



バスケットボール 競技公式ルール

スペシャルオリンピックス





目次

1.	適用するルール.....	3
2.	公式種目.....	3
3.	スピードドリブル.....	3
3.1	用具.....	3
3.2	設定：直径 1.5m(4ft 11in)の円を描く。.....	4
3.3	ルール.....	4
3.4	得点方法.....	4
4.	個人技能競技.....	4
4.1	レベルⅠ：.....	4
4.2	レベルⅡ：.....	7
5.	チームスキルバスケットボール.....	11
5.1	用具.....	11
5.2	設定.....	11
5.3	ルール.....	11
5.4	得点方法.....	12
6.	チーム競技.....	12
6.1	ディビジョニング.....	12
6.2	競技会適用事項.....	13
6.3	チームとプレイヤー.....	13
6.4	ユニフォーム/服装.....	13
7.	ハーフコートバスケットボール：3対3.....	13
7.1	ディビジョニング.....	13
7.2	ゴール.....	14
7.3	コートと用具.....	14
7.4	チームプレイヤー.....	14
7.5	ゲーム.....	15
7.6	競技.....	15
7.7	ファウルとペナルティ.....	16
7.8	競技会適用事項.....	16
7.9	ユニファイドスポーツ®.....	16
8.	バスケットボール技能評価テスト（BSAT）.....	17
8.1	BSAT－ドリブル.....	17
8.2	BSAT－ペリメーターシュート.....	18
9.	コートと設備.....	18
9.1	バスケットボール.....	18
9.2	バスケット.....	18



1. 適用するルール

スペシャルオリンピックス(SO)のバスケットボール公式スポーツルールは、全てのスペシャルオリンピックスバスケットボール競技において適用される。国際的なスポーツ組織として、スペシャルオリンピックスは国際バスケットボール連盟(FIBA)のルール(参照: <http://www.fiba.com>)を基に、スペシャルオリンピックス公式スポーツルールを定めた。スペシャルオリンピックスのバスケットボール公式スポーツルールおよびスポーツルール第I章 総則と矛盾する場合以外はFIBAあるいは国内競技団体(NGB)のルールが採用される。矛盾する場合は、スペシャルオリンピックスのバスケットボール公式スポーツルールが適用される。

参考：スペシャルオリンピックス スポーツルール第I章 総則

行動規範、トレーニング基準、医療および安全面の必要条件、ディビジョニング、表彰、上位レベルの競技会への進出条件とユニファイドスポーツを参照してください。

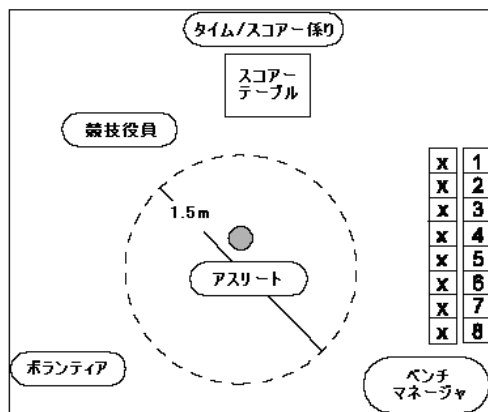
2. 公式種目

これらの種目は、あらゆる能力のアスリートに競技する機会を提供することを目的としている。各国プログラムは提供する種目、および必要に応じて、それら種目の運営方針を決定することができる。コーチは、それぞれのアスリートの技術と興味に応じて、適切なトレーニングの提供と種目を選択することに責任がある。

以下はスペシャルオリンピックスにおける公式種目の一覧である。

- スピードドリブル
- 個人技能競技
- チームスキル競技
- チーム競技(5対5)
- ハーフコート競技(3対3)
- ユニファイドスポーツ®: チーム競技(5対5)
- ユニファイドスポーツ®: ハーフコート競技(3対3)

3. スピードドリブル



3.1 用具

- 3.1.1 巻尺
- 3.1.2 床テープまたはチョーク



- 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)の **6 号サイズ**ボール代わりに使用できる。）
- 3.1.4 ストップウォッチ
- 3.1.5 カウンター
- 3.1.6 ホイッスル
- 3.2 設定：直径 1.5m(4ft 11in)の円を描く。
- 3.3 ルール
 - 3.3.1 ドリブルは片手のみで行う。
 - 3.3.2 競技中、アスリートは立つか、車椅子に座るか、または同じような大きさの椅子に座らなくてはならない。
 - 3.3.3 アスリートはホイッスルの合図でドリブルを始め、ホイッスルの合図でドリブルを止める。
 - 3.3.4 制限時間は 60 秒とする。この時間内に出来るだけ多くのドリブルを行うことを目的とする。
 - 3.3.5 アスリートはドリブル中に円から出てはならない。
 - 3.3.6 バスケットボールが円から外に出たときは、アスリートはボールを返してもらい再びドリブルを続ける。
 - 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。**
- 3.4 得点方法
 - 3.4.1 60 秒間で、正規のドリブル 1 回に対して 1 点を得る。

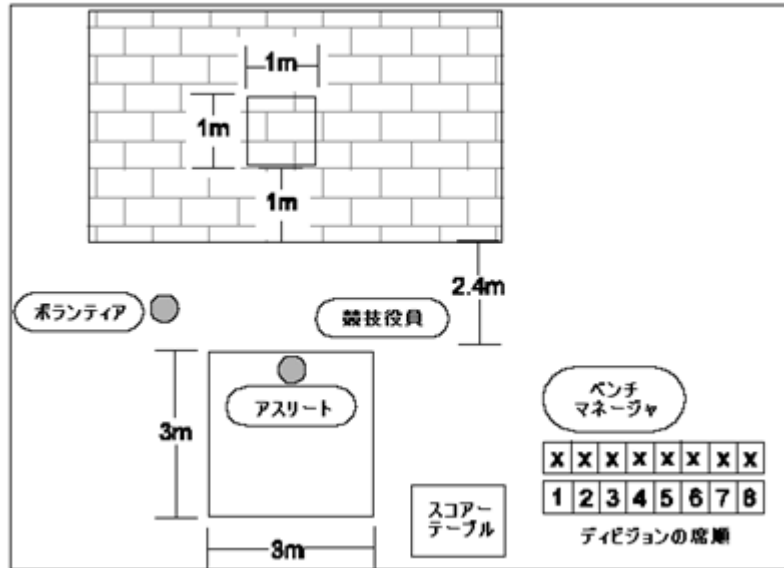
4. 個人技能競技

個人技能競技には 2 つのレベルがある。

- 4.1 レベル I：
レベル I の個人技能競技は、ターゲットパス、10mドリブル、そしてスポットショットの 3 種目から成る。アスリートの最終得点はこれら 3 種目の合計得点とし、この合計得点によって事前のディビジョニングが行われる。各種目の内容は、運営ボランティアの推奨数と配置と共に図に示されている。また、種目においては、公平性を保つために競技中のボランティアは同じ人であることが推奨される。

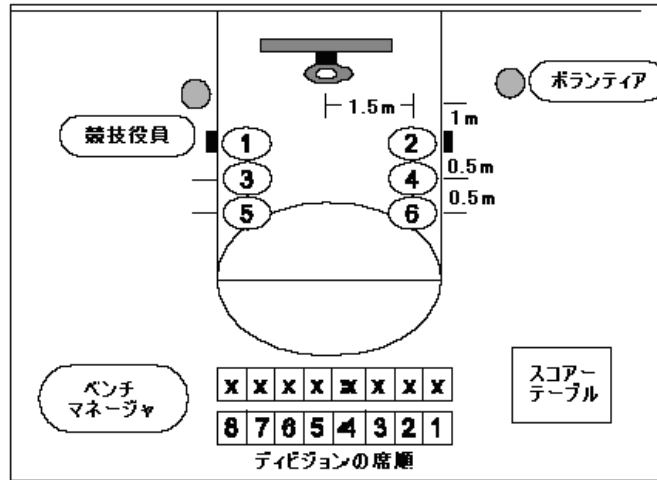


4.1.1 種目 No.1 – ターゲットパス



- 4.1.1.1 目的：アスリートのバスケットボールのパス能力を測定する。
- 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)の **6 号サイズ** 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
- 4.1.1.3 方法：壁面に長さ 1 m(3ft 3 1/2in) 四方の正方形をチョークまたはテープで描く。正方形の底辺は床上 1m(3ft 3 1/2in) の高さとする。その壁面から 2.4m(7ft) 離れた床上には、3m(9ft 9in) 四方の正方形を描く。アスリートはこの正方形の中に立たなければならない。車椅子を使用するアスリートは、前輪の車軸がその正方形のラインを越えないようにする。アスリートは的に向かい 5 回パスする。
- 4.1.1.4 得点方法
- 4.1.1.4.1 アスリートはボールを壁面の正方形内に当てると 3 点を得る。
- 4.1.1.4.2 アスリートはボールを正方形のライン上に当てると 2 点を得る。
- 4.1.1.4.3 アスリートは、正方形内や線上にボールを当てなくても、壁に当てることができれば 1 点を得る。
- 4.1.1.4.4 床上の正方形内に立ち、（壁から跳ね返った）ボールを空中で、または 1 回以上のバウンドで取ると 1 点を得る。
- 4.1.1.4.5 壁に当たる前にボールが床にバウンドしたときは 0 点とする。5 回のパスの合計点がアスリートの得点となる。

4.1.2 種目 No.2 – 10m ドリブル



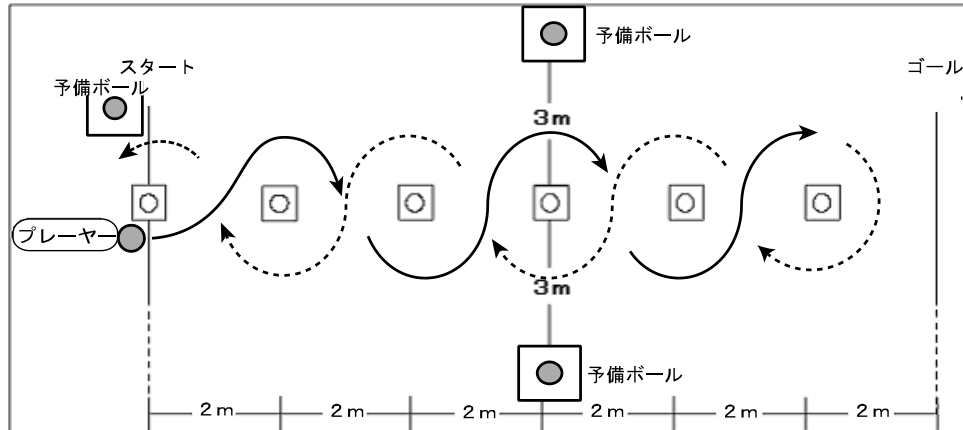
- 4.1.3.1 目的：アスリートのバスケットボールをシュートする能力を測定する。
- 4.1.3.2 用具：バスケットボール 2 個（女子とジュニアのディビジョンでは円周 72.4cm(28 1/2in)、重さ 510g~567g(18~20oz)の **6 号サイズ**ボールを代わりに使用できる）、床テープまたはチョーク、巻尺、バックボードのついた床上 3.05m(10ft)の正規のゴール（ジュニアディビジョンでは床上 2.44m(8ft)のゴールを使用してよい）。
- 4.1.3.3 6つのスポットを床に描く。バスケットリングの前方ふちの真下の地点から測定する。アスリートは各スポットから 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。
- 4.1.3.3.1 #1 & #2：左右に 1.5m(4ft 11in)コート中央方向に 1m(3ft 3 1/2in)の位置
- 4.1.3.3.2 #3 & #4：左右に 1.5m(4ft 11in)、コート中央方向に 1.5m(4ft 11in)の位置
- 4.1.3.3.3 #5 & #6：左右に 1.5m(4ft 11in)、コート中央方向に 2m(6ft 6 3/4in)の位置
- 4.1.3.4 得点方法
- 4.1.3.4.1 スポット #1 と #2 からは 1 ゴールにつき 2 点が与えられる。
- 4.1.3.4.2 スポット #3 と #4 からは 1 ゴールにつき 3 点が与えられる。
- 4.1.3.4.3 スポット #5 と #6 からは 1 ゴールにつき 4 点が与えられる。
- 4.1.3.4.4 **フィールドゴールのショットで、バスケットを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。**
- 4.1.3.4.5 アスリートの得点は 12 回のシュートの合計点とする。
- 4.1.3.4.6 アスリートの個人技能競技の最終得点は、以上の 3 種目の合計点とする。

4.2 レベル II :

レベル II の個人技能競技は、12mドリブル、キャッチ & パス、ペリメーターシュートの 3 つの種目から成る。アスリートの最終得点はこれら 3 種目の合計得点とし、この合計得点によって事前のディビジョニングが行われる。各種目の内容は、運営ボランティアの推奨数と配置と共に図に示されている。また、種目においては、公平性を保つために競技中のボランティアは同じ人であることが推奨される。



4.2.1 種目 No. 1 – 12m ドリブル

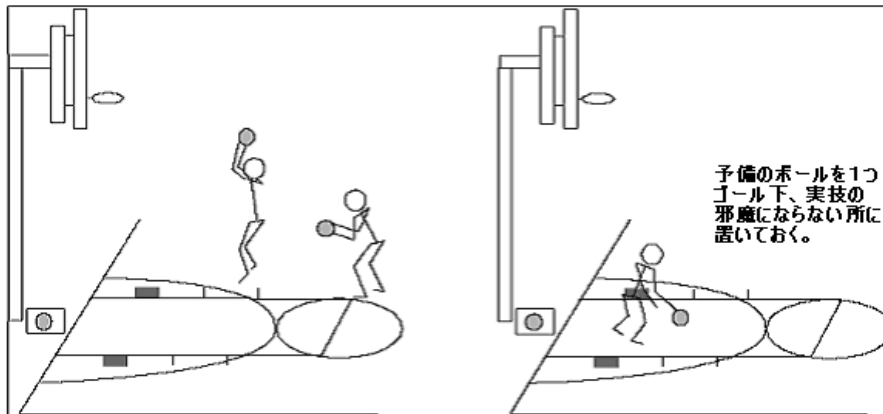


- 4.2.1.1 目的：アスリートのバスケットボールをドリブルするスピードと能力を測定する。
- 4.2.1.2 用具：ゴール、公式 JBA フリースローライン、床テープ、バスケットボール 4 個（1 個はアスリートがスタート時に使用）後の 3 つはボールが大きく逸れた時の予備とする）
- 4.2.1.3 方法：
 - 4.2.1.3.1 プレイヤーは全長 12m の間に 2m 間隔で 1 列に並べられた 6 つの障害物の右左をドリブルで交互に通過する。
 - 4.2.1.3.2 プレイヤーは障害物コースの左右どちらからもスタートして良いが、その後は左右交互に通過しなければならない。
 - 4.2.1.3.3 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。
 - 4.2.1.3.4 その他のボールは予備ボールとし、プレイヤーがボールを逸した場合に、取ってプレーを続けられるようにグラウンドに置いておく。
 - 4.2.1.3.5 プレイヤーは 1 分間が経過するまでプレーを続ける。プレイヤーがボールのコントロールを失った時も時計は動き続ける。
 - 4.2.1.3.6 プレイヤーはボールを取りに行くか、もしくは最も近くにある予備のボールを取り、コースのどこからでも再開することができる。
- 4.2.1.4 計時：1 回 60 秒
- 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。
- 4.2.1.6 設定
 - 4.2.1.6.1 ボランティアはテストの運営を担当するが、テストに参加しているプレイヤーの邪魔をしないこと。ボランティア A は、ボランティア B が実際にデモンストレーションを行っている間に、本テストのやり方について説明する。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)」の合図を口頭で出し、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。



4.2.1.6.2 ボランティアBとCは、予備のボールの後ろで立って待機し、ボールが外に出てしまいプレイヤーが予備のボールを使った場合に、外に出たボールを取り、所定の場所に置き換える。ボランティアDはタイムを計り、スコアをつける。各ボランティアはテストの運営、その持ち場のみを管理する。

4.2.2 種目 No. 2 – ペリメーターシュート

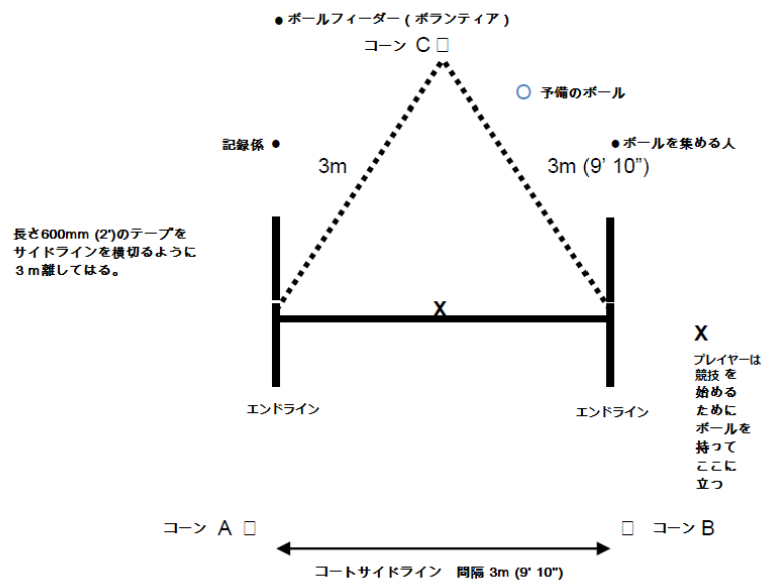


- 4.2.2.1 目的：アスリートのボールをシュートする能力を測定する。
- 4.2.2.2 用具：床テープ、セーフティコーン6個、バスケットボール4個（1個目は開始時にプレイヤーに与え、他の2個はボールが大きく逸れた時の予備とする）。
- 4.2.2.3 方法
- 4.2.2.3.1 プレイヤーはフリースローサークル内のフリースローライン沿いのどこかに立つ。
- 4.2.2.3.2 プレイヤーは、ゴールに向かってドリブルし、2.75m (9ft) の円弧の外側で任意の場所からシュートする。このシュートは、点線で描いた2.75mの円弧の外側からされなければならない（この円弧はフリースロー制限区域の円周と交わる）。
- 4.2.2.3.3 プレイヤーは（ゴールの成否にかかわらず）シュート後リバウンドしたボールを自分でとり、いったんドリブルで円弧の外側に出てから次のシュートをする。
- 4.2.2.3.4 プレイヤーは、上記の要領でなるべく多くのゴールを1分間の中で決める。
- 4.2.2.4 計時：1回 60秒
- 4.2.2.5 得点方法：1分間のトライアルで、フィールドゴール1回の成功につき2点を得る。
- 4.2.2.6 設定
- 4.2.2.6.1 ボランティアはテストの運営を担当するが、テストに参加しているプレイヤーの邪魔をしないこと。ボランティアAは、ボランティアBが実際にデモンストレーションを行っている間に、本テストのやり方について説明する。
- 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て、テスト直前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、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。**



- 4.2.2.6.3 ボランティアBは、予備のボールの後ろで立って待機し、ボールが外に出てしまいプレイヤーが予備のボールを使った場合に、外に出たボールを取り、所定の場所に置き換える。ボランティアCはタイムを計り、スコアをつける。
- 4.2.2.6.4 各ボランティアはテストの運営、その持ち場のみを管理する。

4.2.3 種目 No. 3 – キャッチ&パス



- 4.2.3.1 目的：アスリートのバスケットボールをパスする能力とキャッチする能力を測定する。
- 4.2.3.2 用具
 - 4.2.3.2.1 コーン3つ、バスケットボール2個、床テープ、エア・ホーン（空気警報器）あるいはホイッスル、スコアベンチ、時計
 - 4.2.3.2.2 長さ 600mm (2 ft) のテープ2本をコート sideline を横切るように 3m (9 ft 10 in) 離してコーンAとBの所に貼る。三角形ができる様に、sideline の各端から 3m 離れた所にコーンCを置く。
 - 4.2.3.2.3 コーンAとBの間にテープで小さなxの印をつける。プレイヤーは競技を始める時にボールを持ってその位置に立つ。
 - 4.2.3.2.4 ボールフィーダーは、コーンCの後ろに立つ。
 - 4.2.3.2.5 予備のボールを1つコーンCの近くに置いておく。
- 4.2.3.3 方法
 - 4.2.3.3.1 エア・ホーンまたはホイッスルの合図で、競技を開始する。プレイヤーはフィーダーにボールをパスし、素早くコーンAかBに移動する。
 - 4.2.3.3.2 プレイヤーがエンドライン近づいたか到達するタイミングで、フィーダーはプレイヤーにボールをパスする。
 - 4.2.3.3.3 プレイヤーはボールをキャッチする時、少なくとも片足はエンドラインを越えた位置になければならない。
 - 4.2.3.3.4 プレイヤーはボールをキャッチした後、ボールをフィーダーにパスする。この時、片足か両足が床面に触れていても、両足が必ずエンドラインを越えた位置になければならない。
 - 4.2.3.3.5 プレイヤーはボールをパスしたら、素早く反対側のコーンに移動し、次の



- 4.2.3.3.6 パスをキャッチする。
プレイヤーは 60 秒間、パス、サイドラインに沿って移動およびキャッチを続ける。
- 4.2.3.3.7 技能の低いプレイヤーが競技する場合は、バウンズパスを用いることが認められる。
- 4.2.3.4 計時：1 回 60 秒
- 4.2.3.5 得点方法
 - 4.2.3.5.1 プレイヤーは、フィーダーにキャッチ可能なパスができた度に 1 点を得る。
 - 4.2.3.5.2 プレイヤーは、ボールをハンブルすることなくキャッチできた度に 1 点を得る。
 - 4.2.3.5.3 プレイヤーがボールをパスまたはキャッチできなかった場合、得点は認められない。

5. チームスキルバスケットボール

5.1 用具

- 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)の **6号サイズ**ボールを代わりに使用できる）。
- 5.1.2 巻尺
- 5.1.3 床テープまたはチョーク
- 5.1.4 正規のバスケットゴール（ジュニアは床上高さ 2.44m(8ft)のゴールを使用できる）。
- 5.1.5 スコア表
- 5.1.6 スコアボード

5.2 設定

- 5.2.1 2-1-2 ゾーンディフェンスの要領で、アスリートを 4m(13ft 1 1/2in)間隔で配置するスポットを床に 5ヶ所描く
- 5.2.2 リングの前方ふちの真下の地点から 2m(6ft 6 3/4in)の所にポジション#5 を描く。
- 5.2.3 ゲーム開始前にチームは選手名簿を提出しなければならない。
- 5.2.4 チーム（アスリート）は番号の付いたユニフォームかシャツを着用しなければならない。

5.3 ルール

- 5.3.1 競技責任者は先ず何試合行うかを決めなければならない。1 チーム 5 人の 2 チームがコートの内側に分かれて位置に着く。1 ラウンドを行うのは 1 チームずつとする。
- 5.3.2 各 5 ラウンドで構成される前後半によって試合は成り立ち、アスリートは前後半とも 5 つのポジションで 1 回ずつプレーする機会が与えられる。
- 5.3.3 最初のチームの各アスリートはボールをキャッチし、次のポジションに配置されているアスリートに正確にパスする。
- 5.3.4 審判はポジション#1 にいるアスリートにボールを渡し、各ラウンドを開始する。
- 5.3.5 ポジション#1 のアスリートは、ポジション#2 にいるアスリートにボールをパスし、ポジション#2 にいるアスリートはポジション#3 にいるアスリートにボールをパスする。このように、ボールがポジション#5 に渡るまで順にパスを続ける。
- 5.3.6 アスリートはどんなパスをしても良いが、必ず順番通りに行わなくてはならない。バウンズパスは 1 回だけのバウンズであれば行ってよい。
- 5.3.7 ボールが逸れて取れなかったときは、そのアスリートか競技役員がボールを拾う。ただし、次のアスリートにボールをパスする前に、アスリートは必ず自分のポジションに戻らなくてはならない。正確なパスとは、アスリートが受け手のアスリートに届くような範囲にパスをすることである。
- 5.3.8 ポジション#5 のアスリートは、パスが回ってきたらボールをシュートする。
- 5.3.9 ダンクシュートをしてはならない。ダンクシュートを行った場合、得点は与えられない。
- 5.3.10 ポジション#5 のアスリートは、1 度だけシュートをすることができる。
- 5.3.11 ポジション#5 のアスリートがシュートをしたら、1 ラウンド終了となる。
- 5.3.12 最初のチームの 1 ラウンド終了後、次のチームが最初のラウンドを始める。



- 5.3.13 1ラウンド終わるごとに、アスリートは次のポジションに移る。
- 5.3.14 ラウンド終了毎にチームを交代し、各チームが5ラウンド終了したら前半を終了とする。
- 5.3.15 その後5分間のハーフタイムの休憩を取る。
- 5.3.16 両チームはコートチェンジし、後半の5ラウンドを始める。
- 5.3.17 選手交代は、ラウンド間でのみ認められる。
- 5.3.18 コーチはポジション#2とポジション#4の横から少なくとも、4m(13ft 1 1/2in)以上離れたサイドライン上にいなくてはならない。コーチは口頭や身振りでの指示を出してよい。視聴覚障害のあるアスリートがポジションを移動するときは補助を受けることができる。

5.4 得点方法

- 5.4.1 正しくパスを出すとチームは1点を得る。
- 5.4.2 上手くキャッチするとチームは1点を得る。
- 5.4.3 シュートが決まるとチームは2点を得る。
- 5.4.4 1ラウンドのパスとキャッチ、シュートが全て成功すると、ボーナスとして1点を得る。
- 5.4.5 前後半それぞれにおいて1チームが得ることのできる最高得点は55点とする。
- 5.4.6 最終的なチーム得点は10ラウンドの合計点とする。
- 5.4.7 最高得点チームが勝利チームとなる。
- 5.4.8 両チームが同点だった場合は、追加のラウンドが行われる。追加ラウンドで相手チームより多く得点したチームが勝ちとなる。

6. チーム競技

6.1 ディビジョニング

- 6.1.1 ヘッドコーチは競技会の前に、登録された各プレイヤーのバスケットボールスキル評価テスト (BSAT:Basketball Skills Assessment Tests) の2種目のスコア (ドリブル、ペリメーターシュート) を提出しなければならない。
- 6.1.2 このテストは、プレイヤーおよびチームの評価を行うためのものであり、メダルやリボンを争う競技種目ではない。BSATに関する項目については、セクションDを参照すること。
- 6.1.3 ヘッドコーチは、コート上でのアスリートの能力に従って、その能力の高い順に5人のアスリートを選出し、登録選手の名前の横に星印を付ける。
- 6.1.4 チームスコアは上位7人の得点の平均点とする。
- 6.1.5 チームは、BSATのチームの得点でディビジョンにグループ分けされる。
- 6.1.6 ディビジョニングの最終調整を行うために、予選の試合を行う。
- 6.1.7 予選では、各チーム最低6分以上のゲームを1試合以上行う。



- 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。ディビジョニング委員会は決勝の前にディ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。
- 6.1.8 各チームのメンバー全員が試合に出場しなければならない。
- 6.2 競技会適用事項
次の項目は、スペシャルオリンピックスのバスケットボールチーム競技を実施するにあたって使用可能なFIBAとJBAのルールを適用させたものである。これらの適用ルールを使用するか否かは任意であり、各SOのプログラムに一任される。
 - 6.2.1 競技運営者の裁量によって、ゲーム時間を調整することができる。
 - 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。
 - 6.2.3 プレイヤーはJBAルールで認められている歩数をさらに2歩越えて動いてもよい。ただしその結果得点したり、「移動」したり、ディフェンスをかわすなどの行為があつて有利となった場合は、直ちにヴァイオレーションが適用される。
 - 6.2.4 フリースローのシューターは審判がプレイヤーにボールを手渡しされてから10秒以内にシュートしなければならない。
 - 6.2.5 フロントコートでのスローインは、バックコートへ入れても良い。（バックパスとはしない）
 - 6.2.6 タイムアウトを受けた場合の5秒ルールはフロントコートでのみ適用される。
 - 6.2.7 **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。**
 - 6.2.8 医療用装備を着用する必要がある場合には、競技会が始まる前に了承を得ておく必要がある。これには顔や前腕（肘から手首まで）、膝、下肢を覆うものはどんな装備も含まれる。医師が作成した着用目的や構造が明示された書面があればリスクマネジメントの点で役立つだろう。
- 6.3 チームとプレイヤー
 - 6.3.1 1チームは5人のプレイヤーから成る。
 - 6.3.2 チーム構成は交代要員を含めて10名までとする。
- 6.4 ユニフォーム/服装
 - 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。
 - 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いといけない。
 - 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いといけない。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。
 - 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。**
 - 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。

7. ハーフコートバスケットボール：3対3

- 7.1 ディビジョニング
 - 7.1.1 ヘッドコーチは競技会の前に、登録された各プレイヤーのバスケットボールスキル評価テスト（BSAT:Basketball Skills Assessment Tests）の2種目のスコア（ドリブル、ペリメーターシュート）を提出しなければならない。
 - 7.1.2 ヘッドコーチは、コート上でのアスリートの能力に従って、その能力の高い順に3人のアスリートを選出し、登録選手の名前の横に星印を付ける。



- 7.1.3 チームスコアは上位 4 人の得点の平均点とする。
- 7.1.4 チームは、BSAT のチームの得点によって一次的なディビジョンにグループ分けされる。
- 7.1.5 ディビジョニングの最終調整を行うために、クラシフィケーションを行う。
 - 7.1.5.1 クラシフィケーションでは、各チーム長くとも 6 分のゲームを 1 試合以上行う。
 - 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。ディビジョニング委員会は決勝の前にディビジョニングを調整する権利を有する。
 - 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。
- 7.1.6 各チームのメンバー全員が試合に出場しなければならない。
- 7.2 ゴール
 - 7.2.1 ハーフコートバスケットボールは、スペシャルオリンピックスのバスケットボール競技への参加チームを増やす手段として利用される。
 - 7.2.2 ハーフコートバスケットボールは、競技能力の低いアスリートがフルコートでのプレーに進むまでの準備手段にもなる。
 - 7.2.3 しかしながら、できるだけ正規のチームバスケットボールがプレーできるように努力しなければならない。
- 7.3 コートと用具
 - 7.3.1 バスケットボールコートどちらの半面を使用してもよい。コートは、バスケットゴール下のエンドライン、左右のサイドライン、およびセンターラインに囲まれたエリアとする。
 - 7.3.2 各チームはユニフォームシャツを着用する。このユニフォームシャツは前後同色の単色とし、前後にはっきりとしたアラビア数字で番号をつける。背面の数字は最低 20cm(6~8in)の高さ、前面は最低 10cm(4in)の高さ、文字幅は最低 2cm(3/4in)とする。なお、番号は JBA の規格に従う。
- 7.4 チームプレイヤー
 - 7.4.1 チームは先発メンバー 3 人と交代要員 2 人の合計 5 人までとする。
 - 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。**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。**



7.5 ゲーム

- 7.5.1 ゲームは 10 分間、あるいはどちらかのチームが 21 点獲得するまで続けられる。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。
 - 7.5.1.1 オールデッドボールの場合（例、ファウル、反則、フィールドゴール、タイムアウト）には時計を止め、ストップクロックが適用される。
 - 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。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。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。
 - 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、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。

7.6 競技

- 7.6.1 ボールがデッドになった後のボールは審判が扱う。
- 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、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。
- 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。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。
- 7.6.4 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ェンス側へ）受け渡すチェックボールで始まる。
- 7.6.5 ボールの所有権が変わるとき、オフェンスになったチームは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。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。
- 7.6.6 ボールを奪ったディフェンス側が、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。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ェンス側に戻り、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。
- 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。
- 7.6.8 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。
- 7.6.9 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。
- 7.6.10 バスケットの支柱がコート内にある場合、ボールを保持していないプレイヤーの身体が支柱に触



れても、アウトオブバウンズとはみなされない。ボールが支柱に当たった場合は、アウトオブバウンズとみなされる。また、支柱を利用して試合を有利に運びようしたり、相手を不利にしようしたりしてはならない。

7.6.11 審判は、プレイヤーやコーチによる口頭や手でのタイムアウトの要求を認める。

7.7 ファウルとペナルティ

7.7.1 ファウルとは、相手との身体的な接触やスポーツマンらしくない行為を含むルール違反のことであり、反則者に対してはペナルティが課せられる。

7.7.2 全てのファウル（パーソナル、テクニカルなど）において、ファウルされた側のチームは、ファウルライン後方でフリースローサークル内に指定された位置でボールの所有権を得る。も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、ボールの所有権もチームが維持する。いずれの場合もフリースローは行わない。

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。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。

7.7.4 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。

7.7.5 スローインをするプレイヤーは5秒以内にボールを放すこと。これに違反するとボールの所有権を失う。

7.8 競技会適用事項

7.8.1 “ダブルドリブル”はヴァイオレーションである。

7.8.2 適用可能事項：

7.8.3 プレイヤーはJBAルールで許される歩数をさらに2歩超えて動いてもよい。ただし、その結果得点したり、大幅に移動したり、あるいはディフェンスをかわすなどの行為があった場合は、有利となってしまうため、直ちにヴァイオレーションが適用される。

7.9 ユニファイドスポーツ®

7.9.1 ユニファイドスポーツ®：チーム競技（3対3を含む）

7.9.1.1 登録選手には同数のアスリート、パートナーが含まれる。

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。

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。

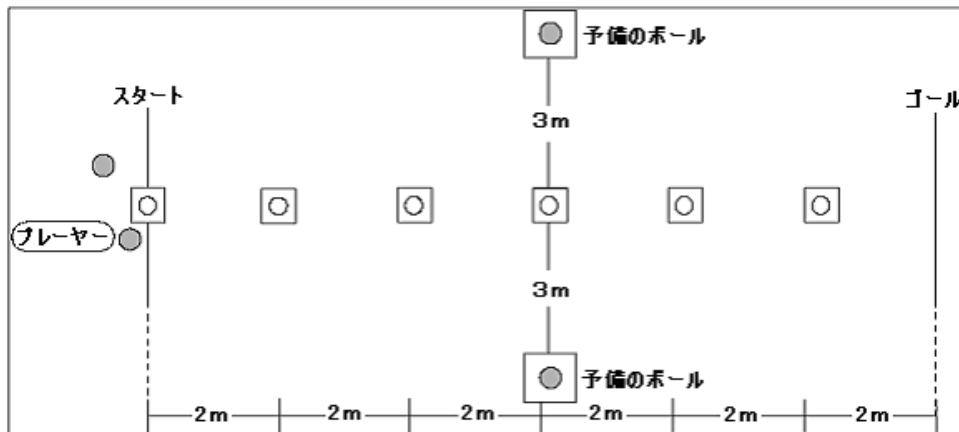
例外：ファウル時に、アスリート3名対パートナー2名の比率に従うためにアスリート1名を退場させなくて済むよう、アスリート3名に対しパートナー1名が認められている。

7.9.1.4 各チームには、競技中のチームの選手構成と行動に責任を持つ、競技に参加しない成人コーチがいなければならない。



8. バスケットボール技能評価テスト (BSAT)

8.1 BSAT - ドリブル



8.1.1 準備 (用具) : バスケットボールコートエリア (なるべくサイドラインかセンターラインに沿ったエリア)。セイフティコーン6個、床テープ、バスケットボール4個 (1個はアスリートがスタート時に使用し、2個はボールが大きく逸れた時の予備とし、残りの1個はテストを続行させるためのもの)。

8.1.2 計時 : 1回の試技につき1分間

8.1.3 テスト方法

8.1.3.1 プレイヤーは全長12mの間に2m(6ft 6 3/4in)間隔で1列に並べられた6つの障害物の右左をドリブルで交互に通過する。

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。コーンを1個通過するたびに1点を与えられる。(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点を与えられる)

8.1.3.3 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。

8.1.3.4 プレイヤーは1分間が経過するまでプレーを続ける。

8.1.3.5 プレイヤーがボールのコントロールを失ったときも時計は動き続ける。

8.1.3.6 プレイヤーはボールを取りに行くか、もしくは最も近くにある予備のボールを取り、コースのどこからでも再開することができる。

8.1.4 得点方法

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。))

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。

8.1.5 設定

8.1.5.1 ボランティアはテストの運営を担当するが、テストに参加しているプレイヤーの邪魔をしないこと。

8.1.5.2 ボランティアAは、ボランティアBが実際にデモンストレーションを行っている間に、本テストのやり方について説明する。

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、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、プレイヤーが何回コーンを通過したかを数える。



- 8.1.5.4 ボランティアBとCは、予備のボールの後ろで待機し、ボールが外に出てしまい、プレイヤーが予備のボールを使った場合に、外に出たボールを取り、所定の場所に置き換える。
- 8.1.5.5 ボランティアDはタイムを計り、スコアをつける。
- 8.1.5.6 各ボランティアはテストの運営、その持ち場のみを管理する。
- 8.2 BSAT – ペリメーターシュート
 - 8.2.1 用具： ゴール、公式 JBA のフリースローレーン、床テープ、バスケットボール 2 個（1 個目は開始時にプレイヤーに与え、2 個目はボールが大きく逸れた時の予備とする）
 - 8.2.2 計時： 1 回の試技につき 1 分間
 - 8.2.3 テスト方法
 - 8.2.3.1 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。プレイヤーは、8.2.3.2 ゴールに向かってドリブルし、2.75m(9ft)の円弧の外側で任意の場所からシュートする。
 - 8.2.3.2 このシュートは、点線で描いた 2.75mの円弧の外側からされなければならない。（この円弧はフリースロー制限区域の円周と交わる）。
 - 8.2.3.3 プレイヤーは（ゴールの成否にかかわらず）シュートしたボールのリバウンドを自分でとり、いったんドリブルで円弧の外側に出てから次のシュートをする。
 - 8.2.3.4 プレイヤーは、上記の要領でなるべく多くのゴールを 1 分間の中で決める。
 - 8.2.4 得点方法
 - 8.2.4.1 1 分間のトライアルで、フィールドゴール 1 回の成功につき 2 点を得る。
 - 8.2.5 設定
 - 8.2.5.1 ボランティアはテストの運営を担当するが、テストに参加しているプレイヤーの邪魔をしないこと。
 - 8.2.5.2 ボランティアAは、ボランティアBが実際にデモンストレーションを行っている間に、本テストのやり方について説明する。
 - 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、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、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。**
 - 8.2.5.4 ボランティアBは、予備のボールの後ろで待機し、ボールが外に出てしまいプレイヤーが予備のボールを使った場合に、外に出たボールを取り、所定の場所に置き換える。
 - 8.2.5.5 ボランティアCはタイムを計り、スコアをつける。
 - 8.2.5.6 各ボランティアはテストの運営のみ行い、その持ち場のみを管理する。

9. コートと設備

- 9.1 バスケットボール
 - 9.1.1 12 歳以上の男性アスリートの競技では、サイズ 7 のボールを使用する。
(円周 749mm [29.5 in]~780mm [30.7 in]、重さ 567g [20 oz]~650g [23 oz])
 - 9.1.2 12 歳以上の女性アスリートの競技では、小さいサイズ 6 のボールを使用する。
(円周 724mm [28.5 in]~737mm [29 in]、重さ 510g [18 oz]~567g [20 oz])
 - 9.1.3 12 歳未満の全アスリート（男女共）の競技では、小さいサイズ 5 のボールを使用する。
(円周 686mm [27 in]~724mm [28.5 in]、重さ 397g [14 oz]~454g [16 oz])
- 9.2 バスケット
 - 9.2.1 バスケットはバックボード、リング、ネットから成る。
 - 9.2.2 競技に際しては、リングの高さを通常床上 3.05m (10ft) に設置する。



9.2.3 ジュニアディビジョンの競技では床上 2.44m (8ft) に設置してもよい。