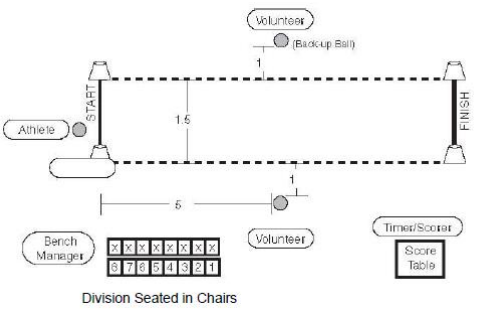
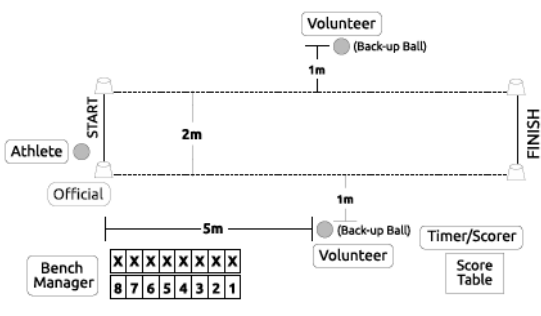




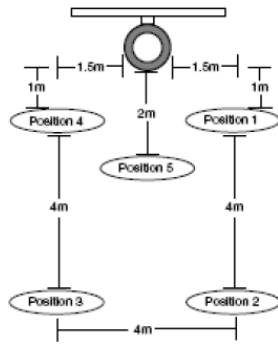
Special Olympics

2016年度 ルール変更対照表 バスケットボール

| 変更前の内容 | 変更後の内容 |
|---|--|
| | <p>ルール変更対照表には、内容の変更があった箇所のみ記載しています。</p> |
| <p>セクション C – 競技ルール</p> <p>2. 個人技能競技</p> <p>種目No.2 – 10mドリブル</p>  <p>b. 用具</p> <p>バスケットボール 3 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)、セーフティコーン 4 個、チョークまたは床テープ、巻尺、ストップウォッチ。</p> <p>c. 方法</p> <p>6) アスリートがボールのコントロールを失っても時計は止めないため、アスリートはボールを拾って、ドリブルを続けることができる。しかしながら、ボールが 1.5m 幅のレーンの外へ出た時は、最も近くにある予備のボールか、あるいは逸れたボールを拾って、競技を続ける。</p> | <p>4. 個人技能競技</p> <p>4.1.2 種目No.2 – 10mドリブル</p>  <p><削除></p> <p>4.1.2.2 方法:</p> <p>(前略)アスリートがボールのコントロールを失っても時計は止めないため、アスリートはボールを拾って、ドリブルを続けることができる。しかしながら、ボールが 2m 幅のレーンの外へ出た時は、最も近くにある予備のボールか、あるいは逸れたボールを拾って、競技を続ける。</p> |

| | |
|--|--|
| <p>レベル1: 種目No.3: スポットショット</p> <p>3) 方法 6つのスポットを床に描く。バスケットリングの前方ふちの真下の地点から測定し、以下のようにスポットを描く。</p> <p>レベル 2 種目No.1: 12mドリブル</p> <p>3) 方法 c) 最後の障害物を通過し、ゴールラインに達したらボールを置き、スタートライン に走って戻り、ボールを取ってもう一度ドリブルを繰り返す。</p> <p>5) 得点方法 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。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>種目No.2: ペリメーターシュート</p> <p>3) 方法 a) プレイヤーはフリースローラインとレーンの左右どちらかの接点に立つ。</p> | <p>4.1 レベル I: 4.1.3 種目No.3: スポットショット 4.1.3.3 6つのスポットを床に描く。バスケットリングの前方ふちの真下の地点から測定する。アスリートは各スポットから2回ずつシュートし、最初は#2、#4、#6から、次に#1、#3、#5 からシュートする。以下のようにスポットを描く。</p> <p>4.2 レベル II 4.2.1 種目No.1: 12mドリブル 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ラ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>4.2.1.5 得点方法: アスリートが中間地点を通過するごとに 1 点が与えられる。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。プレイヤーは正規のドリブルをし、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>4.2.2 種目No.2:ペリメーターシュート 4.2.2.3.1 プレイヤーはフリースローサークル内のフリースローライン沿いのどこかに立つ。</p> |
|--|--|

3. チームスキルバスケットボール



4. チーム競技

a. デイビジョニング

b. 競技会適用事項

5. ハーフコートバスケットボール:3 対 3

a. デイビジョニング

<図 削除>

6. チーム競技

6.1 デイビジョニング

6.1.7.1

競技バランスを保つために予選のプロセスにおいて、各チームはどのプール(*予選グループ)からも変更される可能性がある。デイビジョニング委員会は決勝の前にデイビジョニングを調整する権利を有する。

6.1.7.2

ゲームとデイビジョニングプロセスの一貫性を保証するために全力を尽くすこと。当該委員会の最終目的は、同じ能力のチームでデイビジョンを選抜することである。委員会の決定は最終的なものであり、不服を申し立てたり抗議をしたりすることはできない。

6.2 競技会適用事項

6.2.2

競技運営チームの裁量によって、24 秒ルールまたは 30 秒ルール(ショットクロック)が適用される。

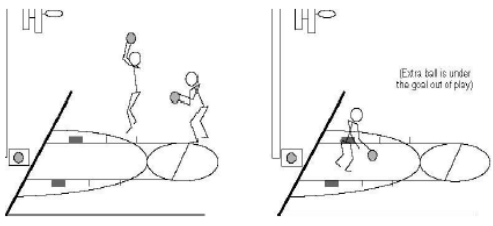
7. ハーフコートバスケットボール:3 対 3

7.1 デイビジョニング

7.1.5.1.1

競技バランスを保つために予選のプロセスにおいて、各チームはどのプール(*予選グループ)からも変更される可能性がある。デイビジョニング委員会は決勝の前にデイビジョニングを調整する権利を有

| | |
|--|---|
| <p>d. チームプレイヤー</p> <p>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人で試合を始められない場合には棄権とみなされる。</p> <p>f. 競技</p> <p>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、タイムアウト)において、スローインは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、他のプレイヤーは全員ハーフコート内に位置する。ボールをスローインした後は、オフェンスのプレイヤーは誰でもシュートをすることができる。</p> <p>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る。</p> | <p>する。</p> <p>7.1.5.1.2 ゲームとディビジョニングプロセスの一貫性を保証するために全力を尽くすこと。当該委員会の最終目的は、同じ能力のチームでディビジョンを選抜することである。委員会の決定は最終的なものであり、不服を申し立てたり抗議をしたりすることはできない。</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。各チームはプレイヤー3名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>7.6 競技</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ェンス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>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ェンス側に戻り、「X」の</p> |
|--|---|

| | |
|--|--|
| <p>6. ユニファイドスポーツ®</p> <p>a. ユニファイドスポーツ®: チーム競技(3対3を含む)</p> <p>2) 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>位置からのスローインでゲームを再開する。</p> <p>7.9 ユニファイドスポーツ®</p> <p>7.9.1 ユニファイドスポーツ®: チーム競技(3対3を含む)</p> <p>7.9.1.2 3対3のチーム: 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。最小限として認められる比率は、アスリート1名に対しパートナー1名である。この比率が守られなければ失格となる。</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(国際バスケットボール連盟)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。</p> |
| <p>セクション D – バスケットボール技能評価テスト (BSAT)</p> <p>2. BSAT – ペリメーターシュート</p>  | <p>8. バスケットボール技能評価テスト(BSAT)</p> <p>8.2 ペリメーターシュート</p> <p><図 削除></p> |