

농구

스페셜올림픽 공식규정은 스페셜올림픽 농구종목의 모든 경기에 적용된다. 스페셜올림픽은 국제 경기단체로서 이 규정을 국제농구연맹(FIBA)과 국가별 협회(NGB)의 농구규정을 근거로 수립했다.

스페셜올림픽 규정과 문제가 발생하지 않는 한 국제대회에서는 FIBA규정이, 국내경기에서는 NGB의 규정이 적용된다.

이 두 규정 사이에 문제가 있을 시에는 스페셜올림픽 규정이 우선 적용된다.

A. 공식 경기

다음은 스페셜올림픽에서 치르는 공식경기종목들이다.

아래 종목들은 모든 레벨의 선수들에게 경기기회를 제공하기 위함이다.

프로그램에서는 대회를 치를 종목을 결정할 수 있으며 필요한 경우 경기운영에 대한 지침을 내릴 수 있다. 코치는 각 선수의 능력과 흥미에 맞게 종목을 선택하고 훈련시킬 수 있다.

1. 스피드 드리블
2. 팀 기술 경기
3. 개인 기술 경기
4. 팀 경기
5. 하프코트 경기 : 3 on 3 경기
6. 통합 팀 경기
7. 하프코트 통합 팀 경기 (3 on 3)

B. 코트와 장비

1. 여자부와 주니어부의 경기에는 더 작은 농구공을 사용할 수 있다. (둘레 72.4cm[28 1/2"], 무게 510~567g[18~20온스])
2. 농구대는 링과 그물로 이루어진다. 경기용 농구링은 일반적으로 바닥에서 3.05m(10') 높이에 위치한다. 주니어부 경기에는 링이 경기장 바닥에서 2.44m(8') 높이인 더 낮은 농구대를 사용할 수 있다.

C. 경기 규정

1. 팀 경기
 - a. 디비저닝
 - 1) 감독은 경기 전에 출전선수명단에 있는 각 선수의 두 가지 농구

기술평가 테스트(BSAT) 점수 - 드리블, 외곽슈팅 - 를 제출해야 한다.
(이 테스트는 오직 선수/팀의 평가를 위한 것이며 메달과 리본을 시상하는 경기종목이 아니다. BSAT와 관련된 정보는 D장 참조.)

- 2) 또한 감독은 출전선수명단에서 경기력이 가장 뛰어난 5명의 선수를 지정하고 그 이름 옆에 별표를 해야 한다.
- 3) "팀 점수"는 상위 7명의 선수의 점수를 더한 다음 7로 나눠 정한다.
- 4) 팀은 먼저 BSAT 팀 점수에 의해 그룹이 분류되며 추가적인 패스, 드리블, 슈팅 훈련은 분류라운드 이전에 실시된다.
- 5) 경기의 분류라운드는 디비저닝을 최종적으로 확정짓기 위해 실시된다.
 - a) 분류라운드에서 팀들은 매 경기 최소 6분의 경기를 1회 이상 치른다.
 - b) 각 팀은 모든 팀원이 경기를 치를 수 있도록 해야 한다.

b. 경기의 조정

다음은 스페셜올림픽 농구 팀 경기에 적용할 수 있도록 한 FIBA와 NGB 규정의 개정조항이다.

이 개정조항의 적용은 선택사항이며 이를 적용할지에 대한 결정은 각 스페셜올림픽 프로그램의 권한이다.

- 1) 경기시간은 경기감독관의 재량에 의해 조정될 수 있다.
- 2) NGB 규정이 허용하는 것보다 두 스텝을 더 밟을 수 있다. 하지만 선수가 득점을 하고 "트래블링"을 범한 것으로 판단되거나 스텝을 더 밟아 수비를 비켜간 경우, 어드밴티지가 주어진다. 바이얼레이션은 즉시 선언된다.
- 3) 자유투를 던지는 선수는 심판이 공을 건네준 시점부터 10초 이내에 공을 던져야 한다.

c. 팀과 선수

- 1) 한 팀은 5명의 선수로 구성된다.
- 2) 한 팀의 구성은 교체선수를 포함해 선수 10명을 초과할 수 없다.

d. 강조 : 더블 드리블을 하는 것은 바이얼레이션이다.

e. 유니폼/복장

- 1) 모든 선수는 반드시 구별 할 수 있는 등번호가 붙은 복장을 입고 밑바탕이 고무로 된 평평한 운동화를 신어야 한다.
- 2) 팀의 유니폼 상의와 하의는 반드시 동일한 정돈 된 색상과 형태여야 한다.
- 3) 언더셔츠를 입는다면 반드시 유니폼의 몸통 색과 어울려야하며(장식이 아닌) 동일한 색상이어야 한다. 언더셔츠는 일부 또는 선수전원이 입을

수 도 있으며, 반팔 또는 민소매 일 수 있다.(자르거나 끝이 너털너털한 것은 허용되지 않는다.)

- 4) 헤드커버 - 종교적인 이유로 헤드커버를 할 때는 반드시 토너먼트 경기 이전에 의료용 헤드커버와 같은 안전기준에 충족한 공식 서류와 함께 제출 되어 한다. 헤드커버는 반드시 단일, 단색의 아무런 장식이 없어야 한다.
- 5) 유니폼 규정에 준수 된 복장을 갖추지 않은 사람은 경기에 투입 될 수 없다.

2. 하프코트 경기 : 3 on 3

a. 디비저닝

- 1) 감독은 경기 전에 출전선수명단에 있는 각 선수의 두 가지 농구 기술평가 테스트(BSAT) 점수 - 드리블, 외곽슈팅 - 를 제출해야 한다.
- 2) 또한 감독은 출전선수명단에서 경기력이 가장 뛰어난 3명의 선수를 지정하고 그 이름 옆에 별표를 해야 한다.
- 3) "팀 점수"는 상위 4명의 선수의 점수를 더한 다음 4로 나눠 정한다.
- 4) 팀은 먼저 BSAT 팀 점수에 의해 그룹이 분류된다.
- 5) 경기의 분류라운드 는 디비저닝을 최종적으로 확정짓기 위해 실시된다.
 - a) 분류라운드에서 팀들은 매 경기 최소 6분의 경기를 1회 이상 치른다.
 - b) 각 팀은 모든 팀원이 경기를 치를 수 있도록 해야 한다.

b. 목적

- 1) 하프코트 경기를 치름으로써 스페셜올림픽 농구대회에 참가하는 팀의 수를 늘릴 수 있다.
- 2) 또한 낮은 레벨의 선수들이 풀 코트에서 경기를 할 수 있도록 발전하는데 도움을 준다.
- 3) 하지만 가능하다면 언제라도 정규 팀 경기를 할 수 있도록 노력해야 한다.

c. 경기장과 장비

- 1) 양쪽 하프코트 중 어느 쪽이라도 사용할 수 있다. 코트의 경계는 농구대 아래의 엔드라인과 양쪽의 사이드라인, 그리고 중앙라인으로 이루어진다.
- 2) 각 팀은 통일된 상의를 착용해야 한다. 팀의 상의는 앞뒤가 같은 색으로, 단색이어야 한다. 각 선수는 상의의 앞뒤에 등번호를 달아야 하는데, 뒤쪽에는 최소 높이 20cm(6~8") 이상, 그리고 앞쪽에는 높이

10cm(4")에 폭 2cm(3/4") 이상인 아라비아 숫자로 한다. 모든 숫자는 각 국가별 경기단체가 정한대로 한다.

d. 팀과 선수

- 1) 한 팀은 선수를 5명까지 보유할 수 있으며 여기에는 3명의 선발선수와 2명의 교체선수가 포함된다.
- 2) 하프코트 경기는 3대3으로 치러진다. 각 팀은 3명의 선수로 경기를 시작해야 하며 그렇지 못할 경우 몰수패가 선언된다.

e. 경기

- 1) 경기는 20분 동안 진행되거나 한 팀이 20점을 기록할 때까지 치러진다. 3점 구역에서 던져 3점으로 인정되는 경우가 아닌 필드골은 2점으로 인정되고 3점 구역에서 던진 필드골은 3점으로 인정된다.
- 2) 경기종료 1분전까지의 계시는 멈추지 않고 계속 진행하는 방식이 적용된다. 경기 종료직전 1분 동안은 모든 데드볼 상황(파울, 바이얼레이션, 필드골, 작전시간)마다 계시를 정지한다.
- 3) 경기는 동전던지기로 공의 소유권을 결정하고 시작하며 점프볼을 하지 않는다. 모든 점프볼은 동전던지기에서 이긴 팀부터 교대로 공을 소유하는 방식으로 진행된다.
- 4) 20점을 먼저 득점하거나 20분경과 후 더 높은 점수를 얻은 팀이 승리한다.
- 5) 정규시간이 끝나고 동점이 되어 연장전에 들어가는 경우, 동전던지기로 공의 소유권을 결정하고 시작한다. 정규시간과 각 연장전이 끝날 때마다 1분의 휴식시간이 주어진다. 연장전의 진행시간은 3분이며 연장전에서도 종료직전 1분 동안은 모든 데드볼 상황마다 계시를 정지한다.

f. 경기

- 1) 공이 라인 밖으로 나간 경우 항상 주심이 공을 다룬다.
- 2) 파울이나 바이얼레이션이 선언되는 경우, 그리고 필드골을 성공하거나 주심이 휘슬을 분 다음에는 항상 데드볼이 된다.
- 3) 필드골을 성공한 이후 공의 소유권은 상대팀에 넘어간다. 하지만 슈팅동작에서 파울을 당하고 골을 성공한 경우, 득점은 인정되고 파울을 당한 선수의 팀이 공의 소유권을 유지한다.
- 4) 모든 상황(파울, 바이얼레이션, 아웃오브바운드, 골, 작전시간)에서의 스포인은 자유투 구역 끝의 원 안에서 연장된 파울라인 상의 뒤에 지정된 지점에서 이루어진다. 이 과정은 파울, 바이얼레이션, 작전시간,

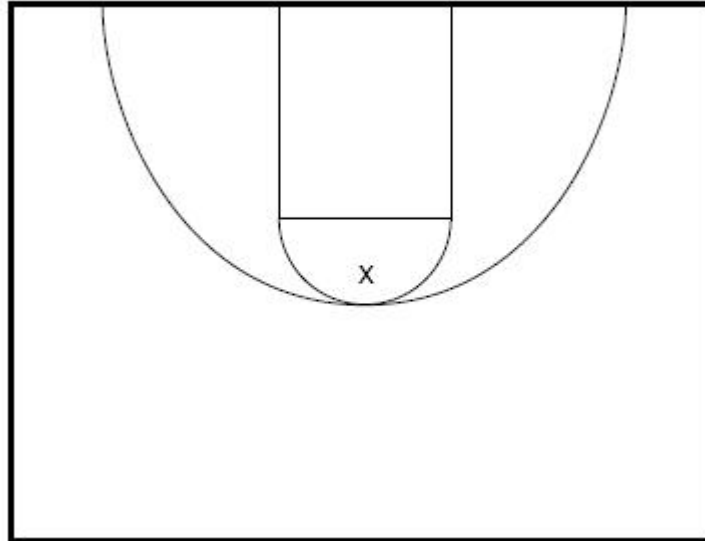
아웃오브바운드, 그리고 필드골에 모두 적용된다. 스로인 하는 선수는 지정된 위치에, 다른 모든 선수는 하프코트 범위 안에 위치한다. 공이 스로인 된 다음에는 공격 팀의 어떤 선수라도 슈팅을 할 수 있다.

- 5) 상대의 공을 빼앗은 팀은 슈팅하기 전에 연장된 파울라인의 뒤로 공을 내보낸 다음 슈팅을 해야 한다. 공을 다시 받을 때는 공 또는 공을 가진 선수의 발이 연장된 파울라인이나 그 뒤 구역에 닿아야 한다.
- 6) 공을 빼앗은 팀의 선수가 연장된 파울라인 뒤로 공을 내보내지 않고 필드골을 시도하면 바이얼레이션이 된다.
- 7) 선수교체는 데드볼 상황에서 이루어질 수 있다. 한 팀이 선수교체를 할 때에는 상대팀에도 선수교체의 기회가 주어져야 한다. 경기에 교체 투입되는 선수는 점수기록원의 자리에 알리고 주심의 지시에 따라 경기에 투입되어야 한다.
- 8) 팀 마다 두 번의 60초 작전시간이 허용되고 작전시간이 선언되면 계시는 정지된다. 주심은 선수의 부상 시에 타임아웃을 선언할 수 있으며 언제라도 자신의 재량에 따라 시간을 멈출 수 있다. 예를 들어, 공이 경기장 밖으로 멀리 튕겨나갔을 때 시간이 계속 경과된다면 한 팀에게 불공정한 이득을 주는 것이 되므로 이런 상황이 발생할 시에는 계시를 정지해야 한다.
- 9) 양 팀의 선수가 한 손 또는 양 손으로 공을 단단히 잡고 있어서 힘으로만 공을 빼앗을 수 있는 경우에는 헬드볼이 선언된다. 이 경우 양 팀에 교대로 공의 소유권이 주어진다.
- 10) 농구대가 경기장 안에 설치된 코트에서는 공을 가지고 있지 않은 선수의 몸이 농구대에 닿더라도 아웃오브바운드로 간주하지 않는다. 공이 농구대에 닿는 경우에는 아웃오브바운드가 선언된다. 어떤 선수도 자신이 유리해지거나 상대 선수를 불리하게 하기 위해 농구대를 이용할 수 없다.
- 11) 심판은 선수나 코치의 구두신호 또는 수신호를 작전시간 요청으로 인정한다.

g. 파울과 페널티

- 1) 파울은 신체 접촉이나 비신사적 행위와 관련된 규칙 위반을 말한다. 파울은 규칙위반자에게 부과된다.
- 2) 모든 (개인, 일반, 테크니컬) 파울상황에서는 파울을 당한 팀이 자유투 구역 끝의 원 안에서 연장된 파울라인 상의 뒤에 지정된 지점에서 공의 소유권을 갖는다. 슈팅동작에서 파울을 당하고 필드골을 성공한 경우,

득점이 인정된다. 이때 파울을 당한 팀은 공의 소유권도 유지한다. 어떤 경우에도 자유투가 주어지거나 시도할 수 없다. (아래 도표 참조)



- 3) 3대3 하프코트 경기에서는 개인 또는 팀파울에 제한이 없지만 미스컨덕트를 받으면 선수와 코치에게 경고를 주게 된다. 계속되는 미스컨덕트나 악의적이고 고의적인 파울을 한 선수에게는 퇴장이 주어진다.
- 4) 슈터를 포함한 공격 선수는 자유투 구역 안에 3초까지만 머물 수 있다. 이 규칙을 위반할 때는 공의 소유권을 잃는다.
- 5) 스로인을 하는 선수는 5초 안에 공을 던져야 한다. 5초 이상 공을 가지고 있을 때는 공의 소유권을 잃는다.

h. 강조사항

- 1) "더블 드리블"은 바이얼레이션이다.
- 2) 선택적용사항:
선수는 규정이 허용하는 것보다 두 스텝을 더 밟을 수 있다. 하지만 선수가 득점을 하고 "트래블링"을 범한 것으로 판단되거나 스텝을 더 밟아 수비를 비켜간 경우, 어드밴티지가 주어진다. 바이얼레이션은 즉시 선언된다.

3. 통합 경기

a. 통합 팀 경기 (3대3경기 포함)

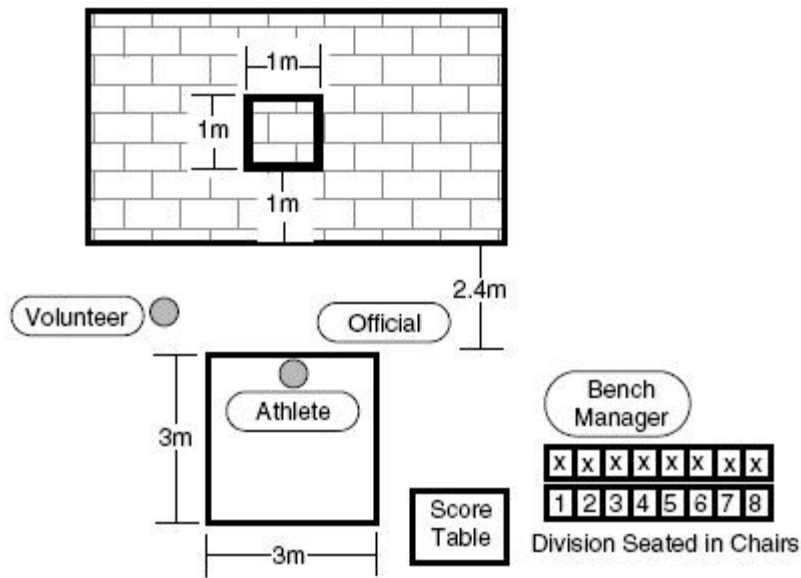
- 1) 출전선수명단에는 적정비율의 선수와 파트너가 포함돼야 한다.
- 2) 경기 중의 선수 라인업은 언제라도 선수 3명과 파트너 2명을 초과해서는 안 된다. (3대3경기에서는 선수 2명과 파트너 1명)

3) 각 팀에는 경기 중에 선수 라인업과 팀 운영을 책임지는 비 선수 성인 코치 1명을 두어야 한다.

4. 개인기술경기

이 종목은 낮은 레벨의 선수들에게 의미 있는 경기 기회를 제공한다. 이 종목은 이미 경기가 가능한 선수들을 위한 것이 아니다. 개인기술경기는 '타켓 패스', '10m 드리블', '제자리 슈팅'의 3종목으로 이뤄진다. 선수의 최종점수는 이 3종목에서 얻은 각각의 점수들을 더해 결정된다. 선수들은 이 3종목의 총점에 의해 사전에 디비저닝이 된다. 각 종목은 진행할 자원봉사자의 적정 수, 그리고 위치와 함께 도표화 되어있다. 또한 경기가 진행되는 동안에는 경기의 일관성을 유지하기 위해 같은 자원봉사자들이 한 종목에 계속 머무르는 것이 좋다.

a. 제 1종목 : 타켓 패스



1) 목적 : 농구공 패스 능력을 측정

2) 장비

농구공 2개 (여자부와 주니어부의 경기에는 둘레 72.4cm[28 1/2"]에 무게 510~567g[18~20온스]인 더 작은 농구공을 대신 사용할 수 있다), 평평한 벽, 분필 또는 플로어 테이프, 측정 테이프.

3) 설명

분필이나 테이프를 이용해 벽에 1x1m (1m=3' 3 1/2") 크기의 정사각형을 표시한다. 정사각형의 밑 선은 바닥에서 1m (3' 3 1/2") 높이여야 한다.

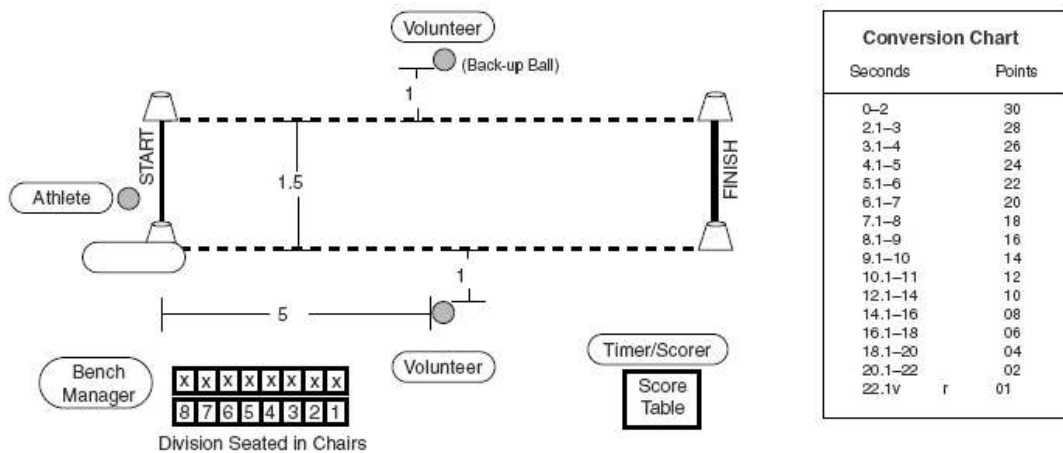
벽에서 2.4m (7') 거리의 바닥에 3x3m (3m=9' 9") 크기의 정사각형을

표시한다. 선수는 정사각형 안에 서있어야 한다. 휠체어 선수의 휠체어 앞바퀴의 축은 선을 넘을 수 없다. 선수는 패스를 5회 시도한다.

4) 득점

- a) 선수가 던진 공이 벽의 정사각형 안을 맞출 경우 3점을 얻는다.
- b) 선수가 던진 공이 정사각형의 선을 맞출 경우 2점을 얻는다.
- c) 선수가 던진 공이 벽은 맞췄으나 정사각형의 어떤 부분에도 닿지 않는 경우 1점을 얻는다.
- d) 선수가 박스 안에 서서 1번 이상 바운드되거나 바로 공을 잡는 경우 1점을 얻는다.
- e) 선수가 던진 공이 벽에 닿기 전에 바운드되면 0점을 얻는다. 점수는 5회 패스로 얻은 점수를 모두 더한 것으로 한다.

b. 제 2종목 : 10m 드리블



1) 목적 : 농구공을 드리블하는 속도와 능력을 측정.

2) 장비

농구공 3개 (여자부와 주니어부의 경기에서는 둘레 72.4cm[28 1/2"]에 무게 510~567g[18~20온스]인 더 작은 농구공을 대신 사용할 수 있다), 콘 4개, 바닥 테이프 또는 분필, 측정테이프, 초시계.

3) 설명

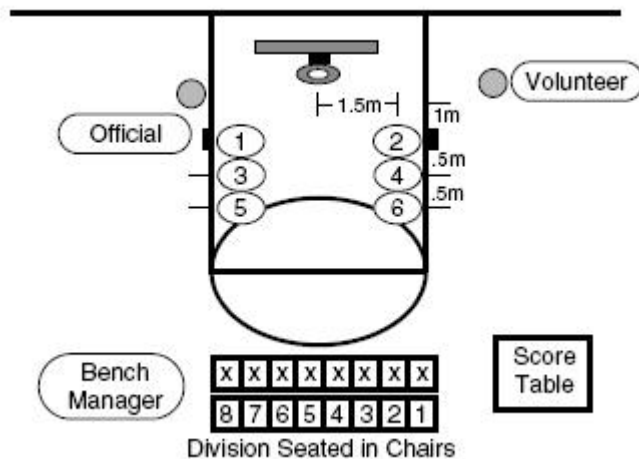
- a) 선수는 콘 사이의 출발선 뒤에서 출발한다.
- b) 심판이 신호를 하면 선수는 드리블하면서 움직이기 시작한다.
- c) 선수는 10m (32' 9 3/4") 구간 전체를 한 손으로만 드리블한다.
- d) 휠체어 선수는 드리블 2회에 휠체어 2회 밀기를 교대로 해야 정상적인 드리블로 간주된다.

- e) 선수는 콘 사이의 결승선을 통과하고 농구공을 잡아 드리블을 멈춰야 한다.
- f) 선수가 공을 놓치더라도 시간은 계속 흐른다. 선수는 놓친 공을 다시 집어들 수 있다. 하지만 공이 1.5m 폭의 레인 밖으로 나가는 경우, 선수는 가장 가까이 있는 보조 농구공이나 놓친 공을 다시 집어 들어 계속할 수 있다.

4) 득점

- a) "출발 (Go)" 신호에서부터 콘 사이의 결승선을 통과해 드리블을 멈추고 공을 잡을 때까지 시간을 측정한다.
- b) 부정한 방법(두 손으로 드리블, 공을 들고 이동 등)으로 드리블을 할 때마다 1초의 페널티 시간이 추가된다.
- c) 선수에게는 두 번의 기회가 주어진다. 두 번 시도에 소요된 각각의 시간에 페널티 점수를 더한 시간을 점수 환산표에 따라 포인트로 전환한 것을 득점으로 한다.
- d) 선수의 득점은 두 번의 시도 중 더 좋은 기록을 환산한 점수로 한다. (동점이 발생할 경우, 실제 시간을 비교해 순위를 결정한다.)

c. 제 3종목 : 제자리 슈팅



1) 목적 : 슈팅 능력을 측정.

2) 장비

농구공 2개 (여자부와 주니어부의 경기에서는 둘레 72.4cm[28' 1/2"]에 무게 510~567g[18~20온스]인 더 작은 농구공을 대신 사용할 수 있다), 플로어 테이프 또는 분필, 줄자, 백보드를 갖춘 3.05m (10') 높이의 정규 골대. (주니어부 경기에서는 2.44m [8'] 높이의 골대를 대신 사용할 수

있다.)

3) 설명

바닥에 6개의 지점을 표시한다.

바닥의 각 지점으로부터 림 전면의 하단까지 거리 측정을 시작한다.

지점은 다음과 같이 표시 한다 :

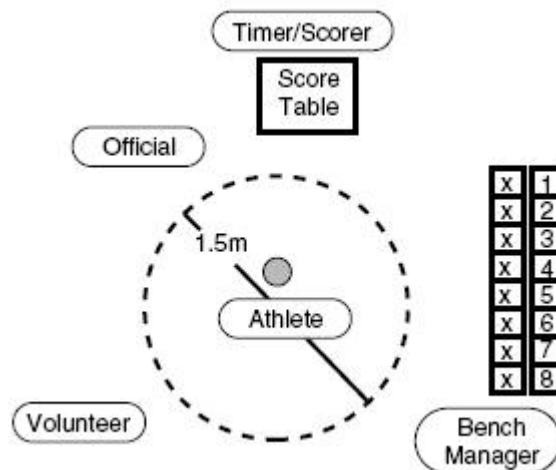
- a) 제1 & 2지점 = 좌우 1.5m (4' 11") 지점, 림에서 1m (3' 3 1/2") 거리
- b) 제3 & 4지점 = 좌우 1.5m (4' 11") 지점, 림에서 1.5m (4' 11") 거리.
- c) 제5 & 6지점 = 좌우 1.5m (4' 11") 지점, 림에서 2m (6' 6 3/4") 거리.
- d) 선수는 6개의 각 지점에서 두 번씩 필드골을 시도한다. 먼저 2번, 4번, 6번 지점에서 시도한 다음, 1번, 3번, 5번 지점에서 시도한다.

4) 득점

- a) 1번과 2번 지점에서 필드골을 성공할 때마다 2점이 주어진다.
- b) 3번과 4번 지점에서 필드골을 성공할 때마다 3점이 주어진다.
- c) 5번과 6번 지점에서 필드골을 성공할 때마다 4점이 주어진다.
- d) 필드골을 시도해 공이 골대를 통과하지 못하고 백보드나 링에 닿은 경우에는 1점이 주어진다.
- e) 선수의 득점은 12회의 슈팅에서 얻은 점수의 총점으로 한다.
- f) 개인기술경기에서 최종점수는 3가지 종목에서 얻은 점수를 모두 더한 것으로 한다.

5. 스피드 드리블

이 종목은 낮은 레벨의 선수들에게 의미 있는 경기기회를 제공한다.



a. 장비

1) 줄자

- 2) 플로어 테이프 또는 분필
- 3) 농구공 1개 (여자부와 주니어부의 경기에서는 둘레 72.4cm[28 1/2"]에 무게 510~567g[18~20온스]인 더 작은 농구공을 대신 사용할 수 있다),
- 4) 초시계
- 5) 카운터
- 6) 휘슬

b. 준비 : 직경 1.5m (4' 11")의 원을 표시한다.

c. 규칙

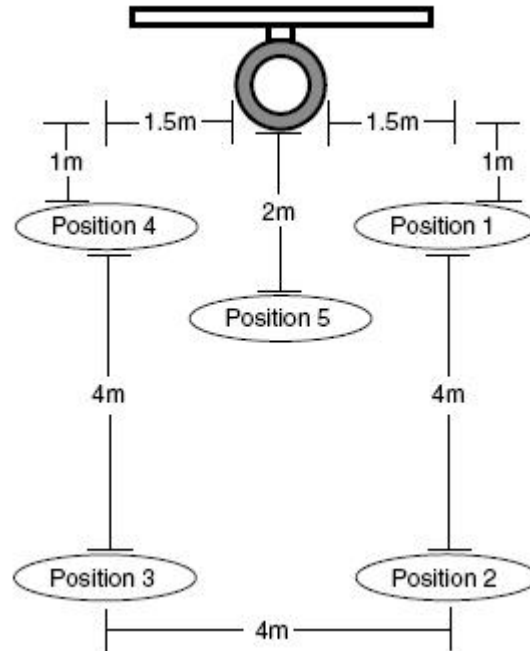
- 1) 선수는 한 손으로만 드리블할 수 있다.
- 2) 선수는 경기가 진행되는 동안 서있거나 휠체어 또는 비슷한 크기의 다른 종류의 휠체어에 앉아있어야 한다.
- 3) 선수는 휘슬이 울리면 드리블을 시작하고 휘슬소리와 함께 멈춘다.
- 4) 60초의 시간제한이 주어진다. 이 경기의 목표는 60초 동안에 가능한 한 많이 드리블하는 것이다.
- 5) 드리블하는 동안에는 지정된 원안에 머물러야 한다.
- 6) 농구공이 원 밖으로 굴러나갈 경우, 드리블을 계속할 수 있도록 다시 공을 주워다 줄 수 있다.

d. 득점

- 1) 60초 동안 제대로 드리블을 한번 할 때마다 1점을 얻는다.
- 2) 농구공이 원 밖으로 3번 굴러나가면, 카운트를 멈추고 경기가 끝난다.

6. 팀 기술경기

이 종목은 낮은 레벨의 선수들에게 의미 있는 경기기회를 제공한다.



a. 장비

- 1) 농구공 2개 (여자부와 주니어부의 경기에서는 둘레 72.4cm[28 1/2"]에 무게 510~567g[18~20온스]인 더 작은 농구공을 대신 사용할 수 있다)
- 2) 미터 단위의 줄자
- 3) 플로어 테이프 또는 분필
- 4) 정규 농구 골대 (주니어부 경기에는 바닥에서 2.44m[8'] 높이의 링을 갖춘 더 낮은 농구대를 사용할 수 있다.)
- 5) 스코어 시트
- 6) 스코어 보드

b. 준비

- 1) 선수들이 서로 4m (13' 1 1/2")씩 떨어진 2-1-2 지역방어와 유사한 형태로 바닥에 5개의 지점을 표시한다. (도표 참조)
- 2) 5번 위치는 링 전면의 하단에서 2m 거리 (6' 6 3/4")의 지점에 표시한다.
- 3) 모든 팀은 경기시작 전에 출전선수명단을 제출해야 한다.
- 4) 팀들은 등번호가 있는 유니폼이나 상의를 착용해야 한다.

c. 규칙

- 1) 경기담당관은 몇 경기를 치를 것인지 결정해야 한다. 5인으로 구성된 두 팀은 각각 코트의 양쪽 끝에 위치하고 한 번에 한 팀만이 한

라운드를 치른다.

- 2) 경기는 전-후반 각 5라운드로 이루어진다. 5개의 위치에서 각각 한 번씩 전-후반 두 번의 기회가 주어진다.
- 3) 처음 5인 팀의 각 선수들은 공을 받아 다음 위치에 서있는 선수에게 정확히 던져줘야 한다.
- 4) 심판은 라운드가 시작될 때마다 1번 지점의 선수에게 공을 건네준다.
- 5) 1번 지점의 선수는 2번 지점의 선수에게 공을 던지고 2번 위치의 선수는 3번 위치의 선수에게 공을 던진다. 이런 방식으로 공을 5번 위치의 선수가 받을 때까지 순서대로 연속해서 공을 던진다.
- 6) 어떤 방식으로든 공을 패스할 수 있으나 번호순서는 지켜야 하고, 바닥에 공을 한 번만 튀기는 바운드 패스는 허용된다.
- 7) 선수가 공을 놓치면 선수나 심판이 공을 다시 주워올 수 있으나 자기 위치로 돌아온 뒤에 다음 선수에게 공을 던져야 한다. 공을 받는 선수가 팔을 뻗어 닿을 수 있는 범위 안으로 던져진 공을 정확한 패스로 본다.
- 8) 5번 지점의 선수가 공을 받으면 바로 필드골을 시도한다.
- 9) 슬램덩크는 허용되지 않으며 슬램덩크를 한 선수는 점수를 얻지 못한다.
- 10) 5번 지점에 정지해있는 선수는 단 1회만 득점을 시도할 수 있다.
- 11) 5번 위치의 선수가 필드골을 시도하고 나면 라운드가 종료된다.
- 12) 첫 팀이 라운드를 끝내면 다음 팀이 첫 번째 라운드를 치른다.
- 13) 선수들은 각 라운드가 끝나면 번호순서대로 다음 위치로 이동한다.
- 14) 라운드가 끝날 때마다 각 팀은 교대로 매 라운드를 치른다. 각 팀이 5라운드를 마치고 나면, 전반전이 끝난다.
- 15) 5분의 휴식시간이 주어진다.
- 16) 전반전이 끝나면 양팀은 코트를 바꾸고 후반전에는 다른 골대에서 5라운드를 치른다.
- 17) 선수교체는 한 라운드가 끝난 뒤에만 허용된다.
- 18) 코치는 2번과 4번 위치의 측면으로 4m (13' 1 1/2") 이상 떨어진 사이드라인에 머물러야 하고 선수들에게 구두지시나 신호를 할 수 있다. 청각장애선수는 위치이동 시에 도움을 받을 수 있다.

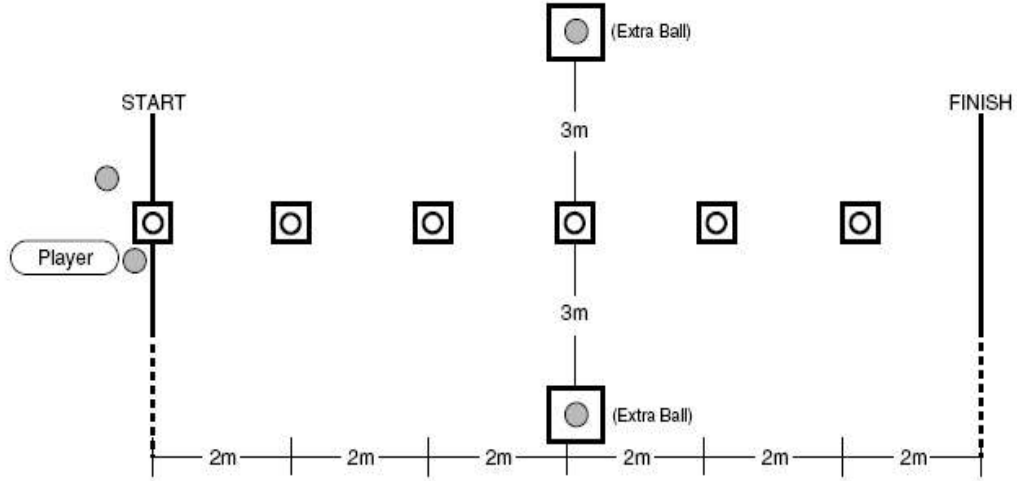
d. 득점

- 1) 패스가 정확할 때마다 팀은 1점을 얻는다.
- 2) 공을 잘 받을 때마다 팀은 1점을 얻는다.

- 3) 필드골을 성공시킬 때마다 팀은 2점을 얻는다.
- 4) 한 라운드에서 패스와 리시브를 모두 성공적으로 해내는 경우 추가로 1점이 주어진다.
- 5) 전반과 후반에 각각 한 팀이 얻을 수 있는 최대 점수는 55점이다.
- 6) 최종 팀 득점은 10라운드를 치러 얻은 모든 점수를 더한 것으로 한다.
- 7) 더 높은 득점을 한 팀이 승리한다.
- 8) 10라운드를 마치고 동점이 된 경우, 추가 연장라운드가 치러진다. 한 라운드를 치러 더 많은 득점을 먼저 한 팀이 승리한다.

D - 농구 기술평가 테스트 (BSAT)

1. BSAT - 드리블



[준비]

농구코트의 한 구역 (사이드라인이나 중앙선을 따라 위치한 곳이 좋다), 콘 6개, 플로어테이프와 농구공 4개 - 테스트 공 1개 (선수에게 먼저 전달), 예비 공 2개 (농구공이 밖으로 나갈 경우에 대비), 테스트 공 1개 (테스트 진행용)

[테스트]

시간 : 1번 시도에 60초.

12m 코스에 2m (6' 6 3/4") 간격으로 줄지어 세워진 6개 장애물의 좌우를 교대로 지나면서 공을 드리블 하도록 선수를 지도한다. 선수는 첫 번째 장애물의 좌우 어느 쪽으로도 출발할 수 있으나 출발 이후부터는 각 장애물을 교대로 통과해야 한다. 마지막 장애물을 통과하고 결승선에 닿으면 선수는 공을 내려놓고 출발선으로 전속력으로 달려가 다음 공을 가지고 장애물 통과를 반복한다. 60초가 경과할 때까지 이 과정을 계속한다. 선수가 공을 놓치더라도 시간은 계속 흐르며, 공을 다시 주워오거나 가까이 있는 예비 공을 집어 들고 코스의 어느 지점에라도 다시 들어올 수 있다.

[득점]

두 장애물 사이의 중간지점을 지날 때마다 1점이 주어진다. (예 : 출발선에서 드리블을 시작해 장애물 코스 전체를 한 번에 통과한 다음 결승선에 공을 내려놓는 경우, 5점을 얻게 된다. 정상적인 드리블만이 허용되며 콘의 성공적인 통과로 인정받기 위해서는 한 중간지점에서 다음 중간지점으로 이동하는 동안 공을 놓치지 않고 드리블해야 한다.) 득점은 60초 안에

통과한 콘(중간지점)의 개수가 된다.

[자원봉사자의 임무]

자원봉사자들은 이 테스트를 진행하면서 테스트를 치르는 어떤 선수도 방해해서는 안 된다.

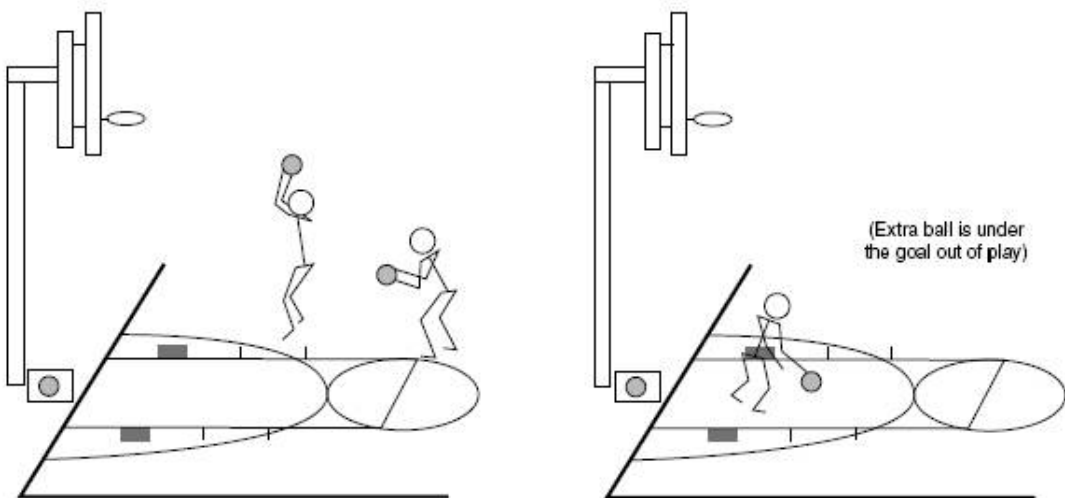
B 자원봉사자가 실제 테스트의 시범을 보이는 동안 A 자원봉사자는 이 테스트를 치를 선수들에게 설명을 한다.

A 자원봉사자는 테스트를 치를 선수에게 농구공을 주고 준비가 됐는지 확인한 다음, "준비(Ready)", "출발(Go)"을 외치고 60초 안에 몇 개의 콘을 통과하는지 센다. 예비 공 뒤에 서있는 B와 C 자원봉사자는 농구공이 밖으로 벗어날 때마다 공을 주워오고 바꿔준다.

D 자원봉사자는 시간을 재고 선수의 점수를 기록한다.

각 자원봉사자는 테스트를 진행하면서 자신이 맡은 부분만 수행한다.

2. BSAT - 필드골



[준비]

골대, 농구협회 공식 자유투 라인, 플로어테이프와 농구공 2개 - 테스트 공 1개 (선수에게 먼저 전달), 예비 공 1개 (공이 밖으로 나갈 경우에 대비)

[테스트]

시간 : 1번 시도에 2분.

선수는 자유투 라인과 자유투 레인이 만나는 지점의 오른쪽이나 왼쪽에 선다. 골대를 향해 드리블해 2.75m (9')의 원호 밖에서 원하는 필드골을 시도한다. 점선으로 표시된 2.75m 원호 밖 어디에서도 슈팅을 할 수 있다.

[이 원호는 자유투 구역의 원을 통과한다.] 슈팅을 한 뒤 (성공한 또는

빛나간) 농구공을 리바운드해 원호를 벗어나 다시 필드골을 시도한다.
선수는 위와 같은 방법으로 2분 동안 가능한 한 많은 필드골을 넣어야 한다.

[득점]

2분의 경과시간 동안 필드골을 성공할 때마다 2점이 주어진다.

[자원봉사자의 임무]

B 자원봉사자가 실제 테스트의 시범을 보이는 동안 A 자원봉사자는 이 테스트를 치를 선수들에게 설명을 한다. A 자원봉사자는 테스트를 치를 선수에게 농구공을 주고 준비가 됐는지 확인한 다음, "준비(Ready)", "출발(Go)"을 외치고 2분 안에 몇 개의 필드골을 성공하는지 센다. 예비 공 뒤에 서있는 B 자원봉사자는 농구공이 밖으로 벗어날 때마다 공을 주워오고 바꿔준다. C 자원봉사자는 시간을 재고 선수의 점수를 기록한다.
각 자원봉사자는 테스트를 진행하면서 자신이 맡은 부분만 수행한다.