

競技要項

1) 競技種目

(1) 個人技能競技

- ①10mドリブル
- ②スポットショット

(2) チーム競技

(3) ユニファイド・プレーヤーデベロップメント（オープン参加）

2) 会場

富山県総合体育センター（大アリーナ/中アリーナ）（富山市秋ヶ島183）

3) 競技ルール

スペシャルオリンピックススポーツルール第I章総則（2020年6月改訂版）及びバスケットボール（2020年6月改訂版）に則って行う。ただし、本ルールに矛盾しない限り、公益財団法人日本バスケットボール協会（JBA）の競技規則(2021)を採用する。なお、本大会のローカルルールを設ける場合がある。

4) エントリー

基本的には、2021年1月から2023年7月までに8回のプログラムおよび1回の地区競技会へ参加しているアスリート、パートナー、コーチとする。なお、上記を満たしていない場合でも、事前に実行委員会へ申請し、直近の参加状況、競技の理解度等から判断し、認められたアスリート、パートナー、コーチについても参加可能とする。

参加種目は個人技能競技、チーム競技、ユニファイド・プレーヤーデベロップメントのいずれか1種目とする。ただし、個人技能競技とユニファイド・プレーヤーデベロップメントは重複してエントリーすることができる。その他、ユニファイド・プレーヤーデベロップメントの詳細は本要項の末尾にまとめて記載する。

(1) 個人技能競技

10mドリブル、スポットショットの2種目とする。キャッチ&パスは行わない。

※エントリー時には個人技能競技全種目のスコアを提出する。

(2) チーム競技

1チームの登録人数は原則7人以上10人までとする。プレーヤーは大会初日満16歳以上であること。男女混成チームの場合は、安全上の潜在的リスクを考慮でき、全プレーヤーの意義ある参加を保障できる場合に限り、チームとして参加できる。

※エントリー時にはプレーヤー全員のバスケットボール技能評価テスト（BSAT）のスコア及びチームプレー個人評価のスコアを提出する。

5) デイビジョンング及びスペシャルオリンピックス精神の遵守

アスリート、パートナー、コーチは、スペシャルオリンピックススポーツルール年第一章総則（2020年6月改訂版）「10. スペシャルオリンピックスのデイビジョンング」を良く理解しておくこと。

6) 競技方法

(1) 個人技能競技

① 用具

- ・ボール：以下の範囲を超えない限り、個人或いは地区持ちのボールの使用を認める。小学生（8歳～12歳）は5号以上のボールを使用する。中学生（13歳～15歳）及び女子は6号以上のボールを使用する。その他は7号ボールを使用する。
- ・ゴール 小学生はミニバスケットボール用のゴール（リングの高さ2.60m）を使用する。その他はレギュラーゴール（リングの高さ3.05m）を使用する。ただし、アスリートの競技レベルによって、小学生以外でもミニバスゴールを使用する場合がある。

② 最終得点

- ・最終得点は、2種目の合計得点とする。

(2) チーム競技

① 用具

- ・ボール：7号ボールを使用する。
- ・ゴール：レギュラーゴール（リングの高さ3.05m）を使用する。
- ・コート：ゲームは縦28m×横15mのコートとする。

② 実施方法

A 予選

- ・ゲーム時間：5分ハーフの5分-1分-5分とし、スルータイム（タイムアウトのみ時計を止める）で行う。前半と後半の間に1分のインターバルをおく。
- ・前半はベストメンバーのみで行い、後半は控え選手を全員出場させる。後半での交代はボールデッド時（シュートイン時除く）に自由に行える。
- ・タイムアウトは前半後半で1回ずつ（計2回）、各チームがとることが出来る。
- ・各チームメンバー全員が出場しなければならない。前半は、公平なデイビジョンングを行うため、ベストメンバーにより行い、後半開始から終了までの時間帯に他のメンバー全員が出場することとする。

- ・予選ゲームは公平なディビジョニングを行うためのゲームであり、意図的にチームスキルを下げる行為や手の内を見せない行為はルール規約に反することになる（戦術としてマンツーマンディフェンスやゾーンプレスを行うチームは試合中のどこかで必ず実施する）。
- ・欠場するアスリートがいる場合は、事前にスポーツインフォメーションデスクにその理由と共に申請することとする。そのためにメンバーが 5 人に満たなくなった場合は棄権とする。予選全てを欠場したアスリートは、いかなる理由でも決勝に出場することが出来ない。
- ・原則 3 秒ルール、24 秒ルールを採用する（8 秒、5 秒ルールは採用しない）。
- ・予選ではフリースローは行わず、シュート動作時のファウルがあった場合、ボール保持チームのスローインで再開される。
- ・バックパスは、ゴール間違い防止のためにのみ採用する。

B 決勝

- ・2 チームのディビジョンは 3 回戦を行い、2 勝したチームを上位とする。
- ・3 チームおよび 4 チームディビジョンはリーグ戦を行う。但し、ディビジョニングまたは日程の都合でトーナメント戦とすることもある。
- ・5 チーム以上のディビジョン変則トーナメント戦を行う。
- ・ゲーム時間:5 分×4 クォーターの 5 分-1 分-5 分-5 分-5 分-1 分-5 分とし、プレイングタイム制（JBA ルール）とするが、第 4 クォーター残り 2 分以降のシュートイン時はタイマーを止めないこととする。
- ・第 1 クォーターと第 2 クォーターの間と第 3 クォーターと第 4 クォーターの間に 1 分間のインターバルをおき、第 2 クォーターと第 3 クォーターの間に 5 分間のハーフタイムをおく。
- ・原則 3 秒ルール、24 秒ルールを採用する（8 秒、5 秒ルールは採用しない）。予選の結果により、ディビジョンによっては 3 秒、24 秒ルールを採用しない場合がある。
- ・シュート動作時のファウルに対してフリースローを行う。
- ・タイムアウトは各クォーター 1 回の計 4 回とする。
- ・第 4 クォーター終了までに全員出場することとする。
- ・ゲーム時間終了時に同点の場合は、各チームの代表者 1 名によるフリースロー 3 本の結果で勝敗を決める。同点の場合はその後 1 本ずつのサドンデスを行う。
- ・全員出場ルール：各チーム登録メンバー全員が予選・決勝の試合に出場しなければならない。第 3 クォーター終了時点で、審判とテーブル・オフィシャルズ（以下、TO）でスコアシートを確認し、それまで試合に出ていないアスリート及びパートナーを全員第 4 クォーターのスタートメンバーに加えることとする。全員出場が

なされなかった場合は、チーム失格とする。ただし、体調不良等の正当な理由で欠場する場合はこの限りではない。欠場するアスリート及びパートナーがある場合は、事前にスポーツインフォメーションデスクにその理由と共に申請する。そのためメンバーが5人に満たなくなった場合は、不戦敗とする。

- ・リーグ戦での順位決定手順：①勝数の多い方を上位とする。②勝数が同じ場合は、直接対戦の勝者を上位とする。③その両者が引き分けの場合、得点—失点の大きい方を上位とする。これが同じ場合は総得点の多い方を上位とし、これも同じ場合は同位とする。

7) 服装

- ・個人技能競技：大会時に大会実行委員会が配布するゼッケンをシャツの背中に付ける。
- ・チーム競技：ユニフォームは各チーム濃淡色を準備すること（番号付きのビブスでも可）。ユニフォーム等の下にTシャツ等を着用する場合は、ユニフォーム等と同色とすることとする。パンツの色は自由とし、チームで統一されていなくても良い。

8) メンバー表

- ・試合開始前に、テーブル・オフィシャルズおよび相手チームにメンバー表を提出すること（書式は自由、メモ等でも可）。
- ・メンバー表には、スタートメンバーを記すこと。提出がない場合は、棄権とみなされる。
- ・ゲーム中の審判への質問は、ヘッドコーチが行うこととするが、メンバー表にキャプテン表示があれば、そのアスリートも質問できる。

9) 抗議

- ・抗議の手続きは、リザルト掲示後15分以内にヘッドコーチ（ヘッドコーチ不在の場合はヘッドコーチが指名した登録コーチ）が競技部会に対して所定の書面を、スポーツインフォメーションデスク（SID）を通じて提出することとする。

10) その他

- ・競技中はアスリート、コーチ、競技役員、大会役員、許可を得た報道関係者以外の競技エリアへの立ち入りを禁止する。

11) ユニファイド・プレーヤーデベロップメント（オープン参加）

- ・本競技会の趣旨（より多くのアスリートに大会参加の機会を提供する）、及びユニファイド・プレーヤーデベロップメントの趣旨（パートナーがメンターとなり、競技能力の低いアスリートの参加を補佐したり、技術等の向上を図ったりする）に鑑み、オープン参加として交流ゲーム等を実施する。
- ・アスリートだけでは5対5のチーム競技が成り立ちにくい、パートナーの支援があれば5対5のゲームを楽しむことができる競技能力等のアスリートをエントリーの対象とする。
- ・アスリート、パートナーともに、普段ユニファイドのプログラムに参加していない場合

もエントリーすることができる（ただし、バスケットボールのプログラムには既定の回数等参加していること）。

- ・16歳以下（8歳以上）のアスリートもエントリーすることができる。
- ・パートナーは、アスリートと同程度の年齢や性別、競技能力でなくても構わない。チームのヘッドコーチを除き、コーチはパートナーを兼ねることができる。
- ・アスリートは、個人技能競技と重複してエントリーすることができる。
- ・エントリー時にチームプレー個人評価のスコアを提出する。BSATのスコア提出は求めない。
- ・1チームの最低登録人数は、アスリート4名、パートナー2名とする。上限は設けないが、1試合に全員が出場できる人数になるようにする。競技中は、常に3名以上のアスリートがコートに入っていることとする。
- ・試合時間や適用するバイオレーション等は、当日のHCミーティングで連絡する。
- ・パートナーは下記に示す「ユニファイドスポーツにおける意義ある参加の原則」を理解しておくこと。
 - ・すべてのプレーヤーが活躍し、チームに貢献する。
 - ・すべてのプレーヤーがチームへ貢献するために、試合中に多くの機会が与えられる。
 - ・特定の競技能力の高いプレーヤーによる試合の支配が行われない。
 - ・ケガの危険性を高めないプレーをする。
 - ・チームの勝利のためにチームメイトを除外しない