



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

碩士學位論文

어린이를 위한 농구 바이블

- 부제: 역사상 가장 위대하고 전설적인 팀과 현재의 슈퍼스타들에 대한 소개.
그리고 프로 선수처럼 플레이 할 수 있는 조언
(The EVERYTHING KIDS' BASKETBALL BOOK)

濟州大學校 通譯大學院

한 영 과

김 강 민

2014年 7月

THE EVERYTHING KIDS' BASKETBALL BOOK

- The all-time greats legendary teams, today's superstars-and
tips on playing like a pro

Kang-min Kim

(Supervised by Professor Kyoung-Ran Park)

A thesis submitted in partial fulfillment of the requirement for
the degree of Master of Interpretation and Translation.

2014. 7.

This thesis has been examined and approved.

Department of Korean-English
GRADUATE SCHOOL OF INTERPRETATION &
TRANSLATION
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

어린이를 위한 농구 바이블

- 부제: 역사상 가장 위대하고 전설적인 팀과 현재의 슈퍼스타들에 대한 소개. 그리고 프로 선수처럼 플레이 할 수 있는 조언
(The EVERYTHING KIDS' BASKETBALL BOOK)
- The all-time greats legendary teams, today's superstars-and tips on playing like a pro)

指導教授 박 경 란

김 강 민

이 論文을 通譯翻譯學 碩士學位 論文으로 提出함

2014年 7月

洪仁哲의 通譯翻譯學 碩士學位 論文을 認准함

審査委員長 _____ (인)
委 員 _____ (인)
委 員 _____ (인)

濟州大學校 通譯大學院

2014年 7月

목 차

- 제 1장. 농구에 대하여
- 제 2장. 농구의 역사
- 제 3장. 과거의 위대한 선수들
- 제 4장. 오늘날의 위대한 선수들
- 제 5장. 여자농구
- 제 6장. 위대한 감독들
- 제 7장. 명예의 전당
- 제 8장. NBA 결승전
- 제 9장. 대학농구와 3월의 광란

- 부록 1. 용어 설명
- 부록 2. 자료 출처
- 부록 3. 퀴즈 정답

제 1장. 농구에 대하여

농구에 관한 기초 지식

< 알아두어야 할 단어 >

허슬 - "허슬"이라는 단어는 열심히 하고, 절대 포기하지 않는다는 의미이다. 감독이 팀의 선수들에게 연습과 시합 중에 허슬플레이를 하라고 외칠 때에는 계속 시합에 집중하면서 느슨한 플레이를 하지 말라는 것이다.

리바운드(튐 공 잡기) - 수비 또는 공격에서 실패한 슛이 골대의 가장자리를 맞아서 튀어나온 공을 잡는 것이다.

어시스트 - 성공적인 득점을 만드는 패스이다. 이러한 패스를 만들어 낸 선수는 어시스트를 기록하게 된다. 일반적으로 포인트 가드가 팀 내에서 가장 많은 어시스트를 한다.

스틸(가로채기) - 상대팀으로부터 공을 빼앗을 때, 스틸을 기록하게 된다. 패스를 가로 챌 수도 있고, 서투르게 드리블하거나 드리블하다가 공을 놓치는 공격자에게서 공을 빼앗을 수도 있다. 많은 수의 스틸을 한다는 것은 훌륭한 수비수라는 것을 나타낸다.

농구는 매우 복잡한 운동처럼 보일 수도 있다. 아마 농구팀의 감독이 알 수 없는 손동작으로 작전지시를 하는 것을 본 적이 있을 것이다. 만약 TV에서 농구경기를 보았다면, 경기를 해설하는 사람이 시합 중 화면에 선을 그리면서 방금 전에 무슨 일이 있었는지 알려주는 모습을 볼 수도 있을 것이다. 이 사람들은 농구시합에서 일어나는 상황에 대해 어떻게 하여 정확하게 알 수 있는 것일까? 해답은 간단하다. 기본적으로, 농구는 복잡한 경기가 아니다. 농구는 수비와 공격을 하고, 시합에 집중하며, 정확한 슛을 던지고, 좋은 패스를 하는 운동이다. 만약 이러한 모든 플레이를 모두 할 수 있다면 훌륭한 농구선수가 될 수 있을 것이다. 최고의 선수가 되려면 농구의 기본기에 집중하고 알맞은 기술을 연습해야 할 필요가 있다.

농구 경기의 목적은 더욱 간단하다. 그것은 상대팀보다 더 많은 득점을 하는 것이다. 어떤 사람들은 농구공을 상대팀보다 더 많이 골대로 집어 넣는 것이라고도 말하지만, 어떠한 골은 3점, 다른 골은 2점, 그리고 자유투는 1점이기 때문에 항상 그렇지 않다.

농구는 양 끝의 각 지점에 농구 골대가 설치된 코트에서 이루어지는 운동이다. 농구 코트 안의 두 팀에는 각각 5명의 선수가 있다. 축구 같은 운동과는 달리 농구선수들은 공격과 수비를 모두 해야 한다. 선수들은 팀의 승리를 위해 득점을 해야 하고, 또한 상대

팀 선수들이 골대에 득점을 하지 못하도록 수비도 하여야 한다. 공격에 능숙한 선수가 되기 위해서는 드리블, 패스, 리바운드, 그리고 슛을 할 줄 알아야 한다. 수비에 대해서는 리바운드, 가로채기 등 끊임없이 움직여야 하는 전 방위적인 수비를 해야 하므로 잠시도 가만히 있으면 안 된다.

만약 연습 초반에 슛을 놓치더라도, 자세에 집중을 하게 된다면 한 두 시간 만에 슛 성공률을 상당히 끌어올릴 수 있기 때문에 금방 재미를 느낄 수 있는 운동이다. 또한 짧은 시간에 드리블 능력을 향상 시킬 수도 있다. 농구는 쉽게 배울 수 있고, 공원, 학교, 체육관, 심지어 차도에서도 쉽게 농구골대를 접할 수 있기 때문에 많은 사람들이 즐겨 할 수 있는 스포츠이다.

농구공은 그 크기가 다양하다. 대학생과 프로선수들은 어린이들의 공보다 더 큰 것을 사용한다. 여자선수의 경우에는 남자선수들이 사용하는 공보다 조금 작은 것을 사용한다. 여러분이 자주 가는 동네의 할인점에서 질 좋은 농구공을 구할 수 있다. 만약 공을 야외에서 사용한다면, 실내에서 사용하는 가죽으로 된 농구공 보다는 인조가죽 또는 고무로 만들어진 공을 준비하도록 한다. 이러 재질의 농구공은 실내용보다 더 오래 사용할 수 있다. 운동화와 농구공이 준비 되었다면, 이제 농구를 시작할 준비가 다 된 것이다.

< 재미있는 이야기 >
농구는 1900년대 초에 단 한가지의 이유로 인해 고등학교 스포츠로 채택되었다. 그것은 농구에 필요한 장비와 운동을 위한 공간을 확보하는 데에 많은 비용이 들지 않았기 때문이다. 학생들은 테니스화와 반팔 티셔츠, 그리고 반바지만 있으면 그만이었고, 학교 측은 백보드, 농구대, 그리고 운동장과 학교체육관에 선을 그리기만 하면 되었다.

[팁 인]
농구화는 나이키가 NBA 프로농구선수인 마이클 조던을 모델로 발매한 농구화가 에어 조던 이라는 브랜드 명으로 소개되면서 커다란 사업이 되었다. 하지만 여러분에게는 편안하고 발이 불편하지 않는 운동화면 충분하다. 프로농구선수들이 신는 농구화가 멋있기는 하지만, 걸보기에 좋거나 가장 좋아하는 농구선수의 이름이 들어간 운동화 보다는 착용 감이 좋은 농구화를 신었을 때 최고의 플레이를 할 수 있을 것이다.

포지션 별 선수

농구경기장의 각 팀에는 5명의 선수가 있다. 이제 그 선수들과 그들의 역할에 대하여 알아 볼 것이며, 이는 아마추어, 대학, 그리고 프로농구 등 모든 리그에 적용되는 내용이다.

포인트 가드

'1번' 포지션으로 불리는 포인트 가드는 일반적으로 팀 내에서 가장 작거나 가장 빠른 선수이다. 코트 위에서 팀의 감독이자 쿼터백 역할을 맡으며, 다른 선수들의 움직임을 지시하고, 공격에 대한 결정을 내린다. 포인트 가드는 드리블과 패스에 매우 능숙해야 하고 활동량이 많으며 열정적으로 시합에 임해야 한다. 보통 좋은 포인트 가드는 연습을 즐기며 포기할 줄 모르는 강인한 선수이다. 항상 자신감이 넘치고, 경쟁심이 강하며, 침착하고, 실패를 두려워하지 않아야 한다.

포인트 가드는 감독의 작전을 제대로 이해해야 하며 경기에 승리하기 위해서 골대 근처인 골 밑을 공략해야 한다는 사실을 알고 있어야 한다. 또한 득점을 올리는 것이 자신의 최우선 과제가 아니라는 사실을 알고 있다. 포인트 가드는 공격과 수비 시에 팀 동료 앞에서 플레이를 한다. 팀 동료들의 사기를 북돋아주고 다른 선수들이 이에 호응하는데에 책임을 가지고 있는 선수이다. 넓은 시야를 가지고 있고 슛 기회가 생긴 팀 동료에게 주저 없이 공을 넘길 줄 아는 선수이다. 포인트 가드는 팀 내의 어떠한 선수들보다 어시스트를 많이 할 수 있어야 하며, 접전을 펼치는 경기의 마지막 순간에 공을 드리블하여 위기의 순간을 극복할 수 있어야만 한다. 또한 격렬한 시합의 종료 직전에 파울을 당했을 때, 압박감을 이겨내고 자유투를 넣을 수 있어야 한다. 포인트 가드는 다른 책임도 많이 맡기 때문에 팀 내에서 최고 득점을 하는 경우가 매우 드물지만, 그래도 최소한 경기당 평균 10~12득점과 5개의 어시스트 정도는 해줘야 한다.

[팁 인]

스캇 스카일스는 **NBA**(미국프로농구협회) 감독이 되기 이전에 리그에서 가장 훌륭한 패스를 하는 가드 중 한 명이었다. 1990년에 올랜도 매직에서 선수로 뛰면서 한 경기 최다 어시스트 기록을 세우기도 하였다. 1990년 12월 30일 덴버 너겟츠와의 경기에서 30개의 어시스트를 기록한 것이다.

빈 칸에 알맞은 포지션을 넣으시오.

훌륭한 농구선수가 되기 위해서는 아주 다양한 플레이를 할 줄 알아야 한다. 우선, 자신의 포지션이 무엇인지 알아야 한다. 하지만 어떤 사람은 각 포지션의 정확한 명칭을 모르기도 한다. 다음의 빈 칸을 채워 보시오.

- _____ 가드 (보통 가장 작고 가장 빠른 선수)
- _____ 가드 (먼 거리 슛을 가장 잘 할 수 있는 선수)
- _____ 포워드 (다재 다능한 선수)
- _____ 포워드 (보통 센터만큼 키가 크지 않는 선수)
- _____ (보통 팀 내에서 키가 제일 크고 속도가 가장 느린 선수)

코끼리 공

코끼리와 농구공의 차이는 무엇일까?

하나는 크고 동그랗고 그물을 통과할 수 없고, 다른 하나는 농구공이라는 것!

슈팅 가드

슈팅 가드 또는 '2번' 포지션으로 불리는 선수는 매우 다재 다능한 선수여야 한다. 2명의 가드 중 키가 더 크며 팀 내에서 슛이 가장 정확해야 한다. 이 선수는 내 외곽에서 한결같이 득점을 올릴 수 있어야 한다. 슈팅 가드는 골대의 림으로부터 6m 떨어진 위치에서 가장 정확한 슛을 던질 수 있어야 한다. 또한 제 2의 가드로 알려진 것처럼, 공을 잘 다루어야 하며 속공 상황에서 드리블하며 코트를 질주하거나 상대방의 수비를 무너뜨리고 공격 전개를 하는 데에 있어 포인트 가드에게 패스를 할 준비가 되어 있어야 한다. 이렇게 제 2의 가드는 팀 내에서 포인트 가드에 이어 두 번째로 훌륭한 패스를 할 수 있어야 하며 상대팀의 슈팅가드를 효과적으로 막을 수 있을 정도의 수비력이 요구된다. 슈팅 가드는 감독이 자신에게 원하는 슛이 무엇인지 정확하게 이해해야 한다. 또한 경기 막바지에 승부를 결정지을 수 있는 슛에서 높은 성공률을 보일 수 있어야 한다.

< 재미있는 이야기 >

현재 시카고 불스에서 뛰고 있는 데릭 로즈는 2008년 당시 모교인 멤피스를 NCAA(전미 대학농구선수권 대회) 결승전으로 이끌었다. 이 후 시카고 불스는 해당 년도에 데릭 로즈를 프로농구 신인 선발에서 제 1 순위로 호명하였고, 로즈는 2009년 올해의 신인상

을 낚아 쳤다. 자신의 첫 **플레이 오프**(정규리그 이후에 상위 팀들끼리 갖는 토너먼트 전)에서 전통의 강팀인 보스턴 셀틱스를 상대로 신인 선수로는 최고 기록인 36점을 기록하였다.

스몰 포워드

'3번' 으로 알려진 이 포지션은 승부를 결정지을 수 있는 위치인 내곽뿐만 아니라 외곽에서도 플레이를 할 수 있어야 하기 때문에 운동능력이 가장 많이 요구되는 포지션일 수 있다. 일반적으로 두 명의 포워드 중에서 키가 더 작은 쪽이며, 이 선수는 자신보다 키가 더 큰 상대 선수를 상대로 리바운드와 득점을 할 수 있어야 한다. **포스트 지역**(농구장의 골대 밑에 있는 색이 칠해진 사각형의 구역) 밖에서 자신보다 더 작은 선수를 상대로 공을 다룰 줄 알아야 한다. 이 포지션은 더 많은 신체 능력을 요구하며, 이러한 선수는 자신의 신체 조건을 보완시키기 위해 끈질기고 공격적으로 리바운드에 임해야 한다. 이상적인 스몰 포워드는 매 경기마다 평균 5~7개의 리바운드를 잡아내고 상대방의 강력한 수비에도 돌파에 따른 득점과 함께 확률 높은 점프 슈트를 할 줄 알아야 한다. 또한 **속공** 전개 시에 대열에 맞추어 뛸 수 있어야 한다(속공이라 함은 수비 팀이 자신들의 골대 근처에서 상대방의 실패한 슈트를 리바운드 하여 상대방 코트로 공을 가지고 신속하게 공격을 전개하는 것). 그리고 상대팀의 **올코트프레스**(수비하는 팀이 자신들의 진영에서 수비 진형을 갖추어 공격 팀이 수비 진영으로 넘어오는 것을 기다리는 것이 아니라, 상대방의 진영에까지 넘어와 코트 전체를 범위로 수비를 하는 것) 수비에 대하여 포인트 가드들도 도와줄 수 있어야 한다. 또한 슈트가 실패한 경우에 리바운드를 잡을 수 있어야 한다. 이 포지션을 소화하기 위해 다재 다능한 능력이 요구되기 때문에 스몰 포워드는 일반적으로 팀 내에서 득점 능력이 가장 좋은 편이다.

< 재미있는 이야기 >

NBA 선수인 르브론 제임스는 오늘날 가장 다재 다능한 스몰 포워드 중 한 명이다. 2003년 신인 선발에서 전체 1위로 클리블랜드 케빌리언스에 뽑혔으며 2008-2009 시즌에 **MVP**(가장 훌륭한 선수)에 선정되었다. 르브론은 NBA에서 최고 수준의 득점과 자유투 능력을 지닌 다재 다능한 선수 중 한 명이다.

< 알아두어야 할 단어 >

플레이 메이커 - 이 단어는 득점기회를 만들 수 있는 영리한 패스로 경기를 조율하거나 공을 넘겨 받은 후에 득점을 만들어 낼 수 있는 선수를 의미한다. 이러한 플레이 메이커는 득점이 불가능해 보이는 상황에서도 점수를 올릴 수 있는 능력을 가지고 있다.

파워 포워드

'4번' 포지션으로도 불리며, 두 명의 포워드 중에서 키가 더 크거나 가장 힘이 강한 선수이다. 일반적으로 신체접촉을 하는 플레이를 즐기면서도 골대와의 4.5m 거리에서 슛이 가능해야 한다. 상대방을 위협할 수 있어야 하며 수비수가 정상적으로 플레이 하지 못하도록 플레이한다. 진정한 파워 포워드는 팀의 승패가 자신의 포지션에서 지배적이며 최고 수준의 리바운드 능력을 보여야 하는 데에 달려있다는 사실을 알고 있다. 파워 포워드는 대학 또는 프로농구 수준의 경기에서 평균 7~9개의 리바운드를 잡아야 하고, 센터와 함께 팀 내에서 리바운드 순위의 1위 또는 2위를 다투어야 한다. 팀에서 가장 뛰어난 공격 리바운더이며 골 밑과 자유투 박스 내, 그리고 골대 측면에서 일어나는 대부분의 득점을 담당한다. 경기에서 파워 포워드가 공을 들고 **엔드라인**(골 밑의 끝 선)을 따라 달리거나 리바운드를 잡기 위해 뛰어오르는 모습을 볼 수 있을 것이다.

파워 포워드는 가장 뛰어난 **아웃렛 패스**를 하는 선수이다(아웃렛 패스는 상대방의 공격 실수 이후에 리바운드를 잡은 선수가 하는 장거리 패스이다). 이 패스는 수비 팀이 정상적으로 수비 진형을 갖추 수 없게 하도록 공을 들고 재빠르게 질주하는 "속공"을 만들어 낼 수 있다. 속공 상황에 따라, 인사이드 포스트 구역에서 공격을 시도하는 선수를 둘러싼다. 포스트 구역은 자유투 라인의 양쪽을 가리킨다. 이 지점은 선수들이 쉽사리 덩크슛 또는 다른 공격을 위해 공을 잡을 수 있는 곳인데, 다른 선수가 이 구역에 위치한 선수에게 패스를 할 경우 공을 받을 선수는 골대까지의 거리가 1.5~2.5m 밖에 되지 않기 때문이다. 파워 포워드는 팀 동료의 슛을 시도하였을 때 리바운드를 따내기 위해 골대로 빠르게 돌진 할 수 있는 예측력을 가지고 있어야 한다.

< 재미있는 이야기 >

WNBA(미국여자 프로농구) 애틀랜타 드림은 루이스빌 출신의 포워드, 앤젤 맥코트리를 2009년 신인 선발에서 전체 1순위로 뽑았다. 맥코트리는 2009년 NCAA 대회에서 자신의 소속대학을 우승팀으로 이끌었다. 대학 시절 그녀는 2008년 전미 최고의 선수로 선정되

었으며 루이스빌 지역에서 4년 동안 경기당 평균 20득점, 9.1 리바운드, 그리고 3.5개의 스틸을 기록하였다.

센터

센터는 "5번"포지션으로도 불린다. 많은 사람들은 이 포지션이 골 밑의 엔드 라인에서의 혼잡한 구역에서 신속한 반응을 보여야 하며 골대를 등지고 공격적으로 플레이를 해야 한다는 이유 때문에 플레이하기 가장 어렵다고 말한다. 일반적으로 센터는 팀 내에서 가장 키가 크고 골대를 등진 상태로 가장 효율적인 역할을 수행한다. 이 포지션의 선수에게 육체적인 힘은 매우 중요한 요소가 된다. 센터는 자신의 힘을 활용하여 공을 받을 수 있는 곳으로 움직여야 하고, 심지어 여러 명의 수비수들에게 둘러 싸였을 지라도 득점을 만들어 내야 한다.

좋은 팀은 공격 시에 이루어지는 패스 중 대략 4번째에는 골 밑으로 패스 연결을 하고 센터는 또한 파울 유도 통하여 수 많은 자유투 기회를 이끌어 내야 한다. 그리고 센터는 자신의 강력한 신체를 이용하여 유리한 위치와 자세를 잡아서 다른 팀 동료가 골 밑 근처로 패스를 연결함으로써 수비 진형을 흐으려 놓을 수 있게 한다. 이러한 선수에게 슛 거리는 그렇게 중요한 요소가 아니지만, 기본적인 **포스트 움직임**(수비수를 등지고 움직이는 요령)을 익히고 언제 그러한 움직임을 사용할 지 결정하는 판단력을 기르는 것은 매우 중요한 부분이다. 센터는 파워 포워드와 함께 리바운드 개수의 대부분에 대하여 경쟁을 해야 한다. 이 선수는 골대에 가장 가까이 위치하는 수비수이기에 슛 블록을 통해 다른 동료들의 수비를 도와주어야 하고 상대 공격수가 골대 쪽으로 돌진할 때에 이를 막아야 할 책임이 있다. 이러한 수비에 대한 임무는 두 다리를 코트에서 떼지 않고(=뛰어오르지 않고) 돌진해오는 공격수를 막아야 하는 것이다. 만약 수비수의 두 다리가 자신의 수비 구역에 제대로 위치해 있지 않는다면 센터는 공을 지닌 공격수를 막아야 한다. 하지만 움직임이 빠른 수비수는 공을 가진 공격수의 움직임을 예측할 수 있기 때문에, 예상되는 방향으로 공격수보다 먼저 움직여서 공격자로부터 파울을 이끌어 낸다.

< 알아두어야 할 단어 >

블록 - 슛 블록은 선수가 슛을 시도할 때에 공을 때리거나 쳐내는 것을 말한다. 만약 슛한 상태의 공이 포물선 상에서 하향하는 경우에 공을 쳤을 경우 골텐딩이라고 하며, 이 경우 골의 성공여부와 상관없이 득점이 인정된다.

[팁 인]

훌륭한 농구선수가 되기 위해서는 강력한 팔과 다리가 필요하다는 것을 알고 있겠지만, 자신의 시력이 운동에 미치는 영향에 대해 생각해 본 적은 없을 것이다. 과학자들은 운동 선수들의 시력을 강화시키는 훈련을 통하여 선수가 공을 치거나 받을 때의 손과 눈의 동작을 일치시키는 능력을 향상시킬 수 있다고 한다.

공격

공격에서는 반드시 득점을 올릴 수 있어야 한다. 이를 위해서는 슛을 성공시켜야 한다. 그리고 훌륭한 슛을 위해서 드리블, 패스, 그리고 슛을 하는 방법을 배워야 한다. 이러한 방법과 원리를 알고 연습을 한다면 공격 기술을 향상시킬 수 있다.

슛 성공률을 높이기 위해서는 많은 연습을 해야 한다. 슛을 할 때에 골대를 정면으로 쳐다보아야 한다. 양 발을 어깨 넓이만큼 벌리고, 무릎을 살짝 굽히며, 등을 곧게 편다. 슛을 던지는 손으로 공을 잡는데, 다른 손은 슛을 직선으로 던질 수 있도록 공의 측면에 가져다 놓는다. 슛을 던질 때에 손가락 끝을 더 많이 사용함으로써 슛을 할 때에 공이 손바닥에 머물지 않게 한다. 공이 손바닥에 머무르지 않는 자세를 유지한다고 생각하면서 항상 손끝을 사용한다.

훌륭한 공격수가 되기 위해서 다음과 같은 슛 기술을 익혀야 한다.

• 점프 슛

서있는 자세에서 슛을 할 때에 뛰어오르면서 슛을 던지는 것이다. 점프는 슛에 더 많은 힘을 주고 수비수의 슛 불록을 피하는 데에 도움을 준다. 점프를 통하여 수비수를 넘어 슛을 할 수 있게 된다. 이러한 점프 슛은 슛의 가장 일반적인 형태이다.

• 세트 슛

서있는 자세로 슛을 하는데, 슛을 하는 선수의 두 다리가 바닥에서 떨어지지 않는다. 자유투가 이에 해당한다.

• 레이업

레이업은 선수가 골대로 매우 가깝게 드리블 할 때에 시도하는 슛으로, 정면보다는 왼쪽이나 오른쪽에서 슛을 던진다. 레이업 슛을 시도할 때에는 공을 림 안으로 넣기 위해 보통 백보드를 이용한다.

< 알아두어야 할 단어 >

브릭 - 슛이 백보드를 강하게 맞고 튀어 오른 것이다. 에어볼은 아무것도 맞지 않은 경우이기에 이 슛은 에어볼과는 다르다. 반면에 브릭 슛은 무언가에 맞고 강하게 튕겨 나온 것이다. 슛을 할 때에 포물선이 부족한 선수는 브릭 슛을 할 확률이 더 높다. 브릭 슛을 많이 하는 선수는 "벽돌공(벽돌 공사 일을 하는 사람: brick-벽돌)"이라고 부른다.

에어볼 - 이 용어는 슛을 한 공이 림에도 백보드에도 맞지 않는 것을 말한다. 선수가 장거리 슛을 시도하여 에어볼이 나왔을 지라도, "에어볼"이라고 외치는 것은 관중 스포츠맨십에 적절하지 않는 행동이며, 특히 학생들의 경기에서 그렇다.

뱅크 슛 - 말아진 종이를 벽에 맞추어 쓰레기 통에 집어 넣는 것을 생각하면 된다. 즉, 뱅크 슛은 백보드에 공을 맞추어 골을 넣는 것이다. 또한 이 슛은 수비수가 블록을 하기가 어려운데 일반적으로 수비수는 공격수가 림을 향해 일직선 상으로 슛을 할 것이라고 예측하지, 백보드에 맞출 것이라고는 생각하지 않기 때문이다.

패스

패스는 시합에서 가장 중요한 요소 중 하나이다. 더 확률 높은 슛을 위해 수비수를 제친 선수 또는 수비수가 없는 상태의 선수에게 패스를 할 수 있다. 패스를 할 때에 더 많은 힘을 내기 위하여 패스하는 방향으로 발 동작을 갖기도 하지만 수비수가 없는 상태의 동료에게 서있는 자세로도 패스를 할 수도 있으며 이 때에 신속한 패스를 위해서 많은 힘이 필요하지는 않다.

농구시합에서, 다음과 같은 형태의 패스를 알아볼 수 있는지 확인해 보아야 한다.

• 체스트 패스

공이 패스를 하는 선수의 가슴에서 공을 받는 이의 가슴으로 향하는 패스이다.

• 바운스 패스

패스를 하는 선수가 공을 던지는데, 공을 받는 선수까지 거리의 약 2/3 지점에서 공이 한 번 튕기는 패스이다. 일반적으로, 바운스 패스는 공이 전달되기까지 시간이 더 걸리지만 수비자의 손의 위치가 체스트 패스와 슛을 막기 위해 가슴보다 높은 상태에 위치해 있기 때문에 가로채기를 하기가 더 어렵다. 이 패스는 수비수가 붙어있는 동료에게 공을 넘겨줄 때에 사용한다.

• 오버헤드 패스

이 형태의 패스는 수비수를 넘겨서 공을 던질 때에 사용하는데, 양 손을 사용하여 머

리 위로 패스를 한다.

• **아웃렛 패스**

이 패스는 공을 상대방 코트로 빠르게 넘기기 위해 사용하며 야구선수가 공을 던지는 것처럼 한 손을 사용하여 던지는 것이다.

• **노 룩 패스**

이 패스는 농구센스가 뛰어난 선수들이 사용하는 기술로써, 수비수가 패스를 어디로 보낼 지 모르게 할 때에 사용한다. 이는 실패할 확률이 높은 패스로서 감독의 양해를 구하여 사용해야 하며 이 기술과 다른 모든 패스를 완전하게 익혀야 한다.

또한 드리블 중에도 패스를 할 수 있다. 드리블을 할 때에 자신에게 공을 튕기는 대신에 팀 동료 중 다른 한 명에게 공을 패스할 수 있다. 이것은 바운스 패스와 비슷하지만, 패스를 하기 전에 공을 잡기 위하여 드리블을 멈출 필요가 없게 된다. 익숙해지는 것이 쉽지는 않지만 수비수가 이 패스를 막기 위해 준비할 시간이 없고 공을 가로챌 수도 없기에 수비를 따돌릴 수 있다.

< 알아두어야 할 단어 >
비하인드 백 패스 - 비하인드 백 패스란, 오른손을 사용하여 등 뒤를 통하여 반대편으로 패스를 하는 것이다. 이 패스는 정확한 성공이 어렵고 가로채기를 자주 당하는 패스이며, 심지어 팀 동료가 자신에게 패스가 올 것이라고 예상하지 못 할 수도 있다. 우선 기본적인 패스를 제대로 익히는 것이 좋다.

드리블

아주 간단히 말하자면, 드리블은 공을 튕기는 것이다. 공을 가지고 걸거나 뛰고 싶다면 드리블을 해야 하기 때문에 꼭 익혀야 하는 기술이다. 드리블은 공을 두드리는 것이 아니라 코트를 향해 공을 밀어야 한다. 이러한 동작은 드리블을 하는 동안 공을 더 효율적으로 간수할 수 있게 만들어 준다. 훌륭한 드리블을 구사하는 선수는 공을 튕기며 코트 전체를 자유롭게 뛰어 다닐 수 있다.

드리블에 능숙한 선수는 공을 코트 바닥에 가까이 하여 튕기는데, 이는 수비수의 가로채기를 더 힘들게 만든다. 드리블을 제대로 익히기 위해서는 양 손으로 드리블이 가능해야 한다. 손과 방향을 맞바꾸면서 수비수가 공이 어디로 갈지 예측하지 못하도록 연습을

해야 한다. 어떤 선수들은 드리블을 등 뒤로 또는 자신의 다리 사이로 할 수 있다. 드리블 동작 중 중요한 한 가지는 크로스오버라는 것이다. 크로스오버는 그다지 어렵지 않은 것 같지만, 이 동작은 드리블을 하던 한 손에서 다른 손으로 공을 이동하는 것을 말한다. 하지만 수비수는 이러한 방향 전환을 예측하지 못하는데, 이는 수비와 가로채기를 더 어렵게 만들어 준다.

드리블을 할 때에 공을 쳐다보지 않아도 될 정도로 연습을 해야 한다. 즉, 드리블을 하면서 동시에 코트 전체를 바라볼 수 있는 넓은 시야를 사용하는 방법을 익혀야 한다. 이 기술을 익히게 되면 패스를 할 팀 동료를 찾고 골을 성공시킬 수 있는 기회를 얻는 데에 집중할 수 있게 된다.

< 알아두어야 할 단어 >

더블 드리블 - 더블 드리블은 공을 가지고 드리블을 하는 선수가 도중에 한 번 멈추었다가 다시 한번 더 하는 것이다. 이 동작은 농구 규칙에 위배되는 것으로서, 더블 드리블을 하게 될 경우 공격권이 상대방으로 넘어가게 된다. 슈트나 패스를 할 준비가 되어 있지 않다면 절대 드리블을 멈추면 안 된다. 만약 드리블을 멈추었다면, 한 번 더 드리블을 하겠다는 생각을 해서는 안 된다.

< 재미있는 이야기 >

농구화가 일반적인 테니스화와 어떻게 다른지에 대해 알고 있는가? 이 운동화는 농구 선수들의 달리기, 점프, 그리고 순간적으로 뛰기 등과 같은 동작에서 발목을 보호하기 위해 운동화의 목이 더 길게 만들어져 있다. 농구화는 하이-탑이라고도 불리는데 일반적인 테니스화나 운동화보다 목이 더 길기 때문이다.

공격 기술 배우기

당연한 이야기이지만, 어떤 사람들은 태어날 때부터 다른 사람들에 비해서 키가 더 크고, 힘이 더 강하며, 더 뛰어난 신체능력을 가지고 있다. 하지만 르브론 제임스, 마이클 조던, 래리 버드, 그리고 매직 존슨과 같은 매우 훌륭한 농구선수들조차도 그러한 실력을 쌓기 위해 연습을 해야만 하였다. 자신들이 목표한 바를 이루기 위해 최선의 노력을 다 하여야 했다. 즉, 농구선수는 타고나는 것이 아니라 차 진입로, 체육관, 그리고 운동장

의 농구골대에서 만들어 지는 것이다.

모든 운동이 수 백 개의 형태로 존재하지만, 농구의 단순함은 이 운동의 가장 큰 장점이다. 드리블을 더 잘하고 싶다면, 필요한 것은 농구공과 단단하고 평평한 땅만 있으면 된다. 만약 슛 능력을 기르고 싶다면, 필요한 것은 농구공과 농구골대뿐이다. 농구를 하기 위해서는 달리기를 많이 하여야 하는데, 이는 집 밖이라면 어느 곳에서나 가능한 것이니 지금이라도 당장 실천해야 한다.

훌륭한 농구선수가 되기 위해 제대로 된 연습 과정을 밟고 있는지에 분명히 하고 싶다면 다음의 내용에 도전해 보아야 할 것이다.

- 왼쪽과 오른쪽으로 레이업을 한다.
- 양 손을 이용하여 농구 코트만큼의 거리를 드리블한다. 드리블을 할 때에는 공을 쳐다보지 않고 머리를 들어 전방을 주시한다.
- 골대에서 2.4~3.6m 떨어진 거리에서 패스를 받은 후에 점프 슛을 한다.
- 골대로부터 2.4~3.6m 떨어진 지점 안에서 드리블을 하고 같은 위치에서 슛을 던진다.
- 약 4.5m 정도 떨어진 곳에서 움직이는 대상을 상대로 양손으로 체스트 패스를 한다.
- 골대로부터 3.6m 떨어진 지점에서 슛을 던지어 10개 중 5개 이상을 넣을 수 있도록 한다. 이후에는 정식 자유투 지점인 4.5m 거리에서 10개 중 5개를 넣을 수 있도록 연습한다.

자세잡기

처음 농구를 시작할 때에 올바른 자세를 익히는 것이 중요하다. 이는 집을 지을 때에 집 전체의 중심을 잡아주는 핵심 기둥을 세우는 것과 같다. 부적절한 위치선정은 수비, 슛, 그리고 득점을 할 때에 나쁜 영향을 미친다.

다리를 활용할 것

농구에서 올바른 자세를 잡기 위해서는 무릎을 구부리고, 두 다리를 자신의 어깨 넓이만큼 벌리며, 손을 가슴 또는 어깨 높이만큼 올려야 한다. 이 자세를 유지하면 몸의 균형을 잡는 데에 도움을 준다. 만약 몸을 바르게 세운 자세를 유지한다면 신속하게 움직일 수 없는데, 이는 패스를 잡을 수도 공을 가로채기 할 수도 없고, 속공, 상대 수비수 제치

기, 또는 우리 팀 수비를 제친 공격수에 대한 도움 수비를 하기가 어렵게 된다. 무릎을 살며시 구부리는 자세는 공격과 수비에서 순간적인 동작을 가능하게 해준다.

두 다리를 벌리는 것은 최상의 신체 균형을 유지하게 해 준다. 또한 순식간에 뛰어나갈 수 있는 준비가 되는 것이다. 이 때의 자세는 일반적으로 한 쪽 다리를 다른 다리에 비해 조금 더 앞에 위치시켜 놓는다. 이렇게 엇갈린 발의 자세로 인해 더 빠른 동작을 할 수 있게 된다.

농구에서 선수의 다리 자세는 손의 자세만큼이나 중요하다. 수비를 할 때에 다리가 꼬이면 절대 안 된다. 만약 다리가 꼬이게 된다면, 공격수는 한 걸음에 수비를 제쳐 버린다. 예를 들어, 만약 수비를 할 때에 오른쪽으로 움직이면서 왼쪽 다리를 오른쪽 다리 앞으로 놓게 된다면, 공격수는 그 반대 방향인 왼쪽으로 움직여 수비수를 완벽하게 따돌릴 수 있다. 수비에서 다리를 질질 끌며 움직이고 양 다리를 교차시키지 않음으로써 공격수를 수비수 앞에 위치하게 하여 돌파를 더 어렵게 만들어야 한다.

손을 활용할 것

양 팔을 가슴 가까이에 가져다 놓는다. 이러한 자세는 손목과 손이 패스를 받기에 알맞은 위치에 있도록 만들어 준다. 또한 머리를 너무 높여서도 너무 낮추어서도 안 된다. 머리에서 바닥으로 향하게 하여 몸의 중심을 낮추면서 달린다고 생각하면 될 것이다. 이것이 훌륭한 농구선수의 자세이다. 만약 손이 엉덩이 위 또는 허리 옆에 있다면, 패스가 오거나 리바운드를 잡을 때에 재빠르게 반응하지 못하게 된다.

농구에서의 달리기 능력

육상선수가 농구선수로써 성공하지 못한다는 것은 흥미로운 이야기이다. 즉, 훌륭한 농구선수가 되기 위해 달리기야 꼭 빨라야 한다는 것이 아니다. 훌륭한 농구선수가 되기 위해서는 정말로 잘 달리느냐가 아니라 신속하게 움직이는 것이 중요하다. 단순하게 전력 질주를 하는 것보다 코트 안에서 적절한 위치선정을 위해 움직여야 한다는 것이다. 자신이 어떠한 위치에 있어야 하는지 알고 올바른 자세를 취하는 것은 더 빨리 달리는 사람보다 더 신속하게 적절한 위치를 잡을 수 있도록 만들어준다. 갑작스럽게 움직이기, 멈추기, 한쪽 발을 축으로 다른 발을 움직이기, 그리고 방향을 바꾸는 훈련을 해야 한다. 이러한 동작들은 어려운 것은 아니지만 많은 연습이 필요하다.

중요한 기본기를 먼저 익혀야 한다. 예를 들면 방향전환을 할 때에 자세를 낮추고 가

려는 방향으로 머리를 향하게 한다. 머리가 왼쪽을 향한다면, 왼쪽 발을 첫 번째 발 동작으로 가져가야 한다. 그리고 그 반대의 경우도 마찬가지이다.

방향전환과 함께 갑작스럽게 동작을 멈출 수 있어야 한다. 농구공이 아무런 이유 없이 아래와 위로, 또는 앞이나 뒤로 튕기는 것이 아니다. 민첩성을 향상시킬 수 있는 반복연습은 신체균형을 잡는 데에 도움을 준다. 만약 균형을 잃게 된다면, 비틀거리며 넘어지고, 파울, 더블 드리블 범하며, 또는 자신의 위치에서 벗어나게 된다. 농구시합에 있어 가장 중요한 것은 동작을 신속하게 멈추고 방향전환을 위한 연습을 하는 것이다.

한쪽 발을 축으로 다른 발을 움직일 때, 축이 되는 발은 코트에 고정되어 있어야 한다. 이 발을 축 발이라고 한다. 이 축이 되는 발을 이용하여 패스할 팀 동료를 찾거나 슛을 위한 자세를 잡기 위해 움직일 수 있다. 한쪽 발뿐만 아니라 다른 발로도 위와 같은 움직임이 가능할 수 있도록 해야 한다.

수비

견고한 수비는 공격처럼 화려하지도 않고 대부분의 수비수들은 하이라이트 장면을 만들어 내지도 않는다. 하지만 시합에서 수비는 공격만큼이나 중요하다. 훌륭한 수비는 상대방이 골을 못 넣게 막아 내는데, 득점을 하지 않고서는 경기에 이기기가 매우 어렵기 때문에 중요하다는 것이다. 수비는 마음가짐과 태도에서 비롯된다. 끈질기고 지칠 줄 모르는 움직임과 철저한 기본기는 수비에 있어 가장 중요한 요소들이며, 이는 타고난 재능보다도 더 중요한 것이다.

< 알아두어야 할 단어 >

스위치 - 수비를 할 때에, 팀 동료 중 한 명이 "스위치 해!"라고 외치는 소리를 들을 수 있을 것이다. 이것은 서로 간의 담당 공격수를 바꾸어 막자는 의미이다.

수비란?

모든 감독들은 공격이 경기에서의 승리를 가져다 주지만, 수비는 우승을 가져다 준다는 사실을 알고 있다. 농구시합에서 상대방의 득점을 막을 수 있는 능력을 기르는 것 이상으로 중요한 것은 없다. 많은 선수들이 자신의 선수시절 동안 완벽한 수비수가 되기 위해 끊임없이 노력한다. 훌륭한 수비수들 중 일부는 많은 득점을 하지는 않지만, 오랜 기

간 동안 선수로서의 전성기를 보내는데, 이는 상대팀의 득점을 막을 수 있는 능력 덕분이다.

리바운드를 잘 잡는 선수가 되는 것은 견고한 수비 능력을 가진 선수로 발전할 수 있는 방법 중 하나이다. 패스를 가로채기하는 능력을 기르는 것 또한 수비능력을 향상시킬 수 있는 방법이다. 또 다른 방법은 패스를 시도하려는 상대방을 둘러싸서 패스를 못하게 막거나 상대방이 공을 다른 방향으로 패스하도록 압박하는 것이다

수비 전략

감독이 사용하는 수비에는 다양한 방법들이 있다. 그 중 가장 많이 쓰이는 두 가지는 지역방어(존 디펜스)와 대인방어(맨투맨 디펜스)이다.

지역방어에서 코트는 몇 개의 구역으로 나뉘고 각각의 선수는 한 곳의 특정구역에 대한 수비 책임을 갖는다. 예를 들면, 가드는 3점 라인 또는 자유투 구역 근처에 대한 지역수비를 선다. 만약 공격수가 해당 구역으로 들어오게 된다면, 이 가드는 공격수가 이 특정구역을 벗어나기 전까지 수비를 하게 된다. 골대 근처에서 같은 원리로 수비가 이루어지는데, 이 구역에서는 포워드와 센터가 수비를 한다.

대인방어 수비는 지역방어 수비보다 훨씬 더 간단하지만 수비수에게 쉴 수 있는 여유가 없다. 대인방어 수비에서 각각의 수비수들은 상대팀의 특정 선수를 일 대 일로 맡아야 한다. 공격수가 어디로 이동을 하던지 간에 이를 책임지는 수비수도 같은 방향으로 이동해야 한다.

훌륭한 수비수 되기

좋은 수비를 펼치고 싶다면, 일반적으로 효율적인 발 놀림을 하거나 이를 위한 연습을 해야 한다. 언제 어느 방향으로 몸이 향할 것인지 아는 것은 매우 중요하다. 훌륭한 수비수는 머리를 잘 써야 한다. 시합에 대한 이해가 높아야 하고 상대 공격수가 언제 패스나 슛을 할 것인지에 대해 예측을 하여야 한다. 이런 능력이 있다면 상대방을 압박할 수 있으며 슛이나 패스를 막을 수 있다. 좋은 수비수들은 이따금씩 자신이 막고 있는 공격수 외의 다른 선수의 불안정한 슛 또는 실책을 유도할 만큼 자신이 맡은 공격수를 압박하는데에 탁월한 능력을 가지고 있다. 그리고 골대와 공격수 사이에서 적절한 위치선정 방법을 익힘으로써 훌륭한 수비수가 될 수 있다. 이러한 위치선정으로 공격수가 슛을 놓쳤을 때, 골 밑으로 리바운드를 위해 달려갈 수 있다. 다른 사람이 슛을 한 뒤에 골대 근처에

서 리바운드를 잡는 연습을 통하여 림을 맞고 튕긴 공이 어떻게 그리고 어디로 향하는지 알 수 있을 것이다.

< 재미있는 이야기 >

캐빈 가넷은 2008년 NBA 최고의 수비수로 선정되었고, 같은 해에 소속팀은 최종 우승을 이루어냈다. 가넷은 리바운드와 슛 블록으로 유명한 선수이다. 자신의 역대 경기 중 2번에 걸쳐 한 경기 당 8개의 슛 블록을 기록한 바가 있으며 평균 리바운드는 8.5개이다.

농구의 위치선정과 수비

수비를 할 때에 항상 적절한 위치선정을 하여야 한다. 반드시 상대 공격수보다 더 낮은 자세를 취해야 한다. 만약 자세를 높게 잡는다면 공격수는 쉽사리 제쳐나갈 수 있을 것이다. 항상 수비수는 자신의 머리 위치를 공격수의 머리 보다 더 낮게 하여야 한다.

수비수는 무게중심을 유지하여 한쪽으로 너무 치우치지 않도록 해야 한다. 만약 수비수의 머리 높이가 공격수보다 더 낮다면, 공격수는 수비수를 제쳐나갈 수 없는데 이는 돌파를 하기 위해 자세를 더 낮추어야 하기 때문이다. 이러한 수비 자세는 수비를 할 때에 이점이 되는데, 공격수가 돌파를 하기 전에 먼저 반응을 할 수 있고 공격수를 놓치지 않고 계속 수비를 할 수 있기 때문이다.

수비 자세를 취할 때에 한 발을 앞으로 내밀어야 한다. 이때에 앞으로 나간 발은 공격수의 왼쪽이든 오른쪽이든 취약한 한 쪽 방향으로 위치해야 한다. 만약 공격수가 오른손 잡이라면 수비수는 자신의 왼발을 앞으로 내밀어 공격수로 하여금 공을 왼손으로 드리블하도록 압박해야 한다.

선수는 언제나 드리블 중인 선수와 골대 사이에서 위치를 잡아야 한다. 만약 공격수가 제쳐나간다면, 몸을 틀어서 공격수와 골대 사이에 있어야 한다. 수비수는 공을 가지지 않기 때문에 드리블 중인 공격수보다 더 빨리 될 수 있다.

공격수가 드리블을 멈추었을 때, 자세를 바로 잡아 공격수를 압박하고 패스를 제대로 못하도록 손을 이용하여 수비한다. 이렇게만 한다면 상대방의 실책을 유도할 수 있다.

같은 점도 있지만 다른 점도 있다.

모든 공격과 수비는 각각 특정한 명칭을 가지고 있어 감독의 작전 지시에 따라 무엇을

해야 하는지 알 수 있다. 이러한 팀들은 같은 수의 작전을 가지고 있지만 전부가 완벽하게 똑같은 것은 아니다. 다음의 작전 중에서 중복되지 않는 4개를 찾아내어 보시오.

- | | |
|-------------|-----------|
| - 앨리우프 | - 스크린 |
| - 세트 슈트 | - 드리블 |
| - 브릭 | - 세트 슈트 |
| - 점프 슈트 | - 3점 슈트 |
| - 픽 앤드 롤 | - 더블 드리블 |
| - 뱅크 슈트 | - 점프 슈트 |
| - 스크린 | - 브릭 |
| - 비하인드 백 패스 | - 피크 앤드 롤 |
| - 3점 슈트 | - 앨리우프 |

자신이 맡은 선수를 놓치지 말 것

자신이 맡은 선수를 밀착하여 수비해야 하는데 이는 일반적으로 '버블(Bubble)'이라고 하며, 상대 선수와 60~90cm 정도 떨어진 거리를 유지하는 것을 의미한다. 이러한 수비는 상대방으로 하여금 수비수를 못 벗어나게 만든다. 하지만, 만약 수비수가 공격수와 너무 가까이에 위치하여 신체접촉을 일으키게 된다면, 수비자 파울이 불릴 수 있다. 만약 상대방과 아주 가까이 있으면, 공격수가 왼쪽 또는 오른쪽 방향으로 더 쉽게 제쳐나갈 수 있게 해주는 것이다. 공격수의 공을 쳐내거나 패스 시도를 막기 위해 수비수는 상대방에 충분히 가까운 위치를 잡아야 하지만, 공격수와 부딪칠 위험이 있을 정도로 붙어서는 안 된다.

수비하는 동안에 손을 올린 자세를 유지하는 것이 중요하다. 이러한 손 동작은 공격수의 패스를 쳐내거나 드리블을 가로챌 수 있는 확률을 높여준다. 손을 올린 수비수의 자세는 또한 공격수의 시야를 제한하는 효과를 가져온다. 만약 수비에 있어 발 동작을 좋고 드리블 중에 이루어지는 패스를 예측할 수 있다면, 공격수의 패스를 막을 수 있다.

공격수가 움직이려는 길목에 위치하고 자세를 바로 잡지 못하도록 유도함으로써 공을 가진 선수가 자신이 원하지 않는 방향으로 향하게끔 압박하여 계획된 플레이나 패스를 하지 못하게 만들어야 한다.

만약 공이 없는 선수를 막더라도, 위와 같은 수비를 해야만 한다. 막고 있는 선수가 패스를 받지 못하도록 알맞은 위치에서 수비를 해야 한다. 손과 팔을 패스 길목에 위치시

켜 패스를 쳐낼 수 있거나 공을 가진 선수가 수비수가 막고 있는 선수가 아닌 다른 선수에게 패스를 하게끔 만들어야 한다.

[팁 인]

자신보다 키가 더 큰 선수를 수비할 때에는 더 정확한 위치선정을 해야만 한다. 키가 작은 선수는 큰 선수보다 더 빠르게 움직일 수 있기에 상대방 선수보다 한 발 더 나아간 위치를 유지하여 패스를 받을 수 없도록 해야 한다.

파울

파울은 정상적이지 않은 신체접촉 또는 농구 규칙을 위반하였을 때에 적용된다. 파울은 공격과 수비를 할 때에 모두 적용될 수 있기 때문에 어떠한 상황에서 파울이 적용되는지에 대해 항상 잘 알고 있어야 한다. 가로채기를 시도하면서 공을 가진 공격수의 손을 치게 된다면 파울이 적용된다. 만약 공격을 시도할 때에 **자리를 잡은 상태의 수비수**(‘자리를 잡았다’라는 말의 의미는, 수비수의 두 다리가 움직이지 않은 상태로 고정되어있다는 것)를 향하여 돌진하여 부딪히게 된다면, 공격자 파울이 불리게 된다. 수비수가 공격수의 슛을 막기 위해 블록 동작을 취하는 중에 공격수의 등과 접촉하거나, 밀거나, 머리를 치거나, 또는 공격수를 향하여 점프를 하여 **스� 자세가 끝나지 않은 공격수**(점프 슛을 던진 이후 땅에 착지하지 않은 상태)와 접촉을 하게 된다면 파울이 적용된다.

이러한 이유 때문에 농구선수가 되기 위해서는 올바른 위치선정과 기본기 숙달이 중요한 것이다. 앞서 이야기한 내용을 잘 숙지함으로써 파울을 범할 수 있는 잘못된 위치선정을 피할 수 있다. 파울은 팀에게 안 좋은 영향을 끼친다. 공격자 파울을 범한 팀은 상대방에게 공격기회를 넘겨야 된다. 득점을 할 수 있는 기회를 잃게 되고, 나아가서는 상대방에게 득점할 수 있는 또 다른 기회를 주게 된다. 어떤 경우에는 파울을 범함으로써 상대방에게 자유투를 던질 기회를 주게 된다. 이러한 상황은 상대방이 슛을 던질 때 파울을 하거나, 또는 ‘팀 파울’이 적용되는 경우에 발생한다.

또한 파울은 개개인의 선수들에게도 좋지 않은 결과를 가져다 주는데, 이는 5개 또는 6개의 파울을 범하게 되면 퇴장을 당하기 때문이다. 고등학교와 대학교에서는 파울이 5회까지 허용이 되며, 프로선수에게는 그 개수가 6개이다. 만약 퇴장을 당하게 된다면, 경기 막바지에 팀이 곤경에 처하여 선수의 도움이 필요하게 될 때에 아무것도 할 수가 없

게 된다. 경기 초반부에 2개 또는 3개의 파울을 범하는 것은 '파울 트러블'에 걸리게 하며, 파울로 퇴장 당하지 않도록 하기 위해 감독은 파울 트러블에 걸린 선수를 코트에 계속 내보낼 수 없게 된다. 가장 최선의 방법은 파울을 범하지 않도록 영리한 플레이를 하는 것이다.

< 알아두어야 할 단어 >

페이크 - 페이크는 공격수가 수비수로 하여금 어떤 특정한 동작을 취할 것이라는 생각이 들도록 슛 또는 돌파 동작을 하는 것으로서, 이를 통하여 수비수를 속여넘기는 것이다. 만약 페이크가 성공적으로 이루어진다면, 수비수의 균형을 무너뜨리고, 정상적인 수비를 못하게 함으로써 파울을 이끌어 낼 수 있다.

턴 오버(실책) - 공격 중에 일어난다. 실책은 다양한 이유에서 비롯되는데, 코트의 선을 넘거나 또는 파울을 범하게 될 경우에 공의 소유권을 상대방에게 넘겨주게 된다. 또한 수비수는 공격수가 소유한 공이나 패스를 가로챌 수도 있다. 기본기가 좋은 선수나 팀은 실책을 거의 범하지 않다.

페널티 - 한 팀이 특정 개수 이상의 파울을 범한 경우, 이후에 일어나는 파울에 대하여 남은 시간 동안(이 때에 시간의 기준은 쿼터의 끝을 알리는 소리가 들릴 때까지) 자유투를 주게 된다. 프로농구시합의 경우 전체 경기 시간을 4개 쿼터로, 대학농구의 경우 전반과 후반전으로 나누어서 진행을 하는데, 프로는 쿼터당 5개부터, 대학농구는 각각 8개부터 페널티에 따른 자유투가 적용된다.

테크니컬 파울 - 심판은 선수나 감독이 비신사적인 행동을 할 경우에 테크니컬 파울을 부를 수 있다. 선수 또는 감독이 두 개의 테크니컬 파울을 당하게 된다면 경기장에서 퇴장 명령을 받게 된다. 또한 이 파울은 각 팀에 허용된 작전시간 요청을 초과하여 신청하였을 때에도 적용이 된다. 각 리그 별로 테크니컬 파울이 적용되는 기준은 다양하다.

플레그런트 파울 - 이 파울은 특히 선수에게 심각한 부상을 유발하는 행동을 하거나, 매우 위험한 상황에서의 파울에 대하여 적용된다. 만약 심판이 플레그런트 파울을 고의적으로 하였다고 판단할 경우, 해당 선수는 파울 개수에 상관없이 즉각적으로 퇴장명령을 받게 된다. 이 파울을 받게 되면, 상대방에게 자유투와 함께 경기가 재개될 때 공의 소유권까지 넘기게 된다.

리바운드 잡기

실패한 슛이나 자유투를 잡을 때에, 리바운드를 한다고 말한다. 슛을 실패하면 리바운드 기회가 생기고 이때에 대부분의 공 소유권의 전환이 이루어지게 때문에 리바운드는 경기에 있어 가장 중요한 요소 중 하나라고 할 수 있다. 리바운드에는 두 가지 종류가 있는데, 공격리바운드와 수비리바운드가 그것이다.

공격-수비리바운드

공격리바운드는 팀 동료의 실패한 슛을 다시 잡아 내는 것을 말한다. 수비리바운드는 상대방이 슛을 실패하였을 때 수비 팀이 공을 잡아내는 것이다. 대부분의 리바운드는 수비하는 팀에게 유리한데, 그 이유는 일반적으로 수비수들의 위치선정이 공격수들 보다 리바운드를 하는 데에 더 유리하기 때문이다.

리바운드를 잘 잡기 위해서

리바운드를 잡는 것은 공격과 수비 모든 측면에서 중대한 영향을 끼치는 요소 중 하나이다. 만약 상대방에게 공격리바운드를 허용한다면, 또 다른 득점기회를 주게 되는 것이다. 자신의 팀이 슛을 놓쳤는데 리바운드를 하지 못한다면, 득점 할 수 있는 기회를 잃게 되는 것이다. 하지만, 공격리바운드를 잡게 된다면, 새로운 득점기회를 가지게 된다.

리바운드는 몸싸움을 통한 위치선정과 함께 이를 위한 불굴의 의지가 필요하다. 190cm의 포워드인 찰스 바클리는 자신보다 더 키가 큰 211cm의 샤킬 오닐보다 더 많은 통산 평균 리바운드 개수를 기록하였다. 센터 포지션의 선수들은 신장이 좋기 때문에 많은 수의 리바운드를 잡아내지만, 이를 위해서는 적절한 위치선정을 해야만 한다. 골대에서 멀리 떨어져 있거나 골대에 더 가까이에 있는 두 명의 공격수보다 뒤에 위치한 센터는 키가 아무리 크더라도 리바운드를 잡을 수 없다. 게다가, 프로리그와 대학농구에서 많은 수의 리바운드를 기록한 선수들 중 몇몇 선수들의 신장은 해당 나이대의 평균 신장에 불과하였다. 이렇게 키가 월등하게 크지 않은 선수들은 리바운드를 위한 위치선정과 절대 포기하지 않는 마음가짐으로 다른 선수들 보다 더 많은 리바운드를 잡아 낼 수 있었다.

만약 자신이 공격하는 선수 중 골대 근처에 가장 가까이에 위치하여 있다면, 수비수 앞에서 자리를 잡는 데에 집중을 해야 하는데, 수비수보다 골대에 더 가까이에 위치하되, 슛이 실패하였을 경우 리바운드를 잡기 위해 골대로부터 너무 멀리 떨어져서는 안 된다.

그리고 골대 바로 밑의 위치를 잡아서 안 되는데, 이 때에는 슛이 성공하였을 때에만 공을 잡을 수 있기 때문이다. 즉 골대 바로 밑에서는 리바운드를 할 수 없다는 것이다. 실패한 슛이 어디로 튕길지 예측하여 위치선정을 해야 하는데, 골대 바로 밑의 지점은 알맞은 위치가 아니다.

리바운드를 하는 방법

리바운드를 준비하는 선수가 적절한 위치선정을 하였다면 실패한 슛이 자연스럽게 그 선수에게 떨어지기 때문에 점프를 할 필요가 없거나 매우 높이 점프를 할 필요도 없게 된다. 슛이 실패할 경우 리바운드를 반드시 잡을 수 있다는 확신을 가지고 파울이 적용되지 않는 범위 안에서 몸싸움을 하여 리바운드를 따내야 한다. 리바운드의 첫 번째 과정은 골 밑 구역에서 정확한 위치선정을 하는 것이다. 공격리바운드는 수비리바운드에 비하여 더 어려운데, 이는 일반적으로 수비수 중 2명에서 3명이 골대 근처에서 돌파 공격을 막기 위해 미리 자리를 잡아있는데, 즉 자유투 구역에서 양쪽 방향으로 드리블하는 것을 대비하여 수비를 한다는 것이다. 만약 공격 시에 자신이 골대에 가장 가까이에 위치해 있고 팀 동료가 슛을 시도했을 경우, 수비수를 제치고 돌아 나와서 리바운드를 할 수 있는 가장 좋은 위치를 잡아야 한다.

[팁 인]

NBA 역사상 가장 뛰어난 리바운드를 기록한 팀은 1959-1960 시즌의 보스턴 셀틱스였는데, 경기 당 평균 71.5개의 팀 리바운드를 잡아냈다. 최저 리바운드를 기록한 팀은 1995-1996 시즌의 클리블랜드 캐벌리언스로, 평균 35.6개를 기록하였다.

리바운드 후에 해야 할 일

리바운드를 잡게 되면, 양 팔꿈치를 수평으로 만들어서 공을 가슴으로 가지고 오는데, 이 동작은 몸의 균형을 유지시켜 주고 수비수가 공을 쳐내거나 가로채기 하는 것을 막을 수 있다. 공격리바운드를 잡았을 경우, 즉시 득점을 시도하거나 한 쪽 발을 축으로 움직임을 가진 뒤에 패스를 할 수도 있다. 만약 리바운드 이후에 수비수들에게 둘러싸여 드리블을 할 수 없을 경우, **피벗**(축이 되는 발을 이용하여 움직이는 기술)을 통하여 패스를 한다면 팀은 또 다른 공격기회를 가지게 된다.

수비리바운드는 팀에게 매우 중요한 것이다. 만약 한 팀이 3개 또는 4개의 리바운드를

연속하여 잡게 된다면, 매 리바운드 때마다 득점을 할 수 있는 좋은 기회를 갖게 된다. 수비리바운드에 성공하게 된다면 수비수가 골대를 지켰다는 것을 의미한다. 만약 슛을 시도하는 선수를 막았더라도, 팀의 리바운드에 도움을 주는 것이 된다. 공격수가 슛을 시도했을 때, 리바운드를 할 수 있도록 위치선정을 하거나 상대방에게 **박스 아웃**(리바운드를 잡기 위해 공격수를 수비수와 공대 사이의 공간 밖으로 밀어내는 것)을 해야 한다.

리바운드를 따내는 것은 엄청난 노력을 하게 되더라도 그럴만한 가치가 있는 것이다. 또한 적절한 위치선정을 하기 위해 영리하게 움직여야 한다. 만약 리바운드에 실패하더라도, 리바운드를 따낸 공격수에게 파울을 범하여 상황을 더 악화시켜서는 안 된다. 대신 바로 다시 수비에 집중하여 다음에 있을 리바운드에 더 많은 노력을 기울여야 한다.

< 알아두어야 할 단어 >

리칭 인 - 가장 빈번하게 일어나는 파울 중 하나가 리칭 인 파울인데, 이는 공격수의 공을 손으로 안아서 빼앗으려는 시도 중에 일어난다. 공을 빼앗기 위해 더 효과적인 것은 공을 쳐내거나 또는 드리블 중인 상대방의 공을 가로채는 것이다.

농구기술을 향상시킬 수 있는 재미있는 게임

이 게임들은 특정 농구기술을 연마할 수 있는 아주 훌륭한 방법이다. 이들 중 몇 가지는 혼자서도 가능하지만, 다른 게임들은 둘, 셋, 넷, 또는 더 많을 수록 효과가 좋다.

H-O-R-S-E

친구와 함께 농구 기술을 더 익히고 싶다면 이 게임이 많은 도움이 될 것이다. **H-O-R-S-E**는 슛 성공률을 높일 수 있는 게임이다. 슛을 성공하면, 상대방도 같은 위치에서 슛을 성공시켜야 한다. 만약 실패했다면, 철자 **H**를 가지게 된다. 게임을 하는 두 명 중 어느 누구라도 **H-O-R-S-E**의 다섯 철자를 다 갖게 될 때까지 계속 슛을 던지고, 5번의 슛을 실패하게 된다면 게임에서 지게 되는 것이다.

게임 중에 장거리 슛, 가까운 위치에서의 슛, 자유투, 레이업, 심지어는 브릭 슛을 던질 수도 있다. 만약 농구를 시작한지 얼마 되지 않았거나 팀을 만들어 게임을 하는 것이라면, 기본적인 슛을 시도하는 것이 실력 향상에 많은 도움이 된다. 다양한 지점에서 슛이 가능할 경우, 감독이나 팀 동료들은 자신들이 공을 가지고 있을 때에 여러분에게 패스를

한다면 득점이 가능하다는 믿음을 가지게 될 것이다.

< 재미있는 이야기 >

만약 자신이 농구 초보자이거나, H-O-R-S-E 게임이 너무 많은 시간이 소요된다고 생각된다면, 널리 알려져 있고 시간이 더 짧은 게임인 P-I-G를 할 수 있다. 하지만, 만약 슛 기술을 늘리고 영어 스펠링 공부를 제대로 하고 싶다면, 더 긴 단어를 사용할 수도 있다.

다양한 위치에서 슛 넣기

또 다른 게임은 '다양한 위치에서 슛 넣기'이다. 이 게임은 참여자가 하나 또는 두 명일 때 가장 좋다. 레이업을 성공 시키면서 게임이 시작하는데, '#' 표시가 되어있는 지점에서 2개 또는 3개의 슛을 시도한다. 구역별로 나뉘어진 지점은 자유투를 던지는 동안에 수비 역할을 맡은 사람이 있는 첫 번째 위치인데, 슛의 성공 여부에 따라서 공격과 수비 역할을 번 갈아서 맡는다. 자유투 지점의 양쪽에 선상에는 각각 4개의 지점이 있다. 이 연습을 계속 하기 위해, 자유투를 한 번 던진 후에 '#'표시가 된 양쪽 지점에서 슛을 성공시켜 골대 밑으로 이동하기 전에 골대를 정면으로 바라보는 지점으로 이동하여 3점 슛을 성공시켜야 한다. 게임의 마지막에는 레이업을 넣는다.

게임이 너무 쉽게 느껴질 수도 있을 것이다. 지정된 장소에서 슛 성공 기회를 2회로 제한하면 더 어려운 게임으로 만들 수 있다. 예를 들면, 자유투 지점에서 슛을 실패하게 되면, 상대방의 슛 시도 동안에 같은 자리에서 움직이지 않고 가만히 있는 것이다. 다시 차례가 돌아왔을 때, 슛의 실패는 상대방에게 기회를 건네 주어야 한다는 것을 의미하며 다시 한번 더 자신의 차례가 되었을 때 처음부터 다시 시작해야 한다. "더 멀리" 돌게 될 수록, 슛 성공률은 더욱 낮아지게 된다.

[팁 인]

농구공이나 농구화가 없는 동안에도 훈련을 할 수 있다. 방법은 다음과 같다. 농구 연습을 시작하였을 때에 체력이 빨리 떨어지는 것을 막을 수 있도록 달리기나 자전거 타기를 통하여 최상의 몸 상태를 만드는 것이다.

골을 넣거나 부딪히거나

이 게임은 두 개의 농구공과 가능한 많은 수의 사람이 필요하다. 게임 참여자들은 코

트 위의 아무 지점에서 한 줄로 서는데, 보통 파울 라인 또는 3점 슈트 라인 뒤에 위치한다. 줄의 첫 번째와 두 번째 사람이 각각 공을 가지고 게임을 시작한다. 게임의 방법은 앞서 사람이 슈트를 넣기 전에 뒤의 사람이 슈트를 성공시키는 것이다.

줄의 첫 번째 사람이 먼저 슈트를 한다. 두 번째 사람은 앞서 사람이 슈트를 던진 이후에만 슈트를 할 수 있다. 만약 두 번째 사람이 앞서 사람보다 먼저 슈트를 성공시키면, 첫 번째 사람은 줄에서 빠져야 한다.

만약 한 사람이 슈트를 실패한다면, 실패한 공을 리바운드 한 뒤에 코트 위의 아무 지점에서나 다시 슈트를 시도할 수 있다. 첫 번째 사람이 먼저 슈트를 성공시킨 경우에는, 공을 다음 사람에게 패스하여 앞서 사람이 슈트를 성공시키기 이전에 슈트를 던져야 한다. 마지막 한 사람이 남을 때까지 계속 반복한다.

[팁 인]

NBA 역사상 한 경기에서 가장 많은 수의 리바운드를 기록한 경기는 1960년 12월 24일 디트로이트 피스톤즈를 상대로 보스턴 셀틱스가 기록한 109개이다.

21점 넣기

21점을 넣으면 승리하는 게임이다. 자유투 위치에서 슈트를 성공시키면 1점을, 3점 슈트 라인 안쪽은 2점, 그리고 바깥쪽은 3점을 얻게 된다. 2명 또는 그 이상의 친구들과 이 게임을 할 있다.

한 명이 공을 잡고 게임을 시작할 때, 다른 사람들은 리바운드 준비를 한다. 슈트를 던지는 사람은 자유투 지점에 위치한다. 슈트를 성공시키면 1점을 얻고 또 다시 자유투 지점에서 슈트를 던질 기회를 갖게 된다. 만약 두 번째 자유투를 성공시키면, 다시 득점을 올리게 되고 '#' 지점에서 공을 던질 수 있게 된다. 이 때에 코트 위의 어떠한 곳에서도 슈트를 시도할 수 있지만, 이 경우 다른 사람들은 슈트를 방해할 수 있다. 슈트를 성공시키면, 더 많은 점수를 얻고 프리드로우 지점으로 가서 같은 과정이 반복되는 것이다.

만약 자유투 지점에서 슈트를 실패할 경우, 리바운드를 준비하여 다른 선수들이 이 공을 차지할 수 있다. 리바운드에 성공한 사람은 누구든지 슈트를 시도하기 위해 3점 라인 밖으로 드리블하여 나가야 한다. 3점 라인 밖으로 나가는 데에 성공할 경우, 그 사람은 이제 자유투에서 슈트를 던질 수 있다. 게임에 참가한 사람들 중 가장 먼저 21점을 획득한 사람이 승자가 되는 경기이다.

< 퀴즈 >

넷볼(Netball)은 농구와 매우 비슷하지만, 여성들만을 위하여 만들어진 운동이다. N E T BALL 철자를 사용하여 얼마나 많은 영어단어를 만들 수 있는지 직접 확인해 보시오.

< 리스트 만들기 >

농구 팬들은 명단과 통계를 매우 선호한다. "10개의 목록"이 서로 흩어져 있다. 각각의 목록이 어디에 위치해야 하는지 맞추어 보시오. 그룹에 포함되는지 맞추어보고, 각 단어 옆에 그룹에 해당하는 숫자를 쓰시오.

그룹 1: B 철자가 포함되어 있는 운동

그룹 2: 운동 장비

그룹 3: 올림픽 경기를 개최하였던 도시들

그룹 4: 발을 사용하지 않는 운동

라켓볼_____ 무릎 보호대_____ 스키 스틱_____

라크로스(하키와 비슷한 구기 종목)_____

로스 엔젤레스(미국의 한 도시)_____ 스쿼시_____

프리즈비(원반 던지기 놀이)_____ T-볼_____

바르셀로나(스페인의 한 도시)_____ 플리퍼(잠수용 물갈퀴)_____

서울_____ 캘거리(캐나다의 한 도시)_____ 야구_____

인스부르크(오스트리아의 관광도시)_____ 스키용 밧줄_____

워터 폴로_____ 손목 보호대_____ 핸드볼_____ 농구_____

애틀란타(미국의 한 도시)_____ 토리노(이탈리아의 한 도시)_____

번지 점프_____ 수영_____ 보호 안경_____ 테니스_____

파워 보팅_____ 시드니(호주의 도시)_____ 다이빙_____

스키_____ 하키_____ 스노우 보딩_____ 기구 타기_____

어깨 보호대_____ 나가노(일본의 도시)_____ 골프_____

포수 장갑_____ 머리 보호구_____ 야구 방망이_____

베이징(중국의 도시)_____

제 2장. 농구의 역사

농구의 시작

< 재미있는 이야기 >

제임스 박사는 대학시절에 단 한번도 농구를 한 적이 없었는데, 그 이유는 박사가 농구를 발명하지 않았기 때문이다. 하지만 박사는 캐나다의 맥길 대학에서 라 크로스, 축구, 그리고 체육 교사로서 아주 뛰어난 운동선수이었다.

사실 농구는 뉴잉글랜드에서 교사를 하던 캐나다인에 의해 발명되었다. 제임스 네이스미스 박사는 1891년 메사추세츠의 스프링필드에 위치한 YMCA 직업 훈련소 학교에서 체육선생님이자 학생이었는데, 뉴잉글랜드의 길고 추운 겨울 기간 동안 자신이 가르치는 학생들의 건강을 유지하기 위한 운동을 만들어야겠다고 결심을 하였다. 당시에 박사는 실내에서 가능한 운동을 찾고 있었다. 비록 박사가 고안한 많은 생각들이 육체적으로 과도하게 거칠고, 몇 가지 운동의 경우에는 태클을 포함하기도 하여 실내운동으로는 적합하지 않았었지만, 최종적으로 선택한 아이디어는 실내 체육관 바닥에서 3m 높이에 복숭아 바구니를 못으로 고정시키는 것이었다. 제임스 박사가 이름을 붙인 것처럼, 농구가 탄생하게 되었다. 바구니에 공을 넣는 데에는 축구공이 사용되었다. 처음에 모든 골은 1점으로만 인정이 되었기에 어느 팀이던 많은 골을 넣는 팀이 승리하는 운동이었다.

첫 농구 경기는 1892년 1월에 열렸다. 경기는 1-0으로 끝이 났다. 유일한 득점은 7.5m 떨어진 거리에서의슛이었다. 당시 시험장의 크기는 현재의 크기보다 대략 반 정도였다. 1898년이 되자, 코트 위에 2개의 팀, 각각 5명의 선수를 보유하는 정식 규칙이 적용되었다.

복숭아 바구니는 밑이 막혀 있었기 때문에, 슛을 성공시켰을 때마다 손으로 직접 공을 꺼내야 했다. 이를 더 쉽게 하기 위해 제임스 박사는 바구니의 바닥에 구멍을 내어서 막대기를 사용하여 공을 빼낼 수 있도록 하였다. 나중에는 바구니의 바닥을 모조리 뜯어내는 것이 공을 빼내는 데에 편리하다는 사실을 알아내었고, 1906년에 이르러서는 골대의 테두리에 그물을 달아 오늘날과 같은 형태를 갖추게 되면서 운동종목으로서 많은 인기를 끌게 되었다.

2006년 제임스 박사의 가족에 의해 발견된 그의 일기장에 따르면, 박사가 1800년대에 어린이들에게 인기를 끌었던 놀이인 "**Duck and Run**('오리'라고 외치고 뛰기)"(보통 잘려

나간 나무의 남은 부분과 같이 높은 것 위에 돌을 얹어놓고 한 팀은 돌을 던져서 얹혀진 돌은 떨어뜨리고 다른 한 팀은 이를 막는 놀이)의 규칙에 착안하여 농구를 만들었다고 하여 많은 이들을 깜짝 놀라게 하였다. "Duck and Run" 게임은, 아이들이 "duck"(돌)을 던져서 받침대 위의 돌을 떨어뜨리는 놀이다. 돌이 떨어지게 되면, 돌을 던지던 아이들은 던진 돌을 줍기 위해 뛰어나가는데, 만약 돌을 줍고 돌을 던진 지점으로 돌아가기 전에 다른 팀에게 잡히게 된다면 "it(잇)"이라고 외치고 돌 수비를 해야 한다.

돌 맞히기 게임

돌 맞히기 게임은 현대 농구의 탄생에 영감이 된 놀이였다.

게임의 규칙은 다음과 같다.

한 사람이 선반(보통 잘려진 나무 뿌리 또는 커다란 돌덩이 위)을 수비하는데, 이 위에 작은 돌멩이가 놓여져 있다. 이 작은 돌은 드레이크라고 한다. 다른 사람들은 **duck**이라고 부르는 자신들이 가진 돌을 던져 드레이크를 떨어뜨린다. 드레이크를 맞혀서 떨어뜨리면, 던진 돌(**duck**)을 주우러 달려간다. 만약 어느 한 사람이라도 돌을 던진 지점으로 돌아오기 전에 수비하는 사람에게 잡히게 된다면, 이 사람은 수비를 해야 한다. 수비하는 사람이 돌을 던진 사람을 잡기 전에 발을 이용하여 돌을 줍고 원래 있었던 자리에 가져다 놓아야 한다. 재미있는 게임이지만 돌을 던질 때에는 조심하여야 한다.

< 재미있는 이야기 >

1892년에 있었던 최초의 농구시합에서의 골은 매우 먼 거리에서 성공한 슈트였다. 당시의 대학 또는 프로리그에서 3점 슈트 있었다면 더 좋았을 것인데, NBA의 3점 슈트 위치가 골대로부터 7.2m가 채 되지 않았고 최초의 득점은 이보다 훨씬 먼 거리에서 성공하였기 때문이다. 즉, 만약에 3점 슈트 존재했다면 제임스 박사의 첫 번째 농구 경기는 1:0이 아닌 3:0이 되었을 것이다.

[팁 인]

제임스 박사의 학생들은 농구경기를 할 때에 축구공을 사용하였다. 공을 더 잘 잡기 위해 학생들은 손에 석탄가루를 바르기도 하였다.

네이스미스 제임스박사의 농구규칙

제임스 박사는 농구를 창안할 때 13개의 규칙을 만들었다. 이 중 몇 가지 규칙은 첫 농구 경기 이후에 변경되었다.

1. **최초의 규칙:** 선수는 한 손 또는 양손을 이용하여 어느 방향으로든 공을 던질 수 있다.

현재의 규칙: 여전히 유효한 규칙이지만, 공격자가 공을 가지고 하프코트를 넘어왔다면, 이 때 백 코트로 공을 넘길 수 없다.

2. **최초의 규칙:** 선수는 어느 방향으로든 공을 움직이게 하기 위해 손을 이용하여 칠 수 있지만, 주먹을 사용해서는 안 된다.

현재의 규칙: 규칙은 여전히 같지만, 최초의 규정은 개정되었다. 터치 패스를 할 때와 슛 블록을 할 때에도 주먹을 사용해서는 안 된다.

3. **최초의 규칙:** 선수는 공을 가지고 뛸 수 없다. 선수가 공을 잡았을 때, 같은 자리 멈추어 서서 공을 던져야만 한다. 공을 잡기 전에 뛰어가는 속도를 늦추기 위한 몇 번의 발 동작은 허용된다.

현재의 규칙: 선수는 공을 잡고 뛰어갈 수는 없지만, 드리블을 통하여 움직일 수 있다. 선수가 공을 잡은 채로 뛰게 된다면 '트레블링' 파울로 선언이 되며 공격권을 상대방에게 건네주게 된다. 하지만, 만약 한 선수가 골대를 향하여 전속력을 달려가서 공을 잡고, 슛을 하기 전에 한 번 또는 두 번의 스텝을 갖는다면, 비록 많은 원칙주의자들이 이러한 움직임은 규칙 위반이라고 하지만, 이 선수는 드리블 없이 슛을 던질 수 있다.

4. **최초의 규칙:** 선수는 손을 이용하여 공을 잡아야만 한다. 팔과 몸을 이용하여서는 안 된다.

현재의 규칙: 공은 손과 팔을 이용해서 잡아야 한다.

5. **최초의 규칙:** 선수는 어깨치기, 잡기, 밀기, 다리 걸기, 또는 때리기 등을 해서는 안 된다. 이 규칙을 위반하게 되면 처음에는 규정에 맞지 않는 동작으로 불리며, 파울로 기록된다. 두 번째로, 규칙 위반을 하게 되면 다음 득점이 이루어질 때까지 뛸 수 없게 된다. 만약 상대방에게 부상을 입힐 우려가 있는 파울을 하게 된다면, 시합에서 퇴장을 당하게 되며 이 퇴장선수를 대체하여 다른 선수를 내보낼 수 없다(즉, 4명으로 시합을 뛰어야 함).

현재의 규칙: 파울에 따른 벌칙이 변화되었다. 파울로 인한 퇴장에는 5개 또는 6개의

파울을 범해야 한다. 고의적인 또는 플레그런트 파울을 한 선수는 즉각적으로 시합에 퇴장을 당하지만, 이를 대신할 선수를 투입할 수 있다.

6. 최초의 규칙: 주먹으로 공을 치는 행위 또는 3번, 4번, 또는 5번 규칙을 위반하게 되면 파울로 간주된다.

현재의 규칙: 선수는 공을 치거나, 그리고 패스를 할 때에 창의적인 움직임을 가질 수 있다.

7. 최초의 규칙: 만약 한 팀이 3번의 파울을 연속으로 범하게 된다면, 상대팀은 1득점을 얻게 된다.

현재의 규칙: 이 규칙은 더 이상 적용되지 않는다. 만약 한 팀이 특정 횟수 이상의 파울을 범하게 된다면, 상대팀은 그 다음에 일어나는 각각의 파울에 대해서 자유투를 던지게 된다.

8. 최초의 규칙: 공이 바구니 안으로 들어가 그 안에 머물러 있어야 득점으로 인정된다. 만약 수비수가 득점을 막기 위해 바구니를 움직이게 될 경우에도 득점으로 인정된다.

현재의 규칙: 최초의 농구에서는 바구니에 구멍이 없었으며, 이것이 득점으로 인정되기 위해 공은 바구니 안에 머물러 있어야 된다고 제임스 박사가 적은 이유이다. 하지만 이 규칙은 더 이상 존재하지 않는다. 득점(바스켓이라고 함)은 공이 골대에 달린 그물을 통과하였을 때에 인정된다. 제임스 박사의 최초의 규칙은 림 위에 있고 골대 안을 향하는 공을 건드릴 수 없는 규칙인 '골텐딩'에 적용되지 않는다.

< 재미있는 이야기 >

제임스 박사가 실제로 농구 경기를 성사시킨 장본인이지만, 박사는 캔자스 대학에서 유일하게 패배 확률이 승리 확률보다 높은 감독이다. 역대 전적 55승 60패를 기록하고 은퇴하였다.

9. 최초의 규칙: 농구 코트 밖으로 나간 공은 이 공을 가장 먼저 건드린 선수에 의해 다시 코트 안으로 들어올 수 있다. 만약, 2명의 선수가 동시에 공을 잡았다면, 심판이 공을 다시 코트 안으로 던진다. 코트 밖으로 나간 공을 다시 안으로 던질 때에 5초의 시간제한이 있는데, 이를 어길 시에 상대팀이 공의 소유권을 가져간다. 만약 어느 팀이라도 시간을 끌게 되면 파울이 적용된다.

현재의 규칙: 모든 선수들이 공을 차지할 수 있도록 다투는 것 대신, 현재의 규칙은

공이 코트 밖으로 나가기 전에 마지막으로 만진 팀의 소유권을 상대팀으로 넘기도록 한다. 5초의 시간제한은 아직도 적용되고 있다. 공이 밖으로 나갔을 때에 이루어지는 모든 패스는 5초 이내에 이루어져야 하며, 그렇지 못 할 경우에는 상대팀이 공의 소유권을 가져가게 된다. 또한 코트 위에서 공을 소유한 선수는 5초 이내에 패스, 슛, 또는 드리블을 해야 하는데, 이를 어기면 공격권을 상대방에 넘겨주게 된다.

[팁 인]

코트 밖으로 나간 공(=아웃 된 공)을 패스하려는 선수를 막을 때에, 손을 올리고 공이 아닌 상대방의 눈을 바라보면서 패스가 어디로 향하게 될지를 찾아내야 한다. 이러한 수비를 통하여 패스가 향하는 방향을 막거나 정확한 패스를 막을 수 있다.

10. 최초의 규칙: 심판은 파울을 부르고, 얼마나 많은 파울이 범해지고 있는 지를 기록한다. 심판은 5번 규칙에 의거하여 선수를 퇴장시킬 수 있다.

현재의 규칙: 대부분의 농구 대회에는 두 명 또는 심지어 세 명의 심판을 두고, 시합에서 퇴장에 해당하는 파울의 개수는 5개 또는 6개이다. 예전과 같이 심판은 한번의 플레그런트 파울을 적용함으로써 선수를 퇴장시킬 수 있다.

11. 최초의 규칙: 심판은 다음의 대하여 결정권을 가진다. 시합이 시작되는 시점에 대해, 아웃이 되었는지, 어느 팀이 공의 소유권을 가지는지, 득점이 인정되었는지에 대하여 결정을 한다. 심판은 또한 경기시간과 득점의 기록에 대한 책임을 진다.

현재의 규칙: 심판과 경기를 관장하는 경기부는 여전히 위와 같은 내용에 대해 책임을 가진다. 경기부는 경기시간과 득점을 책임지면서 심판이 그 외의 다른 플레이에 집중할 수 있도록 한다.

12. 최초의 규칙: 농구 경기는 전-후반 각각 15분 동안 진행된다면 중간 5분의 휴식 시간(하프 타임)을 갖는다.

현재의 규칙: 대학 경기는 전-후반으로 나누어 경기를 하며, NBA는 이를 4등분 하여 시합을 한다(1 ~ 4 쿼터). YMCA, 대학, 프로, 또는 다른 기준에 따라서 경기 시간이 다양하게 존재한다. NBA는 매 쿼터 당 12분, 총 48분의 경기시간을, 대학은 전-후반 각각 20분, 총 40분의 경기시간을 가진다.

< 재미있는 이야기 >

농구는 1936년 독일의 베를린 여름 올림픽에서 정식 종목으로 채택되었다. 제임스 박사는 미국의 첫 금메달을 시상하기 위해 현장에 있었다. 박사는 또한 자신의 나라인 캐나다에게 은메달을, 멕시코에게 동메달을 수여하였다.

13. 최초의 규칙: 가장 많은 득점을 올린 팀이 승리한다. 경기가 동점으로 끝나게 되면, 팀의 주장이 결승 득점이 생길 때까지 경기를 계속 할지에 대해 결정할 수 있다.

현재의 규칙: 가장 많은 득점을 올린 팀이 승리 한다. 동점으로 경기가 끝났을 때에 결승득점으로 시합을 마무리 짓는 규칙은 없다. 대신에, 연장전을 갖게 되고, 연장전 시간 내에 가장 많은 득점을 올린 팀이 승리하게 된다.

행운의 숫자, 13

어떤 사람들은 13이라는 숫자가 불행을 의미한다고 말하지만, 제임스 네이스미스에게는 해당하지 않는 말이었다. 숫자 13은 제임스 박사에게는 행운을 가져다 주었다. 숫자 이외에도 불행을 가져다 준다고 여겨지는 다른 몇 가지가 있는데, 다음의 그림에서 이에 해당하는 5가지를 찾아내 보시오.



BBA - NBA(미국농구협회)의 시초

1946년 6월 6일 미국 뉴욕의 코모도르 호텔에서 농구팀 소유주들이 '미국농구연합'을 발족시키기 위해 회의를 가졌다. 이 소유주들은 대도시의 스포츠와 엔터테인먼트를 독점하는 사람들이었고, 현재의 농구 팀 구단주들은 대부분이 경영인들이다.

< 재미있는 이야기 >

농구 팀의 구단주가 되기 위해서는 10,000달러(한화 약 천만원)가 필요했다. 이 비용 중 일부는 BAA의 대표가 된 변호사 머리스 포돌로프에게 주어졌다. 그는 하키를 했었다. 아이러니하게도, NBA 전문 행정가였던 게리 배트먼씨는 오늘날 전미하키연합의 대표직을 맡고 있다.

2차 세계대전이 끝난 후, 구단주들은 미국인들이 엔터테인먼트와 스포츠에 돈을 쓸 여력이 있다고 생각하였다. 대학농구리그는 이미 놀랄만한 성공을 거두었고, 구단주들은 몇몇 대학팀을 프로리그에 참여시키기를 간절히 원하였다. 7월 11일, 두 개의 경기연맹이 만들어졌다. 피츠버그 이론맨, 시카고 스테그, 디트로이트 펄콘, 세인트 루이스 밤버, 그리고 클리블랜드 레벨로 이루어진 서부 연맹과 보스턴 셀틱스, 필라델피아 워리어스, 프로비던스 스팀롤러스, 워싱턴 캐피탈, 뉴욕 니코보커스, 그리고 휴스턴 허스키즈로 구성된 동부 연맹이었다.

< 재미있는 이야기 >

예전의 BAA 연맹 발족 당시의 팀 이름을 알아보는 쉽지 않다. 이들 중 오직 두 팀만이 이름을 변경하지 않고 현재까지도 활동을 하고 있는데, 모두 동부 연맹 소속이다. 보스턴 셀틱스와 뉴욕 니코보거스인데, 뉴욕 팀의 경우 뉴욕 닉스로 알려져 있다.

연맹이 창립된 이후 첫 번째 경기는 고작 5개월 밖에 남지 않은 시점인 11월 1일에 예정되어 있었고, 경기 규칙의 대부분을 대학리그에 따른 것이었다. 하지만, 프로리그는 전-후반이 아닌 12분의 4쿼터제로 시합을 운영하기로 결정하였다. 작전 시간, 중간의 휴식시간, 그리고 다른 경기를 멈추게 하는 요인들로 인해 저녁에 열린 시합은 2시간 가까이 소요되었고, 구단 소유주들은 자신의 고객들에게 중요한 무언가를 제공한다고 느끼게 되었다. 지역방어는 대학리그에서 자주 사용되는 수비였지만, 프로농구 구단주들은 프로

농구 원년(첫 번째 해)에 지역방어를 허용하지 않기로 결정하였다. 구단주들은 지역방어가 경기의 흐름을 느리게 만들지도 모른다면 염려를 하였기 때문이었고, 이에 프로 경기에서의 수비는 대인방어(일 대 일 방어)만이 허용되었다.

[팁 인]

3개의 가장 유명한 스포츠 경기장은 보통 **Garden**(가든)이라고 하였다. 첫 번째 농구시합은 메이플 리프 가든인 토론토의 하키 경기장에서 열렸지만, **NBA** 팬들은 현재의 뉴욕 닉스 팀의 홈코트가 메디슨 스퀘어 가든이라는 사실을 알고 있을 것이다. 보스턴 셀틱스는 보스턴 가든에서 경기를 했었는데, 이 곳은 1997년에 붕괴되어 **TD** 가든이 이를 대체하였다.

지역팬의 호응을 얻고 원정경기의 비용을 절감하기 위해, 각 팀들은 지역대학에서 선수를 영입하였다. 프로비던스팀은 로드아일랜드대학에서, 닉스는 뉴욕, 그리고 피츠버그 팀은 도시의 **160km** 이내의 지역에서 선수를 찾았다. 토론토팀만이 예외적이었는데, 팀의 선수 명단 대부분이 미국인으로 채워졌고 오로지 한 명의 캐나다인만을 보유하고 있었다. 당시의 프로선수 계약은 오늘날의 수백만 달러에 달하는 것에 비하여 매우 적은 금액이었다.

최초의 프로농구경기는 1946년 캐나다에서 열렸다. 토론토 허스키팀은 뉴욕 니코보커스를 자신의 홈코트인 메이플리프 가든으로 불러들였는데, 이곳은 유명한 캐나다 하키팀인 토론토 메이플 리프의 홈이었다.

이 첫 경기에서의 관중 수는 **7,090**명이었으며, 닉스팀이 치열한 공방 끝에 **68-66**으로 승리하였다. 당시에는 **24초**의 공격제한 시간이 없었기에 경기에서 득점을 위해 서두르지 않았고 이는 오늘날의 **NBA**에 비교하여 총 득점에서 낮은 점수를 기록한 이유가 되었다.

< 알아두어야 할 단어 >

슛 클락(공격 제한시간) - 대학과 프로농구시합에서 슛 클락은 백보드 위에 설치된 시간계시기를 통해 확인할 수 있다. 이 시간은 어느 한 팀이 공을 소유했을 때 시작하며, 슛을 시도하여 골대의 테두리에 맞거나 또는 시간이 **0**을 가리킬 때 외에는 다시 처음으로 돌아가지 않는다.

경쟁이 치열한 농구리그

1967년, 미국농구연합인 ABA(the American Basketball Association)이 생겨났다. NBA처럼, 동부와 서부리그로 구성되었다. 동부 리그는 피츠버그 파이퍼, 미네소타 머스키, 인디애나 페이스서스, 켄터키 콜로넬, 그리고 저지 어메리칸으로 이루어졌다. 서부리그는 뉴 올리언 버캐니어, 댈러스 체퍼럴, 덴버 로켓츠, 휴스턴 매버릭스, 애너하임 아미고스, 그리고 오클랜드 오크스이었다. ABA 연맹은 NBA에 비해 재정적으로 항상 어려움을 겪었다. NBA는 ABA에게 통합된 리그를 운영하자고 제안하였고, 이는 1976년에 성사되었다. 이를 통하여 ABA 농구팀들은 자신들의 가치를 높이게 되었고 소속팀이 해체하지 않고 계속 운동을 할 수 있게 되었다.

< 재미있는 이야기 >

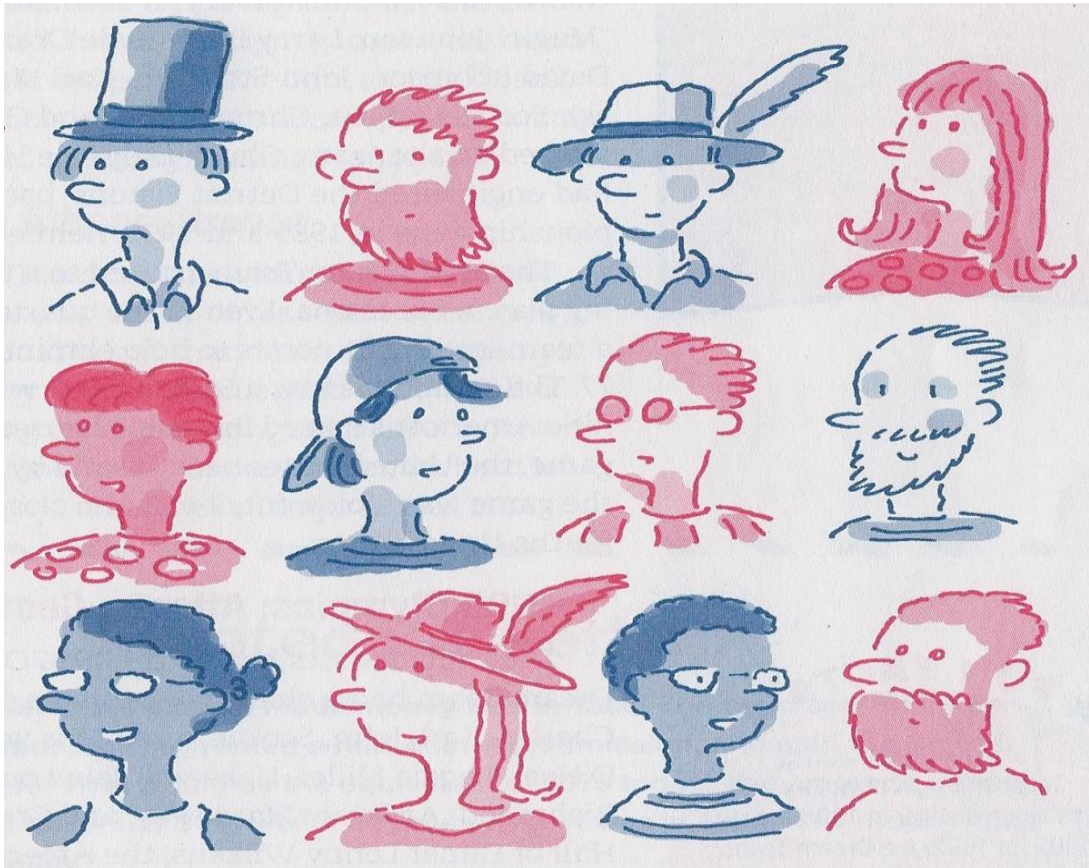
최초의 BBA는 오늘날의 NBA와는 사뭇 다른 모습이었다. 새로운 팀들이 생겨나고 오래된 팀들은 사라지게 되었다. 팀들은 다른 도시로 연고지를 옮겼고, 어떤 때에는 팀 이름을 변경하기도 하였다. 가장 최근인 2008년에는, 시애틀 슈퍼소닉스가 연고지를 옮기어 오클라호마 시티 썬더스가 되었다.

현재 NBA에 소속된 팀	
동부 리그	
애틀랜타 지구	보스턴 셀틱스, 토론토 랩터스, 필라델피아 76서스, 뉴 저지 넷츠, 뉴욕 닉스
센트럴 지구	디트로이트 피스톤즈, 클리블랜드 캐벌리언스, 인디애나 페이스서스, 시카고 볼스, 밀워키 벅스
남동부 지구	올랜도 매직, 워싱턴 워자드, 애틀랜타 호크스, 샬럿 밥캣츠, 마이애미 히트
서부 리그	
북서부 지구	유타 재즈, 덴버 너겟츠, 포틀랜드 트레일 블레이저스, 미네소타 팀버울브스, 오클라호마 시티 썬더스

대서양 지구	LA 레이커스, 피닉스 선즈, 골든 스테이트 워리어스, 새크라멘토 킹스, LA 클리퍼스
남서부 지구	뉴 올리언 호넷츠, 샌 안토니오 스퍼스, 휴스턴 로켓츠, 댈러스 매버릭스, 멤피스 그리즐리

감독이 시키는 대로 하기

12명의 농구선수들은 옷차림을 바꾸어야 한다. 팀의 감독은 자신이 좋아하는 스타일의 옷을 입으면 팀으로 받아주겠다고 하였다. 그림 밑의 글을 보고 누가 팀에 들어오게 될지 표시해보라. 선수들이 고쳐야 하는 복장은 어떤 것인가?



- 턱수염이 있는 선수는 팀에 들어올 수 있다.
- 털이 달린 모자를 쓴 선수는 팀에 들어올 수 없다.
- 안경을 쓴 선수는 팀에 들어올 수 있다.
- 물방울 무늬 옷을 입은 선수는 팀에 들어올 수 없다.

< 재미있는 이야기 >

ABA리그는 신문의 사진이나 TV 하이라이트 방송에서 많은 관심을 끌었는데, 그 이유는 ABA리그에서 사용하는 농구공의 색상이 빨강, 하양, 그리고 파란색이었기 때문이다. 이 리그의 팬들을 위한 가장 유명한 행사 중 하나는 공과 관련된 행사이었다. 일정한 수의 팬들은 농구 경기 티켓을 구매하고 경기장에 입장할 때에 농구공을 받을 수 있었다.

올림픽 드림팀

올림픽은 프로운동선수들이 조국을 대표하여 경기에 나설 수 있게 됨으로써 완전히 새로운 모습을 띄게 되었다. 이전까지 올림픽은 순수 아마추어(돈을 받지 않는 운동선수들)만이 참여가 가능했지만, 1992년 바르셀로나 올림픽 때부터는 프로선수들이 참가할 수 있게 되었다.

1992년의 드림팀

미국은 올림픽 남자농구에서 뭘 12명의 NBA 최고의 선수를 선출하였다. 이후, 이 중 10명은 1996년 NBA 창립 50주년을 맞이하여 열린 행사에서 NBA를 빛낸 역대 최고의 농구선수 50명의 일원으로 뽑혔다. 마이클 조던, 어빙 "매직" 존슨, 래리 버드, 클라이드 드렉슬러, 패트릭 유잉, 데이비드 로빈슨, 존 스타튼, 칼 말론, 찰스 바클리, 스코티 피펜, 크리스 멀린, 그리고 크리스틴 래트너가 드림팀으로 선발되었다. 명예의 전당에 감독으로 이름을 올리고, 디트로이트 피스톤즈의 1989년과 1990년의 2년 연속 NBA우승을 일구어 낸 척 데일리 감독이 드림팀을 맡았다.

1992년 드림팀은 올림픽의 모든 경기에서 6전 전승으로 순조로운 모습을 보였다. 준결승인 8강전에서도 크리스가 팀 내 최고득점인 21점을 기록하며 푸에르토리코에게 115대 77로 승리하였다. 준결승인 4강전에서 리투아니아를 상대로 51점 차의 대승을 거두었고, 미국 팀 선수 중 9명이 두 자리 수 득점을 올렸다. 금메달이 걸린 결승전에서는 크로아티아를 32점 차이로 이겼는데, 경기가 매우 치열했음에도 불구하고 이는 미국이 치른 경기 중에 가장 적은 점수 차이였다.

1996년 미국 조지아 주 애틀랜타올림픽

미국이 1996년 여름 올림픽을 개최하게 되면서 새로운 드림팀은 자신들의 고국에서 기량을 펼칠 기회를 얻었다. 찰스 바클리, 칼 말론, 스코티 피펜, 그리고 데이비스과 함께 샤킬 오닐, 레지 밀러, 하킴 올라주원, 게리 페이튼, 미치 리치몬드, 앤퍼니 하더웨이, 그리고 그랜트 힐이 새로이 팀에 합류하였다. 감독에는 명예의 전당에 이름을 올린 레니 월킨스가 있었으며, 미국 팀은 다시 한번 더 금메달을 목에 걸 수 있었다. 미국은 결승전에서 유고슬라비아 팀을 95-69로 물리치며 금메달을 따냈다.

< 재미있는 이야기 >

미국 드림팀 경기에서 점수차이가 1992년에 비해 1996년에는 그 정도가 훨씬 줄어들었다. 1992년, 드림팀은 평균 44점 차이의 득점 차를 보였다. 크로아티아를 상대로 치른 결승전에서 가장 적은 점수 차이를 보였는데, 32점 차이였다. 1996년에 미국 팀의 평균 점수 차이는 32.3점이었다.

2000년 호주의 시드니올림픽

2000년까지 NBA는 리그 역사상 가장 국제화된 선수들로 구성되었으며, 다른 나라의 리그들도 유명세를 얻기 시작하였다. 비록 미국 팀이 훌륭한 경기력을 보여주었지만, 과거의 그것보다는 압도적이지 않았다. 게리 페이튼이 올림픽 참가 경력자들 중 유일하게 대표팀으로 복귀하였다. 알론조 모닝, 케빈 가넷, 빈스 카터, 앨런 휴스턴, 빈 베이커, 안토니오 맥디스, 스티브 스미스, 레이 앨런, 제이슨 키드, 웨리프 알들 라힘, 그리고 팀 하더웨이가 선수로 선발되었다. 2000년 드림팀이 패배를 한 적은 없지만, 8경기 중 5경기에서 15점 또는 그 이하의 점수차이를 보였다. 미국 팀이 치른 경기 중 준결승전이 가장 적은 점수차이를 보였는데, 리투아니아에 85-83으로 가까스로 승리를 거두었다. 결승전에서는 프랑스에 85-75로 승리하여 금메달을 목에 걸었다.

[팁 인]

왜 NBA 최고의 선수들이 올림픽에서 항상 금메달을 목에 걸지 못하는 것일까? 그 이유는, 국제농구대회에서는 기본기와 수비가 매우 중요하기 때문이다. 또한, 많은 나라들이 1년 내내 함께 운동을 하며 대회를 준비하지만, NBA 선수들은 올림픽을 대비하여 단 몇 주 동안만 연습을 하기 때문이다.

2004년 그리스 아테네올림픽

2004년, 미국 드림팀은 NBA 스타선수인 팀 던컨과 함께 최강의 팀을 꾸렸지만, 대부분의 선수들이 소속팀의 성적보다는 개개인의 능력으로 잘 알려진 선수였다. 명예의 전당에 등록된 래리 브라운이 젊은 선수들로 구성된 2004년 드림팀을 맡았다. 떠오르는 스타선수인 전도 유망한 르브론 제임스, 카멜로 앤서니, 드웨인 웨이드, 카를로스 부저, 리차드 제퍼슨, 아마레 스타더마이어, 이메카 오캐퍼와 함께 노련미가 넘치는 팀 던컨, 앨런 아이버슨, 스테판 매버리, 손 매리언, 그리고 라마 오덤이 가세하였다. 하지만 드림팀은 단 한번도 제대로 운영되지 않았다.

푸에르토리코는 올림픽 개막전에서 미국을 상대로 92-73의 승리를 챙겼다. 이후 미국은 그리스와 호주를 상대로 접전을 펼치며 가까스로 승리를 따냈지만, 4번째 경기인 리투아니아전에서 다시 한번 더 패하였다. 앙골라를 상대로 손쉬운 승리를 한 미국은 메달 획득에 대한 희망이 보였으며, 준준결승전(8강전)에서 스페인을 102-94로 물리쳤다. 하지만, 기본기에 충실한 플레이를 펼치며 훌륭한 수비를 보인 아르헨티나와의 준결승(4강)전에서 81-89로 패배하면서 결승전에 진출하지 못하였다. 미국 팀은 3위 결정전에서 리투아니아를 물리치고 동메달을 목에 걸었다.

< 재미있는 이야기 >

NBA에 진출하지 못하는 많은 선수들은 종종 외국의 프로리그로 진출하여 자신들이 가장 좋아하는 농구를 통하여 돈을 벌어들인다. 외국의 리그가 NBA에 비해 급여와 수준이 다소 떨어지기는 하나, 계속 농구를 할 수 있으며 다양한 문화를 배울 수도 있다.

2008년 리딤팀

2008년 중국 베이징 올림픽을 위해 미국은 1992년 최초의 드림팀 이후로 볼 수 없었던 막강한 팀을 꾸렸다. 팀명을 리딤이라 하였고, 선수들은 과거의 미국 대표팀에게 압도적인 경기력을 가져다주었던 기본기에 충실할 것을 약속하였다.

르브론 제임스, 드웨인 웨이드, 그리고 카를로스 부저가 다시 한번 더 대표팀에 돌아왔으며, 크리스 보쉬, 코비 브라이언트, 드와이트 하워드, 제이슨 키드, 크리스 폴, 테이셰넌 프린스, 마이클 레드, 그리고 데론 윌리엄스가 선발되었다. 듀크 대학의 전설적인 명예의 전당 감독인 마이크 크르지제프스키의 지휘 아래, 리딤팀은 최초로 계획하였던 모든 것을 완벽하게 이루어냈다. 올림픽의 모든 경기에서 두 자리 수 이상의 점수차이로 승리를

거두었으며, 스페인과의 결승전에서는 118-107로 승리하면서 다시 한번 세계 최고의 팀이라는 것을 입증하였다.

너무 비싼 농구공

1896년부터 농구선수들은 돈을 받고 뛰기 시작하였다. 당시의 팀은 평상시에 연습을 하는 곳에서 경기를 가질 수 없었기에 실내체육관을 빌리고 입장료를 받았으며 이익금을 나누어 가졌다. 선수들은 각각 15달러를 받았는데, 당시의 15달러의 가치는 현재 375달러(한화 약 38만원)나 된다! 다음의 가격은 1896년의 농구공 가격이다. 1896년의 1달러가 현재 25배가 되었다고 가정할 때, 농구공들의 현재 가격은 얼마인지 맞추어 보시오.

20 달러

27 달러

32 달러

50 달러

제 3장. 과거의 위대한 선수들

NBA는 1946년에 리그를 시작한 이후로 많은 훌륭한 선수들을 배출해왔다. NBA팬들에게 인기있는 것 중 하나는 그들 중 누가 더 훌륭한 선수인지 이야기를 하는 것인데, 팬들은 자신들의 주장을 입증하기 위해 종종 통계수치 또는 우승 횟수를 인용하였다. 이 책에서 다루는 선수목록이 어떠한 면에서는 완벽하지는 않겠지만(명예의 전당에는 더 많은 선수의 이름이 등재되어 있음), 여기에 매년 NBA 리그에 훌륭한 업적을 남기고 수백만 명의 팬들이 리그에 끊임없는 관심을 가지는 데에 지대한 영향을 끼친 선수들을 소개한다.

센터

센터는 경기에서 지배적인 역할을 맡는 포지션이다. 센터는 키가 크면서도 동작이 재빠라서 공을 잘 잡고, 슛을 블록하며, 공격수가 던진 슛이 실패하였을 때에 리바운드를 할 수 있어야 한다. 센터는 일반적으로 슈팅 능력이 뛰어나지 않다고 알려져 있지만, 몇 명의 선수들은 이에 능하기도 한다.

밀워키 벅스와 LA(로스 앤젤레스) 레이커스의 카림 압둘자바

오늘날의 훌륭한 선수인 코비 브라이언트가 그랬던 것처럼, 카림 압둘자바도 처음부터 레이커스팀에게 뽑히지는 않았다. 본명이 퍼디난드 루이스 엘신더였던 카림은, UCLA 대학에서 전설적인 감독인 존 우든과 대학리그를 성공적으로 마친 후에 1969년 전체 1순위로 밀워키 벅스에 지명되었다. 카림은 대학농구리그에서 3년 연속으로 우승을 차지하였다(당시에 신입생은 시합에 뛸 수 없었기에 1학년 때에는 벤치를 지켜야만 했음). NBA에 진출한 해에 올해의 신인상을 탔던 카림은 42세까지 프로선수생활을 했으며, 득점, 슛 블록에서 역대 최고의 기록을 세웠고, 대부분의 시즌을 결장없이 치루었으며, NBA MVP(최고의 선수상) 6회, 그리고 올스타 게임에 18회나 출전하였다. 카림은 신장이 210cm가 넘었지만 우아하면서도 재빠른 동작을 취할 수 있었기에 팀의 승패에 지대한 영향을 미칠 수 있었다. 수비수들은 카림의 "스카이 훅" 슛을 막을 수가 없었다.

< 재미있는 이야기 >

카림은 고전 영화인 **Airplane(비행기)**에서 코미디 역할을 맡아 좋은 평을 얻었는데, 이 영화에서 카림은 자신의 이전 동료의 수비하는 모습과 빈정거리는 말투를 재치있게 묘사하였다.

카림은 자신의 팀이 6차례 **NBA**우승을 하는 데에 기여를 하였고, 35회와 50회 **ALL-TIME TEAM**에 선정되었다. 많은 사람들은 카림이 매직존슨과 함께 레이커스에서 선수로 뛰면서 이루어 낸 우승 경력을 잘 알고 있다. 하지만 사실 카림은 밀워키 벅스에서 2년 차가 되었을 때 훌륭한 포인트-가드인 오스카 로버트슨과 함께 **NBA**우승을 차지하였고 결승전에서 **MVP**에 선정된 바가 있다.

< 재미있는 이야기 >

카림은 1971년 카톨릭(천주교)에서 이슬람으로 종교를 바꾼 후에 자신의 이름을 개명하였다. '카림 압둘-자바'는 "강하고, 고귀한 신의 종"이라는 뜻이다. 카림은 분명 코트 위에서 강력한 선수였다.

카림은 1975년에 **LA**레이커스로 이적하였고, 그 해에 **NBA MVP**를 수상하였다. 카림의 마지막 10년 동안 레이커스는 리그 최강팀이 되어 소속지구에서 9차례 지구우승을 하였고, 이 기간에 카림은 팀의 5차례의 **NBA**우승을 도왔다.

카림 압둘-자바의 역대 기록		
득점	리바운드	어시스트
24.6	11.2	3.6

뉴욕 닉스의 윌리스 리드

많은 팬들에게 1970년 **NBA** 결승전 최종 7차전에서 절뚝거리며 코트에 나서서 팀을 우승으로 이끌었던 윌리스의 모습은 가장 기억에 남는 것 중 하나이고, 특히 뉴욕 팬들에게 그렇다. 그리고 윌리스는 이 경기에서 압도적인 모습을 보여주었다. 205cm의 신장, 110kg의 몸무게를 지닌 윌리스는 결승전 1차전에서 37점을 올리며 팀에게 승리를 가져다 주었고, 2차전에서는 29점, 3차전 38점, 4차전 23점, 그리고 평균 15개의 리바운드를 잡았다. 하지만, 시리즈 초반에 윌리스는 허벅지에 심각한 타박상을 입어 많은 염려 속에 남은 시리즈에 출전할 수 없었다.

[팁 인]

월리스는 또한 뉴저지 넷츠 팀에서 훌륭한 행정전문가로 활약하기도 하였다. 월리스는 디트로이트의 우승을 일구어낸 척 데일리 감독을 불러들여 1990년 대 초반의 2년 동안 넷츠팀의 감독 직을 맡게 하였다.

닉스팀은 월리스가 뛰지 못한 6번째 게임에서 레이커스에게 완패를 당하였고, 월리스가 7차전에서 뛸 수 있을지에 대하여서는 아무도 알 수 없었다. 월리스는 싸움닭처럼 다리를 절뚝거리며 경기장에 나서서 시합의 시작을 알리는 점프볼에서 레이커스의 센터인 월트 채임벌린을 상대로 공을 따내면서 팀 동료의 사기를 드높였다. 그리고 시합의 첫 득점을 성공시켰다. 비록 이후에는 득점을 성공시키지 못하였지만, 월리스의 팀 동료들이 여세를 몰아 월리스의 1득점과 함께 29점의 리드를 만들어 내서 NBA우승을 만들어 냈다. 월리스는 1970년에 MVP를 수상하였고 1973년에 닉스팀의 우승에 기여하였다.

월리스 리드의 역대 기록		
득점	리바운드	어시스트
18.7	12.9	1.8

시카고 불스와 미니애폴리스의 조지 마이칸

프로농구리그에서 압도적인 경기력을 자랑하였던 실질적인 최초의 센터는 205cm의 조지 마이칸으로 통산 23점 이상의 평균 득점과 13개 이상의 평균 리바운드를 기록하였다. 조지는 디폴 대학리그에서 경기를 했었는데, 이곳에서 자신의 팀을 NIT 우승으로 이끌었고 올해의 대학 선수에 2차례나 선정되었다. 조지는 NBL의 시카고 어메리칸 기어스 팀에서 1년 동안 선수생활을 하며 프로농구에 발을 들여놓았으며, 같은 리그의 미니애폴리스로 이적하기 전에 소속팀을 리그 우승으로 이끌었다. 팀 동료인 짐 플라드와 함께 미니애폴리스의 NBL 우승을 이루었으며 이는 데뷔 2년 간 2회 우승을 차지한 것이다.

< 재미있는 이야기 >

조지는 센터 선수의 플레이에 대한 큰 변화를 일으켰을 뿐만 아니라, 매우 커다란 안경을 쓰고 양손으로 슛이 가능했는데, 이 때문에 수비수들은 많은 어려움을 겪었다.

이 후, 미니애폴리스는 BAA 리그로 소속을 옮긴 구단 중의 하나가 되었다. 1949년, 조

지는 심각한 손목 부상에도 불구하고 결승전에서 소속팀인 레이커스를 우승으로 이끌었다. BAA리그와 NBL리그는 이 다음해에 완전히 합병하게 되어 NBA가 탄생하였고, 조지가 이끄는 레이커스는 1950, 1952, 1953, 그리고 1954년에 NBA우승을 차지하며 리그의 첫 번째 명문 구단이 되었다.

조지 마이칸의 역대 기록		
득점	리바운드	어시스트
23.1	13.4	2.8

경기장의 선수 숫자 파악하기

지금 경기장이 완전히 난장판이 되었다. 이들 중 2명은 농구선수가 아니다. 그림을 자세히 보고 선수가 아닌 2명을 찾아보시오.



한 손에는 5개의 손가락 밖에 없다

한 팀에 10명의 선수가 있는데, 언제나 5명만이 코트 위에서 플레이를 할 수 있다.

휴스턴 로켓츠의 하킴 올라주원

하킴 "더 드림" 올라주원은 소속팀인 휴스턴 로켓츠에게 NBA에서 첫 두 번의 우승을

안겨주었다. 1993년과 1994년, 하킴은 팀을 첫 번째의 NBA 결승에 올려 놓으면서 정규 리그와 결승전 MVP를 따내며 환상적인 시즌을 보냈다. 이 시즌 동안 하킴은 플레이오프 경기에서 평균 33점을 올리면서 팀의 NBA 두 번째 우승을 이끌었다. 이후에 하킴은 1996년 올림픽 대표로 선발되어 애틀랜타에서 금메달을 목에 걸었다.

< 재미있는 이야기 >

하킴은 NBA 역사상 가장 유명하고 성공한 국제적인 농구선수일 것이다. 아프리카의 나이지리아 태생으로, 그의 부모님은 시멘트 사업을 하였다. 하킴 올라주원은 1993년에 미국 시민이 되었다.

하킴은 자신의 신장에 비하여 놀라울 정도로 민첩한 몸놀림과 부드러운 슛 터치, 그리고 다양한 공격 방법을 발전시켰는데, 수비수가 막을 수 없는 스피ن 무브(축이 되는 발을 이용하여 원을 그리며 움직이는 기술)와 페이드 어웨이 슛(슛 블록을 피하기 위해 공격수가 뒤로 점프하며 슛을 하는 것)등이 있다. 하킴은 4 시즌 연속으로 평균 26점 이상을 기록하였다. 또한 강력한 수비를 자랑하였는데, 1993년에 올해의 수비수 상을 거머쥐었다.

하킴 올라주원의 역대 기록		
득점	리바운드	어시스트
21.8	11.1	2.5

보스턴 셀틱스의 빌 러셀

빌 러셀은 샌프란시스코에서 대학농구선수로서 뛰는 도중, 대학생 자격이 만료된 탓에 1956년 마지막 네번의 시험에 나설 수 없었음에도 불구하고 1955년과 1956년에 소속 대학팀을 NCAA(전미대학체육연합) 결승전으로 이끌었다. 또한 1956년 호주의 멜버른에서 열린 올림픽에서 미국농구대표팀의 금메달 획득에 중요한 역할을 맡았다.

빌은 보스턴 셀틱스에 거의 못들어 갈 뻔 하였지만 NBA 감독이자 총책임자인 레드 아우어바크는 아주 간절하게 빌 러셀을 원하였고, 신인 선수 선발에서 빌을 얻기 위해 두 번째 지명권을 다른 팀과 교환하면서까지 빌을 원하였다. 빌은 매우 강력한 수비수로서 슛 블록을 통하여 농구 경기의 결과를 뒤집을 수 있었다. 또한 자신의 농구 경력 통산 평균 22.5개의 리바운드를 기록하였는데, 이는 아직까지도 깨지지 않는 어마어마한 기록이다. 빌은 4차례에 걸쳐 리바운드 상을 수상하였다. 한 경기에서 51개의 리바운드를 기

록하기도 하였고, 한 경기에 49번의 리바운드는 2번 기록하였다. 하지만, 무엇보다도 빌은 완벽에 가까운 팀 플레이어이자 우승자라고 여겨진다. 셀틱스에서 13년 동안의 프로 생활 동안 팀을 11차례나 우승으로 이끌었다. 빌은 시합에서 가장 압도적인 센터였으며, 오직 마이클 조던 만이 빌 러셀 보다 훌륭한 선수라고 언급될 뿐이다. 게다가 빌은 210cm에 달하는 거인이 아니라, 203cm에 불과하였다.

[팁 인]

빌이 농구를 시작하였을 때 잠재능력은 무궁무진하였지만, 기본기가 너무나도 형편없어서 고등학교 2학년 때에 소속팀에서 쫓겨났었다. 어떤 감독이 빌에게 농구시합을 제대로 할 수 있도록 가르쳐주었다. 이후의 기간 동안 열심히 연습을 임하였고, 빌이 3학년이 되어서는 소속팀에서 최고의 선수가 될 수 있었다.

NBA에서 빌의 최대 경쟁자는 윌트 채임벌린이었으며, 그는 아주 훌륭한 공격능력을 지니고 있었지만 팀을 최우선시하는 태도는 빌에게 윌트가 획득한 우승보다 더 많은 챔피언 트로피를 안겨다 주었다.

빌 러셀의 역대 기록		
득점	리바운드	어시스트
15.1	22.5	4.3

필라델피아, 샌 프란시스코, 그리고 로스 앤젤레스의 윌트 채임벌린

윌트 "거인" 채임벌린은 농구에서 가장 강력한 공격능력을 지닌 선수로 알려져 있다. 신장이 212cm에 체중이 135kg에 달하는 압도적인 신체능력을 가지고 있었다. 윌트는 여러개의 NBA 기록을 남기고 은퇴하였다. 윌트는 한 시즌에 4,000점을 기록한 유일한 선수이다. 1962년 필라델피아 워리어스에서 선수생활을 할 때에 뉴욕 닉스를 상대로 한 경기에서 100점을 올리기도 하였다. 또한 한 경기에서 55개의 리바운드를 잡아내어 NBA 최다 리바운드를 기록하였다. 윌트의 공격에 관한 기록들은 믿기 어려울 정도였는데, 1961-1962 시즌에는 시합 당 평균 득점이 50.4에 달하였다. 그리고 이후에 카림 알둘-자바, 칼 말론, 그리고 마이클 조던이 기록을 갱신하였지만, 윌트가 은퇴할 당시에 통산 31,419 득점을 기록하였다.

윌트는 또한 수비에서도 탁월하였는데, NBA에서 14시즌 동안 리바운드 1위를 11번이

나 차지하였다. 게다가 1967-1968 시즌에는 어시스트 1위에 오르기도 하였다. 윌트는 항상 2명 또는 심지어 3명의 선수가 함께 수비를 해야 했고, 이에 NBA는 윌트의 지배적인 능력을 제한하기 위해 몇 가지의 경기규칙을 바꾸어야만 했다. NBA는 공격자 골텐딩 규칙을 신설하였다. 슛을 던진 공이 포물선을 그리면서 골대를 향할 때에, 공을 건드는 것은 파울이 된다. 규칙의 변화는 또한 윌트가 경기의 승패를 마음껏 조절할 수 없도록 만들기 위해 코트 라인을 넓혔으며 코트 내의 구역을 더 세부적으로 나누었다.

윌트 채임벌린의 역대 기록		
득점	리바운드	어시스트
30.1	22.9	4.4

< 재미있는 이야기 >

윌트 채임벌린이 은퇴한 이후 배구 선수로 2년 간 활약했으며, 아놀드 슈와츠제네거가 주연한 영화 *Canon the Destroyer*에 출연하였다.

포틀랜드, 샌디에고, 그리고 보스턴의 빌 윌튼

빌 윌튼은 UCLA대학을 마치고 NBA에 진출하였을 때에는 떠오르는 차세대 센터였지만, 오랜 시간 동안 부상에 시달렸다. 각종 부상에도 불구하고 빌은 포틀랜드 트레일 블레이저스에서의 첫 4년 간의 선수생활 동안 NBA우승 1회와 함께 MVP에 선정되었다. 포틀랜드에서의 마지막 3년 동안 시합당 평균 18득점 이상과 13개 이상의 리바운드를 기록하였다. 샌 디에고로 팀을 옮긴 이후 3년간 빌의 경기기록은 하락하였다. 빌은 셀틱스로 팀을 옮긴 후에 구사일생하여 1986년 팀의 리그 우승에 있어 핵심적인 역할을 맡았고, 이 시즌에 빌은 후보선수로 활약하며 **올해의 식스맨**(핵심 후보선수)상을 수상하였다. 고질적인 다리 뼈 부상으로 인해 선수시절 내내 고통에 시달렸지만, 명예의 전당에 등록이 되었으며 NBA 역대 최고의 선수 50명중의 한 명으로 선정되었다.

빌 윌튼의 역대 기록		
득점	리바운드	어시스트
13.3	10.5	3.4

뉴욕 닉스, 시애틀, 그리고 올랜도의 패트릭 유잉

아킬레스 건 부상으로 은퇴를 하게 된 패트릭 유잉은 비록 여러 시즌 동안 결승 문턱

에서 떨어졌지만, 뉴욕 닉스의 210cm 신장을 가진 전형적인 센터로써 그가 보여준 압도적인 경기력은 팬들의 기억 속에 영원히 남게 되었다. 또한 그는 NBA리그에서 상대적으로 훌륭한 슛 능력을 가진 센터 중 하나였고, 뉴욕 닉스 역대 득점 및 리바운드에서 최고 기록을 남기고 은퇴하였다. 패트릭은 1992년과 1996년 올림픽에서 미국의 금메달 획득에 일조하였다.

< 재미있는 이야기 >

패트릭은 센터로써 성공한 또 다른 국제적인 농구선수이다. 아프리카계의 자메이카 출신이며, 어렸을 때 농구보다는 크리켓과 축구에 더 소질이 있었다.

불행히도, 패트릭은 우승 기회가 있었지만 단 한번도 소속팀인 뉴욕에게 우승컵을 안겨주지는 못하였다. 1984년에 팀을 NBA 결승전으로 이끌었지만, 휴스턴 로켓츠에게 패하고 말았다.

패트릭 유잉의 역대 기록		
득점	리바운드	어시스트
21.0	9.8	1.9

샌 안토니오 스퍼스의 데이비드 로빈슨

데이비드 로빈슨은 해군에서 군 복무를 한 탓에 "해군 제독"이라는 별명을 얻었고, 자신의 팀을 1999년과 2003년에 NBA우승으로 이끌었다. 또한 1992년에 올해의 수비상, 그리고 1995년에는 MVP를 수상하였다. 212cm으로 좋은 신장과 함께 날씬한 몸에 다부진 몸을 지녔기에 지칠 줄 몰랐으며 역사상 가장 체력이 좋은 선수 중 한 명이었다. 사실 데이비드는 자신의 선수 경력 말년에야 NBA우승을 할 수 있었다. 데이비드처럼 스스로 명성을 쌓았고 완벽에 가까운 동료로 여겨지는 팀 던컨이 팀에 합류하면서 스퍼스팀은 좋은 팀에서 훌륭한 팀으로 변화할 수 있었다. 데이비드는 또한 올림픽에 3번 참가하여 1992년과 1996년에 두 개의 금메달 획득에 기여하였다.

데이비드 로빈슨의 역대 기록		
득점	리바운드	어시스트
21.1	10.6	2.5

[팁 인]

데이비드는 또한 지역사회의 많은 기여를 한 명예로운 인물로도 잘 알려져 있는데, 모금을 조성하거나 가치 있는 곳에 기부금을 전달하였다. NBA는 이러한 데이비드를 가장 훌륭한 농구선수이자 시민의 한 사람이라고도 말하였다.

가드

가드 포지션의 선수는 공격에서의 **쿼터백**(팀의 공격을 지휘하는 선수)의 역할을 맡는다. 포인트 가드는 선수들을 정돈시키고 득점을 올릴 수 있는 어시스트를 많이 하며, 슈팅 가드는 외곽에서 확률 높은 슛을 성공시켜야 하는 많은 압박감을 가지면서도 리바운드를 돕는다. 이러한 가드들은 포워드나 센터보다 더 빠른 움직임으로 공격에서 수비로 전환할 때 필히 신속하게 움직여야 한다. 수비에서, 가드들은 골대 근처에서 더 좁은 구역을 책임지는 키 큰 선수들에 비하여 훨씬 많은 움직임을 가진다.

시카고와 워싱턴의 마이클 조던

어떤 사람에게라도 누가 NBA 역대 최고의 선수였냐고 물으면 마이클 조던이 가장 첫 번째로 언급될 것이다. 그 어떠한 선수보다도 마이클 조던은 압도적인 플레이어였으며 수 많은 우승을 차지하였다. 프로 데뷔 2년 차에 래리 버드의 셀틱스를 상대로 한 플레이오프 경기에서 63점을 올린 뒤에 버드는, "신이 마이클 조던의 모습으로 변장하였다"라고 말하기도 하였다. 농구시합을 공격적으로 재정립한 198cm의 마이클 조던은 5번의 MVP를 수상하였다. 조던은 자신이 원할 때마다 득점을 올렸고, 공기의 저항을 거스르는 점프력으로 다양한 덩크슛을 하였으며, 그리고 가장 중요한 것은 자신의 팀 동료들의 잠재능력을 최대한으로 이끌어냈다. 조던과 시카고 불스는 6차례의 NBA우승을 차지하였다. 나이키는 마이클을 위해 '에어 조던'이라는 브랜드 이름으로 농구화를 만들었다. 선수로써 마이클은 라이벌이 거의 없었는데, 그 이유는 그가 가드가 수비를 하기에는 키가 상당히 컸고 포워드가 막기에는 너무 빠르고 슛이 매우 정확했기 때문이다.

< 재미있는 이야기 >

그 누구도 농구 코트 밖에서 마이클 보다 더 많은 수입을 얻지 못하였는데, 이는 단순히 나이키의 '에어 조던' 농구화 때문만은 아니었다. 영화 '스페이스 잼'에서 벅스 바니와

함께 주연을 맡아 출연한 조던은, 이 외에도 맥도널드, 코카 콜라, **위티즈**(미국의 곡물을 주원료로 한 시리얼 식품업체), **하네스**(미국 유명 의류회사), 그리고 게토레이 등을 포함한 다른 수 십 개의 회사광고를 맡았었다.

한번도 거르지 않고 올스타와 MVP에 선정되었으며, 매년마다 농구팬들의 궁금증을 자아내는 한가지는 NBA 결승에서 마이클 조던의 상대로 어느 팀이 올라올 것인가였다. 볼스 왕조는 전적으로 조던을 중심으로 형성되었고, 팀 동료 중 오직 스코티 피펜만이 올스타 수준의 동료라고 인정받았다. 마이클은 매 경기마다 항상 최선을 다 하였지만, 플레이오프에서 경합을 이루는 시합에서는 더 좋은 모습을 보여주었다. 심지어 독감에 걸린 상황에서 두 명의 수비수를 제치고 슛을 성공시키면서 팀을 우승으로 이끌었다. 조던은 "Airness(공기의 저항을 무시하며 뛰어오르기 때문에 붙여진 별명)"라는 별명처럼 환상적인 덩크슛으로 유명하기도 했지만, 또한 리그 최고의 수비수로 불리었으며 매년 최고의 수비수로 선정되었다.

조던은 1991, 1992, 그리고 1993년 3년 연속으로 NBA우승을 차지하였다. 1993년 시즌 이후, 그는 농구에서 은퇴하여 야구선수로 활동할 것이라고 밝혔다. 마이클은 1994-1995 시즌 중반에 볼스 팀으로 다시 복귀하기 전까지 마이너리그의 버밍햄 배론즈(미국의 야구팀)에서 선수생활을 하였다.

조던은 야구 선수 경력을 마치고 예전에 그랬던 것처럼 리그를 지배할 수 있는 선수라는 것을 입증하였다. 1996, 1997, 그리고 1998년 동안 또 다른 3연속 우승을 팀에게 안겨 주었다. 이후 조던은 1999년에 두 번째로 은퇴 결심을 하였다.

마이클 조던은 시카고 볼스의 영원한 스타로 기억되겠지만, 자신의 은퇴를 확정 짓기 전에 두 번째 은퇴 결심을 깨고 워싱턴 워저드팀에서 2001-2002 그리고 2002-2003의 두 시즌 동안 선수로 뛰었다.

마이클 조던의 역대 기록		
득점	리바운드	어시스트
30.1	6.2	5.3

로스 앤젤레스의 어빈 "매직" 존슨

신장이 202cm에 달하는 매직 존슨이 포인트 가드로 뛰는 모습을 떠올리기는 쉽지 않을 것이다. 하지만 매직은 노 룩 패스로 농구에 신선한 혁명을 일으켰으며 시합에서 평

균 7개 이상의 리바운드를 잡아내기도 하였다. 비록 매직의 슈팅 능력이 아주 뛰어나지는 않았으나, 자신의 화려한 선수생활 동안 평균 19.5점을 올렸다. 매직의 환상적인 패스와 더불어 소속팀인 레이커스는 5차례 우승으로 차지하였으며 래리 버드의 보스턴 셀틱스와 매우 유명한 라이벌 구도를 갖추었다.

매직의 첫 번째 NBA우승은 자신의 데뷔 첫 해인 1980년에 찾아왔다. 결승전에서 팀 동료인 카림 알둘-자바는 부상으로 코트에 없었는데, 매직은 센터 포지션으로 옮긴 뒤 동료들과 함께 승리를 일구어냈다. 매직은 몸을 회전시키며 패스를 할 수 있었는데, 12m 떨어진 거리에서 팀 동료에게 덩크슛을 위한 앨리우프 패스를 던지고, 매우 빠르고 강한 패스, 그리고 골대를 향해 달리면서 등 뒤로 패스를 할 수 있었다. 매직은 패스에 매우 능숙하여서 상대팀만이 패스를 예측할 수 없었던 것이 아니었다. 즉, 매직의 팀 동료들은 정말 패스가 오지 않을 것 같은 상황에서도 패스를 받기 위한 준비를 해야만 하였다. 매직은 오스카 로버트슨 이후 NBA 최고 어시스트 자리를 차지하였으며, 이후에는 유타 재즈의 존 스탭튼이 그 자리에 올랐다.

매직은 패스에 있어서 하이라이트 그 자체였으며 이는 팬들과 상대팀에게 있어서 매우 큰 선수가 가장 작은 포인트 가드보다 더 패스를 잘할 수 있다는 점에서 믿기 힘든 일이었다. 매직 존슨은 득점, 리바운드, 그리고 어시스트 세 개의 부문에서 2자리 수 이상을 기록하는 트리플 더블에서 독보적인 모습을 보였다. 또한 1992년 최초의 드림팀 일원으로 올림픽 금메달을 목에 걸었다. 매직은 최고의 포인트 가드처럼 드리블을 하고, 마치 파워 포워드처럼 리바운드를 할 수 있었다. 그는 상대 수비가 막기에는 너무나도 다재 다능한 선수이었다.

[팁 인]

NBA에서 은퇴한 이후 매직 존슨은 사업에 뛰어들어 영화 극장 체인점을 열고, 연예 산업에서 영향력을 발휘하였다. 매직은 심지어 토크쇼의 MC를 맡기도 하였다.

매직 존슨의 역대 기록		
득점	리바운드	어시스트
19.5	7.2	11.2

< 재미있는 이야기 >

오스카는 NBA 신인선발제도와 자유계약 대리업을 재정립하기 위한 작업에 도움을 얻고자 변호사를 고용하였다. NBA 선수협회의 회장인 오스카는 기하급수적으로 늘어나는 NBA 이윤을 구단주 뿐만 아니라 선수들이 함께 나눌 수 있도록 회칙변경을 위한 소송을 걸었던 것이다. 이후에 NBA 선수들이 급여를 통하여 수백만 달러를 벌어들일 수 있는 데에 많은 기여를 하였다.

훌륭한 포인트 가드가 되기 위해서

포인트 가드는 드리블을 통하여 아주 빠른 속도로 움직이는 것이 가능하여야 한다. 공격을 신속하게 진행하고 패스와 슛에 대하여 빠른 판단을 내려야 한다. 그런데 밑의 선수는 문제가 생긴 것 같다. 선수를 가로막는 수비수의 모습을 그려 보시오.



프로농구선수들의 평균 키는?

NBA 선수들의 평균신장은 170cm가 안되며, WNBA의 경우 145cm를 조금 넘는다.

신시내티와 밀워키의 오스카 로버트슨

12번의 올스타에 선정된 오스카 로버트슨은 1964년에 MVP에 선정되었으며 1971년에는 자신의 소속팀을 NBA 정상에 올려놓았다. "빅 오"라는 별명을 지닌 오스카는 완벽한 득점 기계였다. 오스카의 데뷔 2년 차인 1961-1962 시즌, 평균 30.8득점, 12.5 리바운드, 그리고 11.4개의 어시스트를 올리며 평균 기록으로 트리플 더블을 기록하였다. 이 기록은 그 누구도 달성하지 못한 엄청난 위업이다.

오스카는 1960-1961 시즌에 신시내티 로얄스에서 프로선수생활을 시작하였으며 1970-1971 시즌 직전에 밀워키 벅스로 이적하였다. 이 기간 동안, 오스카는 최고 득점력을 지닌 가드가 되었고, 오직 마이클 조던만이 이 기록을 깨뜨렸다. 오스카의 통산 득점이 눈이 휘둥그레질 정도로 대단하였지만, 그의 패스는 또한 상대 수비수를 어리둥절하게 만들었다. 192cm의 오스카는 최초의 진정한 "장신" 가드이었다. 최고의 포인트 가드에 어울리는 많은 수의 어시스트를 기록하였고, 정상급의 파워 포워드가 기록할 만한 평균 리바운드를 잡아내기도 하였다.

오스카 로버트슨의 역대 기록		
득점	리바운드	어시스트
25.7	7.5	9.5

볼트모어와 뉴욕의 얼 먼로

1967년과 1980년 사이에 "진주처럼 빛나는 얼" 먼로는 하루 종일 TV에 나오는 스포츠 방송과 매일 밤마다 나오는 하이라이트 방송이 나오기 전에 매직존슨처럼 화려한 플레이를 펼쳤다. 얼은 볼티모어 불렛츠가 신인 선수 선발에서 전체 2순위로 자신을 지명하면서 프로농구선수의 길을 시작하였고, 데뷔 첫 해에 평균 24.3점을 올려 전체 4위에 해당하는 득점 순위로 시즌을 마쳤다. 1968년 올해의 신인상을 거머쥐고, 같은 해에 뉴욕 닉스팀을 NBA 정상에 올려놓았으며, 후에는 명예의 전당에 이름을 올리게 되었다. 얼의 묘기와 같은 움직임과 상상할 수 있는 모든 방법으로 득점을 올리는 모습은 농구팬들의 숨을 멎게 하였다. 끊임없이 움직이며 득점을 올렸고 독특한 자세로 슛을 던졌지만, 수비수들은 얼을 막을 수 없었다. 3점 슛 라인 안쪽 구역에서의 슛 성공률인 필드골에서 통산

46%를 기록하였는데, 이는 가드 포지션인 선수에게는 높은 수치이었다.

얼 먼로의 역대 기록		
득점	리바운드	어시스트
18.8	3.0	3.9

미니애폴리스와 LA의 제리 웨스트

지금의 많은 팬들에게 제리 웨스트는 매직 존슨, 코비 브라이언트, 그리고 샤킬 오닐을 레이커스로 이끌어 들인 행정전문가로 기억될 수도 있지만, 그는 자신이 선수로 뛰었던 시대에 훌륭한 농구선수이기도 하였으며 미네소타와 LA에서 선수생활을 하였다. 가드 포지션을 맡았던 선수로서 통산 평균 27득점과 7개에 가까운 평균 어시스트, 그리고 6개에 가까운 리바운드는 매우 인상적인 기록이었다. 제리는 소속팀인 레이커스가 우승에 실패한 1969년에 결승전 MVP로 선정되었고, 이후 1972년에는 팀을 챔피언으로 이끌었다. 제리는 윌트 채임벌린과 오스카 로버트슨에 이어 NBA 역대 세 번째로 25,000득점을 올린 선수이다. 또한 제리는 프로 초창기에 가장 잘 알려진 버저비터 슈터였는데, 제리의 버저비터 중 코트 끝에서 던진 18m의 슛은 팀의 승리에 아무런 영향을 미치지 않았지만, 1970년 NBA 결승전에서 닉스팀이 세운 버저비터와 같은 기록이었다. 겸손한 제리는 아주 독특한 별명을 가지고 있는데, 이는 "캐빈 크릭에서 온 지크"로, 고향이 시골인 웨스트 버지니아에서 온 가족이 오랫동안 살아왔기 때문에 생긴 별명이다.

제리 웨스트의 역대 기록		
득점	리바운드	어시스트
27.0	5.8	6.7

포틀랜드와 휴스턴의 클라이트 드렉슬러

클라이트 "글라이드(하늘을 나는)" 드렉슬러는 마이클 조던과 함께 1980년대 NBA의 전성기를 이룬 선수 중 한 명이며, 당시 그는 리그에서 가장 키가 큰 가드이었다. 명예의 전당에 이름을 올린 클라이드는 통산 평균 20득점 이상, 그리고 5.6개의 어시스트를 기록하였는데, 또한 그는 가드로서는 이례적으로 경기당 6개 이상의 리바운드를 잡아냈다. 1983년에 포틀랜드팀에게 지명을 받았고 1990년과 1992년에 팀을 결승전까지 올려놓은 뒤에, 자신의 대학팀 연고지인 휴스턴으로 다시 돌아가 1995년에 휴스턴 로켓츠에서 첫

NBA 정상에 올랐다. 클라이드는 휴스턴 대학농구팀의 일원이었으며, 지역언론으로부터 '파이 슬라마 자마'라는 명칭을 얻었다. 그는 또한 1992년 올림픽에서 금메달을 목에 건 원조 드림팀의 일원이었다.

클라이드 드렉슬러의 역대 기록		
득점	리바운드	어시스트
20.4	6.1	5.6

디트로이트의 아이재아 토마스

아이재아 토마스는 완벽에 가까운 포인트 가드였는데, 경기당 평균 10개에 달하는 어시스트를 기록하면서도 거의 20점을 올리는 선수이었다. 시합에서 상대선수에게 압도당하는 일이 거의 없을 정도였다. "Zeke(지크)"라고 알려진 것처럼 신장이 180cm를 겨우 넘는 아이재아는 강력한 돌파와 경이로운 승부욕으로 팀을 승리로 이끌었다. 1989년과 1990년에 2년 연속으로 팀을 NBA 결승전으로 이끌었으며 1990년에 결승전 MVP에 선정되었다.

< 재미있는 이야기 >

선수로써 아이재아는 훌륭한 성과를 이루었지만, 그 이외에는 성공과 거리가 멀었다. 2008년에 뉴욕 닉스의 감독 직을 그만두기 전에 아이재아는 대륙농구연합을 2년간 보유 하였지만 결국 파산하였다.

아이재아가 선수생활을 한 기간 동안, 디트로이트 피스톤즈는 "나쁜 녀석들"이라는 애칭을 얻게 된다. 디트로이트의 선수들은 대부분의 신인선수들이 싫어하는 거친 플레이를 펼쳤지만 거친 성격의 생산직 근로자가 대부분인 디트로이트 팬들에게는 열광적인 지지를 얻었다. 아이재아는 1981년부터 1994년까지 NBA 생활을 하였으며 이 기간 동안 마지막 해를 제외하고는 모두 올스타에 선정되었다. 그는 존 스타튼, 매직 존슨, 그리고 오스카 로버트슨과 함께 통산 9,000 어시스트를 기록한 4명 중 하나이다.

아이재아 토마스의 역대 기록		
득점	리바운드	어시스트
19.2	3.6	9.3

애틀랜타, 뉴 올리언즈, 유타, 그리고 보스턴의 피트 마라비치

"피스톨(권총)" 피트 마라비치는 우승을 경험하지는 못하였지만, 사람들의 눈을 현혹시키는 플레이어였다. 1970년에서 1980년까지 선수생활을 하였으며, 그의 플레이는 당시보다 아마 10년은 더 이르다고 할 정도로 파격적이었다. 그의 화려한 패스는 기본기를 중시하는 이들의 이마를 찡그리게 만들었지만, 팀 동료들의 평균 득점을 향상시켰다. 마른 체격과 스피드를 지니고 키가 192cm인 피트의 플레이를 막는 것은 어려웠다. 피트는 정규 시즌에 강한 모습을 보인 선수로 유명하다. 그의 팀은 또한 조기에 플레이오프 진출을 확정하기로 유명한데, 다른 팀에게는 공정할 수도 있겠지만 피트의 팀 동료들의 기량은 그리 뛰어나지 않았다. 플레이오프는 느슨한 분위기의 정규시즌에 비하여 수비가 매우 강력하기에 피트와 그의 팀 동료들이 정규시즌처럼 플레이 하기에는 어려움이 많았다.

[팁 인]

애석하게도, 1988년 40세의 나이로 피트는 시합 중 리바운드를 잡은 후에 원인을 알 수 없는 심장질환으로 세상을 떠났다.

피트 마라비치의 역대 기록		
득점	리바운드	어시스트
24.2	4.2	5.4

유타의 존 스타튼

존 스타튼은 전형적인 "구식" 포인트 가드이었다. 183cm의 신장으로 아주 크지는 않았지만 패스가 매우 탁월하였으며 뛰어난 야전 사령관이었는데, 즉 그가 공격을 전개하면서 항상 다른 선수들의 위치를 잘 파악했다는 것이다. 존과 팀 동료인 칼 말론은 소속팀을 2차례나 NBA 결승전으로 이끌었지만 우승을 차지하지는 못하였다. 그렇지만 존은 NBA 역대 최다 어시스트 기록을 보유하고 있으며 은퇴 시에 무려 15,806개의 어시스트를 기록하였는데, 이는 존이 경기를 뛴 때 매 3분 간격으로 평균 한 개의 어시스트를 올렸다는 것이다. 또한 1984년부터 2003년까지 19차례나 연속으로 팀을 플레이오프로 이끌었다. 존은 NBA에서 10차례 올스타로 선정되었다. 또한 평균 3개 이하의 실책을 기록하였는데, 이는 매번 실질적으로 공을 가지고 공격을 이끌어야 하는 포인트 가드로써는 아주 적은 수치이다. 조용한 리더인 존은 경기장에서의 집중력뿐만 아니라 경기장 밖에

서의 성실한 모습으로 존경을 받았다. 입이 험하지도, 스스로를 내세우지도 않았던 존은 당시 농구선수들과는 다른 고전적인 스타일의 선수이었다. 그리고 이러한 그의 생활방식과 성격으로 많은 선수들과 감독들에게 존경을 받았다.

존 스타튼의 역대 기록		
득점	리바운드	어시스트
13.1	2.7	10.5

보스턴과 신시내티의 밥 쿠키

밥 쿠키는 매직 존슨과 피트 마라비치의 시대 이전에 혁신적인 패스를 만들어낸 선수이었다. 노 룩 패스를 창안하였고 그의 마법과도 같은 패스로 "하드우드의 마법사"라는 애칭을 얻었다. 또한 "농구의 명인", "쿠키", 그리고 "인간 하이라이트 필름"이라고 불렸다. 밥은 K.C 존슨, 토미 헤인슨, 그리고 빌 러셀을 포함한 훌륭한 팀 동료와 함께 선수생활을 보냈다. 올스타 13번 연속으로 선정되었으며, 6차례의 NBA우승을 거머쥐었다. 8년 연속으로 NBA 최다 어시스트를 기록하고, 탁월한 패스실력뿐만 아니라 통산 평균 18득점 이상을 올렸다.

< 재미있는 이야기 >

전설적인 보스턴 감독인 레드 아우바크는 밥 쿠키를 뽑고 싶지 않았는데, 많은 감독들이 밥의 화려한 스타일을 경계하였기 때문이었다. 밥이 순수 뉴잉글랜드인 이었음에도, 아우바크 감독은 그를 가리켜 시골뜨기라면서 뽑지 않을 것이라고 말하기도 하였다.

밥은 고등학교 때에 학교 대표팀에서 두 번이나 떨어지면서 하마터면 농구를 하지 않았을 수도 있었다. 팔이 부러지는 부상 이후, 왼손으로 슈트와 패스를 연습하였는데, 오히려 이러한 연습은 그를 완전무결한 가드로 만들어 주었다. 2년 후에 고등학교를 마치고 프로선수로써 훌륭한 길을 걷기 시작하였다.

밥의 농구인생은 30년간 지속되었다. 1950~1963년까지 보스턴에서 뛰었으며, 은퇴 이후에는 보스턴 대학에서 감독을 맡았다. 밥이 41세가 되던 1969-1970 시즌에 신시내티 로얄스팀에서 선수 겸 감독으로 뛰었다.

밥 쿠키의 역대 기록		
득점	리바운드	어시스트
18.4	5.2	7.5

< 다시 하기 >

리바운드는 농구시합에서 포워드가 맡은 중요한 임무이다. "Re(다시)"로 시작하는 많은 단어들 이 있다. 빈 칸을 채워보시오.

Re ___ ___ ___ (반응하기)

Re ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ (다시 자리잡기)

Re ___ ___ ___ ___ (원래 자리로 돌아가기)

Re ___ ___ ___ ___ (TV 채널을 돌리기 위해 사용하는 기기)

Re ___ ___ ___ ___ (드러눅기)

Re ___ ___ ___ ___ (꾸미고 차리기)

포워드

NBA의 대부분의 훌륭한 포워드들은 리바운드와 득점에 탁월하였고, 특히 덩크슛이 훌륭하였다. 래리 버드는 이러한 포워드의 전형적인 역할에 혁신을 일으켰는데, 포인트 가드처럼 패스하는 능력을 더했기 때문이다. 오늘날의 파워 포워드는 상대팀의 에이스 플레이어를 꼼짝 못하게 틀어막으면서도 득점능력 또한 지니고 있어야 한다. 동시에 수비와 공격에서 많은 리바운드를 잡아야 한다.

보스턴의 래리 버드

래리 버드는 모든 부분에서 뛰어난 모습을 보여주었다. 패스, 리바운드, 슛, 수비에서 독보적인 플레이를 보이면서 승리를 챙겨갔다. 래리는 팀 동료와 함께 최고의 능력을 발휘하였고 그 결과는 3차례의 NBA우승이었다. 꼭 이겨야 하는 시합에서 시소경기의 양상이 나타날 때면, 래리는 항상 최고의 플레이를 보여주었다. 또한 상대 득점을 막기 위해 뛰어오르거나 놓친 공을 잡아내기 위해 뛰어드는 것을 마다하지 않는 허슬플레이로도 유명한 선수이었다. 1960년대에 황금기를 맞았던 보스턴은 1970년대 후반에 비틀거리는 모습을 보였지만 래리가 팀에 가세하면서 1979-1991년 동안 셀틱스 본래의 강한 모습을 되찾았다.

케빈 맥헤일과 로버트 패리쉬 같은 동료들과 함께 셀틱스는 10차례 애틀랜타 지구우승을 차지하였으며, 래리는 올스타에 12차례 선정되었다. 그는 또한 기본기에 능하여 4차례의 자유투 왕에 오르기도 했다. 단일 시즌 동안 래리는 71개의 자유투를 연속으로

넣기도 하였다. 비록 그가 마이클 조던 만큼은 아니었지만, "래리 전설"은 불가능해 보이는 슛을 넣고, 물리 법칙을 거부하는 것처럼 10m 지점에서부터 드리블을 시작하여 수비수를 제치고 레이업을 성공시켰습니다.

래리는 1992년 드림팀으로 올림픽 금메달을 목에 걸었으며, 시합 중에 상대선수에게 거친 말을 한 적도 있지만, 래리는 농구팬들에게 말 수가 적고 겸손한 선수로 알려져 있다. 끊임없는 노력과 탁월한 플레이로 보스턴뿐만 아니라 리그 전체에서 가장 사랑 받는 선수가 되었다. 인디애나의 시골인 프렌치 릭크에서 온 래리는 진정한 시골뜨기이었다. 농구를 위해 살았으며 팬들의 삶 속에 농구에 대한 애정을 심어주었다.

래리 버드의 역대 기록		
득점	리바운드	어시스트
24.3	10.0	6.3

[팁 인]

바비 나이트는 래리가 인디애나 대학에 진학하였을 때의 감독이었다. 하지만 인디애나의 작은 마을 출신인 래리는 커다란 학교 규모에 압도되었으며 학기가 시작한지 몇 주가 지나지 않아 자퇴를 하였다. 래리는 1년을 쉬며 일을 하였고 그리고 나서 인디애나 주립대학에 진학하였다.

유타와 LA의 칼 말론

칼 말론은 존 스타튼과 함께 20여 년 동안 유타 재즈의 상징적인 존재이었다. 1985-2003년 사이, 재즈팀에서 함께 뛰었으며 칼 말론은 두 번의 MVP에 선정되었다. 매년 플레이오프에 진출하였지만, 말론을 도와줄 수 있는 강력한 센터가 없었기에 단 한번도 우승을 차지하지는 못하였다. 말론이 1997년에 팀을 NBA 결승전으로 이끌었을 때, 마이클 조던의 시카고 불스에게 패하였다. 말론의 강력한 기본기와 이타적인 플레이는 유타 재즈가 매년 서부리그에서 최고의 팀으로 자리매김하는 데에 공헌하였다. 말론은 자신의 현역생활 중 마지막이 되는 해에 NBA우승을 차지하기 위해 레이커스로 이적하였지만, 결승전에서 피스톤즈에게 4경기만에 패배를 하게 되었다. 그럼에도 불구하고 말론은 파워 포워드의 진면목을 보여주었다.

몸이 마치 **보디빌더**(몸집이 매우 크며 근육이 많은 사람)와 같았고 상대선수는 말론을 제치고 리바운드를 잡기가 쉽지 않았다. 수비수들은 말론이 공을 가지고 골대로 돌진하

는 것을 막기도 어려웠다. 말론은 견고하며 변함없는 모습을 보였기에 "우편 배달부"라는 별명을 얻기도 하였다. 1992년 올림픽의 드림팀에서 핵심적인 역할을 맡기도 했다.

칼 말론의 역대 기록		
득점	리바운드	어시스트
25.0	10.1	3.6

뉴욕과 필라델피아의 줄리어스 어빙

줄리어스 어빙은 "닥터 J"라고 불렸으며, 마이클 조던의 시대 이전에 NBA에서 활약했는데, 고공비행 덩크슛이 특기였다. 1977-1987년 사이의 선수생활 동안 모두 11차례 올스타에 선발되었고, 그 시대에 압도적인 공격력을 보여준 독보적인 선수이었다. 줄리어스는 당대에 가장 존경받는 선수였으며 NBA에서 외교관과도 같은 항상 역할을 도맡았다.

프로선수로서 선수생활을 시작하였을 때, 줄리어스는 ABA리그의 버지니아 스쿼어스에 입단하였다. 1973년에 뉴욕 넷츠로 이적하였으며, ABA와 NBA가 1976년에 통합될 때 필라델피아로 다시 한번 더 이적하였다. 1971-1976년, 5년간의 ABA 시즌에서 3번의 득점왕, 3번의 MVP, 그리고 두 번의 우승을 이루었다. 1981년 NBA의 MVP이었으며 1983년 소속 팀인 필라델피아를 우승으로 이끌었다. ABA리그와 NBA리그에서의 기록을 합칠 경우, 줄리어스는 농구 역사상 역대 10위 안에 드는 득점을 기록하였다.

198cm의 줄리어스는 강력한 힘을 가졌지만 동시에 부드러운 플레이를 할 수 있는 선수이었다. 그는 자신의 유명한 원 핸드 덩크슛을 하기 위해 골대로 날아올랐는데, 이 플레이에 많은 이들이 감명을 받았다. 닥터 J가 ABA 선수 시절에 215cm의 아티스 길모어와 203cm의 댄 이젤을 뛰어넘어 성공시킨 덩크슛은 지금까지도 명 장면으로 남아있다.

줄리어스 어빙의 역대 기록		
득점	리바운드	어시스트
22.0	6.7	3.9

보스톤의 존 하블리체

존 하블리체는 선수생활 동안 가드와 포워드 역할을 모두 맡았는데, 이는 1962-1978 동안 계속되었다. 중요한 시합에서 인상적인 활약을 펼치기로 유명하며, 소속팀이 8차례 우승을 하는 데에 공헌하였고, 올스타에 13회 연속으로 선정되었다. 존은 16년간 선수로 활동하며 26,395득점, 8,007개의 리바운드, 그리고 6,114개의 어시스트를 전달하였다. 그

는 리그 역사상 가장 균형 잡힌 가드-포워드 중 한 명이었다. 또한 최고 수준의 수비능력을 자랑하며 영예로운 최고수비수부문(올 디펜시브 팀)에 8차례나 선정되었다. 체코슬라바키아 이민자의 아들이었던 존은 몸을 사리지 않는 허슬플레이로 상대선수를 지치게 만들고 코트 위의 모든 지역을 쉬지 않고 뛰어다니는 것으로 유명한데, "Hondo(혼도)" 하블리ček 선수는 시합에 나온 그 어떠한 선수보다 최고의 상태였다고 상대팀의 감독으로부터 극찬을 받기도 하였다.

존 하블리ček의 역대 기록		
득점	리바운드	어시스트
20.8	6.3	4.8

제 4장. 오늘날의 위대한 선수들

현대의 농구팬들은 자신들이 가장 좋아하는 선수들의 최신 기록을 실시간으로 제공해주는 ESPN(미국의 스포츠 전문 방송업체)과 인터넷의 혜택을 보고 있다. 오늘날의 위대한 선수들은 명예의 전당에 그 이름을 올릴 수도, 아니면 못 할 수도 있지만 대부분의 선수들은 자신의 소속팀과 NBA에서 핵심적인 역할을 맡고 있다. 이러한 선수들은 수 많은 젊은 농구선수들에게 기량발전을 위한 귀감이 되고 있으며 팬들은 지속적으로 선수들을 응원하고 선수의 **저지**(운동 셔츠)를 입는다.

센터

현대의 위대한 센터들은 한 가지 중요한 면에서 그 이전의 선수들과는 다른 모습을 띠는데, '과거'의 포워드만큼이나 운동능력이 뛰어나면서도 깎아놓은 듯한 근육을 갖추어 강한 신체능력으로 지배적인 플레이를 할 수 있다. 현대의 센터는 매우 빠른 몸놀림을 가지고 있다. 대부분의 선수들은 이전의 전통적인 센터들에 비해 훨씬 더 보디빌더 같은 몸을 지니고 있다. 수십 년 전에 시합을 지배하였던 크고 마른 센터의 모습은 이제 찾아볼 수 없다. 현재의 센터는 슬램덩크로 최신식으로 만들어진 림과 백보드를 부숴버릴 만큼 힘이 세지만, 또한 훨씬 더 작은 선수처럼 빨리 뛸 수도 있다.

올랜도, LA, 마이애미, 그리고 피닉스의 샤킬 오닐

샤킬 오닐이 선수로써 막바지에 다다랐을 때에도, 소속팀인 LA 레이커스를 3회 연속 우승으로 이끌었고 마이애미로 팀을 이적한 후에는 가드 포지션인 드웨인 웨이드와 함께 팀의 첫 우승을 일구어냈다. 문자 그대로 요지부동인 키 213cm 에 147kg 몸무게의 거구인 샤킬은 전형적인 센터로써 팀 동료의 패스를 받아 덩크슛과 **뱅크슛**(백보드를 맞추고 넣는 슛)을 하였다. 코트 밖에서는 이따금씩 영화에도 출연하였던 **샤크**(샤킬 오닐의 애칭)은 훌륭한 **랩**(노래의 한 종류) 실력에 대비하여 경기에서는 최악의 자유투 실력을 보였기에 상반되는 평가를 받았다. 하지만 매 경기 평균 25점 이상을 올리고, 11개 이상의 리바운드와 함께 무수히 많은 슛 블록은 소속팀에게 매 경기마다 승리할 수 있는 기회를 안겨주었고 그의 어마어마한 능력으로 인하여 상대팀은 공격 전략을 바꿀 수 밖에 없었다.

< 재미있는 이야기 >

누구나 운율에 맞춘 박자를 좋아한다. 샤크의 압도적인 플레이는 "샤크 어택(공격)"이라는 명칭으로도 유명하다. 상대팀이 샤크에게 파울을 하여 자유투 기회를 줄 때, "hack-a-Shaq(핵 커 샤크)"라는 구호를 들을 수 있을 것이다.

샤킬 오닐의 역대 기록		
득점	리바운드	어시스트
25.2	11.5	2.7

샌 안토니오의 팀 던컨

다재다능하며 훌륭한 동료인 팀 던컨은 현대 NBA에서 효율성이 가장 좋은 센터 중 한 명으로, 데이비드 로빈슨과 함께 1번, 데이비드 없이 1번, 총 2번의 NBA우승을 하였다. 그리고 정규리그 MVP와 결승전 MVP에 선정된 바 있다. 던컨은 매우 겸손하기 때문에 어느 정도 "보수적"인 사람이라고 보여질 수 있다. 점프 슈트를 할 때에 대부분 백보드를 맞추는데, 이 슈트는 수비하기에 어려우며 그리고 더 확률 높은 득점 방법이다. 212cm가 채 안 되는 신장이지만, 다른 대부분의 포워드들과 같이 코트 위를 달릴 수 있다. 또한 그는 수비에 매우 능한 선수이다. 탁월한 리바운드 및 득점 능력을 지닌 던컨은 매년 NBA 최고의 수비수에 선정되어 왔다.

던컨은 농구 이외의 활동으로 교육 기회 제공, 어린이 스포츠, 그리고 건강 연구재단의 기금 조성을 위해 '팀 던컨 재단'을 설립하였다. 이 재단은 이따금씩 열심히 공부하며 자격이 있는 학생들에게 NBA 무료입장권을 제공하기도 한다. 팀은 이 기구를 지금의 자신을 만들어 준 지역사회에 환원하기 위하여 만들었다. '팀 던컨 재단'은 자신이 자란 버진 아일랜드, 대학 모교인 노스 카롤리나, 그리고 지금 거주하고 있는 텍사스에서 활동하고 있다.

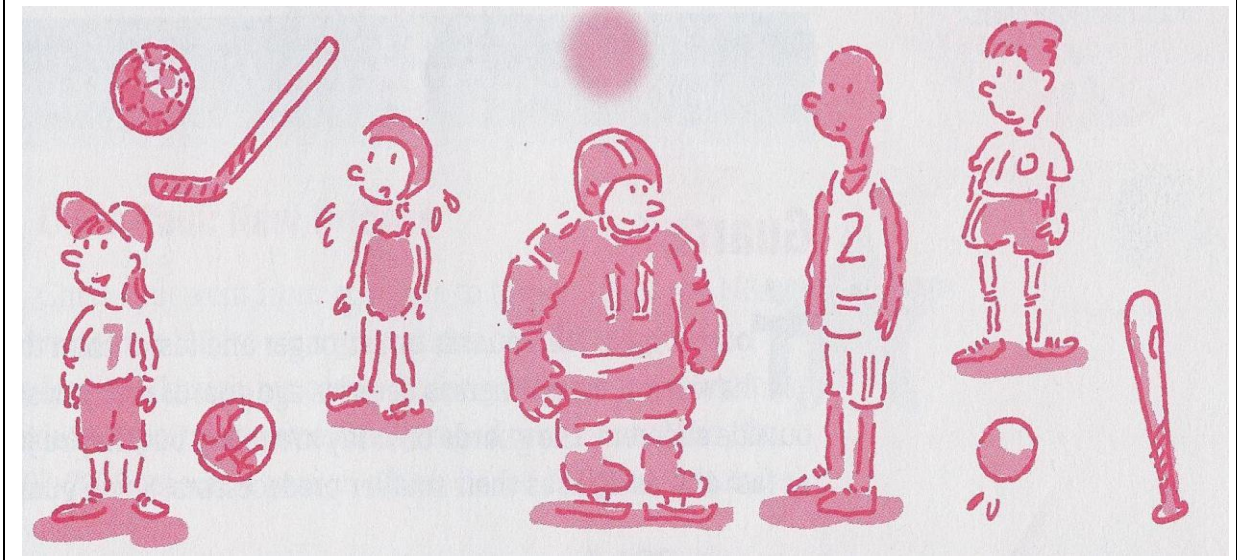
팀 던컨의 역대 기록(~2014년까지도 현역으로 활동 중)		
득점	리바운드	어시스트
21.6	11.8	3.1

[팁 인]

던컨과 친 누나인 트리시아는 수영 선수로써 1988년 하계 올림픽 선발전을 위해 미국 버진 아일랜드에서 선수생활을 하였었다. 만약 지역 수영장이 1989년 '휴고 허리케인'으로 없어지지만 않았다면 팀 던컨은 올림픽 수영선수가 되었을 것이다.

다양한 스포츠 종목의 선수들에게 어울리는 장비 연결하기

많은 운동선수들은 자신들이 속한 사회에 환원을 하고 싶기에, 기부를 통하여 이를 실천한다. 가끔은 너무 많은 기부를 하여 당혹스러울 때도 있다. 그림에 있는 스포츠 장비가 어떤 선수에게 어울리는지 표시해 보시오.



휴스턴의 야오밍

야오밍은 전세계에서 농구를 접해보지 않은 새로운 시청자들에게 NBA를 알려준 국제적인 농구선수이다. 225cm의 야오밍은 NBA 역사상 가장 키가 큰 선수 중 하나이었다. 그의 착한 심성과 부드러운 화법으로(이러한 성향은 야오밍의 조국인 중국의 문화인데, 다른 선수에 대한 평가를 내리거나 경기장 밖에서 스스로에 대한 자랑을 하는 행위는 실례되는 행동으로 여긴다) 많은 팬들의 사랑을 받았으며, 많은 중국인들은 휴스턴 로켓츠에서 야오밍의 경기를 보기 위해 밤잠을 설쳤다.

야오밍의 역대 기록		
득점	리바운드	어시스트
19.0	9.2	1.6

가드

오늘날 NBA의 위대한 가드들은 이전보다 더 강하고 더 빠르다. 수십 년 전 가드 포지션의 선수 대부분이 외곽 슈터들인데 반하여, 현대의 가드들은 키는 더 크지만 이전의 더 작은 선수들만큼이나 빠르고 민첩하다. 심지어 어떤 가드들은 포워드만큼이나 리바운드에 능하기도 한다. 현재의 가드들은 공격에 있어 중요한 역할을 수행해야 한다. 돌파를 하여 덩크슛을 하던지 3점 슛을 던지든, 공격 시에 어느 위치에서나 득점을 성공시킬 수 있어야 한다.

LA(로스 앤젤레스)의 코비 브라이언트

고등학교를 졸업 후에 대학을 거치지 않은 가드 포지션의 선수로써 이처럼 강렬한 충격을 선사한 플레이어는 거의 없었다. 많은 수의 농구팬들은 레이커스가 코비 브라이언트를 뽑지 않았었다는 사실을 기억하지 못하는데, 그는 레이커스 행정책임자인 제리 웨스트는 코비가 샬럿 팀에 뽑히기 전에 발 빠르게 트레이드를 하여 코비를 잡았다. 선발 당시에 18년 6개월의 나이였던 코비는 NBA에서 가장 어린 선수이었다.

< 재미있는 이야기 >

코비 브라이언트는 고등학교 졸업 이후 바로 NBA에 진출하였고 레이커스에서 1996-1997 시즌부터 뛰기 시작하였다. 레이커스 소속으로 2000-2002년의 3년 연속 NBA우승을 차지하였다. 코비는 매우 뛰어난 슈터로써, 2006년 토론토 랩터스팀을 상대로 81점을 기록하기도 하였다.

코비는 훌륭한 외곽 슛 능력이 가지고 있으며, 195cm의 신장으로 레이업과 덩크슛을 위해 골대를 향하여 돌파할 수 있는 선수이다. 매 경기 평균 30점 이상의 득점력이 많은 관심을 끌기도 하지만, 그는 또한 NBA 최고의 수비수에 선정되기도 하였다. 코비는 샤킬 오닐과 함께 뛰며 소속팀인 레이커스를 NBA 3연속 우승으로 이끌었다. 샤킬 오닐이 없었던 2008년에 NBA 정규리그 MVP에 선정되며 레이커스를 결승전으로 이끌었지만 보스턴 셀틱스에게 패하였다.

코비 브라이언트의 역대 기록(~2014년까지도 현역으로 활동 중)		
득점	리바운드	어시스트
25.0	5.3	4.6

뉴 올리언스의 크리스 폴

크리스 폴은 NBA의 스타로 혜성같이 나타난 뒤에 리그에서 최고가드 중 한 명으로 떠올랐다. 비록 크리스의 역대 평균 득점이 18점에 머무르지만, 2007-2008시즌에는 평균 21점 이상을 기록하였으며, 이 해에 소속팀인 뉴 올리언즈 호넷츠를 플레이오프로 이끌며 평균 24.1점에 11.3개의 어시스트를 기록하였다.

신장이 180cm에 매우 빠른 크리스는 전통적인 포인트 가드처럼 패스를 하면서 재빠른 몸동작으로 골대를 향해 돌진할 수 있다. 그는 넓은 시야와 농구 센스를 지닌 것으로 잘 알려져 있다.

< 재미있는 이야기 >

비록 크리스가 뉴 올리언즈의 호넷츠에서 뛰고 있지만, 이 팀의 원래 명칭은 샬럿이었다. 뉴 올리언즈는 과거에 뉴 올리언즈 재즈의 홈이었는데 유타로 홈을 옮겼지만 팀명은 그대로 유지하였다.

크리스에게 가족은 소중한 존재였는데, 고등학교 3학년 때 할아버지가 갑자기 운명을 달리하였다. 크리스는 할아버지의 장례식 날에 61점을 올렸다. 이날의 모든 득점을 할아버지를 위하여 올린 것이라고 밝히기도 하였다. 만약 농구장에 크리스를 볼 수 없다면, 볼링장에서 프로선수 수준의 볼링 실력을 지닌 폴을 찾아 볼 수 있을 것이다.

크리스 폴의 역대 기록(~2014년까지도 현역으로 활동 중)		
득점	리바운드	어시스트
18.2	4.5	9.5

피닉스, 뉴 저지, 그리고 댈러스의 제이슨 키드

매직 존스 시대 이후, 제이슨 키드는 모든 사람들로 하여금 NBA에서 최고의 순수 포인트 가드로써 존경을 받았다. 신장이 190cm인 제이슨은 전통적인 포인트 가드에 비하여 키는 컸지만 역대 선수들 중 패스에 가장 뛰어난 선수이다. 자신의 긴 농구 경력 동안, 경기당 거의 7개에 달하는 어시스트를 기록하였으며, 3번의 시즌에서는 평균 어시스트가 10개 이상이었다. 또한 NBA 최고의 수비수로 선정되었으며, 팀이 수비를 할 때에 결코 쉬거나 느슨한 플레이를 하지 않았다. 2007-2008 시즌에, 제이슨은 현 시대에는 보기 드물게 시합 당 7개에 가까운 리바운드를 기록하였다.

제이슨 키드의 역대 기록		
득점	리바운드	어시스트
14.2	6.7	9.3

워싱턴의 길버트 아레나

NBA리그에게 의미 심장한 충격을 선사한 아리조나대학 출신의 많은 선수들 중 한명인 길버트 아레나는, 워싱턴 팀의 프랜차이즈 스타로써도 그 이름을 알렸다. 매 경기 평균 23점에 달하는 득점력은 190cm의 가드인 길버트가 꾸준한 득점력이 무엇인지 보여준 대목이다. 길버트는 리그에서 가장 폭발적인 득점력을 지닌 선수 중 한 명이며, 평균 5.5개의 어시스트를 기록하기도 했다. 또한 여러 자선활동에도 매우 활발한 모습을 보이고 있다.

길버트 아레나의 역대 기록(~2014년까지도 현역으로 활동 중)		
득점	리바운드	어시스트
22.8	4.2	5.5

< 재미있는 이야기 >

길버트는 아주 특이한 별명을 가지고 있다. 그는 "Hibachi(히바찌: 열이 빨리 올라오는 일본제의 작은 구이도구)"라고도 불리는데, 이는 마치 길버트가 많은 득점을 연속하여 올리기 시작하는 것과 같아서 붙여진 것이다.

필라델피아, 덴버, 그리고 디트로이트의 앨런 아이버슨

폭발적이고 힘이 넘치는 초대형 트럭과도 같은 공격력을 지닌 앨런은 자신의 프로선수 경력에서 모든 것을 차지하였지만 NBA우승만큼은 아니었다. "The Answer(정답)"라는 별명을 지닌 그는 NBA의 모든 수비수들에게 대답을 찾을 수 없는 질문을 주었다. 앨런이 돌파를 시도할 때의 치명적인 크로스오버(손을 맞바꾸어 드리블 하는 고등기술의 드리블) 움직임은 수비수들을 꼼짝도 못하게 만들었다. 슛에 재능이 탁월하였던 앨런은 5번이나 경기 당 평균 30득점을 기록하였다. 또한 경기 당 평균 6개 이상의 어시스트를 할 수 있기에 수비수들에게 많은 어려움을 안겨주었다. 앨런은 2004년 올림픽 미국 대표팀에서 주장 역할과 함께 득점에 있어 최고의 역할을 보여주었다.

< 재미있는 이야기 >

디트로이트 피스톤즈는 오번힐즈팰리스라는 팀 리빌딩(팀의 핵심전력을 새로이 짜는 것)을 하였고, 앨런이 2008년 피스톤즈에 입단하자 그는 팀의 기대에 부흥하는 선수가 되었다. 아레나 역시 앨런의 동료로써 그 역할을 다 하였는데, "디트로이트의 왕자"라는 별명을 지닌 타이슨 프린스도 함께 하였다.

앨런 아이버슨의 역대 기록		
득점	리바운드	어시스트
27.7	3.8	6.3

마이애미의 드웨인 웨이드

마이애미 히트는 NBA에서 압도적인 역할을 할 수 있는 선수를 찾고 있었으며, 우승에 열망이 있는 드웨인 웨이드와 새킬 오닐은 팀의 첫 NBA우승을 향하는 길에서 최고의 역할을 보여주었다. 드웨인은 2006년 NBA 결승 MVP에 선정되었고, 같은 해에 '스포츠 일러스트레이티드' 잡지사에서는 그를 올해의 선수로 지명하였다.

드웨인 웨이드의 역대 기록(2014년까지도 현역으로 활동 중)		
득점	리바운드	어시스트
23.9	4.8	6.5

포워드

오늘날의 파워 포워드는 지금까지의 그 어느 때보다도 운동능력이 가장 뛰어난 선수이다. 과거에 셀틱스의 케빈 가넷처럼 210cm 신장의 선수는 보통 키가 가장 큰 선수이기 때문에 센터 포지션을 맡아야 했다. 하지만 이제 210cm 또는 그 이상의 신장을 지닌 선수들이 매우 많아지면서, 키의 크다는 것은 NBA에서 더 이상 특별한 재능이 되지 않는다. 파워 포워드 선수는 칼 말론 그랬던 것처럼 빠르고 강해야 하지만, 또한 케빈 가넷처럼 신장이 좋고, 날씬하며, 빠르기도 해야 한다. 이러한 선수들은 과거의 포워드들보다 더 훌륭한 외곽 슛 능력을 지니고 있으면서도 여전히 공수에서 많은 리바운드를 잡아내고 있다.

미네소타와 보스턴의 케빈 가넷

2007-2008시즌이 시작되기 전에 210cm에 달하는 케빈 가넷을 손에 넣은 보스턴 셀틱스는 NBA우승에 대한 확신을 갖게 되었다. 고등학교 졸업 이후에 바로 미네소타 팀버울브스에 뽑힌 케빈은 소속팀에게 팀 동료들과 함께 우승을 안겨주었다. 파워 포워드로서 골대 근처에서 플레이를 하였음에도, 케빈처럼 코트 위를 달릴 수 있는 빛나고 날씬한 선수는 리그의 어디에도 없을 것이다. 그는 5년 연속 NBA 최고의 수비수에 선정되었으며 2004년에 MVP에 선정되었고, 2008년에는 올해의 수비수에 뽑혔다. 또한 그는 아주 훌륭한 슛 블록 능력을 가지고 있는데, 과거 팀버울브스에서 선수생활을 하던 때에 단일 시즌에만 163 블록을 기록하여 팀 역대 최고치를 갱신하기도 하였다.

케빈 가넷의 역대 기록(2014년까지도 현역으로 활동 중)		
득점	리바운드	어시스트
20.4	11.2	4.4

보스턴의 폴 피어스

폴 피어스는 2007-2008 시즌에 스스로의 가치를 입증하였는데, 자신과 케빈 가넷, 그리고 레이 앨런으로 구성된 "Big Three"(슈퍼스타 3명이 한 팀에서 뛰는 것)을 이끌며 소속팀에게 2008년 우승을 선사하였으며, 결승전 MVP로 선정되었다. 폴은 득점 기계이지만, 리바운드와 어시스트에서도 꾸준한 모습을 보여주었다. 2008년 플레이오프에서 레이 커스를 만나 가넷과 앨런이 공격에서 어려움을 겪을 때에 폴은 팀의 공격을 책임지며 팀의 승리를 이끌었다.

폴 피어스의 역대 기록(2014년까지도 현역으로 활동 중)		
득점	리바운드	어시스트
23.1	6.4	3.9

클리블랜드의 르브론 제임스

클리블랜드 캐벌리어스팀이 평범한 팀에서 강팀으로 변화하기 위한 계획으로 신인선발 전체 1순위로 지명된 르브론 "왕" 제임스처럼 많은 기대와 압박감을 받으며 리그에 입성한 선수는 거의 없을 것이다. 르브론은 소속팀을 NBA 결승으로 이끌었지만 자신의 별명에 어울리는 왕관을 차지하지는 못하였다. 그러나, 르브론은 NBA에서 가장 압도적인 실력을 지닌 선수 중 한 명이다. 203cm의 신장에 113kg의 몸무게인 르브론은 가드처럼 드

리블과 패스를 할 수 있으면서도 자신보다 키가 더 큰 수비수를 넘어 덩크슛을 하고, 레이업으로 득점을 올리거나 파울을 얻어낼 수 있다. 많은 수비수들의 집중을 끌어내며 르브론은 팀에서 기록하는 대부분의 어시스트와 리바운드를 기록해왔다. 아직까지 올스타급의 팀 동료와 함께 뛰지는 못했지만 그는 소속팀을 매년 플레이오프에 올려 놓아왔다. 또한 2009년에는 NBA MVP를 수상하기도 했다.

르브론 제임스의 역대 기록(2014년까지도 현역으로 활동 중)		
득점	리바운드	어시스트
27.3	6.9	6.6

[팁 인]

르브론은 의심의 여지없이 그가 태어난 해에 시카고 불스에 뽑힌 마이클 조던 이후로 가장 유명한 선수이다. 르브론은 프로선수생활을 시작하기도 전에 유명 스포츠회사인 나이키와 9천만 달러(한화 약 900억)의 계약을 맺기도 하였다.

토론토, 올랜도, 그리고 휴스턴의 트레이시 맥그레이디

고등학교 졸업 직후 토론토팀에 뽑힌 트레이시 맥그레이디는 몇 년간 NBA 하부리그에서 선수생활을 보냈다. 올랜도 팀으로 이적 한 뒤, 트레이시는 계속 올스타에 선정되었으며 2007-2008 시즌에는 리그 역사상 최고 기록 중 하나인 소속팀인 휴스턴 로켓츠의 22연승을 이끌었다. 200cm의 신장에 92kg인 트레이시는 자신을 막는 가드보다 신장이 더 좋았고 포워드 보다 더 빠른 플레이를 선보이였다. '스포츠 일러스트레이티드 키즈'가 실시한 투표에서 가장 인기있는 선수로 선정되었고, '스포팅 뉴스'에서 '존경할 만한 운동선수'로 뽑혔다.

트레이시 맥그레이디의 역대 기록		
득점	리바운드	어시스트
22.4	6.2	4.7

토론토의 크리스 보쉬

포워드와 센터 포지션을 모두 소화할 수 있는 크리스 보쉬는 2006-2008 시즌에서 평균 22득점 이상과 9개 이상의 리바운드를 기록하면서 MVP 후보로 떠올랐다. 키가 205cm인 크리스는 동부 리그에서 소속팀의 부활에 있어 핵심 자원이다.

크리스 보쉬의 역대 기록(2014년까지도 현역으로 활동 중)		
득점	리바운드	어시스트
18.9	9.0	2.1

동시에 두 가지 플레이하기

실재로 농구 대통령으로 불렸던 조지 마이칸은 역사상 가장 훌륭한 선수 중 하나였다. 그의 연습 내용에는 개인연습, 줄넘기, 그리고 발레까지 포함되었었다. 어떨 때에는 서로 어울리지 않는 것들이 함께 조화를 이루기도 한다. 다음의 단어들에 대하여 반대되는 의미를 지닌 것들과 바르게 연결시켜 보시오.

평균	이류의(최고가 아닌)
노는 사람	아마추어(프로가 아닌 선수)
프로	끌어 당기다
밀다	걷다
최고	경기에서 지다
승리하다	자신이 맡은 일을 하는 사람
키가 큰	키가 작은
뛰다	아주 뛰어난

"획기적인 사건"

1950년, 얼 로이드는 워싱턴 캐피탈 팀의 일원이 되었다. 그는 NBA에서 의 최초의 아프리카계 미국인이었다.

덴버의 카멜로 앤소니

평균 득점이 24점 이상인 카멜로 앤소니는 소속팀을 서부리그 플레이오프 단골 진출 팀으로 만들었다. 대학에서 1년 동안만 선수생활을 하였는데, 이때에 소속 대학인 시라큐즈의 오렌지맨 대학을 NCAA 우승으로 이끌었다. 또한 그는 2004년 아테네 올림픽과 2008 베이징 올림픽 리딩팀의 일원이었다.

카멜로 앤소니의 역대 기록(2014년까지도 현역으로 활동 중)		
득점	리바운드	어시스트
24.4	6.0	3.0

점수 만들기!

점수 기록지는 숫자와 명칭이 잘못 되어있다. 한 줄로 나열된 철자들을 바르게 나열하시오. 다음 중 하나만 'BASKETBALL SCORE'(득점)이라는 단어를 만들 수 있다.

OBASTALBLCCKRE TKELSBSERALBOS OCASSTABLEEKBKE
 RALOKSCCASTBLE KCLEOASBABSLET ALTLSBRSSSEOAECK
 KBSABCSLELEROAT

댈러스의 덕 노비츠키

독일 출신의 210cm 신장인 덕 노비츠키는 NBA에서의 선수생활 동안 소속팀인 댈러스 매버릭스의 상징적인 선수가 되었다. 덕은 또한 자신에게 싸인을 받기 위해 다가오는 어린 팬을 위해 저녁식사가 차가워 질 때까지 기다린 일화가 있을 정도로 유명한 선수이다. 덕을 이토록 특별한 센터로 만들어준 것은 그의 확률 높은 외곽 슛 능력이다. 그는 통산 40%에 달하는 3점 슛 확률을 기록하고 있으며, 2007년 MVP에 선정된 바 있다. 덕은 리그에서 최고의 국제선수로 알려져 있으며, 소속팀이 꾸준하게 플레이오프에 진출하고 있지만 단 한 가지 덕을 교묘하게 피해가는 것이 있는데, 그것은 바로 NBA우승 트로피이다.

덕 노비츠키의 역대 기록(2014년까지도 현역으로 활동 중)		
득점	리바운드	어시스트
22.4	8.6	2.7

제 5장. 여자농구

여자대학농구

1892년, 제임스 네이스미스 박사가 우리가 알고 있는 지금의 농구를 만든 지 1년 만에 최초의 여자농구시합이 이루어졌다. 여자 대학농구는 아이오와 주립대, 마운트 홀리오크, 그리고 튜레인의 팀 창단과 함께 시작하였다.

1896년, 스탠포드 대학과 버클리의 캘리포니아 대학이 첫 번째 여자대학농구 교류전을 가졌으며, 스탠포드 대학이 2승 1패로 승리하였다. 당시의 경기는 현대 농구팬들에게 익숙한 5 대 5 경기가 아닌, 9 대 9 경기이었다. 이후에 여자농구는 많은 발전을 하게 된다.

Title IX(아이엑스 규정)과 1970년대의 여자농구

1970년대는 여자대학농구의 성장에 있어 매우 중요한 시기였다. 남성운동이 더 많은 자금지원을 받는 분위기가 있었기에 여성을 위한 운동은 남성들을 위해 전폭적인 지원을 받는 프로그램에 비하여 그 영향력이 약하였다. 1970년대 국제올림픽위원회는 여자농구를 정식종목으로 채택하였고, 1976년 올림픽에서 여자농구는 막대한 인기와 함께 등장하였다.

< 재미있는 이야기 >

2000년, 테네시 대학의 뛰어난 농구선수였던 미셸 스노우는 대학농구경기 역사상 3번째로 덩크슛을 성공시킨 선수가 되었다. 2009년에는 팻 서밋이 대학감독으로 1000번째 승리를 챙겼으며, 이는 대학과 프로농구를 통틀어 최다 승의 기록이다.

이러한 경향은 미국 국회가 1972년에 IX법안을 통과시키면서 농구를 포함한 대학여자 스포츠에 많은 변화를 가져오게 되었다. 이 법안은 여성스포츠 분야가 남성스포츠 수준으로 지원을 받을 수 있는 토대를 형성하였다. 만약 학교측에서 남학생들에게 운동과 관련된 지원을 하게 된다면, 여학생들에게도 동일한 지원을 제공해야 한다. 또한 남학생과 여학생 팀에게 동등한 장학금 지원을 해야 하며, 이는 여자농구 프로그램에 중요한 역할을 하였다. NCAA의 통계 조사에 따르면, 이 IX법안이 생긴 후 30년 동안 여학생들의 스포츠 참여율이 약 400% 가까이 증가하였고 한다.

오늘날의 NCAA 여자농구리그

NCAA는 1982년에 여자농구를 시작하였고, 루이지애나 테크대학이 웨니주립대학을 결승전에서 물리쳤다. 처음 4년 동안에는 32개의 대학 팀이 있었으며, 1986-1988년 사이에는 40개 팀, 그리고 1989-1993년 사이에 48개 팀으로 늘어났다. 1994년, 전체 팀의 수가 64개로 늘어나 남자 팀과 같은 수가 되었다. 그리고 남자토너먼트경기와 같이 지역리그에서 혼합 선발되어 대회초청을 받았다.

< 재미있는 이야기 >

NBA리그가 12분 4쿼터제로 운영되는 반면에, WNBA는 10분 4쿼터제이다. 여자리그의 경기장 크기는 남자리그보다 2.54cm가 작은 72.39cm이다. 처음 WNBA의 공격제한시간이 30초이었지만, 이후에 24초로 변경하여 NBA와 동일한 시간제한을 적용하고 있다.

명예의 전당에 이름을 올린 패트 서밋 감독이 이끄는 테네시대학과 코네티컷대학은 여자리그에서 최상의 전력을 자랑하는 팀이 되었다. 테네시는 1996-1998시즌에 3년 연속으로 NCAA 정상에 올랐다. 코네티컷은 2000-2004년 동안 5차례 결승전에 진출하여 4차례의 우승트로피를 들어 올렸다. 테네시는 2007-2008년 연속으로 우승하였고, 코네티컷은 2009년 NCAA 우승에 올랐다.

여자 NCAA토너먼트대회는 여전히 남자부에 비하여 적은 관중 수를 기록하고 있지만, 지속적으로 많은 수의 관중을 끌어 모으고 있으며, 매년 재정적으로 리그를 지원하고 활성화시킬 수 있는 전국 수 백만 가정에 방송계약을 맺고 있다. 또한 WNBA의 창설은 여자대학리그에 많은 도움이 되었다.

WNBA

전미여자농구협회(WNBA)는 NBA에 의해 1996년에 창설되었다. 첫 WNBA는 1997년 6월에 열렸다. WNBA 팀들 중 휴스턴 코멧츠는 이 새로운 리그에서 압도적인 전력을 자랑하는 팀으로 빠르게 떠올랐다. 쉐리 스우프와 WNBA 초대 MVP인 신시아 쿠퍼는 첫 WNBA우승을 거머쥐었다. LA 스파크의 리사 레슬리는 단일 시즌에서 3개의 MVP(정규 시즌, 올스타 게임, 그리고 결승전 MVP)를 모두 차지한 최초의 선수가 되었다.

[팁 인]

여자농구는 1976년 몬트리올 올림픽대회까지는 정식종목으로 채택되지 못하였다. 미국 여자농구 대표팀은 소비에트연합(구 소련)팀에게 패하여 은메달에 머물렀고, 동메달은 불가리아가 차지하였다.

숫자 3의 매력

1893년 3월 21일, 첫 번째 여자대학의 교류전이 메사추세츠 노샘프턴에 있는 스미스 대학에서 열렸다. 당시 체육선생인 센다 베렌슨은 숫자 3을 좋아했던 것 같다.

지정된 각 3개의 구역에 3명의 선수가 있었다. 각각의 선수는 3초 동안 공을 소유할 수 있으며 패스를 하기 전에 3번의 드리블이 가능하였다.

만약 한번의 플레이에서 5번 패스가 이루어졌다면, 드리블이 가능한 최대 수는 몇 번인가?

여자만 가능합니다!

1893년, 농구와 같은 여자스포츠를 남자들이 관람하는 것은 부적절하다고 여겨졌기에, 스미스 체육관에서 열린 첫 경기에서 체육관의 모든 문을 잠겨졌었다.

여자농구리그는 과거에 부분적인 실패를 겪었는데, 수익을 창출할 수 있는 주요 TV방송사와 계약을 체결하지 못했기 때문이었다. 하지만, 이후에 NBC, ESPN, 그리고 라이프타임TV와도 계약을 맺었다. WNBA 시즌은 NBA 시즌이 끝난 후에 개막하여 여름 기간에 진행되었기에 농구팬들은 자신들이 가장 좋아하는 농구경기를 일년 내내 볼 수 있었다.

< 재미있는 이야기 >

2009년, 오클라호마대학의 기량이 출중한 전미 대표 센터인 코트니 패리스는 만약 소속 대학팀이 NCAA에서 첫 우승을 달성하지 못한다면 자신이 받은 4년 장학금 일체를 학교에 돌려주겠다고 약속하였다. 오클라호마는 4강전(준결승)에서 루이스빌 대학에게 2점 차이로 패하였지만, 대학 측은 코트니에게 아무런 요구도 하지 않았다. 코트니는 새크라멘토팀에게 뽑혀 WNBA에 진출하였으며, 오클라호마 지역에 자신이 지금까지 받은 혜택을 환원할 수 있는 다른 방법을 찾아볼 것이라고 말하였다.

WNBA는 창단 첫 시즌을 8개의 팀으로 운영하였다. 동부리그에는 샬럿 스틱, 클리블랜드 락커스, 휴스턴 코멧츠, 그리고 뉴욕 리버티가 있었고, 서부리그는 LA 스파크, 피닉스 머큐리, 새크라멘토 모나키 그리고 유타 스타즈로 구성되었다.

현재에 샬럿, 클리블랜드, 휴스턴, 그리고 유타에는 여자프로농구팀이 없지만, 전체 리그는 총 13개 팀으로 확장되었다. 동부리그는 디트로이트 쇼크, 코네티컷 선, 인디애나 피버, 뉴욕 리버티, 워싱턴 미스틱스, 시카고 스카이, 그리고 애틀랜타 드림, 서부리그에는 샌안토니오 실버 스타스, 시애틀 스톰, LA 스파크, 미네소타 링스, 새크라멘토 모나키, 그리고 피닉스 머큐리가 소속되어있다.

위대한 선수들

비록 여자리그가 남자리그에 비하여 미디어의 관심이나 방송매체에 노출되는 정도는 덜하지만, 리그의 선수들은 최선을 다하여 연습을 하고 있고, 대학부와 프로 양 리그의 기본기는 남자의 그것을 능가할 정도이다. 여자리그에 속한 개개인의 선수들에 대해 많이 접해보지 못했을 것인데, 여자팀의 개성은 알볼 수 없을 정도로 매우 강하다. 이제부터 여자리그의 과거와 현재의 위대한 선수들에 대해 알아보겠다.

낸시 리버먼

낸시 리버먼은 여자농구경기에 노 룩 패스를 선보였으며, 매직 존슨이 LA레이커스에 입단하기 전에 "Lady Masic(여자 매직)"이라는 별명으로 유명하였다. 낸시는 올드 도미니언 대학에 선수생활을 하였고 소속대학을 두 차례 전미우승팀으로 이끌었다. 또한 미국 농구리그에서 2년간 선수생활을 하면서 워싱턴 제너럴에서도 뛰었는데, 이 팀은 할렘 글로버로터스 원정경기의 상대팀이었다. 낸시는 1976년 올림픽에서 은메달을 목에 걸었는데, 당시의 미국대표팀에서 가장 어린 선수이었다. 1997년, 40세 달하는 나이에도 불구하고 WNBA의 초대 시즌을 축하하기 위해 피닉스 머큐리에서 1년간 선수로 활동하였다.

쉐럴 밀러

쉐럴 밀러는 남부 캘리포니아 대학의 압도적인 실력을 보유하면서도 자유분방한 스타일의 선수이었다. 쉐럴은 1983년과 1984년에 소속 대학팀을 NCAA 우승으로 이끌었다. 또한 1984년 올림픽 금메달의 주역이었다. 네이스미스 명예의 전당에 이름을 올린 쉐럴

은, 은퇴 당시에 여자농구 역사상 최고의 선수로 여겨졌다. USC에서 통산 3,018득점, 그리고 1,534개의 리바운드를 기록하였다. NBA해설가로 활동을 한 후에, WNBA의 행정가 및 감독으로써 자리를 잡았다. 지금은 농구전문기자로 활동하고 있다.

< 재미있는 이야기 >

쉐럴의 가족은 운동에서 남다른 재능을 보였다. 남매인 레지밀러는 인디애나시절동안 NBA 최고의 슈터 중 한 명이었으며, 또 다른 남매인 대럴 밀러는 메이저 리그 팀인 캘리포니아 애인절스에서 4년간 투수로 활약했었다.

테레사 에드워드

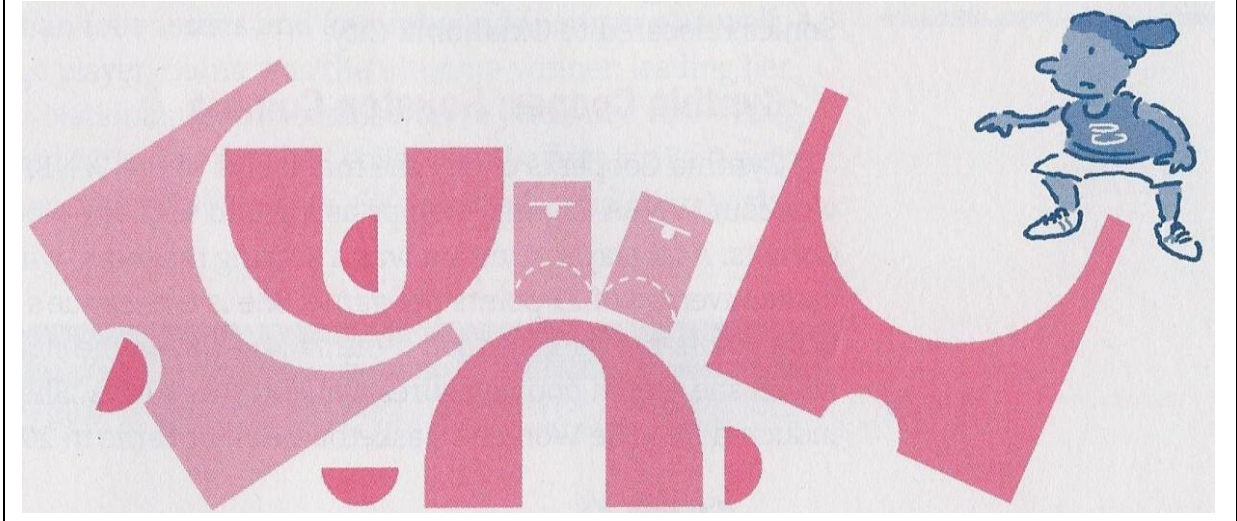
비록 테레사가 WNBA의 전성기 이전에 등장하였지만, 자신의 이름을 세계적으로 알린 테레사 에드워드보다 더 많은 것을 이룬 여자농구선수는 거의 없다. 또한 유일하게 미국 올림픽 대표팀으로 5차례나 출전한 전례 없는 기록을 가지고 있다. 포인트 가드 포지션인 테레사는 미국 대표팀에게 4개의 금메달과 1개의 동메달을 안겨주기 전에 소속 대학인 조지아대학을 2차례나 준결승전에 올려놓았다. 그녀는 갓 출범한 '미국 농구리그(ABL)'가 없어지기 전까지 선수로 활동하였고 유일하게 한 경기에서 40득점을 올린 선수였다. ABL리그는 1996년에 시작한 여자프로리그였는데 자금력이 여의치 않아 사라지게 되었다.

레베카 로보

역사상 가장 훌륭한 대학농구선수였던 레베카 로보는 소속팀인 코네티컷을 여자대학농구에서 강팀으로 만드는 데에 일조하였다. 2m의 레베카를 막을 수 있는 선수는 아무도 없었는데, 동작이 매우 재빠르고 공을 가지고 하는 플레이가 우아하였으며 거의 모든 리바운드를 잡아냈다. 매사추세츠고교에서 2,710득점을 올려 주 고교농구 통산 최다득점 기록을 수립하였고, 1995년에 35승 무패의 전적으로 허스키팀을 전미챔피언으로 이끌며 전미최고의 선수로 선정되었다. 그 해에, 네이스미스 올해의 대학선수로 뽑혔다. 뉴욕 리버티에서 레베카의 WNBA 경력은 인상적인 출발과 함께하였지만, 무릎 인대가 찢어지는 부상으로 인하여 일찍 은퇴를 하게 되었다.

그림 조각을 맞추어 보시오!

여학생이 맞추기 게임을 하려는데 조각들의 위치가 잘못되어 있다. 흩어진 조각들을 바르게 맞추고 완성된 모습이 어떤 것인지 확인해 보시오.



앤 메이어

앤 메이어는 NBA 인디애나 페이스서스에서 3일짜리 시범경기 계약을 맺은 최초의 여자 농구선수이었다. 비록 NBA에서 방출되었지만, 바로 다음 해에 여자프로농구에 진출하여 1979-1980 시즌을 뛰었고, MVP에 선정되었다. 하지만, 앤의 실력은 프로수준과는 차이가 있었다. 1974년 고교 3학년 때 고등학생으로는 최초로 미국농구대표팀의 일원이 되었다. 이어서 1976년 미국 올림픽팀으로 은메달을 목에 걸었다. 또한 앤은 UCLA대학 최초의 전액 장학금을 받은 최초의 여자운동선수이었다. '여자 꿈'과 같은 173cm의 앤은 학교스 포츠 역사상 20득점, 14리바운드, 10어시스트, 그리고 10개의 가로채기로 4가지 부분에서 남녀를 통틀어 두 자리수의 기록을 세운 유일한 선수이다. 1978년 소속 대학팀을 전미 우승으로 이끌었다.

< 재미있는 이야기 >

앤은 명예의 전당에 이름을 올린 LA 다저스 출신의 야구선수(투수)인 던 드리스데일과 결혼하여 3명의 자녀를 두고 있다. 앤의 오빠인 댄 역시 UCLA대학과 NBA의 밀워키 벅스에서 농구선수로 활약하였다. 댄은 나중에 LA로 이적하였는데, 이 때의 트레이드는 카림 압둘-자바를 영입하기 위해 이루어진 4인 트레이드 중의 한 명이었다.

WNBA의 유명한 선수들

WNBA는 1996년에 창립하여 1997년에 첫 경기를 시작하였고, 1996년 올림픽에서 금메달을 위한 토대가 되면서 대중매체의 많은 관심을 받게 된다. 대부분의 팀들은 도시에 근거지를 두고 있으며, 또한 NBA의 팀들도 보유하고 있다. 예외적으로 코네티컷 썬이 있는데, 이 팀은 미국에서 가장 성공적으로 운영되는 코네티컷이라는 주 최고의 대학팀을 보유한 곳에 위치해 있다. 같은 도시에 NBA팀을 보유하지 않은 다른 팀은 시애틀 스톰인데, 과거의 시애틀 슈퍼소닉스가 오클라호마 시티로 도시를 옮겼기 때문이다.

휴스턴 코멧츠의 신시아 쿠퍼

신시아 쿠퍼는 WNBA의 대들보 중의 한 명으로, 가드로써 4차례의 WNBA우승을 차지하였다. 선수로써의 신시아는 통산 평균득점이 21점인 득점 기계이었다. 이는 리그 역사상 가장 높은 득점 기록이다. WNBA 시절에 92게임 연속으로 2자리 수 이상의 득점을 올리기도 하였다. 2009년에 명예의 전당에 이름을 올렸다.

신시아 쿠퍼의 역대 기록		
득점	리바운드	어시스트
21.0	4.9	3.2

휴스턴 코멧츠와 시애틀 스톰의 웨일 스우프

웨일 스우프는 3차례의 MVP를 거머쥔 WNBA 최초의 선수이다. 경기당 평균 16득점의 기록도 대단하지만, 2000, 2002, 그리고 2005년에 리그 MVP에 선정되었고 2000, 2002, 그리고 2003년에는 올해의 수비상을 수상하기도 하였다. 웨일은 또한 데뷔 첫해를 포함하여 소속팀을 4차례 WNBA우승으로 이끌었다. 그리고 3개의 올림픽 금메달을 목에 걸었다.

웨일 스우프의 역대 기록		
득점	리바운드	어시스트
16.2	5.1	3.4

피닉스 머큐리의 다이애나 토래시

WNBA 통산 평균 20득점을 올린 다이애나 토래시는 경기당 평균 4개 이상의 어시스트와 리바운드를 잡아내며 완벽한 선수가 어떤 것인지 보여주었다. 대학 선수 시절에는

무결점에 가까운 플레이를 선보였는데, 소속대학을 2002, 2003, 그리고 2004년 3년 연속의 전미우승으로 이끌었다. 다이애나는 대학 통산 2,000득점, 600리바운드, 그리고 600어시스트 이상의 기록하며 최초의 Big East(동부리그 최고의 선수상) 선수로써 졸업하였다.

다이애나 토래시의 역대 기록		
득점	리바운드	어시스트
20.0	4.2	4.1

LA 스파크의 캔데이스 파커

캔데이스는 WNBA의 LA스파크에서 데뷔한 2008시즌에 평균 19득점, 10개에 달하는 리바운드, 그리고 정확히 평균 4개의 어시스트를 기록하였다. 이 해에, AP통신에 의하여 올해의 여자스포츠선수로 선정되었다. 캔데이스는 2007년 소속대학인 테네시를 전미우승으로 이끌었을 때, 올해의 대학선수에 뽑혔다. 대학농구 역사상 테네시대학의 가장 훌륭한 선수이기도 하였지만, 56경기만에 1,000득점이라는 기록은 선수 중에서 가장 짧은 기간에 세운 것이었다. 테네시는 양쪽 무릎 부상으로 1학년 때에 유급을 당하였지만, 이러한 기록은 2년 만에 이루어낸 것이다.

캔데이스 파커의 역대 기록		
득점	리바운드	어시스트
18.9	9.4	3.7

LA 스파크의 리사 레일리

고등학교 시합의 전반전에서만 101득점을 올리기도 하였던 리사 레일리는 세 차례의 WNBA MVP를 수상하였다. 통산 평균 17.4득점과 9.4개의 리바운드를 따낸, 공수에 있어 균형 잡힌 선수이었다. 리사는 WNBA에서 2번 우승하였고 리그 역사상 최다득점기록을 가지고 있다.

리사 레일리의 역대 기록		
득점	리바운드	어시스트
17.4	9.4	2.3

위대한 여자농구선수들

코트 위에서 뛰는 훌륭한 성수들을 찾아내려면 좋은 안목을 가져야 한다. 다음의 상자 안에서 선수들의 이름을 찾아내어 보시오.

수 버드(Sue Bird) • 타미카 캐칭(Tamika Catchings)
리사 레슬리(Lisa Leslie) • 낸시 리버먼(Nancy Lieberman)
쉐릴 밀러(Cheryl Miller) • 쉐릴 스우프(Sheryl Swoopes)
레베카 로보(Rebecca Lobo)

HCHERYLMILLERER
KVKELDIUNBOPSU
DUIJKXSUEBIRDTE
NVEIDHALFLDFEYE
ANANCYLIEBERMAN
OOJSWCEHTAMILLE
SHERYLSWOOPESMI
CHECATLCWOBIRBS
NANCELIBOORNAML
REBREBECCALOBOR
TAMIKACATCHINGS

베이브, 당신이 최고다!

여자농구에서 최초의 유명한 선수는 베이브 디드릭슨이었다. 베이브는 1920년대에 활약한 선수였다. AP통신은 그녀를 20세기 전반기의 가장 위대한 여자스포츠선수로 선정하였다. 데이브는 농구 뿐만 아니라 골프, 수영, 그리고 육상경기에서도 뛰어난 모습을 보였다.

역대 WNBA의 위대한 선수들

2006년, WNBA는 리그 창립 10주년을 맞이하여 '역대 최고의 선수'를 선정하였다.

WNBA 역대 최고의 선수	
이름	소속팀 (현 소속 / 이전 소속)
수 버드	시애틀 스톰
타미카 캐칭	인디애나 피버
신시아 쿠퍼	휴스턴 코멧츠
올랜더 그리피스	샌크라멘토 모나취
로렌 잭슨	시애틀 스톰
리사 레슬리	LA 스파크
케이티 스미스	디트로이트 쇼크 / 미네소타 스팅
던 스탈리	휴스턴 코멧츠 / 샬럿 스팅
쉐릴 스우프	휴스턴 코멧츠
티나 탐슨	휴스턴 코멧츠

최고의 선수에 아깝게 이름을 올리지 못한 선수들	
이름	소속팀 (현 소속 / 이전 소속)
루딘 볼튼	샌크라멘토 모나취
샤미크 홀스클러	LA 스파크 / 워싱턴 미스틱스
티차 페니쉐이로	샌크라멘토 모나취
다이애나 토래시	피닉스 머큐리
테레사 워더스폰	LA 스파크 / 뉴욕 리버티

< 점수를 맞추어 보시오! >

경기의 최종 결과는 72 대 79이었다.

다음의 덧셈 중에서 어느 것이 경기 결과와 같은 것인가?

$20 + 40 + 10 + 3 = \underline{\hspace{2cm}}$	$25 + 25 + 15 + 6 = \underline{\hspace{2cm}}$
$34 + 10 + 8 + 10 + 10 = \underline{\hspace{2cm}}$	$11 + 11 + 11 + 11 + 25 = \underline{\hspace{2cm}}$
$1 + 1 + 60 + 3 + 13 = \underline{\hspace{2cm}}$	$22 + 22 + 22 + 10 = \underline{\hspace{2cm}}$
$9 + 9 + 9 + 27 + 26 = \underline{\hspace{2cm}}$	$16 + 10 + 10 + 10 + 10 + 23 = \underline{\hspace{2cm}}$

제 6장. 위대한 감독들

존 우든

존 우든은 타고난 감독이었다. NBA가 인기를 얻는 동안에 대학농구를 국가의 주류 스포츠로 유지시켰으며, 대학농구 역사상 가장 지속적이고 성공적인 체계를 만들어냈다. UCLA대학에서 10번의 우승을 기록하였고, 카림 압둘-자바와 빌 월튼과 같은 미래 NBA의 위대한 선수들을 지도하였다. UCLA가 위치한 도시에서 '웨스트 우드의 마법사'라는 칭호를 얻었으며, 항상 위엄이 넘치는 감독이었다.

[팁 인]

존은 하마터면 UCLA 대학에서 감독 직을 맡지 못할 뻔 하였다. 존의 아내가 미국의 중서부 지역에서 지내기를 원하였기에 미네소타 대학에서 감독 직을 맡을 준비를 하고 있었지만, 기상악화로 인하여 전화기가 먹통이 되면서 최종 확정을 짓지 못하였다. 연락이 없자 존은 미네소타에서 관심이 없는 것으로 알고, UCLA 감독 직을 맡게 된 것이다.

존이 대학 감독으로써의 이루어 낸 통산 전적은 885승 203패였는데, 승률이 80%가 넘는 것이었다. 그는 UCLA에서 27시즌 동안 감독을 맡았으며, 1975년에 은퇴하였다. 그는 1966-1973년의 7시즌 동안 연속으로 전미챔피언에 올랐으며 NCAA토너먼트에서 38연승의 기록을 세웠다. 또한 단일 시즌에서 무패 행진을 4번이나 기록한 유일한 감독이며(4번의 시즌에서 31승 무패를 기록), 선수와 감독으로써 명예의 전당에 이름을 올린 최초의 인물이다.

선수로서, 존은 가드 포지션을 맡으며 퍼듀대학팀에서 2년간의 성공적인 시즌을 보내면서 '최고의 선수 10인'에 2번 선정되기도 하였고 1932년에는 전미챔피언에 올랐다. 감독 직을 시작하기 전, 존은 노트르 데임 캠퍼스 근처의 사우스벤드 센트럴고등학교에서 영어를 가르쳤었고, 같은 학교에서 농구감독을 맡아 218승 42패의 기록을 세웠다. 이렇게 지도자로서의 훌륭한 경험을 바탕으로 세계 2차 대전 중에는 해군장교로서 3년간 복무하게 되었다. 전쟁 이후, 인디애나 교사대학에서 체육부장, 감독, 그리고 선생으로써 근무하였고, 이 대학은 이후에 명칭을 인디애나 주립대학으로 변경하였는데, NBA의 전설 중 한명인 래리 버드를 스타로 만들어낸 곳이다.

규칙을 지킬 것!

훌륭한 감독이 있다면 팀이 경기에서 승리하는 데에 많은 도움이 된다. 이 감독은 강도 높은 훈련을 원한다. 훈련을 받는 선수들이 어떻게 하면 장애물을 비켜갈 수 있는지 선을 그려 나타내 보시오.



감독에게는 바퀴가 달려있다.

신데렐라가 왜 그토록 농구를 못했는지 아는가?

신데렐라의 감독이 호박이었기 때문이다!

아놀드 "레드" 아워백

2006년 후반에 아놀드 "레드" 아워백이 89세의 나이로 세상을 떠나면서 NBA는 한 명의 전설을 잃게 되었지만, 그는 농구팬들에게 수 많은 추억을 남겨주었다. 레드는 사실 57년 동안 프랜차이즈 선수로 활약한 보스턴팀에 합류하기 전에 워싱턴 캐피탈과 트리-

시티 호크스에서 감독생활을 시작하였다. 보스턴에서 감독을 맡으면서, 빌 러셀을 뽑을 권리를 얻기 위해 2명의 선수를 세인트 루이스로 이적시키기도 하였다. 팀의 핵심인 레드리는 NBA 왕조를 구축하였다. 감독으로서 보스턴 셀틱스의 8연속 우승을 포함하여 9번의 우승을 이끌었다. 그가 자신의 감독 경력에 더 많은 우승을 덧붙일 수도 있었지만, 행정가 역할을 맡으면서 능력 있는 선수를 뽑아 1968, 1969 시즌에 팀의 우승에 일조하였다.

셀틱스는 1970년대에 어려움을 겪었지만 레드리가 래리 버드를 발견하였을 때, 이 선수가 보스턴 셀틱스의 미래를 이끌 재목이 될 것을 알아보았다. 래리 버드를 확실하게 붙잡은 후에도 레드리는 래리를 도와줄 수 있는 다른 선수가 더 필요하다고 생각하였다. 레드리는 1981년 신인선발전에서 1라운드 13순위를 얻어 센터인 로버트 파리쉬와 케빈 맥헤일을 뽑았다. 레드리는 북서부지역에서 별다른 활약을 못하던 데니스 존슨과 빌 월튼을 뽑아 훈련을 통하여 그들이 보스턴 셀틱스가 영리하고 강한 팀이 되는 데에 일조할 수 있도록 만들어냈다. 상대방이 제대로 된 플레이를 못하도록 괴롭히는 영리한 가드인 다니 애인지의 영입도 아주 훌륭한 선택이었다.

< 알아두어야 할 단어 >

DNP - 감독의 결정 - DNP는 박스 스코어(선수의 실적을 상세히 기록한 시합 결과표)에서 확인할 수 있으며, 이는 "Did Not Play"를 의미한다. '감독의 결정'은 시합에 출전시키지 않을 선수를 선택하는 것을 말한다. 이러한 경우, 해당선수는 부상, 출전 정지, 또는 다른 어떠한 이유로 인하여 경기를 못 뛰는 것이 아니다.

파이널 포(4강전) - 남녀 대학경기에서 '파이널 포(Final Four)'는 NCAA토너먼트에서 준결승에 진출하게 된 4개의 팀을 말한다. 이 4개의 팀은 NCAA토너먼트의 각 4개 조에서 우승을 한 팀이다.

팻 서밋

누군가가 "역사상 최고의 감독"이 누구냐고 묻는다면, 보통 논란의 여지가 있기 마련이다. 하지만 만약 이 질문이 여자농구에 제한된 것이라면, 그 누구도 팻 서밋이 이룬 바와 견줄 수가 없기에 더 이상의 논란은 무의미하게 된다. 테네시대학의 명예의 전당 감독인 팻은 매년마다 팀을 승리로 이끌었다. 테네시대학의 감독으로 8번째 NCAA우승에 해당하는 2008년 NCAA 결승전이 재현된 이후, 팻은 남녀 대학농구 역사를 통틀어 가장

많은 우승을 차지한 감독이 되었다. 2009시즌 동안 팻은 1,007승 193패로 80%의 승률을 기록하였다. 팻 감독의 지휘아래에, 테네시대학은 16차례나 연속으로 NCAA 4강에 진출하였고 the Sweet 16(16강)에 27회나 진출하였다. 팻은 12명의 올림픽 대표선수를 육성하였고, 모든 선수들은 테네시대학에서 자신들의 능력을 뽐내며 경쟁을 하였다.

모두 다 함께 노래를!

단어는 우리에게 자극을 줄 수 있는 크나큰 힘을 가지고 있다. 이 선수는 자신의 팀을 위하여 노래를 만들기로 하였다. 그런데 가사의 마지막 단어를 채우는 데에 어려움이 있는 것 같다.

(힌트: 마지막의 단어들은 모두 같은 운율이다.)

The game is on, it's getting l _____

(시합이 시작 시간이다, 서두르자.)

The score's close, 87 to 8 ____

(최종 결과는 87 대 88이다.)

It's up to you to decide their f _____ !

(당신이 어떻게 하느냐에 따라서 승패가 판가름 난다!)

Make us proud of our s _____ ;

(우리 도시의 자긍심을 드높이자)

Let's tell the players we think they're g _____ !

(우리가 얼마나 자랑스러워 하는지 선수들에게 알려주자!)

감독이 가르치는 선수 중 한 명과 문제가 생기게 되자, 한 쪽 구석으로 선수를 데려가 물었다.

"문제가 무엇이니? 가르치는 것이 이해가 안되니? 아니면 관심이 없니?"

"문제가 무엇인지 모르겠고, 문제가 있다 해도 저는 상관없어요."

팻 "릴리즈" 라일리

머리를 모두 뒤로 넘긴 헤어스타일의 팻 라일리는 매직 존슨, 제임스 워디, 카림 압둘-자바, 그리고 3개의 NBA우승을 일구어낸 LA 레이커스의 "Showtime(쇼 타임, 전성기)"를 만들어낸 지도자이었다. 팻은 뉴욕 닉스팀의 감독을 맡기 위해 자리를 옮겼으며, 그곳에

서 선수들의 신체능력을 활용한 농구를 할 수 있다는 것을 보여주었다. 뉴욕팀을 NBA 결승전으로 이끌었지만, 우승을 차지하지는 못하였다. 마이애미 히트를 NBA 정상급 팀으로 만들기 위해 팻은 플로리다 지역으로 자리를 옮겼고, 젊은 슈퍼 스타인 드웨인 웨이드와 경험 많은 선수들을 주축으로 팀을 구성하였다. 레이커스에서 샤킬 오닐을 마이애미로 이적시키는 데에 성공하면서 히트는 리그의 경쟁구도를 달아 올렸고 마이애미의 첫 NBA우승을 이끌었다

마이크 "감독 K" 슈셉스키

마이크 감독의 플레이와 감독경력이 어디에 뿌리를 두었는지에 대하여 생각해 본다면, 그가 맡은 팀들이 체계적이고 근본적으로 견고하다는 것은 그리 놀라운 사실이 아니다. 마이크는 웨스트 포인트의 미 육군사관학교에서 선수와 감독 경력이 있었다. 1980년에 군대를 떠나 듀크대학으로 옮겼고, 수 년 동안 성공적인 감독생활을 보냈다. 마이크 감독의 지휘 아래, 듀크대학은 3차례의 전미챔피언에 올랐으며, 감독은 800승 이상을 챙겼다. 그는 12차례의 올해의 감독상에 선정되기도 하였다.

딘 스미스

딘 감독이 은퇴하였을 때, 노스 캐롤리나를 이끌면서 대학농구 역사상 가장 많은 승수를 기록하였다. 그리고 노스 캐롤리나 주민들에게 딘 감독은 감독 이상의 의미를 지녔는데, 한 마디로 딘 스미스는 노스 캐롤리나의 명물이었다. 딘 감독은 노스 캐롤리나대학의 감독을 맡기 전에 3년간 보조감독을 맡았다. 감독으로써 보낸 36년의 시간 동안 879승을 챙기고 패배는 겨우 254번뿐이었다. 딘이 이끄는 노스 캐롤리나는 1982시즌과 1993시즌 전미챔피언에 올랐으며, 농구팀을 거쳐간 학생 중 96%가 학교를 졸업하였다. 또한 1976년 올림픽 대표팀을 이끌어 금메달을 목에 걸었다.

감독의 이상한 작전지시

감독들은 상대팀에게 작전을 노출시키지 않기 위해 종종 선수들에게 암호로 된 신호를 보낸다. 하지만, 이 감독은 바보 같은 신호를 보내는 것 같다. 이 이상한 암호의 첫 번째 단어를 찾아내 보시오.

___ un(뛰어) ___ ound(돌아서) ___ obin('로빈') ___ eguarly(제대로)
 ___ on't(하지마) ___ ribble(드리블) ___ owntown(가운데)

___ erfect(완벽한) ___ layers(선수) ___ lay(플레이)
 ___ olitely(예의 바로게) ___ onihgt(오늘밤) ___ all(키가 큰)
 ___ eams(팀) ___ ake(공을 빼앗다) ___ urns(돌아)
 ___ rateful(훌륭한) ___ uards(가드) ___ et(잡아) ___ oals(슛을 넣어)

바비 나이트

바비 나이트 감독은 인디애나대학에서 두 번의 전미챔피언에 올랐고 통산 902승을 거두면서 모든 남자대학감독을 중 최다승리기록을 가지고 있다. 몇 번의 경우를 제외하고는 팀에서 NBA에 진출할 정도의 슈퍼스타는 없었지만, 강한 수비와 함께 견고한 기본기를 바탕으로 한 적극적인 허슬플레이를 끊임없이 선보였다. 바비는 또한 1984년 올림픽 대표팀을 이끌어 금메달을 목에 걸었다. 인디애나감독 이후에, 전미 12강인 텍사스 텍크 대학으로 자리를 옮기어 은퇴 전까지 농구를 가르쳤다. 바비는 오랜 시간 보조감독을 맡아온 아들인 팻 나이트와 함께 텍크대학에서 성공적인 시간을 보냈다.

던 하스킨

던 하스킨은 목표를 높게 설정하였으며 감독으로써 1966년 텍사스 웨스턴대학의 전미 챔피언을 포함하여 719승을 이루었다. 던이 감독을 맡던 시기에, 모든 감독들이 흑인선수들에게 시합 출전의 기회를 주지는 않았다. 그는 1부 리그에서 선발출전선수를 모두 흑인들로 구성한 최초의 감독이었고, 인기 절정의 켄터키 대학팀을 꺾고 전미챔피언에 올랐다. 38년 간의 감독 경력 동안, 던은 자신의 팀을 14번 NCAA토너먼트에 올려놓았다.

< 재미있는 이야기 >

릭 피티노 감독은 1996년 켄터키대학을 전미챔피언으로 이끌었다. 그는 2001년부터 현재까지 루이스빌 대학의 감독을 맡고 있다. 릭 감독은 프로비던스, 켄터키, 그리고 루이스빌대학 등 3개의 다른 대학팀을 각각 NCAA 4강전으로 이끈 유일한 감독이다.

아돌프 럽

켄터키대학에서 아돌프 럽 감독이 만들어낸 승리와 우승은 대학농구 역사의 한 축을 담당하고 있다. 그의 팀은 1940년대와 1950년대에 4차례의 전미챔피언을 일구어냈다. 아돌프 감독은 켄터키대학에 농구 프로그램을 만들었는데 이는 오늘날의 기준으로 보아

도 최고 수준이었으며, 릭 피티노와 같은 재능있는 감독을 불러들였다. 아돌프 감독은 농구의 창시자인 제임스 네이스미스 박사에게 도움과 지원을 받았던 전설적인 캔자스대학의 감독인 포그 앨런의 대체 감독이었다.

필 잭슨

NBA의 시카고 불스팀의 감독인 필 잭슨은 마이클 조던이라는 세계최고의 선수를 보유하고 있었다. 하지만 팀의 핵심선수인 마이클 조던과 스코티 피펜 외에는 의지할 만한 선수가 없었다. 필 감독이 시카고 불스에서 이루어낸 6번의 NBA우승은 수십 년의 시간이 걸린 업적이 아니었다. 그는 LA 레이커스팀에서 코비 브라이언트, 그리고 샤킬 오닐과 함께 3번의 우승을 추가하였다. 2009년, 레이스에서 코비와 함께 10번째 우승을 달성하면서 위대한 레드 아우바크의 최다우승기록을 갈아치웠다.

제 7장. 명예의 전당

명예의 전당에 대하여

네이스미스 박사를 기리는 '명예의 전당'은 메사추세츠의 스프링필드에 있으며, 선수와 감독뿐만 아니라 농구에 기여한 심판 및 다른 주요 인사들 또한 이름을 올리고 있다. 또한 6개의 팀이 포함되어 있다. 명예의 전당은 농구역사 보전에 무게를 두고 있으며 농구라는 스포츠의 역사적인 자산으로 여겨지고 있다. 1959년에 설립되었으나, 스프링필드 대학에서(제임스 네이스미스 박사가 학생들의 팀워크를 늘리고 추운 겨울기간 동안 체육활동을 장려하기 위한 노력의 일환으로 복숭아 바구니로 최초의 농구를 시작한 곳) 1968년까지는 실재 시설이 운영되지는 못하였다.

2002년, '명예의 전당'은 현재의 80,000 평방 미터에 달하는 규모로 문을 열었다. 농구 팬들은 이곳을 방문할 때마다, 은으로 만들어진 커다란 크기의 농구공과 함께 높게 솟아 오른 탑의 꼭대기에 달린 오렌지 공이 손님들을 맞이하고 있다.

명예의 전당 건물은 3층으로 이루어져있다. The Honor Ring(영광의 원)이 건물내부 전체를 내려다보고 있다. 명예의 전당에 이름을 올린 이들의 신발, 저지, 그리고 농구를 포함한 사진과 전시물들이 있다. 2층에는 '선수 사진관', '체험존', '감독 사진관', '방송 정보관', 그리고 '대학 정보관' 등이 있으며, 이곳은 전당 내에서 가장 많은 물품을 전시하고 있다. 3층에서도 여러 가지 농구와 관련된 자료를 전시하고 있는데, 네이스미스 박사의 자필 노트와 강연 등을 포함하여 농구가 어떻게 탄생하였는지에 대한 내용이 있다. 명예의 전당의 '센터 코트'는 농구 팬들이 직접 슛을 할 수 있는 정식규격의 농구장을 구비하고 있다.

< 알아두어야 할 단어 >

헌액(Induction) - 헌액은 명예의 전당에 이름을 올리거나 등록 또는 기관의 구성원이 되는 것을 말한다.

해설자(Analyst) - 해설자는 시합에서 경기해설을 자세히 해주고 선수나 감독이 왜 그러한 행동을 했는지에 대한 설명을 해준다. 종종 전직 감독이나 선수들이 최고의 해설가가 되기도 하는데, 자신들이 선수, 감독으로 활동하면서 똑같은 일을 경험했었기 때문이다.

현액

네이스미스 명예의 전당은 아주 특별한 곳인데, 왜냐하면 이곳에 전세계의 프로리그, 그리고 미국농구와 국제 아마추어농구를 모두 포함하고 있기 때문이다. 명예의 전당에는 4개의 독립된 심사위원회가 있어 미국인, 여자, 국제선수(외국인 선수), 그리고 은퇴한 선수 중에서 현액 대상자를 선별한다. 은퇴한 대상자의 경우, 선정되기 전에 은퇴 연수가 최소 35년이 되어야 한다.

명예의 전당에 이름을 올릴 자격이 되려면, 선수의 경우 은퇴 한지 최소 5년이 지나야 한다. 심판은 은퇴한지 5년이 경과하거나 고등학교, 대학, 아마추어, 또는 프로 수준의 경기에서 심판으로 최소 25년간의 경력이 있어야 한다. 농구에 기여한 대상자에 관하여서는 특정한 기준은 없지만, 이 경우에 해당하는 사람은 농구에 "중요한 기여를 한 자"로 분류하며, 여러 유명 방송해설가와 스포츠 작가를 포함하고 있다. 농구에 기여도가 높은 사람 중 명예의 전당에 이름을 올린 사람으로는 30년 이상 ESPN의 농구 해설가로 활동해 온 딕 바이털이 있다.

또한 네이스미스 전당은 매년 대학선수를 대상으로 여러 개의 상을 수여하기도 한다. 2004년 이후 제정된 '밥 쿠지'상은 대학의 1부, 2부, 그리고 3부 리그에서 선정된 최고의 포인트 가드에게 수여되고 있다. '프렌시스 포머로이 네이스미스 상'은 신장이 173cm이하인 여자선수와 183cm이하인 남자선수 중에서 매년 최고의 대학선수를 뽑아서 상을 수여한다. 남자선수는 전미농구감독연합에서, 여자선수는 전미여자농구감독연합에서 투표로 선정한다.

< 알아두어야 할 단어 >

각각 12명의 상임 및 비상임 전문가로 구성된 명예 위원회 의원들이 후보자를 대상으로 투표를 한다. 후보자 중 누구라도 18개의 표, 또는 75%의 득표율을 얻게 된 사람은 명예의 전당에 그 이름을 올리게 된다. 위원회는 농구의 순수성을 훼손한 농구인의 경우, 잠정적인 후보자로 선정하지 않을 수 있다.

명예의 전당에 이름을 올린 선수들

카림 압둘-자바, 1995	네이드니얼 아키벌드, 1991	폴 J.애리진, 1977
찰스 바클리, 2006	토마스 B. 바로우, 1980	리차드 F. 배리, 1987
엘진 배일러, 1987	존 베크먼, 1972	윌터 벨라미, 1993
세르게이 벨로브, 1992	데이비드 빙, 1990	래리 버드, 1998
캐롤 블레조스키, 1994	버나드 버그맨, 1974	윌리엄 W. 브래들리, 1982
조셉 R. 브래넨, 1974	알프레드 N. 서비, 1984	윌튼 N. 체임벌린, 1978
찰스 T. 쿠퍼, 1976	크리스미르 코지, 1996	로버트 J. 쿠지, 1970
데이비드 W. 코웬, 1991	존 크로포드, 1997	윌리엄 J. 커닝햄, 1986
데니스 커리, 1997	드래즌 델리퍼직, 2004	로버트 E. 데이비스, 1969
포리스트 S. 디버나르디, 1961	데이비드 A. 디부스체, 1982	앤 드너번, 1995
헨리 G. 디너트, 1968	클라이드 드렉슬러, 2004	조 듀마스, 2006
폴 엔데코트, 1971	알렉스 잉글리쉬, 1997	줄리어스 W. 어빙, 1993
해롤드 E. 포스터, 1964	윌터 프레이저, 1987	맥스 프리드먼, 1971
조셉 F. 펄크, 1977	로렌 게일, 1976	해리 J. 갤러틴, 1991
윌리엄 "팜" 게이츠, 1989	조지 거빈, 1996	토마스 J. 골라, 1975
게일 굿리치, 1996	해롤드 E. 그리어, 1981	로버트 F. 그루엔니그, 1963
클리포트 O. 헤이건, 1977	빅터 A. 한선, 1960	루시아 해리스-스튜어트, 1992
존 해빌리섹, 1983	코넬리어스 L. 호킨스, 1992	엘빈 E. 헤이에스, 1990
마퀴스 헤이네스, 1998	토마스 W. 헤인슨, 1986	너트 홀먼, 1964
로버트 J. 하우스브레그, 1987	배일리 하우스웰, 1997	찰스 D. 하야트, 1959
대니얼 P. 아이셀, 1993	해리 "버디" 재네트, 1994	어빈 "매직" 존슨, 2002
윌리엄 C. 존스, 1976	도널드 네일 존스톤, 1990	K. C. 존슨, 1989
사무엘(샘) 존스, 1983	에드워드 W. 크로세, 1975	로버트 A. 컬랜드, 1961
로버트 J. 래니어, 1992	조 랩치, 1966	낸시 리버맨, 1996
클라이드 E. 로벨르트, 1988	제리 R. 루카스, 1979	앤젤리오 루이세티, 1959
호르덴시아 마르커리, 2005	로버트 맥아두, 2000	브랜치 맥크랜겐, 1960
잭 맥크랜켄, 1962	로버트 맥더머트, 1988	케빈 맥헤일, 1999
에드워드 C. 매켈리, 1960	모세스 말론, 2001	피터 P. 마라비치, 1987
슬래터 N. 마틴, 1981	리차드 S. 맥가이어, 1993	디노 메네그힌, 2003

앤 E. 메이어스, 1993 조지 L. 마이칸, 1959 번 밀켄슨, 1995
 쉐릴 밀러, 1995 버논 얼 먼로이, 1990 켈빈 J. 머피, 1993
 찰스 C. 머피, 1960 할랜 O. 페이지, 1962 로버트 패리쉬, 2003
 드레이즌 패트로빅, 2002 로버트 L. 페이티, 1970 앤디 필립, 1961
 제임스 C. 폴라드, 1977 프랭크 V. 램지, 1981 윌리스 리드 주니어, 1981
 아놀드 (어니) 리젠, 1998 오스카 P. 로버트슨, 1979 존 S. 루즈마, 1961
 존 D. 러셀, 1964 윌리엄 F. 러셀, 1974 아돌프 스케이어스, 1972
 어니스트 J. 슈미드, 1973 존 J. 소코머, 1959 바니 세드런, 1962
 울재나 셈조노바, 1993 빌 W. 샤먼, 1975 크리스천 스테인메츠, 1961
 머리스 스톡스, 2004 아이재이아 토마스, 2000 데이비드 톰슨, 1996
 존 A. 톰슨, 1962 네이트 서먼드, 1984 존 (잭) K. 트위먼, 1982
 웨슬리 S. 언셀드, 1988 로버트 P. 반디비어, 1974 에드워드 A. 와치터, 1961
 윌리엄 T. 윌튼, 1993 로버트 원저, 1987 제리 A. 웨스트, 1979
 네라 D. 화이트, 1992 네오나르드 (레니) 윌킨스, 1989 도미니크 윌킨스, 2006
 리네트 윌킨스, 2006 존 R. 우든, 1960 제임스 워디, 2003
 조지 야들리, 1996

명예의 전당에 이름을 올린 감독들

포레스트 클레어 앨런, 1959 W. 해롤드 앤더슨, 1984 레온 바모어, 2003
 아놀드 "레드" 아우바크, 1968 지노 오리마, 2006 짐 보에헤임, 2005
 저스틴 M. (샘) 배리, 1978 어니스트 A. 블러드, 1960 레이 브라운, 2002
 짐 칼하운, 2005 하워드 G. 캔, 1967 헨리 클리포드 칼슨, 1959
 루이스 P. 카네세카, 1992 버나드 L. 카네베일, 1969 피트 카릴, 1997
 에베레트 N. 케이스, 1981 밴 찬셀러, 2007 존 찬니, 2001
 조디 콘렛, 1998 덴질 (대니) E. 크럼, 1994 찰스 J. 델리, 1994
 에베레트 S. 딘, 1966 안토니오 디아즈-미구엘, 1997 에드거 A. 디들, 1971
 브루스 드레이크, 1972 페드로 페란디즈, 2007 샌드로 감바, 2006
 클레런스 E. 게니스, 1981 제임스 H. (잭) 가드너, 1983 아모리 T. 길, 1967
 알렉산더 가멜스키, 1995 수 건터, 2005 알렉산더 (알렉스) 해넘, 1998

마브 K. 하쉬먼, 1984	던 해스킨스, 1997	에드거 S. 킷키, 1978
하워드 A. 홉슨, 1965	윌리엄 "레드" 호츠먼, 1986	헨리 P. 이바, 1968
필 잭슨, 2007	앨빈 F. 줄리언, 1967	프랭크 W. 키니, 1960
조지 E. 키오건, 1961	로버트 M. 나이트, 1991	마이클 크리젠스키, 2001
존 쿤들러, 1995	워드 L. 램버트, 1960	해리 리츠왁, 1975
키넨스 D. 로이플러, 1964	아더 C. 런보그, 1972	알렉산더 니칼릭, 1998
미르코 노바젤, 2007	애러드 A. 맥쿠첸, 1980	알프레드 J. 맥과이어, 1992
프랭크 J. 맥과이어, 1976	월터 E. 민웰, 1959	레이몬드 J. 메이어, 1978
랄프 H. 밀러, 1988	빌리 모어, 1999	루트 올슨, 2002
존 (잭) T. 램제이, 1992	시자르 루비니, 1994	아돌프 F. 럽, 1968
레오나르도 D. 사치, 1961	빌 W. 쉬먼, 2004	에베레트 F. 쉘튼, 1979
딘 E. 스미스, 1982	팻 헤드 서밋, 2000	프레드 R. 테일러, 1986
존 톰슨, 1999	L. 마가렛 웨이드, 1984	스탠리 H. 와츠, 1986
레오나르도 (레니) 윌킨스, 1998	로이 윌리엄스, 2007	존 R. 우든, 1972
필 울퍼트, 1992	모건 우튼, 2000	케이 야우, 2002

명예의 전당에 등록된 팀

버팔로 저먼스, 1961	더 퍼스트 팀, 1959	더 할렘 글로베트로터스, 2002
오리지널 셀틱스, 1959	뉴욕 렌즈, 1963	텍사스 웨스턴, 2007

< 재미있는 이야기 >

1908년부터 1911년까지 저먼스팀은 111승을 기록하였는데, 특히 이는 농구가 생긴지 얼마 되지 않은 종목이라는 것을 감안했을 때, 놀라울 만한 수의 승리였다.

숨은 그림 찾기

만약 여러분이 유명한 스포츠 스타라며, 모든 사람들은 여러분이 무엇을 하는 지에 대해 알 수 있을 것이다. 그림의 사람들을 보고 유명한 스포츠 스타를 골라내어 보라. 스타들의 바지에는 한 개의 줄무늬가 있고, 헤어 밴드를 쓰고 있으며, 긴 양말을 신고 있다.



대부분의 나라에서는 우리가 사용하는 것과 같은 '농구(basketball)'라는 용어를 사용하지만, 몇몇 나라에서는 이를 자신들만의 언어로 표현하고 있다. 이탈리아에서는 농구를 *basket(바스켓)*이라고 한다. 폴란드에서는 *koszykowka(코스지코우카)*라고 한다. 포르투갈은 *basquete(베스켓)*, 그리고 스페인은 *baloncesto(발롱세스토)*라고 한다.

명예의 전당에 이름을 올린 팀 중에는, 제임스 박사가 농구를 만들었을 때 스프링필드에서 공부를 하던 18명의 학생들로 구성된 제임스 네이스미스의 첫 번째 팀도 포함되어 있다. 이 팀은 1959년에 명예의 전당이 열리면서 헌액되었다. 버팔로 저먼스팀은 1895년 버팔로 이스트사이드 YMCA에서 만들어졌다. 1904년, 버팔로는 전미 AUU 토너먼트 대회에서 우승하였으며, 당시의 경기는 세인트 루이스 올림픽의 시범경기로서 열린 것이었다.

'렌즈'으로도 알려져 있는 흑인들로 구성된 뉴욕 르네상스팀 역시 명예의 전당에 이름을 올렸다. 이 팀은 로버트 더글라스에 의해 1923년에 창단하였다. 비록 팀의 홈 경기를

할렘 르네상스 카지노와 볼룸에서 가졌지만, 전국을 대상으로 순회 경기를 가지면서 유명해졌는데, 전국적으로 활동을 하였다. 렌즈팀은 112승 8패를 기록하였는데, 88번의 경기에서 연승을 하였다. 이 팀은 전미토너먼트대회에서 우승한 최초의 흑인 팀인데, '전미 농구리그 오스코쉬 올스타' 팀에 승리하면서 얻은 결과였다. 통산 2,588승 639패를 기록하였으며, 1949년에 팀은 해체되었다.

명예의 전당에 이름을 올린 또 다른 유명한 전국 순회 팀은 '오리지널 셀틱스'(NBA의 보스턴 셀틱스와 아무런 관련 없음)인데, 이 팀은 1920년대의 프로 순회 경기팀이었다. 오리지널은 '뉴욕 셀틱스'에서 유래된 팀으로, 몇몇의 팀원들은 뉴욕 셀틱스에서 왔으며 이외의 선수들 대부분은 '뉴욕 시티의 웨스트 사이드'팀에서 왔다. '오리지널 셀틱스'는 전국순회경기 계획을 결심하기 전에 몇 개의 신생리그에서 시합을 가졌는데, 일년에 약 175번의 경기를 하였다. 팀의 승률은 90%였으며, 1922-1923시즌에 기록한 193승-11무-1패의 성적은 여전히 농구 역사상 가장 경이로운 기록이다. 농구팀들은 1926년에 '미국농구리그'에서 뛸 수밖에 없었는데, 이 리그에 합류하지 않고서는 '셀틱스'로 경기를 할 수 없었기 때문이었다. '셀틱스'팀은 첫 두 번의 시즌 동안 리그를 초토화시켜 버린 탓에, 리그에서는 팀을 해체시키고 해당 선수들을 다른 팀으로 옮겨버렸다.

기술과 열정과 함께 신나는 플레이를 선사했던 '할렘 글로베트로터스'팀 또한 명예의 전당에 이름을 올린 또 다른 팀이다. 1926년에 창단하였고, 2008년까지 118개의 나라에서 20,000번 이상의 경기를 뛰었다. 이 팀이 창단할 당시에는 논란이 많았지만, 환상적인 드리블, 항상 성공할 것만 같은 상상도 못할 슛, 그리고 세계의 관중들에게 기쁨을 주는 쾌활함으로 지금은 전세계적으로 농구팬들에게 가장 인기 있는 팀이다. 또한 이 팀은 실재 농구에서도 큰 재능을 보였다. 일찍이, 1948년과 1949년에 조지 마이칸이 이끄는 미니애폴리스 레이커스팀을 꺾었다. 마퀴스 헤이니스, 메드올락 레만, 기스 어스비, 그리고 켈리 닐 같은 선수들이 보여준 스포츠 외교관으로써의 삶은 우리들에게 쉽게 잊혀지지 않을 것이다.

1966년의 '텍사스 웨스턴'팀(지금은 엘 파소에 위치한 텍사스 대학)은 돈 호킨스감독이 주전선수 5명을 흑인선수로 기용한 최초의 감독이 되면서 대학농구역사의 한 획을 그었다. 텍사스 팀은 전미결승전에서 아돌프 러프감독이 있는 우승후보 팀인 켄터키대학을 72-65로 물리쳤다. 2006년에 개봉한 '*Glory Road(글로리 로드)*'영화는 1966년의 '텍사스 웨스턴' 대학팀을 바탕으로 만든 영화이다.

다른 그림 찾기

이 명예의 전당은 아주 특이할 수도, 아닐 수도 있다. 7개의 다른 점을 찾아내 보시오.



제 8장. NBA결승전

역대 우승팀들

사람들은 농구선수를 기억하지만 선수들은 리그우승팀을 기억하는데, 여기에서 우승팀이란 NBA에서 우승을 한 팀을 말한다. 한번쯤은 이러한 질문을 들어보았을 것이다. "그러면 우승을 한 선수는 얼마나 많은 우승반지를 가졌습니까?" 행운이 따른 우승이든 아니든지 간에 NBA에서 우승은 정말 어려운 일인데, 우승여부에 따라 위대한 선수들이 결정되는 것이다. 이제부터 역대 NBA우승팀에 대하여 간략한 소개를 하겠다. NBA 결승전에 오르기 위해 각 팀들은 플레이오프를 경기를 치른다. 서부리그와 동부리그에 각각 8개의 팀들이 결승전에 진출하기 위해 실력을 겨루게 된다. 7번의 시리즈에서 최고의 활약을 펼치는데, 한 시리즈에서 4승을 먼저 거두는 팀이 다음 라운드에 진출하고, 패배한 팀은 플레이오프에서 떨어지게 된다. 최종적으로는 각각의 리그에서 한 팀씩, 총 두 개의 팀만이 남게 된다. 이 두 팀이 NBA우승을 위해 맞붙는 것이다.

1947

'미국농구연합'의 첫 번째 리그결승전에서는 전국에서 가장 유명한 두 팀인 시카고와 필라델피아가 맞붙게 되었다. 동부리그 소속인 필라델피아 워리어스는 이후에 명예의 전당에 이름을 올린 조 펄스가 팀을 이끌고 있었다. 필라델피아는 5경기만에 서부리그의 시카고 스태그팀을 이기고 리그초대챔피언에 올랐다.

< 재미있는 이야기 >

1947년 최초의 농구신인선발에서, 뉴욕 닉스는 와트 미사카를 1라운드에서 뽑았다. 와트는 1944년 소속팀인 유타대학을 NCAA 우승으로 이끌고 1947년에 NIT에 선정되었다. 더 중요한 것은, 와트 선수가 미국 전역에 있는 다른 일본계 미국인들에게 큰 위안거리가 된 것인데, 이들 중 대부분은 2차 세계대전 동안 묘지 근처의 지역에서 강제 거주를 하였던 것이다.

1948

필라델피아의 아성에 강타를 하며, 볼티모어 불레츠는 워리어스를 4승 2패로 누르며 리그에서 첫 우승을 하는 데에 단지 6경기밖에 필요하지 않았다.

1949

미니애폴리스 레이커스의 센터인 조지 마이칸은 리그의 가장 훌륭한 빅맨 중 한 명이 되었다. 205cm 신장의 조지 마이칸은 소속팀을 이끌고 워싱턴 캐피톨을 6경기만인 4승 2패로 우승을 차지하였다.

1950

1950년 결승전에서, 미니애폴리스팀은 시라큐스 네셔널팀을 전년도와 같이 6경기, 4승 2패로 물리치면서 최초의 2연패를 달성한 팀이 되었다.

1951

로체스터 로얄팀과 뉴욕 닉스팀은 전국의 관심을 뉴욕 도시로 끌어 모았으며, 로체스터가 7번의 경기를 갖는 접전 끝에 4승 3패로 승리하였다.

< 재미있는 이야기 >

비록 똑같은 팀 이름을 사용하고 있지는 않지만, 로체스터 로얄팀의 역사는 오늘날까지도 이어지고 있다. 이 팀은 미국 전역을 대상으로 홈코트를 옮겨왔는데, 1985년에 새크라멘토 킹스가 되기 전에는 신시네티, 캔사스 시티에 있었다. 이 팀은 1951년 우승 이후로 현재까지 단 한번도 우승을 하지 못하고 있다.

1952

미니애폴리스는 2연패를 달성한 이후 2년이 지난 후에 다시 한번 더 결승전에 올라 뉴욕 닉스를 7번의 경기만에(4-3) 물리치며 우승을 차지하였고, 이는 시리즈를 꽉 채운 박진감 넘치는 결승전이었다.

1953

미니애폴리스와 닉스가 전년도와 똑같이 결승전을 다시 만났으며, 우승팀은 이전과 같았지만 시리즈는 겨우 5경기만에 종료되었다. 닉스는 단 1승 밖에 챙기지 못하였다.

1954

8년의 NBA 기간 동안, 미니애폴리스 레이커스는 4번의 우승을 차지하였는데, 이번에

는 시라큐스 네셔널을 상대로 4승 3패를 기록하며 우승을 차지하였다.

1955

두 번의 결승전 진출에도 우승을 하지 못하였던 시라큐스는 포트 웨인 피스톤즈를 7경기만에 물리치며 첫 우승을 차지하였다.

1956

포트 웨인팀이 결승전으로 돌아왔지만, 다시 한번 패배를 맛보았다. 필라델피아 워리어스가 초대챔피언에 오른 이후 두 번째 우승을 차지하였는데, 4승 1패를 기록하며 손쉽게 챔피언에 올랐다.

1957

1957은 보스턴 셀틱스팀에게 특별한 시작을 의미하는 것이었다. 셀틱스는 결승에 처음으로 진출하여 세인트 루이스 호크스를 7경기만에 물리쳤다.

1958

더 없이 행복한 기분은 1년밖에 지속되지 않았는데, 세인트 루이스 호크스가 결승전에 다시 올라와 보스턴 셀틱스를 6경기만에 누르고 우승을 차지하였다.

1959

셀틱스가 우승을 결정짓는 시합장으로 돌아오면서 3년 간 2번의 우승을 차지하는데, 리그에서 5번의 우승 경험이 있는 미네소타 레이커스를 상대로 최초의 4-0의 압승을 거두었다.

1960

보스턴 셀틱스팀은 세인트 루이스 호크스와 다시 한번 더 결승에서 만났으며, 4년 동안 3번째 우승을 차지하는 데에 7번의 경기가 걸렸다. 이로써 보스턴은 NBA의 진정한 왕조 형성에 박차를 가하게 되었다.

팀 이름을 알맞게 연결할 것

농구에서 각각의 선수들은 최고의 선수가 되어야 하지만, 이보다 더 중요한 것은 팀 플레이어가 되는 것이다. 다음의 각 팀을 알맞은 도시(홈코트)와 연결시켜 보시오.

휴스턴	랩터스
시애틀	히트
애틀랜타	피스톤즈
로스 엔젤레스(LA)	닉스
토론토	소닉스
뉴욕	볼스
보스턴	호크스
디트로이트	레이커스
올랜도	매직
시카고	셀틱스
마이애미	로켓츠

< 퀴즈 > 강아지와 농구선수의 차이는 무엇인가?

< 정답 > 강아지는 농구공을 보면 **침**을 흘리지만, 농구선수는 농구공을 드리블 하며 수비수 사이로 **침투**한다.

1961

전통의 강호인 세인트 루이스 호크스가 다시 한번 결승에 올랐지만 보스턴에 의해 저지당하였으며, 단 한번의 승리만을 기록하며 5경기만에 셀틱스의 3년 연속 우승을 지켜보아야만 하였다.

1962

수 십년 동안 농구팬들이 봐왔던 일이 다시 일어나게 되었다. 보스턴 셀틱스는 결승전에서 LA 레이커스를 만나 4연속 우승을 달성하였으며 이는 지난 6년간 5번째의 우승에 해당하는 것이었다. 하지만 그 과정은 순탄치 않았는데, 시리즈는 최종 7경기만에 승부가 결정이 났을 정도로 치열하였기 때문이다.

1963

보스턴이 또 다시 우승을 차지한다. 셀틱스가 LA 레이커스를 물리치는 데에 6번의 경기가 필요했고 통산 6번의 우승과 함께 5회 연속 챔피언에 올랐다.

1964

이번에는 캘리포니아의 또 다른 팀인 샌 프란시스코 워리어스가 셀틱스와 함께 우승을 다투었지만, 결과는 4-1로 보스턴 셀틱스의 승리이었다.

1965

LA 레이커스는 익숙한 결승상대인 보스턴 셀틱스를 상대로 공세를 퍼부었다. 하지만 셀틱스에게 7연속 NBA우승을 차지하는 데에는 5번의 경기면 충분하였다.

1966

LA 레이커스가 보스턴 셀틱스를 상대로 결승에 올라 마지막 7차전까지 시리즈 내내 상대를 압박하였다. 하지만 결국, 셀틱스가 8연속 우승을 달성하였다.

1967

필라델피아 76ers(식서스)팀이 셀틱스를 지역리그 결승전(4강)에서 4-1로 떨어뜨렸다. 필라델피아는 샌 프란시스코 워리어스와 결승전에서 6경기, 4승-2패로 물리치고 우승을 차지하였다.

1968

셀틱스는 익숙한 결승상대인 LA를 만났고, LA는 6경기만에 셀틱스에게 패하였다.

1969

보스턴 셀틱스는 LA의 결승 MVP 선수인 제리 웨스트(결승 MVP가 처음으로 선정된 것)의 예상을 뛰어넘는 활약에 고전을 면치 못하였지만, 레이커스의 전력이 셀틱스를 뛰어넘기에는 부족하여 4-3으로 보스턴이 우승을 차지하였다.

1970

3차례의 준우승을 경험한 이후 뉴욕 닉스가 드디어 첫 NBA우승을 차지하였다. 윌리스

리드는 닉스를 이끌며 7경기만에 LA를 꺾으면서 MVP에 올랐다.

< 알아두어야 할 단어 >

MVP - MVP는 "Most Valuable Player"(가장 훌륭한 선수)의 약자이다. MVP는 NBA 결승, 올스타 게임, 그리고 NBA 정규리그에서 각각 선정된다. 각각의 상은 일정한 선정절차를 거치는데, NBA MVP는 대중매체 또는 리그 운영진, 선수, 그리고 감독들의 투표를 통하여 결정된다.

1971

218cm의 카림 압둘-자바는 소속팀인 밀워키 벅스를 첫 NBA 결승에 올려놓았다. 결승 상대인 볼티모어 불레츠를 4-0의 완승으로 꺾고 MVP에 선정되었다.

1972

윌트 채임벌린이 소속팀인 LA 레이커스를 이끌고 뉴욕 닉스를 맞아 4-1로 승리하는데에 주도적인 역할을 하였다.

1973

다시 한번 NBA 결승 MVP에 오른 윌리스 리드의 뉴욕 닉스는 LA를 상대로 압도적인 모습을 보이며 5경기만에 우승을 차지하였다.

1974

MVP 존 하블섹이 뛰어난 능력을 지닌 선수들로 이루어진 전력과 끈적한 수비를 앞세운 보스턴 셀틱스를 이끌며 시리즈 7경기를 모두 치르는 접전 끝에 밀워키 벅스를 누르고 우승을 차지하였다.

1975

골든 스테이트 워리어스는 연고지인 북부 캘리포니아와 홈코트인 '베이 아레나'에서 최초의 NBA 결승전을 가졌으며, MVP 릭 배리는 워싱턴 불레츠를 4-0의 완승으로 누르며 소속팀을 챔피언에 올려놓았다.

1976

보스턴 셀틱스는 지난 3년 간 두 번의 프랜차이즈팀 재편성을 하며 또 다시 NBA우승을 차지하였다. 셀틱스는 피닉스 선즈를 상대로 4-2로 승리하였고, 조 조 화이트가 MVP에 올랐다.

1977

포틀랜드 트레일 블레이저스는 첫 번째 NBA우승을 차지하면서 태평양 북서리그의 자랑거리가 되었다(현재까지도 2번째 우승을 달성하지는 못하고 있다). 블레이저스는 빌 윌튼의 눈부시 활약으로 필라델피아 76ers(식서스)를 6경기만에 누르고 왕좌에 올랐다.

1978

MVP 센터인 웨스 언셀드가 이끄는 워싱턴 볼레츠가 혜성같이 나타난 시애틀 슈퍼 소닉스에 제동을 걸며 7경기만에 우승을 차지하였다.

1979

지난 3년 간 두 번째로, 태평양 북서리그의 농구팬들은 시애틀 슈퍼 소닉스가 첫 NBA우승을 차지하는 기쁨을 만끽하였다. MVP 데니스 존슨이 이끄는 소닉스는 워싱턴 볼레츠를 4-1로 물리쳤다.

1980

MVP로 선정된 매직 존슨은 소속팀인 LA 레이커스가 필라델피아 76ers(식서스)를 물리치는 데에 핵심적인 역할을 맡았다.

1981

보스턴 셀틱스가 NBA우승을 차지하며 다시 한번 정상의 자리를 차지하였다. 휴스턴 로켓츠를 상대로 6경기만에 보스턴의 우승을 이끈 세드릭 맥스웰이 MVP에 선정되었다.

< 재미있는 이야기 >

카림은 42세까지 NBA에서 선수로 활동하였는데, 이는 NBA선수로서는 아주 많은 나이였다. 그는 건강한 신체와 함께 올바른 식단을 유지하면서 오랫동안 선수생활을 이어갔는데, 카림은 또한 명상 수련을 하기도 하였다.

1982

매직 존슨과 소속팀인 LA 레이커스는 6경기만에 필라델피아 76ers(식서스)를 완패시키며 3년 동안 2차례의 챔피언에 올랐다.

1983

7년간 4차례 챔피언 결정전에 오른 필라델피아 76ers(식서스)는 LA 레이커스를 4-0으로 누르고 1967년 창단 이후 첫 우승을 차지하였다. 필라델피아의 모세스 마론이 MVP에 선정되었다.

1984

보스턴 셀틱스의 래리 버드는 소속팀을 이끌고 LA 레이커스를 맞이하여 박진감이 넘치는 7차전의 경기 끝에 우승을 차지하였고 MVP에 선정되었다. 이는 다가올 두 팀의 라이벌 전에 시작을 알리는 시리즈이었다.

1985

카림 압둘-자바는 LA 레이커스라는 기계 속에서 톱니바퀴와 같은 역할을 맡아 팀의 우승을 이끌었고, 이는 자신이 첫 MVP에 선정된 후 14년이 지난 후의 일이었다. 그 누구도 카림과 같이 긴 시간의 차이를 보이며 MVP에 선정된 선수는 없었다. 레이커스는 라이벌인 보스턴 셀틱스를 6경기만에 누르고 챔피언에 올랐다.

1986

셀틱스는 3년 동안 3차례의 결승전에 진출하였다. 래리 버드가 두 번째 MVP 선정되는 활약을 보이면서 휴스턴 로켓츠를 6경기만에 누르고 정상에 올랐다.

1987

이번 결승전을 21년간 이어져왔던 셀틱스와 레이커스의 위대한 라이벌전의 마지막이었다. 매직 존슨은 셀틱스를 4-2로 누르면서 생애 3번째 MVP에 선정되었다.

1988

LA 레이커스의 파워 포워드인 제임스 워디가 MVP에 올랐으며, 소속팀이 디트로이트 피스톤즈를 7차전 끝에 물리치는 데에 일조하였다.

< 재미있는 이야기 >

1988년 NBA 결승전의 마지막 7차전에서 108-105로 아깝게 패배한 직후, 피스톤즈팀의 주전선수인 아이지아 토마스와 빌 램비어는 우승을 축하하는 레이커스 선수대기실에서 샴페인 한 병을 흠치고 자신들의 대기실로 돌아왔다. 이후 2004년 '디트로이트 프리언론사'와의 인터뷰에서, "우리는 흠친 샴페인을 돌려 마시면서 다음 해에 다시 결승에 올라 챔피언이 되어 걸어나가자고 맹세하였다." 라고 밝혔다.

1989

10시즌 동안 8차례 결승진출에 성공한 레이커스이었지만, 상대팀인 디트로이트 피스톤즈는 만반의 준비를 하고 있었다. 기량이 절정에 다다른 슈팅가드 조 듀마스는 MVP에 선정되었고, 노쇠화된 레이커스를 4-0으로 완패시키는 데에 주도적인 역할을 하였다.

1990

디트로이트 피스톤즈가 3년 연속으로 챔피언 결정전에 올랐다. 아이지아 토마스는 MVP가 되었고 포틀랜드 트레일 블레이저스를 맞이하여 5경기만에 우승을 차지하였다.

1991

마이클 조던이 등장하였다. 시카고 불스팀은 동부리그에서 디트로이트의 아성을 무너뜨리며 NBA에서 누구나 인정하는 강팀이 되었다. 마이클 조던은 팀을 이끌고 5경기만에 레이커스를 물리치며 MVP에 오르는 영예를 안았고, 레이커스는 이후 2000년까지 결승전에 오르지 못하였다.

[팁 인]

마이클 조던은 5남매 중 셋 째이다. 두 명의 형과 2명의 여동생을 두고 있다. 형인 마이클 제임스는 2006년 35 Signal 연대 XVIII 공수부대의 준위로 전역하였다.

1992

시카고 불스와 마이클 조던은 포틀랜드 트레일 블레이저스를 6경기만에 떨어트렸고, 불스는 2년 연속 챔피언의 자리에 올랐다. 조던 역시 2년 연속으로 MVP에 올랐다.

< 재미있는 이야기 >

하킴 올라주원은 17살 때까지 단 한번도 농구를 해보지 않았지만, 그는 NBA에서 가장 위력적인 센터 중 한 명이 되었다. 지금까지도 모든 기록지에 자신의 신장이 210cm라고 나타나 있지만, 자신의 실제 키는 205cm를 조금 넘는다고 밝혔다.

1993

볼스가 세 번째의 결승전에 올라왔다. 마이클은 결승 상대인 피닉스 선즈를 물리치며 자신의 세 번째 MVP에 올랐다.

1994

볼스가 떨어졌다. 마이클 조던이 은퇴를 밝히고 미국 마이너 리그에서 야구 선수로 활동을 하였기 때문이다. 거친 플레이를 자랑하는 뉴욕 닉스가 결승전에 올랐지만, 휴스턴 로켓츠가 7차전까지 가는 접전 끝에 4-3으로 우승을 차지하였다. 로켓츠의 하킴 올라주원이 MVP에 올랐다.

1995

올랜도 매직의 샤킬 오닐이 새롭게 등장하였다. 하지만 경험이 많은 휴스턴 로켓츠가 4경기만에 매직을 완패시키면서 우승 트로피를 챙겼다. MVP는 올라주원이 수상하였다.

1996

1994-1995 시즌 막바지에 마이클 조던이 소속팀으로 복귀하였고 팀을 플레이오프로 이끌었다. 결승전에서 시애틀 슈퍼소닉스를 6경기만에 물리치고 조던은 생애 4번째 MVP에 선정되었다.

1997

시카고 볼스 주의보가 다시 발령되었다. 조던이 이끄는 볼스는 6차전 끝에 유타 재즈를 물리쳤다. 조던은 자신의 경이로운 능력으로 또 다시 MVP에 선정되었다.

1998

작년과 똑같은 상황이 벌어졌으며, 볼스가 유타 재즈를 누르고 8년 동안 두 번의 3연

속 우승을 차지하면서 마이클 조던이 MVP에 올랐다. 이는 마이클의 6번 째 우승이자 6번의 MVP에 선정된 것이었다.

1999

젊은 신인 센터인 팀 던컨이 데이비드 로빈슨을 도우면서 소속팀인 샌 안토니오의 새로운 전력이 되었다. 팀 던컨이 가세하면서 챔피언 결정전에서 뉴욕 닉스를 6차전 만에 누르고 우승을 차지하였으며, 던컨이 MVP에 선정되었다.

< 재미있는 이야기 >

마이클 조던이 1998년 챔피언 결정전 마지막 경기 중, 자유투 근처에서 던진 점프 슈트는 많은 농구팬들에게 명 장면으로 기억되고 있다. 조던은 유타 재즈를 누르고 두 번째의 3연패를 달성한 이후에 은퇴하였다. 비록 3년 후에 워싱턴 워저드로 복귀하였지만, 마이클은 최고 전성기 시절을 시카고 불스에서 보냈다.

[팁 인]

데이비드 로빈슨은 농구선수로서 올림픽을 통하여 국가에 헌신했을 뿐만 아니라, 해군 군사학교를 졸업한 이후 미 해군에서 2년간 군복무를 하였고 중위로까지 진급하였다. 또한 데이비드는 체력평가수업에서 해군군사학교 역사상 가장 높은 점수를 기록하였다.

2000

레이커스는 매직과 카림에서 샤킬 오닐과 코비 브라이언트 콤비의 팀이 되었으며, 인디애나 페이스서를 6차전 끝에 누르고 우승을 차지하면서 샤크(샤킬 오닐의 애칭)가 MVP에 올랐다.

2001

필라델피아 76ers(식서스)의 앨런 아이버슨은 샤크의 레이커스를 도무지 막을 수 없었으며, 5경기만에 패배하게 되었다. 샤크는 수 차례의 우승경험이 있는 레이커스에서 자신의 2번 째 챔피언과 MVP에 올랐다.

2002

좋은 일은 3번에 걸쳐서 일어나는데, 마이클 조던이 3연패를 이룬 이후, 샤크가 레이커스를 이끌고 3번째의 결승전에서 상대팀을 물리쳤다. 레이커스는 뉴저지 네츠에게 완승을 거두었다. 샤크는 다시 한번 더 MVP에 선정되었다.

2003

샌 안토니오 스퍼스가 새로운 강자로 떠오르면서 서부리그 강팀인 레이커스는 플레이오프에서 떨어지게 되었다. 스퍼스는 2년 연속 결승전에 오른 뉴저지 네츠를 6경기만에 물리쳤다. 팀 던컨이 자신의 생애 2번째 MVP에 선정되었다.

< 재미있는 이야기 >

2003년 디트로이트 쇼크팀은 WNBA에 첫 우승을 차지함으로써 쇼크와 피스톤즈는 NBA와 WNBA에서 동시에 우승을 차지하였다. 이는 같은 도시를 연고지로 하는 두 팀이 동시에 우승을 차지한 것으로, 역사상 처음 있는 일이다.

2004

존 하빌섹 감독이 과거에 셀틱스를 균형 잡힌 팀으로 이끌었던 것처럼, 디트로이트 피스톤즈에서는 MVP 플레이어인 찬시 빌러스를 필두로 균형 잡힌 공격전략을 만들었으며, 결승전에서 5경기만에 레이커스를 물리쳤다.

2005

샌 안토니오는 또 다른 MVP 플레이어인 팀 던컨의 활약으로 전년도 챔피언인 디트로이트 피스톤즈를 7차전 만에 물리치고 우승을 차지하였다.

2006

마이마이 히트는 샤킬 오닐과 'NBA우승'이라는 단 한 가지 목적을 위하여 1년 계약을 맺었다. MVP를 수상한 드웨인 웨이드는 화려한 플레이를 펼치는 가드였으며, 결승전 상대인 델러스를 6차전 끝에 물리치는 데에 가장 많은 득점을 올린 선수이다.

2007

샌 안토니오 스퍼스는 르브론 제임스가 이끄는 클리블랜드 캐벌리언스를 시리즈 전적 4-0의 완승으로 꺾으며 지난 5년 동안 3번의 NBA우승을 차지하였다. 토니 파커가 MVP에 오르는 영예를 안았다.

2008

셀틱스가 비 시즌 동안 많은 일을 해냈는데, 영원한 올스타 플레이어인 미네소타의 케빈 가넷과 계약을 맺고, 리그 최고의 슈팅가드인 레이 앨런을 영입하면서 폴 피어스와 함께 팀을 이루게 만들었다. 보스턴은 결승전에서 레이커스를 만나 압도적인 모습을 보이며 6경기만에 우승을 차지하였고, 폴이 MVP에 선정되었다.

2009

LA 레이커스가 결승전에서 올랜도 매직을 5경기만에 물리쳤다. 코비 브라이언트가 MVP에 뽑혔지만 파우 가솔과 트레버 아리자와 같은 든든한 지원군이 우승에 많은 기여를 하였다. 레이커스의 감독인 필 잭슨은 NBA 역사상 최다 우승기록인 자신의 열 번째 NBA우승반지를 얻었다.

세계의 농구팀들

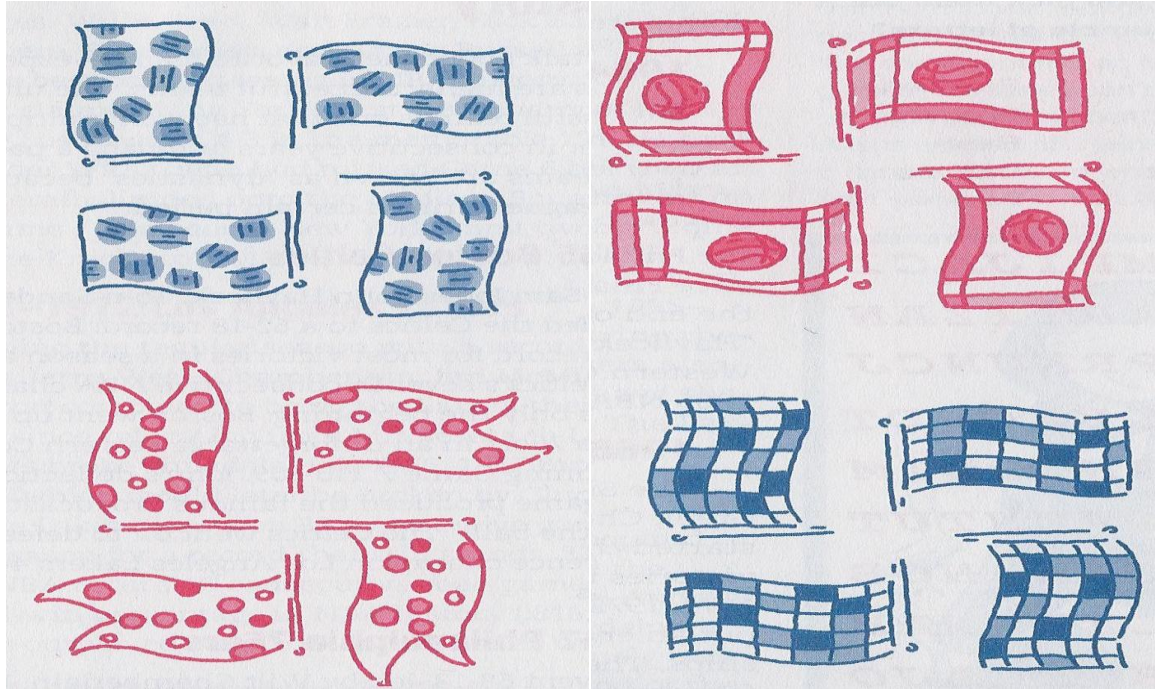
유럽의 여러 나라들은 자체적인 농구팀을 보유하고 있다. 다음의 뒤죽박죽이 된 철자들 속에서 팀의 이름을 찾아내어 보시오.

Armani Partizan Barcelona Prokom Cibona
Real Joventut Unicaja Olimpija

OLIMPIJACI	PLPARTIZAN
BARPRKUNCJ	REALKJOVDT
ARMANIOLIM	KOJOVENTUT
CIBONAANOB	BARCELONAB
PROKOMCAJO	OLIUNICAJA

틀린 그림 찾기

다음의 팀들은 모두 팀 깃발을 가지고 있다. 하지만, 누군가가 틀린 모양의 깃발을 진짜들 사이에 살짝 끼워놓은 것 같다. 틀린 한 개의 깃발을 찾아 내어 보시오.



< 깃발 만들어 보기 >

여러분들도 자신만의 깃발을 만들 수 있다. 직사각형의 종지와 색연필을 준비하시오. 가족 상징, 애완동물 그림, 또는 여러분이 좋아하는 어떠한 것도 활용할 수 있다.

NBA 역사상 가장 위대한 8개의 팀

농구팬들은 자신들이 가장 좋아하는 팀에 대한 이야기를 즐겨 하는데 특히, 좋아하는 팀이 훌륭한 성적을 내는 경우에 그러하다. 위대한 팀이라는 분명한 증거 중 하나는 연패를 하거나 또는 특정 기간 동안에 수 차례의 우승을 한다는 것이다. 이러한 팀들은 우승을 하는 기간 동안 리그에서 압도적인 모습을 보이기 때문에 "왕조"라고 불리 운다.

1964-1965 시즌의 보스턴 셀틱스

빌 러셀, 샘 존스, 존 해빌섹, 톰 샌더스, 그리고 톰 하이슨은 셀틱스를 이끌며 62승 18패를 기록하였다. 이때의 보스턴은 NBA 단일시즌 최고승리기록을 갱신하였고 셀틱스의 7년 연속우승을 이루어냈다. 그러나 이는 시작에 불과하였다. 보스턴은 지금까지도

회자되는 동부리그 결승전에서 필라델피아 76ers(식서스)를 만나 최종시리즈까지 이어지는 접전 속에서 110-109로 승리하였다. 경기 막판에 존이 보여준 집중력은 "해빌섹"이 공을 가로챘습니다!"라는 유명한 해설문구를 만들어냈다. 셀틱스는 NBA결승전에서 서부리그 챔피언인 LA 레이커스를 4승 1패로 물리쳤다.

1966-1967 시즌의 필라델피아 76ers(식서스)

식서스는 월트 채임벌린, 할 기어, 체트 워커, 그리고 빌리 커닝햄이 팀을 이끌며 68승 13패를 기록하였다. 필라델피아는 시즌 초반에 46승 4패를 기록하였고 단일시즌 최고승수를 기록하였다(하지만 이 기록은 1971-1972 시즌의 LA 레이커스에 의해 갱신되었다). 이 기념비적인 시즌은 또한 보스턴의 8연속 NBA우승에 종지부를 찍게 하였다. 식서스는 1967 NBA결승전에서 샌 프란시스코 워리어스를 누르게 전에 동부리그결승에서 셀틱스를 4-1의 전적으로 물리쳤다.

1969-1970 시즌의 뉴욕 닉스

시즌 전적 60승 22패의 기록할 정도로 이 팀은 많은 재능을 지닌 팀이었다. 윌리스 리드, 월트 프레이저, 딕 바넷, 데이브 디버스처, 빌 브래들리, 그리고 케이지 러셀은 NBA 역사상 최고의 패스 팀 중 하나였던 뉴욕 닉스에서 핵심적인 역할을 맡았다. 이러한 선수들로 구성된 닉스는 지금도 회자되는 1970년 NBA 결승전에서 LA 레이커스를 4-3의 전적으로 물리치고 첫 우승을 차지하였다. 6차전에서 다리부상으로 결장하였던 팀의 리더인 윌리스는 7차전 전에 문자 그대로 다리를 절뚝거리며 '메이슨 스퀘어 가든'(뉴욕의 홈코트)에 나타나 팀의 첫 번째 2득점을 올리며 닉스의 113-99의 승리에 기여하였다.

1971-1972 시즌의 LA 레이커스

정규시즌을 69승 13패로 마감한 게일 굿리치, 제리 웨스트, 챔버레인, 짐 맥밀리언, 그리고 해피 헤어스톤은 함께 힘을 모아 연고지를 미네소타에서 레이커스로 옮긴 이후 첫 번째의 NBA우승을 팀에게 안겨다 주었다. 레이커스는 필라델피아가 1966-1967 시즌에 세운 단일시즌 최고승수기록을 깨트렸다(하지만 1995-1996 시즌의 시카고 불스에 의해서 새로운 기록이 생기게 되었다). 레이커스는 또한 정규시즌 동안 33연승을 기록하였는데, 이 기록은 아직까지도 유지되고 있다. 그리고 레이커스는 원정경기에서 16연승의 기록과 NBA 역사상 가장 높은 원정경기승률을 가지고 있다(80% 이상으로 31승 7패를 기

록함). 레이커스는 결승에서 뉴욕을 만나 4-1의 전적으로 손쉽게 우승을 차지하였다.

1982- 1983 시즌의 필라델피아 76ers(식서스)

자유 계약으로 식서스에 합류한 모제스 말론은 줄리어스 어빙, 앤드류 토니, 머리스 칩스, 그리고 바비 존스와 같이 어느 누구와도 비교할 수 없는 탁월한 재능을 가진 선수들은 필라델피아를 정규리그에서 65승 17패로 이끌었고, 16시즌 만에 소속팀인 필라델피아에게 첫 NBA우승을 안겨다 주었다. 모제스는 식서스가 플레이오프의 매 라운드에서 4전 전승을 기록할 것이라고 대중에게 알렸는데, 7전 4승 제에서 4승은 다음 라운드로 진출하기 위해 필요한 승수이다. 하지만 이러한 모제스의 장담은 아주 허황된 소리가 아니었다. 필라델피아는 동부리그결승전에서 밀워키 벅스를 상대로 5경기만에 NBA 결승 티켓을 거머쥐었다. 식서스는 플레이오프 1라운드에서 레이커스를 만나 4연승으로 순항하였고 NBA결승에서는 닉스를 4-0으로 순식간에 물리쳤다. 필라델피아는 NBA플레이오프 역사상 가장 높은 승률인 92.3%(12승 1패)를 기록하였다.

< 알아두어야 할 단어 >

연속 - '연속'이라는 뜻은 '계속' 또는 '방해 없이'라는 의미이다. 만약 10번의 시합을 계속 이긴다면, 이는 10연승을 한 것이다.

7전 4선 승제 - 먼저 4번의 승리를 차지한 팀이 그 시리즈의 승자가 되는 것이다. 하나의 시리즈는 최소 4경기, 최대 7경기를 치르게 된다. 만약 두 팀이 각각 3승씩을 기록하였을 경우, 마지막 7차전에서 승리한 팀이 다음 라운드에 진출하게 된다.

1985-1986 시즌의 보스턴 셀틱스

1985년 NBA 결승에서 레이커스에게 4-2로 일격을 당한 보스턴은, 래리 버드를 필두로 하여 로버트 패리쉬, 게빈 맥헤일, 데니스 존스, 대니 애인지, 그리고 돌아온 노장인 빌 월튼과 함께 정규시즌에서 67승 15패를 기록한다. 이로써 구단 역사상 최고승률을 기록하게 되었고, 1986 결승전에서 휴스턴을 물리치고 우승을 차지한다. 홈 경기에서 40승 1패를 기록하였는데, 이는 NBA 역사상 가장 높은 홈경기 승률(97.6%)이다.

< 알아두어야 할 단어 >

승률 - 승리한 경기 수를 총 경기 수로 나누면 승률을 구할 수 있다. 만약 여러분의 팀이 4번의 게임을 뛰고 3번 이겼다면, 3을 4로 나누어서 75%의 승률을 얻을 수 있다..

1986-1987 시즌의 LA 레이커스

정규시즌에서 65승 17패를 기록한 레이커스는 뛰어난 속공전개능력을 지닌 매직 존슨, 카림 압둘-자바, 제임스 워디, 바이론 스캇, A.C. 그린, 그리고 마이클 쿠퍼의 활약 덕분에 NBA의 왕좌에 다시 한번 더 오르게 된다. 매직은 자신의 선수생활 중 가장 높은 경기당 평균 23.9득점과 리그 1위에 해당하는 평균 12.2개의 어시스트를 기록하였다. 레이커스는 플레이오프 경기의 12경기에서 11번의 승리를 기록하였고 결승전에서는 보스턴을 4승 2패로 물리쳤다.

1988-1989 시즌의 디트로이트 피스톤즈

63승 19패를 기록한 '배드 보이즈(플레이어가 매우 거칠어서 붙여진 별명)'는 승리를 한 경기든, 패배를 한 경기든 농구팬들에게 항상 최고의 플레이를 선사하였다. 아이지아 토마스, 빌 레임비어, 조 듀마스, 마크 애기어, 비니 존슨, 그리고 데니스 로드맨이 합심하여 현대 농구사에서 가장 강력한 수비를 지닌 팀 중 하나가 되었다. 비록 팀의 중심을 잡아주는 센터는 없었지만, 피스톤즈는 능력 있는 세 명의 가드를 보유하고 리바운드와 수비를 위해 몸을 내던질 수 있는 훌륭한 후보선수들이 팀을 이끌었다. 디트로이트는 1989년 플레이오프에서 15승 2패를 기록하였는데, 여기에는 결승전에서 레이커스를 상대로 이룬 4전 전승도 포함되어 있다.

< 알아두어야 할 단어 >

트라이앵글 오피스(삼각형 공격 전술) - 사이드라인 트라이앵글은 센터가 **로우 포스트**(골대 밑의 구역)에, 파워 포워드는 왼쪽 또는 오른쪽 측면 구역에, 그리고 가드는 코너 구역에 위치한다. 다른 가드는 공격하는 코트의 탑(골대를 정면으로 바라보는 3점 라인 밖의 구역)에 위치하고 포워드를 자유투 근방에 위치시켜 2-2 플레이를 할 수 있는 공간을 만든다. 이러한 공격배치는 설령 수비들이 공격에 대하여 정상적으로 반응을 하더라도 패스를 허용하게 된다.

제 9장. 대학농구와 '3월의 광란'

< 알아두어야 할 단어 >

경기연맹(Confernece: 컨퍼런스) - 대학농구연맹은 대학팀들이 모인 것으로, 보통 지리적으로 같고 가까운 곳에 위치한다. 이러한 연맹들은 디비전으로 성장할 정도로 그 규모가 상당히 커지게 된다. 예를 들면, 'Big 12연맹'에는 북부와 남부리그가 있고 남동부연맹(SEC)에는 동부와 서부리그가 있다.

대학농구리그, 서부지역으로 확산되다

최초의 대학농구경기는 1895년 2월에 열렸다. 미네소타농업학교가 함라인교를 9대 3으로 꺾었다. 이 후 일년이 채 되지 않아, 현대농구의 형태와 같은 5-5의 농구경기가 처음으로 열렸다. 아이오와 시티에서 시카고대학은 아이오와대학을 15대 12로 물리쳤다. 네이스미스가 태어난 캐나다의 맥길대학은 1902년 12월 최초의 캐나다대학농구경기에서 퀸즈대학을 10대 6으로 물리쳤다.

1910년에, 다투머스와 같은 전문대학, 시카고, 콜롬비아, 미네소타, 유타, 예일, 그리고 해군 사관학교와 같은 종합 대학팀들이 남자농구시합을 갖기 시작하였다. 그리고 이는 시작에 불과하였는데, 1906년에는 많은 전문대학 그리고 종합대학들이 농구를 하였고, 급기야 농구연맹이 창설되기 시작하였다.

초창기의 대학농구시합에서는 부상이 너무 많이 발생하였기에, 1910년에 당시 미국 대통령인 테드모어 루즈벨트가 직접 모든 농구경기에 적용될 수 있는 규정을 만들기 위한 단체의 설립을 제안하기도 하였다. 이후 지금의 NCAA로 발전하게 된다.

여자농구는 '스미스 대학'이 센다 베렌슨 체육교사를 고용하면서 1892년에 시작하였는데, 베렌슨 교사는 농구에 대해 더 자세히 배우기 위해서 네이스미스 박사를 찾아 온 사람이었다. 1893년, 베렌슨은 스미스전문대학의 신입생과 2학년생으로 팀을 만들어 경기를 가졌는데 이것이 최초의 여자대학농구시합으로 알려지고 있다. 기존의 농구규칙을 여자부 경기에 더 잘 맞도록 개정하였고 1899년에 이러한 내용을 공개적으로 발표하였다. 여자농구 최초의 대학경기는 1896년에 열렸다. 스탠포드대학이 캘리포니아대학을 2승 1패로 물리쳤고, 당시의 각 팀마다 9명의 선수가 코트 위에서 뛰었다.

3월의 광란

대학농구는 해마다 성장을 해왔다. 대학미식축구에는 정규시즌 이후에 '볼시즌'을 있었지만, 대학농구는 자체 토너먼트대회를 가졌다.

NIT와 NCAA토너먼트

1938년, '메트로폴리탄 농구기자협회'가 최초의 대학농구토너먼트와 함께 창립되었다. 기자들은 이 토너먼트를 '내셔널 인비테이션 토너먼트(National Invitation Tournament : NIT)'라고 불렀다. 처음에는 6개의 팀이 참가하였지만, 시간이 흐르고 그 규모가 커지면서 팀 숫자가 40개로 늘어났다. NCAA토너먼트는 1939년에 만들어졌다. 8개의 팀으로 시작한 후, 나중에는 참가 팀의 수가 65개로 늘어났다. 1930년대의 NIT와 NCAA토너먼트는 전국에 있는 모든 대학농구팀이 참가하여 단판승부를 벌이면서 전미최고의 팀을 정할 수 있는 장점으로 대학농구를 역동적으로 만들었다. 사실상 이 두 개의 토너먼트는 1970년대까지 농구팬들에게 똑같은 대회로 인식되었다.

[팁 인]

NIT대회의 시작은 화려했지만, 지금은 65개의 팀으로 이루어지는 NCAA토너먼트에 나서지 못한 팀들을 위한 대회가 되었다. 하지만, NIT 토너먼트는 NCAA에 진출하지 못한 팀들이 전력을 유지하며 한 해를 마무리 할 수 있는 대회이며, 항상 농구팬들에게 훌륭한 경기력을 가진 팀들의 시합을 볼 수 있는 기쁨을 제공하고 있다.

1950년, 뉴욕의 시티대학이 NCAA와 NIT대회에서 동시에 우승을 차지하였다. 두 개의 대회에서 훌륭한 성적을 낸 것이 전미 최고의 선수를 모집하는 데에 도움이 되었다. 초기의 토너먼트대회에서 좋은 성적을 올렸던 팀들은 오늘날에도 강한 모습을 보이고 있는데, 그 중에는 UCLA, 노스 캐롤리나, 듀크, 그리고 인디애나대학이 있다. 네이스미스 박사에 의해 농구프로그램이 시작된 캔사스대학은 또 다른 강팀이었는데, 2008년에 NCAA 토너먼트에서 우승을 차지하였다.

< 재미있는 이야기 >

만약 여러분이 수학에 재능이 있다면, 4개의 지역에서 각각 16개의 팀이 모이게 된다면 그 수는 64개가 된다는 사실을 알 수 있을 것이다. 그렇다면 65번째 팀은 어디에서

왔을까? 2001년, NCAA는 1개의 팀을 추가하기로 결정하였다. 16시드를 배정받은 최 약체의 팀들이 토너먼트에 진출할 티켓을 따내기 위해 갖는 경기인데, '플레이 인 시합'이라고 한다.

3월의 광란

매해 봄마다 수 백만의 농구팬들이 현재의 NCAA 대학농구토너먼트가 열리는 광란의 한 달을 만끽하고 있다. 1970년대 후반, NCAA토너먼트는 가장 영향력이 있는 대회로 성장하였고 NIT토너먼트의 인기는 시들해졌다. 팀의 전력에 따른 65개의 대학팀들이 NCAA토너먼트대회에 초대된다. 상위 4개의 팀은 1번 시드를 배정받으며, 그 다음으로 강한 4개의 팀은 2번 시드를, 그리고 이후로는 같은 방식으로 16번 시드까지 이어지게 된다. 그리고 나서 4개 조, 각각 16개 팀으로 나뉘어서 토너먼트를 치르게 된다.

< 재미있는 이야기 >

시드로 팀을 구분하여 토너먼트 대진표를 짜는 방식은 1979년에 시작되었다. 이 제도가 도입된 이후로 16번 시드팀이 1번 시드팀을 이긴 경우는 단 한번도 없었다. 2008년에는 1번 시드를 받은 4개 팀(노스 캐롤리나, UCLA, 캔사스, 그리고 멤피스)이 모두 준결승전에 진출하였는데, 이는 NCAA토너먼트가 만들어진 이래로 처음 있었던 일이다.

토너먼트에서는 가장 강한 팀과 가장 약한 팀이 맞붙게 된다. 1번 시드팀이 16번 시드팀과, 2번 시드팀이 15번 시드팀과, 이러한 방식으로 대진표가 만들어 진다. 이러한 이유 때문에 각 팀은 상위 시드를 얻으려고 많은 노력을 기울이는데, 상위 시드에 배정을 받으면 손쉽게 물리칠 수 있는 팀과 만날 수 있기 때문이다. 패배한 팀은 토너먼트에서 탈락하게 되고, 승리한 팀은 다음 라운드에 진출한다. 이러한 경기방식으로 덕분에 대회진행이 매우 빠르다. 토너먼트의 첫 4일 동안 48개의 경기가 열리는데, 만약 연장전이 없을 경우에 이를 시간으로 환산한다면 총 32시간이 된다.

만약 더 강한 팀이 상위 시드를 얻는다는 기준에 의심의 여지가 없다면, 더 높은 시드의 팀이 항상 승리하고 다음 라운드에 진출할 것이다. 하지만 현실에서 이러한 일은 절대 일어나지 않았다. 항상 하위팀이 상위팀에게 승리를 거두는 경우가 나타나며 그 덕분에 토너먼트대회를 보는 즐거움이 더 커지게 되는 것이다. 매년마다 농구팬들은 어느 팀이 이기고 지는 지에 대하여 내기를 한다. 농구팬들은 친구들과 토너먼트 결과예측을 비

교하고 누가 더 많이 맞히는지에 대하여 경쟁한다.

당황스러운 편지

이 대학팀은 이메일을 통하여 새로운 농구선수를 모집하고 있지만, 몇 개의 철자가 잘못 섞여있는 것 같다. 편지 내용이 무엇인지 알아볼 수 있겠는가? 여기에 약간의 힌트가 있다. 영어철자 T, E, A 그리고 M이 틀린 철자와 바뀌어있다.

Hollo Biskocbill Lovors,

Wo will be visicing your cicy cho lisc Cuosdiy of chis ponch.

Wo iro looking for sopo now playors.

Copo ouc and soo if you iro good onough co join cho coip!

Koop Shoocing!

- Cho Coich

바스켓볼 러버스에게,

이번 달 마지막 화요일에 학생이 살고있는 도시에 방문할 예정입니다.

새로운 선수들을 만나 볼 수 있기를 기대하고 있습니다. 저희 트레이닝 캠프에 와서 바스켓볼 학생이 우리 팀에 들어올 정도로 훌륭한 기량을 지녔는지 직접 확인해 보십시오!

연습을 멈추지 마시오!

- 감독

신인선수 등급 메기기

'블루칩'은 신인선발전에 뽑힌 최고 수준의 고등학교 졸업예정자를 의미한다.

NCAA 역사상 가장 훌륭한 팀

특정 전문대학과 종합대학들은 훌륭한 농구프로그램 전통을 가진 것으로 잘 알려져 있다. 예를 들면, UCLA팀은 믿기 어려울 정도인 11차례의 NCAA 우승경력을 가지고 있다. 하지만, 몇몇 다른 팀들도 NCAA 역사상 최고의 팀으로 인정될 정도의 강한 인상을 남겼다.

1976 시즌의 인디애나 후저스

1976년 인디애나 후저스대학은 32승 무패를 기록하였는데, 이는 1부 리그팀 중에서 유일한 무패행진의 기록이다. 바비 나이트 감독의 지휘 아래의 후저스는, 전년도 챔피언인 UCLA 브루인스를 4강전에서 꺾고, 10대 강팀 중 하나인 미시건 올버린스를 결승에서 물리치며 전미챔피언에 올랐다. 인디애나는 정규시즌에서 평균 17점 이상의 차이로 승리를 하였고 전미최고의 선수에 뽑힌 스킷 메이와 퀸 버크너가 소속되어 있었다.

< 재미있는 이야기 >

영화 후저스(*Hoosiers*)는 주 대회에서 대도시팀을 꺾고 주 챔피언에 오른 지방도시의 고등학교팀의 실화를 바탕으로 만들어진 영화이다.

1992 시즌의 파란 악마 듀크

1992년 듀크대학 남자농구팀은 크리스천 래트너, 바비 할리, 그리고 그랜트 힐과 같은 슈퍼스타를 보유하고 있었기에 팀 플레이에 대한 염려가 많았음에도 듀크는 시즌 내내 훌륭한 경기력을 보여주었다. 전년도 우승팀이었으며 마이크 크르지젠프스키 감독은 34승 2패로 정규시즌을 마치게 되었다.

NCAA에서 1번 시드를 받은 듀크대는 8강전에서 릭 피티노 감독이 이끄는 켄터키 와일드캣츠대학을 만나기 전까지 손쉬운 승리를 이어갔다. 두 팀은 연장전까지 가는 접전을 펼쳤으며, 경기종료에 2.1초가 남은 상황에서 듀크대학이 102-103으로 끌려가고 있었다. 크리스천이 그랜트가 던진 롱패스를 잡아 드리블 후에, 경기종료와 함께 골대방향으로 몸을 틀면서 5.1m 지점에서 던진 점프슛을 성공시켜 듀크대를 다음 라운드로 진출시켰다.

듀크는 준결승전에서 인디애나를 3점 차이로 승리하고 최종 챔피언전에서 미시간대학의 소문만 무성한 신입생인 '환상의 선수들'을 가볍게 누르고 우승을 차지하였다.

1996 시즌의 켄터키 와일드 캣츠

1992년 NCAA 8강에서 듀크에게 패배한 후, 릭 피티노감독은 1993 시즌 켄터키 대학을 4강전에 올려놓았다. 하지만 릭 감독의 최고의 성적은 1996년이었는데, 미래의 NBA 지명 1순위인 안토니오 워커, 토니 델크, 월터 맥카티, 데렉 앤더슨, 그리고 론 머서를 주축으로 34승 2패를 기록한다. NCAA토너먼트에서 최상의 전력을 보였고 6번의 토너먼트

트 경기에서 평균 20점 이상의 차이를 내며 우승을 차지하였다.

1982 시즌의 노스 캐롤리나 타 힐스

1982년 노스 캐롤리나대학은 마이클 조던, 샘 퍼킨스, 제임스 워디와 같은 선수들을 보유하고 있었다. 그 어떠한 팀도 노스 캐롤리나의 막강한 공격력을 저지할 수 없었다. 정규시즌에서 34승 2패를 기록하였고 전미결승전에서 조지타운대학과 맞붙었다. 경기종료에 17초가 남은 상황에서, 마이클 조던은 5.1m 지점에서 63-62를 만드는 역전 점프슛을 성공시키면서 우승컵을 가져갔다.

< 재미있는 이야기 >

1982년 NCAA 결승전에서, 미래의 NBA라이벌인 마이클 조던과 패트릭 유잉이 맞붙었다. 3년 전, 매직 존슨이 있는 미시건주립대학은 래리 버드가 이끄는 인디애나주립대학을 꺾었는데, 이 경기는 NCAA 역사상 가장 많은 시청률을 기록하였다. 버드와 매직의 라이벌전은 NBA에서도 계속되었는데, 이 둘은 1984, 1985, 그리고 1987 NBA 결승에서 맞붙었다.

1974 시즌의 노스 캐롤리나 주립대학

1974년 노스 캐롤리나 주립대학은 30승 1패를 기록한다. 대학졸업 후 덴버 너겟츠의 스타가 된 화려한 플레이어인 데이비드 톰슨, 그리고 165cm의 포인트 가드인 몬테 토우가 팀을 이끌었다. 노스 캐롤리나는 모든 수단과 방법을 총 동원하여 승리를 챙겼으며, '애틀란타 코스트컨퍼런스'에서 메릴랜드를 103-100으로 꺾고 우승을 차지하였으며, NCAA토너먼트에서는 UCLA를 80-77, 마쿼드대학을 76-64로 각각 4강과 결승에서 물리치면서 전미챔피언에 올랐다.

1968 시즌의 UCLA 브루인즈

존 우든이 이끄는 1968년의 UCLA팀은 정규시즌에서 휴스턴대학에게 패하였지만 NCAA토너먼트에서 다시 만나 32점 차이의 대승을 거두었다. UCLA에는 경기 당 평균 26점과 16개의 리바운드를 기록한 류 앨신더가 있었다. UCLA는 노스 캐롤리나를 상대로 78-55로 승리하면서 챔피언에 올랐다.

1972 시즌의 UCLA 브루인즈

존이 이끄는 UCLA 브루인즈는 여태까지의 어떠한 팀보다도 압도적인 모습을 보여주었다. 정규리그에서 30승 무패를 기록하고 평균 32점 이상의 차이로 승리를 거두었다. UCLA는 향후 NBA 명예의 전당에 이름을 올린 센터 빌 월튼이 팀을 이끌었으며, 그는 NCAA결승전에서 플로리다주립대학을 상대로 81-76의 5점 차이의 승리를 거둘 때 당황스러웠다고 말하기도 하였다.

위대한 대학농구선수들

대학농구선수 중 가장 훌륭한 기량을 지닌 몇몇은 NBA에서도 슈퍼스타가 되었다. 다른 선수들은 NBA에서 별다른 성공을 이루지 못했지만, 농구팬들은 대학농구시합에서 보여준 인상적인 순간들을 기억한다.

류 앨신더(카림 압둘-자바)

나중에 카림 압둘-자바로 이름을 바꾼 류 앨신더는 UCLA에서 1967, 1968, 1969의 3년 연속 NCAA우승을 차지하였다. 당시에 신입생은 학교대표로 시합에 나갈 수 없었지만, 류는 압도적인 실력을 자랑하였고 신입생만으로 구성된 팀을 이끌고 당시 전미 랭킹 1위인 UCLA대표팀에게 승리를 거두었다. 류는 NCAA토너먼트에서 3년 동안 MVP에 올랐으며 1969년 첫 '네이스미스 대학농구선수'상을 수상하였다.

빌 러셀

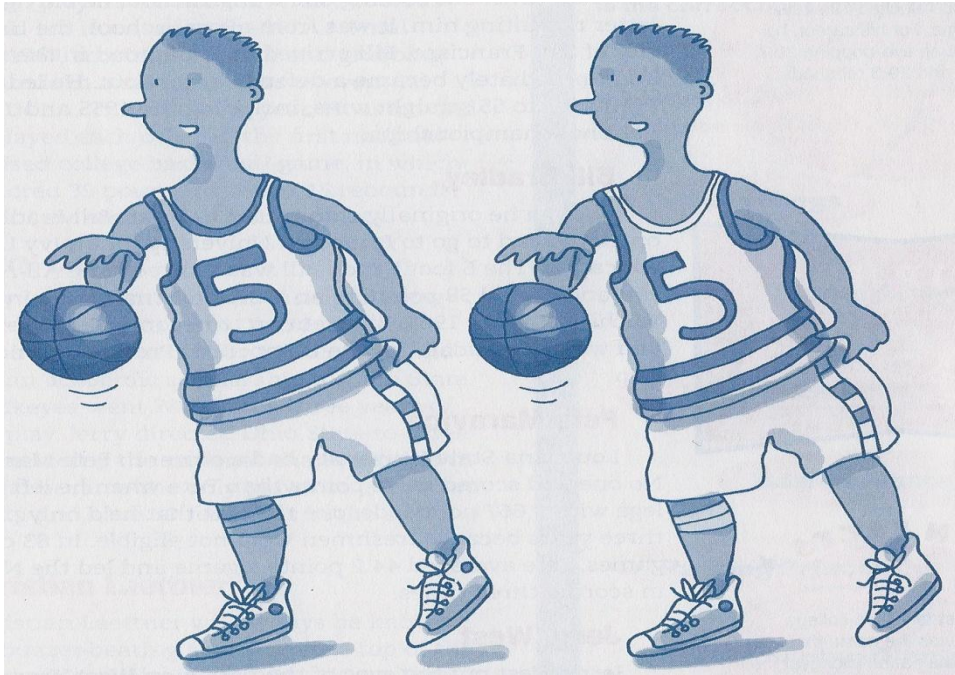
빌 러셀은 역사상 가장 위대한 대학선수 중 한 명이 되었지만, 고등학교를 졸업했을 당시에 단 하나의 팀만이 그를 원하였는데, 지역대학인 샌프란시스코대학이었다. 빌이 대학에 진학했을 때 그는 가공하지 않은 다이아몬드 원석과도 같았지만, 곧 수비에서 두각을 나타냈다. 1955년과 1956년의 전미챔피언을 포함하여 소속대학의 55연승을 이끌었다.

< 재미있는 이야기 >

빌은 한 경기에서 13개의 슛을 블록한 적이 있다. 그리고 대학선수시절 동안 평균 20.7득점과 평균 20.3개의 리바운드라는 놀라운 수치를 기록하였다.

다른 점 찾기

수 많은 대학농구선수들은 매우 비슷한 농구기술을 가지고 있다. 가끔씩은 선수들의 플레이가 너무 비슷해서 누가 누구인지 구분하기가 어려울 때도 있다. 아래의 두 선수의 차이점 10가지를 찾아 보시오.



왜 닭이 농구장을 가로 질러 달려나갔는지 아시나요?

심판이 '파울'이라고 외치는 소리를 들었기 때문이다.

(역자 주: foul [faul] (파울), fowl [faul] (닭, 가금류))

빌 브래들리

빌은 예정대로라면 듀크대학에 진학할 것이었으나, '아이비리그(미국의 최고교육기관이 모여있는 지역)'에서 공부하기를 원하였기에 프린스턴대학으로 입학하게 되었다. 193cm의 빌은 3차례에 걸쳐 '올 아메리칸'에 선정되었고, 1965년 NCAA토너먼트에서 위치타대학을 상대로 58점을 기록하기도 하였다. 빌은 미 상원의원이 되었으며 민주당 대선후보로 선정되기도 하였다.

[팁 인]

빌이 2000년 민주당 대통령경선에서 앨 고어와 맞붙었을 때, 위대한 농구선수였던 마이클 조던의 지지를 얻기도 하였다.

피트 마라비치

루시애나주립대학은 엄청난 득점력을 지닌 피트 마라비치를 보유하고 있었다. 피트는 신입생은 시합에 나갈 수 없었던 시절에 3년 동안만 선수로 뛰었지만, 대학을 졸업할 당시에 총 3,667점을 기록하였고, 다른 어떠한 선수도 이 보다 많은 득점을 올리지는 못하였다. 83번의 대학경기에서 피트는 평균 44.2점을 기록하였고 3차례의 NCAA득점왕에 선정되었다.

제리 웨스트

제리 웨스트는 마운틴니어에서 뛰면서 모든 농구팬들의 관심을 웨스트 버지니아로 끌어모았다. 비록 1959년 NCAA결승전에서 패배하였지만 팀의 결승진출을 이끌었으며 대회 MVP에 선정되었다. 1958년부터 1960년까지 대학농구선수로 뛰었으며, 4학년 때에는 평균 29.3점과 16.5개의 리바운드를 잡아냈고 한 시즌에 134개의 어시스트를 기록하였다.

< 재미있는 이야기 >

최초로 TV에 방송된 대학농구경기는 전미 최다연승기록이 끝난 경기이었다. UCLA는 1969년 휴스턴대학에게 패하기 전까지 47연승을 기록하고 있었다.

엘빈 헤이즈

엘빈 헤이즈는 휴스턴대학 최초의 아프리카 계 미국인 선수 중 한 명이었다. 그는 1967년 소속대학을 NCAA 4강전으로 이끌었으며 UCLA를 만나 25득점 24리바운드를 기록하였지만 당시 챔피언이 된 UCLA에게 패하였다. 이듬해에, 휴스턴과 UCLA는 TV에 최초로 중계된 대학농구시합에서 다시 만났으며, 이 때에 엘빈은 39점 15리바운드를 기록하면서 UCAL의 에이스인 류 앨신더를 15점으로 묶었다.

제리 루카스

제리 루카스는 전통의 강호인 켄터키대학의 스카우트를 거절하고 오하이오주립대학으로 진학하였다. 제리는 중소도시 출신이었으며 오하이오대학에서 장학금을 받았다. 오하이오대학은 제리가 선수로 뛰는 동안 78승 6패를 기록하였다. 1960년 NCAA 우승을 포함하여 소속대학을 세 차례의 결승전으로 이끌었으며 한 경기에서 30득점 30리바운드를 기록한 유일한 선수가 되었다.

크리스천 래트너

크리스천 래트너가 1992년 NCAA 동부리그에서 켄터키대학을 상대로 '탑 오브 더 키' 위치에서 성공시킨 버저비터는 농구팬들의 기억에 항상 남을 것이다. 크리스천은 듀크대학에서 4년 연속 4강에 진출하였고 NCAA 토너먼트에 23번의 경기를 치른 기록을 가지고 있다. 크리스천은 NCAA 토너먼트에서 통산 최다득점(407점)과 최다자유투득점(142점) 보유하고 있다.

다 함께 찾아보기

새로운 팀이 생겼지만, 아직 이름이 없다. 팀 이름은 다음의 조건을 충족해야 한다. 올바른 팀 이름을 맞추어 보시오.

- 최소 한 개의 S 를 포함
- 최소 한 개의 I 를 포함
- 최소 한 개의 B 를 포함
- 오직 하나의 단어에 같은 철자가 두 개가 있어야 함

Dribble Kings

Leapin's Lizards

Hoop Hogs

Basket Masters

Passing Princes

Jumping Giants

데이비드 톰슨

데이비드 톰슨은 노스 캐롤리나대학이 NCAA토너먼트 진출자격이 없었을 때인 1973년에 소속대학을 27승 무패로 이끌었다. 이듬해에, 데이비드는 소속대학은 NCAA토너먼트에 진출하여 전년도 우승팀인 UCLA를 꺾고 챔피언에 올랐다. 그와 팀 동료인 몬테 토우는 패스한 공을 날아가는 도중에 잡아채어 덩크슛을 하는 '엘리우프' 기술을 만들어냈다. 마이클 조던 이상으로 많은 농구팬들의 사랑을 받은 데이비드의 등번호인 44번은 노스 캐롤리나주립대학에 영구결번 된 유일한 숫자이다.

< 재미있는 이야기 >

마이클 조던은 데이비드가 자신이 어릴 때부터 가장 좋아했던 선수라고 밝혔다. 데이비드는 대학졸업 후 ABA와 NBA에서 모두 1순위로 지명을 받았지만, ABA의 덴버 너겟츠와 계약을 맺었다.

오스카 로버트슨

오스카 로버트슨은 신시네티대학에서 통산 평균 33.8점을 올렸으며, 이는 대학농구 역사상 세 번째로 높은 기록이다. 오스카는 자신의 대학리그 세 번째 시즌에서, 소속대학은 79승 9패를 기록하며 두 번째 4강에 올랐다. 그는 19개의 소속대학 기록과 14개의 NCAA기록을 보유하고 있다.

빌 윌튼

빌 윌튼은 1971년부터 1974년까지 UCLA대학의 주축선수의 역할을 맡으며 1972년과 1973년의 2연속 NCAA우승을 이끌었다. 1973년 결승전에서 멤피스대학을 상대로 승리를 따낼 때, 빌은 22개의 슛 중에서 21개를 성공시키면서 팀의 87점 중 44점을 올렸으며, 이는 NCAA 결승전 역사상 최다득점의 기록이었다. 빌은 또한 UCLA의 88 연승기간 동안 핵심적인 역할을 맡았다.

< 알아두어야 할 단어 >

연승 - '연승'은 팀이 얼마나 많은 경기를 연속하여 승리하는 지를 나타낸다. 연패는 팀이 연속으로 패하는 경기의 수를 의미한다.

부록 1. 용어 설명

에어볼(Air ball)

골대의 림에 맞지 않고 허공을 가르는 슈트를 말한다.

앨리우프(Alley-oop)

공중에서 패스를 받아서 그대로 하는 덩크슛으로, 화려하며 관중을 열광시키는 플레이이다.

공격권리(Alternate possessions)

대학과 고등학교농구리그에서는 다음의 규정으로 점프볼을 대체한다(하지만 경기를 시작하는 시점에서는 적용되지 않음). 경기 중에, 두 명의 선수가 동시에 공을 손에 쥐어 공에 대한 소유권이 분명하지 않을 때에 심판은 휘슬을 불러 경기를 멈춘다. 경기부는 공에 대한 소유권의 차례를 나타내는 화살표를 코트방향으로 표시하고 순서에 맞게 위치를 바꾼다. 즉, 처음에 공을 소유한 팀은 두 번째에는 공격권을 얻지 못하지만, 세 번째에는 그 권리를 얻게 되며 각 팀이 번갈아 가면서 공을 소유한다.

아크 선(Arc: 반원으로 그려진 선)

슛 지점을 나타내는 곡선이며, 3점 라인도 3점 아크라고 한다.

어시스트(Assist)

득점의 성공을 만드는 패스이다. 이 패스를 성공시키면 기록상에 어시스트를 추가하게 된다.

백보드(Backboard)

유리, 금속, 또는 합성재질의 판으로 만들어진 골대의 림이 달려있는 부분이다. 외곽슛, 레이업, 또는 자유투를 던질 때에 백보드에 맞추어 넣을 수 있다.

백스크린(Backscreen: 벽 만들기)

공격자가 골대를 등에 진 방향으로 달려 나와 다른 팀동료가 공을 잡거나 노마크(수비가 없는 상태)를 만들기 위해 하는 플레이이다.

속임 동작(Ball fake)

수비수를 제치기 위해 사용되며, 패스 또는 슈팅하는 동작 등으로 상대방을 속일 수 있다.

공 소유자(Ball handler)

공을 가진 선수이며, 보통 공격방향의 코트로 넘어가는 경우에 공을 소유하는데 이는 포인트 가드의 주 임무이다.

볼 호그(Ball hog)

같은 팀원에게 패스를 하지 않고 혼자서 대부분의 슈팅을 던지는 것을 말한다.

뱅 더 보드(Bang the boards: 리바운드 잡기)

이 용어는 리바운드를 잡기 위해 적극적으로 플레이하는 것을 말하며, "크래쉬 더 보드"라고도 한다.

뱅크 슈트(Bank shot)

백보드를 맞고 골인되는 슈팅이다. 백보드의 어느 위치에 공을 맞추어야 하는지 알고 던지는 슈팅이며, 정확한 위치에 공을 던질 수 있다면 골을 성공시킬 수 있다.

베이스볼 패스(Baseball pass: 야구의 투수처럼 던지는 패스)

한 손으로 던지는 패스이다.

베이스라인(Baseline)

골대의 뒤에 그려진 선으로, 공이 아웃되는 기준선을 나타낸다.

바스켓 인터페어(Basket interference)

공이 골대의 림 위쪽에 임의의 실린더(원기둥) 안에 있을 때 공을 건드리는 행위인데, 슈팅이 골대를 향해 날아가는 도중이거나 림 위에 있는 공을 낚아채는 수비수의 행위를 의미하며 이 경우에는 반칙이 적용된다.

비하인드 백 패스(Behind-the-back-pass)

한 손에 있는 공을 등뒤로 튕기며 반대 편의 손으로 패스하는 기술이다.

블록(Block)

슛을 막는 것이다.

바운스 패스(Bounce pass)

팀 동료에게 패스를 할 때에 바닥에 튕기며 하는 패스인데, 보통 1번만 튕긴다.

박스 아웃(Box out)

수비수와 골대 사이에 자신의 몸을 두어 리바운드를 못 잡게 하는 동작이다.

브릭(Brick)

림 또는 백보드를 강하게 맞히고 튕겨져 나오는 슛을 말한다.

버저비터(Buzzer-beater)

공격제한시간 또는 경기가 끝나기 직전에 성공되는 슛이다.

캐링(Carrying)

드리블을 하는 선수가 일시적으로 멈추었다가 다시 드리블을 하는 것을 말한다. 이 경우에 트래블링 반칙 또는 더블 드리블 반칙이 적용된다.

캐치 앤드 슛(Catch and face)

이 용어는 공격수가 패스를 받자마자 슛을 던지는 것인데, 수비수가 반응하지 못하도록 한번의 동작으로 이루어진다.

센터(Center)

팀에서 가장 키가 큰 선수로 골대 가장 가까운 곳에서의 득점을 책임지고, 점프볼을 따내며, 상대방의 슛을 블록하면서 많은 수의 리바운드를 잡아낸다.

공격자 파울(Charge)

공격수가 두 다리를 바닥에 붙인 수비수와 부딪혔을 경우에 적용되는 파울이다.

기부 라인(Charity stripe)

자유투의 또 다른 명칭이다.

체스트 패스(Chest pass)

패스를 가슴위치에서 양손으로 하는 것을 말한다.

클리어 아웃(Clear out)

공격수 또는 같은 팀의 동료가 코트 위에서 빈 공간을 만들어 공을 가진 선수가 골대로 돌파할 수 있도록 하는 움직임이다.

크로스오버 드리블(Crossover dribble)

한 손에서 반대 방향으로 손을 맞바꾸는 드리블 기술이며, 공격수가 어느 방향으로 갈 것인지에 대해 수비수가 예측하지 못하도록 만드는 기술이다.

컷(Cut)

공격수가 골대 또는 코트 위에서 수비수를 피해 빈 공간을 찾아 움직이는 동작을 말한다.

실린더(Cylinder: 원기둥)

골대의 림 위의 공간이며, 공이 이 공간에 들어갔을 때에는 공을 만질 수 없으며, 만질 경우 골텐딩 파울이 선언되며 득점이 인정된다.

수비리바운드(Defensive rebound)

공격수가 놓친 슛을 수비수가 잡을 경우에 이를 수비리바운드라고 하는데, 수비를 하는 코트에서 이루어지기 때문에 수비리바운드라고 한다.

더블더블(Double-double)

선수가 한 경기에서 득점 또는 리바운드에서 10개 또는 그 이상의 수치를 기록하는 것을 말한다.

더블 드리블(Double dribbling)

드리블하는 선수가 멈추었다가 다시 드리블 하는 것이다. 이 경우, 공의 소유권이 상대방으로 넘어가게 된다.

더블 팀(Double team)

공을 못 잡게 하거나 득점을 막기 위해 두 명의 수비수가 한 명의 공격수를 막는 것이다.

드리블(Dribbling)

공을 위, 아래로 튕기는 것인데, 공을 지닌 채로 이동하기 위하여 필요한 기술이다.

드라이빙(Driving)

드리블을 하며 골대로 이동 또는 돌진하는 것을 말한다.

페이드어웨이 점프슛(Fadeaway jumper)

슛을 할 때에 뒤로 점프하는 것이다. 이 슛을 블록하기가 매우 어렵다.

속공 플레이(Fast break)

공격을 신속하게 전개하여 수비수들이 반응할 시간을 주지 않는 것을 말한다. 보통 속공상황에는 일시적으로 공격자의 수가 더 많은데, 노마크 상태에서 득점을 할 수 있는 기회를 얻을 수 있다.

필드골(Field goal)

자유투를 제외한 모든 슛을 말한다.

필드골 성공률(Field goal percentage)

자유투를 제외하여 성공된 슈트를 던진 회수로 나눈 값이다. 즉, 슈트를 4번 던지고 2번 성공시켰다면 필드 골 성공률은 50%가 된다.

핑거 롤(Finger roll)

1980년대만큼의 인기는 없지만, 손가락을 이용하여 공에 회전을 주어 "레이 인" 또는 레이업으로 득점하는 것을 말한다.

5초 바이얼레이션(Five-second violation)

공을 가진 공격수는 5초 안에 다른 선수에게 패스를 하거나 팀의 공격권이 수비 팀에게 넘어가야 하는 제한시간이다.

플레그런트 파울(Flagrant foul)

고의적으로 심각한 신체접촉 또는 강제적인 파울을 의미하며, 이 파울을 범하게 되면 자동적으로 상대에게 자유투 기회를 주거나 시합에서 퇴장을 당하게 된다.

플렉스 공격(Flex offense)

공격 중에 많은 움직임, 스크린, 컷을 포함하는 작전으로, 1970년대에 만들어진 것이다. 비록 이 전술이 프로나 대학농구리그에서 활용하기에는 상대팀에게 쉽게 파악될 수 있지만, 작전에 대한 이해가 어렵지 않으며 코트 위의 모든 선수가 플레이에 참여할 수 있기에 어린이농구에서 기본적인 기술을 가르칠 때에 많이 활용되고 있다.

플롭(Flop)

심판에게서 파울을 얻어내기 위하여 상대방 선수에게 비정상적인 신체접촉을 당했다는 듯한 과장된 행동을 취하는 것을 말한다.

파울(Foul)

상대방에게 행하는 비정상적인 신체접촉을 말한다. 상대방의 두 다리가 코트 위에 붙어있는 동안에 공을 가로채기 위하여 팔을 공격수의 몸 안쪽으로 넣는 것, 리바운드를 잡기 위해 상대선수의 등 뒤로 점프하는 것, 득점을 하기 위해 상대수비수에게 돌진하거나

나 수비수가 공격수와의 충돌할 때 움직일 경우에 파울이 적용된다.

파울 라인(Foul line)

골대에서 정면으로 4.5m 떨어진 지점으로 자유투를 던지는 곳이다.

파울 아웃(Foul out: 퇴장)

대학, 프로농구리그 등에 따라서 한 경기에 5개 또는 6개의 파울을 범하게 되면 해당 경기에서는 더 이상 될 수 없다.

4 코너작전(Four-corners: 박스 공격작전)

한 선수가 가운데에서 드리블을 하는 동안 나머지 네 명의 선수들이 공격코트 위에서 사각형의 꼭지점에 위치하는 공격전술이다. 스크린과 컷을 활용하면서, 노마크 슛 또는 레이업 기회를 얻을 수 있다.

자유투(Free throw)

상대팀으로부터 파울을 당한 후에 던지는 슛이다. 이 때 경기시간은 멈추게 되고 성공 시에는 1점으로 기록되는 하나, 둘, 또는 최대 세 개의 자유투기회를 얻게 된다.

자유투 성공률(Free throw percentage)

자유투 성공횟수를 시도횟수로 나눈 수치이다. 훌륭한 자유투 슈터는 10번의 기회 중 7개 또는 8개를 성공시키며, NBA의 몇몇 선수들은 최소 90%이상의 자유투기록을 보유하고 있다.

풀 코트 프레스(Full-court press)

수비 팀이 경기시작을 알리는 순간부터 실시하는 수비인데, 농구코트 전체를 아우르는 압박수비를 말한다.

가비지 타임(Garbage time)

경기의 승부를 뒤집을 수 없을 정도로 점수차이가 벌어지거나 지고 있는 팀이 벌어진 점수를 따라 잡을 수 있는 시간적 여유가 없는 등의 이유로 경기결과가 시합종료 이전에

결정된 시간대를 말한다. 감독은 이러한 시간대를 "클리어 벤치"라고 말하며 주전선수를 대신하여 후보선수들을 기용한다.

기브 앤드 고(Give and Go: 주고 달리기)

공격 시에 나오는 플레이 중 하나로, 팀 동료에게 패스를 한 뒤에 바로 골대를 향하여 뛰어들어 가면서 다시 패스를 받는 것이다.

골텐딩(Goaltending)

슛을 던진 후에 날아가는 공이 골대를 향하여 포물선을 그리며 내려가는 중이거나, 골대의 림 위에 있는 상태에서 공격수 또는 수비수가 공을 만질 경우에 골인(goal-in) 여부와 상관없이 득점이 인정된다.

훅 슛(Hook shot)

이따금씩 다른 포지션의 선수들도 시도하는 슛이지만, 일반적으로 센터 포지션의 선수가 던지는 슛으로 골대를 향하여 수직으로 점프하면서 공을 어깨 선 상 위에서 갈고리 모양으로 던지는 슛인데, 수비 또는 블록을 어렵게 만든다.

인바운드 패스(Inbound pass)

한 선수가 아웃라인 밖에서 코트 위에 있는 팀 동료 중 한 명에게 하는 패스이다.

점프볼(Jump ball)

시합의 시작을 알리는 플레이로, 공을 하늘로 던지면 각 팀에서 점프력이 가장 좋은 선수 또는 키가 가장 큰 선수가 뛰어올라 팀 동료에게 공을 건네주기 위해 공을 먼저 치는 것이다.

점프슛(Jump shot)

필드골 득점에 사용되는 기술로써, 보통 슛을 던지는 선수는 슛 동작의 과정으로 수직으로 점프를 하여 수비수가 블록을 하지 못하게 만든다. 세트슛을 대신하여 사용된다.

키(Key)

양 골대 앞에 색이 입혀진 구역으로 선수들이 자유투를 던지는 자유투 라인, 슈팅 라인, 그리고 반원이 있는 곳이다. 국제농구리그에서 이 선은 사각형보다는 사다리꼴 모양에 더 가깝다.

라인 바이올레이션(Lane Violation)

자유투를 던지는 동안, 공이 림에 맞기 전에 라인 안 쪽으로 들어가는 행위이다. 이 때의 라인은 자유투라인 앞의 색이 입혀진 구역을 말한다.

레이업(Layup)

골대의 양쪽 방향의 가장 가까운 지점에서 백보드를 맞고 들어가는 슛이며 2점으로 기록된다. 시합 중에 시도할 수 있는 슛 중에서 가장 확률이 높은 슛이지만, 키가 더 큰 상대선수에게 블록을 당할 수도 있다. 비록 대부분의 레이업은 속공 시에 이루어지지만, 공격수가 골대근처에서 슛 기회를 가지게 될 때에도 시도할 수 있다.

맨투맨 수비(Man-to-man defense)

각각의 선수가 상대팀의 선수들을 일 대 일로 수비하는 것으로, 코트를 모두 사용하며 공격수의 패스 또는 슛 기회를 막는 것이다.

매치업 존(Matchup zone)

지역수비와 맨투맨 수비의 혼합형태이다. 수비수가 특정선수를 막는 것이 아니라 자신의 지역에 대해서 그리고 그 지역에 들어온 공격수를 막는 수비인데, 이 때에 다른 수비수는 특정 공격수를 막는다.

마이칸 드릴(Mikan drill)

농구기술테스트 중의 하나로써, 비 시즌 연습과 농구캠프 등에서 자주 사용되는 연습 방법이다. 골대 밑에 서서 오른손으로 레이업을 성공시킨 후에 왼손으로 그물을 통과한 공을 잡는다. 그리고 나서 왼손으로 레이업을 넣고 성공한 공을 오른손으로 잡는다. NBA 최초의 압도적인 기량을 보여주었던 센터인 '조지 마이칸'의 이름에서 유래된 명칭이다.

모션 오펜스(Motion offense)

공격수가 다양한 움직임을 통하여 수비수의 정상적인 진형을 흐트러뜨리면서 다른 공격수가 골을 넣을 수 있는 기회를 만들어내는 작전이다. 주로 수비 팀에서 가장 약한 구역을 찾아내거나 공격 팀의 장점을 극대화 시킬 때에 사용한다. 대부분의 경우, 슈팅이나 돌파를 할 수 있는 공간을 만들어낼 때 활용된다. 특히, 키가 더 크거나 발이 느린 상대에게 효과적인 전술이다.

네트(Net: 그물)

골대에 달린 하얀색의 나일론 재질 또는 올가미 망사로 된 그물을 말한다. 슛한 공이 림에 맞지 않고 완벽하게 그물을 통과한다면 공은 "철썩" 소리를 내며 네트를 통과하는데, 이 때문에 훌륭한 슛에 대해서 "그물에만 걸렸다"라는 용어를 사용하게 되었다.

원 앤 원(One and one)

자유투의 하나로써, 슛 동작에서 일어나지 않은 파울에 대하여 적용된다. 만약 선수가 첫 번째 자유투를 성공시키면, 또 한번의 자유투기회가 주어진다. 만약, 첫 번째 슛을 놓치게 되다면 시합은 정상적으로 속행되며 실패한 슛에 대하여 리바운드를 할 수 있다.

연장전(Overtime)

농구시합에서 정규시간이 종료되는 시점에서 양 팀의 점수가 똑 같을 때에 승부를 가리기 위해 가지는 추가적인 시간이며, OT라고도 한다. 연장전에서 득점은 정규시간과 똑 같이 적용된다.

페인트(Paint)

자유투 라인 앞에 있는 '키' 구역에서 색이 칠해진 곳을 말한다.

패스(Pass)

팀 동료에게 공을 넘기기 위해 하는 스로우 또는 체스트 패스 등 모든 종류의 패스를 말한다.

페너트레이션(Penetration: 돌파)

공격수가 골대를 향하여 페인트 존 안으로 드리블하는 것이다.

페리미터(Perimeter)

페인트 존 선 밖의 구역이다. 골대에 4.5m 떨어진 지점에서 슛을 던지면서 페인트 존 안에 거의 들어가지 않는 선수를 '페리미터 슈터'라고 한다.

피리어드(Period: 쿼터)

4쿼제 경기에서 한 개의 쿼터를 의미한다. 프로 경기에서 전-후반은 각각 2개의 쿼터를 말한다. 연장전을 가지는 경우 '오버타임 피리어드(overtime period)'라고도 한다.

퍼스널 파울(Personal foul: 개인반칙)

상대방에게 행하는 비정상적인 신체접촉을 말하며, 밀거나 상대방의 품속으로 손을 집어넣는 것 등을 포함한다.

픽(Pick: 인간 벽 만들기)

팀 동료를 위해 스크린을 만드는 것이다.

픽 앤 롤(Pick and roll)

한 선수가 공을 가진 동료를 위해 스크린('픽'이라고도 함)을 서고, 패스를 받기 위해 수비수 사이를 미끄러지듯 빠져나가는 플레이이다.

피봇(Pivot)

몸을 이동하지 않는 상태에서 축이 되는 발을 이용하여 원을 그리며 몸을 움직이는 것이다. 축 발이 코트에서 떨어지지 않는 한, 공을 가진 이 선수는 왼쪽, 오른쪽, 앞 또는 골대의 반대 방향으로 움직일 수 있다.

포인트 가드(Point guard)

코트 위의 '1번' 선수라고 하며, 공격코트로 드리블하면서 공을 운반하고 공격 진형을 갖추는 역할을 맡는다. 과거의 포인트 가드들은 상대적으로 키가 작았지만, 현대의 가드

들은 키가 더 크고 시합에 대한 이해도가 높으며 득점기회가 생긴 팀 동료들을 잘 찾아 내면서 많은 어시스트를 기록한다.

득점(Points)

시합에서 득점을 하였을 경우에 적용된다. 자유투 하나는 1점, 레이업과 덩크슛을 포함하여 3점 라인 안쪽에서의 필드 골은 2점, 그리고 3점 라인 밖에서의 득점은 3점으로 기록된다.

포스트(Post)

자유투 라인에서 양쪽의 선을 말한다. '로우 포스트' 지점은 골대와 더 가까운 위치이며 '하이 포스트'는 자유투지점에 더 가깝다. 센터들은 보통 '로우 포스트' 위치에서 공격을 한다.

포스트업(Post up)

골대 가까이로 공격을 위한 위치를 잡는 것으로, 골대를 등지고 수비수와 공을 가진 팀 동료 사이에 패스를 받기 위하여 공간을 확보하는 것이다.

파워 포워드(Power forward)

'4번 선수'라고 한다. 파워 포워드는 리바운드를 잡고, 골 밑에서 플레이를 펼치고, 공격과 수비리바운드를 잡을 수 있을 정도로 몸과 힘이 좋아야 하며 또한 많은 득점을 올릴 수 있어야 한다.

프린스턴 오펜스(Princeton offense)

프린스턴이 빠르고 상대적으로 키가 작은 선수의 장점을 극대화시키기 위해 고안한 공격작전이다. 이 작전은 끊임없는 움직임, 스크린, 백 도어 패스, 컷, 그리고 많은 허슬플레이를 포함한다. 또한 이를 위하여 선수들은 기본기에 충실해야 하고 "영리"하면서 "생각하는 플레이어"이어야 한다. '백 도어 패스'는 주로 '프린스턴 오펜스'에 의하여 수비 진형을 깨고 난 뒤에 손쉬운 레이업을 시도하기 위한 패스이다.

풋백(Putback)

같은 팀 선수가 실패한 슛을 리바운드를 하자마자 슛을 넣어 2득점을 올리는 것을 말

한다. 이는 다른 선수의 실책이나 실수를 통하여 득점 기회를 얻는 것이기에 '가비지 득점'이라고도 한다.

쿼드러플 더블(Quadruple double)

득점, 리바운드, 어시스트, 가로채기, 또는 블록의 4개 또는 그 이상의 부문에서 10개 이상을 기록하는 것이다.

리바운드

공격 또는 수비에서 림에 맞고 실패한 슛을 잡는 것이다.

리버스 드리블(Reverse dribble)

드리블을 하던 중에 공격방향을 바꾸는 것을 말한다.

리버스 피벗(Reverse pivot)

피벗과 같지만, 움직일 수 있는 발을 이용하여 뒤로 움직이는 것이다. 슛 또는 수비수를 끌어들이고 공격수가 골대로 돌파하거나 파울을 얻어낼 때에 사용되는 기술이다.

스크린(Screen: 인간벽 만들기)

공을 가진 팀 동료에게 노마크 기회를 만들거나 패스를 받아 슛을 할 수 있도록 공간 만들어주기 위하여 벽을 만드는 움직임이다. 이는 또한 '픽'이라고도 하며, 스크린을 설 때에 두 다리가 코트 위에 붙어있지 않다면 파울로 지적당하기 때문에 타이밍과 자리선 점이 중요하다.

여러지점에서 슛 연습하기(Shootaround)

반코트의 골대에서 선수가 슛 연습을 할 수 있는 일반적인 연습방법이다.

슈팅 가드(Shooting guard)

'2번 선수'라고 하며, 외곽지역에서 슛을 던질 수 있는 선수인데 특히 3점 슛 능력이 필요한 포지션이다.

공격제한시간(Shot clock)

시합에 박진감을 더하고 이기고 있는 팀이 경기 종료까지 공을 가지고 시간을 끄는 것을 예방하기 위해 만들어졌다. 공격 팀은 보통 24초 또는 30초의 공격제한시간 이내에 득점을 하거나 골대의 림을 맞추어야 한다(하지만 리그에 따라 제한시간이 35초 일 수도 있다). 만약 공격 팀이 제한시간을 어기게 된다면, 심판은 휘슬을 불어 경기를 멈추고 공격권은 상대방으로 넘어가게 된다.

사이드라인(Sidelines)

공의 아웃과 인을 구분 짓는 코트 위의 길다란 두 개의 선을 말한다.

식스맨(Sixth man: 후보선수)

5명의 주전선수에 포함되지는 않지만 벤치에 있는 교체선수 중 1순위의 선수를 말한다. NBA에서 매년 '최고의 식스맨 상'을 수여하게 되면서 그 역할이 중요하게 되었다.

슬램 덩크(Slam dunk)

2득점의 필드골 중 하나이지만, 공중으로 높이 뛰어올라 림을 강하게 내려치거나 매달리면서 슛을 성공시키는 플레이로, 언제나 농구팬들을 열광시키는 플레이이다. 이는 또한 블록이 어려운 슛이기도 하다. 과거 1970년대와 1980년대의 9년 동안 NBA는 덩크슛을 금지한 적이 있으며, 과거의 위대한 선수였던 카림 압둘-자바는 이 덩크슛을 매우 잘하였다. 이 슛은 농구팬들과 TV에서 하이라이트 장면으로 최고의 인기를 끌고 있다.

스몰 포워드(Small forward)

일반적으로 가드 보다는 키가 더 크지만 전통적인 포워드 보다는 작은 포지션으로, 슛이 좋고 움직임이 빠르며, 드리블을 하면서 골대를 향하여 돌파가 가능한 선수이다.

스핀 드리블(Spin dribble)

수비수를 떨어트리거나 드리블 중에 스틸을 당하지 않기 위하여 몸을 회전시키는 동작으로 공격방향을 전환할 때에 사용한다.

스퀘어링 업(Squaring up: 슛 자세 잡기)

슛을 시도하기 위한 준비자세로 공격수의 어깨가 골대를 정면으로 바라보는 것이다.

스타팅 라인업(Starting lineup: 주전 선수)

시합이 시작될 때에 코트 위에 가장 먼저 나서는 5명의 선수를 말한다.

스틸(Steal: 가로채기)

수비수가 파울을 범하지 않고 공격수로부터 공의 소유권을 빼앗아 오는 것을 말한다. 빼앗기, 쳐내기, 또는 정상적인 패스를 못하게 하거나 막는 것을 포함한다.

스트롱 사이드(Strong side)

시합 중에 공이 있는 구역을 말한다. 만약 공이 다른 구역으로 넘어가게 된다면, 그 구역이 스트롱 사이드가 된다.

교체(Substitution)

코트 위에서 뛰고 있는 선수를 대신하여 벤치의 후보선수가 투입되는 것을 말한다. 교체는 시합 중에 지속적으로 이루어지기 때문에 후보선수들은 항상 코트에 들어갈 준비를 한다.

스윙 맨(Swing man)

2번 포지션인 슈팅 가드와 3번 포지션인 스몰 포워드의 역할을 모두 수행할 수 있는 선수를 말한다.

테크니컬 파울(Technical foul)

정상적인 농구 규정에 맞지 않는 부적절하거나 비신사적인 행위에 대하여 적용되는 파울로써, 심판과의 말다툼, 시합에서 상대 선수와 싸우는 행위, 또는 싸움을 부추기는 행위가 포함되며 경기가 중단되었을 때에 적용된다.

10초 또는 8초 바이얼레이션(Ten or Eight-second line)

공격하는 팀이 자신의 진영에서 상대방의 진영으로 넘어가는 시간을 제한하는 규정으

로, NBA의 경우에는 8초, 대학리그에서는 10초의 제한시간이 적용된다.

3점 슛(Three-point field goal)

3점 슛 라인 뒤에서 던지는 슛으로, 성공 시에 3점으로 기록된다. NCAA의 3점 라인은 골대에서 6.23m, NBA는 7.13m가 떨어져 있다.

3점 플레이(Three-point play)

공격수가 수비수에게 파울을 당하는 와중에 슛을 성공시키는 것이다. 이때에 성공된 슛은 득점으로 인정되고 추가로 1개의 자유투 기회를 얻게 된다.

3초 바이올레이션(Three-second violation)

공격수는 자유투 라인 앞의 색이 입혀진 구역에서 계속 머무를 수 없는데, 이 곳에서 3초 또는 그 이상 머무르게 된다면 공격권을 상대방으로 넘기에 되면서 실책으로 기록된다.

타임아웃(Timeout: 작전시간)

상대팀이 연속적으로 골을 성공시켰을 경우, 수비작전에 대하여 의견을 나누거나 상대방의 플레이에 대한 대응책을 찾기 위해 갖는 시간으로, 보통 타임아웃에 대한 결정권은 감독이 갖는다.

팁오프(Tip-off: 경기시작)

코트 위의 정 중앙에 위치한 지점에서 경기의 시작을 알리는 점프볼을 하는 것이다. 농구리그의 전체일정과 방송매체의 시간표는 '팁오프' 시간을 기준으로 경기에 대한 정보를 농구팬들에게 알린다.

탑 오브 더 키(Top of the key)

자유투지점에 있는 동그란 원형의 끝을 가리키며, 3점슛을 던지면서 골대를 정면으로 바라볼 수 있는 유일한 지점을 말한다.

트랜지션(Transition: 공수전환)

공의 소유권을 따낸 뒤에 수비에서 공격으로의 공수전환을 재빠르게 한다면 노마크 레이업 또는 슛을 할 수 있는 좋은 기회를 얻을 수 있다.

트랩(Trap: 함정수비)

수비기술의 하나로써, 공을 가진 공격수를 압박하면서 실책을 유도하기 위하여 최소 두 명의 선수가 함께 수비하는 것을 말한다.

트래블링(Traveling)

공을 가지고 있는 선수가 드리블을 하지 않으면서 규정된 스텝 이상으로 움직였을 경우에 적용되는 반칙이다.

트라이앵글 오피스(Triangle offense: 삼각형 공격전술)

사이드라인 트라이앵글은 센터가 **로우 포스트**(골대 밑의 구역)에, 파워 포워드는 왼쪽 또는 오른쪽 측면 구역에, 그리고 가드는 코너에 위치한다. 다른 가드는 공격하는 코트의 **탑**(골대를 정면으로 바라보는 3점 라인 밖의 구역)에 위치하면서 포워드를 자유투근방에 위치시켜 2-2 플레이를 할 수 있는 공간을 만든다. 이러한 공격배치는 설령 수비수들이 공격에 대하여 정상적으로 반응을 하더라도 패스를 허용하게 된다. 비록 이러한 전술은 어린 선수들에게는 너무 복잡하게 보이겠지만, "수비하기에 너무나도 어려운" 이 전술을 선수들이 제대로 터득하기만 한다면 많은 득점을 올릴 수 있다.

트리플-더블(Triple-double)

득점, 리바운드, 그리고 어시스트에서 10개 이상을 기록하는 것이다.

턴오버(Turnover: 실책)

공격 팀이 수비 팀에게 공을 빼앗기거나, 패스한 공이 가로채기 당하고, 또는 아웃, 트래블링, 공격자반칙 등을 범하면서 공의 소유권을 상대방에게 넘기는 경우를 말한다.

워킹(Walking)

트래블링의 또 다른 명칭이다. 만약 상대팀의 선수가 트래블링 반칙을 범하였지만 심

판이 이를 보지 못하였을 때 수비 팀의 감독은 "저 선수가 방금 걸었다"라고 외칠 것이다.

위크 사이드(Weak side)

코트의 사이드라인에 평행하도록 구역을 반으로 나누었을 때, 공이 없는 지역을 말한다.

지역방어(Zone defense)

수비수들이 공격수를 대상으로 일 대 일의 대인방어를 하는 것이 아니라 특정 구역에 대하여 수비 책임을 가지는 것이다. 지역수비에는 다양한 형태가 존재하며, 이 수비는 상대팀의 강점을 억누르거나 수비 팀의 약점을 최소화하기 위해 창안되었다.

부록 2. 자료 출처

참고 영화

하이 스쿨 히어로(High school Hero, 1927)	캠퍼스의 비밀(Campus Confessions, 1938)
농구 픽스(The Basketball Fix, 1951)	센터 이야기(Tall Story, 1960)
후저스(Hoosiers, 1986)	블루 칩스(Blue Chips, 1994)
후프 드림(Hoop Dreams, 1994)	애니 오(Annie O, 1995)
셀틱스의 자부심(Celtics Pride, 1996)	농구선수 에디(Eddie, 1996)
골대 안의 영혼(Soul in the Hole, 1996)	스페이스 잼(Space Jam, 1996)
6번 째 선수(The 6th Man, 1997)	에어 버드(Air Bud, 1997)
농구(The Basket, 1999)	포레스터 찾기(Finding Forrester, 1999)
미국인의 영웅, 마이클 조던(Michael Jordan, An American Hero, 1999)	
뉴저지의 광팬들(New Jersey Tumpikes, 1999)	
영광을 위하여(Passing Glory, 1999)	크로싱 더 라인(Crossing the Line, 2002)
썸씽 투 치어 어바웃(Something to Cheer About, 2002)	
코치 카터(Coach Carter, 2005)	글로리 로드(Glory Road, 2006)

참고 문헌(농구전문잡지)

Basketball Digest(바스켓볼 다이제스트)

프로와 대학농구에 관한 기사와 사진을 포함하여 선수들의 개인정보와 플레이에 대한 통계치를 다룬다. 다른 스포츠분야에 대한 간추린 정보를 제공하며 농구에 관해서는 모든 소식에 관한 기사를 쓰고 있다.

Bounce(바운스)

농구의 전반적인 부분과 토너먼트대회의 순위 등과 같은 특집 기사를 다루고, 프로와 대학농구 팬들만을 위한 것이 아닌 초등부터 아마추어에 이르는 모든 레벨의 농구관련 소식을 지속적으로 다루는 유명한 잡지이다.

Dime(다임)

선수들에 관한 독특한 이야기, 농구화에 대한 평가, 그리고 선수들의 최신근황에 대한 기사를 다룬다.

ESPN the Magazine(ESPN 스포츠전문잡지)

스포츠와 관련된 모든 분야를 다루는 잡지로서, 특히 대학 및 프로농구 시즌 동안에는 전문적이고 깊이 있는 이야기를 다룬다.

Slam(슬램)

흑인들의 문화인 '힙합'이 농구와 접목이 된 1994년에 발행되기 시작한 잡지로, 농구에 관하여 아주 폭넓은 주제를 다루고 있으며 일반 독자가 잡지의 편집자와 의견을 나눌 수 있는 "트래쉬 토크"라는 섹션을 운영하고 있다.

참고 웹사이트

HoopsVibe.com

실시간으로 업데이트 되는 NBA뉴스와 소문들을 다루며, 농구화, 그리고 다른 농구와 관련된 제품에 대하여 평가를 내리며 이와 관련된 블로그를 운영한다.

www.hoopvibe.com

InsideHoop.com

끊임없이 업데이트되는 뉴스주제, 선수들의 동향, 그리고 프로와 대학농구에 관한 이야기들을 소개한다.

www.insidehoops.com

NBA.com

NBA 소식, 기사, 그리고 선수들의 통계에 대하여 정식자료를 제공한다. 이 사이트에서는 해당 연도의 시합일정에서 과거와 현재 선수들의 상태와 일대기에 이르기까지의 NBA와 관련된 모든 정보를 제공한다.

부록 3. 퀴즈 정답

제 1장. 농구에 대하여

p.5 알맞은 포지션 이름 넣기

포인트 / 슈팅 / 스몰 / 파워 / 센터

p. 17 같은 점도 있지만 다른 점도 있다.

뱅크샷 / 비하인드 백 패스 / 드리블 / 더블드리블

p. 26 리스트 만들기

철자 B가 포함되어 있는 운동: baseball(야구), ballooning(열기구 타기), handball(핸드볼), badminton(배드민턴), bungee jumping(번지 점프), basketball(농구), T-ball(T 볼), powerboating(파워보팅), racquetball(라켓볼), snowborading(스노우 보딩)

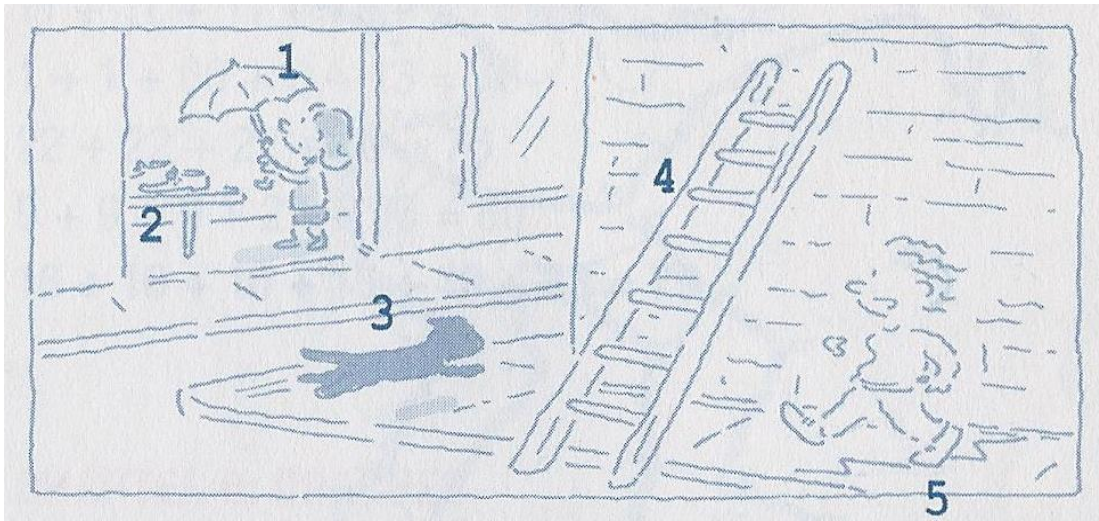
운동장비: 무릎 보호대, 스키 스틱, 플리퍼(잠수용 물갈퀴), 스키용 밧줄, 손목 보호대, 보호 안경, 머리 보호구, 포수 장갑, 어깨 보호대, 야구 방망이

올림픽 경기를 개최하였던 도시들: 로스 엔젤레스(미국의 한 도시), 바르셀로나(스페인의 한 도시), 인스부르크(오스트리아의 관광도시), 애틀란타(미국의 도시), 캘거리(캐나다의 도시), 토리노(이탈리아의 도시), 시드니(호주의 도시), 나가노(일본의 도시), 베이징(중국의 도시), 서울

발을 사용하지 않는 운동: 라크로스(하키와 비슷한 구기종목), 스쿼시 프리즈비(원반 던지기 놀이), 워터 폴로, 수영, 테니스, 다이빙

제 2장. 농구의 역사

p. 32 행운의 숫자, 13



1. 실내의 펼쳐진 우산
2. 탁자 위에 놓여진 신발
3. 사람이 다니는 길을 검은 고양이가 가로지르는 것
4. 사다리 밑을 지나가는 것
5. 깨진 곳 위를 걸어가는 것

p. 36 감독이 시키는 대로 하기

12명 중에서 8명이 선수로 뽑히게 된다.

p. 40 너무 비싼 농구공

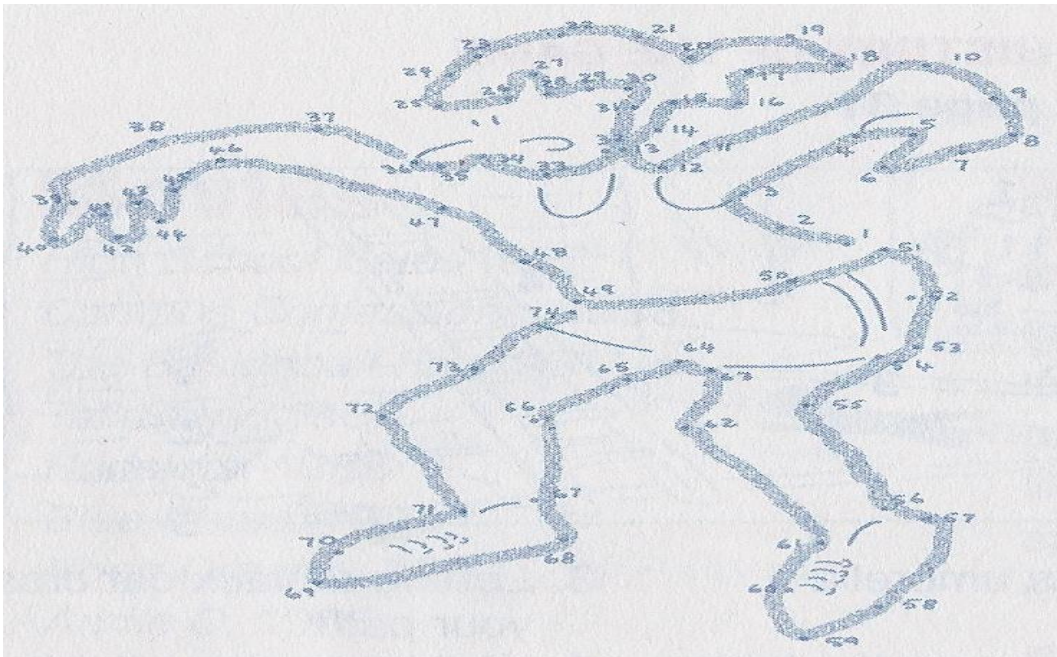
20달러 = 500달러 / 32달러 = 800달러 / 27달러 = 675달러 / 50달러 = 1250달러

제 3장. 과거의 위대한 선수들

p. 44 경기장의 선수 숫자 파악하기



p. 52 훌륭한 포인트 가드가 되기 위해서



p. 57 다시 하기

React(반응하기)

Remote(TV 채널을 돌리기 위해 사용하는 기기)

Repetition (다시 자리잡기)

Recline(드러눕기)

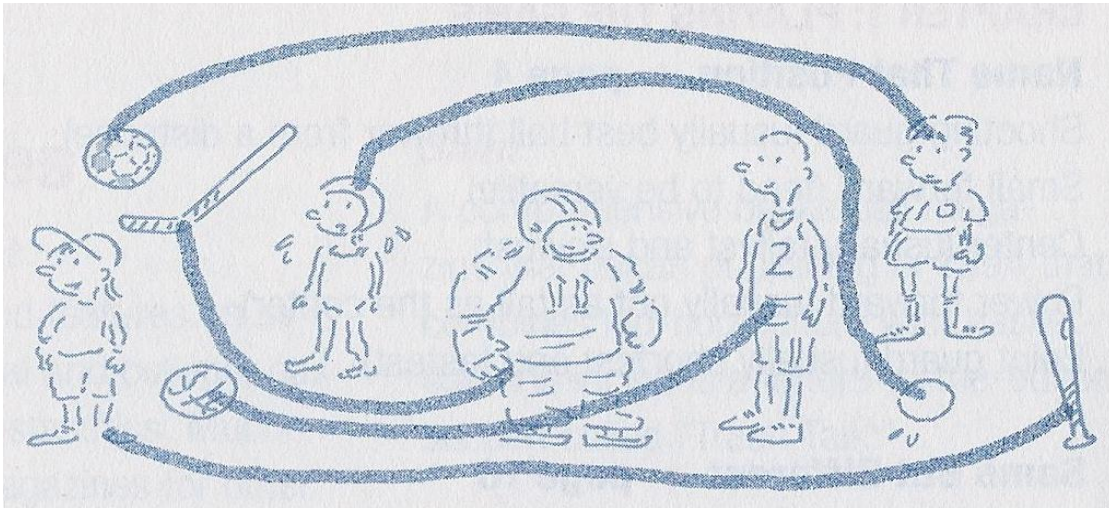
Return (원래 자리로 돌아가기)

Remodel(꾸미고 차리기)

~ 151 ~

제 4장. 오늘날의 위대한 선수들

p.64 다양한 스포츠 종목의 선수들에게 어울리는 장비 연결하기



p. 71 동시에 두 가지 플레이하기

평균 / 아주 뛰어난

노는 사람 / 자신이 맡은 일을 하는 사람

프로 / 아마추어(프로가 아닌 선수)

밀다 / 끌어 당기다

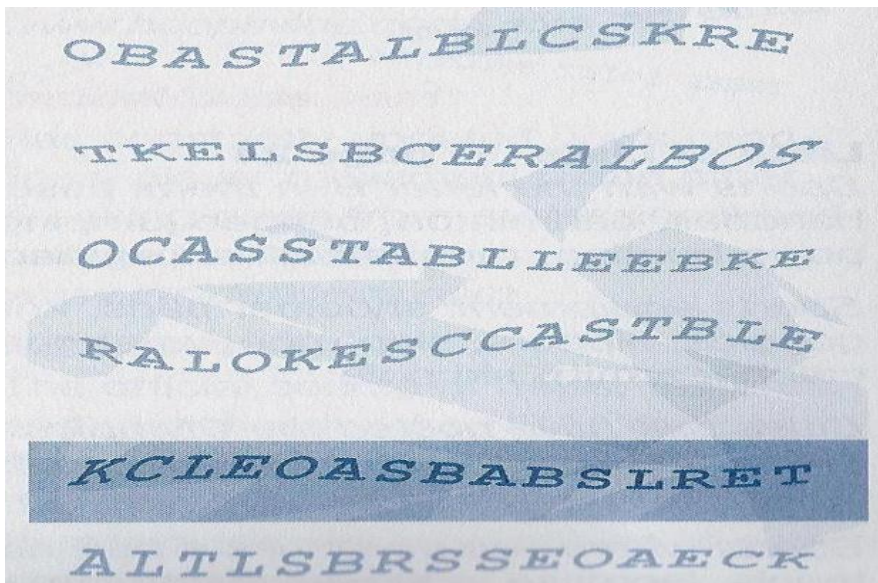
최고 / 이류의(최고가 아닌)

승리하다 / 경기에서 지다

키가 큰 / 키가 작은

뛰다 / 걷다

p. 72 점수 만들기!

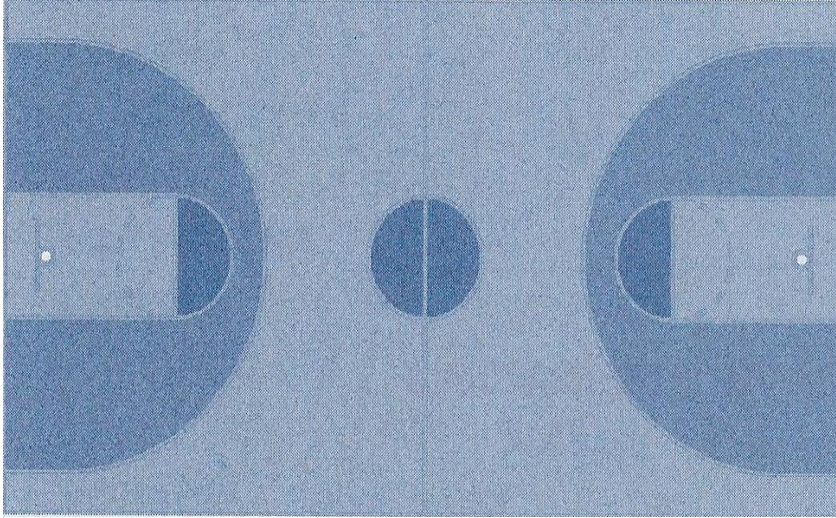


제 5장. 여자농구

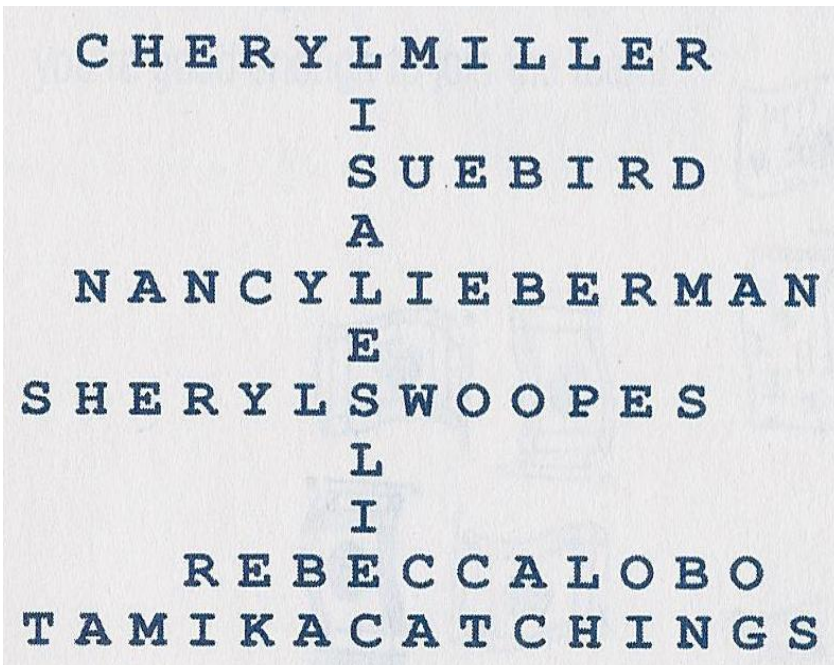
p. 75 숫자 3의 마력

15번의 드리블이 가능하다.

p. 78 그림 조각을 맞추어 보시오!



p. 81 위대한 여자 농구선수들



p. 87 감독의 이상한 작전지시

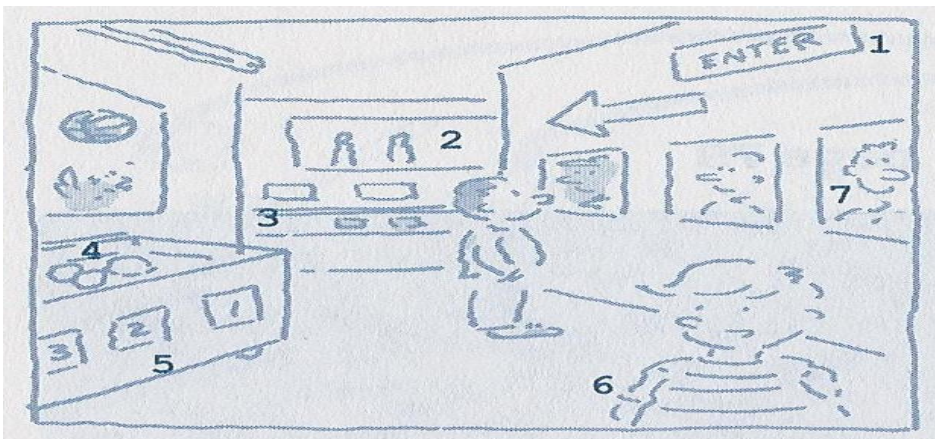
- Run Round Robin Regularly (연습했던 것처럼 움직여라)
Don't Dribble Downtown (수비 진형의 한 가운데로 드리블 치지 마라)
Perfect Players Play Politely (훌륭한 선수는 예의 있게 플레이한다)
Tonight Tall Teams Take Turns (신장이 유리한 팀이 오늘 밤 승리할 것이다)
Grateful Guards Get Goals (훌륭한 가드는 득점을 만들어 낸다)

제 7장. 명예의 전당

p. 94 숨은 그림 찾기



p. 97 다른 그림 찾기



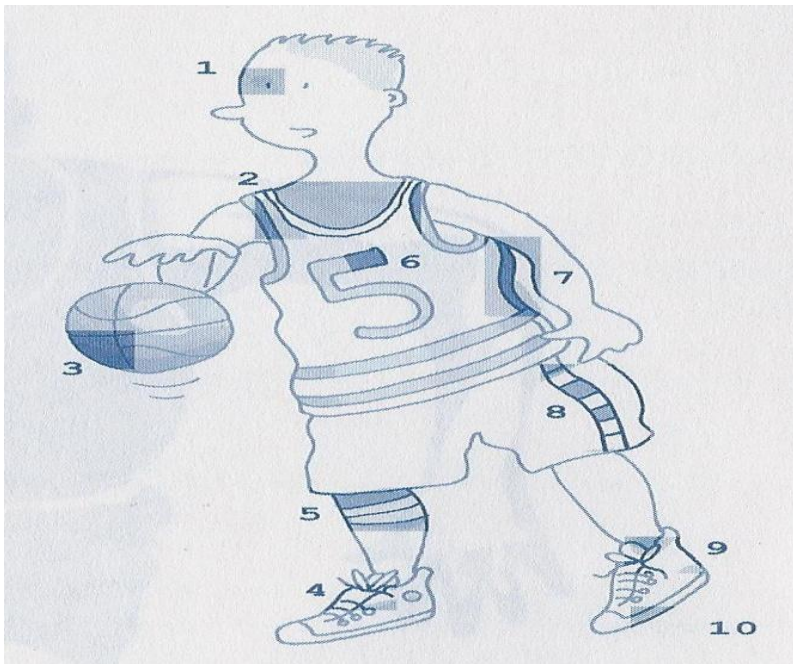
제 9장. 대학농구와 3월의 광란

p. 118 당황스러운 편지

Hello Basketball Lovers,
We will be visiting your city the last Tuesday of this month.
We are looking for some new players. Come out and see if
you're good enough to join the team!

Keep Shooting!
—The Coach

p. 122 다른 점 찾기



p. 124 다 함께 찾아보기

Dribble Kings

