

목 차

제1장 경기

제1조 정의(Definitions)

제2장 코트와 시설 및 장비

제2조 코트(Court)

제3조 시설 및 장비(Equipment)

제3장 팀

제4조 팀(Team)

제5조 선수의 부상과 도움(Players: Injury and assistance)

제6조 주장의 임무와 권한(Captain: Duties and powers)

제7조 감독의 임무와 권한(Coaches: Duties and powers)

제4장 경기규정

제8조 경기시간, 동점과 연장전

(Playing time, tied score and overtime)

제9조 경기 또는 쿼터의 시작과 종료

(Start and end of a quarter, overtime or the game)

제10조 볼의 상태(Status of the ball)

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

제12조 점프볼과 소유권의 교체(Jump ball and alternating possession)

제13조 볼을 플레이 하는 방법(How the ball is played)

제14조 볼의 컨트롤(Control of the ball)

제15조 슛 동작 중에 있는 선수(Player in the act of shooting)

제16조 골이 성공 되는 때와 득점(Goal: When made and it's value)

제17조 드로인(Throw-in)

제18조 타임아웃(Time-out)

제19조 선수의 교체(Substitution)

제20조 몰수로 패하는 경기(Game lost by forfeit)

제21조 자격 상실로 패하는 경기(Game lost by default)

제5장 바이올레이션

제22조 바이올레이션(Violations)

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

제24조 드리블링(Dribbling)

제25조 트래블링(Travelling)

제26조 3초 룰(Three seconds)

제27조 근접 방어 당한 선수(Closely guarded player)

제28조 8초 룰(Eight seconds)

제29조 샷클락(Shot clock)

제30조 볼을 백코트로 되돌아가게 하는 것
(Ball returned to the back court)

제31조 골 텐딩과 인터피어런스(Goal tending and Interference)

제6장 파울

제32조 파울(Fouls)

제33조 신체접촉: 일반적인 원칙(Contact: General principles)

제34조 퍼스널 파울(Personal foul)

제35조 더블 파울(Double foul)

제36조 테크니컬 파울(Technical foul)

제37조 스포츠정신에 위배되는 파울(Unsportsmanlike foul)

제38조 실격되는 파울(Disqualifying foul)

제39조 싸움(Fighting)

제7장 파울의 처리에 대한 일반적인 규정

제40조 선수의 5반칙(Five fouls by a player)

제41조 팀 파울: 벌칙(Team fouls: Penalty)

제42조 특별한 상황(Special situations)

제43조 프리드로(Free throws)

제44조 실수의 정정(Correctable errors)

제8장 심판, 테이블 오피셜, 감독관: 임무와 권한

제45조 심판, 테이블 오피셜, 감독관

(Referees, Table officials, Commissioner)

제46조 주심: 임무와 권한(Crew chief: Duties and powers)

제47조 심판: 임무와 권한(Referees: Duties and powers)

제48조 기록원과 보조기록원: 임무(Scorer and assistant scorer: Duties)

제49조 계시원: 임무(Timer: Duties)

제50조 샷클락 계시원: 임무(Shot clock operator: Duties)

제9장 기타 사항

제51조 규칙의 적용 및 운영에 관한 기본 정신

제52조 서면질의 및 심판설명회

제53조 재정신청

제54조 기타

A. 심판의 신호(Referees' signal)

B. 경기기록지(THE SCORESHEET)

제 1 장 경 기(THE GAME)

제1조 정 의(Definitions)

1.1 농구경기(Basketball game)

농구경기는 각 5명으로 구성된 두 팀이 플레이를 하는 것이다.

각 팀의 목적은 볼을 상대 팀의 바스켓에 득점하거나, 또는 상대 팀이 득점하려는 것을 못하게 하는데 있다.

농구경기는 심판과 테이블 오피셜, 그리고 감독관에 의해 진행된다.

1.2 경기 참가자들의 책임 (Participant' s responsibility)

경기의 모든 참가자들, 테이블오피셜, 테크니컬 관계자/커미셔너(있을 경우), 경기할 자격이 있는 모든 팀 관계자, 감독은 경기의 원활한 흐름을 위해 긍정적인 역할을 해야 한다. 그리고 윤리적인 행동을 해야한다.

경기시간 및 샷클락은 물론 점수, 파울, 타임아웃 및 기록유지 등 정정가능한 실수에 대해 알게 되면 즉시 심판에게 알려 오류를 수정하고 규칙에 따라 집행되게 해야한다.

1.3 상대 팀, 자기 팀 바스켓(Basket: opponents' /own)

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

1.4 경기의 승자(Winner of a game)

경기는 경기시간이 끝났을 때, 득점을 많이 한 팀이 승자가 된다.

제 2 장 코트와 시설 및 장비(COURT AND EQUIPMENT)

제2조 코트(Court)

2.1 코트(Court)

경기장은 바닥이 단단한 평면으로 직사각형이어야 하며 장애물이 없어야 한다. 규격은 경계선 안으로부터 측정하여 길이 28m, 너비 15m 이어야 한다(그림1 참조).

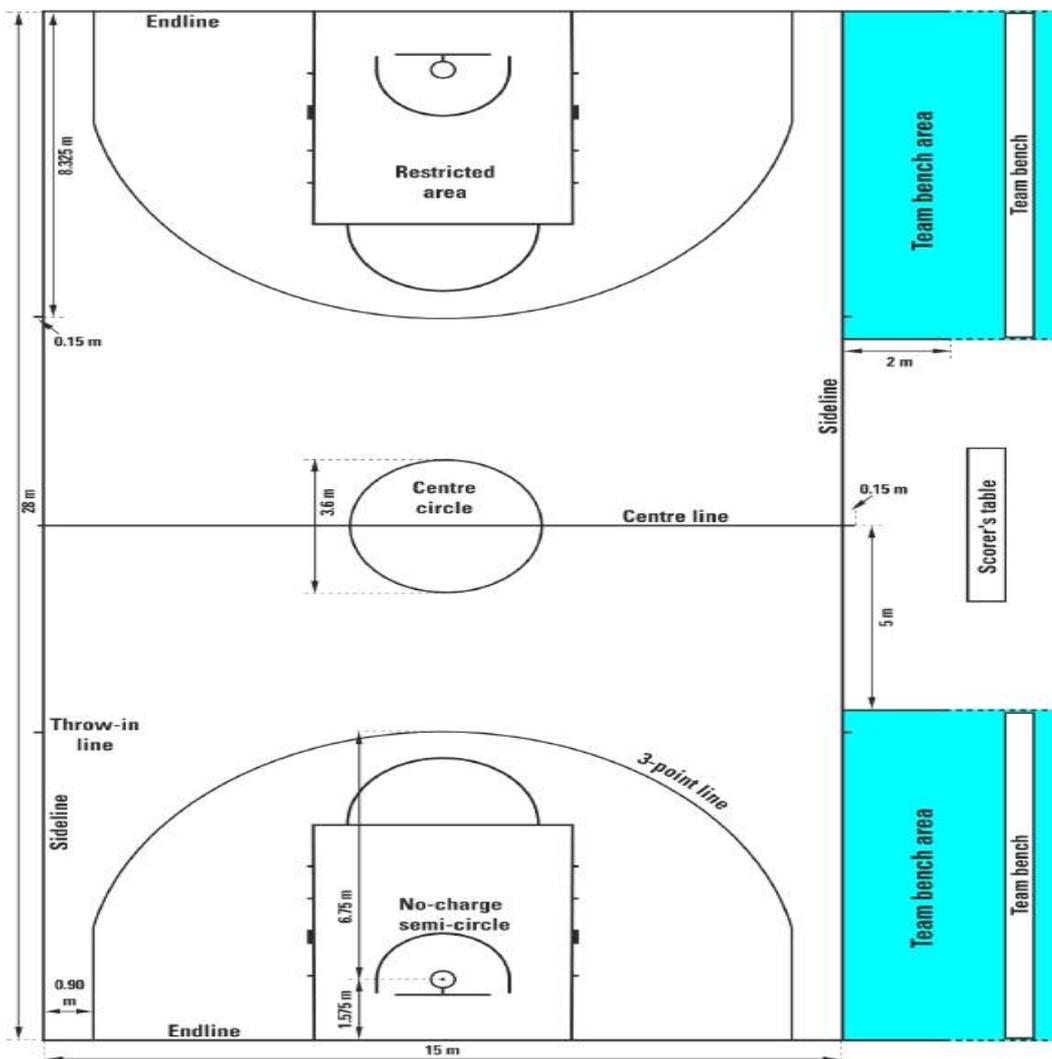


그림1. 코트의 규격(Full size playing court)

2.2 플로어(Floor)

플로어는 경계선으로부터 최소 2m 이내에 장애물이 없는 추가 영역을 둘러싼 지역을 포함한다. 그러므로 규격은 최소 길이 32m, 너비 19m 이어야 한다(그림2 참조).

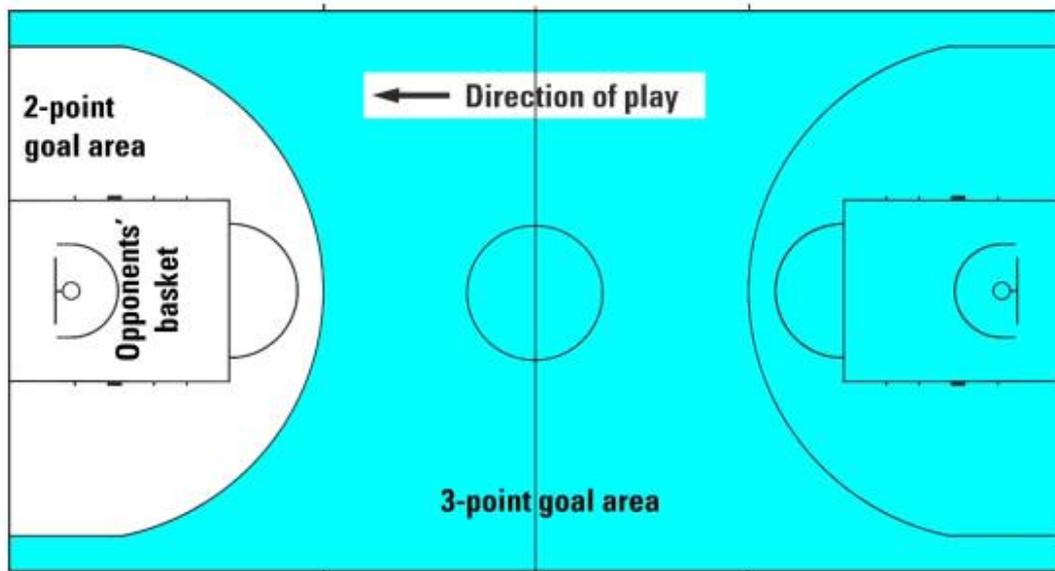


그림2. 코트와 플로어(Court and floor)

2.3 백코트(Back court)

한 팀의 백코트란, 자기 팀 바스켓 백보드 인바운드(앞면, 윗면, 옆면, 아랫면)와 그 뒤의 엔드라인, 두 개의 사이드라인의 안쪽과 센터라인의 안쪽까지를 말한다.

2.4 프런트코트(Front court)

한 팀의 프런트코트란, 상대 팀 바스켓 백보드 인바운드(앞면, 윗면, 옆면, 아랫면)와 그 뒤의 엔드라인, 두 개의 사이드라인의 안쪽과 상대 팀 바스켓에 가까운 센터라인의 안쪽까지를 말한다.

2.5 선(Lines)

코트의 모든 선들은 흰색 또는 코트와 대비되는 색으로 너비 5cm로 선명하게 보이도록 그려야 한다.

2.5.1 경계선(Boundary line)

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

코트는 팀 벤치에 앉은 사람들(감독, 코치, 교대선수 및 제외된 선수 그리고 필요에 의한 관계자)을 포함하여 모든 장애물로부터 적어도 2m 이상 떨어져 있어야 한다.

2.5.2 센터라인, 센터서클, 프리드로 세미서클

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

센터라인은 양 사이드라인의 중간지점에 엔드라인과 평행이 되도록 양 사이드라인의 밖으로 15cm를 연장하여 그린다. 센터라인은 백코트의 일부이다.

센터서클은 센터라인의 중간지점을 중심으로 원의 바깥까지를 측정하여 반지름 1.8m의 서클을 코트의 중앙에 그린다.

프리드로 세미서클(반원)은 프리드로라인의 중간지점을 중심으로 원의 바깥까지를 측정하여 반지름이 1.8m의 크기로 프리드로라인 바깥쪽에 그린다(그림3 참조).

2.5.3 프리드로라인과 제한구역 및 프리드로 리바운드 구역

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

프리드로라인은 엔드라인의 안으로부터 프리드로라인의 바깥까지를 측정하여 5.8m의 거리에 3.6m의 길이로 각 엔드라인과 평행으로 그린다.

프리드로라인의 가운데 지점은 두 엔드라인의 가운데 지점과 가상의 일직선상에 있도록 그려야 한다.

엔드라인의 가운데 지점에서 좌, 우로 바깥까지 측정하여 2.45m 되는 지점과 프리드로라인의 양 끝을 직선으로 연결하여 직사각형의 제한구역을 그린다. 엔드라인을 제외하고 이 선들은 제한구역의 일부이

다.

프리드로를 시행하는 동안 선수들이 리바운드를 하기 위한 자리를 프리드로 라인의 옆선에 그림3과 같이 그린다.

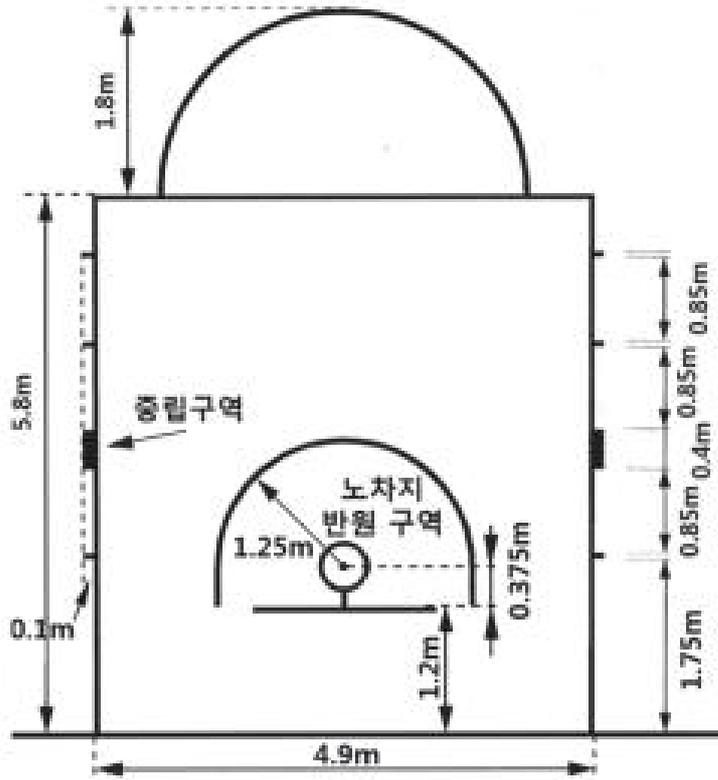


그림3. 제한구역(Restricted area)

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

상대 팀 바스켓에 가까운 프런트코트 가운데 다음과 같이 제한된 지역을 제외한 코트의 전 지역이 3점 슛 지역이 된다(그림1, 그림4참조). 제한되거나 포함되는 지역은 다음과 같다:

- 사이드라인의 안쪽으로부터 바깥쪽까지 측정하여 0.90m의 지점에 엔드라인과 직각으로 직선(사이드라인과 평행으로)을 그린다.
- 상대 팀 바스켓의 가운데 지점과 플로어에 수직으로 연결되는 지점으로부터 바깥쪽까지 측정하여 지름 6.75m의 반원을 앞서 그린 두 개의 직선과 만나도록 그린다. 반원의 중심점은 엔드라인의 안쪽 중간지점으로부터 1.575m 거리여야 한다. 3점 슛 지역의 선은

3점 슛 지역의 일부분이 아니다.

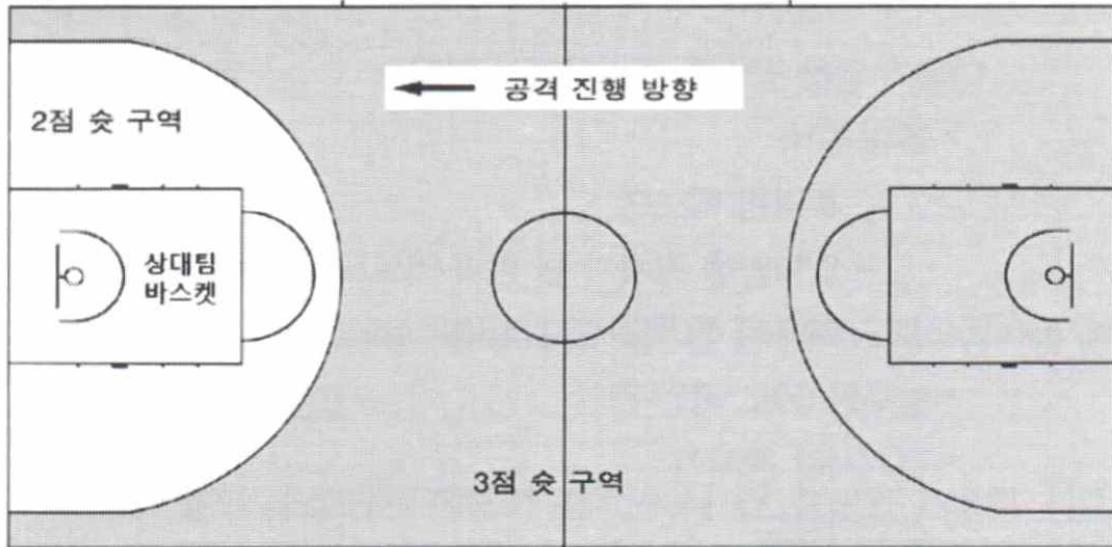


그림4. 2점/3점 슛 지역(Two-point/Three-point field goal area)

2.5.5 팀 벤치 구역(Team bench areas)

팀 벤치구역은 그림1과 같이 코트의 바깥쪽에 두 개의 선으로 표시한다. 감독과 코치, 교대선수들과 팀 관계자들을 위해 각 팀 벤치에는 최소의 자리(16석)가 확보되어야 한다. 그 밖의 모든 사람들은 팀 벤치로부터 뒤로 최소한 2m 이상 떨어져 있어야 한다.

2.5.6 드로인 라인(Throw-in lines)

각 사이드라인에서 2개씩, 총 4개의 드로인 라인이 있으며, 길이는 0.15m로 코트 밖에 표시되어야 한다. 이 라인의 바깥쪽 가장자리는 가장 가까운 엔드라인의 안쪽 가장자리로부터 8.325m 떨어져 있어야 한다.

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

코트에 다음과 같이 노차지 반원 구역을 그린다.

- 바스켓의 가운데 지점과 수직으로 플로어와 연결되는 지점으로부터 안쪽까지를 측정하여 지름 1.25m의 반원을 그린다. 이 반원의 끝

경기에는 다음의 시설들이 필요하다.

- 다음을 포함하는 백 스톱 기구(Back stop unit):
 - 백보드
 - 링(압력을 완화 할 수 있는)과 네트를 포함하는 바스켓
 - 패딩을 한 백보드의 받침들
- 농구 볼(size.6):볼의 둘레는 72.4cm~73.7cm, 무게는 510g~ 567g
- 경기시계
- 스코어보드
- 샷클락
- 스톱워치, 혹은 타임아웃 시간(경기시계가 아닌)을 측정할 수 있는 적절한 시계(잘 보이는)
- 두 개의 서로 다른(확연하게 구분되는) 큰소리의 신호기
 - 샷클락
 - 경기시간
- 스코어시트
- 선수의 파울 표시기
- 팀 파울 표시기
- 볼 소유권의 교체를 표시하는 화살표시기
- 경기장 플로어
- 코트
- 충분한 조명
- 소음 측정기
- 보조 전광판
- 보조 샷클락
- 보조 골대
- 비디오 판독 장비

농구 경기시설에 대한 보다 구체적인 사항은 WKBL(한국여자농구연맹) 기준에 따른다.

제 3 장 팀(TEAMS)

제4조 팀(Teams)

4.1 정 의(Definition)

4.1.1 팀 멤버란, WKBL이 정한 규정에 의하여 한 팀을 위해 경기할 수 있는 자격을 가진 자를 말한다.

4.1.2 한 사람의 팀 멤버란, 경기 개시 전에 스코어시트에 기재되고 실격되거나 5반칙을 범하지 않는 한, 경기 할 자격이 있는 자를 말한다.

4.1.3 경기 중, 팀 멤버란:

- 경기 할 자격을 갖고 코트에서 경기를 하고 있는 선수.
- 코트에서 경기를 하고 있지 않으나, 경기 할 자격이 있는 교대선수.
- 5반칙을 범하여 코트에서 물러남으로써, 더 이상 경기 할 자격이 없는 선수를 말한다.

4.1.4 경기의 휴식기간 중, 경기 할 자격이 있는 모든 팀 멤버들은 선수로 인정 된다.

4.2 규칙의 적용(Rule)

4.2.1 각 팀은 다음과 같이 구성되어야 한다:

- 주장을 포함하여 경기에 임할 수 있는 최대 15명의 선수.
- 감독, 만일 팀이 필요하다면 코치 각 00명.
- 특별한 임무를 지닌 팀 관계자는 최대 8명까지 팀 벤치에 앉을 수 있다. 예를 들면 매니저, 의사, 물리치료사, 통계요원, 통역 등.
- 경기 참가 명단을 본부석에 제출 할 때는 경기에 참가 할 수 있는 선수만이 참가 명단에 기재 되어야 하며, 기재된 선수는 경기에 참가할 선수가 부족할 때 꼭 경기에 참가 하여야 한다.

※ 정규리그 이외의 경기에서는 규칙서 40조 3항에 따른다.

4.2.2 경기 진행 중에는 각 팀 5명의 선수가 반드시 경기 코트 안에 있어야 교체 될 수 있다.

4.2.3 다음과 같은 때 교대선수는 선수가 되고 선수는 교대선수가 된다:

- 심판이 교대선수에게 코트에 들어오도록 신호를 할 때.

- 타임아웃 또는 휴식기간 중 교대선수가 교체를 기록원에게 요청했을 때.

4.3 유니폼(Uniforms)

4.3.1 각 팀 선수의 유니폼은 다음과 같아야 한다.

- 유니폼 상의와 하의와 다른 색은 허용되지만 앞뒤가 같은 색이어야 한다. 단, 타 구단 홈 유니폼 색상과 겹치지 않는 것에 한하여 적용된다. 만약 반팔 유니폼으로 입으려면 팔꿈치 위로 올라와야 한다. 긴팔 유니폼은 허용 되지 않는다. 모든 선수는 상의를 하의 속으로 집어넣어야 한다. 원피스는 허용 된다.
- 상의 안에 입는 T-셔츠는 어떤 형태든 상관없이 허용되지 않는다.
- 하의도 앞뒤가 같은 색상이어야 한다. 하의는 무릎위에서 끝나야 한다.
- 팀의 모든 선수들은 같은 색의 양말을 신어야 한다. 또한 반드시 보여야 한다.

4.3.2 모든 선수는 유니폼의 앞뒤에 유니폼과 대조적인 단색의 번호를 붙여야 한다. 같은 디자인의 번호는 선명하게 보여야 하며 또한:

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

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

- 프로그램에 먼저 기재된 팀(홈팀) 어두운 색의 유니폼을 입어야 한다.
- 프로그램에 뒤에 기재된 팀(어웨이팀)이 밝은색의 유니폼을 입어야 한다.
- 그러나 두 팀이 합의하였다면, 유니폼의 색을 서로 바꾸어 입을 수도 있다.

※ WKBL에 등록된 선수는 등록된 고유번호를 붙여야 한다.

4.4 기타 장비(Other equipment)

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

4.4.2 주심은 어느 선수든지 다른 선수에게 부상을 입힐 수 있는 물건을 사용하지 못하도록 하여야 한다.

• 다음과 같은 것은 허용되지 않는다.

- 손가락, 손, 손목, 헬멧, 팔꿈치 또는 팔뚝(팔꿈치 아랫부분) 보호대로 가죽, 플라스틱, 소프트 플라스틱, 금속이나, 그 밖의 단단한 재료로 만든 깁스나, 그 밖의 단단한 재료로 만든 부목 등은 부드러운 것으로 겹을 씌웠어도 허용되지 않는다.

- 상처나 찰과상을 입힐 수 있는 것(손톱은 짧게 깎아야 한다).

- 머리 액세서리와 보석류

- 스카프 스타일의 헤어밴드

• 다음과 같은 것은 허용된다.

- 어깨나 팔뚝(팔의 윗부분), 허벅지와 종아리 보호대로써 다른 사람에게 부상을 입히지 않도록 겹을 씌운 것.

- 팔 압박용 가먼트, 다리 압박용 가먼트

- 유니폼 안에 입는 압박의류는 압박용 재료로 만든 이너웨어(언더셔츠와 언더 쇼츠)를 포함한 팔과 다리의 모든 압박용 의류

- 헤드기어(머리띠, 보호용 장비 등)는 허용 된다. 단, 얼굴의 어떤 부분들을 전체적으로나 부분적으로(눈, 코, 입 등) 덮는 것은 허용되지 않는다. 그리고 그것을 착용함으로써 다른 선수들에게 위험한 것은 허용되지 않는다.

헤드기어는 얼굴이나 목주위로부터 열리거나 달히는 부분이 허용되지 않으며, 표면으로부터 돌출되는 부분도 허용되지 않는다.

- 무릎을 완전히 덮는 브레이스

- 단단한 재료로 만들었어도, 코뼈 보호 기구는 허용된다.

- 투명한 마우스 가드

- 다른 선수에게 위험하지 않을 안경
- 섬유로 만들어진 너비 최대 10cm이하 손목밴드와 헤어밴드
- 팔, 어깨, 다리 등의 테이핑
- 발목 보호대

그 팀의 모든 선수들의 악세사리(팔과 다리 압박용 가먼트, 헤드기어, 손목밴드, 헤어밴드, 테이핑)는 같은 색상이어야 한다.

※ 무릎, 발목 등 보호대의 색상은 상관없음

- 4.4.3** 한 브랜드의 단일제품 신발은 어떤색의 조합도 가능하다. 또 모든 장식용품은 허용되나 반짝이거나 반사되는 장식은 허용되지 않는다.
- 4.4.4** 경기 중 선수는 몸, 머리카락, 그 외의 부분에 어떠한 상업적, 광고적 또는 자선 사업명, 마크, 상표명 또는 그 밖의 신분표식을 포함하는 것을 표시할 수 없다(단, 리그 홍보와 팀 홍보 문구는 허용될 수 있다).
- 4.4.5** 이 조항에 규정되어 있지 않은 모든 장비는 먼저 WKBL의 승인을 받아야 한다.

제5조 선수의 부상과 도움(Players: Injury and assistance)

- 5.1** 선수가 부상당했을 때 심판들은 경기를 중단시킬 수 있다.
- 5.2** 볼이 라이브 중에 선수가 부상을 당했다면, 심판은 볼을 컨트롤하고 있는 팀이 필드골을 위한 슛을 하였거나, 볼의 컨트롤을 잃었거나, 볼을 플레이하는 것을 멈추었거나, 볼이 데드 될 때 까지 휘슬을 불지 말아야한다. 그러나 부상선수를 보호할 필요가 있을 때에는 심판들은 즉시 경기를 중단시킬 수 있다.
- 5.3** 부상당한 선수가 즉시(약 15초 이내) 경기를 할 수 없는 경우 감독, 코치, 또는 팀 멤버 또는 관계자로부터 치료나 도움을 받았다면 5명 이하의 선수가 경기해야 하는 경우가 아닌 한 부상 선수는 교체해야 한다.
- 5.4** 팀 벤치 인원들(감독, 코치, 교대선수 및 제외된 선수 그리고 필요에 의한 관계자)은 부상당한 선수가 교체되기 전에 우선 심판의 허락을 받고, 부상 선수를 돌보기 위해 코트에 들어갈 수 있다.

- 5.5 만일 의사가 판단하기에 부상당한 선수가 응급 처치를 필요로 한다면 의사는 심판의 허락 없이도 코트에 들어 갈 수 있다.
- 5.6 경기 중 부상으로 출혈이 있거나, 상처가 벌어진 부상을 당한 선수는 교체 하여야 한다. 그 선수는 출혈이 멎거나, 벌어진 상처가 완벽하게 가려진 상태로 치료가 되어야만 다시 경기에 참가 할 수 있다.
- 5.7 부상당한 선수 또는 출혈이 있거나, 상처가 벌어진 부상을 당한 선수가 어느 한 팀의 타임아웃으로 경기시계가 멈추어 있는 동안 계시원의 교체 신호가 있기 전에 회복이 된다면, 그 선수는 경기를 계속할 수 있다.
- 5.8 경기의 개시, 혹은 프리드로 사이에 감독이 지명한 선수들이 부상을 당했을 때, 그 선수는 교체할 수 있다. 이 경우 상대팀에서도 원한다면 같은 수의 선수를 교체할 수 있다.

제6조 주장의 임무와 권한(Captain: Duties and powers)

- 6.1 주장은 경기장 내에서 그의 팀을 대표하기 위해 감독이 지명하는 선수이다. 주장은 알고자 하는 사항에 대하여 경기 중에 심판들과 의견을 나눌 수 있다. 이때에는 반드시 볼이 데드 되고 경기시계가 정지 된 동안에 한하며, 또한 정중한 태도로 하여야 한다.

제7조 감독의 임무와 권한(head Coaches: Duties and powers)

- 7.1 적어도 경기개시 예정시간 40분 전에 각 팀의 감독 또는 그의 대리인은 경기에 출전 할 선수의 번호와 이름이 적힌 팀 멤버의 명단을 연번호로, 팀의 주장이름, 감독과 코치의 이름과 함께 기록원에게 제출해야 한다. 경기가 개시된 후에 선수가 경기장에도착 했어도 경기 개시 전에 제출한 팀 멤버의 명단에 포함되어 있다면 그 선수는 경기에 참여할 수 있다.

- 7.2 적어도 경기개시 예정시간 10분 전에 양 팀 감독들은 자기 팀 멤버들의 연 번호와 이름을 확인하여 동의하고, 스코어시트에 서명한다. 이때 감독들은 경기개시에 출전할 5명의 선수를 지명하여야 한다. 홈팀의 감독이 먼저, 이 절차를 마쳐야 한다.
- 7.3 팀 벤치 인원들(감독, 코치, 교대선수 및 제외된 선수 그리고 필요에 의한 관계자)만이 팀 벤치에 있을 수 있다. 경기 중 팀 벤치 인원들(교대선수, 제외된 선수 그리고 필요에 의한 관계자)은 반드시 벤치 구역에 착석해야 한다.
- 7.4 감독 또는 코치만이 경기 중에 볼이 데드 되고, 경기시계가 정지되었을 때, 기록석에 가서 숫자에 관한 기록정보를 얻을 수 있다.
- 7.5 감독은 오직 볼이 정지(데드)되고 경기시간이 멈췄을 때 단지 정보를 얻기 위해 심판과 정중하고 매너있게 대화가 가능하다.
- 7.6 감독이나, 코치 중 한명만이 경기 중에 서 있을 수 있다. 그는 경기 중 팀 벤치 구역 안에서 선수에게 말로 지시를 내릴 수 있다.
- 7.7 만일 코치가 있다면, 그의 이름은 경기 시작 전에 스코어시트에 기재 되어야 한다(서명은 필요하지 않음). 그는 어떠한 사유로든지 감독이 그의 임무와 권한을 계속 수행할 수 없을 때 그의 임무와 권한을 대행해야 한다.
- 7.8 주장이 어떤 사유로든지 경기장을 떠날 때 감독은 코트에서 그가 없는 동안 주장을 대행 할 선수의 번호를 심판에게 알려야 한다.
- 7.9 주장은 감독이 없거나, 감독이 임무를 계속 수행할 수 없거나, 스코어시트에 기재 된 코치가 없거나 또는 그가 임무를 계속 수행 할 수 없을 때 감독을 대행해야 한다. 주장이 정당한 사유로 코트를 떠났을 때에는 감독을 대행할 수 있으나 실격 되었거나, 부상으로 인하여 감독을 대행할 수 없을 때에는 그와 교체된 주장이 감독을 대행해야 한다.
- 7.10 감독은 규칙에 프리드로를 할 선수가 정해져 있지 않을 경우 프리드로를 할 선수를 지명해야 한다.
- 7.11 감독, 코치, 선수 및 팀 관계자가 실격을 당하거나 출전 정지를 당했을 경우 자기 팀의 경기가 있는 경기장의 관중석에 있을 수 없고 선수 대기실에 머무르거나 경기장 건물을 떠나야 한다.

또한 경기 중(선수 대기실 제외)에는 어떠한 방법으로도 작전지시를 할 수 없다.

7.12 감독의 챌린지

7.12.1 경기 중에는 감독은 챌린지를 요청할 수 있다.

7.12.2 감독의 챌린지는 아래와 같은 절차가 적용된다.

- 챌린지 성공 여부와 관계없이 감독은 경기 중 한번만 챌린지를 요청할 수 있다.
- 규칙 46.17 조항에 해당되는 상황만 챌린지를 요청 할 수 있다.
- 감독의 챌린지는 경기 중 언제든지 요청 할 수 있다.
- 감독은 가까이에 있는 심판에게 ‘챌린지’ 라고 큰소리로 말하며 챌린지 수신호를 보여야 한다.
- 감독은 늦어도 심판의 판정 후 처음으로 경기를 중단했을 때 챌린지를 신청하여 비디오 판독이 이루어지도록 해야 한다.
- 감독은 챌린지를 요청하고 심판이 챌린지를 승인하고 시그널을 하기전 까지 챌린지를 취소할 수 있다.
- 만일 경기가 중단 없이 진행될 때 심판이 감독의 챌린지를 인지했다면 어느팀도 불리하지 않는 한 즉시 경기를 중단시킬 수 있다.
- 심판은 요청된 챌린지가 유효한지 확인해야 한다.
- 심판은 기록원에게 챌린지가 승인되었음을 알려야 한다.
- 비디오 판독 기간 동안 선수들은 코트내에 머물러야 한다.
- 만일 비디오 판독 최종판정이 챌린지를 요청한 팀의 내용과 맞다면 판정은 바뀌어진다.
- 만일 비디오 판독 최종판정이 챌린지를 요청한 팀의 내용과 틀리다면 최종판정은 유지된다.
- 심판은 규칙 46.17 조항과 동일한 절차로 사용해야 한다.
- 비디오 판독 최종판정이 나온 이후 경기는 재개한다.
- 챌린지에 의한 결과를 상대팀에서 재차 챌린지를 요청할 수 없으나, 단, 심판의 필요에 의한 비디오 판독 결과를 감독은 챌린지를 요청할 수 있다.

7.13 파울 챌린지

7.13.1 감독은 자기팀에게 선언된 파울에 대해 챌린지를 요청 할 수 있다.

7.13.2 파울 챌린지는 아래와 같은 절차가 적용된다.

- 챌린지는 감독이 1쿼터에서 3쿼터 사이에 1회, 4쿼터 1회 그리고 매연장전 마다 1회 요청할 수 있다.
- 감독은 가까이에 있는 심판에게 ‘챌린지’ 라고 큰소리로 말하며 챌린지 수신호를 보여야 한다.
- 감독은 챌린지를 요청하고 심판이 챌린지를 승인하고 시그널을 하기전 까지 챌린지를 취소할 수 있다.
- 감독은 늦어도 심판의 판정 후 판정에 대한 벌칙을 집행하기 전에 챌린지를 신청하여 비디오 판독이 이루어지도록 해야 한다.
- 비디오 판독 기간 동안 선수들은 코트내에 머물러야 한다.
- 만일 파울 챌린지의 최종판정이 심판의 판정과 일치하다면 심판 판정의 절차대로 경기는 재개된다.
- 만일 파울 챌린지의 최종판정이 심판의 판정과 다르다면 경기는 다음과 같이 재개된다.
 - 한 팀이 볼을 컨트롤 하고 있을 때:
소유권(원소유)은 그 팀에게 주어지고 경기시간과 샷클락은 잔여시간으로 개시한다.
 - 어느팀도 볼을 컨트롤 하고 있지 않을 때:
점프볼 상황으로 처리한다.
 - 클리어 패스(C4) 상황일 때:
볼 소유권을 인정하고 경기시간은 잔여로 계시하고 샷클락은 리셋 시킨다.
- 챌린지에 의한 결과를 상대팀에서 재차 챌린지를 요청할 수 없다.

제 4 장 경기규정(PLAYING REGULATIONS)

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

- 8.1 경기는 10분 4쿼터로 진행한다.
- 8.2 경기 개시 예정시간 전에 적어도 20분의 준비시간이 있어야 한다.
- 8.3 1, 2쿼터 사이(전반전)와 3, 4쿼터 사이(후반전) 그리고 연장전 시작 전의 휴식기간은 2분으로 한다.
- 8.4 하프 타임의 휴식기간은 15분으로 한다.
- 8.5 경기의 휴식기간은 다음과 같은 때에 시작된다.
- 경기개시 예정 시간 20분전.
 - 경기시계가 각 쿼터의 종료 신호를 알릴 때.
- 8.6 경기의 휴식기간은 다음과 같은 때에 끝난다.
- 1쿼터 개시의 점프볼에서 토스 된 볼이 주심의 손에서 떠났을 때.
 - 다른 모든 쿼터 개시의 드로인에서 드로인 할 선수에게 볼이 핸딩 되었을 때.
- 8.7 4쿼터의 경기시간이 끝났을 때 스코어가 동점이 되었으면, 경기는 승패가 가려질 때까지 5분씩의 연장전을 계속해야 한다.
- 8.8 만일 파울이 쿼터나 연장전 종료 직전에 일어났다면 심판은 남아있는 경기시간을 결정해야 하며 최소한 0.1초의 경기시간이 보여 져야 한다.
- 8.9 만일 휴식기간에 T.파울, U.파울 또는 D.파울이 선언된 경우 다음쿼터 또는 연장전이 시작되기 전에 자유투가 시행되어야 한다.

제9조 경기 또는 쿼터, 연장전의 시작과 종료 (Start and end of a quarter, overtime or the game)

- 9.1 1쿼터는 경기개시의 점프볼에서 토스 된 볼이 주심의 손에서 떠났을 때 시작된다.
- 9.2 다른 모든 쿼터는 드로인 할 선수에게 볼이 핸드링 되었을 때 시작된다.
- 9.3 만일 한 팀에서 5명의 선수가 경기 할 준비가 되어 있지 않으면, 경기는 시작할 수 없다.
- 9.4 모든 경기에 있어서 프로그램에 먼저 기재된 팀(홈팀)이
- 코트를 향하여 기록석의 오른쪽 벤치를 정한다.
 - 경기 시작 전 워밍업을 자기 팀 벤치 앞 하프코트에서 한다.
- 그러나 두 팀의 합의하였다면 벤치 또는 바스켓 바꿀 수도 있다.
- 9.5 팀들은 후반전에 바스켓을 서로 바꾸어야 하며 상대팀 바스켓의 하프코트에서 웜-업을 할 수 있다.
- 9.6 모든 연장전에서 각 팀은 4쿼터와 같은 방향의 바스켓을 향하여 플레이를 계속해야 한다.
- 9.7 쿼터, 연장전의 경기는 경기시간의 끝남을 알리는 경기시계의 음향 신호로서 끝난다. 백보드 둘레에 광원장치가 설치되어 있을 때는 경기시계의 음향 신호보다 광원이 우선한다.

제10조 볼의 상태(Status of the ball)

- 10.1 볼은 다음과 같이 라이브, 혹은 데드가 될 수 있다.
- 10.2 다음과 같은 때에 볼은 라이브가 된다:
- 점프볼에 있어서, 주심이 토스한 볼이 주심의 손을 떠났을 때.
 - 프리드로에 있어서, 심판이 프리드로 할 선수에게 볼을 핸드링 했을 때.
 - 드로인에 있어서, 심판이 드로인 할 선수에게 볼을 핸드링 했을 때.
- 10.3 다음과 같은 때에 볼은 데드 된다:

- 필드골 또는 프리드로가 성공 되었을 때.
- 볼이 라이브 중에 심판이 휘슬을 불었을 때.
- 다음과 같은 상황에서 프리드로 한 볼이 바스켓에 들어가지 않을 것이 확실 할 때.
 - 또 다른 프리드로가 남아 있을 때.
 - 또 다른 벌칙이 남아 있을 때(프리드로 또는 볼의 소유권)
- 각 쿼터 또는 연장전의 경기 시간이 끝나는 신호가 울렸을 때.
- 한 팀이 볼을 컨트롤하고 있는 동안 샷클락의 신호가 울렸을 때.
- 득점을 위해 슛한 볼이 공중에 있는 동안 다음과 같은 상황에서 어느 팀의 선수든지 볼을 터치했을 때:
 - 심판이 휘슬을 분 다음.
 - 쿼터와 연장전의 경기시간이 끝나는 신호가 울린 다음.
 - 샷클락의 신호가 울린 다음.

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

- 필드골을 위해 슛한 볼이 공중에 있는 동안:
 - 심판이 휘슬을 불었을 때.
 - 쿼터의 끝남을 알리는 경기시계의 신호가 울렸을 때.
 - 샷클락의 신호가 울렸을 때.
- 프리드로에 있어서 슛한 볼이 공중에 있는 동안, 프리드로한 선수가 범한 바이올레이션이 아닌 다른 규칙위반으로 심판이 휘슬을 불었을 때.
- 필드골을 위해 슈터가 슛 동작 중에 있을 때 상대팀 선수나 벤치에 앉아있도록 허용된 사람들이 파울을 범했으나, 파울이 일어나기 전에 이미 연속적 동작으로 시작한 슛을 마쳤을때.
이 제한은 다음과 같은 상황에는 적용되지 않으며 골이 성공 되어도 득점으로 인정하지 않는다.
 - 심판이 휘슬을 분 다음 전혀 새로운 슛 동작을 하였을 때.

제11조 선수와 심판의 위치(Location of a player and a referee)

- 11.1 선수의 위치는 그가 터치하고 있는 플로어의 위치에 따라 결정된다. 선수가 점프하여 공중에 있을 때에는, 그가 마지막으로 터치하고 있던 플로어에 있는 것으로 간주한다. 이 원칙은 경계선, 센터라인, 3점슛 라인, 프리드로라인과 제한구역 표시하는 선과 노차지 세미서클 라인에도 적용된다.
- 11.2 심판의 위치도 선수와 같은 원칙에 따라 결정된다. 볼이 심판에게 터치 되면, 심판이 위치한 플로어에 터치된 것과 같이 간주한다.

제12조 점프볼과 소유권의 교체 (Jump ball and alternating possession)

- 12.1 점프볼의 정의(Jump ball definition)
- 12.1.1 점프볼은 상대적인 2명의 선수사이로 심판이 볼을 토스함으로써 시행된다.
- 12.1.2 헬드볼은 상대적인 선수가 1명 또는 여러 명이 한 손 또는 두 손으로 볼을 꼭 잡고 있어, 난폭한 방법이 아니고는 볼을 차지하여 컨트롤 할 수 없을 때 선언된다.
- 12.2 점프볼의 절차(Jump ball procedure)
- 12.2.1 각 점퍼는 자기 팀 바스켓에 가까운 센터 서클의 반원 안에 두 발을 딛고 있어야 하고, 그 중 한 발은 원의 센터라인에 가까이 딛고 있어야 한다.
- 12.2.2 상대팀 선수가 어떤 자리를 요구한다면, 같은 팀의 선수는 서클 주위에 인접한 위치를 차지할 수 없다.
- 12.2.3 심판은 두 점퍼 사이로 어느 선수도 점프하여 도달할 수 없는 높이까지 볼을 위(수직)로 토스하여야 한다.
- 12.2.4 볼은 최고점에 도달한 다음, 적어도 한명의 점퍼에게 정당하게 손으로 탭이 되어야 한다.

12.2.5 어느 점퍼도 볼이 정당하게 탭 되기 전에, 그의 위치에서 물러나서는 안 된다.

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

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

12.2.8 점퍼 이외의 선수들은 볼이 탭 될 때까지, 신체의 일부분이 서클라인위에 있거나 또는 서클의 라인(실린더)을 넘어설 수 없다.

규칙 제 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6, 12.2.8을 위반하는 것은 바이얼레이션이다.

12.3 벌칙(Penalty)

볼은 바이얼레이션이 발생한 곳으로부터 가장 가까운 경계선 밖에서 상대팀에 주어 드로인 한다. 백보드의 바로 뒤는 제외한다.

12.4 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 더블 바이얼레이션을 범했을 때.
- 라이브 된 볼이 백보드와 링 사이에 끼었을 때(프리드로와 프리드로의 사이, 마지막 혹은 하나의 프리드로 시행 후 프런트코트 드로인 라인에서 드로인 하는 경우는 제외).
- 어느 팀에게도 볼의 소유권이 없거나, 어느 팀도 볼을 컨트롤 하고 있지 않는 상황에서 볼이 데드 되었을 때.
- 두 팀에게 주어야 할 같은 비중의 벌칙을 상쇄하고 더 이상 집행 할 벌칙이 남아있지 않은 상황에서, 그 후로 첫 번째 파울이나 바이얼레이션이 발생하기 전에 어느 팀도 볼을 컨트롤하고 있지 않았거나, 소유권을 갖고 있지 않았을 때.
- 1쿼터가 아닌 모든 쿼터 및 연장전이 시작될 때.

12.5 볼 소유권 교체의 정의(Alternating possession definition)

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

12.6 볼 소유권 교체의 절차(Alternating possession procedure)

12.6.1 모든 점프볼의 상황에서 팀들은 소유권의 교체를 통하여 점프볼의 상황이 발생한 지점으로부터 가장 가까운 경계선 밖에서 드로인을 한다. 단, 백보드 바로 뒤는 제외된다.

12.6.2 점프볼 후, 라이브 된 볼을 먼저 팀 컨트롤 하지 못한 팀은 다음번 점프볼의 소유권 교체 기회에 볼의 소유권을 갖는다.

12.6.3 각 쿼터가 끝났을 때, 다음번 볼 소유권 교체의 자격을 갖고 있는 팀은 다음 쿼터가 시작될 때 기록석 반대편의 센터라인 연장선 밖에서 드로인을 한다. 단, 새로운 프리드로를 시행하거나, 볼 소유권에 대한 벌칙이 남아있을 때는 예외이다.

12.6.4 볼 소유권 교체로 인하여 드로인의 권리가 있는 팀을 표시하기 위하여 공격할 상대팀 바스켓을 향한 소유권 교체의 화살 모양의 표시를 하여야 한다. 화살표시 방향은 볼 소유권 교체로 인한 드로인이 끝나면, 즉시 반대 방향으로 바뀌어야 한다.

12.6.5 볼 소유권의 교체로 인해 드로인을 하는 팀이 드로인의 바이얼레이션을 범한다면, 그 팀은 볼 소유권 교체의 자격을 상실하게 된다. 볼 소유권 교체의 화살표시는 즉시 바뀌며, 바이얼레이션을 범한 반대 팀이 다음 점프볼의 상황에서 소유권의 교체로 인한 드로인을 하게 될 것임을 표시해야 한다. 그 다음에, 바이얼레이션을 범한 반대 팀에게 원래 드로인 하려던 지점에서 볼의 소유권을 줌으로서 경기를 재개한다.

12.6.6 다음과 같은 때 일어나는 어느 팀의 파울도 볼의 소유권 교체로 인한 드로인의 권리를 상실케 하지 못한다.

- 1쿼터를 제외한 나머지 쿼터(연장전)가 시작되기 전.
- 볼 소유권의 교체로 인한 드로인이 시행되는 도중

제13조 볼을 플레이 하는 방법(How the ball is played)

13.1 정 의(Definition)

농구 경기에 있어서 볼은 손으로만 플레이해야 하며, 이 규칙에 정해진 바에 따라 어느 방향으로든 패스하거나, 던지거나, 탭 하거나, 굴리거나 드리블을 할 수 있다.

13.2 규칙의 적용(Rule)

선수는 볼을 가지고 달려가거나, 고의로 차거나, 주먹으로 치거나 어느 부분이든지 다리로 볼을 막아서는 안 된다. 그러나 우연히 다리의 어느 부분에 볼이 닿거나, 터치되는 것은 바이올레이션이 아니다.

규칙 13.2를 위반하는 것은 바이올레이션이다.

13.3 벌칙(Penalty)

볼은 규칙위반이 발생한 곳으로부터 가장 가까운 경계선 밖에서 상대팀에 주어 드로인 한다. 백보드의 바로 뒤는 제외한다.

제14조 볼의 컨트롤(Control of the ball)

14.1 정 의(Definition)

14.1.1 팀의 컨트롤은 그 팀의 한 선수가 라이브 된 볼을 잡고 있거나 드리블 하고 있거나, 볼이 핸드잉 되었을 때에 시작된다.

14.1.2 다음과 같은 때에 팀 컨트롤은 계속되고 있는 것으로 간주한다.

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

14.1.3 다음과 같은 때에 팀의 컨트롤은 끝난 것으로 간주한다.

- 상대 팀 선수가 볼을 컨트롤하게 될 때.
- 볼이 데드 되었을 때.
- 볼이 필드골 또는 프리드로 하는 선수의 손에서 떠났을 때.

제15조 슛 동작 중에 있는 선수(Player in the act of shooting)

15.1 정 의(Definition)

15.1.1 필드골, 혹은 프리드로를 위한 슛이란 선수가 손으로 잡고 있던 볼을 상대 팀의 바스켓을 향하여 공중으로 던지는 것을 말한다.

필드골을 위한 탭은 볼을 직접 손으로 상대팀의 바스켓을 향하게 하는 것을 말한다.

필드골을 위한 덩크는 볼을 한 손, 혹은 양손으로 잡고 상대팀 바스켓 위로부터 아래로 강하게 집어넣는 것을 말한다.

바스켓으로 향하는 드라이빙 또는 다른 무빙 슛으로 이루어지는 연속 동작이란 드리블이 진행되는 동안이나 완료 되었을 때 볼을 잡은 선수의 동작으로, 슛 동작은 보통 위로(Upward) 향한다.

15.1.2 슛 동작:

- 슛 동작이란 심판이 판단하기에 선수가 볼을 상대편 바스켓 위로 향하는 움직임이 있을 때 시작된다.
- 만약 완전히 새로운 슛 동작이 이루어졌고 슛하는 선수의 손에서 볼이 떠났을 때 혹은, 공중에서 슛을 한 선수의 경우는 두 발이 플로어에 되돌아왔을 때 끝난다.

15.1.3 바스켓을 향한 드라이빙의 연속적인 움직임이나 무빙 슛에 있어서 슛 동작이란:

- 심판이 판단하기에 선수가 드리블을 끝내자마자 혹은 공중에서 볼을 잡아 필드골을 위해 볼을 손에서 떠나보내기에 앞서, 그 볼이 선수의 한 손(두 손)에 머무르고 있을 때 시작한다.
- 만약 완전히 새로운 슛 동작이 만들어졌다면, 볼이 선수의 손에서 떠났을 때, 공중에서 슛을 한 선수의 경우는 두 발이 플로어에 되돌아왔을 때 끝난다.

15.1.4 몇 발의 정당한 스텝을 짚는 것은 슛 동작과 아무런 관계가 없다.

15.1.5 슛 동작 중인 선수의 팔을 상대선수가 잡아서 득점을 막았다면, 이 경우 슈팅 선수의 손에서 공이 떨어진 여부와 상관없다.

15.1.6 선수가 슈팅 동작 중에 파울을 당한 후 패스를 하면, 그는 더 이상 슈팅 동작 중이었던 것으로 간주하지 않는다.

제16조 골이 성공 되는 때와 득점(Goal: When made and it's value)

16.1 정 의(Definition)

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

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

16.2 규칙의 적용(Rule)

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

- 프리드로에 의한 골은 1점,
- 2점 슛 지역에서 필드골은 2점,
- 3점 슛 지역에서 필드골은 3점으로 계산한다.
- 마지막 또는 하나만의 프리드로에 있어서 볼이 링에 터치된 다음, 바스켓을 통과하기 전에 공격 또는 수비선수가 정당하게 터치하여 골이 성공되었다면, 그 골은 2점으로 계산한다.

16.2.2 한 선수가 우연히 자기 팀 바스켓으로 필드골을 성공시켰다면, 2점으로 계산하고, 코트에서 경기하고 있는 반대 팀의 주장이 득점한 것으로 기록한다.

16.2.3 한 선수가 고의로 자기 팀 바스켓에 필드골을 성공시켰다면, 바이얼레이션이며 득점으로 인정하지 않는다.

16.2.4 한 선수가 볼을 바스켓 밑으로부터 완전히 통과시켰다면, 바이얼레이션이다.

16.2.5 드로인 된 볼이나, 마지막 또는 한 개만의 프리드로에서 리바운드 된 볼을 소유한 선수가 필드골을 위한 슛을 시도하려면 경기시계에 0.3초(3/10초)나 그 이상의 시간이 남아있어야 한다.

그러나 경기시계가 0.2초 또는 0.1초가 남아있다면, 탭이나 직접 덩크 슛에 의해서만 필드골의 득점이 인정될 수 있다.

제17조 드로인(Throw-in)

17.1 정 의(Definition)

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

17.1.2 드로인은:

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

17.2 절 차(Procedure)

17.2.1 다음과 같은 때 심판은 드로인 할 선수에게 볼을 핸드링해 주거나, 플로어에 볼을 놓을 수 있으며, 다음과 같은 때에는 볼을 드로인 할 선수에게 토스 또는 바운드 패스해 줄 수도 있다.

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

17.2.2 드로인 할 선수는 백보드 바로 뒤를 제외하고는, 규칙위반이 발생한 곳으로부터 가장 가까운 지점 또는 심판이 경기를 중단시킨 곳으로부터 가장 가까운 지점에서 드로인 해야 한다.

17.2.3 1쿼터를 제외한 모든 쿼터를 시작할 때 드로인은 기록석 반대쪽 센터라인의 연장선에서 해야 한다.

드로인 하는 선수는 센터라인 연장선을 사이에 두고 한 발씩 딛고 서야 하며 경기장 내 어디에 있는 선수에게든지 볼을 패스할 수 있다.

17.2.4 연장전 또는 4쿼터 2분이하 볼의 소유권을 가진 팀이 백코트에서 타임아웃을 요청하였을 때, 감독은 그팀의 프런트 코트 드로인 라인에서 또는 백코트 경기가 멈추었던 지점에서 경기를 진행할 것인지 결정할수 있다.

만약 감독이 프런트 코트에서 드로인으로 경기를 재개하기로 결정하고, 원래의 드로인이 백코트에서 이루어지는 경우:

- 마지막 프리드로 또는 필드골이 성공된 후 감독은 프런트 코트 드로인 라인 쪽 또는 반대쪽 위치중에 선택을 하여야 한다.
- 파울이나 바이얼레이션 후 사이드라인 또는 엔드라인에서 드로인을 할 경우, 드로인은 원래 드로인이 이루어지는 코트의 같은쪽 (본부석 쪽 또는 반대편)의 프런트 코트 드로인 라인에서 이루어진다.

17.2.5 볼을 컨트롤하고 있는 팀 또는 드로인의 권리를 갖고 있는 팀의 선수가 범한 퍼스널 파울로 인한 드로인은, 규칙위반이 발생한 곳으로부터 가장 가까운 경계선에서 해야 한다.

17.2.6 T.파울은 따로 정해진 규칙이 없으면 T.파울이 일어날 때 볼이 있던 가장 가까운 지점의 경계선 밖에서 드로인으로 시작한다.

17.2.7 U.파울 또는 D.파울은 따로 명시 되어있지 않다면, 기존과 같이 본부석 반대편 드로인 라인에서 주어진다.

17.2.8 싸움에 의한 드로인은 규칙 39조에 따른다.

17.2.9 필드골이나 프리드로가 바스켓으로 들어갔으나, 득점이 인정되지 않을 때에는, 언제나 프리드로라인의 연장선상 사이드라인 밖에서 드로인을 해야 한다.

17.2.10 필드골이나 마지막 또는 한 개만의 프리드로가 성공된 다음에는:

- 득점한 반대 팀의 어느 선수든지, 득점을 당한 엔드라인 바깥 어느 지점에서라도 드로인을 할 수 있다.
이 규정은 필드골이나 프리드로가 성공된 후에, 타임아웃이나 그 밖의 어떤 이유로든 경기가 중단되고, 이어서 경기가 재개될 때, 심판이 드로인 할 선수에게 볼을 핸드 해 주거나, 드로인 할 지점에 볼을 놓고 난 다음에도 적용된다.
- 드로인을 하는 선수는 평행으로 또는 뒤로 움직일 수 있으며, 또는 코트밖에 있는 팀 동료에게 볼을 패스할 수도 있다. 그러나 경계선 밖에서 최초로 선수가 볼을 잡았을 때부터 5초의 계산은 시작된다.

17.3 규칙의 적용(Rule)

17.3.1 드로인 하려는 선수는 다음과 같은 행동을 해서는 안 된다.

- 볼이 손에서 떠나기까지 5초를 넘기는 것.
- 볼을 손에 가지고 있으면서 코트를 밟는 것.
- 드로인 한 볼이 손에서 떠난 다음, 경계선 밖에 터치시키는 것.
- 코트 안에서 다른 선수가 볼을 터치하기 전에, 코트 안에서 다시 볼을 터치 하는 것.
- 드로인 된 볼이 직접 바스켓 안으로 들어가게 하는 것.
- 필드골이나 마지막 프리드로가 성공된 다음이 아닌 경우, 볼이 손에서 떠나기 전, 심판이 지정한 경계선 밖의 지점으로부터 좌우 한쪽 방향이나 혹은 양방향으로 1m 이상 거리를 움직이는 것. 그러나 상황에 따라 뒤로 움직이는 것은 허용된다.

17.3.2 드로인을 하는 동안 코트 안에 있는 선수들은 다음과 같은 행동을 해서는 안 된다.

- 볼이 경계선을 넘어 드로인 되기 전에, 몸의 일부분이 경계선 밖으로 나가는 행위.
- 드로인 할 경계선 밖의 여유가 장애물로부터 2m가 되지 않는 곳에서 드로인을 할 때, 드로인하는 선수로부터 1m 이내로 접근하는 것.

17.3.3 매 연장전과 4쿼터 경기종료 2분전에 드로인 할 때 심판은 경계선 라인 시그널을 반드시 사용하여 경고를 주어야 한다.

- 수비자가 경계선을 넘어 드로인 선수를 방해 하거나, 또는
- 드로인 할 경계선 밖의 여유가 장애물로부터 2m가 되지 않는 곳에서 드로인을 할 때, 드로인하는 선수로부터 1m 이내로 접근하는 것

이것은 바이얼레이션이며 심판은 T.파울을 주어야 한다.

규칙 제17.3을 위반하는 것은 바이얼레이션이다.

17.4 벌칙(Penalty)

드로인 하려던 원래의 지점에서 반대 팀에게 볼을 주어 드로인 시킨다.

제18조 타임아웃(Time-Out)

18.1 정 의(Definition)

타임아웃은 팀의 감독 또는 코치의 요청에 따라 경기가 중단되는 것이다.

18.2 규칙의 적용(Rule)

18.2.1 정규 타임아웃 시간은 90초로 한다.

18.2.2 타임아웃은 타임아웃의 기회에만 허용된다.

18.2.3 타임아웃의 기회는 다음과 같은 때에 시작된다.

- 볼이 데드 되고, 경기시계가 정지되어, 심판이 기록석에 볼이 데드 된 내용의 전달을 마쳤을 때 양 팀에게.
- 마지막 또는 하나만의 프리드로가 성공되어 볼이 데드 되었을 때 양 팀에게.
- 필드골이 성공된 다음 득점한 반대 팀에게.

18.2.4 타임아웃의 기회는 첫 번째 또는 하나만의 프리드로를 시행 할 선수에게 볼이 핸딩 되었거나, 드로인을 하려는 선수에게 볼이 핸딩 되었을 때 끝난다.

18.2.5 각 팀의 타임아웃은 아래와 같이 허용된다.

- 전반전에 2회의 타임아웃이 허용된다.
- 후반전에 3회의 타임아웃이 허용되나 경기종료 2분 이내에는 최대 2회의 타임아웃만을 사용할 수 있다.
- 매 연장전마다 1회의 타임아웃이 허용된다.

18.2.6 사용하지 않은 타임아웃은 후반전이나 연장전으로 이월시켜 사용할 수 없다.

18.2.7 규칙위반이 선언되지 않은 상태에서 반대 팀이 필드골을 성공시킨 때가 아니면 타임아웃은 이를 먼저 요청한 감독의 팀에게 준다.

18.2.8 4쿼터와 모든 연장전에서 경기시계에 2분 이하의 시간이 계시되어 있을 때 필드골에 의한 득점에 이어 심판이 경기를 중단시키지 않는 한 득점한 팀에게는 타임아웃이 허용되지 않는다.

18.3 절차(Procedure)

18.3.1 타임아웃은 감독과 코치만이 요청할 수 있다. 그는 자신이 기록원과

눈 맞춤을 하거나, 기록석에 가서 손으로 관례적인 신호를 하면서 ‘타임아웃’ 이라고 구두로 분명히 요청해야 한다.

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

18.3.3 타임아웃의 시간은

- 심판이 휘슬을 불고 타임아웃의 신호를 할 때 시작된다.
- 심판이 휘슬을 불고 팀들에게 코트로 돌아오도록 베컨 신호를 할 때 끝난다.

18.3.4 타임아웃의 기회가 되면, 즉시 기록원은 그의 신호를 울려 타임아웃의 요청이 있다는 것을 심판에게 알려야 한다.

필드골이 성공되고, 득점한 반대 팀이 타임아웃을 요청했다면, 계시원은 즉시 경기시계를 멈추고 그 신호를 울려야 한다.

18.3.5 타임아웃 시간동안, 또한 2, 4쿼터 개시전의 휴식기간, 연장전 개시전의 휴식기간에도 선수들은 코트를 떠나 자기 팀 벤치에 앉을 수 있으며, 팀 벤치에 남아 있는 팀 벤치 인원들도 팀 벤치구역 부근에서 코트에 출입할 수 있다.

18.3.6 첫 번째 또는 하나만의 프리드로를 시행하기 위해 슈터에게 볼이 핸딩 된 다음 어느 팀이든지 타임아웃의 요청이 있었다면, 다음과 같은 상황에서만 타임아웃이 허용된다.

- 마지막 프리드로가 성공되었을 때.
- 마지막 프리드로를 실패한 후, 드로인이 남아 있을 때.
- 프리드로와 프리드로를 시행하는 사이에 파울이 일어났을 때에는 앞선 벌칙의 프리드로를 마친 다음 새로운 파울에 대한 벌칙을 집행하기 전에 타임아웃이 허용된다.
- 마지막 프리드로가 끝난 다음 볼이 라이브 되기 전에 파울이 일어났을 때에는, 새로운 벌칙을 집행하기 전에 타임아웃이 허용된다.
- 마지막 프리드로가 끝난 다음 볼이 라이브 되기 전에 바이얼레이션이 선언되었다면, 드로인이 시행되기 전에 먼저 타임아웃이 허용된다.

※ 한 개 이상의 파울 벌칙으로 인하여, 프리드로나 볼의 소유권이

연속으로(세트로) 주어질 때, 각 세트는 타임아웃을 위해 각기 별도로 취급한다.

제19조 선수의 교체(Substitution)

19.1 정의(Definition)

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

19.2 규칙의 적용(Rule)

19.2.1 팀은 선수교체의 기회에 선수를 교체할 수 있다.

19.2.2 선수교체의 기회는 다음과 같은 때에 시작된다.

- 볼이 데드되고, 경기시계가 정지되어, 심판이 기록석과의 의사 전달을 끝냈을 때 양 팀에게
- 마지막 또는 하나만의 프리드로가 성공되고 나서 볼이 데드 되었을 때, 양 팀에게
- 4쿼터와 모든 연장전에서 경기시계에 2분 이하의 시간이 게시 되었을 때 필드골이 성공되고, 득점한 반대 팀이 선수교체를 요청했을 때이다.

19.2.3 선수교체의 기회는 첫 번째, 또는 하나만의 프리드로에 있어서 볼이 선수에게 핸딩 되었을 때와, 드로인 할 선수에게 볼이 핸딩 되었을 때에 끝난다.

19.2.4 교체되어 교대선수가 되거나, 선수가 된 선수는 경기시계가 시동 되었다가 다시 정지 되어 볼이 데드 되기까지, 경기에 다시 참여 하거나 경기에서 떠날 수 없다.

다음과 같은 때에는 예외로 한다.:

- 팀의 선수가 5명 이하로 줄었을 때
- 실수의 정정과 관련된 프리드로를 해야 할 선수가 정당하게 교체 되어 팀 벤치에 있을 때.

19.2.5 4쿼터와 모든 연장전의 마지막 2분 동안 필드골이 성공되어

경기시계가 정지 되어 있어도, 심판이 경기를 중단시키지 않는 한, 득점한 팀에게는 선수교체가 허용되지 않는다.

19.2.6 만일 선수가 어떤 치료나 도움을 받았다면, 5명 이하의 선수가 경기해야 하는 경우가 아닌 한 부상 선수는 교체해야 한다.

19.3 절 차(Procedure)

19.3.1 교대선수만이 교체를 요청할 권리가 있다. 교대선수는(감독이나 코치가 아님) 기록원에게 가서 명확하게 선수교체를 요청하며 규정된 선수교대 수신호를 올바르게 하고 교체대기용 의자에 앉아야 한다. 이 때 교체할 선수는 즉시 경기할 수 있는 준비를 하고 있어야 한다.

19.3.2 선수교체 요청의 취소는 기록원의 신호가 울리기 전에만 가능하다.

19.3.3 선수교체의 기회가 시작되면 기록원은 즉시 그의 신호를 울려 선수교체의 요청이 있다는 것을 심판들에게 알려야 한다.

19.3.4 교체할 선수는 심판이 휘슬을 불면서, 선수교체의 신호를 하고, 코트에 들어오라는 벤킨 신호를 할 때 까지 경계선 밖에 머물러 있어야 한다.

19.3.5 교체된 선수는 심판이나 기록원에게 보고하지 않아도 되며, 바로 자기 팀 벤치로 돌아갈 수 있다.

19.3.6 선수의 교체는 되도록 빨리 마쳐야 한다. 5개의 파울을 범했거나 실격되는 선수는 즉시(약 30초 이내에) 교체하여야 한다.

심판이 판단하기에 부당하게 지연시킨다면 그 팀에게 1개의 타임아웃을 주어야 한다. 그 팀에게 타임아웃이 남아 있지 않다면 감독에게 T.파울을 줄 수도 있으며 T.파울은 'B' 로 기록한다.

19.3.7 하프타임의 휴식기간을 제외하고, 타임아웃 시간 중 또는 휴식기간 중에 선수교체를 할 때에도 교체할 선수는 경기에 참여하기 전에 기록원에게 알려야 한다.

19.3.8 프리드로 슈터는 다음과 같을 때 교체 되어야 한다.

- 부상당했을 때.
- 5반칙을 범했을 때.
- 실격되었을 때.

프리드로 슈터가 교체된 후의 프리드로는 그와 교체된 선수가 해야

하며, 이때 교체된 선수는 경기시계가 시동되었다가 다시 정지될 때까지 교체할 수 없다.

19.3.9 첫 번째 또는 하나만의 프리드로에 있어서, 슈터에게 볼이 핸드링 된 후 어느 팀이든지 선수교체를 요청 했다면 다음과 같은 때 허용된다.

- 마지막 프리드로가 성공 되었을 때.
- 마지막 프리드로를 실패한 후, 소유권으로 인한 드로인이 남아 있을 때.
- 프리드로와 프리드로의 사이에 파울이 발생했다면, 남은 프리드로를 마치고, 새로운 파울에 대한 벌칙이 집행되기 전에.
- 마지막 프리드로를 마치고, 볼이 라이브 되기 전에 파울이 선언 되었다면, 새로운 파울에 대한 벌칙이 집행되기 전에 선수교체가 허용된다.
- 마지막 프리드로를 마치고, 볼이 라이브 되기 전에 바이올레이션이 선언되었을 경우, 그 벌칙으로 드로인이 시행되기 전에 선수교체가 허용된다.

한 개 이상의 파울 벌칙으로 인하여, 프리드로가 연속으로(세트로) 주어질 때, 각 세트는 선수교체를 위해 각기 별도로 취급한다.

제20조 몰수로 패하는 경기(Game lost by forfeit)

20.1 규칙의 적용(Rule)

20.1.1 팀은 다음과 같은 때 경기를 몰수 패 당한다.

- 경기개시 시간 15분이 경과하도록 팀이 경기장에 나오지 않았거나, 5명의 선수가 경기장에서 경기할 준비를 갖추지 못했을 때.
- 경기가 진행되는 것을 행동으로 방해할 때.
- 주심이 경기를 진행하도록 지시하였음에도 이를 거부할 때.

20.2 벌칙(Penalty)

20.2.1 상대팀이 20:0으로 승리한 것으로 한다.
단, WKBL 운영 규칙에 따른다.

제21조 자격 상실로 패하는 경기(Game lost by default)

21.1 규칙의 적용(Rule)

21.1.1 경기 중 한 팀의 선수가 경기장에 2명 미만이 남게 되면 그 팀은 자격 상실로 경기에 패한다.

21.2 벌칙(Penalty)

21.2.1 상대팀이 2:0으로 승리한 것으로 한다.
단, WKBL 운영 규칙에 따른다.

제 5 장 바이올레이션(VIOLATIONS)

제22조 바이올레이션(Violations)

22.1 정 의(Definition)

바이올레이션은 규칙을 위반하는 행위의 일종이다.

22.2 벌 칙(Penalty)

규칙에 별도의 규정이 없는 한, 볼은 바이올레이션이 발생한곳으로부터 가장 가까운 경계선 밖에서 반대 팀에게 주어 드로인 시킨다.
다만 백보드의 바로 뒤는 제외한다.

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

23.1 정 의(Definition)

23.1.1 선수가 아웃 된다는 것은, 선수의 신체 어느 부분이 경계선상 또는 경계선 밖의 플로어나 물체에 닿고 있을 때를 말한다.

23.1.2 볼은 다음과 같은 때 아웃 된 것으로 간주한다.

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

23.2 규칙의 적용(Rule)

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

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

23.2.3 헬드볼이 발생할 때 한 선수가 경계선 밖이나, 백코트로 움직였다 해도 바이올레이션이 아니며, 점프볼의 상황이 된다.

제24조 드리블링(Dribbling)

24.1 정 의(Definition)

24.1.1 드리블이란 선수가 라이브 된 볼을 컨트롤하기 위해 플로어에 던지거나, 바운드시키거나, 탭 하거나, 굴리는 행위를 말한다.

24.1.2 드리블이란 코트에서 볼을 컨트롤 하는 선수가 볼을 플로어에 던지거나, 바운드 시키거나, 탭 하거나, 굴리고 난 다음에 다른 선수에게 터치되기 전에 다시 볼을 터치할 때 시작 된다. 드리블은 볼이 동시에 선수의 양손에 터치될 때 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 터치 할 수도 있다. 선수는 볼이 손에 닿고 있지 않는 한 몇 걸음이라도 움직일 수 있다.

24.1.3 선수가 코트 내에서 우연히 볼을 놓쳤다가 다시 컨트롤하게 되는 것은, 볼을 펴낸 것으로 간주한다.

24.1.4 다음과 같은 것은 드리블이 아니다.

- 필드골을 성공시키기 위한 연속적인 슈트.
- 드리블을 시작할 때나 끝날 때 볼을 펴는 것.
- 주변의 다른 선수들과 볼을 컨트롤하기 위해 다투다가 탭 하는 것.
- 다른 선수가 컨트롤하고 있는 볼을 탭 하는 것.
- 패스하는 볼을 빗나가게 하고 다시 잡는 것.
- 트래블링 바이올레이션에 저촉되지 않는 범위 내에서 볼이 플로어에 터치되기 전에, 한 손에서 다른 손으로 볼을 토스 하는 것
- 백보드에 던져서 다시 잡고 컨트롤하는 것.

24.2 규칙의 적용(Rule)

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

- 필드골을 위한 슈트를 했을 때.
- 상대선수가 볼을 터치 했을 때.
- 패스 또는 펴는 볼이 된 볼을 다른 선수가 터치 했거나 다른 선수에게 터치 되었을 때이다.

제25조 트래블링(Travelling)

25.1 정의(Definition)

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

25.1.2 피벗이란, 코트에서 볼을 잡고 있는 선수가 '피벗 풋' 이 된, 한 발을 플로어의 한 지점에 고정 시킨 채, 다른 발을 어느 방향으로든지 한 번 또는 그 이상 정당하게 옮겨 밟는 것을 말한다.

25.2 규칙의 적용(Rule)

25.2.1 코트에서 라이브 된 볼을 잡는 선수의 피벗 풋의 설정

- 두 발을 플로어에 딛고 서서 볼을 잡았을 때:

- 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 슈트를 할 때에는 피벗 풋으로 점프할 수 있지만, 볼이 손에서 떠나기 전에 어느 발도 플로어로 되돌아 올 수 없다.
- 선수가 볼을 잡고 드리블을 진행하면서 또는 끝내면서 스톱하거나 패스하거나, 슈트를 하고자 할 때는 2스텝으로 할 수 있다:
 - 선수가 움직이면서 볼을 받고 드리블을 시작할 때 2스텝 전에 볼을 놓아야 한다.
 - 볼 컨트롤을 얻은 후에 첫 발이나 두 발이 플로어에 터치하면 1스텝이 발생된다.
 - 1스텝이 생긴 후에 어느 한 발이 플로어에 터치되거나 두 발이 동시에 플로어에 터치되면 2스텝이 발생된다.
 - 선수가 두 발로 멈추거나 동시에 터치되어 첫 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 단지 그 발만을 피벗 풋으로 사용할 수 있다.
 - 한 발로 점프해서 1스텝으로 내려왔던 선수는 두 발로 동시에 2스텝으로 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).
 - 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(Same foot).

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

- 선수가 볼을 잡고 있는 동안 플로어에 넘어지거나, 누워있거나, 앉아있는 상태에서 볼을 컨트롤하거나, 미끄러졌을 때 그 자체는 바이얼레이션이 아니다.
- 그 다음에 볼을 잡고 있는 동안 구르거나, 일어서려 한다면 바이얼레이션이다.

제26조 3초 룰(Three seconds)

26.1 규칙의 적용(Rule)

- 26.1.1 경기시계가 움직이고 있는 동안 프런트코트에서 볼을 컨트롤하고 있는 팀의 선수는, 상대 팀의 제한구역 안에 계속해서 3초를 초과하여 머무를 수 없다.
- 26.1.2 선수가 다음과 같은 상황에 있을 때에는 3초를 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 필드골을 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 근접 방어 당한 선수(Closely guarded player)

27.1 정 의(Definition)

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

27.2 규칙의 적용(Rule)

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

제28조 8초 룰(Eight seconds)

28.1 규칙의 적용(Rule)

28.1.1 다음과 같은 상황에서 팀은 볼을 8초 이내에 프런트코트로 넘어 가게 해야 한다.

- 한 선수가 자기 팀의 백코트에서 라이브 된 볼을 컨트롤하게 되었을 때.
- 백코트에서 드로인 할 때, 볼이 드로인 한, 팀의 백코트에 있는 어느 선수에게든지 터치되거나 터치하였을 때.

28.1.2 다음과 같은 때, 볼은 프런트코트로 넘어간 것으로 간주된다.

- 어느 선수도 컨트롤하고 있지 않아도, 볼이 프런트코트에 터치 되었을 때.
- 두 발 전부를 프런트코트에 터치하고 있는 공격 팀 선수에게 볼이 터치되거나, 그 선수가 터치했을 때.
- 몸의 일부를 백코트에 터치하고 있는 수비선수에게 볼이 터치 되거나, 그 선수가 터치했을 때.
- 볼을 컨트롤하고 있는 팀의 프런트코트에 몸의 일부를 터치하고 있는 심판에게 볼이 터치되었을 때.
- 백코트에서 프런트코트로 드리블하여 넘어가는 상황에서는 드리블러의 두 발과 볼 전부가 프런트코트에 닿고 있을 때.

28.1.3 앞서 볼을 백코트에서 컨트롤하던 팀이 다음과 같은 사유로 다시 백코트에서 드로인을 하게 될 때에는 8초의 시간은 잔여 시간이 주어진다.

- 볼이 경계선 밖으로 나갔을 때.
- 같은 팀의 선수가 부상당했을 때.
- 같은 팀(해당 팀)에게 T.파울이 선언 되었을 때.
- 점프볼의 상황이 되었을 때.
- 더블 파울이 발생 했을 때.
- 양 팀에게 같은 비중의 벌칙을 상쇄 했을 때.

제29조 샷클락 (Shot clock)

29.1 규칙의 적용(Rule)

29.1.1 팀은 다음과 같을 때 24초 이내에 필드골을 위한 슈트를 시도해야 한다.

- 코트 안에서 선수가 라이브 된 볼을 컨트롤하게 되었을 때.
- 드로인을 할 때 코트 안에서 어느 선수든지 볼을 합법적으로 터치 하거나, 정당하게 터치되었을 때 그리고 볼을 갖고 있던 팀이 컨트롤할 때.

필드골을 위한 슈트가 24초 이내에 이루어진다는 것은 다음과 같은 때를 말한다.:

- 샷클락의 신호가 울리기 전에 필드골을 위해 슈팅한 볼이 선수의 손을 떠났을 때.
- 필드골을 위해 슈팅한 볼이 선수의 손에서 떠난 다음, 볼이 링에 터치 되거나 혹은 바스켓에 들어갔을 때.

29.1.2 샷클락 시간이 거의 끝날 무렵 필드골을 위해 슈팅한 볼이 선수의 손을 떠나 공중에 있는 동안, 샷클락의 신호가 울렸을 때:

- 볼이 바스켓 안으로 들어갔다면 샷클락의 신호는 무시하고, 골은 득점으로 인정하며, 바이얼레이션으로 처리하지 않는다.
- 볼이 링에는 터치되었으나 바스켓에 들어가지 않았다면, 샷클락의 신호는 무시하고, 경기는 계속된다.
- 볼이 링에 터치되지 않았다면, 바이얼레이션으로 처리된다. 다만 슈팅한 반대 팀이 즉시 볼을 컨트롤하게 되었다면, 신호는 무시되고 경기를 계속한다.
- 백보드는 백보드 안쪽의 경계 위에 노란색 볼이 들어오는 조명이 있어야 하며 이 불빛은 샷클락 시그널이 울릴 때 소리보다 우선한다.

골 텐딩과 인터피어런스에 관련된 모든 규정은 그대로 적용된다.

29.2 절차(Procedure)

29.2.1 매 쿼터 및 연장전을 시작 할 때, 점프볼이나 센터라인에서 드로인

한 볼을 선수가 코트에서 볼을 컨트롤하였을 경우, 백코트 또는 프런트코트 어디든 상관없이 샷클락은 24초로 시작해야 한다.

29.2.2 다음과 같은 상황에서 심판이 경기를 중단시켰다면

- 볼을 컨트롤하고 있지 않는 팀에 의한 파울이나 바이올레이션이 발생했을 때(볼이 경계선 밖으로 나갔을 때는 제외).
- 볼을 컨트롤하고 있지 않는 팀의 정당한 사유로
- 어느 팀에게도 관련이 없는 정당한 사유로 중단되었다면, 볼의 소유권은 경기가 중단되기 전에 컨트롤하고 있던 팀에게 준다. 위에 상황들로 인해 컨트롤하던 팀이 다시 드로인을 하게 되면:
 - 백코트에서 드로인을 하게 된다면, 샷클락은 24초로 리셋 시킨다.
 - 프런트코트에서 드로인을 하게 된다면, 샷클락은 다음과 같이 리셋 시킨다.
 - 경기가 중단 된 시점에 샷클락이 14초 이상이 남아 있었다면, 샷클락은 리셋 시키지 않고 남아있던 시간만 으로 경기를 진행 시킨다.
 - 경기가 중단 된 시점에 샷클락이 14초 미만이 남아 있었다면, 샷클락은 14초로 리셋 시키고 경기를 진행한다.

그러나 심판들이 판단하기에 게임이 어느 팀에 관련이 없는 정당한 사유로 중단되고 샷클락의 리셋이 상대팀에 불리한 상황이라면 샷클락을 멈춘 시점에서 경기를 진행 시킨다.

29.2.3 볼 컨트롤을 하고 있는 팀에 의해 파울이나 바이올레이션(아웃 오브 바운드 상황 포함)이 발생하고 상대팀이 드로인 할 때, 샷클락을 리셋한다.

소유권 교체로 인한 새로운 공격권의 드로인도 샷클락을 리셋한다.

만약 다음과 같이 드로인을 하게 된다면

- 백코트면 샷클락은 24초로 리셋한다.
- 프런트코트면 샷클락은 14초로 리셋한다.

29.2.4 볼을 컨트롤 하던 팀의 T.파울로 심판이 경기를 중단 시켰다면 경기는 볼의 위치와 가장 가까운 지점에서 재개하며, 이 때 샷클락은 잔여시간으로 한다.

29.2.5 4쿼터 또는 연장전 종료 2분전 백코트에서 볼의 소유권을 가지고

있는 팀에 의해 타임아웃이 요청 되었을 경우, 그 팀 감독이 프런트코트 드로인 라인 또는 백코트(원지점)에서 드로인의 위치를 선택 할 수 있다.

타임아웃 이후, 드로인은 다음과 같이 시행된다.

- 팀의 아웃오브바운드가 발생 할 경우:
 - 백코트이면 샷클락을 잔여시간으로
 - 프런트코트이면 샷클락이 13초 또는 그 미만이면 멈춘 시점에서 시작, 만약 샷클락이 14초 혹은 이상이면 14초로 리셋
- 파울이나 바이올레이션(아웃 오브 바운드 제외) 발생되고 팀의
 - 백코트면 샷클락은 24초로 리셋
 - 프런트코트면 샷클락은 14초로 리셋
- 새로운 볼의 컨트롤 가진 팀이 타임아웃 이후, 그 팀의
 - 백코트면 샷클락은 24초로 리셋
 - 프런트코트면 샷클락은 14초로 리셋

29.2.6 U.파울, D.파울로 인해 프런트코트 드로인 라인에서 드로인이 시행될 때 샷클락은 14초로 리셋한다.

29.2.7 볼이 상대팀 바스켓 링에 터치 후 샷클락은 다음과 같이 리셋한다:

- 상대팀이 볼 컨트롤을 얻었을 때는 24초로.
- 볼이 링에 터치되기 전 볼 컨트롤하던 같은 팀이 볼 컨트롤을 얻었을 때는 14초로.

29.2.8 한 팀이 볼을 컨트롤하고 있거나, 어느 팀도 볼을 컨트롤하고 있지 않을 때 실수로 인해 샷클락의 버저가 울리면, 버저는 무시되고 경기는 계속 진행이 된다. 그러나 심판이 판단하여 볼을 컨트롤하고 있는 팀이 볼이익을 당하는 경우, 경기는 중단이 되고 샷클락은 정정이 되며 볼의 소유권은 그 팀에 주어진다.

제30조 볼을 백코트로 되돌아가게 하는 것 (Ball returned to the back court)

30.1 정 의(Definition)

30.1.1 다음과 같은 때, 팀이 프런트코트에서 라이브 볼을 컨트롤하고 있는 것이다.

- 프런트코트에서 볼을 잡거나 드리블하고 있는 동안에 선수가 두 발로 프런트코트에 터치하고 있을 때.
- 볼이 프런트코트에 있는 팀의 선수들끼리 패스하고 있을 때.

30.1.2 다음과 같은 경우는 프런트코트에서 라이브 볼을 컨트롤하고 있는 팀이 부당하게 자신의 백코트로 볼을 보낸 것이 된다. 만약 그 팀의 선수가 프런트코트에서 마지막으로 볼을 터치하고 그 볼이

- 백코트에 신체 일부분이 닿아 있는 그 팀 선수에 의해 처음으로 터치 되었을 때.
- 볼이 그 팀의 백코트에 터치된 후에 그 팀의 선수에 의해 처음으로 터치 되었을 때.

이 제한은 드로인을 포함한 팀의 프런트코트에서 일어나는 모든 상황에 적용된다. 그러나 프런트코트에서 점프하여 공중에 있는 동안 새로운 팀 컨트롤을 하게 되어 백코트에 내려설 때에는 예외로 한다.

30.2 규칙의 적용(Rule)

볼을 컨트롤하고 있는 선수는 프런트코트에 있는 라이브 볼을 부당하게 그의 백코트로 되돌아가게 해서는 안 된다.

30.3 벌 칙(Penalty)

볼은 규칙위반이 발생한 곳으로부터 가장 가까운 상대 팀의 프런트 코트 경계선 밖에서 반대 팀에게 주어진다. 다만, 백보드의 바로 뒤는 제외한다.

제31조 골 텐딩과 인터피어런스(Goal tending and Interference)

31.1 정 의(Definition)

31.1.1 필드골이나 프리드로의 슈트는:

- 슈트 동작 중에 있는 선수의 손(한 손 또는 두 손)에서 볼이 떠날 때 시작된다.
- 다음과 같은 상황일 때 끝난다.

볼이:

- 바스켓 위로부터 직접 들어가 바스켓 안에 있거나 통과 했을 때.
- 바스켓 안으로 들어가지 않을 것이 확실해질 때.
- 링에 터치되었을 때.
- 플로어에 터치되었을 때.
- 데드 되었을 때이다.

31.2 규칙의 적용(Rule)

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

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

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

31.2.3 골 텐딩의 제한들은 다음과 같은 때까지 적용된다.

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

31.2.4 인터피어런스는 다음과 같은 때 일어난다:

- 필드골을 위한 슈트나 마지막 또는 하나만의 프리드로에 있어서, 슈한 볼이 링에 얹혀있는 동안 선수가 바스켓이나, 백보드를 터치했을 때.
- 프리드로가 더 남아 있는 상황에서 프리드로 한 볼이 바스켓으로 들어갈 가능성이 있는 볼이나 바스켓, 백보드를 선수가 터치했을 때.
- 선수가 바스켓 밑으로부터 팔을 뻗어 볼을 터치했을 때.
- 수비선수가 슈한 볼이 바스켓 안에 있는 동안 네트를 통과하지 못

하도록 볼이나 바스켓을 터치했을 때.

- 선수가 바스켓을 잡거나 흔드는 방법 등으로(링/네트) 볼이 부자연스럽게 바운드되거나 방향이 바뀌어 바스켓으로 들어갔거나 들어가지 않았다고 심판이 판단했을 때.
- 선수가 바스켓을 잡고 매달려 볼을 플레이 했을 때.

31.2.5 다음과 같은 때 즉:

- 슛 동작 중에 있는 선수의 손에 볼이 있거나, 필드골 또는 마지막 프리드로를 위해 슛한 볼이 공중에 있는 동안 심판이 휘슬을 불었을 때.
- 필드골을 위해 슛한 볼이 공중에 있는 동안 쿼터나 연장전이 끝나는 경기시계의 신호가 울렸을 때에는, 어느 선수도 볼이 링에 터치된 다음, 바스켓 안으로 들어갈 수 있는 가능성이 있는 동안 그 볼에 터치해서는 안 된다.

골 텐딩과 인터피어런스에 관련된 모든 규정이 적용된다.

31.3 벌 칙(Penalty)

31.3.1 공격 팀이 바이올레이션을 범했다면 득점이 인정되지 않는다.

규칙에 별도로 정해진 것이 없는 한, 볼을 반대 팀에게 주어 프리드로라인의 연장선상 경계선 밖에서 드로인 시킨다.

31.3.2 수비선수가 바이올레이션을 범했다면, 공격 팀에게:

- 볼이 프리드로 상황에서 슛이 된 상태라면 1점.
 - 볼이 2점 슛 지역에서 슛이 된 상태라면 2점.
 - 볼이 3점 슛 지역에서 슛이 된 상태라면 3점의 득점을 인정한다.
- 위의 득점은 볼이 바스켓을 통과했을 때와 같이 인정된다.

31.3.3 마지막 프리드로에서 수비팀 선수에 의해 바이올레이션(31.2.2해당)이 일어났다면, 공격 팀에게 1득점을 인정한 후, 바이올레이션을 범한 선수에게 T.파울의 벌칙을 준다.

제 6 장 파 울(FOULS)

제32조 파 울(Fouls)

32.1 정 의(Definition)

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

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

32.1.3 만일 다음과 같이 데드 된 이후 파울을 범했다면,

- 쿼터 또는 연장전 종료 부저가 울렸을 때
 - 규칙위반이 발생했을 때
- 파울이 T.파울, U.파울 또는 D.파울이 아닌 한 무시된다.

제33조 신체접촉: 일반적인 원칙(Contact: General principles)

33.1 실린더의 원칙(Cylinder Principles)

실린더 원칙은 선수가 차지하고 있는 플로어와 그 위의 공간을 포함하는 가상 실린더로 정의된다. 그의 발 사이의 거리, 높이는 선수의 신체조건에 따라 달라진다.

수비 선수 또는 볼이 없는 공격 선수의 실린더의 범위는 다음과 같다:

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

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

공격자가 실린더 내에서 정상적인 플레이를 시도할 때, 수비자는 볼을 가지고 있는 공격자의 실린더 안에 침범 하거나 불법적인 접촉을 일으켜서는 안 된다.

볼을 가지고 있는 공격선수의 실린더 범위는 다음과 같다:

- 앞면은 두 발에서, 두 무릎과 두 팔을 구부린 상태에서 볼을 엉덩이 위로 잡은 것까지
- 뒷면은 엉덩이까지
- 옆은 팔꿈치와 다리의 바깥쪽 가장자리까지

실린더 내에 볼을 가진 선수는 드리블, 피벗, 슈팅, 그리고 패스할 수 있는 충분한 공간이 있어야 한다.

공격선수는 다리나 팔을 실린더 밖으로 벌리거나, 추가 공간을 확보하기 위해 불법적인 접촉을 일으킬 수 없다(그림5 참조).

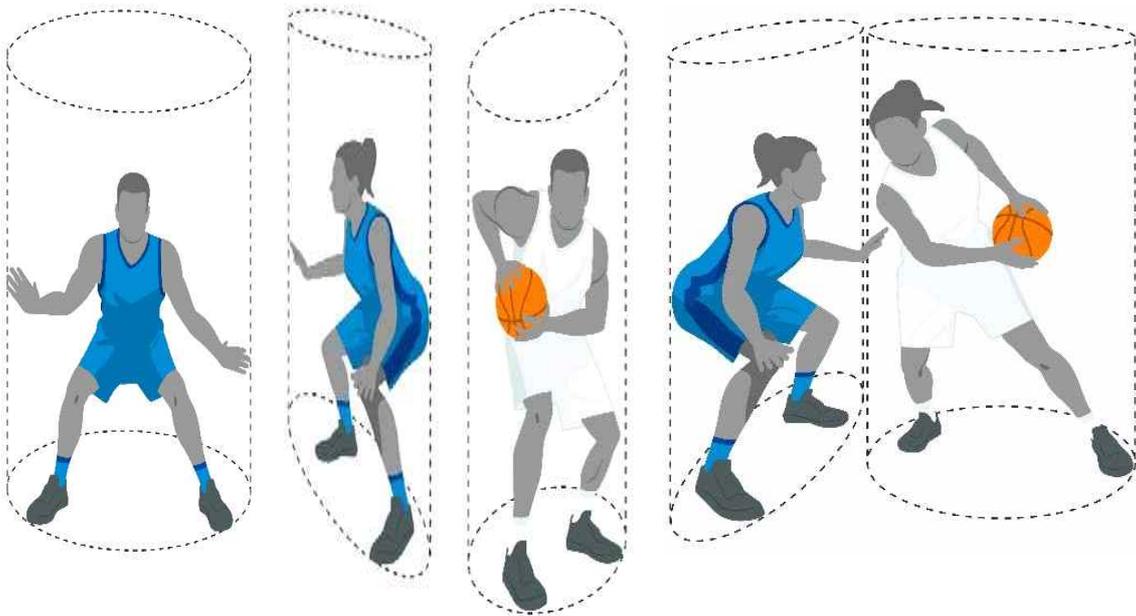


그림5. 실린더의 원칙(Cylinder principle)

33.2 수직의 원칙(Principle of Verticality)

경기 중 코트 안에서 각 선수는 상대선수가 이미 차지하고 있지 않

은 곳이면, 어느 곳 이라도 차지할 권리가 있다(실린더).

이 원칙은 선수가 차지하고 있는 플로어와 그 위의 공간 그리고 그 공간 내에서 수직으로 점프할 때에 그 위의 공간까지를 보호 받는다. 선수가 자신의 실린더를 벗어나 이미 자기의 위치(실린더)를 차지하고 있는 상대선수와 신체접촉을 일으켰다면, 실린더를 벗어난 선수에게 신체접촉의 책임이 있다.

수비선수가 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 수비선수에게 다음과 같은 행동으로 신체접촉을 일으켜서는 안 된다:

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

33.3 정당한 수비위치(Legal Guarding Position)

수비선수가 최초의 정당한 수비위치를 차지했다는 것은 다음과 같은 때이다:

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

정당한 수비위치는 플로어로부터 선수의 바로 위 천장에 이르는 수직으로 연장된 공간까지를 말한다(실린더). 수비선수는 두 팔을 자신의 머리위로 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, 드리블 하고 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 함으로서 접촉을 일으켜서는 안 된다.

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

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

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

33.5 볼을 컨트롤하고 있지 않는 선수에 대한 수비

(Guarding a play who does 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.

수비선수가 시간과 거리의 개념을 무시하고 수비위치를 차지하여 상대선수에게 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 통과 하려는 것을 방해 하거나, 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 지점 사이의 일직선상과 내려설 지점에는 점프하는 시점에 이미 상대선수가 위치를 차지하고 있지 않았어야 한다.

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 U.파울이며, 어떤 상황에서는 D.파울일 수도 있다.

33.7 스크린: 정당한, 부당한 스크린(Screening: Legal and illegal)

스크린이란 볼을 컨트롤하고 있지 않는 상대선수가 코트 안에서 원

하는 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 때에 스크린한 선수가 움직이고 있었거나,
- 접촉이 일어날 때에 정지하고 있는 상대선수의 시야 밖에서 적당한 거리를 두지 않고 스크린을 하였거나,
- 접촉이 일어날 때에 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 상대팀 선수가 스크린 하는 선수와 접촉이 없이, 정상적인 1보를 움직일 수 있도록 스크린의 위치를 잡아야 한다.

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 신체접촉이다.

33.9 블로킹(Blocking)

블로킹이란 볼을 가졌든, 안 가졌든 상대선수의 움직임을 저지 시키는 부당한 신체접촉이다.

상대선수가 정지하고 있거나 물러서고 있을 때 움직이면서 스크린을 하려함으로써 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 접촉에 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 상대선수가 지나가려 할 때에는 팔이나 팔꿈치를 실린더 속으로 낮추어야 한다.

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

33.10 노차지 세미 서클(반원) 구역(No-charge semi-circle areas)

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

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

- 공격선수가 공중에서 볼을 컨트롤하고 있고,
- 그 선수가 필드골을 위한 슛이나 볼을 패스하는 것을 시도하고,

- 수비선수의 한 발 또는 두 발이 노차지 반원 구역에 있을 때이다.

33.11 손이나 팔로 상대선수와 접촉을 일으키는 것

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

손으로 상대선수를 터치하는 것 그 자체가 반드시 파울이라고는 할 수 없다.

심판은 손으로 접촉을 일으킨 선수에게 유리했는지를 판정해야 한다. 접촉을 일으킨 것이 상대선수의 움직임에 방해로 했다면 이러한 접촉은 파울이다.

볼의 소유와 관계없이 상대선수를 수비하면서 손 또는 팔을 뻗어 접촉을 하거나, 접촉을 하고 있음으로써 상대선수의 움직임을 방해 했다면, 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 상대수비 선수를 휘감거나 감싸는 것.
- 볼을 플레이하려는 수비선수를 저지시키거나, 자신이 더 많은 공간을 차지하기 위해 밀어내는 것.
- 드리블 하면서, 손이나 팔을 뻗어 볼을 빼앗으려는 상대선수를 방해하는 것.

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

- 자유롭게 볼을 받기 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 상대선수를 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 신체 접촉을 일으키는 것이다. 수비선수가 상대방의 뒤에서 신체적 접촉을 일으켜 볼을 플레이 하려고 시도 하는 것은 정당화 될 수 없다.

33.14 홀딩(Holding)

홀딩이란 상대선수의 자유로운 행동을 저지하기 위해 잡는 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 신체 접촉이다.

33.16 페이크 (Fake being fouled)

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

33.16.1 벌칙

경기 중에는 벌하지 않고 경기 후, 비디오 분석을 통하여 벌칙(벌금)을 부과한다.

제34조 퍼스널 파울(Personal foul)

34.1 정 의(Definition)

34.1.1 퍼스널 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 안되며 또한 거칠고 격렬한 플레이를 하여도 안 된다.

34.1.2 드로인 파울이란, 4쿼터 혹은 각 연장전 마지막 2분 이하 드로인 상황일 때, 볼을 심판이 가지고 있거나, 드로인하는 선수의 손에 있을 때 수비선수가 코트에서 상대팀에게 접촉을 일으키는 퍼스널 파울이다.

34.2 벌 칙(Penalty)

파울을 범한 선수에게 퍼스널 파울이 기록된다.

34.2.1 슛 동작 중에 있지 않은 선수에게 파울을 범했으면:

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

34.2.2 슈터에게 파울을 범했으면, 다음과 같이 프리드로를 준다.:

- 필드골 지역에서 슛이 성공되었으면, 득점으로 하고 1개의 프리드로를 추가로 준다.
- 2점 슛 지역에서의 슛이 성공되지 않았으면, 2개.
- 3점 슛 지역에서의 슛이 성공되지 않았으면, 3개.

34.2.3 드로인 파울을 범했으면,

공격팀은 상대팀 페널티상황(팀 파울상황)에 처해 있는지 여부에 관계없이, 파울을 당한 선수에게는 프리드로 1개가 주어지고, 파울이 발생한 가장 가까운 경계선 밖에서 드로인이 주어진다.

제35조 더블파울(Double foul)

35.1 정 의(Definition)

35.1.1 더블파울이란, 2명의 상대적인 선수가 거의 동시에 서로 퍼스널 파울 또는 U.파울/D.파울을 범하는 것을 말한다.

35.1.2 상대하는 두 선수끼리 거의 동시에 서로에게 파울을 범했을 때 주어진다. 다음과 같은 상황들이 성립되어야 한다.

- 두 선수의 파울이며,
- 이 파울은 신체접촉을 포함하며,
- 상대방 양 팀 두 선수 사이의 파울이며,
- 두 파울이 같은 개인파울 또는 U.파울과 D.파울이 조합된 파울이다.

35.2 벌 칙(Penalty)

파울을 범한 선수들에게 1개씩의 퍼스널 파울 또는 U.파울/D.파울을 기록하고, 프리드로는 주지 않으며 경기는 다음과 같이 계속된다:

더블파울이 선언되는 것과 거의 동시에

- 필드골이나 마지막 또는 하나만의 프리드로가 득점이 되었다면, 득점한 반대 팀이 엔드라인 밖으로부터의 드로인으로,
- 한 팀이 볼을 컨트롤하고 있었거나, 볼의 소유권을 갖고 있었다면, 파울이 일어난 지점으로부터 가장 가까운 경계선 밖에서 그 팀의 드로인으로,
- 어느 팀도 볼을 컨트롤 하고 있지 않았거나, 볼의 소유권을 갖고 있지 않았다면, 점프볼의 상황이 된다.

제36조 테크니컬 파울(Technical foul)

36.1 경기 참가자들에 대한 행동 지침(Rules of conduct)

- 36.1.1 경기의 원활한 운영은 양 팀의 선수들과 팀 벤치 인원들 더불어 심판들, 테이블 오피셜들, 그리고 감독관의 전폭적인 협조를 필요로 한다.
- 36.1.2 각 팀은 승리를 위하여 최선을 다해야 하나, 그것은 스포츠맨 정신과 페어플레이 정신에 의해야 한다.
- 36.1.3 규칙의 정신에 반하여 고의로 또는 되풀이해서 비협조적이거나, 불복하는 행위는 T.파울로 간주된다.
- 36.1.4 심판은 절차상의 문제와 같은 대수롭지 않은 위반에 대하여 확실히 고의성이 없거나, 직접 경기에 영향을 미치지 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 규칙위반을 발견했다면, 경기는 중단되고 T.파울이 주어진다. 벌칙은 T.파울이 기록될 때에 규칙위반이 발생한 것처럼 적용된다. T.파울과 경기가 중단되기까지의 사이에 일어난 모든 것은 유효하다.

36.2 정 의(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, 감독관, 테이블 오피셜 또는 상대팀 선수에게 무례하게 건드리거나 말을 하는 행위.
 - 관중들에게 공격적이거나 자극적인 제스처를 취하거나 말을 하는 행위.
 - 상대를 괴롭히거나 조롱 혹은 비아냥거리는 행위
 - 눈 가까이 손을 대거나 흔들려 상대선수의 시야를 가리는 행위
 - 지나치게 팔꿈치를 휘두르는 행위.
 - 바스켓을 통과한 볼을 의도적으로 건드리거나, 곧바로 시행하려

는 드로인을 방해하여 경기를 지연시키는 행위.

- 속이기 위한 페이크 파울(33.16 참조).
- 선수가 체중이 실리도록 링에 매달리는 행위. 다만 덩크슛을 한 동작으로 잠시 링을 잡거나, 심판이 판단하기에 자신과 다른 선수의 부상을 피하기 위해 링에 매달리는 행위는 제외한다.
- 수비선수가 마지막 또는 하나만의 프리드로에 있어서 골 텐딩을 범했다면, 프리드로의 득점(1점)을 인정하고, 터치한 그 수비선수에게 T.파울을 주어 벌한다.

36.2.2 팀 벤치 인원의 T.파울은 심판들이나 감독관, 테이블 오피셜, 상대팀에게 무례하게 말을 하거나, 몸을 건드렸을 때, 혹은 절차상이나 행정상 위반을 했을 때 선언된다.

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

36.2.4 다음과 같은 때 감독은 실격된다.

- 감독 자신이 스포츠정신에 위배되는 행위로 인하여 2개의 T.파울이(C) 기록 되었을 때.
- 팀 벤치에 있는 팀 벤치인원의 스포츠정신에 위배되는 행위로 인하여 3개의 T.파울이 기록되었거나(B) 합쳐서 3개의 T.파울 중 1개가 감독 자신에게(C) 기록 되었을 때.

36.2.5 규칙 36.2.3 또는 36.2.4에 의하여 선수나 감독이 실격되었을 때, 벌칙은 그 T.파울에 대하여만 적용되며 실격에 대한 추가의 벌칙은 적용하지 않는다.

36.3 벌 칙(Penalty)

36.3.1 T.파울이 선언 되었을 때:

- 선수에 의한 T.파울은 그 선수의 파울로 기록하며, 개인 및 팀 파울에 가산된다.
- 팀 벤치 인원에 의한 T.파울은, 감독에게 1개씩의 T.파울을 기록하며, 팀 파울에는 가산되지 않는다.

36.3.2 상대팀에게 1개의 프리드로를 준 다음: 경기의 시작은 다음과 같다.

- 즉시 프리드로를 시행한 후 볼 컨트롤하던 팀(공격팀)이 T.파울이

- 일어날 때 볼이 있던 그 위치에서 다시 드로인으로 시작한다.
- 다른 파울이나 페널티 상황과 상관없이 즉시 프리드로를 시행한 후, T.파울로 인한 중단된 시점에 볼 컨트롤하던 팀(공격팀)이나 페널티상황으로 경기는 다시 시작한다.
- 필드골이나 마지막 프리드로가 성공된 후라면 자유투 시행 후 수비하던 팀의 엔드라인에서 드로인으로 시작한다.
- 어느 팀도 볼의 컨트롤이나 소유권을 가지고 있지 않을 때는 점프볼 상황으로 경기를 재개 한다.
- 센터서클에서 점프볼로 첫 번째 쿼터를 시작한다.

제37조 스포츠정신에 위배되는 파울(Unsportsmanlike foul)

37.1 정 의(Definition)

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

- 규칙의 정신과 의도 내에서 직접적으로 볼에 대한 플레이를 정당하고 합법적으로 하지 않는 경우.
- 선수가 볼을 플레이하는 노력하는 중이라도 과격한 신체 접촉을 일으키는 경우.
- 공격자 팀의 속공이나 트랜지션 과정을 차단하기 위해 규칙의 목적과 의도를 벗어나 정당하지 못한 방법으로 발생한 수비자에 의한 불필요한 접촉. 이것은 공격자가 슈팅 동작을 취하는 시점까지 적용된다.
- 공격선수와 상대방 바스켓 사이에 수비선수가 없는 clear path 상황에서 공격자의 뒤 혹은 측면에서 접촉을 일으키는 경우.

그리고

- 진행 중인 선수가 볼을 컨트롤 하고 있거나
- 진행 중인 선수가 볼을 컨트롤을 얻기 위해 시도하거나
- 볼이 진행 중인 선수에게 패스 되었을 때

이것은 공격자가 슈팅 동작을 취하는 시점까지 적용된다.

37.1.2 U.파울은, 전 경기에 걸쳐 일관성 있게 적용되어야 하며 심판은 오직

행동에 대해서만 판정해야 한다.

37.2 벌 칙(Penalty)

37.2.1 파울을 범한 선수에게 1개의 U.파울을 기록한다.

37.2.2 파울을 당한 선수에게 규정에 따라 프리드로를 준 다음:

- 프런트코트 드로인 라인 밖에서 드로인을 하거나,
- 센터서클에서의 점프볼로 첫 번째 쿼터를 시작한다.

주어야 할 프리드로의 수는 다음과 같다.:

- 슛 동작 중에 있지 않은 선수에게 파울을 범했으면, 프리드로 2개
- 슛 동작 중에 있는 선수에게 파울을 범했고, 골이 성공 되었으면 득점으로 인정하고, 추가로 프리드로 1개.
- 슛 동작 중에 있는 선수에게 파울을 범했고, 골이 성공되지 않았으면, 2개 또는 3개의 프리드로를 준다.

37.2.3 선수는 2개의 T.파울이나 2개의 U.파울 혹은 1개의 T.파울과 1개의 U.파울을 선고 받으면 남은 경기시간과 상관없이 실격 당한다.

37.2.4 규칙 37.2.3에 의하여 선수가 실격 되었을 때, U.파울만으로 벌하고, 실격으로 인한 추가의 벌칙은 시행하지 않는다.

제38조 실격되는 파울(Disqualifying foul)

38.1 정 의(Definition)

38.1.1 선수 또는 팀 벤치 인원들(감독, 코치, 교대선수 및 제외된 선수 그리고 필요에 의한 관계자)이 범하는 정도에 지나치게(극심하게) 스포츠정신에 위배되는 모든 행위는 실격되는 파울이다.

38.1.2 감독이 D.파울을 선언 당하면, 스코어시트에 기재된 코치가 감독을 대행해야 하며, 코치가 스코어시트에 기재되어 있지 않으면, 주장이 대행해야 한다.

38.2. 난폭한 행위(Violence)

38.2.1 경기 중 스포츠맨 정신과 페어플레이 정신에 반하여 난폭한 행위가 일어날 때, 심판들은 즉시 이를 중단시켜야 하며, 필요하다면 질서 유지 담당자들의 책임 하에 중단시켜야 한다.

- 38.2.2 경기장 또는 그 주변에서 선수들 또는 팀 벤치 인원들이 관련하여 난폭한 행위가 일어났다면 심판은 그들을 저지할 조치를 취해야 한다.
- 38.2.3 위에 말한 사람들이 상대선수나 심판에게 폭행(심한 공격적 행동) 등을 한다면, 즉시 경기에서 실격되며, 주심은 WKBL(한국여자농구연맹)에 발생한 내용을 보고 하여야 한다.
- 38.2.4 질서유지 담당자들은 심판이 코트 안으로 들어오도록 요청할 때에만 들어갈 수 있다. 그러나 관중이 난폭한 행위를 하려고 코트에 들어 왔다면, 질서유지 담당자들은 팀들과 심판들을 보호하기 위해 즉시 이들을 저지시켜야 한다.
- 38.2.5 출입구, 비상구, 복도, 대기실 등을 포함하는 모든 나머지 구역은 WKBL(한국여자농구연맹) 질서유지 담당자들의 관리 하에 질서를 유지시킬 책임이 있다.
- 38.2.6 선수, 팀 벤치 인원들이 경기시설물을 파괴할 수도 있는 행동을 한다면, 심판들은 이러한 행동을 용납해서는 안 된다. 심판들은 이러한 행동을 발견하면, 그 팀 감독에게 경고하여야 한다. 이러한 행위가 되풀이 되면, 관련된 사람에게는 즉시 T.파울 또는 D.파울이 주어진다.

38.3 벌칙(Penalty)

- 38.3.1 파울을 범한 사람에게 1개의 D.파울이 기록된다.
- 38.3.2 이 조항의 규정에 의하여 D.파울을 범한 사람은 경기에서 퇴장당하며, 남은 경기 중 자기 팀 대기실에 있어야 하며, 본인이 원하면 경기장 건물을 떠날 수도 있다.
- 38.3.3 다음과 같이 프리드로를 주어야 한다:
- 신체접촉이 없었던 파울에 대하여는 감독이 지명하는 임의의 선수에게,
 - 신체접촉이 있었던 파울에 대하여는 파울을 당한 선수에게 그리고 이어서:
 - 프런트코트 드로인 라인에서 드로인 또는,
 - 센터서클에서의 점프볼로 1쿼터를 시작한다.
- 38.3.4 주어야 할 프리드로의 수는 다음과 같다.

- 신체접촉이 없는 파울은 프리드로 2개
- 슛 동작 중에 있지 않은 선수에게 파울을 범했을 때에는 2개의 프리드로를,
- 슛 동작 중에 있는 선수에게 파울을 범했을 때, 골이 성공되었으면 득점으로 인정하고 추가로 1개의 프리드로를
- 슛 동작 중에 있는 선수에게 파울을 범했고, 골이 성공되지 않았을 때에는 2개 또는 3개의 프리드로를 준다.
- 감독이 D.파울을 범했을 때 2개의 프리드로를 준다.
- 코치, 교대선수 및 제외된 선수 그리고 필요에 의한 관계자가 D.파울을 범했을 때 2개의 프리드로를 준다.

제39조 싸움(Fighting)

39.1 정 의(Definition)

싸움이란, 상대적인 2명 또는 그 이상의 사람들이 신체적 충돌을 일으키는 것을 말한다(감독, 코치, 교대선수 및 제외된 선수 그리고 필요에 의한 관계자).

이 조항은, 싸우고 있거나, 싸움이 일어날 수 있는 상황에서 팀 벤치 구역을 벗어나는 감독, 코치, 교대선수 및 제외된 선수 그리고 필요에 의한 관계자 또는 팀 관계자들에게만 적용되는 규정이다.

39.2 규칙의 적용(Rule)

39.2.1 싸움이 일어난 상황에서 팀 벤치 구역을 벗어난 교대선수나 경기에서 물러난 선수들, 필요에 의한 관계자가 싸움에 가담하였다면 실격된다. 단, 팀 벤치 구역을 벗어나 싸움에 직접적으로 가담하지 않았다면 실격되지(벌하지) 않는다.

39.2.2 싸움이 일어난 상황에서 감독, 코치(들)만이 질서유지와 심판들을 돕기 위해 팀 벤치 구역을 벗어날 수도 있다.

39.2.3 감독이나 코치가 팀 벤치구역을 벗어나서 질서유지와 심판들을 도우려 해야한다. 만일 질서유지를 위한 행위를 하지 않을 때에는 WKBL 운영규정에 따른다.

39.3 벌 칙(Penalty)

- 39.3.1 팀 벤치구역을 벗어나, 싸움에 가담한 감독, 코치, 교대선수, 제외된 선수와 팀 관계자들에게는 최대 2개의 프리드로와 소유권만이 벌칙으로 부과된다.
- 39.3.2 이 조항에 의해 양 팀의 팀 벤치 인원들이 실격되고 다른 파울의 벌칙이 남아 있지 않다면, 경기는 다음과 같이 계속 된다.
싸움으로 인하여 경기가 중단되는 것과 거의 동시에:
- 필드골 또는 마지막 프리드로가 성공되었다면, 득점한 반대 팀에게 볼을 주어 엔드라인 밖에서 드로인.
 - 한 팀이 볼을 컨트롤하고 있었거나 볼에 대한 소유권이 있었을 때, 볼은 그 팀에게 싸움이 일어났을 때 볼과 가까운 경계선에서 주어진다.
 - 양 팀 모두 볼을 컨트롤 하고 있지 않았거나, 볼에 대한 소유권이 없을 때에 점프볼의 상황이 된다.
- 39.3.3 모든 D.파울은 스코어시트에 기록되며, 팀 파울에 가산하지 않는다.
- 39.3.4 코트 내에서 싸움이 일어나려 하거나, 싸움에 관련된 선수들의 파울에 대한 벌칙들은 제42조(특수한 상황)에 따라서 처리된다.
- 39.3.5 감독, 코치, 교대선수 및 제외된 선수 그리고 필요에 의한 관계자가 싸움에 직접 관련하여 D.파울에 대한 벌칙의 집행은 38.3.4 조항에 따른다.

제 7 장 파울의 처리에 대한 일반적인 규정(GENERAL PROVISIONS)

제40조 선수의 5반칙(Five fouls by a player)

- 40.1 한 선수가 5개의 파울을 범했을 때에는 심판이 통보하는 즉시 경기에서 물러 나야 하며, 30초 이내에 교체 되어야 한다.
- 40.2 선수 겸 감독은 선수로서 5개의 파울을 범하면 제외된 선수가 되지만 감독으로서 자격은 유지된다.

40.3 앞서 5반칙을 범한 선수가 또 범하는 파울은 경기에서 물러난 선수의 파울이므로 감독에게 주어지며, 스코어시트에는 'B'로 기록된다.

40.4 선수가 2개의 T.파울 또는 2개의 U.파울 또는 1개의 U.파울과 1개의 T.파울을 범하면 계시원이 실격됨을 알려야 한다.

40.5 감독이 개인의 비신사적 행동으로 인한 2개의 T.파울('C') 또는 총 3개의 T.파울을 범하면 (모두 'B'이거나 그 중 하나가 'C'일 경우), 계시원이 실격됨을 알려야 한다.

40.6 실격된 선수, 감독, 제외된 선수, 교대선수, 팀관계자들은 즉시 (30초 이내) 경기장을 떠나야 하며 대기실에 머물거나 경기장을 떠날 수 있다.

40.7 정규리그 이외의 경기: 선수의 5반칙

40.7.1 경기 중 한 팀의 선수가 경기장에 4명 이하로 남게 되면, 가장 먼저 5반칙으로 퇴장당한 선수 순서대로 교체한다(5반칙 퇴장외의 퇴장 벌칙을 범한 선수는 제외).

40.7.2 교체되어 자격을 얻은 선수가 1개의 파울을 범하면 또다시 자격 상실로 코트에서 물러나야 한다.

40.7.3 벌칙(Penalty)

40.7.4 교체되어 자격을 새롭게 얻은 팀은 감독(누구에게도)에게 부과되지 않는 T.파울을 주어 상대팀에게 1개의 프리드로를 주고 경기가 중단된 시점에 볼을 소유하고 있던 팀에게 드로인을 주어 경기를 재개한다.

제41조 팀 파울: 벌칙(Team fouls: Penalty)

41.1 정 의(Definition)

41.1.1 팀 파울이란 선수가 범하는 퍼스널 파울, T.파울, U.파울, D.파울이다. 한 개의 쿼터에서 팀이 파울을 4개를 범했을 때, 그 팀은 팀 파울 벌칙상태에 있게 된다.

41.1.2 휴식기간 중에 일어나는 모든 팀 파울들은 다음 쿼터나 다음 연장전의 일부로 간주된다.

41.1.3 모든 연장전에서 팀 파울들은, 4쿼터의 일부로 간주한다.

41.2 규칙의 적용(Rule)

- 41.2.1 한 팀이 팀 파울 벌칙상태에 있을 때 그로부터 슛 동작 중에 있지 않은 선수에게 범하는 모든 퍼스널 파울에 대하여는 드로인을 하는 볼의 소유권 대신 2개의 프리드로가 주어진다. 파울을 당한 선수가 프리드로를 시도한다.
- 41.2.2 볼을 컨트롤하고 있는 팀의 선수 또는 드로인 할 권리가 있는 팀에서 퍼스널 파울을 범했다면, 이러한 파울에 대하여는 상대 팀에게 드로인을 주어 벌한다.

제42조 특별한 상황(Special situations)

42.1 정 의(Definition)

경기 규칙 위반으로 경기시계가 멈춰 있을 때, 또 다른 경기규칙 위반이 발생 한다면, 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 더블파울의 벌칙들을 선언된 순서에 따라 상쇄한다. 일단 상쇄한 벌칙들은 일어나지 않았던 것으로 간주한다.
- 42.2.4 만약, T.파울이 발생하면 벌칙의 순서가 정해지든 벌칙이 시작되든 상관없이 T.파울 벌칙을 먼저 시행한다.
코치, 교대 선수, 경기에서 제외된 선수와 팀 관계자가 실격(제39조 제외)되어 감독에게 T.파울이 부과되면 벌칙을 먼저 시행하지 않는다. T.파울로 인한 페널티가 상쇄되지 않는 한 파울과 규칙 위반이 발생한 순서에 따라 시행된다.
- 42.2.5 마지막 벌칙에 인한 볼의 소유권이 인정되고, 그 전의 볼의 소유권은 취소된다.
- 42.2.6 일단 첫 번째나 하나만의 프리드로 또는 드로인에 있어서 볼이 라이브가 된 다음에는 그 벌칙과 남아있는 다른 벌칙은 상쇄할 수 없다.

42.2.7 남아있는 모든 벌칙들은 선언된 순서대로 집행한다.

42.2.8 양 팀에게 동등한 벌칙들을 상쇄하고 난 다음에, 더 이상 집행할 벌칙이 남지 않았을 때 경기는 다음과 같이 계속된다.

첫 번째 규칙위반과 동시에:

- 필드골 또는 마지막 프리드로가 성공되었다면, 볼은 득점한 반대 팀에게 주어 엔드라인 밖에서 드로인으로.
- 한 팀이 볼을 컨트롤하고 있었거나 소유권을 갖고 있었다면, 볼은 그 팀에게 주어지며, 첫 번째 규칙위반이 일어난 곳으로부터 가장 가까운 경계선 밖에서 드로인으로.
- 어느 팀도 볼을 컨트롤하고 있지 않았거나, 소유권을 갖고 있지 않았다면, 점프볼의 상황이 된다.

제43조 프리드로(Free throws)

43.1 정 의(Definition)

43.1.1 프리드로란, 한 선수에게 프리드로라인 뒤의 반원 내에서 아무런 방해 없이 1점을 득점할 수 있도록 기회를 주는 것이다.

43.1.2 하나의 프리드로 세트란, 하나의 파울에 대한 벌칙으로 주어지는 프리드로들과 다음으로 이어지는 볼의 소유권을 갖는 것을 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 하여야 한다.
- 파울 당한 선수를 교체하고자 요청을 하였다면, 그 선수는 프리드로를 마치고 경기에서 물러나야 한다.
- 프리드로를 하도록 지명된 선수가 부상이나 5반칙 또는 실격되었다면, 그와 교체한 선수가 프리드로를 하여야 한다. 만일 교체할 선수가 없다면, 감독이 지명하는 선수가 프리드로를 시도한다.

43.2.2 T.파울이나 신체접촉이 없는 D.파울이 선언되었을 때에는 감독이

지명하는 어느 선수든지 프리드로를 할 수 있다.

43.2.3 프리드로 슈터는:

- 프리드로라인의 뒤 반원 안에 위치를 잡아야 한다.
- 프리드로는 어떤 방법으로 해도 무방하나, 볼이 바스켓 위로부터 들어가거나 링에 터치되도록 해야 한다.
- 심판이 볼을 핸드 해 준 다음 5초 이내에 던져야 한다.
- 볼이 바스켓으로 들어가거나 링에 터치되기 전에 프리드로라인을 밟거나, 넘어가지 말아야 한다(제한구역 안으로 들어가지 말아야 한다).
- 프리드로를 하는 척 해서 안 된다.

43.2.4 프리드로 시행 시 레인에 배열하는 선수는 지정된 장소에 엇갈려 설 수 있으며, 그 자리의 깊이는 1m 정도이다(그림6. 참조).

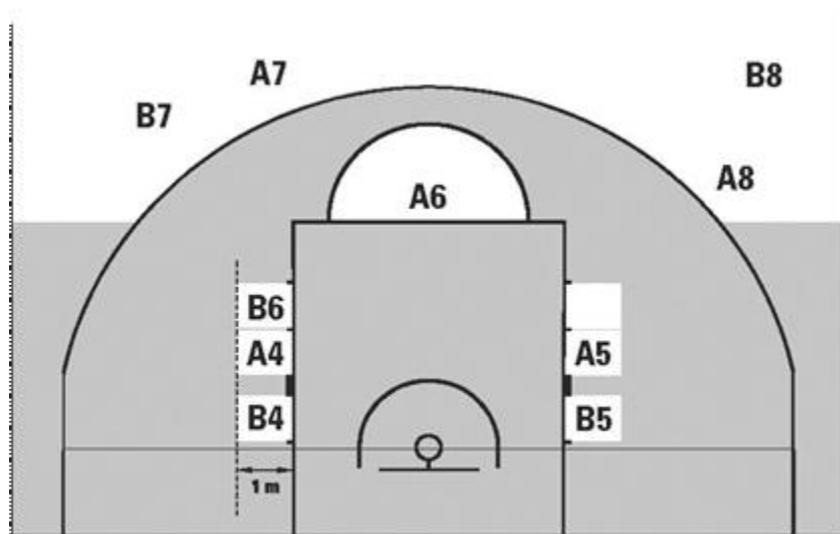


그림6. 프리드로 시 선수의 위치(Players' positions during free throws)

프리드로를 시행하는 동안 레인에 서 있는 선수들은 다음과 같은 행동을 해서 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.

43.2.5 프리드로 레인에 서지 않는 나머지 선수들은 프리드로를 마칠 때까지 프리드로라인의 연장선상 3점슛 라인 밖에 머물러 있어야 한다.

43.2.6 프리드로를 시행하는 동안 또 다른 프리드로 세트나 드로인이 이어진다면, 모든 선수는 프리드로라인 연장선과 3점슛 라인 뒤에 머물러 있어야 한다.

규칙 제 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5, 43.2.6을 위반하는 것은 바이올레이션이다.

43.3 벌 칙(Penalty)

43.3.1 프리드로 슈터가 바이올레이션을 범했다면, 골이 성공되어도 득점으로 인정하지 않는다.

더 이상 시행할 프리드로나 소유권을 시행할 벌칙이 없다면, 볼은 상대팀에게 주어 프리드로라인 연장선의 경계선 밖에서 드로인 시킨다.

43.3.2 프리드로가 성공되고, 프리드로 슈터 이외의 다른 선수(들)가 바이올레이션을 범했다면:

- 골이 성공되었으면 득점으로 인정된다.
- 바이올레이션은 무시된다.

마지막 또는 하나만의 프리드로 상황이라면, 볼은 상대팀에게 주어져 엔드라인 밖에서 드로인으로 경기를 계속한다.

43.3.3 프리드로가 성공되지 않았고 다음과 같이 바이올레이션이 일어났다면:

- 프리드로 슈터 또는 프리드로 슈터의 같은 팀 선수가 마지막 또는 하나만의 프리드로에서 바이올레이션을 범했다면, 이어지는 소유권이 없는 한 볼은 반대 팀에게 주어져 프리드로라인 연장선상 경계선 밖에서 드로인으로
- 프리드로 슈터의 반대 팀이 바이올레이션을 범했다면, 프리드로 슈터에게 다시 프리드로를
- 마지막 혹은 하나만의 프리드로에 있어서 양 팀이 바이올레이션을 범했다면, 점프볼의 상황으로 경기는 계속된다.

제44조 실수의 정정(Correctable errors)

44.1 실수의 정정 - 일반 절차

- 44.1.1 심판은 정정 가능한 실수를 확인한 즉시, 어느 팀도 불리한 상황에 놓이지 않는다면 경기를 중단할 수 있다.
- 44.1.2 실수가 발생한 후 실수가 인지되기 전까지 발생한 모든 파울, 사용된 시간 및 추가적인 행동은 유효하다.
- 44.1.3 실수가 정정된 후, 경기는 실수를 정정하기 위해 중단된 지점에서 가장 가까운 곳에서 재개된다. 공은 실수 정정 시 경기가 중단된 시점에서 공을 소유할 권리가 있는 팀에게 주어진다.

44.2 실수의 정정 카테고리 1 - 정의

아래 카테고리 1의 실수는 규칙이 잘못 적용된 경우 심판이 정정할 수 있다.

- 부당한 자유투를 부여한 경우.
- 정당한 자유투를 부여하지 않은 경우.
- 잘못된 선수가 자유투를 시도하도록 허용한 경우.
- 잘못된 선수가 자유투를 시도하도록 지시한 경우.
- 점수를 잘못 부여하거나 취소한 경우.
- 잘못된 선수, 감독, 팀에게 파울을 기록한 경우.
- 점수 기록 실수 :
 - 점수를 기록하지 않거나 잘못 기록한 경우.
 - 잘못된 선수, 감독, 팀에게 파울을 기록하지 않거나 기록한 경우.
 - 잘못된 팀에게 타임아웃을 기록하지 않거나 기록한 경우.
- 경기 시계 실수, 경기 시계를 정확히 시작하거나 정지시키는 것 또는 경기 시계에 정확한 시간의 설정에 오작동이 있을 경우.

44.3 실수의 정정 카테고리 1 - 일반 절차

- 44.3.1 정정 가능하려면, 실수는 다음과 같이 심판, 커미셔너(있을 경우) 또는 테이블 오피셜에 의해 식별되어야 한다:
 - 실수가 4쿼터에서 경기 시계가 2:00분 이하를 표시하기 전에 발생한 경우, 실수는 경기 시계가 2:00분 이하가 되기 전에

정정되어야 한다.

- 실수가 4쿼터에서 경기 시계가 2:00분 이하를 표시하기 전에 발생했지만, 심판이 경기 시계를 처음으로 멈춘 시점이 2:00분 이내일 경우, 공이 다시 라이브 상태가 되기 전에 실수를 정정해야 한다.
- 실수가 4쿼터 혹은 연장전에서 경기 시계가 2:00분 이하에 발생한 경우, 심판이 실수 발생 후 어떤 이유로든 경기를 처음 멈춘 후 공이 다시 라이브 상태가 되기 전에 실수를 정정해야 한다.

44.3.2 경기 시계가 경기 종료를 알리는 신호를 울릴 때 공이 데드 상태가 되면 이러한 실수는 더 이상 정정할 수 없다. 단, 실수가 경기 시계 신호가 경기 종료를 알리기 전에 심판이 어떤 이유로든 경기를 마지막으로 중단한 후에 발생한 경우는 예외이다. 이런 경우, 경기가 끝난 즉시 실수를 정정해야 하며 팀들은 코트 위 또는 팀 벤치 구역에 남아 있어야 한다.

44.3.3 아직 정정 가능한 실수가 확인되면:

- 실수의 정정에 관여한 팀 구성원이 정당히 교체된 후 팀 벤치에 있는 경우, 그 팀 구성원은 실수 정정을 위해 코트로 재입장해야 하며, 이 시점에서 해당 팀 구성원은 선수가 된다.
- 실수의 정정이 완료된 후, 선수가 정당한 교체 요청이 다시 없는 한 경기에 남아 있을 수 있으며, 그런 경우 선수는 코트를 떠날 수 있다.
- 팀 구성원이 제외되었거나, 퇴장당했거나, 부상으로 인해 경기에 참여할 수 없거나, 식별되지 않은 경우, 감독은 실수 정정에 넣을 팀 구성원을 지명해야 한다.

44.4 실수의 정정 카테고리 1 - 특별한 절차

44.4.1 부당하게 부여된 자유투:

실수로 인해 시도된 자유투는 취소되며 경기는 다음과 같이 재개된다:

- 실수 후 경기 시계가 시작되지 않았다면, 공은 자유투가 취소된 팀에게 자유투 라인 연장선에서 드로인으로 주어진다.
- 실수 후 경기 시계가 이미 시작된 경우, 경기는 실수를 정정하기 위해 중단된 지점에서 가장 가까운 곳에서 재개된다.

44.4.2 정당한 자유투를 부여하지 않은 경우:

- 실수 발생 후 공의 소유권에 변화가 없었다면, 실수 정정 후 경기는 마지막 자유투 이후와 같이 재개된다.
- 같은 팀이 잘못된 드로인 소유로 득점한 경우, 실수는 무시된다.
- 경기 시계가 이미 시작되었고, 실수 정정 후 소유권이 변경된 경우, 경기는 실수를 정정하기 위해 중단된 지점에서 가장 가까운 곳에서 재개된다.

44.4.3 잘못된 선수가 자유투를 시도한 경우:

실수로 인해 시도된 자유투와 벌칙으로 인한 소유권(있다면)은 취소된다. 공은 자유투 라인 연장선에서 상대 팀에게 드로인으로 주어지며, 경기가 계속되어 실수를 정정하기 위해 중단된 경우, 경기는 실수를 정정하기 위해 중단된 지점에서 가장 가까운 곳에서 재개된다.

44.4.4 잘못된 선수에게 자유투를 시도하도록 지시한 경우:

실수로 인해 시도된 자유투는 취소되고 올바른 선수가 교체 자유투를 시도해야 한다. 경기는 마지막 자유투 이후와 같이 계속되며, 경기가 계속되어 실수를 정정하기 위해 중단된 경우, 경기는 실수를 정정하기 위해 중단된 지점에서 가장 가까운 곳에서 재개 된다.

44.4.5 점수를 잘못 부여하거나 취소한 경우:

점수는 부여되거나 취소되며, 점수 기록표가 수정된다. 경기는 실수를 정정하기 위해 중단된 지점에서 가장 가까운 곳에서 재개된다.

44.4.6 잘못된 선수, 감독 또는 팀에게 파울을 기록한 경우:

스코어시트가 수정된다. 잘못 제외되거나 퇴장당한 선수 또는 감독은 경기에 재입장해야 하며, 제외되거나 퇴장해야 했던 선수나 감독은 제외되거나 퇴장당해야 한다.

44.4.7 점수 기록 실수:

- 점수를 기록하지 않거나 잘못 기록한 경우.
- 잘못된 선수, 감독 또는 팀에게 파울을 기록하지 않거나 기록한 경우.
- 잘못된 팀에게 타임아웃을 기록하지 않거나 기록한 경우: 스코어시트가 수정되고 선수 제외 또는 경기 재입장과 같은 결과 조치가 적용된다.

44.4.8 경기 시계 실수:

경기 시계를 정확히 시작하거나 정지시키는 것 또는 경기 시계에 정확한 시간을 설정하는 데 오작동:
경기 시계는 실수를 정정하기 위해 필요에 따라 시간을 추가하거나 차감하여 수정된다.

44.5 실수의 정정 카테고리 2 - 정의

아래 카테고리 2의 실수는 규칙이 잘못 적용된 경우 심판이 정정할 수 있다:

샷 클락 실수: 샷 클락을 정확히 시작하거나 정지시키는 것 또는 샷 클락에 정확한 시간을 설정하는 데 오작동.

44.6 실수의 정정 카테고리 2 - 일반 절차

44.6.1 정정 가능하려면, 실수는 다음과 같이 심판, 커미셔너(있을 경우) 또는 테이블 오피셜에 의해 식별되어야 한다:

- 실수 직후 공이 라이브 상태일 때 심판이 실수를 정정하기 위해 경기를 중단하거나,
- 심판이 처음으로 어떤 이유로든 경기를 중단했을 때, 실수 시점에 공을 소유하거나 소유할 권리가 있는 팀이 공을 계속 소유하거나 소유할 권리를 유지해야 한다. 샷 클락은 올바른 시간으로 정정되어야 한다.

44.6.2 샷 클락 실수는 다음 상황 이후 더 이상 정정할 수 없다:

- 실수 후 라이브 된 공의 소유권이 변경된 경우.
- 공을 소유한 팀이 유효한 골을 득점한 경우.
- 경기 시계가 경기 종료를 알리는 신호를 울릴 때 공이 데드 상태가 된 경우.

제8장 심판, 테이블 오피셜, 감독관: 임무와 권한
(REFEREES, TABLE OFFICIALS, COMMISSIONER: DUTIES AND POWERS)

제45조 심판, 테이블 오피셜, 감독관
(Referees, Table officials and Commissioner)

- 45.1 심판은 주심 1명과 부심 2명이어야 하며, 테이블 오피셜과 1명의 감독관이(참석한 경우) 그들을 보좌하여야 한다.
- 45.2 테이블 오피셜은 기록원, 보조기록원, 계시원, 샷클락 계시원이 각 1명씩 있어야 한다.
- 45.3 감독관은 기록원과 계시원 사이에 앉아야 하며, 경기 중 그의 임무는 테이블 오피셜의 일들을 감독, 관리하고, 주심과 부심의 원활한 경기운영을 돕는 것이다.
- 45.4 주심과 부심은 그가 담당하는 경기의 팀들과 아무런 관계가 없어야 한다.
- 45.5 심판과 테이블 오피셜 그리고 감독관은 본 규칙서 규정에 의하여 경기를 진행시켜야 하며, 규칙을 변경할 권한은 없다.
- 45.6 심판의 복장은 심판용 상의(유니폼), 검정색 긴 바지, 검정색 양말과 검정색 농구화를 착용해야 한다.
- 45.7 심판과 테이블 오피셜은 지정된 복장을 착용해야 한다.

제46조 주심: 임무와 권한(Crew chief: Duties and powers)

주심은 다음과 같은 일을 해야 한다.

- 46.1 경기에 사용할 모든 장비를 점검하고 승인한다.
- 46.2 공식 경기시계, 샷클락, 스톱워치를 지정하고 테이블 오피셜들을 확인한다.
- 46.3 공기가 적절히 주입된 2개의 게임 볼을 선정한다.
- 46.4 어느 선수도 부상당할 수 있는 물건들을 착용하지 못하도록 한다.
- 46.5 첫 번째 쿼터에는 점프볼을 시행하고 나머지 쿼터의 시작은

볼 소유권 교체에 따라 드로인으로 시행한다.

46.6 우려되는 상황이 발생했을 때 경기를 중단시킬 수 있는 권한이 있다.

46.7 경기를 몰수할 권한이 있다.

※ WKBL의 경기 운영규정에 따라 적법하게 처리한다.

46.8 언제든지 그가 필요하다고 느꼈을 때, 또한 경기가 끝났을 때 스코어시트를 주의 깊게 검토하고 승인한다.

46.9 경기가 끝나고 스코어시트에 서명함으로써 심판의 경기에 대한 관리와 경기와의 관계는 끝난다. 심판의 권한은 심판들이 경기개시 예정 시간 20분 전에 코트에 도착하면서부터 효력을 가지며, 경기 시간이 종료되는 경기 시계의 신호가 울린 다음 심판들이 이를 승인함으로써 끝난다.

46.10 스코어시트에 서명하기 전 뒷면에 기록 할 것은:

- 경기가 몰수되었거나 D.파울에 관한 사항.
- 선수, 팀 벤치 인원들이 경기개시 예정시간 20분 전보다 앞서 또는 경기 시간의 종료 후, 심판들이 경기 전체를 승인하고, 스코어시트에 서명하기 전에 스포츠정신에 위배 되는 행위가 발생한 내용을 스코어시트 뒷면에 기록하여야 하며, 이러한 일이 발생했을 때에는 주심이나 감독관은 WKBL(한국여자농구연맹)에 상세한 보고서를 제출하여야 한다.

46.11 필요할 때 또는 심판들 사이에 의견이 다를 때 최종결정을 내린다. 주심은 부심, 감독관, 테이블 오피셜과 상의할 수도 있으나 최종 결정은 자신이 내려야 한다.

46.12 주심은 경기개시 전에 비디오 판독 장비를 확인하고 다음의 경우에 사용하여야 한다. 비디오 판독은 중계방송 녹화화면으로 하며, 방송설비 장애 등의 사유로 녹화화면 확보가 불가할 때에는 비디오 판독은 시행하지 않는다.

46.13 주심은 타이머 확인 후 1,3쿼터 시작 3분전, 1분 30초전에 휘슬을 불려야 한다. 또한 2, 4쿼터, 모든 연장전 시작 30초 전에 휘슬을 불려야 한다.

46.14 주심은 경기 중 이 규칙에 명확히 규정되어 있지 않은 모든 사항에 대하여 결정을 내릴 권한이 있다.

46.15 비디오 판독(Instant Replay System)

46.15. 1. 정의(Definition)

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

46.16. 절차(Procedure)

46.16.1 심판들은 이 조항에 명시된 제한안에서 경기 후 스코어시트에 서명할 때까지 비디오 판독 사용 승인을 허가받아야 한다.

판독은 어떠한 이유로든, 상황이 발생된 후 심판이 경기를 중단했을 때 이루어져야 한다(감독챌린지, 파울챌린지 포함).

46.16.2 비디오 판독은 다음 절차를 따른다.:

- 주심은 경기 전에 비디오 판독 장비를 승인해야 한다.
- 주심은 비디오 판독 사용 여부를 결정해야 한다.
- 만약 심판의 판정과 결정이 비디오 판독의 대상이라면, 심판의 처음 판정은 코트 위에서 그 심판에 의해 선언되어야 한다.
- 주심은 비디오 판독 대상이 되는 경우, 비디오 판독을 실시한다고 경기장에서 알려야 한다.
- 심판들, 감독관, 판독관으로 부터 모든 정보를 수집한 후, 판독은 가능한 빨리 시작해야 한다.
- 주심과 제1부심이 판독을 실시한다.
- 비디오 판독 시 승인받지 않은 사람이 모니터에 접근할 수 없도록 해야 한다.
- 비디오 판독은 타임아웃이나 선수교체 전에, 그리고 경기 재개 전에 진행되어야 한다.
- 만일 심판이 판독이 필요하다 확인하였을 때 타임아웃이 시작되었거나 선수교체가 이루어졌다면, 타임아웃과 어떠한 선수교체든 최종결정이 이루어지기까지 취소된다.
- 최종 결정이 이루어진 이 후, 각 팀의 감독들은 타임아웃을 요청하거나 철회할 수 있으며, 각 선수들은 선수교체를 요청할 수 있다.
- 주심은 비디오 판독이 끝난 후 최종 판정을 내리고, 그에 따라 경기를 재개한다.
- 주심은 비디오 판독 시 명확하고 결정적인 장면이 제공되는 경우에만 최종판정을 내릴 수 있다.

46.17. 규칙의 적용(Rule)

46.17.1 다음과 같은 경기 상황에서 비디오 판독을 할 수 있다.

- 쿼터 혹은 연장전의 종료 전
 - 쿼터 또는 게임 종료를 알리는 신호 전에 득점 성공 여부.
 - 다음과 같을 때 얼마의 잔여 시간이 남아 있는지 확인하기 위해
 - ①슈터의 아웃 오브 바운드 바이얼레이션 발생.
 - ②샷클락 바이얼레이션 발생.
 - ③8초 바이얼레이션 발생.
 - ④쿼터 또는 연장전 종료직전에 파울을 선언했을 때.

비디오 판독의 최종판정이 나오고 쿼터 또는 연장전이 종료될 때까지 경기의 휴식시간은 시작될 수 없다.

- 4쿼터 또는 매 연장전 2분 이하일 때.
 - 샷클락 신호가 울리기 전에 성공된 골이 선수의 손에서 떠났는지를 확인할 때.

심판은 볼이 샷클락 신호 전에 성공적으로 손에서 떠났는지 판독하기 위해 즉시 경기를 멈출 권한을 가진다.

득점이 성공된 후 어떠한 이유로든 심판이 처음으로 경기를 멈췄을 때, 심판은 판독에 대한 필요성을 확인해야 한다.
 - 슈팅 상황과 관계없는 쪽에서 파울이 일어난 경우
 - ①경기시간이나 샷클락이 종료되었는지,
 - ②슈터의 반대 팀이 파울을 범했을 때 슛 동작이 이미 시작되었는지,
 - ③슈터의 팀 동료에 의해 파울이 범해졌을 때 슈터의 손에 볼이 머물러 있었는지 확인하기 위해.
 - 골텐딩이나 바스켓 인터피어런스가 맞게 불렸는지 확인할 때.

정확하게 불리지 않은 골텐딩이나 인터피어런스 바이얼레이션을 결정하려 판독할 때, 경기는 다음과 같이 재개된다. 판정한 이후,

 - ①득점이 정상적으로 이루어졌다면, 그 득점은 인정되고 수비

하던 팀이 엔드라인에서 드로인 권한을 갖는다.

② 양 팀 누구든지 즉각적이고 확실한 볼 컨트롤을 가졌다면, 그 팀은 판정했을 당시 볼이 있던 가장 가까운 곳에서 드로인할 권한을 갖는다.

③ 양 팀 어느 누구도 즉각적이고 확실한 볼 컨트롤을 갖지 않았다면, 점프볼 상황이 발생된다.

- 어느 선수가 볼을 아웃 오브 바운드 시켰는지 확인할 때.

• 경기 중

- 2점인지 3점인지 성공을 확인할 때.

① 심판은 성공된 득점이 2점인지 3점인지 판독하기 위해 즉시 경기를 멈출 수 있다.

② 득점이 성공된 후 어떠한 이유로든 심판이 처음으로 경기를 멈췄을 때, 심판은 판독에 대한 필요성을 확인해야 한다.

- 성공되지 않은 필드 골에 대한 슈터에게 파울이 불러 졌을 때. 2점인지, 3점인지 확인할 때.

- 퍼스널 파울, U.파울 또는 D.파울의 업다운(up/downgrade)을 또는 T.파울을 확인할 때.

- T.파울, U파울 또는 D.파울인지 확인할 때.

- 경기시간, 샷클락의 오작동으로 인해 얼마의 시간을 정정해야 하는지 확인할 때.

실수의 정정 카테고리 1의 상황이 발생하고 규칙 제44조(실수의 정정)에 정의된 정정이 가능한 기한 내에 있는지 확인할 때, 여전히 정정이 가능하다면 :

① 심판은 실수의 정정 카테고리 1의 상황이 발생했는지 판독하기 위해 즉시 경기를 멈출 수 있다.

② 실수는 규칙 제44조(실수의 정정)에 정의된 대로만 정정될 수 있다.

- 실수의 정정 카테고리 2의 상황이 발생하고 규칙 제44조(실수의 정정)에 정의된 정정이 가능한 기한 내에 있는지 확인할 때, 여전히 정정이 가능하다면 실수는 규칙 제44조

(실수의 정정)에 정의된 대로만 정정될 수 있다.

- 올바른 프리드로 슈터를 확인할 때.
- 싸움이나 잠재적인 폭력 행위가 일어났을 때 선수들 및 벤치에 앉도록 허락된 사람들의 참여 여부를 확인할 때.
 - ①심판은 어떠한 싸움이나 잠재적인 폭력행위에 대한 판독을 하기 위해 즉시 경기를 멈출 수 있다.
 - ②심판은 싸움이나 잠재적인 폭력행위가 발생된 후 어떤 이후로든 심판이 처음으로 경기를 멈췄을 때, 심판은 판독에 대한 필요성을 확인해야 한다.

제47조 심판: 임무와 권한(Referees: Duties and powers)

- 47.1 심판들은 기록 및 계시석, 팀 벤치와 그 부근을 포함하는 경계선의 내외를 막론하고 규칙위반에 대하여 판정을 내릴 권한이 있다.
- 47.2 심판들은 규칙을 위반했을 때, 쿼터가 끝났을 때 또는 심판이 경기를 중단시킬 필요가 있을 때 휘슬을 불어 그 내용을 알린다. 심판들은 프리드로나 필드골이 성공되었을 때에는 휘슬을 불지 말아야 한다.
- 47.3 심판들은 선수들의 신체접촉이나 바이올레이션에 대하여 다음의 기본적인 원칙에 따라 배려와 비중을 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 반대 팀에게 불리하지 않는 한, 경기의 흐름을 끊는 벌칙을 주지 않도록 해야 한다.
 - 심판들은 매 경기마다 기본적인 상식을 일관성 있게 적용하여, 경기 중 선수들 개개인의 능력과 태도를 항상 염두에 두고 경기를 관리한다.
 - 심판들은 경기의 운영과 경기 흐름의 균형과 유지를 일관성 있게

적용하여, 경기에 참여하는 사람들이 무엇을 하려는지와 경기를 위해 무엇을 선언하는 것이 옳은가 라는 ‘느낌’ 을 갖고 있어야 한다.

- 47.4 어느 한 팀이 소청을 제기하면 주심 (또는 참석한 감독관) 은 경위 보고서를 통한 소청이유를 대회담당기구(WKBL)에 서면으로 보고해야 한다.
- 47.5 심판이 부상을 당했거나, 그 밖의 이유로 5분 이내에 그의 임무를 수행할 수 없을 때도 경기는 계속되어야 한다. 부상을 당한 심판과 교체할 만한 자격이 있는 심판이 없는 경우, 나머지 심판이 경기가 끝날 때까지 심판을 담당해야 한다. 감독관과 상의한 다음 교체가 가능한 심판이 있다면 교체를 결정한다.
- 47.6 모든 경기에서 판정을 명확히 하기 위해 소통이 필요한 경우 대회 공통 언어를 사용 하여야 한다.
- 47.7 각 심판은 주어진 권한 내에서 판정을 내릴 수 있으나 다른 심판의 판정을 무시하거나 질의할 권한은 없다.
- 47.8 심판들이 내린 분명한 결정이라면 규칙의 해석과 실행은 최종적이며, 소청이 받아들여지는 경우를 제외하면 이의를 제기하거나 무시할 수 없다.

제48조 기록원과 보조 기록원: 임무 (Scorer and assistant scorer: Duties)

- 48.1 기록원은 스코어시트를 준비하고 다음과 같은 것을 기록한다.:
- 팀명, 스타팅 멤버와 그 외 모든 교체선수들을 포함하여 경기에 출전할 모든 선수들의 이름과 번호를 기록한다.
경기를 시작하는 5명의 선수, 선수의 교체, 선수의 번호 등의 규칙위반이 발견되면 가능한 한 빨리 가까이 있는 심판에게 알려야 한다.
 - 필드골과 프리드로가 성공될 때 득점의 합계.
 - 각 선수에게 선언되는 파울들을 기록해 나간다.

기록원은 각 감독에게 주어지는 파울을 기록하여, 감독이 실격되어야 할 때와, 선수가 2개의 T.파울이나 2개의 U.파울 혹은 1개의 T.파울과 1개의 U.파울을 범하여 실격되어야 할 때에도 즉시 심판에게 알려야 한다.

- 팀이 타임아웃을 요청했을 때 타임아웃의 횟수를 기록하여 전, 후반이나 연장전에 더 이상 허용될 타임아웃이 남아있지 않을 때 심판을 통하여 감독에게 알려주어야 한다.
- 볼 소유권의 교체를 알리는 화살표 표시를 통하여 다음번의 볼 소유권의 교체를 알려야 한다. 기록원은 전반전이 끝나면 바스켓을 교체하는 후반전을 위해 즉시 볼 소유권의 교체를 알리는 화살 표시의 방향을 바꾸어야 한다.
- 각 팀의 감독들의 승인된 감독 챌린지를 기록해야한다. 기록원은 잘못된 두 번째의 감독 챌린지를 요청할 경우, 가장 가까이 있는 심판에게 즉시 알려야 한다.

48.2 보조 기록원은 스코어보드를 조종하며 또한 기록원을 보조한다. 스코어보드와 공식 스코어시트가 일치하지 않을 때, 확실한 근거가 없다면, 공식 스코어시트가 우선하며 스코어보드를 이에 따라 정정한다.

48.3 스코어 기록에 잘못이 발견되었을 때:

- 경기 중에는 계시원이 신호를 울리기 전에 첫 번째 데드 볼이 될 때까지 기다려야 한다.
- 기록원은 주심과 상의하여 제44조(실수의 정정)에서 정의된 범위 내에서 실수가 확인되면 스코어시트의 실수를 정정해야 한다.
- 만약 실수가 제44조(실수의 정정)에서 정의된 범위 내에서 확인되지 않은 경우, 실수는 더 이상 정정할 수 없다. 주심이나 감독관은 WKBL(한국여자농구연맹)에 상세한 보고서를 제출해야 한다.

제49조 계시원: 임무(Timer: Duties)

49.1 계시원은 경기 시계와 스톱워치를 준비하여야 하며:

- 경기시간과 타임아웃, 경기의 휴식 기간의 시간을 쟀다.
- 경기시계와 신호 소리는 매우 커야 하며 매 쿼터의 경기 시간이

끝나면, 자동적으로 울리는 것이어야 한다.

- 경기시계와 신호 소리가 나지 않거나 소리가 들리지 않았을 때는 가능한 어떤 방법으로라도 즉시 심판에게 알려야 한다.
- 각 선수가 파울을 범할 때마다 그 선수의 파울 수가 적힌 표시판을 양 팀 감독들이 잘 볼 수 있도록 들어 올려서 알려야 한다.
- 어느 선수에게 5회째의 파울이 선언되었을 때 즉시 심판에게 알려야 한다.
- 팀 파울 표식을 기록석에 준비하고, 한 쿼터에서 네 번째의 팀 파울이 선언되어 팀 파울 벌칙 상태가 되면, 볼이 라이브로 되는 즉시 파울을 범한 팀의 벤치에 가장 가까운 테이블 끝에 놓는다. 팀 파울 표식은 현재 팀의 파울 개수를 보여주며, 한 쿼터의 네 번째 팀 파울 이후 볼이 라이브 된 후에 숫자 없이 빨간색의 표식으로 나타내야한다.
- 선수를 교체 시킨다.
- 타임아웃을 준다. 그리고 팀이 타임아웃을 요청했을 때 심판에게 타임아웃의 기회를 알려야 한다.
- 볼이 데드 상태이거나 다시 라이브 되기 전에만 신호를 울릴 수 있다. 계시원의 신호는 경기시계나 경기를 멈추지 못하며 볼을 데드 시키지도 못한다.

49.2 계시원은 다음과 같이 경기 시간을 계시하여야 한다:

- 경기 시계는 다음과 같은 때에 시동시킨다:
 - 점프볼에 있어서 점퍼가 볼을 정당하게 탭 했을 때.
 - 하나만의 또는 마지막 프리드로가 실패하고, 볼이 라이브 될 때에는 볼이 코트 안에 있는 선수에게 합법적으로 터치되었을 때.
 - 드로인 된 볼이 코트 안에 있는 선수에게 합법적으로 터치되었을 때.
- 경기시계는 다음과 같은 때 멈추어야 한다:
 - 각 쿼터와 연장전 경기 시간이 끝났을 때(경기 시계가 자동으로 정지되는 것이 아니라면, 계시원이 정지시켜야 한다).
 - 볼이 라이브 중인 동안에 심판이 휘슬을 불 때.
 - 필드골을 득점한 반대 팀이 타임아웃을 요청했을 때.

- 4쿼터 또는 각 연장전의 마지막 2분 동안에 필드골이 성공되었을 때.
- 한 팀이 볼을 컨트롤하고 있는 동안 샷클락의 신호가 울렸을 때.

49.3 계시원은 타임아웃 시간을 다음과 같이 게시하여야 한다:

- 심판이 휘슬을 불고 타임아웃의 신호를 보내면, 즉시 스톱워치를 시동시켜야 한다.
- 80초간의 타임아웃의 시간이 경과 하면, 신호를 울린다.
- 타임아웃이 끝나면, 신호를 울린다.

49.4 계시원은 경기 휴식 기간의 시간을 다음과 같이 측정하여야 한다.

- 앞선 쿼터가 끝나는 즉시 스톱워치를 시동시킨다.
- 1, 3쿼터가 시작되기 3분과 1분 30초 이전에 심판에게 알린다.
- 2, 4쿼터 그리고 연장전이 시작되기까지 30초가 남았을 때 신호를 울린다.
- 경기 중 휴식시간이 끝나면 신호를 울림과 동시에 즉시 스톱워치를 정지시켜야 한다.

제50조 샷클락 계시원: 임무

(Twenty-four second clock operator: Duties)

샷클락 계시원은 준비된 샷클락을 다음과 같이 조종해야 한다:

50.1 샷클락은 다음과 같은 상황에서 시동 또는 재시동 시킨다.

- 한 팀이 코트 안에서 라이브 된 볼을 컨트롤하게 되었을 때 그 후 같은 팀이 볼을 컨트롤하고 있는 한, 상대 팀의 선수가 볼을 단지 터치하는 것만으로는 새로운 24초의 시간을 주어서는 안 된다.
- 드로인에 있어서 코트 안에 있는 선수가 볼을 터치하거나, 정당하게 터치되었을 때

50.2 다음과 같은 결과로 인해 볼을 컨트롤하고 있던 팀이 다시 드로인을 하게 되면 샷클락은 정지되지만 리셋 되지 않는다.

- 볼이 아웃 되었을 때.
- 볼을 컨트롤 하던 팀의 선수가 부상당했을 때.
- 볼을 컨트롤 하던 팀에 의한 T.파울이 발생했을 때.
- 점프볼 상황이 되었을 때(공이 림과 백보드 사이에 끼었을 때 제외).
- 더블파울이 발생했을 때.
- 양 팀에 대한 같은 비중의 벌칙이 상쇄되었을 때.

볼을 컨트롤하고 있던 팀이 프런트코트에서 샷클락이 14초 혹은 14초 이상 남았을 때 파울이나 바이얼레이션으로 드로인을 얻었을 때도 시간이 보이도록 샷클락은 정지되지만 리셋되지 않는다.

50.3 다음과 같은 때 샷클락을 멈추고 24초로 리셋 한다.

- 볼이 정당한 방법으로 바스켓에 들어갔을 때.
- 볼이 상대방 링에 터치되었을 때 그 볼이 링에 터치되기 전 볼을 컨트롤하지 않던 팀이 컨트롤하게 될 때.
- 팀이 백코트에서 드로인을 얻을 때.
 - 바이얼레이션이나 파울의 결과에 따라(아웃 오브 바운드 제외)
 - 이전에 볼을 컨트롤하지 못한팀의 점프볼 결과에 따라
 - 볼 컨트롤 하던 팀과 관련이 없는 행동으로 인해 게임이 중단되었을 때.
 - 어느 팀에도 관계가 없는 행동으로 경기가 중단된 경우(단, 어느 팀에게도 불이익을 주지 않아야 함).
- 그 팀에 프리드로가 주어졌을 때.

50.4 남은 시간이 보이도록 샷클락은 멈추고 14초로 리셋한다.

- 이전에 볼을 컨트롤하고 있던 동일한 팀이 프런트코트에서 드로인이 주어질 때 샷클락이 13초나 그 이하 남았을 때:
 - 파울이나 바이얼레이션이 일어난 경우(아웃 오브 바운드 제외)
 - 볼을 컨트롤하고 있는 팀과 관련이 없는 행동으로 인해 경기가 중단되었을 때.
 - 상대 팀이 불리한 상황에 있지 않는 한 어느 팀과도 관련이 없는 사유로 경기가 중단되었을 때.
- 이전에 볼을 컨트롤하지 못했던 팀은 다음과 같은 결과로 프런트

코트에서 드로인이 주어진다:

- 퍼스널 파울이나 바이올레이션 (아웃 오브 바운드 포함)
- 점프볼 상황

- U.파울 혹은 D.파울로 인해 프런트코트에서 드로인이 주어질 때.
- 필드골을 위한 실패한 슈트가 링에 터치된 이후 (볼이 링과 백보드 사이에 끼었을 때 포함), 실패한 마지막 프리드로 또는 패스, 볼이 링에 터치되기 전 원래 볼을 컨트롤하던 팀이 다시 볼 컨트롤을 얻은 경우.
- 4쿼터 또는 연장전 2분전 샷클락이 14초나 그 이상 남았을 때 백코트에서 볼 소유권을 갖고 있던 팀이 타임아웃 이후 프런트코트에서 공격 지점을 선택한 경우.

50.5 볼이 데드 되고 어느 쿼터나 연장전에서 경기시계가 멈추었을 때, 남은 경기시간이 14초 미만일 때는 샷클락을 끈다. 어느 팀도 볼을 컨트롤 하고 있지 않는 한, 샷클락의 신호는 경기시계와 경기를 중단시키지 못하며 볼을 데드 시키지 못한다.

제 9 장 기타 사항

제51조 규칙의 적용 및 운영에 관한 기본 정신

규칙으로 제한되는 사항들은 선수들에게 경기의 형평성, 공격과 수비에 동등한 기회 부여, 부상으로부터의 보호를 제공함과 동시에, 선수 또는 팀의 활동의 자유를 불필요하게 제한하지 않으면서 뛰어난 작전과 기술을 강조하는 경기환경을 유지하는 것을 목적으로 한다. 벌칙의 주된 목적은 상대방의 비합법적인 행위로 인하여 불이익을 당한 선수에게 보상의 기회를 주는 것이다. 또한 당장의 플레이에는 직접적으로 영향을 주지 않더라도 하나의 비합법적인 행위가 간과되어 자칫하면 경기가 거친 상황으로 이어지지 않도록 함에 2차적인 목적이 있다.

심판 및 경기원은 모든 규칙에 대하여 그 목적과 의도하는 바는 물론 자신의 전반적인 책임에 대한 명확한 이해가 있어야 하며, 모든 구성원이 똑같은 규칙에 대한 이해를 가지고 있어 경기가 항상 일관성 있게 운영되도록 하여야 한다.

제52조 서면질의 및 심판설명회

구단은 경기종료 후 해당 경기에 대하여 이의가 있을 때에는 지정된 양식에 따라 서면으로 질의하는 것을 원칙으로 하나, 경우에 따라 48시간 이내에 심판설명회를 요청할 수 있다.

심판설명회에는 구단의 경우 감독이나 코치 중 1명이 참석하며 WKBL은 경기운영 본부장이 참석하는 것을 원칙으로 하나, 구단의 별도 요청이 있을 경우 심판교육관 및 해당 심판이 참석할 수 있다.

제53조 재정신청

경기 결과에 대한 재정신청은 경기 종료 후 다음의 절차를 통하여 행한다. 단, 심판 판정에 대한 제소는 일체 인정하지 않는다.

1. 구단은 재정신청 의사를 경기종료 후 24시간 이내에 WKBL총재에게 서면으로 제출해야 하며 이와 함께 일백만원(₩1,000,000)의 공탁금을 예치하여야 한다.
2. 총재는 재정위원회의 자문을 거쳐 재정신청에 대한 최종 결정을 내린다.
3. 재정신청에서 패소한 경우 예치된 공탁금은 반환하지 아니하며 WKBL로 귀속된다.

제54조 기타

본 규칙서에 기재된 내용 이외의 규칙 및 규정은 WKBL에서 결정한다.

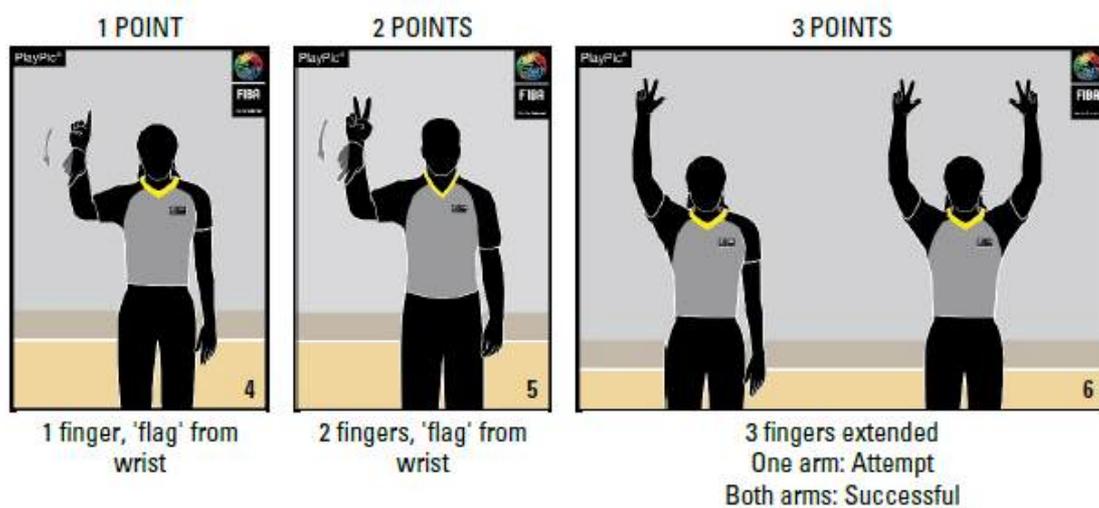
A. 심판의 신호(Referees' SIGNALS)

- A.1 삽화로 들어가 있는 수신호들은 오직 심판의 공식 신호이다.
- A.2 경기 기록석에 보고할 때는 수신호와 구두를 병행한다.
- A.3 기록원은 이 신호들을 잘 알고 있어야 한다.

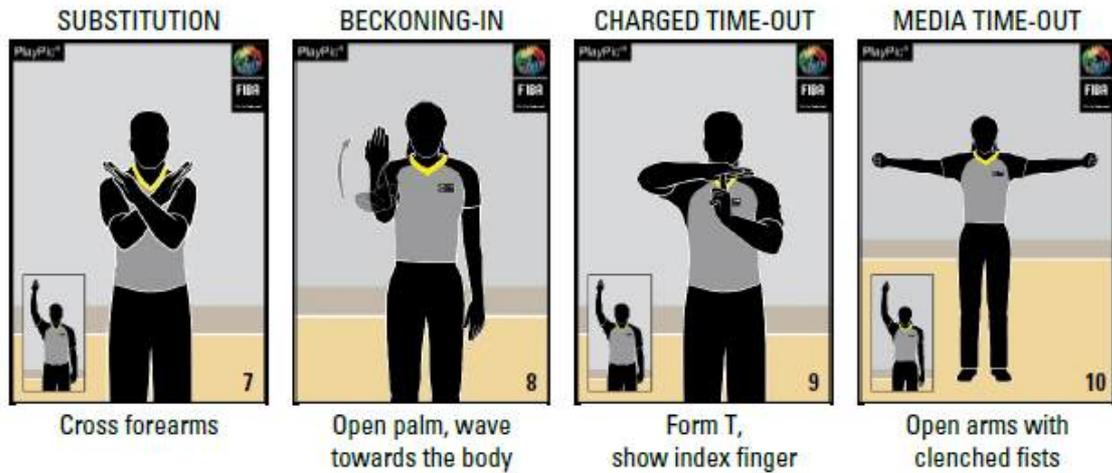
Game clock signals



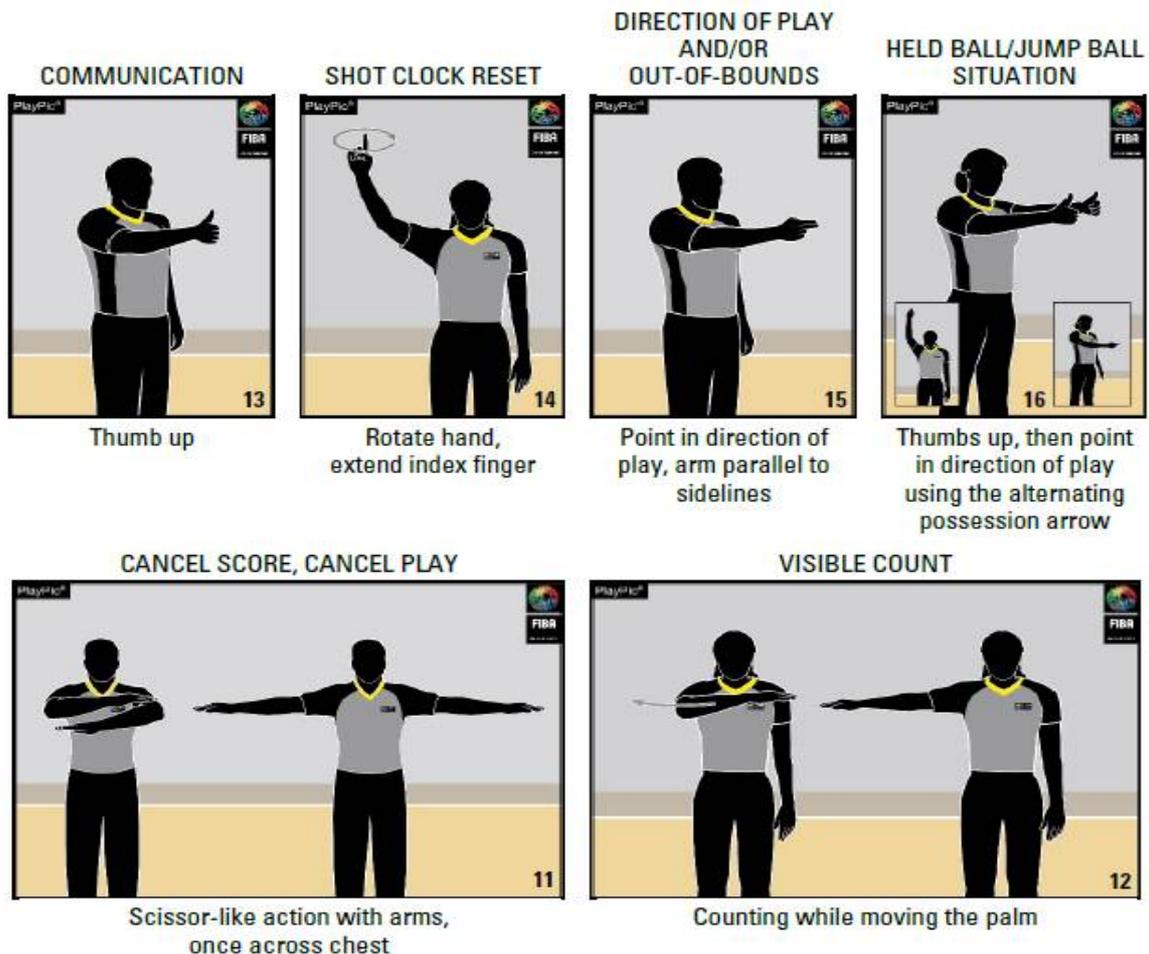
Scoring



Substitution and Time-out



Informative



Violations



Number of Players

No. 00 and 0



Both hands show number 0

Right hand shows number 0

No. 1 - 5



Right hand shows number 1 to 5

No. 6 - 10



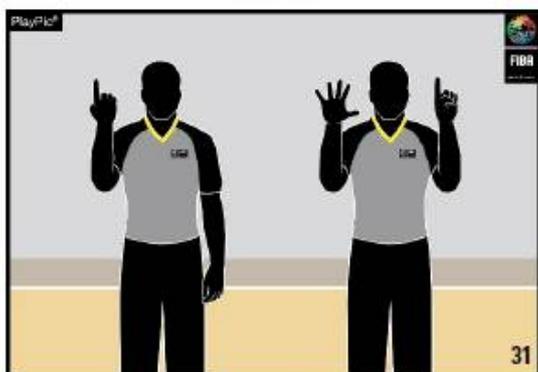
Right hand shows number 5, left hand shows number 1 to 5

No. 11 - 15



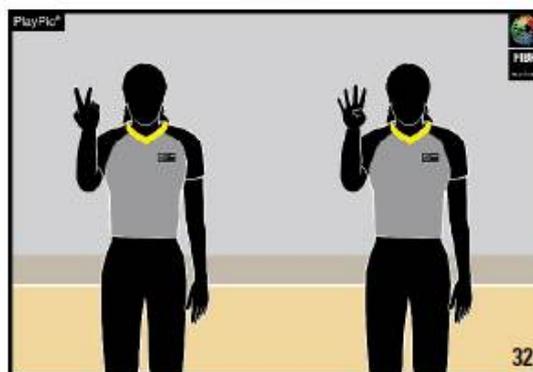
Right hand shows clenched fist, left hand shows number 1 to 5

No. 16



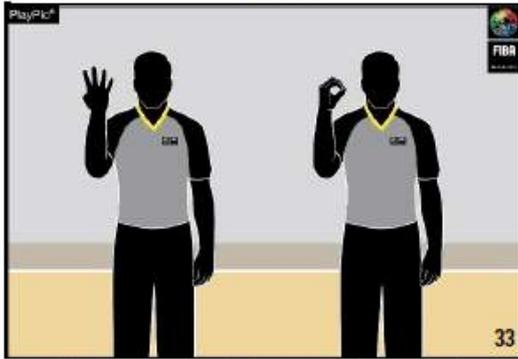
First reverse hand shows number 1 for the decade digit – then open hands show number 6 for the units' digit

No. 24



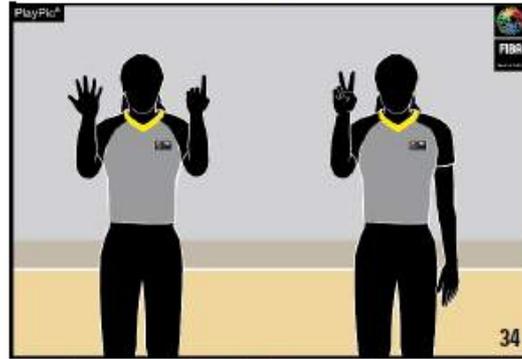
First reverse hand shows number 2 for the decade digit – then open hand shows number 4 for the units' digit

No. 40



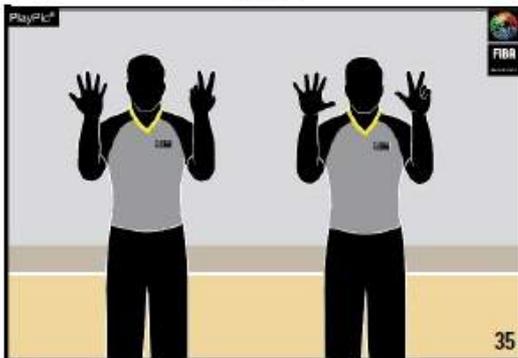
First reverse hand shows number 4 for the decade digit – then open hand shows 0 for the units' digit

No. 62



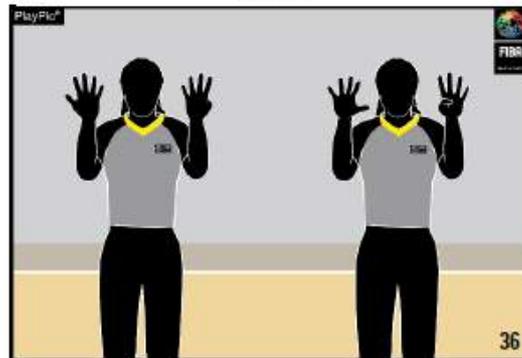
First reverse hands show number 6 for the decade digit – then open hand shows 2 for the units' digit

No. 78



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

No. 99



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

Type of Fouls

HOLDING



Grasp wrist downward

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



Both hands on hips

**PUSHING OR
CHARGING WITHOUT
THE BALL**



Imitate push

HANDCHECKING



Grab palm and forward motion

ILLEGAL USE OF HANDS



Strike wrist

CHARGING WITH THE BALL



Clenched fist strike open palm

ILLEGAL CONTACT TO THE HAND



Strike the palm towards the other forearm

HOOING



Move lower arm backwards

ILLEGAL CYLINDER



Move both arms with open palm vertically down and up

EXCESSIVE SWINGING OF ELBOW



Swing elbow backwards

HIT TO THE HEAD



Imitate the contact to the head

FOUL BY TEAM IN CONTROL OF THE BALL

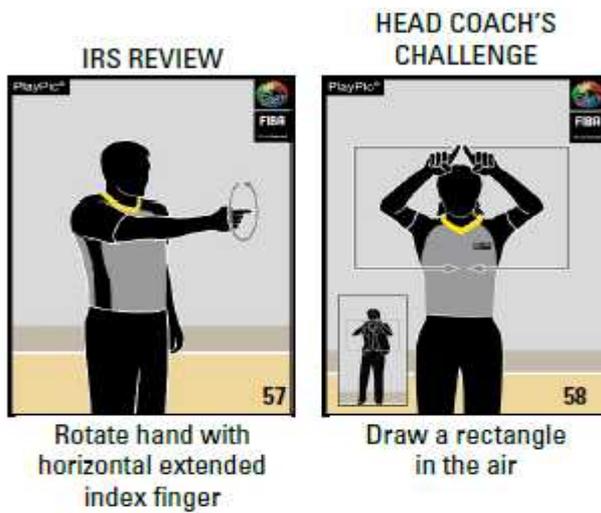


Point clenched fist towards basket of offending team

Special Fouls

<p>DOUBLE FOUL</p>  <p>51</p> <p>Wave clenched fists on both hands</p>	<p>TECHNICAL FOUL</p>  <p>52</p> <p>Form T, showing palms</p>	<p>UNSPORTSMANLIKE FOUL</p>  <p>53</p> <p>Grasp wrist upward</p>	<p>DISQUALIFYING FOUL</p>  <p>54</p> <p>Clenched fists on both hands</p>
<p>FAKE A FOUL</p>  <p>55</p> <p>Raise the lower arm twice</p>	<p>ILLEGAL BOUNDARY LINE CROSSING</p>  <p>56</p> <p>Wave arm parallel to boundary line (in last 2 minutes of the fourth quarter and overtime)</p>		
<p>FOUL ON THE ACT OF SHOOTING</p>  <p>49</p> <p>One arm with clenched fist, followed by indication of the number of free throws</p>	<p>FOUL NOT ON THE ACT OF SHOOTING</p>  <p>50</p> <p>One arm with clenched fist, followed by pointing to the court</p>	<p>PASS-OFF AFTER FOUL</p>  <p>51</p> <p>Move both arms with open palm to the side</p>	

Instant replay system



Foul Penalty Administration Reporting to Table



Administrating Free Throws - Active Referee (Lead)



Administrating Free Throws - Passive Referee



