



FIBA

We Are Basketball

농구 경기·통계 매뉴얼 2018

BASKETBALL TABLE OFFICIAL· STATISTICIANS' MANUAL 2018



대한민국농구협회
KOREA BASKETBALL ASSOCIATION



문화체육관광부

KSPPO 케이스포
국민체육진흥공단



테이블 오피셜 매뉴얼 2018

TABLE OFFICIAL MANUAL 2018

VERSION 2.0 (FEBRUARY 2018)

목차 CONTENTS

1. 소개	05
2. 심판과 테이블 오피셜, 그리고 커미셔너	
2.1 테이블 오피셜과 커미셔너 소개	07
2.2 테이블 오피셜의 자질	08
2.3 행동지침	10
3. 테이블 오피셜의 공통 임무	
3.1 배정	11
3.2 경기장 도착	11
3.3 복장	11
3.4 테이블 오피셜들의 회의	12
3.5 경기 전 임무	13
3.6 경기 중 임무	14
3.7 경기 후 임무	15
4. 기록원	
4.1 기록원의 임무	19
4.2 기록원의 장비와 필수 도구들	20
4.3 공식 스코어시트	21
4.4 FIBA 공식 스코어시트	21
4.5 기록 - 경기 전	22
4.6 러닝 스코어 - 경기 중	26
4.7 타임아웃과 선수교체의 요청	45
4.8 경기의 종료	57
4.9 펜의 색상별 사용	59

4.10 차레로 교차하는 소유권 화살표(볼 소유권의 교체)	60
4.11 메카닉과 수행기준	65
5. 보조기록원	
5.1 보조기록원의 임무	68
5.2 경기 전	68
5.3 경기 중	70
5.4 경기의 휴식시간	71
5.5 경기의 종료와 경기 종료 후	71
6. 계시원	
6.1 계시원의 임무	72
6.2 필수장비와 필요한 도구들	72
6.3 경기 전	73
6.4 경기 중	75
6.5 경기 후	80
7. 공격시간(샷 클락) 계시원	
7.1 공격시간 계시원의 임무	81
7.2 필수장비와 필요한 도구들	81
7.3 경기 전	81
7.4 규칙	84
7.5 경기 중	99
7.6 경기의 휴식시간과 경기 후	105

1. 소개

농구는 끊임없이 진화하는 스포츠이다. Mr. Naismith가 추운 겨울동안 실내에서 할 수 있는 학교 활동으로 착안하여 현재는 213개국에서 즐기고 있으며, 이 중 상당수의 국가에서는 전문적인 수준으로 발전하여 진행되고 있다.

팀/리그의 기술 수준이 높아짐에 따라 각 경기의 원활한 경기 진행을 보장하기 위해 오피셜 팀(심판 및 테이블 오피셜)의 기술적인 수준도 높아져야 한다.

전자매체가 늘어남에 따라 테이블 오피셜들의 업무, 예를 들어 경기시간이나 공격시간, 러닝스코어와 같은 정보들이 끊임없이 대중에게 공개된다.

이 테이블 오피셜 매뉴얼은 수준 높은 테이블 오피셜들의 양성 및 표준화와 통일화를 목표로 한다.

이 매뉴얼은 초보자와 경험자를 돕기 위해 새로운 기술과 기법을 바탕으로 하며, 영상들을 사용하면 이 개념들을 더욱 쉽게 이해할 수 있을 것이다. 동시에 이 매뉴얼은 경험이 많은 테이블 오피셜들에게 기준(작업 방법, 의사소통, 실행표준, 신호 등)을 제시하여 경기운영의 통일성 및 일관성을 도모하는 도구이기도 하다.

농구의 세계화에 있어 경기 오피셜 팀(테이블 오피셜들과 심판들)의 협동 역학을 표준화하고, 현대의 경기와 대회를 위해 수준 높은 테이블 오피셜들을 확보하고 준비시키기 위해 이 문서가 작성되었다. 이 매뉴얼은 모든 국가의 테이블 오피셜들을 위한 하나의 방법론을 제시함으로써 경기운영 현장에서의 혼란을 최소화하고 일관성은 극대화시켜줄 것이다.

심판 메카닉(Mechanics for Referees)과 같이 각 분야의 FIBA 교육 원리를 만드는 데에 있어 같은 원칙을 지키는 것이 중요하다. 하나의 농구리그에서는 모두가 같은 언어로 “말해야”하고, 모두가 같은 방식으로 “실행”하는 것이 대단히 중요하다.

테이블 오피셜 매뉴얼의 역학 및 지침은 매뉴얼에 드러나지 않은 여러 경우의 실제 상황들에 적응하는 동안에 동일하고 일관된 기준을 보장하는 기본 원리로 이해되고 준수되어야 한다. 더 나아가 이 매뉴얼은 성공적인 경기운영의 열쇠라 할 수 있는, 테이블 오피셜들 사이의 팀워크를 장려하므로 네 명의 테이블 오피셜들 모두가 원활하고 효과적인 팀으로 업무에 임할 것을 요구한다.

ONE GAME - ONE LANGUAGE - ONE METHOD - ONE FIBA

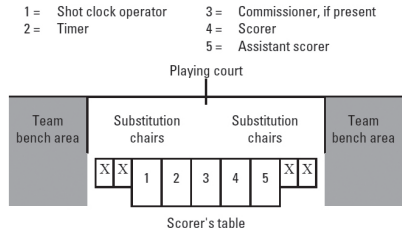
하나의 경기 - 하나의 언어 - 하나의 방법 - 하나의 FIBA

2. 심판과 테이블 오피셜, 그리고 커미셔너 (OFFICIALS, TABLE OFFICIALS AND COMMISSIONER)

2.1 테이블 오피셜과 커미셔너 소개

심판진은 1명의 주심과 2명의 부심으로 구성되며, 그들은 테이블 오피셜과 커미셔너(있는 경우)의 도움을 받아야 한다.

테이블 오피셜은 각 1명씩의 기록원, 보조 기록원, 계시원과 공격시간(샷 클락) 계시원으로 이루어지며, 이들은 양 팀 벤치가 위치한 코트의 옆면 중앙에 책상을 놓고 자리한다. 테이블 오피셜은 경기 중에 일어나는 상황들을 기록하고 농구경기의 운영에 필요한 여러 전자 장비들을 운용할 임무가 있다.



커미셔너는 기록원과 계시원 사이에 앉아야 하며, 경기 중 그의 임무는 테이블 오피셜의 업무를 관리·감독하고 주심과 부심들의 원활한 경기운영을 돕는 것이다.

- FIBA 국제대회에 있어서 4명의 테이블 오피셜들은 위의 그림과 같이 자리한다.

테이블 오피셜과 그들의 주요 역할은 아래와 같다.

기록원: 경기 중에 일어나는 모든 행동들을 스코어시트에 기록한다.

계시원: 경기 시간, 타임아웃과 휴식시간(피리어드 사이의 시간)을 쟀다.

공격시간(샷 클락) 계시원: 공격시간 계시기를 관리하고 정확한 공격제한시간 규칙을 적용해야 한다.

보조기록원: 스코어보드(전광판)를 조종하며 기록원을 도와주는 역할을 한다.

현대의 농구경기에서 테이블 오피셜이 가지는 중요성은 오피셜 팀 내에서도 점점 커지고 있다. 그러나 테이블 오피셜에게 집행 권한은 없으며, 필요한 경우에 주심만이 최종 결정을 내릴 권한이 있다는 것을 기억해야 한다. 테이블 오피셜의 행동은 어느 팀에게도 손해를 끼쳐서는 안 되며, 이를 위해 테이블 오피셜은 다음의 내용을 반드시 인지하고 업무에 임해야 한다.

- FIBA의 공식 규칙, 해석 및 대회 규정을 숙지하고 있어야 한다.
- 심판기법의 일반적인 지식(코트 위 심판의 메카닉, 움직임, 시그널 등)을 갖추고 있어야 한다.
- 경기의 매 순간마다 위에 나열한 테이블 오피셜들의 역할과 임무를 정확히 파악해야 한다. 또한 오피셜 팀이 빠르고 효율적으로 업무를 수행할 수 있도록 동료들을 조화시키고 도와야 한다(대신 결정해주거나 지체하지 않고).
- 항상 훌륭한 FIBA의 대표가 되어야 한다.

2.2 테이블 오피셜의 자질

훌륭한 테이블 오피셜은 어느 팀도 불이익을 당하지 않도록 공정하게 경기를 진행하기 위한 자질을 갖추어야 한다. 이러한 자질은 농구경기의 오피셜 팀에 있어서 테이블 오피셜이 큰 비중을 차지하는 중요한 일원임을 증명하기도 한다.

- **집중:** 인생에서 무슨 일든지 성공적으로 수행하려면 현재 어떤 일이 일어나고 있는지 집중하고 인지할 수 있어야 한다. 테이블 오피셜은 경기 내내 높은 수준의 집중력을 유지해야 한다.
- **침착함과 자기제어:** 발생할 수 있는 모든 상황을 대비하고, 발생한 문제를 합리적으로 해결할 수 있는 유일한 방법이다. 훌륭한 테이블 오피셜은 어떠한 상황에서도 성과와 집중력, 그리고 즐거움을 감소시키는 등의 부정적 연쇄반응을 가져오는 비합리적이고 비합리적인 생각은 지양해야 한다.
- **팀워크:** 농구는 팀 스포츠이다. 오피셜 구성원들이 팀으로 일할 때에만 최고의 성과를 낼 수 있다. 아무도 경기에서 혼자 완벽할 수 없으며, 우리는 팀으로서 함께 이기고 진다. 경기 도중의 우리는 서로를 돕고 지원하며, 만약 경기 도중에 문제가 발생하면 팀

을 이루어 함께 문제를 해결한다. 우리는 언제나 파트너들의 도움이 필요하기 때문에 절대 “너의 일”, “나의 일”이라고 선을 그어서는 안 된다. 한 명의 두 눈만으로는 코트에서 벌어지는 모든 일들을 완벽하게 확인하기 어렵다. 우리는 좋은 경기를 위해 팀으로 일하며, 공동의 감각을 이용하여 정확한 시간에 올바른 결정을 내려야 한다.

- **인정:** 심판이 공개적으로 그 공로나 실력을 인정받는 경우가 드물게 있는데, 테이블 오피셜이 이러한 인정을 받는 경우는 이보다 더 드물다. 하지만 테이블 오피셜의 경우는 그 존재가 드러나지 않을수록 부각되는 중요인원으로서, 업무의 성공에 스스로 만족하며 팀 동료들(다른 테이블 오피셜들과 심판들)로부터 감사인사를 듣고, 임무를 훌륭하게 해내는 데서 오는 즐거움과 개인 각자가 경기의 성공적인 운영에 기여했음을 인지하는 정도면 충분하다. 또한 농구 가족의 일원이 됨으로서 많은 나라의 새로운 오피셜 동료들을 만나고 서로에게 배우며 오래 지속되는 우정을 쌓을 수 있으므로 농구 경기를 진행한다는 것은 단순히 경기에 투입되어 일을 한 후 집으로 돌아가는 것 이상의 의미를 가진다.
- **동기부여:** 최고의 오피셜은 매 경기 선수들, 그리고 그들의 플레이를 지켜볼 수 있는 최고의 직업이라는 것에 의욕을 가진다. 또한 그들은 스스로에게 동기를 부여하고, 새로운 규칙과 같이 최신정보가 가져오는 변화에 대해 끊임없이 대응하며 오피셜 동료로부터 배운다.
- **자기표현:** 자기표현은 의사소통의 기술로, 타인의 권리를 존중하면서 우리 자신의 권리를 인정할 수 있는 능력이라고 정의된다. 이 때 타인에 대한 조종이나 조작이 없어야 하고, 공격이나 비난은 항상 배제되어야 한다. 친절하면서도 매우 전문적인 접근법의 핵심은 자주, 그리고 잘 들어주고 웃어주는 것이다.
- **공감:** 공감은 다른 사람의 입장에 자신을 대입해보고 그 상황을 정서적으로 말하거나 같이 느낄 수 있는 능력으로, 타인이 특정 상황에서 어떻게 느낄지 상상하고 그에 따라 적절히 반응하는 것이다. 테이블 오피셜은 공감을 나타낼 수 있어야 하며, 어떤 상황에서는 다른 사람들이 그들 자신의 감정에 따라 반응하는 것을 이해할 수 있어야 한다. 우리는 자신만의 방식으로만 생각하선 안 되며, 항상 전문가답게 행동해야 한다.

- **겸손과 존경:** 테이블 오피셜의 임무는 심판과 다르다. 우리 모두가 동등한 역할을 하는 오피셜 팀에서는 나이, 경력 및 경험, 능력은 중요하지 않다. 우리는 결코 스스로를 동료들보다 우월하거나 열등하다고 생각해서는 안 되며, 동시에 경기에 참여하는 모든 사람들에게 가지는 것과 같은 존경심을 우리의 동료들에게도 가져야 한다.

2.3 행동 지침

오피셜 팀 안에서 역할을 가진 사람은 같은 팀 동료들 뿐 아니라, 다른 그룹의 테이블 오피셜들과도 관계를 맺을 줄 알아야 한다. 농구경기의 상황에서 테이블 오피셜은 경기장에 도착한 시간부터 경기종료 후 경기장을 떠날 때까지 다음의 여러 사람들과 관련되게 된다.

- **팀과 팀 관계자:** 우리는 항상 전문적이고 중립적이어야 한다. 특히 누군가가 또는 팀에서 불만이 있는 경우에 우리는 필요 이상의 대화에 개입해서는 안 된다. 또한 우리의 행동이나 대화에서 다른 그룹에 대한 어떤 편견도 보여서는 안 되며, 이것은 사회관계망 서비스(SNS)를 할 때도 마찬가지이다.
- **선수과 코치:** 우리는 이들과의 상황에서 공감이라는 소통기술을 사용할 줄 알아야 한다. 코치들과 선수들이 우리에게 불친절하거나 공격적일 수 있지만 우리는 이에 대해 전문가답게 행동해야 한다. 이런 상황에서는 절대 공격적이거나 위협적으로 대처해서는 안 되며, 반드시 침착하고 집중해야 한다. 테이블 오피셜은 적절하고 정확한 시간에 그들과 관련된 행동을 심판에게 신중하게 알려야 한다.
- **동료:** 상호 존경, 협력, 팀의 판단력 그리고 배정된 각 역할에 대해 인정이 필요하다. 코트 안이나 밖에서 일어난 일로 인해 심판과 소통해야 하는 경우에는 심판이 곤란한 상황에 처하는 것을 방지하기 위해 신중하게 행동해야 한다.

3. 테이블 오피셜의 공통 임무 (TABLE OFFICIALS COMMON DUTIES)

3.1 배정

테이블 오피셜의 경기 전(pre-game) 준비는 경기에 배정을 받으면서 시작된다. 이때부터 경기장으로 가는 여러 경로, 같은 팀에 배정받은 동료들, 경기의 중요성(연령대, 종별, 정규 시즌인지 결선인지 등)을 확인하고, 경기장으로 떠나기 하루 전에 필요한 모든 용품 및 자료와 유니폼을 확실하게 체크하여 준비해야 한다.

3.2 경기장 도착

모든 오피셜들은 정해진 시간에 맞춰 목적지에 도착할 수 있도록 각별히 신경 써야 한다. 시간엄수는 오피셜 팀의 필수 덕목이다.

- FIBA대회에서 모든 오피셜들은 일정상에 표기된 경기시작 시각보다 적어도 90분 전에 경기장에 도착해야 한다.
- 교통체증, 기상악화 등을 미리 예측하여 경기장으로의 경로를 계획해야 한다. 특히 처음 가보는 경기장이라면 더욱 주의를 기울여야 한다.
- 부득이하게 늦을 경우, 동료들에게 알려야 하며 이를 대비하여 같이 배정된 동료들의 전화번호를 꼭 지참해야 한다.
- 경기장에 도착하면 주최자와 커미셔너(있는 경우)에게 도착사실을 알려야 하며, 그 후에 나머지 오피셜 팀원들과 만나야 한다.

3.3 복장

외적인 모습은 매우 중요하다. 테이블 오피셜은 자신의 이미지를 관리해야 하며, 업무 뿐 아니라 자기관리에 있어서도 전문적인 모습을 유지함으로써 모든 사람들로부터 존경을 받을 수 있다.

테이블 오피셜인 당신은 심판과 마찬가지로 코트에서는 당신의 리그, 연맹 및 국가의 대표임을 기억해야 한다. 모든 관계자들은 당신의 말과 복장, 행동을 주의 깊게 관찰할 것이다.

테이블 오피셜은 깔끔한 정장차림으로 경기장에 도착해야 하며, 갈아입을 테이블 오피셜 유니폼을 챙겨가야 한다. 경기가 끝나면 다시 옷을 갈아입고 깔끔한 정장차림으로 경기장을 나서야 한다.

운동복, 반바지 그리고 운동화를 착용한 채 경기장에 도착하는 것은 허용되지 않는다. 머리 카락과 얼굴의 털을 포함한 외적인 모습을 깨끗하고 단정한 상태로 유지 및 관리해야 한다.

테이블 오피셜의 유니폼은 새 옷처럼 깨끗하고 깔끔하게 다림질되어 있어야 한다.

3.4 테이블 오피셜들의 회의

테이블 오피셜 팀이 경기 전에 모여서 경기에 대해 이야기하며 철저하게 준비하는 시간을 갖는 것은 매우 중요하며, 이런 경기 전 회의는 뛰어난 팀이 되기 위한 과정이기도 하다. 회의는 경기장의 다른 사람들과는 격리된, 지정된 공간에서 이뤄져야 한다.

경기 전 회의에서 기본적으로 논의되어야 하는 사항들은 다음과 같다.

- 경기의 시작 시각 확인.
- 최근에 바뀐 규칙과 해석.
- 경기 정보: 난이도, 경기의 내·외적 요인, 리그 상황(정규 시즌, 결선, 결승 등). 이것은 자신의 상황과 관계없이 모든 경기는 똑같이 중요하게 진행해야 함을 의미한다.
- 다양하고 중요한 상황에서의 절차 합의: 득점, 타임아웃, 선수교체, 피리어드/경기의 종료, 공수전환, 팀 파울, 소유권 화살표의 교체 절차 등.
- 해당 경기장의 특이사항: 경기시간/공격시간 계시기의 위치, 특별한 상황이나 오작동 발생 시의 대처방법, 팀 벤치, 전체 장비의 점검 시기.
- 의사소통을 위한 눈 맞춤.
- 심판 및 다른 팀의 테이블 오피셜들과의 의사소통 방법(돌발 상황에서도 사용).

- 발생할 수 있는 문제들에 대한 해결 방안.
- TV타임아웃, 묵념, 소개, 이벤트 등 경기와 관련된 특수 상황.
- 하프타임 절차 - 테이블 오피셜들이 경기진행석을 떠나 그들의 탈의실(대기실)로 돌아갈 것인가? 경기진행석에 남아 있을 것인가?

3.5 경기 전 임무

- 경기의 기술위원(TD), 커미셔너 또는 코트 관리자(있는 경우)가 누구인지 확인한다.
- 경기진행석의 장비와 전자기기들(경기시간 계시기, 공격시간 계시기, 음향 신호 및 전자 전광판)을 확인하고 동료들과 특이사항을 공유한다.
- 팀 명단 요청: 각 팀은 경기가 시작되기(일정에 명시된 시작시각) 적어도 40분 전에 각자의 명단을 제출해야 한다.
- 팀 명단이나 경기진행을 위해 필요한 다른 문서와 관련하여 발생 가능한 모든 문제를 감독관(있는 경우)이나 주심에게 알린다.
- 규칙에 따라 스코어시트를 준비한다. FIBA 전자 스코어시트(DSS)를 사용한다면, 해당 경기가 시작되기(일정에 명시된) 적어도 20분 전에 필요사항이 입력된 스코어시트를 인쇄해야 한다.
- 테이블 오피셜들은 반드시 심판들이 코트에 입장하기 전에 기록석에 있어야 한다.
- 경기 사용구를 안전하게 지켜야 한다.
- 경기가 시작되기 20분 전부터 시간을 쟀다(심판이 코트에 입장). 팀 소개에 있어서 국가가 연주되는지 여부에 따라 계시원은 경기시작 7분, 8분 또는 9분 전을(보통 해당 지역조직위원회LOC가 사전에 결정) 심판에게 알려줘야 하며, 경기 시작 전에 일정시간이 남아있어야 한다. 만약 팀 소개가 경기시작 3분전까지도 끝나지 않았다면, 계시원은 경기 시작 3분 전에 시계를 멈춰놓고 소개가 끝나기를 기다려야 한다. 묵념의 시간은 경기시작 직전에 양 팀의 선발출전 선수들이 코트에 나와 있는 상태에서 진행된다.
- 팀 벤치구역에 앉은 인원 수 파악에 도움을 준다.
- 공격시간(샷 클락) 계시원은 심판들이 코트에 있을 때 공격시간계시기를 작동시켜 그들이 공격제한시간이 종료되었을 때의 소리를 들을 수 있게 한다.
- 각 팀의 코치에게 팀 선수들의 이름과 유니폼 번호, 코치 및 어시스턴트 코치의 이름

과 선발출전 선수 5명을 확인하고, 스코어시트에 서명하도록 요청해야 한다. 이 절차는 경기가 시작하기 적어도 10분 전에 끝나야 한다(A팀 코치가 먼저하고, 그 후에 B팀). 기록원은 이 정보들을 통계원, 장내 아나운서(있는 경우)와 공유한다.

- 계시원은 경기시작 3분 전과 1분 30초 전에 신호를 올린다. 심판은 손가락 세 개를 펴서 보이는 통상적인 방법으로 경기 3분 전을 알리고, 1분 30초가 남았을 때에는 휘슬을 불어 선수단이 각 팀의 벤치구역으로 가야함을 알린다.

3.6 경기 중 임무

- 경기가 끝날 때까지 높은 집중력을 유지해야 하며, 특히 피리어드가 끝날 때와 경기 종료 2분 전엔 더욱 집중한다.
- 규칙을 올바르게 적용한다.
- 테이블 오피셜 동료들 및 심판들과 협력한다.
- 경기를 하는 양 팀 구성원들과의 대화는 전문가답게 한다.
- 테이블 오피셜은 경기의 흐름을 주의 깊게 지켜보며, 양 팀으로부터의 선수교체와 타임아웃 요청을 예상해야 한다. 특히, 득점이 발생한 이후의 타임아웃 요청에 각별히 주의한다.
- 테이블 오피셜은 음향신호를 올리는데 있어 신중해야 한다. 예상했던 상황에서 실제로 요청이 들어온다면, 심판들의 주의를 끌기 위해 정확한 때에 휘슬을 사용할 수 있어야 한다.
- 심판들을 곤란한 상황에 처하게 해서는 안 된다. 테이블 오피셜은 벤치의 요청내용을 심판들에게 알리기 위해 기록석으로 심판을 호출하기 전에 그 내용을 정확하게 알아야 한다.
- 심판의 결정을 손상시킬 수 있는 신호를 올리는 것은 엄격히 금지되어야 한다.
- 정보와 도움을 구하는 오피셜 팀원의 요청에 신중한 방법으로 응한다.
- 불확실한 상황(피리어드의 종료, 득점 성공 등)의 판정에 대해 심판의 요청이 있을 경우에는 절차를 지켜야 한다. 몸짓을 하거나 큰소리로 말해선 안 된다. 심판이 요청한 경우에만 정보를 제공하고, 테이블 오피셜 중 선임된 한 명을 통해서만 그 내용을 전달한다.
- 싸움, 벤치 클리어런스 또는 실격되는(D) 파울에 대해서는 해당선수(들)와 발생한 시

간(분)을 각각 기록한다.

- 싸움 그리고/혹은 팀 벤치 인원이 벤치 구역을 떠나는(벤치 클리어런스) 상황이 발생했을 때의 절차는 다음과 같다. 코트에서 싸움이 벌어지거나 혹은 팀 벤치 인원이 자신들의 벤치구역을 떠났다면, 테이블 오피셜들은 계속해서 집중해야 한다. 보조기록원은 어웨이팀(보통 B팀) 벤치, 공격시간 계시원은 홈팀(보통 A팀) 벤치, 그리고 기록원과 계시원은 코트 안을 반드시 주시해야 한다. 그들은 코트와 팀 벤치에서 벌어지는 상황들, 선수들 그리고 코치들과 팀 관계자들의 행동들을 기록하여 심판과 커미셔너를 보좌한다.
- 경기 중 장비의 오작동이 발생하거나 발견되면, 규칙에서 제시한 적절한 기회에 심판에게 그 사실을 알린다.

3.7 경기 후 임무

- 해당 경기와 관련된 토의나 의견들은 오피셜 팀의 구성원들하고만 나뉘야 한다.
- 기록원은 규칙과 이 매뉴얼에 따라 스코어시트를 완성해야 한다.
- 경기가 종료된 후에 발생한 모든 사건을 관찰하고 기록한다.
- 심판이 대회 조직본부에 제출할 보고서를 작성함에 있어, 도움을 요청한다면 응해야 한다.
- 심판의 최종 승인과 서명을 받기 전에 스코어시트(DSS의 경우는 프린트 된)를 확인하고 테이블 오피셜들이 서명한다.
- 소청의 절차를 따라야 한다. 팀이 소청하기로 결정했다면, FIBA 공식 농구 규칙에 설명된 절차를 따라야 한다. 팀 뿐 아니라 심판들, 기술위원/감독관 및 테이블 오피셜들은 소청절차와 관련된 시간대별 요구사항을 반드시 준수해야 한다. 경기가 종료되는 즉시, 기록원은 경기가 끝난 정확한 시간을 “Game ended at (hh:mm)”란에 기입해야 한다. 심판들은 스코어시트에 서둘러 서명하려 하면 안 된다. 대신, 주심은 기술위원/커미셔너와 함께 기록원이 “Game ended at (hh:mm)”란에 시간을 정확하게 적었는지 확인한다. 그 후에 심판들은 그들의 탈의실(대기실)로 가서 경기가 끝난 시각에서 15분이 흐를 때까지 기다린다. 테이블 오피셜들과 기술위원/커미셔너는 경기종료 후 15분 동안 기록석을 떠나서는 안 된다.

한 팀의 주장이 스코어시트의 “Captain's signature in case of protest”란에 서명

하면, 기록원과 기술위원/커미셔너는 심판 탈의실(대기실)로 찾아가 스코어시트를 주심에게 전달한다. 주심은 스코어시트를 확인한 후 서명을 하고, 주장이 소청란에 서명한 시간을 적는다. FIBA 기술위원/커미셔너는 이 스코어시트의 복사본을 양 팀에게 배포할 것이다.

소청 한 팀은 경기종료 후 1시간 이내에 소청의 이유를 서면으로 제출해야한다. FIBA 기술위원/커미셔너, 심판들과 테이블 오피셜들은 최소 1시간을 스포츠 홀(경기장 건물 내)에 머물러 있어야하며, 모든 서류작업이 완료되고 FIBA/FIBA 지역 사무소에서 소청절차가 마무리되었다는 확인을 받을 때까지는 어떠한 경우에도 스포츠 홀(경기장 건물 내)을 벗어날 수 없다.

- 스코어시트의 복사본과 라이선스카드 또는 다른 서류들을 팀들에게 돌려준다.
- 심판, 기술위원 또는 커미셔너(있는 경우)에게 경기장을 떠나도 좋다는 허가를 질의해야 한다.
- 경기 후에 탈의실(대기실)에서 경기 중에 발생한 상황들에 대해, 특히 혼란스러웠던 상황이나 특이사항에 대한 의견을 나누는, 경기 후 회의 시간을 갖는다.

소청의 절차

1. 팀은 다음과 같은 사항들로 팀이 불이익을 받았을 경우에 소청할 수 있다.
 - a. 오피셜들이 정정하지 않아 발생한 점수기록, 경기시간이나 공격제한시간 운영의 오류.
 - b. 경기의 몰수, 취소나 연기, 경기를 재개하지 않거나 진행하지 않기로 한 것에 대한 결정.
 - c. 적용되는 자격에 대한 규정 위반.
2. 소청이 인정되기 위해서는 다음과 같은 과정을 거쳐야 한다.
 - a. 경기종료 후 15분 이내에 해당 팀의 주장(CAP)이 해당 경기결과에 대해 소청할 의사가 있음을 주심에게 알리고, 스코어시트의 “Captain's signature in case of protest”란에 서명해야한다.
 - b. 경기종료 후 1시간 이내에 소청의 이유를 서면으로 제출해야 한다.
 - c. 각 소청에 대해 1,500프랑(CHF)의 비용이 책정되고, 소청이 기각될 경우 해당금액을 지불해야 한다.
3. 주심은 소청의 이유가 적힌 문서를 받으면, 그 문서에 제기된 사항에 대한 원인과

상황을 문서로 작성하여 FIBA의 대표자나 소청위원(회)에 보고해야한다.

4. 이를 보고받은 소청위원(회)은 경기종료 후 24시간 이내에 적절한 절차를 거쳐서 최대한 빨리 소청에 대한 결정을 내려야 한다. 소청위원(회)은 신뢰성 있는 증거를 이용해야하고, 경기의 부분 또는 전체를 제한 없이 다시 보며 적절한 결정을 내릴 수 있어야 한다. 소청위원(회)은 소청의 원인이 되는 오류에 대한 명확하고 결정적인 증거 없이는 경기의 결과를 바꿀 수 없으며, 새로운 결과는 명확하게 문서화되어야 한다.
5. 소청위원(회)의 결정은 경기 중에 나오는 판정들과 동일하게 여겨지며, 더 이상의 검토나 항의의 대상이 될 수 없다. 예외적으로, 자격에 대한 결정은 적용 규정을 고려하여 다시 항의할 수 있다.
6. 대회 규정에 나오지 않는 특별한 규정은 다음과 같다.
 - a. 토너먼트 형태의 대회에서는 기술위원이 모든 소청에 대한 위원(회)이 된다 (FIBA 내부규정 book2 참조).
 - b. 홈 앤 어웨이 경기의 경우, 자격 문제와 관련된 소청의 위원(회)은 FIBA의 징계위원회 패널리 맡는다. 소청의 원인이 된 다른 모든 문제들에 대해서는 공식 농구 규칙의 시행과 해석의 전문가 한 명 또는 그 이상의 인원이 모여 해결한다(FIBA 내부규정 book2 참조).

소청 절차의 확인 사항

경기 관계자	소청한 팀	상대 팀	심판	기술위원/ 커미셔너	테이블 오피셜	소청위원회(회)
시간 대 별 절 차	경기종료					
	경기종료 후 15분 이내에 주장이 스코어시트에 서명		주심은 기록원이 “Game ended at”란에 경기종료 시각을 정확하게 기입했는지 확인 탈의실(대기실)로 이동	기록원이 “Game ended at”란에 경기종료 시각을 정확하게 기입했는지 확인 기록석에서 대기	기록원은 “Game ended at”란 정확히 기입 주심이 떠나도 좋다는 승인을 할 때까지 기록석에서 대기	
	경기종료 후 15분 후					
	경기종료 후 1시간 이내에 기술위원이나 커미셔너에게 소청의 이유를 서면으로 제출	스코어시트의 복사본 수령	스코어시트를 확인하고 서명	주심이 서명한 스코어시트의 복사본을 양 팀에게 배포	기록원이 심판탈의실(대기실)로 스코어시트를 가져가서 심판들의 확인 및 서명을 받고, 주심이나 기술위원/커미셔너가 떠나도 좋다는 승인을 할 때까지 스포츠 홀(경기장 건물)에서 대기	
	경기종료 후 1시간 후					
	경기종료 후 1시간 이내에 소청이유서 미제출시 소청 철회로 간주	기술위원 또는 커미셔너가 소청한 팀이 소청이유서를 제출했는지, 소청을 철회했는지 공지	주심은 소청이유서에 제기된 사항에 대한 보고서 소청위원(회)에 제출	접수된 소청이유서를 소청위원(회)에 발송하거나, 스코어시트와 해당 경기의 보고서에 소청이 철회됐음을 기재	테이블 오피셜과 해당 경기의 관계 종료	해당 경기의 모든 참가자들, 두 팀, 심판들, 기술위원 또는 커미셔너 그리고 테이블 오피셜들로부터 추가 정보 요청 가능
경기종료 후 24시간 후						
소청위원(회)의 결정을 통보 받음	소청위원(회)의 결정을 통보 받음				경기종료 후 24시간 이내에 소청에 대한 결과 결정	

4. 기록원 (THE SCORER)

4.1 기록원의 임무

기록원은 다음의 사항들을 계속 기록해야 한다.

- **팀명:** 선발로 출전하는 선수들과 그 외의 모든 교체들을 포함하여 해당 경기에 출전할 모든 선수들의 이름과 번호를 기록한다. 만일 5명의 선발출전 선수들, 선수의 교체나 번호에 관한 규칙 위반이 발견되면 가능한 한 빨리 가장 가까이에 있는 심판에게 알려야 한다.
- **러닝스코어:** 성공된 필드골과 자유투를 기록한다.
- **파울:** 기록원은 각 선수에게 선언되는 파울들을 기록해나가며, 한 선수의 파울이 5개 짝이 되는 즉시 심판에게 반드시 알려야 한다. 또한 각 코치에게 부과되는 파울들을 기록해야 하고, 한 팀에 2개의 코치 테크니컬(C) 또는 벤치 테크니컬(B)과 코치 테크니컬(C)을 합쳐 3개의 테크니컬 파울이 누적되어 해당 팀의 코치가 실격되어야 할 때에도 신중하면서도 신속하게 심판에게 반드시 알려야 한다 <2C, 3B, 1C+2B=코치 실격>.
- 마찬가지로, 한 선수가 2개의 스포츠정신에 위배되는 파울(U) 또는 2개의 테크니컬 파울(T) 또는 1개의 테크니컬 파울(T)과 1개의 스포츠정신에 위배되는 파울(U)을 범하여 실격되어야 할 때도 신중하면서도 신속하게 심판에게 반드시 알려야 한다 <2T, 2U, 1T+1U=선수 실격>.
- **타임아웃:** 팀이 타임아웃을 요청하고, 타임아웃의 기회가 되었을 때 심판들에게 알려야 한다. 또한 전반전이나 후반전, 또는 연장전에 주어진 타임아웃(들)을 모두 소진했을 때도 심판을 통해 해당 팀 코치에게 이 사실을 알려야 한다.
- **차례로 교차하는 소유권 화살표:** 다음의 점프볼 상황에서 어느 팀에게 볼 소유권이 있는지 소유권 화살표를 표시해주며, 지속적으로 관리한다. 후반전에 양 팀의 골대가 바뀌어 공격방향도 바뀌기 때문에 기록원은 전반전이 끝나는 즉시 볼 소유권 화살표의 방향을 반대로 돌려야 한다.

또한, 기록원은

- 각 선수가 파울을 범할 때마다 해당 **선수의 누적된 파울의 숫자**가 적힌 표시판을 양

팀 코치들이 잘 볼 수 있도록 들어 올려서 **알려야 한다.**

- **기록석에 팀파울 표시기를 준비하고**, 한 팀이 한 피리어드 동안 4개의 팀파울을 범하면 그 파울이 선언된 후 볼이 라이브 되는 즉시 파울을 범한 팀의 벤치 가장 가까운 기록석 위에 팀파울 표시기를 배치하여 해당 팀이 팀파울 벌칙상태에 놓인 것을 표시한다.
- **선수교체 요청을 알린다.**
- 볼이 데드상태이거나 경기시계가 멈춰있을 때, 볼이 다시 라이브 되기 전에만 **신호를 울릴 수 있다.** 기록원의 신호 소리는 경기시계나 경기를 멈추지 못하며, 볼을 데드시키지도 못한다.

4.2 기록원의 장비와 필수 도구들

기록원은 경기를 위해 다음과 같은 장비들을 갖춰야 한다.

홈팀 또는 대회조직단체로부터 제공받을 장비들:

- 개인파울 표시판
- 볼 소유권 방향표시기(화살표)
- 팀 파울 표시기



더불어, 기록원은 다음의 물품들도 지참해야 한다.

- 어두운 색상(파랑 또는 검정)의 펜과 빨간색 펜
- 여분의 스코어시트(대회단체나 홈팀 임무와는 별개로)
- 소유권 화살표의 교체나 코트 위 선수들에 관한 메모 및 사건들을 기록할 종이(대회의 조직위원회에서 보고서 작성을 요구했을 때 유용)
- 자
- 스코어시트를 위한 클립보드(필요하다면)
- 휘슬(특별한 상황 대비)

기록원은 인쇄물이나 디지털 형태로 된 규칙서와 규칙해석본, 그리고 테이블 오피셜 매뉴얼을 반드시 지참해야 한다.

4.3 공식 스코어시트

스코어시트는 경기의 공식 기록으로, 경기에서 발생한 내용들을 반영한다. 스코어시트에는 팀의 기록들-득점된 점수의 요약, 각 선수와 코치에게 부과된 파울들과 각 팀에게 허용된 타임아웃(들)을 기록한다.

팀들은 경기가 종료된 후에 스코어시트의 복사본을 받음으로써, 경기의 중요한 기록들이 담긴 공식문서를 갖게 된다.

기록원은 규칙에 따라 경기의 내용들을 스코어시트에 기록하는 임무를 가진 주요 테이블 오피셜로, 공식 스코어시트의 높은 가독성을 위해 반드시 깔끔하고 분명하게 스코어시트를 작성해야 한다.

4.4 FIBA 공식 스코어시트

Team A		Team B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Competition _____		Date _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Game No. _____		Place _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Crew chief _____		Umpire 1 _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Umpire 2 _____		Umpire 2 _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Team A Time-outs _____ Period ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4 Extra periods _____ Players _____ No. _____ 1 2 3 4 5		Team B Time-outs _____ Period ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4 Extra periods _____ Players _____ No. _____ 1 2 3 4 5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Coach _____		Coach _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Assistant Coach _____		Assistant Coach _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Scorer _____		Scorer _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Assistant scorer _____		Assistant scorer _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Timer _____		Timer _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Shot clock operator _____		Shot clock operator _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Crew Chief _____		Crew Chief _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Umpire 1 _____		Umpire 2 _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Captain's signature in case of protest _____		Captain's signature in case of protest _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
		RUNNING SCORE <table border="1"> <thead> <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> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>6</td><td>6</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>8</td><td>8</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>10</td><td>10</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>11</td><td>11</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>12</td><td>12</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>13</td><td>13</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>14</td><td>14</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>15</td><td>15</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>16</td><td>16</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>17</td><td>17</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>18</td><td>18</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>19</td><td>19</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>20</td><td>20</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>21</td><td>21</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>22</td><td>22</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>23</td><td>23</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>24</td><td>24</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>25</td><td>25</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>26</td><td>26</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>27</td><td>27</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>28</td><td>28</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>29</td><td>29</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>30</td><td>30</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>31</td><td>31</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>32</td><td>32</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>33</td><td>33</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>34</td><td>34</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>35</td><td>35</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>36</td><td>36</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>37</td><td>37</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>38</td><td>38</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>39</td><td>39</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>40</td><td>40</td><td>4</td><td>4</td><td>8</td><td>8</td><td>12</td><td>12</td></tr> </tbody> </table>		A	B	A	B	A	B	A	B	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	4	4	8	8	12	12	3	3	4	4	8	8	12	12	4	4	4	4	8	8	12	12	5	5	4	4	8	8	12	12	6	6	4	4	8	8	12	12	7	7	4	4	8	8	12	12	8	8	4	4	8	8	12	12	9	9	4	4	8	8	12	12	10	10	4	4	8	8	12	12	11	11	4	4	8	8	12	12	12	12	4	4	8	8	12	12	13	13	4	4	8	8	12	12	14	14	4	4	8	8	12	12	15	15	4	4	8	8	12	12	16	16	4	4	8	8	12	12	17	17	4	4	8	8	12	12	18	18	4	4	8	8	12	12	19	19	4	4	8	8	12	12	20	20	4	4	8	8	12	12	21	21	4	4	8	8	12	12	22	22	4	4	8	8	12	12	23	23	4	4	8	8	12	12	24	24	4	4	8	8	12	12	25	25	4	4	8	8	12	12	26	26	4	4	8	8	12	12	27	27	4	4	8	8	12	12	28	28	4	4	8	8	12	12	29	29	4	4	8	8	12	12	30	30	4	4	8	8	12	12	31	31	4	4	8	8	12	12	32	32	4	4	8	8	12	12	33	33	4	4	8	8	12	12	34	34	4	4	8	8	12	12	35	35	4	4	8	8	12	12	36	36	4	4	8	8	12	12	37	37	4	4	8	8	12	12	38	38	4	4	8	8	12	12	39	39	4	4	8	8	12	12	40	40	4	4	8	8	12	12
A	B	A	B	A	B	A	B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
1	1	1	1	1	1	1	1																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
2	2	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
3	3	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
4	4	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
5	5	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
6	6	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
7	7	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
8	8	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
9	9	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
10	10	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
11	11	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
12	12	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
13	13	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
14	14	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
15	15	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
16	16	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
17	17	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
18	18	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
19	19	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
20	20	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
21	21	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
22	22	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
23	23	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
24	24	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
25	25	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
26	26	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
27	27	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
28	28	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
29	29	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
30	30	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
31	31	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
32	32	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
33	33	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
34	34	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
35	35	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
36	36	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
37	37	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
38	38	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
39	39	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
40	40	4	4	8	8	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
Final Score _____		Final Score _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Name of winning team _____		Name of winning team _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Game ended at _____		Game ended at _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									

4.5 기록 - 경기 전

4.5.1 스코어시트의 상단

기록원은 어두운 색(검정 또는 파랑)의 펜을 사용하여 다음의 내용들을 인쇄체 대문자로 기입해야 한다.

- 팀 명. 첫 번째 팀 A팀(홈팀 또는 토너먼트 경기나 중립코트에서의 경기에서는 대진 표의 앞에 기재된 팀)과 두 번째 팀 B팀. 팀의 이름에 스폰서나 애칭(별칭)이 포함되어 있다면, 함께 적어준다.
- 대회 명.
- 경기 번호.
- 경기 날짜. 정확한 형식으로 기입(일과 월은 두 자리로, 연도는 네 자리로 표기 - dd.mm.yyyy). 예) 02.05.2014
- 공식적인 경기시작 시각. 24시간 디지털시계 형식(hh:mm)으로, 항상 현지 시각으로 작성. 예) 19:00
- 경기 장소
- 주심과 부심(들)의 이름. 성(last name)을 모두 적은 후에, 이름(first name)의 첫 글자만 적는다. 국제대회에서는 심판들의 국적을 이름 뒤 괄호 안에 세 글자의 국가코드(International Olympic Committee(IOC), https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_IOC_country_codes)로 적어 표기한다. 예) BARTOW, K. (SWE)

Team A		BC INTERNATIONAL		Team B		BASKET GLOBAL	
Competition	BCL	Date	15.06.17	Time	20:00	Referee	BARTOW, K (SWE)
Game No.	23	Place	GENEVA	Umpire 1	PEREZ, A (ARG)	Umpire 2	WONG, J (CHN)

4.5.2 팀 정보 기입: 선수들과 코치(들)

기록원은 적어도 예정된 경기시작 시각 40분 전에 코치 또는 팀의 대리인이 제공한 팀 명단을 이용하여 각 팀 구성원들의 이름을 기입해야 한다.

스코어시트의 윗부분에는 A팀, 아랫부분에는 B팀을 위한 공간이 있다.

첫 번째 칸 Licence no.에 각 선수의 라이선스번호(마지막 세 자리 숫자)를 기입한다. 토너먼트에 있어서는 그 팀의 첫 번째 경기에서만 라이선스 번호를 기입한다.

Licence no.	Players		No.	Height	Fouls				
					1	2	3	4	5
001	FERNANDEZ,	J	4						
002	TOTOVA,	M (CAP)	5						
003	IMAYER,	F	8						
004	JONG,	N	10						
005	FRANK,	E	12						
010	SANCHEZ,	M	15						
011	MANOS,	K	20						
012	SOCRATES,	P	33						
013	KING,	P	35						
014	ALONSO,	J	41						
025	LOORK,	M	80						
Coach 788 MENDOZA, A									
Assistant coach 555 PIMENTEL, J. A.									

두 번째 칸 Players에는 인쇄체 대문자로 각 선수의 성(last name)을 모두 적은 후에, 이름(first name)

의 첫 글자를 적어준다. 각 선수의 유니폼번호는 세 번째 칸 No.에 기입하며, 팀의 주장은 해당 선수의 이름 옆에 (CAP)이라고 적어 표시한다.


각 팀의 구역 맨 아래에 그 팀의 코치와 어시스턴트 코치의 이름, 그들의 라이선스번호(마지막 세 자리 숫자)를 인쇄체 대문자로 기입한다. 토너먼트에 있어서는 그 팀의 첫 번째 경기에만 라이선스 번호를 기입한다.

선수들의 이름을 유니폼번호의 오름차순(00, 0, 1, 2...99)으로 기입하여 선수들의 개인파울 기록을 용이하게 할 수 있도록 한다.

만약 한 팀의 출전선수가 12명 미만이라면, 기록원은 선수 이름이 기입되지 않은 빈 줄의 라이선스번호, 이름, 번호, 선수출전 Player in 칸을 따라 하나의 줄을 그어야 한다. 그 줄은 파울의 첫 번째 칸에서부터 열두 번째 선수 기입 줄의 다섯 번째 파울 칸 끝 모서리까지 사선으로 그어준다(위의 예시 참조). 이 선들은 해당 팀의 코치가 서명하기 전까지 그어서는 안 되며, 경기가 시작될 때 그어준다.

4.5.3 선발 출전하는 5명의 선수들과 코치의 서명

예정된 경기시작 시각 최소 10분 전에 양 팀의 코치들은 팀 선수들의 이름과 그들의 번호, 코치와 어시스턴트 코치의 이름이 맞는지 확인하고 승인해야 한다.

Coach	788 MENDOZA, A			
Assistant coach	555 PIMENTEL, J. A.			


그리고 코치는 선수들의 번호 옆 Player in 칸에 작은 x 를 기입하여 경기에 선발 출전할 5 명의 선수를 표시해야 하고, 마지막으로 스코어시트에 서명해야 한다. 위의 사항들은 A팀의 코치가 먼저 마쳐야 한다.

기록원은 경기가 시작될 때, 경기에 출전하기 위해 코트에 입장한 각 팀 5명의 선수들의 번호를 확인하며 Player in 칸에 표기된 작은 x 위에 빨간색 펜으로 동그라미를 그려야 한다. 만약 x 표시가 된 선수와 실제로 코트에 입장한 선수가 다르다면, 기록원은 즉시 심판에게 알려야 한다. 경기 중에는 교대선수가 선수로 교체되어 처음으로 경기에 출전할 때, 선수의 Player in 칸에 작은 x (동그라미가 없는)를 표시해야 한다.

코치가 선발출전 선수로 지목한 선수가 부상을 입은 경우, 경기 전에 다른 선수로 교체가 가능하다. 이 때, 상대팀이 원한다면 똑같은 수의 선발출전 선수를 교체할 수 있다.

스코어시트에 기재된 선수의 유니폼번호와 실제 유니폼번호가 일치하지 않거나 스코어시트에 누락된 선수가 있는 등의 오류를 어느 누구라도(코치, 테이블 오피셜, 심판 등) 경기 전에 발견한다면, 즉시 수정해야 한다. 특히, 유니폼번호의 정정이나 누락된 선수의 추가는 어떠한 제재 없이 올바르게 수정되어야 한다. 만약 경기가 시작된 후에 이러한 종류의 오류가 발견되었다면 테이블 오피셜은 심판에게 알려야하고, 심판은 어느 팀에게도 불리하지 않는 적절한 순간에 경기를 중단시켜야 한다. 잘못된 유니폼번호는 아무런 벌칙 없이 정정할 수 있으나, 누락된 선수의 이름은 경기가 시작된 이후에는 스코어시트에 추가할 수 없다.

팀에 코치가 없는 경우, 주장이 코치 자리에 서명하고 코치와 같은 책임을 진다. 이런 경우에 기록원은 코치 자리에 주장의 이름을 기재하고 아래와 같이 이름 옆에 (CAP)이라고 써야 한다.

Coach	588 SOCRATES, P (CAP)				
Assistant coach					

4.5.4 몰수로 패하는 경기의 절차

몰수로 패하는 경기

다음과 같을 때 팀이 몰수로 패한다는 것을 명심해야 한다.

- 경기시작 예정 시각에서 15분이 경과하도록 팀이 경기장에 나타나지 않거나, 경기를 시작 할 수 있는 선수가 5명이 되지 않을 때.
- 경기가 진행되려는 것을 행동으로 방해할 때.
- 심판이 경기를 진행하도록 지시하였음에도 이를 거부할 때.

만약 팀이 경기장에 나타나지 않았다면 기록원은 평소와 같이 스코어시트를 작성하고, 해당 팀의 선수들 이름을 기재하는 공간 위에 대각선으로 ABSENT라고 적어준다. 두 팀 모두 나타나지 않았을 때는 양 팀의 선수들 이름 기재 공간 위에 각각 대각선으로 ABSENT라고 반복하여 적는다. 모든 경우, 이에 관한 설명을 스코어시트 뒷면에 기재해야 한다.

절차:

- 기록원은 경기를 위해 코트에 도착해있는 팀의 선수들(최소 5명)을 기록해야 한다.
- 도착해있는 팀의 코치는 5명의 선발출전 선수를 표시하고, 스코어시트에 서명한다.
- 기록원은 규정된 시간(경기시작 예정 시각에서 15분)을 기다린 후, 심판의 지시에 따라 경기장에 도착하지 않은 팀의 선수 기재 공간에 위에서 기술한대로 ABSENT라고 적음으로써 그 공간을 사용할 수 없게 한다.

TEAM A

Licence no.	Players	No.	Pos.	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	FERNANDEZ, J	4	(X)					
002	TOTOVA, M (CAP)	5						
003	MAYER, F	8						
004	JONES, N	10	(X)					
005	FRANK, L	12						
010	BANCHEZ, M	15						
011	MARQUEZ, K	19	(X)					
012	ROSCALES, P	23						
013	JONES, P	35	(X)					
014	ALONSO, J	41	(X)					
025	LOPEZ, M	60						
Coach: <u>788 MIRANDA, A</u>								
Assistant coach: <u>555 PIMENTEL, J.A.</u>								

TEAM B

Licence no.	Players	No.	Pos.	Fouls				
				1	2	3	4	5
ABSENT								
Coach:								
Assistant coach:								

Final Score	Team	A	<u>20</u>	Team	B	<u>0</u>
Name of winning team	<u>BC INTERNATIONAL</u>					

- 심판들과 테이블 오피셜들 또한 스코어시트에 서명한다.
- 주심은 스코어시트 뒷면에 간단한 보고서를 작성해야 한다. 경기의 최종 점수는 20-0으로 기록하며, 경기에 참석한 팀이 승리한 것으로 처리한다.

4.6 러닝스코어 - 경기 중




4.6.1 점수

기록원은 각 팀별로 필드골과 자유투 성공으로 획득한 점수들을 순서대로 합산하여 기록해야 한다.

스코어시트에는 러닝스코어를 위한 4개의 칸이 있다. 각 칸은 다시 4개의 칸으로 나뉘게 되는데, 왼쪽 2개는 A팀용이고 오른쪽의 2개는 B팀용이다. 가운데 2개의 칸은 각 팀의 러닝스코어(160점)용이다.

기록원은 반드시 1과 3피리어드에는 빨간색 펜을, 2와 4피리어드 그리고 모든 연장전에서는 어두운 색(파랑 또는 검정) 펜을 사용해야 한다. 이는 모든 연장전을 새로운 피리어드가 아닌, 4피리어드의 일부로 여기기 때문이다.

필드골이나 자유투로 득점이 발생하면 기록원은 다음과 같이 득점을 기록한다.

	<p>1점: 해당 득점으로 도달한 누적 점수의 숫자에 동그라미●를 채우고 그 옆에 자유투를 성공한 선수의 번호 기재. 예) A8과 B14가 각각의 자유투 득점 성공</p>	<table border="1"> <tr> <td>6</td> <td>58</td> <td>56</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>51</td> <td>51</td> <td>14</td> </tr> <tr> <td></td> <td>52</td> <td>52</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>53</td> <td>53</td> <td></td> </tr> </table>	6	58	56	4	8	51	51	14		52	52			53	53									
6	58	56	4																							
8	51	51	14																							
	52	52																								
	53	53																								
	<p>2점: 기록원이 사용하는 손에 맞는 대각선 (오른손잡이는 /, 왼손잡이는 \)을 긋고, 그 옆에 필드골을 성공한 선수의 번호 기재. 예) A10의 2점 필드골 성공</p>	<table border="1"> <tr> <td>8</td> <td>51</td> <td>51</td> <td>14</td> </tr> <tr> <td></td> <td>52</td> <td>52</td> <td></td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>53</td> <td>53</td> <td></td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <td>8</td> <td>51</td> <td>51</td> <td>14</td> </tr> <tr> <td></td> <td>52</td> <td>52</td> <td></td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>53</td> <td>53</td> <td></td> </tr> </table>	8	51	51	14		52	52		10	53	53		8	51	51	14		52	52		10	53	53	
8	51	51	14																							
	52	52																								
10	53	53																								
8	51	51	14																							
	52	52																								
10	53	53																								
	<p>3점: 대각선 (/ 또는 \)을 긋고, 그 옆에 3점 필드골을 성공한 선수의 번호 기재 후 그 번호에 동그라미○ 표시. 예) A8의 3점 필드골 성공</p>	<table border="1"> <tr> <td>8</td> <td>55</td> <td>55</td> <td>14</td> </tr> <tr> <td></td> <td>56</td> <td>56</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>57</td> <td>57</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>58</td> <td>58</td> <td></td> </tr> </table>	8	55	55	14		56	56			57	57		8	58	58									
8	55	55	14																							
	56	56																								
	57	57																								
8	58	58																								

- 필드골이 우연히 자기팀 바스켓에 들어간 것(자책골)은 상대팀의 코트 캡틴이 득점한 것으로 기록한다.
- 공이 바스켓에 들어가지 않았어도 득점으로 인정되는 때(농구 규칙 제31조 골텐딩 또는 볼의 인터피어런스)에는 그 슈트를 시도한 선수가 득점한 것으로 기록한다.
- 새로운 피리어드가 시작되고 각 피리어드의 첫 득점이 발생하면, 그 득점은 직전 피리어드의 누적 득점이 중단되었던 숫자에 이어서 순서대로 기록해나간다(펜의 색깔만 해당 피리어드의 색으로 바꿔준다). 모든 연장전은 파랑이나 검정의 어두운 색으로 하되, 4피리어드와 같은 색으로 기록한다.

마감: 피리어드의 종료

기록원은 각 피리어드가 끝나면 그 피리어드에 사용하던 펜으로 각 팀의 마지막 누적 점수의 숫자에 굵은 동그라미O를 그리고, 그 점수 숫자와 마지막으로 득점한 선수의 번호 밑에 굵은 수평선을 긋는다.

또한 스코어시트 아래의 점수 기입란에 해당 피리어드 동안 득점한 각 팀의 점수를 기록해야 한다(피리어드의 점수는 항상 파랑 또는 검정의 어두운 색 펜을 사용해야 한다).

Scores	Period ①	A	<u>24</u>	B	<u>20</u>
	Period ②	A	_____	B	_____
	Period ③	A	_____	B	_____
	Period ④	A	_____	B	_____
	Extra periods	A	_____	B	_____

기록원은 수시로 러닝스코어와 파울 개수, 그리고 타임아웃 횟수를 스코어보드와 대조하며 확인해야 한다. 만약 스코어시트가 정확한데 스코어보드가 이와 불일치한다면, 즉시 스코어보드를 정정하기 위한 조치를 취해야 한다. 만일 의심스러운 점이 있거나 어느 한 팀이라도 정정에 이의를 제기하면, 가능한 빨리 심판에게 알려야 한다. 단, 기록원은 가장 처음 경기시간이 정지되는 볼 데드가 될 때까지 기다렸다가 신호를 울려야 한다.

6	16	16	4
8	17	17	14
	18	18	
10	19	19	14
	20	20	4
8	21	21	
	22	22	14
	23	28	10
8	24	24	
	25	25	
6	26	26	6

연장전

연장전을 하게 되는 경우(4피리어드까지 동점), 어두운 색의 펜으로 각 팀의 마지막 누적 점수의 숫자에 굵은 동그라미O를 그리고, 그 점수 숫자와 마지막으로 득점한 선수의 번호 밑에 굵은 수평선을 긋는다.

또한 스코어시트 아래의 점수 기입란에 해당 피리어드 동안 득점한 각 팀의 점수를 기록해야 한다.

Scores	Period ①	A	<u>24</u>	B	<u>20</u>
	Period ②	A	<u>20</u>	B	<u>31</u>
	Period ③	A	<u>19</u>	B	<u>19</u>
	Period ④	A	<u>31</u>	B	<u>24</u>
	Extra periods	A	_____	B	_____

	90	98	14
8	91	91	
	92	92	
	93	93	4
8	94	94	9
	95	95	

경기의 종료 또는 연장전

만약 연장전도 동점으로 끝났다면, 기록원은 각 팀의 연장전 마지막 누적 점수의 숫자에 굵은 동그라미를 그리고, 그 점수 숫자와 마지막으로 득점한 선수의 번호 밑에 하나의 굵은 수평 선을 긋는다.

동점으로 끝난 연장전의 점수는 스코어시트의 하단에 위치한 피리어드별 점수란에 기재해서는 안 된다. 이는 연장전이 계속 동점으로 끝났을 때마다 반복되며, 경기의 승자가 가려지고 경기가 완전히 종료되었을 때 그동안의 연장전 점수를 모두 합하여 기재해야 한다.

경기가 끝나면 기록원은 각 팀의 마지막 연장전 최종 누적 점수 숫자에 굵은 동그라미를 그리고, 그 점수 숫자와 가장 마지막으로 득점한 선수의 번호 밑에 굵은 수평선 2줄(평행선)을 각각 긋는다. 또한 남아있는 숫자들(러닝스코어의 빈 칸)을 무효화시키기 위한 1개의 대각선 \ 을 2줄의 평행선 아래부터 해당 팀의 러닝스코어 칸 끝까지 각각 그려야 한다.

경기가 끝나면 기록원은 각 팀의 최종 점수와 승리한 팀의 이름을 기입해야 한다.

Scores	Period ①	A	<u>24</u>	B	<u>20</u>
	Period ②	A	<u>20</u>	B	<u>31</u>
	Period ③	A	<u>19</u>	B	<u>19</u>
	Period ④	A	<u>31</u>	B	<u>24</u>
	Extra periods	A	<u>8</u>	B	<u>6</u>

	92	92	
	93	93	④
⑧	94	94	9
	95	95	
	96	96	
⑧	97	97	⑤
	98	98	
	99	99	
⑧	100	100	⑤
	101	101	
12	102	102	
	103	103	
	104	104	
	105	105	
	106	106	

4.6.2 발생 가능한 실수들과 해결방법

경기가 종료되고 스코어시트에 주심이 서명하기 전이라면, 경기의 결과에 영향을 미치더라도 기록의 실수는 언제든지 정정할 수 있다. 주심은 반드시 정정한 곳 옆에 서명하고, 스코어시트 뒤에 정정에 대한 내용을 기재함으로써 경기의 조직단체에 보고해야 한다.

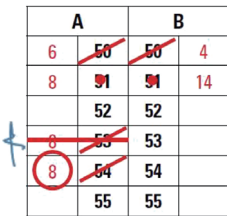
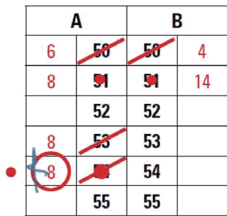
스코어시트의 정정은 스코어시트의 가독성을 유지하기 위해 명확하게 해야 하며, 사고의 실

제 발생 순서에 따라 상식적으로 처리해야 한다.

기록원이 실수를 발견한 경우,

- 경기 도중이라면, 기록원은 가장 처음 경기시간이 정지되는 볼 데드가 될 때까지 기다렸다가 신호를 울려서 기록석에 다가온 심판에게 오류 사실을 보고해야 한다. 어떠한 기록정정이라도 그 정정이 이루어지기 전에 심판에게 알려야 한다는 점을 주의해야 한다. 주심이 아래의 예시들처럼 어두운 색 펜으로 작게 서명을 할 때 비로소 스코어 시트의 정정이 완료된다.

기록원은 다음과 같은 실수들을 할 수 있다.

<p>사례 1: 점수를 적게 기록</p> <p>A8의 3점이 2점으로 기록되었다.</p> <p>기록원은 잘못 기록한 점수를 취소하기 위해 그 자리에 수평선을 긋고, 정확한 점수에 기존의 방식대로 기록한다.</p>	 <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>6</td> <td>50</td> <td>50</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>51</td> <td>51</td> <td>14</td> </tr> <tr> <td></td> <td>52</td> <td>52</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>53</td> <td>53</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>54</td> <td>54</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>55</td> <td>55</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	A		B		6	50	50	4	8	51	51	14		52	52			53	53			54	54			55	55	
A		B																											
6	50	50	4																										
8	51	51	14																										
	52	52																											
	53	53																											
	54	54																											
	55	55																											
<p>사례 2: 점수를 많게 기록</p> <p>A8의 2점이 3점으로 기록되었다.</p> <p>기록원은 즉시 정확한 점수에 기록해야하지만, 잘못된 점수에 기록한 것을 취소하기 위한 수평선은 긋지 않는다. 대신에 잘못 기록한 점수를 기억하기 위해 그 숫자 옆에 작은 점(•)을 그려놓는다.</p> <p>만약 그 팀의 다음 득점으로 자유투가 성공되었다면, 이에 대한 기록은 그림과 같이 정확하게 표시해야 한다.</p>	 <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>6</td> <td>50</td> <td>50</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>51</td> <td>51</td> <td>14</td> </tr> <tr> <td></td> <td>52</td> <td>52</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>53</td> <td>53</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>54</td> <td>54</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>55</td> <td>55</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	A		B		6	50	50	4	8	51	51	14		52	52			53	53			54	54			55	55	
A		B																											
6	50	50	4																										
8	51	51	14																										
	52	52																											
	53	53																											
	54	54																											
	55	55																											

사례 3 : 점수를 상대팀에 기록

세 번째 사례의 경우, 우리는 잘못된 득점에 대한 기록 정정과 함께 올바르게 득점을 기록하는 방법과 과정을 따라야 한다.

기록원은 즉시 올바른 득점 기록을 표시한다. 하지만 잘못된 점수에 기록한 것을 취소하기 위한 수평선은 굵지 않아야 하며, 대신에 잘못 기록한 점수를 기억하기 위해 그 숫자 옆에 작은 점(.)을 그려 놓는다.

A8이 필드골과 자유투를 득점하였다면, 기록원은 옆의 예시와 같이 정정한 후에 남은 빈 칸들에 계속해서 득점을 기록해 나간다.

기록원은 잘못 기재한 점수 숫자를 건너뛰는 득점이 발생한 경우(2점과 2점 또는 2점과 3점)에만 빈 칸으로 남았어야 하는 두 칸 가운데로 수평선을 그어주어야 한다.

옆의 예시에서처럼 A8과 A9의 2점이 득점된 후에 54점대에 잘못 기재하였던 기록을 정정한다.

	A	B	
6	50	50	4
8	51	51	14
	52	52	
	53	53	
	54	54	8
	55	55	

	A	B	
6	50	50	4
8	51	51	14
	52	52	
	53	53	
	54	54	8
	55	55	

	A	B	
6	50	50	4
8	51	51	14
	52	52	
	53	53	
	54	54	8
	55	55	

사례 4 : 피리어드 점수의 오류

이 상황은 예시에서와 같이 간단하게 정정한다.

Scores	Period	(1)	A	25	B	20
	Period	(2)	A	20	B	20
	Period	(3)	A		B	
	Period	(4)	A		B	
	Extra periods		A		B	

기록원이 실수를 발견한 경우,

- 경기가 종료되고 스코어시트에 주심이 서명하기 전이라면, 경기의 결과에 영향을 미치더라도 잘못된 기록은 정정되어야 한다. 주심은 반드시 정정한 곳 옆에 서명하고, 스코어시트의 뒤에 정정에 대한 내용을 기술하여 경기의 조직단체에 보고해야 한다.
- 주심이 스코어시트에 서명한 후에는 어떤 오류도 수정할 수 없다. 주심이나 커미셔너(있는 경우는 반드시) 대회의 조직단체에 상세한 보고서를 제출해야 한다.

4.6.3 선수 / 팀 파울

선수가 범하는 개인(P) 파울, 테크니컬(T) 파울, 스포츠정신에 위배되는(U) 파울이나 실격되
는(D) 파울은 해당 선수에게 기록된다.

팀 벤치 구성원들이 범하는 T파울이나 D파울은 해당 팀의 코치에게 기록된다. 기록원은 파
울이 선언된 피리어드에 맞는 색의 펜을 사용하여 기록해야 한다.

기록원은 새로운 파울이 기록될 때마다 누적된 개인파울과 팀파울의 개수를 ‘개인파울 개
수-해당 팀 파울 개수-A팀 파울 개수와 B팀 파울 개수’ 순으로 크게 말해야 한다(예: B팀 14
번 파울 4개-B팀 파울 3개-팀 파울2개, 3개). 이렇게 기록원이 큰 소리로 말함으로써 테이블
오피셜 구성원들은 스코어시트에 추가된 기록들을, 기록원은 스코어보드에 표시된 파울들
을 동료(보조기록원과/또는 계시원)의 도움을 받아 쉽고 빠르게 확인할 수 있다.

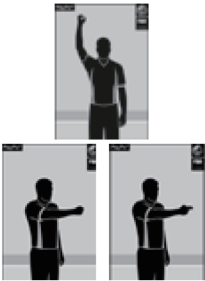

모든 파울들은 선수들과 코치들의 공간에 다음과 같이 기록되어야 한다.

Team A		B. C. INTERNATIONAL													
Time-outs				Team fouls											
7		Period	①	②		③		④							
7 3 10		Period	③	④											
		Extra periods													
License no.	Players		No.	Player is	Fouls										
					1	2	3	4	5						
001	FERNANDEZ,	J	4	X	P	P ₂	P ₁	P ₃							
002	TOTOVA,	M (CAP)	5	X	P	P									
003	MAYER,	F	8												
004	JONS,	N	10	X	P	T ₁	T ₁	GD							
005	FRANK,	L	12	X	P	P ₂	D ₂								
010	SANCHEZ,	M	15												
011	MANOS,	K	20	X	P ₂	P ₁	P ₂	P ₁	P	D					
012	SOCRATES,	P	33	X	U ₂	P ₃	P ₂								
013	KING,	P	35	X	U ₂	P									
014	ALONSO,	J	41	X	U ₂	T ₁	GD								
025	LOOK,	M	60	X	P ₂	P ₂									
026	ADONJIC,	G	69	X	P ₁	P ₂									
027	SEETING,	R	70	X	P ₂	P ₂									
Coach		786 MENDOZA, A										B ₂		C ₁ B ₁ GD	
Assistant coach		555 PIMENTEL, J.A.												D	

파울의 종류

P	개인 파울
T	테크니컬 파울; 2T파울 또는 1T파울+1U파울 후 GD
U	스포츠정신에 위배되는 파울; 2U파울 또는 1U파울+1T파울 후 GD
D	실격되는 파울; 선수, 코치, 어시스턴트 코치, 교대선수, 제외선수와 동반한 팀 관계자에게 부과 가능
F	싸움으로 인해 실격되는 파울 (농구규칙 제39조)
C	코치 테크니컬 파울; 코치의 행동으로 인해 코치에게 직접 선언되는 테크니컬 파울로, 2CT파울 또는 1CT파울+2BT파울 후 GD
B	벤치 테크니컬 파울; 어시스턴트 코치나 팀 벤치 구성원들의 행동으로 인해 코치에게 선언되는 테크니컬 파울로, 3BT파울 또는 2BT파울+1CT파울 후 GD

선수 파울

개인 파울 (PERSONAL FOUL) - 자유투 미포함					
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">P</td> <td style="width: 20px;"></td> <td style="width: 20px;"></td> <td style="width: 20px;"></td> <td style="width: 20px;"></td> </tr> </table> <p>개인 파울은 P로 기록한다.</p>		P			
P					
개인 파울 (P파울) - 1개, 2개 또는 3개의 자유투 포함					
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">P₁</td> <td style="text-align: center;">P₂</td> <td style="text-align: center;">P₃</td> <td style="width: 20px;"></td> <td style="width: 20px;"></td> </tr> </table> <p>자유투를 포함하는 개인 파울을 P를 기록하고, 해당 파울에 심판이 선언한 자유투 개수의 숫자(1, 2, 3)를 그 옆에 작게 적는다.</p>		P ₁	P ₂	P ₃	
P ₁	P ₂	P ₃			

개인 파울 (P파울)

- 벌칙이 포함되는 파울이지만 규칙에 따라 상쇄되어 벌칙 미시행

A팀 선수

P	P ₂	D _c		
---	----------------	----------------	--	--

B팀 선수

P	U _c			
---	----------------	--	--	--

농구규칙 제42조(특별한 상황)에 의하여 같은 비중의 벌칙(자유 투, 또는 자유투+공격권)을 상쇄하는 양 팀의 모든 파울들에는, 벌칙이 있으나 시행하지 않는다는 의미로 P, T, C, B, U 또는 D 옆에 작은 c를 적는다.



더블 파울 (DOUBLE FOUL)

A팀 선수

P				
---	--	--	--	--

B팀 선수

U ₂	P			
----------------	---	--	--	--

더블 파울은 상대적인 2명의 선수가 거의 동시에 서로에게 개인 파울을 범하는 것이다.



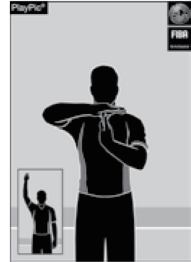
테크니컬 파울 (TECHNICAL FOUL) & T파울+U파울의 조합

T ₁	T ₁	GD			
T ₁	U ₂	GD			
T ₁	P	P	P ₂	T ₁	GD

선수의 테크니컬 파울은 T로 기록하며, 만약 자유투를 포함한 파울이라면 T 옆에 심판이 선언한 자유투의 숫자(1)를 작게 적는다.

동일한 선수에게 부과된 두 번째 테크니컬 파울도 T로 기록하고, 그 다음 공간에 경기퇴장을 의미하는 GD(Game Disqualification)를 적는다.

이미 U파울을 받았던 선수에게 T파울이 선언되거나, 반대로 이미 T파울을 받았던 선수에게 U파울이 선언되면, 순서에 맞게 T나 U를 기록하고 다음의 빈 공간에 GD를 적는다.



스포츠정신에 위배되는 파울 (UNSPORTSMANLIKE FOUL) & U파울+T파울의 조합


U ₂	U ₂	GD			
T ₁	U ₂	GD			
U ₂	P	P	P ₂	U ₂	GD


선수의 스포츠정신에 위배되는 파울은 U로 기록하며, 만약 자유투를 포함한 U파울이라면 U 옆에 해당하는 자유투의 숫자(1, 2, 3)를 작게 적는다.


동일한 선수에게 주어지는 두 번째 스포츠정신에 위배되는 파울도 U로 기록하고, 그 다음 공간에 경기퇴장을 의미하는 GD를 적는다.

이미 T파울을 받았던 선수에게 U파울이 선언되거나, 반대로 이미 U파울을 받았던 선수에게 T파울이 선언되면, 순서에 맞게 U나 T를 기록하고 다음의 빈 공간에 GD를 적는다.



실격되는 파울 (DISQUALIFYING FOUL)				
선수				
D ₂				
실격되는 파울은 D로 기록하며, 만약 자유투를 포함한 D파울이라면 D 옆에 해당하는 자유투의 숫자(1, 2, 3)를 작게 적는다.				
				

교대선수(경기에 참여할 수 있는)의 실격되는 파울				
교대선수				
D				
Coach	B ₂			
실격되는 파울을 지적당한 교대선수에게 D를 기록한다. 더불어 해당 팀의 코치에게 벤치 테크니컬 파울(B)도 추가로 기록한다. 이 파울은 팀파울에 포함되지 않는다.				
				

제외선수(경기에 참여할 수 없는)의 실격되는 파울				
제외선수				
P	P	P ₂	P ₂	P
Coach		B ₂		
D				
실격되는 파울을 지적당한 제외선수에게 D를 기록한다. 더불어 해당 팀의 코치에게 벤치 테크니컬 파울(B)도 추가로 기록한다. 이 파울은 팀파울에 가산되지 않는다.				
				

교대선수나 제외선수가 싸움(농구규칙 제39조)으로 인해 실격되는 파울

교대선수

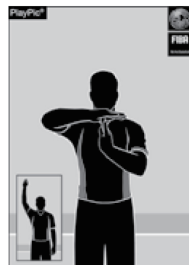
P	P	F	F	F
Coach		B ₂		

제외선수

P	P	P ₂	P ₂	P	F
Coach		B ₂			


만약 파울을 지적받은 교대선수의 개인 파울이 4개보다 적었다면 그 선수의 남아있는 모든 파울 칸에 F를 기록하고, 이미 5개의 개인 파울이 누적되어 코트에 나설 수 없는 제외된 선수의 파울이라면 5개의 개인 파울 칸 바로 다음 공간에 F를 기록한다(위의 그림 참조).

더불어 해당 파울이 선언된 팀의 코치에게 벤치 테크니컬 파울(B)이 추가로 기록되는데, 팀 벤치를 떠난 팀 구성원들의 숫자와 상관없이 하나의 벤치테크니컬 파울만이 기록된다. 싸움으로 인해 주어진 테크니컬 파울이나 실격되는 파울은 팀 파울에 가산되지 않는다(농구규칙 제39조).




코치 파울 - 코치에게 부과되는 모든 파울은 팀 파울에 가산되지 않는다.

테크니컬 파울 (TECHNICAL FOUL)			
C ₁			
C ₁	C ₁	GD	
<p>코치 자신의 스포츠정신에 위배되는 행동으로 인해 지적된 테크니컬 파울은 C로 기록한다. 유사한 상황으로 주어지는 두 번째 테크니컬 파울도 C로 기록하고, 그 다음 공간에 경기퇴장을 의미하는 GD를 적는다.</p> <p>경기의 휴식시간 중에 일어나는 테크니컬 파울은 다음 피리어드에 범한 것으로 여겨지기 때문에, 휴식시간 이후에 이어질 피리어드에서 사용하는 색상의 펜으로 다음과 같이 기록해야 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 팀 관계자나 교대·제외선수의 행동 때문에 주어진 파울은 B. • 코치 자신의 행동 때문에 주어진 파울은 C. 			



교대선수와 제외선수, 동반한 팀 관계자로 인한 테크니컬 파울			
B ₁			
C ₁	B ₁	B ₁	GD
B ₁	B ₁	B ₁	GD
<p>동반한 팀 관계자나 교대·제외선수의 스포츠정신에 위배되는 행동으로 인해 지적된 테크니컬 파울은 코치의 파울 칸에 B로 기록하고 자유투 1개를 의미하는 숫자 1도 작게 적는다.</p> <p>어시스턴트 코치나 동반한 팀 관계자들의 테크니컬 파울들의 조합으로 코치에게 3개의 테크니컬 파울이 누적되면, 해당 팀의 코치에게는 GD도 기록될 것이다.</p>			



실격되는 파울 (DISQUALIFYING FOUL)

D ₂		
----------------	--	--

코치 본인의 스포츠정신에 위배되는 행동으로 인해 선언된 실격되는 파울은 D로 기록하며, D 옆에 자유투 2개를 의미하는 숫자 2를 작게 적는다.



어시스턴트 코치나 동반한 팀 관계자들이 실격되는 파울

B ₂		
D		

어시스턴트 코치나 팀 관계자에게 스포츠정신에 위배되는 행동으로 인한 실격되는 파울이 선언되면 어시스턴트 코치의 파울 칸에 D를 기록한다. 또한 해당 팀 코치의 파울 칸에 벤치 테크니컬 파울을 의미하는 B와 그 옆에 자유투 2개를 의미하는 숫자 2도 작게 적는다.



싸움(농구규칙 제39조)에 의해 실격되는 파울

코치가 실격되었다면

D ₂	F	F

어시스턴트 코치가 실격되었다면

B ₂		
F	F	F

코치와 어시스턴트 코치 모두 실격되었다면

D ₂	F	F
F	F	F

팀 벤치구역을 벗어난 코치, 어시스턴트 코치, 교대선수, 제외선수와 동반한 팀 관계자들에게 선언된 실격되는 파울(농구규칙 제 39조 싸움)은 위와 같이, 실격이 선언된 사람의 비어있던 모든 개인 파울 칸에 F를 채워서 기록해야 한다.



다음의 사항에 특히 주의해야 한다.

- 경기의 휴식시간 중에는 경기에 참여할 자격이 있는 모든 팀 인원들은 선수로 인정된다(농구규칙 4.1.4).
- 경기의 휴식시간 중에 일어나는 모든 팀 파울들은 다음 피리어드나 다음 연장전에 범한 것으로 간주된다(농구규칙 41.1.2).
- 모든 연장전에 발생하는 팀 파울들은 4피리어드의 일부로 간주한다(농구규칙 41.1.3).

기록원은 파울이 발생할 때마다 파울을 범한 해당 선수의 누적 파울 개수를 의미하는 숫자가 적힌 개인 파울 표시판을 들어 올려 보여줘야 한다. 개인 파울 표시판은 아래의 대상들에게 보여주기 위해 세 단계를 거친다.

1. 양쪽 벤치
2. 선수들과 심판들, 그리고 관중들
3. (다시) 양쪽 벤치

개인 파울 표시판을 벤치에 두 번이나 보여주는 이유는 간단하다. 코치가 선수의 파울 개수를 충분히 인지할 수 있도록 하기 위함이며, 이를 본 해당 팀의 코치가 파울 관리를 위해 선수교체를 요청할 수도 있기 때문이다.



선수가 5개째 개인 파울을 범했을 때, 기록원은 5반칙을 알리는 신호의 소리를 냄과 동시에 숫자 5가 적힌 개인 파울 표시판을 보여줘야 한다. 이 경우에는 아래 그림과 같이 두 단계를 거친다.



다음과 같은 특별한 상황들도 고려해야 한다.

- a. 같은 선수가 2개 이상의 파울을 범했을 때 (같은 데드볼 기간 동안에 세트로 발생하는 파울)
- b. 두 선수가 각각 하나씩의 파울을 범했을 때 (예: 더블 파울)

상황 a) 기록원은 아래와 같이 개인파울 표시판을 한 손에 잡고 보여줘야 한다.



상황 b) 기록원은 각각의 선수가 범한 파울의 개수가 적힌 개인 파울 표시판을 양손에 하나씩 들어준다. 이 때, A팀 선수의 표시판은 왼손에, B팀 선수의 표시판은 오른손에 들어야 한다. 아래의 그림을 보면 A팀 선수는 개인 파울이 3개, B팀 선수는 개인 파울이 1개임을 알 수 있다.

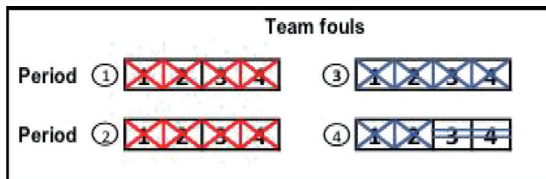


4.6.4 팀 파울

각 피리어드의 팀 파울을 표시할 수 있는 4개의 칸이 스코어시트에 각 팀 별로 4개씩 자리하고(팀명 바로 아래와 선수이름 기재란 위) 있다.

기록원은 선수가 개인 파울, 테크니컬 파울, 스포츠정신에 위배되는 파울 또는 실격되는 파울을 범할 때마다 해당 선수의 팀 파울 칸에 큰 X표시를 차례로 표시하며 팀 파울을 기록해야 한다.

각 피리어드가 끝나고, X 표시가 없는 팀 파울 칸(들)에 대해서는 아래와 같이 두 줄을 그어 그 피리어드에는 더 이상의 팀 파울이 없음을 나타낸다.



한 팀의 팀 파울이 4개째가 되면, 팀 파울 표시기를 기록석에 놓는다.

어디에 - 팀 파울 벌칙 상황에 놓이게 되는 팀의 벤치에 가장 가까운 기록석의 끝에.

언제 - 해당 피리어드 중에 한 팀이 4개째의 팀 파울을 범한 후, 볼이 라이브 될 때.

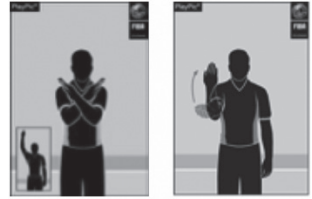
누가 - 팀 파울 벌칙 상황에 놓이게 되는 팀의 벤치와 가장 가까운 곳에 자리한 테이블 오피셜(예: 보조기록원, 계시원, 공격시간 계시원).

왜 - 만약 기록원이 팀 파울 표시를 들어 올려서 동료에게 전달한다면, 경기를 다시 시작하려는 테이블 오피셜들의 주의를 혼란시킬 수 있다. 이는 코트 상황에 집중하는 테이블 오피셜의 수를 줄이게 되고, 이로 인해 경기시간의 작동이 원래의 순간보다 늦거나 틀리게 되는 것과 같은 실수를 초래할 수 있기 때문.

4.6.5 교대선수가 처음으로 교체되어 경기에 출전할(선수가 될) 때

기록원은 경기 중에 교대선수가 선수로 교체되어 처음으로 경기에 출전할 때, 해당 선수의 번호 옆에 위치한 Player in 칸에 작은 x(동그라미가 없는)를 표시한다.

기록원은 진행되고 있는 피리어드에서 사용하고 있던 펜의 색상으로 x를 표시해야 한다.



0 12	SOCRATES,	P	33	X	U ₂	P ₃	P ₂		
0 13	KING,	P	35	X	U ₂	P			
0 14	ALONSO	J	41	X	U _c	P ₂	P ₁		

4.6.6 타임아웃

각 팀의 타임아웃은 아래와 같이 허용된다.

- 전반전에 2회의 타임아웃.
- 후반전에 3회의 타임아웃. 그러나 경기종료 2분 이내에는 최대 2회의 타임아웃만.
- 매 연장전마다 1회의 타임아웃.

타임아웃이 허용되면 해당 팀의 팀명 아래에 위치한 네모진 칸에 타임아웃이 허용되었을 때 각 피리어드나 연장전이 흐른 시간을 분대의 숫자로 기록한다. 예를 들어, 1피리어드의 종료까지 3분 44초가 남았을 때 타임아웃이 허용되었다면 “10분-3분=7분”이기 때문에 숫자 7을 적는다.

사용하지 않은 타임아웃은 후반전이나 연장전으로 이월시켜 사용할 수 없다. 기록원은 전반전과 후반전이 끝났을 때 빈칸으로 남아있는 타임아웃의 공간(들)에 그림과 같이 두 줄의 평행선을 그어 준다.

Team A	
Time-outs	
7	
7	3 10



후반전 종료 2분전까지도 후반전의 첫 번째 타임아웃이 허용되지 않았다면, 기록원은 해당 팀의 후반전 타임아웃의 첫 번째 칸에 두 줄의 평행선을 그어야 한다.

4.6.7 피리어드의 종료 또는 경기의 쉬는 시간

- 피리어드의 점수와 파울(들), 그리고 사용하지 않은 타임아웃(들)에 대한 표시.
- 전반전과 후반전, 그리고 연장전이 끝났을 때 사용하지 않은 타임아웃과 팀 파울 칸(들)에 대해서 앞의 설명에서와 같이 두 줄의 평행선을 그어 더 이상의 기록을 방지.

기록원은 2피리어드가 끝났을 때(전반전 종료 후), 선수와 코치의 개인파울 공간에 파울이 기입된 칸과 기입되지 않은 칸 사이에 굵은 선을 그어주어 전반전과 후반전을 구분해준다. 선은 어두운 색(파랑 또는 검정)을 사용하여 굿는다.

커미셔너와 주심은 스코어시트를 보고자 할 때 언제든지 요청하여 확인할 수 있으며, 기록원은 이 상황에 응할 수 있도록 항상 준비해야 한다.

0 11	MANOS,	K	20	X	P ₂	P ₁	P ₂	P ₃	P	D
0 12	SOCRATES,	P	33	X	U ₂	P ₃	P ₂			
0 13	KING,	P	35	(X)	U ₂	P				
0 14	ALONSO	J	41	(X)	U _c	P ₂	P ₁			

4.6.8 자격상실로 패하는 경기의 절차

자격상실로 패하는 경기

어느 팀이든지 경기 중에 부상 또는 제외선수의 발생으로 경기를 할 수 있는 선수가 1명만 남게 되면, 그 팀은 자격상실로 경기에서 패하게 된다.

- 한 팀의 자격상실로 경기가 중단된 시점에 자격을 상실하지 않은 팀의 득점이 더 많다면, 점수는 그대로 기록한다. 반대로 자격을 상실한 팀의 득점이 더 많다면 최종점수를 2-0으로 기록하며, 자격을 상실한 팀이 패한 것으로 처리한다.
- 심판들과 테이블 오피셜들은 스코어시트에 서명해야 하며, 주심은 대회 조직단체에 보고를 위해 경기에 대한 설명을 스코어시트 뒷면에 적어야 한다.
- 주심은 스코어시트 뒷면에 보고서를 작성해야 하고, 어느 팀의 경기 가능 선수가 부족하여 자격상실이 선언되었는지에 따라서 경기의 최종 점수를 자격상실로 경기가 중단된 시점의 점수 또는 2-0으로 기록해야 한다.

4.7 타임아웃과 선수교체의 요청

타임아웃과 선수교체는 각각 코치와 교대선수의 요청에 따라 경기가 중단되는 것이다. 요청이 있는 후에 타임아웃이나 선수교체가 가능한 기회가 되면, 기록원은 심판들에게 즉시 알려야 한다. 타임아웃과 선수교체가 언제 가능한지 정확하게 이해하기 위해서는 **라이브 볼과 데드 볼**, 이 두 개념을 확실하게 알아야 할 필요가 있다.

다음과 같을 때, **볼은 라이브**된다.

- 점프볼에 있어서 주심이 토스한 볼이 주심의 손을 떠났을 때.
- 자유투에 있어서 심판이 자유투를 던질 선수에게 볼을 행당했을 때.
- 드로인에 있어서 심판이 드로인 할 선수에게 볼을 행당했을 때.

다음과 같을 때, **볼은 데드**된다.

- 필드골이나 자유투가 성공되었을 때.
- 볼이 라이브 상태에 있는 중에 심판이 휘슬을 불었을 때(심판에 의해 경기시계가 멈춰졌을 때).
- 다음과 같은 상황에서 자유투 한 볼이 바스켓에 들어가지 않을 것이 확실할 때:
 - 또 다른 자유투가 남아있을 때.
 - 또 다른 벌칙이 남아있을 때(자유투 그리고/또는 볼의 소유권)
- 피리어드의 종료를 알리는 경기시계의 신호가 울렸을 때.
- 한 팀이 볼을 컨트롤하고 있는 동안에 공격시간시계의 신호가 울렸을 때.
- 필드골을 위한 슈팅이 던져졌고, 볼이 공중에 있는 동안 다음과 같은 상황이 있을 후에 어느 선수에게든지 볼이 터치되었을 때:
 - 심판이 휘슬을 분 상황.
 - 피리어드의 종료를 알리는 경기시계의 신호가 울린 상황.
 - 공격시간시계의 신호가 울린 상황.

다음과 같을 때, 골이 성공되면 볼은 데드되지 않고 득점으로 인정된다.

- 필드골을 위해 슈팅한 볼이 공중에 있고:
 - 심판이 휘슬을 불었을 때.
 - 피리어드의 종료를 알리는 경기시계의 신호가 울렸을 때.

- 공격시간 계시기의 신호가 울렸을 때.
- 자유투로 쏠한 볼이 공중에 있는 동안, 심판이 자유투 슈터가 아닌 다른 선수의 규칙 위반을 지적하는 휘슬을 불었을 때.
- 필드골을 위해 슛 동작에 있던 선수가 파울을 당했으나, 파울이 선언되기 전의 슛 동작을 그대로 연결하여 슛을 마쳤을 때. 그러나 이 사항은 다음과 같은 상황에는 적용되지 않으며, 슛이 성공되어도 득점으로 인정되지 않는다.
 - 심판이 파울을 위한 휘슬을 분 이후에 전혀 새로운 슛 동작을 했을 때.
 - 선수가 연속적인 슛 동작 중에 있는 동안에 피리어드가 끝나는 경기시계나, 공격시간(샷 클락) 계시기의 신호가 울렸을 때.

4.7.1 타임아웃의 요청

위에서 언급한 바와 같이, 타임아웃은 코치나 어시스턴트 코치의 요청에 따라 경기가 중단되는 것이다. 각 타임아웃은 1분으로 한다.

타임아웃의 기회는 다음과 같은 때에 시작된다.

- 볼이 데드되고 경기시계가 정지되어 심판이 볼이 데드된 이유에 대해 시그널을(바이얼레이션의 경우) 하고/하거나 테이블 오피셜에게 전달(파울의 경우)을 마쳤을 때, 양 팀 모두에게.
- 마지막 자유투 또는 하나만 주어진 자유투가 성공되어 볼이 데드되었을 때, 양 팀 모두에게.
- 필드골이 성공되면, 득점한 반대팀(실점한 팀)에게.
- **IRS(Instant Replay System)를 사용하는 경우라면 IRS 최종결정이 내려진 후, 양 팀 모두에게.**

타임아웃의 기회는 자유투를 시행할 선수에게 첫 번째 자유투 또는 하나만 주어진 자유투를 위해 심판이 볼을 핸딩했을 때 **끝난다**(라이브 볼).

- 피리어드 시작 전의 시간, 또는 피리어드가 끝난 후의 시간에는 타임아웃이 허용되지 않는다.

- 자유투를 시행할 선수에게 첫 번째 자유투 또는 하나만 주어진 자유투를 위해 심판이 볼을 핸드해 준 다음에 어느 팀에서든지 타임아웃을 요청해왔다면, 타임아웃은 다음의 상황에서만 허용된다.
 1. 마지막 또는 하나만의 자유투가 성공되었을 때.
 2. 마지막 또는 하나만의 자유투 시행 후에 기록석의 반대쪽 센터라인 연장선에 걸쳐서 드로인을 할 때.
 3. 자유투와 자유투 사이에 파울이 선언되면, 기존의 파울로 인한 자유투를 마저 시행하고 새로운 파울에 대한 벌칙을 집행하기 전에.
 4. 마지막 또는 하나만의 자유투가 끝나고 볼이 라이브 되기 전에 파울이 선언되면, 이 파울에 대한 벌칙을 집행하기 전에.
 5. 마지막 또는 하나만의 자유투가 끝나고 볼이 라이브 되기 전에 바이얼레이션이 선언되었다면, 드로인이 시행되기 전에.
 6. 1개 이상의 파울 벌칙으로 자유투와 자유투 또는 자유투와 볼의 소유권이 연속적인 세트로 주어질 때, 각 세트는 개별적으로 취급되어 파울 벌칙 세트의 사이에.



첫 번째 자유투 혹은 하나만 주어진 자유투를 위해 심판이 볼을 핸드



드로인을 위해 심판이 볼을 핸드

- 4피리어드와 각 연장전의 경기시간이 2:00분 또는 그보다 적게 남았을 때에도 심판이 경기를 중단시키지 않는 한, 득점을 성공한 팀에게는 타임아웃이 허용되지 않는다.
- 4피리어드와 각 연장전의 경기시간이 2:00분 또는 그보다 적게 남았을 때, 백코트에서 볼의 소유권을 얻은 팀에게 타임아웃이 허용되었다면 타임아웃 후의 드로인은 그 팀의 프런트코트에 그려진 기록석 반대편의 드로인 라인에서 시행되어야 한다.

만약 타임아웃의 기회가 막 끝났을 때, 코치가 큰 소리로 타임아웃을 요청하며 기록석으로 달려오고 기록원이 이에 반응하여 실수로 신호를 올리면, 심판을 휘슬을 불고 경기를 중단

시킬 것이다. 하지만 타임아웃의 요청이 너무 늦었기 때문에 타임아웃은 허용되지 않을 것이고, 심판은 경기를 재개시킬 것이다.

필드골이 성공되기 전에 규칙위반이 먼저 선언되어 경기시계가 정지되었다면, 타임아웃은 먼저 요청한 코치의 팀에게 허용된다(바스켓 카운트는 필드골이 성공되었다더라도 파울 선언이 먼저인 점을 주의해야 한다). 양 팀 모두 타임아웃을 요청한 상태에서 규칙위반 없이 필드골이 성공되었다면 타임아웃을 요청한 순서와 상관없이 득점한 반대팀(실점한 팀)에게 타임이 허용되고, 규칙위반과 같은 이유로 심판이 휘슬을 불어 경기시계가 멈춰졌다면 타임아웃을 먼저 요청한 팀에게 허용된다. 이런 경우에 반드시 어느 팀에게 타임아웃이 허용되었는지 알려주어야 하고, 타임아웃이 허용되지 않은 팀의 코치에게는 요청했던 타임아웃이 여전히 유효한지, 아니면 취소할 것인지를 물어보아야 한다. 이 사항은 경기종료 전 마지막 2분에 특히 중요하다.

절차

기록원은 타임아웃의 요청이 있는 후에 타임아웃의 기회가 되면, 즉시 신호를 울려 타임아웃의 요청이 있음을 심판들에게 알려야 한다. 신호는 두 단계를 거친다. 기록원이 타임아웃의 시그널을 먼저하고, 가시성을 높이기 위해 손바닥을 보이며 타임아웃을 요청한 팀의 벤치를 가리킨다.

심판이 타임아웃을 승인하면, 기록원은 앞서 설명한대로 스코어시트에 타임아웃을 기록한다.

<p>코치가 타임아웃을 요청</p>	
<p>타임아웃의 기회가 되면, 기록원은 자신의 신호를 울리고 타임아웃 시그널 표시</p>	
<p>심판이 휘슬을 불고 시그널 표시 타임아웃 시작</p>	

<p>선수들은 각자의 팀 벤치구역으로 복귀하여 머무름</p>	
<p>계시원이 타임아웃이 시작되고부터 50초, 그리고 1분이 경과했을 때 신호 올림</p>	

- 타임아웃은 코치와 어시스턴트 코치만이 요청할 수 있다. 코치 또는 어시스턴트 코치는 기록원과 눈을 맞추거나, 기록석에 가서 손으로 관례적인 타임아웃의 신호를 하면서 “타임아웃”이라고 분명하게 요청해야 한다. 코치는 정확한 요청의사 전달을 위해 기록석에 접근할 수 있다. 기록원은 타임아웃이 허용되는 첫 번째 기회에 반드시 타임아웃 요청이 있음을 알려야 한다.
- **조건부 타임아웃은 허용되지 않는다. 예를 들어, “상대가 득점하면 타임아웃 주세요.”와 같은 요청은 받아들여지지 않는다.**
- 요청한 타임아웃은 기록원이 타임아웃의 신호를 울리기 전에만 취소가 가능하다.
- 타임아웃은 심판이 휘슬을 불고 타임아웃 시그널을 할 때 시작되며, 심판이 휘슬을 불고 팀들에게 코트로 돌아오라는 베킨(beckon) 신호를 할 때 끝난다. 만약 타임아웃이 요청된 후에 어느 팀이라도 파울을 범하면, 심판이 파울에 대한 모든 내용을 기록석에 완전히 전달하기 전까지 타임아웃은 시작되지 않는다. 선수가 5개의 개인파울을 범한 경우에는 선수교체를 처리하는 과정까지 포함되어야 한다. 심판은 이러한 기록석과의 소통이 완료되자마자 휘슬을 불고 타임아웃 시그널을 할 것이고, 타임아웃은 이때부터 시작된다. 팀들은 공식적으로 타임아웃이 시작되지 않았더라도 타임아웃이 허용될 것을 인지하였다면, 그들의 벤치로 갈 수 있다.
- 타임아웃의 기회가 되면 기록원은 가능한 빨리 신호를 울려서 타임아웃의 요청이 있음을 심판들에게 알려야 한다. 만약 타임아웃을 요청한 반대팀이 필드골을 성공시켰다면, 계시원은 즉시 경기시계를 멈추고 신호를 울려야 한다.

개요	경기시계	볼의 상태	타임아웃 기회
경기 진행 중	작동	라이브	X
심판 휘슬	멈춤	데드	양 팀
볼 데드			
심판의 볼 처리 (핸딩)	작동	라이브	X
코트 위 선수가/선수에게 정당한 볼 터치			

4.7.2 선수교체의 요청

선수교체는 교대선수가 선수(player)가 되고자하는 요청에 따라 경기가 중단되는 것이다. 선수교체의 기회동안 한 팀에서 한 명 이상의 선수를 한 번에 교체할 수 있다.

선수교체는 경기가 시작되기 전에는 허용되지 않는다(단, 선발출전하기로 했던 5명의 선수가 경기준비 시간동안 부상을 당한 경우는 제외).



선수교체의 기회는 다음과 같은 때에 시작된다.

- 볼이 데드되고 경기시계가 정지되어 심판이 볼이 데드된 이유에 대해 시그널을(바이얼레이션의 경우) 하고/하거나 테이블 오피셜에게 전달(파울의 경우)을 마쳤을 때, 양 팀 모두에게.
- 마지막 자유투 또는 하나만 주어진 자유투가 성공되어 볼이 데드되었을 때, 양 팀 모두에게.
- 4피리어드와 각 연장전의 경기시간이 2:00분 또는 그보다 적게 남았을 때, 필드골이 성공되면 득점한 반대팀(실점한 팀)에게.

선수교체의 기회는 다음과 같은 때에 끝난다.



첫 번째 자유투 혹은 하나만 주어진 자유투를 위해 심판이 볼을 핸들링



드로인을 위해 심판이 볼을 핸들링

코치가 선발출전 선수로 지목한 선수가 부상을 입은 경우에는 경기 전에 다른 선수로 교체가 가능하다. 이 때, 상대팀이 원한다면 똑같은 수의 선발출전 선수에 대한 교체가 허용된다.

이와 유사하게 두 개 이상의 자유투가 시행될 때 첫 번째 자유투 후에 슈터의 출혈이 발견되면 이 선수는 반드시 교체되어야 하며, 이 때 상대팀이 원한다면 똑같은 수의 선수를 교체할 수 있다.

만약 선수교체의 기회가 막 끝났을 때, 교대선수가 큰 소리로 선수교체를 요청하며 기록석으로 달려오고 기록원이 이에 반응하여 실수로 신호를 올리면, 심판은 휘슬을 불고 경기를 중단시킬 것이다. 하지만 선수교체의 요청이 너무 늦었기 때문에 선수교체는 허용되지 않을 것이고, 심판은 즉시 경기를 재개시킬 것이다.

교체되어 선수에서 교대선수가 되거나, 교대선수에서 선수가 된 인원은 경기시계가 시동되었다가 다시 정지되어 볼이 데드될 때까지 다시 교체될 수 없다. 단, 다음의 상황은 예외로 한다.

- 경기를 할 수 있는 코트 위 선수의 인원이 5명보다 적을 때.
- 실수의 정정을 위해 자유투를 던져야하는 선수가 정당하게 교체되어 팀 벤치에 교대 선수로 있을 때.

절차

- 교대선수만이 선수교체를 요청할 수 있다. 교대선수는(코치나 어시스턴트 코치가 아닌) 기록석에 가서, 손으로 관례적인 신호를 보이며 명확하게 선수교체를 요청하거나

교체선수용 의자에 앉아야 한다. 이 때 교체할 선수는 즉시 경기에 임할 수 있는 준비가 되어있어야 한다.

- 선수교체 요청의 취소는 기록원이 선수교체를 위한 신호를 울리기 전에만 가능하다.
- 선수교체의 요청이 있을 후에 선수교체의 기회가 되면, 기록원은 즉시 신호를 울리고 다음의 시그널을 하며 선수교체의 요청이 있음을 심판들에게 알려야 한다.

1. 선수교체를 알리는 관례적인 시그널을 한다.
2. 교체를 요청한 선수의 팀 벤치 방향을 가리킨다.



만약 양 팀의 선수들이 교체를 요청해왔다면, 기록원은 아래의 그림과 같이 방향을 가리켜야 한다.



- 교체되어 코트에 들어올 선수는 심판이 휘슬을 불면서 선수교체의 신호를 하고, 코트에 들어오라는 베크인 신호를 할 때까지 코트의 경계선 밖에 머물러 있어야 한다.



교체되어 코트를 떠나는 선수는 심판이나 기록원에게 보고하지 않아도 되며, 바로 자기 팀 벤치로 돌아갈 수 있다.

- 선수의 교체는 가능한 빨리 마쳐야 한다. 5개의 개인파울을 범했거나 실격된 선수는 즉시(약 30초 이내, 필요하다면 계시원이 수동 초시계로 시간을 썰 수 있다) 교체하여야 한다.
- 만약 타임아웃 중이나 경기의 휴식시간 중에 선수교체의 요청이 들어왔다면 타임아웃은 10초가 남았을 때, 휴식시간은 30초가 남았을 때, 기록원이 신호를 울려 심판들에게 알려야 한다. 앞에서 언급한 바와 같이, 기록원은 반드시 교체를 요청한 팀을 알려야 한다.



- 자유투를 시행할 선수에게 첫 번째 자유투 또는 하나만 주어진 자유투를 위해 심판이 볼을 핸드해 준 다음에 어느 팀에서든지 선수교체를 요청해왔다면, 선수교체는 다음의 상황에서만 허용된다.
 1. 마지막 또는 하나만의 자유투가 성공되었을 때.
 2. 마지막 또는 하나만의 자유투 시행 후에 기록석의 반대쪽 센터라인 연장선에 걸쳐서 드로인을 할 때.
 3. 자유투와 자유투 사이에 파울이 선언되면, 기존의 파울로 인한 자유투를 마저 시행하고 새로운 파울에 대한 벌칙을 집행하기 전에.
 4. 마지막 또는 하나만의 자유투가 끝나고 볼이 라이브 되기 전에 파울이 선언되면, 이 파울에 대한 벌칙을 집행하기 전에.
 5. 마지막 또는 하나만의 자유투가 끝나고 볼이 라이브 되기 전에 바이얼레이션이 선언되었다면, 드로인이 시행되기 전에.
 6. 1개 이상의 파울 벌칙으로 자유투와 자유투 또는 자유투와 볼의 소유권이 연속적인 세트로 주어질 때, 각 세트는 개별적으로 취급되어 파울 벌칙 세트의 사이에.

- 자유투 슈터는 다음과 같을 때 교체되어야 한다.

- 부상당했을 때.
- 5개째의 개인파울을 범했을 때.
- 실격되었을 때.

자유투 슈터가 교체된 후의 자유투는 그와 교체된 선수가 실시해야 하며, 이 때 교체되어 들어온 선수는 경기시계가 시동되었다가 다시 정지될 때까지 교체할 수 없다.

- 다음과 같을 때 교대선수는 선수가 되고, 선수는 교대선수가 된다.
 - 심판이 교대선수에게 코트에 들어오라는 벙컨 신호를 했을 때.
 - 타임아웃 또는 휴식시간 중에 교대선수가 기록원에게 교체를 요청했을 때.
- 요청한 선수교체는 기록원이 선수교체의 신호를 울리기 전에만 취소가 가능하다.
- 한 선수가 4개째 개인파울을 범하면 테이블 오피셜은 선수교체의 요청을 예상할 수 있어야 하고, 선수교체가 허용되는 때의 마지막 순간에 들어오는 선수교체 요청에 주의를 기울여야 한다.

테이블 오피셜은 다음과 같은 3가지 상황이 발생하면, 양 팀에게 교체를 허용할 수 있다.

- 데드 볼
- 경기시계 정지
- 심판의 시그널 완료

4피리어드와 각 연장전의 경기시간이 2:00분 또는 그보다 적게 남았을 때, 다음과 같은 2가지 상황이 발생하면 실점한 팀에게 교체를 허용할 수 있다(계시원이 알림).

- 데드 볼
- 경기시계 멈춤

선수교체 요청과 타임아웃 요청이 모두 있는 경우, 두 요청의 처리절차가 같지 않으므로 요청의 순서는 매우 중요하다.

- 선수교체가 먼저, 그 후에 타임아웃
- 타임아웃이 먼저, 그 후에 선수교체

개요	경기시계	볼의 상태	선수교체 기회
경기 중 (4피리어드와 각 연장전 종료 2:00분 혹은 그 이하의 시간 제외)			
경기 진행 중	작동	라이브	X
득점 성공		데드	X
볼 데드			X
드로인을 위한 볼 처리		라이브	X

개요	경기시계	볼의 상태	선수교체 기회
자유투 시행 중			
선수가 자유투 시행 중	멈춤	라이브	X
득점 성공 (마지막 자유투)		데드	양쪽 팀
볼 데드			
드로인을 위한 볼 처리	작동	라이브	X
드로인 성공			

개 요	경기시계	볼의 상태	선수교체 기회
4피리어드 또는 각 연장전의 경기시간이 2:00분 또는 그보다 적게 남은 경우			
마지막 또는 연장전 2:00분의 경기 진행 중	작동	라이브	X
득점 성공	멈춤	데드	득점한 반대 팀
볼 데드			
드로인을 위한 볼 처리		라이브	X
드로인 성공			

만약 경기 진행 중에 코트에서 플레이하는 한 팀의 선수가 5명보다 많은 것을 오피셜이 발견한다면, 이 오류는 상대팀에게 불리하지 않는 가능한 빠른 시점에 경기를 중단시켜 정정하여야 한다.

심판과 테이블 오피셜이 그들의 매뉴얼에 따라 정확하게 경기를 진행했다면, 오류를 범한 팀의 5명보다 초과한 선수는 부정선수(들어오지 않아야 하는데 코트에 다시 들어왔거나, 코트를 떠나야 하는데 남아있는)가 된다. 때문에 심판은 5명보다 초과한 선수에 대해 코트를 떠나도록 해야 하며, 그 팀의 코치에게 테크니컬 파울을 부과하고 B로 기록한다. 코치는 선수교체를 정확하게 지시하고, 교체되어 코트 안으로 들어가는 선수와 코트 밖으로 나오는 선수가 확실하게 코트에 머물거나 떠나도록 해야 할 책임이 있다.

4.8 경기의 종료

4.8.1 최종점수의 기록

기록원은 경기가 끝났을 때(4피리어드나 마지막 연장전), 각 팀의 최종 누적점수의 숫자와 마지막으로 득점한 선수의 번호 밑에 굵은 평행선 2줄을 각각 긋는다.

또한 남아있는 러닝스코어의 숫자들을 무효화시키기 위해 옆의 그림처럼 평행선 2줄 아래부터 해당 칸의 끝까지 1개의 대각선 \을 그어준다.

그리고 기록원은 해당 피리어드에 득점한 점수와 경기의 최종점수, 그리고 승리한 팀의 이름을(스폰서가 있다면 이름에 포함) 기재한다.

마지막으로 경기가 종료된 공식 시각을 기록해야 한다. 24시간 디지털시계 형식(hh:mm)으로, 항상 현지 시각으로 적어야 한다.

Scores	Period ①	A	<u>24</u>	B	<u>20</u>
	Period ②	A	<u>20</u>	B	<u>31</u>
	Period ③	A	<u>19</u>	B	<u>19</u>
	Period ④	A	<u>31</u>	B	<u>24</u>
	Extra periods	A	<u>8</u>	B	<u>8</u>

Final Score	Team A	<u>102</u>	Team B	<u>100</u>
Name of winning team	<u>BC INTERNATIONAL</u>			
Game ended at (hh:mm)	<u>21:45</u>			

	A	B	
8	86	86	4
8	87	87	14
	88	88	14
10	89	89	
	90	90	14
8	91	91	
	92	92	
	93	93	4
⑧	94	94	⑨
	95	95	
	96	96	
⑧	97	97	⑤
	98	98	
	99	99	
⑧	100	100	⑤
	101	101	
12	102	102	
	103	103	
	104	104	
	105	105	
	106	106	
	107	107	
	108	108	
	109	109	

4.8.2 스코어시트의 마감과 서명

기록원은 경기가 종료되면, 스코어시트를 재검토하고 아래와 같이 각 팀의 빈 공간들에 줄을 그어준다.

LICENSE NO.	Players		No.	PENALTY	Fouls						
					1	2	3	4	5		
001	FERNANDEZ,	J	4	X	P	P ₂	P ₁	P ₂			
002	TOTOVA,	M (CAP)	5	(X)	P	P					
003	MAYER,	F	8								
004	JONS,	N	10	X	P	T ₁	T ₁	GD			
005	FRANK,	L	12	(X)	P	P ₂	D ₂				
010	SANCHEZ,	M	15								
011	MANOS,	K	20	X	P ₂	P ₁	P ₂	P ₂	P D		
012	SOCRATES,	P	33	X	U ₂	P ₁	P ₂				
013	KING,	P	35	(X)	U ₂	P					
014	ALONSO	J	41	(X)	U ₁	T ₁	GD				
025	LOORK,	M	60	(X)	P ₂	P ₂					
026	ADONJIC,	B	69	X	P ₁	P ₂					
027	SEETING,	R	70	X	P ₂	P ₂					
Coach		788 MENDOZA, A	A					B ₂	C ₁	B ₁	GD
Assistant coach		555 PIMENTEL, J.A						D			

기록원은 스코어시트에 자신의 이름(전체 성과 이름의 이니셜)을 인쇄체 대문자로 기재하고 서명한다. 그 다음에 보조기록원과 계시원, 공격시간계시원도 아래와 같이 이름을 작성하고, 각자 서명한다. 그리고 기록원은 소청란(Captain's signature in case of protest)에 수평 선을 그어준다(소청이 없는 경우).

그 다음 부심(들)이 먼저 서명하고, 마지막으로 주심이 스코어시트를 승인하고 서명한다.

Scorer	MAIER, N. <i>NH</i>	
Assistant scorer	SABAY, O. <i>OS</i>	
Timer	LEBLANC, R. <i>RF</i>	
Shot clock operator	AUSTIN, K. <i>KJ</i>	
Crew chief	M. Wallen	
Umpire 1	G. Chang	Umpire 2 K. Bartok
Captain's signature in case of protest	_____	

한 팀의 주장이 스코어시트의 소청란에 서명한 경우를 제외하고, 주심이 스코어시트에 서명함으로써 오피셜들의 해당 경기의 공식적인 업무 및 경기와의 관계는 끝난다. 만약 소청란에 한 팀의 주장이 서명을 했다면, 테이블 오피셜들과 부심(들)은 주심이 떠나도 좋다는 허가를 할 때까지 경기장에 남아 주심과 커미셔너(있는 경우)의 결정을 기다려야 한다.

4.9 펜의 색상별 사용

스코어시트 작성에는 두 가지 색상-어두운 **파랑/검정**과 **빨강 펜**이 사용된다.

파랑 또는 검정색

스코어시트의 상단

- 팀 명 (전체 이름).
- 대회 명.
- 날짜 - 일.월.년도 (dd.mm.yyyy). 예) 24.08.2007
- 경기 시작 시각. 예) 19:00
- 경기 번호.
- 경기 장소 (체육관 명).
- 심판들의 전체 성(last name)과 이름(first name)의 이니셜, 그리고 그들의 국적.

팀

- 팀 명.
- 선수들과 코치(들)의 전체 성(last name)과 이름(first name)의 이니셜.
- 선수들의 유니폼 번호.
- 선수들과 코치(들)의 라이선스 번호의 마지막 세 자리 숫자.
- 각 팀에서 선발로 출전하는 5명의 Player in 칸에 표시하는 X.
- 선수들의 이름과 번호, 코치(들)의 이름이 맞는지 확인하고 동의하는 각 팀 코치의 서명.
- 팀의 선수가 12명보다 적을 때 라이선스 번호와 이름, 번호 등의 빈 공간에 굵은 선(경기시작 후 굵기).
- 2피리어드와 4피리어드 (그리고 연장전)에 발생한 개인파울.
- 2피리어드와 4피리어드 (그리고 연장전)에 허용된 타임아웃.
- 2피리어드와 4피리어드 (그리고 연장전)의 팀파울.
- 2피리어드와 4피리어드 (그리고 연장전)에 처음으로 교체되어 코트로 들어간 선수의 Player in 칸에 표시하는 X.
- 2피리어드가 끝나고, 선수 개인파울 칸의 파울이 기입된 칸과 기입되지 않은 칸 사이에 굵은 굵은 선.
- 경기시간이 끝난 후에 사용하지 않고 남아있는 빈 칸들을 지우기 위해 굵은 선들.

스코어시트의 하단

- 각 피리어드의 득점.
- 경기의 최종점수.
- 승리한 팀의 이름.
- 소청란의 주장 서명 또는 소청란을 사용하지 않았을 경우에 굵은 두꺼운 수평선.
- 테이블 오피셜들의 전체 성(last name)과 이름(first name)의 이니셜, 그리고 그들의 라이선스 번호.
- 오피셜 팀의 서명들 (심판들과 테이블 오피셜들)

러닝스코어

- 2피리어드와 4피리어드 기간의 러닝스코어
- 연장전(들) 기간의 러닝스코어

빨간색

팀

- 1피리어드와 3피리어드에 발생한 개인파울.
- 1피리어드와 3피리어드에 허용된 타임아웃.
- 1피리어드와 3피리어드의 팀파울.
- 1피리어드와 3피리어드에 처음으로 교체되어 코트로 들어간 선수의 Player in 칸에 표시하는 X.
- 경기가 시작될 때 코트에 들어서는 각 팀의 선발출전 선수 5명의 Player in 칸에 표시된 X를 돌려서 그리는 원○.

러닝스코어

- 1피리어드와 3피리어드 기간의 러닝스코어.

4.10 차례로 교차하는 소유권 화살표 (볼 소유권의 교체)

차례로 교차하는 소유권 화살표는 점프볼 대신 드로인으로 볼을 라이브 시키는 방법이다. 모든 점프볼 상황에서 팀들은 차례로 교차하는 소유권 화살표에 따라 점프볼 상황이 발생한

지점으로부터 가장 가까운 코트의 경계선 밖에서 드로인을 한다(경기의 시작을 위한 최초의 점프볼 제외).

4.10.1 차례로 교차하는 소유권 화살표의 설정

경기를 시작하는 최초의 점프볼 직후에 코트 안에서의 라이브 볼을 컨트롤하지 못한 팀이 차례로 교차하는 소유권 화살표의 첫 번째 권리를 갖는다. 즉, 점프볼 직후의 첫 라이브 볼 컨트롤을 하지 못한 팀이 다음에 발생하는 점프볼 상황에서 볼의 소유권을 갖게 된다. 예를 들어, A팀이 경기 시작을 알리는 최초의 점프볼 팀에서 볼의 소유권을 획득했다면 소유권 화살표의 방향은 B팀의 공격방향과 같게 놓아야 한다.

각 피리어드가 끝났을 때, 다음 점프볼 상황에서 볼 소유권을 갖고 있던 팀은 다음 피리어드가 시작할 때 기록석 반대편의 센터라인 연장선 밖에서 드로인을 함으로써 그 소유권을 행사한다. 단, 피리어드가 시작할 때 자유투와 공격권이 주어지는 벌칙이 시행되는 경우는 예외이다. 이때는 벌칙에 의한 공격권이 행해지는 것이므로 차례로 교차하는 소유권 화살표의 방향은 바뀌지 않는다.

만약 코트 안에서 라이브 볼의 컨트롤이 확실하게 이루어지지 않았다면, 테이블 오피셜은 볼 소유권을 부여하기 위한 차례로 교차하는 소유권 화살표의 방향을 설정할 수 없다.

예를 들어, 최초의 점프볼에서 점퍼 A1이 볼을 정당하게 탭 한 이후에 A2와 B2 사이에 헬드볼이나 더블파울이 선언되었다면 심판은 센터서클에서 A2와 B2의 새로운 점프볼을 시행할 것이다. 경기시계는 볼이 정당하게 탭 된 후부터 헬드볼/더블파울이 선언되기 전까지 경과한 시간만큼 흘렸어야 한다. 유사한 상황으로, 최초의 점프볼에서 정당하게 탭 된 볼이 곧장 코트 밖으로 나갔다면(아웃 오브 바운드) 기록원은 이 아웃 오브 바운드로 인해 시행하는 드로인을 코트 안에서 최초로 컨트롤하는 팀이 어느 팀인지 확인할 때까지 차례로 교차하는 소유권 화살표의 방향을 설정하지 말고 반드시 기다려야 한다.

차례로 교차하는 소유권 화살표의 방향은 다음 점프볼 상황에서 드로인 권리를 가진 팀의 공격방향과 같게 놓는다(드로인 권리를 가진 팀이 공격해야 할 상대팀 바스켓 방향).

이것은 점프볼 이후에 어느 한 선수/팀이 코트 안에서 라이브 볼의 컨트롤을 획득했다면, 차례로 교차하는 소유권 화살표의 방향은 컨트롤한 선수/팀의 공격방향과 반대로 놓아야 한다는 것을 의미한다. 예를 들어, A팀이 라이브 볼의 컨트롤을 획득했고 그들의 공격방향이 오른쪽 바스켓이라면 차례로 교차하는 소유권 화살표의 방향은 왼쪽 바스켓을 향해 놓아야 하는 것이다.

최초의 점프볼을 주심이 토스하고, 그 볼이 점퍼에 의해 정당하게 탭 되어서 아웃 오브 바운드 되거나 점퍼가 아닌 선수나 코트 바닥에 아직 닿지 않은 볼을 점퍼가 잡았다면 이는 바이얼레이션이다.

이 두 상황 모두 바이얼레이션이므로 바이얼레이션을 범하지 않은 팀에게 드로인 권리를 준다.

드로인 이후에 코트 안에서 라이브 된 볼을 컨트롤하지 못한 팀은 그 다음 점프볼 상황이 발생했을 때 차례로 교차하는 소유권 화살표에 따라 점프볼이 발생한 가장 가까운 코트의 경계선 밖에서 볼의 소유권을 갖는다.

4.10.2 차례로 교차하는 소유권 화살표의 방향 교체

차례로 교차하는 소유권 화살표의 방향은 소유권 화살표에 의한 드로인이 끝나는 즉시 반대 방향으로 바뀌어야 한다.

차례로 교차하는 소유권의 교체는

- 볼을 드로인 할 선수에게 핸딩되었을 때 **시작되고**
- 다음과 같은 때에 **끝난다**.
 - 코트 안에 있는 선수에게 볼이 정당하게 터치되거나, 선수가 터치할 때.
 - 드로인을 하는 팀이 바이얼레이션을 범할 때.
 - 드로인하는 동안 라이브 볼이 링과 백보드 사이에 끼었을 때.

차례로 교차하는 소유권으로 드로인을 시행하는 팀이 드로인 중에 바이얼레이션을 범하면, 그 팀은 차례로 교차하는 소유권을 상실하게 된다. 이는 본인들의 실수로 소유권을 허비한 것이다.

소유권 화살표의 방향은 드로인 바이얼레이션이 발생한 즉시 다음 점프볼 상황에서 소유권을 가져갈 팀의 공격방향으로 돌려야 한다. 이후의 경기는 직전의 드로인 바이얼레이션이 발생한 지점에서 바이얼레이션을 범하지 않은 팀에게 드로인을 주어 재개될 것이다. 이때의 드로인은 소유권 화살표에 의한 것이 아니므로 화살표 방향은 그대로 두어야 한다.

다음과 같은 때에 일어나는 어느 팀의 파울도 차례로 교차하는 소유권 화살표의 드로인 권리를 상실케 하지 못한다.

- 1피리어드를 제외한 나머지 피리어드가 시작되기 전.
- 차례로 교차하는 소유권 화살표로 인한 드로인이 시행되는 도중(드로인 완료 전).

피리어드를 시작하는 처음의 드로인 과정에서 드로인 할 지점에 위치한 선수에게 심판이 볼을 핸드윙했다라도 그 볼이 코트 안의 선수에게 정당하게 터치되기 전이라면, 차례로 교차하는 소유권 화살표의 교체는 완전히 끝나지 않은 것이며 소유권 화살표의 방향 또한 그대로 유지되어야 한다.

만약 핸드볼이 선언되고 심판과 기록원의 실수로 차례로 교차하는 소유권이 잘못된 팀에게 부여되었더라도, 드로인 된 볼이 코트 안의 선수에게 정당하게 터치되거나 선수가 터치했다면 이 실수는 정정될 수 없다. 그러나 이 실수로 소유권을 가졌어야 했으나 그러지 못해 볼이익을 받은 팀의 소유권은 상실되지 않고, 다음 점프볼 상황에서 차례로 교차하는 소유권을 가지게 될 것이다.

차례로 교차하는 소유권 화살표를 교체하는 가장 일반적인 상황은 최초의 점프볼이다.



최초의 점프볼



흰색 팀이 코트 안에서 볼의 컨트롤 획득
소유권 화살표는 어두운 색 팀의 공격 방향으로

기록원은 언제 차례로 교차하는 소유권 화살표의 방향을 바꿔야 하는가?

점프볼 상황으로 인해 드로인이 주어지고, 드로인 한 볼이 코트 안의 선수에게 정당하게 터치되거나 선수가 정당하게 터치할 때마다 기록원은 화살표의 방향을 바꿔야 한다.



점프볼 상황



코트 안에서
볼이 정당하게 터치



방향교제

그리고 점프볼 상황으로 인해 드로인이 주어지고 이 드로인이 완벽하게 끝나기 전에 드로인을 하던 팀이 바이올레이션을 범하면, 이때에도 기록원은 화살표의 방향을 바꿔야 한다.



점프볼 상황



드로인 바이올레이션



방향교제

후반전부터는 양 팀의 공격방향이 서로 바뀌기 때문에 기록원은 하프타임이 시작하면(전반전이 끝나면) 소유권 화살표의 방향을 즉시 바꿔야 하며 심판과 커미셔너(있는 경우)에게 이 사실을 알려야 한다.

기록원은 언제 차례로 교차하는 소유권 화살표의 방향을 바꾸지 말아야 하는가?

다음과 같은 때에 일어나는, 어느 팀의 파울도 차례로 교차하는 소유권 화살표의 드로인 권리를 상실케 하지 못한다.

- 1피리어드를 제외한 나머지 피리어드가 시작되기 전.
- 차례로 교차하는 소유권 화살표로 인한 드로인이 시행되는 도중(드로인 완료 전).

이 경우, 파울에 대한 벌칙과 상관없이 차례로 교차하는 소유권 화살표는 바뀌지 않는다.



점프볼 상황



코트 안에서 볼이 정당하게 터치되기 전에 파울



방향 교체 X

차례대로 교차하는 소유권 화살표 표시기가 전자장비라면, 다음의 조건을 갖추어야 한다.

- 화살표의 크기가 최소한 길이 100mm, 높이 100mm 이상이어야 한다.
- 스위치를 켜를 때, 소유권 화살표가 장비의 앞면에 **빨간색**으로 밝게 불이 들어오면서 방향을 정확하게 보여줄 수 있어야 한다.
- 장비의 뒷면에는 방향표시가 올바르게 되어있는지 확인할 수 있도록 왼쪽/오른쪽/중립을 나타내는 LED가 표시되어야 한다.
- 소유권 화살표 전자장비는 기록선 중앙 전면에 배치해야 하고, 경기에 관여된 모든 사람들이(관중 포함) 확실하게 볼 수 있어야 한다.



4.11 메카닉과 수행기준

기록원은 명확한 업무수행을 위해 다음의 사항들을 숙지하고 지켜야한다.

- 규칙과 테이블 오피셜 매뉴얼에 따라서 스코어시트를 완성한다.
- 심판들과의 효과적인 의사소통을 위하여 심판 시그널과 메카닉을 알아야 한다.
- 선수가 파울을 범할 때마다 각 선수가 범한 개인파울의 개수를 양 팀 코치들과 선수들, 그리고 심판들이 알 수 있게 해당 선수의 누적 개인파울 개수에 해당하는 숫자가

적힌 개인파울 표시판을 들어 보여준다. 이 때 파울의 개수는 다른 테이블 오피셜들, 커미셔너(있는 경우)와 구두로 확인되어야 한다.

- 필드공을 시도하는 선수들의 유니폼 번호나, 싸움의 상황에 가담한 인원들을 메모한다. 기록원은 계시원, 커미셔너(있는 경우)와 함께 싸움이 일어나는 동안에 코트 안에서 벌어지는 일들에 대해 주의 깊게 관찰해야 한다.
- 선수가 3점 슈트를 시도할 때 심판의 시그널에 주목해야 한다. 3점 슈트 라인 근처에서 시도된 슈트 2점인지 3점인지는 심판이 판단하고 결정한다.
- 득점이 발생하는 매 순간마다 득점과 관련된 정보(예: A11 2점)를 큰 소리로 말하고, 또한 스코어보드의 점수 확인을 돕기 위해 해당 득점으로 도달한 팀의 누적점수(예: 66-56, 항상 A팀-B팀 순서로)를 분명하게 말해야 한다. 스코어시트와 스코어보드끼리 같다면, 보조기록원은 이상이 없음을 구두로 확인해 줄 것이다.
- 만약 스코어시트가 정확한데 스코어보드가 이와 불일치한다면, 즉시 스코어보드를 정정하기 위한 조치를 취해야 한다. 만일 의심스러운 점이 있거나 어느 한 팀이라도 정정에 이의를 제기한다면, 가능한 빨리 심판에게 알려야 한다. 단, 기록원은 가장 처음 볼이 데드될 때까지 기다렸다가 신호를 울려야 한다.
- 파울이 선언될 때마다 파울과 관련된 정보를 심판이 선언한대로(예: A26 개인파울, 자유투 2개) 크게 말해야 한다. 그리고 스코어시트에 그 정보를 기입한 후에 개인파울 표시판을 보여주면서 개인파울과 팀파울의 개수(예: A26 개인파울 2개, 팀파울 4개째, 팀파울 4-1)를 말해야 한다. 보조기록원은 구두 확인을 한 후에 그 내용을 스코어보드에 입력할 것이다.
- 한 선수의 개인파울이 5개가 되거나 테크니컬 파울 그리고/또는 스포츠정신에 위배되는 파울의 합계가 2개가 되어 실격되어야 할 때, 최대한 빨리 다른 테이블 오피셜들에게 이 사실을 알려야 한다.
- 선수교체와 타임아웃의 요청이 있는 경우, 기록원은 볼이 데드되고(경기시계 멈춤) 심판이 그의 시그널을 모두 끝낸 후에(있는 경우) 다시 볼이 라이브 되기 전까지만 신호를 울릴 수 있다. 기록원의 신호는 경기시계나 경기를 중단시키지 못하며 볼을 데드시키지도 못한다.
- 선수교체 요청의 가능성이 높은 상황(3번째나 4번째의 개인파울)이나 5번째 개인파울 또는 추가 자유투 등이 발생하여 선수교체나 타임아웃에 민감하게 반응해야 하는 상황, 그리고 기록석에 팀파울 표시기를 놓아야 하는 상황에서는 파울이 선언된 선수

의 유니폼 번호와 개인 및 팀 파울 숫자를 반복해서 크게 말하는 행동이 더욱 중요시 되므로 평소에 꾸준하고 반복적으로 이행하여 습관을 들이는 것이 좋다.

- 타임아웃과 선수교체 요청에 대한 동료들의 언급을 주의 깊게 들어야 한다.
- 전반전과 후반전(그리고 연장전) 중에 팀이 타임아웃을 모두 사용하여 더 이상 허용 될 타임아웃이 없게 되면, 가까운 심판에게 이를 알려주어 해당 팀의 코치에게 이 사실을 전달할 수 있도록 해야 한다.
- 한 피리어드에서 한 팀에 4개째의 팀파울이 선언된 후에 볼이 라이브로 되는 즉시, 파울을 범한 팀의 가장 가까운 기록석 위치에 팀파울 표시기를 배치하여 해당 팀이 팀 파울 벌칙상태에 놓인 것을 표시한다.
- 한 팀의 제한된 공격시간이 끝나가는 마지막 시간동안 “5, 4, 3, 2, 1, 0”을 외치면서 샷 클락 계시원을 돕는다.
- 차례로 교차하는 소유권 화살표의 규칙을 알아야 하고, 화살표의 방향을 바꿔야 할 때에는 규칙에 따라 정확하게 바꿔야 한다.
- 심판들과 눈 맞춤을 유지해야 한다.

5. 보조기록원 (THE ASSISTANT SCORER)

5.1 보조기록원의 임무

보조기록원은 스코어보드를 운영하고, 지속적으로 기록원을 도와야 한다. 스코어보드와 스코어시트가 일치하지 않고 이에 대한 확실한 근거가 없다면 스코어시트가 우선하며, 스코어 보드를 이에 따라 정정한다.

5.2 경기 전

스코어보드

스코어보드는 경기에 관여된 모든 사람들이 확실하게 볼 수 있어야 한다(관중 포함). 대형TV나 비디오 디스플레이를 사용하는 경우라도 경기 내내 경기에 관한 필요정보가 완벽하게 표시될 수 있어야 하며, 디지털 스코어보드와 동일한 정보 및 가독성을 제공해야 한다.

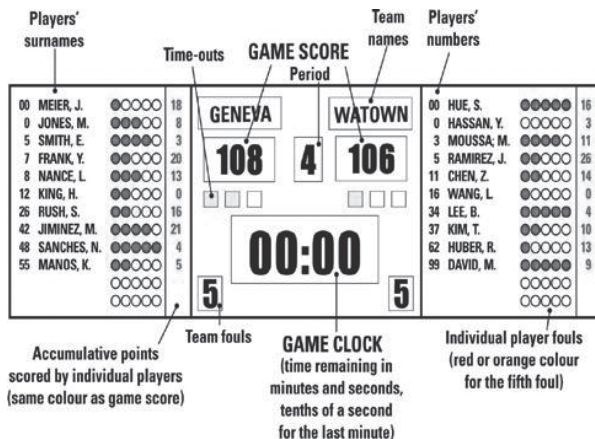
스코어보드는 다음의 내용을 나타내야 한다.

- 큰 숫자에서 작은 숫자로 떨어지며 시간을 재는 디지털 경기시계: 남은 시간을 분과 초 단위로 나타내며, 매 피리어드의(연장전 포함) 마지막 1분 동안에는 1/10초 단위까지 나타낸다.
- 양 팀의 득점 점수.
- 양 팀의 이름.
- 양 팀의 팀파울 개수를 나타내는 1부터 5까지의 숫자(가능하다면 5에서 멈춰지는).
- 각 피리어드를 나타내는 1부터 4까지의 숫자와 연장전을 나타내는 E.
- 전반전, 후반전 동안 양 팀에 허용된 타임 횟수를 나타내는 0부터 3까지의 숫자.
- FIBA 레벨1 경기에 있어서는, 각 선수들의 성(last name)과 번호, 개인 누적 득점과 개인파울들이 표시되어야 한다(각 팀당 최소 12명의 선수명단이 표출될 수 있는 자리가 필요하고, 표출된 모든 선수의 정보를 보여줄 수 있어야 한다).
- 타임아웃 시간을 재는 시계(선택사항): 경기시간을 위한 시계를 타임아웃 시간을 재는 용도로 사용해서는 안 된다.

보조기록원은 장비가 정상적으로 작동하는지 반드시 확인해야 한다. 특히, 모든 LED나 스코어보드의 글자들이 올바르게 작동하는지를 확인해야 한다. 보조기록원은 스코어보드의 LED나 글자들에 어떠한 오작동이라도 발견되면 주심 그리고/또는 커미셔너(있는 경우)에게 알려야 한다.

보조기록원은 다음의 사항들을 확인해야 한다.

- 경기시계와 공격제한시계(샷 클락)가 전자적으로 연동되는지의 여부.
- 스코어보드의 LED나 글자들 확인 - 888로 표시해보기(가능하다면).
- 팀 파울 표시 숫자가 5에서 멈추는지 확인.
- 피리어드를 나타내는 숫자의 수동 입력 가능 여부.
- 타임아웃을 표시하는 숫자의 수동 입력 가능 여부.
- 경기의 휴식시간 동안 팀파울과 타임아웃을 초기화하는 방법(자동 초기화가 아닐 경우).
- 실수가 발견되었을 때, 선수 개인득점의 수정 방법 (예: 개인점수의 증가 및 감소).
- 실수가 발견되었을 때, 파울의 수정 방법.
- 경기시계의 시간 수정 방법(초 단위와 마지막 1분에서의 1/10초 단위의 증가 및 감소).
- 신호를 울리기 위한 장치의 작동 여부와 작동 방법.



5.3 경기 중

스코어보드를 조작하는 방법

스코어보드의 기록들은 스코어시트와 같아야 한다. 팀 파울은 5개째가 되면, 더 이상 팀파울이 발생해도 5에서 멈춰있어야 한다(가능하다면).

기록원과 협력하는 방법

- 보조기록원은 선수의 번호, 팀, 그리고 득점한 점수 순으로 알려야 한다(예: 14B, 2점).
**국내대회에서는 선수의 팀, 번호, 그리고 득점한 점수 순으로 알려도 무방하다(예: B14, 2점).
- 기록원은 방금 득점한 팀의 누적 점수, 그 다음에 A팀-B팀의 누적 점수 형식으로 소통한다(예: 40점, 57-40).
- 보조기록원은 스코어보드의 팀 누적 점수가 정확한지 반복적으로 확인한다.
- 커미셔너(있는 경우)가 듣고 확인할 수 있을 정도로 충분히 큰 목소리로 말해야 한다.

보조기록원은 반드시 직전의 득점상황에 대해 기록원이 확인하고 말할 때까지 기다린 후에 스코어보드를 조작해야 한다. 이는 스코어시트가 스코어보드보다 우선하기 때문이며, 반대로 스코어보드가 스코어시트보다 우선할 수 없다는 것을 의미한다.

파울 기록하기

- 보조기록원은 선수의 번호, 팀, 그리고 파울의 종류와 벌칙 순으로 알려야 한다(예: 14B, 개인파울, 자유투 2개). **국내대회에서는 선수의 팀, 번호, 그리고 파울의 종류와 벌칙 순으로 알려도 무방하다(예: B14, 개인파울, 자유투 2개)
- 스코어시트에 동시에 여러 사항을 기록해야 하는 기록원은 방금 발생한 개인파울의 수, 팀 파울 수, 그 다음에 A팀-B팀의 누적 팀 파울 형식으로 소통한다(예: 첫 번째 개인파울, 세 번째 팀 파울, 팀 파울 2-3).
- 스코어보드도 기록원의 기록내용과 일치하면, 보조기록원은 “맞습니다.” 또는 “네”와 같이 대답한다.

이런 방법으로 테이블 오피셜들은 양 팀 및 개별 선수들의 파울 상황에 대해 인지한다. 이는 테이블 오피셜 팀이 선수교체의 요청을 예측하고, 대응할 수 있는 데에 유용한 정보가 된다

(예: 1피리어드에서 세 번째 개인파울이나 경기 중 이른 시간에 4번째 개인파울이 발생한 경우).

기타 임무

- 보조기록원은 교체를 요청한 교대선수가 경기에 될 자격이 있는지 여부를 확인해야 한다. 이를 위해 계시원과 공격시간(샷 클락) 계시원이 선수교체에 대해 의사소통을 해주는 것이 절대적으로 필요하다.
- 기록원이 바쁘다면 보조기록원이 타임아웃이나 선수교체의 신호를 울려야 한다.
- 싸움이나 벤치 클리어런스 상황이 발생하면, 보조기록원은 오른쪽 팀(B팀) 벤치 구역을 지켜보아야 할 임무가 있다. 계시원과 공격시간 계시원도 이러한 상황에서는 서로 도와야 한다.

5.4 경기의 휴식시간

점수와 파울, 그리고 타임아웃과 같은 모든 주요 정보들을 기록원과 함께 교차확인 해야 한다. 선수들과 팀 관계자들을 관찰하고, 특이사항이나 심판이 알아야 할 사항들을 심판에게 알려야 한다.

5.5 경기의 종료와 경기종료 후

다음과 같이 동료들을 도와준다.

- 스코어보드가 정확하지 확인.
- 기록원이 요청한다면, 스코어시트 마감 협조.
- 스코어시트에 서명.
- 경기종료 시에 발생가능한 모든 사건에 대비해 선수들과 팀 관계자들 관찰.
- 양 팀에 완성된 스코어시트 전달.

6. 계시원 (THE TIMER)

6.1 계시원의 임무

계시원은

- 경기시간과 타임아웃, 그리고 경기의 휴식시간을 관리한다.
- 각 피리어드의 경기시간이 끝날 때마다 피리어드의 종료를 알리는 경기시계의 소리가 자동으로 크게 울리는지 확인하고 작동시켜야 한다.
- 피리어드의 종료를 알리는 소리신호가 나지 않거나, 들리지 않을 때에는 피리어드의 종료와 동시에 계시원의 휘슬을 부는 등 가능한 어떤 방법으로라도 즉시 심판에게 알려야 한다.
- 3피리어드 시작 최소 3분 전을 양 팀과 심판들에게 알려야 한다.
- 타임아웃 또는 경기의 휴식시간이 끝나갈 때 양 팀과 심판들에게 알려야 한다.
- 타임아웃을 요청한 팀이 실점했다면, 계시원은 그 필드골이 성공되는 즉시 경기시계를 멈추고 그의 신호를 울려야 한다.

6.2 필수장비와 필요한 도구들

계시원은 경기 진행을 위해 다음의 도구들과 장비들(홈팀 또는 대회조직에서 제공)을 반드시 갖춰야 한다.

- 경기시간 계시기
- 스톱워치

더불어, 다음의 물품들을 지녀야 한다.

- 펜(검정 또는 파란색, 그리고 빨간색).
- 다음의 내용들을 기록할 종이 - 특이사항(대회조직본부에서 보고서를 요구할 경우를 대비), 차례로 교차하는 소유권 화살표의 교체, 코트 위의 선수들.
- 경기시간 및 공격제한시간 계시기의 소리와 구별되는 소리의 신호기 또는 휘슬.

6.3 경기 전

6.3.1 소리와 디스플레이, 장비 확인

계시원은 명확한 업무수행을 위해 심판들이 있는 자리에서 다음의 사항들을 반드시 확인해야 한다.

- 경기시간 계시기가 제대로 작동하는지(시작/멈춤, 소리신호, LED/글자 표시, 백보드 테두리의 불빛 등)와 테이블 오피셜들과 양 팀의 벤치, 그리고 관중들에게 잘 보이는지 확인한다. 또한 계시원은 테이블에 있는 콘솔(계시기 조작 장비)의 화면이 비어있는지 또는 경기시간 계시기와 똑같이 표시되는지를 확인해야 한다.
- 시계가 정지되었을 때 시간 조정이 필요한 경우를 대비하여(오류의 상황 등) 경기시간 계시기의 사용방법에 익숙해져야 한다.
- 준비한 스톱워치가 정상적으로 작동하는지 확인한다.
- 경기시간 계시기의 설정방법을 숙지한다.
- 경기 내내 계시원이 경기시계를 확실하게 볼 수 있는지 확인한다.
- 경기시간 계시기의 정밀한 시간장치가 올바르게 작동하는지 확인한다(가능하다면).

6.3.2 경기시계

전자 경기시계는 경기시간과 경기의 휴식시간을 관리하는데 사용되고, 경기에 관여된 모든 사람들이 확실하게 볼 수 있어야 한다(관중 포함).

각각의 보조 경기시계는(있는 경우) 경기 중 또는 경기의 휴식시간 중에 점수와 경기의 잔여시간을 나타내야 한다.

타임아웃의 시간은 경기시계와 분리되어 측정되어야 하는데, 이는 타임아웃 도중이라도 경기의 모든 참여자와 관중들이 경기시계를 볼 수 있게 하기 위함이다. 만약 경기시계와 분리하여 타임아웃의 시간만을 보여줄 수 있는 시계장치가 없다면, 계시원은 타임아웃의 시간을 재기 위하여 준비한 스톱워치를 사용할 수 있다.

6.3.3 소리신호

다음과 같이 확연하게 구분되는 서로 다른 소리를 크게 울리는 최소 2개의 소리신호기가 있어야 한다.

- 첫 번째 신호는 매 피리어드의 종료로 알리는 소리로, 경기시간이 끝나면 빨간 불빛이 켜지는 백보드 테두리와 연동되어 자동으로 울려야 한다.
- 두 번째 신호는 위에서 언급한 소리신호기와는 별개로 독립적이면서 다른 소리를 내는 것으로, 심판의 주의를 끌기에 적절하고 수동으로 소리를 울릴 수 있는 것이어야 한다(예: 경기의 휴식시간 또는 타임아웃 시간의 종료임박을 알리기 위한).
- 위의 두 소리신호기 모두 소리가 울려 퍼지기에 열악하거나 시끄러운 조건들에서도 쉽게 들릴 수 있도록 충분한 음량을 지녀야 한다. 신호기의 음량은 경기장의 크기와 관중들의 소리에 따라 조정될 수 있어야 하며, 경기장의 음향관련시설 담당자와의 긴밀한 공조를 적극 추천한다.

6.3.4 경기 전의 시간관리

계시원은 경기시작 예정시각 60분전부터 시간을 계시하고 작동시킨다.

심판은 경기시작 7분, 8분 또는 9분전에(보통 해당 지역조직위원회LOC가 사전에 결정) 휘슬을 불어 선수들이 준비운동을 멈추고 즉시 각자의 팀 벤치구역으로 돌아가도록 할 것이며, 이 때 팀 소개가 시작된다. 경기 전 진행순서는 LOC의 결정에 따른다.

예시로, 오른쪽에 있는 표는 2019 FIBA농구월드컵 예선 경기의 경기 전 진행순서에 필요한 사항들을 순서대로 나열한 표이다. 스포츠 경기 사전행사 프로그램과 경기 전 진행에 있어 이 표를 가급적 수정하지 않고 참조하여 일관성 있게 진행해야 한다.

Time to tip-off	Description of activity	Music / Entertainment
-30:00	Official entrance of the teams and warm-up	FIBA Anthem (100')
-11:00	Teams photo session	
-09:00	Teams on team benches / Prepare for team Introductions	FIBA Anthem (60')
-08:00	Team Introductions TEAM B (VISITING)	
-07:00	Team Introductions TEAM A (HOME)	
-06:00	National Anthem TEAM B (VISITING)	
-04:45	National Anthem TEAM A (HOME)	Host country always last
-03:30	Gift Exchange	
-03:00	Final warm-up	
-01:30	Players return to bench	FIBA Anthem (6')
00:00	GAME STARTS	

만약 선수소개가 길어진다면 계시원은 경기시작 3:00분 전에 경기시계를 멈춰놓아야 한다. 모든 선수들과 코치들, 그리고 심판들의 소개가 끝나는 즉시 계시원은 경기시작까지 3분이 남았음을 알리는 신호를 울리고, 경기시계를 다시 작동시킨다. 심판 역시 경기시작 3분 전을 알리는 관례적인 신호를 한다.

경기시작까지 1분 30초가 남았을 때, 계시원은 신호를 울려야 하고 심판은 모든 팀원들이 각자의 팀 벤치 구역으로 들어가도록 해야 한다.

6.4 경기 중

경기는 10분씩 4피리어드로 진행된다. 경기시작 예정시각 전에 20분의 휴식시간이 주어진다. 1피리어드와 2피리어드의 사이(전반전), 3피리어드와 4피리어드의 사이(후반전) 그리고 연장전 시작 전(4피리어드와 연장전 사이)에는 2분의 휴식시간이, 2피리어드와 3피리어드의 사이인 하프타임에는 15분의 휴식시간이 주어질 것이다.

휴식 시간	전반전			하프 타임	후반전			휴식 시간	연장전		
	1P	휴식	2P		3P	휴식	4P		연장	휴식	...
20분	10분	2분	10분	15분	10분	2분	10분	2분	5분	2분	...
	타임아웃 2개				타임아웃 3개				타임 1개		

경기의 휴식시간은 다음과 같은 때 시작된다.

- 경기시작 예정시각 20분 전.
- 각 피리어드의 종료를 알리는 경기시계 계시기의 신호가 울릴 때. 하지만 만약 심판이 피리어드의 종료와 동시에 파울을 선언했다면, 이 경우는 예외적으로 자유투를 포함하여 해당 파울과 관련된 벌칙이 모두 집행된 이후에 휴식시간이 시작되어야 한다.

경기의 휴식시간은 다음과 같은 때 끝난다.

- 1피리어드 시작을 위한 최초의 점프볼을 시행에서 볼이 주심의 손을 떠났을 때.
- 다른 모든 피리어드 시작을 위해 기록석 반대편의 센터라인 연장선에서의 드로인 상황에서 드로인하려는 선수에게 볼이 핸딩되었을 때.

6.4.1 경기시간

계시원은 정확한 경기시간 관리를 위해 경기시계의 작동 버튼(이를 테면, 시작/멈춤)에 손을 대거나 손에 갖고 있어야 한다.

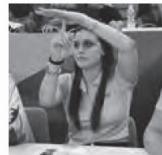
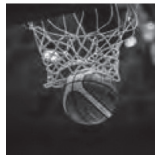
계시원은 다음과 같이 경기시간을 관리해야 한다.

경기시계는 다음과 같을 때 작동(시작)시킨다.

- **점프볼에 있어서**, 점퍼가 볼을 정당하게 탭 했을 때.
- 마지막 **자유투** 또는 하나만 주어진 자유투가 실패하고 볼이 라이브 된 후에, 코트 안의 선수에게 터치되거나 선수가 터치할 때.
- **드로인에 있어서**, 볼이 코트 안의 선수에게 터치되거나 선수가 터치했을 때. 계시원은 드로인 된 볼이 정당하게 터치되는지 보지 못할 수도 있다. 이런 경우, 계시원은 드로인을 관리하는 심판을 지켜보다가 시간의 작동(시작)을 의미하는 심판의 관례적인 시그널이 행해졌을 때 시계를 작동시켜야 한다.

경기시계는 다음과 같은 때 멈춘다.

- 각 피리어드의 경기시간이 종료되었을 때, 경기시계 계시기가 자동으로 멈춰지지 않는다면 계시원이 수동으로 정지시켜야 한다.
- 볼이 라이브 중인 동안에 심판이 휘슬이 불었을 때, 계시원이 판단하기에 경기장이 시끄러워서 심판의 휘슬을 듣기 어렵다면, 지속적으로 심판을 지켜보며 경기시계 멈춤(정지)을 의미하는 심판의 관례적인 시그널이 행해졌을 때 시계를 멈춰야 한다.
- 타임아웃을 요청한 반대팀이 필드골을 성공시켰을 때.
- 4피리어드와 각 연장전의 경기시간이 2:00 분 또는 그보다 적게 남은 시간에 필드골이 성공되었을 때.
- 한 팀이 볼을 컨트롤하고 있는 동안에 공격 시간 계시기의 신호가 울리고, 심판이 시그널(샷 클락 바이얼레이션)을 했을 때.



- 필드골이 성공되기 전에 규칙위반이 먼저 선언되어 경기시계가 정지되었다면, 타임아웃은 먼저 요청한 코치의 팀에게 허용된다(바스켓 카운트는 필드골이 성공되었더라도 파울 선언이 먼저인 점을 주의해야 한다).

절차:

		
<p>코치가 타임아웃을 요청</p>	<p>타임아웃의 기회가 되면, 기록원은 자신의 신호를 올리고 타임아웃 시그널 표시</p>	<p>심판이 휘슬을 불고 타임아웃 시그널 표시. 타임아웃 시작</p>
		
<p>선수들이 각자의 팀 벤치구역으로 복귀</p>	<p>계시원은 타임아웃이 시작되고부터 50초, 그리고 1분이 경과했을 때 신호 올림</p>	

계시원은 타임아웃의 시간을 다음과 같이 관리해야 한다.

- 심판이 휘슬을 불고 타임아웃 시그널을 하는 즉시 스톱워치를 작동시킨다.
- 타임아웃이 허용되고 50초가 경과되었을 때 계시원이 신호(휘슬)를 울려 타임아웃이 10초 남았음을 알리는 적절한 시그널을 한다.
- 타임아웃이 끝나면 신호(휘슬)를 울린다.

타임아웃 중에 선수교체 요청이 들어왔다면, 기록원은 계시원이 타임아웃에 관한 시그널을

할 때 선수교체를 알리는 관례적인 시그널을 한다. 기록원은 선수교체 시그널 후에 교체를 요청한 팀 또는 팀들을 가리켜야 한다.

- 경기시계 계시기 장치가 고장일 경우에(만약 경기시계가 작동/시작하지 않았다면), 계시원은 다음의 조치를 취해야 한다.
 - 스톱워치(주로 타임아웃 측정 용도인)를 작동시켜 시간을 쟀다.
 - 커미셔너(있는 경우)에게 알린다.
 - 커미셔너가 없다면, 눈에 잘 띄도록 자리에서 일어난다(그래야 심판들이 무슨 문제가 발생했음을 알아챌 수 있다).
 - 불이 데드되면 스톱워치를 멈추고, 심판에게 경기시계 계시기가 몇 초간 멈추었다고 알린다(예: 5초간).

보조기록원이 없다면 계시원이 스코어보드를 관리해야 한다. 그러나 경기 중에는 스코어보드의 내용을 갱신시키는 것보다 경기시계를 정확하게 작동시키고 멈추는 것이 더 중요하다. 때문에 경기의 마지막 2분 동안에는 필드골이 성공되면 반드시 경기시계를 멈춰야 하고, (규칙에 따라) 경기시계가 시작되었을 때에만 스코어보드의 점수를 갱신할 수 있음을 각별히 주의해야 한다.

각 피리어드의 종료와 동시에 경기시계 계시기의 신호/소리가 울리지 않았거나 심판들이 듣지 못했다면, 계시원은 자신의 휘슬을 불어서 심판이 피리어드가 종료했음을 알 수 있게 해야 한다.

경기 중 동료들 돕기

- 계시원은 남은 시간을 주기적으로 크게 반복해서 말하여 경기시계 계시기가 고장이 난 경우라도 모든 테이블 오피셜들이 경기의 남은 시간을 알 수 있도록 한다. 이것은 경기 전 회의에서 테이블 오피셜들간에 서로 합의가 되어야 한다.
- 24초의 공격시간이 주어질 때마다 공격제한시간이 10초 남았을 때 공격시간 계시원이 “10초”라고 외치면, 계시원은 24초 공격시간 중에 마지막 5초를 큰 소리로 카운트 다운한다.

- 휘슬-제어 시간 시스템(whistle-controlled time system)이 사용될 때, 때때로 심판의 벨트에 있는 시간 관련 장치가 정상적으로 작동하지 않을 수 있다(WIFI 혼선으로 인해). 계시원은 휘슬-제어 시간 시스템 장치가 정확하게 작동하는지 지속적으로 확인하고, 그렇지 않다면 심판들에게 알려야 한다.
- 계시원은 기록석의 왼쪽 팀(A팀)에서 선수교체나 타임아웃이 요청되면 기록원에게 큰 소리로 알리고, 새로운 선수가 교체를 요청해온다면 이 정보도 기록원에게 알려줘야 한다.
- 계시원은 기록원을 돕기 위해 기록석의 왼쪽에 있는 팀이 팀파울 상황에 놓이게 되면, 팀파울 표시기(A팀을 위한)를 A팀 벤치와 가장 가까운 기록석에 놓는다. 마찬가지로, 보조기록원도 기록석의 오른쪽 팀(B팀)의 팀파울 표시기를 적절한 때에 B팀 벤치와 가장 가까운 기록석에 놓을 것이다.
- 싸움이나 벤치 클리어런스와 같이 사건이 발생한 경우에 계시원은 코트를 관찰하고 세부내용을 적는다.

6.4.2 경기의 휴식시간

계시원은 경기의 휴식시간들을 다음과 같이 관리해야 한다.

- 경기 시작까지 20분이 남았을 때, 경기 전 휴식시간의 시간측정 시작 및 확인하기.
- 1피리어드와 3피리어드 시작에 앞서 심판들이 코트에 있는지 확인하기. 필요하다면 커미셔너(있는 경우)가 심판실에 가서 피리어드의 시작시각을 상기시켜줘야 한다.
- 1피리어드와 2피리어드 사이, 3피리어드와 4피리어드 사이의 휴식시간은 2분.
- 경기의 휴식시간 동안 선수들과 팀 관계자들을 관찰하고 어떤 사건이라도 일어난다면 심판에게 통보.
- 1피리어드와 3피리어드가 시작되기 3분 전과 1분 30초 전에 신호 울리기.
- 2피리어드와 4피리어드(그리고 각 연장전)가 시작되기 30초 전에 신호 울리기.
- 심판이 각 피리어드의 경기시간 종료로 알리면, 이때부터 경기의 휴식시간을 측정.
- 경기의 휴식시간이 끝나면, 10분(또는 연장전을 위한 5분)을 설정하여 경기시계에 표시함으로써 새로운 피리어드의 시작을 준비.
- 경기의 휴식시간이 종료되면 계시원의 신호를 울림과 동시에 경기시계를 즉시 재설정.

6.5 경기 종료 후

- 기록원이 요청한다면, 스코어시트 마감 협조.
- 스코어시트에 서명.

7. 공격시간(샷 클락) 계시원 (THE SHOT CLOCK OPERATOR)

7.1 공격시간 계시원의 임무

한 팀이 코트 안에서 라이브 볼의 컨트롤을 새로 획득할 때마다, 그 팀은 24초 안에 필드골을 위한 슈트를 시도해야 한다. 이 시간을 관리하는 것이 공격시간 계시원의 주된 임무이다.

7.2 필수장비와 필요한 도구들

공격시간 계시원은 경기에 임하기 위해 다음의 도구들과 장비들을 반드시 갖춰야 한다.

홈 팀 또는 대회조직으로부터 제공받을 장비:

- 공격시간(샷 클락) 계시기 장비

더불어, 공격시간 계시원은 다음의 물품들도 지참해야 한다.

- 펜
- 소유권 화살표의 교체나 코트 위 선수들에 관한 메모 및 사건들을 기록할 종이(대회의 조직위원회에서 보고서 작성을 요구했을 때 유용)
- 스톱워치
- 휘슬

7.3 경기 전

7.3.1 공격시간 계시기 장비

공격시간 계시기 장비에는 여러 유형들이 있고, 각각의 유형마다 작동법이나 기술적인 면이 다르다.

일반적으로 공격시간 계시기의 장비는 다음과 같아야 한다.

- 시작(START)/멈춤(STOP) 버튼이나 레버가 있어야 한다(따로따로 또는 같이).
- 24초와 14초로 설정하기 위한 두 개의 분리된 버튼이나 레버가 있어야 한다.

- 초 단위로 시간이 줄어드는(카운트다운) 형식이어야 한다.
- 어느 팀도 볼을 컨트롤하고 있지 않거나 각 피리어드(또는 연장전)의 경기시간이 24 초 또는 14초보다 미만일 때는 어떤 숫자도 나타내지 않는 빈 공간(BLANK) 상태로 표시할 수 있어야 한다(BLANK의 위치는 리셋버튼과 가까이 있어야 한다).
- 필요할 때마다 24초 또는 14초로 언제든지 재설정 할 수 있어야 한다.
- 새로운 24/14초가 부여되면 공격시계의 소리신호는 멈춰져야 한다.

FIBA 레벨1과 레벨2 경기에 있어서, 공격시계는 다음과 같이 연동된 경기시계와 함께 표시되어야 하고 빨간 불빛이 켜져야 한다.

- 각각의 백보드 지지 구조물 위에 설치하거나 천장에 매달 수도 있다.
- 공격시간과 경기시간을 나타내는 숫자는 각기 다른 색으로 표시되어야 한다.



FIBA 레벨1 경기에는 관중은 물론이고, 경기에 관여된 모든 사람들이 어디에서도 공격시간을 확인할 수 있도록 1개의 기기에 3개 또는 4개의 계시기(표시면)를 장착해야 한다(레벨2와 레벨3에도 권장).

7.3.2 신호소리, 디스플레이와 장비 확인

공격시간(샷 클락) 계시원과 경기시간 계시원은 각자가 맡은 전자 장비를 다루는 데에 책임이 있다. 이러한 장치들을 능숙하게 조작하는 것이 각각의 테이블 오피셜들이 자신의 역할을 능률적으로 수행하는 데에 있어 기본적인 항목이다.



다양한 형태의 공격시계 콘솔(계시기 조작 장비)이 있다는 것은 경기가 시작되기 충분한 시간 전에 콘솔의 조작법을 숙지할 시간을 반드시 가져야 함을 뜻한다. 공격시간 계시원은 이 과정을 통해 실제 경기에서 콘솔을 능숙하고 빠르게 조작



할 수 있게 해야 한다. 공격시간 계시원은 경기 전 장비 점검에서 다음의 사항들을 확인해야 한다.

- **공격시계와 경기시계의 분리 작동 여부.** 공격시간 계시원은 공격시계와 경기시계를 개별로 관리할 수 있는지를 알아야 한다. 공격시계는 경기시계와 분리되어 독립적으로 작동(시작)할 수 있어야 한다.
- **시작(START)과 멈춤(STOP)의 적시 작동 여부.**
- **24초 또는 14초/0초와 소리 신호.** 규칙에 따르면, 공격시간 계시기의 소리는 경기시간 계시기의 소리와는 달라야 한다. 공격시간 계시원은 이 소리의 작동과 음량을 확인하기 위하여 경기시작 20분 전부터 주어지는 경기의 휴식시간 중, 심판들이 코트에 있을 때 공격시계를 0초에 도달할 때까지 작동시켜야 한다. 이는 심판들과 테이블 오피셜들에게 공격시간이 0초(또는 빈 화면)가 되거나 24초 또는 14초가 모두 소진된 후에 버저가 울리는지 알려주기 위함이기도 하다.
- **공격시간을 꺼서 계시기의 표시면을 빈 화면(아무 문자나 숫자도 나타나지 않는, BLANK)으로 만들 수 있는지의 여부.**
- **빈 화면(BLANK) - 24초/14초 재설정 - 시작(START) 순의 절차 <볼이 링에 닿았을 때>.**
- **장비의 표시면에 사진과 같이 빨간 점이 표시될 수 있어야 한다.** 이 점은 경기시계가 멈춰있을 때만 켜지며, 이는 시간이 제대로 작동하지 않을 때 그 사실을 가장 빨리 발견할 수 있게 한다(특히 휘슬-제어 시간 시스템 사용 시에).
- **0초에서 새로운 24초/14초가 설정되면 공격시간 계시기의 소리가 멈춰지는지, 그리고 소리신호가 울리고 난 직후에 즉시 공격시계를 재시작(RESTART)할 수 있는지 확인.**
- **남아있는 경기시간이 24초 미만 14초 초과이고, 새로운 공격권이 발생했을 때 공격시계의 14초 설정 가능 여부.**
- **피리어드의 남은 경기시간이 24초 미만 또는 14초 미만일 때, 공격시간 계시기를 끌 수 있는지의 여부.**
- **오류가 발생한 상황에서 공격시간 계시기의 숫자를 수정할 수 있는지와 수정 방법 확인.**

7.4 규칙

7.4.1 공격시간(샷 클락)

공격시간의 기본인 24초 규칙의 적용은 규칙에 대한 해박한 지식과 이해, 경기당 수십 번 씩 10분의 1초 단위로 상황을 판단하는 능력과 높은 수준의 집중력을 요구하는 대단히 복잡한 업무이다.

이 업무를 능률적으로 해내기 위해서는 팀의 볼 컨트롤이 언제 시작되고, 언제 끝나는지에 대한 완벽한 이해가 필수적이다.

7.4.2 볼의 컨트롤

팀 컨트롤은 그 팀의 한 선수가 라이브 된 볼을 잡고 있거나(holding), 드리블을 하고 있거나(dribbling) 또는 심판으로부터 볼을 핸드링 받았을 때 시작된다.

다음과 같은 때 팀 컨트롤은 계속되고 있는 것이다.

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

다음과 같은 때 팀 컨트롤은 끝난 것이다.

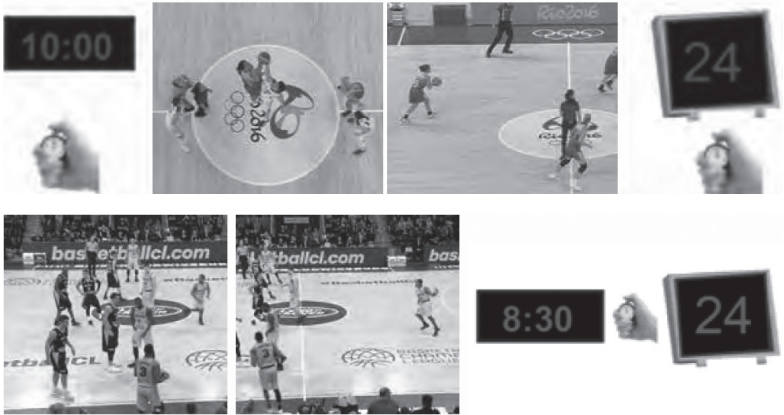
- 상대팀이 볼의 컨트롤을 획득했을 때.
- 볼이 데드되었을 때.
- 볼이 필드골 또는 자유투를 던지는 선수의 손에서 떠났을 때.

7.4.3 공격시간 관리

공격시간은 다음과 같은 때 시작(START)되거나 재시작(RESTART) 된다.

- 한 선수가 코트 안에서 라이브 된 볼의 컨트롤을 획득했을 때. 상대팀이 그 볼을 건드렸더라도 컨트롤을 하고 있던 팀이 계속해서 볼을 컨트롤한다면, 상대의 단순한 볼 터

치만으로는 새로운 공격시간을 부여하지 않는다.



- 드로인에 있어서, 코트 안의 선수가 볼을 터치하거나 선수에게 정당하게 터치되었을 때.

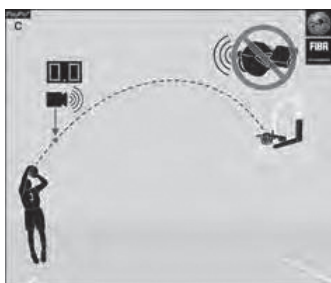
팀은 필드골을 위한 슛을 24초 안에 시도해야 한다.

필드골을 위한 슛이 24초 이내에 이루어지려면 다음과 같은 조건이 성립해야 한다.

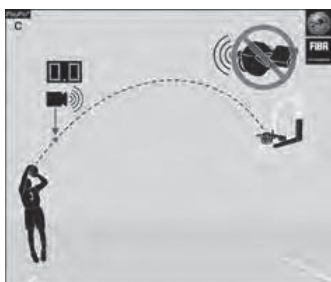
- 공격시간 계시기의 신호가 울리기 전에 필드골을 위해 슛한 볼이 선수의 손에서 떠나야 하고,
- 선수의 손에서 떠난 볼이 반드시 링에 터치되거나 바스켓에 들어가야 한다.

24초의 공격시간이 거의 끝날 무렵에 필드골이 시도되고, 슛한 볼이 공중에 있는 동안에 공격시간 계시기의 신호가 울렸다면:

A) 볼이 링에 터치되지 않았다면, 바이얼레이션이 된다. 그러나 이 볼을 쫓은 반대팀이 즉시 컨트롤하게 되면, 신호는 무시되고 경기는 계속될 것이다.



B) 볼이 바스켓 안으로 들어갔다면, 신호는 무시되고 골은 득점으로 인정될 것이다. 바이얼레이션도 선언되지 않는다.



C) 볼이 링에는 닿았으나 바스켓 안으로 들어가지 않았다면, 신호는 무시되고 경기는 계속될 것이다. 바이얼레이션도 선언되지 않는다.

골텐딩과 인터피어런스에 관련된 모든 규정은 그대로 적용된다.

다음과 같은 결과로 경기가 중단되었다가 볼을 컨트롤하던 팀이 다시 드로인을 얻어 경기가 재개되면, 공격시간은 재설정(RESET)하지 않고 정지(STOP)시킨다.

- 볼이 코트 밖으로 나감(아웃 오브 바운드).
- 볼을 컨트롤하던 팀의 선수 부상.
- 점프볼 상황.
- 더블 파울.
- 양 팀에 대한 같은 비종의 벌칙이 상쇄.

다음과 같은 상황에서는 공격시간 계시기의 표시기를 끈 채로(BLANK) **공격시간을 멈추고 24초로 재설정(RESET)한다.**

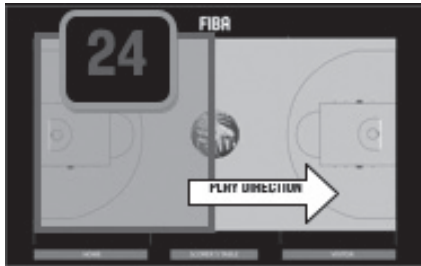
- 볼이 정당하게 바스켓에 들어갔을 때.
- 볼을 컨트롤하던 팀이 공격해야 할 바스켓의 링에 볼이 닿고(링과 백보드 사이에 볼이 끼지 않는 한), 이 볼을 링에 터치되기 전에 컨트롤하지 못했던 팀이 컨트롤하게 될 때. <수비 리바운드 혹은 스틸>
- 다음과 같은 결과로 팀의 백코트에서 드로인을 얻었을 때:
 - 파울 또는 바이얼레이션.
 - 볼을 컨트롤하던 팀과 관련 없는 행위로 인한 경기 중단.
 - 상대에게 불이익을 주지 않는, 양 팀과 관련없는 행위로 인한 경기 중단.
- 어느 팀에든지 자유투가 주어졌을 때.
- 볼을 컨트롤하고 있던 팀의 규칙위반이 선언되었을 때.

다음과 같은 이유로 심판이 경기를 중단시켰다면:

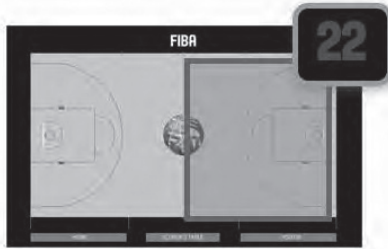
- 볼을 컨트롤하고 있지 않던 팀의 파울이나 바이얼레이션(아웃 오브 바운드는 제외)을 선언하기 위해,
- 볼을 컨트롤하고 있지 않던 팀의 정당한 이유로 인해,
- 어느 팀과도 관련이 없는 정당한 이유로 인해,

볼의 소유권은 경기가 중단되기 전에 볼을 컨트롤하던 팀에게 부여하고, 공격시간은 다음의 각 상황에 따라서 재설정 될 것이다.

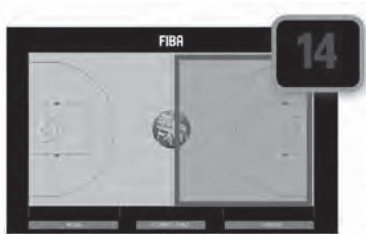
- 볼을 컨트롤하던 팀의 백코트에서 드로인이 주어졌다면, 공격시간은 24초로 재설정 된다.



- 볼을 컨트롤하던 팀의 프런트코트에서 드로인이 주어졌다면:
 - 경기가 중단된 시점의 공격시간이 14초 또는 그보다 많이 남아있었다면, 공격시간은 재설정되지 않고 경기가 중단되었을 때의 잔여시간만으로 경기를 진행한다.



- 경기가 중단된 시점의 공격시간이 13초 또는 그보다 적게 남아있었다면, 공격시간은 14초로 재설정한다.



그러나 만약 어느 팀과도 관련이 없는 정당한 사유로 경기가 중단되고 심판이 판단하기에 공격시간을 재설정하는 것이 상대팀에게 불리하다고 여겨지면, 공격시간은 경기가 중단되었을 때 표기된 잔여시간만으로 경기를 진행할 것이다.



심판이 볼을 컨트롤하던 팀의 파울이나 바이얼레이션을 선언하여 경기가 중단되고 이 결과로 상대팀이 드로인을 부여받게 되면, 공격시간은 24초로 재설정된다.

볼을 컨트롤하던 팀이 공격해야 할 바스켓의 링에 볼이 닿고 난 후, 공격시간은 다음과 같이 재설정한다.

- 상대팀이 볼의 컨트롤을 획득했다면(수비 리바운드 또는 스틸), 24초.
- 볼이 링에 닿기 전에 볼을 컨트롤하던 팀이 다시 컨트롤하게 됐다면(공격 리바운드), 14초.

이 규칙은 필드골을 위한 슛과 자유투에 적용된다.

어느 피리어드에서든지 볼이 데드되고 경기시계가 멈추고 난 후에 어느 팀이든지 새로운 볼 컨트롤을 획득했을 때 경기시계가 14초보다 적게 남았다면, 공격시간 계시기를 끈다.

한 팀이 볼을 컨트롤하고 있거나 어느 팀도 볼을 컨트롤하고 있지 않을 때 오류로 공격시계의 신호가 울렸다면, 이 신호는 무시되고 경기는 계속되어야 한다.

- 그러나 심판이 판단하기에 볼을 컨트롤하고 있던 팀이 불이익을 받았다고 여겨지면, 경기를 중단하여 공격시간을 정정하고 볼을 컨트롤하던 팀에게 다시 볼의 소유권을 부여한다.

7.4.4 공격시간(샷 클락) 계시원

공격시간 계시원은 공격시간 계시기를 다음과 같이 운영해야 한다.

다음과 같은 결과로 볼을 컨트롤하던 팀이 경기가 중단된 이후에 팀의 프런트코트에서 드로인으로 다시 볼 컨트롤을 얻었고, 공격시간이 14초 또는 그보다 많이 남았다면 공격시간은 24초로 재설정되지 않는다.















- 파울 또는 바이얼레이션.
- 볼을 컨트롤하던 팀과 관련 없는 행위로 인한 경기 중단(예: 상대 선수의 부상).
- 상대에게 불이익을 주지 않는, 양 팀과 관련 없는 행위로 인한 경기 중단(예: 양 팀 선수의 부상).

다음과 같을 때 공격시계를 멈추고 14초로 재설정한다.

- 다음과 같은 결과로 볼을 컨트롤하던 팀이 프런트코트에서 드로인을 부여받았고, 공격시간이 13초 또는 그보다 적게 남았을 때:
 - 파울 또는 바이얼레이션.
 - 볼을 컨트롤하던 팀과 관련 없는 행위로 인한 경기 중단.
 - 상대에게 불이익을 주지 않는, 양 팀과 관련 없는 행위로 인한 경기 중단.
- 필드골이나 마지막 또는 하나만의 자유투, 또는 패스한 볼이 성공되지 못하고 링에 닿기만 한 후에 이 볼을 링에 닿기 전에 컨트롤하던 팀이 다시 컨트롤하게 되었을 때.

공격시간의 세부적 상황들	
시계 작동 (START)	경기시계가 흘러가는 중에 코트 안에서의 라이브 볼 컨트롤
	드로인에 있어서, 코트 안의 선수가 볼을 터치 또는 볼이 선수에게 정당하게 터치
시계 멈춤 (STOP) 옆에 열거된 이유로 경기가 중단되었다가 컨트롤하던 팀이 계속 소유권 가짐	상대팀에 의한 아웃 오브 바운드
	점프볼 상황
	더블 파울
	상대팀의 파울
	컨트롤하던 팀 선수의 부상
	모든 벌칙이 취소된 특별한 상황
	모든 벌칙이 완전히 취소된 싸움(제39조)
멈춘 다음 공격시간 계시기를 빈 화면(BLANK)으로 둔 채 24초로 재설정(RESET)	정당한 볼의 바스켓 통과(득점)
	볼이 상대팀 바스켓 링에 터치
	파울이나 바이얼레이션의 결과로 인한 백코트에서의 드로인
	자유투 획득
	상대에게 불이익을 주지 않는, 양 팀과 관련 없는 행위로 인한 경기중단
계시기 끄(OFF)	각 피리어드의 경기 잔여시간이 14초 미만

7.4.5 24초/14초 상황의 예시들

공격시간 계시기의 신호가 울렸을 때의 상황들						
	오류로 인한 공격시간 계시기 울림 	선수의 손에 볼이 있는 중에 	볼이 공중에 있는 중에			
			공격시간 계시기가 울리고			
			필드골 성공	링에 닿고 리바운드	링에 안 닿음	링에 안 닿고 공장 수비 리바운드
심판의 행동	No call 	Call 	No call 	No call 	Call 	No call 
심판의 결정						

필드골을 위한슛과 관련된 공격시간 상황들			
필드골을 위해 슛	1	A팀 슛 릴리즈 슛 성공 빈 화면으로 표시(BLANK)	득점 인정 엔드라인에서 B팀의 공격으로 시작 B팀을 위한 새로운 24초
	2	A팀 슛 릴리즈 볼이 링에는 닿았으나 슛은 실패 빈 화면으로 표시(BLANK)	B팀 리바운드 : 새로운 24초 A팀 리바운드 : 새로운 14초
	3	A팀 슛 릴리즈 볼이 링에 닿지 않았으나 A팀이 볼의 컨트롤을 계속 유지	공격시간은 재설정 없이 계속 흘러감

핀 그라운드 위해 슛	4	A팀 슛 릴리즈 볼이 링에 닿지 않았고 B팀이 볼의 컨트롤 획득	B팀을 위한 새로운 24초
	5	A팀 선수들끼리의 패스하던 중에 혹은 상대팀 선수에 의해 볼이 굴절되어 볼이 링에 터치-빈 화면으로 표시 (BALNK)	B팀이 컨트롤 : 새로운 24초 A팀이 컨트롤 : 새로운 14초
	6	A팀 슛 릴리즈 공격시간이 14초 이상 남은 상태에서 볼이 링에 닿음-빈 화면으로 표시 (BLANK) A팀 리바운드 획득	A팀이 리바운드를 획득했을 때 공격시간은 14초로 재설정
슛한 볼이 리바운드 에 강스 나 안 신 하 에 반 대 팀 에	7	A팀 슛 릴리즈 공격시계 신호 울림 슛 성공-빈 화면으로 표시(BLANK)	득점 인정 엔드라인에서 B팀의 공격으로 시작 B팀을 위한 새로운 24초
	8	A팀 슛 릴리즈 공격시계 신호 울림 볼이 백보드를 맞고 슛 성공-빈 화면으로 표시(BLANK)	득점 인정 엔드라인에서 B팀의 공격으로 시작 B팀을 위한 새로운 24초
	9	A팀 슛 릴리즈 공격시간 신호 울림 볼이 링을 닿고-빈 화면으로 표시 (BLANK) 슛 성공	득점 인정 엔드라인에서 B팀의 공격으로 시작 B팀을 위한 새로운 24초
	10	A팀 슛 릴리즈 공격시계 신호 울림 볼이 링을 닿고-빈 화면으로 표시 (BLANK) 슛 실패	B팀이 컨트롤 : 새로운 24초 A팀이 컨트롤 : 새로운 14초

수컷한 볼이 공격시계 신호 울림 볼은 링에 닿지 않고 A팀 리바운드 획득	11	A팀 슛 릴리즈 공격시계 신호 울림 볼은 링에 닿지 않고 A팀 리바운드 획득	A팀 공격시간(샷 클락/24초) 바이얼레이션 B팀의 드로인, 새로운 24초
	12	A팀 슛 릴리즈 공격시계 신호 울림 볼은 링에 닿지 않고 두 팀이 리바운드 경합	A팀 공격시간(샷 클락/24초) 바이얼레이션 B팀의 드로인, 새로운 24초
	13	A팀 슛 릴리즈 공격시계 신호 울림 볼은 링에 닿지 않고 B팀이 리바운드 즉시 컨트롤 획득	바이얼레이션 아님. B팀을 위한 새로운 24초
	14	A팀 슛 릴리즈 공격시계 신호 울림 볼이 링을 닿고-빈 화면으로 표시 (BLANK) A팀 선수 맞고 아웃 오브 바운스/ B팀 선수 맞고 아웃 오브 바운스	B팀 드로인 : 새로운 24초 A팀 드로인 : 새로운 14초
수컷한 볼이 공격시계 신호 울림 공격시간 신호 울림	15	A팀 슛 릴리즈 슛 성공 공격시간 신호 울림	공격시간 신호는 오류 신호는 무시되고 득점 인정 엔드라인에서 B팀의 공격으로 시작 B팀을 위한 새로운 24초
	16	A팀 슛 릴리즈 볼이 링에 닿고 A팀이 컨트롤 획득/ B팀이 컨트롤 획득 공격시간 신호 울림	공격시간 신호는 오류 신호는 무시되고 경기는 계속 진행
	17	A팀 슛 릴리즈 볼이 링에 닿고 공격시간 신호 울림 심판이 실수로 휘슬 불음	심판에 의해 경기중단 어느 팀도 볼을 컨트롤 하지 못함 점프볼 상황으로 소유권 화살표 사용 A팀의 소유권 : 14초 B팀의 소유권 : 24초

페널티슛을 위한 슛 이후에 신호 엔드라인 & 골키퍼 후미 슛 페널티	18	A팀 슛 릴리즈 공격시간 신호 울림 볼이 바스켓을 향해 상승하던 중에 A팀 혹은 B팀 선수에게 터치되어 링에 닿지 않음	A팀 공격시간(샷 클릭) 바이얼레이션 바이얼레이션이 발생한 가까운 코트 경 계선 밖에서 B팀의 드로인 새로운 24초
	19	A팀 슛 릴리즈 공격시간 신호 울림 볼이 바스켓을 향해 하강하던 중에 A팀 선수에게 터치 됨	A팀 골텐딩 바이얼레이션 -빈 화면으로 표시(BLANK) 코트 경계선 밖의 자유투 라인 연장선 에서 B팀의 드로인 새로운 24초
	20	A팀 슛 릴리즈 공격시간 신호 울림 볼이 바스켓을 향해 하강하던 중에 B팀 선수에게 터치 됨	B팀 골텐딩 바이얼레이션 득점 인정-빈 화면으로 표시(BLANK) 엔드라인에서 B팀의 공격으로 시작 B팀을 위한 새로운 24초
	21	A팀 슛 릴리즈 B팀 선수가 정당하게 슛블록 함 공격시간 신호 울림 슛 성공	득점 인정 엔드라인에서 B팀의 공격으로 시작 B팀을 위한 새로운 24초
	22	A팀 슛 릴리즈 B팀 선수가 정당하게 슛블록 함 공격시간 신호 울림 볼이 링에 닿지 않았거나 슛 실패	A팀 공격시간(샷 클릭) 바이얼레이션 B팀이 즉시 볼 컨트롤을 확실하게 획득하지 않는 한, 엔드라인에서 B팀의 공격으로 시작 B팀을 위한 새로운 24초
	23	A팀 슛 릴리즈 B팀 선수가 정당하게 슛블록 함 공격시간 신호 울림 볼이 코트 밖으로 나감	A팀 공격시간(샷 클릭) 바이얼레이션 슛 블록은 컨트롤이 아니므로 엔드라인에서 B팀의 공격으로 시작 B팀을 위한 새로운 24초

필드플레이어를위한슛 이후에 신호의 올림 & 블랭킹 이후 슛 플레이	24	A팀 슛 릴리즈 B팀 선수가 정당하게 슛블록 함 B팀이 볼의 컨트롤 획득 공격시간 신호 올림	공격시간 신호는 오류 신호는 무시되고 B팀의 공격으로 경기는 계속 진행 B팀을 위한 새로운 24초
	25	A팀 슛 릴리즈 B팀 선수가 정당하게 슛블록 함 공격시간 신호 올림 A팀이 볼의 컨트롤 획득	A팀 공격시간(샷 클락) 바이얼레이션 슛 블록은 컨트롤이 아니므로 엔드라인에서 B팀의 공격으로 시작 B팀을 위한 새로운 24초
	26	A팀 슛 릴리즈 B팀 선수가 정당하게 슛블록 함 B1이 슈터에게 파울 공격시간 신호 올림	공격시간 신호는 오류 A팀의 슈터에게 자유투 부여 공격시간을 공란으로 표시(BLANK)
	27	A팀 슛 릴리즈 B팀 선수가 정당하게 슛블록 함 공격시간 신호 올림 B1이 슈터에게 파울	공격시간(샷클락/24초) 바이얼레이션 T, U, D파울이 아닌 이상 파울은 무시 규칙 위반이 발생한 가까운 코트 경계선 밖에서 B팀의 드로인 새로운 24초
	28	A팀 슛 릴리즈 볼이 링에 닿은 후에 B팀이 볼을 컨트롤하여 드리블을 시작 오류로 공격시간 신호가 울리고 심판이 휘슬을 불음	심판의 휘슬은 실수 경기가 중단된 지점에서 가장 가까운 코트 경계선 밖에서 B팀의 드로인 B팀의 공격시간 중 잔여시간만 가지고 경기재개
공격제한시간 계시의 오작동 & 다른 상황들	29	A4 덩크 시도 볼이 링에 닿고 A팀의 백코트로 되돌아 감 어느 팀도 볼의 컨트롤을 획득하기 전 에 공격시간 신호 올림	공격시간 신호는 오류 신호는 무시되고 공격시간은 다음과 같이 재설정 A팀 소유권 획득 : 14초 B팀 소유권 획득 : 24초

공격 제한 시간 계시의 오작동 & 다른 상황들	30	A팀이 볼을 컨트롤 하지 20초가 흐르고 있을 때 A1의 테크니컬 파울 발생 곧이어 B1의 또 다른 테크니컬 파울 발생	특별한 상황 두 파울은 상쇄 파울이 불린 지점에서 가장 가까운 코트 경계선 밖에서 A팀의 드로인 A팀의 공격시간 중 잔여시간인 4초만을 가지고 경기재개
	31	A팀이 볼을 컨트롤 하지 15초가 흐르고 있을 때 심판이 경기 중단 - 코트를 닦기 위해 - 경기시계가 올바르게 작동하지 않아서 - 관중이 코트 안으로 들어와서	제시된 상황 모두 A팀의 드로인으로 경기재개 상대에게 불이익을 주지 않는 전제 하에 A팀의 백코트 : 24초 A팀의 프런트코트 : 14초
공격 제한 시간 & 헬드볼	32	A팀 샷 릴리즈 공격시계 신호 울림 볼이 링에 닿지 않고, 직후에 헬드볼 선언	공격시간(샷 클락/24초) 바이얼레이션 규칙 위반이 발생한 가까운 코트 경계선 밖에서 B팀의 드로인 새로운 24초
	33	A팀 샷 릴리즈 볼이 링에 닿고-빈 화면으로 표시 (BLANK) 직후에 헬드볼 선언	차례로 교차하는 소유권 화살표에 따라 A팀 소유권 : 14초 B팀 소유권 : 24초
	34	A팀 샷 릴리즈 볼이 링에 닿고-빈 화면으로 표시 (BLANK) A팀이 컨트롤을 획득한 직후에 헬드볼 선언	차례로 교차하는 소유권 화살표에 따라 A팀 소유권 : 잔여시간(14초 보다 적음) B팀 소유권 : 24초
	35	A팀 샷 릴리즈 볼이 링에 닿고-빈 화면으로 표시 (BLANK) B팀이 컨트롤을 획득한 직후에 헬드볼 선언	차례로 교차하는 소유권 화살표에 따라 A팀 소유권 : 24초 B팀 소유권 : 잔여시간(24초 보다 적음)

수비자 파울	36	A1이 필드골을 위한 슈트 릴리즈 볼이 공중에 있을 때 남은 공격시간은 15초 B2가 A2에게 파울-B팀의 두 번째 파울 슈트 실패	규칙 위반이 발생한 가까운 코트 경계선 밖에서 A팀의 드로인 공격시간은 재설정 없이 잔여시간인 15초에서 진행
	37	A1이 필드골을 위한 슈트 릴리즈 볼이 공중에 있을 때 남은 공격시간은 10초 B2가 A2에게 파울-B팀의 두 번째 파울 슈트 실패	규칙 위반이 발생한 가까운 코트 경계선 밖에서 A팀의 드로인 공격시간은 14초로 재설정하여 진행
	38	A1이 필드골을 위한 슈트 릴리즈 볼이 공중에 있을 때 남은 공격시간은 10초 B2가 A2에게 파울-B팀의 두 번째 파울 a. 슈트 성공 b. 볼이 링에 닿음	a. 슈트 성공되었다면 득점 인정 b. 규칙 위반이 발생한 가까운 코트 경계선 밖에서 A팀의 드로인 공격시간은 14초로 재설정
공격 제한 시간과 바이얼레이션	39	A팀의 볼 컨트롤 A팀의 트레블링 또는 드리블 바이얼레이션 발생	규칙 위반이 발생한 가까운 코트 경계선 밖에서 B팀의 드로인 새로운 24초
	40	A팀의 드로인 A팀의 5초 바이얼레이션 발생	규칙 위반이 발생한 가까운 코트 경계선 밖에서 B팀의 드로인 새로운 24초
	41	공격시간이 16초 남았을 때 A팀이 프런트코트에서 드로인 B1이 자신의 백코트에서 고의로 볼을 발로 차거나 주먹으로 공을 치거나, 혹은 코트의 경계선 밖으로 팔을 내밀어 A1의 패스를 방해	B1의 바이얼레이션 규칙 위반이 발생한 가까운 코트 경계선 밖(A팀의 프런트코트)에서 A팀의 드로인 공격시간은 재설정 없이 잔여시간인 16초

공격제한시간과 바이얼레이션	42	공격시간이 12초 남았을 때 A팀이 프런트코트에서 드로인 B1이 자신의 백코트에서 고의로 볼을 발로 차거나 주먹으로 공을 치거나, 혹은 코트의 경계선 밖으로 팔을 내밀어 A1의 패스를 방해	B1의 바이얼레이션 규칙 위반이 발생한 가까운 코트 경계선 밖(A팀의 프런트코트)에서 A팀의 드로인 공격시간은 14초로 재설정
	43	공격시간이 19초 남았을 때 A팀이 백코트에서 드로인 B1이 자신의 프런트코트에서 고의로 볼을 발로 차거나 주먹으로 공을 치거나, 혹은 코트의 경계를 밖으로 팔을 내밀어 A1의 패스를 방해	B1의 바이얼레이션 규칙 위반이 발생한 가까운 코트 경계선 밖(A팀의 백코트)에서 A팀의 드로인 공격시간은 24초로 재설정

7.5 경기 중

7.5.1 24초/14초 적용 기준

컨트롤의 교체

수비선수의 볼 컨트롤이 확립되어야 팀의 컨트롤이 바뀐 것이다. 팀 컨트롤은 그 팀의 한 선수가 라이브 된 볼을 잡고 있거나(holding), 드리블을 하고 있거나(dribbling) 또는 심판으로부터 볼을 핸딩 받았을 때 시작되며, 팀의 컨트롤이 바뀌는 때는 수비팀의 선수가 볼을 잡거나(한손 또는 양손으로), 드리블을 하거나 혹은 심판으로부터 볼을 핸딩 받았을 때이다. 그러므로, 수비선수가 공격선수의 볼을 단순하게 건드리는 행위만으로는 팀의 컨트롤이 바뀌었다고 할 수 없다.

공격시간 계시원은 공격시간을 재설정하기 전에 팀 컨트롤이 바뀌었는지를 확실하게 판단해야 한다.

만약 수비선수가 시야확보가 되지 않은 상황(no-look)에서라도 두손으로 볼을 잡았다면, 이

것은 언제나 팀 컨트롤이 바뀐 것이다.

수비선수가 두 손으로 볼을 잡았거나(시야확보가 되지 않은 no-look 상황에서라도) 한손 이더라도 볼이 손 안에 머물렀다면, 이것은 언제나 팀 컨트롤이 바뀐 것으로 간주되며 경기 시계는 재설정(RESET)되어야 한다 <2017 농구규칙 케이스북 14-3L>. 그러나 수비선수가 한 손으로 볼을 탭하는 것만으로는 컨트롤이 바뀌지 않으며, 공격시간은 계속되어야 한다 <2017 농구규칙 케이스북 14-3>.



볼 컨트롤 X



볼 컨트롤






볼 컨트롤

컨트롤인지 아닌지 애매한 상황에서 심판들은 두 가지의 주된 수신호로 테이블 오피셜들을 돕는다: 재설정(RESET) 시그널 또는 엄지를 보여주는 OK 사인. 우리는 심판들의 시그널을 항상 확인할 수 있도록 기록석에 있는 동료들끼리 서로 도와야 한다(특히, 계시원).

테이블 오피셜들은 지정된 기록석에 앉아 경기진행을 하기 때문에 코트에서 일어나는 모든 상황에 대해서 뚜렷한 시야를 확보하기가 어렵다. 그러므로 테이블 오피셜들은(공격시간 계시원 뿐 아니라 모든 테이블 오피셜들) 심판들의 모든 시그널들을 확인하고 소통할 수 있는 준비를 하는 것이 그 무엇보다도 중요하다.

심판의 시그널과 그 의미

- 삽화 3. 시간 작동: 드로인을 시행할 때, 계시원과 공격시간 계시원이 그들의 계시기를 작동(시작).
- 삽화 13. 소통: OK. 이상 없음.
- 삽화 14. 공격시간 재설정: 예를 들어, 팀 컨트롤이 바뀌었거나 볼이 링에 닿았음을 의미.

START THE CLOCK	COMMUNICATION	SHOT CLOCK RESET
<p>3</p>  <p>Chop with hand</p>	<p>13</p>  <p>Thumb up</p>	<p>14</p>  <p>Rotate hand, extend index finger</p>

파울과 바이얼레이션

공격시간 계시원은 휘슬이 불릴 때마다 공격시간을 즉시 바꾸지 말고, 휘슬이 불린 이유에 대해 심판들과 모든 의사소통이 끝날 때까지 공격시간을 멈춘 상태로 기다려야 한다. 이는 실수를 피하기 위한 방법이다.

- **공격시간의 정지:** 심판이 파울이나 바이얼레이션을 선언했을 때.
- **재설정(필요하다면, 그리고 필요하다면 BLANK로):** 심판이 기록석에 시그널 전달을 마쳤을 때.

공격시간 계시원은 필요한 경우에, 재설정 전의 잔여공격시간으로 즉시 정정할 수 있도록 공격시간을 재설정할 때마다 몇 초의 공격시간이 남은 상태에서 재설정이 되었는지를 기억하거나 적어놓을 수 있게 반드시 주의를 기울여야 한다.

바이얼레이션의 경우, 반드시 심판들이 기록석에 모든 시그널의 전달을 마치고 난 후에 재설정을 해야 한다(규칙에 의해 요청되었다면).

운영 - 득점

경기를 하다보면 선수들은 종종 우리가 예상하지 못한 슛 동작들(엘리움, 덩크 또는 가능성

이 없어 보이는 슛 등)을 시도할 때가 있다. 우리는 볼이 링에 닿지 않거나, 골망에만 닿는 등의 발생 가능한 모든 상황에 대해 준비해야 한다. 또한 링과 백보드 사이에 볼이 끼일 수 있다는 것도 생각해야 한다(이것은 점프볼 상황이다).

농구규칙에서는 볼이 링에 닿은 후에 어느 한 팀이 볼을 컨트롤하기 전까지의 시간동안 계시기의 화면을 비워야(BLANK) 한다고 되어있다. 그러나 많은 공격시간 장비들이 언제나라도 화면을 비울 수 있게 지원하지 않으며, 어떤 장비들은 화면을 비우는 속도가 굉장히 느리다.

계시기의 화면을 비울 수 있다면, 공격시간 계시원은 다음의 규칙을 모두 따라야 한다.

- 상대팀 골대(공격해야 하는 골대)의 링에 볼이 닿으면 화면 비움(BLANK).
- 수비하던 팀이 컨트롤을 획득하면, 24초로 설정한 후 시작.
- 필드골을 시도한 팀과 같은 팀이 컨트롤을 획득하면, 14초로 설정 후 시작.

계시기의 화면을 비울 수 없다면, 공격시간 계시원은 다음과 같이 작동시켜야 한다.

- 상대팀 골대(공격해야 하는 골대)의 링에 볼이 닿으면 24초로 설정.
- 수비하던 팀이 컨트롤을 획득하면, 공격시간 계시기 작동 시작.
- 필드골을 시도한 팀과 같은 팀이 컨트롤을 획득하면, 14초로 설정 후 시작.

어떤 장비는 계시기의 화면을 비워냈을 때에도 공격시간이 계속 흘러간다는 것을 명심해야 한다. 이러한 부분은 경기 전 장비점검 때 반드시 확인하여 자유투 시행 중에 공격시간 계시기의 신호가 울리는 등의 상황이 발생하지 않도록 해야 한다.

만약 장비의 특성상 계시기 화면을 비우는 데에 너무 오랜 시간이 걸리고 이 때문에 규칙 적용에 있어 시간이 지연된다면, 이 장비는 계시기의 화면을 비울 수 없는 것으로 간주하여 위에서 언급한 작동 방법에 따라야 한다.

7.5.2 메카닉 요약

공격시간 계시원의 임무에는 볼에 대한 지속적인 집중력이 요구되며, 특히 골을 위한 슛이 슈터의 손에서 떠나는 릴리즈에 다다랐을 때와 볼이 링에 닿으려고 할 때 주의를 더 기울여

야 한다. 때문에 이러한 긴장되는 상황에서 공격시간 계시기의 신호가 울리는 것에 대해 두려워하지 않는 것이 대단히 중요하다.

FIBA 규칙에 의하며, 공격시간 계시기의 신호는 경기시계를 멈추지 못한다.

- 경기 전의 점검시간에 **장비들을 안전하게 확인해야 한다.**
- 경기 전의 점검시간과 팀-오프 전의 휴식시간 동안 **장비들의 사용법에 익숙해져야 한다.**
- **항상 기계의 콘솔을 손에 가지고 있어야 하며,** 테이블 위가 아닌 조작 버튼/레버 가까이 손을 대고 있어야 한다. 1/10초 차이로 득점 인정 여부가 달라지고, 더 나아가 경기의 승패가 결정되기 때문에 이것은 매우 중요하다.
- **모든 테이블 오피셜들은 공격시간 계시기의 숫자를 정확하게 볼 수 있는 시야를 확보해야 한다.**
- 필요한 경우를 대비하여, 재설정 이전의 잔여공격시간으로 즉시 정정할 수 있도록 각각의 공격시간 재설정에 있어 몇 초가 남은 상태에서 공격시간이 재설정되었는지를 기억해야 한다.
- **볼에 계속 집중해야 한다.** 특히, 슈트 시도되고 있는 동안에는 더욱 집중해야 한다.
- **훌륭한 공격시간 계시원은** 순간적인 반응과 이성적 판단을 조화롭게 발휘하여 적소적소의 규칙 적용을 할 수 있어야 한다.
- **팀 컨트롤이 바뀌어 공격시간을 재설정하기 전에, 공격시간 계시기를 잠깐 멈춰놓는 것이 실수를 방지하기에 좋은 방법이다.** 볼이 아웃 오브 바운드 되거나 부상선수를 보호하기 위해 심판이 정지시켰을 때에는 혼란을 피하기 위해 항상 정지(STOP) 버튼을 먼저 누른다.
- 각각의 드로인에 있어 남아있는 공격시간을 테이블 오피셜 동료들에게 알려야 한다 (예: 공격시간 6초).
- **공격시간이 10초 남았을 때, 테이블 오피셜 동료들에게 큰 소리로 알려야 한다.** 그러면 계시원이 기다렸다가 공격시간의 마지막 5초를 큰 소리로 카운트다운 할 것이다 (5, 4, 3, 2, 1, 0).
- 기록석의 왼쪽에 있는 팀(A팀)으로부터 **선수교체나 타임아웃의 요청이 들어오면 큰 소리로 기록원에게 알려야 한다**(예: “타임아웃, A팀/빨강”, “선수교체, A팀/빨강”).
- 계시원은 피리어드의 남은시간이 마지막 24초 또는 14초에 다다랐을 때 크게 외쳐야 한다.

- 각각의 피리어드에서 공격시간 계시기를 완전히 끄고 나면, 공격시간 계시원은 테이블 오피셜 동료들을 위해 피리어드의 마지막 10초를 크게 말해야 한다(...5, 4, 3, 2, 1, 0).
- 기록원과 공격시간 계시원은 경기가 시작되면, 서로 집중하고 협력하여 코트 안에서 정당하게 볼을 컨트롤하는 최초의 팀이 어느 팀인지를 확인하고 차례로 교차하는 소유권 화살표의 방향을 설정해야 한다.
- 피리어드의 종료까지 24초(또는 14초)와 1/10초로 표기되는 적은 시간만이 남아있고 경기가 멈춰져 있는 상태에서 공격시간과 경기시간이 서로 물려있어(비슷하거나 같거나) 두 계시기가 동시에 작동되어야 한다면, 공격시간 계시원은 계시원이 첫 번째 정당한 터치에서 경기시간 계시기를 작동시킬 때 공격시간 계시기도 같이 작동되도록 공격시간 계시기를 설정해야 한다. **가능한 장비들의 경우.

7.5.3 공격시간 운영의 실수

경기진행 중에 실수가 발생했을 때, 반드시 명심해야 할 첫 번째 사항은 테이블 오피셜들은 오직 규칙에 명시된 상황들에서만 경기를 멈출 수 있다는 것이다. IRS의 사용이 허용되지 않는 한, 공격시간의 규칙 적용 오류는 이 상황에 해당되지 않는다.

다음은 재설정의 실수와 같이 한 번의 오류가 발생했을 때 따르는 협약이다.

- **공격시간 계시기 화면을 끄거나(BLANK) 24초로 설정하여 공격시간 계시기 작동을 멈춘 후에, 스톱워치를 작동(시작)시킨다.** 대부분의 이런 경우엔, 심판이 공격시간의 오류를 알아채고 경기를 멈춘 다음에 기록석으로 올 것이다.
 - 오류가 발생했을 때의 경기시간을 기억하는 것이 중요하다. 미리 준비한 종이에 시간을 적은 후에, 일반적으로 타임아웃 시간을 재는 데 사용되는 스톱워치를 작동(시작)시킨다.
 - 만약 심판이 경기를 신속하게 멈추지 않는다면, 처음으로 볼이 데드될 때까지 기다렸다가 심판들의 주의를 끌어야 한다.
 - 만약 경기가 중단되지 않는다면, 공격시간 계시기의 화면은 계속 비워두었다가 (BLANK) 새로운 팀 컨트롤이 발생하면(예: 슈트 시도 후에 링에 맞고 떨어진 볼을 어느 팀이든지 컨트롤 했을 때) 평상시처럼 공격시간을 작동시킨다.
- 한 팀이 볼을 컨트롤하고 있거나 어느 팀도 볼을 컨트롤하고 있지 않을 때 **실수로 공**

격시간 계시기의 신호가 울렸다면, 이 신호는 무시되고 경기는 계속되어야 한다. 그러나 만약 심판이 판단하기에 이 신호로 볼을 컨트롤하고 있던 팀이 불이익을 받았다고 여겨지면, 경기를 중단하여 공격시간을 정정하고 볼을 컨트롤하던 팀에게 다시 볼의 소유권을 부여하여 경기를 재개한다.

7.6 경기의 휴식시간과 경기 후

- 기록원이 요청한다면, 스코어시트 마감 협조
- 선수들과 팀 관계자들을 관찰하고, 특이사항이나 심판이 알아야 할 사항들을 심판에게 알려야 한다.
- 스코어시트에 서명.



FIBA

We Are Basketball

농구 통계 매뉴얼 2018

FIBA STATISTICIANS' MANUAL 2018



EDITION 1 JUNE 2018

목차 CONTENTS

1. 필드골 (FIELD GOALS)	112
2. 자유투 (FREE-THROWS)	115
3. 리바운드 (REBOUNDS)	117
4. 턴오버 (TURNOVERS)	122
5. 어시스트 (ASSISTS)	126
6. 스틸 (STEALS)	129
7. 블록샷 (BLOCKED SHOTS)	131
8. 파울 (FOULS)	133
부록 가. 슛의 종류 (Types of shots)	135
부록 나. 턴오버의 종류 (Types of turnovers)	137
부록 다. 추가 정보 (Additional data)	138

통계원의 임무는 코트에서 일어나는 일들을 기록하는 것이다. 이 매뉴얼은 엄격한 기준을 제시하여 통계원으로 하여금 추측을 배제하고 정확한 판단을 할 수 있게 도와준다. 본 매뉴얼에 포함되어 있지 않은 모든 상황에 대해서는 현장의 통계원이 최선의 판단력을 발휘하여 그 경기내용을 기록해야 한다.

일반적으로 A팀을 공격팀, B팀을 수비팀으로 여긴다.

공식 집계는 각 부문별로 나타난다.

통계원의 역할을 훌륭하게 수행하기 위해서는 농구 규칙에 대한 완벽한 이해가 필요하다.

1. 필드골 (FIELD GOALS)

필드골 시도(FGA)는 선수가 득점하기 위하여 상대팀의 바스켓에 라이브 볼을 쏘거나 던지거나 팁 할 때마다 해당 선수에게 기록된다.

필드골 성공(FGM)은 필드골을 시도하여 득점을 성공시키거나 수비선수의 부정적인 인터피어런스나 골텐딩이 선언되어 득점이 인정되는 슈트를 행한 선수에게 기록된다.

- 필드골 시도는 슈트의 종류와 관계없이 코트의 어느 곳에서도 발생할 수 있다.
- 피리어드의 종료 시점에서 발생하는 필드골 시도의 경우, 종료를 알리는 소리신호(버저)가 울리기 전에 슈터의 손에서 볼이 떠났다면(릴리즈 됐다면) 필드골 시도에 포함된다.
- 슈터가 슈트 동작 중에 파울을 당하고 그 슈트가 성공되지 않았다면, 필드골 시도는 기록되지 않는다.
- 공격선수에 의해 부정적인 인터피어런스나 골텐딩이 발생하여 슈트가 무효로 처리되면, 필드골 시도는 기록되지 않는다.
- 선수가 슈팅 때 볼이 손에서 떨어지기 전에 팀 동료가 바이얼레이션이나 파울을 범한 경우, 필드골 시도는 기록되지 않는다. 그러나 볼이 릴리즈 된 이후에 파울이나 바이얼레이션이 발생했다면 필드골 시도는 기록된다.
- 공격선수의 팁이 컨트롤 된 것이라면, 팁(또는 풋백)은 필드골 시도(공격리바운드 후 필드골 시도)로 간주된다. 만일 팁이 성공되면 컨트롤과 상관없이 필드골 시도와 필드골 성공이 기록된다.
- 볼이 릴리즈 되기 전이라도 슈트가 블록을 당했다면 필드골 시도는 기록된다.

수비선수가 실수로 자신의 바스켓에 필드골을 성공시켰다면(자책골), 점수는 상대팀의 코트 캡틴에게 기록한다. 코트 캡틴에게는 필드골 시도와 필드골 성공이 기록되며, 공격팀의 필드골 시도가 실패된 이후의 리바운드 경합 과정에서 자책골이 발생한 경우에는 공격팀의 공격리바운드도 인정된다. 그러나 리바운드 경합이 아닌 상황에서 볼의 소유권을 가지고 있던 팀에서 자책골이 발생했다면, 이 자책골을 넣은 선수에게 턴오버를 부과해야 한다.

속공점수 (Fast-break Points)

속공점수는 공격권이 바뀐 후에, 공격팀이 공격을 최대의 속도를 빠르게 전개해서 짧은 시간 안에(최대 8초)수비팀이 그들의 백코트에서 수비를 준비하기 전에 공격팀이 득점을 올리는 점수를 말한다. 공격권의 교체는 공격팀의 필드골 성공이나 턴오버 또는 수비팀의 수비 리바운드로 발생할 수 있으며, 공격권 교체 이전의 상황과 관계없이 빠르게 득점이 되면 모두 속공점수로 인정된다. 속공상황에서 자유투를 포함한 파울이 발생하기도 하므로 속공점수에는 필드골 성공 그리고/또는 자유투 성공도 포함된다. 속공으로 필드골 시도 이후에 공격리바운드가 발생할 때까지도 수비가 여전히 정비되지 않았다고 판단되면(예를 들어, 속공 레이업을 실패하고 이 볼에 대한 공격리바운드가 발생할 때까지), 이 공격리바운드 후의 득점도 속공점수가 될 수 있다.

[예 시]

1. A5가 슛하는 과정에서 수비하던 B5에게

- (ㄱ) 볼이 날아가기 전에 파울을 범했다.
- (ㄴ) 볼이 날아간 후 파울을 범했고, 필드골은 성공되지 않았다.
- (ㄷ) 볼이 날아간 후 파울을 범했고, 필드골 성공되었다.

Ⓣ (ㄱ) A5 필드골 시도 없음, A5 턴오버(공격자 파울), A5 개인파울, B5 파울 받음.

(ㄴ) A5 필드골 시도, A5 개인파울, B팀 수비리바운드, B5 파울 받음.

(ㄷ) A5 필드골 시도/필드골 성공, A5 개인파울, B5 파울 받음.

【해설】 파울의 발생시점이 슛한 볼이 날아가기 전인지 후인지가 모호한 경우라면, 심판들의 시그널을 보고 정확하게 판단할 수 있을 것이다. 만약 볼이 날아가기 전에 파울이 발생했다면, “공격팀 컨트롤 파울(공격자 파울)”로 시그널 할 것이며, 볼이 날아간 후에 파울이 발생했다면 심판은 공격팀 컨트롤 파울을 지적하지 않을 것이다.

2. A2가 필드골 슛을 시도했고, 리바운드 경합 과정에서 B5가 실수로 자신의 바스켓에 볼을 킵하여 자책골이 발생했다.

Ⓣ A2 필드골 시도, A팀 공격리바운드, 공격팀(A팀) 주장 필드골 시도와 필드골 성공.

3. 3피리어드가 1초 남은 상황에서 B4가 백코트에서 수비리바운드를 잡았고,

(ㄱ) 버저가 울리기 전에 상대팀 바스켓을 향해 볼을 던졌다.

(ㄴ) 버저가 울린 후에 상대팀 바스켓을 향해 볼을 던졌다.

Ⓣ(ㄱ) B4 필드골 시도 (득점이 성공되었다면 필드골 성공도 기록).

(ㄴ) 기록 없음.

4. A1이 시도한 슈트 바스켓 지지대(백보드와 링 사이)에 끼었다.

ⓉA1 필드골 시도, 소유권 화살표의 방향에 따라 공격권을 얻는 팀의 팀리바운드 기록.

5. B팀이 팀파울 벌칙에 놓여 있는 상황이다. A1이 바스켓을 향해 드라이빙을 하던 중에,

(ㄱ) 슈트하기 전에 B5에게 파울을 당했다.

(ㄴ) 슈트하는 동작 중에 B5에게 파울을 당했다.

(ㄷ) 공이 손에서 떠난 이후에 B5에게 파울을 당했다.

위의 모든 상황에서 A1은 슈트 실패하고, 두 개의 자유투를 얻었다.

Ⓣ(ㄱ) B5 개인파울, A1 파울 받음. 필드골 시도는 기록되지 않는다.

(ㄴ) B5 슈팅파울, A1 파울 받음. 필드골 시도는 기록되지 않는다.

(ㄷ) A1 필드골 시도, A팀 공격리바운드, B5 개인파울, A1 파울 받음.

6. A3이 점프슈트를 시도하던 중, 볼이 손에서 떠나기 전에 B2에게 블록을 당했다. A3은 손에 볼이 있는 채로 착지하였고, 트래블링 바이얼레이션이 선언되었다.

ⓉA3 필드골 시도, B2 블록샷, A3 공격리바운드, A3 턴오버(트래블링).

7. B1이 A1의 패스를 가로채어 B2에게 길게 패스했다. B2는 레이업을 시도했으나 실패하였고, 이 볼을 리바운드해서 B3에게 패스했다. 이 패스를 받은 B3이 3점슛을 성공시켰다. 이때까지도 수비는 갖춰지지 않았다.

ⓉA1 턴오버, B1 스틸, B2 필드골 시도, B2 공격리바운드, B3 3점슛 시도와 성공, B2 어시스트. 3점슛 성공은 턴오버에 의한 점수, 두 번째 기회로 인한 점수와 속공점수로 계산된다.

8. A1이 필드골 시도를 실패하고 B1이 리바운드를 잡았다. B1이 리바운드를 잡음과 거의

동시에 A3에게 파울을 당했고, 팀파울로 인한 2개의 자유투를 얻어 하나만 성공했다.

▶▶ A1 필드골 시도, B1 수비리바운드, A3 개인파울, B1 파울 받음, B1 자유투 시도 2개와 자유투 성공 1개(속공점수는 기록되지 않는다).

9. A1이 필드골 시도를 실패하고 B1이 리바운드를 잡아서 B2에게 아웃렛 패스를 했다. B2는 속공을 전개했고, A2에게 이 속공을 저지하는 파울을 당했다. B2는 팀파울로 인한 2개의 자유투를 얻어 모두 성공했다.

▶▶ A1 필드골 시도, B1 수비리바운드, A2 개인파울, B2 파울 받음, B2 자유투 시도 2개와 자유투 성공 2개(속공점수로 기록한다).

10. B2가 A1의 패스를 가로채기 한 후, 곧장 상대팀 바스켓으로 향했으나(coast to coast) 레이업을 실패하고 다시 리바운드를 잡았다. 그 사이에 B팀은 공격을 준비하였다. B팀의 공격이 계속되는 중에 A1이 B3으로부터 볼을 쳐냈고, 아웃오브바운드가 선언되어 B팀이 드로인을 얻었다. B팀이 타임아웃을 요청했고, B팀의 타임아웃 후에 B팀의 드로인으로 경기가 재개되었다. B2가 공격시간 종료와 거의 동시에 10미터 거리에서 3점슛을 어렵게 성공시켰다.

▶▶ A1 턴오버(나쁜 패스), B2 스틸, B2 필드골 시도, B2 공격리바운드, B팀 타임아웃, B2 3점슛 시도와 성공(두 번째 기회 득점과 턴오버에 의한 점수로 기록된다).

2. 자유투 (FREE THROWS)

자유투 시도(FTA)는 자유투를 던진 선수에게 기록되는데, 수비선수의 바이올레이션이 발생하여 슛이 실패한 경우는 예외로 한다. 즉, 상대팀의 부정행위에 영향을 받아 실패한 자유투 시도는 기록하지 않는다(단, 상대팀의 부정행위에도 불구하고 그 자유투가 성공되었을 때에는 자유투 시도와 성공 기록).

자유투 성공은 자유투 시도의 결과로 1점이 부여될 때마다 그 선수에게 기록한다.

자유투 중에 바이얼레이션이 발생했다면 통계원은 심판의 판정 내용과 결과, 그리고 바이얼레이션을 범한 선수가 누구인지를 분명하게 파악하여 다음의 통계를 적용해야 한다.

• **수비팀 선수가 바이얼레이션을 범한 경우**

- ▶ 수비선수의 바이얼레이션에도 불구하고 자유투가 성공되었다면, 점수는 인정되므로 자유투 슈터에게 자유투 시도와 성공을 기록한다.
- ▶ 자유투가 실패했다면, 이 자유투를 대체하는 새로운 자유투가 주어지므로 자유투 슈터에게 자유투 시도는 기록하지 않는다. 실패했던 자유투는 무시되며, 대체된 자유투에 자유투 시도를 기록한다(성 공된다면 자유투 성공도 함께).

• **슈터가 바이얼레이션을 범한 경우**

- ▶ 자유투가 성공되었다면, 이 자유투 성공은 취소될 것이다.
- ▶ 자유투 시도를 슈터에게 부과한다.
- ▶ 슈터 바이얼레이션이 발생한 자유투가 하나의 파울로 주어진 자유투 중 마지막 자유투였다면, 수비팀에게 드로인으로 소유권이 주어질 것이다. 이에 따라 수비팀에게는 팀 수비리바운드도 기록해야 한다.

• **슈터의 팀 동료(공격팀 선수)가 바이얼레이션을 범한 경우**

- ▶ 공격선수가 바이얼레이션을 범했을 때 자유투가 성공되었다면, 심판은 자유투 득점을 인정할 것이며, 자유투 슈터에게 자유투 시도와 성공을 기록한다.
- ▶ 자유투가 실패했다면, 자유투 슈터의 자유투 시도는 그대로 기록한다. 하나의 파울로 주어진 자유투 중 마지막 자유투였다면, 수비팀에게 드로인으로 소유권이 주어질 것이다. 이에 따라 수비팀에게 팀 수비리바운드도 기록해야 한다.

위의 모든 상황에서 턴오버는 발생하지 않는다.

자유투를 던지지 말아야 할 선수가 자유투를 시도한 경우가 발생했다면, 이 선수가 행한 자유투는 실수의 결과이기 때문에 심판이 그 자유투의 성공 그리고/또는 자유투 시도 자체를 취소할 것이다.

피리어드가 시작되기 전에 T파울이 선언되어 자유투가 발생하면, 이 자유투 시도(성공한다면 자유투 성공 포함)는 곧 시작되는 새로운 피리어드에 기록한다.

통계원들은 이러한 모든 “특별한” 상황이 발생하면, 심판들의 결정을 따르고 필요한 경우엔 테이블 오피셜들과 소통해야 한다.

[예 시]

1. A1이 자유투를 시행하는 중에 B3가 자유투 바이얼레이션을 범했고,

(-) 자유투는 성공되었다.

(-) 자유투는 실패되었다.

답 (-) A1 자유투 시도와 자유투 성공.

(-) A1 자유투 시도 없음 - 대체되는 새로운 자유투 실시.

2. A5가 하나의 파울로 주어진 자유투 중 마지막 자유투를 시행하는 중에 A4가 바이얼레이션을 범했고,

(-) 자유투는 성공되었다.

(-) 자유투는 실패되었다.

답 (-) A5 자유투 시도와 자유투 성공.

(-) A5 자유투 시도, B팀 수비리바운드, 턴오버 없음.

3. 리바운드 (REBOUNDS)

특정 상황(아래에 기술)을 제외하고, 실패한 필드골 시도나 마지막 자유투 시도는 모두 리바운드로 이어진다. 리바운드는 필드골 시도(성공 실패) 또는 마지막 자유투 시도(성공 실패) 이후에 선수가 라이브 볼을 컨트롤하여 획득하거나 팀이 드로인을 할 수 있는 권리를 가져 가는 것이다.

리바운드는 공격과 수비로 나뉜다. 공격리바운드는 자유투 시도나 필드골 시도를 실패한 팀(공격하던 팀)이 다시 소유권을 획득했을 때 기록되며, 수비리바운드는 자유투나 필드골 시도를 하지 않았던 팀(수비하던 팀)이 소유권을 획득했을 때 기록된다.

선수 개인의 리바운드 획득은 다음과 같을 때 인정된다.

- 여러 번(또는 여러 명의) 손에 터치되거나 튕기거나 또는 바닥을 따라 굴러갔더라도 한 선수가 가장 처음 볼을 컨트롤했을 때.
- 득점을 위해 볼을 컨트롤하여 톱했을 때.
- 팀 동료가 볼을 잡을 수 있게 톱하거나 굴절시키는 방법으로 볼을 컨트롤했을 때.
- 상대 선수와 동시에 리바운드를 잡아 헬드볼이 선언되고, 차례로 교차하는 소유권 화살표 방향의 결과로 그 팀이 공격권을 획득했을 때.

팀 리바운드는 다음과 같은 경우에 공격권을 소유하게 된 팀에게 기록한다.

- 필드골 시도나 자유투 시도가 실패하고, 어떠한 선수도 볼의 컨트롤을 획득하기 전에 볼이 코트 밖으로 나간 경우.
- 필드골 시도나 자유투 시도가 실패하고, 어떠한 선수도 볼의 컨트롤을 획득하기 전에 파울이 발생한 경우.
- 필드골 시도나 자유투 시도가 실패하고, 같은 팀의 두 명 또는 그 이상의 선수들이 참여한 리바운드 경합이 헬드볼로 선언되고, 이에 따라 차례로 교차하는 소유권 화살표 방향의 결과로 그 팀이 공격권을 획득한 경우.
- 볼이 링과 백보드 사이에 끼인 경우.
- 리바운드 경합 과정에서 자책골이 발생한 경우(수비선수가 톱한 볼이 우연히 자신의 팀 바스켓에 들어가 자책골로 인정된 경우 공격하던 팀의 리바운드로 기록).

다음의 상황에서는 어떠한 리바운드도 기록되지 않는다.

- 성공되지 않더라도 라이브 볼이 되지 않을(리바운드가 발생하지 않을) 자유투를 실패했을 때.
- 필드골 시도나 자유투 시도가 실패하고 어느 팀도 소유권을 획득하기 전에 피리어드의 종료부저가 울렸을 때.
- 필드골을 시도한 볼이 링에 닿지 않은 채 실패한 후, 개인 리바운드가 발생하기 전에 공

격시간(샷 클락) 계시기의 소리가 울리고 심판이 휘슬을 불며 공격시간(샷 클락) 바이얼레이션을 선언했을 때.

선수가 리바운드를 잡은 직후에 턴오버를 범한 상황(예: 공중에서 컨트롤을 획득하고 코트 밖에 착지)에서는, 상대팀의 팀 리바운드로 대신할 수 있다.

[예 시]

1. 슈트가 실패되고, 그 볼을 A5와 B4가 거의 동시에 잡았다.

▶ 차례로 교차하는 소유권 화살표의 방향에 따라 A5 또는 B4의 리바운드.

2. A3의 슈트가 실패하고, 이 볼을 A5가 점프하여 잡았으나 넘어지면서 컨트롤을 잃었다. 공격시간(샷 클락)은 14초로 재설정되었고, A5가 컨트롤을 잃은 볼을 B4가 획득했다.

▶ B4 리바운드.

【해설】 심판의 의견(A5가 볼을 컨트롤한 것으로 간주해 공격시간을 14초로 재설정)과 통계원의 의견(최종적으로 볼을 컨트롤한 B4의 수비리바운드만 인정)이 서로 다르더라도, 통계적으로 이 결정이 맞다.

3. 슈트가 실패된 후에 B4가 볼을 잡았고, 거의 동시에 A5에게 파울을 당했다.

▶ 통계원은 B4가 파울을 당하기 전의 짧은 순간동안 볼을 컨트롤했는지를 반드시 판단해야 한다. 만약 컨트롤했다고 판단되면 B4에게 리바운드가 기록되지만, 아니라면 B팀에게 리바운드가 기록된다.

4. A4가 점프하여 슈트를 시도했으나, B5에게 블록을 당해 A4의 손에서 볼이 떠나지 못했다. A4는 볼과 함께 착지하였고, 트래블링 바이얼레이션이 선언되었다.

▶ A4 필드골 시도, B5 블록, A4 공격리바운드, A4 턴오버(바이얼레이션).

5. A팀의 슈트가 실패하고 B2와 B4, A4가 리바운드 경합에 참여해 두 팀의 선수들이 같이 볼을 잡아 헬드볼이 선언되었다.

(ㄱ) 소유권 화살표가 A팀의 공격방향을 향해있다.

(ㄴ) 소유권 화살표가 B팀의 공격방향을 향해있다.

답 (ㄱ) A4 공격리바운드

(ㄴ) B팀 수비리바운드

6. A3이 필드골 시도를 실패하고, 선수들이 리바운드 획득을 위해 경합하는 중에

(ㄱ) A4가 B2의 뒤에서 파울을 범했다.

(ㄴ) B1이 A1을 붙잡아 파울이 선언되었다.

(ㄷ) B4가 톱한 볼이 코트 밖으로 나갔다(아웃오브바운드).

답 (ㄱ) B팀 수비리바운드

(ㄴ) A팀 공격리바운드

(ㄷ) A팀 공격리바운드

7. 공격시간 계시기의 부저가 울리기 바로 전에 A1이 시도한 필드골이 링에 닿지 않은 채 실패했고,

(ㄱ) 공격시간 계시기의 부저가 울리기 직전에 B2가 볼을 잡았다.

(ㄴ) 공격시간 계시기의 부저가 울리기 직전에 A2가 볼을 잡았고, 거의 동시에 부저가 울렸다.

(ㄷ) 공격시간 계시기의 부저가 울린 후에 A2가 볼을 잡았다.

답 공통 통계 사항: A1 필드골 시도

(ㄱ) B2 수비리바운드

(ㄴ) A2 공격리바운드, A팀 턴오버(공격시간 바이얼레이션)

(ㄷ) A팀 턴오버(공격시간 바이얼레이션). 볼이 데드되었으므로 리바운드는 발생하지 않는다.

8. A2가 두 개의 자유투 중에 첫 번째 자유투를 실패했다.

답 A2 자유투 시도. A2는 두 번째 자유투를 던질 것이므로 리바운드는 발생하지 않는다.

9. A2가 필드골 시도를 실패했고, 어떤 선수도 리바운드를 잡지 못한 상태에서 피리어드가 종료되었다.

답 A2 필드골 시도. 볼이 데드되었으므로 리바운드는 발생하지 않는다.

10. A3가 시도한 필드골이 실패하고 링에도 닿지 않았다. 볼은 바닥에 떨어졌고, A5가 루즈 볼을 주웠다.

답 A3 필드골 시도, A5 공격리바운드.

11. A1이 필드골 시도를 실패했다. A4가 다른 여러 선수들과 리바운드 경합을 벌이던 중에 페인트 밖으로 쳐낸 볼을 A3가 잡았다.

답 A1 필드골 시도, A3 공격리바운드.

12. A1이 필드골 시도를 실패했다. A4가 다른 여러 선수들과 리바운드 경합을 벌이던 과정에서 A5를 향해 볼을 톱하였고, 이 공을 잡은 A5는 곧바로 3점슛을 성공시켰다.

답 A1 필드골 시도, A4 공격리바운드, A5 3점슛 시도와 성공, A4 어시스트.

13. A4가 필드골 시도를 실패했다. A5가 리바운드를 위해 점프하여 볼의 컨트롤을 획득했으나, 코트 밖에 착지하여 심판이 아웃 오브 바운드를 선언했다.

답 A4 필드골 시도, B팀 수비리바운드.

14. A2가 필드골 시도를 실패했다. A3이 다른 선수들과 리바운드를 경합하다가 코트 밖으로 넘어지기 전 마지막 순간에 B4의 다리에 볼을 맞아서 코트 밖으로 나가게 했고, A팀이 드로인 기회를 얻었다.

답 A2 필드골 시도, A3 공격리바운드.

15. U파울로 인한 자유투에서 A3이 두 번째 자유투 시도를 실패했다.

답 A3 자유투 시도. 리바운드 없음.

4. 턴오버 (TURNOVERS)

턴오버는 공격선수나 공격팀의 실수로 수비팀이 볼의 소유권을 획득하는 것이며, 그 실수는 아래와 같다.

- 나쁜 패스
- 볼 핸들링이나 펌블링
- 모든 종류의 바이얼레이션이나 공격자파울

턴오버는 볼을 컨트롤 중인 팀만 범한다. 팀이 볼을 컨트롤 하는 때는 다음과 같다.

- 한 팀의 선수가 라이브 볼을 잡고 있거나 드리블 중일 때.
- 아웃오브바운드 상황에서 볼을 드로인으로 처리 중일 때.
- 선수가 자유투 중일 때.
- 팀 동료들끼리 볼을 패스 중일 때.

만약 공격팀이 수비팀의 행위로 인해 헬드볼이 선언된다면, 차례로 교차하는 소유권 화살표 규칙의 결과에 따라서 통계는 다음과 같이 기록된다.

- 소유권 화살표 규칙의 결과로 공격팀이 볼의 소유권을 그대로 유지하면: 아무런 통계도 발생하지 않는다.
- 소유권 화살표 규칙의 결과로 수비팀이 볼의 소유권을 획득하면: 과실을 범한 공격선수에게는 턴오버를, 헬드볼 상황을 만든 수비선수에게는 스틸을 기록한다.

턴오버의 종류

볼 핸들링 (Ball Handling)

공격선수가 볼을 잡고 있거나 드리블 중에 소유권을 잃거나 잡아야 할(잡을 수 있는) 패스를 잡지 못하는 것을 말한다.

바이얼레이션 (Violation)

바이얼레이션은 공격선수나 공격팀이 트래블링, 3초나 5초 바이얼레이션, 백코트 바이얼레

이션, 아웃 오브 바운드, 8초나 24초 바이얼레이션 등을 범하는 것이다. 인바운드 상황에서의 5초 바이얼레이션과 모든 8초/24초 바이얼레이션은 팀 턴오버로 기록되며, 이 외의 다른 모든 턴오버들은 선수에게 기록된다.

공격자 파울 (Offensive Foul)

공격팀의 선수가 저지르는 파울이다.

소유권을 가진 선수나 팀이 저지르는 모든 개인파울을 비롯한 T파울과 U파울, D파울은 턴 오버이다. 코트 위에서 경기 중이던 선수가 저지르면 해당 선수의 턴오버로 기록되며, 교대 선수나 제외된 선수 그리고 코치를 포함한 팀 관계자가 저지르면 팀 턴오버로 기록한다.

패싱 (Passing)

팀이 나쁜 패스로 소유권을 잃는 것이다. 통계원이 판단하기에 잡아야 하는(잡을 수 있는) 패스였다면 패스 받는 선수에게 턴오버를 기록해야 하고, 그렇지 않다면 턴오버는 언제나 패스를 준 선수에게 기록한다.

어떤 상황에서는 두 종류 이상의 턴오버가 발생할 수 있다. 예로, 나쁜 패스인 공을 잡기 위해 팀 동료가 코트 밖을 밟아 바이얼레이션을 범하게 되는 상황 같은 경우도 이에 해당되며, 이 때 통계원은 턴오버가 최초에 어떻게 발생했는지를 반드시 정확하게 인지해야 한다. 위의 예에서는 나쁜 패스가 바이얼레이션의 원인이었으므로 패스를 시도한 선수에게 턴오버를 기록한다(패싱).

두 개 이상의 턴오버가 거의 동시에 연속적으로 발생하는 특별한 상황들도 있다. 이 때 통계원은 볼의 컨트롤을 획득한 팀이 이전의 컨트롤을 잃은 후에 다시 컨트롤을 획득한 것인지, 아니면 단순히 루즈볼이 발생했던 것인지를 반드시 판단해야 한다. 만약 턴오버에 있어서 선수가 새로운 볼 컨트롤을 했는지 의심이 든다면(확신이 들지 않는다면), 통계원은 새로운 컨트롤이 발생하지 않았다고 추정해야 한다.

[예 시]

1. A1이 코트 위에서 드리블을 하다가 B1에게 공을 가로채기 당했다.

Ⓢ A1 턴오버(볼 핸들링), B1 스틸.

2. A2가 패스한 공이 코트 밖으로 나갔다.

Ⓢ A2 턴오버(패싱).

3. A1이 A4에게 좋은 패스를 주었으나, A4가 그 공을 떨어뜨렸고 B4가 그 공을 주웠다.

Ⓢ A4 턴오버(볼 핸들링), B4 스틸.

4. A2가 바이얼레이션(트래블링, 더블 드리블 등)을 범하여 상대팀에게 공격권이 넘어갔다.

Ⓢ A2 턴오버(바이얼레이션).

5. A5가 자신의 팀이 공격중일 때 공격자 파울(차지, 무빙 스크린 등)을 범했다.

Ⓢ A5 턴오버(공격자 파울).

6. A팀이 슈트 기회를 잡지 못하고 공격시간(샷 클락) 바이얼레이션을 범했다.

Ⓢ A팀 턴오버(바이얼레이션).

7. A2가 드리블 후에 공을 잡았고, 이 때 B2가 근접방어를 해왔다. A2는 슈트나 패스를 하지 못했고, 5초 바이얼레이션이 선언되었다.

Ⓢ A2 턴오버(바이얼레이션).

8. A4와 B4의 더블파울이 선언될 때 A1이 볼의 소유권을 갖고 있었다.

Ⓢ 파울에 대한 벌칙이 상쇄되므로 턴오버는 발생하지 않는다. A팀이 드로인으로 소유권을 가지며, A4와 B4 모두 파울과 파울 받음이 하나씩 기록된다.

9. A3이 잡고 있던 공을 B3이 건드려서 A3이 볼을 놓쳤고, 루즈볼이 되었다. A3과 B3이 루즈볼을 잡기 위해 몸을 날렸고, 두 선수가 같이 볼을 잡은 상태에서 헬드볼 상황이 선언되었다.

(ㄱ) 소유권 화살표가 A팀의 공격방향을 향해있다.

(ㄴ) 소유권 화살표가 B팀의 공격방향을 향해있다.

답 (ㄱ) 어떤 통계도 발생하지 않는다.
(ㄴ) A3 턴오버(볼 핸들링), B3 스틸.

10. (ㄱ) A3이 볼을 드리블하던 중에 A2의 테크니컬 파울이 선언되었다.
(ㄴ) B5가 A3으로부터 공을 빼앗자마자 A2의 테크니컬 파울이 선언되었다.

답 (ㄱ) A2 테크니컬 파울, A2 턴오버.
(ㄴ) A3 턴오버(볼 핸들링), B5 스틸, A2 테크니컬 파울. 테크니컬 파울이 선언됐을 때 A팀이 볼 소유권을 갖고 있지 않았으므로 A2의 턴오버는 발생하지 않는다.

11. A4가 B5의 협력수비로 코트의 코너에 몰렸다. 이 상황을 모면하는 과정에서
(ㄱ) A4의 트레이블링 바이올레이션이 선언되었다.
(ㄴ) A1에게 패스를 했으나 B5에 의해 볼이 굴절되었고, 결국 B1에게 가로채기 당했다.
(ㄷ) A1에게 패스를 했으나 볼은 B5에게 터치되지 않고 골장 B1에게 가로채기 당했다.

답 (ㄱ) A4 턴오버(트래블링).
(ㄴ) A4 턴오버(나쁜 패스), B5 스틸.
(ㄷ) A4 턴오버(나쁜 패스), B1 스틸.

12. A3이 A5에게 패스를 시도하였으나 B3에 의해 굴절되어 루즈볼이 되었고, 이 볼을 획득하기 위해 A5와 B5가 경합을 했다.
(ㄱ) B5가 잠깐 컨트롤 한 후에 볼이 코트 밖으로 나갔다.
(ㄴ) B5가 잠깐 컨트롤 하였으나, 이내 A5에게 볼을 뺏겼다.
(ㄷ) B5가 루즈볼을 주워 두 번 드리블 한 후에 패스를 하였으나, A4에게 가로채기를 당했다.

답 (ㄱ) 소유권이 바뀌지 않은 것으로 판단하며, 통계는 발생하지 않는다.
(ㄴ) 소유권이 바뀌지 않은 것으로 판단하며, 통계는 발생하지 않는다.
(ㄷ) A3 턴오버(나쁜 패스), B3 스틸, B5 턴오버(나쁜 패스), A4 스틸.

13. A1이 A2에게 나쁜 패스를 하였고, 이 패스를 컨트롤하기 위해 A2가 공을 톱했다. A2가 톱한 공을 A3가 그들의 백코트에서 잡았고, 백코트 바이올레이션이 선언되었다.

답 A1 턴오버(나쁜 패스).

5. 어시스트 (ASSISTS)

어시스트는 팀 동료의 득점과 직접적으로 연결되는 패스이다.

- 페인트 안에 있는 선수에게 패스가 전달되고, 그 패스를 받은 선수가 페인트 안에서 득점에 성공하면 그 패스는 언제나 어시스트가 된다.
- 페인트 밖에 있는 선수에게 패스가 전달되고, 그 패스를 받은 선수가 드리블 없이 슈팅에 성공하면 그 패스는 언제나 어시스트가 된다.
- 페인트 밖에 있는 선수에게 패스가 전달되고, 패스를 전달 받은 선수가 그의 수비선수를 상대할 필요가 없었다면, 한 번 또는 그 이상의 드리블 후에 득점을 하더라도 그 패스는 어시스트가 된다. 슈터가 그를 1대1로 수비하던 수비선수(바스켓과 슈터 사이에 자리하고 슈터의 앞에 직접적으로 대면하고 있는)를 상대하고 제쳤다면 어시스트를 부여하지 않는다. 이러한 의미에서 옆에 있던 도움수비선수는 고려대상이 아니다.

이와 같은 규칙은 속공 상황에서 하프코트(공격팀의 프론티코트)에 있는 선수에게 전달되는 패스에도 적용된다.

위에서 말하는 득점에는 자유투 득점도 포함한다. 만약 패스를 받은 선수가 패스를 받고 슈팅 동작 과정에서 파울을 당해 자유투를 얻었고, 그 자유투를 하나라도 성공하면 필드골 성공과 같은 방식으로 어시스트를 기록한다.

또한 다음의 일반적인 규칙이 항상 적용된다.

- 개인득점 한 번에는 오직 하나의 어시스트만이 기록된다(자유투는 한 세트의 자유투를 득점 한 번으로 취급).
- 오직 득점에 성공한 슈트의 마지막 패스만이 어시스트가 된다(마지막에서 두 번째 패스가 그 상황을 만들었다할지라도).
- 득점에 성공한 슈트의 거리와 종류, 난이도는 어시스트 부여 기준과 무관하다.
- 속공 상황에서 슈터가 바스켓을 향해 드라이빙을 하기 전에(coast to coast) 그들의 백코트에서 패스를 받았다면, 어시스트는 기록되지 않는다.
- 패스를 하였으나, 그 패스가 확연하게 굴절되어 의도했던 선수가 아닌 다른 선수가 잡아

득점에 성공했다면 그 패스는 어시스트로 인정되지 않는다.

[예 시]

1. A5가 수비리바운드를 잡은 후에 A4에게 풀코트 패스를 했으나, A4가 레이업을 실패했다. 하지만 다시 슛할 시간이 충분하여 리바운드를 잡아서 쉽게 득점에 성공했다.

Ⓜ A5 수비리바운드, A4 필드골 시도, A4 공격리바운드, A4 필드골 시도와 성공. 어시스트 없음.

2. A5에게 패스를 받은 A4는 빈 공간으로 파고 들어오는 A3에게 패스하려다가 주저하고 직접 슛을 시도하여 성공했다.

Ⓜ A4 필드골 시도와 성공, A5 어시스트.

3. A5에게 패스를 받은 A4는 한 번의 드리블로 몸의 균형을 맞춘 후에 슛을 시도하여 성공 시켰다.

Ⓜ A4 필드골 시도와 성공, A4가 수비선수의 대면방어를 받고 있지 않던 상태에서 패스를 받았다면 A5 어시스트.

4. A5는 A4의 훌륭한 풀코트 패스를 받았으나 더 완벽한 레이업 기회를 위해 A3에게 볼을 건넸고, A3는 레이업을 성공했다.

Ⓜ A3 필드골 시도와 성공, A5 어시스트. 득점을 만들어낸 패스는 A4로부터 시작되었으나 그 패스가 득점 전의 마지막 패스가 아니므로 어시스트는 A5에게 기록된다.

5. A3이 B3의 근접방어를 받고 있는 A5에게 패스했고, A5는 속임 동작과 회전 그리고 한번의 드리블 후에 페인트 안에서 덩크를 시도해 성공했다. A5는

(ㄱ) 페인트 안에서 패스를 받았다.

(ㄴ) 페인트 밖에서 패스를 받았다.

Ⓜ 공동 통계 사항: A5 필드골 시도와 성공.

(ㄱ) A3 어시스트.

(L) 어시스트 없음.

6. B1이 공을 스틸했고, 상대 수비보다 앞서서 코트의 센터 라인 너머에 있던 B2에게 패스했다. 패스를 받은 B2는 드리블을 하며 상대 바스켓을 향했고, 아무런 방해 없이 레이업을 시도하여 성공시켰다.

Ⓜ B2 필드골 시도와 성공, B1 어시스트.

7. A2가 수비리바운드를 하고, 그들의 백코트 3점 라인에 있던 A3에게 패스했다. A3은 빠르게 프런트코트로 넘어간 뒤(coast to coast) 완벽하게 레이업을 성공시켰다.

Ⓜ 어시스트 없음. A3이 그들의 백코트에서 패스를 받았으므로 어시스트는 없다.

8. A2가 수비리바운드를 하고, 상대 수비보다 앞서서 그들의 프런트코트에 있던 A3에게 길게 패스했다.

(ㄱ) B3이 속공을 저지하기 위해 A3에게 파울을 범했고, U파울이 선언되었다.

(L) A3이 레이업을 시도하는 과정에서 B4가 개인(슈팅)파울을 범했다.

(두 상황 후 공통으로) A3은 두 개의 자유투 기회를 얻어 첫 번째는 성공하고, 두 번째는 실패했다.

Ⓜ (ㄱ) B3 U파울, A3 파울 받음, A3 자유투 시도와 성공(어시스트 없음).

(L) B4 개인(슈팅)파울, A3 파울 받음, A3 자유투 시도와 성공, A2 어시스트, A3 자유투 시도.

9. A1이 상대팀 바스켓 아래의 베이스라인에서 인바운드하여 A3에게 패스했고, A3는 필드골을 성공시켰다.

Ⓜ A3 필드골 시도와 성공, A1 어시스트.

10. A3이 A2의 패스를 받자마자 드리블 없이 슛을 시도했고, 이 과정에서 슛 동작 파울을 당했다. A3는 2개의 자유투 중에 첫 번째 자유투는 놓치고 두 번째 자유투만 성공시켰다.

Ⓜ A3 자유투 시도, A3 자유투 시도와 성공, A2 어시스트.

6. 스틸 (STEALS)

스틸은 상대팀의 턴오버를 유발시키는 행동을 취한 수비선수에게 기록된다. 스틸은 볼을 컨트롤하지 않아도 되지만, 반드시 볼을 건드려야 스틸의 기준에 부합한다.

- 패스를 가로채거나 굴절시키는 행위.
- 상대가 잡고 있거나 드리블하고 있는 공을 빼앗는 행위.
- 공격선수의 실수로 발생한 루즈볼을 획득하는 행위.

수비선수의 행위로 턴오버가 발생하였더라도 공이 아웃오브바운드로 데드되어 수비팀이 공격권을 얻는다면, 스틸은 기록되지 않는다.

단, 수비선수의 행위로 헬드볼이 선언되고, 차례로 교차하는 소유권 화살표의 방향에 따라 수비팀이 소유권을 획득했을 때는 스틸로 기록할 수 있다.

수비선수에게 스틸이 기록되었다면, 반드시 공격선수의 턴오버도 기록되어야 한다(단, 그 반대의 상황은 적용되지 않음 - 턴오버가 발생하더라도 스틸이 없을 수 있다).

두 명 이상의 수비선수가 스틸 상황에 참여했다면, 처음으로 볼을 굴절시켰거나 최초로 턴오버를 유도한(볼을 건드려서) 선수에게 스틸을 기록한다.

[예 시]

1. A5가 불완전하게 드리블하던 볼이 B4에게 튀었고, B4는 별다른 움직임 없이 그 볼을 획득했다.

㉮ A5 턴오버(볼 핸들링), B4 스틸.

2. A5가 드리블하던 볼을 B5가 쳤고, 이 볼이 B2에게 갔다.

㉮ A5 턴오버(볼 핸들링), B5 스틸.

3. B2가 볼을 건드리지 않은 채 A2를 강하게 압박하며 수비했고, 그 결과로 A2는 바이얼레이션을 범했다.

Ⓣ A2 턴오버(바이얼레이션). 스틸 없음.

4. A4가 A5에게 주려던 패스를 B5가 반사적인 행동으로 굴절시켰고, A5가 그 볼을 잡으려했으나 볼의 방향만 바뀌놓았을 뿐 볼은 사이드라인 밖으로 나갔다. 이 아웃오브바운드로 B 팀이 사이드라인에서 드로인 할 수 있는 권리를 얻었다.

Ⓣ A4 턴오버(패싱). 스틸 없음.

5. A4가 A5에게 주려던 패스를 B5가 굴절시켰고, 볼은 A5와 B2 사이로 흘러갔다. A5와 B2 두 선수가 볼을 같이 잡아 헬드볼이 선언되었다. (소유권 화살표 방향에 따라)B팀이 사이드라인에서 드로인 할 수 있는 권리를 획득했다.

Ⓣ A4 턴오버(패싱), B5 스틸. A5와 B2는 기록 없음.

6. A2가 패스한 볼이 공장 코트 밖으로 나갔다(아웃오브바운드).

Ⓣ A2 턴오버(패싱). 스틸 없음.

7. A1이 드리블하던 볼이 우연히 그의 발을 맞고 굴절되어 코트를 따라 굴러갔다. B2가 이 볼을 주웠다.

Ⓣ A1 턴오버(볼 핸들링), B2 스틸.

8. A팀이 경기를 시작하는 최초의 점프볼에서 볼의 소유권을 획득했다.

Ⓣ 스틸 없음. 점프볼 이전에 어느 팀도 소유권을 갖고 있지 않았으므로, 스틸은 기록되지 않는다.

9. A4가 필드골을 시도했으나 실패했다. B2가 리మ్을 맞고 바닥에 떨어져 튕긴 볼을 잡았다.

Ⓣ 스틸 없음. A4 필드골 시도, B2 수비리바운드.

10. A1이 상대팀 골대를 향해 드라이빙을 하고 있었다. 옆에서 도움수비를 하던 B2가 A1의 행동을 예측하고 A1의 공격자 파울이 선언되도록 유도했다.

▶▶▶ A1 턴오버(공격자 파울). 스틸 없음.

7. 블록샷 (BLOCKED SHOTS)

블록샷은 공격팀이 시도한 필드골의 볼을 건드려서 볼의 비행방향을 분명하게 바꾸어 슈트를 실패하게 만든 수비선수에게 기록된다. 블록샷은 수비선수에 의해서 슈트가 확연하게 반사되거나 굴절된 것이다. 볼이 슈터의 손에서 떠났는지의 여부와 상관없이 블록샷은 기록될 수 있다.

통계적 목적에서의 슈트 동작이란, 골을 넣기 위한 의도로 바스켓을 향해 상승 그리고/또는 전진하는 움직임을 말한다.

수비선수가 슈터의 손에서 아직 떠나지 않은 볼을 건드려서 슈터로부터 볼에 대한 컨트롤을 뺏은 상황에서는, 볼이 건드러지는 시점의 위치에 따라서

- 볼이 슈터의 어깨 높이보다 높은 경우, 필드골 시도와 블록샷 그리고 리바운드가 기록된다.
- 볼이 슈터의 어깨 높이보다 낮은 경우, 수비팀이 소유권을 가져왔다면 턴오버와 스틸이 기록된다. 같은 상황에서 공격팀의 소유권이 그대로 유지된다면, 아무런 기록도 발생하지 않는다.

블록샷을 하자마자 피리어드가 종료되거나 공격시간 바이얼레이션이 발생한 경우가 아니라면, 필드골 시도가 실패되는 다른 상황들과 마찬가지로 블록샷 이후에는 리바운드가 반드시 따라온다.

[예 시]

1. A5가 슈한 볼이 블록샷을 시도하던 B5에게 터치되었으나, 그대로 바스켓에 들어갔다.

▶▶▶ 볼이 그대로 바스켓에 들어갔으므로 B5의 볼 터치는 볼의 방향을 분명하게 바꿔놓지 못한 것이다. B5의 볼 터치는 무시되며, A5의 필드골 시도와 성공은 기록되지만 B5의 블록 샷은 기록되지 않는다.

2. B5가 덩크를 시도하려던 A5의 허리 높이에서 볼을 끊어냈고, 이 볼을 B4가 획득했다.

▶▶▶ A5 턴오버(볼 핸들링), B5 스틸.

3. 제한구역을 가로질러 드라이빙을 하던 A5의 볼을 B5가 끊어냈고, 이 볼을 B4가 획득했다.

▶▶▶ A5 턴오버(볼 핸들링), B5 스틸.

4. A2가 필드골을 위한 슛을 했다.

(ㄱ) 볼이 위로 향하고 있을 때 B4가 볼을 블록했고, 볼은 코트 밖으로 나갔다.

(ㄴ) 슛 포물선의 정점을 도달한 후 바스켓을 향해 낙하하고 있는 볼을 B4가 블록했고, 심판은 수비선수의 골텐딩 바이얼레이션을 선언하였다.

▶▶▶ (ㄱ) A2 필드골 시도, B4 블록샷, A팀 공격리바운드.

(ㄴ) A2 필드골 시도와 성공. 블록샷 없음.

5. B4가 A3의 3점슛을 블록했다. A3이 블록된 볼을 곧바로 잡아 또 다른 3점슛을 시도하여 성공시켰다.

▶▶▶ A3 3점슛 시도, B4 블록샷, A3 공격리바운드, A3 3점슛 시도와 성공.

6. A2가 3점슛을 시도했다. 볼은 림은 맞고 튕겼고, B1이 A팀의 득점을 방해하기 위해 틱하여 쳐냈다. 이 루즈볼을 A3이 잡았다.

▶▶▶ A2 3점슛 시도, A3 공격리바운드.

【해설】 블록샷은 볼이 림에 맞고 난 이후에는 성립되지 않는다.

7. A1이 바스켓을 향해 드라이빙하여 슛하는 동작에서 B1에게 파울을 당했다. A1은 슛 동작을 마무리하기 위해 볼을 손에서 떠나보냈고,

(ㄱ) A1을 도움수비하던 B2가 이 볼을 블록했고 슛은 실패하였다.

(L) A1을 도움수비하던 B2가 이 볼을 블록했고 슛은 성공되었다.

답 (ㄱ) B1 개인파울, A1 파울 받음. 블록샷은 적용되지 않는다.

【해설】 슈터가 파울을 당했으므로 필드골 시도는 기록되지 않고, 필드골 시도가 없는 블록 샷은 발생할 수 없다.

(L) A1 필드골 시도와 성공, B1 개인파울, A1 파울 받음.

【해설】 슛이 성공되었으므로 블록샷은 기록되지 않는다.

8. 파울 (FOULS)

파울은 심판의 결정에 따라 해당 선수에게 선언된다. 개인(P), 테크니컬(T), 스포츠정신에 위배되는(U) 그리고 실격되는(D) 파울이 선수에게 선언될 수 있다. 테크니컬/실격되는 파울은 코치와 팀 벤치 구성원들에게도 불릴 수 있는데, 누구에게 불렸는지에 따라 종류가 다르므로 통계 소프트웨어에 입력할 때 확실하게 구분해야 하는 중요한 사안이다. 코치와 팀 벤치 구성원들에게 선언된 테크니컬/실격되는 파울은 해당 팀의 코치에게 기록되며, 팀파울에는 가산되지 않는다.

통계 소프트웨어가 “슈팅”/“슈팅 아닌” 파울을 구별할 수 있는 경우, 슈팅파울은 심판이 “슛 동작” 파울이라고 선언한 파울을 뜻한다. 팀 파울로 인해 자유투가 주어진 파울은 슈팅파울에 해당하지 않는다.

파울 받음 (Fouls Drawn)

선수가 파울을 당하면, 그 선수에게 파울 받음도 기록된다. 실격되는 파울의 경우, 선수에게 신체적 접촉이 동반되었다면 해당 파울을 당한 선수에게 파울 받음을 기록한다.

[예 시]

1. A3이 볼을 드리블하면서 수비하던 B2에게 부정한 신체접촉을 가했다.

답 A3 개인파울, A3 턴오버(공격자 파울), B2 파울 받음(스틸 없음).

2. A2가 볼을 잡고 있을 때 B2에게 파울을 당했다.

답 B2 개인파울, A2 파울 받음.

3. A1이

(ㄱ) 심판에 대한 무례한 행동으로 D파울을 지적당했다.

(ㄴ) 팔꿈치로 B2를 가격하여 D파울을 지적당했다.

답 (ㄱ) A1 D파울, A1 턴오버.

(ㄴ) A1 D파울, A1 턴오버, B2 파울 받음.

부록 가. 슛의 종류 (Types of shots)

통계 소프트웨어가 슛 종류의 입력을 요구하는 경우, 다음과 같이 세부적으로 구분하거나 그보다 조금 더 큰 범주로 구분한 내용을 입력할 수 있다.

• 점프슛 (Jump shot)

공중으로 점프하여 최고점에서 던지는 슛. 3점을 포함하여 중장거리 슛에서 가장 자주 시도된다.

• 레이업 (Layup)

일반적으로 근접 슛은 슈터가 볼을 백보드에 맞히는 것을 포함하지만, 림의 정면에서도 시도된다. 보통의 이 슛은 아래쪽에서 볼을 잡은 후에 골대 쪽으로 상승하는 움직임과 함께 볼을 잡은 손의 팔을 뻗어 최대한 바스켓과 가깝게 하여 한 손으로 슛하는 것이다. 또한 레이업은 공격선수가 바스켓 옆에서 잡은 볼을 슛할 수 있는 가장 빠른 슛이 되기도 한다.

• 드라이빙 레이업 (Driving layup)

수비가 그들의 백코트로 돌아와서 수비를 정비했거나 또는 정비되기 전의 속공상황에서 공격자가 바스켓을 향해 드리블 치며 드라이브하여 올리는 근접 슛이다. 일반적으로 백보드를 맞지지만 림의 정면으로 슛하기도 한다.

• 덩크 (Dunk)

덩크는 슈터가 볼을 림 위로 가져와서 한 손이나 두 손으로 림의 안쪽 아래로 내려놓고 슈터의 손이 림 위를 치는/잡는 슛이다.

• 풋백 덩크 (Putback dunk)

공격팀의 선수가 공격리바운드를 잡자마자 한 손이나 두 손으로 볼을 힘차게 림의 안쪽 아래로 내려놓고 슈터의 손이 림 위를 치는/잡는 슛이다.

• 풋백 팁인 (Putback tip-in)

공격팀의 선수가 공격리바운드를 잡자마자 바스켓 옆에서 시도하는 필드골을 말한다. 이 슛

은 종종 공격선수가 리바운드를 위해 점프하여 공중에 있는 동안(바닥에 내려오지 않은 채) 한손으로 볼을 바스켓에 톱하는 것으로 행해지기도 한다.

• 엘라우프 (Alley-oop)

슈터가 공중에서 패스를 잡아 코트에 내려오기 전에 레이업이나 덩크로 마무리하는 슛이다.

• 훅슛 (Hook shot)

한 손으로 하는 슛으로, 슈터가 바스켓에서 먼 쪽의 손으로 볼을 잡고 그 손의 팔을 길게 뻗어 바스켓 방향으로 원을 그리듯 팔을 움직여 볼이 그의 머리 위를 지나 바스켓으로 향하게끔 가볍게 날리는 슛이다.

• 플로팅 점프슛 (Floating jump shot)

농구에서 종종 발생하는 슛으로, 드라이빙 레이업처럼 한 발의 움직임이 정지하지 않은 채 던져지는 슛이지만 레이업과 달리 바스켓에서 멀리 떨어진 곳에서 슛이 던져진다. 이 슛은 달리거나 드리블하다가 또는 볼을 잡고 있던 상태에서 행해질 수 있으며, 백보드를 맞힐 수도 맞히지 않을 수도 있다. 또한 블록을 피하기 위해 높은 아치의 포물선을 그리게끔 슛을 던지기도 한다.

• 페이더웨이 점프슛 (Fadeaway jump shot)

슈터가 바스켓으로부터 멀어지는 점프를 하면서 쏘는 슛이다. 이 슛은 슈터와 그의 수비선수 사이에 공간을 만들기 위한 슛이며, 코트의 모든 곳에서 이 슛이 발생할 수 있다. 또한 바스켓으로부터 멀어지는 점프는 뒤쪽으로는 물론 옆으로도 가능하다.

• 턴어라운드 점프슛 (Turnaround jump shot)

턴어라운드 점프슛은 슈터가 바스켓을 등진 채로 볼을 받은 후에 바스켓으로부터 고개가 돌려져 있는 상태에서 시작되는 슛으로, 점프하여 공중에서 몸을 바스켓 쪽으로 돌리면서 하는 슛이다. 슈터는 바스켓을 정면으로 마주하기 위해 몸을 완전히 돌릴 수도 있지만, 때로는 부분적으로만 몸을 돌려서 바스켓을 몸의 옆면으로 대하고 슛을 하기도 한다.

• 스텝백 점프슛 (Step back jump shot)

일반적으로 슈터가 수비선수를 속이기 위한 드라이브(바스켓을 향한) 동작 후에 멈춰서 한 걸음 뒤로 이동하여 슈팅 전에 슈터 자신과 수비선수 사이에 공간을 만들어내는 슛을 말한다.

• 풀업 점프슛 (Pull up jump shot)

슈터가 드라이브를 하여 수비선수(들)가 여전히 드라이브 공격을 막기 위해 낮은 자세로 수비하고 있을 때, 드라이브를 빠르게 멈추고 위로 뛰어올라 던지는 점프 슛이다.

부록 나. 턴오버의 종류 (Types of turnovers)

다음의 목록은 통계 소프트웨어에 입력 가능한 턴오버의 종류들이다.

- 나쁜 패스 (Bad pass)
- 볼 핸들링 / 펴블링 (Ball handling / Fumbling)
- 아웃오브바운드 (Out of bounds)
- 트래블링 (Travelling)
- 3초 (3seconds)
- 5초 (5seconds)
- 8초 (8seconds)
- 공격시간 / 24초 (Shot clock / 24seconds)
- 백코트 바이올레이션 (Backcourt violation)
- 공격자 파울 (Offensive Foul)
- 소유권을 가진 팀의 T / D파울 (Technical / Disqualifying foul by team in possession)
- 공격자 골텐딩 (Offensive goaltending)
- 더블 드리블 (Double dribble)
- 캐링 더 볼 / 팜밍 (Carrying the ball / Palming)
- 그 외 (Other)

부록 다. 추가 정보 (Additional data)

이번 부록에서는 일반적으로 통계 소프트웨어에 의해 자동으로 계산되거나 통계원의 작업과는 직접적으로 관련이 없는 몇 가지 추가적인 정보에 대해 설명하고자 한다.

시간 / 출전한 시간 (Time / Minutes Played)

모든 선수의 교체는 소프트웨어에 입력되고, 각 선수들의 경기출전 시간은 이에 따라 계산된다.

- 30초 미만의 시간은 내림한다.
- 30초 또는 그 이상의 시간은 올림한다.
- 0분은 초의 값과 상관없이 1분으로 올림한다.
- 해당 경기에서 한 선수가 출전 가능한 최대 시간보다 1분미만의 값(예: 4x10분 경기에서의 39분)은 그 선수가 풀타임을 뛰지 않았다는 것을 표시하기 위해 초 단위의 값을 내림한다.
- 경기를 뛰지 않은 선수는 분과 초를 적는 대신에 DNP(did not played-경기 뛰지 않음)로 표시한다.

통계의 목적을 위해 DNP로 표기된 선수는 해당 경기에 출전하지 않은 것으로 간주한다.

페인트 득점 (Point In The Paint)

한 팀이 제한구역 안에서 성공한 필드골의 총 점수이다. 모든 점프슛, 훅슛, 레이업, 덩크 등이 포함된다.

턴오버로 인한 득점 (Points Off Turnovers)

한 팀이 상대(공격)의 턴오버로 공격권을 획득하여 득점으로 연결한 총 점수를 말한다. 이때 턴오버의 종류, 득점 전에 볼이 코트 밖으로 나갔는지의 여부는 상관없으며 필드골 및 자유투 성공으로 얻은 점수 모두 턴오버로 인한 득점이 될 수 있다.

그러나 필드골 시도나 성공 후에 수비팀의 파울이 선언되어 추가적으로 소유권을 얻어 발생한 필드골 및 자유투 성공은 이에 해당하지 않는다.

두 번째 기회로 인한 득점 (Seconds Chance Points)

한 팀이 상대(수비)가 소유권을 획득하기 전에 공격리바운드를 잡아서 득점으로 연결한 총 점수를 뜻한다. 득점 전에 볼이 코트 밖으로 나갔는지의 여부는 상관없으며, 필드골 및 자유 투 성공으로 얻은 점수 모두 두 번째 기회로 인한 득점이 될 수 있다.

그러나 필드골 시도나 성공 후에 수비팀의 파울이 선언되어 추가적으로 소유권을 얻어 발생한 필드골 및 자유투 성공은 이에 해당하지 않는다.

벤치 득점 (Bench Points)

한 팀의 선발선수 다섯 명을 제외한 선수들이 득점한 총 점수를 뜻한다.

동점 (Score Tied)

한 경기 동안 두 팀의 점수가 동률이었던 횟수이다(0대0 제외).

역전 (Lead Changed)

한 경기 동안 역전(리드하는 팀이 바뀌는 상황)이 발생한 횟수를 말한다.

최대 점수 차이 (Largest Lead)

한 경기 동안 각 팀이 상대팀과 비교해 가장 큰 점수 차이로 이기고 있던 순간의 시점(피리어드와 시간)과 그 때의 점수 차이를 의미한다.

최대 연속 득점 (Largest Scoring Run)

한 팀이 상대의 득점이 없는 동안 연속적으로 득점한 최대 점수이다.

농구 경기·통계 매뉴얼 2018

BASKETBALL TABLE OFFICIAL · STATISTICIANS' MANUAL 2018

발행 (사) 대한민국의농구협회

서울특별시 송파구 올림픽로 424 올림픽테니스장 內

Tel. 02-420-4221~4


Fax. 02-420-4225

www.koreabasketball.or.kr

편집 (주) 제이앤제이미디어 02-511-5799

본 경기 규칙서의 판권은 대한민국의농구협회에 있습니다.

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



삼한 **대한민국농구협회**

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