
파주시 청소년 3on3 농구대회

「우리들의 3점 슛」 규칙서



목차

1장	3x3 농구 - 경기	03
1조	정의.....	03
2장	대회방식	04
2조	대회 방식 및 승리 조건.....	04
3조	경기시간 및 연장전.....	04
3장	경기규정	05
4조	대회 운영 규정.....	05
5조	득점 및 체크 볼.....	06
6조	자유투.....	06
7조	선수 교체 및 작전 타임.....	06
4장	파울	07
8조	파울 및 팀 파울.....	07
5장	바이얼레이션	07
9조	바이얼레이션.....	07
10조	드리블링.....	07
11조	트래블링.....	08
12조	볼 클리어링.....	09
13조	벌칙.....	10
14조	12초.....	10
6장	별도 사항	11
15조	기타 사항.....	11

□ [우리들의 3점슛] 3x3 농구대회 공식 규칙서

1장 3x3 농구 - 경기

1조 정의

1.1 3x3 농구 경기 (3x3 Basketball Game)

3x3 농구는 2개의 팀이 각각 3명의 선수와 최대 2명의 교체선수를 구성하여, 1개의 골대로 경기한다. 각 팀의 목적은 바스켓에 득점하는 동시에 상대 팀의 득점을 저지하는 것이다. 경기는 최대 2명의 심판, 테이블 오피셜 그리고 수퍼 바이저(만약 있다면)에 의해 진행된다.

1.2 경기의 승자 (Winner of a game)

정규 경기 시간이 종료되기 전이라도, 어느 한 팀이 먼저 21점 이상을 득점하게 되면 승리한다. 이 “서든 데스(sudden death)” 규칙은 오직 정규 경기 시간에만 적용된다(연장전에는 적용되지 않음). 만약 정규 경기 시간 종료 시점에 점수가 동점일 경우, 연장전이 진행된다. 연장전에서는 먼저 2점을 득점하는 팀이 승리한다.

1.3 참가자의 의무 (Participants' Responsibility)

경기의 모든 참여자, 테이블 오피셜, 수퍼바이저(만약 있다면) 그리고 경기에 될 자격이 있는 모든 팀 멤버 및 팀 관계자는 경기의 원활한 운영을 위해 긍정적인 역할을 수행해야 하며, 항상 윤리적인 태도를 보여야한다. 만약 점수, 파울, 타임-아웃을 포함한 기록상의 실수나 경기 시간 및 샷 클락 운영에서의 정확하지 않은 부분(정정 가능한 실수)을 인지하게 될 경우, 해당 실수를 이 규칙에 따라 확실하고 원활하게 수정할 수 있도록 심판에게 즉시 알려야한다.

2장 대회 방식

2조 대회 방식 및 승리 조건

2.1 팀 구성 및 출전

각 팀은 총 5명(코트 위 선수 3명, 교체 선수 최대 2명)으로 구성한다.

단, 선수는 1개 팀에만 등록할 수 있으며, 중복 출전을 금지한다.

2.2 팀 선수 자격

참가 선수는 중등부 기준 연나이 14세~16세, 고등부 기준 연나이 17세~19세에 해당되는 청소년으로 한다.

2.3 경기 시작 최소 인원

경기 시작 시간에 최소 3명의 선수가 코트에 있어야 경기를 시작할 수 있다.
(선수가 부족하면 제4조 4.5에 따른 지각 규정을 따른다.)

2.4 선공 결정 (토스)

경기 직전 동전 던지기(토스)로 선공을 정한다. 토스에서 이긴 팀은 경기 시작 시 공격권을 가질지, 혹은 연장전 시작 시 공격권을 가질지 선택할 수 있다.

2.5 경기 방식

본 대회는 예선전은 조별 리그전 후 본선 토너먼트 방식으로 진행한다.

2.6 조 편성

조 편성은 무작위 추첨으로 진행한다.

단, 본선 토너먼트는 운영진이 사전에 제작된 대진표로 진행한다.

2.7 조별리그 순위 결정

조별리그 순위는 승수 → 득실차 → 다득점 순으로 결정한다.

3조 경기 시간 및 연장전

3.1 정규 경기 시간 (러닝 타임)

경기는 10분 단판으로 진행한다. (전·후반 없음)대회의 원활한 진행을 위해 시간이 멈추지 않는 러닝 타임을 원칙으로 하되, 경기 종료 전 마지막 1분은 데드 타임(파울, 아웃 등으로 경기 중단 시 타이머 일시정지)을 적용한다.

단, 경기 상황에 따라 심판진이 판단으로 경기 중단 시 타이머를 일시정지할 수 있다.

3.2 셋아웃 (KO 승리)

10분이 지나지 않았더라도, 어느 한 팀이 먼저 21점 이상을 득점하면 그 즉시 경기가 종료되며 해당 팀이 승리한다.

3.3 연장전 규칙

정규 시간 종료 후 동점일 경우, 연장전을 진행한다. 연장전은 먼저 '2점'을 올리는 팀이 즉시 승리한다.

(예: 15:15 동점 종료 시, 먼저 17점을 만드는 팀이 승리)

3장 경기 규정

4조 대회 운영 규정

4.1 대회 경기장 및 시합구

본 경기는 하프코트 1개, 골대 1개를 사용한다.

시합구는 일반 규격 시합구[중등부: 6호 / 고등부: 7호]를 사용한다.

4.2 득점

3점슛 라인(아크) 안쪽에서의 필드골과 자유투는 1점, 라인 바깥쪽에서의 슛은 2점으로 계산한다.

4.3 12초 샷 클락

공격 팀은 공을 소유한 시점부터 12초 이내에 슛을 시도해야 한다. (림에 공이 맞아야 함)

단, 샷 클락 장비가 없는 경우 심판의 구두 카운드로 운영할 수 있다.

4.4 이의신청

경기 운영 및 선수 자격과 관련된 이의는 경기 종료 후 10분 이내에 팀 대표자가 운영본부에 제기할 수 있다.

단, 심판의 경기 중 사실 판정(파울, 득점 등)에 대한 이의는 제기할 수 없다.

4.5 지각

경기 예정 시간보다 5분 이상 늦게 출전할 경우, 해당 경기는 0:21 물수패 처리한다.

4.6 장신구 착용 금지

선수의 안전을 위해 안경(스포츠 고글은 허용), 반지, 목걸이, 귀걸이, 시계 등 모든 장신구의 착용을 엄격히 금지한다.

4.7 선수 확인

원활한 대회 운영을 위해 운영진은 참가 선수에 대한 학생증, 청소년증 등 참가 선수 확인 및 자격을 확인할 수 있다.

5조 득점 및 체크 볼

5.1. 득점 발생 후

실점한 팀은 림 바로 아래에서 공을 들고 아크(3점슛 라인) 밖으로 클리어링한 후(드리블 또는 패스) 공격을 시작해야 한다. 이때 수비 팀은 림 밑 제한구역 안에서 수비를 방해할 수 없다.

5.2 수비 리바운드 및 스틸 시

수비 팀이 리바운드를 잡거나 공을 뺏았다면, 공을 가진 선수의 '두 발'과 '공'이 모두 아크(3점슛 라인) 밖으로 클리어링해야 한다.

5.3 데드 볼 상황 (체크 볼)

파울, 아웃, 바이얼레이션 등으로 경기가 중단된 후 다시 시작할 때는, 무조건 3점슛 라인 밖 정면(탑) 지역에서 수비수가 공격수에게 공을 줬다 받는 '체크 볼'을 한 뒤 플레이를 시작한다.

6조 자유투

6.1 자유투

자유투는 팀 파울 7개부터 부여된다. (8조 파울 및 팀 파울 벌칙을 따른다.) 단, 슛 동작 파울은 제외되며, 자유투가 부여된다.

7조 선수 교체 및 작전 타임

7.1 선수 교체 방법

경기가 중단된 상황(데드 볼)이라면 심판 허락 없이 언제든지 교체할 수 있다. 단, 골대 반대편 엔드라인 밖(교체 구역)에서 나가는 선수와 들어오는 선수가 하이파이브(신체 접촉)를 한 뒤 교체해야 한다.

7.2 작전 타임 (타임아웃)

각 팀은 경기당 1회, 30초의 작전 타임을 경기가 멈췄을 때 요청할 수 있다.

주의: 3x3 규칙상 벤치의 코치나 감독(학부모, 지도교사 등 포함)은 작전을 지시할 수 없다. 오직 코트 위 선수들끼리만 소통해야 한다.

4장 파울

8조 파울 및 팀 파울

8.1 개인 반칙 제한 없음

5반칙 퇴장 같은 개인 파울 누적 퇴장은 없다. 단, 거친 파울 시 심판 재량으로 퇴장당할 수 있다.

8.2 팀 파울 벌칙 규정

각 팀의 파울 합산에 따라 다음과 같은 벌칙을 부여된다.

팀 파울 1 ~ 6개: 일반 파울 시 공격권만 새로 유지(슛 동작 파울 제외).

팀 파울 7 ~ 9개: 반칙 장소나 슛 동작 여부와 상관없이 무조건 상대 팀에게 자유투 2개가 주어진다.

팀 파울 10개 이상: 반칙 시 상대 팀에게 자유투 2개 + 공격권까지 동시에 부여된다.

8.3 부상 방지 규정

비신사적인 거친 반칙(U-파울)을 2회 기록한 선수는 즉시 퇴장 조치한다.

8.4 선수 부상 및 경기 지속 불가

경기 중 부상으로 인해 팀 인원이 2명 미만이 될 경우 해당 팀은 경기 지속이 불가능하다고 판단하여 몰수패로 처리할 수 있다.

5장 바이얼레이션

9조 바이얼레이션

9.1 정의

바이얼레이션은 규칙을 위반하는 것이다.

10조 드리블링

10.1 드리블

드리블이란, 라이브 볼을 컨트롤하는 선수가 볼을 플로어에 던지거나, 탭 하거나, 굴리거나, 튀기면서 이동하는 동작을 말한다.

10.2 규칙

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

10.2.1 예시

필드골을 위한 슈트를 했을 때.

상대 선수에게 볼이 터치 되었을 때.

패스 또는 펄름이 된 볼을 다른 선수가 터치했거나 다른 선수에게 터치되었을 때.

11조 트래블링

11.1 정의

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

11.2 피벗

피벗이란, 코트에서 볼을 가지고 있는 선수가 피벗 풋이 된 한 발을 플로어의 한 지점에서 고정시킨 채, 다른 발을 어느 방향으로든지 스텝을 한번 또는 그 이상 정당하게 옮겨 밟는 것을 말한다.

11.3 규칙

11.3.1 코트에서 라이브 볼을 갖고 있는 선수의 피벗 풋의 설정

- 두 발을 플로어에 딛고 있는 상태에서 볼을 캐치한 선수
- 어느 한 발을 플로어에서 떼는 순간 다른 한 발이 피벗 풋이 된다.
- 드리블을 시작할 때에는 손에서 볼이 떠나기 전에 피벗 풋을 플로어에서 뗄 수 없다.
- 패스나 슈트를 할 때에는 피벗 풋으로 점프할 수 있지만, 볼이 손에서 떠나기 전에 어느 발도 플로어로 되돌아 올 수 없다.

11.3.2 이동 중에 볼을 캐치하고 드리블을 끝내는 선수는 정지하거나, 패스 또는 슈트를 하고자 할 때는 두 스텝을 밟을 수 있다.

- 볼을 받은 후 드리블을 시작할 때 두 번째 스텝을 밟기 전 볼을 놓아야 한다.
- 첫 번째 스텝은 볼 컨트롤을 얻은 후, 한 발 또는 두 발이 플로어에 터치될 때 발생한다.
- 두 번째 스텝은 첫 번째 스텝 이후에 다른 쪽 발이 플로어에 터치되거나

나, 두 발이 동시에 플로어에 터치될 때 발생한다.

11.3.3 선수가 플로어에 넘어졌을 때

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

12조 볼 클리어링

12.1 정의

볼을 클리어링 하는 것은 새로운 볼 소유권을 가진 팀이 필드골을 시도하기 위한 최선을 다할 수 있도록 볼을 아크 밖으로 내보내는 것이다.

12.2 규칙

12.2.1 각각 성공한 필드골이나 마지막 자유투에 이어(볼 소유권이 있는 상황들은 제외)

- 득점하지 않은 팀 선수는 바스켓 바로 아래 코트 안에서(엔드 라인 뒤부터가 아닌) 아크 뒤 코트 지점으로 드리블이나 패스하여 경기를 재개한다.

12.2.2 성공하지 못한 각 필드골이나 마지막 자유투에 이어(볼 소유권이 있는 상황들은 제외)

- 만약 공격 선수가 볼을 리바운드 할 경우, 아크 뒤로 볼을 리턴하지 않고 계속 득점을 시도할 수 있다.
- 만약 수비 선수가 볼을 리바운드 할 경우, 아크 뒤로 볼을 리턴해야 한다(패스나 드리블을 통해).

12.2.3 만약 수비 팀이 볼을 스틸하거나 블락을 할 경우, 반드시 아크(3점슛 라인) 밖으로 클리어링해야 한다.(패스나 드리블을 통해).

13조 벌칙

13.1 벌칙

만약 볼이 클리어링 되기 전에 필드골을 시도한 볼이 선수의 손에서 떠났다면, 그것은 “노-클리어” 바이얼레이션이고 득점으로 인정하지 않는다. 볼은 상대 팀에게 체크-볼로 주어진다.

14조 12초

14.1 규칙

14.1.1 경기를 지연시키거나 또는 적극적으로 플레이하지 않는 것(즉, 득점을 시도하지 않는 것)은 바이얼레이션이다.

- 선수가 코트에서 라이브 볼의 컨트롤을 얻었을 때.
- 체크-볼 상황에서, 체크-볼이 완료된 후 볼이 공격 선수 손에 있을 때,
- 필드골이나 마지막 자유투 성공 후 볼이 득점한 상대 팀의 선수 손에 있을 때,

그 팀은 반드시 12초 이내에 필드골을 위한 슛을 시도해야 한다.

- 볼이 샷 클락 신호가 울리기 전에 선수의 손에서 떠나야 하고,
- 선수의 손에서 볼이 떠난 후, 그 볼은 반드시 바스켓을 통과하거나 또는 링에 터치되어야 한다.

14.1.2 샷 클락 기간 12초가 끝날 무렵 필드골을 시도한 볼이 공중에 있는 동안, 샷 클락의 신호가 울렸을 때

- 만약 볼이 바스켓 안으로 들어갔다면, 바이얼레이션은 발생하지 않은 것이며, 샷 클락의 신호는 무시되고 골은 득점으로 인정한다.
- 만약 볼이 링에는 터치되었으나 바스켓에 들어가지 않았다면, 샷 클락의 신호는 무시되고, 경기는 계속된다.
- 만약 볼이 터치되지 않았다면, 바이얼레이션이 발생한 것이다. 그러나, 상대 팀이 즉시 확실하게 볼을 컨트롤하게 되었다면, 신호는 무시되고 경기는 계속된다.

6장 별도 사항

15조 기타 사항

15.1 규정 외 사항

본 규칙서에 명시되어 있지 않은 모든 사항은 「2026 FIBA 3x3 공식 경기 규칙」 및 관련 규정에 따르며, 그 외의 일반적인 해석은 「2026 FIBA 3x3 공식 경기 규칙」의 최신 기준을 원칙으로 하여 최종 판단은 대회 운영위원회의 심의를 거쳐 결정한다.

15.2 대회 돌발 상황

대회 운영 및 경기 진행에 중대한 영향을 미치는 상황(재난, 시설 문제, 싸움 등)이 발생할 경우, 최종 결정 권한은 대회 운영위원회에 있다.