

バスケットボール競技(知的部門)申し合わせ事項

開催日：令和3年5月22日(土)

会場：練馬区立光が丘体育館

令和3年5月23日(日)

会場：調整中

開催日：令和3年5月29日(土)・5月30日(日)

会場：板橋区立小豆沢体育館

競技規則

本項に定める以外は、令和3年度公益財団法人日本障がい者スポーツ協会編「全国障害者スポーツ大会競技規則」により行う。

試合方法及び競技上の規定

現行の(公財)日本バスケットボール協会競技規則による。(但し、試合方法については下記のとおり定める)

(1) 使用球は男子・検定皮製7号球(モルテンB7G5000)、女子・検定皮製6号球(モルテンB6G5000)とする。

(2) ゴールはリングまでの高さ3.05mとする。

(3) 各チームは、キャプテンを含む5名のプレイヤーと交代要員10名から構成すること。
但し、男女混合チームの場合は、男子チームへの出場とする。

(4) ユニフォームの着用について(日本バスケットボール協会競技規則第3章、第4条)

- ・シャツの下にTシャツを着ることはいかなるスタイルであっても認められない。
- ・身につけても差し支えない。
- ・腕や脚のコンプレッションスリーブ
(但し、同じチームの全てのプレイヤーが同じ単色でなければならない。)

※国内大会においては、大会主催者の考えにより、変更することができる。

(5) 試合時間・規則について

申込状況により、下記の①・②・③のいずれかで実施する。

① 試合時間は、8分×4クォーターで(公財)日本バスケットボール協会競技規則。

- ・第1クォーターと第2クォーターの間、第3クォーターと第4クォーターの間にそれぞれ1分のインターバルをおく。第2クォーターと第3クォーターの間に8分のハーフタイムをおく。
- ・笛が鳴った時は、すべて時間を止める
- ・(公財)日本バスケットボール協会競技規則第20条(※)に該当する場合、チームはゲームを没収される。ゲームは、20対0で相手チームの勝ちとする。

② 試合時間は8分の流し1クォーターのみ。第4クォーター扱いとする。

- ・残り1分で時間は止める。それまでは時間を止めない。
- ・フリースローはなしとする。
但し、シュート体制のファールについては1点を与え、攻撃側からのスローインとする。
カウントの場合は2点+1点(3ポイントの場合は3点+1点)を与え、エンドラインから防御側のスローインとする。チームファール5つ目からは1点を与え、攻撃側のスローインで行う。
- ・タイムアウトは1回30秒とする。
- ・3ファールで退場とする。
- ・(公財)日本バスケットボール協会競技規則第20条(※)に該当する場合、チームはゲームを没収される。
ゲームは、5対0で相手チームの勝ちとする。

③ 試合時間は8分—1分—8分の2クォーターで行い、時間は流す。

- ・2クォーター目は、4クォーター扱いとし、残り1分で時間を止める。
- ・フリースローはなしとする。
但し、シュート体制のファールについては1点を与え、攻撃側からのスローインとする。
カウントの場合は2点+1点(3ポイントの場合は3点+1点)を与え、エンドラインから防御側の

スローインとする。チームファール5つ目からは1点を与え、攻撃側のスローインで行う。

- ・タイムアウトは前後半で1回ずつ30秒とする。
- ・3ファールで退場とする。

- ・（公財）日本バスケットボール協会競技規則第20条（※）に該当する場合、チームはゲームを没収される。
ゲームは、10対0で相手チームの勝ちとする。

(6) トーナメント戦について

第4クォーターを終わって同点の場合は、2分の休憩後5分の延長戦を行う。

(7) リーグ戦について

- ・同点の場合は、延長戦を行わない。
- ・リーグ戦は、勝ち点2、引き分け1、負け0とする。
- ・2チームが同点の場合は、2チームの対戦結果の勝ちを上位とする。
対戦結果が引き分けの場合は全試合の得失点によって決める。
- ・3チームが同じ勝ち点の場合は、全試合の得失点によって決める。

(8) TO（テーブルオフィシャル）について

- ・勝ちチームがTO、負けチームがモップをおこなう。

(9) 日程及び組み合わせについて

- ・高校生の部は特別支援学校と就業技術科と分けて行う。

【高校生の部予定日】

5月22日（土）、5月23日（日）、5月29日（土）、5月30日（日）

【社会人の部予定日】

5月23日（日）、5月30日（日）

※申込状況により、変更となる場合がある。

(10) 個人種目は、団体戦に出場しない選手が参加し、次の試技を行う。

- ・高校生の部 5月29日（土） 社会人の部 5月30日（日）

- ① フィールドゴール・・・30秒間に入るシュート数を競う。2回行い、多い方の得点をとる。
- ② リバウンド・・・・・・・・30秒間ボードにパスし、ジャンプ捕球して着地に成功した回数を競う。
- ③ ドリブル・・・・・・・・3mごとに1列に置かれた障害物をジグザグにドリブルで通り抜ける。
2個の障害物を通り抜けて1点とする。
30秒ずつ2回行い、多い方の得点をとる。

(11) 新型コロナウイルス感染症の状況を鑑みて、競技方法や招集方法、表彰等に変更が生じる場合がある。

※大会プログラムは、事前に発送する。

第20条 ゲームの没収 ※（公財）日本バスケットボール協会競技規則

20-1 ルール

次の場合、ゲームの没収によりチームは負けになる

- ゲーム開始予定時刻から15分を過ぎてもチームがコートにいない、もしくはプレーをする準備の整ったプレーヤーが5人揃わなかった場合
- ゲームの進行を妨げる行為をした場合
- クルーチーフがすすめたにもかかわらず、なおプレーをすることを拒んだ場合

20-2 罰則

20-2-1 ゲームは、20対0で相手チームの勝ちとする。負けたチームに勝ち点は与えない。

20-2-2 2ゲーム（ホーム&アウェイ）合計得点で競う場合や、2ゲーム先取（3ゲーム中）のプレーオフの場合は、第1ゲーム、第2ゲームあるいは第3ゲームのいずれかが没収により負けとなったチームは、そのシリーズあるいはプレーオフ自体も没収により負けとなる。3ゲーム先取（5ゲーム中）のプレーオフにはこの規則は適用されない。

20-2-3 1つの大会で2回目の没収となったチームは、その大会から失格となり、そのチームがそれまで行ったゲームの結果は無効になる。