



# FIBA 3X3 OFFICIAL RULES OF THE GAME

2020 FIBA 3X3 규칙서

Valid as of 1<sup>st</sup> September 2019

Rules adopted by the International Basketball Federation (FIBA)



대한민국농구협회  
KOREA BASKETBALL ASSOCIATION



문화체육관광부

KSPOT 케이스포  
국민체육진흥공단





# **2020 FIBA 3X3 규칙서**

## **OFFICIAL 3X3 BASKETBALL RULES**

Valid as of 29<sup>th</sup> August 2019



**경기 (THE GAME)**

제1조 정의 (Definitions) ..... 07

**코트와 장비 (PLAYING COURT AND EQUIPMENT)**

제2조 코트 (Playing Court)..... 8  
 제3조 장비 (Equipment) ..... 13

**팀 (TEAM)**

제4조 팀 (Teams) ..... 14  
 제5조 선수의 부상 (Players: Injury) ..... 16

**경기규정 (PLAYING REGULATIONS)**

제8조 경기시간, 동점과 연장전 (Playing time, tied score and overtime)..... 18  
 제9조 경기의 시작과 종료 (Beginning and end of the game)..... 19  
 제10조 볼의 상태 (Status of the ball) ..... 19  
 제11조 선수와 심판의 위치 (Location of a player and an official) ..... 20  
 제12조 점프 볼 상황 (Jump ball situation)..... 21  
 제13조 볼을 플레이하는 방법 (How the ball is played) ..... 22  
 제14조 볼의 컨트롤 (Control of the ball)..... 22  
 제15조 슛 동작 중인 선수 (Player in the act of shooting)..... 23  
 제16조 골이 성공되었을 때와 득점 (Goal: When made and its value) ..... 24  
 제17조 체크볼 (Check-call) ..... 25  
 제18조 타임아웃 (Time-out) ..... 26  
 제19조 선수교체 (Substitution) ..... 26  
 제20조 몰수로 패하는 경기 (Game lost by forfeit)..... 27  
 제21조 자격 상실로 패하는 경기 (Game lost by default) ..... 27

## 바이올레이션 (VIOLATIONS)

제22조 바이올레이션 (Violations).....	29
제23조 선수가 아웃되는 것과 볼이 아웃되는 것 (Player out-of-bounds and ball out-of-bounds).....	29
제24조 드리블링 (Dribbling).....	30
제25조 트래블링 (Traveling).....	31
제26조 3초 룰 (3 seconds).....	32
제27조 5초 룰 (5 seconds).....	33
제29조 12초 룰 (12 seconds).....	33
제30조 볼을 클리어링 하는 방법 (Clearing the ball).....	35
제31조 골텐딩과 인터피어런스 (Goaltending and Interference).....	36

## 파울 (FOULS)

제32조 파울 (Fouls).....	38
제33조 신체접촉: 일반적인 원칙 (Contact: General principles).....	38
제34조 신체접촉이 있는 파울 (Contact foul).....	45
제35조 더블 파울 (Double foul).....	46
제36조 테크니컬 파울 (Technical foul).....	46
제37조 스포츠정신에 위배되는 파울 (Unsportsmanlike foul).....	48
제38조 실격되는 파울 (Disqualifying foul).....	49
제39조 싸움 (Fighting).....	50
제41조 팀 파울: 벌칙 (Team fouls: Penalty).....	52
제42조 특별한 상황 (Special Situations).....	52
제43조 프리드로 (Free-throws).....	53
제44조 실수의 정정 (Correctable errors).....	55

**심판, 테이블 오피셜, 커미셔너: 임무와 권한**

**(OFFICIALS, TABLE OFFICIALS, SPORTS SUPERVISOR: DUTIES AND POWERS)**

제45조	심판, 테이블 오피셜과 커미셔너.....	55
	(Officials, table officials and sports supervisor)	
제46조	커미셔너 (Sports supervisor).....	58
제47조	심판: 임무와 권한 (Officials: Duties and powers).....	59
제48조	기록원: 임무 (Scorer: Duties).....	62
제49조	계시원: 임무 (Scoreboard operator: Duties).....	63
제50조	12초 계시원: 임무 (Shot clock operator: Duties).....	64
<b>A</b>	<b>심판의 신호 (OFFICIALS SIGNAL).....</b>	<b>66</b>
<b>B</b>	<b>기록지 (SCORESHEET).....</b>	<b>75</b>
<b>C</b>	<b>소청 절차 (PROTEST PROCEDURE).....</b>	<b>80</b>
<b>D</b>	<b>팀의 순위결정 (CLASSIFICATION OF TEAMS).....</b>	<b>81</b>
<b>E</b>	<b>U12부 경기의 적용 (ADAPTION TO U12 CATEGORIES).....</b>	<b>83</b>





# 3X3 농구 - 경기

## 3X3 BASKETBALL - THE GAME

### 제1조 정의 (Definitions)

#### 1.1 3x3 농구 경기

3x3 농구는 3명의 선수 그리고 최대 1명의 교체선수로 구성된 2팀이 1개의 골대로 경기하는 것이다. 각 팀의 목적은 볼을 바스켓에 득점하고 상대 팀이 득점하지 못하도록 하는 것이다.

경기는 최대 2명의 심판, 테이블오피셜과 총책임자(supervisor)/감독관(만약 있다면)에 의해 진행된다.

#### 1.2 경기의 승자

정규 경기 시간 내에 먼저 21득점 또는 많은 득점을 하는 팀이 승리한다. 이 “서든데스” 규칙은 오직 정규 경기 시간에만 적용된다(연장전에 적용되지 않음).

만약 정규 경기시간이 끝나고 동점이라면, 연장전을 가지게 된다. 연장전에서는 먼저 2득점을 하는 팀이 승리한다.

# 코트와 장비

## PLAYING COURT AND EQUIPMENT

### 제2조 코트 (Playing Court)

#### 2.1 코트

정규 3x3 코트는 경계선 안쪽에서부터 측정하여 너비 15m, 길이 11m의 평평하고 단단한 표면으로, 장애물이 없어야 한다. (그림1). 코트는 정규 농구코트 규격의 프리드로 라인(5.80m), 2점슛 라인(6.75m) 그리고 골대 아래 “노차지 세미서클” 구역을 포함한다.

코트의 구역은 3가지 색상: 제한구역과 2점슛 구역은 하나의 같은 색, 나머지 경기장 내는 다른 색, 그리고 경계선 바깥 구역은 검은색으로 칠한다. FIBA가 권장하는 색상은 그림1과 같다.

일반대회(grassroots level)에서 3x3 경기는 농구 경기에 사용되었던 적이 있다면 어디서나 경기장으로 사용할 수 있다. 그러나 FIBA 3x3 공식 대회에서는 반드시 위 내용들을 보호대(보호덮개에 쌓인)에 설치된 샷 클락과 그 보호덮개를 포함하여 위 규정을 따라야 한다.

#### 2.2 선 (Lines)

모든 선들은 너비 5cm의 선명하게 보이도록 그린 선으로, 흰색 또는 코트와 대비되는 같은 색으로 그린다.

##### 2.2.1 경계선/경계구역 (Boundary line/Boundary area)

코트는 사이드라인과 엔드라인(5대5농구의 하프라인쪽), 베이스라인(골대 아래쪽)의 경계선으로 구분된다. 이 라인들은 코트의 일부가 아니다.

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

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

제한된 공간이나 월드투어 이벤트에서는 예외적으로 스코어 테이블이 엔드라인의 코너를 넘어갈 수도 있다. (그림5)

선수 교체 좌석은 2개(한 팀에 1개)를 스코어 테이블 옆쪽에 설치한다. (그림4)

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

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

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

프리드로 시 리바운드 구역은 그림2와 같이 제한구역을 따라 선수들에게 지정된다.

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

2점 슛 구역(그림1, 그림3)은 아크 안 구역을 제외한 경기장의 나머지 전체 공간으로 다음과 같다:

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

2점 슛 라인은 2점 슛 구역의 일부가 아니다.

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

노차지 세미서클 구역은 경기장에 지정된 구역으로 다음과 같다:

- 바스켓 아래 정중앙 지점에서부터 측정하여 세미서클의 안쪽까지 반지름 1.25m의 반원을 그린다.

세미서클은 다음과 같이 이어진다:

- 바스켓 아래 정중앙 지점에서부터 측정하여 베이스라인에서 직각으로 연결한 2개의 평행선 안쪽과 베이스라인 안쪽 지점으로부터 1.2m 떨어진 지점에서 0.375m 연장한 바스켓 정중앙 지점으로부터 직각으로 내린 지점에서 1.25m의 반원을 그린다.



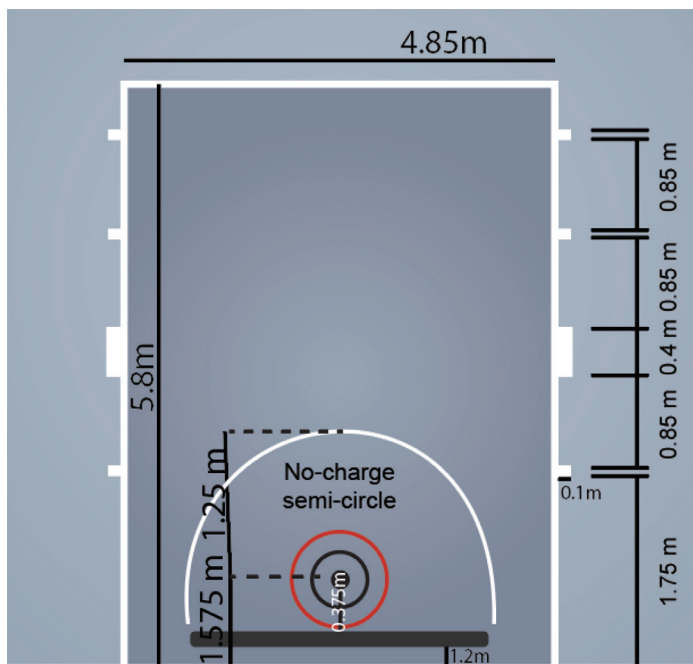


그림2. 제한 구역

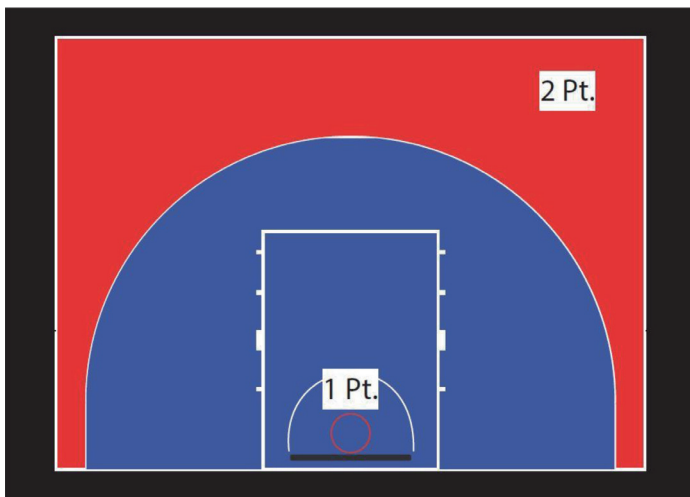


그림3. 1점/2점 슛 구역

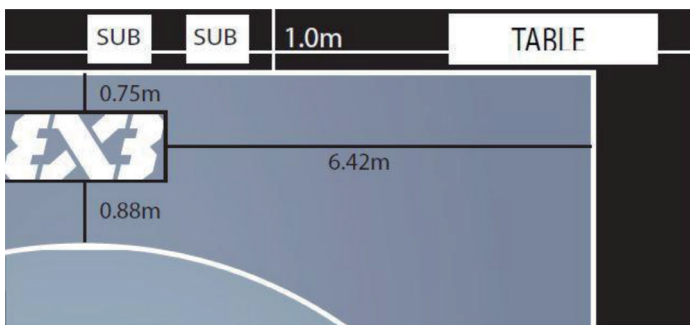


그림4. 기록석과 선수교체 의자

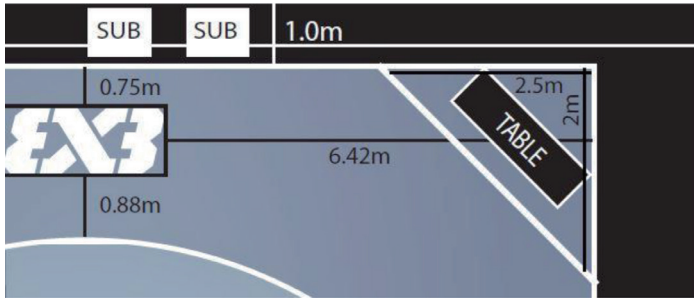


그림5. 기록석과 선수교체 의자 - 제한된 공간이나 월드 투어

### 제3조 장비 (Equipment)

아래와 같은 시설들이 요구되어진다.

- 다음과 같이 구성된 골대(Backstop):
  - 백보드
  - 링과 네트로 구성된 바스켓(압력을 완화할 수 있는)
  - 보호덮개를 한 백보드 지지대 구조물
- 3X3 농구공
- 게임 클락
- 전광판
- 샷 클락
- 뚜렷하게 다른 2개의 큰 소리의 신호음. 각각의 신호음은 아래와 같은 역할의 사람들이 담당한다.
  - 샷 클락 계시원
  - 기록원/계시원
- 스코어 시트
- 경기장 바닥
- 경기장 코트
- 충분한 조명

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

# 팀 TEAMS

## 제4조 팀 (Teams)

### 4.1 정의

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

### 4.2 규칙

- 4.2.1 각 팀은 최대 4명의 경기할 자격을 가진 팀 멤버들로 구성된다.(코트 위 3명의 선수, 1명의 교체선수)
- 코치들은 코트 위의 선수 또는 교체석에 있는 선수에게 코트 밖, 떨어진 곳에서 코칭하는 것은 허용되지 않는다.

### 4.3 유니폼

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



- 앞 면의 숫자는 높이가 최소 5cm
- 모든 숫자는 굵기가 최소 2cm 이상  
(참고: 국가대표 경기의 유니폼 번호 크기에 대해서는 FIBA 국제 규정 2권 (Book 2, FIBA International Regulations)이 우선한다.)
- 각 팀은 0과 00 그리고 1부터 99까지의 번호를 사용할 수 있다.
- 같은 팀의 선수는 같은 번호를 사용할 수 없다.
- 광고 또는 로고는 숫자에서 최소 5cm 떨어져야 한다.

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

- 공식 경기대진표에 먼저 기록된 팀이 밝은색의 유니폼을 입는다(가급적이면 흰색).
- 공식 경기대진표에 두 번째로 기록된 팀이 어두운 색의 유니폼을 입는다.
- 그러나, 만약 두 팀이 동의한다면, 두 팀은 유니폼의 색을 서로 바꿔 입을 수 있다.

#### 4.4 그 외 장비

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

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

- 다음과 같은 것들은 허용되지 않는다:
  - 부드러운 보호덮개로 겹을 감쌌다하더라도 가죽, 플라스틱, 유연하고 잘 휘어지는 소프트 플라스틱, 금속, 또는 딱딱한 물체로 만들어진 손가락, 손, 손목, 팔꿈치, 또는 팔뚝(팔꿈치 아래) 보호대, 헬멧, 깁스(casts) 또는 무릎 보호대(braces).
  - 굽히거나 찰과상을 입힐 수 있는 것(손톱은 반드시 짧게 깎아야 한다).
  - 헤어 약세사리 및 보석류 장신구
- 다음과 같은 것들은 허용된다:
  - 충분히 보호 되어진 어깨, 팔뚝(팔꿈치 위), 허벅지, 또는 정강이(무릎 아래) 보호대.
  - 팔과 다리의 압박 슬리브.
  - 헤드기어는 얼굴을 전체적으로 또는 부분적으로 덮지 않아야 하며(눈, 코,

입술 등), 헤드기어를 착용한 선수에게나, 다른 선수들에게 위험하지 않아야 한다. 헤드기어는 얼굴이나 목 주변에 그것을 열고, 닫는 부분이 없어야 하고, 헤어 기어의 표면에서 돌출된 부분이 없어야 한다.

- 무릎을 제대로 덮는 무릎 보호대.
- 딱딱한 재료로 만들었더라도 부상입은 코를 보호하기 위한 장비.
- 다른 선수들에게 위험하지 않을 안경.
- 최대 10cm 너비의 직물로 만든 손목밴드와 헤어밴드.
- 팔, 어깨, 다리 등의 테이핑
- 발목 보호대

팀의 모든 선수들은 반드시 그들의 팔, 다리의 압박 슬리브, 헤드기어, 손목밴드, 헤어밴드, 그리고 테이핑을 검은 색상으로 해야한다. 국가대표 경기에서는 모든 선수가 같은 색상의 컬러를 착용할 수 있도록 예외를 둔다(검은색, 흰색, 또는 유니폼의 주된 색상).

4.4.3 경기 중 선수는 어느 색상의 신발이든 착용할 수 있다. 그러나 왼쪽과 오른쪽의 신발이 반드시 서로 일치해야 한다. 빛이 나는 플래쉬, 반사되는 재료 또는 장식은 허용되지 않는다.

4.4.4 경기 중 선수는 대회 규정에 분명히 명시되어 있을 경우를 제외하고, 선수의 몸이나 머리카락 등에 상업적, 광고 홍보를 위한 자선사업 명칭, 마크, 로고, 그 외 신분을 포함하는 것 등을 할 수 없다.

## 제5조 선수의 부상 (Players: Injury)

5.1 경기 중 선수가 부상을 당했다면, 심판은 경기를 중단 시킬수도 있다.

5.2 부상이 발생했을 때 볼이 라이브 상태였다면, 심판은 볼의 컨트롤을 가진 팀이 필드 골을 위한 슈트를 하거나, 볼의 컨트롤을 잃거나, 볼을 가지고 플레이하는 것을 멈추거나, 볼이 데드 볼 상황이 될 때까지 휘슬을 불지 않아야 한다. 만약 부상당한 선수를 보호해야 할 필요가 있을 경우, 심판은 경기를 즉시 멈출 수 있다.

5.3 부상당한 선수가 즉시(약 15초 이내) 경기를 계속할 수 없거나, 부상당한 선수가 치료를 받았다면 그 선수는 반드시 교체되어야 한다.

- 5.4 교체선수는 부상선수가 교체되기 전에, 부상선수를 돌보기 위하여 오직 심판이 허락하였을 때에만 코트에 들어올 수 있다.
- 5.5 의사가 판단하였을 때 부상선수가 즉시 치료가 필요하다고 판단하였다면, 의사는 심판의 허락 없이도 코트에 들어갈 수 있다.
- 5.6 경기 중, 출혈이 있거나 벌어진 상처를 갖고 있는 선수는 반드시 교체되어야 한다. 그 선수는 출혈을 멈추거나, 벌어진 상처를 완전히 덮은 후에 다시 코트로 들어올 수 있다.
- 5.7 만약 부상선수 또는 출혈이 있거나 벌어진 상처가 있는 선수가 어느 팀의 타임아웃이든지 그 시간 동안에 회복되었다면, 그 선수는 계속해서 경기할 수 있다.

## 경기 규정

### PLAYING REGULATIONS

#### 제8조 경기시간, 동점과 연장전 (Playing time, tied score and overtime)

- 8.1 정규 경기시간(공식 대회와 권장되어지는 시간)은 10분 1퍼리어드이다. 경기 시계는 프리드로와 데드 볼 상황에서 멈춘다.
- 8.2 정규 경기시간과 연장전 사이의 1분의 휴식시간이 주어진다.
- 8.3 경기의 휴식시간 다음과 같이 시작된다:
- 선수 소개(만일 있다면)가 시작되었을 때, 늦지 않게(제시간에) 선수들이 경기 코트에 입장했을 때.
  - 연장전을 진행해야 할 때, 정규 경기 시간의 끝을 알리는 게임 클락의 신호가 울렸을 때.
- 8.4 경기의 휴식시간은 다음과 같을 때 끝난다:
- 연장전 또는 정규 경기 시간의 시작할 때, 체크볼이 완료되고 볼이 공격 선수의 손에 있을 때.
- 8.5 정규 경기 시간이 종료 되었을 때 점수가 동점이라면, 연장전을 진행한다. 먼저 2점을 득점하는 팀이 연장전에서 승리한다.
- 8.6 만약 정규 경기시간의 종료를 알리는 게임 클락의 신호가 울리기 바로 직전에 발생한 파울의 프리드로는 정규 경기 시간 끝난 이후에 시행된다.  
만일 위 프리드로의 결과로 연장전이 필요하다면, 정규 경기 시간 이후 발생한 모든 파울들은 휴식시간동안 발생한 것으로 간주하며, 이 파울로 인한 프리드로는 연장전 시작 전에 시행한다.
- 8.7 만약 게임 클락 작동이 가능하지 않다면, 런닝 타임의 길이 또는 “서든데스”를 위해 필요한 점수는 주최자의 재량으로 정한다. FIBA는 게임 클락에 맞춰 점수 제한을 설정하길 권장한다(10분/10점, 15분/15점, 21분/21점).

## 제9조 경기의 시작과 종료 (Beginning and end of the game)

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

## 제10조 볼의 상태 (Status of the ball)

- 10.1 볼은 다음과 같을 때 라이브 또는 데드 상태가 된다.
- 10.2 볼은 다음과 같을 때 라이브 상태가 된다.
  - 체크볼 상황에서, 정상적으로 볼이 공격 선수에게 전달됐을 때 체크볼 이후, 심판이 휘슬을 불거나 게임 클락 또는 샷 클락의 신호가 울리기 전까지 볼은 라이브 상태가 된다.
  - 각 각의 필드 골 또는 마지막 프리드로가 성공된 후.
  - 프리드로 상황에서, 볼이 프리드로 슈터에게 전달됐을 때.
- 10.3 볼은 다음과 같을 때 데드 상태가 된다:
  - 볼이 라이브 상태일때, 심판이 휘슬을 불었을 경우.
  - 다음과 같은 상황에서, 프리드로 시도한 볼이 바스켓을 통과하지 않을 것이 확실할 때:
    - 또 다른 프리드로가 남아 있을 때.

- 또 다른 벌칙이 남아 있을 때 (프리드로 또는 볼의 소유권)
- 정규경기, 서든 데스나 연장전의 경기시간이 끝나는 신호가 울렸을 때.
- 한 팀이 볼을 컨트롤하고 있는 동안 샷 클락의 신호가 울렸을 때.
- 득점을 위해 슛한 볼이 공중에 있는 동안 다음과 같은 상황에서 어느 팀의 선수든지 볼을 터치했을 때.
  - 심판이 휘슬을 분 다음.
  - 정규 경기 시간의 종료를 알리는 게임 클락의 신호가 울린 다음.

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

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

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

- 11.1 선수의 위치는 선수가 플로어의 어느곳에 있느냐에 따라 결정된다. 공중에 있는 선수는 그가 마지막으로 터치했던 플로어에 있는 것과 같다. 이 조항은 경계선, 아크, 프리드로 라인, 제한구역과 노차지 세미서클의 구역의 라인에도 적용된다.

- 11.2 심판의 위치는 선수의 위치가 결정되는 것과 같이 결정된다. 볼이 심판에게 터치 되면, 심판이 위치한 플로어에 터치된 것과 같이 간주한다.

## 제12조 점프볼 상황 (Jump ball situation)

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

### 12.2 점프볼의 상황(Jump ball situations)

다음과 같은 때 점프볼의 상황이 된다:

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

점프볼 상황이 발생하면, 마지막 수비팀이 체크볼로 다시 경기를 시작한다. 샷 클락은 12초로 리셋된다.

## 제13조 볼을 플레이하는 방법 (How the ball is played)

### 13.1 정의(Definition)

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

### 13.2 규칙

#### 규칙의 적용 (Rule)

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

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

13.2를 위반하는 것은 바이얼레이션이다.

## 제14조 볼의 컨트롤 (Control of the ball)

### 14.1 정의(Definition)

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

14.1.2 다음과 같을 때 팀 컨트롤은 계속되고 있는 것으로 간주한다 :

- 팀의 한 선수가 라이브 된 볼을 컨트롤하고 있을 때.
- 그 팀의 선수들이 볼을 패스하고 있을 때

14.1.3 다음과 같을 때 팀의 컨트롤은 끝난 것으로 간주한다 :

- 상대 팀이 컨트롤을 얻었을 때
- 볼이 데드 되었을 때
- 필드골 또는 프리드로 상황에서 선수의 손(들)에서 볼이 떠났을 때



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

### 15.1 정의 (Definition)

15.1.1 필드골, 혹은 프리드로를 위한 슛이란 선수가 손(들)으로 잡고 있던 볼을 상대 팀의 바스켓을 향하여 공중으로 던지는 것을 말한다.

탭은 직접적으로 볼을 손(들)으로 상대 팀의 바스켓을 향하게 하는 것을 말한다.

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

탭과 덩크는 모두 필드골을 위한 슛으로 간주한다.

### 15.1.2 슛 동작은:

#### 슛 동작 :

- 심판이 판단하기에 득점하기 위해서, 볼을 바스켓을 향해 던지거나 탭하거나 또는 덩크하기 위해 볼을 손에서 떠나보내기 전에, 선수가 일반적으로 연속적인 동작을 시작했을 때 **시작한다**.
- 슛 동작은 슛하는 선수의 손에서 볼이 떠났거나, 공중에서 슛을 한 선수의 두 발이 플로어에 되돌아 올 때 끝난다.

슛 동작 중인 선수의 팔(들)이 득점을 저지하려는 상대에게 잡혀있을 수도 있다. 이런 경우 슛 동작 중인 선수가 볼을 손(들)에서 떠나보내야 하는 것은 필수적이지 않다.

선수가 슛 동작일 때 파울을 당하고 그 선수가 볼을 패스하였다면 그 선수는 더 이상 슛 동작 중이 아닌 것으로 간주한다.

몇 발의 정당함 스텝을 밟는 것은 슛 동작과 관련이 없다.

### 15.1.3 슛 동작에 있어서 연속적인 움직임이란:

- 선수가 볼을 손(한 손 또는 양손) 가지고 일반적으로 위쪽으로 올리는 슛 동작을 했을 때 시작된다.
- 필드골을 시도하는 선수의 슛 동작은 팔(들) 동작 또는 몸동작도 포함될 수 있다.
- 볼이 선수의 손(들)에서 떠났거나, 완전히 새로운 슛 동작이 시작되었을 때 끝난다.

## 제16조 골이 성공되었을 때 득점 (Goal: When made and its value)

### 16.1 정의 (Definition)

16.1.1 골이란 라이브 된 볼이 바스켓 위로부터 들어가 안에 머무르거나 또는 완전히 통과했을 때에 성공된 것으로 한다.

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

### 16.2 규칙

#### 규칙의 적용 (Rule)

16.2.1 골은 다음과 같이 볼이 바스켓에 들어갔을 때, 공격한 팀이 득점한 것으로 한다.

- 프리드로에 의한 골은 1점
- 아크 안쪽(1점슛 지역)에서의 필드골은 1점.
- 아크 뒤(2점슛 지역)에서의 필드골은 2점으로 인정한다.

16.2.2 만약 수비선수가 볼 컨트롤을 소유하지 않고 또는 상대 팀의 패스를 굴절시키거나 또는 상대선수가 드리블하는 볼을 탭하여 볼이 바로 바스켓 안으로 들어갔다면 그 골은 득점으로 인정하고 볼을 마지막으로 컨트롤했던 공격선수에게 득점이 주어진다. 만약 이러한 굴절 또는 탭이 1점 필드골 지역에서 발생한다면 1점 득점으로 인정한다. 만약 이러한 굴절 또는 탭이 2점 필드골 지역에서 발생한다면 2점 득점으로 인정한다.

16.2.3 만약 한 선수가 우연히 필드골을 성공하였다면 그 골은 득점으로 인정하고 마지막으로 볼을 컨트롤했던 공격선수에게 득점이 주어진다.

16.2.4 만약 수비선수가 고의적으로 필드골을 성공하였다면 이것은 바이얼레이션이고 그 골은 득점으로 인정하지 않는다. 경기는 마지막 공격 팀의 체크볼로 재개된다.

16.2.5 수비 팀이 볼 컨트롤을 획득하고 볼을 클리어링 하지 않고 성공한 모든 경우의 득점은 그 팀이 컨트롤로 인정된 탭을 포함하여 슛을 시도하기 전에 볼을 클리어링 하지 않았기에 그 득점은 취소된다. 컨트롤된 탭도 여기에 포함된다.

16.2.6 만약 한 선수가 볼을 바스켓 밑으로부터 완전히 통과시켰다면, 바이얼레이션이다.

- 16.2.7 체크볼로 볼 컨트롤을 얻은 선수나, 마지막 프리드로에서 리바운드된 볼을 소유한 선수가 필드골을 위한 슈트를 시도하려면 게임클락 또는 샷클락에 0.3초(3/10초)나 그 이상의 시간이 남아 있어야 한다. 만약 게임클락 또는 샷클락이 0.2초 또는 0.1초가 남아 있다면, 탭이나 직접 덩크슛에 의해서만 필드골 득점이 인정될 수 있다.

## 제17조 체크볼 (Check-call)

### 17.1 정의 (Definition)

- 17.1.1 체크볼이란 점프볼을 포함하여 볼 데드 상황에서 경기를 시작/재개하기 위해 어느 한 팀에게 볼 소유권이 주어지는 것이다. 코트의 윗부분 아크 뒤 코트 중앙에서(공격선수 수비선수 사이) 공을 주고받는 것을 말한다.

### 17.2 절차 (Procedure)

- 17.2.1 체크볼하는 공격선수는 아크 뒤(어느 한 발이라도 아크 안 또는 아크 라인 위에 있어서는 안된다) 코트의 중앙(백보드를 바라보고)에 위치해야 한다.
- 17.2.2 수비선수는 공격선수를 마주하고 공격 선수가 볼 컨트롤을 가질 수 있게 직접 볼을 건네주거나 바운드로 정상적인 패스를 해야 한다.
- 17.2.3 체크볼하는 공격선수와 수비선수 사이에 적당한 거리(대략 1m)가 있어야 한다. 세계 레벨의 FIBA 3x3 공식 대회에서는 3x3 로고가 수비선수와 공격선수의 거리와 위치를 잡기 위해 사용된다.(두 상대 선수들은 서로 얼굴을 마주보고 로고를 터치하지 않고 제일 끝에 위치한다.)
- 17.2.4 만약 경기 중 체크볼 절차에서 수비선수와 공격선수가 적절한 위치에 있다면 심판이 꼭 해야 하는 절차는 없다. 만약 체크볼하는 선수들이 적절한 위치에 있지 않다면(또는 체크볼을 부적절하게 실행한다면) 심판은 체크볼을 확실하고 적절하게 실행하기 위해 볼을 직접적으로 수비선수에게 전달해야 한다.
- 17.2.5 정규 경기 혹은 연장전 시작 때 체크볼은 심판이 주어야 한다.

## 제18조 타임아웃 (Time-out)

### 18.1 정의 (Definition)

타임아웃은 선수 또는 교대 선수의 요청에 따라 경기가 중단되는 것이다.

### 18.2 규칙

규칙의 적용 (Rule)

18.2.1 타임아웃은 각 팀에게 1회 허용된다.

18.2.2 양 팀에게 1개의 타임아웃이 허용되며 FIBA 3x3 공식 대회에서 또는 그 대회의 조직위원회가 추가적으로 2개의 TV 타임아웃을 허용하기로 결정했다면 각각의 모든 게임에서 게임 클락에 6:59와 3:59가 남고 발생하는 첫 번째 데드 볼 상황에 허용된다.

18.2.3 모든 타임아웃 시간은 30초이다.

18.2.4 양 팀은 타임아웃 기회에만 타임아웃을 요청할 수 있다.

18.2.5 타임아웃의 기회는 볼이 데드되고 체크볼 또는 프리드로를 시행하기 전에 시작한다.

18.2.6 타임아웃은 볼이 라이브일 때는 허용되지 않는다.

18.2.7 사용하지 않은 타임아웃은 연장전으로 이월할 수 있다.

## 제19조 선수교체 (Substitution)

### 19.1 정의 (Definition)

선수교체란, 선수가 되기 위해 교체선수가 요청한 경기의 중단을 말한다.

### 19.2 규칙

규칙의 적용 (Rule)

양 팀은 볼이 데드되고 체크볼 또는 프리드로를 시행하기 전에 선수교체가 허용된다.

### 19.3 절차 (Procedure)

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

- 19.5 선수교체는 심판 또는 테이블오피셜에게 요구하는 어떤 동작 없이 오직 엔드라인 뒤에서 할 수 있다.
- 19.5.1 만약 프리드로 슈터가 다음과 같을 때 교체되어야 한다 선수가:
- 부상당했거나 또는
  - 실격되어 졌을 때
- 그 프리드로는 그와 교체된 선수가 시도한다.

## 제20조 몰수로 패하는 경기 (Game lost by forfeit)

### 20.1 규칙

규칙의 적용 (Rule)

만약 예정된 경기시작 시간에 그 팀의 3명의 선수가 코트에서 플레이할 준비가 되어있지 않으면 그 팀은 그 경기를 몰수로 패한다. 이 규칙은 일반대회 (grassroots level) 이벤트에서는 의무적으로 적용되지 않는다.

### 20.2 벌칙 (Penalty)

- 20.2.1 몰수 경기의 경우는, 경기는 상대팀이 승리한 것으로 하고, 스코어는 w-0 혹은 0-w(“w” 승리팀 표시)로 하며, 몰수로 이긴 팀은 평균득점을 계산할 때 넣지 않는다. 또한 몰수패를 당한 팀은 평균 득점을 계산할 때 0점으로 넣어서 처리한다.
- 20.2.2 정도를 벗어나 지나친 행동으로 몰수로 패한 팀은 그 대회에서 실격된다.
- 20.2.3 만약 토너먼트에서 팀이 몰수로 2번 패하거나 또는 경기장에 나타나지 않았다면 그 팀은 그 토너먼트에서 실격되고 DQ(D-파울) 로 표시된다.

## 제21조 자격 상실로 패하는 경기 (Game lost by default)

### 21.1 규칙

규칙의 적용 (Rule)

만약 경기가 끝나기 전에 코트를 떠나거나 또는 그 팀의 모든 선수들이 부상당

하거나 또는 실격되었을 때 그 팀은 그 경기를 자격 상실로 패한다.

## **21.2 벌칙**

벌칙 (Penalty)

21.2.1 자격 상실로 패하는 경기의 경우, 승리 팀은 이기고 있는 점수를 그대로 유지하거나 또는 자격 상실로 패하는 팀의 점수를 0으로 하여 몰수패 경기의 점수를 선택할 수도 있다. 승리팀이 몰수패 경기를 선택할 경우 그 경기의 결과는 그 팀의 평균 점수를 계산할 때 감안되지 않는다.

21.2.2 자격 상실로 패한 팀은 그 대회에서 실격된다.

## 규칙위반 VIOLATIONS

### 제22조 바이얼레이션 (Violations)

#### 22.1 정의 (Definition)

바이얼레이션은 규칙을 위반하는 것이다.

#### 22.2 벌칙 (Penalty)

볼은 상대 팀에게 체크볼로 주어진다.

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

#### 23.1 정의 (Definition)

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

#### 23.1.2 볼은 다음과 같을 때 아웃된 것으로 간주한다 :

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

#### 23.2 규칙

규칙의 적용 (Rule)

23.2.1 만약 볼이 선수가 아닌 다른 것에 터치되고 아웃되었더라도, 볼은 아웃되기 전에 마지막으로 터치한 선수에 의해 아웃된 것이다.

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

23.2.3 만약 핸드볼 상황 중에 한 선수 또는 선수들이 아웃되었다면 바이얼레이션이 아니며 핸드볼 상황이 된다.

## 제24조 드리블링 (Dribbling)

### 24.1 정의 (Definition)

24.1.1 **드리블**이란 선수가 라이브 된 볼을 플로어에 던지거나, 탭하거나, 굴리거나, 바운드하는 컨트롤 행위를 말한다.

24.1.2 드리블은 코트에서 볼을 컨트롤 하는 선수가 볼을 플로어에 던지거나, 탭하거나, 굴리거나, 바운드하거나 다른 선수에게 터치되기 전에 다시 볼을 터치할 때 시작된다. 드리블은 볼이 동시에 선수의 양손에 터치되거나 또는 한 손이나 두 손에 볼이 머무를 때 끝난다.

드리블을 시작할 때 볼을 공중으로 던지고 나서, 그 볼이 플로어나 다른 선수에게 터치되었다면, 그 선수는 볼을 다시 손으로 터치할 수도 있다. 선수는 볼이 손에 닿고 있지 않는 한 몇 걸음이라도 움직일 수 있다.

24.1.3 선수가 코트 내에서 우연히 라이브 된 볼을 놓쳤다가 다시 컨트롤하게 되는 것은, 볼을 펴붙한 것으로 간주한다.

24.1.4 다음과 같은 것은 드리블이 아니다 :

- 필드골을 성공시키기 위한 연속적인 슛.
- 드리블을 시작할 때나 끝날 때 볼을 펴붙하는 것.
- 주변의 다른 선수들에게 탭 된 볼을 다시 컨트롤하기 위해 시도하는 것.
- 다른 선수가 컨트롤하고 있는 볼을 탭 하는 것.
- 패스하는 볼을 빗나가게 하고 다시 잡는 것.
- 트래블링 바이얼레이션을 범하지 않는 범위 내에서 볼이 플로어에 터치되기 전에, 한 손에서 다른 손으로 볼을 토스하는 것.
- 백보드에 볼을 던져서 맞히고 다시 잡고 컨트롤하는 것.

### 24.2 규칙의 적용 (Rule)

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

- 필드골을 위한 슛을 했을 때.
- 상대 선수에게 볼이 터치 되었을 때.
- 패스 또는 펴붙이 된 볼을 다른 선수가 터치 했거나 다른 선수에게 터치되었을 때.



## 제25조 트래블링 (Travelling)

### 25.1 정의 (Definition)

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

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

### 25.2 규칙의 적용 (Rule)

25.2.1 코트에서 라이브 된 볼을 잡고 있는 선수의 피벗 풋의 설정:

- 두 발을 플로어에 딛고 볼을 가지고 있는 선수 :
  - 그 다음 어느 한 발을 플로어에서 떼는 순간 다른 한 발이 피벗 풋이 된다.
  - 드리블을 시작할 때에는 손에서 볼이 떠나기 전에 피벗 풋을 플로어에서 뗄 수 없다.
  - 패스나 슛을 할 때에는 피벗 풋으로 점프할 수 있지만, 볼이 손에서 떠나기 전에 어느 발도 플로어로 되돌아올 수 없다.
- 선수가 볼을 잡고 드리블을 진행하면서 또는 끝내면서 스톱하거나, 패스하거나, 슛을 하고자 할 때는 두 스텝으로 할 수 있다:
  - 선수가 움직이면서 볼을 받고 드리블을 시작할 때 두 스텝을 밟기 전 볼을 놓아야 한다.
  - 볼 컨트롤을 얻은 후에 첫 발이나 두 발이 플로어에 터치하면 원 스텝이 발생된다.
  - 원 스텝이 생긴 후에 어느 한 발이 플로어에 터치되거나 두 발이 동시에 플로어에 터치되면 두 스텝이 발생된다.
  - 선수가 두 발로 멈추거나 동시에 터치되어 원 스텝을 가진다면 어느 한 발이 피벗 풋이 된다. 만약 그때 두 발을 플로어에서 떼고 점프하게 된다면 그 선수는 볼이 손에서 떠나기 전에 어느 발도 플로어로 되돌아올 수 없다.
  - 선수가 한 발이 플로어에 터치하거나 내려섰다면 그 발만 피벗 풋으로 사용할 수 있다.

- 한 발로 점프해서 왼 스텝으로 내려왔던 선수는 두 발로 동시에 두 스텝으로 내려올 수 있다. 다만, 이 상황에서 그 선수는 어느 발로도 피벗 풋으로 사용할 수 없다. 만약, 한 발 또는 두 발을 들어 올렸다면 어느 발이든 플로어에 돌아오기 전에 볼을 손에서 떠나보내야 한다. (슛이나 패스만 가능)
- 만약 두 발이 모두 플로어에서 떨어져 있는 상태에서, 동시에 두 발로 플로어에 내려섰다면, 다음에 한 발을 플로어에서 떼는 순간 다른 한 발이 피벗 풋이 된다.
- 드리블을 끝내거나 볼의 컨트롤을 시작하는 선수는 계속해서 같은 발 혹은 두 발로 플로어를 터치 할 수 없다.

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

- 선수가 볼을 잡고 있는 동안 플로어에 넘어지거나, 누워있거나, 앉아있는 상태에서 볼을 컨트롤하거나, 미끄러져 넘어졌을 때 그 자체는 바이올레이션이 아니다.
- 만일 그 다음에 볼을 잡고 있는 동안 구르거나, 일어서려 한다면 그것은 바이올레이션이다.

## 제26조 3초 룰 (Three seconds)

### 26.1 규칙의 적용 (Rule)

26.1.1 게임클락이 작동되고 있는 동안 코트에서 볼을 컨트롤하고 있는 팀의 선수는 제한구역 안에 계속해서 3초를 초과하여 머무를 수 없다.

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

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

26.1.3 자신이 제한구역 밖에 있음을 확실히 하려면, 선수는 제한구역 밖의 플로어에 두 발을 딛고 있어야 한다.

## 제27조 5초 룰 (5 seconds)

### 27.1 정의 (Definition)

- 27.1.1 라이브 된 볼을 갖고 있는 선수가 코트 안에서 상대선수로부터 1m 이내의 거리에서 정당하고 적극적인 수비를 당할 때, 5초 이내에 패스, 슛 또는 드리블을 하여야 한다.
- 27.1.2 볼 클리어 후 공격선수는 안크 안에서 바스켓을 향해 등지거나 옆으로 드리블을 5초 이상 하면 안 된다.

## 제28조 빈란 (Void)

## 제29조 12초 룰 (12 seconds)

### 29.1 규칙의 적용 (Rule)

- 29.1.1 지연 또는 적극적인 플레이를 하지 않는 것(즉, 득점 시도를 하지 않음)은 바이올레이션이다.
- 다음과 같이 언제든지 그 팀은 12초 안에 필드골 시도를 해야 한다.
- 선수가 코트에서 라이브 볼의 컨트롤을 얻었을 때
  - 체크볼에서, 체크볼 완료 후 볼이 공격선수 손에 있을 때
  - 필드골이나 마지막 프리드로 성공 후 볼이 득점한 상대팀의 선수 손에 있을 때
- 다음과 같이 12초 안에 필드골 시도가 이루어진다.
- 볼이 샷 클락이 울리기 전에 선수의 손에서 떠나야 한다.
  - 선수의 손에서 볼이 떠난 후, 그 볼은 반드시 득점이 되거나 링에 터치되어야 한다.
- 29.1.2 샷 클락 시간 12초가 끝날 무렵 필드골을 시도한 볼이 공중에 있는 동안, 샷 클락의 신호가 울렸을 때:
- 볼이 바스켓 안으로 들어갔다면 샷 클락의 신호는 무시하고, 골은 득점으로

인정하되, 바이얼레이션으로 처리하지 않는다.

- 볼이 링에는 터치되었으나 바스켓에 들어가지 않았다면, 샷 클락의 신호는 무시하고, 경기는 계속된다.
- 볼이 링에 터치되지 않았다면, 바이얼레이션으로 처리된다. 다만, 상대팀이 즉시 볼을 컨트롤하게 되었다면, 신호는 무시되고 경기를 계속한다.

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

골텐딩과 인터피어런스에 관련된 모든 규정은 그대로 적용된다.

- 29.1.3 만약 코트에 샷 클락 장비가 갖춰져 있지 않고, 한 팀이 득점시도를 적극적으로 하지 않는다면 심판은 마지막 5초 이내에 공격팀에게 팔을 뻗는 시그널과 함께 큰소리로 남아 있는 시간에 대한 정보를 알려준다.

## 29.2 절차 (Procedure)

- 29.2.1 다음과 같은 상황에서 심판이 경기를 중단시켰다면:

- 볼을 컨트롤하고 있지 않는 팀에 의한 파울이나 바이얼레이션이 발생했을 때 (볼이 경계선 밖으로 나갔을 때는 제외)
- 볼을 컨트롤하고 있지 않는 팀의 정당한 사유로

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

그러나, 만약 심판이 판단하기에 경기가 어느 팀에 관련이 없는 정당한 사유로 중단되고 샷 클락의 리셋이 상대팀에 불리한 상황이 된다면 샷 클락을 멈춘 시점(잔여시간)에서 경기를 진행한다.

- 29.2.2 볼 컨트롤을 하고 있는 팀에 의해 파울이나 바이얼레이션(아웃오브바운드 포함)이 발생하면 게임을 멈춘 후 상대팀에게 체크볼이 주어질 때마다 샷 클락은 12초 리셋된다.

만일, 점프볼 상황 결과에 따라 체크볼이 주어지는 새로운 공격팀에도 샷 클락은 12초로 리셋된다.

- 29.2.3 볼 컨트롤하던 팀(공격팀)의 T-파울로 심판이 경기를 중단시켰다면 체크볼로 경기를 재개한다. 이때 샷 클락은 리셋되지 않고 잔여시간으로 한다.

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

- 29.2.5 볼이 바스켓 링에 터치된 후 어느 선수든 볼 컨트롤을 얻을 때 마다 샷 클락은 12초로 리셋된다.
- 29.2.6 한 팀이 볼을 컨트롤하고 있거나, 어느 팀도 볼을 컨트롤 하고 있지 않았을 때 실수로 인해 샷 클락의 신호가 울리면, 버저는 무시되고 경기는 계속 진행이 된다. 만약, 심판이 판단하기에 볼을 컨트롤 하고 있는 팀이 불이익을 당하는 경우라면, 경기는 중단이 되고 샷 클락은 정정이 되며 볼의 소유권은 그 팀에게 주어진다.

## 제30조 볼 클리어링 (Clearing the ball)

### 30.1 정의 (Definition)

- 30.1.1 볼을 클리어링 하는 것은 새로운 볼 소유권을 가진 팀이 필드골을 시도하기 위한 최선의 방법으로 볼을 아크 밖으로 내보내는 것이다.

### 30.2 규칙의 적용 (Rule)

- 30.2.1 각 성공한 필드골이나 마지막 프리드로에 이어(볼 소유권이 있는 상황들은 제외):
- 득점하지 않은 팀 선수는 바스켓 바로 아래 코트 안에서(앤드 라인 뒤부터가 아님) 아크 뒤 코트 지점으로 드리블이나 패스하여 경기를 재개해야 한다.
  - 수비팀은 바스켓 아래 “노차지 반원 구역” 안에서 볼을 위한 플레이가 허용되지 않는다.
- 30.2.2 선수의 두 발이 아크 안에 있지 않거나 라인을 밟지 않으면 그 선수는 “아크 뒤에” 있는 것으로 간주된다.
- 30.2.3 성공하지 못한 각 필드골이나 마지막 프리드로에 이어(볼 소유권이 있는 상황들은 제외):
- 공격팀 선수가 볼을 리바운드 할 경우, 아크 뒤로 볼을 리턴 하지 않고 계속 득점을 시도할 수 있다.
  - 수비팀 선수가 볼을 리바운드 할 경우, 아크 뒤로 볼을 리턴 해야 한다(패스나 드리블을 통해).
- 30.2.4 수비팀이 볼을 스틸하거나 블락을 할 경우, 반드시 아크 뒤로 볼을 리턴 해야 한

다.(패스나 드리블을 통해)

### 30.3 벌칙 (Penalty)

- 30.3.1 만약 볼이 클리어링 되기 전에 필드골을 시도한 슛한 볼이 선수의 손에서 떠났다면, 그것은 “no-cleared ball” 바이얼레이션이고 득점으로 인정하지 않는다. 그 볼은 상대팀에게 체크볼로 주어진다.

## 제31조 골텐딩과 인터피어런스 (Goaltending and Interference)

### 31.1 정의 (Definition)

31.1.1 필드골이나 프리드로를 위한 슛은 :

- 슛 동작 중에 있는 선수의 손(들)에서 볼이 떠날 때 **시작된다**.
- 다음과 같은 상황일 때 **끝난다**. 볼이 :
  - 바스켓 위로부터 직접 들어가 바스켓 안에 있거나 완전히 통과했을 때.
  - 바스켓 안으로 들어갈 가능성이 더 이상 없을 때.
  - 링에 터치되었을 때.
  - 플로어에 터치되었을 때.
  - 데드 되었을 때.

### 31.2 규칙의 적용 (Rule)

31.2.1 **필드골을 위한 슛**에 대한 골텐딩은 볼이 링보다 완전히 높은 위치에 있는 동안 다음과 같이 선수가 볼을 터치했을 때에 일어난다. :

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

31.2.2 **프리드로의 슛**에 대한 골텐딩은 링에 터치되기 전에, 바스켓을 향해 날아가고 있는 볼을 선수가 터치했을 때 일어난다.

31.2.3 골텐딩의 제한들은 다음과 같을 때까지 적용된다 :

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

31.2.4 인터피어런스는 다음과 같을 때 일어난다 :

- 필드골을 위한 슛이나 마지막 또는 하나만의 프리드로에 있어서, 슛한 볼이

링에 터치 되고 있는 동안 선수가 바스켓이나, 백보드를 터치했을 때.

- 프리드로가 더 남아 있는 상황에서 프리드로한 볼이 바스켓으로 들어갈 가능성이 있는 볼이나 바스켓, 백보드를 선수가 터치했을 때.
- 선수가 바스켓 밑으로부터 팔을 뻗어 볼을 터치했을 때.
- 수비 선수가 슛한 볼이 바스켓 안에 있는 동안 그물망을 통과하지 못하도록 볼이나 바스켓을 터치했을 때.
- 선수가 바스켓을 잡고 매달리거나 흔들어 놓아 볼이 바스켓으로 들어갔거나 들어가지 않았다고 심판이 판단했을 때.
- 선수가 바스켓을 잡고 매달려 볼을 플레이 했을 때.

31.2.5 다음과 같은 때 :

- 심판이 다음과 같이 휘슬을 분 경우
  - 슛 동작 중에 있는 선수의 손에 볼이 있거나,
  - 마지막 프리드로나 필드골을 위해 슛한 볼이 공중에 있는 동안.
- 필드골을 위해 슛한 볼이 공중에 있는 동안 정규 경기시간이 끝나는 게임클락의 신호가 울렸을 때에도 볼의 일부분이라도 링 안쪽에 있어 득점 될 가능성이 있을 때 어느 선수도 그 볼은 터치해서는 안 된다.

골텐딩과 인터피어런스에 관련된 모든 제한들이 적용된다.

### 31.3 벌칙 (Penalty)

31.3.1 만일 공격팀이 바이얼레이션을 범했다면 득점이 인정되지 않는다. 볼은 상대팀에게 체크볼로 주어진다.

31.3.2 만일 수비 선수가 바이얼레이션을 범했다면, 공격 팀에 :

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

31.3.3 마지막 프리드로에서 수비팀 선수의 골텐딩 바이얼레이션이 일어났다면, 공격팀에 1득점을 인정한 후, 바이얼레이션을 범한 수비선수에게 T-파울의 벌칙을 준다.

## 파울 FOULS

### 제32조 파울 (Fouls)

#### 32.1 정의 (Definition)

- 32.1.1 파울이란 상대팀 선수와 부당한 신체적 접촉을 일으키거나, 스포츠 정신에 위배되는 행위를 포함하는 규칙 위반을 말한다.
- 32.1.2 한 팀에게 몇 개의 파울을 선언할 수도 있으며, 이때에는 벌칙의 내용과 관계없이 각각의 파울은 주어지고, 규칙에 정해진 바에 따라 벌하고 기록한다.
- 32.1.3 개인파울은 U-파울이나 D-파울이 아니라면 기록지에 기록하지 않는다.

### 제33조 신체접촉 : 일반적인 원칙 (Contact : General principles)

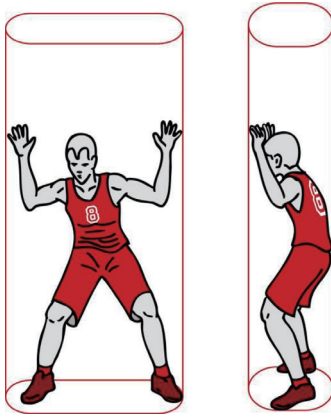
#### 33.1 실린더의 원칙 (Cylinder Principles)

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

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

손과 팔은 몸통 앞으로 뻗을 수 있으나, 다리와 팔꿈치를 굽히고 팔뚝과 손을 위로 올린 자세보다 앞으로 나가지 않아야 하며, 양다리의 벌린 간격은 그의 키에 알맞은 정도이어야 한다.





[그림 6] 실린더의 원칙 (Cylinder principle)

### 33.2 수직의 원칙 (Principle of Verticality)

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

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

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

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

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

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

### 33.3 정당한 수비위치 (Legal Guarding Position)

수비선수가 최초의 정당한 수비위치를 차지했다는 것은 다음과 같을 때이다 :

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

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

### 33.4 **볼을 컨트롤하고 있는 선수에 대한 수비 (Guarding a play who controls the ball)**

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

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

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

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

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

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

린더 내에서 몸을 돌릴 수도 있다.

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

### 33.5 볼을 컨트롤하고 있지 않는 선수에 대한 수비

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

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

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

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

그 거리는 상대선수의 속도에 비례하며 정상적인 스텝으로 1보 이내이다. 만일 수비선수가 시간과 거리의 개념을 무시하고 수비위치를 차지하여 상대 선수에게 접촉을 일으켰다면, 그 접촉에 대한 책임이 있다. 일단 수비선수가 정당한 수비위치를 차지했다면, 상대선수를 수비하기 위해 움직일 수 있으나 팔, 어깨, 엉덩이 또는 다리를 뻗어 상대선수가 통과하려는 것을 방해하거나 상대선수에게 접촉을 일으켜서는 안 된다. 그러나 부상을 피하기 위해 자기 실린더 내에서 몸을 돌릴 수 있다.

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

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

다른 지점에 내려설 수도 있으나, 점프한 지점과 내려설 지점사이의 일직선상과 내려설 지점에는 점프하는 시점에 이미 상대 선수가 위치를 차지하고 있지 않아야 한다. 만일 점프했다가 내려선 선수가 점프한 여세로 그 지점에 정당한 수비위치를 차지하고 있는 상대선수에게 접촉을 일으켰다면, 그 접촉에 대한 책임은 점퍼에게 있다.

선수가 점프한 다음 상대팀 선수는 점퍼가 내려서는 길로 움직여 들어가서는 안 된다. 공중에 있는 선수의 밑으로 들어가서 접촉을 일으키는 것은 대체로 스포츠 정신에 위배되는 파울이며, 어떤 상황에서는 실격되는 파울일 수도 있다.

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

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

**정당한** 스크린이란, 다음과 같이 상대선수를 스크린 하는 것이다 :

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

**부당한** 스크린이란, 다음과 같이 상대선수를 스크린 하는 것이다 :

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

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

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

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

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

### 33.8 차징 (Charging)

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

### 33.9 블로킹 (Blocking)

블로킹이란 볼을 가졌든 안 가졌든 상대선수의 움직임을 저지시키는 부당한 신체접촉이다.

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

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

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

선수가 코트 안에서 위치를 차지할 때, 팔이나 팔꿈치를 벌리는 것은 무방하나 상대 선수가 지나가려 할 때에는 팔이나 팔꿈치를 실린더 속으로 낮추어야 한다. 만일 팔이나 팔꿈치가 실린더를 벗어남으로써 접촉이 일어났다면 그 선수가 블로킹, 홀딩 파울을 범한 것이 된다.

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

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

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

이 규칙은 다음과 같은 경우에 적용된다.

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

### 33.11 손이나 팔로 상대선수와 접촉을 일으키는 것

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

손으로 상대선수를 (저절로) 터치하는 것 그 자체가 반드시 파울이라고 할 수 없지만 상대방에게 두 손바닥을 사용하는 스크린 상황은 예외적으로 항상 파울로 간주된다.

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

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

볼의 소유와 관계없이 상대선수에게 터치나 '잡'을 반복하는 것은 경기를 거칠게

하므로 파울로 간주한다.

볼을 갖고 있는 공격선수가 다음과 같이 접촉을 일으키는 것은 파울이다 :

- 자신이 유리해지기 위하여, 팔 또는 팔꿈치를 사용하여 상대 수비선수를 휘감거나 감싸는 것.
- 볼을 플레이하려는 수비선수를 저지시키거나, 자신이 더 많은 공간을 차지하기 위해 밀어내는 것.
- 드리블하는 동안, 손이나 팔을 뻗어 볼을 빼앗으려는 상대선수를 방해하는 것.

**볼을 갖고 있지 않은 공격선수가** 다음과 같은 이유로 상대선수를 밀어내는 것은 파울이다 :

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

### 33.12 포스트 플레이 (Post play)

수직의 원칙은 포스트 플레이에도 적용된다.

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

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

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

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

### 33.14 홀딩 (Holding)

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

### 33.15 푸싱 (Pushing)

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

### 33.16 페이크 파울 (Fake being fouled)

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

## 제34조 신체접촉 파울 (Contact foul)

### 34.1 정의 (Definition)

34.1.1 신체접촉 파울이란, 볼이 라이브 상태든 데드 상태든 관계없이 상대 팀 선수와 부당한 신체접촉을 일으키는 선수의 파울을 말한다.

선수는 팔, 팔꿈치, 어깨, 엉덩이, 발, 무릎, 다리 또는 비정상적으로 몸을 굽히거나 (실린더 밖으로) 손을 뻗어 상대팀 선수의 진로를 방해함으로써 홀딩, 블로킹, 푸싱, 차징, 트리핑 등을 해서는 안 되며 또한 거칠거나 난폭한 플레이를 해서는 안 된다.

### 34.2 벌칙 (Penalty)

접촉 파울을 범한 해당팀에게 파울이 기록된다.

34.2.1 슛 동작 중에 있지 않은 선수에게 파울을 범했으면 :

- 상대팀의 체크볼로 경기를 재개한다.
- 파울한 팀의 팀 파울 상황이라면 7개부터 프리드로가 2개가 주어진다.

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

- 필드골 지역에서 슛이 성공되었으면, 득점으로 인정하고 1개의 프리드로가 추가로 주어진다. 팀 파울 7개부터는 2개의 프리드로가 추가로 주어진다.
- 아크 안쪽에서 슛이 성공되지 않았으면 프리드로 1개가 주어진다. 팀파울 7개부터는 2개의 프리드로가 추가로 주어진다.
- 아크 뒤에서의 슛이 성공되지 않았으면 프리드로 2개가 주어진다.
- 볼이 아직 선수의 손에서 떠나지 않은 상태에서 게임 클락이 끝나는 신호가 울렸거나 샷 클락의 신호가 울렸다면, 그 후에 성공된 필드골은 득점으로 인정하지 않으며, 파울이 발생한 지역에 따라 1개 또는 2개의 프리드로를 준다. 팀파울 7개부터는 2개의 프리드로가 추가로 주어진다.

## 제35조 더블 파울 (Double foul)

### 35.1 정의 (Definition)

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

35.1.2 더블 파울은 다음과 같은 2가지 상황이 성립 되어야 되는 파울이다.

- 신체접촉을 포함하며,
- 각각 서로 같은 상대방에게 하는 파울이다.

### 35.2 벌칙 (Penalty)

신체접촉 파울을 범한 해당팀에게 각각 주어지고, 팀 파울 상황 혹은 선수의 첫 번째든지 두 번째 U-파울 일지라도 상관없이 프리드로는 주지 않으며 경기는 다음과 같이 계속된다. :

만일 더블 파울이 선언되는 것과 거의 동시에

- 필드골이나 마지막 프리드로가 득점이 성공 되었다면, 득점한 상대팀에게 체 크볼이 주어진다.
- 한 팀이 볼을 컨트롤하고 있었거나, 볼의 소유권을 갖고 있었다면, 그 팀에게 체 크볼이 주어진다. 샷 클락은 리셋하지 않는다.
- 어느 팀도 볼을 컨트롤하고 있지 않았거나, 볼의 소유권을 갖고 있지 않았다면, 점프볼의 상황이 된다. 볼은 마지막 수비팀에게 주어지고 샷 클락은 12초로 리셋한다.

## 제36조 테크니컬 파울 (Technical Foul)

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

36.1.1 경기의 원활한 운영은 양 팀의 선수들, 교대 선수와 더불어 심판들, 테이블오피셜, 그리고 총책임자(supervisor)/감독관이 있다면 그들의 전폭적인 협조를 필요로 한다.

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



- 36.1.3 규칙의 정신에 반하여 고의로 또는 되풀이해서 비협조적이거나, 불복하는 행위는 T-파울로 간주된다.
- 36.1.4 심판은 절차상의 문제와 같은 대수롭지 않은 위반에 대하여 확실히 고의성이 없거나, 직접 경기에 영향을 미치지 않는 것은 경고한 후에도 위반을 되풀이하지 않는 한 너그럽게 보아 넘기거나, 팀 멤버들에게 경고를 함으로써 T-파울을 예방할 수도 있다.
- 36.1.5 볼이 라이브 된 다음 규칙 위반을 발견했다면 경기는 중단되고 T-파울이 주어진다. 벌칙은 그 벌칙이 부과될 때, T-파울이 발생한 것처럼 적용된다. 규칙 위반이 일어난 시점과 경기가 중단 되어진 시점 사이의 휴식시간에 일어난 것은 모두 유효하다.

## 36.2 정의 (Definition)

- 36.2.1 선수의 T-파울이란 상대팀 선수와 신체접촉이 없는 선수의 파울을 말하지만, 다음과 같은 행동에만 국한되는 것은 아니다. :
- 선수가 심판의 경고를 무시하는 행위.
  - 심판, 커미셔너, 테이블오피셜 또는 상대팀 벤치에 있는 사람에게 무례하게 행동하거나 대화하는 행위.
  - 관중들에게 공격적이거나 자극적인 몸짓을 취하거나 말을 하는 행위.
  - 상대를 괴롭히거나 조롱 혹은 비아냥거리는 행위.
  - 눈 가까이 손을 흔들거나 손바닥을 펴서 상대선수의 시야를 가리는 행위.
  - 지나치게 팔꿈치를 휘두르는 행위.
  - 다음과 같은 경우는 경기지연 행위이다 :
    - 필드골이나 프리드로가 성공한 후 새로운 공격팀이 그 공을 잡으려고 할 때 방해하거나 고의로 건드리는 행위.
    - 필드골이나 프리드로가 성공한 후 세미서클안에서 수비팀이, 적극적인 수비 행위를 하는 행위.
    - 주어진 프리드로나 체크볼을 막는 행위.
  - 페이크 파울 혹은 과장된 신체접촉.
  - 수비선수가 마지막 또는 하나만의 프리드로에 있어서 골텐딩을 범했다면, 프리드로의 득점(1점)을 인정하고, 터치한 그 수비선수에게 T-파울을 주어 벌한다.

- 경기 중 코트 밖의 사람들과 부적절한 의사소통이나 선수들과 코치들의 어떤 대화를 할 경우.

36.2.2 선수는 2개의 T-파울을 받아도 경기에서 실격되지 않는다.

### 36.3 벌칙 (Penalty)

T-파울은 팀 파울에 가산된다.

36.3.1 상대팀에게 1개의 프리드로를 준 다음 경기는 다음과 같이 재개된다. :

- 즉시 프리드로를 시행한 후 T-파울이 일어났을 때 볼 컨트롤하던 팀(공격팀)이나 볼 소유권을 갖고 있던 팀이 체크볼로 경기를 재개한다.
- 다른 파울의 페널티 순서나 페널티가 시작되는거와 상관없이 즉시 프리드로를 시행한 후 T-파울이 일어났을 때 볼 컨트롤하던 팀(공격팀)이나 공격자격을 갖고 있던 팀이 체크볼로 경기를 재개한다.
- 필드골이나 마지막 프리드로가 성공된 후라면 프리드로 시행 후 마지막 수비하던 팀의 체크볼로 경기를 재개한다.
- 어느 팀도 볼 컨트롤이나 소유권이 없었다면 점프볼 상황으로 경기를 진행한다. 경기는 마지막 수비팀의 체크볼로 재개한다.

## 제37조 스포츠정신에 위배되는 파울 (Unsportsmanlike foul)

### 37.1 정의 (Definition)

37.1.1 U-파울이란 과격하거나 심하거나 혹은 위험한 신체접촉의 파울이다.

37.1.2 볼을 컨트롤하고 있는 상대팀을 잡는 것은 U-파울로 간주될 수도 있다.

37.1.3 U-파울은 전 경기에 걸쳐 일관성 있게 적용되어야 하며, 심판은 오직 행위에 대해서만 판정해야 한다.

### 37.2 벌칙 (Penalty)

37.2.1 파울을 범한 선수에게 1개의 U-파울을 기록한다.

37.2.2 선수의 첫 번째 U-파울은 볼 소유권 없이 프리드로 2개가 주어진다. 만약 슛 동작 중에 첫 번째 U-파울을 당하고 득점이 되면, 득점 인정하고 프리드로 2개가 주어진다.

37.2.3 선수의 두 번째 U-파울은 프리드로 2개와 볼 소유권을 가진다. 만약 슛 동작 중

- 에 두 번째 U-파울을 당하고 득점이 되면, 득점 인정하고 프리드로 2개와 볼 소유권까지 주어진다.
- 37.2.4 모든 U-파울은 팀 파울 2개가 올라간다.
- 37.2.5 한 선수가 경기에서 2개의 U-파울을 받으면 남은 시간과 상관없이 실격처리 된다.
- 37.2.6 만약 한 선수가 Art 37.2.5에 의하여 실격 당했을 때, U-파울만으로 벌하고, 실격으로 인한 추가의 벌칙은 시행하지 않는다.

### 제38조 실격되는 파울 (Disqualifying foul)

- 38.1 정의 (Definition)
- 38.1.1 선수, 교대 선수가 범하는 정도에 지나치게(과도하게) 스포츠정신에 위배되는 모든 행위는 D-파울이다.
- 38.2 난폭한 행위 (Violence)**
- 38.2.1 경기 중 스포츠맨 정신과 페어플레이 정신에 반하여 난폭한 행위가 일어날 때, 심판들은 즉시 이를 중단시켜야 하며, 필요하다면 질서유지 담당자들의 책임 하에 중단시켜야 한다.
- 38.2.2 경기장 또는 그 주변에서 선수들을 포함해서 그 사이에 난폭한 행위가 일어났다면, 심판은 그들을 저지하는데 필요한 조치를 취해야 한다.
- 38.2.3 앞에 말한 사람들이 상대 선수나 심판에게 폭행(심한 공격적 행동) 등을 한다면, 즉시 경기에서 실격되며, 심판들은 대회 주최 측에 발생한 내용을 보고하여야 한다.
- 38.2.4 질서유지 담당자들은 심판이 코트 안으로 들어오도록 요청할 때에만 들어갈 수 있다. 그러나 관중이 난폭한 행위를 하려고 코트에 들어왔다면, 질서유지 담당자들은 팀들과 심판들을 보호하기 위해 즉시 이들을 저지시켜야 한다.
- 38.2.5 출입구, 비상구, 복도, 대기실 등을 포함하는 모든 인근의 나머지 구역은 대회 주최 측과 질서유지 담당자들의 관리하에 질서를 유지시킬 책임이 있다.
- 38.2.6 선수, 교대선수들이 경기시설물에 피해를 줄 수도 있는 행동을 한다면, 심판들은 이러한 행동을 용납해서는 안 된다.

심판들은 이러한 행동을 발견하면, 그 해당 팀에게 경고하여야 한다.  
이러한 행위가 되풀이 되면, 관련된 사람에게는 즉시 T-파울 혹은 심지어 D-파울을 주어야 한다.

### 38.3 벌칙 (Penalty)

38.3.1 해당 파울을 범한 사람에게 D-파울을 주어야 한다.

38.3.2 이 조항의 규정에 의하여 D-파울을 범한 사람은 코트를 떠나야 한다.

38.3.3 다음과 같이 2개의 프리드로를 주어야 한다. :

- 신체접촉이 없었던 파울의 경우는 상대팀 한 선수에게.
- 접촉이 있었던 파울의 경우는 해당 파울을 당한 선수에게, 그리고 체크볼이 주어진다.

38.3.4 모든 실격되는 파울들은 2개의 팀 파울이 올라간다.

38.3.5 경기에서 실격된 팀 선수는 조직위원회에 의해 남은 경기에서 모두 실격처리 된다. 그것과는 별개로, 조직위원회는 FIBA's Anti-Doping 규정에 의거하여 폭력, 욕설 혹은 신체적인 공격행위, 경기 결과에 대한 불만에 관련된 행위와 관련하여 팀 선수(들)를 실격시킨다. (Book 4 of the Internal Regulations).

38.3.6 38.3.6 대회 조직위는 앞서 언급한 행동의 원인제공을 팀 구성원이 하게되면(행동이 수반되지 않는 비행동이라도) 팀 전체를 대회에서 실격 시킬 수 있다. FIBA는 경기의 약관이 있는 대회의 규정안에서 징계 제재를 부과 할 수 있는 권한을 가지며, play.fiba3x3.com과 FIBA Internal Regulations은 Art.16조 규정 안에서 발생한 실격에 의한 영향을 받지 않는다.

## 제39조 싸움 (Fighting)

### 39.1 정의 (Definition)

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

이 조항은 싸우고 있거나, 싸움이 일어날 수 있는 상황에서 팀 벤치구역을 벗어나는 교대 선수, 경기에서 물러난 선수들만 적용되는 규정이다.

### 39.2 규칙의 적용 (Rule)

- 39.2.1 싸우고 있거나 싸움이 일어날 수 있는 상황에서 팀 벤치구역을 벗어나는 교대선수나 경기에서 물러난 선수들은 실격된다. 그러나, 만약 교대선수가 싸우고 있거나, 싸움이 일어날 수 있는 상황에서 질서 유지와 심판들을 돕기 위해 팀 벤치구역을 벗어난 상황이라면 실격되지 않는다.
- 39.2.2 만일 교대선수가 팀 벤치구역을 벗어나서 질서 유지와 심판들을 도우려 하지 않을 때에는 그들은 실격된다.
- 39.3 벌칙 (Penalty)**
- 39.3.1 만약 양팀 선수들이 이 조항에 의거하여 모두 실격되거나 시행할 벌칙이 없다면, 경기는 다음과 같이 재개한다.  
만약 다음과 같이 거의 동시에 싸움 때문에 경기가 멈춘다면 :
- 필드골 혹은 마지막 프리드로의 득점이 인정되면, 볼은 득점한 상대팀의 체크볼이 주어진다.
  - 볼 컨트롤을 가지고 있거나, 혹은 자격이 있던 팀에게 체크볼이 주어진다. 샷 클락은 리셋되지 않는다.
  - 어느 팀도 볼 컨트롤이나 소유권이 없었다면 점프볼 상황으로 경기를 진행한다. 경기는 마지막 수비팀의 체크볼로 재개한다.
- 39.3.2 모든 실격되는 파울들은 스코어시트에 기록되며, 팀 파울에 2개씩 가산한다.
- 39.3.3 싸움에 가담한 선수와 싸움으로 가려는 상황에 대한 선수들에 대한 모든 가능한 한 벌칙은 42조에 따라서 처리된다.

## 제40조 빈란 (Void)

## 제41조 팀 파울 : 벌칙 (Team fouls : Penalty)

### 41.1 정의 (Definition)

- 41.1.1 팀 파울이란 선수 혹은 교대선수가 범하는 퍼스널 파울, T-파울, U-파울, 혹은 D-파울이다. 한 경기에서 팀이 파울을 6개를 범했을 때, 그 이후로 그 팀은 팀 파울 벌칙 상황에 있게 된다.

41.1.2 휴식기간 중에 일어나는 모든 팀 파울들은 정규 경기시간 혹은 연장전의 일부로 간주된다.

41.1.3 선수들은 Art. 37.2.5와 Art. 38.에 따라 개인 파울의 수 때문에 경기에서 제외되지 않는다.

#### **41.2 규칙의 적용 (Rule)**

41.2.1 팀 파울 7, 8, 9개는 2개의 프리드로를 준다. 팀 파울 10개 이상은 그 해당팀에게 2개의 프리드로와 공격권을 준다. 이 조항은 U-파울과 슛 동작 파울에도 적용한다. 그리고 Art. 34와 Art. 37에 우선한다. 그러나 T-파울에는 적용되지 않는다. 파울을 당한 해당 선수는 프리드로를 시행한다.

41.2.2 만약 공격자 파울이 일어나면, 상대팀에게 프리드로 없이 체크볼이 주어진다.

### **제42조 특별한 상황 (Special situations)**

#### **42.1 정의 (Definition)**

경기규칙 위반으로 인하여, 게임 클락이 멈춰 있는 같은 시간 중에 또 다른 경기규칙 위반들이 발생한다면, 이때 특수한 상황이 발생할 수 있다.

#### **42.2 절차 (Procedure)**

42.2.1 모든 파울들을 기록하고, 모든 벌칙들을 확인한다.

42.2.2 모든 파울들이 일어난 순서를 결정한다.

42.2.3 두 팀에게 주어질 동등한 모든 벌칙과 더블 파울의 벌칙들을 선언된 순서에 따라 상쇄한다. 일어난 모든 파울들은 스코어시트에 기록하고 취소된 벌칙들은 일어나지 않았던 것으로 간주한다.

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

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

42.2.6 첫 번째나 하나만의 프리드로 또는 체크볼에 있어서 볼이 라이브가 된 상황에서 남아있는 벌칙을 상쇄할 수 없다.

42.2.7 남아있는 모든 벌칙들은 선언된 순서대로 집행한다.

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

만일 첫번째 규칙 위반과 동시에 :

- 필드골 혹은 마지막 프리드로의 득점이 유효하다면, 볼은 득점하지 않은 팀에게 체크볼을 주어.
- 팀이 볼을 컨트롤 하고 있었거나 소유권을 갖고 있었다면, 그 팀에게 체크볼이 주어지며.
- 어느 팀도 볼을 컨트롤 하고 있지 않았거나 소유권을 갖고 있지 않았다면, 점프볼의 상황이 된다. 마지막 수비팀에게 체크볼이 주어진다.

## 제43조 프리드로 (Free throws)

### 43.1 정의 (Definition)

43.1.1 프리드로란 한 선수에게 프리드로 라인 뒤에서 아무런 방해 없이 1점을 득점할 수 있도록 기회를 주는 것이다.

43.1.2 하나의 프리드로 세트란, 하나의 파울에 대한 벌칙으로부터 주어지는 프리드로와 있을수도 있는 볼 소유권을 말한다.

### 43.2 규칙의 적용 (Rule)

43.2.1 퍼스널 파울, U-파울 혹은 D-파울이 선언되어 벌칙으로 프리드로가 주어질 때 :

- 파울 당한 선수가 프리드로를 시도한다.
- 파울 당한 선수를 교체하고자 요청하였다면, 그 선수는 경기장에서 물러나기 전에 프리드로를 시도 해야한다.
- 만일 프리드로를 하도록 지명된 선수가 부상이나 실격되었다면, 그와 교체한 선수가 프리드로를 한다. 만일 교체할 선수가 없다면, 다른 동료선수가 프리드로를 한다.

43.2.2 T-파울이나 신체접촉이 없는 D-파울이 선언되었을 때에는 상대팀의 어느 선수든지 프리드로를 할 수 있다.

43.2.3 프리드로 슛터는 :

- 프리드로 라인의 반원 안에 위치를 잡아야 한다.

- 프리드로는 어떤 방법으로 해도 무방하나, 볼이 바스켓 위로부터 들어가거나 링에 터치 되도록 한다.
- 심판이 볼을 핸드해 준 다음 5초 이내에 던져야 한다.
- 볼이 바스켓으로 들어가거나 링에 터치되기 전에 프리드로 라인을 밟거나, 넘어가지 말아야 한다.
- 프리드로를 하는 척 해서는 안 된다.

43.2.4 프리드로 시행 시 라인에 배열하는 선수는 지정된 장소에 엇갈려 설 수 있으며, 그 자리의 뒤 쪽은 1m 정도이다. [그림 7]

프리드로를 시행하는 동안 라인에 서 있는 선수들은 다음과 같은 행동을 해서는 안 된다.

- 차지해서는 안 될 레인의 위치를 차지하는 것.
- 프리드로 슈터의 손에서 볼이 떠나기까지 제한구역 또는 중립지역으로 들어가거나, 레인의 자리에서 벗어나는 것.
- 프리드로 슈터를 행동으로 혼란하게 하는 것.

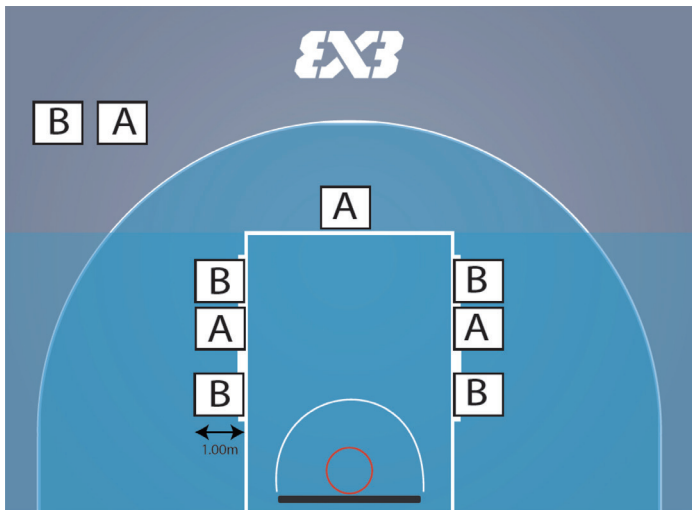


그림7.



43.2.5 프리드로 라인에 서지 않는 나머지 선수들은 프리드로를 마칠 때까지 프리드로 라인의 연장선상 아크 라인 밖에 머물러야 한다.

43.2.6 프리드로를 시행하는 동안 또 다른 프리드로 세트나 드로인이 이어진다면, 모든 선수는 프리드로 라인 연장선 아크 밖에 머물러야 한다.

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

### 43.3 벌칙 (Penalty)

43.3.1 만일 프리드로 슈터가 바이얼레이션을 범했다면, 골이 성공되어도 득점으로 인정하지 않는다.

만일 더 이상 시행할 프리드로나 소유권을 시행할 벌칙이 없다면, 볼은 상대팀에 주어져 체크볼로 시작한다.

43.3.2 만일 프리드로가 성공되고, 프리드로 슈터 외의 다른 선수(들)가 바이얼레이션을 범했다면 :

- 골이 성공되었으면 득점으로 인정된다.
- 바이얼레이션은 무시된다.

마지막 또는 하나만의 프리드로 상황이라면, 볼은 상대팀에 주어져 체크볼로 시작한다.

43.3.3 만일 프리드로가 성공되지 않았고 다음과 같이 바이얼레이션이 일어났다면 :

- 프리드로 슈터 또는 그와 같은 팀의 선수가 마지막 프리드로에서 바이얼레이션을 범했다면, 이어지는 소유권이 없는 한 볼은 상대팀에 주어져 체크볼로 시작한다.
- 만일 프리드로 슈터의 상대팀이 바이얼레이션을 범했다면, 프리드로 슈터에게 다시 프리드로를 준다.
- 마지막 프리드로에 있어서 양 팀이 바이얼레이션을 범했다면, 점프볼 상황이다. 볼은 수비팀에게 주어져 체크볼로 시작한다.

## 제44조 실수의 정정 (Correctable errors)

### 44.1 정의 (Definition)

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

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

## 44.2 일반적 절차 (General Procedure)

44.2.1 위의 실수들이 발생하고 나서 볼이 라이브가 되어 게임 클락이 움직이기 시작한 다음 첫번째 데드 볼이 되고 다시 볼이 라이브로 되기 전에 심판, 총책임자 (supervisor)/감독관 혹은 테이블오피셜들이 발견해야만 실수를 정정할 수 있다.

44.2.2 심판 혹은 총책임자(supervisor)/감독관이 실수를 알아차렸다면, 어느 팀에게도 불리하지 않는 한, 즉시 경기를 중단시킬 수 있다.

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

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

44.2.5 단 아직 정정할 수 있는 실수가 발견된 다음 :

- 실수의 정정과 관련된 선수가 정당하게 교체되어, 그 선수는 코트에 다시 들어와 실수를 정정해야 한다.  
실수를 정정한 다음 그 선수는 계속 선수로 경기에 남아있을 수 있고 혹은 코트를 떠날 수도 있다.
- 만일 실수를 정정해야 할 선수가 부상 또는 실격되었다면, 그와 교체된 선수가 실수의 정정을 위해 참가해야 한다.

44.2.6 심판들이 경기 종료 후 스코어 시트에 서명한 다음에는 실수를 정정할 수 없다.

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

## 44.3 특별한 절차 (Special Procedure)

44.3.1 주어서는 안 될 프리드로를 주었을 때.

실수로 주어진 프리드로는 취소되며 경기는 다음과 같이 계속된다.

- 만약 게임 클락이 시동되지 않았다면, 프리드로를 취소당한 팀에 볼을 주어 체크볼로,
- 게임 클락이 이미 시작되었고:
  - 실수가 발생했을 때 볼을 컨트롤했던 팀 또는 볼의 소유권을 갖고 있던 팀이 컨트롤 하거나 볼의 소유권을 갖고 있을 때 실수가 발견 되었거나 또는
  - 실수가 발견되었을 때 어느 팀도 볼을 컨트롤 하지 않았다면, 실수가 발생했을 때 볼 소유권을 갖고있는 팀에게 소유권이 주어진다.
- 만약 게임 클락이 시동되고 나서 실수를 알아차렸고, 그 시점에 볼을 컨트롤 하고 있거나, 볼의 소유권을 갖고 있는 팀에 실수가 발생했을 때 볼을 컨트롤 하던 상대팀이라면 점프볼의 상황이 된다. 볼은 마지막 수비팀에게 주어져 체크볼로 재개된다.
- 만약 게임 클락이 시동되고 나서 실수가 알려졌고, 프리드로를 주어야 하는 파울이 발생했다면, 프리드로를 마치고 실수가 발생했을 때 볼을 컨트롤하던 팀에 볼이 주어지며 체크볼로 재개한다.

#### 44.3.2 주어야 할 프리드로를 주지 않았을 때.

- 만약 실수가 발생한 후 볼의 소유권이 바뀌지 않았다면, 정상적인 프리드로를 주어 실수를 정정한다.
- 만약 실수로 볼의 소유권을 주어, 체크볼로 볼의 소유권을 시행한 팀이 득점을 한 후에 실수를 발견했다면, 실수는 무시된다.

#### 44.3.3 지명되지 않은 선수에게 프리드로를 주었을 때.

시행한 프리드로와 벌칙의 일부인 볼의 소유권은 취소되며, 다른 규칙 위반에 대한 벌칙이 없는 한, 상대팀에 볼을 주어 프리드로 체크볼로 경기를 재개한다.

## 심판, 테이블 오피셜, 커미셔너: 임무와 권한

### OFFICIALS, TABLE OFFICIALS, SPORTS SUPERVISOR: DUTIES AND POWERS

#### 제45조 심판, 테이블 오피셜, 총책임자(supervisor)/감독관 (Officials, Table officials and sports supervisor)

- 45.1 심판은 2명으로 구성된다. 테이블오피셜과 총책임자(supervisor)/감독관(만일 배석하였다면)이 그들을 도와야 한다.
- 45.2 테이블오피셜은 기록원, 계시원, 샷 클락 계시원이 각 1명씩 있어야 한다.
- 45.3 총책임자(supervisor)/감독관은 기록원 테이블에 앉아야 한다. 경기 중 그의 임무는 테이블오피셜의 일들을 감독하고, 심판들의 원활한 경기 운영을 돕는 것이다.
- 45.4 심판들은 그가 담당하는 경기의 팀들과 아무런 관계가 없어야 한다.
- 45.5 심판과 테이블오피셜 그리고 총책임자(supervisor)/감독관은 본 규칙서 규정에 의하여 경기를 진행시켜야 하며, 규칙을 변경할 권한은 없다.

#### 제46조 총책임자(supervisor)/감독관 (Sports Supervisor)

총책임자(supervisor)/감독관은 다음과 같은 일을 해야 한다. :

- 46.1 경기에 사용할 모든 장비를 점검하고 승인한다.
- 46.2 공식 게임 클락, 샷 클락, 스톱워치를 지정하고 테이블오피셜들을 확인한다.
- 46.3 조직위원회가 제공해 사용하던 볼 중 적어도 2개를 게임 볼로 선정한다. 2개의 볼 중에서 어느 것도 게임 볼로 적합하지 않다고 판단될 때에는 다른 볼 중에서 가장 질이 좋은 볼을 선정할 수도 있다.
- 46.4 어느 선수도 부상당할 수 있는 물건들을 착용하지 못하도록 한다.
- 46.5 총책임자(supervisor)/감독관은 FIBA 내부규정이나 3대3 해설집에 의거하여 규칙위반 사항에 대해 심판들에게 알려야 한다.
- 46.6 우려되는 상황이 발생했을 때 경기를 중단시킬 수 있는 권한이 있다. 심판의 주

- 목(시선)을 요구하기 위해, 총책임자(supervisor)/감독관은 득점이 성공된 후 양 팀에 불이익이 없이 경기를 중단시킬 수도 있다.
- 46.7 경기의 물수를 결정할 권한이 있다.
- 46.8 언제든지 그가 필요하다고 느꼈을 때, 또한 경기시간 혹은 연장전이 끝났을 때 스코어시트를 주의 깊게 검토하고 승인한다.
- 46.9 경기가 끝나고 심판이 스코어시트에 서명함으로써 심판의 경기에 대한 관리와 권한은 끝난다. 심판의 권한은 심판들이 경기개시 전에 코트에 도착하면서부터 효력을 가지며, 경기시간이 종료되는 게임 클락의 신호가 울린 다음 심판들이 이를 승인함으로써 끝난다.
- 46.10 스코어시트에 서명하기 전 심판들이 뒷면에 아래 사항들을 기록하여야 한다. :
- 경기가 물수되었거나 D-파울에 관한 사항.
  - 경기개시 예정시간 5분 전보다 앞서 또는 경기시간의 종료 후 심판들이 경기 전체를 승인하고, 스코어시트에 서명하는 사이에 팀 관계자들의 스포츠 정신에 위배되는 행위에 대한 내용.
- 이러한 일이 발생했을 때에는 총책임자(supervisor)/감독관이 있다면 대회 주최 기구에 상세한 보고서를 제출한다.
- 46.11 만약 총책임자(supervisor)/감독관이 없다면, 심판들이 그 임무를 대신한다.
- 46.12 만약 IRS(Instant Replay System:즉각적인 리플레이 시스템)를 이용하려면 게임 전 IRS 이용 허가를 받아야 한다.
- 46.13 경기 중 규칙에 명확히 규정되어 있지 않은 모든 사항에 대하여 결정을 내릴 권한이 있다.

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

- 47.1 심판들은 스코어테이블, 코트와 그 부근을 포함하는 경계선의 내외를 막론하고 규칙위반에 대하여 판정을 내릴 권한이 있다.
- 47.2 심판들은 규칙을 위반했을 때, 경기시간이나 연장전이 끝났을 때 또는 심판이 경기를 중단시킬 필요가 있을 때 휘슬을 불어 그 내용을 알린다. 심판들은 프리드로나 필드골이 성공되었을 때 또는 볼이 라이브 될 때에는 휘슬을 불지 말아야

한다.

- 47.3 심판들은 경기 전 코인 플립(동전 던지기)으로 경기를 시행한다.
- 47.4 심판들은 선수들의 신체접촉이나 바이얼레이션에 대하여 다음의 기본적인 원칙에 따라 고려하여 판정하여야 한다.
- 규칙의 정신과 목적, 그리고 경기의 성실한 상태를 유지시키는 것.
  - 심판들은 '유리/불리'의 개념을 일관성 있게 적용하여, 선수들 간에 흔히 있을 수 있는 접촉에 대하여, 그 선수에게 유리하거나 상대팀에 불리하지 않는 한, 경기의 흐름을 끊는 벌칙을 주지 않도록 해야 한다.
  - 심판들은 매 경기마다 기본적인 상식을 일관성 있게 적용하여, 경기 중 선수들 개인의 능력과 태도를 항상 염두에 두고 경기를 관리한다.
  - 심판들은 경기의 운영과 흐름의 균형과 유지를 일관성 있게 적용하여, 경기에 참여하는 사람들이 무엇을 하려는 지와 경기를 위해 무엇을 선언하는 것이 옳은가라는 '느낌'을 갖고 있어야 한다.
- 47.5 만약 심판이 IRS(Instant Replay System:즉각적인 리플레이 시스템)를 이용하려면 스코어시트에 사인 전에 신청해야 하며 게임 전 총책임자(supervisor)/감독관에 의해 IRS 이용 허가를 받아야 한다.
- 경기 동안 득점오류 혹은 게임 클락 또는 샷 클락의 오작동으로 인해 얼마의 시간을 정정해야 하는지 확인할 때.
  - 경기 종료신호가 울리기 전에 성공된 골이 선수의 손에서 떠났는지 혹은 마지막 슈트가 성공되었을 때 1점인지 2점인지 확인할 때.
  - 경기시간 혹은 연장전 종료 마지막 30초에서 규칙에 의해 바뀔 수 있는 어떤 상황들.
  - 어떤 폭력행위 동안 팀 구성원들의 폭력적인 행동에 대한 가담 여부 확인할 때.
  - 팀에 의한 챌린지 요청 때.
- 47.5.1 챌린지는 올림픽, 월드컵(오직 오픈부)과 월드컵투어뿐만 아니라 IRS가 이용 예상되는 각 대회에서 요청 가능하다. 전례에 대한 편견없이 단지 공식 비디오와 자료들을 사용하기 위한 다음과 같이 챌린지를 항상 할 수 있다. 만약 경기의 마지막 슈트가 경기 시간 동안 슈트가 이루어졌는지 여부와 필드골이 1점인 2점인지의 여부 확인이 필요할 때.

47.5.2 양 팀의 선수는 다음 상황들에 대해 한번 챌린지를 요청할 수 있다. 심판이 비디오 리뷰를 보는 동안 모든 선수들은 본부석에서 떨어져 머물러야 있어야 한다. 득점이 되거나 심판이 판정을 해야 챌린지를 할 수 있다. 심판 판정이 없거나 득점되지 않을 경우에는 챌린지를 할 수 없다. 경기 동안 팀이 아래 상황들에 대해 챌린지를 요청할 수 있다.(전체 목록)

- 샷 클락 전·후에 슈트가 이루어 졌는지와 슈트의 성공 여부 확인.
- 마지막 2분 전 또는 연장전 동안 볼이 경계선 밖으로 나가 바이얼레이션을 볼었을 때 어느 선수가 터치아웃 시켰는지 확인.
- 마지막 2분 전 또는 연장전 동안 선수가 경계선 밖에 나가서 바이얼레이션을 볼렸을 때 그 선수가 경계선 밖에 나갔는지 확인.
- 선수가 새로운 공격권 소유 후 확실히 아크 뒤로(클리어링) 나갔었는지 여부 확인.
- 슈트 시도 전에 볼을 아크 뒤로 나갔다 왔는지(클리어링) 확인과 볼 소유권 변경 여부 확인.
- 필드골 성공 여부와 1점인지 2점인지 확인. 오직 슈트 동작에서의 리뷰만 가능하다.
- 슈트에 대한 파울이 볼렸을 때 그 주어지는 프리드로가 1개인지 2개인지 확인.

47.5.3 챌린지를 요청하기 위해, 선수는 크고 분명한 목소리로 챌린지라고 하고 엄지손가락과 검지손가락으로 “C”를 표시해야한다. 챌린지는 오직 다음 볼 소유권 동안 즉시 요청할 수 있거나 첫 번째 상황이 발생한 후 다음 볼데드에서 요청할 수 있다. 만약 상황 발생 후 볼 소유권을 얻은 팀이 다음번에 챌린지를 요청하지 않거나 상황 발생 후 첫 데드볼에서 챌린지를 요청하지 않으면, 그 챌린지는 받아들여지지 않는다.

47.5.4 만약 챌린지를 통해 심판이 확인하고 결정이 바뀌지 않으면(“챌린지 실패”), 그 팀은 경기에서 챌린지 권리를 잃는다.

만약 챌린지를 통해 심판의 결정을 정정하고 바뀌면,(“챌린지 성공”) 그 팀은 한 번 더 챌린지의 권리를 얻는다.

만약 비디오 자료가 명확하지 않다면, 심판의 결정은 바뀌지 않고 유지되고 그 팀은 한 번 더 챌린지의 권리를 얻는다.

- 47.6 심판들은 경기 중 이 규칙에 명확히 규정되어 있지 않은 모든 사항에 대하여 결정을 내릴 권한이 있다.
- 47.7 어느 한 팀이 소청을 제기하면, 심판들은(만약 총책임자(supervisor)/감독관이 없다면) 경위 보고서를 통한 소청 이유를 대회 조직위에 제출해야 한다.
- 47.8 심판이 부상을 당했거나, 그 밖의 이유로 5분 이내에 그의 임무를 수행할 수 없을 때에도 경기는 계속 되어야 한다. 부상당한 심판과 교체할 만한 자격이 있는 심판이 없는 경우, 나머지 한 사람의 심판이 경기가 끝날 때까지 심판을 담당해야 한다. 만일 총책임자(supervisor)/감독관이 있다면 상의한 다음 교체가 가능한 심판이 있다면 교체를 결정한다.
- 47.9 모든 국제경기에 있어서 판정을 명확히 하기 위하여 대화가 필요하다면, 영어로 하여야 한다.
- 47.10 이 규칙에 정해진 바에 따라 주어진 권한으로 내린 각 심판의 판정에 대하여 다른 어느 심판도 판정을 무시하거나 질의할 수 없다.
- 47.11 판정의 명백함 여부와 상관없이 심판들이 내린 규칙들의 해석과 실행은 최종적이며, 소청이 받아들여지는 경우를 제외하면 이의를 제기하거나 무시할 수 없다.

## 제48조 기록원 : 임무 (Scorer : Duties)

- 48.1 기록원은 스코어시트를 준비하고 다음과 같은 것을 기록한다. :
- 팀 명, 경기에 출전할 모든 선수들의 이름과 번호를 기록한다. 만일 경기를 시작하는 선수의 번호에 관한 규칙 위반이 발견되면 가능한 한 빨리 가까이 있는 심판에게 알려야 한다.
  - 필드골과 프리드로가 성공될 때 득점의 합계.
  - 각 팀에 선언되는 파울들을 기록해 나가며 어느 팀의 6번째와 10번째 파울이 선언되었을 때 즉시 심판에게 알려야 한다. 기록원은 각 선수에게 주어지는 U-파울을 기록하며, 한 선수가 2개의 U-파울을 받았고, 실격을 당해야할 때에도 즉시 심판에게 알려야 한다.
  - 팀이 타임아웃을 요청했을 때 심판에게 타임아웃의 기회를 알려야 하며, 타임아웃의 횟수를 기록하여 경기시간이나 연장전에 더 이상 허용될 타임아웃이



남아있지 않을 때 심판에게 알려주어야 한다.

- 코인 플립(동전 던지기) 과정에서, 경기 시작 때 어느 팀의 볼 소유권 인지를 스코어시트에 기록해야 한다.

48.2 스코어 기록에 잘못이 발견되었을 때 :

- 경기 중 기록원은 심판이 확인하기 전에 첫 데드볼이 될 때까지 기다려야 한다.
- 경기 시간 혹은 연장전이 끝나고 스코어시트에 주심이 서명하기 전에 잘못된 기록은 정정해야 한다. 심지어 이 정정이 경기의 결과에 영향을 미친다 하더라도, 정정해야 한다.
- 스코어시트에 심판이 서명을 한 후에는 잘못된 기록은 더 이상 정정할 수 없으며, 기록에 잘못이 발견되었을 경우 심판이나 총책임자(supervisor)/감독관(존재한다면)은 경기의 조직위에 상세한 보고서를 제출해야 한다.

## 제49조 계시원의 임무 (Scoreboard operator : Duties)

49.1 계시원은 전광판을 운영하고 기록원을 보조해야 한다. 전광판과 스코어시트가 서로 일치하지 않아 해결할 수 없는 경우 스코어시트가 우선하며 전광판을 정정해야 한다.

계시원은 게임 클락과 스톱워치를 갖추어야 한다. :

- 경기 시간과 타임아웃, 경기의 휴식기간의 시간을 쟀다.
- 게임 클락과 신호 소리는 매우 커야 하며 경기시간이나 연장전의 시간이 끝나면, 자동으로 울리는 것이어야 한다.
- 게임 클락과 신호 소리가 나지 않거나 소리가 들리지 않았을 때에는 가능한 어떤 방법으로도 즉시 심판에게 알려야 한다.

49.2 계시원은 다음과 같이 게임 클락을 계시하여야 한다. :

- 게임 클락은 다음과 같은 때에 시작한다. :
  - 체크볼에 있어서 체크볼이 완료된 후 공격선수가 볼을 건네받았을 때.
  - 마지막 프리드로 성공 후, 새로운 공격팀이 볼을 소유할 때.
  - 마지막 프리드로가 실패하고 다시 라이브 볼이 이어진 후, 코트에 있는 어느

선수가 볼을 터치하거나 볼이 터치되었을 때.

- 게임 클락은 다음과 같은 때 멈추어야 한다. :
  - 정규 경기 시간이 끝났을 때(만약 게임 클락이 자동으로 정지되는 것이 아니라면, 계시원이 정지 시켜야 한다.)
  - 정규 경기시간이나 연장전에서 승리 점수에 도달했을 때.
  - 볼이 라이브 중인 동안에 심판이 휘슬을 불 때.
  - 한 팀이 볼을 컨트롤하고 있는 동안 샷 클락의 신호가 울렸을 때.

49.3 계시원은 타임아웃 시간을 다음과 같이 계시하여야 한다. :

- 심판이 휘슬을 불고 타임아웃의 신호를 보내면, 즉시 스톱워치를 시동시켜야 한다.
- 20초간의 타임아웃의 시간이 경과하면, 신호를 울린다.
- 타임아웃이 끝나면, 신호를 울린다.

49.4 계시원은 경기 휴식기간의 시간을 다음과 같이 측정하여야 한다. :

- 경기시간이 끝나고 연장전을 하게 되면 경기가 끝난 후 즉시 스톱워치를 작동시킨다.
- 휴식시간이 50초 경과 된 즉시 스톱워치를 멈춤과 동시에 신호를 울려야 한다.
- 휴식시간이 끝날 때 신호를 울려야 한다.

## 제50조 샷 클락 계시원 : 임무 (Shot clock operator : Duties)

샷 클락 계시원은 준비된 샷 클락을 다음과 같이 작동해야 한다 :

50.1 Started or restarted when :

- 한 팀이 코트 안에서 라이브 된 볼을 컨트롤하게 되었을 때. 그 후 같은 팀이 볼을 컨트롤하고 있는 한, 상대팀의 선수가 볼을 단지 터치하는 것만으로는 새로운 샷 클락 시간을 주어서는 안 된다.
- 체크볼이 완료된 후 볼이 공격선수에게 전달되었을 때가 체크볼 상태이다.

50.2 다음과 같은 결과로 인해 볼을 컨트롤하고 있던 팀이 다시 체크볼을 하게 되면 샷 클락은 정지되지만 리셋되지 않는다. :

- 볼이 아웃 되었을 때
- 볼을 컨트롤하던 팀의 선수가 부상을 당했을때
- 그 팀(공격팀)에 의한 T-파울일 때
- 더블파울이 발생했을때
- 양 팀에 대한 같은 비중의 벌칙이 상쇄되었을 때
- 어느 팀에도 관계가 없는 행동으로 경기가 중단된 경우(어느 팀에도 볼이익을 주지 않아야 함).

50.3 다음과 같은 때 샷 클락을 멈추고 12초로 확실하게 리셋한다. :

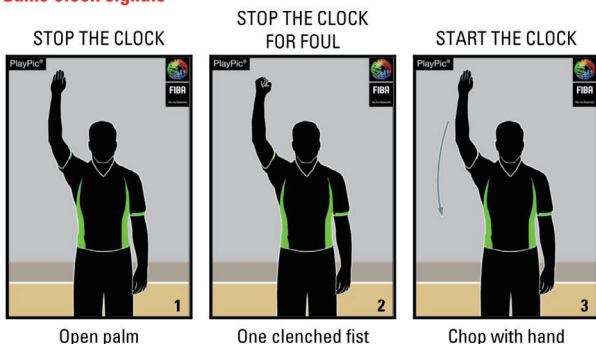
- 볼이 정당한 방법으로 바스켓에 들어갔을 때.
- 수비하던 팀에게 다음과 같은 결과로 체크볼이 주어질 때
  - 바이얼레이션이나 파울이 일어난 경우(아웃오브바운드 포함)
  - 점프볼 상황으로 소유권이 바뀔 때
- 선수의 두번째 U-파울이나 D-파울로 인해 상대팀에게 체크볼이 주어질 때
- 필드골, 마지막 프리드로 혹은 패스에 의해 볼이 링에 터치된 후 어느 팀이든 다시 볼 컨트롤을 가져갈 때.
- 볼을 컨트롤하고 있는 팀과 관련이 없는 행동으로 인해 경기가 중단되었을 때.
- 그 팀에 프리드로가 주어졌을 때

50.4 정규 경기시간이나 연장전에서 볼이 데드되고 게임 클락이 멈추었을 때 남은 경기시간이 12초 미만일 때는 샷 클락을 끈다. 어느 팀도 볼을 컨트롤하고 있지 않는 한, 샷 클락의 신호는 게임 클락과 경기를 중단시키지 못하며 볼을 데드 시키지도 못한다.

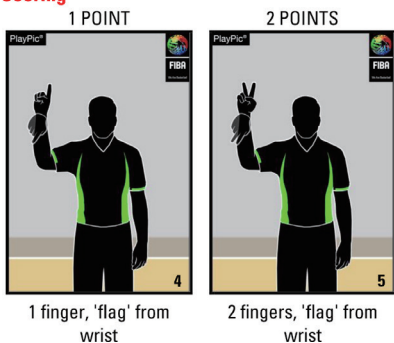
## A - 심판의 신호 (OFFICIAL'S SIGNALS)

- A.1 삼화로 들어가 있는 수신호들만이 오직 인정된 심판의 공식 신호이다.
- A.2 테이블오피셜에 전달할 때는 반드시 말과 함께 소통하도록 강력하게 추천한다.(국제대회는 영어로 말한다).
- A.3 U-파울이나 D-파울이 아니라면 파울 후, 그 선수의 번호는 본부석에 전달하지 않는다.
- A.3 테이블오피셜은 이 신호들을 잘 알고 있어야 한다.

### Game clock signals



### Scoring



## Time-out

### CHARGED TIME-OUT



Form T,  
show index finger

6

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

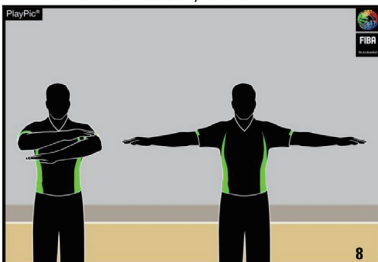


Clenched right fist with  
clenched left fist rotating  
vertically

7

## Informative

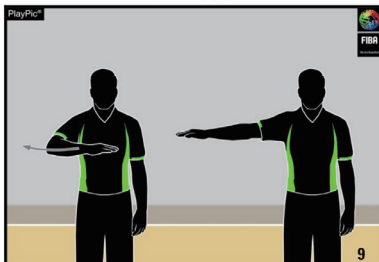
### CANCEL SCORE, CANCEL PLAY



Scissor-like action with arms, once across chest

8

### VISIBLE COUNT



Counting while moving the palm

9

### COMMUNICATION



Thumb up

10

### SHOT CLOCK RESET



Rotate hand,  
extend index finger

11

### OUT-OF-BOUNDS



Point arm in parallel to  
sidelines

12

### HELD BALL/JUMP BALL SITUATION

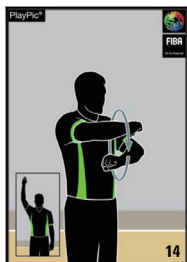


Thumbs up

13

## Violations

### TRAVELLING



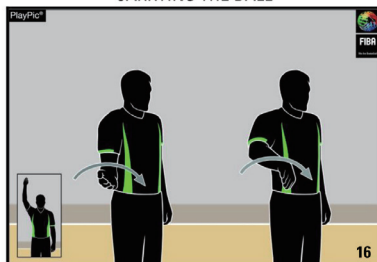
Rotate fists

### ILLEGAL DRIBBLE: DOUBLE DRIBBLING



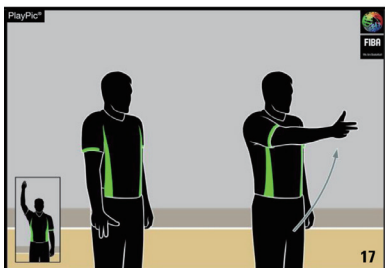
Patting motion with palm

### ILLEGAL DRIBBLE: CARRYING THE BALL



Half rotation with palm

### 3 SECONDS



Arm extended,  
show 3 fingers

### 5 SECONDS



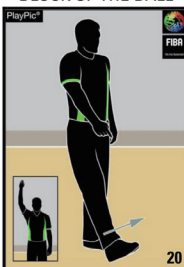
Show 5 fingers

### 12 SECONDS



Fingers touch shoulder

### DELIBERATE KICK OR BLOCK OF THE BALL



Point to the foot

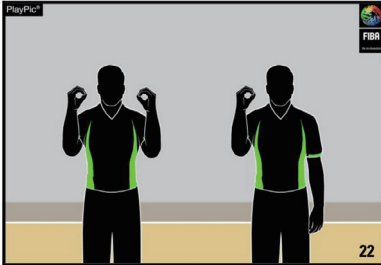
### 3x3-SPECIFIC: BALL NOT CLEARED



Wave upheld hand showing 2  
fingers left to right

## Number of Players

No. 00 and 0



Both hands show

Right hand shows

No. 1 - 5

No. 6 - 10

No. 11 - 15



Right hand shows  
number 1 to 5



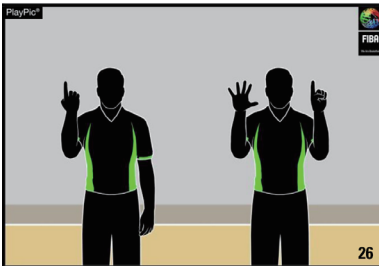
Right hand shows  
number 5,  
left hand shows  
number 1 to 5



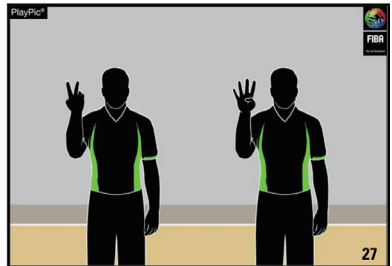
Right hand shows  
clenched fist,  
left hand shows  
number 1 to 5

No. 16

No. 24

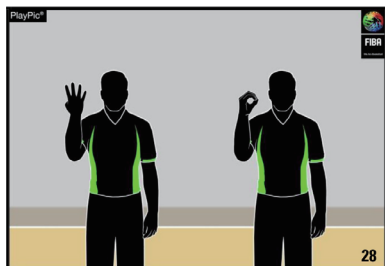


First reverse hand shows number 1 for the  
decade digit - then open hands show number 6  
for the units digit



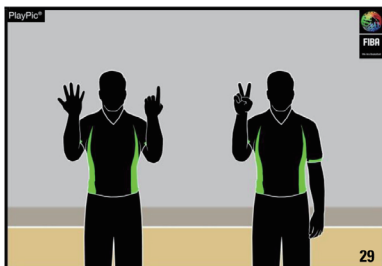
First reverse hand shows number 2 for the  
decade digit - then open hands show number 4  
for the units digit

No. 40



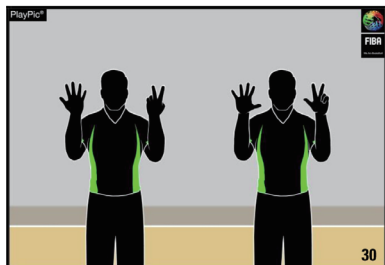
First reverse hand shows number 4 for the decade digit - then open hand shows 0 for the units digit

No. 62



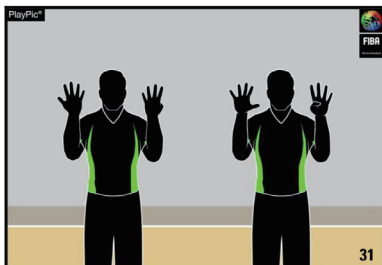
First reverse hands show number 6 for the decade digit - then open hand shows 2 for the units digit

No. 78



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

No. 99



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



## Type of Fouls

### HOLDING



Grasp wrist downward

### BLOCKING (DEFENSE), ILLEGAL SCREEN (OFFENSE)



Both hands on hips

### PUSHING OR CHARGING WITHOUT THE BALL



Imitate push

### HANDCHECKING



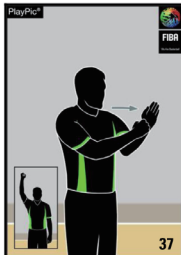
Grab palm and forward motion

### ILLEGAL USE OF HANDS



Strike wrist

### CHARGING WITH THE BALL



Clenched fist  
strike open palm

### ILLEGAL CONTACT TO THE HAND



Strike the palm  
towards the other  
forearm

### HOOKING



Move lower arm  
backwards

**EXCESSIVE SWINGING  
OF ELBOW**



Swing elbow  
backwards

**HIT TO THE HEAD**



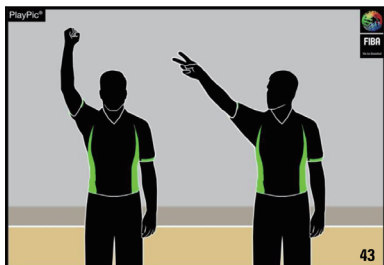
Imitate the contact  
to the head

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



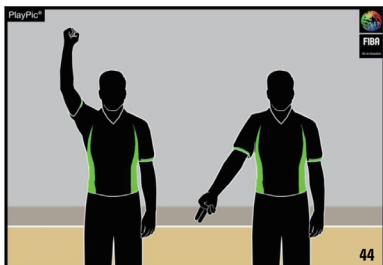
Point clenched fist  
towards basket of  
offending team

**FOUL ON THE ACT OF SHOOTING**



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

**FOUL NOT ON THE ACT OF SHOOTING**



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

## Special Fouls

### DOUBLE FOUL



Wave clenched fists on both hands

### TECHNICAL FOUL



Form T, showing palms

### UNSPORTSMANLIKE FOUL



Grasp wrist upward

### DISQUALIFYING FOUL



Clenched fists on both hands

### FAKE A FOUL



Raise the lower arm twice

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



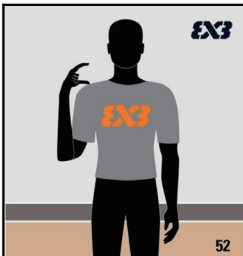
Wave arm parallel to boundary line

### IRS REVIEW



Rotate hand with horizontal extended index finger

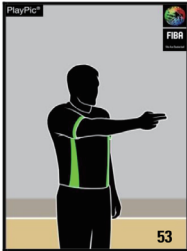
### 3x3-SPECIFIC CHALLENGE



Form a C with thumb and index finger

## Foul Penalty Administration – Reporting to Table

AFTER FOUL WITHOUT  
FREE THROW(S)



Point in direction of  
play, arm parallel to  
sidelines

AFTER FOUL BY  
TEAM IN CONTROL  
OF THE BALL



Clenched fist in  
direction of play, arm  
parallel to sidelines

1 FREE THROW

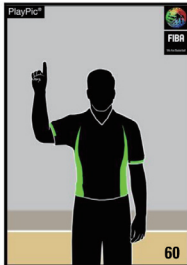


2 FREE THROWS



## Administrating Free Throws

1 FREE THROW



Index finger

2 FREE THROWS



Fingers together  
on both hands

그림 8. 심판의 신호

# B - 스코어시트 (THE SCORESHEET)

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL  
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION  
FIBA 3X3 SCORESHEET



Team A _____		Team B _____																																																																																																																																									
Competition _____		Date _____	Referees #1 _____																																																																																																																																								
Category _____			#2 _____																																																																																																																																								
Game No. _____		Time _____	Court _____																																																																																																																																								
Team A Time out <input type="checkbox"/>		Running score <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th colspan="2">Team fouls</th> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> </tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th> <th>A</th><th>B</th><th>A</th><th>B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>1</td><td>1</td><td>13</td><td>13</td></tr> <tr><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td></td><td></td><td></td><td>2</td><td>2</td><td>14</td><td>14</td></tr> <tr><td>10+</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>3</td><td>3</td><td>15</td><td>15</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>4</td><td>4</td><td>16</td><td>16</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>5</td><td>5</td><td>17</td><td>17</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>6</td><td>6</td><td>18</td><td>18</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>7</td><td>7</td><td>19</td><td>19</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>8</td><td>8</td><td>20</td><td>20</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>9</td><td>9</td><td>21</td><td>21</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>10</td><td>10</td><td>22</td><td>22</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>11</td><td>11</td><td>23</td><td>23</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>12</td><td>12</td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>		Team fouls		A		B		1	2	3	4	5	6	A	B	A	B	1	2	3	4	5	6	1	1	13	13	7	8	9				2	2	14	14	10+						3	3	15	15							4	4	16	16							5	5	17	17							6	6	18	18							7	7	19	19							8	8	20	20							9	9	21	21							10	10	22	22							11	11	23	23							12	12		
Team fouls		A		B																																																																																																																																							
1	2	3	4	5	6	A	B	A	B																																																																																																																																		
1	2	3	4	5	6	1	1	13	13																																																																																																																																		
7	8	9				2	2	14	14																																																																																																																																		
10+						3	3	15	15																																																																																																																																		
						4	4	16	16																																																																																																																																		
						5	5	17	17																																																																																																																																		
						6	6	18	18																																																																																																																																		
						7	7	19	19																																																																																																																																		
						8	8	20	20																																																																																																																																		
						9	9	21	21																																																																																																																																		
						10	10	22	22																																																																																																																																		
						11	11	23	23																																																																																																																																		
						12	12																																																																																																																																				
Team B Time out <input type="checkbox"/>		Team fouls <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>10+</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>		1	2	3	4	5	6	7	8	9				10+																																																																																																																											
1	2	3	4	5	6																																																																																																																																						
7	8	9																																																																																																																																									
10+																																																																																																																																											
Players _____		Unsportsmanlike <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>No.</th> <th>1</th> <th>2</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>		No.	1	2																																																																																																																																					
No.	1	2																																																																																																																																									
Players _____		Unsportsmanlike <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>No.</th> <th>1</th> <th>2</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>		No.	1	2																																																																																																																																					
No.	1	2																																																																																																																																									
Scorer _____		Score (after Regular time) A _____ B _____																																																																																																																																									
Timer _____		Score (after Overtime) A _____ B _____																																																																																																																																									
Shot Clock Operator _____		Referee's Signature _____																																																																																																																																									
		Game protest requested: <input type="checkbox"/> Yes																																																																																																																																									
		Team's Name: _____																																																																																																																																									
		_____ (Player's signature)																																																																																																																																									

- B.1 그림 9에 보여 지는 스코어시트는 FIBA 3X3 공식 스코어시트이다.
- B.2 스코어시트는 대회 운영위원회를 위한 오직 1장으로 이루어진다.  
**NOTE:** 1. 기록원은 모든 작성에 파란색 혹은 검정색의 유성펜을 사용해야한다.  
 2. 스코어시트는 전자장비로 준비하고 작성할 수도 있다.
- B.3 경기 시작 전에, 기록원은 스코어시트를 준비하여 다음의 사항들을 기록해야 한다. :
- B.3.1 스코어시트의 가장 위에 위치한 빈 공간에 두 팀의 이름을 기입한다. A(첫 번째) 팀은 언제나 대진표에 먼저 기재된 팀이 **A팀**이 된다. 그 반대의 팀이 **B(두 번째) 팀**이 된다.
- B.3.2 그리고 다음의 사항들을 기입한다. :
- 대회명
  - 경기의 항목
  - 경기의 번호
  - 경기의 날짜와 시각 그리고 경기가 이루어지는 경기장
  - 심판들의 이름



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL  
 INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION  
 FIBA 3X3 SCORESHEET

**Team A** Turkmenistan **Team B** China

Competition	FIBA 3x3 World Cup 2019	Date	18/06/2019	Referees #1	Vlad GHIZDAREANU
Category	Women			#2	Glenn TUIJT
Game No.	Pool A game 10	Time	16:00	Court	Main Court

그림 10. Top of the scoresheet

- B.3.3 A팀은 스코어시트의 윗부분에, B팀은 아랫부분에 자리한다.
- B.3.3.1 기록원은 첫 번째 칸에 주최자나 팀의 대리인이 제출한 팀 명단을 이용하여 유니폼 번호 순서대로 각 선수의 이름과 이니셜을 문자로 기입한다.
- B.3.3.2 한 팀의 출전선수가 4명 미만이라면, 기록원은 마지막으로 기입한 선수 바로 아래 빈 줄에 선수의 이름, 유니폼 번호, 선수출전 칸을 따라 하나의 줄을 그어아

한다.

#### B.4 타임아웃 (Time-outs)

B.4.1 허용된 타임아웃은 스코어시트에 팀 이름 아래 타임아웃 칸에 “X” 표시로 기록한다.

B.4.2 게임이 끝나고 사용하지 않은 타임아웃 칸은 두 줄로 평행하게 긋는다.

#### B.5 파울 (Fouls)

B.5.1 선수가 범하는 파울은 신체접촉 파울, T-파울 또는 U-파울이나 D-파울이다.

B.5.2 교대선수들이 범하는 파울은 T-파울 또는 D-파울이다.

B.5.3 오직 U-파울이나 D-파울은 선수이름 옆에 다음과 같이 기입한다.

B.5.3.1 선수의 U-파울은 U로 기입한다.

B.5.3.2 선수나 교체선수의 D-파울은 D로 기입한다.

B.5.4 경기가 끝나면, 기록원은 파울이 기입된 칸과 기입되지 않은 칸 사이에 굵은 선을 그어 구분해준다.

경기가 끝나면, 기록원은 남아있는 빈칸을 굵은 수평선을 그어 지워야 한다.

#### B.6 팀 파울 (Team fouls)

B.6.1 기록원은 한 팀이 신체접촉 파울, T-파울, U-파울 또는 D-파울을 범할 때마다, 큰 X표시를 그 선수의 팀 파울 칸에 차례로 표시하여 파울을 기록해야 한다. U-파울이나 D-파울일 경우 기록원은 팀 파울 다음 숫자 칸을 건너뛰고 두번째 칸에 큰 X표를 하고 동그라미로 기입한다.

B.6.2 경기가 끝나면, 기록원은 남아있는 빈칸을 굵은 두 줄의 평행선을 그어 지워야 한다.

#### B.7 러닝 스코어 (The running score)

B.7.1 기록원은 각 팀 별로 득점하는 점수를 순서대로 합산하여 기록해야 한다.

B.7.2 스코어시트에는 러닝 스코어를 위한 2개의 칸이 있다.

B.7.3 각각의 칸은 다시 4개의 칸으로 나뉜다. 왼쪽의 2개는 A 팀용이고, 오른쪽의 2개는 B팀용이다. 가운데 2개의 칸은 각 팀의 러닝 스코어(23점)용이다.

기록원은:

- 먼저, 득점

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

그림 11. Running score

- 득점으로 인정된 필드골 성공은 사선(오른손잡이는 / 또는 왼손잡이는 \ ) 을 긋고,
- 득점으로 인정된 자유투 성공은 동그라미(●)를 채워서,
- 득점으로 인정된 2점슛은 원으로

그 팀에 새롭게 누적된 득점의 합계 숫자 위에 표시한다.

- 다음으로, 새로운 득점의 합계 숫자와 같은 쪽의 빈 칸(새로운 / 또는 \ 또는 ●의 옆)에 해당 필드골이나 프리드로를 득점한 선수의 번호를 기입한다.

## B.8 러닝 스코어/파울 : 추가적인 설명

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

- B.8.1 필드골이 우연히 들어간 것은(득점) 마지막 볼 컨트롤 하던 공격선수에게 주어진다.
- B.8.2 볼이 바스켓에 들어가지 않았어도 득점으로 인정될 때(제31조 골텐딩 또는 볼의 인터피어런스)에는 그 슛을 시도한 선수가 득점한 것으로 기록한다.
- B.8.3 기록원은 경기가 끝났을 때 각 팀의 마지막 누적 득점과 득점한 각 선수의 번호 밑에 굵은 평행선을 긋는다.
- B.8.4 기록원은 가능할 때마다 전광판과 러닝 스코어를 대조해야 한다. 만약 기록원의 스코어시트가 정확하네 전광판이 이와 불일치하다면, 즉시 전광판을 정정해야 한다. 만일 의심스럽거나 어느 한 팀이라도 이 정정에 이의를 제기하면, 볼이 데드되고 게임 클라이 정지 되는대로 총책임자(supervisor)/감독관 또는 심판에게 알려야 한다.
- B.8.5 심판들은 규칙의 조항에 따라 점수, 파울 갯수 또는 타임아웃의 횟수와 관련된 기록정보의 오류를 정정할 수 있다. 총책임자(supervisor)/감독관 혹은 심판은 정정을 승인해야 하며, 광범위한 정정은 그 내용을 스코어 시트 뒷면에 기록하여 문서화 해야한다.

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

- B.9.1 경기시간이나 연장전이 끝나면, 기록원은 정규경기시간과 연장전이 끝나면 스코어시트 아래의 점수 기입란에 정규경시시간과 연장전의(만일 했다면) 점수를 기록한다.
- B.9.2 경기가 끝나면, 기록원은 각 팀의 최종 누적 득점의 숫자와 가장 마지막으로 득점한 선수의 번호 밑에 굵은 평행선 2줄을 각각 긋는다. 또한 남아있는 러닝 스



코어의 빈칸을 지우기 위해 평행선 2줄 아래부터 해당 칸의 끝까지 1개의 대각선(\)을 각각 그려야 한다.

B.9.3 테이블오피셜들은 스코어시트에 그들의 전체이름을 대문자로 기입한다.

B.9.4 심판들은 스코어시트에 승인하고 서명한다. 이 서명으로 경기의 공식적인 업무와 경기와의 관계가 끝난다.

**NOTE:** 선수가 소청의 뜻으로 스코어시트에 서명을 하면(using the ‘Game protest requested’ 칸에), 테이블오피셜들과 심판들은 총책임자(supervisor)/감독관이 떠나도 좋다는 허가를 할 때까지 코트에 남아 그의 처분을 기다려야 한다.

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

그림 12. Final Score in scoresheet

## C - 소청의 절차 (PROTEST PROCEDURE)

- C.1 팀은 다음과 같은 사항들로 인해 팀이 불이익을 받았을 경우에 소를 제기할 수 있다.
- a) 기록원들이 정정하지 않아 발생한 점수 기록, 시간, 혹은 샷 클락 운영의 오류
  - b) 몰수패 처리를 하거나 경기를 취소, 연기하거나, 경기를 시작하지 않기로 한 결정
  - c) 적용되는 자격규정에 대한 규칙 위반
- C.2 팀의 소청의 경우, 공식적으로 인정된 비디오와 자료들만이 결정을 내리는데 사용된다.
- C.3 소청이 인정되기 위해서, 소청은 다음과 같은 과정을 거쳐야 한다.
- a) 경기 종료 후 심판들이 스코어시트에 서명하기 전, 즉시 해당 팀의 선수가 스코어시트에 서명하고 스코어시트 뒷면에 소청 이유를 써야한다.
  - b) 각 소에 대해 200달러(USD)의 비용이 책정되고, 제소가 기각될 경우 해당 금액을 지불 해야한다.
- C.4 총책임자(supervisor)/감독관(혹은 팀과 함께 테크니컬미팅에서 대회 직전에 소청에 대한 담당자로 지정된 사람)은 늦어도 다음 예선 라운드 혹은 다음 조별 경기 전까지는 최대한 빨리 소청에 대한 결정을 내려야한다. 결정권자의 결정은 경기 중에 나오는 판정들과 동일하게 여겨지며, 더 이상 검토나 항의의 대상이 될 수 없다. 예외적으로 자격에 대한 결정은 적용되는 규정에 따라 항의할 수 있다.
- C.5 총책임자(supervisor)/감독관(혹은 팀과 함께 테크니컬미팅에서 대회 직전에 소청에 대한 담당자로 지정된 사람)은 제소의 원인이 되는 오류에 대한 명확하고 결정적인 증거 없이는 경기 결과를 바꿀 수 없다. 새로운 결과는 명확하게 문서화 되어야 한다.
- 자격규정과 승리 팀의 변화가 생길 수 있는 것 외의 이유로 소청이 받아들여지는 경우에는, 경기를 동점으로 처리하고 즉시 연장전을 시작해야한다. 자격규정이 아닌 이유로 소청이 받아들여져 그 경기의 승리 팀이 바뀌었다면 그 경기는 동점으로 간주하고 즉시 연장전을 실시한다.

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

### D.1 팀별 순위 Standings of teams

폴리그와 전체 대회 순위 둘 다(투어 순위 이외에) 다음과 같은 순위 결정 규칙이 적용된다.

팀들이 처음단계에서 동률이면 다음 단계를 계속 적용한다.

만약 그 대회에 같은 단계에 도달한 팀이 동점이라면, 동점을 끝내기 위하여 아래와 같은 단계를 순서대로 적용한다.

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

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

투어(투어는 연관/관련된 토너먼트 시리즈로 정의된다)의 순위는 투어의 분모로 계산한다. 즉, 선수(만약 선수들이 각 토너먼트에서 새로운 팀을 만들 수 있다면) 나 팀(만약 선수들이 전체 투어기간 동안 한 팀에 속한다면). 투어 순위(결정) 순서는 다음과 같다. :

1. 최종 대회 혹은 앞전 대회 순위, 투어 실제 4강 입상 팀.
2. 투어 순위 점수는 각 투어가 끝나고 최종 순위를 집계한다.
3. 투어에서 최다승.(혹은 경기 수가 다를 경우 승률)
4. 투어기간 동안 평균 득점.(몰수로 얻은 득점은 고려하지 않음)
5. 동률을 없애기 위한 목적의 시드배정이 투어 시드배정방식이어야 하며 동시에 각 투어 시드방식은 명확한 대회 시드방식이 되어야 할 것이다.

토너먼트 규모와 관계없이, 투어 포인트는 투어 순위를 위한 목적으로 각 투어의 토너먼트에서 주어진다.

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

투어 순위는 그 팀들이 다음 대회에서 경기를 하거나 하지 않거나 관계없이 투어의 모든 참가 팀들에게 처리된다.(매겨진다)

## **D.2 시드 배정 규칙**

대회 규정에 따라 팀 시드가 다르게 배정되는 걸 제외하고 팀들은 랭킹 포인트 (대회 전 팀의 베스트 3명 선수 랭킹 포인트 합계)에 따라 시드 배정 된다. 팀 랭킹 포인트가 같을 경우 시드 배정은 대회 전 무작위로 결정된다.

**주:** 국가 대항전의 경우, 시드는 3x3 협회/연맹 랭킹에 따라 배정된다.

## E - U12 부분에 대한 적용 (ADAPTATION TO U12 CATEGORIES)

U12 분류는 다음과 같이 규칙에 따른 적용을 추천한다.

1. 가능한, 골대의 높이는 2.60m로 내린다.
2. 연장전에서는 첫 득점한 팀이 이긴다.
3. 샷 클락을 사용하지 않는다. 만약 팀이 바스켓을 향해 정상적으로 충분한 공격시도를 하지 않는다면, 심판은 마지막 5초를 카운트함으로써 경고를 주어야 한다.
4. 벌칙 상황은 적용하지 않는다. 슛 동작 파울, T-파울, U-파울을 제외한 모든 파울은 체크볼로 시작한다.
5. 타임아웃은 없다.

경기는 Art.8.7에 의해 편리에 따라 자유재량으로 적용해서 진행하면 된다.

# 2020 FIBA 3X3 규칙서

## OFFICIAL 3X3 BASKETBALL RULES

**발행** (사) 대한민국의농구협회

서울특별시 송파구 올림픽로 424 올림픽테니스장 內

Tel. 02-420-4221~4

Fax. 02-420-4225

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

**편집** (주) 제이앤제이미디어 02-511-5799

본 경기 규칙서의 판권은 대한민국의농구협회에 있습니다.

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





대한민국농구협회  
KOREA BASKETBALL ASSOCIATION

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