

競技の概要

チーム編成

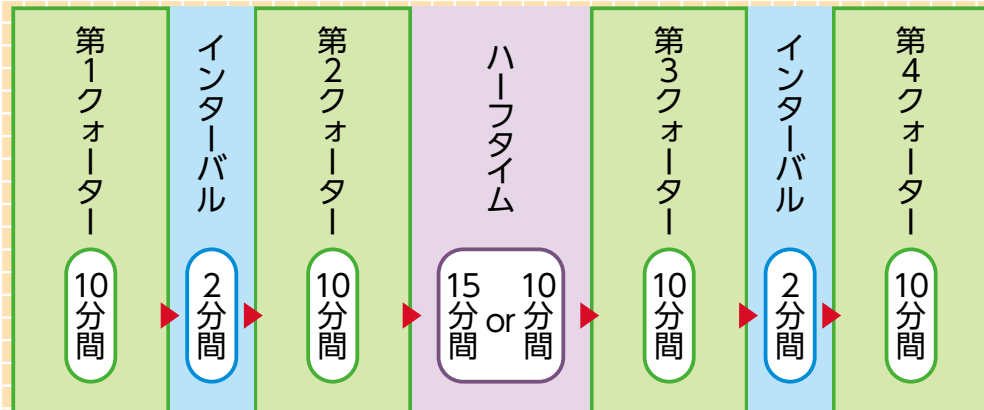
一般のバスケットボールと同じで、1チームは最大12名で構成され、コート上には5名が出場します。

コート上の5名の持ち点の合計点が常に14点以内となるようにチームを編成しなければいけないルールがあります。選手の交代には、回数制限はありません。

競技時間

1試合では10分間のクォーターを4回行い、各クォーター間にはインターバル (ハーフタイム) が入ります。

第4クォーター終了時点で同点により決着がつかない場合は、1回5分のオーバータイムを行います。



1回のオーバータイムで決着がつかない場合、オーバータイムを繰り返します。オーバータイム間のインターバルも2分間です。

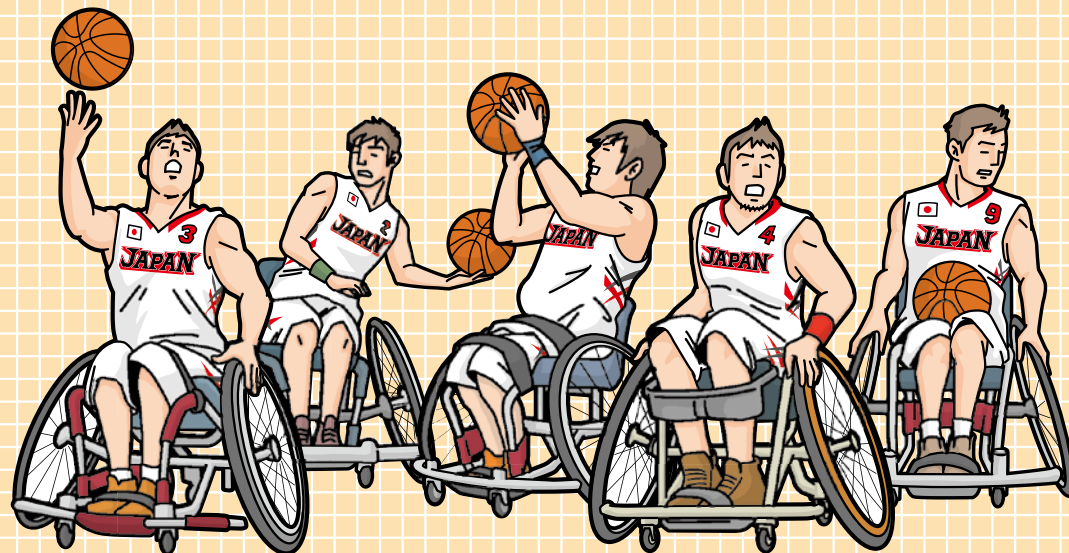
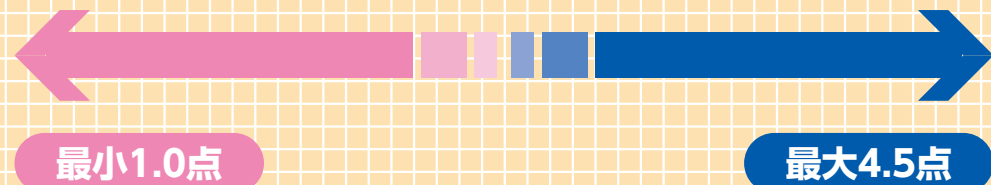
クラス分けシステム

障がいの程度によって、各選手に持ち点が設定されます。持ち点は1.0点から0.5点きざみで4.5点まであります。障がいが軽いほど点数が高く、重いほど点数が低くなります。コート上の5名の合計点を14点以内で編成することで、障がいの軽い選手だけでなく重い選手にも出場機会が生まれます。

障がいが重いほど
持ち点は小さい

0.5点きざみ

障がいが軽いほど
持ち点は大きい



◆ 競技者とクラス分け

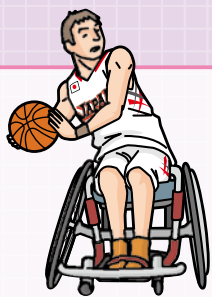
車いすバスケットボールの試合に出場するのは脊髄損傷や切断など下肢に障がいがある選手たちで、すべての選手はクラス分けを受け、障がいの程度に応じた持ち点がつけられます。クラス分けは実際に競技観察をして決められます。車いすの操作、ドリブル、パス、ボールコントロール、シュート、リバウンドなどの動作、接触プレイ時の身体の反応など、基本的なバスケットボールの動きで見られる身体能力に応じて分類されます。ここで紹介するのは、それぞれのクラスの特徴や運動機能ですが、あくまで目安となります。

障がいが軽い(最大4.5点)

障がいが重い(最小1.0点)

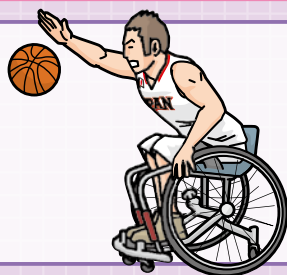
クラス4.5点

軽度の脊髄損傷や片膝下切断などの選手で、体幹バランスがあり全方向に安定して動くことができます。積極的にボールにからみ、攻守にチームの中心となる存在です。



クラス3.0点

脊髄損傷や両大腿切断などの選手で、前方への体幹の動きは良く、上体を起こすことができます。ただし、側面への動きはコントロールができません。



クラス1.0点

重度な脊髄損傷などの選手が該当し、体幹の動きがほとんどないか、コントロールができません。腹筋、背筋が機能しないため、車いすに深く座って背もたれにもたれかかっています。



◆ 特有のルール

車いすバスケットボールのルールは一部を除いてバスケットボールと同じです。ここで紹介するのは、車いすバスケットボールならではの代表的なルールです。

トラベリング

バスケットボールではボールを保持した状態で3歩以上歩いてはいけませんが、車いすバスケットボールの場合はボールを保持して車いすを3回連続でプッシュするとトラベリングになります(片手でこいでも1回のプッシュとなります)。トラベリングにならないためには、2プッシュ以内につき1ドリブルをしなければなりません。



ダブルドリブルはなし

車いすバスケットボールにはダブルドリブルのルールはありません。トラベリングにならないようにドリブルをする必要がありますが、ドリブルとボールの保持を繰り返し行うことが認められています。



何度
ドリブル&
保持を
繰り返しても
OK!

5 ※日本国内でプレーする健常者プレーヤーは、「クラス4.5」の持ち点がつけられます

◇使用するコート・ルール

使用するコート、リングの高さ、ボールはすべて一般のバスケットボールと同じです。

▼基本的なルール

基本的には選手同士の激しい接触が禁止されていて、相手を押ししたり叩いたり掴むことはファウルになります。車いすも身体の一部と見なされるため、相手の車いすを掴むこともファウルです。一選手が一試合に5回ファウルをしてしまうと退場になり、その試合に出場することができなくなります。

また、さまざまな時間制限のルールもあり、その反則を犯してしまうとボールの所有権が相手チームに移ります。

攻撃側はボールを保持してから24秒以内にシュートを打たなければいけません

フリースローライン内側のエリアに3秒以上とどまるとはいけません

攻撃側は8秒以内にボールをフロントコート（攻撃エリア）へ運ばなければいけません

車いすが転倒したら

試合中に車いすが転倒した場合は、自力で起き上がらなければなりません。起き上がることができない場合は審判の判断で試合が中断され、スタッフや選手が起き上がりをサポートします。もしボールを持ったまま転倒すると相手チームのスローインになります。



審判からボールを渡された後は5秒以内にスローインではパスを出す、フリースローではシュートを打たなければいけません

フロントコートへボールを運んだ後、自陣側にボールを戻してはいけません

相手選手の守備にあいながらボールを保持した場合、5秒以内にドリブルやパス、シュートをしなければいけません。



◆ 競技用車いす

車いすは競技特性に合わせて進化し、急発進や細かいターンなど、この競技ならではの動きをサポートします。素材は軽くて丈夫なアルミやチタンなどで、耐久性と軽量性を実現。トップ選手たちが使用する車いすは選手たちの身体の大きさに合わせて作られたオーダーメイドで、フレームやシートの幅、高さなどをミリ単位で調整し、自分の身体の一部として使いこなします。



シートは身体の大きさや障がいによって背もたれの高さや座面の角度、厚みなどを変えています

競技中にタイヤがパンクすることがあるため、簡単に着脱ができるようになっています

バンパーは脚を保護するだけでなく他の車いすに引っかからないようにもします

◆ 一般的な車いす

背もたれが高く寄りかかりやすく、ひじ置きや介助者が押すためのグリップが取り付けられています。逆に競技用車いすはそのようなものではなく、不要な部分はそぎ落とされて競技のために改良されていることがわかります。



タイヤには傾斜がついていて、ハの字に取り付けられています。そのため、回転性能が高くなり、細かい動きが可能になります。



タイヤの直径は最大69cm。他にも車いすのサイズには細かな規定があり、大会では規定通りのサイズかどうか採寸されます。



ベルトで身体をシートにしっかりと固定させます。

後ろに重心がかかっても倒れないように転倒防止キャスターが付いています。

◇「車いす」ならではの戦い

車いすを使いこなしたプレースタイル

バスケットボールと車いすバスケットボールの大きな違いは車いすを使うかどうかですが、それでは車いすを使うことでプレーの面でどのような違いが生まれるのでしょうか。車いすに乗った状態ではジャンプすることができませんが、障がいの軽い選手がそれを補うために車いすの片輪を上げて高さを出す「ティルトイング」という技術があります。また、車いすには「幅」があるため、密集した状態で身体の向きを変えることが困難です。しかし、その「幅」を逆に利用することで、自分が壁となって相手の守備の動きを止め、味方のシュート機会を作り出すこともできます。このような車いすバスケットボールならではの車いすを利用した数々のテクニックに注目すると、競技観戦がもっと楽しくなります。



手前の障がいの重い選手が車いすで壁を作り、軽い選手のシュートチャンスを作り出すことがあります



シュート時にも片輪を上げることがありますが、卓越したボディバランスがないければシュートを打つことができません



ジャンプはできないものの、片輪を上げて高さを出すテクニックもあります

チームのために「壁」となって味方を助ける

スクリーンプレー

前ページでもご紹介しましたが、車いすの幅を利用することで「スクリーン(壁)」になり、味方の攻撃機会を作り出すことを「スクリーンプレー」と言います。車いすバスケットボールのチームには障がいの軽い選手も重い選手もいます。ただ、障がいの重い選手が積極的にボールに絡み、ゴール下などで得点を重ねるのは簡単なことではありません。障がいゆえに、どうしても障がいの軽い選手がシュートを放つ機会が多くなってしまいがちですが、障がいの重い選手はスクリーンとなることで味方の攻撃を「アシスト」することができます。チームの勝利のため献身的にプレーする選手にも注目してみてください。



右の選手が壁となり相手の守備を止めているため、左の選手がゴール下に飛び込むことができます



相手にシュートブロックさせないよう、シュートするスペースを作り出しています

◆ 応用技「ピック&ロール」

一般のバスケットボールでも使われる「ピック&ロール」は、スクリーンプレーを応用して行う戦術。車いすの幅をうまく使うことで、一般のバスケットボールよりもさらに効果的に攻めることができます。試合でも目にする機会が多い、コンビネーションプレーです。



車いすで相手の動きを封じ有利な状況を作り出す

バックピック

車いすの幅を活用することで相手を止めることができますが、そのテクニックを攻守が入れ替わる時に応用することで自チームに有利な状況を作り出すことができます。「バックピック」と呼ばれるその戦術は、一般のバスケットボールでは見られない特徴的な戦い方と言えます。



車いすバスケットボールでは、攻守が交代した後、選手が自陣のコートに留まっている光景を目にすることがあります。これは相手選手を攻撃や守備に参加させないようにしているのです。例えば、相手チームのエースを自陣のコートに留めて攻撃に参加させないようにすれば、得点源を失った相手チームのリズムを崩すことができます。また、守りの要となる選手を守備に加わらせないようにしても、自分たちが有利になると言えるでしょう。その他にも、障がいの重い（動きが遅い）選手を止め、その選手よりも自分が先に攻撃側コートに到達することで数的有利を生み出すプレーなど、状況に応じて誰を止めるかを使い分けます。

◆障がいのより軽い選手を止める

写真右の選手は身体が大きく障がいが軽い選手、一方で左の選手は、右の選手よりも障がいが重い選手です。この写真は、左の選手が右の選手を攻撃に加われないよう止めているシーン。自分よりも障がいが軽い選手を止めることで、チームにアドバンテージをもたらします。これは車いすバスケットボールならではの戦略と言えます。



もっと車いすバスケットボールを知りたい!

▶天皇杯 日本車いすバスケットボール選手権大会

1970年から始まった大会で、全国の予選を勝ち抜いたチームしか出場できないクラブチーム日本一決定戦。



▶皇后杯 日本女子車いすバスケットボール選手権大会

女子クラブチームの日本一を争う大会。1990年から始まりました。



▶その他の国内大会

各地域の大会や、年齢で区分したU25日本車いすバスケットボール選手権大会、全国シニア選抜大会、チームの持ち点の上限を8点にしたハイエイト大会など、さまざまな大会が開催されています。また、男子代表チームが出場する北九州チャンピオンズカップ国際車いすバスケットボール大会や女子代表チームが出場する国際親善女子車いすバスケットボール大阪大会など、海外チームが参戦する国際大会も開催されています。



◆車いすバスケットボールを体験しよう

上記の国内大会の中で、競技の体験会を行うことがあります。実際に車いすに乗車し、こぎながらバスケットボールを扱う難しさなどを体験できます。選手たちのすごさを実感できるのでぜひ参加してみてください。

