



2020 年度 ルール変更 対照表
バスケットボール

変更前	変更後
変更前の内容	フッターの改訂日も確認し 2020 年 6 月とすること
3. スピードドリブル 3.1 用具 3.1.3 バスケットボール1個(女子とジュニアのディビジョンでは、円周 72.4cm(28 1/2in)、重さ 510g～567g(18～20oz)サイズボール代わりに使用できる。)	バスケットボール1個(女子とジュニアのディビジョンでは、円周 72.4cm(28 1/2in)、重さ 510g～567g(18～20oz)の <u>6号</u> サイズボール代わりに使用できる。)
3. スピードドリブル 3.3 ルール 3.3.7	ボールが 3 回円から出たときは、カウントを止め競技終了とする。
3. スピードドリブル 3.4 得点方法 3.4.2 ボールが 3 回円から出たときは、カウントを止め、競技終了とする。	3.4.2 ボールが 3 回円から出たときは、カウントを止め、競技終了とする。
4. 個人技能競技 4.1 レベル I : 4.1.1 種目 No.1 - ターゲットパス 4.1.1.2 用具:バスケットボール 2 個(女子とジュニアのディビジョンでは、円周 72.4cm(28 1/2 in)、重さ 510g～567g(18～20oz)サイズボールを代わりに使用できる)、平らな壁、チョークまたは床テープ、巻尺	用具:バスケットボール 2 個(女子とジュニアのディビジョンでは、円周 72.4cm(28 1/2 in)、重さ 510g～567g(18～20oz)の <u>6号</u> サイズボールを代わりに使用できる)、平らな壁、チョークまたは床テープ、巻尺
4. 個人技能競技	



<p>4.1 レベル I :</p> <p>4.1.3 種目 No.3 - スポットショット</p> <p>4.1.3.2 用具: バasketボール 2 個(女子とジュニアのディビジョンでは円周 72.4cm(28 1/2in)、重さ 510g~567g(18~20oz)サイズボールを代わりに使用できる)、床テープまたはチョーク、巻尺、バックボードのついた床上 3.05m(10ft)の正規のゴール(ジュニアディビジョンでは床上 2.44m(8ft)のゴールを使用してもよい)。</p>	<p>用具: バasketボール 2 個(女子とジュニアのディビジョンでは円周 72.4cm(28 1/2in)、重さ 510g~567g(18~20oz)の 6 号サイズボールを代わりに使用できる)、床テープまたはチョーク、巻尺、バックボードのついた床上 3.05m(10ft)の正規のゴール(ジュニアディビジョンでは床上 2.44m(8ft)のゴールを使用してもよい)。</p>
<p>4. 個人技能競技</p> <p>4.1 レベル I :</p> <p>4.1.3 種目 No.3 - スポットショット</p> <p>4.1.3.4 得点方法</p> <p>4.1.3.4.4 シュートが入らなくとも、ボールがバックボードかリングに当たると1点が与えられる。</p>	<p><u>フィールドゴールのショットで、バスケットを完全にくぐり抜けずにシュートが入らなくとも、バックボードやリングに当たった場合には1点が与えられる。</u></p>
<p>4. 個人技能競技</p> <p>4.2 レベル II :</p> <p>4.2.1 種目 No. 1 - 12mドリブル</p> <p>4.2.1.3 方法:</p> <p>4.2.1.3.3 最後の障害物(最終コーン)を通過したら、プレイヤーはコーンの周りをドライブし、左右交互にそれぞれの障害物を通過しながらスロームドリブルをして戻る。プレイヤーはスタートラインを越えた後、スタートライン上のコーンをドライブするかまたは一旦ストップしてターンする。このプロセスを時間が告げられるまで繰り返す。アスリートが中間地点(コーンとコーンの間)を通過するごとに1点獲得となる。</p>	<p>最後の障害物(最終コーン)を通過したら、プレイヤーはコーンの周りをドライブし、左右交互にそれぞれの障害物を通過しながらスロームドリブルをして戻る。プレイヤーはスタートラインを越えた後、スタートライン上のコーンをドライブするかまたは一旦ストップしてターンする。このプロセスを時間が告げられるまで繰り返す。アスリートが中間地点(コーンとコーンの間)を通過するごとに1点獲得となる。</p>
<p>4. 個人技能競技</p> <p>4.2 レベル II :</p> <p>4.2.2 種目 No. 2 - ペリメーターシュート</p> <p>4.2.2.6 設定</p> <p>4.2.2.6.2 ボランティアAはテストを受けるプレイヤーにボールを渡し、準備ができたことを確認した</p>	<p>ボランティア A はテストを受けるプレイヤーにボールを渡して、準備ができたことを確認した上で、「Ready (用意) “Go”(ゴー)」の合図を口頭で出し、テスト直前</p>



<p>上で、「Ready(用意)“Go”(ゴー)」の合図を口頭で出し、1 分間にプレイヤーが何回シュートを決められたかを数える。</p>	<p><u>に手を挙げて合図し、ローホイッスルを鳴らしてテストを開始し</u>、プレイヤーが 1 分間に決めたフィールドゴールの本数を数える。</p>
<p>5. チームスキルバスケットボール</p> <p>5.1 用具</p> <p>5.1.1 バスケットボール 2 個(女子とジュニアのディビジョンでは、円周 72.4cm(28 1/2in)、重さ 510g~567g(18~20oz)サイズボールを代わりに使用できる)。</p>	<p>バスケットボール 2 個(女子とジュニアのディビジョンでは、円周 72.4cm(28 1/2in)、重さ 510g~567g(18~20oz)の <u>6号</u>サイズボールを代わりに使用できる)。</p>
<p>6. チーム競技</p> <p>6.2 競技会適用事項</p> <p>6.2.7 各ハーフにおいて、7 回目のチームファウルから1回につき2本のフリースローが相手チームに与えられる。</p>	<p>各ハーフにおいて、7 回目のチームファウルから1回につきクォーターごとに 4 個のチームファウルが記録された後のファウル (プレイヤーのテクニカルファウルを含む) には、相手チームに 2 回のフリースローが与えられる。</p>
<p>6. チーム競技</p> <p>6.4 注意点:ダブルドリブルはヴァイオレーションである。</p>	<p><削除></p>
<p>6.5 ユニフォーム/服装</p> <p>6.5.1 選手は全員、バスケットボールに適した背番号付きのウェアを着用し平らなゴム底の運動靴を履く。</p> <p>6.5.2 チームユニフォームのシャツとパンツは相応しい色と形で揃っていなければならない。</p> <p>6.5.3 アンダーシャツを着用する場合にはユニフォームの(縁に使われる色ではなく)基本色に合わせた色で揃っていなければならない。アンダーシャツはチームの一部または全員が着用しても良く、半袖またはタンクトップが望ましいが、切込みや端がギザギザのものは認めない。</p> <p>6.5.4 ヘッドカバー - 宗教上の理由で頭を覆う場合には競技会が始まる前に書面にて申し出のうえ医療用ヘッドカバーと同等の安全基準を満たしていなければならない。ヘッドカバーは単色無地で飾りの無いものでなければならない。спанコールや飾りは勿論のこと、これらに限らずその他のいかなる装飾も一切認めない。唯一の例外は2インチ以内の太さのヘアバンドで、表面がザラザラしておらず装飾の無い単色の布または伸縮性のあ</p>	<p>6.4 ユニフォーム/服装</p> <p>6.4.1 選手は全員、バスケットボールに適した背番号付きのウェアを着用し平らなゴム底の運動靴を履く。</p> <p>6.4.2 チームユニフォームのシャツとパンツは相応しい色と形で揃っていなければならない。</p> <p>6.4.3 アンダーシャツを着用する場合にはユニフォームの(縁に使われる色ではなく)基本色に合わせた色で揃っていなければならない。アンダーシャツはチームの一部または全員が着用しても良く、半袖またはタンクトップが望ましいが、切込みや端がギザギザのものは認めない。</p> <p>6.4.4 ヘッドカバーは認められているが FIBA のルールに従わなければならない。ヘッドカバー - 宗教上の理由で頭を覆う場合には競技会が始まる前に書面にて申し出のうえ医療用ヘッドカバーと同等の安全基準を満たしていなければならない。ヘッドカバーは単色無地で飾りの無いものでなければならない。спанコールや飾りは勿論のこと、これらに限らずその他のいかなる装飾も一切認めない。唯一の例外は2インチ以内の太さのヘアバンドで、表面がザラザラしておらず装飾の無い単色の布または伸縮性のある</p>



<p>る素材、ソフトレザー、ゴム製のものであれば着用が認められる。髪をまとめる際にはゴムまたは布製(伸縮性のあるものも含む)のバンドを使用して良い。色はユニフォームに合わせる必要は無い。汗止めのバンドの使用も認める。アスリートが有資格の医師よりヘッドカバーか布で頭部を保護するよう求められた場合には、着用を認める前にその医師の意見が記録されなければならない。使用するヘッドカバーまたは布は、ザラザラしたり硬いものではなく他の選手に危険を及ぼさないもので、プレー中に脱落しないようしっかりと装着する。</p> <p>6.5.5 ユニフォームの規則に従わない者は試合に参加することはできない。</p>	<p>素材、ソフトレザー、ゴム製のものであれば着用が認められる。髪をまとめる際にはゴムまたは布製(伸縮性のあるものも含む)のバンドを使用して良い。色はユニフォームに合わせる必要は無い。汗止めのバンドの使用も認める。アスリートが有資格の医師よりヘッドカバーか布で頭部を保護するよう求められた場合には、着用を認める前にその医師の意見が記録されなければならない。使用するヘッドカバーまたは布は、ザラザラしたり硬いものではなく他の選手に危険を及ぼさないもので、プレー中に脱落しないようしっかりと装着する。</p> <p>6.4.5 ユニフォームの規則に従わない者は試合に参加することはできない。</p>
<p>7. ハーフコートバスケットボール: 3 対 3</p> <p>7.4 チームプレイヤー</p> <p>7.4.2 ハーフコートバスケットボールは、3 対 3 で行うゲームである。従って、各チームはプレイヤー 3 人で試合を始めなければならない。プレイヤーのケガや病気によってゲーム開始後に 3 名以下となる可能性もあるが、ゲーム開始時には 3 名いなければならない。ユニファイドの 3 対 3 については、その比率が 1 名のアスリートに対しパートナー 1 名となる。1 チーム少なくともアスリート 2 名を下回る場合には失格とみなされる。</p>	<p>7. ハーフコートバスケットボール: 3 対 3</p> <p>7.4 チームプレイヤー</p> <p>7.4.2 ハーフコートバスケットボールは、3 対 3 で行うゲームである。従って、各チームはプレイヤー 3 人で試合を始めなければならない。プレイヤーのケガや病気によってゲーム開始後に 3 名以下となる可能性もあるが、ゲーム開始時には 3 名いなければならない。ユニファイドの 3 対 3 については、その比率が 1 名のアスリートに対しパートナー 1 名となる。<u>1 チーム少なくともアスリート 2 名を下回る場合には失格とみなされる。各チームのアスリートの人数は、ケガを理由に最低限の 2 名を下回することはできず、コート内に少なくとも 1 名のアスリートがいなければ試合を続行することはできない。失格またはケガによりアスリートが 1 人もいなくなったチームは没収試合となる。</u></p>
<p>7. ハーフコートバスケットボール: 3 対 3</p> <p>7.5.1 ゲームは 20 分間、あるいはどちらかのチームが 20 点獲得するまで続けられる。ゲームは 10 分のハーフを 2 回行い、2 分間のハーフタイムを設ける。シュートが成功すると 2 ポイントとするが、3 ポイントエリア内からのゴールは 3 ポイントとする。</p> <p>7.5.1.1 試合の途中で時計は止めず、残り 1 分を切ってからボールがデッドとなった場合(例: ファウル、ヴァイオレーション、フィールドゴール、タイムアウト等)に時計を止める。</p>	<p>7. ハーフコートバスケットボール: 3 対 3</p> <p>7.5.1 ゲームは <u>2010</u> 分間、あるいはどちらかのチームが <u>2021</u> 点獲得するまで続けられる。<u>ゲームは 10 分のハーフを 2 回行い、2 分間のハーフタイムを設ける。シュートが成功すると 2 ポイントとするが、3 ポイントエリア内からのゴールは 3 ポイントとする。フィールドゴールが決まるたびに 1 点が入り、アークの外からのショットであれば 2 点入る。1 回のフリースローの得点は 1 点。</u></p> <p>7.5.1.1 試合の途中で時計は止めず、残り 1 分を切ってからボールがデッドとなった場合(例: <u>ファウル、ヴァイオレーション、フィールドゴール、タイムアウト</u>等)に時計を止める。<u>オールデッドボールの場合(例、<u>ファウル、反則、フィールドゴール、タイムアウト</u>)には</u></p>



<p>7.5.1.2 ゲーム開始時、どちらのチームが先に攻めるかはコイントスで決め、ジャンプボールは行わない。ジャンプボール(ヘルドボール)時のボールの所有権は、コイントスで勝ったチームから始まり、その後は交互に移る。</p> <p>7.5.1.3 規定の時間が終了した時点で同点により延長戦が必要となった際は、再びコイントスで先攻を決める。正規の試合後と各延長戦の間には1分間の休憩時間を入れる。延長戦は1回につき3分間とし、最後の1分間でボールがデッドとなった場合は必ず時計を止める。</p>	<p><u>時計を止め、ストップクロックが適用される。</u></p> <p>7.5.1.2 ボールの所有権を巡るコイントスで試合開始となる。<u>コイントスで勝ったチームがボールの所有権を取るか、または延長戦に入った場合のためにここでは所有権を取らないかを決めることができる。</u>ジャンプボールは行わない。ジャンプボール(ヘルドボール)時のボールの所有権は、コイントスで勝ったチームから始まり、その後は交互に移る。</p> <p>7.5.1.3 規定の時間が終了した時点で同点により延長戦が必要となった際は、<u>再びコイントスで先攻を決める。正規の試合後と各延長戦の間には1分間の休憩時間を入れる。延長戦は1回につき3分間とし、最後の1分間でボールがデッドとなった場合は必ず時計を止める。試合開始時にオフェンス側だったチームが先にボールを所有する。2点先取したチームが勝ちとなる。</u></p>
<p>7. ハーフコートバスケットボール:3対3</p> <p>7.6 競技</p> <p>7.6.1 コートの外に出たボール(アウトオブバウンズ)は全て審判が扱う。</p> <p>7.6.2 次の場合、ボールはデッドとなる:ファウルやヴァイオレーションが宣せられたとき、ゴールが成功したとき、または審判がホイッスルを吹いたとき。</p> <p>7.6.3 シュートが成功すると、ボールは相手チームに移る。ただし、シュート動作中にファウルされ、かつそのシュートが成功したときは、ゴールとして認められた上で、ボールの所有権もファウルされたチームが維持する。</p> <p>7.6.4 全てのケース(ファウル、ヴァイオレーション、アウトオブバウンズ、ゴール成功時、タイムア</p>	<p>7.6.1 <u>コートの外に出たボール(アウトオブバウンズ)は全てボールがデッドになった後のボールは審判が扱う。</u></p> <p>7.6.2 ファウルやヴァイオレーションが宣せられたとき、<u>ゴールが成功したとき、または審判がホイッスルを吹いたときにボールはデッドとなる。フィールドゴールが決まった後もボールは生きている。</u></p> <p>7.6.3 シュートが成功すると、ボールは相手チームに移る。<u>ただし、シュート動作中にファウルされ、かつそのシュートが成功したときは、ゴールとして認められた上で、ボールの所有権もファウルされたチームが維持する。得点されたチームのプレイヤーは、バスケット真下のコート内から(エンドラインの外側からではない)ドリブルまたはパスで、コート内のアークの外側までボールを運び、試合を再開する。ディフェンス側のチームはバスケット下のノーチャージセミサークルエリア内でボールに対してプレーしてはならない。ショットの動作中のプレイヤーがシューティングアーク内でファウルをされながらショットが成功した場合、フィールドゴールが認められ1本または2本のフリースローが与えられる。</u></p> <p>7.6.4 <u>全てのケース(ファウル、ヴァイオレーション、アウトオブバウンズ、ゴール成功時、タイムアウト)に</u></p>



<p>ウト)において、ゲームの再開は「X」マークのある指定されたファウルライン(フリースローラインとその延長線)の後方から行う。これは、全てのファウル、ヴァイオレーション、タイムアウト、アウトオブバウンズ、そしてゴール成功後に適用される。スローインするプレイヤーは指定された場所からスローインし、他のプレイヤーはその方向に動くオフENSEのプレイヤーを引き続きディフェンスすることが認められている。</p>	<p><u>において、ゲームの再開は「X」マークのある指定されたファウルライン(フリースローラインとその延長線)の後方から行う。これは、全てのファウル、ヴァイオレーション、タイムアウト、アウトオブバウンズ、そしてゴール成功後に適用される。スローインするプレイヤーは指定された場所からスローインし、他のプレイヤーはその方向に動くオフENSEのプレイヤーを引き続きディフェンスすることが認められている。</u></p>
<p>7.6.5 ボールの所有権が変わるとき、オフENSになったチームはシュートをする前に一度ボールをファウルラインの延長線より後方まで運ばなければならない。ボールを後方に運ぶ際、ボールあるいはそのボールを持っているプレイヤーの足がファウルライン上またはその後方のエリアに触れていなければならない。</p>	<p><u>ボールがデッドになった後に、どちらかのチームに与えられるボールの所有権はアーク外側のコートのトップでボールを(ディフェンス側からオフENS側へ)受け渡すチェックボールで始まる。</u></p>
<p>7.6.6 ボールを奪ったディフェンス側が、ファウルラインの延長線上より後方にそのボールを運ばずにシュートした場合は、ヴァイオレーションとなり、デッドボールとしてボールの所有権はオフENS側に戻り、「X」の位置からのスローインでゲームを再開する。</p>	<p>7.6.5 ボールの所有権が変わるとき、オフENSになったチームは<u>シュートをする前に</u>一度ボールをファウルラインのアークの外側まで運ばなければならない。<u>ボールを後方に運ぶ際、ボールあるいはそのボールを持っているプレイヤーの足がファウルライン上またはその後方のエリアに触れていなければならない。プレイヤーのどちらの足もアークラインの内側またはアークライン上にない場合、「アークの外側」にいるとみなされる。12秒のショットクロックは、ボールとプレイヤーが円弧の外側に入るとスタートする。</u></p>
<p>7.6.6 ボールを奪ったディフェンス側が、ファウルラインの延長線上より後方にそのボールを運ばずにシュートした場合は、ヴァイオレーションとなり、デッドボールとしてボールの所有権はオフENS側に戻り、「X」の位置からのスローインでゲームを再開する。</p>	<p>7.6.6 ボールを奪ったディフェンス側が、<u>ファウルラインの延長線上より</u>ボールをアークの外側に運ばずにシュートした場合はヴァイオレーションとなる。<u>ボールを奪ったディフェンス側が、アークの外側にそのボールを運ばずにシュートした場合は、デッドボールとしてボールの所有権はオフENS側に戻り、「X」の位置からのスローインでゲームを再開する。アーク外側のコートのトップでのチェックボールでプレーを開始する。</u></p>
<p>7.6.7 選手交代はボールがデッドのときに行われる。一方のチームが選手交代をする場合、相手チームにも同時に選手交代の機会が与えられなければならない。ゲームに入るプレイヤーはテーブル・オフィシャルズに告げ、審判の合図によってコートに入らなければならない。</p>	<p>7.6.7 選手交代はチェックボール前のボールがデッドのときに行われる。<u>一方のチームが選手交代をする場合、相手チームにも同時に選手交代の機会が与えられなければならない。ゲームに入るプレイヤーはテーブル・オフィシャルズに告げ、審判の合図によってコートに入らなければならない。行って良い。交代選手は、コートの外へ出たチームメートと身体的接触(握手)を行ったあとゲームに入ることができる。交代はバスケットと反対側のエンドラインの外で行う。交代には審判やテーブルオフィシャルズ(係員)の合図を必要としない。</u></p>
<p>7.6.8 各チームは60秒のタイムアウトを2回までとることができ、この間は時計を止める。プレイヤ</p>	<p>7.6.8 <u>各チームは60秒のタイムアウトを2回までとることができ、この間は時計を止める。プレイヤーがケガをしたときのタイムアウトは、審判がとることができ</u></p>



<p>一がケガをしたときのタイムアウトは、審判がとることができる。審判はいつでも独自の判断で時計を止めることができる。例えば、ボールがコートの外へ大きく出てしまった際に、時計が動いていると、一方のチームに対して不当に利益を与えることになるため、時計を止めるべきである。</p> <p>7.6.9 両チームのプレイヤーが片手、または両手をボールにしっかり掛けており、力づくでしかボールをとることができない場合は、ヘルドボールとする。このときのボールの所有権は、交互にボールを所有するというルールに基づく。</p>	<p><u>る。審判はいつでも独自の判断で時計を止めることができる。例えば、ボールがコートの外へ大きく出てしまった際に、時計が動いていると、一方のチームに対して不当に利益を与えることになるため、時計を止めるべきである。各チーム 60 秒のタイムアウトを 1 回取ることができる。審判はプレイヤーがケガをしたときにタイムアウトを宣告できる。</u></p> <p><u>7.6.9 両チームのプレイヤーが片手、または両手をボールにしっかり掛けており、力づくでしかボールをとることができない場合は、ヘルドボールとする。このときのボールの所有権は、交互にボールを所有するというルールに基づく。ジャンプボールになった場合(両チームのプレイヤーがボールに片手または両手をしっかりとかけていて、どちらのプレイヤーも力によらなければそのボールを奪い取ることができない状態)は、ディフェンス側のチームにボールが渡る。</u></p>
<p>7. ハーフコートバスケットボール:3 対 3</p> <p>7.7 ファウルとペナルティ</p>	<p><削除></p>
<p>7.7.3 3 対 3 ハーフコート競技で、個人やチームに対してファウル数の上限はない。しかしながら、反則のときはプレイヤーとコーチに警告する。度重なる反則や、目に余る意図的なファウルをしたときは、当該プレイヤーは退場となる。</p>	<p><u>7.7.3 3 対 3 ハーフコート競技で、個人やチームに対してファウル数の上限はない。しかしながら、反則のときはプレイヤーとコーチに警告する。度重なる反則や、目に余る意図的なファウルをしたときは、当該プレイヤーは退場となる。プレイヤーがたびたびファウルをし審判の警告を受けてもプレーを改善しない場合、審判はアンスポーツマンライクファウルを与える決定をすることができる。(アンスポーツマンライクファウル 2 回で失格となる)チームファウルは各チーム 6 回までとなっている。チームファウル 7、8、9 回目はフリースロー 2 本の罰則となる。チームファウル 10 回目以上はフリースロー 2 本とボールの所有権移動の罰則となる。この条項はショットの動作中のファウルにも適用され、7.7.2 より優先される。</u></p>
<p>7. ハーフコートバスケットボール:3 対 3</p> <p>7.7 ファウルとペナルティ</p> <p>7.7.4 シューターを含む攻撃側のプレイヤーは、フリースローレーン内に 3 秒までしか留まることができず、これに違反するとボールの所有権を失う。</p>	<p><u>7.7.4 シューターを含む攻撃側のプレイヤーは、フリースローレーン内に 3 秒までしか留まることができず、これに違反するとボールの所有権を失う。テクニカルファウルは相手チームにフリースロー 1 本とボールの所有権が与えられる。アンスポーツマンライクファウルは相手チームにフリースロー 2 本とボールの所有権が与えられる。</u></p>



<p>7. ハーフコートバスケットボール:3 対 3</p> <p>7.9 ユニファイドスポーツ®</p> <p>7.9.1.3 5 対 5 のチーム:ゲームの開始時には 5 名のプレイヤーが必要となる。FIBA のルールは、ゲームが失格となるまで 2 名のプレイヤーでプレーを続けられると認めている。ゲーム開始後、競技中は次の比率だけが認められる:アスリート 3 名に対しパートナー 2 名、アスリート 2 名に対しパートナー 2 名、アスリート 2 名に対しパートナー 1 名、アスリート 1 名に対しパートナー 1 名。この比率が守られなければ失格となる。競技中のチーム構成は常にアスリート 3 名、パートナー 2 名を超えないこと(3 対 3 の場合:アスリート 2 名、パートナー 1 名)。</p>	<p>7.9.1.3 5 対 5 のチーム:ゲームの開始時には 5 名のプレイヤーが必要となる。FIBA のルールは、ゲームが失格となるまで 2 名のプレイヤーでプレーを続けられると認めている。ゲーム開始後、競技中は次の比率だけが認められる:アスリート 3 名に対しパートナー 2 名、アスリート 2 名に対しパートナー 2 名、アスリート 2 名に対しパートナー 1 名、アスリート 1 名に対しパートナー 1 名。<u>この比率が守られなければ失格となる。この比率に違反した場合は、相手チームの不戦勝となる。例外:ファウル時に、アスリート 3 名対パートナー 2 名の比率に従うためにアスリート 1 名を退場させなくて済むよう、アスリート 3 名に対しパートナー 1 名が認められている。</u></p>
<p>8. バスケットボール技能評価テスト(BSAT)</p> <p>8.1 BSAT - ドリブル</p> <p>8.1.3.2 プレイヤーは障害物コースの左右どちらからもスタートして良いが、その後は左右交互に通過しなければならない。</p>	<p>8.1.3.2 プレイヤーは障害物コースの左右どちらからもスタートして良いが、その後は左右交互に通過しなければならない。<u>コーンを 1 個通過するたびに 1 点が与えられる。(例えば、スタートラインから障害物のコース全体を正確にドリブルで通り抜け、ゴールラインでボールを置くと、5 点が与えられる)</u></p>
<p>8. バスケットボール技能評価テスト(BSAT)</p> <p>8.1 BSAT - ドリブル</p> <p>8.1.4.1 2 つの障害物の中間を通過すると 1 点が与えられる(例えば、障害物のコース全体を正確に通り返け、ゴールラインでボールを置くと、5 点が与えられる。</p> <p>8.1.4.2 プレイヤーは正規のドリブルをし、障害物間を移動するときのボールのコントロールができていなければ、その障害物を正確に通過したとはみなされない。)</p> <p>8.1.4.3 プレイヤーの得点は、1 分間にいくつの障害物(中間点)を正確に通過したかによって算出される。</p>	<p>8.1.4.1 2 つの障害物の中間を通過すると 1 点が与えられる(例えば、障害物のコース全体を正確に通り返け、ゴールラインでボールを置くと、5 点が与えられる。</p> <p>8.1.4.1 プレイヤーは正規のドリブルをし、障害物間を移動するときのボールのコントロールができていなければ、その障害物を正確に通過したとはみなされない。)</p> <p>8.1.4.2 プレイヤーの得点は、1 分間にいくつの障害物(中間点)を正確に通過したかによって算出される。</p>
<p>8. バスケットボール技能評価テスト(BSAT)</p>	



<p>8.1 BSAT – ドリブル</p> <p>8.1.5 設定</p> <p>8.1.5.3 ボランティアAはテストを受けるプレイヤーにボールを渡し、準備ができたことを確認した上で、「Ready(用意)“GO”(ゴー)」の合図をし、1分間にプレイヤーが何回コーンを通過したかを数える。</p>	<p>8.1.5.3 ボランティアAはテストを受けるプレイヤーにボールを渡して、準備ができたことを確認した上で、「Ready(用意)“GO”(ゴー)」の合図をし、<u>テスト直前に手を挙げて合図し、ホイッスルを鳴らしてテストを開始し、</u>プレイヤーが何回コーンを通過したかを数える。</p>
<p>8. バスケットボール技能評価テスト(BSAT)</p> <p>8.2 BSAT – ペリメーターシュート</p> <p>8.2.5 設定</p> <p>8.1.5.3 ボランティアAはテストを受けるプレイヤーにボールを渡し、準備ができたことを確認した上で、「Ready(用意)“GO”(ゴー)」の合図をし、プレイヤーが1分間に決めたフィールドゴールの本数を数える。</p>	<p>8.2.5.3 ボランティアAはテストを受けるプレイヤーにボールを渡して、準備ができたことを確認した上で、「Ready(用意)“GO”(ゴー)」の合図をし、<u>テスト直前に手を挙げて合図し、ホイッスルを鳴らしてテストを開始し、</u>プレイヤーが1分間に決めたフィールドゴールの本数を数える。</p>