

# 車椅子ツインバスケットボールの持ち点制度とクラス分類

## 1. 持ち点制度の主旨

持ち点制度とは、チーム間での平等化を図るため各プレイヤーの運動能力に応じて個人持ち点(点数)を決め、試合に出場する5人の選手の合計持ち点(点数)に上限を設定している。

## 2. クラス分類の目的

クラス分類の主目的は、ひとりでも多くの四肢麻痺者がその障害の種類や程度の関わらず競技へ参加できるようにすることである。これにより重度の障害を持った人でも、最小限のハンディでバスケットボールを行うことができる。

## 3. チェック項目

- (1) メディカルチェック
- (2) テクニカルチェック
- (3) ゲームチェック

## 4. 持ち点が決定するまで

- (1) メディカルチェック・・・車椅子ツインバスケットボール分類様式に従い検査を実施する。
  - 過去の診断結果および運動制限因子をチェックする。
  - 徒手筋力検査により上肢の機能レベルを確認する。
- (2) テクニカルチェック・・・メディカルチェックで運動機能レベルが確定したプレイヤーは、テクニカルチェック表に従い、持ち点を決定する。
- (3) ショット方法・・・・・・メディカルチェックによる運動制限因子や、運動能力に応じてショット方法を決定する。
- (4) ゲームチェック・・・・・・上記のチェックでは判断できない場合もあるので継続的にゲームを観察する。

※ その他、上記に当てはまらないプレイヤーや、加点・減点要素のあるプレイヤーについては、それらを考慮しクラス分類委員会で協議の上決定する。

### テクニカルチェック表〈フィールドテスト〉

チェック項目	判定	
両手の平でキャッチ		
ツーハンドパス (シュート)		
頭上でのキャッチ		
手首 (屈筋) を使ったブレーキング	右	左
手首 (屈筋) を使ったパス (シュート)	右	左
頭上でのワンハンドパス (シュート)	右 ※1	左 ※1

判定は○・△・×で行い、  
○=2, △=1, ×=0  
として合計する。  
(※1は○=4、△=2  
とする)  
個人持ち点=  
(判定の合計÷8) + 1

### 〈体幹テスト〉

チェック項目	判定
前傾テスト	※1
側方へのリーチテスト (回旋)	※1

## ルールの主な紹介

車椅子ツインバスケットボールは、一般の車椅子バスケットボールの競技規則を基調につくられています。大きな特徴は、低いバスケットを追加し、より重度なプレイヤーの参加可能なように幾つかの規則を変更していることです。

### ■競技時間

10分のピリオドを4回行い、第1と第2及び第3、第4ピリオド間は2分のインターバルをおきます。また、第2と第3のピリオド間のハーフタイムは10分です。

### ■コートとバスケット

一般のバスケットボールコートとバスケット(3.05m)、低いバスケット(1.20m)を使用します。

### ■ボール

ゴム製の5号球を使用します。

### ■タック・オフ

第1ピリオドと第3ピリオドおよび各延長時限の開始前に、センターサークルで行います。第2ピリオドと第4ピリオドは交互の方法で、オフィシャルズ・テーブルから遠いほうのセンター・ラインのアウトからスロー・インで始めます。ヘルドボール後は、交互のスロー・インとなります。

### ■プッシング・ヴァイオリション(トラベリング)

プレイヤーはボールを保持している時は連続2回まで漕ぐことができます。3回以上漕ぐとヴァイオリションとなり、相手ボールのスロー・インとなります。また、ダブルドリブルはありません。

### ■ゴールと点数

上のバスケット、下のバスケット共にゴールは2点です。ただし、上のバスケットのみスリー・ポイント・ラインより外側からのショットは3点、フリースローは1点です。また、下のバスケットにはバスケット・インターフェアがあります。

### ■反則とゲーム開始

車椅子も身体の一部です。一般同様にプッシング、ホールディング、ブロック、チャージングなどは反則です。もし、シュート時の反則であれば相手にフリースローが与えられます。

### ■車椅子からの転倒

車椅子ツインバスケットボールの殆どのプレイヤーは自力で起き上がれません。審判員の指示でチームベンチスタッフにより介助され、ゲームは再開されます。

なお、プレイヤーがボールを保持したまま転倒すれば、相手チームのスロー・インとなり、プレイヤーがボールを保持せずに転倒すれば、審判員の判断でレフリースローをとり同一チームのスロー・インとなります。

### ■時間制限

5秒：スロー・インする時は5秒以内にします。

フリースローは審判員からボールを手渡されてから5秒以内にします。

ボールを保持して相手プレイヤーが近接し、パス、ドリブル、シュートをしないで5秒を超えると相手チームのスロー・インとなります。

8秒：制限区域(上バスケット周辺の台形および下バスケットのある円形区域)は攻撃するプレイヤーは、8秒以上いてはいけません。

15秒：攻撃するチームは15秒以内にフロントコートへボールを運ばなければなりません。

30秒：攻撃するチームは30秒以内にシュートをし、ボールがリングにあたらなければなりません。

### ■プレイヤーとチームの持ち点

プレイヤーには残存機能により持ち点があり、ショット方法が区分されヘッドバンドの有無や色で分けています。また、コートでプレイする5人の合計も地点は11.5点を超えてはなりません。これは重度なプレイヤーの参加を原則にした規則です。

ショット区分		持ち点	ヘッドバンド
上バスケット	上シューター	3.0~4.5	なし
下バスケット	円外シューター	1.5~3.0	白色
	円内シューター	1.0~2.0	赤色

# 車いすツインバスケットボール独特のルール

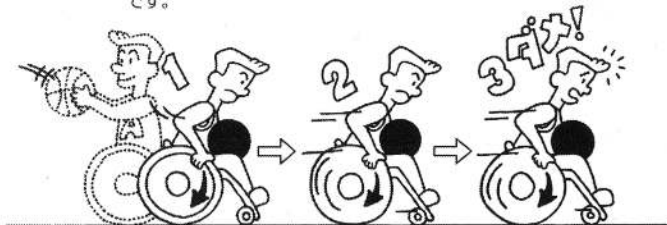
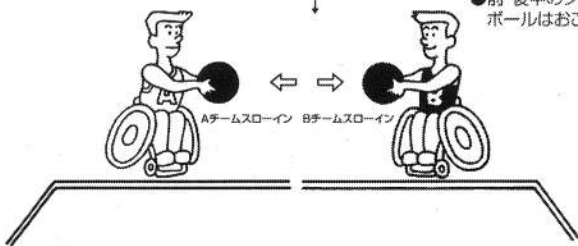
ジャンプボールの機会  
ダイレクトシューティングゲーターで罰す(失点)

## ジャンプボールはありません

●前半のタップオフ後のジャンプボールはおこなわない。

## トラベリング

●ボールを持ってから3回以上車いすをプッシュすると違反です。

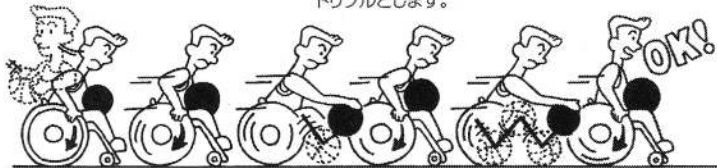


## ダブルドリブルはありません

●ドリブルは何回しても大丈夫

## ドリブル

●赤バンドのみ膝上から胸まで持ち上げるとことをドリブルとします。



## ★上ゴール・下ゴールの持ち点とヘアーバンドの色分け

### ■ショット区分及びヘアーバンドの色

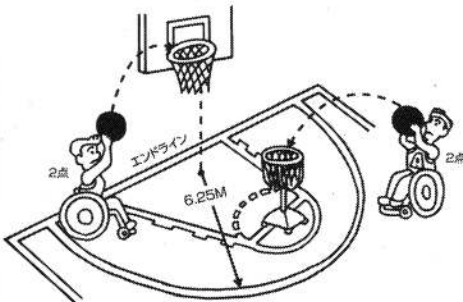
各個人の機能レベルに応じてショット方法が3種類あり、ショット区分に応じてヘアーバンドの色分け、ショットしなければなりません。

ショットの区分		個人持ち点	ヘアーバンドの色
上ゴール	上シューター	3.0~4.5	なし
	円外シューター	2.0~3.5	白色
下ゴール	円内シューター	1.0~2.0	赤色

※円外シューター → フリースロー・サークルの外からショットする。  
※円内シューター → フリースロー・サークルの内からショットする。

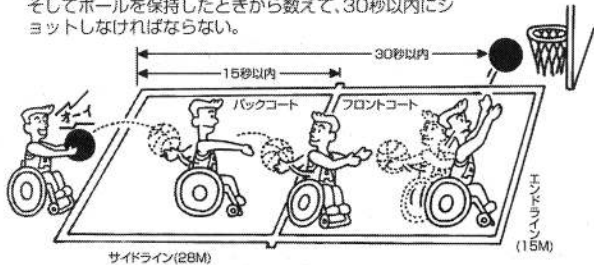
## 得点(ショット成功)

- ☆スリーポイントラインより外側からのショットの成功……3点
- ☆スリーポイントラインより内側からのショットの成功……2点
- ☆フリースローによるショットが成功……1点
- ☆円内・円外のショットが成功……2点
- ☆円内・円外のフリースローが成功……1点



## 攻撃には時間制限があります

☆15秒、30秒  
ボールを保持したチームは15秒以内にバックコートからフロントコートに、ボールを運ばなければならない。そしてボールを保持したときから数えて、30秒以内にショットしなければならない。



## おもな反則

☆プッシング  
相手を手や身体で押す

☆ハッキング  
手で相手をたたく

☆チャージング  
無理に進行して相手に突き当たる



サイド・エンドラインからのスローイン

ファイブファウル

1チームの反則が1Q内で5回目からの反則には2本のフリースローが与えられます。



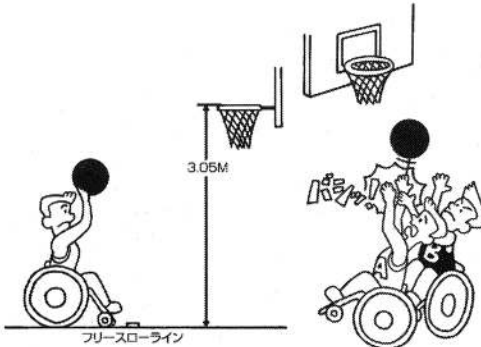
☆8秒

●の部分に  
8秒以上いはいけない

- ☆5秒
- サイド、エンドラインからスローインをするとき
- フリースローのとき、審判からボールを渡された後、ショットするまで
- 守備をされて、パスやドリブルなどができなかったとき

## ショット動作中の反則

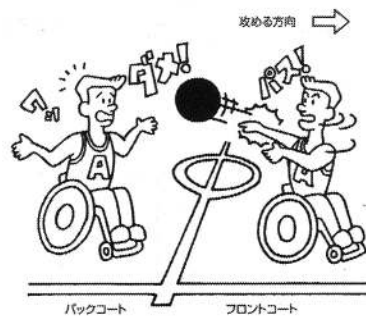
- ショット成功……1本のフリースロー与えられる。
- ショット不成功……2本のフリースロー与えられる。



フリースローライン

## バック・パス

- フロントコートに運んだボールをバックコートの味方に返すことはできない。



バックコート

フロントコート