
岐阜エクスプレス

スポンサー・応援サポーター 案内

I. スポンサー・応援サポーター依頼趣旨

車いすツインバスケットボールチームである、岐阜エクスプレスよりチームスポンサー・応援サポーターをご依頼させていただくこととなりました。

岐阜エクスプレスの活動につきましては、企業様からの協賛金のほか、選手個人の登録費によって賄われております。近年は障がい者の活動も多種多様となりつつあります。車いすツインバスケットボールにおきましては、近年、登録選手数及びチーム数が減少しております。これに伴い活動における選手個人の金銭的な負担が増加しております。そこで、今後の車いすツインバスケットボールの普及啓発活動及び、安定したチーム活動と選手個人の競技力向上を目的とした資金面での応援募集をさせていただくこととなりました。

皆様におかれましては、スポンサー・応援サポーター依頼趣旨をご理解いただき、ご支援、ご指導賜りますようお願い申し上げます次第です。

令和5年2月吉日

岐阜エクスプレス

代表 平田 新次

II. 車いすツインバスケットボールについて

車いすツインバスケットボールは、下肢のみではなく上肢にも障害をもつ重度障害者でも参加できるように考案されたスポーツです。歴史的な背景は、1940年代にアメリカやイギリスにて発祥した車いすバスケットボールが、1960年代に日本で紹介されました。四肢麻痺者が競技を行えるよう使用する用具の変更やルールの整備を行い、1982年に国内において初めて試合が行われました。1987年には第1回日本車いすツインバスケットボール選手権大会が開催され、その後、毎年開催されています。

車いすツインバスケットボールでは、コート内に通常のバスケットゴールとは違う、もう一つのバスケットゴールが設置されています。これは上肢の著しい機能障害を有する四肢麻痺者でも競技を行うことができるよう設けられたバスケットゴールです。このバスケットゴールはフリースローサークル内に設置され、高さは床から1.2mとされています。通常のバスケットゴールを合わせ2箇所のゴールが設けられているため、ツインバスケットボールの名称が付けられました。車いすツインバスケットボールには独自のルールが設けられています（別紙参照）。

III. 岐阜エクспレスについて

- チーム代表 : 平田 新次
- キャプテン : 上田 進太
- 選手数 : 9名
- コーチ : 2名（看護師、理学療法士）
- マネージャー : 岐阜県立看護大学 サークル FLAP
- チーム活動 : 毎週水曜日（18:45～21:00）・土曜日（13:00～17:00）
- 活動場所 : 岐阜県立看護大学体育館・岐阜県福祉友愛アリーナ
- 出場大会 : 日本車いすツインバスケットボール選手権大会
日本車いすツインバスケットボール選手権大会 東海ブロック予選
東海ブロック定期大会
愛知県車いすバスケットボール競技大会
東海車いすツインバスケットボール刈谷大会
磐田市市長杯車いすツインバスケットボール大会
東海近畿中四国ブロックツインバスケットボール交流大会
神戸カーニバル

IV. 募集概要

スポンサー、応援サポーター

募集内容		金額
1	ゴールドスポンサー	年間 300,000 円以上
2	スポンサー	年間 100,000 円以上
2	応援サポーター	年間 50,000 円以上

ベーシックメリット一覧（広告掲示）

		ゴールド スポンサー	スポンサー	応援 サポーター
1	ユニフォーム	○	—	—
2	チームシャツ（大会用）	○	—	—
3	チームシャツ（練習用）	○	○	
4	チームパーカー	○	—	—
5	練習ビブス	○	—	—
6	バスケットボール用車いす	○	○	
7	大会プログラム掲載	○	○	○
8	ホームページ（チーム）	○	○	○
9	ホームページ（東海ブロック）	○	○	○
10	Instagram・facebook	○	○	○

V. 申込方法

1. 別紙「スポンサー・応援サポーター申込書」に必要事項をご記入のうえ、お申し込みください。
2. お申し込み後、企業ロゴデータをメール又は郵送にてお送りください（ゴールドスポンサー、スポンサーのみ）。

3. 振込先

口座番号：岐阜信用金庫 近島支店（支店番号 028） 普通預金口座 1290511

口座名義人：岐阜エクスプレス 代表 平田新次（ヒラタシンジ）

※振込手数料はご負担ください。

4. お問い合わせ先/お申し込み先

岐阜エクスプレス

代表 平田 新次

携帯電話 090-5607-2007

E-mail 21shinji830@gmail.com

岐阜エクスプレス

スポンサー・応援サポーター 申込書

年 月 日

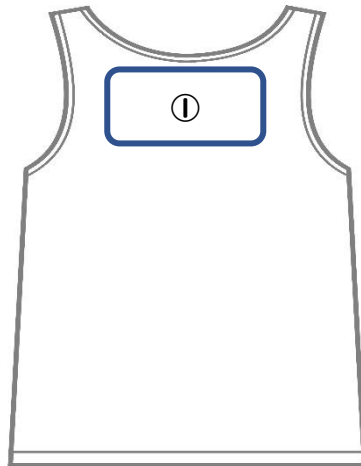
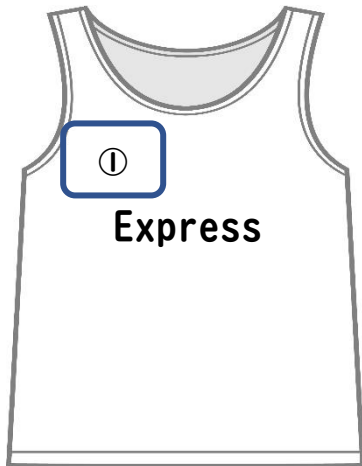
(フリガナ) 貴社名			
	※省略とせず、正式名称をご記入ください。		
郵便番号・住所	〒		
(フリガナ) 代表者名			
(フリガナ) 御担当者名			
メールアドレス			
TEL		FAX	

種別（金額）	金額（円）	新規	継続
ゴールドスポンサー （300,000円以上）			
スポンサー （100,000円以上）			
応援サポーター （50,000円以上）			

※ご記入いただいた個人情報は、目的以外には使用しません。

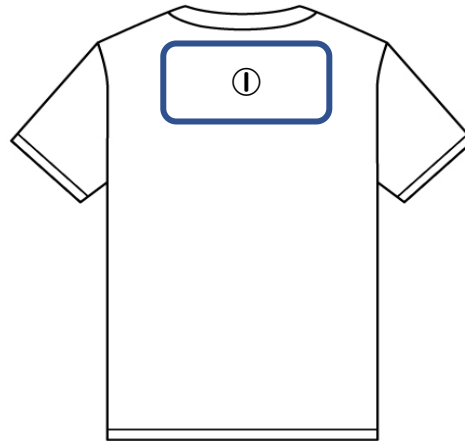
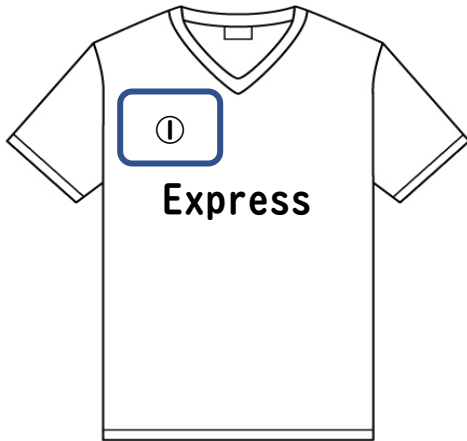
広告掲示場所

1.ユニフォーム



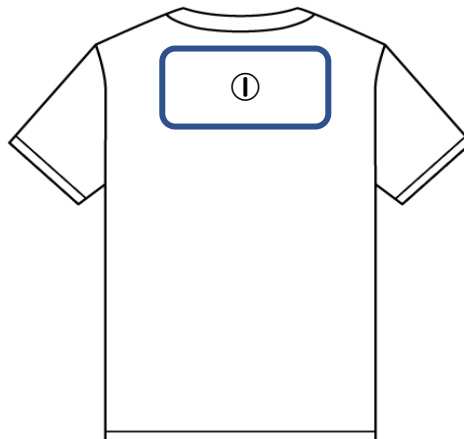
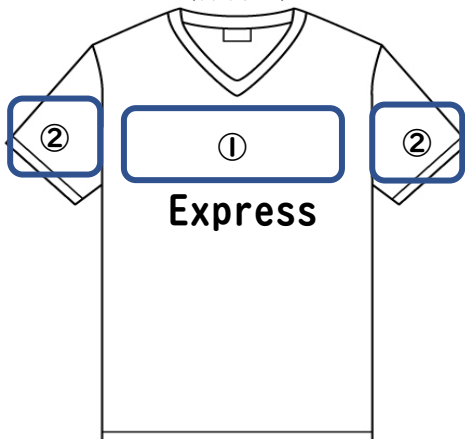
①ゴールドスポンサー(前面：縦 100mm×横 100mm、後面：縦 50mm×横 100mm)

2.チームシャツ (大会用)



①ゴールドスポンサー(前面：縦 100mm×横 100mm、後面：縦 50mm×横 100mm)

3.チームシャツ (練習用) T シャツ



①ゴールドスポンサー(前面：縦 100mm×横 200mm、後面：縦 100mm×横 200mm)

②スポンサー (縦 30mm×横 70mm)

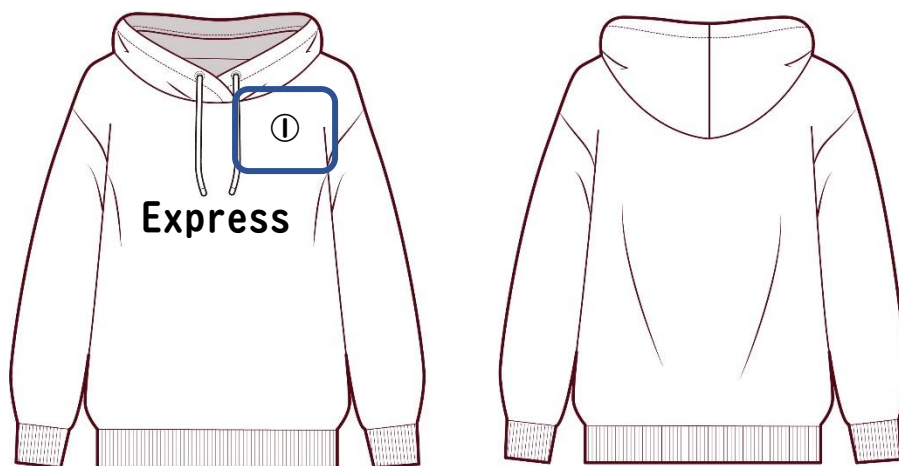
3. チームシャツ（練習用）ノースリーブ



① ゴールドスポンサー（前面：縦 100mm×横 200mm、後面：縦 50mm×横 100mm）

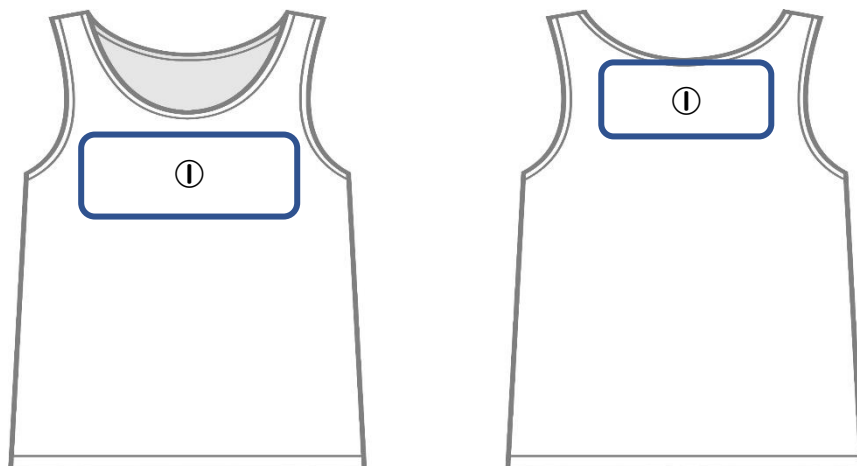
② スポンサー（縦 30mm×横 70mm）

4. チームパーカー



① ゴールドスポンサー（前面：縦 100mm×横 100mm）

5. 練習ビブス



① ゴールドスポンサー（前面：縦 100mm×横 200mm、後面：縦 50mm×横 100mm）

6.バスケットボール用車いす



③ゴールドスポンサー、スポンサー（縦 30mm×横 150mm）

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。

■タップ・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、ブロッキング、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タイム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。

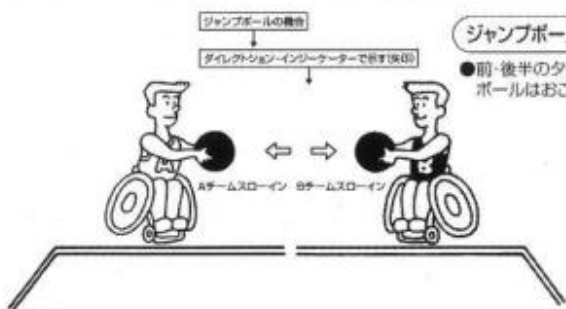
30秒：攻撃するチームは30秒以内にシュートをし、ボールがリングにあたらなければなりません。

■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

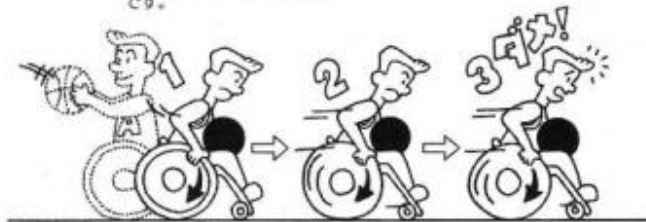


ジャンプボールはありません

- 前・後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

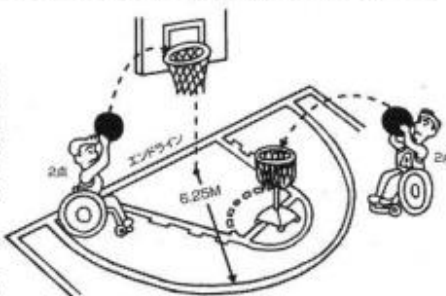
各個人の機能レベルに応じてショット方法が3種類あり、ショット区分に応じてヘアーバンドの色分け、ショットしなければなりません。

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
下ゴール	円外シューター	2.0~3.5	白色
	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。

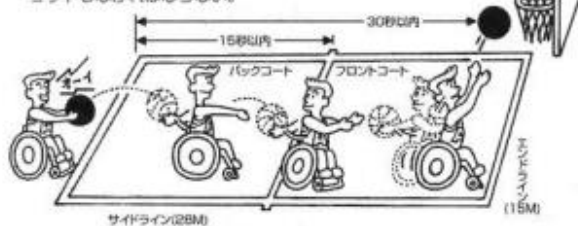
得点(ショット成功)

- ☆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

☆フッシング

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



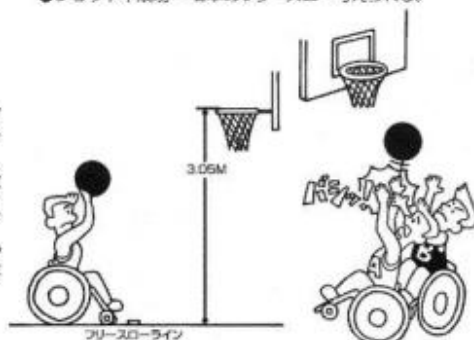
サイド・エンドラインからのスローイン

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。

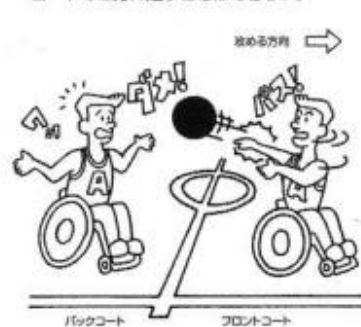
ショット動作中の反則

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



バック・パス

- フロントコートに進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。



- 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