



2017 대한민국농구협회 지도자 강습회

2017년 2월 20일(월)
~ 2월 23일(목)

경북 상주시 청소년 수련관
상주실내체육관(신관)

주최·주관



대한민국농구협회
KOREA BASKETBALL ASSOCIATION

후원 상주시 · 상주시체육회

2017

대한민국농구협회 지도자 강습회

주최·주관



상업인
대한민국농구협회
KOREA BASKETBALL ASSOCIATION

후원

상주시 · 상주시체육회

2017 대한민국농구협회 지도자 강습회 기본계획(안)

- ◇ 강습회명 : 2017 대한민국농구협회 지도자 강습회
- ◇ 일 정 : 2017. 2. 20(월) ~ 2 23(목)
- ◇ 장 소 : 상주시실내체육관신관 및 청소년수련원 대강당
- ◇ 참가대상 : 프로, 대학, 중고, 초등농구 감독 및 코치
- ◇ 강 사 : 방 열 (대한민국농구협회 회장) 외
- ◇ 운영요원 : 3명 (사회자 포함)

제1강좌	제2강좌	제3강좌	제4강좌	제5강좌	제6강좌	제7강좌
도핑방지	불법도박	스포츠인권	응급조치	경기규칙	리드쉽 기초	방열회장

- ◇ 주최/주관: 대한민국농구협회
- ◇ 참 가 비 : 100,000원 (강의교재, 중식 포함)
- ◇ 후 원 : 상주시, 상주시체육회
- ◇ 기본일정(안)

강의시간	강의실 체육관			
	DAY 1 2.20(월)	DAY 2 2.21(화)	DAY 3 2.22(수)	DAY 4 2.23(목)
09:00~10:00		(제4강좌) "응급조치" 상주소방서	(제7-1강좌) 방열회장 (Session1) 09:00~12:00	(제7-3강좌) 방열회장 (Session3) 09:00~11:00
10:00~11:00		(제5-1강좌) "경기규칙" 정학모간사 10:00~12:00		
11:00~12:00				"자격시험" "수료식"
12:00~13:20	등록 / 안내			귀가
13:30~14:30	(제1강좌) "도핑방지"	(제5-2강좌) "경기규칙" 14:00~16:00	(제7-2강좌) 방열회장 (Session2) 14:00~18:00	
14:40~15:40	(제2강좌) "불법도박" 조린강사			
15:50~16:50	(제3-1강좌) "스포츠인권" 김현수교수	(제6강좌) "리드쉽의 기초" 김유겸교수 16:10~18:00		
17:00~18:00	(제3-2강좌) "성폭력" 김현수교수			

목 차

20일(월)

1. 도핑방지교육	9
2. 불법도박	55
3. <u>스포츠인권</u>	71

21일(화)

1. 응급조치	101
2. FIBA 경기규칙	121
3. 리더십의 기초	173

22일(수) ~ 23일(목)

1. 2017년 대한민국농구지도자 강습회	177
------------------------------	-----

도핑방지교육

(2017. 2. 20 / 13:30 ~ 14:30)

한국도핑방지위원회



01

도핑의 의미

1. 도핑이 금지되는 이유

I. 도핑의 의미

스포츠에서 도핑은 왜 금지될까요?

인위적인
경기력 향상

페어플레이
위반

공정한
경쟁 파괴

스포츠정신
파괴

약물 부작용

2.정의

|. 도핑의의미

Doping

선수가금지된약물및방법을사용하는것

세계도핑방지규약제2.1항~제2.10항에서 규정된하나 또는
그이상의도핑방지규정위반

2.정의

|. 도핑의의미

도핑방지 규정위반



샘플채취거부(Refusing Sample Collection)
사전공지가있은후타당한이유없이소변/혈액
샘플채취를거부/회피할경우



소지 (Possession)
금지약물을소지하는경우



금지약물의검출
(Presence of Prohibited Substance)
선수의소변또는혈액샘플에서금지약물,
대사물질, 표지물등이검출될경우



소재지정보제출실패
선수소재지정보 미제출 및검사 불응시12개월
내에검사제출불이행의합산이 3회가될경우,
도핑방지규정위반간주



금지약물 / 방법의사용
(Use of Prohibited Substance / Method)
금지된도핑약물및도핑방법의사용또는
사용시도가적발될경우



도핑관리과정의부정행위및시도
(Tampering)
부적절한목적이나방법으로도핑검사과정을
방해하는행위

I. 도핑의 의미

2. 정의

도핑방지 규정위반



선수에게 금지약물 또는 금지방법의 투여 또는 투여 시도
경기기간중, 경기기간외모두를포함



금지된 연루(Prohibited Association)
도핑방지규정의관할하에있으면서자격정지 중에있는자와연루되는 경우



금지약물 또는 금지방법의 부정거래 또는 부정거래 시도 (Trafficking)
금지약물 또는 방법의 매매 및 매매를 시도할 경우



공모 (Complicity)
도핑방지규정의 위반 및 위반 시도에 대해 협조, 조장, 교사, 은폐 및 도핑방지 규정 위반과 관련된 의도적인 공모의 기타 다른 유형

I. 도핑의 의미

3. 도핑으로 인해 몰락한 스타들



헨리 메히아
Jenry Mejia



랜스 암스트롱
Lance Armstrong



메리언 존스
Marion Jones



미르코 필로포비치
Mirko Filipovic

3.도핑으로 인해 몰락한 스타들



영구자격정지

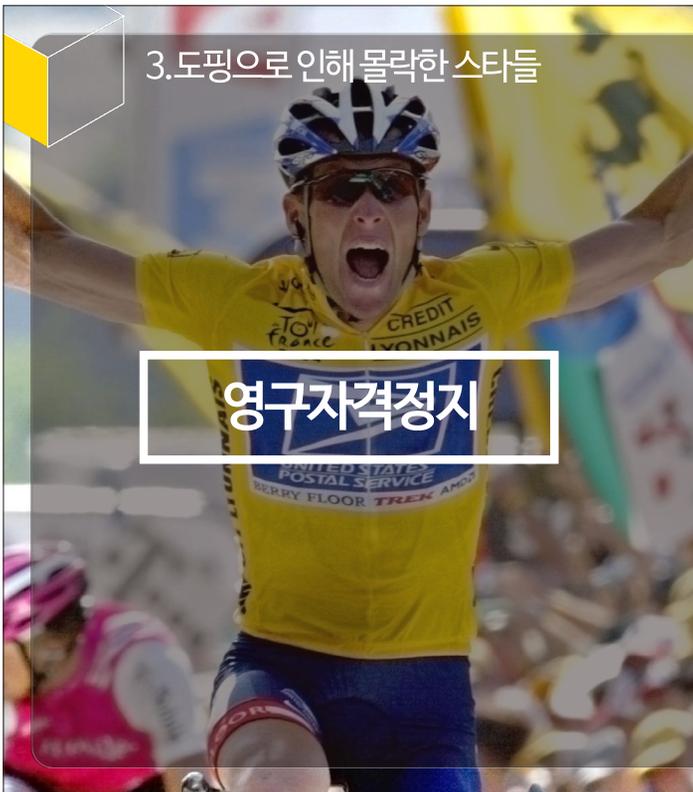
1.도핑의의미

헨리 메히아
(Jenry Mejia)

금지약물 검출

- ▶ 1989.10.11.도미니카공화국
- ▶ 메이저리그뉴욕메츠 소속 투수
- ▶ 80경기 자격정지(2015)
- ▶ 162경기 자격정지(2016)
- ▶ 금지약물 검출, 영구자격정지

3.도핑으로 인해 몰락한 스타들



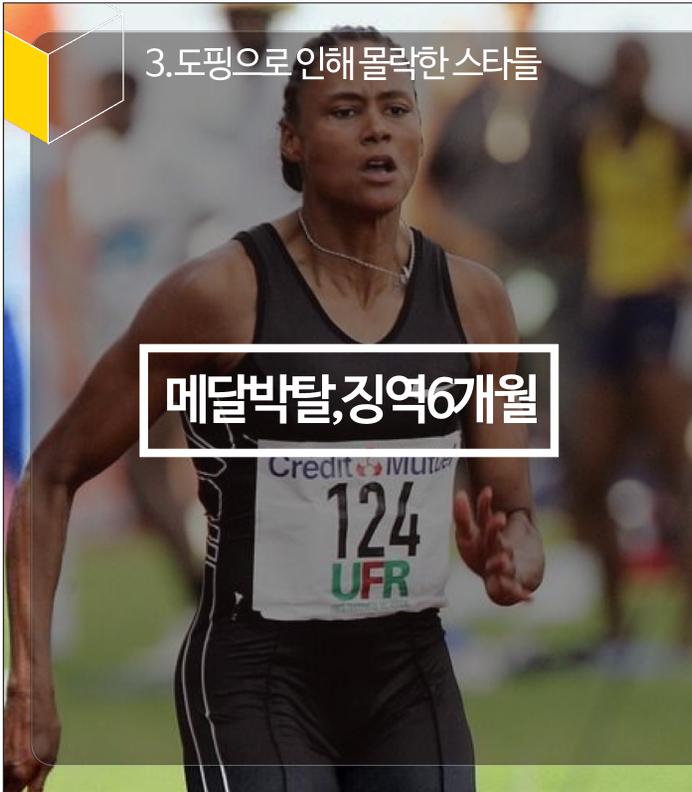
영구자격정지

1.도핑의의미

랜스 암스트롱
(Lance Armstrong)

금지약물 및 방법의 사용

- ▶ 1971.9.18. 미국
- ▶ 사이클의 황제로 불리는 미국 전 프로사이클 선수
- ▶ 미국도핑방지기구(USADA) 도핑 혐의 고발(2012)
- ▶ 금지약물 및 방법의 사용 영구자격정지



3.도핑으로 인해 몰락한 스타들

메달박탈, 징역6개월

I.도핑의의미

메리언 존스
(Marion Jones)

금지약물 및 방법의 사용

- ▶ 1975.10.12. 미국
- ▶ 미국 농구 국가대표, 육상 국가대표
2000시드니올림픽금메달3개
(100m, 200m, 1600m) 획득
- ▶ 스테로이드 복용 사실 폭로(2007)
금지약물 및 방법의 사용
- ▶ 2000년 9월 이후 메달 박탈 및
징역 6개월



3.도핑으로 인해 몰락한 스타들

2년 자격정지

I.도핑의의미

미르코 필로포비치
(Mirko Filipovic)

금지약물 및 방법의 사용

- ▶ 1974.9. 10. 크로아티아
- ▶ 2013 K-1 월드 그랑프리 우승
- ▶ 어깨 치료 목적으로
성장호르몬 투여(2016)
- ▶ 금지약물 및 방법의 사용
2년 자격정지

3. 도핑으로 인해 몰락한 스타들

I. 도핑의 의미

4년 자격정지

박00

금지약물 검출

- ▶ 20대 남성
- ▶ 종목: 보디빌딩
- ▶ 경기기간중 도핑검사에서 제공한 소변시료에서 금지성분 검출(11종)
- ▶ 금지약물 및 방법의 검출
4년 자격정지
- ▶ 검출항목
S1. 동화작용제(외인성/내인성): 7종
S4. 호르몬 및 대사변조제: 2종
S5. 이뇨제 및 기타은폐제: 2종

4. 도핑으로 인한 손실

I. 도핑의 의미



자격정지
02



건강상 부작용
03



경제적 손실
01

5. 금지약물의 부작용 | 도핑의 의미

고혈압및동맥경화

근육파열

사망

1960 로마올림픽 사이클 선수
KNUD ENUMARK 사망
암페타민 과다 복용

5. 금지약물의 부작용 | 도핑의 의미

S1. 동화작용제

심혈관계
혈액내지질및침전물증가
혈압상승,심근경색등의
심혈관계위험증가

간
간효소생성이상,간염,간암유발

성장
성장판의골화등으로성장저하

기타
공격성증가,피부질환

호르몬조절
여,남성의신체적특성변화
및성호르몬생성이상

5. 금지약물의 부작용

| 도핑의 의미

S2. 펩티드호르몬
성장인자관련 약물

S4. 호르몬 및
대사변조제



근골격계

말단비대증(hGH), 관절염,
골다공증유발



심혈관계

혈압상승, 뇌출혈유발



내분비계

당대상이상(hGH), 염증, 감염유발



기타

구토, 설사유발, 얼굴홍조등

5. 금지약물의 부작용

| 도핑의 의미

S5. 이뇨제 및
기타은폐제



근골격계

경련, 탈수, 전해질불균형



장기손상

장, 신장



내분비계

발기부전, 월경주기이상

02

WADA & KADA

1. 도핑방지기구의구성 II.WADA&KADA

세계도핑방지기구
WORLD ANTI-DOPING AGENCY
play true

국제기구
INTERNATIONAL OLYMPIC COMMITTEE
International Paralympic Committee

국가도핑방지기구
kada
한국도핑방지위원회
KOREA ANTI-DOPING AGENCY

sportaccord
INTERNATIONAL SPORTS FEDERATIONS
UNITE & SUPPORT

도핑관리과정의 전 부분을 주관, 실시 또는 시행하기 위한 책임이 있는 가맹기구

2. 세계도핑방지프로그램

II.WADA&KADA



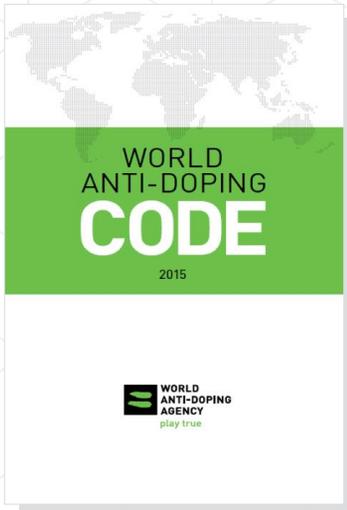
2. 세계도핑방지프로그램

II.WADA&KADA

세계도핑방지규약

- 도핑에대한강제성부과의기준
- 핵심적도핑방지요소들의보편적 조화를통하여도핑방지노력을추진

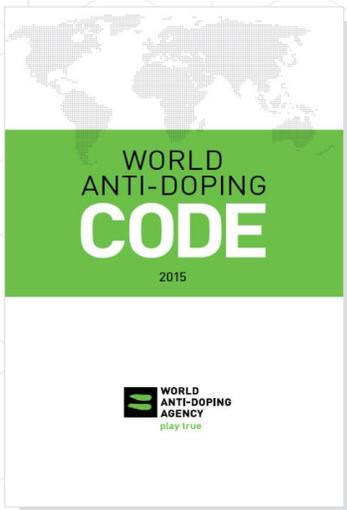
2. 세계도핑방지프로그램 II.WADA&KADA



선수의 역할과 책임

- ❶ 규약에 규정된 모든 도핑방지정책과 규정을 숙지하고 준수
- ❷ 시료채취가 언제나 가능하도록 함
- ❸ 도핑방지과 관련하여 선수가 사용하고 복용한 모든 것에 대한 책임
- ❹ 의료진에게 선수로서 금지약물 및 금지방법을 사용하지 않아야 할 책임이 있음을 고지

2. 세계도핑방지프로그램 II.WADA&KADA



선수지원요원의 역할과 책임

- ❶ 선수지원요원 또는 선수지원요원이 지원하는 선수에게 적용되는 모든 도핑방지정책과 규정을 숙지하고 준수
- ❷ 선수 검사 프로그램에 협조
- ❸ 선수가 도핑방지에 대한 바람직한 가치관과 태도를 형성하도록 지도
- ❹ 선수지원요원은 정당한 사유 없이 어떠한 금지약물 또는 금지방법을 사용 또는 소지할 수 없음

2. 세계도핑방지프로그램

II.WADA&KADA

5가지 국제표준

- 01 금지목록 국제표준
- 02 치료목적사용면책 국제표준
- 03 검사및조사 국제표준
- 04 시험실 국제표준
- 05 사생활 및 개인정보 보호 국제표준

2. 세계도핑방지프로그램

II.WADA&KADA

- 매년1월1일 신규적용
- 연1회이상개정
- 250여가지 성분

✓ 세계도핑방지규약제4.2.2(특정약물)금지목록에 규정된동화작용제, 호르몬제, 흥분제, 호르몬길항제 및 변조제를 제외한 모든금지약물은 제10조의 규정을 적용함에있어 “특정약물”이된다.특정약물의범주에금지방법은포함되지않는다

2. 세계도핑방지프로그램
II.WADA&KADA

금지약물

	상시 금지약물	<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%; border: none;"> S0. 비승인약물 S2. 펩티드호르몬, 성장인자, 관련약물/유사제 S4. 호르몬 및 대사변조제 </td> <td style="width: 50%; border: none;"> S1. 동화작용제 S3. 베타-2작용제 S5. 이뇨제 및 기타은폐제 </td> </tr> </table>	S0. 비승인약물 S2. 펩티드호르몬, 성장인자, 관련약물/유사제 S4. 호르몬 및 대사변조제	S1. 동화작용제 S3. 베타-2작용제 S5. 이뇨제 및 기타은폐제
S0. 비승인약물 S2. 펩티드호르몬, 성장인자, 관련약물/유사제 S4. 호르몬 및 대사변조제	S1. 동화작용제 S3. 베타-2작용제 S5. 이뇨제 및 기타은폐제			
	경기중 금지약물	<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%; border: none;"> S0. 비승인약물 S2. 펩티드호르몬, 성장인자 및 관련약물 S4. 호르몬 및 대사변조제 S6. 흥분제 S8. 카나비노이드 </td> <td style="width: 50%; border: none;"> S1. 동화작용제 S3. 베타-2작용제 S5. 이뇨제 및 기타은폐제 S7. 마약류 S9. 글루코코르티코이드 </td> </tr> </table>	S0. 비승인약물 S2. 펩티드호르몬, 성장인자 및 관련약물 S4. 호르몬 및 대사변조제 S6. 흥분제 S8. 카나비노이드	S1. 동화작용제 S3. 베타-2작용제 S5. 이뇨제 및 기타은폐제 S7. 마약류 S9. 글루코코르티코이드
S0. 비승인약물 S2. 펩티드호르몬, 성장인자 및 관련약물 S4. 호르몬 및 대사변조제 S6. 흥분제 S8. 카나비노이드	S1. 동화작용제 S3. 베타-2작용제 S5. 이뇨제 및 기타은폐제 S7. 마약류 S9. 글루코코르티코이드			
	특정스포츠 금지약물	<p>P1. 알코올: 항공스포츠, 양궁, 모터사이클, 자동차경주, 모터보트</p> <p>P2. 베타차단제: 골프, 자동차경주, 당구, 스키/스노보드, 다트, 양궁(경기중/외모두적용), 사격(경기중/외모두적용), 수중</p>		

2. 세계도핑방지프로그램
II.WADA&KADA

금지방법

	M1. 혈액 및 혈액성분 조작	<p>혈액 및 적혈구제제의 체내 투여 또는 재주입 산소 섭취, 운반 또는 전달의 인위적 향상 행위 ※ 산소보충 행위 제외</p>
	M2. 화학적 물리적 조작	<p>선수 시료 성분과 유효성에 영향을 미치는 행위 또는 이런 행위의 시도 ※ 소변 바꿔치기, 불순문 섞기 등</p> <p>6시간 이내 50ml 이상의 정맥 투여 또는 정맥 주사 ※ 입원, 수술 또는 임상 조사 등의 의료기관의 합법적 처치가 가능</p>
	M3. 유전자도핑	<p>경기력 향상 가능성 가진</p> <ul style="list-style-type: none"> - 핵산 또는 핵산 유사물의 이식 - 세포의 조작

3. 국가도핑방지기구

II. WADA & KADA

한국도핑방지위원회(KADA)

대한민국의 NADO (National Anti-Doping Organization)

📍 설립: 2006년 11월 📍 주무관청: 문화체육관광부 📍 설립근거: 국민체육진흥법 제35조 (한국도핑방지위원회의 설립)

미션 약물로부터 선수 보호, 공정한 스포츠 환경 조성 (Clean & Fair Sports)

비전 깨끗한 스포츠를 선도하는 글로벌 리더

핵심가치 Clean TEST



3. 국가도핑방지기구

II. WADA & KADA

러시아의 조직적인 도핑방지규정위반



러시아 육상 800m 국가대표 율리아 스테파노바 “내부고발”

- ✓ 2015.11.9. (WADA) McLaren 독립감사단 1차 보고서 발표
- ✓ 2016.2.14. (WADA) McLaren 독립감사단 2차 보고서 발표
- ✓ 2016.7.24. (IOC) 종목별 참가 결정 “전면금지 철회”
- ✓ 2016.8.5. (IOC) 러시아 선수단 리우 올림픽 일부 종목 출전 허용
- ✓ 2016.8.8. (IPC) 러시아 선수단 리우 패럴림픽 출전 금지
- ✓ 2016.7.18. (WADA) McLaren 독립조사 1차 보고서 발표
- ✓ 2016.12.9. (WADA) McLaren 독립조사 2차 보고서 발표

03

도핑을 예방하기 위한 방법



금지약물검색서비스

1.이용절차

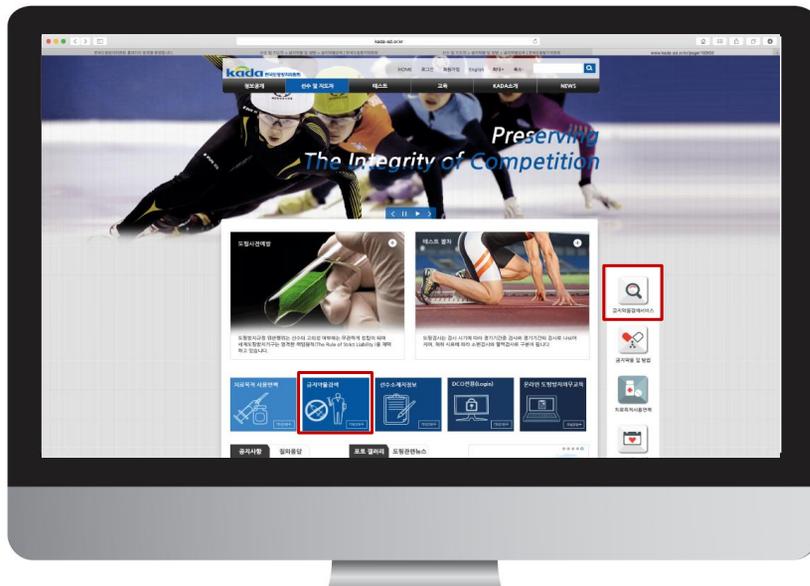
Ⅲ.도핑을 예방하기위한방법



1.이용절차

Ⅲ.도핑을 예방하기위한방법

① 홈페이지 접속



1. 이용절차
Ⅲ. 도핑을 예방하기 위한 방법

② 금지약물 검색서비스 클릭

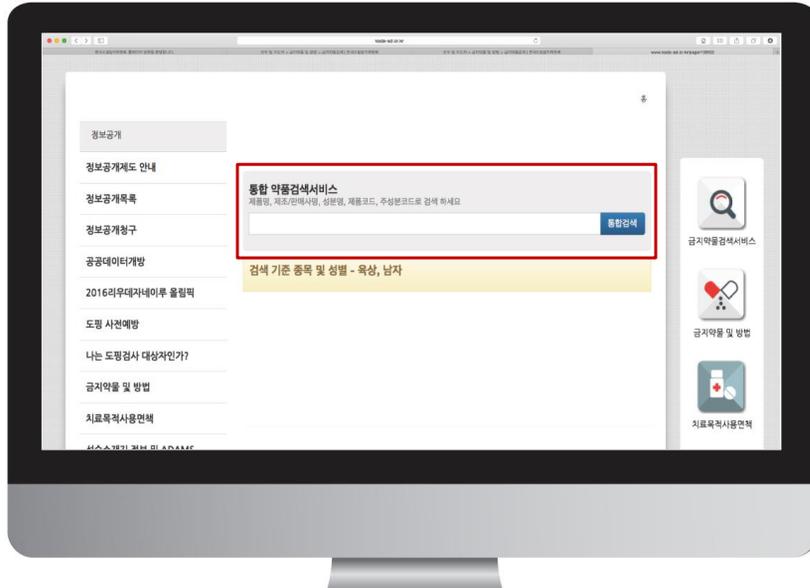
1. 이용절차
Ⅲ. 도핑을 예방하기 위한 방법

③ 직종,성별,종목선택

1. 이용절차

Ⅲ. 도핑을 예방하기 위한 방법

④ 금지약물검색시작



2. 해석방법

Ⅲ. 도핑을 예방하기 위한 방법

성분 검색시

경기가간 중 금지약물 사용 시 주의사항
 대회 참가를 계획 중인 선수는 대회 참가 이전부터 경기기간 중 금지약물 사용에 대한 주의가 필요합니다. 대회 전 사용 금지약물로 인해 경기기간 중 선수가 제공한 치료 내역에 금지약물이 검출될 경우 도핑방지규정위반으로 간주됩니다.

주의사항
 100mg 이상의 정맥투여는 금지방법에 해당. 단, 입원, 수술 또는 임상 연구 중 위 방법의 사용은 예외.

통합 약물검색서비스
 제품명, 제조/판매사명, 성분명, 제품코드, 주성분코드로 검색 하세요.

검색일시 2017-01-09 10:49:56

검색 기준 중독 및 성별 - 옥상, 남자

트리아민시놀론

성분 **트리아민시놀론**

제품 **트리아민시놀론 주 200mg**

제품 **트리아민시놀론 주 40mg**

트리아민시놀론

triamcinolone [트리아민시놀론]

	경기기간 중	경기기간 외
투여경로	✓ 허용	✓ 허용
경피-도포	✓ 허용	✓ 허용
구강용액-도포	✓ 허용	✓ 허용
귀	✓ 허용	✓ 허용
안구	✓ 허용	✓ 허용
주사-관혈내	✓ 허용	✓ 허용
코	✓ 허용	✓ 허용
피하	✓ 허용	✓ 허용
흡입	✓ 허용	✓ 허용
경구	⊘ 금지	✓ 허용
피약	⊘ 금지	✓ 허용

2. 해석방법 Ⅲ. 도핑을 예방하기 위한 방법

의약품 검색시



경기간 중 금지약물 사용 시 주의사항
 대회 참가를 계획 중인 선수는 대회 이전부터 경기간 중 금지약물 사용을 대한 주의가 필요합니다. 대회 전 사용한 금지약물로 인해 경기간 중 선수가 제공한 시료 내에 금지약물이 검출될 경우 도핑방지규정위반으로 간주됩니다.

검색번호 및 일시	0000014336	검색일시 2017-01-09 10:47:16
금지약물 검색 서비스 검색 조건		
성별 남자	종목 육상	
금지약물 정보		
타이레놀 골드 에스 정		
pseudoephedrine hydrochloride [명산수도에페드린]	경기간 중	경기간 외
투약경로	<input type="radio"/> 금지	<input checked="" type="radio"/> 허용
PDF로 보기 Email 전송		

통합 의약품검색서비스
 제품명, 제조/판매사명, 성분명, 제제형

타이레놀 골드 에스 정 국제사용연혁 가이드라인

제제형 타이레놀 골드 에스 정

비(동명)
 2017년 1월 1일부터는 주의의약품과다활동장애 (ADHD)에 사용연락처
 이니셜(약사)

검색하신 약물 및 방법이 금지약물 또는 방법에 해당하나요?

3. 모바일어플 활용 Ⅲ. 도핑을 예방하기 위한 방법

모바일어플 사용안내

안드로이드

Play Store

아이폰

App Store

한국도핑방지위원회

스토어애플클릭

'한국도핑방지위원회' 검색

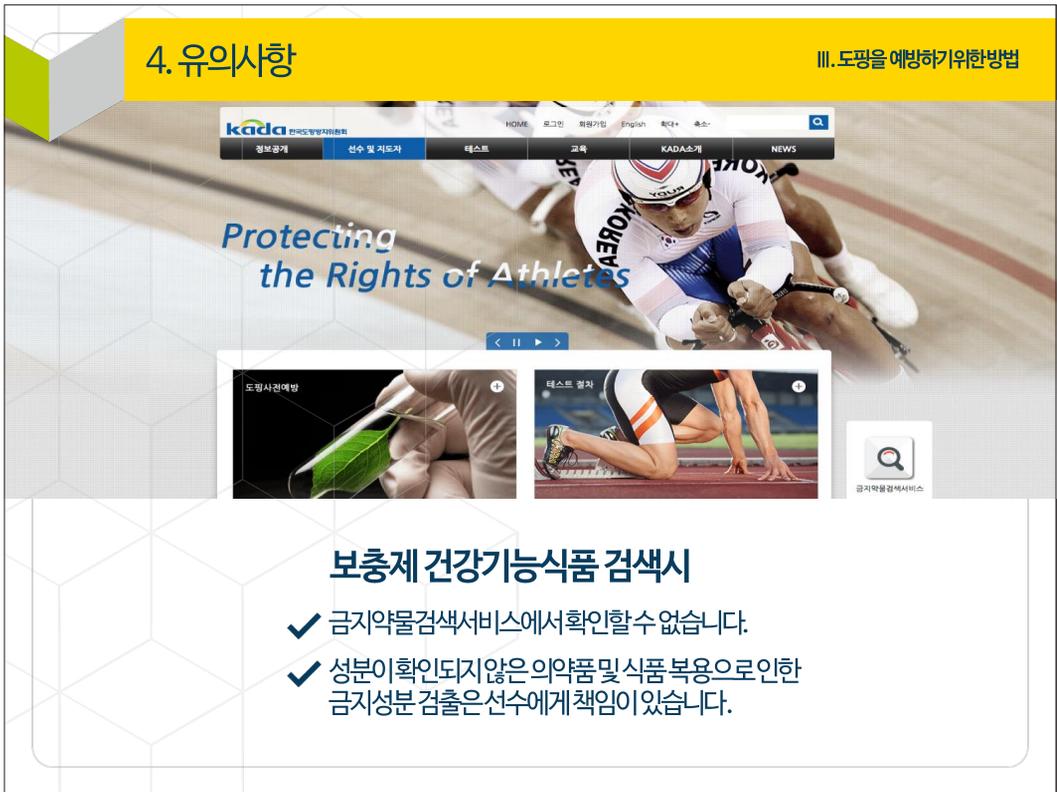
다운로드

실행



4. 유의사항

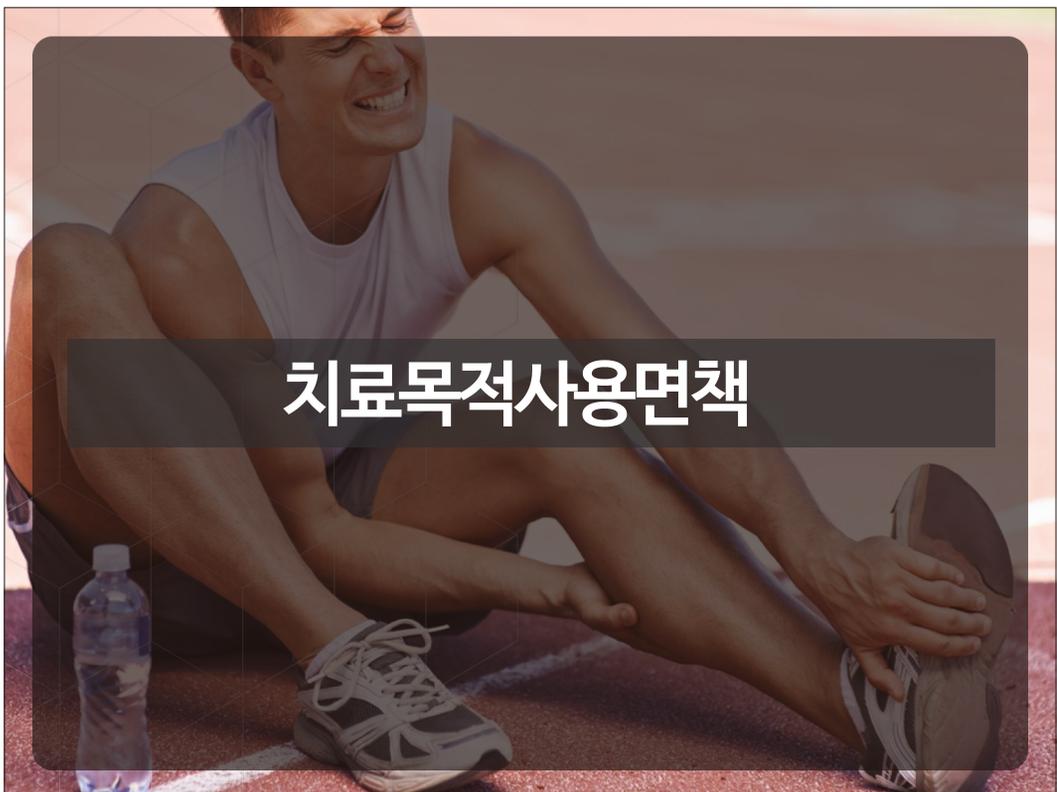
Ⅲ. 도핑을 예방하기 위한 방법



The screenshot shows the KADA website interface. At the top, there is a navigation bar with 'kada' logo and menu items like '정보공개', '선수 및 지도자', '테스트', '교육', 'KADA 소개', and 'NEWS'. Below the navigation bar, the main heading reads 'Protecting the Rights of Athletes'. There are two featured images: one showing a person holding a green leaf labeled '도핑사건예방' and another showing a cyclist labeled '테스트 절차'. A search icon is visible in the bottom right corner of the screenshot.

보충제 건강기능식품 검색시

- ✓ 금지약물검색서비스에서 확인할 수 없습니다.
- ✓ 성분이 확인되지 않은 의약품 및 식품 복용으로 인한 금지성분 검출은 선수에게 책임이 있습니다.



1. 정의

Ⅲ. 도핑을 예방하기 위한 방법

TUE

치료목적사용면책이란?

선수의 금지약물 및 금지방법의 검출, 사용(사용시도), 소지, 투여가 도핑방지규정위반으로 간주되지 않고 치료목적의 사용임을 증명해주는 금지약물 및 금지방법 사용 승인서

2. 승인기준

Ⅲ. 도핑을 예방하기 위한 방법

- ✓ 금지약물 또는 그 대사물질 또는 표지자의 존재 그리고 금지약물 또는 금지방법의 사용 및 사용시도, 소지 또는 투여 및 투여시도가 (치료목적사용면책 국제표준)에 따라 부여된 치료 목적사용면책 규정에 합치된다면 도핑방지규정위반으로 간주되지 않는다.

✓ 승인기준



4. 제출처
Ⅲ. 도핑을 예방하기 위한 방법

치료목적사용면책 제출처

국제수준의 선수	
이전에 치료목적사용면책내역이 있는 경우	이전에 치료목적사용면책내역이 없는 경우
✓ 승인받은 치료목적사용면책내역을 승인 받고자 하는 도핑방지기구에 제출	✓ 치료목적사용면책내역을 승인 받고자 하는 도핑방지기구에 신청서 및 자료 제출

국내수준의 선수

한국도핑방지위원회 KOREA ANTI-DOPING AGENCY
한국도핑방지위원회에 신청

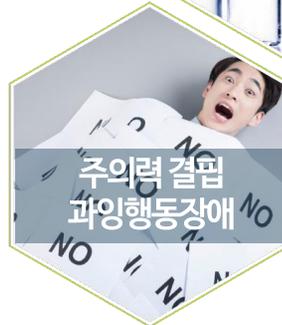
5. 예외조항
Ⅲ. 도핑을 예방하기 위한 방법

투여경로 또는 용량에 따라 금지약물 및 방법이 허용되는 경우

- ✓ S3. 베타-2 작용제
 - ▶ Salbutamol : 12시간당 800마이크로그램을 초과하지 않는 24시간 동안 최대 1600마이크로그램
 - ▶ Formoterol : 24시간 동안 최대 54마이크로그램 전달량
 - ▶ Salmeterol : 24시간 동안 최대 200마이크로그램
- ✓ S9. 글루코코르티코이드
 - ▶ 경구복용, 정맥주사, 근육주사 또는 좌약형태로 투여하는 모든 글루코코르티코이드는 금지

6. TUE 신청 다빈도 질환

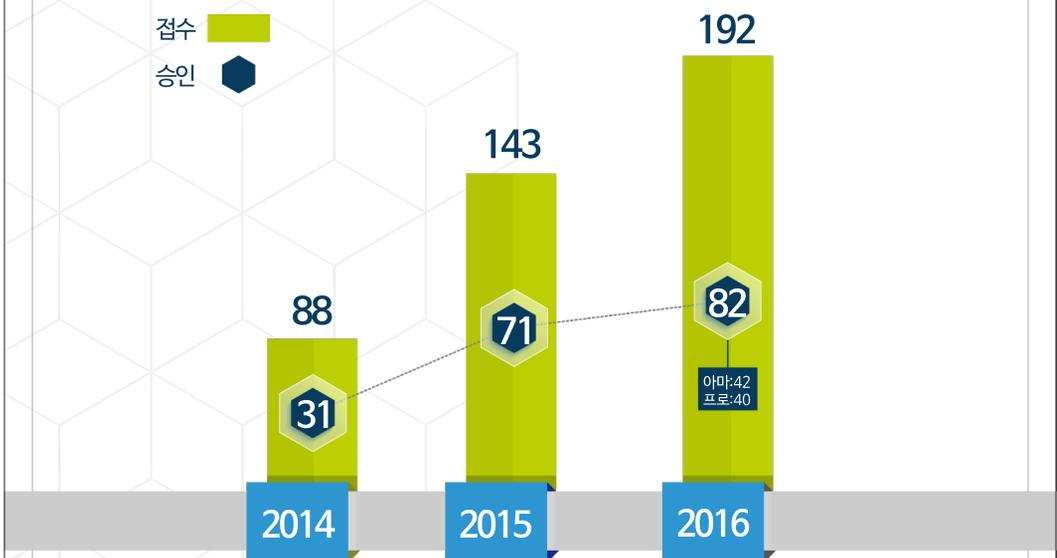
Ⅲ. 도핑을 예방하기 위한 방법



7. TUE 신청추이

Ⅲ. 도핑을 예방하기 위한 방법

접수 
승인 



7. TUE 관련 사례

Ⅲ. 도핑을 예방하기 위한 방법

치료목적사용면책을 이용하지 않아 자격정지를 받은 사례

피부염증질환환자가 TUE 사용했다면 치료를 받을 수 있었는데 TUE를 신청하지 않고 의약품을 사용하여 선수의 시료에서 금지성분이 검출됨



- 20** .10.30. 시료채취(제00회전국장애인체육대회)
- 20** .12.18. 금지성분검출
 - ▶ 프레드니손
 - ▶ S9글루코코르티코이드(경기기간중금지약물, 특정약물)
- 20** .12.18. 치료목적사용면책 없음을 확인
- 20** .12.22. 의학증빙자료 서면제출
(범노하수체기능저하증, 중앙제거술에의한호르몬치료)
- 20** .01.29. 청문회 실시
 - ▶ 3개월자격정지

소재지정보

1. 검색대상자등록명부

Ⅲ. 도핑을 예방하기위한방법

검사대상자등록명부(RTP)

도핑방지기구가관할권내의선수중최고수준의선수들을대상으로
도핑검사를실시하기위해작성한우선순위선수명부

검사대상자등록명부 (Registered Testing Pool)

국제검사대상자 등록명부

[대상자] 국제경기연맹
[RTP선수검사관할권]
해당국제경기연맹

국내검사대상자 등록명부

[대상자] 한국도핑방지위원회
[RTP선수검사관할권]
한국도핑방지위원회

1. 검색대상자등록명부

Ⅲ. 도핑을 예방하기위한방법

RTP 운영 세부내용

01

검사대상자등록명부 (RTP)의선정

- ✓ 국내최고의기량을갖고있는
선수를선정
- ✓ 국제RTP와중복되지않도록
운영

02

검사대상자등록명부 (RTP)의운영

- ✓ 주기적인도핑검사배분
계획운영
- ✓ 사전 미통지원칙준수

03

최상의 실행모델과 지침(Guidelines)

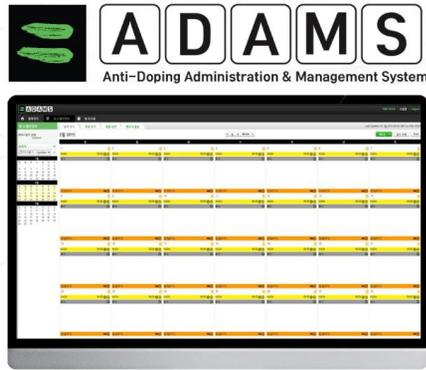
- ✓ 소재지정보와특정60분준수
- ✓ 검사가능시간가장정확한
장소의주소를작성
- ✓ 연락처,이메일등회신의정보
를제출

2. 소재지정보의 정의 Ⅲ. 도핑을 예방하기 위한 방법

소재지정보란?

국내 및 국제 최상의 경기력을 보유한 선수의 소재지를 관리하여 도핑검사를 효율적으로 실시하기 위한 제도

※비정상적인 소재지 변경은 표적검사의 대상이 될 수 있습니다.



3. 소재지정보 작성시 주의사항 Ⅲ. 도핑을 예방하기 위한 방법

- 01**

선수에게 공식 통지서가 전달될 수 있는 정확한 우편주소
- 02**

해당 분기에 일자별 선수 거주지(숙소)에 관한 정확한 정보
- 03**

해당 분기의 일자별 선수의 훈련, 근무 또는 규칙적이 활동내역 (주소, 시간 등)

각 일자별
AM 05:00 ~ PM 23:00
 해당 장소에서 검사가 가능하며 특정 경근 단위 시간 반드시 포함

4. 소재지정보 의무이행의 중요성

Ⅲ. 도핑을 예방하기 위한 방법



앨버트 서비래츠
(Albert Subirats)

- ✓ 소재지정보 제출 불이행, 검사 불이행의 합산이

**12개월 이내 3회 누적 될 경우,
1~2년의 자격정지 부여**

- ✓ 앨버트 서비래츠 1년 자격정지

4. 소재지정보 의무이행의 중요성

Ⅲ. 도핑을 예방하기 위한 방법

1년 자격정지

앨버트 서비래츠
(Albert Subirats)

소재지정보위반

- ▶ 1975.10.12, 베네수엘라
- ▶ 수영 국가대표
- ▶ 소재지정보위반, 1년 자격정지

04

시료채취(소변, 혈액)

1. 도핑검사종류

IV. 시료채취(소변, 혈액)

도핑검사종류

소변(Urine)채취를 통해 금지성분 확인

일반, 적혈구생성자극인자(EPO), 성장호르몬방출인자(GRHF) 등
특이검사 확인

혈액(Blood) 채취를 통해 금지성분 확인

성장호르몬(hGH), CERA, BT 등 분석기술 활용

2. 소변시료채취 절차

Ⅳ. 시료채취 (소변, 혈액)

소변시료채취



2. 소변시료채취 절차

Ⅳ. 시료채취 (소변, 혈액)

선수통지



- ✓ 도핑검사관(DCO)또는도핑검사동반인 (Chaperone : 샤프롱)이 선수에게 접촉하여, 해당 선수가 도핑검사대상자로 선정이 되었으며 소변 혹은 혈액시료채취를 진행할 것이라는 사실을 통지합니다.
- ✓ 선수는 통지받은 사실을 확인하고 시료채취에 동의하는 부분에서 서명합니다.



다음 경우는 도핑검사관이 판단하여 선수와 제3자가 동시에 통지를 받거나 제3자에게 먼저 통지할 수 있습니다.
미성년자, 장애, 외국인 기타 선수가 통지사항을 이해할 수 없거나 통지를 받을 수 없는 경우

2. 소변시료채취 절차 IV. 시료채취(소변, 혈액)

상호 신분증 확인(선수, DCO)



- ✓ 선수는자신의권리와책임에대한설명을듣게되며경기기간중검사와경기기간외검사를막론하고시료채취에순응거부및불응,그밖의방법으로시료채취를회피하는경우는모두도핑방지규정위반으로제재를받게됩니다. 또한제3자가선수통지절차를방해하거나방해를시도하는경우제3자역시도핑방지규정위반으로제재를받게됩니다.

2. 소변시료채취 절차 IV. 시료채취(소변, 혈액)

도핑관리실 도착



- ✓ 선수는선수통지를받고난후즉시도핑관리실에도착하여야합니다.
- ✓ 그러나몇가지경우에한하여도핑검사실도착연기가허용이됩니다.
- ✓ 이러한연기간중에도도핑검사관또는샤프롱이동반하여선수에대한직접적인감사가가능하여야합니다.

도핑검사실도착연기가허용되는상황
훈련, 정리운동, 환복, 후속경기, 시상식, 인터뷰, 의료처치등

2. 소변시료채취 절차

IV. 시료채취 (소변, 혈액)

시료채취용기 선택 및 선수 확인



시료채취용기가 선택되면 이 시점부터는 시료채취용기를 선수가 직접 다루어야 합니다.
선수가 요청한 경우를 제외하고 선수대리인, DCO, 사프롱은 시료채취용기를 취급할 수 없습니다.

2. 소변시료채취 절차

IV. 시료채취 (소변, 혈액)

소변시료 제공



- ✓ 선수와 동성인 도핑검사관이 시료채취실에 동행하여 선수가 시료를 제공하는 과정을 방해하지 않고 눈으로 관찰합니다.
- ✓ 채취 전 손씻기, 복장 등을 확인합니다.
- ✓ 90ml 채취



소변시료 채취 전 손씻기
비누 및 거품을 사용하지 않고 물만 이용하여 손씻기

2. 소변시료채취 절차

IV. 시료채취 (소변, 혈액)

소변시료키트 선택



- ✓ 소변시료키트선택
- ✓ 키트 개봉하여 A병, B병의 고유번호와 소변시료키트박스의 고유번호가 일치하는지 확인



소변시료 채취 전 손 씻기
비누 및 거품을 사용하지 않고 물만 이용하여 손 씻기

2. 소변시료채취 절차

IV. 시료채취 (소변, 혈액)

소변시료 나누기



B병부터 30ml 나눈 후 A병에 60ml 나누기 (비중확인을 위한 진량보유)
시료가 너무 많이 남았다면? 선수동의하폐기

2. 소변시료채취 절차

Ⅳ. 시료채취 (소변, 혈액)

소변시료 봉인



- ✓ 시료나누기가 완료되면 A병과 B병을 봉인
- ✓ 봉인도 선수가 직접 실시하며 소리가 나지 않을 때까지 강하게 봉인할 수 있도록 도핑검사관이 구두로 확인
- ✓ 비닐포장재에 넣고 접착하여 박스에 포장



소변시료키트 봉인 시 소리가 나지 않을 때까지(실습)
[영상] 정보기관까지 동원... 상상초월 러시아 '도핑 스캔들' (YTN)

2. 소변시료채취 절차

Ⅳ. 시료채취 (소변, 혈액)

소변시료 비중 측정



- ✓ 비중 측정
- ✓ 1.005 이상 나오지 않으면 '추가시료' 제출



비중 측정 방법
전자비중계, 막대비중계

2. 소변시료채취 절차

IV. 시료채취(소변, 혈액)

서류작성 및 사본 교부



최종 가장 마지막 서명은 선수가 직접 실시
도핑검사서 사본을 선수에게 전달

3. 혈액시료채취

IV. 시료채취(소변, 혈액)

혈액시료채취

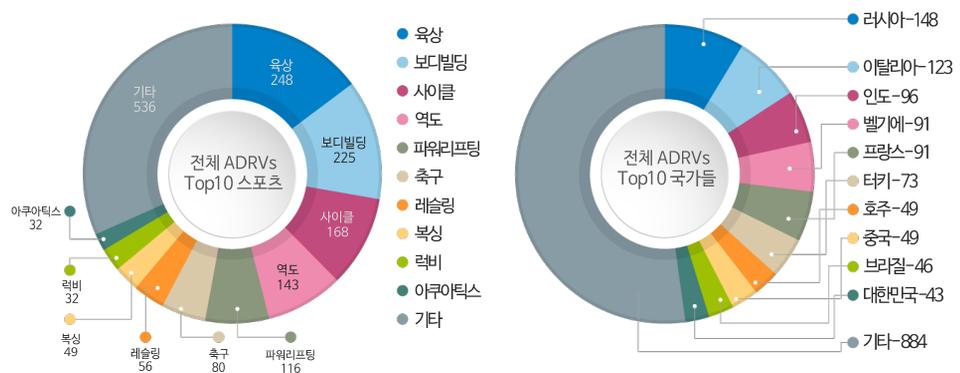


05

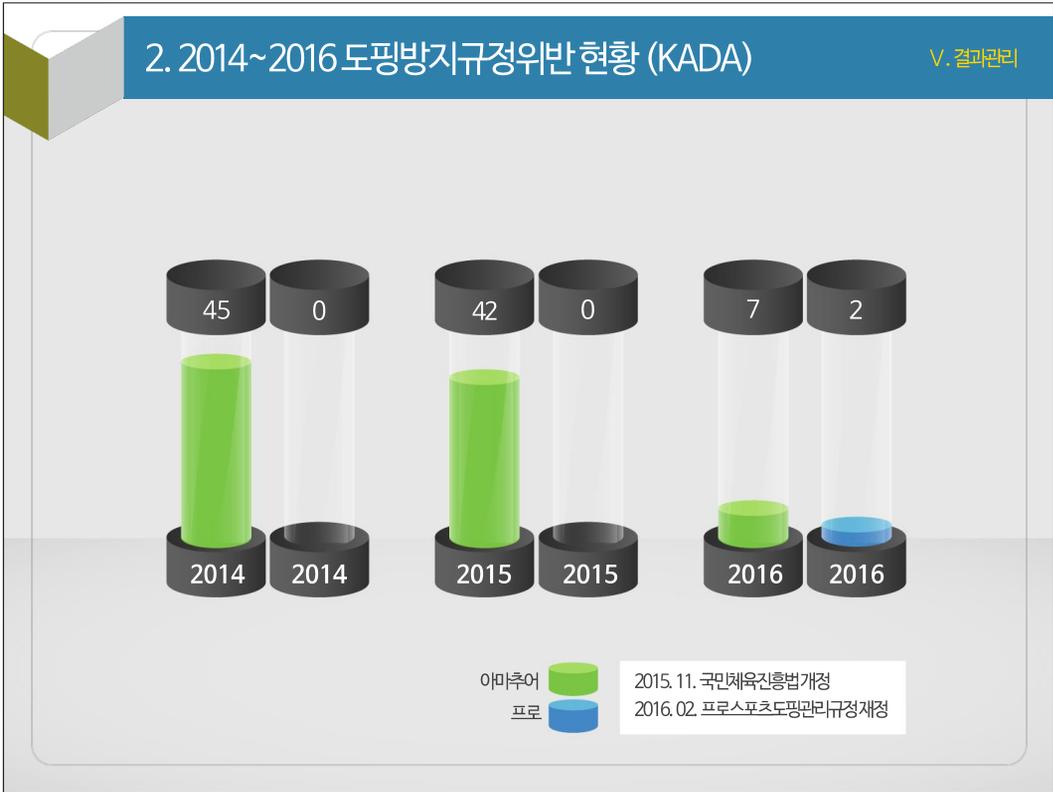
결과관리

1. 2014 도핑방지규정위반 현황 (WADA)

V. 결과관리



〈출처: 2016.4.27.세계도핑방지기구〉



4. 고의성여부 확인

V. 결과관리



5. 자격정지기간

V. 결과관리

아마추어 스포츠



금지약물의검출
4년자격정지



금지약물/방법의사용
4년자격정지



샘플채취거부
2~4년자격정지



소재지정보제출실패
1~2년자격정지



금지된연루
1~2년자격정지



도핑관리과정의
부정행위및시도
2~4년자격정지



소지
4년자격정지



금지약물또는
금지방법의부정거래
또는부정거래시도
4년자격정지~영구자격정지



공모
2~4년자격정지



선수에게금지약물
또는금지방법의투여
또는투여시도
4년자격정지~영구자격정지

5. 자격정지기간
V. 결과관리

프로 스포츠

종목	1차 위반	2차 위반	3차 위반
K-league	4년 자격정지	8년 자격정지	영구자격정지
KBL, WKBL KBO, KOVO	시즌전체경기수의 50% 자격정지	시즌전체경기수의 100% 자격정지	영구자격정지
KPGA, KLPGA	1년 자격정지	2년 자격정지	2년 자격정지



06

이것만은 꼭 기억하세요!

1. 보충제와 건강기능식품

VI. 이것만은 꼭 기억하세요



더 많이 섭취한다고 해서 항상 더 좋은 것이 아닙니다.

성분이 확인되지 않은 제품 복용으로 인한 양성반응은 선수에게 책임이 있습니다.

1. 보충제와 건강기능식품

VI. 이것만은 꼭 기억하세요



- ✓ 식약처 등록 여부
- ✓ 모든 성분을 표기하는지의 여부
- ✓ 제조사의 성분 오기재의 가능성
- ✓ 가공과정에서의 오염 가능성

성분이 확인되지 않은 제품 복용으로 인한 양성반응은 선수에게 책임이 있습니다.

2. 한약
VI. 이것만은 꼭 기억하세요

한약 [韓藥]

한약복용시 꼭 기억하세요!

한약을 복용하고자하는 선수는 반드시 전문 한의사와 상담을 통해 한약
공정서에 수재된 한약재를 사용해 처방된 한약을 복용하시기 바랍니다.

2. 한약
VI. 이것만은 꼭 기억하세요

유통금지 또는 유통제한 한약

한약명	내 용	비 고
인태반(지하거), 인노	유통금지한약으로 섭취량에 따라 도핑양성반응이 나올 수 있음	
아편, 백약자, 앵속, 앵속각, 여춘화과실	마약류로 유통금지	
우신, 소의 정낭(고우난낭), 물개 및 하프물개의 수컷 생식기(해구신)	유통금지한약으로 섭취량에 따라 도핑양성반응이 나올 수 있음	
심화황화염	에페드린 함유, 유통금지	
구골수피, 구골엽, 고정다, 오동자, 다수근, 다엽	Caffeine 함유로 현재는 도핑과 무관함	

3. 민간약

VI.이것만은 꼭 기억하세요



✓ 민간약

민간에서 예로부터 전하여 내려오는 주로 경험적인 요력에 의거한 약 (한약이아님)

3. 민간약

VI.이것만은 꼭 기억하세요

민간약에 의한 도핑방지규정위반

선수가 경기기간중 도핑검사에서 제공한 소변시료에서 금지성분 (히드로클로로치아짓(S5,상시금지) 및 프레드니솔론(S9,경기기간중금지))이 검출



✓ 20**.**. 시료채취

제100회남자일반부00kg급 0위선수, 국가대표 선발전

✓ 20**.4.24. 금지성분 검출 확인

히드로클로로치아짓및프레드니솔론
S5,이뇨제및기타은폐제(상시금지) 및
S9,글루코코르티코이드(경기기간중금지)

✓ 20**.4.30. B시료 분석요청

20**.5.14. B시료 분석결과 A시료 분석결과로 동일함확인

✓ 20**.5.12. 청문회 실시

6개월 자격정지
00년 5월 12일부터 구마한 민간약에서 금지성분이 검출됨

4. 엄격한 책임원칙

VI. 이것만은 꼭 기억하세요



✓ 엄격한 책임원칙 (Strict Liability)

선수들은 본인의 몸에서 검출된 모든 성분에 대하여 책임지게 되므로 보충제, 건강기능식품 복용에 각별히 주의하여야 합니다.

SAY NO! TO DOPING

불법도박

(2017. 2. 20 / 14:40 ~ 15:40)

조 린 강사

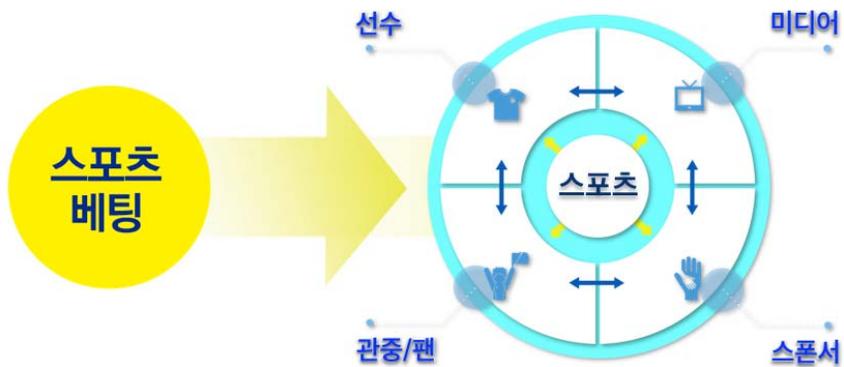
Ktoto 부정행위 방지교육



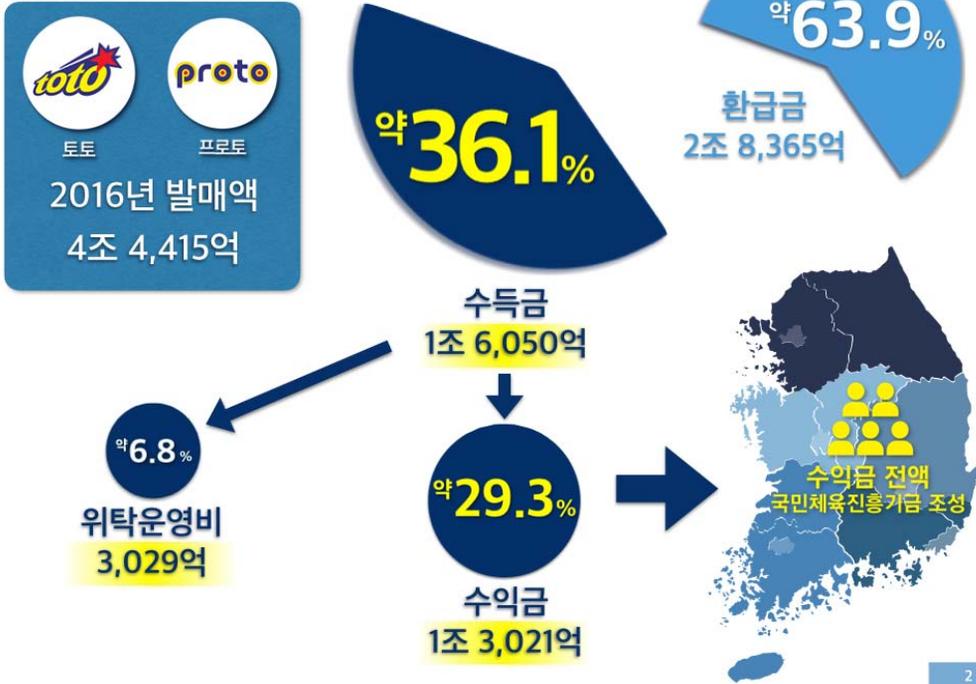
스포츠와 스포츠베팅

‘스포츠베팅’

현대 스포츠 산업의 경제적 생산 효과를 지속, 확산시키는 역할



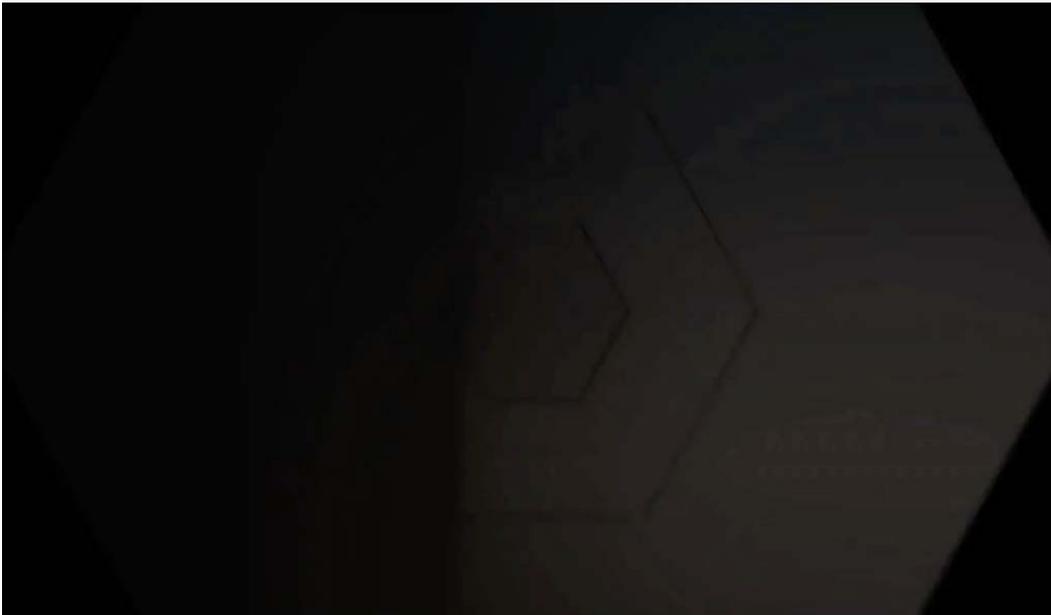
‘스포츠토토’를 통해



2

스완지시티 vs 맨체스터시티 ('16. 9. 25)

출처 : SPOTV



3

BETEAST, 그들의 정체

출처 : KBS2



4

불법스포츠도박사이트의 진화

2008년 ~

합법 스포츠 토토와 유사

일반적인 경기 승무패 예측
상대적으로 높은 배당을 제시함
보너스 배당 제공

1

인원해설로 SONV입니다.

저희가 첫충10% 이벤트와 사다리 및스포츠가상축구

연승이벤트를 실시합니다

스포츠/가상축구 5폴더 이상 연속배팅시 배팅금액에 20% 포인트 지급

6폴더 이상 연속배팅시 배팅금액에 30% 포인트지급

7폴더 이상 연속배팅시 배팅금액에 40% 포인트지급

8폴더 이상 연속배팅시 배팅금액에 50% 포인트 지급

사다리 6연승시부터 배팅금액에 30% 포인트지급

8연승시부터 배팅금액에 40% 포인트지급

10연승시부터 배팅금액에 50% 포인트지급

단, 배팅금액은 최소 1만원부터 100만원까지 배팅 하실수 있으며,

사다리는 배팅금액이 처음과 동일 하여야 합니다

(두폴더 이상 배팅시 한폴더는 당첨되고 한폴더는 낙첨되면 미지급 두폴더 모두 당첨
되야 지급)

언제나 소니를 이용해주시는 회원님들께 감사드리며

오늘도 즐거운 하루 되시기를 바랍니다

■ 오늘 하루 마감창을 열지 않습니다. 닫기 X

5

불법스포츠도박사이트의 진화

이스라엘 D2				국구
01/26 (화) 02:00	승무패	마포엘 헤타 디크바	1.50 3.59 5.36	Maccabi Kiryat Gat
01/26 (화) 02:00	승무패	마포엘 헤타 디크바	1.50 3.59 5.36	Maccabi Kiryat Gat
01/26 (화) 02:00	핸디캡	마포엘 헤타 디크바 [H]	1.50 -0.5 2.20	[H] Maccabi Kiryat Gat
01/26 (화) 02:00	오버언더	마포엘 헤타 디크바 [H]	2.00 2.5 3.70	[H] Maccabi Kiryat Gat
키프로스 D1				국구
01/26 (화) 02:00	승무패	Doxa Katokopias	1.29 4.56 7.24	Agia Napa
01/26 (화) 02:00	핸디캡	Doxa Katokopias [H]	1.35 -0.5 2.35	[H] Agia Napa
01/26 (화) 02:00	오버언더	Doxa Katokopias [H]	1.70 2.5 2.00	[H] Agia Napa
타기 D2				국구
01/26 (화) 02:00	승무패	Altinordu	1.77 3.28 4.24	플루스포르
01/26 (화) 02:00	승무패	Altinordu	1.77 3.28 4.24	플루스포르
01/26 (화) 02:00	핸디캡	Altinordu [H]	1.85 -0.5 1.85	[H] 플루스포르
01/26 (화) 02:00	오버언더	Altinordu [H]	2.05 2.5 1.65	[H] 플루스포르
타기 D2 [핸디오버]				국구
01/26 (화) 02:00	오버언더	Altinordu [H]	2.10 2.5 1.60	[H] 플루스포르
바레인 컵				국구
01/26 (화) 02:05	승무패	알기야	3.20 3.50 1.90	알 무하라크
01/26 (화) 02:05	오버언더	알기야 [H]	2.00 2.5 1.70	[H] 알 무하라크
그리스 D1				국구
01/26 (화) 02:30	승무패	이라클리스 테살로니키 FC	2.20 2.95 3.25	Platanias FC
01/26 (화) 02:30	핸디캡	이라클리스 테살로니키 FC [H]	1.85 -0.5 1.85	[H] Platanias FC

2009년 ~
다양한 리그, 게임 방식 추가
해외축구 2부, 3부리그 등 대상경기 추가
단계별 핸디캡 및 언더오버 게임 제공

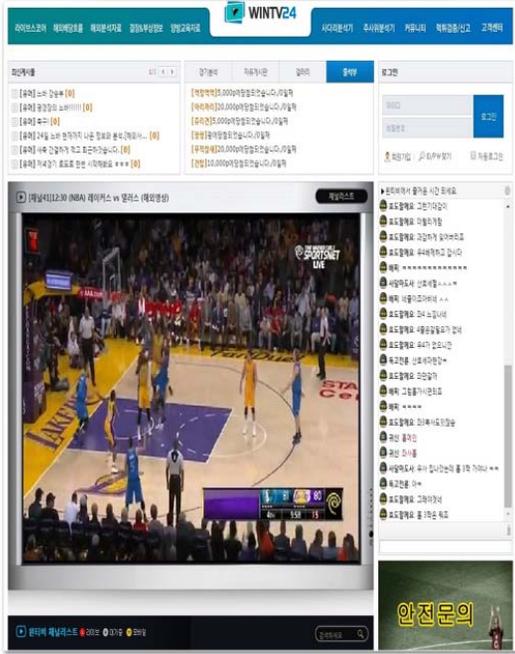
불법스포츠도박사이트의 진화

2008년 ~
합법 스포츠 토투와 유사
일반적인 경기 승무패 예측
상대적으로 높은 배당을 제시함
보너스 배당 제공

2010년 ~
빠른승부 가능한 스페셜 게임
경기 요소, 동작 등 세부적인 베팅
베팅에서 결과까지 파격적인 시간 단축

09/27 19:00	스피셜	1회 홈팀이 KOR 0:1 결주 뒤, 10라운드 FC VS 포항스틸러스	변 : 0원0초~14분5초 (3.00)	변 : 15분0초~29분5초 (3.00)	변 : 30분0초~39분5초 (3.00)	변 : 40분0초~59분5초 (3.00)	변 : 60분0초~74분5초 (3.00)	변 : 75분0초~89분5초 (3.00)
KBL (1쿼터)								
02-26 19:05	H/A/C	KGC	20 : 14	SK	1.90	37.5	1.90	
02-26 19:05	H/A/C	KGC	20 : 14	SK	1.90	+2	1.90	
KBL (첫3점수)								
02-26 19:00	H/A/C	KGC(첫3점수)	1 : 0	SK(첫3점수)	1.80	0	1.90	
KBL (첫7득점)								
02-26 19:00	H/A/C	KGC(첫7득점)	1 : 0	SK(첫7득점)	2.30	0	1.40	
KBL (첫득점)								
02-26 19:00	H/A/C	KGC(첫득점)	1 : 0	SK(첫득점)	2.00	0	1.70	
KBL (첫자유투)								
02-26 19:00	H/A/C	KGC(첫자유투)	1 : 0	SK(첫자유투)	2.00	0	1.70	
1회 (첫볼)								
09/27 19:55	SK (첫볼)	1.80	VS	1.90	대전 (첫볼)	0:1		
09/27 19:55	LG (첫볼)	1.90	VS	1.80	KIA (첫볼)	0:1		
09/27 19:55	삼성 (첫볼)	1.75	VS	1.95	두산 (첫볼)	0:1		
09/27 19:55	롯데 (첫볼)	1.95	VS	1.75	한화 (첫볼)	0:1		
V-리그 (남자부) (첫득점)								
09-13 18:50	삼성화재 (첫득점)	1.60	VS	2.00	[H] 한양 Unicup (첫득점)	0:1	양승	
09-13 18:50	현대캐피탈 (첫득점)	1.55	VS	2.05	KEPCO (첫득점)	0:1	양승	
03.10(월) 15:55	KVO (여자부) 첫 득점	승무패	KGC(전승서 첫5득점)	2.45	VS	1.15		현대건설 (전승서)
03.10(월) 15:55	KVO (여자부) 첫 득점	승무패	KGC(전승서 첫5득점)	2.45	VS	1.15		현대건설 (전승서)

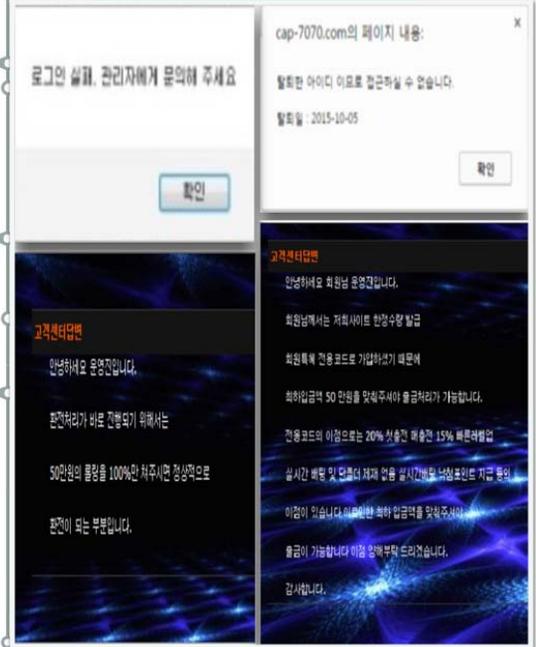
불법스포츠도박사이트의 진화



- 2 2009년 ~
다양한 리그, 게임 방식 추가
해외축구 2부, 3부리그 등 대성경이 추가
단계별 핸디캡 및 언더오버 게임 제공
- 4 2011년 ~
불법사이트의 폭발적인 증가
수사망을 피해 해외에 서버를 두는 등
고도화된 운영방식 등장
각종 편의서비스 제공
라이브스코어 및 알람 시스템 제공
해외경기 실시간 중계 서비스

불법스포츠도박사이트의 진화

- 1 2008년 ~
합법 스포츠 토토와 유사
일반적인 경기 승무패 예측
상대적으로 높은 배당을 제시함
보너스 배당 제공
- 3 2010년 ~
빠른승부 가능한 스페셜 게임
경기 요소, 동작 등 세부적인 베팅
베팅에서 결과까지 파격적인 시간 단축
- 5 2012년 ~
먹튀 & 졸업 개념 등장
불법사이트 운영 수익에 장애가 되는
잘 맞추는 사람을 강제 퇴출



불법스포츠투박사이트의 진화



불법스포츠투박사이트의 진화



- 2009년 ~**
다양한 리그, 게임 방식 추가
 해외축구 2부, 3부리그 등 대상경기 추가
 단계별 핸디캡 및 언더오버 게임 제공
- 2011년 ~**
불법사이트의 폭발적인 증가
 수사망을 피해 해외에 서버를 두는 등
 고도화된 운영방식 등장
각종 편의서비스 제공
 라이브스코어 및 알람 시스템 제공
 해외경기 실시간 중계 서비스
- 2013년 ~**
손님 모셔가기 - 호객행위
 기존 SMS, E-MAIL, 중계채팅창 홍보에서
 SNS, 직접통화 등의 한층 공격적인 홍보

불법스포츠도박사이트의 진화

2008년 ~
합법 스포츠 토토와 유사
일반적인 경기 승무패 예측
상대적으로 높은 배당을 제시함
보너스 배당 제공

2010년 ~
빠른승부 가능한 스페셜 게임
경기 요소, 동작 등 세부적인 베팅
베팅에서 결과까지 파격적인 시간 단축

2012년 ~
먹튀 & 졸업 개념 등장
불법사이트 운영 수익에 장애가 되는
잘 맞추는 사람을 강제 퇴출

2014년 ~
손님 모셔가기 - 잠재고객 발굴
초등학교도 이해할 만한 수준의 게임 제공
일반적인 사람도 호기심으로 시작하여,
베팅에 중독되도록 유도






5

불법스포츠도박사이트의 진화



리그	종종 (종)	우	평점 (평)	상태
비주얼 축구 120.735회 (07/08 15:33)	승무패	말레이시아 3.90	3.06 1.71	레바논 배팅
	연오버	말레이시아 [전다] 1.35	2.50 2.48	[오버] 레바논 배팅
비주얼 축구 120.736회 (07/08 15:36)	승무패	마이크로네시아 트렉타스 1.35	3.60 5.25	스코타시 도스 배팅
	연오버	마이크로네시아 트렉타스 [전다] 1.45	2.50 2.83	[오버] 스코타시 도스 배팅
비주얼 축구 120.737회 (07/08 15:39)	승무패	세인트 블레이크즈 2.58	3.06 2.13	맨체스터 블루스 배팅
	연오버	세인트 블레이크즈 [전다] 1.30	2.50 2.48	[오버] 맨체스터 블루스 배팅

2009년 ~
다양한 리그, 게임 방식 추가
해외축구 2부, 3부리그 등 대성경기 추가
단계별 핸디캡 및 언더오버 게임 제공

2011년 ~
불법사이트의 폭발적인 증가
수사망을 피해 해외에 서버를 두는 등
고도화된 운영방식 등장
각종 편의서비스 제공
라이브스코어 및 알람 시스템 제공
해외경기 실시간 중계 서비스

2013년 ~
손님 모셔가기 - 호객행위
기존 SMS, E-MAIL, 중계채팅창 홍보에서
SNS, 직접통화 등의 한층 공격적인 홍보

2015년 ~
가상 비디오게임 시뮬레이션
약 2분간 시뮬레이션 하이라이트를 보며
실제 스포츠경기와 같은 방식으로 베팅

5

불법스포츠도박사이트의 진화

ID: 310114 **UPCOMING MATCH**

NEWCASTLE CITY - B`HAM RANGERS

VS

UNDER/OVER 2.5	1/ 1.81	X/ 3.64	2/ 2.55	TOTAL GOALS
Under / 2.83	DOUBLE CHANCE			0 / 162.44
Over / 1.15	1X / 1.21	12 / 1.06	X2 / 1.50	1 / 14.76
CORRECT SCORE				
0 - 0 / 162.44	1 - 0 / 26.88	3 - 0 / 11.78	0 - 1 / 32.73	0 - 3 / 21.26
1 - 1 / 7.22	2 - 0 / 11.86	3 - 1 / 9.49	0 - 2 / 17.58	1 - 3 / 14.07
2 - 2 / 7.70	2 - 1 / 4.78	4 - 0 / 31.18	1 - 2 / 5.82	0 - 4 / 68.54

5

불법스포츠도박사이트의 진화



5

“불법스포츠포도박사이트”
왜 **암**적인 존재인가?

- 1 이길 수 없는 구조
- 2 승부조작, 경기조작의 근원
- 3 청소년 이용자, 도박중독자 양산
- 4 또 다른 범죄를 위한 자금 수단

6

뛰는 놈 위에 나는 놈

출처 : 연합뉴스TV



7

국내 프로스포츠 승부(경기)조작 사건



- 2011년 5월 / 전-현직 선수 55명
- 실수를 가장한 고의실점 등을 통한 승부(경기)조작으로 부당 이득을 챙김



- 2012년 2월 / 현직 선수 16명
- 브로커에게 돈을 받고 결정적인 실수(불안정한 리시브, 토스 등)로 승부(경기)조작



- 2012년 2월 / 현직 선수 2명
- 1회 고의 볼넷을 던지는 방식으로 경기조작



- 2013년 3월 / 현직 감독 1명
- 의도적인 선수 기용을 통한 경기조작 및 사전 경기정보 제공



- 2015년 9월 / 현직 농구선수 12명, 유도선수 13명, 레슬링선수 1명
- 에어볼 등으로 계획된 점수차를 만드는 경기조작 및 불법스포츠포도박사이트 베팅

8

승부조작 브로커의 협박

출처 : TV조선



9

해외 프로스포츠 승부(경기)조작 사건



- 1919년 / MLB 시카고 화이트삭스 소속 선수 8명
- 월드시리즈에서 도박사들에게 돈을 받고 고의적인 패배 / 영구제명



- 1989년 / MLB 신시내티 레즈 '피트 로즈' 감독
- 자신의 팀 경기에 돈을 걸고 도박 / 영구제명, '명예의 전당' 헌액 자격 박탈



- 1997년 / 대만 스바오 소속 선수 5명
- 조직폭력단, 도박사와 결탁해 고의적인 패배 / 구단해체



- 2006년 / 세리에A 유벤투스
- 마피아 개입에 의한 승부조작 / 챔피언 자격 박탈, 강제 강등



- 2008년 / NBA 13년차 현직 심판 '팀 도너기'
- 도박사들에게 경기 정보 제공 및 직접 베팅 후 승부조작 / 영구제명, 징역 15개월

10

승부조작 관계 법령

구 분	국민체육진흥법
부당한 청탁을 받고 실제로 실행한 자	징역 7년 / 벌금 7천만원
부정한 청탁을 받고 재물을 요구, 약속한 자	징역 5년 / 벌금 5천만원
부정한 청탁을 하면서 재물 제공을 약속한 자	징역 5년 / 벌금 5천만원
속임수나 위력을 사용, 공정한 시행을 방해한 자	징역 5년 / 벌금 5천만원

+

업무방해죄
형법 제314조

도박죄
형법 제246조 이하

사기죄
형법 제347조 이하

징역 5년 / 벌금 1천5백만원

징역 5년 / 벌금 3천만원

징역 10년 / 벌금 2천만원

11

스포츠베팅 관계 법령

체육진흥투표권 구매제한자	국민체육진흥법
청소년에게 판매, 환급금 지급한 자	징역 3년 / 벌금 3천만원
운동경기 관계자가 투표권을 구매한 경우	징역 5년 / 벌금 5천만원
불법스포츠도박사이트	국민체육진흥법
운영자	징역 7년 / 벌금 7천만원
이용자	징역 5년 / 벌금 5천만원
사이트 제작자	징역 5년 / 벌금 5천만원
경기 정보 제공자	징역 3년 / 벌금 3천만원
홍보 및 구매 알선자	징역 3년 / 벌금 3천만원

12

최후의 피해자는?



13

대처 및 대응 방법



팀관계자 (감독, 코치 등), 경찰,
국민체육진흥공단 클린 스포츠 통합 콜센터 등에
즉시 통보!

- 선수 및 감독 등 경기조작 관련 상담/신고
- 불법 스포츠 도박 사이트의 신고, 접수 및 수사의뢰
(불법 스포츠 도박 및 경기조작 신고자 포상제도 운영)



14

감사합니다

Thanks for watching



Q & A

스포츠인권

폭력방지교육 / 성폭력 방지교육 / 스포츠매너 / 스포츠평등권

(2017. 2. 20 / 15:50 ~18:00)

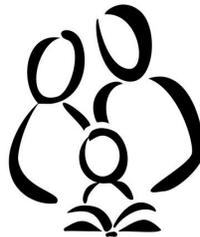
대구예술대학교
김현수 교수

[스포츠인권 특강] 대한민국농구협회

[스포츠와 인권]
건전한 스포츠가 주는 삶의 즐거움

김 현 수(이학박사)
대구예술대학교 사회체육전공 교수
010-4582-0079
spor@hanmail.net

왜 농구를 하는가?



목표를 위해 한 일?



오늘 할 일



스포츠의 가치



신체적 가치

- 호흡순환계, 근골격계, 내분비계 강화
- 성인병 예방, 미용 등



사회적 가치

- 인격형성, 충성심 및 이타심의 함양
- 사회화, 사회통합, 사회이동, 세대 간 격차 완화 등



심리적 가치

- 욕구불만 해소, 불안과 우울증세 완화
- 지적 능력 향상, 자기존경과 자신감 증대, 수면의 질 개선 등

스포츠의 이면

"코치가 야구배트로 수십대 때려" 심각한 학교 운동부 폭력사태 - 연합뉴스

www.yonhapnews.co.kr/bulletin/.../0200000000AKR20160909085900055.HTML

2016. 9. 9. - "술 취해 미유 없이 집단 폭행하기도" 학부모들 폭로 학교 측 "여러 차례 폭행했다고 ... 이에 대해 학교 측은 "학생들을 상대로 주기적으로 운동부에서 구타가 있는지 등을 ... 종합; 정치; 산업/경제; 사회; 전국; 스포츠; 연예; 문화; 세계 ...

[청주MBC뉴스]학교 운동부 내 잔인한 폭력 - YouTube



<https://www.youtube.com/watch?v=TzeBp-dYH10>

2013. 7. 8. - 업로더: MBC 충북

학교 운동부 내 잔인한 폭력이 또 다시 드러났습니다. 법원에서 징역형까지 내려졌는데 학교는 경징계만 했습니다. 미호진 기자입니다.

[이브닝 이슈] 도 넘은 학교 운동부 폭력, 왜 끊이지 않나?

기사일력 2016-01-05 17:29 | 최종수정 2016-01-05 17:49

학교 운동부 폭행·가혹행위 실태

선배 주먹에 급성 뇌경색... 인생 망가져

[제1099호] 2013.06.05 09:01

구타, 폭력 '학원 스포츠' 사라진다...삼진아웃제 도입 - 제주의소리

www.jejusori.net/news/articleView.html?idxno=10866

2005. 9. 8. - 구타의 대명사인 '학원 스포츠'에 대한 부정적인 인식이 제주도에서는 ... 로 폭력을 행사하는 선배들도 3차에 이를 경우 학교 운동부에서 제명된다.

스포츠 조직 내 뿌리깊은 폭력, 근절 방안은? : 네이버 블로그 - Naver blog

m.blog.naver.com/lovejuhae/120091179046

2009. 9. 22. - 프로배구 조직뿐만이 아니라 다른 스포츠 조직 내에서도 폭력이 자행되고 있는 ... 이 규정에 따르면 KOVO는 구타 등 폭력 행위가 중대한 경우 상벌위원회 ... 특히 비인기 종목 및 학교 운동부 내 선수인권위원회 결성이 시급하다.

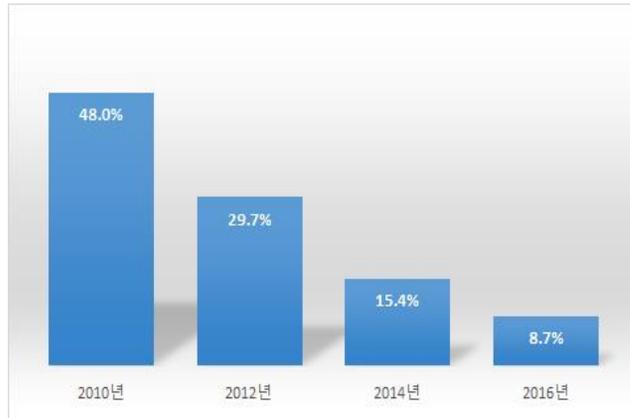
나이스블루 :: 한국 스포츠는 '폭행 공화국'인가?

bluesoccer.net/402

2008. 12. 16. - 펜싱 국가대표팀의 A모 선수(27)가 B모 대표팀 코치(33)에 의해 폭행 ... 아직도 한국 스포츠에 만연한 '구타' A선수는 지난 13일 오전 전지훈련 출국을 ... 한국 양에서 운동부에 몸담았던 경력 이 있던 사람들은 지도자와 선배 선수에 ...

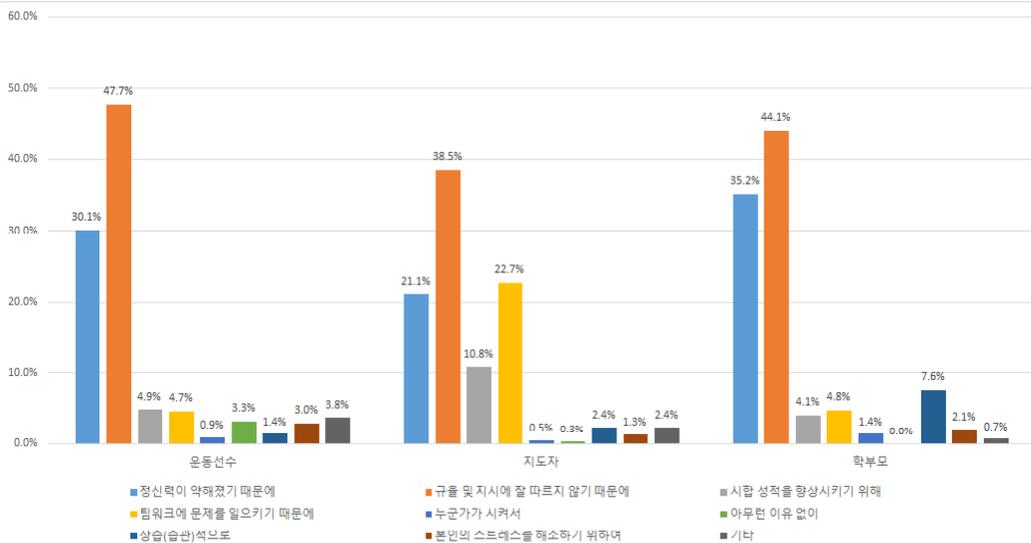
선수폭력 피해감소

- 10여 년간 78% → 8.7%로 감소



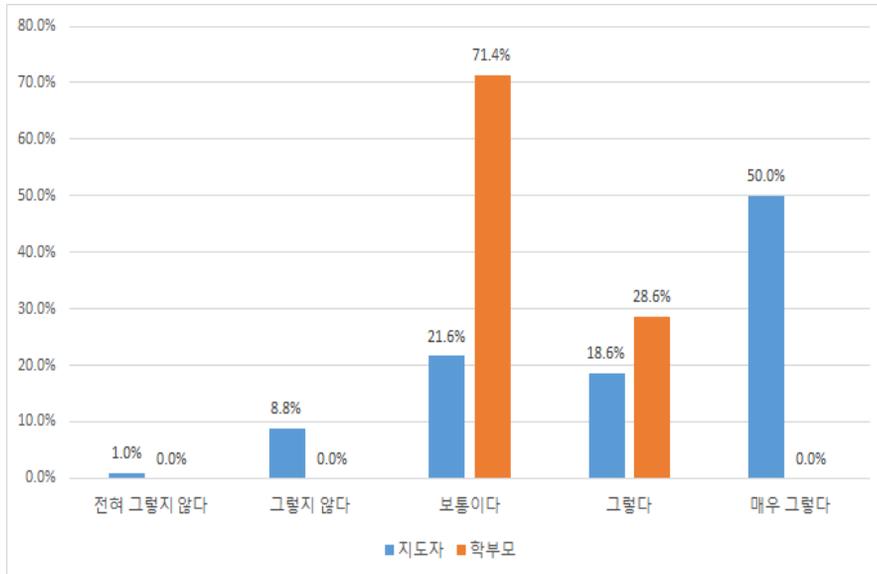
최근 6년간 신체폭력 경험 조사결과

왜 때리는가?



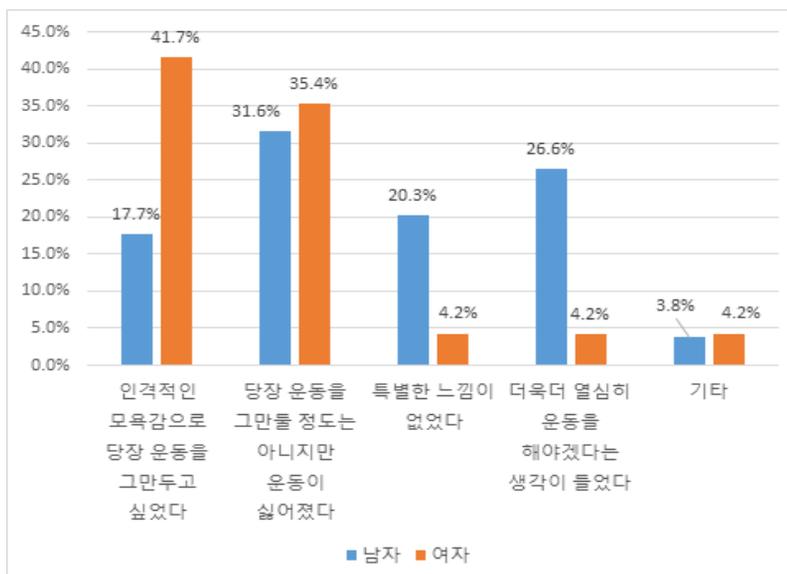
운동부 내 신체폭력이 일어나는 주요 이유(운동선수, 지도자, 학부모)

때리면 좋아지는가?



신체폭력 후 선수의 운동수행능력 향상효과에 대한 인식(지도자, 학부모)

학생선수의 감정



최근 1년 신체폭력 경험 후 감정 변화

스포츠 폭력의 구조적 악순환

- 스포츠 활동과 관련된 모든 곳에서 발생
- 권위적 위계질서가 확립된 폭행
- 교육 및 훈련의 명목을 들어 폭력을 정당화
- 불이익, 보복 등 여러 이유로 신고를 못함
- 집단 특수성 때문에 사회적으로 목인, 은폐
- 폭력에 학습화된 선수간의 대물림 현상



스포츠 현장에서의 폭력, 스포츠의 일부가 아닙니다!

스포츠종합 축구경기 중 선수들이 심판 폭행 조광장 기자

안양 2016.05.01

Tweet

전북도민체전에서 선수들이 심판을 폭행하는 초유의 사태가 발생했다.

대회 관계자와 목격자 등에 따르면 지난날 30일 오후 3시 30분 채널고 운동장에서 열린 축구 일반부 군산과 전주와의 경기에서 심판 폭력사태가 빚어져 결국 시합이 중단됐다.

사건의 발단은 양 팀 후반 1대 1 팽팽한 접전 중 전주팀 A선수와 군산팀 수비수가 골대 앞에서 골 경합 중 서로 부딪쳤지만 심판은 골 경합과정으로 보고 파울을 선언하지 않자 이에 격분한 전주팀 선수가 주심에게 욕설을 해 문제가 불거졌다.

결국 주심이 A선수에 대해 퇴장 명령을 내린지 갑자기 전주팀 벤치에 있던 선수단들이 운동장으로 난입해 주심을 폭행했으며 이 과정에서 이를 말리던 심판진과 전주팀 선수단이 뒤얽혀 집단폭행으로 이어졌다.

이에 경찰은 일단 폭행에 가담한 선수들에 대해 조사를 실시하며 오점을 남기게 했다.

이들 폭격한 축구팬들은 "경기 내내 심판 욕설이 끊이지 않는 등 잘못 눈살이 찌푸려졌는데 애초에 심판을 구타하는 일까지 벌어졌다"며 "진목과 화합을 다지는 도민체전에서 있어서는 안 될 일이 벌어진 만큼 이번 사태를 강력히 대처하고 추후 재발 방지를 위해 노력해야 한다"고 일침했다.

한편 전주팀은 지난 1일 대회 주최 측에서 심판 폭행으로 몰수패를 하려 하자 운동장을 걸거하며 진항을 발하기도 해 눈살을 찌푸리게 했다.

군산=조경장 기자

청각학 전문기그름

모든보청기 할인맞수리

031.907.5455

• 도민체전에서의 심판폭행

- 충돌 → 파울선언 안 함
- 선수의 욕설 → 퇴장
- 벤치 클리어 → 심판 집단폭행
- 몰수패 선언 → 경기장 점거

스포츠 현장에서의 폭력, 스포츠의 일부가 아닙니다!



스포츠 폭력이란?

- “스포츠영역에서 스포츠인(선수, 지도자, 학부모, 관계자 등)을 대상으로 구타하거나 상처가 나게 하는 것, 어느 장소에 가두어 두는 것, 겁을 먹게 하는 것, 강요하는 것, 물건이나 돈을 빼앗는 것, 사실 또는 사실이 아닌 일로 인격이나 마음에 상처를 주는 것, 남들 앞에서 창피를 주는 것, 계속해서 반복하여 따돌리는 것 등을 말한다.”



스포츠폭력의 종류

- 신체적 / 심리적 폭력
- 타인의 의사결정에 대한 폭력
- 방관자적 입장의 폭력 등

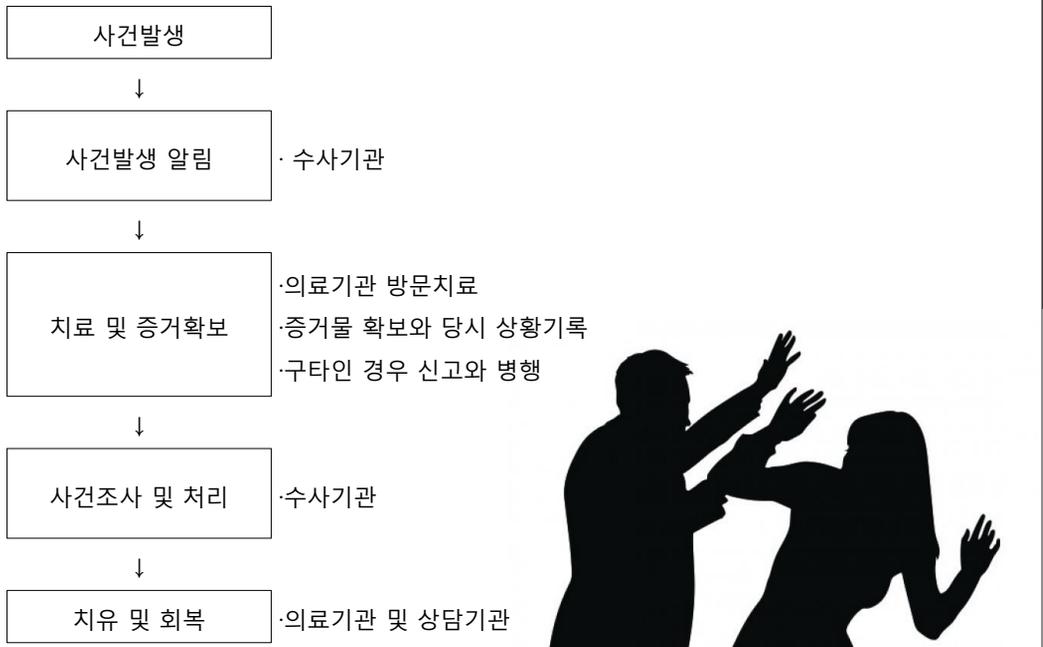


폭력의 처벌 규정

- 형법
살인(제250조), 강도(제333조), 상해(제257조), 폭행(제260조), 협박(제283조), 체포, 감금(제276조), 강요(제324조), 공갈(제350조), 강간(제297조), 강제추행(제298조), 등
- 형법상의 폭력은 없고, 폭행+ 협박으로 해석됨



폭력사건 발생 시 처리방법



스포츠의 또 다른 얼굴



스포츠 속의 성폭력 어이가 없네!

고민 1.
“신체적 접촉이 없고, 언어적으로만 성적 수치심을 유발할 때, 성폭력으로 처벌받을 수 있나요?”



배드민턴 클럽 회원인 A씨(여자, 35)는 같이 운동을 하면서 알게 된 회원 B씨 때문에 고민이다.
“오늘 A양 다리가 더 섹시해 보이는데!”,
“볼륨감 넘치는 A양 보면서 힘이 불끈 나네.” 등
A씨의 신체를 빗대어 농담하듯이 말을 건네는데 점점 그 수위가 심해져서 성적 수치심이 느껴질 정도가 되었다.

스포츠 속의 성폭력 어이가 없네!

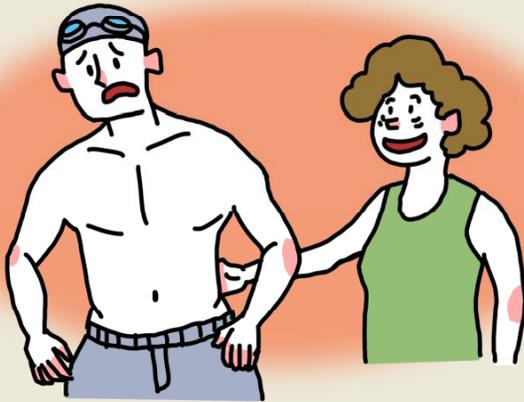
고민 2.
“사이버 상의 성폭력도 처벌 가능한가요?”



인터넷 등산 동호회에 가입한 C씨(45, 여)는 같은 동호회 회원인 D씨(51, 남)로부터 등산 정보를 주겠다고 온라인상 쪽지를 받고 같이 SNS를 주고받기 시작했다.
그러나 처음과는 달리 D씨가 야한 사진과 동영상을 보내기 시작했다.
거부감이 들어 보내지 말라는 말을 전했지만 좋은 정보 중 하나라면서 계속 보내온다.

스포츠 속의 성폭력
어이가 없네!

고민 3.
“남자도 성폭력의 대상이 될 수 있나요?”



수영강사에게 처음엔 ‘아들 같다’며 친절하게 대해주던 수강생 아주머니는 어느 순간 수영 강사의 특정 신체부위를 만지는 등 성희롱을 하기 시작했다.

참다 못한 강사가 성희롱을 자제해줄 것을 요구하자 아주머니는 “자식 같아서 쓰다듬은 것뿐인데 그게 무슨 성희롱이냐”라며 되레 언성을 높였다.

스포츠 속의 성폭력
어이가 없네!

고민 4.
“피해자가 강하게 거부하지 않으면 성폭력이 아니다?!”



산악회 회원인 E(여, 28)와 F(남, 33) 산행 후 같이 술자리를 하게 되었다. 서로 호의적인 마음이 있던 두 사람. 분위기 좋게 술을 마셨다.

술에 취한 F씨는 E씨를 만지며 적극적인 스킨십을 시도하고, 당황한 E씨는 거부하려고 했지만 F씨의 힘에 밀려서 성폭력을 당하고 만다.

F씨는 E씨와 서로 호감이 있었고, 강하게 거부하지 않았기에 서로 동의 하에 관계가 이루어졌다고 주장을 했다.

스포츠 속의 성폭력 어이가 없네!

고민 5.

“몰래 카메라로 촬영하는 행위는 어떤 처벌을 받나요?”



운동이 끝난 후 탈의실에서 옷을 갈아 입던 A씨는 이상한 느낌에 문 틈에 새어나오는 불빛을 보았다.

그곳에 스마트폰을 이용해서 몰카를 찍고 있는 B씨를 발견하고 같은 동료의 도움으로 B씨를 현장에서 붙잡았다.

성폭력의 정의

- “성폭력이란 상대방의 의사에 반하여 이루어지는 성적 언동으로 상대의 **성적자기결정권**을 침해하는 모든 행위. 여기에는 강간 외에도 원치 않는 신체적 접촉과 추근댐, 불쾌한 성적인 언어, 음란한 눈빛으로 바라보는 것 등 **성적으로 가해지는 신체적, 언어적, 정신적 폭력이 포함**되며, 또한 성폭력에 대한 막연한 불안감이나 공포심을 조장하거나 그로 인한 행동의 제약도 포함됨”



성적 자기결정권



- “ 자신의 성적인 행동을 스스로 결정할 권리를 의미하며, 따라서 동의 되지 않은 일방적인 모든 성적인 언동은 성폭력에 해당됨”

+ 자기결정권: 헌법 제 10조가 보장하고 있는 개인의 인격권과 행복추구권에 전제된 개인의 자기운명결정권을 의미)

스포츠 성폭력

- 시각적 성폭력
- 언어적 성폭력
- 신체적 성폭력

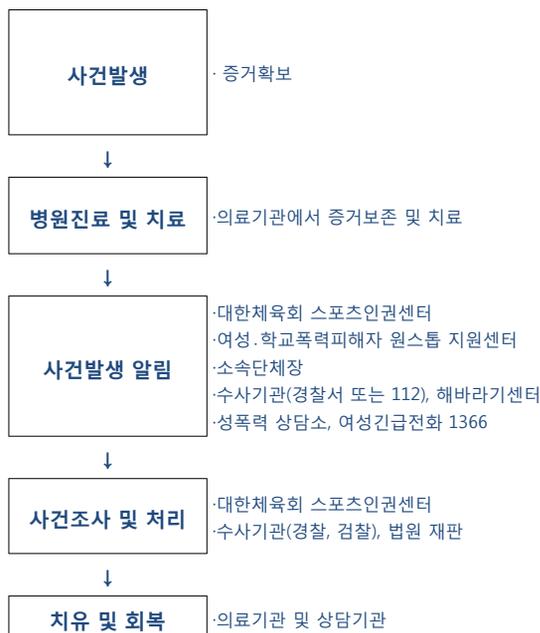


성폭행 처벌



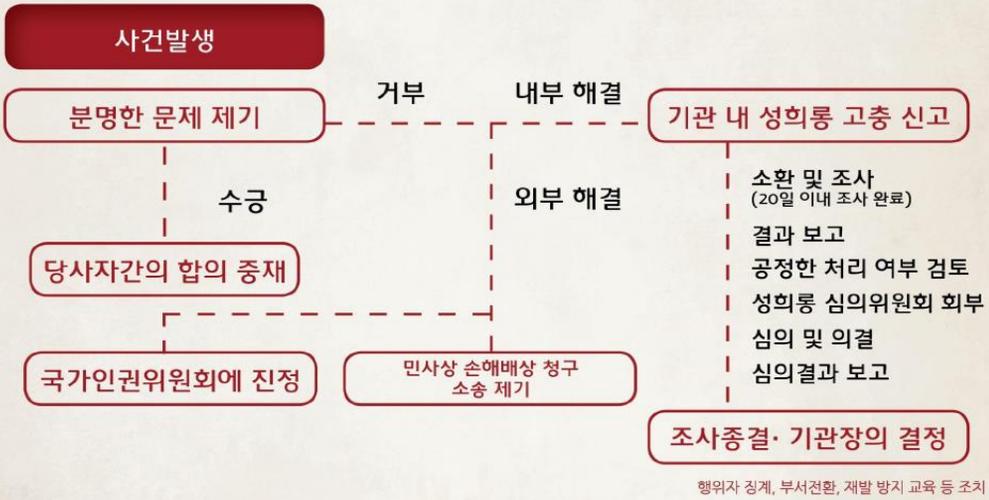
- 가해자 무관용의 원칙 확대
- 친고죄 폐지
- 공소시효적용 배제 범위 확대
- 음주 감경 배제 가중
- 아동, 청소년에 대한 처벌강화
- 공공기관종사자 성희롱 엄벌
- 피해자 지원강화
- 피해자 대상 확대 (남성, 부부간 강간 인정)
- 유사 강간죄 신설
- 인적 사항 미기재 신고 가능
- 국선변호사, 진술조력인 제도

생활체육현장에서 성폭력 발생 시 처리절차



성희롱 피해 시 대처방법

성희롱 피해시 대처 방법



휴식~



체육인의 매너 매너가 사람을 만든다



체육인이 지켜야 할 예절

1. 운동을 하면서 술을 마시지 않는다.
2. 순수한 스포츠 정신으로 운동에 임한다.
3. 상대를 배려하는 마음을 가진다.
4. 경쟁과 승리가 목적이 아닌 스포츠 본연의 재미와 즐거움을 찾는다.
5. 운동 시 안전 수칙을 꼭 지킨다.

統合



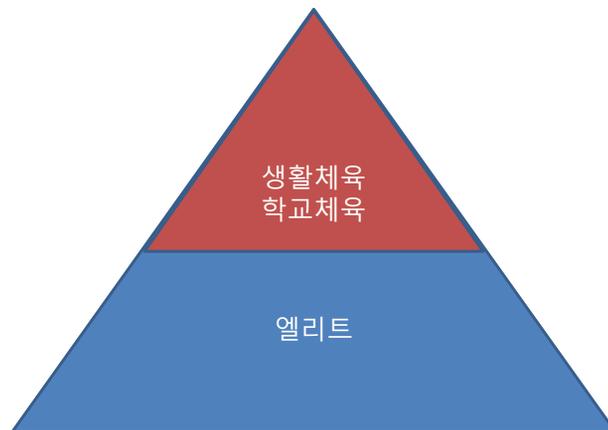
사고의 양면성

- ‘엘리트 스포츠 - 생활체육’의 구조?



사고의 양면성

- 이상적인 구조



사고의 양면성 극복



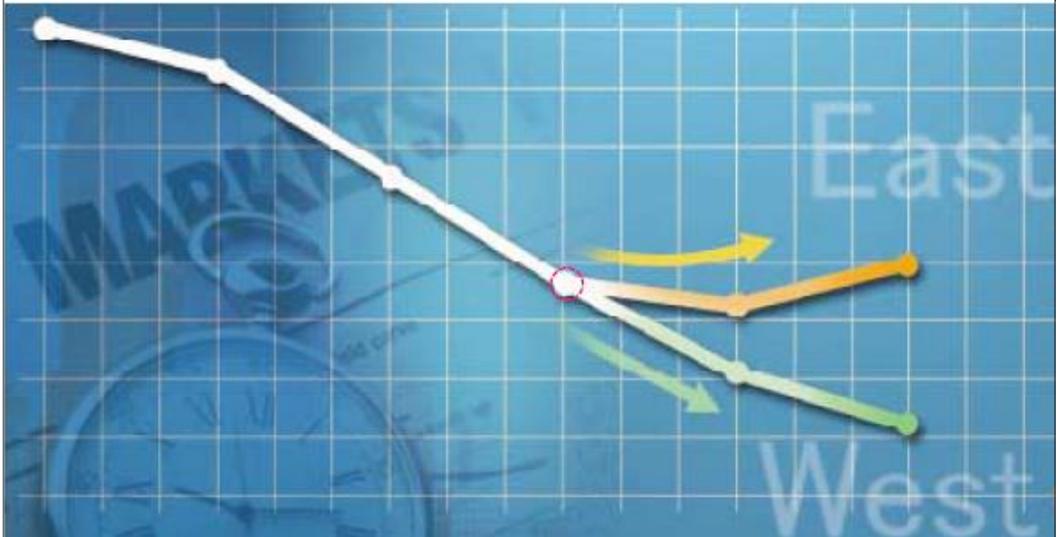
사고의 양면성 극복

- 우주는 어떤 모습일까?



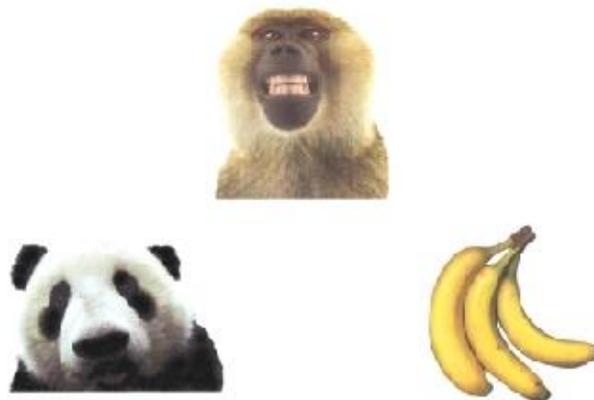
사고의 양면성 극복

- 향후 전망은?



사고의 양면성 극복

- 이 중 두 개를 묶는다면?

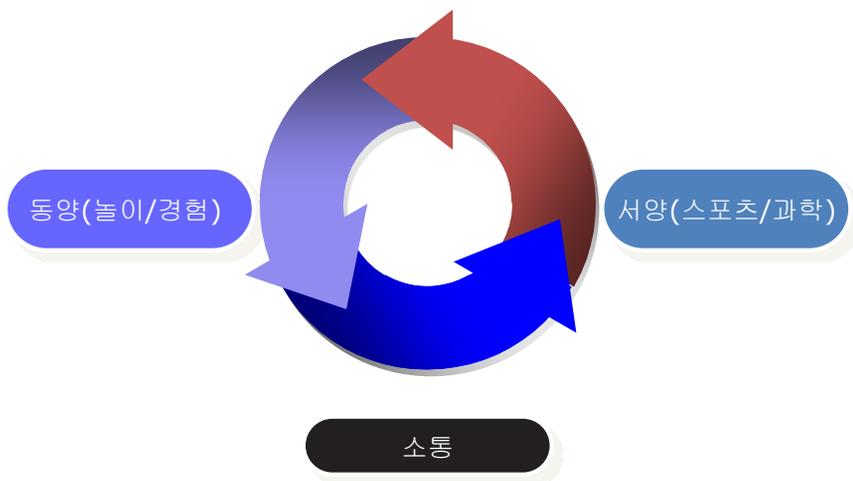


이 중에 두개를 묶는다면?

사고의 양면성 극복

- 스포츠의 과학화 → 전형적인 서양적 시각에서 조명
 - 서구적 합리주의 - 도구주의적 합리성
 - → 과학이론의 개발과 평가
 - 우리 스포츠 문화 - only 서양적 잣대에 의해 평가
- 서구적 합리성 - 평가방식으로 적합한가?

사고의 양면성 극복



사과의 양면성 극복

- 생태계 안정성(Stability of Eco-system) 판단
 - 저항력, 회복력
- 우리 농구의 방향성
 - 복잡성 = 안정성
- 우리 농구의 방향
 - 통합과 화합
 - 다양성을 통한 안정성
 - 표준화 지향성(규칙, 경쟁, 승부, 약물 등)

[OX Quiz] 스포츠는 권리다!



스포츠평등권 이해하기

[OX Quiz] 스포츠는 권리다!

“운동장이나 체육관은 국위선양을 위해 애쓰는 엘리트 스포츠선수들이 먼저 사용하고 생활체육은 남는 시간에 사용한다.”



[OX Quiz] 스포츠는 권리다!

“시골은 체육시설이 없는 불편이 당연하다.”



[OX Quiz] 스포츠는 권리다!

“스포츠에서 승부는 가장 중요한 가치이므로
기량이 떨어지는 선수는 배제한다.”



[OX Quiz] 스포츠는 권리다!

“장애인스포츠는 그들만의 전용체육시설이 필
요하다.”



[OX Quiz] 스포츠는 권리다!

“여성들은 스포츠를 잘 하지 않으므로 남성이 우선이다.”



[OX Quiz] 스포츠는 권리다!

“체육의 활성화(스포츠지도사의 공급, 평등권의 보장, 적절한 시간, 종목의 다양성 보장 등)는 국가의 의무이다.”



[OX Quiz] 스포츠는 권리다!

“동성애자는 질병의 위험이 있으므로 체육 현장에서 배제되어야 한다.”



[OX Quiz] 스포츠는 권리다!

“생활체육 경기는 도핑테스트가 없는 약물 사각지대이다.”



[OX Quiz] 스포츠는 권리다!

“체육은 정치적 의도에 따라 그 성격을 달리한다.”



우리가 만드는 건전한 체육문화

“저도 관참아!”

행복한 체육



존중과 배려가 넘치는 스포츠



대한체육회 스포츠인권센터

“High 스포츠 인권 Bye 스포츠 폭력”

스포츠인권교육은 스포츠 폭력 및 성폭력을 예방하여
명랑하고 건전한 스포츠 환경을 가꿔줍니다.

문의전화 02-4181-119

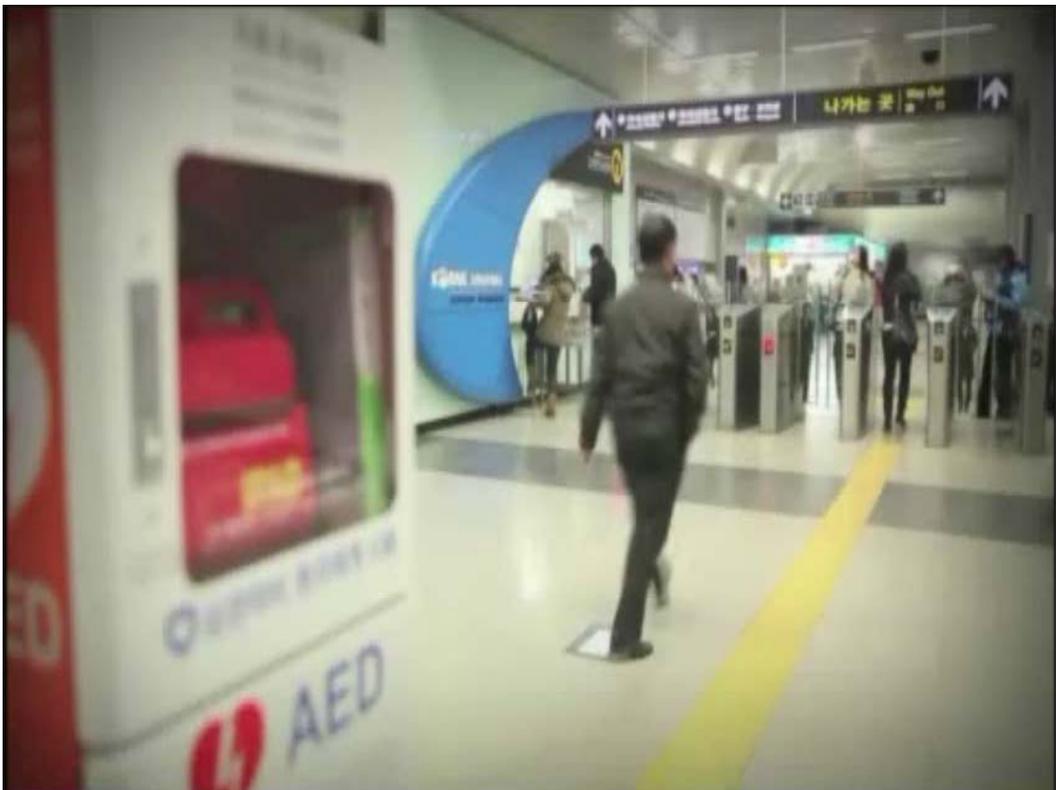
- 이용대상
스포츠 폭력 및 성폭력의 피해자 또는 피해사실을 알고 있는 주변사람/단체
스포츠 폭력 및 성폭력에 대한 예방교육이 필요한 단체
- 이용방법
홈페이지: <http://sports-in.sports.or.kr> 「스포츠 인권포털」클릭
전화: 02-4181-119 팩스: 02-418-2216
직접방문: 지하철 8호선 몽촌토성역 2번 출구 앞 현대토퍽스빌딩 1902호

응급조치

(2017. 2. 21 / 09:00 ~ 10:00)

상주소방서

심폐소생술 교육



왜 해야 하나?



- 4~6분의 기적
- 뇌와 전신에 산소와 영양분 공급
- 소생 가능한 현장사망을 줄임
- 구급차 도착시간 : 현장까지 평균 8분
- 심정지 환자 발생 : 59% 이상이 가정에서,
26%가 공공장소

소생의 고리(chain of survival)



신고

가슴압박

소생후 치료

제세동

전문치료와
이송

누구에게 하나?



- 심정지 상황을 목격했거나
- 반응이 없는 사람
 - 의식이 없고
 - 손가락, 발가락 등 움직임이 없고
- 께떡이는 호흡(빈사호흡)을 하는 사람

반응확인



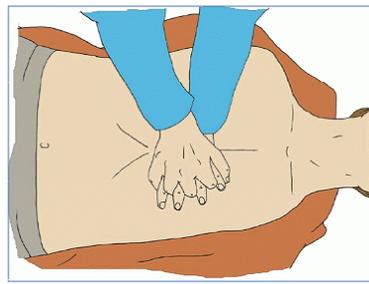
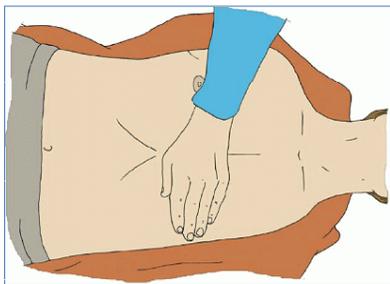
- (양쪽 어깨를 가볍게 두드리며)
 “여보세요? 정신차리세요!!” “Are you OK?”

도움요청



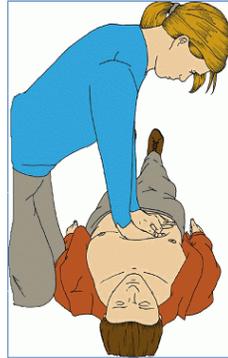
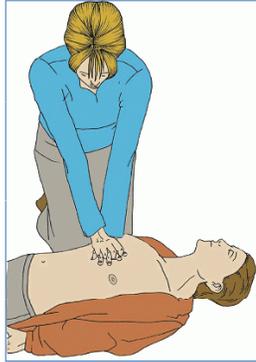
- “여기 사람이 쓰러졌어요.”
- (특정인을 지명해서) “119에 신고해 주시고 자동심장충격기를 가져다 주세요!!”

흉부압박 지점

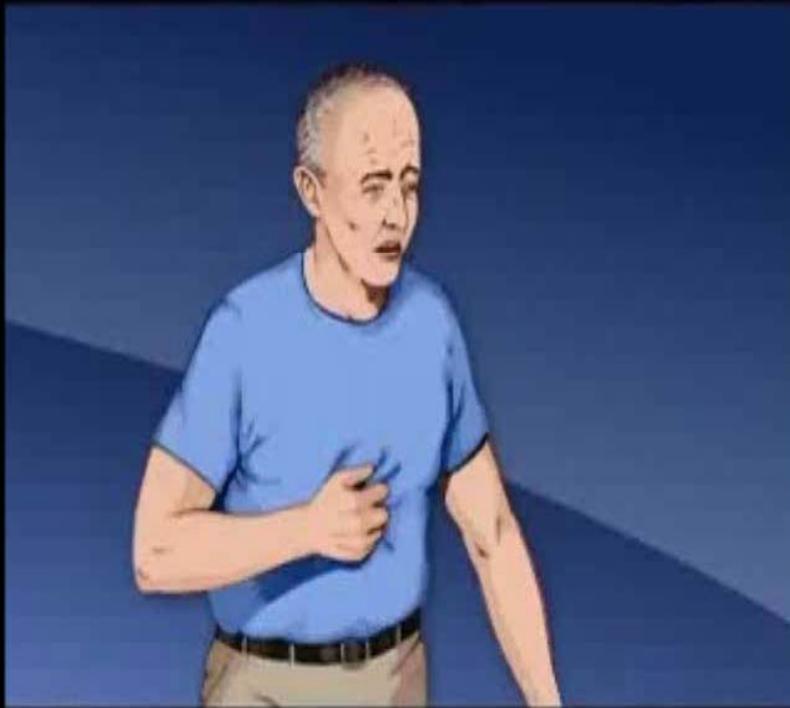


- 가슴뼈의 아랫쪽 1/2
- 가상의 유두선과 신체 정중선과 만나는 지점

흉부압박 자세



- 깊이 : 약 5cm
- 속도 : 100~120회/분



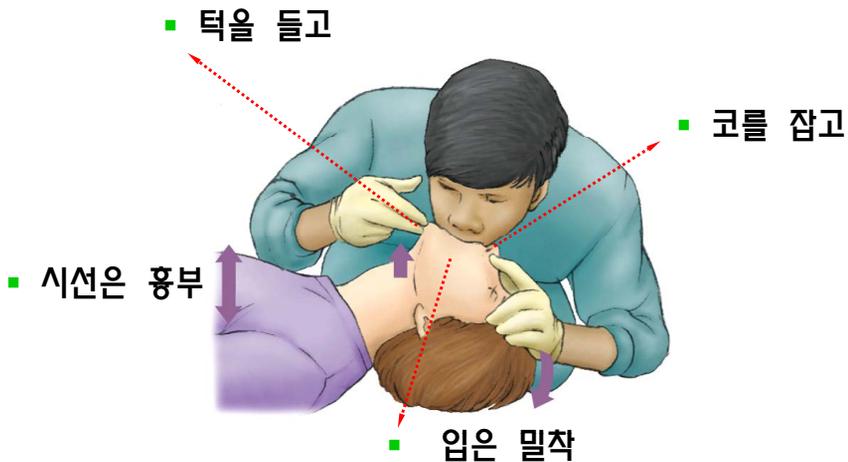
압박중단(hands-off time)



가슴압박 중단시간
10초 이내

30 : 2

인공호흡



• 가슴이 부풀어 오를 정도로 후~ (1초)

기본인명구조술 흐름도



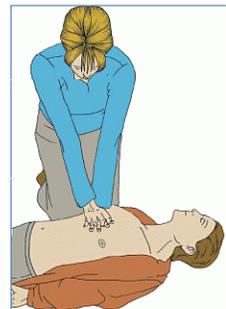
1. 환자발견
2. 반응확인
3. 도움(자동심장충격기 포함)요청
4. 가슴압박 30회
5. 인공호흡 2회
6. 119가 도착할 때까지

※ 자동심장충격기 도착 시 환자에 적용

가슴압박 소생술



- 적용
 - 심폐소생술 교육을 받지 않은 사람
 - 교육을 받았으나 자신이 없는 사람
 - 인공호흡을 꺼리는 사람



구호자(도움을 준 사람) 보호



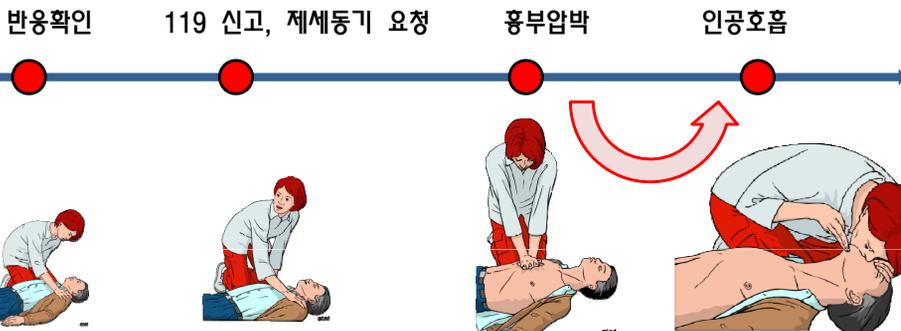
• 선의의 응급의료법

- 민사상 : 재산상의 손해, 사상(死傷) --- 면책
- 형사상 : 상해(傷害) ----- 면책
사망 ----- 감면
- 시행 : 2008. 11. 22. 00:00부터

CPR 실습시간



반복 30:2



자동제세동기 = 자동심장충격기



- Automatic
- External
- Defibrillators
- 안전하다
- 사용하기 간편하다
- 성공율이 높다

비치 장소



- 병원, 응급실
- 119구조대, 응급이송단
- 공항, 여객기
- 리조트, 카지노, 골프장
- 관공서, 학교, 경기장
- 500세대이상 공동주택
- 철도, 쇼핑몰, 지하철, 산업체 등 ...

모든 공공 장소

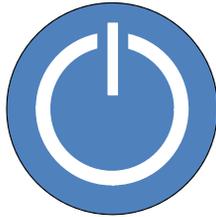
제세동기 종류



제세동기 원리



전원을 켜다



패드를 붙인다



- 우측 빗장뼈 바로아래
- 좌측 유두 옆 액와중심선
- 소아 : 전-후



분석 진행중



접촉금지!

환자의 심장 리듬을 분석



충전중



압박 좀 해 주세요!

압박중단을 최소화한다



Shock!!



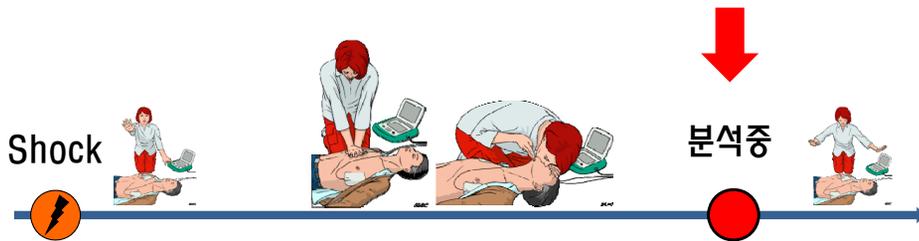
접촉금지!

Shock 후

즉시 가슴압박 실시

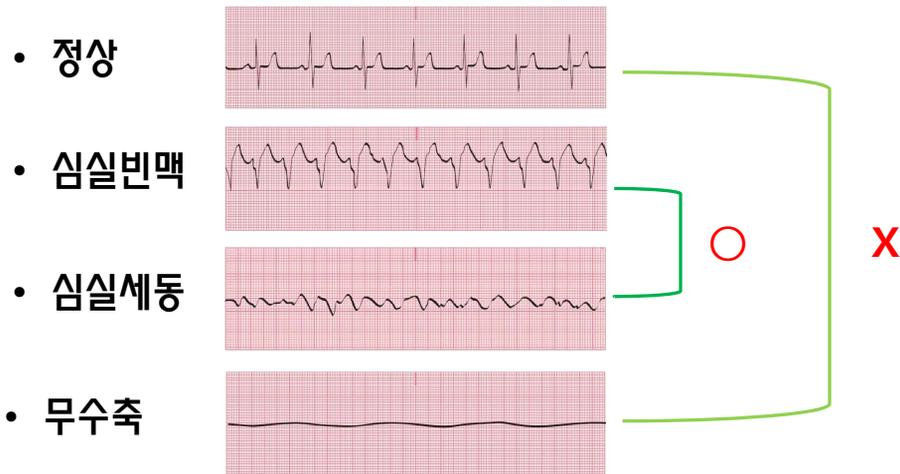


2분 후...

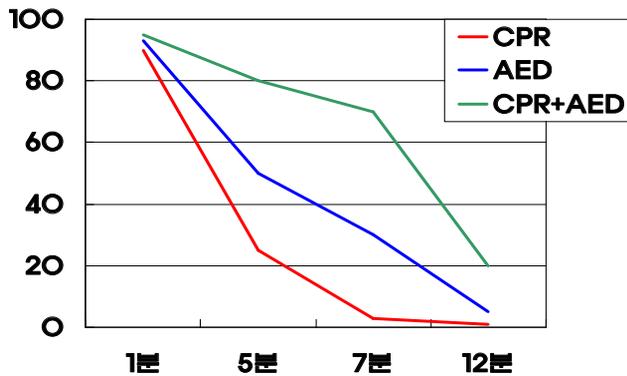


Shock 후 즉시 CPR

분석리듬과 Shock

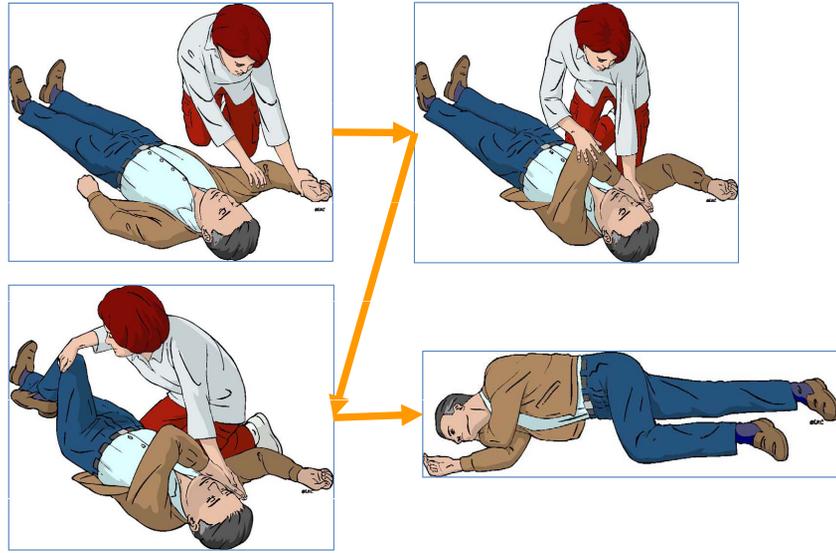


제세동 및 CPR 병행 생존율



※ 제세동 1분 경과마다 성공율 7%씩 감소

정상호흡이 있는 환자는?



수고하셨습니다.

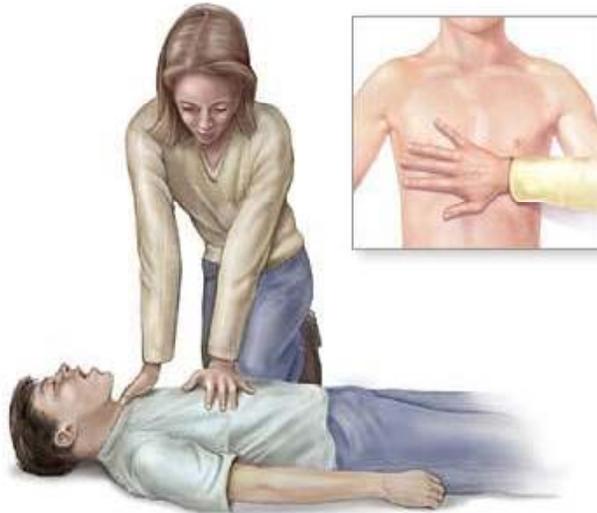


AED 실습시간



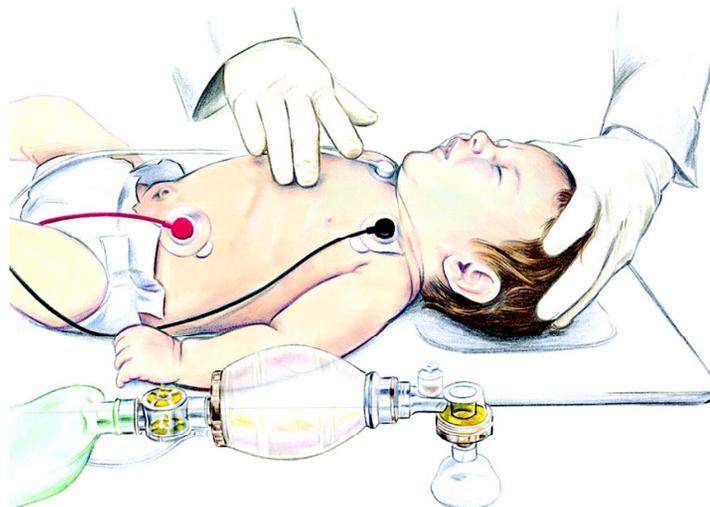
소아 및 영아 심폐소생술

소아 심폐소생술(1~8세)



ADAM.

영아 1인 심폐소생술



FIBA 경기규칙

(2017. 2. 21 / 10:00 ~ 16:00)

대한민국농구협회 심판위원회
정 학 모 간사

FIBA 경기규칙

정 학 모

대한민국농구협회 심판위원회 간사

내 용 목 차

- 제1장 경기
- 제2장 코트와 시설 및 장비
- 제3장 팀
- 제4장 경기 규정
- 제5장 바이얼레이션
- 제6장 파울
- 제7장 파울의 처리에 대한 일반적인 규정
- 제8장 심판의 신호

제 1 장 경 기 (THE GAME)

제1조 정의 (Definition)

1.1. 농구경기 (Basketball game)

농구경기는 각기 5 명씩으로 구성된 두 팀이 플레이를 하는 것이다 . 각 팀의 목적은 볼을 상대팀의 바스켓에 득점하거나 또는 상대팀이 득점 하려는 것을 못하게 하는데 있다.

농구경기는 심판과 테이블 오피셜, 그리고 커미셔너(배석시)에 의해 진행된다.

1.2. 상대팀 , 자기 팀 바스켓 (Basket: opponents'/own)

한 팀이 공격하는 바스켓을 상대팀의 바스켓이라 하고 방어하는 바스켓을 자기팀의 바스켓이라 한다.

1.3. 경기의 승자 (Winner of a game)

경기는 경기시간이 끝났을 때 득점을 많이 한 팀이 승자가 된다.

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

제2조 코트 (Court)

2.1 경기장 (Playing court)

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

2.2 백코트 (Backcourt)

한 팀의 백코트란 자기팀 바스켓 백보드의 앞면과 그 뒤의 엔드라인, 두 개의 사이드라인의 안쪽과 센터라인의 안쪽까지를 말한다.

2.3 프런트코트 (Frontcourt)

한 팀의 프런트코트란 상대팀 바스켓 백보드의 앞면과 그 뒤의 엔드라인, 두 개의 사이드라인의 안쪽과 상대팀 바스켓에 가까운 센터라인의 안쪽까지를 말한다.

2.4 선 (Lines)

코트의 모든 선들은 흰색으로 그려야 하며, 너비 5cm로 선명하게 보이도록 그려야 한다.

2.4.1 경계선

코트는 두 개의 엔드라인(코트의 짧은 부분) 과 두 개의 사이드라인(코트의 긴 부분) 으로 구분된 지역이며 이 선들은 코트의 일부분이 아니다. 코트는 팀벤치에 앉은 사람들을 포함하여 모든 장애물로부터 적어도 2m 이상 떨어져 있어야 한다.

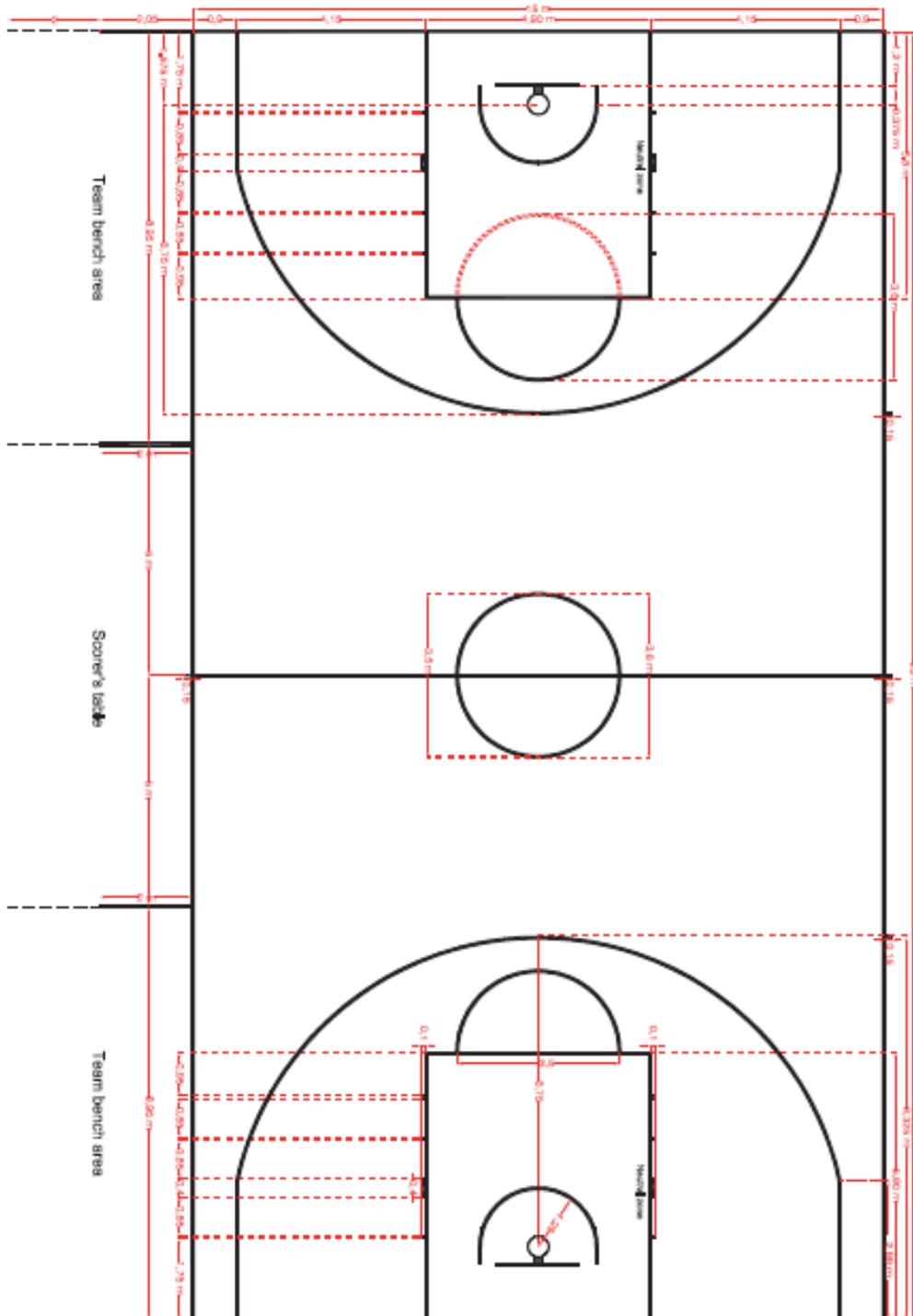


그림 1. 코트의 규격(Full size playing court)

2.4.2 센터라인, 센터서클, 프리드로, 세미서클

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

센터서클은 센터라인의 가운데 지점을 중심으로 원의 바깥까지를 측정하여 반지름 1.8m의 서클을 코트의 중앙에 그린다. 만일 센터서클의 내부에 색을 칠한다면 제한구역내부와 같은 색으로 칠해야 한다.

프리드로 세미서클(반원)은 프리드로 라인의 가운데 지점에 원의 중심에 되도록 원의 바깥까지를 측정하여 반지름이 1.8m 의 크기로, 프리드로 라인의 바깥쪽에 그린다.(그림 2)

2.4.3 프리드로 라인과 제한구역과 프리드로 시행시 리바운드 구역

프리드로 라인은 엔드라인의 안으로부터 프리드로 라인의 바깥까지를 측정하여 5.8m의 거리에 3.6m의 길이로 엔드라인과 평행으로 그린다. 프리드로 라인의 가운데 지점은 두 엔드라인의 가운데 지점과 가상의 일직선상에 있도록 그려야 한다.

엔드라인의 가운데 지점에서 좌우로 바깥까지 측정하여 2.45m 되는 지점과 프리드로 라인의 양끝을 직선으로 연결하여 직사각형의 제한구역을 그린다.

엔드라인을 제외하고 이 선들은 제한구역의 일부이다. 제한구역의 안은 색으로 칠해야 한다.

프리드로를 시행하는 동안 선수들이 리바운드를 위해 설 자리를 프리드로 레인의 옆선에 그림 2와 같이 그린다.

2.4.4 3점슛 지역

상대팀 바스켓에 가까운 프런트코트 가운데 다음과 같이 제한된 지역을 제외한 코트의 전 지역이 3점슛 지역이 된다.(그림 1, 그림 3)

제한되거나 포함되는 지역은 다음과 같다. :

- 사이드라인의 안쪽으로부터 바깥쪽까지를 측정하여 0.90m의 지점에 엔드라인과 직각으로 두 개의 평행한 직선을 그린다.
- 상대팀 바스켓의 가운데 지점과 플로어에 수직으로 연결되는 지점으로부터 바깥까지를 측정하여 지름 6.75m의 반원을 앞서 그린 두 개의 직선과 만나도록 그린다. 반원의 중심점은 엔드라인의 가운데 지점의 안쪽으로 부터 1.575m의 거리에 있게 된다.

3점슛 지역의 선은 3점슛 지역의 일부가 아니다.

2.4.5 팀벤치 구역

팀벤치구역은 그림 1과 같이 코트의 바깥 쪽에 두 개의 선으로 표시한다. 코치와 어시스턴트 코치, 교대선수들과 선수에 포함되지 않은 선수, 팀관계자들을 위해 각 팀벤치에는 적어도 16석의 자리가 확보되어야 한다.

그 밖의 모든 사람들은 팀벤치로부터 뒤로 적어도 2m이상 떨어져 있어야 한다.

2.4.6 드로인 라인

기록석 반대편의 사이드라인 밖으로 엔드 라인 안쪽으로부터 바깥쪽까지 측정하여 8.325m의 거리에 길이 0.15m인 두 개의 선을 그려 드로인 라인을 표시한다.

2.4.7 노차지 반원 구역

코트에 다음과 같이 노차지 반원구역을 그린다.

- 바스켓의 가운데 지점과 수직으로 플로어와 연결되는 지점으로부터 안쪽까지를 측정하여 지름 1.25m의 반원을 그린다. 이 반원의 끝이 되는 지점은
- 바스켓의 가운데 지점과 수직으로 플로어와 연결되는 지점으로부터 엔드 라인과 평행으로 그린 가상의 선이 만나는 지점으로부터 0.375m를 연장하여 그린다. 이 지점은 엔드 라인의 안쪽으로부터 1.2m 떨어진 지점까지다.

즉, 노차지 반원구역은 플로어 상에 백보드의 전면과 같이 평행으로 긋는 가상의 직선과 연결되는 지점까지 그린다.

노차지 반원 구역의 선은 노차지 반원구역의 일부가 아니다.

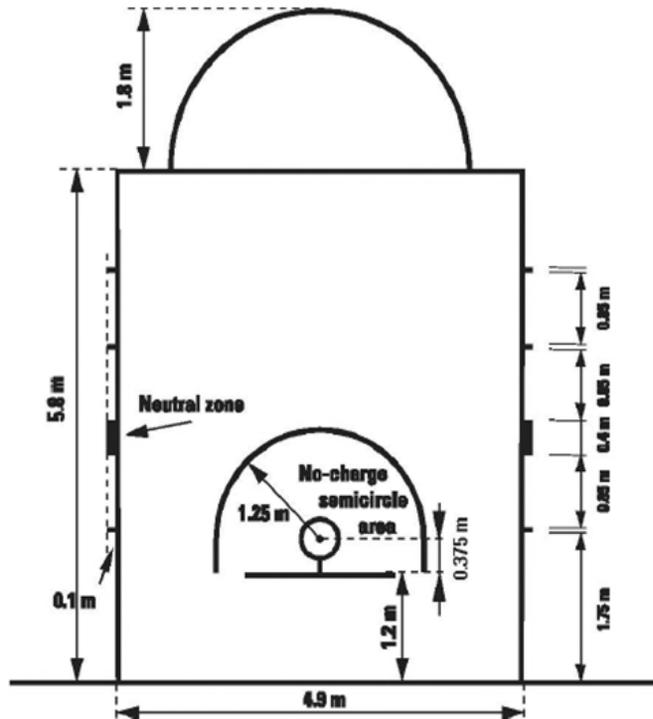


그림 2. 제한구역(Restricted area)

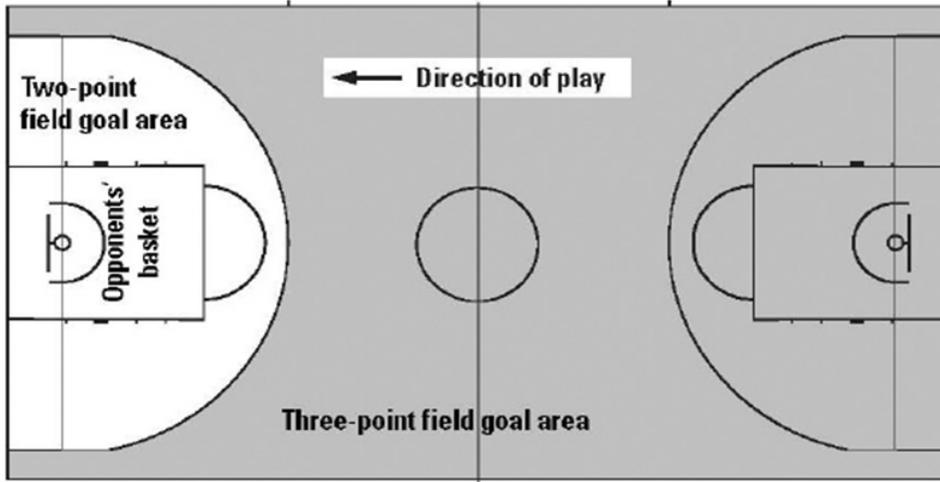


그림 3. 2점/3점슛 지역(Two-point/Three-point field goal area)

2.5 기록석과 교체할 선수의 대기용 의자의 위치
(Position of the scorer's table and substitution chairs)

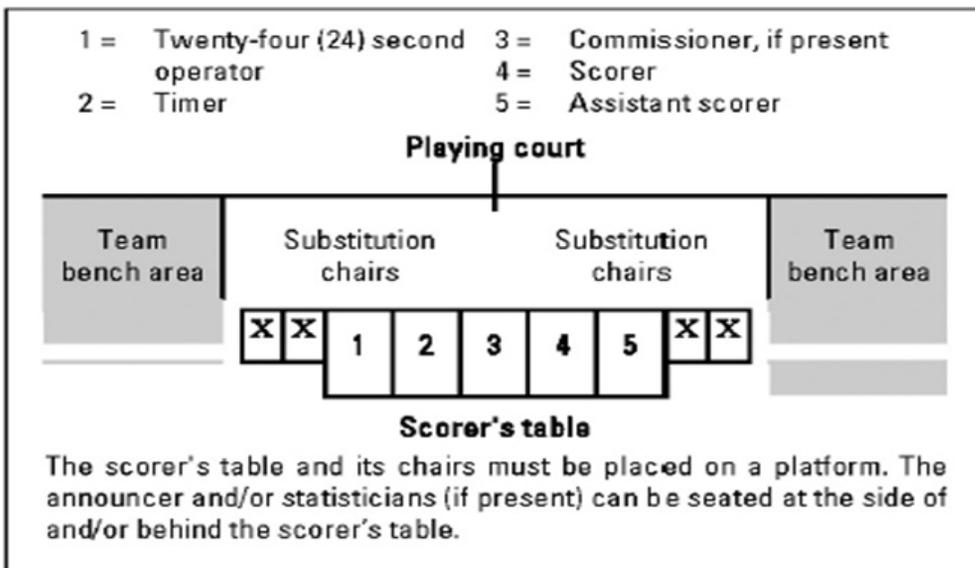


그림 4. 기록석과 선수교체 의자(Scorer's table and substitution chairs)

제3조 시설 및 장비(Equipment)

경기에는 다음의 시설들이 필요하다.

- 다음을 포함하는 백 스톱 기구(Back stop unit) :
 - 백 보드
 - (압력을 완화할 수 있는)링과 네트를 포함하는 바스켓
 - 패딩을 한 백 보드의 받침들
- 농구볼
- 경기시계
- 스코어 보드
- 24초 시계
- 스톱 위치, 혹은 타임 아웃 시간(경기시간이 아닌)을 측정할 수 있는 적절한(잘 보이는) 시계
- 두 개의 서로 다른(확연하게 구분되는) 큰 소리의 신호기
- 스코어 시트
- 선수의 파울 표시기
- 팀 파울 표시기
- 볼의 소유권을 교대로 표시하는 화살표 모양의 표시 기구
- 경기장 플로어
- 코트
- 충분한 조명

제 3 장 팀(TEAMS)

제4조 팀 (Teams)

4.1 정의 (Definition)

- 4.1.1. 팀 멤버란 대회 주최 기구가 정한 규정에 의하여 한 팀을 위해 경기할 수 있는 자격을 가진 자를 말한다. 경기 주관자가 정하는 연령제한의 규정도 여기에 포함된다.
- 4.1.2. 한 사람의 팀 멤버란 경기 개시 전에 스코어 시트에 기재되고 실격되거나 5반칙을 범하지 않는 한 경기할 자격이 있는 자를 말한다.
- 4.1.3 경기 중, 팀 멤버란 :
 - 코트에서 경기 할 자격이 있어 경기를 하고 있는 선수.
 - 코트에서 경기를 하고 있지 않으나, 경기 할 자격이 있는 교대 선수.
 - 5반칙을 범하여 코트에서 물러나 더 이상 경기 할 자격이 없는 선수를 말한다.
- 4.1.4 경기의 휴식기간 중, 경기할 자격이 있는 모든 팀 멤버들은 선수로 인정된다.

4.2 규칙의 적용 (Rule)

- 4.2.1 각 팀은 다음과 같이 구성되어야 한다 :
- 주장을 포함하여 경기에 임할 수 있는 최대 12명의 선수.
 - 코치, 만일 팀이 필요하다면 어시스턴트 코치 각 1 명.
 - 특별한 임무를 지닌 팀 관계자들은 최대 7명까지 팀벤치에 앉을 수 있다. 예를 들면 팀의 매니저, 의사, 물리치료사, 통계 요원, 통역 등을 말한다.
- 4.2.2 경기 진행중에는 각 팀 5명의 선수가 반드시 경기 코트 안에 있어야 교체될 수 있다.
- 4.2.3 다음과 같은 때 교대선수는 선수가 되고 선수는 교대선수가 된다 :
- 심판이 교대선수에게 코트에 들어오도록 신호를 할 때.
 - 타임아웃 도중, 혹은 휴식기간 중 교대선수가 교체를 기록원에게 요청했을 때.
- 4.3 유니폼 (Uniforms)
- 4.3.1 각 팀 선수의 유니폼은 다음과 같아야 한다.
- 유니폼 상의는 앞뒤가 같은색이어야 하며 모든 선수는 상의를 바지속에 집어 넣어야 한다. 원피스 유니폼은 허용된다.
 - 하의는 앞뒤가 같은 단색이어야 하지만, 셔츠와 같은 색일 필요는 없다. 하의는 무릎위에서 끝나야 한다.
 - 팀의 모든 선수들은 같은 색의 양말을 신어야 한다.
- 4.3.2 모든 선수는 셔츠의 앞뒤에 셔츠와 대조적인 단색의 번호를 붙여야 한다. 번호는 선명하게 보여야 하며 또한 :
- 등에 붙이는 번호의 높이는 적어도 20cm 이상
 - 앞에 붙이는 번호의 높이는 적어도 10cm 이상
 - 숫자의 굵기는 2cm 이상
 - 각 팀은 0과 00 그리고 1에서 99까지의 번호를 사용할 수 있다.
 - 같은 팀에서 중복되는 번호를 붙여서는 안 된다.
 - 광고나 로고는 셔츠의 앞뒤에 붙인 번호에서 최소 5cm는 떨어져 있어야 한다.
- 4.3.3 팀들은 적어도 두 벌의 셔츠를 가지고 있어야 한다. 그리고 :
- 프로그램에 먼저 기재된 팀(홈팀)이 밝은 색의 셔츠(되도록 흰색)를 입어야 한다.
 - 프로그램에 뒤에 기재된 팀(비지팅 팀)이 어두운 색의 셔츠를 입어야 한다.
 - 그러나 두 팀이 합의하였다면 셔츠의 색을 서로 바꾸어 입을 수도 있다.
- 4.4 기타 장비 (Other equipment)
- 4.4.1 선수가 사용하는 모든 장비는 농구경기에 적합한 것이어야 하며 선수의 키를 늘리거나, 팔의 길이를 길게 하거나 그 밖에 부당한 이득을 줄 수 있는 것들은 허용되지 않는다.
- 4.4.2 어느 선수든지 다른 선수에게 부상을 입힐 수 있는 물건은 착용하지 못한다.
- 다음과 같은 것은 허용되지 않는다.
 - 가죽, 플라스틱, 소프트 플라스틱, 금속이나, 그 밖의 단단한 재료로 만든 손가락, 손, 손목, 팔꿈치 또는 팔뚝(팔꿈치 아랫부분) 보호대, 깁스나 받침대(부목) 등은 부드러운 것으로 겹을 씌웠어도 허용되지 않는다.
 - 상처나 찰과상을 입힐 수 있는 것(손톱은 짧게 깎아야 한다).
 - 헤드기어나 머리 악세서리와 보석이 부착된 장신구.

- 다음과 같은 것은 허용된다.
 - 어깨나 팔뚝(팔의 윗부분), 허벅지와 다리 아랫부분 보호대로서 다른 사람에게 부상을 입히지 않도록 겹을 씌운 것.
 - 바지와 같은 색상의 언더 가먼트(하의속옷).
 - 셔츠와 같은 색깔의 팔 보호용 소매.
 - 팬츠색과 같은 압박 스타킹. 다리 위쪽은 무릎 위까지, 다리의 아래쪽은 무릎 밑에 착용해야 한다.
 - 무릎을 완전히 덮는 브레이크.
 - 단단한 재료로 만들었어도 코뼈 보호기구는 허용된다.
 - 투명한 마우스 가드
 - 다른 선수에게 위험하지 않을 안경.
 - 거칠지 않은 단색 천이나 부드러운 플라스틱 또는 고무로 만든 너비 5cm 이하의 머리띠
 - 색깔이 없는 팔, 어깨, 다리 등의 테이핑 등이다.
- 4.4.3 경기중 선수는 몸, 머리카락, 그 외의 부분에 어떠한 상업적, 광고적 또는 자선사업명, 마크, 상표명 또는 그 밖의 신분표식을 포함하는 것을 표시할 수 없다.
- 4.4.4 이 조항에 규정되어 있지 않은 모든 장비는 먼저 FIBA 기술위원회의 승인을 받아야 한다.

제5조 선수의 부상 (Players : Injury)

- 5.1 선수가 부상당했을 때 심판들은 경기를 중단시킬 수도 있다 .
- 5.2 볼이 라이브 중에 선수가 부상을 당했다면 심판은 볼을 컨트롤하고 있는 팀이 필드 골을 위한 슈트를 하였거나, 볼의 컨트롤을 잃었거나, 볼을 플레이하는 것을 멈추었거나, 볼이 데드 될 때까지 호각을 불지 말아야 한다. 그러나 부상선수를 보호할 필요가 있을 때에는 심판들은 즉시 경기를 중단시킬 수도 있다.
- 5.3 만일, 부상당한 선수가 즉시(약 15초 이내) 경기를 계속할 수 없거나, 만일 치료를 받아야 된다면, 5명 이하의 선수가 경기해야 하는 경우가 아닌 한 부상선수는 교체해야 한다.
- 5.4 코치, 어시스턴트 코치, 교대선수, 코트에서 물러난 선수와 팀 관계자들은 부상당한 선수가 교체되기 전에 우선 심판의 허락을 받고 부상선수를 돌보기 위해 코트에 들어갈 수 있다.
- 5.5 만일 의사가 판단하기에 부상당한 선수가 응급처치를 필요로 한다면, 의사는 심판의 허락 없이도 코트에 들어갈 수 있다.
- 5.6 경기 중 부상으로 출혈이 있거나 상처가 벌어진 부상을 당한 선수는 교체하여야 한다. 그 선수는 출혈이 멎거나, 벌어진 상처가 완벽하게 가려진 상태로 치료가 되어야만 다시 경기에 참가할 수 있다.
- 5.7 만일 부상당한 선수, 또는 출혈이 있거나 상처가 벌어진 부상을 당한 선수가 어느 한 팀의 타임아웃으로 경기시계가 멈추어 있는 동안 기록원의 교체신호가 있기 전에 회복이 된다면, 그 선수는 경기를 계속할 수 있다.
- 5.8 경기의 개시 혹은 자유투 사이에 코치가 지명한 선수(스타팅 멤버 포함)들이 부

상을 당했을 때 그 선수는 교체할 수 있다. 이 경우 상대팀에서도 원한다면 같은 수의 선수를 교체할 수 있다.

제6조 주장의 임무와 권한 (Captain : Duties and powers)

- 6.1 주장은 경기장내에서 그의 팀을 대표하기 위해 코치가 지명하는 선수이다. 주장은 알고자 하는 사항에 대하여 경기 중에 심판들과 의견을 나눌 수 있다. 이때에는 반드시 볼이 데드 되고 경기시계가 정지된 동안에 한하며 또한 정중한 태도로 하여야 한다.
- 6.2 주장은 그의 팀이 경기결과에 대하여 제소하고자 한다면 경기가 끝나자마자 즉시 스코어 시트상의 주장이 서명할 난에 서명함으로써 그 팀의 의사를 주심에게 알려야 한다.

제7조 코치의 임무와 권한(Coaches : Duties and powers)

- 7.1 적어도 경기개시 예정시간 20분전에 각 팀의 코치 또는 그의 대리인은 경기에 출전할 선수의 번호와 이름이 적힌 팀 멤버의 명단을 연 번호로, 팀의 주장이름, 코치와 어시스턴트 코치의 이름과 함께 기록원에게 제출해야 한다. 경기가 개시된 후에 선수가 경기장에 도착했어도 경기 개시 전에 제출한 팀 멤버의 명단에 포함되어 있다면 그 선수는 경기에 참여할 수 있다.
- 7.2 적어도 경기개시 예정시간 10분전에 양 팀 코치들은 자기 팀 멤버들의 연 번호와 이름을 동의하고 확인하면서 스코어 시트에 서명한다. 이때에 코치들은 경기개시에 출전할 5명의 선수를 지명하여야 한다. A팀의 코치가 먼저 이 절차를 마쳐야 한다.
- 7.3 코치 또는 어시스턴트 코치, 교대선수와 팀 관계자만이 팀 벤치에 앉을 수 있고, 팀 벤치구역에 있을 수 있다.
- 7.4 코치 또는 어시스턴트 코치만이 경기 중에 볼이 데드 되고 경기시계가 정지되었을 때 기록석에 가서 통계에 관한 기록 정보를 얻을 수 있다.
- 7.5 코치나 어시스턴트 코치중 한 명만이 경기 중에 서 있을 수 있다. 그는 경기 중 팀벤치 구역 안에서 선수에게 말로 지시를 내릴 수 있다.
- 7.6 만일 어시스턴트 코치가 있다면, 그의 이름은 경기 시작 전에 스코어 시트에 기재되어야 한다(서명은 필요하지 않음). 그는 어떠한 이유로든지 코치가 그의 임무와 권한을 계속 수행 할 수 없을 때 그의 임무와 권한을 대행해야 한다.
- 7.7 주장이 어떤 사유로든지 경기장을 떠날 때 코치는 코트에서 그가 없는 동안 주장을 대행할 선수의 번호를 심판에게 알려야 한다.
- 7.9 규칙에 프리드로 할 선수가 정해져 있지 않는 경우 코치는 프리드로 할 선수를 지명해야 한다.

제 4 장 경기규정 (PLAYING REGULATIONS)

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

- 8.1 경기는 10분 4피리어드로 진행한다.
- 8.2 경기개시 예정시간 전에 적어도 20분의 준비시간이 있어야 한다.
- 8.3 1, 2피리어드 사이(전반전)와 3, 4피리어드 사이(후반전) 그리고 연장전 전의 휴식 기간은 2분으로 한다.
- 8.4 하프 타임의 휴식기간은 15분으로 한다.
- 8.5 경기의 휴식기간은 다음과 같은 때에 시작된다.
 - 경기개시 예정시간 20분전.
 - 경기시계가 각 피리어드의 종료신호를 울릴 때.
- 8.6 경기의 휴식기간은 다음과 같은 때에 끝난다.
 - 1피리어드 개시의 점프 볼에서 토스된 볼이 주심의 손에서 떠났을 때
 - 다른 모든 피리어드 개시의 드로인에서 드로인 할 선수에게 볼이 핸딩되었을 때.
- 8.7 만일 4피리어드의 경기시간이 끝났을 때 스코어가 동점이 되었으면 경기는 승패가 가려질 때까지 5분씩의 연장전을 계속해야 한다.
- 8.8 만일 파울이 경기시계가 종료를 알리기 바로 직전 또는 경기종료와 동시에 일어났다면, 이에 따른 모든 프리드로는 경기 종료 이후에 시행하여야 한다.
- 8.9 만일 이 프리드로의 결과로 인하여 연장전을 하게 된다면, 경기종료 이후에 일어난 모든 파울은 경기의 휴식기간 중에 일어난 것으로 간주하며, 이 파울에 의한 프리드로는 연장전 개시 전에 시행해야 한다.

제9조 경기 또는 피리어드의 시작과 종료 (Beginning and end of a period or the game)

- 9.1 1 피리어드는 경기개시의 점프 볼에서 토스된 볼이 주심의 손에서 떠났을 때 시작된다.
- 9.2 다른 모든 피리어드들은 드로인 할 선수에게 볼이 핸딩되었을 때 시작된다.
- 9.3 만일 한 팀에서 5명의 선수가 경기할 준비가 되어 있지 않으면 경기는 시작할 수 없다.
- 9.4 모든 경기에 있어서 프로그램에 먼저 기재된 팀(홈 팀)이 코트를 향하여 기록석의 왼쪽 벤치와 바스켓을 자기 팀 바스켓으로 정한다.
다만, 양 팀의 합의하에 벤치, 혹은 바스켓을 서로 바꿀 수도 있다.
- 9.5 1피리어드와 3피리어드의 개시 전에, 팀들은 상대 팀의 바스켓에서 뒀 업을 할 수 있다.
- 9.6 팀들은 후반전에 바스켓을 서로 바꾸어야 한다.

- 9.7 모든 연장전에서 각 팀은 4피리어드와 같은 방향의 바스켓을 향하여 플레이를 계속해야 한다.
- 9.8 피리어드, 연장전 경기는 경기시간의 끝남을 알리는 경기시계의 신호로서 끝난다. 백보드 가장자리에 조명시설이 있는 경우에는 해당 조명이 경기시간 계시의 버저 신호 보다 우선하여 인정한다.

제10조 볼의 상태 (Status of the ball)

- 10.1 볼은 다음과 같이 라이브, 혹은 데드가 될 수 있다.
- 10.2 다음과 같은 때에 볼은 라이브가 된다 :
 - 점프 볼에 있어서, 주심이 토스한 볼이 주심의 손을 떠났을 때.
 - 프리 드로에 있어서, 심판이 프리 드로 할 선수에게 볼을 핸드링 했을 때.
 - 드로 인에 있어서 심판이 드로 인 할 선수에게 볼을 핸드링 했을 때이다.
- 10.3 다음과 같은 때에 볼은 데드 된다 :
 - 필드 골 또는 프리 드로가 성공되었을 때.
 - 볼이 라이브 중에 심판이 호각을 불었을 때.
 - 다음 상황에서 프리드로한 볼이 바스켓에 들어가지 않을 것이 확실할 때.
 - 또 다른 프리드로가 남아 있을 때.
 - 또 다른 벌칙이 남아 있을 때 (프리드로 또는 볼의 소유권)
 - 각 피리어드의 경기시간이 끝나는 신호가 울렸을 때.
 - 한 팀이 볼을 컨트롤하고 있는 동안 24초 시계의 신호가 울렸을 때.
 - 득점을 위해 슛한 볼이 공중에 있는 동안 다음과 같은 상황에서 어느 팀의 선수든지 볼을 터치했을 때 :
 - 심판이 호각을 분 다음
 - 피리어드의 경기시간이 끝나는 신호가 울린 다음
 - 24초 시계의 신호가 울린 다음
- 10.4 다음과 같은 때 볼은 데드 되지 않고 골이 성공되면 득점으로 인정한다.
 - 필드골을 위해 슛한 볼이 공중에 있는 동안 :
 - 심판이 호각을 불었을 때.
 - 피리어드의 끝남을 알리는 경기시계의 신호가 울렸을 때.
 - 24초 시계의 신호가 울렸을 때.
 - 프리드로에 있어서 슛한 볼이 공중에 있는 동안 프리드로한 선수가 범한 바이올레이션이 아닌 다른 규칙위반으로 심판이 호각을 불었을 때.
 - 필드골을 위해 슛을 하는 선수가 슛동작 중에 있을 때 상대팀 선수가 파울을 범했으나 파울이 일어나기 전에 이미 연속적인 동작으로 시작한 슛을 마쳤을 때.

이 조항은 다음과 같은 상황에는 적용되지 않으며 골이 성공되어도 득점으로 인정하지 않는다.

 - 심판이 호각을 분 다음 전혀 새로운 슛 동작을 하였을 때
 - 선수가 연속적인 슛 동작 중에 있는 동안 피리어드가 끝나는 경기시계의 신호 또는 24초 시계가 울렸을 때

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

- 11.1 선수의 위치는 그가 터치하고 있는 플로어의 위치에 따라 결정된다.
선수가 점프하여 공중에 있을 때에는 그가 마지막으로 터치하고 있던 플로어에 있는 것으로 간주한다.
이 원칙은 경계선, 센터라인, 3점슛 라인, 프리드로 라인과 제한구역을 표시하는 선과 노차지 세미서클의 선에도 적용된다.
- 11.2 심판의 위치도 선수와 같은 원칙에 따라 결정된다.
볼이 심판에게 터치되면 심판이 위치한 플로어에 터치된 것과 같이 간주한다.

제12조 점프볼과 소유권의 교체 (Jump ball and alternating possession)

- 12.1 점프볼의 정의 (Jump ball definition)
- 12.1.1 점프볼은 1 피리어드의 개시에 있어서 센터서클에서 상대적인 2명의 선수 사이로 심판이 볼을 토스함으로써 시행된다.
- 12.1.2 헬드볼은 상대적인 선수가 1명 또는 여러 명이 한 손 또는 두 손으로 볼을 꼭 잡고 있어, 난폭한 방법이 아니고는 볼을 차지하여 컨트롤할 수 없을 때 선언된다.
- 12.2 점프볼의 절차 (Jump ball procedure)
- 12.2.1 각 점퍼는 자기팀 바스켓에 가까운 센터서클의 반원 안에 두 발을 딛고 있어야 하고, 그 중 한 발은 원의 센터 라인에 가까이 딛고 있어야 한다.
- 12.2.2 만일 상대팀 선수가 한 자리를 요구한다면 같은팀의 선수는 서클 주위에 인접한 위치를 차지할 수 없다.
- 12.2.3 심판은 두 점퍼 사이로 어느 선수도 점프하여 도달할 수 없는 높이까지 볼을 위(수직)로 토스하여야 한다.
- 12.2.4 볼은 최고점에 도달한 다음 적어도 한 명의 점퍼에게 정당하게 손으로 탭이 되어야 한다.
- 12.2.5 어느 점퍼도 볼이 정당하게 탭 되기 전에 그의 위치에서 물러나서는 안 된다.
- 12.2.6 어느 점퍼도 볼이 점퍼 이외의 8명의 선수나, 플로어에 터치되기 전에 그 볼을 잡거나, 한 점퍼가 2회를 초과하여 터치할 수 없다.
- 12.2.7 점퍼 중 적어도 1명의 점퍼라도 볼을 탭 하지 못했을 때에는 다시 점프볼을 시행한다.
- 12.2.8 점퍼 이외의 선수들은 볼이 탭 될 때까지 신체의 일부분이 서클 라인위에 있거나 또는 서클의 라인(실린더)을 넘어설 수 없다.
규칙 제12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6, 12.2.8을 위반하는 것은 바이올레이션이다.
- 12.3 점프볼의 상황 (Jump ball situations)
- 다음과 같은 때 점프볼의 상황이 된다 :
- 헬드볼이 선언되었을 때.
 - 볼이 아웃되었을 때, 심판들이 마지막으로 볼에 터치한 선수가 누구인지 확인하지 못했거나, 의견이 서로 다를 때.

- 마지막 또는 하나만의 프리드로에 있어서 프리드로가 성공되지 않고 양 팀이 프리드로의 바이올레이션을 범했을 때.
- 라이브 된 볼이 백보드와 링 사이에 끼었을 때(프리드로와 프리드로의 사이는 제외).
- 어느 팀에게도 볼의 소유권이 없거나, 어느 팀도 볼을 컨트롤하고 있지 않는 상황에서 볼이 데드 되었을 때.
- 두 팀에게 주어야 할 같은 비중의 벌칙을 상쇄하고 더 이상 집행할 벌칙이 남아 있지 않은 상황에서 그 후로 첫 번째 파울이나 바이올레이션이 발생하기 전에 어느 팀도 볼을 컨트롤하고 있지 않았거나, 소유권을 갖고 있지 않았을 때.
- 1피리어드가 아닌 모든 피리어드가 시작될 때.

12.4 볼 소유권 교체의 정의 (Alternating possession definition)

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

12.4.2 볼 소유권의 교체는 :

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

12.5 볼 소유권 교체의 절차 (Alternating possession procedure)

12.5.1 모든 점프볼의 상황에서 팀들은 소유권의 교체를 통하여 점프볼의 상황이 발생한 지점으로부터 가장 가까운 경계선 밖에서 드로인을 한다.

12.5.2 점프볼 후 코트 내에서의 라이브 된 볼을 컨트롤하지 못한 팀이 다음번 점프볼의 소유권 교체 기회에 볼의 소유권을 갖는다.

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

12.5.4 볼 소유권의 교체로 인하여 드로인의 권리가 있는 팀의 표시를 위하여, 공격할 상대팀 바스켓을 향한 소유권 교체의 화살모양 표시를 하여야 한다. 화살표시 방향은 볼 소유권 교체로 인한 드로인이 끝나면 즉시 반대 방향으로 바뀌어야 한다.

12.5.5 볼 소유권의 교체로 인해 드로인을 하는 팀이 드로인의 바이올레이션을 범한다면 그 팀은 볼 소유권 교체의 자격을 상실하게 된다. 볼 소유권 교체의 화살표시는 즉시 바뀌며, 바이올레이션을 범한 반대팀이 다음 점프볼의 상황에서 소유권의 교체로 인한 드로인을 하게 될 것임을 표시해야 한다. 그 다음에, 바이올레이션을 범한 반대팀에게 원래 드로인하려던 지점에서 공격권을 줌으로서 경기를 재개한다.

12.5.6 다음과 같은 때 일어나는 어느 팀의 파울도 소유권의 교체로 인한 드로인의 권리를 잃게 하지 못한다.

- 1피리어드를 제외한 나머지 피리어드가 시작되기 전.
- 볼 소유권의 교체로 인한 드로인이 시행되는 도중.

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

13.1 정의 (Definition)

농구경기에 있어서 볼은 손으로만 플레이해야 하며, 이 규칙에 정해진 바에 따라 어느 방향으로든 패스하거나, 던지거나, 톱하거나, 굴리거나 드리블을 할 수 있다.

13.2 규칙의 적용 (Rule)

선수는 볼을 가지고 달려가거나, 고의로 차거나, 주먹으로 치거나, 어느 부분이든 지 다리로 볼을 막아서는 안 된다. 그러나 우연히 다리의 어느 부분에든지 볼이 닿거나, 터치 되는 것은 바이올레이션이 아니다.

규칙 13.2를 위반하는 것은 바이올레이션이다.

제14조 볼의 컨트롤 (Control of the ball)

14.1 정의 (Definition)

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

14.1.2 다음과 같은 때에 팀 컨트롤은 계속되고 있는 것으로 간주한다.

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

14.1.3 다음과 같은 때에 팀의 컨트롤은 끝난 것으로 간주한다.

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

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

15.1 정의 (Definition)

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

탭은 볼을 직접 손으로 상대팀의 바스켓을 향하게 하는 것을 말한다.

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

탭과 덩크는 모두 필드골을 위한 슛으로 간주한다.

15.1.2 슛동작 :

- 슛동작이란 심판이 판단하기에 선수가 상대팀 바스켓을 향하여 득점하기 위한 드로, 덩크, 톱을 하려고 볼을 손에서 떠나보내기 전에 통상적으로 하는 연속적인 움직임으로 시작된다.
- 슛동작은 슛하는 선수의 손에서 볼이 떠났거나, 공중에서 슛을 한 선수의 두 발이 플로어에 되돌아 올 때 끝난다.

득점을 위한 슈트를 시도하고 있는 선수가 그것을 저지하려는 상대 선수에게 팔을 붙잡혀 있을 수도 있다. 슈팅 볼이 선수의 손을 떠나지 아니하여도 슈트를 시도하려는 동작일 경우 슈트동작으로 간주 한다.

슈트동작과 정당하게 몇 발의 스텝을 짚는 것은 아무런 관계가 없다.

15.1.3 슈트동작에 있어서 연속적인 움직임이란 :

- 볼이 선수의 손에(한 손 또는 양 손) 머물러 있고, 슈팅 동작(일반적으로는 위로 올리는 동작)을 시작했을 때 시작된다.
- 필드골을 시도하는 선수의 슈트동작은 팔 동작, 그리고 몸동작도 포함될 수 있다.
- 볼이 선수의 손에서 떠났거나, 또는 전혀 새로운 슈트동작이 시작되었을 때 끝난다.

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

16.1 정의 (Definition)

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

16.1.2 볼의 일부분이 링의 높이보다 낮은 곳에 있을 때, 그 볼은 바스켓 안에 있는 것으로 간주한다.

16.2 규칙의 적용 (Rule)

16.2.1 골은 다음과 같이 볼이 바스켓에 들어갔을때 그 바스켓에 공격한 팀이 득점한 것으로 한다.

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

16.2.2 만일 한 선수가 우연히 자기팀 바스켓으로 필드 골을 성공시켰다면 2점으로 계산하고, 코트에서 경기하고 있는 반대팀의 주장이 득점한 것으로 기록한다.

16.2.3 만일 한 선수가 고의로 자기팀 바스켓에 필드 골을 성공시켰다면 바이얼레이션이며, 득점으로 인정 하지 않는다.

16.2.4 만일 한 선수가 볼을 바스켓 밑으로부터 완전히 통과시켰다면 바이얼레이션이다.

16.2.5 드로인 된 볼이나, 마지막 또는 한 개만의 프리드로에서 리바운드 된 볼을 소유한 선수는 경기시계에 0.3초(3/10초)나 그 이상의 시간이 남아 있을 때 필드골을 위한 슈트를 시도 할 수 있다. 그러나 만일 경기시계가 0.2초 또는 0.1초가 남아 있다면 탭이나 직접 덩크슛에 의해서만 필드골의 득점이 인정 될 수 있다.

제17조 드로인(Throw-in)

17.1 정의 (Definition)

- 17.1.1 드로인은 경계선 밖에서 드로인 하려는 선수가 코트 안으로 볼을 패스하는 것을 말한다.
- 17.2. 절차 (Procedure)
- 17.2.2 드로인 할 선수는 백보드 바로 뒤를 제외하고는, 규칙위반이 발생한 곳으로부터 가장 가까운 지점 또는 심판이 경기를 중단시킨 곳으로부터 가장 가까운 지점에서 드로인 해야 한다.
- 17.2.3 다음과 같은 상황에서 이어지는 드로인은 기록석 반대쪽 센터라인의 연장선에서 해야 한다.
 - 1피리어드를 제외한 모든 피리어드의 시작할 때.
 - T 파울, 스포츠정신에 위배되는 파울이나 실격되는 파울로 인한 프리드로를 마친 후, 드로인 하는 선수는 센터라인 연장선을 사이에 두고 한 발씩 딛고 서야 하며 경기장내 어디에 있는 선수에게든지 볼을 패스 할 수 있다.
- 17.2.4 4피리어드와 각 연장전의 마지막 2분 동안 타임아웃을 요청한 팀이 이어지는 경기 개시에 있어 백코트에서 드로인의 소유권을 갖고 있다면 그 드로인은 기록석의 반대쪽에 그려진 프런트코트의 드로인 라인에서 해야 한다.
- 17.2.5 볼을 컨트롤하고 있는 팀 또는, 드로인의 권리를 갖고 있는 팀의 선수가 범한 퍼스날 파울로 인한 드로인은 규칙위반이 발생한 곳으로부터 가장 가까운 경계선 밖에서 해야 한다.
- 17.2.6 필드골이나 프리드로가 바스켓으로 들어갔으나 득점이 인정되지 않을 때에는, 언제나 프리드로 라인의 연장선상 사이드 라인 밖에서 드로인을 해야 한다.
- 17.2.7 필드골이나 마지막 또는 한 개만의 프리드로가 성공된 다음에는 :
 - 득점한 반대팀의 어느 선수든지, 득점을 당한 엔드라인 바깥 어느 지점에서라도 드로인을 할 수 있다.
이 규정은 필드골이나 프리드로가 성공된 후에, 타임아웃이나 그 밖의 어떤 이유로든 경기가 중단되고, 이어서 경기가 재개될 때 심판이 드로인 할 선수에게 볼을 핸드링 해주거나, 드로인 할 지점에 볼을 놓고 난 다음에도 적용된다.
 - 드로인을 하는 선수는 평행으로 또는 뒤로 움직일 수 있으며, 또는 코트 밖에 있는 팀 동료에게 볼을 패스할 수도 있다. 그러나 경계선 밖에서 최초로 선수가 볼을 잡았을 때부터 5초의 계산은 시작된다.
- 17.3 규칙의 적용 (Rule)
- 17.3.1 드로인 하려는 선수는 다음과 같은 행동을 해서는 안 된다.
 - 볼이 손에서 떠나기 까지 5초를 넘기는 것
 - 볼을 손에 갖고 있으면서 코트를 밟는 것
 - 드로인 한 볼이 손에서 떠난 다음, 경계선 밖에 터치시키는 것
 - 코트 안에서 다른 선수가 볼을 터치하기 전에 다시 볼을 터치하는 것
 - 드로인 된 볼이 직접 바스켓 안으로 들어가게 하는 것
 - 필드골이나 마지막 프리드로가 성공된 다음이 아닌 경우, 볼이 손에서 떠나기 전 또는 떠나는 동안 심판이 지정한 경계선 밖의 지점으로 부터 좌우 한 쪽 방향이나 혹은 양방향으로 1m 이상 거리를 움직이는 것.
그러나 상황에 따라 뒤로 움직이는 것은 허용된다.
- 17.3.2 드로인을 하는 동안 코트 안에 있는 선수들은 다음과 같은 행동을 해서는 안된다.

- 볼이 경계선을 넘어 드로인 되기 전에 몸의 일부분이 경계선 밖으로 나가는 행위
 - 드로인할 경계선 밖의 여유가 장애물로부터 2m가 되지 않는 곳에서 드로인을 할 때, 드로인하는 선수로부터 1m 이내로 접근하는 것
- 규칙 제 17.3을 위반하는 것은 바이올레이션이다.

17.4 벌칙 (Penalty)

드로인 하려던 원래의 지점에서 반대팀에게 볼을 주어 드로인 시킨다.

제18조 타임아웃 (Time-Out)

18.1 정의 (Definition)

타임아웃은 팀의 코치 또는 어시스턴트 코치의 요청에 따라 경기가 중단되는 것이다.

18.2 규칙의 적용 (Rule)

18.2.1 각 타임아웃은 1분으로 한다.

18.2.2 타임아웃은 타임아웃의 기회에만 허용된다.

18.2.3 타임아웃의 기회는 다음과 같은 때에 시작된다.

- 볼이 데드되고 경기시계가 정지되어 심판이 기록석에 내용 전달을 마쳤을 때 (파울 또는 바이올레이션) 양 팀에게
- 마지막 또는 하나만의 프리드로가 성공되어 볼이 데드되었을 때 양 팀에게
- 필드골이 성공된 다음 득점한 반대팀에게

18.2.4 타임아웃의 기회는

첫 번째 또는 하나만의 프리드로를 시행할 선수에게 볼이 핸딩되었거나, 드로인을 하려는 선수에게 볼이 핸딩되었을 때 끝난다.

18.2.5 각 팀의 작전타임은 아래와 같이 허용된다.

- 전반전에 2회의 타임아웃이 허용된다.
- 후반에는 3회의 타임아웃이 허용되나 경기 종료 2분 이내에는 최대 2회의 작전타임만을 사용할 수 있다.
- 매 연장전마다 1회씩의 타임아웃이 허용된다.

18.2.6 사용하지 않은 타임아웃은 후반전이나 연장전으로 이월시켜 사용할 수 없다.

18.2.7 규칙위반이 선언되지 않은 상태에서 반대팀이 필드골을 성공시킨 때가 아니면 타임아웃은 먼저 요청한 코치의 팀에게 준다.

18.2.8 4쿼터드 또는 연장전의 마지막 2분 동안 필드골이 성공되어 경기시계가 정지 되었어도 심판이 경기를 중단시키지 않는 한 득점한 팀에게는 타임아웃이 허용되지 않는다.

18.3 절차 (Procedure)

18.3.1 타임아웃은 코치와 어시스턴트 코치만이 요청할 수 있다. 그는 자신이 기록원은 맞춤을 하거나, 기록석에 가서 손으로 관례적인 신호를 하면서 '타임아웃' 이라고 분명히 요청해야 한다.

18.3.2 타임아웃의 요청은 기록원이 신호를 울리기 전에만 요청에 따라 취소할 수 있다.

- 18.3.3 타임 아웃의 기간
- 심판이 호각을 불고 타임 아웃의 신호를 할 때 시작된다.
 - 심판이 호각을 불고 팀들에게 코트로 돌아오도록 베크 신호를 할 때 끝난다.
- 18.3.4 타임 아웃의 기회가 되면 즉시 기록원은 그의 신호를 울려 타임아웃의 요청이 있다는 것을 심판에게 알려야 한다. 만일 필드골이 성공되고 득점한 반대팀이 타임아웃을 요청했다면 계시원은 즉시 경기시계를 멈추고 그의 신호를 울려야 한다.
- 18.3.5 타임아웃 시간동안, 또한 2, 4피리어드 개시 전의 휴식기간, 연장전 개시 전의 휴식 기간에도 선수들은 코트를 떠나 자기 팀 벤치에 앉을 수 있으며 팀 벤치에 남아 있는 팀 멤버와 관계자들도 팀 벤치구역 부근에서 코트에 출입할 수 있다.
- 18.3.6 첫 번째 또는 하나만의 프리드로를 시행하기 위해 슈터에게 볼이 핸딩된 다음 어느 팀이든지 타임아웃의 요청이 있었다면 다음과 같은 상황에서만 타임아웃이 허용된다.
- 마지막 또는 하나만의 프리드로가 성공되었을 때
 - 마지막 또는 하나만의 프리드로 시행 후 기록석의 반대쪽 센터라인 연장선 밖에서 드로인을 할 때
 - 프리드로를 시행하는 사이에 파울이 있었을 때에는 앞선 벌칙의 프리드로를 마친 다음 새로운 파울에 대한 벌칙을 집행하기 전에 타임아웃이 허용된다.
 - 마지막 또는 하나만의 프리드로가 끝난 다음 볼이 라이브 되기 전에 파울이 일어났을 때에는 새로운 벌칙을 집행하기 전에 타임아웃이 허용된다.
 - 마지막 또는 하나만의 프리드로가 끝난 다음 볼이 라이브 되기 전에 바이얼레이션이 선언되었다면 드로인이 시행되기 전에 먼저 타임아웃이 허용된다.
하나 이상의 파울에 대한 벌칙으로 연속되는 프리드로나 볼의 소유권이 주어질 때, 각 세트는 각기 별도로 취급한다.

제19조 선수의 교체(Substitution)

- 19.1 정의 (Definition)
- 선수의 교체는 교대선수가 선수(Player)가 되고자 하는 요청에 따라 경기를 중단시키는 것이다.
- 19.2 규칙의 적용 (Rule)
- 19.2.1 팀은 선수 교체의 기회에 선수를 교체 할 수 있다.
- 19.2.2 선수교체의 기회는 다음과 같은 때에 시작된다.
- 볼이 데드 되어 경기시계가 정지되고 심판이 기록석과의 의사전달을 끝냈을 때 양 팀에게
 - 마지막 또는 하나만의 프리드로가 성공되고 나서 볼이 데드 되었을 때 양 팀에게
 - 4피리어드나 모든 연장전의 마지막 2분 동안 필드 골이 성공되고 득점한 반대팀이 선수교체를 요청했을 때이다.
- 19.2.3 선수교체의 기회는 첫 번째나 하나만의 프리드로에 있어서 볼이 선수에게 핸딩 되었을 때와 드로인할

- 선수에게 볼이 핸딩 되었을 때에 끝난다.
- 19.2.4 교체되어 교대 선수가 되었거나, 교체되어 선수로 된 선수는 경기시계가 시동되었다가 다시 정지되어 볼이 데드 되기까지 경기에 다시 참여하거나 경기에서 떠날 수 없다.
- 다음과 같은 때에는 예외로 한다 :
- 팀의 선수가 5명 이하로 줄었을 때
 - 실수의 정정과 관련된 프리드로를 해야 할 선수가 정당하게 교체되어 팀벤치에 있을 때
- 19.2.5 4쿼터어나 모든 연장전 마지막 2분 동안 필드골이 성공되고 경기시계가 멈췄을 때 심판이 경기를 중단시키더라도 득점한 팀에게는 선수교체가 허용되지 않는다.
- 19.3 절차 (Procedure)
- 19.3.1 교대선수만이 교체를 요청할 권리가 있다. 교대선수는(코치나 어시스턴트 코치가 아님) 기록원에게 가서 손동작으로 관례적인 신호를 하면서 선수 교체를 요청하고 교체대기용 의자에 앉아야 한다. 이 때 교체할 선수는 즉시 경기할 수 있는 준비를 하고 있어야 한다.
- 19.3.2 선수교체 요청의 취소는 기록원의 신호가 울리기 전에만 가능하다.
- 19.3.4 교체할 선수는 심판이 호각을 불면서 선수교체의 신호를 하고 코트에 들어오라는 벤큰 신호를 할 때까지 경계선 밖에 머물러 있어야 한다.
- 19.3.5 교체된 선수는 심판이나 기록원에게 보고하지 않아도 되며, 바로 자기 팀 벤치로 돌아갈 수 있다.
- 19.3.6 선수의 교체는 되도록 빨리 마쳐야 한다. 5개의 파울을 범했거나 실격되는 선수는 즉시(약 30초 이내) 교체 하여야 한다. 만일 심판이 판단하기에 부당하게 지연시킨다면 그 팀에게 1개의 타임 아웃을 주어야 한다. 만일 그 팀에게 차지 타임 아웃이 남아 있지 않다면 코치에게 T. 파울을 줄 수도 있으며 T파울은 B로 기록한다.
- 19.3.7 하프타임의 휴식시간을 제외하고 차지 타임아웃 시간 중 또는 휴식시간 중에 선수 교체를 할 때에도 교체할 선수는 경기에 참여하기 전에 기록원에게 알려야 한다.
- 19.3.8 프리드로 슈터는 다음과 같은 때 교체되어야 한다.
- 부상당했을 때
 - 5반칙을 범했을 때
 - 실격 되었을 때
- 프리드로 슈터가 교체된 후의 프리드로는 그와 교체된 선수가 해야 하며, 이 때 교체된 선수는 경기시계가 시동되었다가 다시 정지될 때까지 교체 할 수 없다.
- 19.3.9 첫 번째 또는 하나만의 프리드로에 있어서 슈터에게 볼이 핸딩된 다음 어느 팀이든지 요청했다면 다음과 같은 때 선수 교체가 허용된다.
- 마지막 또는 하나만의 프리드로가 성공되었을 때
 - 마지막 또는 하나만의 프리드로를 마친 후 기록석 반대쪽 센터라인 연장선 밖에서 드로인을 할 때
 - 프리드로와 프리드로의 사이에 파울이 발생했다면 남은 프리드로를 마치고 새로운 파울에 대한 벌칙이 집행되기 전에
 - 마지막 또는 하나만의 프리드로를 마치고 볼이 라이브 되기 전에 파울이 선언

되었다면 새로운 파울에 대한 벌칙이 집행되기 전에

- 마지막 또는 하나만의 프로드로를 마치고 볼이 라이브 되기 전에 바이올레이션이 선언되었다면 그 벌칙으로 드로인이 시행되기 전에 선수교체가 허용된다. 1개 이상의 파울의 벌칙으로 인한 프리드로 세트에 있어서 각 세트는 선수교체를 위해 개별로 취급한다.

제20조 몰수로 패하는 경기(Game lost by forfeit)

20.1 규칙의 적용 (Rule)

팀은 다음과 같은 때 경기를 몰수 패 당한다.

- 경기개시 예정시간 15분이 경과하도록 팀이 경기장에 나오지 않았거나 5명의 선수가 경기장에서 경기할 준비를 갖추지 못했을 때
- 경기가 진행되려는 것을 행동으로 방해할 때
- 주심이 경기를 진행하도록 지시하였음에도 거부할 때

20.2 벌칙 (Penalty)

- 20.2.1 경기는 상대팀이 승리한 것으로 하고, 스코어는 20:0 으로 하며, 또한 몰수 패를 당한 팀은 순위결정 점수를 0점으로 한다.
- 20.2.2 두 경기(홀 앤 어웨이) 합산 점수제의 시리즈와 플레이오프 시리즈(best of three)에 있어서 시리즈 1, 2, 3차전 중 몰수 패를 당한 팀은 그 시리즈를 또는 플레이오프 경기를 몰수당한다. 이 원칙은 5강 이상 결정전의 플레이오프에는 적용되지 않는다.
- 20.2.3 토너먼트 경기에서 두 번째로 경기를 몰수 당하는 팀은 토너먼트에서 실격되며 그 팀의 당해 대회 실적을 모두 무효로 한다.

제21조 자격 상실로 패하는 경기(Game lost by default)

21.1 규칙의 적용 (Rule)

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

21.2 벌칙 (Penalty)

- 21.2.1 만일 자격을 상실하지 않은 팀이 경기가 중단된 시점에 득점이 많으면 스코어는 그대로 기록하고 득점이 적을 때에는 스코어를 2:0으로 기록한다. 그리고 자격상실로 패한 팀의 순위 결정점수는 1점으로 한다.
- 21.2.2 두 경기(홀 앤드 어웨이) 합산 점수제의 시리즈에서 첫 번째나 두 번째 경기를 자격 상실로 패한 팀은 그 시리즈를 자격상실에 의해 패한 것으로 한다.

제 5 장 바이올레이션 (VIOLATIONS)

제22조 바이올레이션(Violations)

22.1 정의 (Definition)

바이올레이션은 규칙을 위반하는 것이다.

22.2 벌칙 (Penalty)

볼은 규칙에 별도의 규정이 없는 한 바이올레이션이 일어난 곳으로부터 가장 가까운 경계선 밖에서 반대 팀에게 주어 드로 인시킨다. 다만 백보드의 바로 뒤는 제외한다.

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

23.1 정의 (Definition)

23.1.1 선수가 아웃된다는 것은 선수의 신체 어느 부분이 경계선 상 또는 경계선 밖의 플로어나 물체에 닿고 있을 때를 말한다.

23.1.2 볼은 다음과 같은 때 아웃된 것으로 간주한다.

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

23.2 규칙의 적용 (Rule)

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

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

23.2.3 헬드볼이 발생할 때 한 선수가 경계선 밖이나, 백코트로 움직이게 되면 바이올레이션이 아닌 점프볼의 상황이 된다.

제24조 드리블링(Dribbling)

24.1.1 정의 (Definition)

드리블이란 선수가 라이브된 볼을 컨트롤하면서 플로어에 던지거나, 탭하거나, 굴리거나, 고의로 백보드에 던지는 행위이다.

24.1.2 드리블이란 코트에서 볼을 컨트롤 하는 선수가 볼을 플로어에 던지거나, 탭하거나, 굴리거나, 드리블하거나 고의로 백보드에 던지고 난 다음에 다른 선수에게 터치되기 전에 다시 볼을 터치할 때 시작된다.

드리블은 볼이 동시에 선수의 양 손에 터치될 때 또는 한 손이나 두 손에 볼이 머무를 때 끝난다. 드리블을 시작할 때 볼을 공중으로 던지고 나서, 그 볼이 플로어나 다른 선수에게 터치되었다면 그 선수는 볼을 다시 손으로 터치할 수도 있다. 선수는 볼이 손에 닿고 있지 않는 한 몇 걸음이라도 움직일 수 있다.

- 24.1.3 선수가 코트 내에서 우연히 볼을 놓쳤다가 다시 컨트롤하게 되는 것은 볼을 펴볼한 것으로 간주한다.
- 24.1.4 다음과 같은 것은 드리블이 아니다.
- 필드골을 성공시키기 위한 연속적인 슈트
 - 드리블을 시작할 때나 끝날 때 볼을 펴볼하는 것
 - 주변의 다른 선수들과 볼을 컨트롤하기 위해 다투다가 탭 하는 것
 - 다른 선수가 컨트롤하고 있는 볼을 탭 하는 것
 - 패스하는 볼을 빗나가게 하고 다시 잡는 것
 - 트래블링 바이올레이션에 저촉되지 않는 범위 내에서 볼이 플로어에 터치되기 전에 한 손에서 다른 손으로 볼을 토스 하는 것
- 24.2 규칙의 적용 (Rule)
- 선수는 첫 번째 드리블을 끝낸 다음 다시 드리블을 해서는 안 된다. 다만 다음과 같이 코트에서 볼의 컨트롤을 끝낸 다음에는 다시 드리블 할 수 있다.
- 필드골을 위한 슈트를 했을 때.
 - 상대 선수가 볼을 터치하여 볼이 손에서 떨어졌을 때.
 - 패스 또는 펴볼이 된 볼을 다른 선수가 터치 했거나 다른 선수에게 터치되었을 때이다.

제25조 트래블링 (Travelling)

- 25.1 정의 (Definition)
- 25.1.1 트래블링이란 코트에서 라이브된 볼을 갖고(hold) 이 조항에 정해진 제한을 벗어나 어느 방향으로든지 한 발 또는 두 발 모두를 부당하게 움직이는 것을 말한다.
- 25.1.2 피벗이란 코트에서 볼을 가지고 있는 선수가 “피벗 풋”이 된 한 발을 플로어의 한 지점에 고정시킨 채 다른 발을 어느 방향으로든지 한번 또는 그 이상 정당하게 옮겨 딛는 것을 말한다.
- 25.2 규칙의 적용 (Rule)
- 25.2.1 코트에서 라이브된 볼을 잡는 선수의 피벗 풋의 설정
- 두 발을 플로어에 딛고 서서 볼을 잡았을 때 :
 - 그 다음 어느 한 발을 플로어에서 떼는 순간 다른 한 발이 피벗 풋이 된다.
 - 움직이고 있을 때 :
 - 만일 한 발이 플로어에 터치되어 있다면 그 발이 피벗 풋이 된다(첫 발).
 - 만일 두 발이 모두 플로어에서 떨어져 있는 상태에서 동시에 두 발로 플로어에 내려섰다면 다음에 한 발을 플로어에서 떼는 순간 다른 한 발이 피벗 풋이 된다.
 - 만일 두 발이 모두 플로어에서 떨어져 있는 상태에서 한발로 내려섰다면 그 발이 피벗 풋이 된다. 만일 그 발로 점프를 했다가 두 발로 동시에 플로어에 내려섰다면 두발 모두 피벗 풋이 될 수 없다.
- 25.2.2 코트에서 볼을 컨트롤하는 동안 피벗 풋이 정해진 선수가 움직이려 한다면 :
- 두발이 모두 플로어에 터치된 채 서 있을 때 :

- 드리블을 시작할 때에는 손에서 볼이 떠나기 전에 피벗 풋을 플로어에서 떨어뜨릴 수 없다.
- 패스나 슛을 할 때에는 피벗 풋으로 점프할 수 있지만 볼이 손에서 떠나기 전에 어느 발도 플로어로 되돌아 올 수 없다.
- 움직이고 있을 때 :
 - 패스나 슛을 할 때 선수는 피벗 풋으로 점프할 수 있다. 그러나 점프한 선수는 볼이 손에서 떠나기 전에 어느 발도 플로어에 되돌아오게 해서는 안 된다.
 - 드리블을 시작할 때에는 볼이 손에서 떠나기 전에 피벗 풋이 플로어에서 떨어지지 않는 안 된다.
- 어느 발도 피벗 풋이 될 수 없는 상태로 스톱했을 때 :
 - 드리블을 시작할 때에는 볼이 손에서 떠나기 전에 어느 발도 플로어에서 떨어뜨릴 수 없다.
 - 패스나 슛을 할 때 한발 또는 두 발을 모두 플로어에서 떨어뜨릴 수 있지만 볼이 손에서 떠나기 전에 어느 발도 플로어에 되돌아 올 수 없다.

- 25.2.3 선수가 플로어에 넘어졌을 때(넘어지거나, 눕거나, 앉은 상태)
- 선수가 볼을 잡고 있는 동안 플로어에 넘어지거나, 누워있거나, 앉아있는 상태에서 볼을 컨트롤하거나, 미끌어 졌을 때 그 자체는 바이올레이션이 아니다.
 - 만일 그 다음에 볼을 잡고 있는 동안 구르거나, 일어서려 한다면 바이올레이션이다.

제26조 3초룰 (Three seconds)

26.1 규칙의 적용 (Rule)

- 26.1.1 경기시계가 움직이고 있는 동안 프런트코트에서 볼을 컨트롤하고 있는 팀의 선수는 상대팀의 제한구역 안에 계속해서 3초를 초과하여 머무를 수 없다.
- 26.1.2 선수가 다음과 같은 상황에 있을 때에는 3초룰 적용에 여유를 두어야 한다 :
 - 선수가 제한구역을 떠나려고 하고 있을 때
 - 제한구역 안에 있는 선수 자신 또는 팀동료가 슛동작 중에 있으며, 그 볼이 선수의 손에서 떠나고 있거나 떠났을 때
 - 제한구역 안에서 3초가 되기 전부터 머물러 있던 선수가 필드골을 위한 슛을 하려고 드리블을 하고 있을 때이다.
- 26.1.3 자신이 제한구역 밖에 있음을 확실히 하려면 선수는 제한구역 밖의 플로어에 두 발을 딛고 있어야 한다.

제27조 근접방어 당한 선수(Closely guarded player)

27.1 정의 (Definition)

볼을 갖고 있는 선수가 코트 안에서 상대선수로부터 1m 이내의 거리에서 적극적

인 수비를 당할 때 근접 방어를 당하는 것으로 간주한다.

27.2 규칙의 적용 (Rule)

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

제28조 8초룰 (Eight seconds)

28.1 규칙의 적용 (Rule)

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

- 한 선수가 자기팀의 백코트에서 라이브된 볼을 컨트롤하게 되었을 때
- 드로인을 백코트에서 할 때 볼이 드로인한 팀의 선수 중 볼이 백코트에 있는 어느 선수에게든지 터치되거나 터치했을 때

28.1.2 다음과 같은 때 볼은 프런트코트로 넘어간 것으로 간주된다.

- 어느 선수도 컨트롤하고 있지 않아도 볼이 프런트코트에 터치되었을 때
- 두 발을 프런트코트에 터치하고 있는 공격팀 선수에게 볼이 터치되거나, 그 선수가 터치 했을 때
- 몸의 일부를 백 코트에 터치하고 있는 수비선수에게 볼이 터치 되거나, 그 선수가 터치했을 때
- 볼을 컨트롤하고 있는 팀의 프런트코트에 몸의 일부를 터치하고 있는 심판에게 볼이 터치되었을 때
- 백코트에서 프런트코트로 드리블하여 넘어가는 상황에서는 드리블러의 두 발과 볼이 프런트코트에 닿고 있을 때

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

- 볼이 경계선 밖으로 나갔을 때
- 같은팀의 선수가 부상 당했을 때
- 점프볼의 상황이 되었을 때
- 더블파울이 발생했을 때
- 양 팀에게 같은 비중의 벌칙을 상쇄했을 때

제29조 24초룰 (Twenty-four seconds)

29.1 규칙의 적용 (Rule)

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

- 코트 안에서 선수가 라이브된 볼을 컨트롤하게 되었을 때
- 드로인을 할 때 드로인한 팀의 선수가 코트 안에서 볼에 터치하거나, 정당하게 터치되었을 때
필드골을 위한 슛이 24초 이내에 이루어진다는 것은 다음과 같은 때를 말한다.
- 24초 시계의 신호가 울리기 전에 필드골을 위해 슛한 볼이 선수의 손을 떠나야 한다.
- 필드골을 위해 슛한 볼이 선수의 손에서 떠난 다음 볼이 링에 터치되거나 혹은

바스켓에 들어가야 한다.

- 29.1.2 24초의 시간이 거의 끝날 무렵 필드골을 위해 슛한 볼이 선수의 손을 떠나 공중에 있는 동안 24초 시계의 신호가 울렸을 때 :
- 볼이 바스켓 안으로 들어갔다면 24초 시계의 신호는 무시하고 골은 득점으로 인정하며 바이얼레이션으로 처리하지 않는다.
 - 볼이 링에는 터치되었으나 바스켓에 들어가지 않았다면 24초 시계의 신호는 무시하고 경기는 계속된다.
 - 만일 볼이 링에 터치되지 않았다면 바이얼레이션으로 처리된다. 다만 슛한 반대 팀이 즉시 볼을 컨트롤하게 되었다면 신호는 무시되고 경기를 계속한다. 골텐딩과 인터피어런스에 관련된 모든 규정은 그대로 적용된다.

29.2 절차 (Procedure)

- 29.2.1 다음과 같은 상황에서 심판이 경기를 중단시켰다면
- 볼을 컨트롤하고 있지 않는 팀에 의한 파울이나 바이얼레이션이 발생했을 때 (볼이 경계선 밖으로 나갔을 때는 제외)
 - 볼을 컨트롤하고 있지 않는 팀의 정당한 사유로
 - 어느 팀에게도 관련이 없는 정당한 사유로 중단되었다면
- 볼의 소유권은 경기가 중단되기 전에 컨트롤하고 있던 팀에게 준다.
만일 백코트에서 드로인을 하게 된다면 24초 시계는 24초로 리셋 시킨다.
만일 프런트코트에서 드로인을 하게 된다면 24초 시계는 다음과 같이 리셋.
- 경기가 중단된 시점에 24초 시계가 14초 또는 그 이상이 남아 있었다면 24초 시계는 리셋 시키지 않고 남아있던 시간만으로 경기를 진행시킨다.
 - 경기가 중단된 시점에 24초 시계가 13초 또는 그 미만이 남아 있었다면 24초 시계는 14초로 리셋 시키고 경기를 진행한다.
- 그러나 심판들이 판단하기에 반대팀에게 불리한 상황이라면 24초 시계는 경기가 중단된 시점의 시간으로 경기를 진행해야 한다.
- 29.2.2 볼 컨트롤을 하고 있는 팀에 의해 파울이나 바이얼레이션이 발생하면 게임을 멈춘 후 상대팀이 드로인을 할 때 24초 계시기는 24초로 리셋한다
- 29.2.3 상대 바스켓의 링에 볼이 터치된 후에 24초시계는 다음과 같이 리셋된다
- ▶ 볼을 컨트롤하던 반대팀이 컨트롤하게 되면 24초로 리셋시킨다.
 - ▶ 링에 터치되기 전에 볼을 컨트롤하던 팀이 다시 볼을 컨트롤 할 경우에는 14초로 리셋시킨다
- 29.2.4 만일 어느 한 팀이 볼을 컨트롤하고 있거나, 어느 팀도 볼을 컨트롤하고 있지 않을 때 실수로 24초시계의 신호가 울렸다면, 신호는 무시하고 경기를 계속해야 한다.
그러나 심판이 판단하기에 볼을 컨트롤하고 있던 팀에게 불리한 상황이라면, 경기를 중단시키고 24초시계를 정정한 다음, 앞서 볼을 컨트롤하던 팀에게 볼을 주어 경기를 계속해야 한다

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

30.1 정의 (Definition)

- 30.1.1 다음과 같은 때 팀이 프런트코트에서 라이브 볼을 컨트롤하고 있는것이다.
- ▶ 프런트코트에서 볼을 잡거나 드리블하고 있는 동안에 선수가 두 발로 프런트코트에 터치하고 있을 때.
 - ▶ 볼이 프런트코트에 있는 동안 팀의 선수들 끼리 패스하고 있을 때.
 - ▶ 백코트에서 프런트코트로 드리블하여 넘어가는 상황에서는 드리블러의 두 발과 볼이 완전히 프런트코트에 닿고 있을 때.
- 30.1.2 다음과 같은 경우는 프런트코트에서 라이브볼을 컨트롤하고 있는 팀이 부당하게 자신의 백코트로 볼을 보낸 것이 된다. 만약 그 팀의 선수가 프런트코트에서 마지막으로 볼을 터치하고 그 볼이
- ▶ 백코트에 신체 일부분이 닿아 있는 그 팀 선수에 의해 처음으로 터치되었을 때.
 - ▶ 볼이 그 팀의 백코트에 터치된 후에 그 팀의 선수에 의해 처음으로 터치되었을 때.
- 이 제한은 드로인을 포함한 팀의 프런트코트에서 일어나는 모든 상황에 적용된다, 그러나 프런트코트에서 점프하여 공중에 있는 동안 새로운 팀 컨트롤을 하게 되어 백코트에 내려 설 때에는 예외로 한다.
- 30.2 규칙의 적용 (Rule)
볼을 컨트롤 하고 있는 선수는 볼을 부당하게 그의 백코트로 되돌아가게 해서는 안 된다.
- 30.2 벌칙 (Penalty)
볼은 규칙위반이 발생한 곳으로부터 가장 가까운 상대팀의 프런트 코트 경계선 밖에서 반대팀에게 주어진다, 다만, 백보드의 바로 뒤는 제외한다.

제31조 골텐딩과 인터피어런스(Goal tending and Interference)

- 31.1 정의 (Definition)
- 31.1.1 필드골이나 프리드로의 슈트는 :
- 슈트동작 중에 있는 선수의 손 (한 손 또는 두 손)에서 볼이 떠날 때 시작된다.
 - 다음과 같은 상황일 때 끝난다. 볼이 :
 - 바스켓 위로부터 직접 들어가 바스켓 안에 있거나 통과했을 때
 - 바스켓 안으로 들어가지 않을 것이 확실해질 때
 - 링에 터치되었을 때
 - 플로어에 터치되었을 때
 - 데드 되었을 때이다.
- 31.2 규칙의 적용 (Rule)
- 31.2.1 필드골을 위한 슈트에 대한 골텐딩은 볼이 링 보다 높은 위치에 있는 동안 다음과 같이 선수가 볼을 터치했을 때에 일어난다. :
- 바스켓을 향해 낙하하고 있는 볼을 선수가 터치했을 때
 - 백보드에 터치된 다음 볼을 선수가 터치했을 때
- 31.2.2 프리드로의 슈트에 대한 골텐딩은 링에 터치되기 전에 바스켓을 향해 날아가고 있는 볼을 선수가 터치했을 때 일어난다.
- 31.2.3 골텐딩의 제한들은 다음과 같은 때까지 적용된다.

- 슛한 볼이 바스켓 안으로 들어가지 않을 것이 확실해질 때.
 - 볼이 링에 터치되었을 때.
- 31.2.4 인터피어런스는 다음과 같은 때 일어난다. :
- 필드골을 위한 슛이나 마지막 또는 하나만의 프리드로에 있어서 슛한 볼이 링에 얹혀 있는 동안 선수가 바스켓이나, 백보드를 터치했을 때
 - 프리드로가 더 남아 있는 상황에서 프리드로한 볼이 바스켓으로 들어갈 가능성이 있는 볼이나, 바스켓, 백보드를 선수가 터치했을 때
 - 선수가 바스켓 밑으로부터 팔을 뻗어 볼을 터치 했을 때
 - 수비선수가 슛한 볼이 바스켓안에 있는 동안 네트를 통과하지 못하도록 볼이나 바스켓을 터치했을 때
 - 선수가 바스켓을 잡고 매달리거나 흔들어 놓아 바스켓으로 볼이 들어갔거나 들어가지 않았다고 심판이 판단했을 때
 - 선수가 바스켓을 잡고 매달려 볼을 플레이 했을 때
- 31.2.5 다음과 같은 때 즉:
- 슛동작 중에 있는 선수의 손에 볼이 있거나, 필드골을 위해 슛한 볼이 공중에 있는 동안 심판이 호각을 불었을 때
 - 필드골을 위해 슛한 볼이 공중에 있는 동안 피리어드가 끝나는 경기시계의 신호가 울렸을 때에는.
- 어느 선수도 볼이 링에 터치된 다음 바스켓 안으로 들어갈 수 있는 가능성이 있는 동안 그 볼에 터치해서는 안 된다.
- 골텐딩과 인터피어런스에 관련된 모든 규정이 적용된다.
- 31.3 벌칙 (Penalty)
- 31.3.1 만일 공격팀이 바이올레이션을 범했다면 득점이 인정되지 않는다. 규칙에 별도로 정해진 것이 없는 한 볼을 반대팀에게 주어 프리드로 라인의 연장선상 경계선 밖에서 드로인 시킨다.
- 31.3.2 만약 수비 선수가 바이올레이션을 범했다면, 공격팀에게 :
- 볼이 프리드로 상황에서 슛이 된 상태라면 1점.
 - 볼이 2점슛 지역에서 슛이 된 상태라면 2점.
 - 볼이 3점슛 지역에서 슛이 된 상태라면 3점의 득점을 인정한다.
- 위의 득점은 볼이 바스켓을 통과했을 때와 같이 인정된다.
- 31.3.3 마지막 혹은 한 개의 프리드로에서 수비팀 선수에 의해 바이올레이션이 일어났다면, 공격팀에게 1득점을 인정한 후, 골텐딩 바이올레이션을 범한 선수에게 테크니컬 파울(벌칙 포함)을 준다.

제 6 장 파울(FOULS)

제32조 파울(Fouls)

32.1 정의 (Definition)

- 32.1.1 파울이란 상대팀 선수와 부당한 신체적 접촉을 일으키거나 스포츠 정신에 위배되는 행위를 포함하는 규칙 위반을 말한다.
- 32.1.2 한 팀에게 몇 개의 파울을 선언할 수도 있으며, 이 때에는 벌칙의 내용과 관계없이 파울을 범한 선수에게 1개의 파울을 기록하고 규칙에 정해진 바에 따라 벌한다.

제33조 신체접촉: 일반적인 원칙(Contact : General principles)

33.1 실린더의 원칙 (Cylinder Principles)

실린더의 원칙은 선수가 차지하는 플로어와 그 위의 공간을 포함하는 가상의 실린더 (원통)로 정해지며 그 범위는 다음과 같다. :

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

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



그림 5. 실린더의 원칙 (Cylinder principle)

33.2 수직의 원칙 (Principle of Verticality)

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

이 원칙은 선수가 차지하고 있는 플로어와 그 위의 공간 그리고 그 공간 내에서 수직으로 점프할 때에도 그 위의 공간까지를 보호받는다.

선수가 자신의 실린더를 벗어나 이미 자기의 위치(실린더)를 차지하고 있는 상대

선수와 신체접촉을 일으켰다면 실린더를 벗어난 선수에게 신체접촉의 책임이 있다.

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

공격선수는 플로어에 있든 공중에 있든 정당한 수비위치를 차지하고 있는 수비선수에게 다음과 같은 행동으로 신체접촉을 일으켜서는 안 된다 :

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

33.3 정당한 수비위치 (Legal Guarding Position)

수비선수가 최초의 정당한 수비위치를 차지했다는 것은 다음과 같은 때이다 :

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

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

33.4 볼을 컨트롤하고 있는 선수에 대한 수비

(Guarding a play who controls the ball)

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

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

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

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

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

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

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

33.5 볼을 컨트롤하고 있지 않는 선수에 대한 수비

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

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

볼을 컨트롤하고 있지 않는 선수를 수비할 때에는 시간과 거리의 개념이 적용된다. 수비하는 선수는 움직이고 있는 상대팀 선수의 길에 정지하거나 방향을 바꿀 수 있는 충분한 시간과 거리가 되지 않을 만큼 가까이 또한 급하게 위치를 차지할 수 없다.

그 거리는 상대선수의 속도에 비례하며 정상적인 스텝으로 1보 이내이다.

만일 수비선수가 시간과 거리의 개념을 무시하고 수비위치를 차지하여 상대선수에게 접촉을 일으켰다면 그 접촉에 대한 책임이 있다.

일단 수비선수가 정당한 수비위치를 차지했어도 팔, 어깨, 엉덩이 또는 다리를 뻗어 상대선수가 통과하려는 것을 방해하거나 상대선수에게 접촉을 일으켜서는 안 된다.

그러나 부상을 피하기 위해 자기 실린더 내에서 몸을 돌릴 수 있다.

33.6 공중에 있는 선수 (A play who is in air)

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

다른 지점에 내려설 수도 있으나 점프한 지점과 내려설 지점사이의 일직선상과 내려설 지점에는 점프하는 시점에 이미 상대 선수가 위치를 차지하고 있지 않았어야 한다.

만일 점프했다가 내려선 선수가 점프한 여세로 그 지점에 정당한 수비위치를 차지하고 있는 상대선수에게 접촉을 일으켰다면 그 접촉에 대한 책임은 점퍼에게 있다.

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

공중에 있는 선수의 밑으로 들어가서 접촉을 일으키는 것은 대체로 스포츠 정신에 위배되는 파울이며 어떤 상황에서는 실격되는 파울일수도 있다.

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

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

정당한 스크린이란 다음과 같이 상대선수를 스크린 하는 것이다. :

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

부당한 스크린이란 다음과 같이 상대선수를 스크린 하는 것이다. :

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

않았을 때이다.

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

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

만일 상대선수가 움직이고 있다면 시간과 거리의 개념을 적용하여야 한다.

스크린을 당한 선수가 정지하거나 방향을 바꾸어 스크린을 피할 수 있도록 충분한 간격을 두고 스크린을 해야 한다. 그 거리는 정상적인 1보 이상 2보 이내이다.

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

33.8 차징 (Charging)

차징이란 볼을 가졌든 안 가졌든 상대선수의 몸통을 밀거나 부딪치는 신체접촉이다.

33.9 블로킹 (Blocking)

블로킹이란 볼을 가졌든 안 가졌든 상대선수의 움직임을 저지시키는 부당한 신체접촉이다.

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

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

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

선수가 코트 안에서 위치를 차지할 때 팔이나 팔꿈치를 벌리는 것은 무방하나 상대 선수가 지나가려 할 때에는 팔이나 팔꿈치를 실린더 속으로 낮추어야 한다.

만일 팔이나 팔꿈치가 실린더를 벗어남으로서 접촉이 일어났다면 그 선수가 블로킹, 출딩 파울을 범한 것이 된다.

33.10 노차지 반원 구역 (No-charge semmi-circle areas)

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

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

- 공격선수가 공중에서 볼을 컨트롤하고 있고,
- 그 선수가 슛이나 패스를 시도하고,
- 수비선수의 한 발 또는 두 발이 노차지 반원 구역에 터치되고 있을 때이다.

33.11 손이나 팔로 상대선수와 접촉을 일으키는 것.

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

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

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

볼의 소유와 관계없이 상대선수를 수비하면서 손 또는 팔을 뻗어 접촉을 하거나 접촉을 하고 있음으로써 상대선수의 움직임을 방해했다면 부당한 손의 사용이다. 볼의 소유와 관계없이 상대선수에게 터치나 ‘짚’을 반복하는 것은 경기를 거칠게 하므로 파울로 간주한다.

볼을 갖고 있는 공격선수가 다음과 같이 접촉을 일으키는 것은 파울이다 :

- 자신이 유리해지기 위하여 팔 또는 팔꿈치를 사용하여 상대 수비선수를 휘감거나 감싸는 것.
 - 볼을 플레이하려는 수비선수를 자신이 더 많은 공간을 차지하기 위해 밀어내는 것.
 - 드리블하면서 손이나 팔을 뻗어 볼을 빼앗으려는 상대선수를 방해하는 것.
- 볼을 갖고 있지 않은 공격선수가 다음과 같은 이유로 상대선수를 밀어내는 것은 파울이다 :
- 자유롭게 볼을 받기 위해.
 - 수비선수가 플레이하고 있거나 볼을 플레이하려는 것을 막기 위해.
 - 자신과 수비선수 사이에 더 많은 공간을 만들기 위해.

33.12 포스트 플레이 (Post play)

수직의 원칙은 포스트 플레이에도 적용된다.

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

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

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

뒤에서 하는 부당한 수비란 수비하는 선수가 상대선수의 뒤에서 신체접촉을 일으키는 것이다. 뒤에서 수비하는 선수가 볼을 플레이하려 했다는 사실만으로 상대선수에게 접촉을 일으킨 것은 정당하다고 할 수 없다.

33.14 홀딩 (Holding)

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

33.15 푸싱 (Pushing)

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

제34조 퍼스날 파울(Personal foul)

34.1 정의 (Definition)

34.1.1 퍼스날 파울이란 볼이 라이브거나 데드거나에 관계없이 상대팀 선수와 부당한 신

체 접촉을 일으키는 선수의 파울을 말한다.

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

34.2 벌칙 (Penalty)

파울을 범한 선수에게 1개의 퍼스날 파울이 기록된다.

34.2.1 슛동작 중에 있지 않은 선수에게 파울을 범했으면 :

- 파울이 일어난 곳으로부터 가장 가까운 경계선 밖에서 반대팀의 드로인으로 경기는 계속된다.
- 파울을 범한 팀이 팀파울 벌칙에 해당되면 규칙 제41조 (팀파울 : 벌칙)가 적용 된다.

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

- 필드골 지역에서 슛이 성공되었으면 득점으로 하고 1개의 프리드로를 추가로 준다.
- 2점슛 지역에서의 슛이 성공되지 않았으면 2개
- 3점슛 지역에서의 슛이 성공되지 않았으면 3개
- 볼이 아직 선수의 손에서 떠나지 않은 상태에서 피리어드 또는 연장전이 끝나는 경기시계의 신호가 울렸거나, 24초 시계의 신호가 울렸다면 그 후에 성공된 필드 골은 득점으로 하지 않으며 파울이 발생한 지역에 따라 2개 또는 3개의 프리드로를 준다.

제35조 더블파울(Double foul)

35.1 정의 (Definition)

더블파울이란 2명의 상대적인 선수가 거의 동시에 서로 파울을 범하는 것을 말한다.

35.2 벌칙 (Penalty)

파울을 범한 선수들에게 1개씩의 퍼스날 파울을 기록하고 프리드로는 주지 않으며 경기는 다음과 같이 계속된다 :

만일 더블파울이 선언되는 것과 거의 동시에

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

제36조 테크니컬 파울 (Technical Foul)

- 36.1 경기 참가자들에 대한 행동지침(Rules of Conduct)
- 36.1.1 경기의 원활한 운영은 양 팀의 구성원(선수들, 교대 선수들, 경기에서 물러난 선수들, 코치, 어시스턴트 코치와 팀 관계자들)과 더불어 심판들, 테이블 오피셜들, 그리고 커미셔너의 전폭적인 협조를 필요로 한다.
- 36.1.2 각 팀은 승리를 위하여 최선을 다해야 하나, 그것은 스포츠맨 정신과 페어플레이 정신에 의해야 한다.
- 36.1.3 규칙의 정신에 반하여 고의로 또는 되풀이해서 비협조적이거나 불복하는 행위는 T파울로 간주된다.
- 36.1.4 심판은 절차상의 문제와 같은 대수롭지 않은 위반에 대하여 확실히 고의성이 없거나, 직접 경기에 영향을 미치지 않는 것은 경고한 후에도 위반을 되풀이하지 않는 한 너그럽게 보아 넘기거나, 팀 멤버들에게 경고를 함으로써 T파울을 예방할 수도 있다.
- 36.1.5 불이 라이브된 다음 규칙 위반을 발견했다면, 경기는 중단되고 T파울이 주어진다. 벌칙은 T파울이 기록될 때에 규칙 위반이 발생한 것처럼 적용된다. T파울과 경기가 중단되기까지의 사이에 일어난 모든 것은 유효하다.
- 36.2. 난폭한 행위(Violence)
- 36.2.1 경기 중 스포츠맨 정신과 페어플레이 정신에 반하여 난폭한 행위가 일어날 때 심판들은 즉시 이를 중단시켜야 하며, 필요하다면 질서유지 담당자들의 책임 하에 중단시켜야 한다.
- 36.2.2 경기장 또는 그 주변에서 선수들 또는 교대 선수들, 경기에서 물러난 선수들, 코치, 어시스턴트 코치, 그리고 팀 관계자들 사이에 난폭한 행위가 일어났다면, 심판은 그들을 저지할 필요한 조치를 취해야 한다.
- 36.2.3 위에 말한 사람들이 상대 선수나 심판에게 폭행 등 (심한 공격적 행동)을 한다면 즉시 경기에서 실격되며 주심은 대회 주최 측에 발생한 내용을 보고하여야 한다.
- 36.2.4 질서유지 담당자들은 심판이 코트 안으로 들어오도록 요청할 때에만 들어갈 수 있다. 그러나 관중이 난폭한 행위를 하려고 코트에 들어왔다면 질서유지 담당자들은 팀들과 심판들을 보호하기 위해 즉시 이들을 저지시켜야 한다.
- 36.2.5 출입구, 비상구, 복도, 대기실 등을 포함하는 모든 나머지구역은 대회 주최측과 질서유지 담당자들의 관리 하에 질서를 유지시킬 책임이 있다.
- 36.2.6. 선수, 교대선수, 경기에서 물러난 선수, 코치, 어시스턴트 코치 및 팀 관계자들이 경기시설물을 파괴할 수도 있는 행동을 한다면 심판들은 이러한 행동을 용납해서는 안 된다.
심판들은 이러한 행동을 발견하면 그 팀 코치에게 경고하여야 한다.
이러한 행위가 되풀이 되면, 관련된 사람에게는 즉시 T파울을 주어야 한다.
- 36.3 정의 (Definition)
- 36.3.1. 선수의 T파울이란 상대팀 선수와 신체 접촉이 없는 선수의 파울을 말하며, 다음과 같은 행동에만 한하는 것은 아니다 :
- 선수가 심판의 경고를 무시하는 행위.
 - 심판, 커미셔너, 테이블 오피셜 또는 상대팀 벤치에 있는 사람의 몸을 무례하게 건드리는 행위.
 - 심판, 커미셔너, 테이블 오피셜 또는 상대팀 선수에게 무례하게 말을 하는 행위.

위.

- 관중들에게 공격적이거나 자극적인 제스처를 취하거나 말을 하는 행위.
- 상대를 괴롭히는 행위를 하거나, 눈 가까이 손을 흔들며 상대선수의 시야를 가리는 행위.
- 바스켓을 통과한 볼을 의도적으로 건드리거나, 곧바로 시행하려는 드로인을 방해하여 경기를 지연시키는 행위.
- 속이기 위해 파울인 척 넘어지는 행위.
- 선수가 체중이 실리도록 링에 매달리는 행위.
다만 덩크슛을 할 때 잠시 동안 링을 잡거나, 심판이 판단하기에 자신과 다른 선수의 부상을 피하기 위해 링에 매달리는 행위는 제외한다.
- 수비선수가 마지막 또는 하나만의 프리 드로에 있어서 골텐딩을 범했다면 프리 드로의 득점(1점)을 인정하고, 터치한 그 수비선수에게 T파울을 주어 벌한다.

36.3.2 코치, 어시스턴트 코치, 교대선수, 경기에서 물러난 선수들 또는 팀 관계자들의 T 파울은 심판들이나 커미셔너, 테이블 오피셜, 상대 팀에게 무례하게 말을 하거나 몸을 건드렸을 때, 혹은 절차상이나 행정상 위반을 했을 때에 선언된다.

36.3.3 다음과 같은 때 코치는 실격된다.

- 코치 자신이 스포츠 정신에 위배되는 행위로 인하여 2개의 T파울이(c) 기록되었을 때
- 팀 벤치에 있는 어시스턴트 코치, 교대선수, 경기에서 물러난 선수들, 팀 관계자들의 스포츠 정신에 위배되는 행위로 인하여 3개의 T파울이 기록되었거나 (B) 합쳐서 3개의 T파울 중 1개가 코치자신에게(C) 기록 되었을 때

36.3.4 규칙 38.3.3에 의하여 코치가 실격되었을 때 벌칙은 그 T파울에 대하여만 적용되며 실격에 대한 추가의 벌칙은 적용하지 않는다.

36.4 벌칙 (Penalty)

36.4.1. T파울이 선언되었을 때:

- 선수에 의한 T파울은 그 선수의 파울로 기록하며 개인 및 팀 파울에 가산된다.
- 코치(C), 또는 어시스턴트 코치(B), 교대 선수(B), 경기에서 물러난 선수들(B), 팀 관계자(B)에 의한 T파울은, 코치에게 1개씩의 T파울을 기록하며, 팀파울에는 가산되지 않는다.

36.4.2 상대팀에게 1개의 프리드로를 준 다음 :

- 기록석 반대편의 센터 라인 밖에서 드로 인을 하거나,
- 센터 서클에서의 점프 볼로 첫 번째 피리어드를 시작한다.

제37조 스포츠정신에 위배되는 파울(Unsportsmanlike foul)

37.1 정의 (Definition)

37.1.1 스포츠정신에 위배되는 파울이란 심판이 판단하기에 규칙의 정신과 의도를 벗어나 직접 볼을 플레이하려는 정당한 의도가 없는 퍼스날 파울을 말한다.

37.1.3 심판들은 파울이 스포츠 정신에 위배되는 파울인지 아닌지를 다음의 원칙에 따라 판정해야 한다 :

- 규칙의 정신과 의도내에서 직접적으로 볼에 대한 플레이를 정당하고 합법적으로 하지 않는 경우.

- 선수가 볼을 플레이하려고 노력하는 중이라도 과격한 신체접촉을 일으키는 경우.
- 공격자와 상대 바스켓 사이에 수비선수가 없는 속공 상황에서 속공을 저지하기 위해 공격자의 뒤 혹은 측면에서 접촉을 일으킨 경우,
- 4피리어드 혹은 각 연장전 2분전 동안 드로인 상황시 볼을 아직 심판이 갖고 있거나 선수의 손에 있을 때 수비선수가 코트에서 상대팀에게 접촉을 일으키는 경우.

37.2 벌칙 (Penalty)

37.2.1 파울을 범한 선수에게 1개의 스포츠정신에 위배되는 파울을 기록한다.

37.2.2 파울을 당한 선수에게 규정에 따라 프리 드로를 준 다음 :

- 기록석 반대편의 센터 라인 밖에서 드로 인을 하거나,
- 센터 서클에서의 점프 볼로 첫 번째 피리어드를 시작한다.

주어야 할 프리 드로의 수는 다음과 같다

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

37.2.3 스포츠정신에 위배되는 파울 2개를 범하는 선수는 실격 당한다.

37.2.4 규칙 36.2.3에 의하여 실격 당했을 때 스포츠 정신에 위배되는 파울만으로 벌하고 실격으로 인한 추가의 벌칙은 시행하지 않는다.

제38조 실격되는 파울(Disqualifying foul)

38.1 정의 (Definition)

38.1.1 선수, 교대 선수, 경기에서 물러난 선수들, 코치, 어시스턴트 코치 또는 팀 관계자가 범하는 정도에 지나치게 (극심하게) 스포츠정신에 위배되는 모든 행위는 실격되는 파울이 된다.

38.1.2 코치가 실격되는 파울을 선언 당하면 스코어 시트에 기재된 어시스턴트 코치가 코치를 대행해야 하며 어시스턴트 코치가 스코어시트에 기재되어 있지 않으면 주장이 대행해야 한다.

38.2 벌칙 (Penalty)

38.2.1 파울을 범한 사람에게 1개의 실격되는 파울이 기록된다.

38.2.2 이 조항의 규정에 의하여 실격되는 파울을 범한 사람은 경기에서 퇴장 당하며 남은 경기 중 자기 팀 대기실에 있어야 하며, 본인이 원하면 경기장 건물을 떠날 수도 있다.

38.2.3 다음과 같이 프리 드로를 주어야 한다 :

- 신체접촉이 없었던 파울에 대하여는 코치가 지명하는 반대팀의 임의의 선수에게
- 신체접촉이 있었던 파울에 대하여는 파울을 당한 선수에게

그리고 이어서 :

- 기록석의 반대쪽 센터라인 밖에서 드로인 또는
- 센터 서클에서의 점프볼로 1 피리어드를 시작한다.

38.2.4 주어야 할 프리드로의 수는 다음과 같다

- 슛동작 중에 있지 않은 선수에게 파울을 범했을 때에는 2개의 프리드로.
- 슛동작 중에 있는 선수에게 파울을 범했을 때, 골이 성공되었으면 득점으로 인정하고 추가로 1개의 프리드로.
- 슛동작 중에 있는 선수에게 파울을 범했고, 골이 성공되지 않았을 때에는 2개 또는 3개의 프리드로를 준다.

제39조 싸움 (Fighting)

39.1 정의 (Definition)

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

이 조항은 싸우고 있거나, 싸움이 일어날 수 있는 상황에서 팀 벤치구역을 벗어나는 코치, 어시스턴트 코치, 교대 선수, 경기에서 물러난 선수들 또는 팀 관계자들에게만 적용되는 규정이다.

39.2 규칙의 적용 (Rule)

39.2.1 싸우고 있거나 싸움이 일어날 수 있는 상황에서 팀 벤치구역을 벗어나는 교대선수나 경기에서 물러난 선수들, 팀 관계자들은 실격된다.

39.2.2 싸우고 있거나 싸움이 일어날 수 있는 상황에서 코치와 어시스턴트 코치만이 질서 유지와 심판들을 돕기 위해 팀 벤치구역을 벗어날 수 있다.

39.2.3 만일 코치나 어시스턴트 코치가 팀 벤치구역을 벗어나 질서유지와 심판들을 도우려 하지 않을 때에는 실격된다.

39.3 벌칙 (Penalty)

39.3.1 팀 벤치구역을 벗어나 실격된 코치나 교대 선수들, 경기에서 물러난 선수들, 팀 관계자들의 수에 상관없이, 코치에 대해 1개의 T. 파울(B)만이 주어진다.

39.3.2 이 조항에 의해 양 팀의 선수들이 실격되고 다른 파울의 벌칙이 없다면, 경기는 다음과 같이 계속 된다 :

만일 싸움으로 인하여 경기가 중단되는 것과 거의 동시에 :

- 필드 골이 성공되었다면, 득점한 반대 팀에게 볼을 주어 엔드 라인 밖에서 드로인.
- 한 팀이 볼을 컨트롤 하고 있었거나 볼에 대한 소유권이 있었을 때, 볼은 그 팀에게 주어 기록석 반대편의 센터 라인 밖에서 드로인.
- 양 팀 모두 볼을 컨트롤 하고 있지 않았거나 볼에 대한 소유권이 없을 때에는 점프 볼의 상황이 된다.

39.3.3 모든 실격되는 파울들은 B.8.3과 같이 기록되며, 팀 파울에 가산하지 않는다.

39.3.4 코트 내에서 싸움이 일어나려 하거나, 싸움에 관련된 선수들의 파울에 대한 벌칙

들은 제42조 (특수한 상황)에 따라서 처리된다.

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

제40조 선수의 5반칙(Five fouls by a player)

- 40.1 한 선수가 퍼스날 파울이나 T파울을 5회째 범했을 때에는 주심이 통보하는 즉시 경기에서 물러나야 하며 30초 이내에 교체 되어야 한다.
- 40.2 앞서 5반칙을 범한 선수가 또 범하는 파울은 경기에서 물러난 선수의 파울로서 코치에게 주어지며 스코어 시트 상에 'B' 로 기록한다.

제41조 팀파울: 벌칙(Team fouls : Penalty)

- 41.1 정의 (Definition)
 - 41.1.1 하나의 피리어드에 팀의 파울이 4개가 되었을 때 그 팀은 팀파울 벌칙상태에 있게 된다.
 - 41.1.2 휴식기간 중에 일어나는 모든 팀파울들은 다음 피리어드나 다음 연장전의 일부로 간주된다.
 - 41.1.3 모든 연장전에 일어나는 팀파울들은 4피리어드의 일부로 간주한다.
- 41.2 규칙의 적용 (Rule)
 - 41.2.1 한 팀이 팀파울 벌칙상태에 있을 때 그로부터 슛동작 중에 있지 않은 선수에게 범하는 선수의 모든 퍼스날 파울에 대하여 드로인을 하는 볼의 소유권 대신 2개의 프리드로가 주어진다
 - 41.2.2 만일 퍼스날 파울을 볼을 컨트롤하고 있는 팀의 선수 또는 드로인 할 권리가 있는 팀에서 범했다면 이러한 파울에 대하여는 상대팀에게 드로인을 주어 벌한다.

제42조 특별한 상황(Special situations)

- 42.1 정의 (Definition)

파울이나 바이얼레이션으로 인하여 경기시계가 멈춰 있는 같은 기간 중에 또 다른 파울을 범했을 때 특수한 상황이 발생할 수 있다.
- 42.2 절차 (Procedure)
 - 42.2.1 모든 파울들을 기록하고 모든 벌칙들을 확인한다.
 - 42.2.2 모든 파울들이 일어난 순서를 결정한다.
 - 42.2.3 두 팀에게 동등한 모든 벌칙과 더블파울의 벌칙들을 선언된 순서에 따라 상쇄한다. 일단 상쇄한 벌칙들은 일어나지 않았던 것으로 간주한다.
 - 42.2.4 마지막 벌칙의 일부인 볼의 소유권은, 앞의 벌칙에 따른 볼의 소유권과 상쇄한다.

- 42.2.5 일단 첫 번째나 하나만의 프리드로 또는 드로인에 있어서 볼이 라이브가 된 다음에는 그 벌칙과 남아있는 다른 벌칙은 상쇄 할 수 없다.
- 42.2.6 남아있는 모든 벌칙들은 선언된 순서대로 집행한다.
- 42.2.7 만일 양 팀에게 동등한 벌칙들을 상쇄하고 난 다음에 더 이상 집행할 벌칙이 남지 않았을 때 경기는 다음과 같이 계속 된다. :
 - 만일 필드골이 거의 비슷한 시간에 성공되었다면, 볼은 득점한 반대팀에게 주어져 엔드라인 밖에서 드로인으로
 - 만일 한 팀이 볼을 컨트롤 하고 있었거나 소유권을 갖고 있었다면, 볼은 그 팀에게 주어지며 첫 번째 규칙위반이 일어난 곳으로부터 가장 가까운 경계선 밖에서 드로인으로
 - 만일 어느 팀도 볼을 컨트롤 하고 있지 않았거나 소유권을 갖고 있지 않았다면, 점프볼의 상황이 된다.

제43조 프리드로(Free throws)

43.1 정의 (Definition)

- 43.1.1 프리드로란 한 선수에게 프리드로 라인 뒤의 반원 내에서 아무런 방해 없이 1점을 득점할 수 있도록 기회를 주는 것이다.
- 43.1.2 하나의 프리드로 세트란 하나의 파울에 대한 벌칙으로 주어지는 프리드로들과 또는 다음으로 이어지는 볼의 소유권을 갖는 것을 말한다.

43.2 규칙의 적용 (Rule)

- 43.2.1 퍼스날 파울이 선언되어 벌칙으로 프리드로가 주어질 때
 - 파울당한 선수가 프리드로를 하여야한다.
 - 파울당한 선수를 교체하고자 요청을 하였다면 프리드로를 마치고 경기에서 떠나야 한다.
 - 만일 프리드로를 하도록 지명된 선수가 부상이나 5반칙 또는 실격되었다면 그와 교체한 선수가 프리드로를 하여야 한다. 만일 교체할 선수가 없다면 코치가 지명하는 선수가 프리드로를 하여야 한다.
- 43.2.2 T파울이 선언되었을 때에는 코치가 지명하는 반대팀의 어느 선수든지 프리드로를 할 수 있다.
- 43.2.3 프리드로 슈터는 :
 - 프리드로 라인의 뒤 반원 안에 위치를 잡아야 한다.
 - 프리드로는 어떤 방법으로 해도 무방하나, 볼이 바스켓 위로부터 들어가거나 링에 터치되도록 해야 한다.
 - 심판이 볼을 핸딩 해준 다음 5초 이내에 던져야 한다.
 - 볼이 바스켓으로 들어가거나 링에 터치되기 전에 프리드로 라인을 밟거나 넘어가지 말아야한다.(제한구역 안으로 들어가지 말아야 한다.)
 - 프리드로를 하는 척 해서는 안 된다.
- 43.2.4 프리드로 레인에 배열하는 선수는 지정된 장소에 엇갈려 설 수 있으며 그 자리의 깊이는 1m 정도이다.(그림 6)

라인에 서 있는 선수들은 다음과 같은 행동을 해서는 안 된다.

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

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

43.2.6 프리드로에 있어서 도중 또 다른 프리드로 세트나 드로인이 이어진다면, 모든 선수는 프리드로 라인 연장선과 3점슛 라인 뒤에 머물러 있어야 한다.
규칙 제 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 또는 43.2.6 조항을 위반하는 것은 바이올레이션이다.

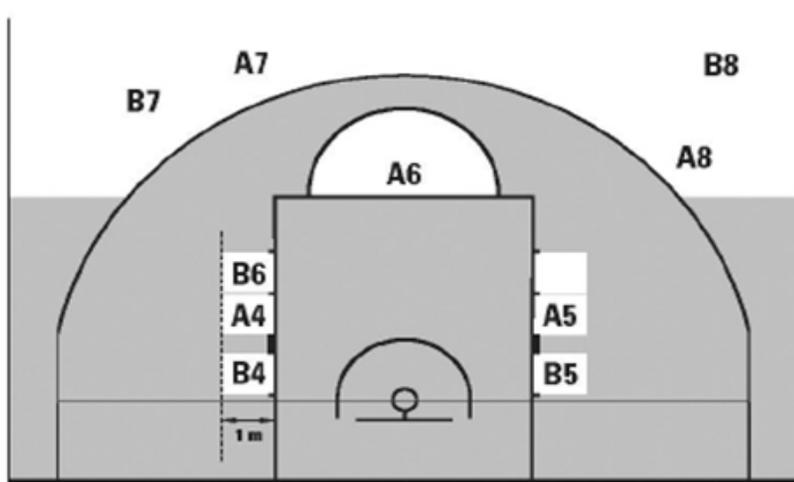


그림 6. 프리드로시 선수의 위치 (Players' positions during free throws)

43.3 벌칙 (Penalty)

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

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

43.3.2 만일 프리드로가 성공되고 프리드로 슈터이외의 다른 선수(들)가 바이올레이션을 범했다면 :

- 골이 성공되었으면 득점으로 인정된다.
- 바이올레이션은 무시된다.

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

43.3.3 만일 프리드로가 성공되지 않았고 다음과 같이 바이올레이션이 일어났다면 :

- 만일 프리드로 슈터와 같은 팀의 선수가 마지막 또는 하나만의 프리드로에서 바이올레이션을 범했다면, 이어지는 소유권이 없는 한 볼은 반대팀에게 주어져

프리드로 라인 연장선 상 경계선 밖에서 드로인으로

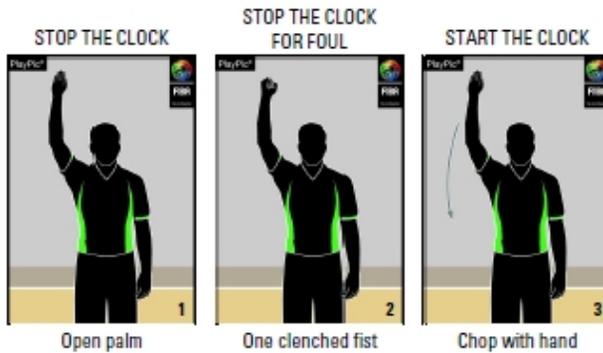
- 만일 프리드로 슈터의 반대팀이 바이올레이션을 범했다면, 프리드로 슈터에게 다시 프리드로를
- 마지막 혹은 하나만의 프리드로에 있어서 양 팀이 바이올레이션을 범했다면, 점프볼의 상황으로 경기는 계속된다.

제8장 심판의 신호 (OFFICIAL'S SIGNALS)

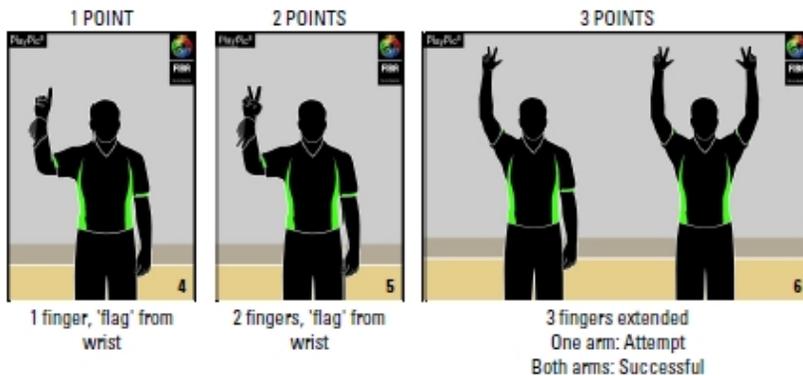
A - OFFICIALS' SIGNALS

- A.1 The hand signals illustrated in these rules are the only official signals.
- A.2 While reporting to the scorer's table it is strongly recommended to verbally support the communication (in international games in the English language).
- A.3 It is important that the table officials are familiar with these signals.

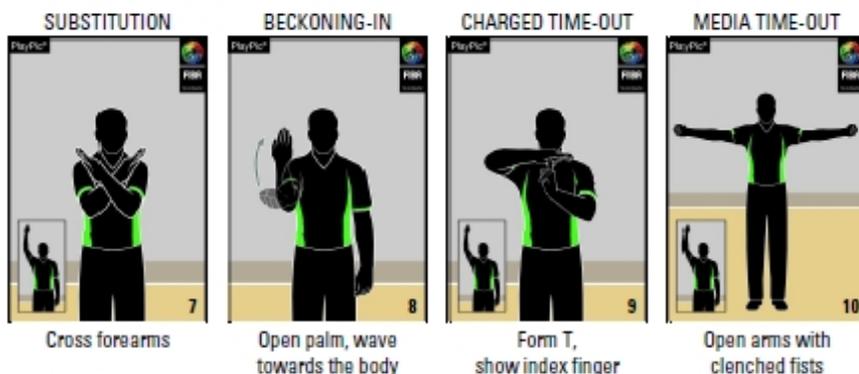
Game clock signals



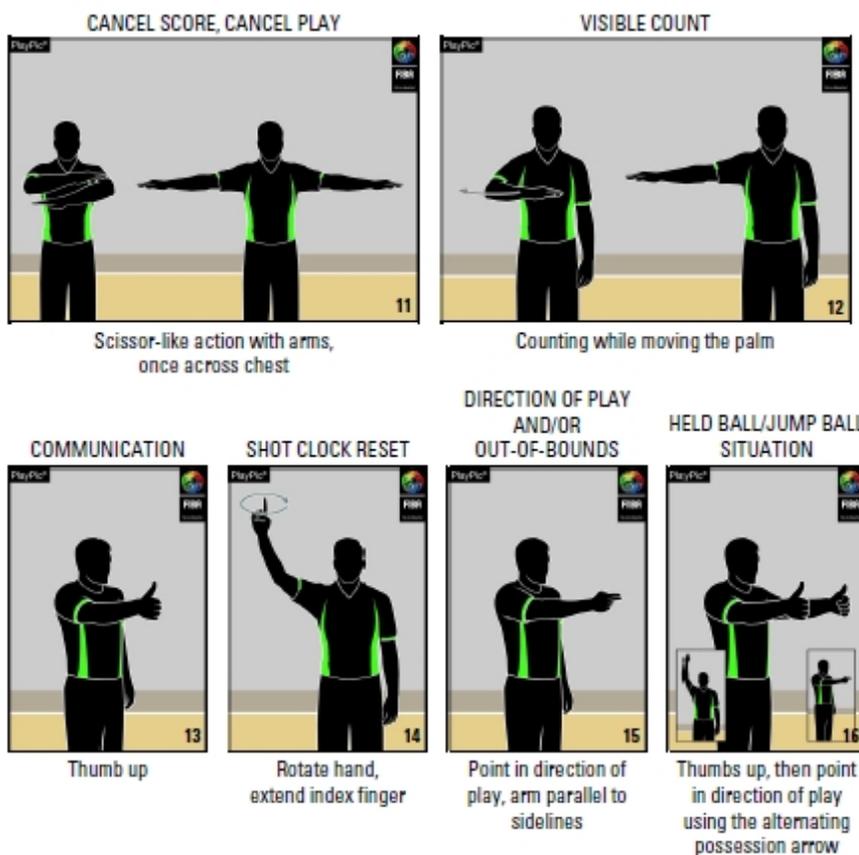
Scoring



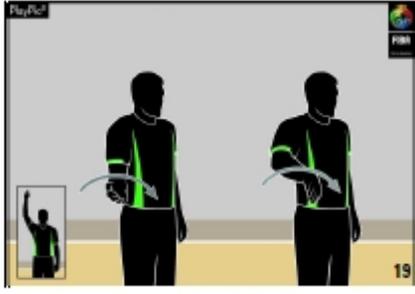
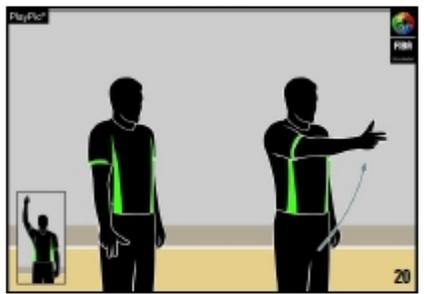
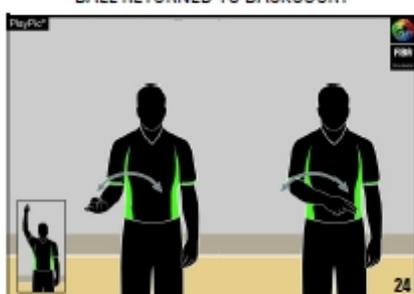
Substitution and Time-out



Informative

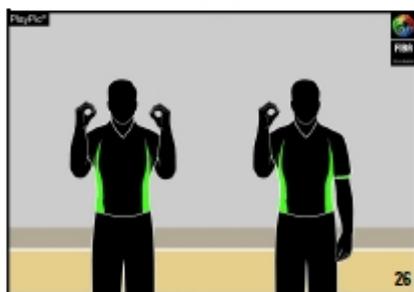


Violations

<p>TRAVELLING</p>  <p>17</p>	<p>ILLEGAL DRIBBLE: DOUBLE DRIBBLING</p>  <p>18</p>	<p>ILLEGAL DRIBBLE: CARRYING THE BALL</p>  <p>19</p>
<p>Rotate fists</p>	<p>Patting motion with palm</p>	<p>Half rotation with palm</p>
<p>3 SECONDS</p>  <p>20</p>	<p>5 SECONDS</p>  <p>21</p>	<p>8 SECONDS</p>  <p>22</p>
<p>Arm extended, show 3 fingers</p>	<p>Show 5 fingers</p>	<p>Show 8 fingers</p>
<p>24 SECONDS</p>  <p>23</p>	<p>BALL RETURNED TO BACKCOURT</p>  <p>24</p>	<p>DELIBERATE FOOT BALL</p>  <p>25</p>
<p>Fingers touch shoulder</p>	<p>Wave arm front of body</p>	<p>Point to the foot</p>

Number of Players

No. 00 and 0

Both hands show
number 0Right hand shows
number 0

No. 1 - 5

Right hand shows
number 1 to 5

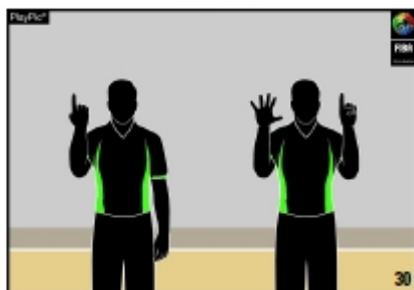
No. 6 - 10

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

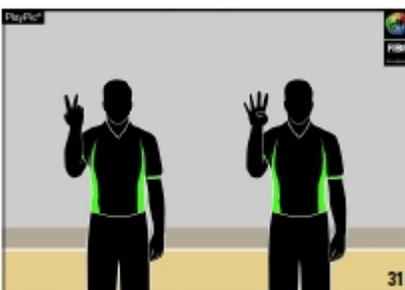
No. 11 - 15

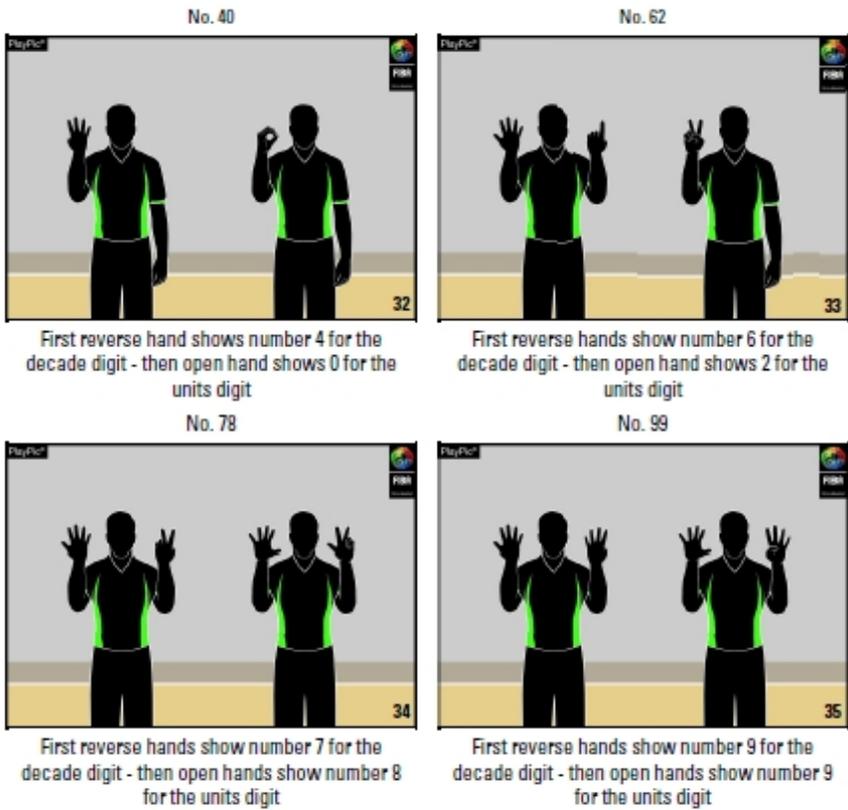
Right hand shows
clenched fist,
left hand shows
number 1 to 5

No. 16

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

No. 24

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

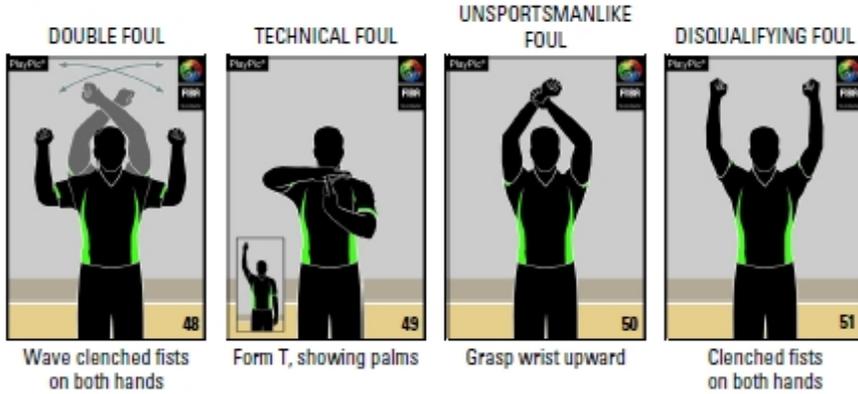


Type of Fouls



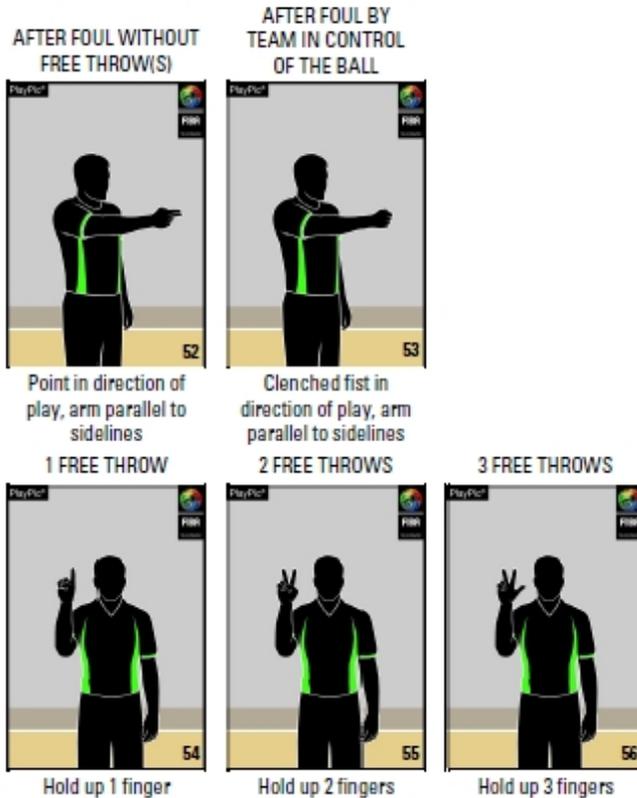


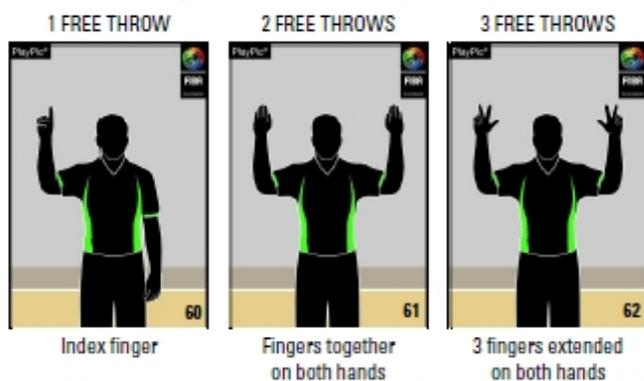
Special Fouls



Foul Penalty Administration

Reporting to Table



Administrating Free Throws – Active Official (Lead)**Administrating Free Throws – Passive Official (Trail & Centre)****Diagram 7** Officials' signals

FAKE protocol repetition or excessive



On repetition or on excessive* action resulting in a technical foul

Whistle with

- “Stop-the-clock”-signal,
- “Raise-the-lower-arm”-signal,
- followed by the “Technical foul” signal.



* No contact on the play or excessive action (faking)

리더십의 기초

(2017. 2. 21 / 16:10~18:00)

서울대학교
김유겸 교수

2017년 대한민국 농구지도자 강습회

(2017. 2. 22 ~ 23)

대한민국농구협회
방 열 회장

2017년, 대한민국 농구지도자 강습회

장소 : 경상북도 상주시

일정 : 02월20일~02월23일



대한민국농구협회

신체조건에 따른 공격구성

□ 5명 전원장신

- 속공을 추구하지 말라.
(두 명이상이 빠르지 않는 한 무의미 하다)
- 철저한 세트플레이 공격과 슛은 스크린에 의해 시도하라..
- 만일 볼을 잘 다룰 수 있는 선수가 있다면 스택공격(STACK OFFENSE.)을 추천하고 싶다.

□ 4명 장신에 1명이 단신

- 1명의 작은 선수가 평균보다 빠르고 볼을 잘 다룰 수 있다면 그로 하여금 중앙을 돌파하는 속공을 진행할 수 있다.
- 만일 장신선수 중 1명이 볼을 다룰 수 있는 패스능력을 보유하고 있다면 공격에서는 2-3 세트오피스(SET OFFENSE)를 시도하는 것이 능률적이다.

□ 3명 장신에 2명 단신

- 일반적으로 가장 바람직한 공격유형의 농구를 시도할 수 있다.
- 속공농구를 시도하라.
- 2-3 유형의 공격배열이 바람직하다.

□ 2명 장신에 3명 단신

- 2명의 장신을 이용한 더블 포스트로 3-2 공격유형이 바람직하다.
- 또는 1-3-1 공격 또는 플렉스 공격(FLEX OFFENSE)

□ 1명의 장신에 4명 단신

- 4명의 선수가 외각에 포진한 위브 공격(WEAVE OFFENSE) 또는 모션오펜스(MOTION OFFENSE)
- 1명의 장신선수를 하이포스트에 배치하고 그 다음에 큰 선수를 로우포스트가 아닌 코너에 배치하는 1 - 3 - 1 세트공격.

□ 5명 전원단신

- 물론 선수들의 스피드와 볼을 다루는 능력에 달려있다고 하겠지만 일반적으로 이러한 경우엔 바스켓을 향한 돌파력을 강조한 공격이 바람직하다.
- 공격 형태는 3 - 2 모션오펜스(MOTION OFFENSE) 또는 5명 전원이 외각으로 포진한 '올 아웃' 오펜스(ALL OUT OFFENSE)가 효과적이다.
- 확률 높은 슛을 시도해라. 단신 팀의 무리 슛은 악마다.
- 틈만 있으면 속공을 시도해라.

수비(DEFENSE)

□ 5명, 전원장신

- 스위칭 맨투맨(SWITCHING MAN TO MAN)을 하라.
- 만일 지역수비를 한다면 수동형 지역수비가 최선이다.
- 프레스가 필요할 경우엔 하프코트 프레스싱(HALF COURT PRESSURE)이 최선이다.

□ 4명 장신에 1명 단신

- 역시 스위칭 맨투맨 또는 루스 맨투맨(LOOSE MAN TO MAN)
- 지역수비를 할 경우엔 1-2-2(ONE-TWO-TWO ZONE).
- 프레스는 하프코트 프레스(HALF-COURT PRESSURE)가 바람직하다.

□ 3명 장신에 2명 단신

- 정상적인 MAN TO MAN.
- 지역수비는 2-1-2 OR 2-3 ZONE.
- 프레스는 2-2-1 (FULL COURT PRESSURE).

□ 2명 장신에 3명 단신

- 다양한 유형의 맨투맨을 사용할 수 있다.
- 지역수비를 할 경우엔 3-2 ZONE. 1-2-2 또는 1-3-1.
- 특히 매치 업 존(A MATCH UP ZONE DEFENSE).

□ 1명 장신에 4명 단신

- 4명의 단신선수들은 모든 스크린과 외각에서 움직이는 위치변경을 스위칭하는 맨투맨을 사용하면 효과적일 수 있다.
- 가장 효과적인 지역수비는 2-2-1 또는 1-3-1 이다.
- 프레스에는 1명의 장신이 바스켓을 지키는 1-2-1-1(ONE-TWO-ONE-ONE FULL COURT PRESSURE)이다.

□ 5명 정원단신

- 중앙선에서부터 타이트 맨투맨에 더블 팀이 포함된 수비가 바람직하다.
- 적극적인 풀 코트 존 프레스(FULL COURT ZONE PRESS).

[3-2 슬라이딩 존(Sliding Zone)]

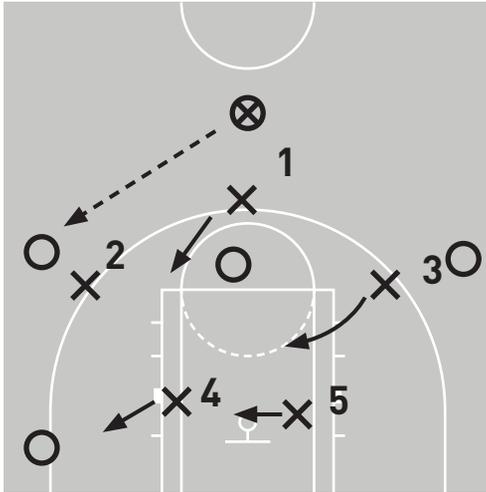
이 수비는 상대 팀이 외각 슈트 정확한 팀에 가장 적합한 수비다. 또한 이 수비는 1명의 강력한 득점력을 보유한 포스트 맨에 이상적인 수비형태다.

이점 ;

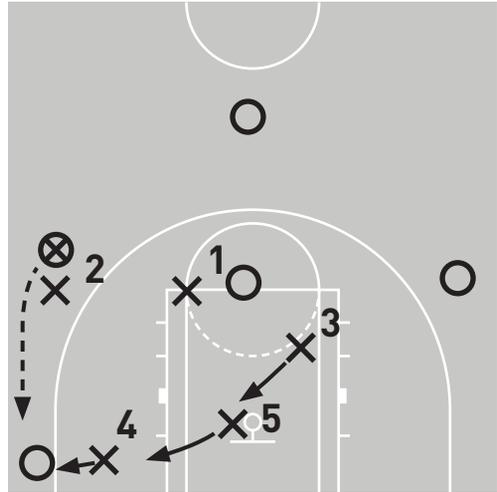
1. 배우는데 많은 시간을 요구하지 않고 쉽다.
2. 정상적인 지역수비보다 적극적이다.
3. 공격 팀의 패스를 어렵게 만든다.
4. 수비리바운드에 강점을 갖는다.
5. 공격자로 하여금 넓게 포진하도록 유도한다.
6. 상대의 슈트를 빠르게 하도록 만든다.
7. 세트공격을 어렵게 만든다.
8. 상대의 패스를 차단하고 실책을 유도함으로 수비가 흥미롭다.
9. 속공기회가 더 많이 주어진다.
10. 선수들의 파울 수를 줄일 수 있고 체력을 절약할 수 있다.

※ 3 - 2 슬라이딩 존(SLIDING ZONE) 홀수 배열에 대한 수비

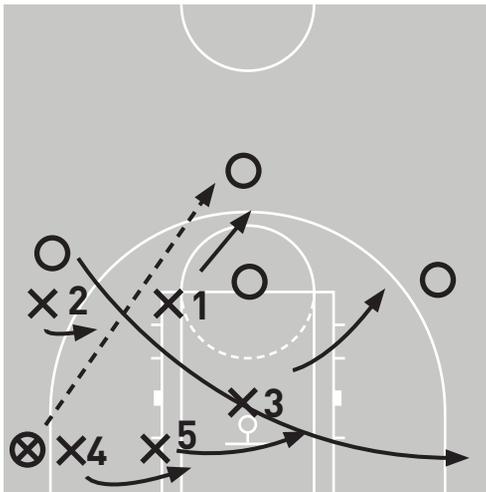
<No.1>



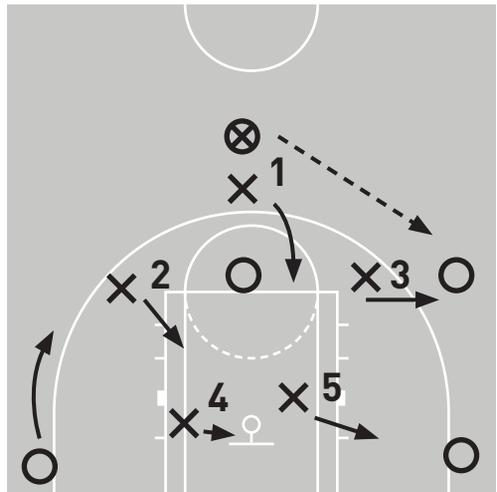
<No.2>



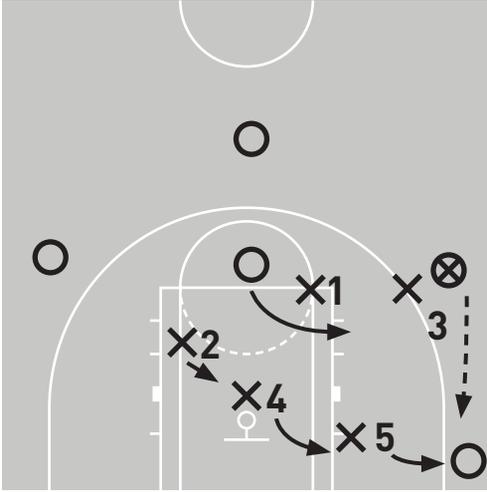
<No.3>



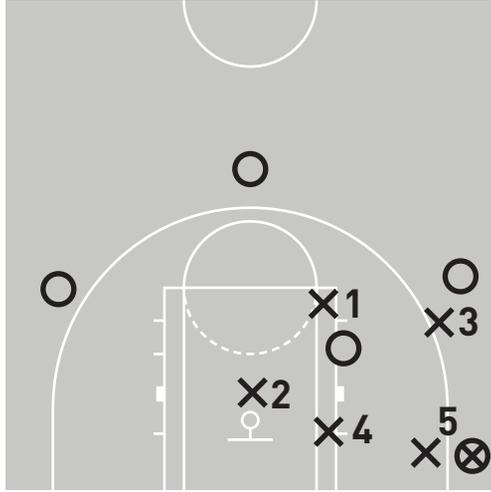
<No.4>



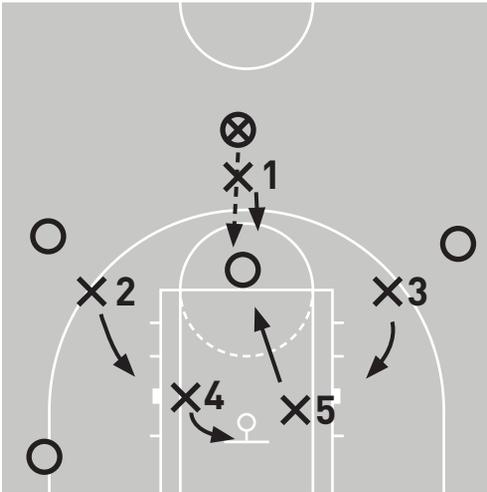
<No.5>



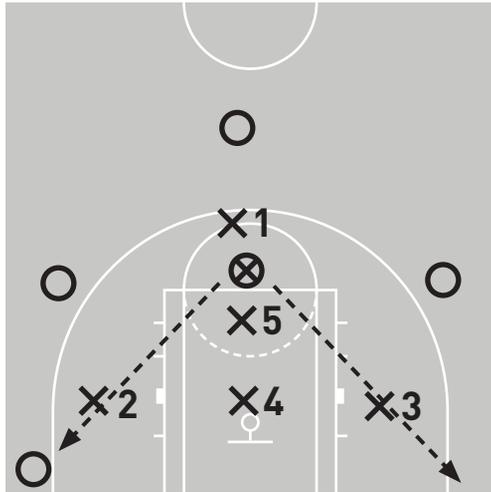
<No.6>



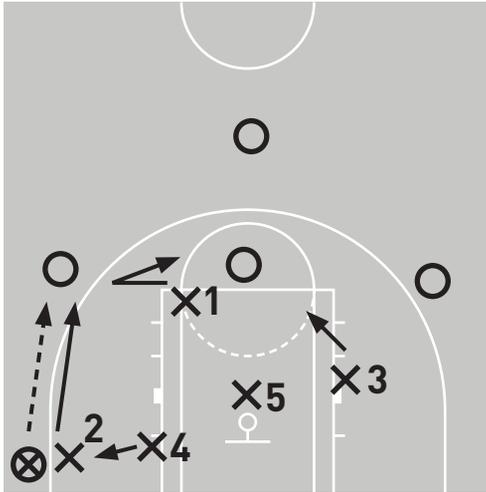
<No.7>



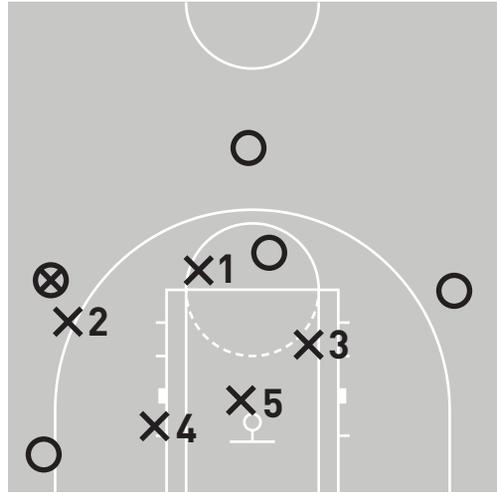
<No.8>



<No.9>

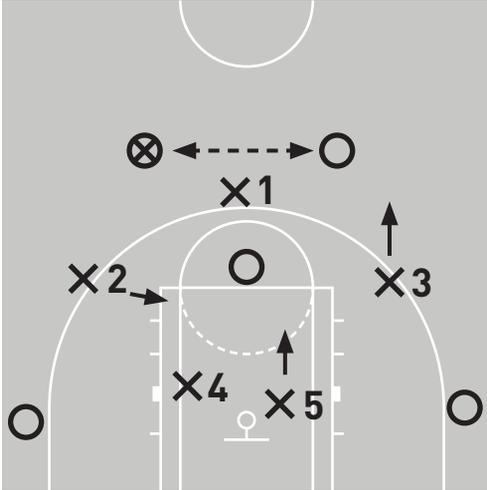


<No.10>

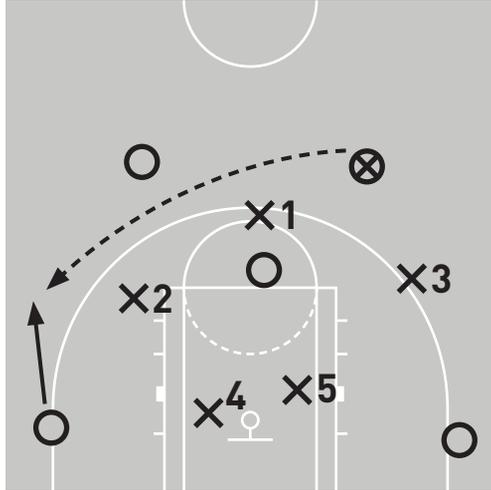


대각선 패스의 수비

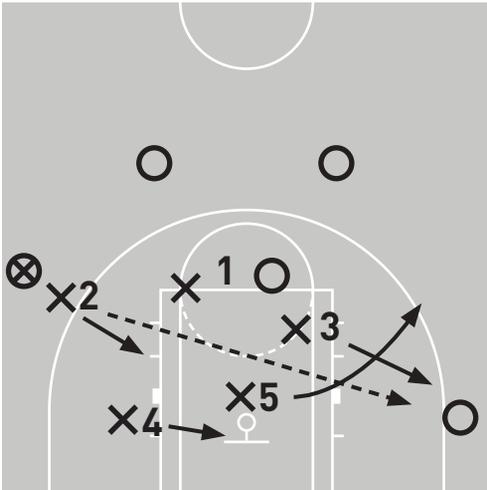
<No.11>



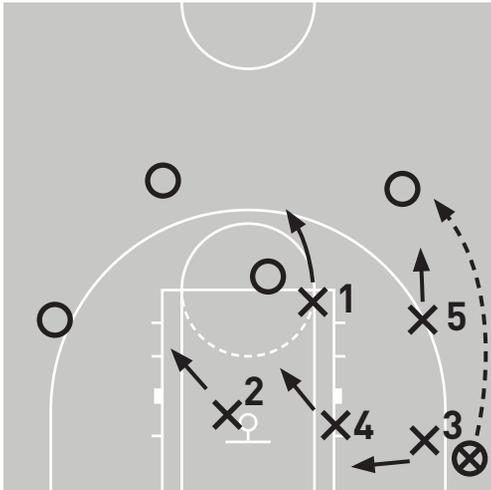
<No.12>



<No.13>

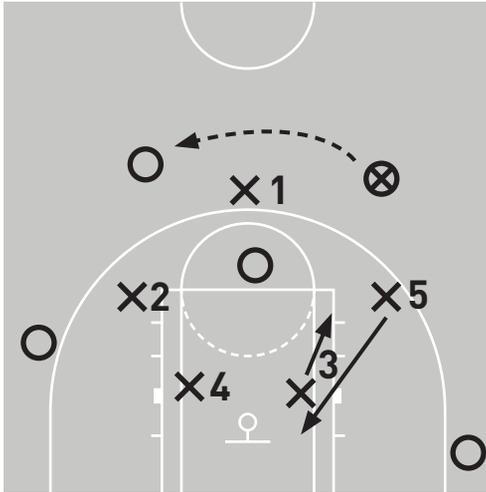


<No.14>

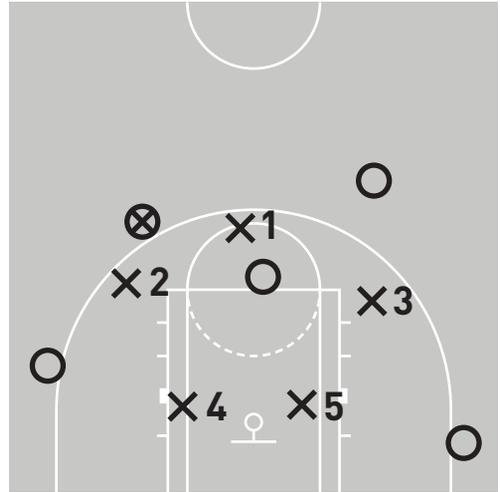


짝수 배열에 대한 수비

<No.15>

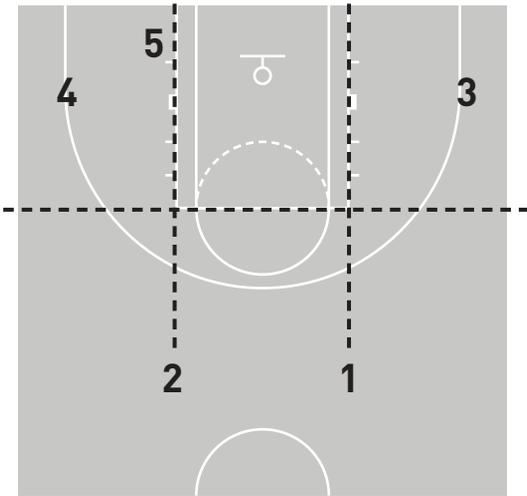


<No.16>

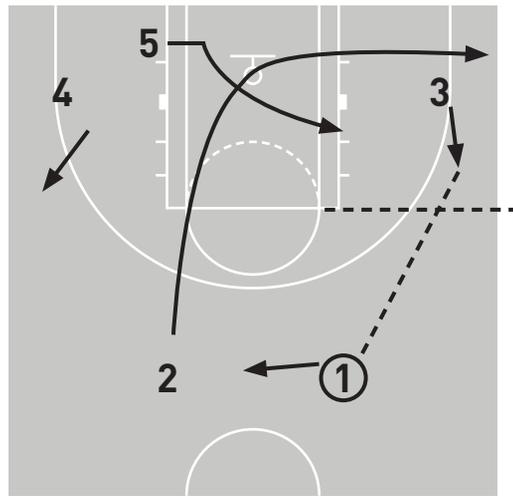


모든 지역수비에 대한 공격 (Attacking the All-Zone Defense)

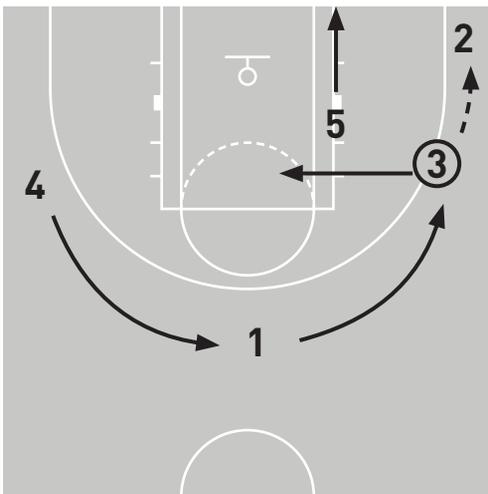
<No.1>



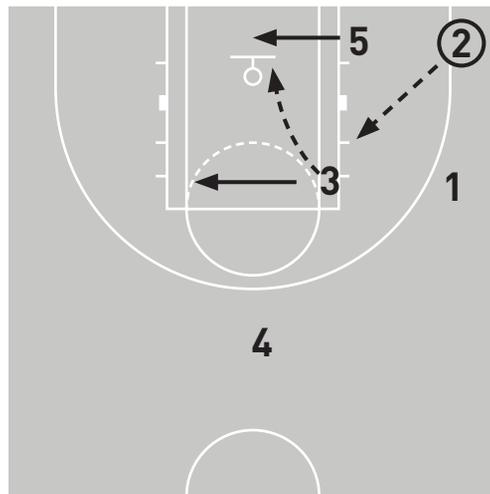
<No.2>



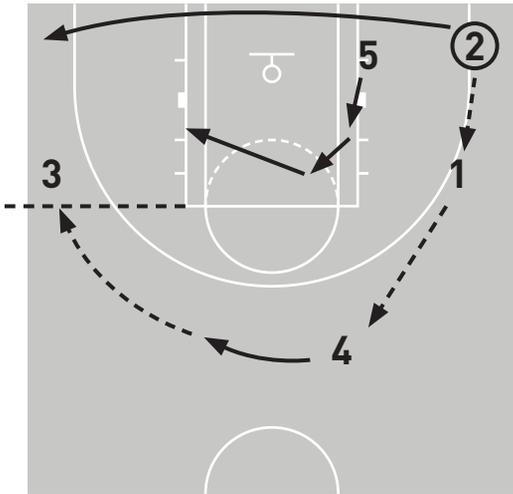
<No.3>



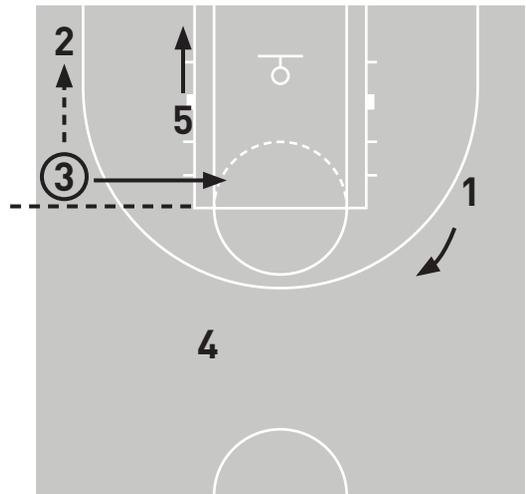
<No.4>



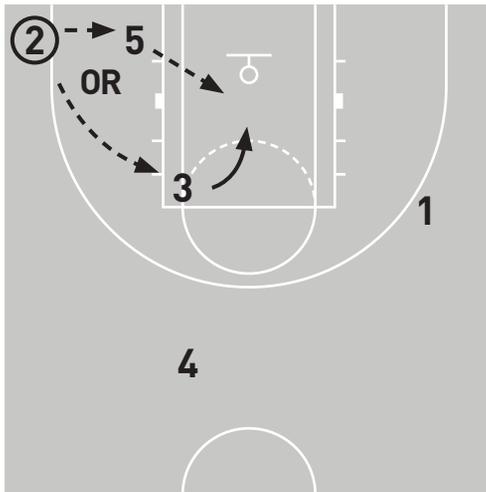
<No.5>



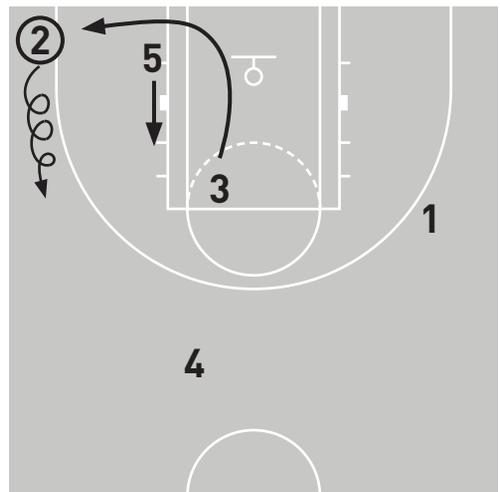
<No.6>



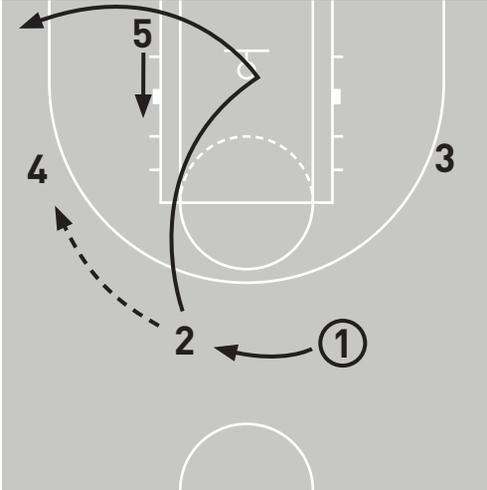
<No.7>



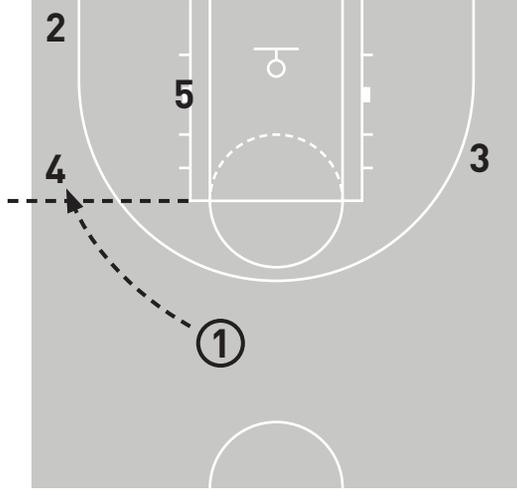
<No.8>



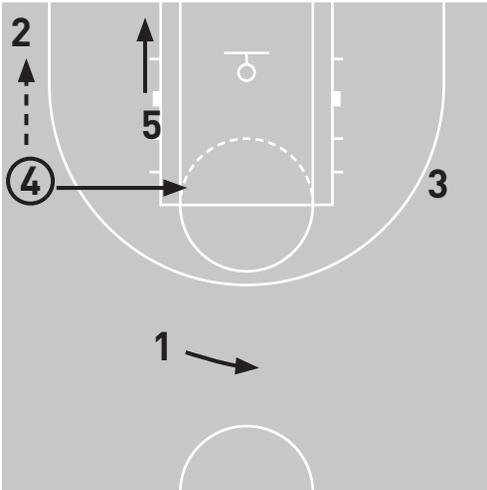
<No.9>



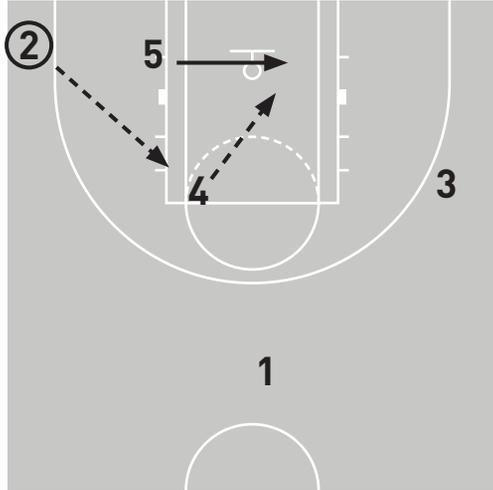
<No.10>



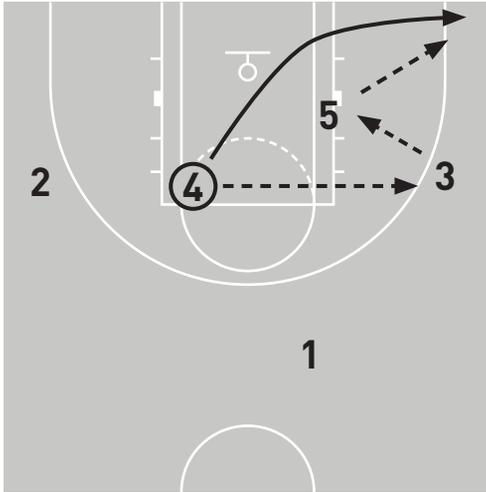
<No.11>



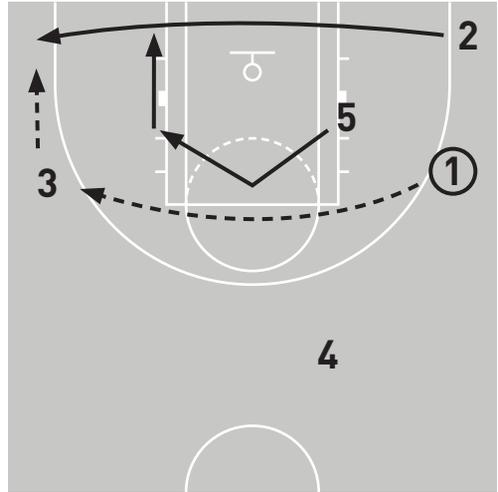
<No.12>



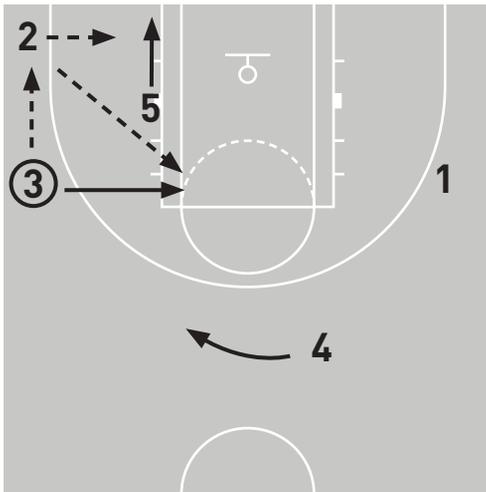
<No.13>



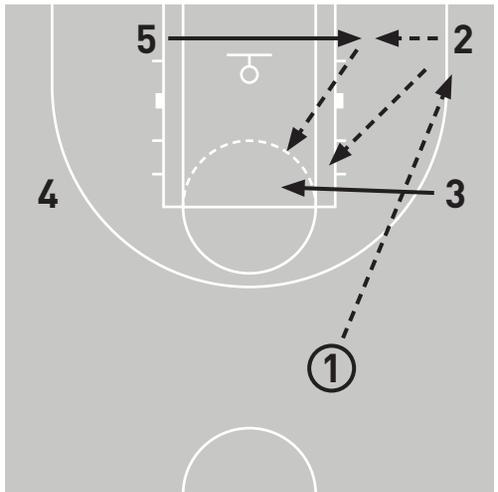
<No.14>



<No.15>



<No.16>



[협력 맨투맨(Helping Man to Man)]

1) 협력 맨투맨

덩크슛이 장신선수에 유리하다면 3점 슛은 단신선수에게 유리한 규칙이다. 3점슛의 규칙은 1984년 LA올림픽기간 중 미국의 닥터 스타이즈(Dr. Steize)씨가 제창하였고 FIBA에 의해 확정되었다. 그 후 처음 몇 년간은 단신선수의 전유물처럼 사용되어 왔다. 그러나 그로부터 4년이 지난 1988년 서울올림픽에서 나타난 양상은 달랐다. 3점슛이 더 이상 단신선수만의 무기가 아니었다. 장신선수들도 이를 폭넓게 이용하였던 것이다. 당시 구소련이 미국을 누르고 금메달을 획득할 수 있었던 이유도 따지고 보면 3점 슛이 절대적인 역할을 했다.

최근 NBA농구에서의 3점 슛은 더욱 두드러진 모습이다. 포지션에 관계없이 누구나 3점 슛이라는 무기를 가지고 플레이를 하며, 정확도도 나날이 높아지고 있다. 90년대 한국농구를 양궁농구라고 비아냥하던 때처럼 NBA농구가 양궁농구로 변신한 것을 어떻게 설명해야 할지 난감하기만 하다. 하프코트 전체가 득점지역으로 간주되고, 수비의 개념 특히 맨투맨 디펜스(man to man defense)의 개념 역시 크게 달라졌다.

현대농구에서는 득점지역과 비 득점지역이 따로 없다. 선수들의 기량이 발달하여 한 명의 공격자를 한 명이 수비하는 1대1수비가, 한 명의 공격자를 두 명이 수비하는 1대 2 또는 3명의 공격자를 5명이 수비하는 3대5의 집단수비가 필요하게 되었다. 이것이 바로 협력 맨투맨 수비(helping man to man defense)이다.

협력 맨투맨이란 선수들끼리 어떠한 방식으로든 서로 협력하여 전체적인 수비를 펼쳐 상대팀의 득점력을 봉쇄하는 것이다. 이 수비를 고집하는 이유는 농구가 볼을 가지고 있는 단 한 사람의 공격자에 의해 득점이 이루어지기 때문이다. 이것을 조금 더 알기 쉽게 설명하기 위하여 다음 상황을 분석해 보기로 하자.

- 수비하지 않으면 안 되는 지역
- 수비하지 않으면 안 되는 선수
- 수비하지 않으면 안 되는 플레이
- 수비하지 않아도 좋은 지역
- 수비하지 않아도 좋은 선수
- 수비하지 않아도 좋은 플레이

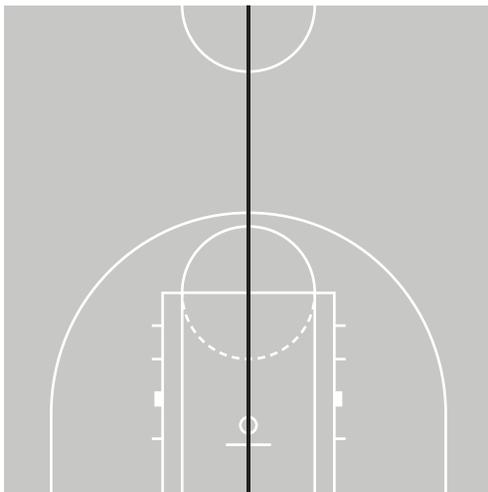
이러한 상황은 농구코트 안에서 동시에 발생한다. 이 중에서 지키지 않아도 되는 지역에 있는 공격자를 수비하고 있는 사람은 그 순간에 지키지 않으면 안 될 지역에 있는 공격자에게 힘을 빌려 줄 수 있다(협력할 수 있다). 따라서 협력 맨투맨을 생각할 경우에는 그 순간에 지키지 않으면 안 되는 지역·선수·플레이와 지키지 않아도 좋은 지역·선수·플레이를 확실히 구별하여 이해할 수 있어야 한다. 그것은 일반적으로는 공이 있는 위치, 바스켓, 그리고 자기 수비하는 공격자의 위치에서 판단하고 이해해야 한다.

그러나 앞에서 말한 바와 같이 농구에서는 볼이 있는 곳에서 슛할 수밖에 없다. 따라서 제일 먼저 지켜야 할 지역은 볼이 있는 위치이고, 두 번째로 지켜야 할 지역은 볼이 있는 위치에서 한 번의 패스로 슛을 당할 수 있는 곳이다. 이 같은 지역에 있는 선수와 플레이에 대하여 앞에서 언급한 위치와 시야의 원칙을 정확히 발휘하여 수비하는 것이 맨투맨 협력(협력해서 수비하는)의 포인트라고 할 수 있다.

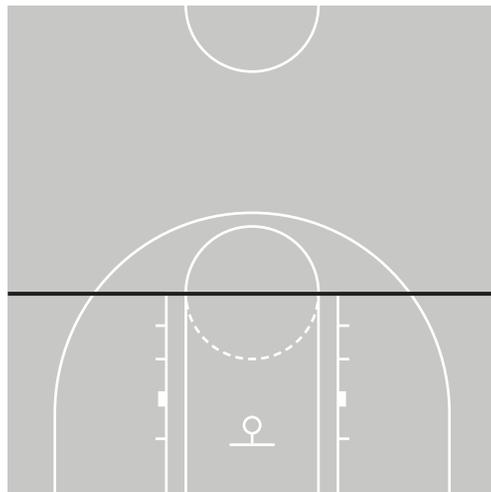
그러면 이해하기 쉽도록 볼이 있는 위치와 지키지 않으면 안 될 지역(선수와 플레이는 이 지역에 포함)을 도표로 설명해 보겠다.

- ① 하프코트를 세로로 2등분한다. (도표 1)과 같이 센터라인 중심점으로부터 바스켓 중심점을 잇는 일직선을 그려 좌우로 구분한다.
- ② 이어서 자유투 선을 좌우로 연장하여 사이드라인과 닿도록 가로로 다시 2등분한다(도표 2).

(도표 1)



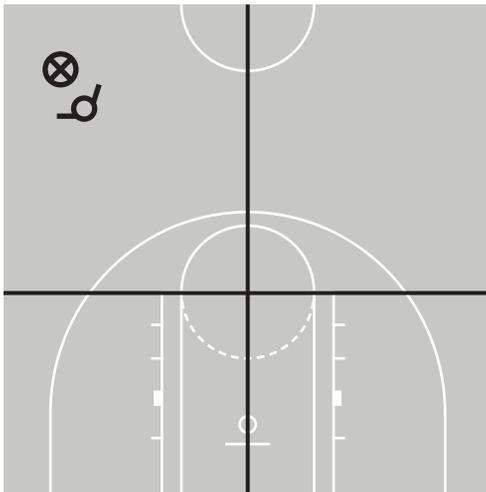
(도표 2)



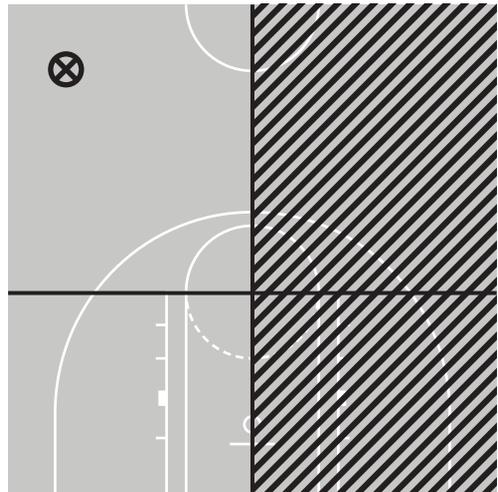
③ 공격 팀의 볼 취급자는 절대로 코트의 중앙을 통과하지 못하도록 하고, 그를 오버 시프팅(over shifting)하여 좌우 어느 한쪽 사이드로 몰아세운다(도표 3).

④ 볼의 위치가 일직선을 중심으로 좌우 어느 한 사이드로 결정되는 순간 볼이 있는 곳을 볼 사이드라 하고, 그 반대 사이드(도표 4의 사선 부분)를 협력 사이드(help side)라고 정한다.

(도표 3)



(도표 4)



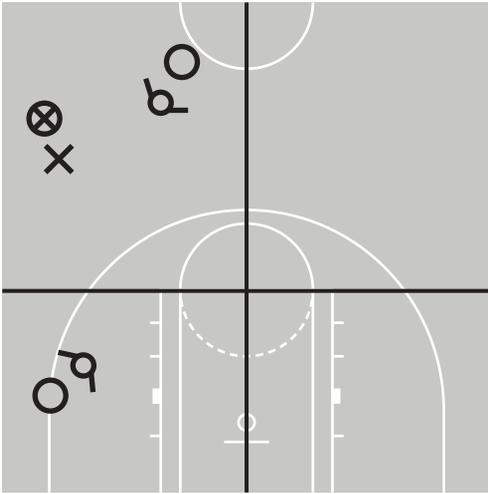
⑤ 볼 사이드에서는 볼을 다루는 공격자를 사이드라인 쪽으로 드리블링 하도록 오버 시프팅하여 몰고, 볼로부터 4~5m 이내에 있는 볼을 소유하지 않은 공격자를 수비할 때에는 수비자가 등을 공을 향한 채 디나이 스탠스(deny stance)로 접근하여 볼을 쉽게 받지 못하도록 한다(도표 5).

⑥ 볼 사이드이지만 볼의 위치로부터 7~10m 가량 이상 투 카운트 거리에 있는 공격자를 수비할 때는 오픈 스탠스(open stance)로 가슴이 볼에 향하도록 하고, 떨어져서 자기 사람과 볼을 동시에 주시하면서 도움 수비를 준비한다(도표 6).

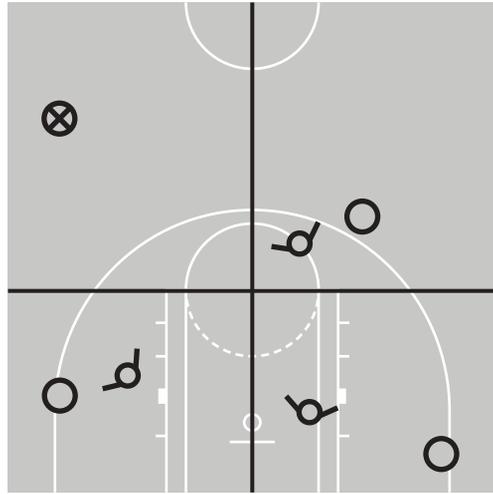
⑦ 헬프 사이드에서의 수비는 누구나 오픈 스탠스(open stance : 볼과 자기가 말아야 할 공격자를 동시에 볼 수 있는 자세)로 위치한다(도표 7).

⑧ 볼의 위치가 자유투선 연장지역(사이드)부근이나 그 아래에 있을 경우에는 공격유효범위 지역 및 그 순간에 협력해서 지키지 않으면 안 되는 지역이 된다. 따라서 볼 취급자를 절대로 중앙으로 들어가지 못하게 하고, 코너로 드리블링 하도록 하거나 패스하도록 유도한다(도표 8).

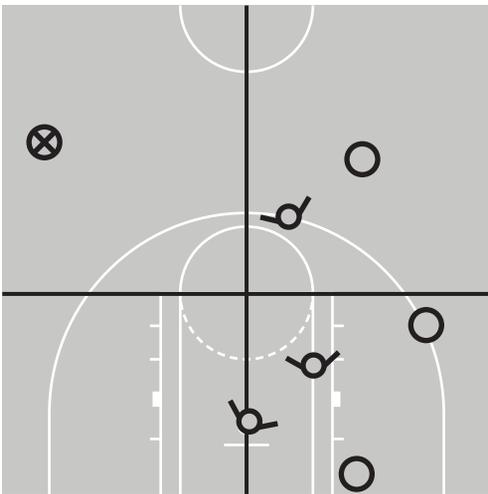
(도표 5)



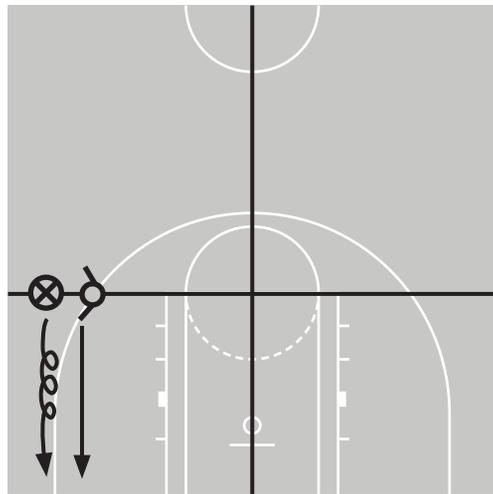
(도표 6)



(도표 7)



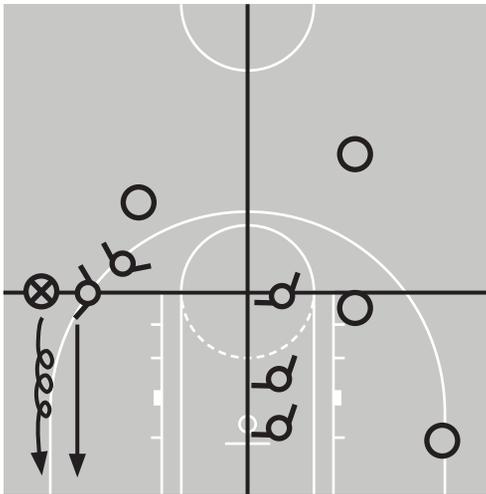
(도표 8)



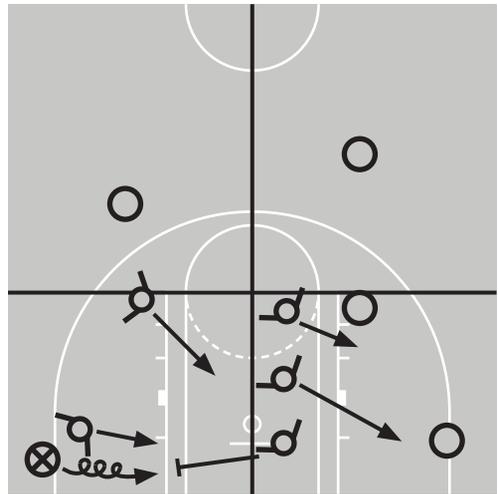
⑨ 이 때 헬프 사이드 수비자들은 수비자 5명이 사이드의 공격자 2명을 함께 수비하겠다는 즉, 2대5 또는 3대5로 수비하겠다는 의지로 자기가 맡은 공격자가 어느 위치에 있던 무조건 종적으로 잇는 일직선까지 쳐져서 중앙을 지키고 도움수비 준비 자세를 취한다(도표 9).

⑩ 만일, 공격자가 코너에서 수비자를 제치고 베이스라인을 따라 돌파해 들어온다면 헬프 사이드의 최 하단 수비자는 자기 사람을 과감히 버리고 로테이션(rotation)하여 정지시키고, 그가 버린 공격자는 역시 헬프 사이드 정면 수비자가 아래로 로테이션하여 수비하도록 한다 (도표 10).

(도표 9)

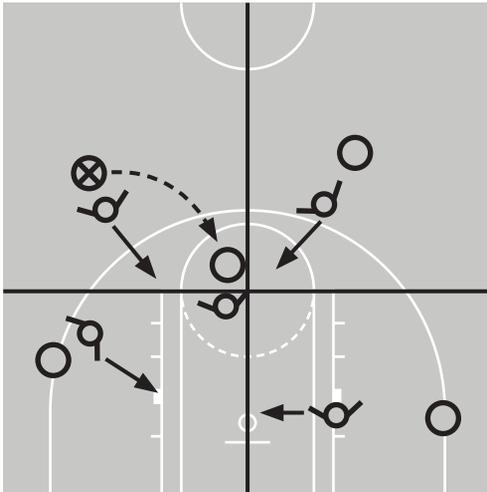


(도표 10)



- ⑪ 어느 지역에서나 일단 포스트로 패스가 이루어지면 (도표 11)과 같이 수비한다.
- ⑫ ⑩에 이어서, 도움 수비자에 의해 공격이 정지된 볼 취급자가 볼을 밖으로 패스 아웃 하였을 경우에는 인터셉트를 노린다. 여의치 않으면 원래 수비하던 공격자를 향해 달려가 수비한다. 그것을 헬프 앤드 리커버(help and recover)라고 한다(도표 12).

(도표 11)



(도표 12)

