과 같다.

38-4 예시2 : A1에 대해 트래블링 바이얼레이션이 선언된다. 그는 불만을 품고 심판에게 욕을 하여 실격되었다면?

(답) 벌칙으로 B 팀에 두개의 프리드로우와 볼 소유권이 주어진다.

38-5 【해설3】 교체 선수, 대기 선수 또는 팀 수행원이 실격되면 코치에게 테크니컬 파울이 부과되고, 'B'로 기록한 후 다른 모든 테크니컬 파울처럼 벌칙이 주어진다.

38-6 예시3 : A1에게 5번째 퍼스널 파울이 부과되었다. 그는 불만을 품고 심판에게 욕을 하여 실격되었다면?

39조 싸움

39-1 【해설1】 A팀이 컨트롤 하고 있을때 싸움이 벌어지거나 싸움이 벌어지려고 하여 그에 대한 벌칙을 시행한 후에는 A팀의 드로인 으로 경기는 재개되고 A 팀은 24초계시기에 남은 시간만큼 공격시간을 가진다.

39-2 **예시1** : A 팀이 볼의 소유권을 20초 동안 가졌을 때 싸움이 발생하여 심판들이 양 팀의 당사자들을 실격시켜 팀 벤치 구역을 떠나게 했다면 경기는 어떻게 재개되는가?

(답) 싸움 상황이 시작되기 전에 볼을 컨트롤했던 A 팀에게 기록원석 맞은 편 센터라인 연장선에서 공격시간이 4초가 주어진 상태로 드로인이 주어진다.

(답) 5반칙을 하여 A1은 벤치 멤버가 되기에 그의 실격되는 파울은 코치 A에게 부과되고 'B'로 기록하며 벌칙으로 B 팀에 1개의 프리드로우와 볼 소유권이 주어진다.

42조 특별한 상황

42-1 【해설1】 경기시계가 정지되어 있는 동안 여러 개의 벌칙을 집행해야 하는 특별한 상황에서 심판들은 바이얼레이션이나 파울이 발생한 순서에 대해 주의를 기울여야 하며 어떤 벌칙을 집행하고 어떤 벌칙을 상쇄해야 하는지를 결정하는 데에도 각별한 주의를 기울여야 한다.

42-2 **예시1** : A1이 필드 골을 위한 슛을 시도했다. 볼이 공중에 있을 때 24초계시기 신호가 울린 후, A1이 아직 공중에 있는 상태에서, B1이 A1에게 스포츠정신에

위배되는 파울을 범했다. 그리고:

(ㄱ) 볼이 링을 벗어났다면?

(ㄴ) 볼이 링만 터치하고 바스켓에 들어가지 않았다면?

(ㄷ) 볼이 득점으로 성공되었다면?

(답) 모든 경우에, B1의 스포츠정신에 위배되는 파울은 무시될 수 없다.

(ㄱ) A1은 슛 동작 중일 때 B1한테 파울을 당했다. A팀이 범한 24초바이얼레이션은 스포츠정신에 위배되는 파울 후에 발생했으므로 무시된다. 슛한 지점에 따라 2개 또는 3개의 프리드로우를 준 후 기록석 맞은편 센터라인 연장선 밖에서 A팀의 드로인으로 경기는 재개된다.

(ㄴ) 24초 바이얼레이션은 발생하지 않았다. A1에게 슛한 지점에 따라 2개 또는 3개의 프리드로우가 주어진 후 기록원 테이블 반대편 센터라인 연장선상 경계선 밖에서 A팀의 드로인으로 경기는 재개된다.

(ㄷ) 슛한 지점에 따라 2점 또는 3점의 득점을 인정하고 A1에게 1개의 추가 프리드로우가 주어진 후 기록석 맞은편 센터라인 연장선 밖에서 A의 드로인으로 경기는 재개된다.

42-3 **예시2** : A1이 2점 필드 골을 위한 슛 동작 중 B2한테 파울을 당한 후 A1이 아직 슛 동작 중일 때 B1한테 또다시 파울을 당했다면?

(답) B1의 파울은 그 파울이 스포츠정신에 위배되는 파울 또는 실격 파울이 아닌 한 무시되고 먼저 일어난 B2에 대한 파울을 집행한다.

42-4 **예시3** : B1이 A1에게 스포츠정신에 위배되는 파울을 범한 후, 코치 A와 코치 B가 테크니컬 파울을 범했다면?

(답) 같은 벌칙들은 발생한 순서대로 상쇄되므로 코치들의 테크니컬 파울에 대한 벌칙은 서로 상쇄된다. 경기는 A1에게 두 개의 프리드로우를 주고 A팀의 볼 소유권으로 경기는 재개된다.

42-5 **예시4** : 필드 골을 성공한 A1에게 B1이 스포츠정신에 위배되는 파울을 범한다. 그 후 A1이 테크니컬 파울을 범했다면?

해석 A팀에게 2점이 주어진다. 스포츠정신에 위배되는 파울과 테크니컬 파울에 대한 파울 벌칙(양 팀에 대해 1개 자유투 + 소유권)을 서로 상쇄하고, 필드 골이 성공한 후이므로 엔드 라인 어느 곳이든 B팀의 드로인으로 경기를 재개한다.

42-6 예시5 : 자유롭게 위치를 잡는 과정에서 B1이 A1을 밀쳐서 퍼스널 파울이 선언되었고 이것은 B 팀의 3번째 팀파울이다. B1의 파울이 일어난 후에(거의 동시가 아닌) A1이 팔꿈치로 B1을 쳐서 스포츠정신에 위배되는 파울이 선언되었다면?

(답) B1과 A1의 파울이 거의 동시에 발생하지 않았으므로 이것은 더블 파울이 아니다. B1에게 두 개의 프리드로우를 주고 B팀의 볼 소유권으로 경기는 재개된다.

42-7 【해설2】 프리드로우와 프리드로우사이 한 개 혹은 마지막 프리드리우의 시행중에 더블 파울이나 같은 벌칙이 주어지는 파울이 일어나면 이 파울들은 부과되지만 벌칙은 시행되지 않는다.

42-8 예시6 : A1에게 2개의 프리드로우가 주어졌다. 첫 번째 프리드로우 시도 후:

(ㄱ) A2와 B2가 더블 파울을 범했다면?

(ㄴ) A2와 B2가 테크니컬 파울을 범했다면?

(답) 위 모두다 A2와 B2에게 파울이 부과되고, 그 후 A1이 두 번째 프리드로우를 시도한다. A1의 마지막 또는 단 하나의 프리드로우 후처럼 경기를 정상적으로 재개한다.

42-9 예시7 : A1에게 2개의 프리드로우가 주어진다. 2개의 자유투 모두 성공하고 마지막 프리드로우 후 볼이 라이브 되기 전에:

(ㄱ) A2와 B2가 더블 파울을 범한다.

(ㄴ) A2와 B2가 테크니컬 파울을 범한다.

(답) 두 경우 모두 관련 선수에게 파울이 부과되고, 마지막 또는 단 하나의 프리드로우가 성공된 것처럼 엔드라인에서 B팀의 드로인으로 경기를 재개한다.

42-10 【해설3】 더블 파울의 경우 양 팀에 대해 같은 벌칙이 상쇄된 후, 시행할 다른 벌칙이 남아 있지 않으면, 첫 위반 전에 볼을 컨트롤했거나 볼에 대한 권리가 있었던 팀의 드로인으로 경기가 재개된다.

첫 위반 전에 어떤 팀도 볼을 컨트롤하지 않았거나 볼의 소유권이 없었을 경우, 이것은 점프 볼 상황이다. 소유권 교체에 따른 드로인으로 경기를 재개한다.

42-11 예시8 : 1피어리드와 2피리어드 사이의 휴식 기간 중 A1과 B1이 실격 파울을 범하거나 코치 A와 코치 B가 테크니컬 파울을 범하고

소유권 교체 표시기가 아래와 같이 표시하고 있다.

(ㄱ) A 팀

(ㄴ) B 팀

(답) (ㄱ) 기록석 맞은편 센터라인 연장선에서 A 팀의 드로인으로 경기를 재개한다.

경기장에서 볼이 선수를 터치하거나 선수에 의해 정당하게 터치되면, 소유권 교체 표시기 방향이 B 팀 쪽으로 바뀐다.

(ㄴ) B 팀에게 드로인이 주어지며 위와 같은 절차를 따른다.

44조 실수의 정정

44-1 【해설1】 실수의 정정이 되려면 실수가 발생하고 경기시계가 시동된 다음 첫번째 데드볼이 발생하고 볼이 다시 라이브 되기 전에 커미셔너, 테이블 오피셜, 심판들이 알아차려야 한다. 실수의 정정은 아래와 같이 처리된다.

볼이 데드볼 되었을 때 실수는 발생한다.	실수는 정정할 수 있다.
볼이 라이브 되었을 때 실수가 발견되었다.	실수는 정정할 수 있다.
경기 시계가 시작되거나 계속 가고 있을 때 실수가 발견되었다.	실수는 정정할 수 있다.
라이브된 볼이 데드 볼 되었을 때 실수가 발견되었다.	실수는 정정할 수 있다.
라이브된 볼이 데드 볼이 되고 다시 볼이 라이브 되었을 때 실수가 발견되었다.	실수는 더 이상 정정할 수 없다.

실수가 정정된 다음 경기의 재개는 실수를 정정하기 위해 경기를 중단 시킨 시점에 볼의 소유권을 갖고 있던 팀에게 볼을 주어 경기를 재개한다.

44-2 예시1 : B1이 A1에게 파울을 하고, 이것은 B 팀의 4번째 파울이었지만 심판들이 실수로 A1에게 2개의 프리드로우를 주었고 마지막 프리드로우가 성공 된 후, 경기는 계속되고 경기시계가 시동되었다. 이 후 B2가 볼을 받아서 드리블하여 득점을 성공시키고 엔드라인에서 A팀의 선수가 드로인을 하기 위해 볼을 잡고 드로인 위치를

(ㄱ) 잡기전에

(ㄴ) 잡은후에

실수를 발견 했다면?

(답) 우선 B2의 득점은 인정된다.

(ㄱ)에서, 잘못 실시된 모든 프리드로우는 취소된다. 아직도 실수를 정정할 수 있으며, 실수를 정정하기 위해 경기가 중단되었던 곳의 엔드 라인 밖에서 A 팀에게 드로인을 주어 경기를 재개한다.

(ㄴ)에서, 이 실수는 더 이상 정정할 수 없으므로 경기를 계속한다.

44-3 【해설2】 실수로 지명되지 않은 선수가 프리드로우를 쏘면, 그 프리드로우는 취소된다. 볼은 반대팀에게 주어져 프리드로라인 연장선상 경계선 밖에서 드로인함으로써 경기는 재개된다. 만약 경기가 다시 시작된 후에 추가로 규칙위반들에 대한 벌칙들이 시행되어야 하지 않는 한 경기가 중단되었던 곳에서 가장 가까운 경계선 밖에서 반대팀에게 볼의 소유권을 준다. 만일 지명되지 않은 선수가 의도적으로 프리드로우를 시도하려 한다는 것을 심판들이 알아 차렸다면 첫번째나 하나만의 프리드로우에 있어서 볼이 선수의 손에서 떠나기 전에 발견해야 하며 즉시 올바른 선수로 바꾸어야 한다. 이때는 아무런 제재를 주지 않는다.

44-4 예시2 : B1이 A1에게 파울을 하였고, 이것은 B 팀의 6번째 팀 파울이다. A1에게 2개의 프리드로우를 주었지만 A1대신 A2가 프리드로우 던졌으며 아래와 같을때 실수를 발견했다면?

(ㄱ) 첫 번째 자유투를 위해 볼이 A2의 두 손을 떠나기 전에

(ㄴ) 첫 번째 자유투를 위해 볼이 A2의 두 손을 떠난 후에

(ㄷ) 두번째 프리드로우가 성공된 다음

(답) (ㄱ)에서는, 실수를 즉시 정정하여 A팀에게 특별한 제재없이 A1에게 2개의 프리드로우를 던지게 한다.

(ㄴ)과 (ㄷ)에서는, 2개의 프리드로우를 취소한 후 프리드로우 연장선 밖에서 B 팀의 드로인으로 경기를 재개한다.

B1의 파울이 스포츠정신에 위배되는 파울이었을 경우에도 같은 절차를 적용한다. 이 경우에 벌칙의 일부로 볼 소유에 대한 권리 또한 취소되어 경기는 기록석 맞은편 센터라인 연장선 에서 B팀의 드로인으로 경기는 재개된다.

44-5 예시3 : B1이 슛 동작 중인 A1에게 파울을 하고, 그 후 코치 B가 테크니컬 파울을 범하였다. B1의 파울에 대해 A1이 2개의 프리드로우를 하는 대신, 3개 모두의 프리드로우를 시도한 선수는 A2였다.

코치 B의 테크니컬 파울로 인한 벌칙의 일부인 볼의 소유권에 의한 드로인을 하

는 A3의 두 손에서 볼이 떠나기 전에 실수를 발견했다면?

(답) A1 대신 A2가 시도했던 2개의 프리드로우는 취소되며 테크니컬 파울 벌칙에 대한 프리드로는 정당하다고 보고 그에 따른 볼의 소유권도 인정된다. 기록석 맞은편 센터라인 연장선에서 A 팀의 드로인으로 경기를 재개한다.

44-6 【해설3】 실수를 정정한 후, 경기의 재개는 실수를 정정하기 위해 중단했던 지점에서 경기를 재개한다. 다만 실수의 정정에 프리드로를 주어야 할 때에는 예외이다.

(ㄱ) 실수가 발생한 후에도 팀의 볼 소유권이 바뀌지 않고 실수가 발견되었다면 보통 때 프리드로우를 진행하는 것처럼 경기는 진행된다.

(ㄴ) 실수가 발생한 후에 팀의 소유권이 바뀌지 않았으며 같은팀이 득점을 성공시켰다면 실수는 무시되고 보통 때 필드 골이 성공된 것처럼 경기는 진행된다.

44-7 예시4 : B1이 A1에게 파울을 하고, 이것은 B 팀의 5번째 팀 파울이다. 실수로 A1에게 2개의 프리드로우 대신 드로인이 주어졌다. A2가 경기장에서 볼을 드리블을 할 때 B2가 볼을 경기장 밖으로 쳐 냈다. 코치 A가 타임아웃을 요청했으며 타임아웃 중에 심판들이 실수를 인식하거나 A1에게 2개의 프리드로우가 주어졌어야 한다고 주위 사람들이 심판들에게 알려 줬다면?

(답) A1에게 2개의 프리드로우가 주어지고, 일반적인 프리드로우를 하는 것 처럼 경기를 진행한다.

44-8 예시5 : B1이 A1에게 파울을 하고, 이것은 B 팀의 5번째 팀 파울이다. 실수로 A1에게 2개의 프리드로우 대신 드로인이 주어졌다. 드로인 후 A2가 필드골을 위한 슛 시도 중 B1한테 파울을 당하고 2개의 프리드로우를 얻었으며 이때 A 팀 코치가 타임아웃을 요청했다. 타임아웃 중에 심판들이 실수를 인식했거나 A1에게 2개의 프리드로우가 주어졌어야 한다고 주위에서 심판들에게 알려줬다면?

(답) 프리드로우레인에 선수들이 없는 상태에서 A1에게 2개의 프리드로우를 준 후 A2에게 2개의 프리드로우를 주어 보통 프리드로가 시행될 때와 같이 경기를 진행한다.

44-9 예시6 : B1이 A1에게 파울을 하고, 이것은 B 팀의 5번째 팀 파울이다. 실수로 A1에게 2개의 프리드로우대신 드로인이 주어졌다. 드로인 후 A2가 필드 골을 성공 시킨후 볼이 라이브 되기 전에 심판들이 실수를 알아 차렸다면?.

(답) 이 실수는 무시되고 일반 필드 골 성공된 것처럼 경기는 진행된다.

46조 주심: 임무와 권한

46-1 【해설1】 영상 판독을 위한 즉시 재생 시스템(IRS: Instant Replay System) 심사 적용 절차

1. IRS 심사는 심판들이 수행한다.
2. 심판들의 판정과 결정이 IRS 심사 대상일 경우, 심판은 그들의 판정이 IRS 심사를 해야 한다는 것을 경기장에서 의사 표시하여야 한다
3. IRS를 사용하기 전에, 심판들은 테이블 오피셜과 커미셔너(커미셔너가 있을경우)한테서 가능한 한 많은 정보를 모아야 한다.
4. 주심은 IRS 사용 여부를 최종 결정하여야 하며 사용하지 않을 경우, 심판의 처음 판정이 그대로 유효하다.
5. IRS 심사 후 IRS 심사가 심판들이 내린 판정에 대해 명확하고 결정적이며 시각적인 증거를 제공하여 정정할 경우에만 심판(들)의 처음 내린 판정을 정정할 수 있다.
6. IRS의 사용에 대해 따로 명시되어 있지 않는 한 IRS를 사용하려면, 늦어도 다음 피리어드 시작 전 또는 주심이 경기 기록지에 서명하기 전에 사용해야 한다.
7. 2피리어드 경기 시간 종료 전에 파울이 선언되었는지, 경기장 밖 바이얼레이션, 24초 바이얼레이션 또는 8초 바이얼레이션이 발생했는지 또는 경기 시간을 얼마나 올바르게 정정해야 하는지를 결정하기 위해 IRS 심사를 사용할 경우, 심판들은 2피리어드 종료 때 양 팀을 코트 내에 있도록 해야 한다.
8. 4피리어드 또는 모든 연장전 종료에 IRS 심사를 사용할 때에는 심판들은 양 팀 선수들을 코트내에 있도록 해야한다.
9. IRS 심사는 가능한 한 빠르게 수행해야 하며 . IRS에 기술적인 문제가 발생하면 심판들은 IRS 심사 시간을 연장할 수 있다.
10. IRS 작동이 되지않고 승인된 예비 장비가 없을 경우 IRS는 사용할 수 없다.
11. 심판들은 IRS 심사 중에 승인 받지 않은 사람들이 IRS 모니터에 접근하지 못하도록 해야 한다.
12. IRS 심사가 끝난 후 주심이 기록석 앞에서 최종 결정을 명확하게 보고하며, 필요할 경우, 양 팀 코치에게 그 결과를 전달한다.

46-2 예시1 : 경기시계 신호가 피리어드 또는 경기 종료를 위해 울렸을 때, A1이 필드 골을 성공한 후 심판들에 의해 2점 또는 3점이 주어졌는데 심판들은 A1이 경기 시간 종료 후에 슛을 했는지에 대해 확신이 없어서 IRS를 사용하고자 한다면?

(답) IRS 심사 후 경기 시간 종료 후 슛을 쏜 것으로 명확하고 결정적이며 시각적인 증거를 제공하면, 이 득점은 취소된다. 반면 IRS 심사가 경기 시간 종료 전에 슛을 쏜 증거를 제공하면 주심은 A 팀에 대해 2점 또는 3점을 선언한다.

46-3 예시2 : B팀이 2점 차이로 이기고 있다. 경기시계 신호가 피리어드 또는 경기 종료를 위해 울릴 때, A1이 필드 골을 위해 슛을 쏘고 심판들에 의해 2점으로 인정되었다. 심판들은 A1의 슛이 3점인지에 대해 확신이 없어서 IRS 를 사용하고자 한다면?

(답) 성공한 필드 골이 2점인지 또는 3점인지 결정하기 위해서 언제든 IRS 를 사용할 수 있다.

46-4 예시3 : A1이 3점 필드 골을 성공시키고 거의 동시에 피리어드 종료를 알리는 경기시계 신호가 울렸다. 심판들이 A1이 3점슛 라인을 터치했는지에 확인이 필요할 경우에는?

(답) 피리어드 종료를 위한 경기시계가 울리기 전에 선수가 슛을 쏘았는지 결정하기 위해 피리어드 종료 시 IRS를 사용할 수 있다. 또한 슛을 하는 선수가 슛하는 과정에서 경기장 밖 라인 바이얼레이션을 범했는지, 범했으면 그때 경기시계상 시간이 표시되었는지 그리고 표시되었다면 얼마의 시간이 표시되었는지 결정하기 위해 IRS를 추가로 사용할 수 있다.

46-5 예시4 : A1이 필드 골을 성공시키고 거의 동시에 피리어드 종료를 알리는 경기시계 신호가 울렸다. 심판들이 24초 공격시간 바이얼레이션이 발생했는지에 대해 확신이 없는 경우는?

(답) 피리어드 종료를 알리는 경기시계 신호가 필드골을 위한 슛을 하기 전에 울렸는지 확인하기 위해 IRS를 사용할 수 있다. 또한 공격시간 바이얼레이션이 발생했을 경우 경기시계상 시간이 표시되었는지와 만약 표시되었다면 얼마의 시간이 표시되었는지를 확인하기 위해 IRS 를 추가로 사용할 수 있다.

46-6 예시5 : A1이 필드 골을 성공시키고 거의 동시에 피리어드 종료를 알리는 경기시

계 신호가 울렸다. 심판들은 A 팀이 8초 룰을 위반했는지에 대해 확신이 없다면?

(답) 피리어드 종료를 알리는 경기시계 신호가 필드골을 위한 슛을 하기 전에 울렸는지 확인하기 위해 IRS를 사용할 수 있다. 8초 바이얼레이션이 발생했을 경우 경기시계상 시간이 표시되었는지와 만약 표시되었다면 얼마의 시간이 표시되었는지를 결정하기 위해 IRS를 추가로 사용할 수 있다.

46-7 예시6 : B팀이 2점 차이로 이기고 있다. 경기시계 신호가 피리어드 또는 경기 종료를 위해 울렸을 때, 드리블하는 A1에 대해 B1의 퍼스널 파울이 선언되었고 이것은 B 팀의 5번째 선수의 파울이었다. 이 파울이 경기종료를 알리는 신호 전에 일어났는지 심판들이 확신이 없는 경우는?

(답) 이 파울이 경기 시간 종료 전에 선언되었는지를 확인하기 위해 IRS를 사용할 수 있다. 만약에 그렇다면 A1에게 2개의 프리드로우가 주어지고 경기시계는 남은 경기 시간으로 재설정하여 경기를 재개한다.

46-8 예시7 : A1이 필드 골을 위한 슛을 하다 B1에게 파울을 당한다. 피리어드 종료를 알리는 경기시계 신호가 거의 동시에 울렸고 필드 골을 위한 슛은 실패했지만 B1의 파울이 경기종료전에 일어났는지 심판들이 확신이 없다면?

(답) B1의 파울이 경기종료 신호가 울리기 전에 일어났는지를 결정하기 위해 IRS를 사용할 수 있다.

IRS를 사용하여 파울이 피리어드 종료 전에 선언되었다고 확인되면, 경기시계를 남은 경기 시간으로 재설정하고 A1에게 프리드로우가 주어진다.

IRS를 사용하여 파울이 피리어드 종료 후에 선언되었다고 확인되고 다음 피리어드가 남아있지 않고 B1의 파울이 스포츠정신에 위배되거나 실격되는 파울이 아닌한 B1의 파울은 무시되며 A1에게 프리드로우는 주어지지 않는다.

46-9 예시8 : 1피리어드 경기시간이 5분53초 남은 상태에서 볼이 경기장의 사이드라인 옆으로 굴러갈 때 A1과 B1이 서로 볼을 획득하려고 하다가 볼이 경기장 밖으로 나간 후 A 팀에 드로인을 위해 볼이 주어진 후 심판들이 어떤 선수가 볼이 경기장 밖으로 나가게 했는지 확신이 없다면?

(답) 이와 같은 경우는 IRS를 사용할 수 없다. 어떤 선수가 볼이 경기장 밖으로 나가게 했는지 확인하려면 경기 시간이 4피리어드나 각 연장전 중 2분 이하가 남았을 때만 IRS를 사용할 수 있다.

46-10 예시9 : A1이 필드 골을 위한 슛을 시도하여 득점에 성공하고 심판들이 3점을 선언했다. 하지만 심판들이 A1의 슛이 3점 지역에서 쏘았는지 확신이 없다면?

(답) 성공한 필드 골이 2점인지 또는 3점인지 확인하기 위해서라면 경기 중 언제든 IRS를 사용할 수 있다. 경기 중 확인 해야 할 경기 상황이 발생하여 IRS를 사용하려면 경기시계가 멈추고 볼이 첫 번째 데드 되었을 때 사용 가능하다.

46-11 예시10 : A1이 B1한테 파울을 당하고 2개의 프리드로우를 얻었다. 심판들은 프리드로우 슛터가 어느선수인지 확신이 없다면?

(답) 첫번째 프리드로우가 시행되기전에 프리드로우 슛터가 누구인지 확인하기 위해서라면 언제든 IRS를 사용할 수 있으며 비록 잘못된 프리드로우 슛터에 의해서 프리드로가 시행된 후라도 IRS를 사용할 수 있다. IRS 심사에서 프리드로우 슛터가 잘못된 프리드로우 슛터로 확인되면, 주어서는 안 될 선수에세 프리드로우를 시행하도록 하게 한 실수의 정정 사유가 발생한 것이다. 시행된 프리드로우(들)와 볼 소유권이 벌칙의 일부인 경우 두가지 모두 취소되고 프리드로우라인 연장선 상 경계선 밖에서 상대편에게 드로인을 주어 경기는 재개된다.

46-12 예시11 : A1과 B1이 서로 주먹질을 하며 싸움을 시작한 후 더 많은 선수들이 싸움에 참여한다. 몇 분 후에 심판들이 경기장의 질서를 회복시키고 벌칙을 주기 위해 IRS를 사용하고자 한다면?

(답) 질서가 회복되면, 심판들은 IRS를 사용하여 싸움에 참여한 팀 구성원들과 팀 수행원들을 확인할 수 있다. 경기 중 싸움 상황에 대한 명확하고 결정적인 증거를 모은 후, 주심이 기록석 앞에서 최종 결정을 명확하게 보고하고 양 팀 코치에게 전달해야 한다.

46-13 예시12 : 연장전 경기 중 경기시간이 1분45초 남은 상태에서 사이드라인 근처에 있는 A1이 A2에게 패스한 볼을 B1이 코트 밖으로 쳐 냈다. 이때 A1의 패스가 이미 경기장 밖에 있었는지에 대해 심판들이 확인 하고자 한다면?

(답) 선수 또는 볼이 코트 밖에 있었는지 확인하기 위해서는 IRS를 사용할 수 없다.

46-14 예시13 : 4피리어드 경기시간 1분37초가 남은 상태에서 볼이 코트 밖으로 나갔다. A 팀에 드로인을 위한 볼이 주어지고 A 팀에게 타임아웃이 허용되었다. 심판

들이 어떤 선수가 볼을 밖으로 나가게 했는지 확인하고자 한다면?

(답) 어떤 선수가 볼을 코트 밖으로 나가게 했는지 확인하기 위해서 IRS를 사용할 수 있다. IRS 심사가 끝나야만 1분의 타임아웃 시간이 시작된다.

46-15 【해설2】 경기 전에 주심은 IRS 사용을 승인해야 하고 경기 중 IRS를 사용 한다는 것을 2명의 코치에게 알려야 한다. 주심이 승인한 IRS만 재생 심사를 위해 사용할 수 있다.

46-16 예시14 : 경기시계 신호가 피리어드 또는 경기 종료를 위해 울렸을 때 A1이 필드 골을 쏜 후 그 슛이 성공했다. 경기장에 승인된 IRS는 없지만 B 팀 매니저가 높은 위치에서 팀 비디오로 경기를 녹화했다고 말하면서 심사를 위해 심판들에게 비디오 자료를 제출했다면?

(답) 이 비디오 심사는 거부되며 받아들여지지 않는다.

2014 농구 규칙 케이스북
OFFICIAL BASKETBALL RULES

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

본 경기규칙서의 판권은 대한농구협회에 있습니다.
따라서 이 책의 어떤 내용도 대한농구협회의 허락없이 무단 전재 및 발췌를 금합니다.

사단법인 대한농구협회

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