



2025 - 2026 경기 규칙

목 차

제1장 경기	- 1
제1조 정의	- 1
제2장 코트와 시설 및 장비	- 2
제2조 코트	- 2
제3조 시설 및 장비	- 7
제3장 팀	- 8
제4조 팀	- 8
제5조 선수의 부상과 도움	- 11
제6조 주장의 임무와 권한	- 12
제7조 감독의 임무와 권한	- 12
제4장 경기규정	- 14
제8조 경기시간, 동점과 연장전	- 14
제9조 경기 또는 쿼터, 연장전의 시작과 종료	- 14
제10조 볼의 상태	- 15
제11조 선수와 심판의 위치	- 16
제12조 점프볼과 소유권의 교체	- 17
제13조 볼을 플레이 하는 방법	- 19
제14조 볼의 컨트롤	- 20
제15조 슛 동작 중에 있는 선수	- 20
제16조 골이 성공 되는 때와 득점	- 22
제17조 드로인	- 23
제18조 타임아웃	- 26
제19조 선수의 교체	- 28

제20조 몰수로 패하는 경기	- 30
제21조 자격 상실로 패하는 경기	- 30
제5장 바이얼레이션	- 32
제22조 바이얼레이션	- 32
제23조 선수가 아웃되는 것과 볼이 아웃되는 것	- 32
제24조 드리블링	- 33
제25조 트래블링	- 34
제26조 3초	- 36
제27조 근접 방어 당한 선수	- 36
제28조 8초	- 36
제29조 샷 클락	- 37
제30조 볼을 백코트로 되돌아가게 하는 것	- 40
제31조 골 텐딩과 인터피어런스	- 41
제6장 파울	- 44
제32조 파울	- 44
제33조 신체접촉: 일반적인 원칙	- 44
제34조 퍼스널 파울	- 52
제35조 더블 파울	- 53
제36조 테크니컬 파울	- 53
제37조 스포츠정신에 위배되는 파울	- 56
제38조 실격되는 파울	- 57
제39조 싸움	- 59
제7장 파울의 처리에 대한 일반적인 규정	- 61
제40조 선수/감독 파울제한 및 경기 실격	- 61
제41조 팀 파울: 벌칙	- 62

제42조 특별한 상황	- 62
제43조 프리드로	- 63
제44조 실수의 정정	- 66
제8장 심판, 테이블 오피셜, 커미셔너: 임무와 권한	- 71
제45조 심판, 테이블 오피셜, 커미셔너	- 71
제46조 주심: 임무와 권한	- 71
제47조 심판: 임무와 권한	- 73
제48조 기록원과 보조기록원: 임무	- 74
제49조 계시원: 임무	- 75
제50조 샷 클락 계시원: 임무	- 77
제9장 기타 사항	- 79
A. 비디오 판독	- 79
B. 규칙의 적용 및 운영에 관한 기본 정신	- 84
C. 서면질의 및 심판설명회	- 85
D. 제소	- 85
E. 심판의 신호	- 86
F. 스코어시트	- 95
G. 기타	- 96

제 1 장 경기

제1조 정의

1.1 농구경기

농구경기는 5명씩으로 구성된 두 팀이 플레이를 하는 것이다.

각 팀의 목적은 볼을 상대 팀의 바스켓에 득점하거나 또는 상대 팀이 득점하는 것을 못하게 하는 데 있다.

농구경기는 심판과 테이블 오피셜 그리고 커미셔너에 의해 진행된다.

1.2 경기 참가자의 의무

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

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

1.3 상대 팀, 자기 팀 바스켓

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

1.4 경기의 승자

경기는 경기시간이 끝났을 때 득점을 많이 한 팀이 승자가 된다.

제 2 장 코트와 시설 및 장비

제2조 코트

2.1 코트

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

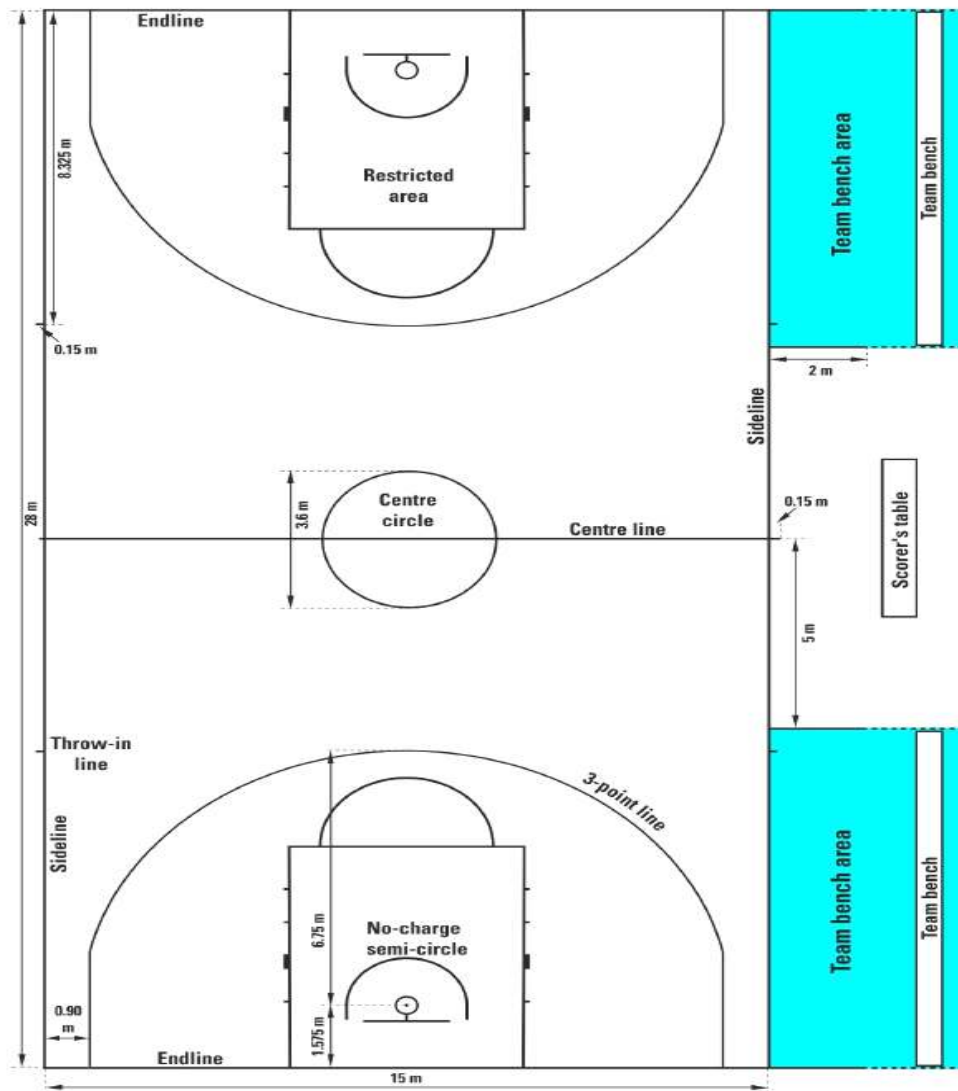


그림1. 코트의 규격

2.2 바닥

바닥은 장애물이 없는 최소 2m의 추가 경계선으로 둘러싸인 코트 영역을 포함해야 한다(그림2). 따라서 바닥은 길이 최소 32m 너비 최소 19m 크기여야 한다.

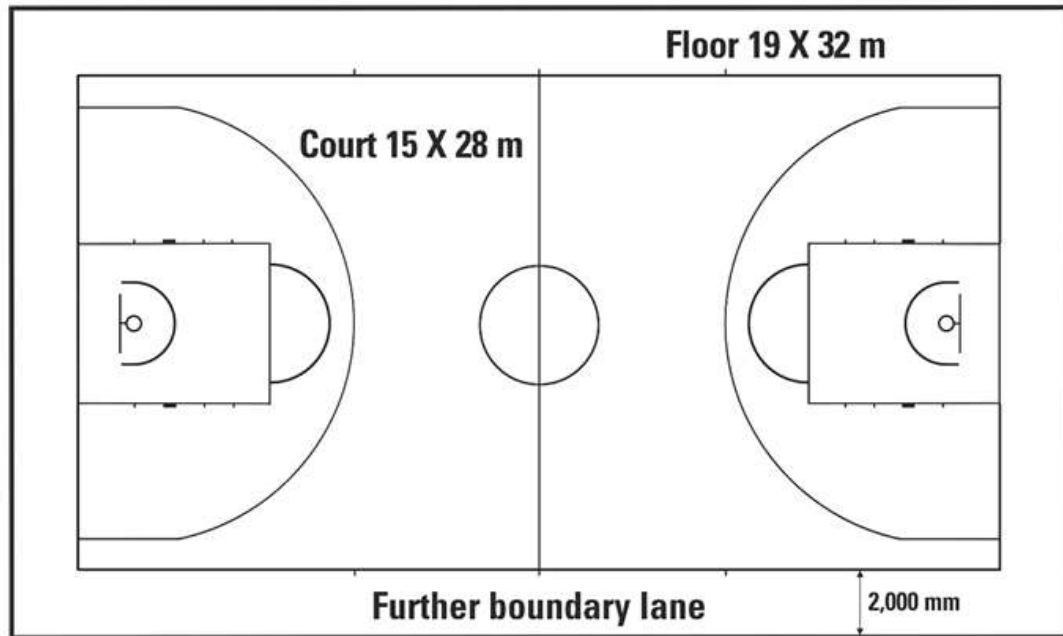


그림2. 코트와 바닥

2.3 백코트

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

2.4 프런트코트

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 안쪽까지의 코트를 말한다.

2.5 선

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

2.5.1 경계선

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, 팀 관계자들)을 포함하여 모든 장애물로부터 적어도 2m 이상 떨어져 있어야 한다.

2.5.2 센터라인, 센터서클, 프리드로 세미서클

센터라인은 양 사이드라인의 중간지점에 엔드라인과 평행이 되도록 양 사이드라인의 밖으로 0.15m를 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 프리드로라인의 바깥쪽에 표시한다(그림3).

2.5.3 프리드로라인과 제한구역 및 프리드로 시행 시 리바운드 구역

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

프리드로라인의 가운데 지점은 두 엔드라인의 가운데 지점과 가상의 일직선상에 있도록 표시한다.

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

프리드로 시행 시 동안 선수들의 리바운드 구역을 라인 라인 위에 그림3과 같이 표시한다.

2.5.4 3점 슛 지역

3점 슛 지역은 상대 팀 바스켓에 가까운 제한된 지역을 제외한 코트의 전 지역을 말한다(그림1, 그림4).

제한되거나 포함되는 지역은 다음과 같다.

- 두 개의 평행선은 엔드라인에서 수직으로 연장되며 바깥쪽에서 사이드라인 안쪽까지의 거리는 0.90m이다.
- 아크는 상대 팀 바스켓 정중앙 아래의 코트 지점으로부터 아크의 바깥쪽 가장자

리까지 측정한 반지름이 6.75m이다. 엔드라인의 안쪽 중간지점으로부터 바스켓 정중앙 아래의 코트 지점은 1.575m이다. 아크는 두 개의 평행선에 연결된다. 3점 슛 지역의 선은 3점 슛 지역의 일부분이 아니다.

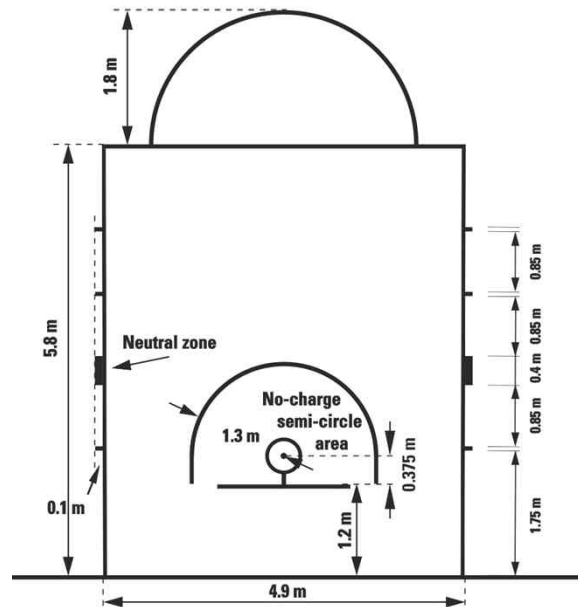


그림3. 제한구역

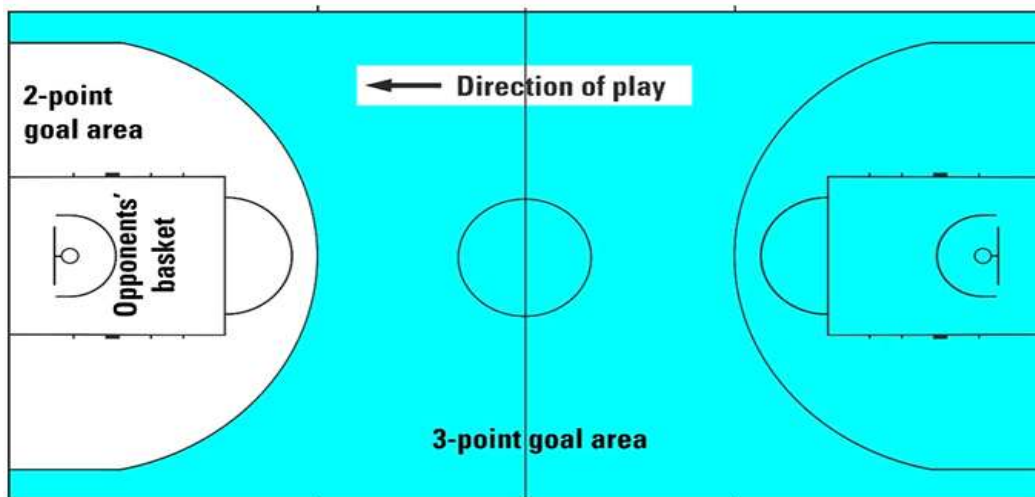


그림4. 2점/3점 슛 지역

2.5.5 팀 벤치 구역

팀 벤치구역은 그림1과 같이 코트의 바깥쪽에 두 개의 선으로 표시한다.

감독과 코치, 교대선수들과 팀 관계자들을 위해 각 팀 벤치에는 최소의 16석의 자리가 확보 되어야 한다. 그 밖의 모든 사람들은 팀 벤치로부터 적어도 2m 이상

뒤편에 있어야 한다.

2.5.6 드로인라인

각 사이드라인에서 2개씩, 총 4개의 드로인라인이 있으며 길이는 0.15m로 코트 밖에 표시되어야 한다. 엔드라인 안쪽에서 바깥쪽까지 측정하여 8.325m 거리에 길이 0.15m인 네개의 선을 그려 표시한다.

2.5.7 노차지 세미서클 구역

코트에 다음과 같이 노차지 세미서클을 표시한다.

- 바스켓의 가운데 지점과 수직으로 코트와 연결되는 지점에서 바깥쪽까지 측정하여 반지름 1.30m의 세미서클을 표시한다.
- 바스켓의 아래 가운데 지점에서 1.30m의 세미서클 라인의 끝에서 두 개의 평행 선을 엔드라인과 수직으로 0.375m를 연장하여 표시한다.

이 지점은 엔드라인의 안쪽에서 1.2m 떨어진 지점까지다.

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

노차지 세미서클 구역의 선은 노차지 세미서클 구역의 일부분이다.

2.6 기록석과 교체할 선수의 대기용 의자의 위치

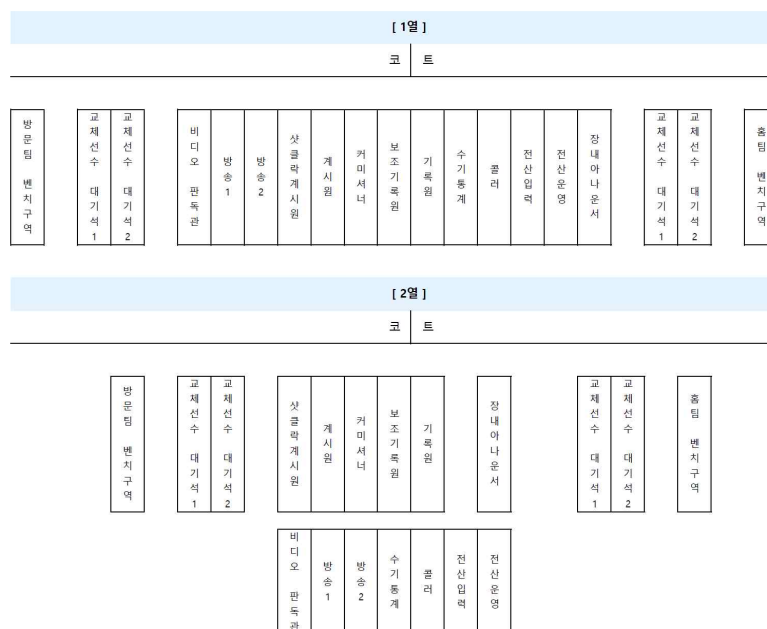


그림5. 기록석과 교체 선수 의자

제3조 시설 및 장비

경기에는 다음의 시설들이 필요하다.

- 다음을 포함하는 백 스톱 기구
 - 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
- 게임클락
- 스코어보드
- 샷 클락
- 스톱워치 또는 타임아웃 시간(게임클락이 아닌)을 측정할 수 있는 적절한 시계
(잘 보이는)
- 두 개의 서로 다른(확연하게 구분되는) 큰소리의 신호기
 - 샷 클락 운영자
 - 계시원
- 스코어시트
- 선수/감독의 파울 표시기
- 선수의 파울 표시기
- 팀파울 표시기
- 볼 소유권의 교체를 표시하는 화살 표시기
- 경기장 플로어
- 코트
- 충분한 조명
- 비디오판독 장비
- 보조 전광판, 보조 샷 클락, 보조 골대, 소음측정기

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

제 3 장 팀

제4조 팀

4.1 정의

- 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 인정된다.

4.2 규칙의 적용

- 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 제출할 때에는 경기에 참가 할 수 있는 선수만이 참가 명단에 기재 되어야 하며, 기재된 선수는 경기에 참가 할 선수가 부족할 때 반드시 경기에 참가 하여야 한다.
- 4.2.2 경기시간 중에는 각 팀 5명의 선수가 경기 코트에 있어야 하고 교체될 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 계시원에게 요청했을 때
쿼터 또는 연장전 휴식기간 동안, 해당 휴식기간이 종료되면 선수는 교대선수로
간주된다.

4.3 유니폼

4.3.1 각 팀 선수의 유니폼은 다음과 같아야 한다.

- 유니폼 상의와 하의는 다른 색으로 허용 되지만 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 허
용되지 않는다. 모든 선수는 상의를 하의 속으로 집어넣어야 한다. 원피스는 허
용된다.
- 상의 안에 입는 T-셔츠는 어떤 형태든 상관없이 허용되지 않는다.
- 하의도 앞뒤가 같은 색상이어야 한다. 하의는 무릎 위에서 끝나야 한다.
- 팀의 모든 선수들은 같은 색의 양말을 신어야 한다. 또한 반드시 보여야 한다.

4.3.2 모든 선수는 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 한
다.

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

- 스케줄상에 먼저 기재된 팀(홈팀)이 어두운 색의 유니폼을 입어야 한다.
- 스케줄상에 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

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

4.4.2 어느 선수든지 다른 선수에게 부상을 입힐 수 있는 물건을 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 깃스나 그 밖의 단단한 재료로 만든 부목 등은 부드러운 것으로 겹을 씌웠어도 허용되지 않는다.
- 베이거나 상처를 입힐 수 있는 것(손톱은 짧게 깎아야 한다).
- 헤어 액세서리와 보석류
- 스카프 스타일의 헤어밴드

- 다음과 같은 것은 허용된다.

- 어깨나 팔뚝(팔의 윗부분), 허벅지와 종아리 보호대로서 다른 사람에게 부상을 입히지 않도록 충분히 폭신한 패드로 겹을 덮은 것.
- 압박용 재료로 만든 이너웨어(언더셔츠와 언더쇼츠)를 포함한 팔과 다리의 모든 압박용 의류
- 헤드기어(머리띠, 보호용 장비 등)는 허용된다. 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 목 주위로부터 열리거나 닫히는 부분이 허용되지 않으며, 표면으로부터 돌출되는 부분도 허용되지 않는다.
- 무릎 보호대.
- 단단한 재료로 만들었어도 코뼈 보호 기구는 허용된다.
- 투명한 마우스가드
- 다른 선수에게 위험하지 않을 안경

- 손목밴드와 헤어밴드는 섬유로 만들어진 너비 최대 10cm이하.
- 팔, 어깨, 다리 등의 테이핑
- 발목 보호대

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

※ 무릎, 발목 등 보호대와 테이핑 색상은 상관없음

- 4.4.3 경기 중 선수는 어떤 색상의 신발이든 착용할 수 있지만, 단, 반짝이거나 반사되는 장식은 허용되지 않는다.
- 4.4.4 경기 중 선수는 몸, 머리카락, 그 외의 부분에 어떠한 상업적, 광고적 또는 자선 사업명, 마크, 상표명 또는 그 밖의 신분 표식을 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

- 5.1 선수가 부상 당했을 때 심판들은 경기를 중단시킬 수 있다.
- 5.2 볼이 라이브 중에 선수가 부상을 당했다면, 심판은 볼을 컨트롤하고 있는 팀이 골을 위한 슈트를 하였거나, 볼의 컨트롤을 잃었거나, 볼을 플레이하는 것을 멈추었거나, 볼이 데드될 때까지 휘슬을 불지 말아야 한다. 그러나 부상선수를 보호할 필요가 있을 때에는 심판들은 즉시 경기를 중단시킬 수 있다.
- 5.3 부상당한 선수가 즉시(약 15초 이내) 경기를 계속할 수 없거나 치료를 받아야 되거나 그 선수가 감독, 코치, 팀 동료들 및 팀 관계자들로부터 어떤 도움을 받았다면 5명 미만의 선수가 경기해야 하는 경우가 아니라면 부상 선수는 교체해야 한다.
- 5.4 감독, 코치, 교대선수, 코트에서 물러난 선수와 팀 관계자들은 부상당한 선수가 교체되기 전에 우선 심판의 허락을 받고, 부상선수를 돌보기 위해 코트에 들어갈 수 있다.
- 5.5 만일 의료진이 판단하기에 부상을 당한 선수가 응급처치를 필요로 한다면 의료진

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

제6조 주장의 임무와 권한

- 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 게임클락이 정지된 동안에 한하며, 또한 정중한 태도로 대해야 한다.

제7조 감독의 임무와 권한

- 7.1 적어도 경기시작 40분 전에 각 팀의 감독 또는 그의 대리인은 경기에 출전할 선수의 번호와 이름이 적힌 명단에 주장을 표시한 후 감독과 코치의 이름과 함께 기록원에 제출해야 한다. 경기가 시작된 후에 선수가 경기장에 도착했어도 경기 개시 전에 제출한 팀 멤버의 명단에 포함되어 있다면 그 선수는 경기에 참여할 수 있다.
- 7.2 적어도 경기시작 10분 전에 양 팀 감독들은 자기 팀 멤버들의 번호와 감독, 코치의 이름을 확인하여 동의하고 스코어시트에 서명한다. 이 때 감독은 경기에

출전할 5명의 선수를 지명하여야 한다. 홈팀의 감독이 먼저 이 절차를 마쳐야 한다.

- 7.3 감독 또는 코치들, 교대선수와 팀 관계자만이 팀 벤치에 앉을 수 있고 팀 벤치구역에 있을 수 있다. 그리고 그들은 경기시간 동안 앉아 있어야 한다.
- 7.4 감독 또는 코치만이 경기 중에 볼이 데드 되고 게임클락이 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 한 명만이 경기 중에 서 있을 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 기재된 코치가 없거나 또는 그가 임무를 계속 수행 할 수 없을 때 감독을 대행해야 한다. 주장이 정당한 사유로 코트를 떠났을 때에는 감독을 대행할 수 있으나 실격되었거나 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.

제 4 장 경기규정

제8조 경기시간, 동점과 연장전

- 8.1 경기는 10분 4쿼터로 진행한다.
- 8.2 경기 시작 20분 전 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 휴식시간은 15분으로 한다.
- 8.5 경기의 휴식시간은 다음과 같은 때에 시작된다.
 - 경기 시작 20분 전.
 - 게임클락이 각 쿼터의 종료 신호를 알릴 때.
- 8.6 경기의 휴식시간은 다음과 같은 때에 끝난다.
 - 1쿼터 시작의 점프볼에서 토스 된 볼이 주심의 손에서 떠났을 때.
 - 다른 모든 쿼터 시작의 드로인에서 드로인 할 선수에게 볼이 핸딩 되었을 때.
- 8.7 만약 4쿼터의 경기시간이 끝났을 때 스코어가 동점이 되었으면, 경기는 승패가 가려질 때까지 5분의 연장전을 계속 해야 한다.
- 8.8 만일 파울이 쿼터나 연장전 종료 직전에 일어났다면 심판은 남은 경기시간을 결정해야 한다. 경기시간은 최소 0.1초가 남겨져야 한다.
- 8.9 만일 휴식시간 동안에 T.파울, U.파울 또는 D.파울이 일어났다면 이에 따른 모든 프리드로는 다음 쿼터나 연장전이 시작되기 전에 시행되어야 한다.

제9조 경기 또는 쿼터, 연장전의 시작과 종료

- 9.1 1쿼터는 센터서클에서 점프볼을 위해 토스된 볼이 주심의 손에서 떠났을 때 시작된다.

- 9.2 그 외 쿼터 또는 연장전에서는 드로인 할 선수에게 볼이 핸드링 되었을 때 시작된다.
- 9.3 만약 한 팀이나 양 팀이 5명의 선수가 경기 할 준비가 되어 있지 않으면 경기는 시작할 수 없다.
- 9.4 모든 경기에서 스케줄에 첫 번째로 기재된 팀의 벤치는(홈팀) 테이블 오피셜에서 코트를 바라보고:
- 기록석의 오른쪽이 팀벤치이다.
 - 경기 전 그들의 팀 벤치 앞 하프코트에서 워밍업을 해야 한다.
- 9.5 팀들은 후반전에 워밍업하는 코트와 바스켓을 서로 바꾸어야 한다.
- 9.6 모든 연장전에서 각 팀은 4쿼터와 같은 방향의 바스켓을 향하여 경기를 계속해야 한다.
- 9.7 쿼터, 연장전의 경기는 경기시간의 끝남을 알리는 게임클락의 음향신호로서 끝난다. 백보드 둘레에 광원장치가 설치되어 있을 때는 게임클락의 음향 신호보다 광원이 우선한다.

제10조 볼의 상태

- 10.1 볼은 다음과 같이 라이브 혹은 데드가 될 수 있다.
- 10.2 다음과 같은 때에 볼은 라이브가 된다:
- 점프볼 시 토스한 볼이 주심의 손을 떠났을 때.
 - 프리드로 시 심판이 프리드로 할 선수에게 볼을 핸드링 했을 때.
 - 드로인 시 심판이 드로인 할 선수에게 볼을 핸드링 했을 때.
- 10.3 다음과 같은 때에 볼은 데드 된다:
- 골 또는 프리드로가 성공 되었을 때.
 - 볼이 라이브 중에 심판이 휘슬을 불었을 때.
 - 다음과 같은 상황에서 프리드로 한 볼이 바스켓에 들어가지 않을 것이 확실할 때.

- 또 다른 프리드로가 남아 있을 때.
- 또 다른 벌칙이 남아 있을 때(프리드로 또는 볼의 소유권)
- 각 쿼터나 연장전의 경기시간이 끝나는 신호가 울렸을 때.
- 한 팀이 볼을 컨트롤하고 있는 동안 샷 클락의 신호가 울렸을 때.
- 득점을 위해 슛 한 볼이 공중에 있는 동안:
 - 심판이 휘슬을 분 후.
 - 쿼터와 연장전의 경기시간이 끝나는 신호가 울린 후.
 - 샷 클락의 신호가 울린 후.

어느 팀의 선수든지 볼을 터치하면 볼은 데드된다.

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

- 골을 위해 슛 한 볼이 공중에 있는 동안:
 - 심판이 휘슬을 불었을 때.
 - 쿼터나 연장전의 끝남을 알리는 게임클락의 신호가 울렸을 때.
 - 샷 클락의 신호가 울렸을 때.
- 프리드로에 있어서 슛 한 볼이 공중에 있는 동안, 프리드로를 던진 선수가 범한 바이올레이션이 아닌 다른 규칙위반으로 심판이 휘슬을 불었을 때.
- 골을 위해 슛을 하는 선수가 슛 동작 중에 있을 때, 상대 팀 선수나 벤치에 앉아 있도록 허용된 사람들이 파울을 범했으나 파울이 일어나기 전에 이미 연속적인 동작으로 시작한 슛을 마쳤을 때.

이러한 제한은 심판이 휘슬을 분 후 새로운 슛 동작을 한 경우에는 적용되지 않으며 골이 성공되어도 득점으로 인정하지 않는다.

제11조 선수와 심판의 위치

11.1 선수의 위치는 선수가 터치하고 있는 플로어의 위치에 따라 결정된다.

선수가 공중에 있을 때에는 선수가 마지막으로 터치하고 있던 플로어에 있는 것으로 간주한다.

이 원칙은 경계선, 센터라인, 3점슛 라인, 프리드로라인과 제한구역을 표시하는 선과 노차지 세미서클 라인에서 적용된다.

- 11.2 심판의 위치도 선수와 같은 원칙에 따라 결정된다. 볼이 심판에게 터치되면 심판이 위치한 플로어에 터치된 것과 같이 간주한다.

제12조 점프볼과 소유권의 교체

12.1 점프볼의 정의

- 12.1.1 점프볼은 센터서클에서 상대적인 2명의 선수사이로 심판이 토스함으로서 시행된다.
- 12.1.2 헬드볼은 상대적인 선수가 1명 또는 여러 명이 한 손 또는 두 손으로 볼을 잡고 있어, 난폭한 방법이 아니고는 볼을 차지하여 컨트롤 할 수 없을 때 선언된다.

12.2 점프볼의 절차

- 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 만일 상대 팀 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 정점에서 떨어지기 시작한 다음, 적어도 한 명의 점퍼에게 정당하게 손으로 탭이 되어야 한다.
- 12.2.5 어느 점퍼도 볼이 정당하게 탭 되기 전에, 그의 위치에서 벗어나서는 안 된다.
- 12.2.6 볼이 점퍼 이외의 8명의 선수나 플로어에 터치되기 전에 어느 점퍼도 그 볼을 잡거나, 한 점퍼가 2회를 초과하여 터치할 수 없다.
- 12.2.7 점퍼 중 적어도 1명의 점퍼라도 볼을 탭 하지 못했을 때에는, 다시 점프볼을 시행한다.
- 12.2.8 점퍼 이외의 선수들은 볼이 탭 될 때까지, 신체의 일부분이 서클라인 위에 있거

나 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

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

12.4 점프볼의 상황

다음과 같은 때 점프볼의 상황이 된다.:

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

12.5 볼 소유권 교체의 정의

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

12.6 볼 소유권 교체의 절차

- 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 볼의 첫 번째 팀 컨트롤 얻지 못한 팀은 다음번 첫 번째 소유권 교체에 대한 드로인 자격을 갖는다.
- 12.6.3 각 쿼터가 끝나고 볼 소유권 자격을 갖고 있는 팀은 다음 쿼터나 연장전이 시작 될 때 기록석 반대편의 센터라인 연장선 밖에서 드로인을 한다. 단, 새로운 프리 드로를 시행하고 볼 소유권을 포함한 벌칙이 남아 있을 때는 예외이다.
- 12.6.4 볼 소유권 교체로 인하여 드로인하는 팀을 표시하기 위하여 공격할 상대 팀 바스 켓을 향한 소유권 교체의 화살 모양의 표시를 하여야 한다. 화살표시 방향은 볼 소유권 교체로 인한 드로인이 끝나면, 즉시 반대 방향으로 바뀌어야 한다.
- 12.6.5 볼 소유권의 교체로 인해 드로인을 하는 팀이 드로인의 바이얼레이션을 범한다면, 그 팀은 볼 소유권의 자격을 상실하게 된다. 볼 소유권 교체의 화살표시는 즉시 바뀌며, 바이얼레이션을 범한 상대 팀이 다음 점프볼의 상황에서 소유권의 교체로 인한 드로인을 하게 될 것임을 표시해야 한다. 그 이후, 바이얼레이션을 범한 상대 팀에게 원래 드로인 하려던 지점에서 볼의 소유권을 줌으로서 경기를 재개한다.
- 12.6.6 어느 팀의 파울이:
- 1쿼터를 제외한 나머지 쿼터나 연장전이 시작되기 전
 - 볼 소유권의 교체로 인한 드로인이 시행되는 도중
- 발생된다면 볼의 소유권 교체로 인한 드로인의 권리를 상실하지 않는다.

제13조 볼을 플레이 하는 방법

13.1 정의

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

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

터치되는 것은 바이얼레이션이 아니다.

규칙 13.2를 위반하는 것은 바이얼레이션이다.

13.3 벌칙

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

제14조 볼의 컨트롤

14.1 정의

14.1.1 팀의 컨트롤은 그 팀의 한 선수가 라이브 된 볼을 잡고 있거나 드리블 하고 있거나, 심판으로부터 볼이 핸드링 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 팀 컨트롤은 끝난 것으로 간주한다.

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

제15조 슛 동작 중에 있는 선수

15.1 정의

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

골을 위한 탭은 직접 손으로 상대 팀의 바스켓으로 향하게 하는 것을 말한다.

골을 위한 덩크는 볼을 한 손, 또는 양 손으로 잡고 상대 팀 바스켓 위로부터

아래로 강하게 집어넣는 것을 말한다.

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

15.1.2 슈트 동작은:

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

15.1.3 바스켓을 향한 드라이빙의 연속적인 움직임이나 무빙 슈트에 있어서 슈트 동작은:

- 심판이 판단하기에 선수가 드리블을 끝내자마자 혹은 공중에서 볼을 잡아 골을 위해 볼을 손에서 떠나보내기에 앞서, 그 볼이 선수의 한 손(두 손)에 머무르고 있을 때 시작한다.
- 선수의 손에서 볼이 떠났거나 완전히 새로운 슈트 동작이 이루어졌을 때 슈트 동작이 끝나며 공중에서 슈트를 한 선수의 경우는 두 발이 플로어에 되돌아왔을 때 끝난다.

15.1.4 정당한 스텝을 딛는 것과 슈트 동작과 아무런 관계가 없다.

15.1.5 슈트 동작 중인 선수의 팔을 상대선수가 잡아서 득점을 막았다면, 이 경우 슈팅 선수의 손에서 볼이 떠난 여부와 상관없다.

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

제16조 골이 성공 되는 때와 득점

16.1 정의

- 16.1.1 골은 라이브 볼이 바스켓 위로부터 들어가 안에 머무르거나 또는 완전히 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

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

제17조 드로인

17.1 정의

17.1.1 드로인은 경계선 밖에서 드로인 하려는 선수가 코트 안으로 볼을 패스함으로서 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 바이얼레이션을 범할 때.
 - 드로인하는 동안 라이브 볼이 링과 백보드 사이에 끼었을 때.

17.2 절차

17.2.1 다음과 같은 때 심판은 드로인 할 선수에게 볼을 핸드링해 주거나 플로어에 놓을 수 있으며 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 경기가 중단된 곳으로부터 가장 가까운 지점에서 드로인 해야 한다.

17.2.3 1쿼터를 제외한 모든 쿼터와 연장전이 시작될 때 드로인은 기록석 반대쪽 센터라인의 연장선에서 해야 한다.

드로인 하는 선수는 센터라인 연장선을 사이에 두고 한 발씩 딛고 서야 하며 경기장 내 어느 곳에 있는 팀 동료 누구에게나 볼을 패스할 수 있다.

17.2.4 4쿼터 또는 모든 연장전 마지막 2분 이하에 백코트에서 볼 소유권을 갖고 있던 팀이 타임아웃을 요청한 후 경기가 재개될 때 그 팀의 감독은 드로인의 위치를 프런트코트 드로인라인 또는 원래 경기가 중단된 백코트 가장 가까운 지점 중에서 선택할 수 있다.

원래 드로인이 백코트에서 이루어졌고 감독이 프런트코트 드로인라인에서 경기

를 재개하기로 결정하는 경우:

- 골이 성공되거나 마지막 프리드로가 성공된 후 감독은 엔드라인에서 하는 드로인을 테이블 오피셜 쪽 드로인라인에서 할지 반대쪽 드로인라인에서 할지 결정해야 한다.
- 파울이나 규칙위반 이후 사이드라인 또는 엔드라인에서 하는 드로인은 원래 드로인을 하는 코트의 같은 쪽(테이블 오피셜 쪽 또는 반대쪽)에 있는 프런트코트의 드로인라인에서 해야한다.

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

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

17.2.7 U.파울 또는 D.파울은 따로 정해진 규칙이 없으면 기록석 반대편 그 팀의 프런트코트 드로인라인에서 드로인을 시작한다.

17.2.8 싸움에 의한 드로인은 규칙 39조에 따른다.

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

17.2.10 골이나 마지막 프리드로가 성공된 다음에는:

- 실점한 팀의 어느 선수든지 엔드라인 바깥 어디에서든 드로인을 할 수 있다. 이 규정은 골이나 프리드로가 성공된 후에 타임아웃이나 그 밖의 어떤 이유로든 경기가 중단되고 이어서 경기가 재개될 때 심판이 드로인 할 선수에게 볼을 핸드 해 주거나 드로인 할 지점에 볼을 놓고 난 다음에도 적용된다.
- 드로인을 하는 선수는 평행으로 또는 뒤로 움직일 수 있으며 또는 코트 밖에 있는 팀 동료에게 볼을 패스할 수도 있다. 그러나 경계선 밖에서 첫 번째 선수가 볼을 잡았을 때부터 5초 카운트는 시작된다.

17.3 규칙의 적용

17.3.1 드로인 하는 선수는 다음과 같은 행동을 해서는 안 된다.

- 볼이 손에서 떠나기까지 5초를 넘기는 것.

- 볼을 손에 가지고 있으면서 코트를 밟는 것.
- 드로인 한 볼이 손에서 떠난 다음, 경계선 밖에 터치시키는 것.
- 코트 안에서 다른 선수가 볼을 터치하기 전에 코트 안에서 다시 볼을 터치 하는 것.
- 드로인 한 볼을 직접 바스켓 안으로 들어가게 하는 것.
- 골이나 마지막 프리드로가 성공된 다음이 아닌 한 볼이 손에서 떠나기 전, 심판이 지정한 경계선 밖의 지점으로부터 좌우 한쪽 방향이나 혹은 양방향으로 1m이상 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 1m이내로 접근하는 것.

17.3.3 4쿼터 또는 모든 연장전 마지막 2분 이하에 드로인하는 경우 심판은 경계선 라인 시그널을 사용하여 경고를 주어야 한다.

만약 수비선수가:

- 경계선을 넘어 신체 부위를 사용하여 드로인을 방해하거나
- 경계선 밖의 여유가 장애물로부터 2m가 되지 않는 곳에서 드로인을 할 때 드로인하는 선수로부터 1m이내로 접근하는 것.

이것은 바이얼레이션이며 심판은 T.파울을 주어야 한다.

규칙 제17.3을 위반하는 것은 바이얼레이션이다.

17.4 벌칙

드로인 하려던 원래의 지점에서 상대 팀에게 볼을 주어 드로인 시킨다.

제18조 타임아웃

18.1 정의

타임아웃은 팀의 감독 또는 코치의 요청에 따라 경기가 중단되는 것이다.

18.2 규칙의 적용

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

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

18.2.5 각 팀의 타임아웃은 아래와 같이 허용된다.

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

18.2.6 사용하지 않은 타임아웃은 후반전이나 연장전으로 이월시켜 사용할 수 없다.

18.2.7 규칙위반이 선언되지 않은 상태에서 상대 팀이 골을 성공시킨 때가 아니면 타임아웃은 이를 먼저 요청한 감독이나 코치의 팀에게 준다.

18.2.8 4쿼터 또는 모든 연장전 마지막 2분 이하에는 골이 성공되어 게임클락이 정지되어어도 심판이 경기를 중단시키지 않는 한 득점한 팀에게는 타임아웃이 허용되지 않는다.

18.3 절차

18.3.1 타임아웃은 감독과 코치만이 요청할 수 있다. 기록석에 가서 눈 맞춤을 하거나 손으로 관례적인 신호를 하면서 '타임아웃' 이라고 분명히 요청해야 한다.

- 18.3.2 요청한 타임아웃의 취소는 계시원이 신호를 울리기 전에 요청할 경우에만 취소할 수 있다.
- 18.3.3 타임아웃의 시간은:
- 심판이 휘슬을 불고 타임아웃의 신호를 할 때 시작된다.
 - 심판이 휘슬을 불고 팀들이 코트로 돌아오도록 베큰 신호를 할 때 끝난다.
- 18.3.4 타임아웃의 기회가 되면 즉시 계시원은 그의 신호를 울려 타임아웃의 요청이 있다는 것을 심판에게 알려야 한다.
- 만약 골이 성공되고 득점당한 팀이 타임아웃을 요청했다면 계시원은 즉시 게임 클락을 멈추고 그 신호를 울려야 한다.
- 18.3.5 타임아웃 시간 동안과 2,4쿼터 시작 전의 휴식시간, 연장전 시작 전의 휴식시간에도 선수들은 코트를 떠나 자기 팀 벤치에 앉을 수 있으며 팀 벤치에 남아 있는 팀 멤버와 관계자들도 팀 벤치구역 부근에서 코트에 출입할 수 있다.
- 18.3.6 첫 번째 프리드로를 시행하기 위해 슈터에게 볼이 핸드링 된 다음 어느 팀이든지 타임아웃을 요청했다면 다음과 같은 진행된다.
- 마지막 프리드로가 성공되었을 때 타임아웃이 허용된다.
 - 마지막 프리드로를 실패한 후 드로인이 남아 있을 때 허용된다.
 - 프리드로와 프리드로를 시행하는 사이에 파울이 일어났을 때에는 앞선 벌칙의 프리드로를 마친 다음 새로운 파울에 대한 벌칙을 집행하기 전에 규칙에 별도의 규정이 없을 때 허용된다
 - 마지막 프리드로가 끝난 다음 볼이 라이브 되기 전에 파울이 일어났을 때에는, 새로운 벌칙을 집행하기 전에 타임아웃이 허용된다.
 - 마지막 프리드로가 끝난 다음 볼이 라이브 되기 전에 바이얼레이션이 선언되었다면 드로인이 시행되기 전에 먼저 타임아웃이 허용된다.
- ※ 한 개 이상의 파울 벌칙으로 인하여 프리드로나 볼의 소유권이 연속(세트)으로 주어질 때 각 세트는 타임아웃을 위해 각기 별도로 취급한다.

제19조 선수의 교체

19.1 정의

선수의 교체는 교대선수가 선수가 되고자 하는 요청에 따라 경기를 중단시키는 것이다.

19.2 규칙의 적용

19.2.1 팀은 선수교체의 기회에 선수를 교체할 수 있다.

19.2.2 선수교체의 기회는 다음과 같은 때에 시작된다.

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

19.2.3 선수교체의 기회는 첫 번째 프리드로에 있어서 볼이 선수에게 핸드링 되었을 때와 드로인 할 선수에게 볼이 핸드링 되었을 때에 끝난다.

19.2.4 교체되어 교대선수가 되거나 선수가 된 선수는 게임클락이 작동되었다가 다시 정지되어 볼이 데드 되기까지 경기에 다시 참여 하거나 경기에서 떠날 수 없다.

다음과 같은 때에는 예외로 한다:

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

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

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

19.3 절차

19.3.1 교대선수만이 교체를 요청할 권리가 있다. 교대선수는(감독이나 코치가 아님) 기록

원에게 가서 명확하게 선수교체를 요청하고 교체 대기용 의자에 앉아야 한다. 이 때 교체할 선수는 즉시 경기할 수 있는 준비를 하고 있어야 한다.

19.3.2 선수교체 요청의 취소는 계시원의 신호가 울리기 전에만 가능하다.

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

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

19.3.5 교체된 선수는 심판이나 계시원에게 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.

만약, 심판이 판단하기에 부당하게 경기를 지연시킨다면 그 팀에게 1개의 타임아웃을 주어야 한다. 만약, 그 팀에게 타임아웃이 남아있지 않다면 감독에게 경기 지연에 대한 T.파울을 줄 수도 있으며 T.파울은 'B'로 기록한다.

19.3.7 하프타임이 휴식기간을 제외하고 타임아웃 시간 중 또는 휴식시간중에 선수교체를 할 때에도 교체할 선수는 경기에 참여하기 전에 계시원에게 알려야 한다.

19.3.8 프리드로 슈터는 다음과 같을 때 교체되어야 한다.

- 부상당했을 때.
- 5반칙을 범했을 때.
- 실격되었을 때.

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

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

- 마지막 프리드로가 성공되었을 때 교체가 허용된다.
- 마지막 프리드로를 실패한 후, 드로인이 남아 있을 때 교체가 허용된다.
- 프리드로와 프리드로의 사이에 파울이 발생하여 남아있는 프리드로를 마치고 새로운 파울에 대한 벌칙이 집행되기 전에 교체가 허용된다.

- 마지막 프리드로를 마치고 볼이 라이브 되기 전에 파울이 선언되었다면 새로운 파울에 대한 벌칙이 집행되기 전에 허용된다.
- 마지막 프리드로를 마치고 볼이 라이브 되기 전에 바이얼레이션이 선언되었다면 그 벌칙으로 드로인이 시행되기 전에 선수교체가 허용된다.

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

제20조 몰수로 패하는 경기

20.1 규칙의 적용

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.
- 경기 진행을 방해하는 행동을 할 때.
- 주심이 경기를 진행하도록 지시하였음에도 이를 거부할 때.

20.2 벌칙

20.2.1 경기는 상대 팀이 승리한 것으로 하고 스코어는 20:0으로 한다.
단, WKBL(한국여자농구연맹) 운영 규정에 따른다.

제21조 자격 상실로 패하는 경기

21.1 규칙의 적용

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

21.2 벌칙

21.2.1 만약 자격을 상실하지 않은 팀이 경기가 중단된 시점에 득점이 많으면 스코어는

그대로 기록하고 득점이 적을 때에는 스코어를 2:0으로 기록한다.
단, WKBL(한국여자농구연맹) 운영 규정에 따른다.

제 5 장 바이얼레이션

제22조 바이얼레이션

22.1 정의

바이얼레이션은 규칙을 위반하는 것이다.

22.2 벌칙

규칙에 별도의 규정이 없는 한, 볼은 바이얼레이션이 발생한 곳으로부터 가장 가까운 경계선 밖에서 상대 팀에게 드로인이 주어진다. 다만, 백보드의 바로 뒤는 제외한다.

제23조 선수가 아웃되는 것과 볼이 아웃되는 것

23.1 정의

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

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

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

23.2.3 만약 헬드볼이 발생할 때, 한 선수가 경계선 밖이나 백코트로 넘어갔더라도 바이

얼레이션이 아니며 점프볼의 상황이 된다.

제24조 드리블링

24.1 정의

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

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

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

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

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

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

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

24.1.4 다음과 같은 것은 드리블이 아니다.

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

24.2 규칙의 적용

선수는 첫 번째 드리블을 끝낸 다음 다시 드리블을 해서는 안 된다.

다만 다음과 같이 코트에서 볼의 컨트롤을 끝낸 다음에는 다시 드리블 할 수 있다.

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

제25조 트래블링

25.1 정의

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

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

25.2 규칙의 적용

25.2.1 코트에서 라이브 된 볼을 잡는 선수의 피벗 풋의 설정

- 두 발을 코트에 딛고 서서 볼을 잡은 선수:
 - 그 다음 어느 한 발을 코트에서 떼는 순간 다른 한 발이 피벗 풋이 된다.
 - 드리블을 시작할 때에는 손에서 볼이 떠나기 전에 피벗 풋을 뗄 수 없다.
 - 패스나 슈트를 할 때에는 피벗 풋으로 점프할 수 있지만, 볼이 손에서 떠나기 전에 어느 발도 코트로 되돌아올 수 없다.
- 진행 중이거나 드리블을 끝내면서 볼을 잡은 선수는 멈추거나 패스하거나 또는 슈트를 하기 위해 2스텝을 할 수 있다:
 - 선수가 움직이면서 볼을 받고 드리블을 시작할 때 2스텝 전에 볼을 놓아야

한다.

- 볼 컨트롤을 얻은 후에 첫 발이나 두 발이 코트에 터치하면 1스텝이 발생된다.
- 1스텝이 생긴 후에 어느 한 발이 코트에 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 코트에서 떼고 점프하게 된다면 그 선수는 볼이 손에서 떠나기 전에 어느발도 코트로 되돌아올 수 없다.
- 선수가 한 발이 코트에 터치하거나 내려섰다면 단지 그 발만을 피벗 풋으로 사용할 수 있다.
- 만약 선수가 점프해서 한 발로 1스텝을 가진 선수는 두 발로 동시에 2스텝을 밟을 수 있다. 다만, 이 상황에서 어느 발로도 피벗 풋으로 사용할 수 없다. 만약, 한 발 또는 두 발을 들어 올렸다면 어느 발이든 코트에 돌아오기 전에 볼을 손에서 떠나보내야 한다(슛이나 패스만 가능).
- 만약 두 발이 모두 코트에서 떨어져 있는 상태에서 동시에 두 발로 코트에 내려섰다면, 다음에 한 발을 코트에서 떼는 순간 다른 한 발이 피벗 풋이 된다.
- 드리블을 끝내거나 볼의 컨트롤을 시작하는 선수는 계속해서 같은 발 혹은 두 발로 코트를 터치할 수 없다(Same foot).

25.2.2 선수가 코트에 넘어지거나, 눕거나, 앉아있을 때

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

제26조 3초

26.1 규칙의 적용

- 26.1.1 게임클락이 흐르고 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 때 3초룰에 대한 허용범위는 다음과 같다 :
- 선수가 제한구역을 떠나려고 하고 있을 때.
 - 제한구역 안에 있는 선수 자신 또는 팀 동료가 슛 동작 중에 있으며, 그 볼이 선수의 손에서 떠나고 있거나 떠났을 때.
 - 제한구역 안에서 3초가 되기 전부터 머물러 있던 선수가 골을 위한 슛을 하려고 드리블을 하고 있을 때이다.
- 26.1.3 자신이 제한구역 밖에 있음을 확실히 하려면, 선수는 제한구역 밖의 코트에 두 발을 딛고 있어야 한다.

제27조 근접 방어 당한 선수

27.1 정의

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

27.2 규칙의 적용

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

제28조 8초

28.1 규칙의 적용

- 28.1.1 다음과 같은 상황에서 팀은 볼을 8초 이내에 프런트코트로 넘어가게 해야 한다.

- 선수가 자기 팀의 백코트에서 라이브 된 볼을 컨트롤하게 되었을 때.
- 백코트에서 드로인 할 때, 볼이 그 팀의 백코트에 있는 모든 선수에게 합법적으로 터치되거나 그 선수들이 터치했을 때.

28.1.2 다음과 같은 때, 볼은 프런트코트로 넘어간 것으로 간주된다.

- 어느 선수도 컨트롤하고 있지 않아도 볼이 프런트코트에 터치되었을 때.
- 두 발을 프런트코트에 터치하고 있는 공격 팀 선수에게 볼이 터치되거나, 그 선수가 터치했을 때.
- 신체 일부를 백코트에 터치하고 있는 수비 선수에게 볼이 터치되거나, 그 선수가 터치했을 때.
- 볼을 컨트롤하고 있는 팀의 프런트코트에 신체 일부를 터치하고 있는 심판에게 볼이 터치되었을 때.
- 백코트에서 프런트코트로 드리블하여 넘어가는 상황에서는 드리블러의 두 발과 볼이 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 팀 선수가 부상당했을 때.
- 컨트롤하던 그 팀이 T.파울을 범했을 때.
- 점프볼의 상황이 되었을 때.
- 더블 파울이 발생했을 때.
- 양 팀에게 같은 비중의 벌칙을 상쇄했을 때.

제29조 샷 클락

29.1 규칙의 적용

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

- 코트 안에서 선수가 라이브 된 볼을 컨트롤하게 되었을 때.

- 드로인 상황에서 볼이 코트 안에 선수에게 정상적으로 터치되거나 선수가 터치하였을 때, 또한 드로인 한 팀의 선수가 컨트롤하게 되었을 때.

골을 위한 슈트 24초 이내에 이루어진다는 것은 다음과 같은 때를 말한다:

- 샷 클락의 신호가 울리기 전에 골을 위해 슈트한 볼이 선수의 손을 떠났을 때.
- 골을 위해 슈트한 볼이 선수의 손에서 떠난 다음, 볼이 링에 터치되거나 혹은 바스켓에 들어갔을 때.

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

- 볼이 바스켓 안으로 들어갔다면 샷 클락의 신호는 무시하고 골은 득점으로 인정 하며 바이얼레이션으로 처리하지 않는다.
- 볼이 링에는 터치되었으나 바스켓에 들어가지 않았다면, 샷 클락의 신호는 무시하고 경기는 계속된다.
- 볼이 링에 터치되지 않았다면 바이얼레이션으로 처리된다. 다만, 슈트한 반대 팀이 즉시 볼을 컨트롤하게 되었다면 신호는 무시되고 경기를 계속한다.

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

골 텐딩과 인터피어런스에 관련된 모든 규정은 그대로 적용된다.

29.2 절차

29.2.1 점프볼 후 또는 1쿼터를 제외한 나머지 쿼터와 연장전을 시작할 때, 센터라인에서 드로인 하는 경우, 백코트 또는 프런트코트 여부와 관계없이 코트에 있는 선수가 라이브 볼의 컨트롤을 할 때 샷 클락은 24초에서 시작된다.

29.2.2 심판이 경기를 중단시킬 때 샷 클락은 다음과 같이 리셋한다.

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

위 상황들로 컨트롤하던 같은 팀이 다시 드로인으로 경기가 재개된다면:

- 만약 백코트에서 드로인을 하게 되면 샷 클락은 24초로 리셋한다.

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

그러나 심판이 판단하기에 만약 게임이 어느팀에 관련이 없는 정당한 사유로 중단되고 샷 클락의 리셋이 상대 팀에 불리한 상황이라면 샷 클락을 멈춘 시점에서 경기를 진행한다.

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

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

만약 새로운 공격팀이 다음과 같이 드로인을 하게 되는 경우

- 백코트면 샷 클락은 24초로 리셋한다.
- 프런트코트면 샷 클락은 14초로 리셋한다.

29.2.4 팀 컨트롤 하던 팀의 T.파울로 심판이 경기를 중단 시켰다면 경기는 볼의 위치와 가장 가까운 지점에서 드로인으로 경기를 재개하며 이 때 샷 클락은 잔여 시간으로 한다.

29.2.5 4쿼터 또는 연장전 종료 2분전 백코트에서 공격권을 가진 팀의 타임아웃이 끝난 후 그 팀의 감독은 드로인 지점을 프런트코트나 백코트 중에 선택할 수 있다.

타임아웃이후 드로인은 다음과 같이 시행된다.

- 팀의 아웃오브바운드가 발생 할 경우:
 - 백코트면 샷 클락을 잔여시간으로
 - 프런트코트면 샷 클락이 13초 또는 그 미만이면 멈춘 시점에서 시작하고 만약 샷 클락이 14초 또는 그 이상이면 14초로 리셋
- 파울이나 바이얼레이션(아웃오브바운드 제외)이 발생되고 팀의
 - 백코트면 샷 클락은 24초로 리셋
 - 프런트코트면 샷 클락은 14초로 리셋
- 새로운 볼의 컨트롤을 가진 팀이 타임아웃 이후, 그 팀의

- 백코트면 샷 클락은 24초로 리셋
- 프런트코트면 샷 클락은 14초로 리셋

29.2.6 U.파울, D.파울의 벌칙으로 인한 드로인은 프런트코트 드로인라인에서 14초로 리셋한다.

29.2.7 볼이 상대 팀 바스켓 링에 터치된 후 샷 클락은 다음과 같이 리셋한다:

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

29.2.8 한 팀이 볼을 컨트롤하고 있거나 어느 팀도 볼을 컨트롤하고 있지 않을 때 실수로 인해 샷 클락의 버저가 울리면, 버저는 무시되고 경기는 계속 진행된다.

그러나 심판이 판단하여 볼을 컨트롤하고 있는 팀이 불이익을 당하는 경우, 경기는 중단되고 샷 클락은 정정이 되며 볼의 소유권은 그 팀에게 주어진다.

제30조 볼을 백코트로 되돌아가게 하는 것

30.1 정의

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 때, 프런트코트에서 라이브 볼을 컨트롤하고 있는 팀의 백코트 바이얼레이션이다. 만약 그 팀의 선수가 프런트코트에서 마지막으로 볼을 터치하고 그 볼이 첫 번째로

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

이 제한은 드로인을 포함한 팀의 프런트코트에서 일어나는 모든 상황에 적용된다. 그러나 프런트코트에서 점프하여 공중에 있는 동안 새로운 팀 컨트롤을 하게 되

어 백코트에 착지할 때에는 예외로 한다.

30.2 규칙의 적용

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

30.3 벌칙

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

제31조 골 텐딩과 인터피어런스

31.1 정의

31.1.1 골이나 프리드로의 슈트:

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

31.2 규칙의 적용

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

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

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

31.2.3 골 텐딩의 제한들은 다음과 같은 때까지 적용된다.

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

31.2.4 인터피어런스는 다음과 같은 때 일어난다.

- 골을 위한 슛이나 마지막 프리드로에 있어서 슛한 볼이 링에 터치되어 있는 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.
- 슛한 볼이 바스켓 안에 있는 동안 수비선수가 네트를 통과하지 못하도록 볼이나 바스켓을 터치했을 때.
- 선수가 바스켓을 흔들거나 바스켓(링/네트)을 잡아서 볼이 부자연스럽게 튀어 오르거나 방향이 바뀌어 볼이 바스켓에 들어가지 못하거나 들어가게 하는 경우.
- 선수가 바스켓을 잡고 매달려 볼을 플레이 했을 때.

31.2.5 다음과 같이:

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

어느 선수도 볼이 링에 터치된 다음, 바스켓 안으로 들어갈 수 있는 가능성이 있는 동안, 그 볼을 터치해서는 안 된다.

골 텐딩과 인터피어런스에 관련된 모든 규정이 적용된다.

31.3 벌칙

31.3.1 만약 공격 선수가 바이얼레이션을 범했다면 득점이 인정되지 않는다.

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

31.3.2 만약 수비 선수가 바이얼레이션을 범했다면, 공격 팀에게:

- 볼이 프리드로 상황에서 쏠이 된 상태라면 1점이 주어진다.
- 볼이 2점 쏠 지역에서 쏠이 된 상태라면 2점이 주어진다.
- 볼이 3점 쏠 지역에서 쏠이 된 상태라면 3점이 주어진다.

위의 득점은 볼이 바스켓을 통과했을 때와 같이 인정된다.

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

제 6 장 파 울

제32조 파울

32.1 정의

- 32.1.1 파울이란 상대 팀 선수와 부당한 신체적 접촉을 일으키거나 스포츠정신에 위배되는 행위를 포함하는 규칙위반을 말한다.
- 32.1.2 한 팀에게 몇 개의 파울을 선언할 수도 있으며 이때에는 벌칙의 내용과 관계없이 파울을 범한 선수에게 각각의 파울을 기록하고 규칙에 정해진 바에 따라 벌한다.
- 32.1.3 만약 다음과 같이 볼이 데드된 후 파울이 발생할 경우.
- 각 쿼터나 연장전이 끝나는 게임 클락 신호가 울릴 때.
 - 규칙위반이 일어났을 때.
- T.파울, U.파울 또는 D.파울이 아니라면 무시된다.

제33조 신체접촉 : 일반적인 원칙

33.1 실린더의 원칙

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

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

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

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

볼을 가진 공격 선수의 실린더 범위:

- 앞면은 힙 위에서 볼을 잡고 무릎과 팔을 굽힌 상태에서 발의 앞.
- 뒷면은 힙의 끝까지.
- 옆면은 팔과 다리의 바깥 부분까지.

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

공격 선수는 그의 실린더 바깥으로 팔과 다리를 벌릴 수 없고 더 넓은 공간을 얻기 위해 수비 선수와 불법적인 접촉을 일으킬 수 없다(그림6).

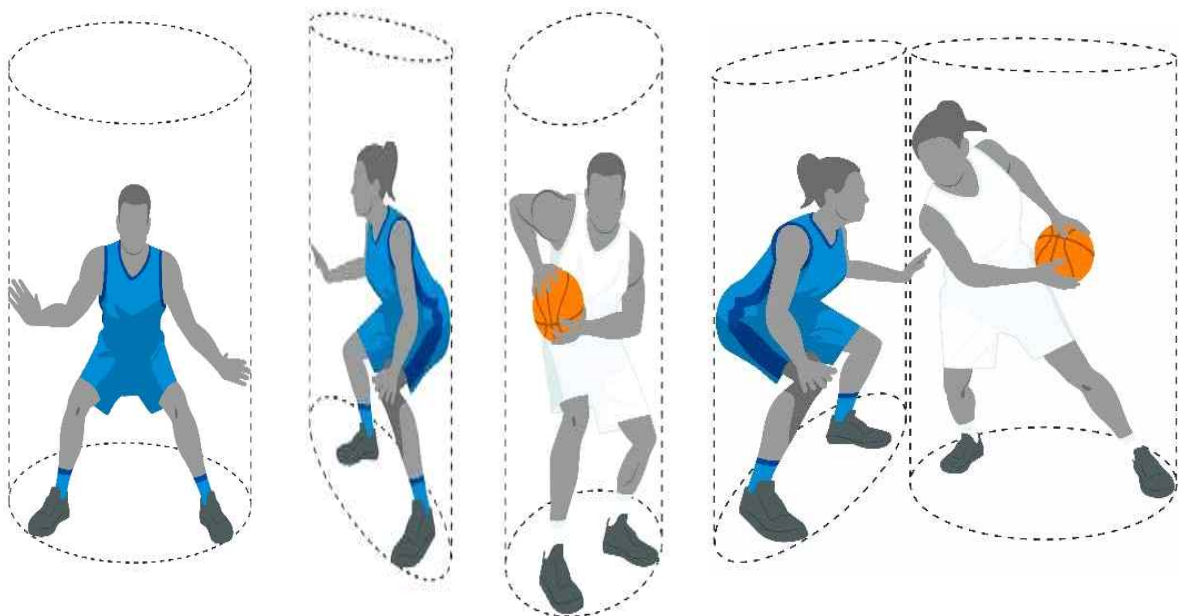


그림6. 실린더의 원칙

33.2 수직의 원칙

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

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

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

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

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

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

33.3 정당한 수비위치

수비 선수가 최초의 정당한 수비위치를 차지했다는 것은 다음과 같은 때이다:

- 상대 선수와 얼굴을 마주하고 있으며
- 두 다리는 플로어에 딛고 있는 것을 말한다.

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

33.4 볼을 컨트롤하고 있는 선수에 대한 수비

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

볼을 갖고 있는 선수는 수비당할 것을 예상하여야 한다. 상대 선수가 순간적으로 그의 앞에 정당한 수비위치를 잡을 때라도 스톱하거나 방향을 바꿀 준비를 하여야 한다.

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

일단 수비 선수가 정당한 수비위치를 차지한 다음에는 상대 선수를 수비하기 위해 움직일 수도 있다. 그러나 드리블러가 통과하려는 것을 팔, 어깨, 엉덩이 또는

다리를 벌려서 막으려 함으로써 접촉을 일으켜서는 안 된다.

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

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

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 상대 팀 선수의 진로에 정지하거나 방향을 바꿀 수 있는 충분한 시간과 거리를 주지 않고 가까이 또한 급하게 상대 팀 선수의 진로를 차지할 수 없다. 그 거리는 상대선수의 속도에 비례하여 정상적인 스텝으로 1보 이내이다.

만약 수비 선수가 시간과 거리의 개념을 무시하고 수비 위치를 차지하여 상대 선수에게 접촉을 일으켰다면 그 접촉에 대한 책임이 있다.

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

33.6 공중에 있는 선수

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

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

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

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

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

33.7 스크린: 정당한, 부당한 스크린

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

정당한 스크린이란 다음과 같이 상대선수를 스크린 하는 것이다:

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

부당한 스크린이란 다음과 같이 상대선수를 스크린 하는 것이다:

- 접촉이 일어날 때 스크린하는 선수가 움직이고 있었거나
- 접촉이 일어날 때 정지하고 있는 상대 선수의 시야 밖에서 적당한 거리를 두지 않고 스크린을 하였거나
- 접촉이 일어날 때 움직이고 있는 상대선수에게 시간과 거리의 개념을 갖지 않

았을 때이다.

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

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

만약 상대 선수가 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

차징이란 볼을 가졌든 안 가졌든 상대 선수의 몸통으로 움직이거나 미는 부당한 신체접촉이다.

33.9 블로킹

블로킹이란 볼을 가졌든 안 가졌든 상대 선수의 움직임을 저지시키는 부당한 신체접촉이다. 상대선수가 정지하고 있거나 물러서고 있을 때 움직이면서 스크린을 하여 접촉이 일어난다면 블로킹 파울이다.

한 선수가 볼과 상관없이 상대 선수와 얼굴을 마주하고 상대의 움직임에 따라 움직였다면 ‘다른 상황이 없는 한’ 그로 인해 일어나는 모든 접촉에 대하여 책임이 있다. ‘다른 상황이 없는 한’이라는 말은 스크린 당한 선수가 고의로 푸싱, 차징, 홀딩을 범하는 것을 말한다.

선수가 코트안에서 위치를 차지할 때 팔이나 팔꿈치를 벌리는 것은 무방하나 상대선수가 지나가려 할 때에는 팔이나 팔꿈치가 실린더 안으로 위치해야 한다.

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

33.10 노차지 세미서클 구역

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

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

이 규칙은 다음과 같은 경우에 적용된다.

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

33.11 손이나 팔로 상대 선수와 접촉을 일으키는 것

손으로 상대 선수를 터치하는 것, 그 자체가 반드시 파울이라고는 할 수 없다.

심판은 접촉을 일으킨 선수가 이득을 얻었는지를 판단해야 한다. 만약 접촉을 일으킨 것이 상대 선수의 움직임에 방해했다면 이러한 접촉은 파울이다.

볼의 소유와 관계없이 상대 선수를 수비하면서 손 또는 팔을 뻗어 접촉을 하거나 접촉을 하고 있음으로써 상대 선수의 움직임을 방해했다면 부당한 손의 사용이다. 볼의 소유와 관계없이 상대 선수에게 터치나 ‘잡’을 반복하는 것은 경기를 거칠게 하므로 파울로 간주한다.

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

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

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

- 자유롭게 볼을 잡기 위해.

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

33.12 포스트 플레이

수직의 원칙(실린더 원칙)은 포스트 플레이에도 적용된다.

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

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

33.13 뒤에서 하는 부당한 수비

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

33.14 홀딩

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

33.15 푸싱

푸싱이란 볼 소유와 관계없이 선수가 몸의 어느 부분으로든지 상대선수를 억지로 밀거나 밀어 내려함으로써 일으키는 신체접촉이다.

33.16 페이크 파울

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

33.16.1 벌칙

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

제34조 퍼스널 파울

34.1 정의

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

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

34.1.2 드로인 파울이란 4쿼터 또는 각 연장전 마지막 2분 이하의 드로인 상황일 때, 볼을 심판이 가지고 있거나 드로인하는 선수의 손에 있을 때 코트 안에 있는 수비 선수가 상대선수에게 접촉을 일으키는 퍼스널 파울이다.

34.2 벌칙

파울을 범한 선수에게 1개의 퍼스널 파울이 기록된다.

34.2.1 슛 동작 중에 있지 않은 선수에게 파울을 범했으면:

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

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

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

34.2.3 만약 드로인 파울을 범했다면:

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

제35조 더블 파울

35.1 정의

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

35.1.2 두 개의 파울이 더블 파울로 간주되기 위해 다음과 같은 조건들이 성립되어야 한다.

- 이 두 파울은 선수들의 파울이며
- 이 파울은 신체접촉을 포함하며
- 상대방 양 팀 두 선수 사이의 파울이며
- 두 파울이 각각 두개의 개인파울 또는 U.파울과 D.파울의 조합으로 이루어진 파울이다.

35.2 벌칙

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

만일 더블 파울이 선언되는 것과 거의 동시에

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

제36조 테크니컬 파울

36.1 경기 참가자들에 대한 행동 지침

36.1.1 경기의 원활한 운영은 양 팀의 구성원(선수들, 교대선수들, 경기에서 물러난 선수

들, 감독, 코치와 팀 관계자들)과 더불어 심판, 테이블 오피셜, 그리고 커미셔너의 전폭적인 협조를 필요로 한다.

- 36.1.2 각 팀은 승리를 위하여 최선을 다해야 하나, 그것은 스포츠맨 정신과 페어플레이 정신에 의해야 한다.
- 36.1.3 규칙의 정신에 반하여 고의로 또는 되풀이해서 비협조적이거나 불복하는 행위는 T.파울로 간주된다.
- 36.1.4 심판은 절차상의 문제와 같은 대수롭지 않은 위반에 대하여 확실히 고의성이 없거나 직접 경기에 영향을 미치지 않는다고 판단되면 그 위반을 되풀이하지 않는 한 너그럽게 보아 넘기거나 경고를 줌으로써 T.파울을 예방할 수도 있다.
- 36.1.5 볼이 라이브 된 다음 규칙위반을 발견했다면 경기는 중단되고 T.파울이 주어진다. 벌칙은 T.파울이 부과될 때에 규칙위반이 발생한 것처럼 적용된다. 규칙위반과 경기가 중단되기까지의 사이에 일어난 모든 것은 유효하다.

36.2 정의

- 36.2.1 T.파울이란 아래와 같은 신체접촉이 없는 행위들에 대한 선수의 파울을 말하지만 아래와 같은 행동에만 국한되는 것은 아니다:
 - 선수가 심판의 경고를 무시하는 행위.
 - 심판, 커미셔너, 테이블 오피셜 또는 상대 팀 벤치에 있는 사람에게 무례하게 행동하거나 대화하는 행위.
 - 관중들에게 공격적이거나 자극적인 제스처를 취하거나 말을 하는 행위.
 - 상대를 괴롭히거나 조롱 또는 비아냥거리는 행위.
 - 눈 가까이 손을 대거나 흔들려 상대선수의 시야를 가리는 행위.
 - 지나치게 팔꿈치를 휘두르는 행위.
 - 바스켓을 통과한 볼을 의도적으로 건드리거나 곧바로 시행하려는 드로인을 방해 하거나 게임 시작 전 또는 후반전 시작 전 코트에 늦게 나오는 행위로 경기를 지연시키는 행위.
 - 속이기 위한 페이크 파울(규칙 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.

- 수비 선수가 마지막 프리드로에 있어서 골 텐딩을 범했다면 프리드로의 득점 (1점)을 인정하고 터치한 그 수비 선수에게 T.파울을 주어 벌한다.

36.2.2 팀 벤치에 앉도록 허락된 사람이 심판들이나 커미셔너, 테이블 오피셜, 상대 팀에게 무례하게 말을 하거나 몸을 건드렸을 때 혹은 절차상이나 행정상 위반을 했을 때 T.파울이 선언된다.

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

36.2.4 다음과 같은 때 감독은 실격된다.

- 감독 자신이 스포츠정신에 위배되는 행위로 인하여 2개의 T.파울이(C) 기록되었을 때.
- 팀 벤치에 앉도록 허락된 사람의 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 T.파울에 대하여만 적용되며 실격에 대한 추가의 벌칙은 적용하지 않는다.

36.3 벌칙

36.3.1 T.파울이 선언되었을 때:

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

36.3.2 상대 팀에게 1개의 프리드로가 주어진 다음: 경기의 시작은 다음과 같다.

- 즉시 프리드로를 시행한 후 원래 볼 컨트롤하던 팀(공격팀)이나 볼의 소유권을 가지고 있는 팀에게 T.파울이 일어날 때 볼이 있던 그 위치에서 다시 드로인으로 시작한다.
- 어떤 파울로 인한 벌칙 상황과 다른 벌칙을 집행하는 것의 순서에 관계없이 T.파울이 발생하면 즉시 프리드로를 시행해야 한다. T.파울로 인한 프리드로 시행

후 T.파울로 경기가 중단된 지점에서 원래 볼 컨트롤 하던 팀이나 볼의 소유권을 가지고 있는 팀에 의해서 경기는 재개된다.

- 골이나 마지막 프리드로가 성공된 후라면 프리드로 시행 후 수비하던 팀의 엔드라인에서 드로인으로 시작한다.
- 어느 팀도 볼 컨트롤이나 소유권이 없었다면 점프볼 상황으로 경기를 재개한다.
- 센터서클에서 점프볼로 첫 번째 쿼터를 시작한다.

제37조 스포츠정신에 위배되는 파울

37.1 정의

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

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

그리고

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

이것은 공격자가 슈팅 동작을 취하는 시점까지 적용된다.

37.1.2 U.파울은 전 경기에 걸쳐 일관성 있게 적용되어야 하며 심판은 오직 행동에 대해서만 판정해야 한다.

37.2 벌칙

37.2.1 파울을 범한 선수에게 1개의 U.파울을 기록한다.

37.2.2 파울을 당한 선수에게 규정에 따라 프리드로가 주어진 다음:

- 기록석 반대편의 프런트코트 드로인라인에서 드로인을 하거나,
- 센터 서클에서의 점프볼로 1 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 성공되었으면 득점으로 인정하고 추가로 프리드로 1개.
- 슛 동작 중에 있는 선수에게 파울을 범했고 골이 성공되지 않았으면 2개 또는 3개의 프리드로가 주어진다.

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

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

제38조 실격되는 파울

38.1 정의

38.1.1 선수, 교대 선수, 경기에서 물러난 선수들, 감독, 코치의 노골적이고 지나친 스포츠정신에 위배되는 행위는 D.파울이 된다.

38.1.2 감독에게 D.파울이 부과되면 스코어시트에 기재된 코치가 감독을 대행해야 하며 코치가 스코어시트에 기재되어 있지 않으면 주장이 대행해야 한다.

38.2 난폭한 행위

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

- 38.2.2 언제든지 코트 내에 있는 선수 또는 코트 부근에서 난폭한 행위가 일어났다면 심판은 그러한 행위를 저지하는데 필요한 조치를 취해야 한다.
- 38.2.3 위에 언급된 어느 누구라도 상대방 또는 심판에게 노골적이고 지나친 언행을 한다면 경기에서 실격되며 주심은 WKBL(한국여자농구연맹)에 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 나머지 구역은 WKBL(한국여자농구연맹) 질서유지 담당자들의 관리 하에 질서를 유지시킬 책임이 있다.
- 38.2.6 선수 또는 팀 벤치에 앉도록 허락된 사람의 난폭한 행동은 경기 장비의 손상을 초래할 수 있으므로 심판들은 이러한 행동을 용납해서는 안 된다.
- 심판들은 이러한 행동을 발견하면 그 팀 감독에게 경고하여야 한다.
- 이러한 행위가 되풀이되면 관련된 사람에게는 즉시 T.파울 또는 D.파울도 줄 수 있다.

38.3 벌칙

- 38.3.1 파울을 범한 사람에게 D.파울이 주어진다.
- 38.3.2 이 조항의 규정에 의하여 D.파울을 범한 사람은 경기에서 퇴장당하며 남은 경기 중 자기 팀 대기실에 있어야 하며 본인이 원하면 경기장을 떠날 수도 있다.
- 38.3.3 다음과 같이 프리드로를 주어야 한다.
- 신체접촉이 없었던 파울에 대해서는 감독이 지명하는 상대 팀 임의의 선수에게.
 - 신체접촉이 있었던 파울에 대해서는 파울을 당한 선수에게
- 그리고 이어서:
- 기록석의 반대쪽 프런트코트 드로인라인에서 드로인, 또는
 - 센터서클에서의 점프볼로 1쿼터를 시작한다.
- 38.3.4 주어야 할 프리드로의 개수는 다음과 같다.
- 신체접촉이 없는 파울은 프리드로 2개가 주어진다.
 - 슛 동작 중에 있지 않은 선수에게 파울을 범했을 때에는 2개의 프리드로가 주

어진다.

- 슛 동작 중에 있는 선수에게 파울을 범했을 때, 골이 성공되었으면 득점으로 인정하고 추가로 1개의 프리드로가 주어진다.
- 슛 동작 중에 있는 선수에게 파울을 범했고 골이 성공되지 않았을 때에는 2개 또는 3개의 프리드로가 주어진다.
- 만약 감독이 D.파울을 범했을 때 2개의 프리드로가 주어진다.
- 만약 교대선수, 경기에서 물러난 선수, 코치 및 팀 관계자들이 D.파울을 범하면 감독에게 T.파울이 부과되며 2개의 프리드로가 주어진다.

추가적으로 선수, 교대선수, 경기에서 물러난 선수, 코치 및 팀 관계자들이 싸움이 일어나는 동안 벤치를 벗어나 싸움에 가담한다면

- 코치, 선수, 교대선수, 경기에서 물러난 선수들의 D.파울에는 2개의 프리드로가 주어진다. 모든 D.파울들은 각자에게 주어진다. 단, 벌칙은 최대 2개의 프리드로와 소유권만이 주어진다.
- 팀 관계자들의 D.파울은 감독에게 주어진다.

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

제39조 싸움

39.1 정의

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

이 조항은 싸우고 있거나 싸움이 일어날 수 있는 상황에서 팀 벤치구역을 벗어나는 감독, 코치, 교대선수 및 경기에서 물러난 선수들 그리고 팀 관계자들 팀 관계자들에게만 적용되는 규정이다.

39.2 규칙의 적용

- 39.2.1 싸움 중이거나 싸움이 일어날 수 있는 상황에서 팀 벤치구역을 벗어나는 교대선수나 경기에서 물러난 선수들, 팀 관계자가 싸움에 가담하였다면 실격된다.

단, 팀벤치 구역을 벗어나 싸움에 직접적으로 가담하지 않았다면 실격되지(벌하지) 않는다.

39.2.2 싸움 중이거나 싸움이 일어날 수 있는 상황에서 감독, 코치(들)만이 질서유지와 심판들을 돕기 위해 팀 벤치구역을 벗어날 수도 있다.

39.2.3 감독이나 코치가 팀 벤치구역을 벗어나서 질서유지와 심판들을 도우려 해야 한다. 만일 질서유지를 위한 행위를 하지 않을 때에는 WKBL(한국여자농구연맹) 운영규정에 따른다.

39.3 벌칙

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 남아있지 않았다면 경기는 다음과 같이 계속된다.

만약 싸움으로 인하여 경기가 중단되는 것과 동시에:

- 골 또는 마지막 프리드로가 성공되었다면 득점한 상대 팀에게 엔드라인 뒤에서 드로인이 주어진다..
- 한 팀이 볼을 컨트롤하고 있었거나 볼에 대한 소유권이 있었다면, 볼은 그 팀에게 싸움이 일어났을 때 볼과 가까운 경계선에서 주어진다.
- 양 팀 모두 볼을 컨트롤하고 있지 않았거나 볼에 대한 소유권이 없을 때에는 점프볼의 상황이 된다.

39.3.3 모든 D.파울은 스코어시트에 기록되며 팀파울에 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 규칙 38.3.4 조항에 따른다.

제 7 장 파울의 처리에 대한 일반적인 규정

제40조 선수/감독 파울 제한 및 경기 실격

- 40.1 파울 5개를 범한 선수는 심판이 통보하는 즉시 경기에서 물러나야 한다.
- 40.2 선수 겸 감독은 선수로서 5개의 파울을 범하면 경기에서 제외되지만 감독으로서의 임무는 계속 할 수 있다.
- 40.3 이미 5개의 파울을 범한 선수의 파울은 제외된 선수의 파울로 간주되며, 이는 감독에게 'B'로 기록되고 스코어시트에 기재된다.
- 40.4 T.파울 2개 또는 U.파울 2개 또는 U.파울 1개와 T.파울 1개를 범한 선수는 경기 실격.(GD)마커를 들어올리는 계시원으로부터 경기 실격을 통보 받는다.
- 40.5 개인의 비신사적 행동으로 인해 2개의 T.파울('C')을 범하거나 3개의 T.파울을(모두 'B'이거나 그 중 하나가 'C'일 경우)범한 감독은 계시원에 의해 게임실격이 통보되고 계시원은 경기실격(GD)마커를 올린다.
- 40.6 실격된 선수, 교체 선수, 감독, 코치, 제외된 선수 또는 팀 관계자는 즉시(30초 이내) 경기장을 떠나야 하며, 경기 내내 팀의 대기실에 가서 머무르거나 경기장을 떠나야 한다.

제41조 팀 파울: 벌칙

41.1 정의

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 벌칙 상태에 있게 된다.

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

41.1.3 모든 연장전에 일어나는 팀 파울들은 4쿼터의 일부로 간주한다.

41.2 규칙의 적용

41.2.1 한 팀이 팀 파울 벌칙 상태에 있을 때 슛 동작 중에 있지 않은 선수에게 범하는 모든 퍼스널 파울에는 드로인 대신 2개의 프리드로가 주어진다. 파울을 당한 선수는 프리드로를 시도한다.

41.2.2 만일 볼을 컨트롤하고 있는 팀의 선수 또는 드로인 할 권리가 있는 팀에서 퍼스널 파울을 범했다면, 이러한 파울에 대해서는 상대 팀에게 드로인을 주어 벌한다.

제42조 특별한 상황

42.1 정의

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

42.2 절차

42.2.1 모든 파울들을 부과하고 모든 벌칙들을 확인한다.

42.2.2 모든 위반들의 일어난 순서를 결정한다.

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

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

코치, 교대 선수, 경기에서 제외된 선수와 팀 관계자가 실격되어 감독에게 T.파울이 부과되면 벌칙을 먼저 시행하지 않는다. 페널티가 상쇄되지 않는 한 모든 파울과 규칙위반이 발생한 순서에 따라 시행된다.

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

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

42.2.7 남아있는 모든 벌칙들은 선언된 순서대로 집행한다.

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

만약 첫 번째 규칙위반과 동시에:

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

제43조 프리드로

43.1 정의

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

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

43.2 규칙의 적용

43.2.1 퍼스널 파울, U.파울 혹은 신체접촉이 있는 D.파울이 선언되어 벌칙으로 프리드로가 주어질 때:

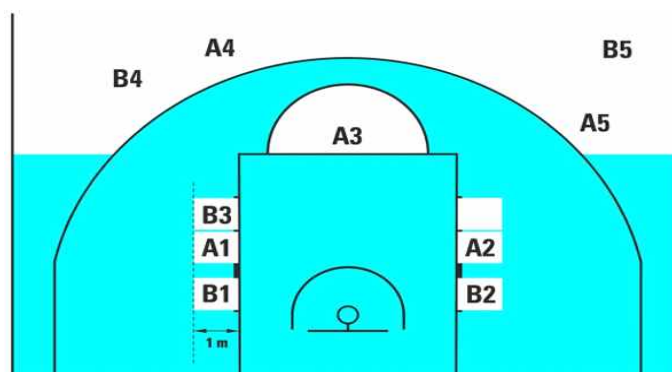
- 파울 당한 선수가 프리드로를 시도한다.
- 파울 당한 선수를 교체하고자 요청하였다면 그 선수는 프리드로를 마치고 경기에서 물러나야 한다.
- 만약 프리드로를 하도록 지명된 선수가 부상이나 5반칙 또는 실격되었다면 그와 교체된 선수가 프리드로를 한다. 만일 교체할 선수가 없다면 감독이 지명하는 선수가 프리드로를 시도한다.

43.2.2 T.파울이나 신체접촉이 없는 D.파울이 선언되었을 때에는 감독이 지명하는 상대팀의 어느 선수든지 프리드로를 시도할 수 있다.

43.2.3 프리드로 슈터는:

- 프리드로라인의 뒤 반원 안에 위치해야 한다.
- 프리드로는 어떤 방법으로 해도 무방하나 볼이 바스켓 위로부터 들어가거나 링에 터치되어야 한다.
- 심판이 볼을 핸드링 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 해서는 안 된다.

43.2.4 프리드로 시행 시, 레인에 배열하는 선수는 지정된 장소에 엇갈려 설 수 있으며 그 자리의 폭은 1m 정도이다(그림7).



그

그림7. 프리드로 시 선수의 위치

프리드로를 시행하는 동안 레인에 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 방해하는 행위.

43.2.5 프리드로 레인에 서지 않는 나머지 선수들은 프리드로가 끝날 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 머물러야 한다.

규칙 제43.2.3, 43.2.4, 43.2.5, 43.2.6을 위반하는 것은 바이얼레이션이다.

43.3 벌칙

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

만약 더 이상 시행할 프리드로나 소유권을 시행할 벌칙이 없다면 볼은 상대 팀에게 주어 프리드로라인 연장선의 경계선 밖에서 드로인 시킨다.

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

- 골이 성공되었으면 득점으로 인정된다.
- 바이얼레이션은 무시된다.

마지막 프리드로 상황이라면, 볼은 상대 팀에게 주어져 엔드라인 밖에서 드로인으로 경기를 재개한다.

43.3.3 만약 프리드로가 성공되지 않았고 다음과 같이 바이얼레이션이 일어났다면:

- 만약 프리드로 슈터와 같은 팀 선수가 마지막 프리드로에서 바이얼레이션을 범했다면, 이어지는 소유권이 없는 한, 볼은 상대 팀에게 주어져 프리드로라인 연장선상 경계선 밖에서 드로인으로 경기를 재개한다.
- 만약 프리드로 슈터의 상대 팀이 바이얼레이션을 범했다면, 프리드로 슈터에게 다시 프리드로를 준다.

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

제44조 실수의 정정

44.1 실수의 정정 - 일반적인 절차

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

44.2 실수의 정정이 가능한 범주 1 - 정의

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

- 주어서는 안 될 프리드로를 주었을 때.
- 주어야 할 프리드로를 주지 않았을 때.
- 잘못된 선수가 프리드로를 시도하도록 허용한 때.
- 잘못된 선수에게 프리드로를 시도하도록 지시한 때.
- 잘못된 득점을 인정하거나 득점을 취소할 때.
- 선수, 감독 또는 팀에 대한 파울 리포팅을 잘못 했을 때.
- 다음을 포함한 점수 기록의 오류:
 - 득점을 기록하지 못하거나 실수로 기록하는 것.
 - 잘못된 선수, 감독 또는 팀에 대한 파울을 기록하지 않거나 기록하는 것.
 - 잘못된 팀에 대한 타임아웃을 기록하지 않거나 기록하는 것.
- 게임클락의 오류, 게임클락을 올바르게 시작 또는 중지하거나 게임클락의 오작

동을 포함한 게임클락의 시간을 올바르게 설정하는 것.

44.3 실수의 정정이 가능한 범주 1 - 일반적인 절차

44.3.1 실수를 정정하려면 심판, 커미셔너 또는 테이블 오피셜이 다음과 같이 실수를 알아 차려야 한다.

- 4쿼터 게임클락이 2분 이하를 나타내기 전에 실수가 발생하면 게임클락이 2분 이하가 되기 전에 실수를 정정해야 한다.
- 4쿼터 게임클락이 2분 이하를 나타내기 전에 실수가 발생했지만 게임클락이 2분 이하로 남은 상태에서 심판이 처음으로 경기를 중단했다면 볼이 다시 라이브 되기 전에 실수를 정정해야 한다.
- 4쿼터나 연장전에서 게임클락이 2분 이하를 나타내고 실수가 발생하면 심판은 어떤 이유로든 경기를 우선 중단하고 볼이 라이브로 되기 전에 실수를 정정해야 한다.

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

44.3.3 여전히 정정 가능한 실수가 발견되고:

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

44.4 실수의 정정이 가능한 범주 1 - 특별한 절차

44.4.1 주어서는 안 될 프리드로를 주었을 때:

실수로 주어진 프리드로는 취소되며 경기는 다음과 같이 계속된다.

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

44.4.2 주어야 할 프리드로를 주지 않았을 때:

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

44.4.3 잘못된 선수가 프리드로를 시도했을 때:

시행한 프리드로와 벌칙의 일부인 볼의 소유권은 취소되며 다른 규칙위반에 대한 벌칙이 없는 한, 상대 팀에게 볼을 주어 프리드로라인 연장선상 경계선 밖에서 드로인 시킨다. 만약 경기가 계속되고 실수의 정정을 위해 경기를 중단했을 때, 추가 위반에 대한 벌칙을 부과하는 경우가 아니라면 실수의 정정을 위해 경기를 중단한 지점에서 다시 경기를 시작해야 한다.

44.4.4 잘못된 선수에게 프리드로를 시도하도록 지시했을 때:

시도한 프리드로는 취소되고 올바른 선수가 프리드로를 시행해야 한다.

경기가 계속되고 실수를 정정하기 위해 경기가 중단된 경우를 제외하고, 마지막 프리드로가 시행되는 것처럼 경기를 재개한다.

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

44.4.5 실수로 득점을 인정하거나 취소했을 때:

득점은 인정하거나 취소한다. 스코어시트는 수정되어야 한다.

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

44.4.6 선수, 감독 또는 팀에 대한 파울 리포팅을 잘못했을 때:

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

44.4.7 점수 기록의 실수

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

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

44.4.8 게임클락을 시작하거나 중지할 때 발생하는 오류(오작동 포함) 또는 올바르게 게임클락을 바로잡아야 하는 실수가 발생했을 때:

게임클락의 실수를 정정하기 위해서 필요에 따라 시간을 더하거나 빼서 정정해야 한다.

44.5 실수의 정정이 가능한 범주 2 - 정의

아래 범주 2의 실수는 규칙이 잘못 적용된 경우 심판이 정정할 수 있다.

샷 클락의 실수, 샷 클락을 올바르게 시작 또는 중지(오작동 포함) 또는 샷 클락에 정확한 시간을 설정하는 데 있어서의 실수.

44.6 실수의 정정이 가능한 범주 2 - 일반적인 절차

44.6.1 실수의 정정이 가능하려면 심판, 커미셔너 또는 테이블 오피셜이 오류를 발견해야 한다.

- 실수가 발생한 직 후 볼이 라이브되고 심판이 실수를 정정하기 위해 경기를 중단 한 경우, 또는
- 심판이 어떤 이유로든 처음으로 경기를 멈추고 실수가 발생했을 때 볼을 컨트롤하거나 볼의 소유권을 가지고 있는 팀은 볼을 계속 컨트롤 하거나 볼의 소유권을 유지해야 한다. 샷 클락은 올바르게 정정해야 한다.

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

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

제 8 장 심판, 테이블 오피셜, 커미셔너 : 임무와 권한

제45조 심판, 테이블 오피셜, 커미셔너

- 45.1 심판은 주심 1명과 부심 2명이어야 하며 테이블 오피셜과 1명의 커미셔너(참석한 경우) 심판을 협조해야 한다.
- 45.2 테이블 오피셜은 기록원, 보조기록원, 계시원, 샷 클락 계시원이 각 1명씩 있어야 한다.
- 45.3 커미셔너는 기록원과 계시원 사이에 앉아야 하며 경기 중 그의 임무는 테이블 오피셜의 일들을 감독, 관리하고 주심과 부심의 원활한 경기운영을 돕는 것이다.
- 45.4 주심과 부심은 그가 담당하는 경기의 팀들과 아무런 관계가 없어야 한다.
- 45.5. 심판과 테이블 오피셜 그리고 커미셔너는 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

주심의 임무와 권한은 다음과 같다.

- 46.1 경기에 사용할 모든 장비를 점검하고 승인한다.
- 46.2 공식 게임클락, 샷 클락, 스톱워치를 지정하고 테이블 오피셜들을 확인한다.
- 46.3 공기가 적절히 주입된 2개의 게임 볼을 선정한다.
- 46.4 어느 선수도 부상 당할 수 있는 물건들을 착용하지 못하도록 한다.
- 46.5 첫 번째 쿼터의 시작은 점프볼을 시행하고 나머지 쿼터의 시작과 연장전은 볼 소유권 교체에 따라 드로인으로 시행한다.

- 46.6 우려되는 상황이 발생했을 때, 경기를 중단시킬 수 있는 권한이 있다.
- 46.7 해당 팀의 경기를 몰수할 권한이 있다.
- ※ WKBL의 경기 운영규정에 따라 적법하게 처리한다.
- 46.8 언제든지 주심이 필요하다고 느꼈을 때, 또한 경기가 끝났을 때, 스코어시트를 주의 깊게 검토하고 승인한다.
- 46.9 경기가 끝나고 스코어시트에 서명함으로써 심판의 경기에 대한 권한과 책임은 끝난다. 심판의 효력은 심판들이 경기개시 예정시간 20분전에 코트에 도착하면서 부터 가지며, 경기시간이 종료되는 게임클락의 신호가 울린 다음 주심이 이를 승인함으로써 끝난다.
- 46.10 스코어시트에 서명하기 전 심판대기실에서 뒷면에 기록할 것은:
- 경기가 몰수되었거나 D.파울에 관한 사항.
 - 경기 예정시간 20분 전 또는 경기시간의 종료 후, 심판들이 경기 전체를 승인하고 스코어시트에 서명하기 전에 선수들, 감독, 코치 또는 팀 관계자들에 의해 발생한 스포츠정신에 위배되는 행위들을 스코어시트 뒷면에 기록하여야 한다.
- 이러한 일이 발생했을 때에는 주심이나 커미셔너는 WKBL(한국여자농구연맹)에 상세한 보고서를 제출하여야 한다.
- 46.11 필요할 때 또는 심판들 사이에 의견이 다를 때 최종결정을 내린다.
- 주심은 부심, 커미셔너, 테이블 오피셜과 상의할 수도 있으나 최종결정은 자신이 내려야 한다.
- 46.12 주심은 경기개시 전에 비디오 판독 장비를 확인하고 다음의 경우에 사용하여야 한다.
- 비디오 판독은 중계방송 녹화 화면으로 하며, 방송설비 장애 등의 사유로 녹화 화면 확보가 불가할 때에는 비디오 판독은 시행하지 않는다.
- 46.13 주심은 계시원의 신호를 확인 후, 1,3쿼터 시작 3분 전, 1분 30초 전에 휘슬을 불려야 한다. 또한 2,4쿼터, 각 연장전 시작 30초 전에 휘슬을 불어야 한다.
- 46.14 주심은 경기 중 이 규칙에 명확히 규정되어 있지 않은 모든 사항에 대하여 결정을 내릴 권한이 있다.

제47조 심판: 임무와 권한

- 47.1 심판들은 스코어 테이블, 팀 벤치와 그 부근을 포함하는 경계선의 내외를 막론하고 규칙위반에 대하여 판정을 내릴 권한이 있다.
- 47.2 심판들은 규칙을 위반했을 때, 쿼터나 연장전이 끝났을 때 또는 심판이 경기를 중단시킬 필요가 있을 때, 휘슬을 불어 그 내용을 알린다.
심판들은 프리드로나 골이 성공되었을 때 또는 볼이 라이브 될 때에는 휘슬을 불지 말아야 한다.
- 47.3 심판들은 규칙위반을 결정할 때, 다음과 같은 기본 원칙을 고려하여 판정해야 한다.
- 규칙의 정신과 목적, 그리고 경기의 원활한 상태를 유지 시키는 것.
 - 심판들은 ‘advantage/disadvantage’의 개념을 일관성 있게 적용하여 선수들 간에 흔히 있을 수 있는 접촉에 대하여 그 선수에게 유리하거나 상대 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 하려는 지’와 경기를 위해 ‘무엇을 선언하는 것이 옳은가’ 라는 느낌을 갖고 있어야 한다.
- 47.4 어느 한 팀이 소청을 제기하면 주심(또는 참석한 커미셔너)은 경위보고서를 작성하여 소청 이유를 WKBL(한국여자농구연맹)에 서면으로 보고해야 한다.
- 47.5 심판이 부상을 당했거나 그 밖의 이유로 5분 이내에 그의 임무를 수행할 수 없을 때 예도 경기는 계속되어야 한다. 부상당한 심판과 교체할 만한 자격이 있는 심판이 없는 경우, 나머지 심판이 경기가 끝날 때까지 심판을 담당해야 한다. 커미셔너와 상의한 다음, 교체가 가능한 심판이 있다면 교체를 결정한다.
- 47.6 모든 경기에서 판정을 명확히 하기 위해 소통이 필요한 경우, 대회 공통 언어를 사용하여야 한다.
- 47.7 이 규칙에 정해진 바에 따라 주어진 권한으로 내린 각 심판의 판정에 대하여 다

른 어떤 심판도 판정을 무시하거나 질의할 수 없다.

- 47.8 심판들이 규칙을 시행하고 해석하는 것은 심판이 정확한 결정을 내려졌는지 여부에 관계없이 최종적이며 소청이 허용되는 경우를 제외하고 이의를 제기하거나 무시할 수 없다.

제48조 기록원과 보조기록원 : 임무

- 48.1 기록원은 스코어시트를 준비하고 다음과 같은 것을 기록한다:

- 팀명, 스타팅 멤버와 그 외 모든 교대선수들을 포함하여 경기에 출전할 모든 선수들의 이름과 번호를 기록한다.

만약 경기를 시작하는 5명의 선수, 선수의 교체, 선수의 번호 등의 규칙위반이 발견되면 가능한 한 빨리 가까이 있는 심판에게 알려야 한다.

- 골과 프리드로가 성공될 때 득점의 합계.
- 각 선수에게 선언되는 파울들을 기록해야 한다.

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

- 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 팀에게 “감독 챌린지”가 허용된다. 기록원은 감독이 실수로 두번째 챌린지를 잘못 요청했을 때에는 가장 가까이 있는 심판에게 즉시 알려야 한다.

- 48.2 보조기록원은 스코어보드를 조종하며 또한 기록원과 계시원을 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 중 계시원은 신호를 울리기 전에 먼저 볼이 데드 될 때까지 기다려야 한다.
- 계시원은 제44조(실수의 정정)에서 정의된 내용의 범위 내에서 실수가 확인되면 주심과 협의하여 스코어시트의 실수를 정정해야 한다.
- 만약 실수가 제44조(실수의 정정)에 정의된 내용의 범위 내에서 실수가 확인되지 않으면, 실수는 더 이상 정정할 수 없다. 주심이나 커미셔너는 WKBL(한국여자농구연맹)에 상세한 보고서를 제출해야 한다.

제49조 계시원 : 임무

49.1 계시원은 경기시계와 스톱워치를 준비하여야 한다:

- 경기시간과 타임아웃, 경기의 휴식기간의 시간을 잰다.
- 게임클락의 신호소리는 매우 커야 하며 매 쿼터 또는 연장전의 경기 시간이 끝나면, 자동적으로 울리는 것이어야 한다.
- 신호소리가 나지 않거나 소리가 들리지 않았을 때에는 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.
- 경기에서 선수나 감독이 실격될 경우에는 실격된다는 GD마커를 들어올려야 한다.
- 어느 선수에게 5회째의 파울이 선언되었을 때, 즉시 심판에게 알려야 한다.
- 팀 파울 표시기를 기록석에 준비하고, 팀의 벤치에 가장 가까운 스코터 테이블 끝에 놓는다. 팀 파울 표시기는 현재 팀의 파울 개수를 보여줘야 하고 한 쿼터의 네 번째 팀 파울 이후 볼이 라이브 상태가 되면 팀파울 상황이 됨으로 숫자는 보이지 않아도 빨간색 표식이 보여야 한다.
- 선수를 교체시킨다.

- 타임아웃을 준다. 그리고 팀이 타임아웃을 요청했을 때 심판에게 타임아웃의 기회를 알려야 한다.
- 볼이 데드 상태이거나 다시 라이브 되기 전에만 계시원은 신호를 울릴 수 있다. 계시원의 신호는 경기사계나 경기를 멈추지 못하며 볼을 데드 시키지도 못한다.

49.2 계시원은 다음과 같이 경기 시간을 계시하여야 한다.

- 게임클락은 다음과 같은 때에 시작한다:
 - 점프볼에 있어서 점퍼가 볼을 정당하게 탭 했을 때.
 - 마지막 프리드로가 실패하고 볼이 라이브될 때에는 볼이 코트 안에 있는 선수에게 합법적으로 터치되었을 때.
 - 드로인 된 볼을 코트 안에 있는 선수가 합법적으로 터치 하거나 볼이 선수에게 터치되었을 때.
- 게임클락은 다음과 같은 때 멈추어야 한다:
 - 각 쿼터와 연장전 경기 시간이 끝났을 때(만약 게임클락이 자동으로 정지되는 것이 아니라면, 계시원이 정지시켜야 한다).
 - 볼이 라이브 중인 동안에 심판이 휘슬을 불 때.
 - 골을 득점한 상대 팀이 타임아웃을 요청했을 때.
 - 4쿼터 또는 각 연장전의 마지막 2분 이하에 골이 성공되었을 때.
 - 한 팀이 볼을 컨트롤하고 있는 동안 샷 클락의 신호가 울렸을 때.

49.3 계시원은 타임아웃 시간을 다음과 같이 측정하여야 한다:

- 심판이 휘슬을 불고 타임아웃의 신호를 보내면, 즉시 스톱워치를 작동시켜야 한다.
- 타임아웃의 시간이 80초를 경과하면, 신호를 울린다.
- 타임아웃이 끝나면 신호를 울린다.

49.4 계시원은 경기 휴식기간의 시간을 다음과 같이 측정하여야 한다.

- 앞선 쿼터나 연장전이 끝나는 즉시 스톱워치를 작동시킨다.
- 1, 3쿼터가 시작되기 3분과 1분 30초 전에 심판에게 알리고 알린다.
- 2, 4쿼터 그리고 연장전이 시작되기까지 30초가 남았을 때, 신호를 울린다.

- 경기 중 휴식시간이 끝나면 신호를 울림과 동시에 즉시 스톱워치를 정지시켜야 한다.

제50조 샷 클락 계시원 : 임무

샷 클락 계시원은 준비된 샷 클락을 다음과 같이 작동해야 한다:

50.1 샷 클락은 다음과 같은 상황에서 시작 또는 재시작 시킨다.

- 한 팀이 코트 안에서 라이브 된 볼을 컨트롤하게 되었을 때, 그 후 같은 팀이 볼을 컨트롤 하고 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 샷 클락은 멈추지만 남아있는 샷 클락 그대로 경기가 진행되지만 리셋되지 않는다.

- 볼이 아웃 되었을 때.
- 볼을 컨트롤하던 팀의 선수가 부상당을 당했을 때.
- 그 팀(공격팀)에 의한 T.파울일 때.
- 점프볼 상황이 되었을 때(링과 백보드 사이에 볼이 끼었을 때는 제외).
- 더블 파울이 발생했을 때.
- 양 팀에 대한 같은 비중의 벌칙이 상쇄되었을 때.

이전에 볼을 컨트롤했던 팀이 프론티코트에서 파울 또는 바이올레이션의 결과로 샷 클락이 14초 이상 남은 상태에서 드로인을 얻었을 때 샷 클락은 멈추지만 남아 있는 샷 클락 그대로 경기를 진행하고 리셋하지 않는다.

50.3 다음과 같을 때 샷 클락을 멈추고 24초로 리셋한다.

- 볼이 정당한 방법으로 바스켓에 들어갔을 때.
- 볼이 상대방 링에 터치되었을 때, 그 볼이 링에 터치되기 전, 볼을 컨트롤하지 않던 팀이 컨트롤하게 될 때.
- 다음과 같이 팀이 백코트에서 드로인을 얻을 때.

- 바이얼레이션이나 파울의 결과에 따라(아웃오브바운드 제외).
- 점프볼 상황으로 소유권이 바뀔 때
- 볼 컨트롤 하던 팀과 관련이 없는 행동 때문에 경기가 중단되었을 때.
- 상대 팀이 불리한 상황에 있지 않는 한 어느 팀과도 관계가 없는 사유로 경기가 중단된 경우
- 팀에게 프리드로가 주어졌을 때.

50.4 남은 시간이 보이도록 샷 클락은 멈추고 14초로 리셋한다.

- 다음과 같은 결과로 인해 볼을 컨트롤 하고 있던 같은 팀이 프런트코트에서 드로인이 주어지고 샷 클락이 13초나 그 이하가 남았을 때.
 - 파울이나 바이얼레이션이 일어난 경우(아웃오브바운드 제외).
 - 볼을 컨트롤하고 있는 팀과 관련이 없는 사유로 경기가 중단되었을 때.
 - 상대 팀이 불리한 상황에 있지 않는 한, 어느 팀과도 관련이 없는 사유로 경기가 중단되었을 때.
- 앞서 볼 컨트롤을 갖지 않았던 팀에게 프런트코트에서 아래와 같은 결과로 드로인이 주어질 때.
 - 퍼스널 파울이나 바이얼레이션(아웃오브바운드 포함).
 - 점프볼 상황.
- U.파울 또는 D.파울로 인해 프런트코트 드로인라인에서 드로인이 주어질 때.
- 공격하던 팀의 샷(볼이 링과 백보드 사이에 끼었을 때 포함), 마지막 프리드로의 실패 후 패스에 의해 볼이 링에 터치된 후 다시 볼 컨트롤(공격권)을 가져갈 때.
- 4쿼터 또는 각 연장전 2분이하에 샷 클락이 14초나 그 이상 남았을 때, 백코트에서 볼 소유권을 갖고 있던 팀이 타임아웃 이후 감독이 프런트코트 드로인라인에서 경기를 재개할 것을 결정한 경우.

50.5 모든 쿼터와 연장전에서 볼이 데드되고 경기가 멈추었을 때, 게임클락이 14초 미만이고 한 팀이 새로운 볼 컨트롤을 갖게 되면 샷 클락을 끈다. 어느 팀도 볼을 컨트롤 하고 있지 않는 한, 샷 클락의 신호는 게임클락과 경기를 중단시키지 못하며 볼을 데드 시키지 못한다.

제 9 장 기 타 사 항

A. 비디오 판독

A.1 정의

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

A.2 절차

A.2.1 심판들은 이 조항에 명시된 제한 안에서 경기 후 스코어시트에 서명할 때 까지 비디오 판독을 사용할 권한이 있다.

A.2.2 비디오 판독은 리뷰할 상황이 발생한 후 어떤 이유로든 심판이 경기를 중단하고 즉시 실시해야 한다.

A.2.3 비디오 판독의 사용은 다음과 같은 절차에 따라 적용해야 한다:

- 주심은 경기 전, 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 선언 되어져야 한다.
- 심판들, 커미셔너, 판독관으로부터 모든 정보를 수집한 후, 판독은 가능한 빨리 시작해야 한다.
- 주심은 비디오 판독의 대상이 되는 경우, 비디오 판독을 실시한다고 경기장에서 알려야 한다.
- 주심과 1부심이 판독을 실시한다.
- 비디오 판독시 승인받지 않은 사람이 모니터에 접근할 수 없도록 해야 한다.
- 비디오 판독은 타임아웃이나 선수교체 전에, 그리고 경기 재개 전에 진행 되어야 한다.
- 만약 심판이 판독이 필요하다고 확인하였을 때, 타임아웃이 시작되었거나 선수교체가 이루어졌다면, 타임아웃과 어떠한 선수교체든 최종결정이 이루어지기까

지 취소된다.

- 감독은 최종 판정이 전달될 때 타임아웃 요청을 철회하거나 어느 한 감독이 타임아웃을 요청하거나 어느 한 팀이 교체를 요청할 수 있다.
- 심판은 비디오 판독이 끝난 후 최종 판정을 내리고 그에 따라 경기를 재개한다.
- 심판은 비디오 판독 시, 명확하고 결정적인 장면이 제공되는 경우에만 최종 판정을 내릴 수 있다.

A.3 규칙의 적용

다음과 같은 경기 상황에서 비디오 판독을 할 수 있다.

A.3.1 쿼터 혹은 연장전의 종료 전.

- 쿼터 또는 연장전 종료를 알리는 신호 전에 떠난 볼의 득점 성공 여부.
- 다음과 같을 때 얼마의 경기시간이 남아있는지 확인하기 위해
 - 슈터에게 일어난 아웃오브바운드 바이얼레이션 발생
 - 샷 클락 바이얼레이션 발생
 - 8초 바이얼레이션 발생
 - 쿼터 또는 연장전 종료 직전에 파울을 선언했을 때

휴식시간은 비디오 판독 이후, 판정이 전달된 후와 쿼터 또는 연장전에 추가시간이 완료될 때까지 시작하지 않아야한다.

A.3.2 게임클락이 4쿼터와 연장전 2분 이하일 때.

- 샷 클락 신호가 울리기 전에 성공된 골이 선수의 손에서 떠났는지를 확인할 때.
 - 심판들은 샷 클락 신호가 울리기 전에 필드골이 성공되었는지를 확인하기 위해 경기를 즉시 중단할 수 있다.
 - 비디오 판독의 필요성을 확인해야 하며 그 골이 성공된 직후 바로 심판은 어떤 이유로든 경기를 중단하고 비디오 판독이 이루어져야 한다.
- 슈팅 상황과 관계없는 쪽에서 파울이 일어났을 때.
 - 게임클락이나 샷 클락이 종료되었는지.
 - 슈터의 상대 팀이 파울을 범했을 때, 슈트 동작이 이미 시작되었는지.

- 슈터의 팀 동료에 의해 파울이 범해졌을 때, 볼이 슈터의 손에 아직 볼이 머물러 있었는지 확인하기 위해.
- 골 텐딩이나 바스켓 인터피어런스가 맞게 불렸는지 확인할 때.
골텐딩이나 바스켓 인터피어런스가 정확하게 판정되지 않은 경우 리뷰를 결정했을 때 판정 후 다음과 같이 경기를 재개한다.
 - 득점이 정상적으로 이루어졌다면, 그 득점은 인정되고 수비하던 팀이 엔드라인에서 드로인의 권한을 갖는다.
 - 각 팀의 선수가 볼을 즉시 명확하게 볼 컨트롤하고 콜이 불렸을 때 볼이 위치했던 곳에서 가장 가까운 곳에서 드로인 할 수 있는 권리를 획득한다.
 - 양 팀 어느 누구도 즉각적이고 확실한 볼 컨트롤을 갖지 않았다면, 점프볼 상황이 발생된다.
- 아웃오브바운드 시킨 선수를 확인할 때.

A.3.3 경기 중

- 성공된 골이 2점인지, 3점인지 확인할 때.
 - 심판은 성공된 득점이 2점인지, 3점인지 판독하기 위해 즉시 경기를 멈출 수 있다.
 - 골이 성공된 이후 심판이 어떤 이유로든 경기를 처음 중단했을 때 판독이 진행되어야 한다.
 - 이후에 성공된 득점이 2점인지 3점인지 알았다면 주심이 스코어시트에 서명하기 전까지 이를 확인할 수 있다.
- 슛 동작 중 파울이 선언되었을 때 그 슛이 실패한 경우, 프리드로가 2개인지, 3개인지 확인할 때.
- 퍼스널 파울, U.파울 또는 D.파울의 업다운(Up/Down grade) 또는 T.파울을 확인할 때.
- T.파울을 U.파울 또는 D.파울인지 확인할 때.
- 실수의 정정 카테고리 1의 상황이 발생하고 규칙 제44조(실수의 정정)에 정의된 정정이 가능한 기한 내에 있는지 확인할 때.
여전히 정정이 가능하다면:

- 심판은 실수의 정정 범주1의 상황이 발생했는지 판독하기 위해 즉시 경기를 멈출 수 있다.
- 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.
- 게임클락 또는 샷 클락의 오작동으로 인해 얼마의 시간을 정정해야 하는지 확인 할 때.
- 올바른 프리드로 슈터를 확인할 때.
- 싸움이나 잠재적인 폭력행위가 일어났을 때, 선수들 및 벤치에 앉도록 허용된 사람들의 참여 여부를 확인할 때.
 - 심판은 어떠한 싸움이나 잠재적인 폭력 행위에 대한 판독을 하기 위해 즉시 경기를 멈출 수 있다.
 - 심판은 폭력 행위 또는 잠재적 폭력 행위에 따라 어떤 이유로든 경기가 처음 중단한 후 볼이 라이브가 되기 전에 리뷰가 이루어져야 한다.

A.4 감독의 챌린지

A.4.1 경기 중 감독은 챌린지를 요청할 수 있다.

A.4.2 감독의 챌린지는 다음과 같은 절차가 적용된다.

- 챌린지 성공 여부와 관계없이 경기 중 한 번만 챌린지를 요청할 수 있다.
- 규칙 A.3 조항에 해당되는 상황에만 챌린지를 요청할 수 있다.
- 규칙 A.3.2 및 A.3.3의 시간제한은 적용되지 않는다. 챌린지는 경기 중 언제든지 요청할 수 있다.
- 감독은 가까이 있는 심판에게 ‘챌린지’라고 큰소리로 말하며 챌린지 수신호를 보여야 한다.
- 감독은 챌린지를 요청하고 심판이 챌린지를 승인하고 시그널을 하기 전까지 챌린지를 취소할 수 있다.
- 이 규칙에 특별한 언급이 없는 한, 심판이 판정한 이후 처음으로 경기를 중단

했을 때 챌린지를 신청하여 비디오 판독이 이루어지도록 해야 한다.

- 만일 경기가 중단없이 진행될 때 심판이 감독의 챌린지를 인지했다면 어느팀도 불리하지 않는 한 즉시 경기를 중단시킬 수 있다.
- 심판은 요청된 챌린지가 유효한지 확인해야 한다.
- 심판은 챌린지 수신호를 사용하여 기록원에게 챌린지가 승인되었음을 알려야 한다.
- 비디오 판독 기간 동안 선수들은 코트내에 머물러야 한다.
- 만일 비디오 판독 최종판정이 챌린지를 요청한 팀의 내용과 맞다면 판정은 바뀌어 진다.
- 만일 비디오 판독 최종판정이 챌린지를 요청한 팀의 내용과 틀리다면 최종판정은 유지된다.
- 심판은 규칙 A.2 조항과 동일한 절차로 사용해야 한다.
- 비디오 판독 최종 판정이 나온 이후 경기는 재개된다.
- 챌린지에 의한 최종 판정을 상대 팀에서 재차 챌린지를 요청할 수 없다. 단, 심판의 필요에 의한 비디오 판독의 최종 판정에 대해서 감독은 챌린지를 요청할 수 있다.

A.5 파울 챌린지

A.5.1 감독은 자기 팀에게 선언된 파울에 대해 챌린지를 요청할 수 있다.

A.5.2 파울 챌린지는 다음과 같은 절차가 적용된다.

- 챌린지는 1쿼터에서 4쿼터 사이에 한 번만 요청할 수 있다. 단, 챌린지가 성공된다면 추가로 1회를 더 요청할 수 있다. 그리고 매 연장전 마다 한번만 요청할 수 있다.
- 감독은 가까이 있는 심판에게 '챌린지'라고 큰소리로 말하며 챌린지 수신호를 보여야 한다.
- 감독은 챌린지를 요청하고 심판이 챌린지를 승인하고 시그널을 하기 전까지 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 최종 판정이 심판의 판정과 일치하다면 심판의 판정의 절차 대로 경기는 재개된다.
- 만일 파울 챌린지의 최종판정이 심판의 판정과 다르다면 경기는 다음과 같이 재개된다.
 - 한 팀이 볼을 컨트롤하고 있을 때:
소유권(원소유)은 그 팀에게 주어지고 경기시간과 샷 클락은 잔여시간으로 개시한다.
 - 어느 팀도 볼을 컨트롤하고 있지 않을 때:
점프볼 상황으로 처리한다.
 - 클리어 패스 상황일 때:
볼 소유권을 인정하고 경기시간은 잔여시간으로 개시하며 샷 클락은 리셋 시킨다.
- 파울 챌린지에 의한 결과를 상대 팀에서 재차 챌린지를 요청할 수 없다.

B. 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.

C. 서면질의 및 심판설명회

- C.1 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.
- C.2 심판설명회는 구단의 경우, 감독이나 코치 중 1명이 참석하며 WKBL은 경기운영 본부장과 심판 어드바이저가 참석하는 것을 원칙으로 하나, 구단의 별도 요청이 있을 경우 해당 심판이 참석할 수 있다.

D. 제소

경기 결과에 대한 제소만 가능하며 경기 종료 후, 다음과 같은 절차를 통하여 행한다 (경기 중 심판 판정에 대한 제소는 일체 인정치 않음).

1. 경기종료 후, 24시간 이내에 WKBL 총재에게 서면으로 제출하여야 하며 이와 함께 일백만원(W1,000,000)의 공탁금을 예치하여야 한다.
2. 총재는 재정위원회의 자문을 거쳐 제소에 대한 최종 결정을 내린다.
3. 제소가 패소한 경우 예치된 공탁금은 반환하지 아니하며 WKBL로 귀속된다.

E. 심판의 신호

E.1 삽화로 들어가 있는 수신호들은 오직 심판의 공식 신호이다.

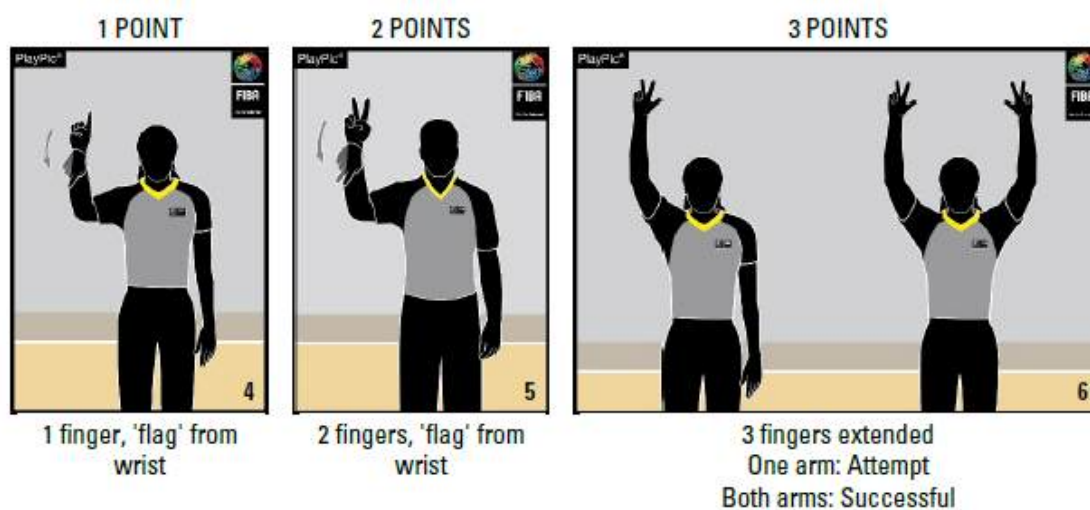
E.2 테이블 오퍼셜에 보고할 때에는 수신호와 구두를 병행한다.

E.3 테이블 오퍼셜은 이 신호들을 잘 알고 있어야 한다.

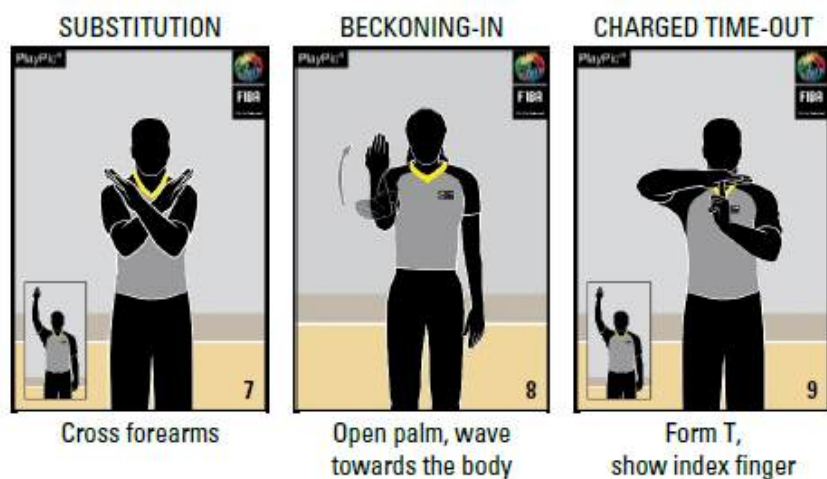
※ Game clock signals



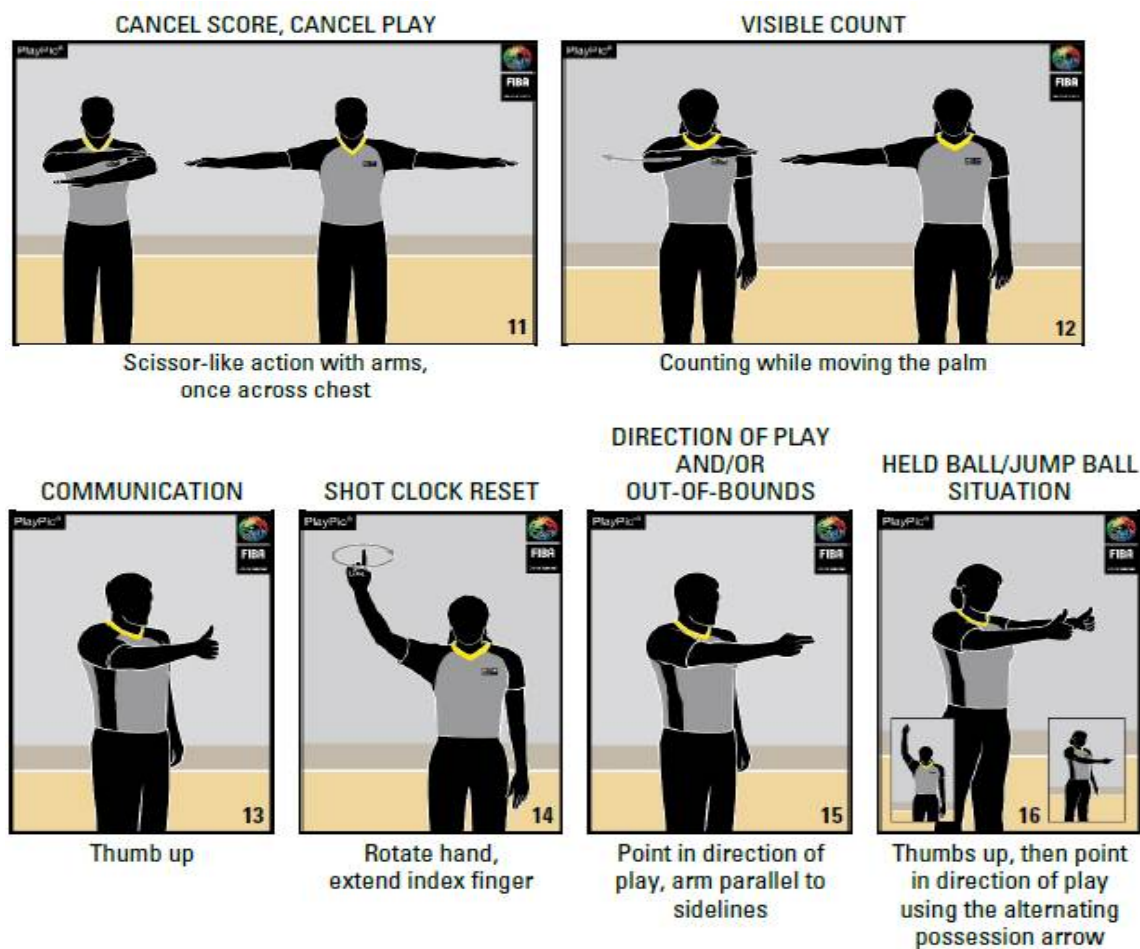
※ Scoring



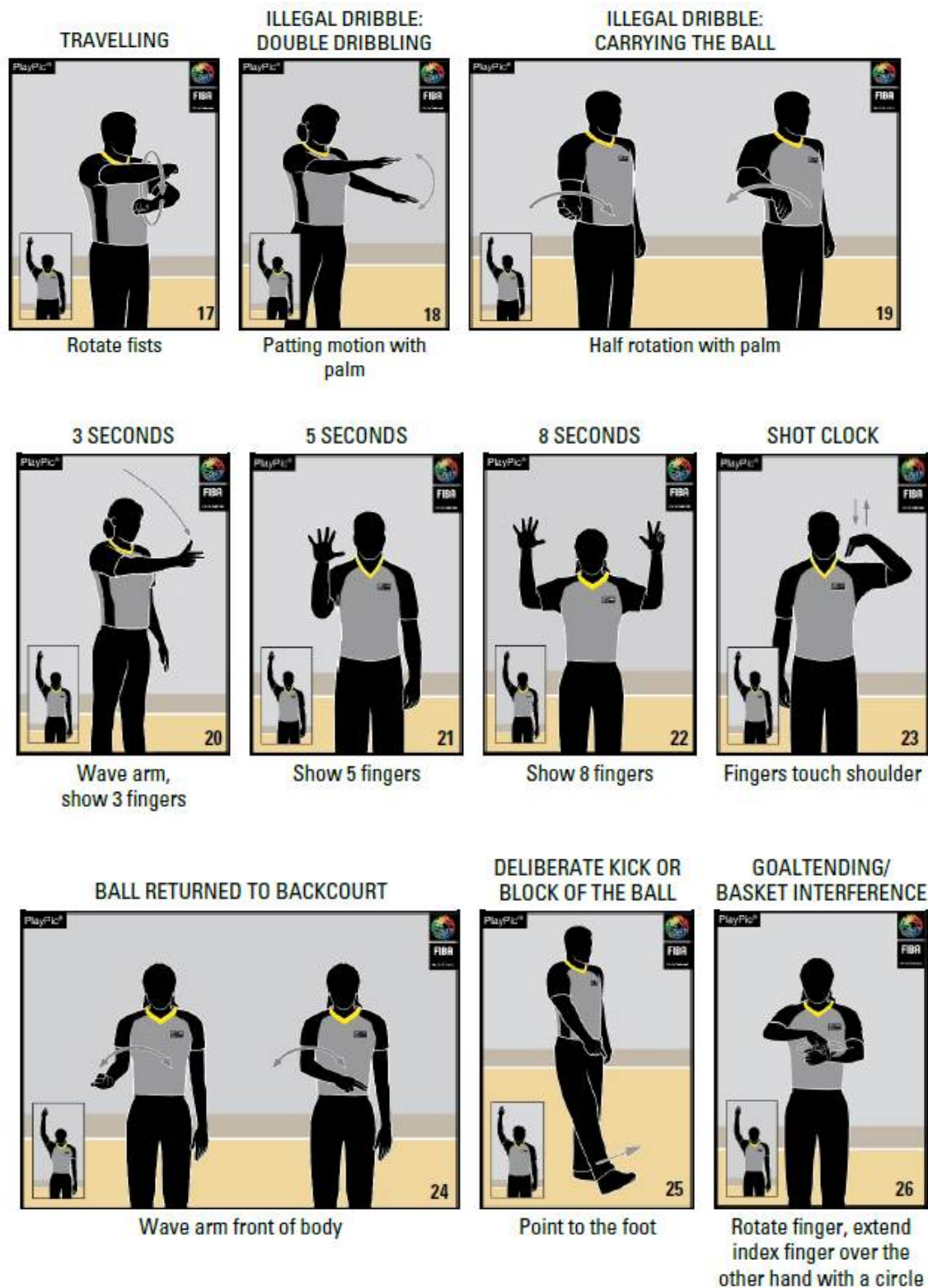
※ Substitution and Time-out



※ 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



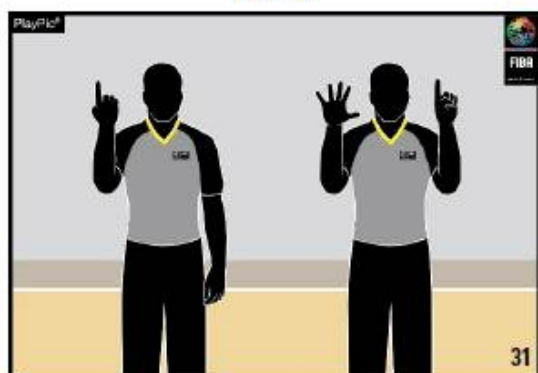
Right hand shows
number 5,
left hand shows
number 1 to 5

No. 11 - 15



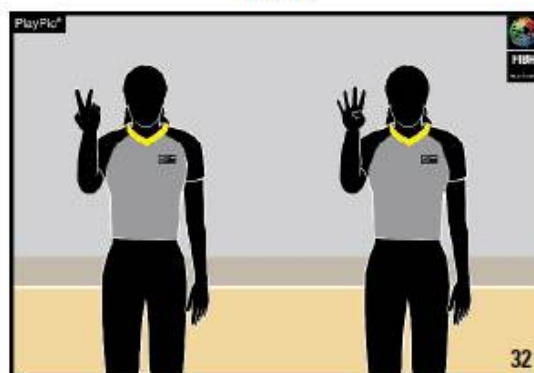
Right hand shows
clenched fist,
left hand shows
number 1 to 5

No. 16



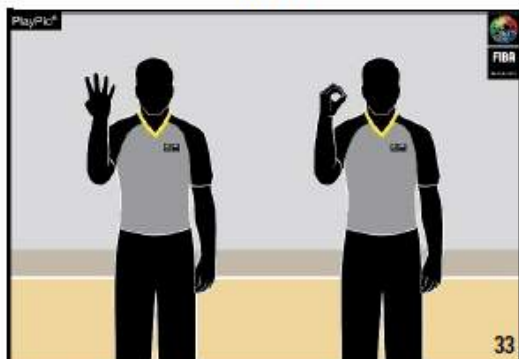
First reverse hand shows number 1 for the
decade digit – then open hands show number 6
for the units' digit

No. 24



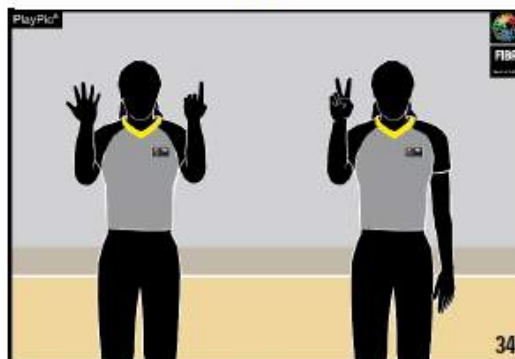
First reverse hand shows number 2 for the
decade digit – then open hand shows number 4
for the units' digit

No. 40



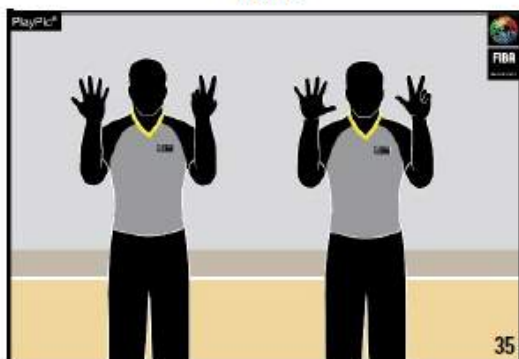
First reverse hand shows number 4 for the decade digit – then open hand shows 0 for the units' digit

No. 62



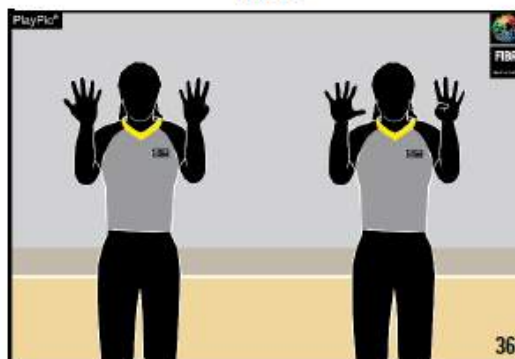
First reverse hands show number 6 for the decade digit – then open hand shows 2 for the units' digit

No. 78



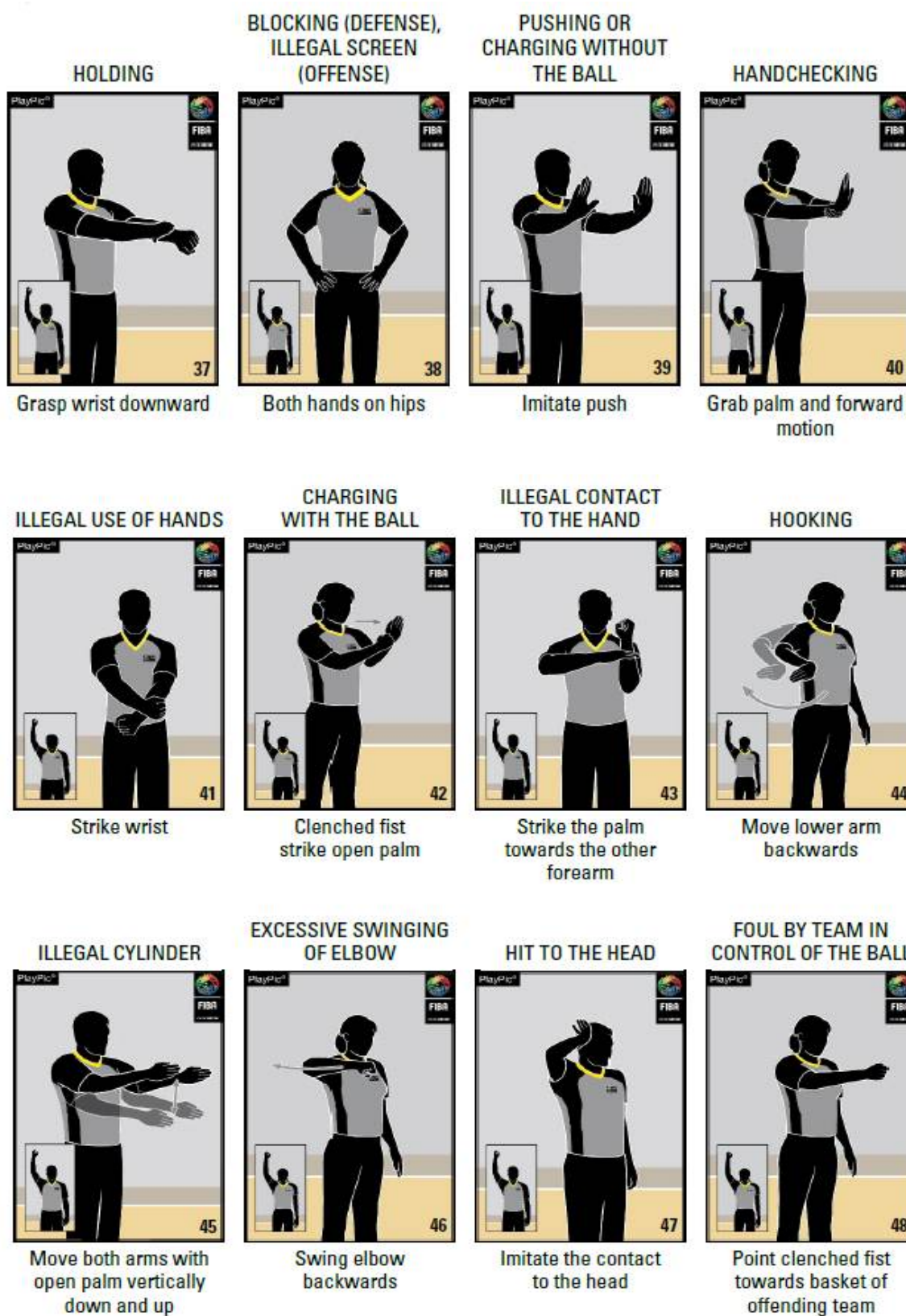
First reverse hands show number 7 for the decade digit – then open hands show number 8 for the units' digit

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



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 court

PASS-OFF AFTER FOUL



Move both arms with open palm to the side

※ Special Fouls

DOUBLE FOUL



Wave clenched fists on both hands

TECHNICAL FOUL



Form T, showing palms

UNSPORTSMANLIKE FOUL



Grasp wrist upward

DISQUALIFYING FOUL



Clenched fists on both hands

FAKE A FOUL



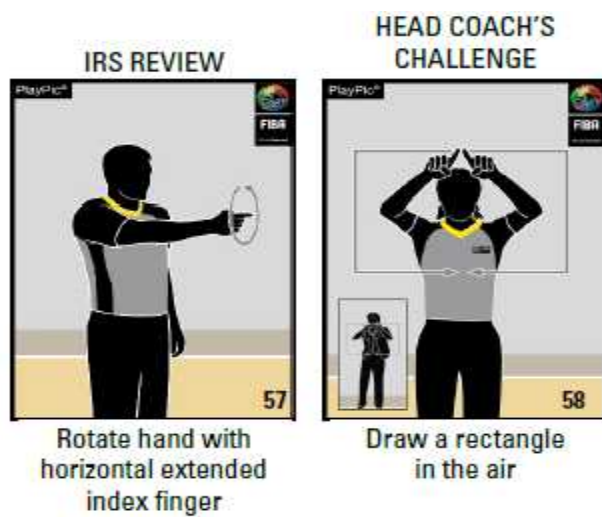
Raise the lower arm twice

ILLEGAL BOUNDARY LINE CROSSING

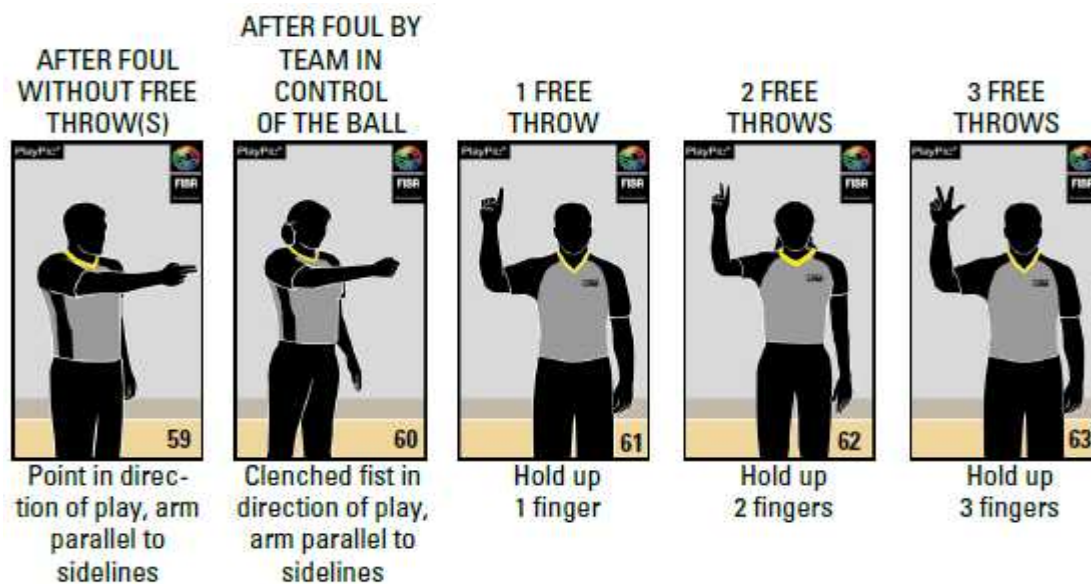


Wave arm parallel to boundary line (in last 2 minutes of the fourth quarter and overtime)

※ Instant Replay System



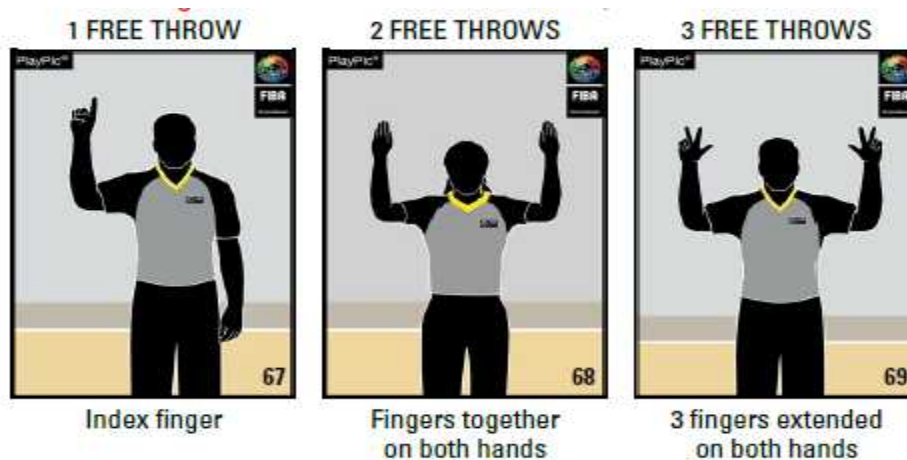
※ Foul Penalty Administration Reporting to Table



※ Adminstrating Free Throws – Active Referee (Lead)



※ Adminstrating Free Throws – Passive Referee



F. 스코어시트

		FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION SCORESHEET																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Team A _____		Team B _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Competition _____	Date _____	Time _____	Crew chief _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
Game No. _____	Place _____	Umpire 1 _____	Umpire 2 _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
Team A Time-outs _____ H1 <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table> H2 <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table> OT <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table> Team fouls O1 <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table> O2 <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table> O3 <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table> O4 <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table> HCC <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>		RUNNING SCORE <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th>A</th><th>B</th><th>A</th><th>B</th><th>A</th><th>B</th><th>A</th><th>B</th></tr> <tr><td>1</td><td>1</td><td>41</td><td>41</td><td>81</td><td>81</td><td>121</td><td>121</td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td><td>42</td><td>42</td><td>82</td><td>82</td><td>122</td><td>122</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td>43</td><td>43</td><td>83</td><td>83</td><td>123</td><td>123</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td>44</td><td>44</td><td>84</td><td>84</td><td>124</td><td>124</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td>45</td><td>45</td><td>85</td><td>85</td><td>125</td><td>125</td></tr> <tr><td>6</td><td>6</td><td>46</td><td>46</td><td>86</td><td>86</td><td>126</td><td>126</td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td>47</td><td>47</td><td>87</td><td>87</td><td>127</td><td>127</td></tr> <tr><td>8</td><td>8</td><td>48</td><td>48</td><td>88</td><td>88</td><td>128</td><td>128</td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td><td>49</td><td>49</td><td>89</td><td>89</td><td>129</td><td>129</td></tr> <tr><td>10</td><td>10</td><td>50</td><td>50</td><td>90</td><td>90</td><td>130</td><td>130</td></tr> <tr><td>11</td><td>11</td><td>51</td><td>51</td><td>91</td><td>91</td><td>131</td><td>131</td></tr> <tr><td>12</td><td>12</td><td>52</td><td>52</td><td>92</td><td>92</td><td>132</td><td>132</td></tr> <tr><td>13</td><td>13</td><td>53</td><td>53</td><td>93</td><td>93</td><td>133</td><td>133</td></tr> <tr><td>14</td><td>14</td><td>54</td><td>54</td><td>94</td><td>94</td><td>134</td><td>134</td></tr> <tr><td>15</td><td>15</td><td>55</td><td>55</td><td>95</td><td>95</td><td>135</td><td>135</td></tr> <tr><td>16</td><td>16</td><td>56</td><td>56</td><td>96</td><td>96</td><td>136</td><td>136</td></tr> <tr><td>17</td><td>17</td><td>57</td><td>57</td><td>97</td><td>97</td><td>137</td><td>137</td></tr> <tr><td>18</td><td>18</td><td>58</td><td>58</td><td>98</td><td>98</td><td>138</td><td>138</td></tr> <tr><td>19</td><td>19</td><td>59</td><td>59</td><td>99</td><td>99</td><td>139</td><td>139</td></tr> <tr><td>20</td><td>20</td><td>60</td><td>60</td><td>100</td><td>100</td><td>140</td><td>140</td></tr> <tr><td>21</td><td>21</td><td>61</td><td>61</td><td>101</td><td>101</td><td>141</td><td>141</td></tr> <tr><td>22</td><td>22</td><td>62</td><td>62</td><td>102</td><td>102</td><td>142</td><td>142</td></tr> <tr><td>23</td><td>23</td><td>63</td><td>63</td><td>103</td><td>103</td><td>143</td><td>143</td></tr> <tr><td>24</td><td>24</td><td>64</td><td>64</td><td>104</td><td>104</td><td>144</td><td>144</td></tr> <tr><td>25</td><td>25</td><td>65</td><td>65</td><td>105</td><td>105</td><td>145</td><td>145</td></tr> <tr><td>26</td><td>26</td><td>66</td><td>66</td><td>106</td><td>106</td><td>146</td><td>146</td></tr> <tr><td>27</td><td>27</td><td>67</td><td>67</td><td>107</td><td>107</td><td>147</td><td>147</td></tr> <tr><td>28</td><td>28</td><td>68</td><td>68</td><td>108</td><td>108</td><td>148</td><td>148</td></tr> <tr><td>29</td><td>29</td><td>69</td><td>69</td><td>109</td><td>109</td><td>149</td><td>149</td></tr> <tr><td>30</td><td>30</td><td>70</td><td>70</td><td>110</td><td>110</td><td>150</td><td>150</td></tr> <tr><td>31</td><td>31</td><td>71</td><td>71</td><td>111</td><td>111</td><td>151</td><td>151</td></tr> <tr><td>32</td><td>32</td><td>72</td><td>72</td><td>112</td><td>112</td><td>152</td><td>152</td></tr> <tr><td>33</td><td>33</td><td>73</td><td>73</td><td>113</td><td>113</td><td>153</td><td>153</td></tr> <tr><td>34</td><td>34</td><td>74</td><td>74</td><td>114</td><td>114</td><td>154</td><td>154</td></tr> <tr><td>35</td><td>35</td><td>75</td><td>75</td><td>115</td><td>115</td><td>155</td><td>155</td></tr> <tr><td>36</td><td>36</td><td>76</td><td>76</td><td>116</td><td>116</td><td>156</td><td>156</td></tr> <tr><td>37</td><td>37</td><td>77</td><td>77</td><td>117</td><td>117</td><td>157</td><td>157</td></tr> <tr><td>38</td><td>38</td><td>78</td><td>78</td><td>118</td><td>118</td><td>158</td><td>158</td></tr> <tr><td>39</td><td>39</td><td>79</td><td>79</td><td>119</td><td>119</td><td>159</td><td>159</td></tr> <tr><td>40</td><td>40</td><td>80</td><td>80</td><td>120</td><td>120</td><td>160</td><td>160</td></tr> </table>		A	B	A	B	A	B	A	B	1	1	41	41	81	81	121	121	2	2	42	42	82	82	122	122	3	3	43	43	83	83	123	123	4	4	44	44	84	84	124	124	5	5	45	45	85	85	125	125	6	6	46	46	86	86	126	126	7	7	47	47	87	87	127	127	8	8	48	48	88	88	128	128	9	9	49	49	89	89	129	129	10	10	50	50	90	90	130	130	11	11	51	51	91	91	131	131	12	12	52	52	92	92	132	132	13	13	53	53	93	93	133	133	14	14	54	54	94	94	134	134	15	15	55	55	95	95	135	135	16	16	56	56	96	96	136	136	17	17	57	57	97	97	137	137	18	18	58	58	98	98	138	138	19	19	59	59	99	99	139	139	20	20	60	60	100	100	140	140	21	21	61	61	101	101	141	141	22	22	62	62	102	102	142	142	23	23	63	63	103	103	143	143	24	24	64	64	104	104	144	144	25	25	65	65	105	105	145	145	26	26	66	66	106	106	146	146	27	27	67	67	107	107	147	147	28	28	68	68	108	108	148	148	29	29	69	69	109	109	149	149	30	30	70	70	110	110	150	150	31	31	71	71	111	111	151	151	32	32	72	72	112	112	152	152	33	33	73	73	113	113	153	153	34	34	74	74	114	114	154	154	35	35	75	75	115	115	155	155	36	36	76	76	116	116	156	156	37	37	77	77	117	117	157	157	38	38	78	78	118	118	158	158	39	39	79	79	119	119	159	159	40	40	80	80	120	120	160	160
A	B	A	B	A	B	A	B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
1	1	41	41	81	81	121	121																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
2	2	42	42	82	82	122	122																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
3	3	43	43	83	83	123	123																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
4	4	44	44	84	84	124	124																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
5	5	45	45	85	85	125	125																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
6	6	46	46	86	86	126	126																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
7	7	47	47	87	87	127	127																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
8	8	48	48	88	88	128	128																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
9	9	49	49	89	89	129	129																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
10	10	50	50	90	90	130	130																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
11	11	51	51	91	91	131	131																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
12	12	52	52	92	92	132	132																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
13	13	53	53	93	93	133	133																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
14	14	54	54	94	94	134	134																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
15	15	55	55	95	95	135	135																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
16	16	56	56	96	96	136	136																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
17	17	57	57	97	97	137	137																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
18	18	58	58	98	98	138	138																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
19	19	59	59	99	99	139	139																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
20	20	60	60	100	100	140	140																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
21	21	61	61	101	101	141	141																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
22	22	62	62	102	102	142	142																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
23	23	63	63	103	103	143	143																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
24	24	64	64	104	104	144	144																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
25	25	65	65	105	105	145	145																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
26	26	66	66	106	106	146	146																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
27	27	67	67	107	107	147	147																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
28	28	68	68	108	108	148	148																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
29	29	69	69	109	109	149	149																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
30	30	70	70	110	110	150	150																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
31	31	71	71	111	111	151	151																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
32	32	72	72	112	112	152	152																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
33	33	73	73	113	113	153	153																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
34	34	74	74	114	114	154	154																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
35	35	75	75	115	115	155	155																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
36	36	76	76	116	116	156	156																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
37	37	77	77	117	117	157	157																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
38	38	78	78	118	118	158	158																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
39	39	79	79	119	119	159	159																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
40	40	80	80	120	120	160	160																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
Head coach _____ First assistant coach _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
Team B Time-outs _____ H1 <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table> H2 <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table> OT <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table> Team fouls O1 <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table> O2 <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table> O3 <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table> O4 <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table> HCC <table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 20px;"></table>																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
Head coach _____ First assistant coach _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
Scorer _____ Assistant scorer _____ Timer _____ Shot clock operator _____		Scores Quarter ① A _____ B _____ Quarter ② A _____ B _____ Quarter ③ A _____ B _____ Quarter ④ A _____ B _____ Overtimes A _____ B _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Crew Chief _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____		Final Score Team A _____ Team B _____ Name of winning team _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Captain's signature in case of protest _____		Game ended at (h:mm) _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									

G. 기타

본 규칙서에 기재된 내용 이외의 규칙 및 규정은 WKBL에서 결정한다.