

**OFFICIAL PLAYER  
CLASSIFICATION MANUAL**



**IWBF**

International Wheelchair  
Basketball Federation

**PREPARED BY THE  
IWBF PLAYER CLASSIFICATION COMMISSION**



**THIS MANUAL IS PUBLISHED BY THE**

**INTERNATIONAL WHEELCHAIR BASKETBALL FEDERATION (IWBF) (Founded 1973)**

© Copyright: IWBF  
Edited by: IWBF  
Version: Ver#1 2014

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior written permission of the publisher.

無断複写・転載を禁じます。このマニュアルのいかなる部分も、publisher (IWBF) の書面による事前の許可なしに、複製、検索システムへの保存、または電子的または機械的なコピー、録音その他の形式または手段で送信はできません。

**Postal Address & Office Location:**

International Wheelchair Basketball Federation  
70 Dunkirk Drive, #203  
Winnipeg, MB, Canada,  
R2M 5R4  
PH: 1.204.632.6475  
Fax: 1.204.415.6515  
Mobile: 1.204.898.6475  
E-mail: [iwbfsecretariat@aol.com](mailto:iwbfsecretariat@aol.com)  
E-Mail: [iwbfsecretariat@shaw.ca](mailto:iwbfsecretariat@shaw.ca)  
Skype: iwbfmaureen  
Web: [www.iwbf.org](http://www.iwbf.org)

**IWBF Player Classification Commission**

<b>Chairmman:</b>	Don Perriman, Australia
<b>Members:</b>	Regina Costa, Portugal Jayne Marie Chilutti, USA Eduardo DeGaray Mexico LoletaKridge, South Africa AnneLachance, Canada BartoszMolik, Poland
<b>Ex-officio Members</b>	Mr. Ulf Mehrens, IWBF President, Germany Mrs. Maureen Orchard, IWBF Secretary General, Canada



## TABLE OF CONTENTS

INTRODUCTION	はじめに	05
THE PROCESS OF CLASSIFICATION	クラス分けのプロセス	06
THE FACTORS DETERMINING CLASSIFICATION	クラス分けを決定する要素	07
THE CONCEPT OF VOLUME OF ACTION	Volume of Action(運動範囲)の概念	08
THE CONCEPT OF PELVIC STABILITY	骨盤安定性の概念	10
ELIGIBILITY CRITERIA	競技参加資格	11
THE CLASS 1.0 PLAYER	クラス1.0の選手	12
THE CLASS 2.0 PLAYER	クラス2.0の選手	14
THE CLASS 3.0 PLAYER	クラス3.0の選手	16
THE CLASS 4.0 PLAYER	クラス4.0の選手	18
THE CLASS 4.5 PLAYER	クラス4.5の選手	20
THE PLAYER WITH LOWER LIMB AMPUTATIONS	下肢切断の選手	21
THE PLAYER WITH UPPER LIMB IMPAIRMENT	上肢障害を伴う選手	24
INFLUENCE OF WHEELCHAIR INSTALLATION	車椅子の設定による影響	25
CONCLUSION	最後に	26

*\*Disclaimer: For the purpose of this guide book and to simplify the text all references to gender shall be male. It is understood that athletes maybe male or female.*

このマニュアルの目的は文章を簡略化するために、性別に関するすべての言及は男性となっています。  
選手(アスリート)は男性または女性の可能性があります。

※日本語版では、「選手」で統一しています。



## DIAGRAMS

DIAGRAM 1	THE VERTICAL PLANE 垂直面	08
DIAGRAM 2	THE FORWARD PLANE 前方面	08
DIAGRAM 3	THE SIDEWAYS PLANE 側方面	08
DIAGRAM 4	ACTIVE PELVIC STABILITY 能動的な骨盤安定性	10
DIAGRAM 5	PASSIVE PELVIC STABILITY 受動的な骨盤安定性	10
DIAGRAM 6	FIRST RAY(第1中足骨まで)の完全な切除 AMPUTATION OF THE FOOT	11
DIAGRAM 7 & 8	CLASS 1.0 PLAYER VOLUME OF ACTION クラス1.0の選手のVolume of Action(運動範囲)	12
DIAGRAM 9 & 10	CLASS 2.0 PLAYER VOLUME OF ACTION クラス2.0の選手のVolume of Action(運動範囲)	14
DIAGRAM 11 & 12	CLASS 3.0 PLAYER VOLUME OF ACTION クラス3.0の選手のVolume of Action(運動範囲)	16
DIAGRAM 13 & 14	CLASS 4.0 PLAYER VOLUME OF ACTION クラス4.0の選手のVolume of Action(運動範囲)	18
DIAGRAM 15 & 16	CLASS 4.5 PLAYER VOLUME OF ACTION クラス4.5の選手のVolume of Action(運動範囲)	20
DIAGRAM 17, 18 & 19	LOWER LIMB MEASUREMENTS 下肢の測定	21

## APPENDIX SECTION

APPENDIX 1	IWBF CODE OF ETHICS IWBF倫理綱領	27
APPENDIX 2	TEAM REGISTRATION LIST チーム登録リスト	28
APPENDIX 3	ATHLETE REGISTRATION FORM 選手登録フォーム	29
APPENDIX 4	APPLICATION PROCEDURES 申請手続き	30



## INTRODUCTION

Wheelchair basketball classification is the grouping of players into 8 classes (categories), based on the player's physical capacity to execute fundamental basketball movements: pushing the wheelchair, braking and pivoting, dribbling, shooting, passing, catching, rebounding, tilting and reacting to contact.

To be eligible to play wheelchair basketball under IWBF jurisdiction a player must have a permanent physical disability which in the opinion of the IWBF reduces the function of the lower limbs to a degree where they cannot run, pivot or jump at the speed and with the control, safety, stability and endurance required to play running basketball as an able bodied player.

IWBF players are assigned a classification between 1.0 and 4.5 in half point increments. This classification value is the player's "playing points" on the court. At any given time in a game the total points assigned to a team of five players on court must not exceed 14 – they may be below 14.

By having a system of player classification and a corresponding rule of team balance, the IWBF equalizes each team's functional potential and ensures that the outcome of any game is directly related to the athletic ability and skill of players, not the degrees of impairment.

The purpose of player classification in wheelchair basketball is therefore to ensure that all eligible players have an equal right and opportunity to be an integral member of a team. To achieve this purpose classification has two major components:

1. To determine an athletes' eligibility to compete under IWBF jurisdiction;
2. To group athletes with similar overall function in classes for competition.

The IWBF Player Classification System was developed and proposed by Horst Strohkendl of Germany. It was formally adopted by the basketball playing nations in 1982, and used for the first time in a major International tournament at the 1984 Paralympics in England. Over many years the Player Classification System has evolved to be where it is today. The strength of the system is the level of understanding amongst players and coaches, and the open communication and interaction between teams and classifiers.

Although this handbook is a compilation of the work and thoughts of many people from all aspects of our game over the past decade -players, coaches, administrators and supporters have all had input- no introduction to the classification of wheelchair basketball players is complete without thanks given to the four people who over the last four decades have led the way: Horst Strohkendl (GER), the pioneer, developer and author of the functional classification of wheelchair basketball, Sir Philip Craven (GBR), former IWBF President and Chairman of Classification 1984-1988, Bernard Courbariaux (FRA), President of IWBF Classification Commission 1988-1998 and Don Perriman (AUS), President of the IWBF Classification Commission 1998-Present.

This manual is an introduction and guide. All those who wish to learn player classification should work closely with experienced classifiers who can help explain the details of the system and assist the student to become more competent in their observations.



## はじめに

車いすバスケットボールのクラス分けは、車椅子駆動、ブレーキとピボット、ドリブル、シュート、パス、キャッチ、リバウンド、ティルティングと接触への反応などのバスケットボールの基本的動作を行う選手の身体能力に基づいて、8クラス（カテゴリー）に分類されます。

IWBF管轄下で車いすバスケットボールをする参加資格を得るにはIWBFの見解としてある程度の下肢機能低下があり健常者選手としてランニングバスケットボールをするのに必要な速度、コントロール、安全性、安定性、耐久性で走ること、ピボットすること、ジャンプすることはできない不可逆的な下肢機能障害を有していることが必須です。

IWBFの選手には、1.0から4.5の間で0.5刻みのクラスが割り当てられます。このクラスの点数は、選手のコート上での「持ち点」です。試合中いつでも、5人の選手の持ち点の合計点数は、14点を超えてはならず、14点以下になることがあります。

クラス分けシステムとそれに対応するチーム合計持ち点のルールを持つことにより、IWBFは各チームの機能的な能力を均等化し、どのゲームの結果も機能障害の程度ではなく、選手の運動能力とスキルに直接関係していることを保証します。

車いすバスケットボールでのクラス分けの目的は、クラス分けにより、すべての競技参加資格のある選手がチームの不可欠なメンバーになるために同等の権利と機会を持つことを担保することです。この目的を達成するために、クラス分けには2つの主要な要素があります。

1. 競技する選手の**Eligibility**(競技参加資格)をIWBF管轄下で決定する。
2. 競技において類似した身体機能を持つ選手たちを同じクラスにグループ分けする。

IWBFクラス分けシステムは、ドイツのHorst Strohkendlによって提案され発展してきました。これはバスケットボールを行う国々によって1982年に正式に採用され、主要な国際大会では1984年に行われた英国のパラリンピックで初めて使用されました。クラス分けシステムは、長年にわたり今日まで徐々に発展してきました。このシステムの強みは、選手とコーチ間の理解のレベル、そしてチームとクラシファイア間の開かれた情報伝達と相互作用です。

このマニュアルは、過去10年にわたる試合のあらゆる面からの多くの人々の経験と考えをまとめたものです。選手、コーチ、運営者、そしてサポーターなどすべての関係者から情報が寄せられました。しかし、車いすバスケットボール選手のクラス分けは、過去40年間にわたり導いてきたこの4人への感謝なしに、紹介することは出来ません。

車椅子バスケットボールのクラス分けのパイオニア、開発者であり生みの親であるHorst Strohkendl（ドイツ）  
1984-1988年の元IWBF会長およびクラス分け委員長のSir Philip Craven（イギリス）、  
1988-1998年のIWBFクラス分け委員長のBernard Courbariaux（フランス）  
1998-現在にわたるIWBFクラス分け委員長のDon Perriman（オーストラリア）

このマニュアルは、単なる手引き書に過ぎません。クラス分けを学びたいと思っているすべての人は、システムの詳細を説明し、講習生がより優秀な観察ができるようになるのを助けてくれる経験豊富なクラシファイアと密接に取り組むべきです。



## THE PROCESS OF CLASSIFICATION:

A new player who is eligible to compete under IWBF jurisdiction may receive his international wheelchair basketball classification at any IWBF-sanctioned tournament where a Player Classification Panel is in attendance. A new player must be able to present documentary evidence supporting his proposed classification upon request of the panel. It is the responsibility of the player's NOWB to ensure that the player is eligible under IWBF regulations prior to the player's attendance at a tournament.

A new player who does not have a disability which can be clearly identified by observation alone must meet the eligibility criteria established by IWBF, and have their eligibility confirmed at least one month prior to the start of the first tournament in which the player intends to be registered. IWBF has assembled a panel of experts to rule on the eligibility of such players. For details on the criteria used to determine eligibility please refer to page 11.

One month in advance of a tournament, National Organizations for Wheelchair Basketball (NOWBs) submit a team registration list which contains all of their player's names, jersey numbers, date and place of birth, existing and proposed classifications.

Prior to the tournament commencing and before team classification, a verification meeting is scheduled. During this meeting, a team representative confirms the accuracy of the team's submitted information with a member of the Classification Panel.

New players are then observed during the team's observation practice prior to the commencement of competition. During this practice the Panel may choose to meet with the new player to discuss with them their proposed class and identify factors which may influence their decision. At the end of the observation practice the classification panel either confirms the proposed classifications or assigns appropriate classifications for the player to start the tournament.

The player is next observed in competition, at which time his classification is either confirmed or changed. A new player's class may change at the end of any preliminary round game, or at the end of the tournament.

Only a new player who has not been previously internationally classified need undergo this process; players holding an IWBF classification card do not require re-classification at each tournament they attend.

If the panel has seen very little of a player during the tournament, and there remains uncertainty, a card will not be issued for the player. On the final tournament report the player will be listed as: "limited observation; no card issued".

A player's NOWB may request a review of a player's classification. Details of this process are in the IWBF Regulations Handbook under the Classification section. Observation of the player under review will follow the same procedure as observation of a new player.





## クラス分けのプロセス

IWBFの管轄下で競技資格のあるニュープレーヤーは、選手クラス分けパネル（委員）が出席しているIWBF認定トーナメント（IWBF主催大会）で、国際のクラスを受けることができます。ニュープレーヤーは、パネルの要請により提案されたクラスを裏付ける証拠を提示することができなければなりません（医師の診断書など）。選手が大会出場前にIWBF規則下で出場資格があることを明確にすることは、選手のNOWB（各国車いすバスケットボールの統括組織）の責任です。

観察だけで明確に識別できる障害のないニュープレーヤーは、IWBFが設定したEligibility（競技参加資格）基準を満たしていなければなりません。ニュープレーヤーは、登録する予定の最初の大会から少なくとも1ヶ月前に、競技参加資格を確認されていなければなりません。IWBFは、そのような選手の競技参加資格を判断するための専門家によるパネルを招集します。競技参加資格の判断基準については、11ページを参照してください（日本語マニュアル18ページ）。

大会の1ヶ月前に、各国の車いすバスケットボールの統括組織（NOWBs）は、選手名、背番号、生年月日、出生地、既存および提案されたクラス（仮のクラス）のすべてを含むチーム登録リストを提出します。

トーナメント開始前とチームクラス分けの前に、検証ミーティングが開かれます。このミーティング中、チームの代表者は、クラス分け委員のメンバーと提出されたチームの情報に間違いが無いか確認をします。

ニュープレーヤーは、公式戦開始前にチームの観察練習中に観察される。この練習中に、委員はニュープレーヤーと会い、提案されたクラスを議論し、決定に影響を与える要因を特定することができます。観察練習の終わりに、クラス分け委員はトーナメントを開始するために提案されたクラスを確認するか、または適切なクラスを選手に割り当てます。

次に選手は試合中に観察され、その時点で選手のクラスは確認または変更されます。ニュープレーヤーのクラスは、予選ラウンド終了時またはトーナメント終了時に変更されることがあります。

これまでに国際的にクラス分けされていないニュープレーヤーのみがこのプロセスを受ける必要があります。IWBF持ち点カードを持っている選手は、選手たちがエントリーする各トーナメントでの再評価の必要はありません。

大会中に委員が選手をほとんど観察出来ず、不確実性が残っている場合、選手のカードは発行されません。最終的なトーナメント報告書では、選手は以下のように表示されます。「限られた観察:カード未発行」  
選手の各国車椅子バスケットボール統括組織は、選手の持ち点の再評価を要求することができます。このプロセスの詳細は、IWBF Regulations Handbookのクラス分けセクションに記載されています。再評価中の選手の観察は、ニュープレーヤーの観察と同じ手順に従います。





## ***THE FUNCTIONS DETERMINING CLASSIFICATION:***

The main functions which determine a player's class are:

- 1) Trunk function
- 2) Lower limb function
- 3) Upper limb function

To arrive at a classification the range, strength and coordination of all these functions are taken into consideration, first as individual components, and then as they impact actual basketball situations.

Each class has distinct characteristics unique to that class, which the classifier looks for when making decisions. These characteristics are evident in the basketball skills observed as part of the classification process, and will be detailed in this manual.

In particular, trunk movement and stability form the basis for player classification. Therefore the most commonly used terminology when discussing classification is the player's "volume of action" which is clearly defined for each class.



## クラスを決定する機能

選手のクラスを決定する主な機能は次のとおりです。

- 1) 体幹機能
- 2) 下肢機能
- 3) 上肢機能

クラス分けをするためには、これらの機能(体幹・下肢・上肢機能)すべての関節Volume of Action(運動範囲)、力強さ、および協調性が最初に個々の要素として考慮され、その後、実際のバスケットボールをしている状況に影響を及ぼすかを考えます。

各クラスには、そのクラスに特有のはっきりした特徴があります。クラシファイアは持ち点を決めるときにこの特徴を探します。これらの特徴は、クラス分けプロセスの一部として観察されるバスケットボールスキルで明らかであり、このマニュアルで詳しく説明します。

特に、体幹の動きと安定性は、クラス分けの基礎を形成します。そのため、クラス分けを論じる際に最も一般的に用いられる用語は、各クラスについて明確に定義された選手の「**Volume of Action(運動範囲)(volume of action)**」です。

## THE CONCEPT OF VOLUME OF ACTION

The key element of classification is the observation and assessment of each player's volume of action. The **Volume of Action** of a player is described as:

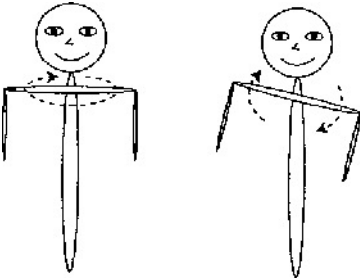
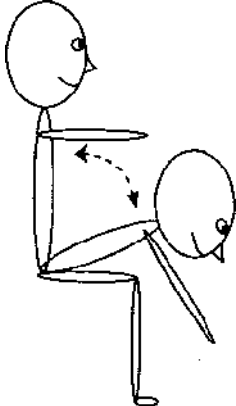
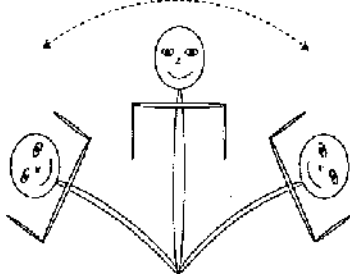
The limit to which a player can move voluntarily in any direction, and with control return to the upright seated position, without holding the wheelchair for support or using the upper extremities to aid the movement. The volume of action includes all directions, and describes the position of the ball as if the player were holding it with both hands.

In the seated position, there are several planes of movement available. While these planes have biomechanical names, in order to simplify the definition, they will be referred to as follows:

The **vertical plane**: Rotating the trunk to face left or right while maintaining an upright position. (Diagram 1)

The **forward plane**: Bending the trunk forward, reaching the hands towards the feet and returning to the upright position. (Diagram 2)

The **sideways plane**: Leaning the trunk to the left or right without movement in the forward plane and returning to the upright position. (Diagram 3)

Vertical Plane	Forward Plane	Sideways Plane
		
<p><b>Diagram 1 Rotation</b></p>	<p><b>Diagram 2 Forward Movement</b></p>	<p><b>Diagram 3 Sideways Movement</b></p>

## Volume of Action(運動範囲)の概念

クラス分けの重要な要素は、各選手のVolume of Action(運動範囲)の観察と評価です。選手のVolume of Action(運動範囲)は、以下のように定義されます。

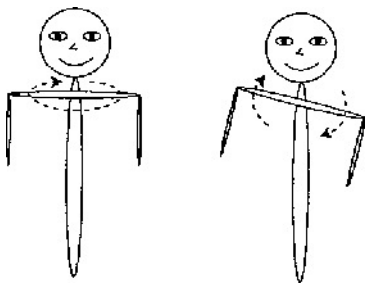
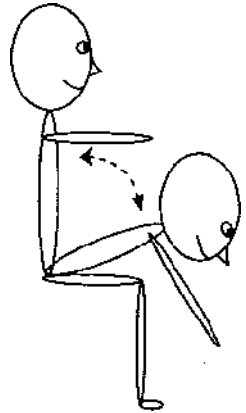
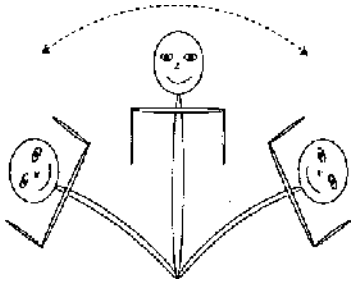
選手があらゆる方向に能動的に動くことができ、また支えのために車椅子を保持したり、上肢を使って動きを助けたりすることなく、直立姿勢に戻ることができる(最大限の)Volume of Action(運動範囲)のことです。Volume of Action(運動範囲)とはあらゆる方向を含み、両手でボールを保持した状態で動ける量のことをいいます。

座った姿勢には、いくつかの運動面があります。これらの運動面には生体力学(バイオメカニクス)的な名称がありますが、定義を単純化するために、以下のように表現します。

垂直面：直立姿勢を維持しながら、体幹を左または右に回旋させます。(図1)

前方面：体幹を前方に倒し、手を足まで伸ばして、直立姿勢に戻せます。(図2)

側方面：体幹を前方に動かすことなく左右に傾けて直立姿勢に戻すことができます(図3)

Vertical Plane	Forward Plane	Sideways Plane
		
<b>Diagram 1 Rotation</b>	<b>Diagram 2 Forward Movement</b>	<b>Diagram 3 Sideways Movement</b>



Players in each class have different volumes of action. In brief, the typical volume of action for each primary class is as follows:

### ***The Class 1.0 Player:***

- Has no active trunk movement in the vertical plane (rotation).
- Has little or no controlled trunk movement in the forward plane.
- Has no controlled trunk movement in the sideways plane.
- When unbalanced, has to rely on his arms to return to the upright position.

### ***The Class 2.0 Player:***

- Has active upper trunk rotation but no lower trunk rotation.
- Has partially controlled trunk movement in the forward plane.
- Has no controlled trunk movements in the sideways plane.

### ***The Class 3.0 Player:***

- Has complete trunk movement in the vertical plane.
- Has complete trunk movement in the forward plane.
- Has no controlled trunk movements in the sideways plane.

### ***The Class 4.0 Player:***

- Has complete trunk movement in the vertical plane.
- Has complete trunk movement in the forward plane.
- Has complete trunk movement to one side, but usually due to limited function in one lower limb has difficulty with controlled trunk movement to the other side.

### ***The Class 4.5 Player:***

- Has complete trunk movement in the vertical plane.
- Has complete trunk movement in the forward plane.
- Has complete trunk movements to both sides.

There are situations where a player does not seem to fit exactly into one class, exhibiting characteristics of two or more classes. In this instance the classifier may assign the player a half point classification: 1.5, 2.5, or 3.5.



各クラスの選手は異なる**Volume of Action**(運動範囲)を持っています。要約した各主要なクラスの典型的な**Volume of Action**(運動範囲)は次のとおりです。

クラス1.0選手：

- ・垂直面内で能動的な体幹の運動がありません（回旋）。
- ・前方面で体幹の動きがほとんどまたは全く能動的にコントロールすることが出来ません。
- ・側方面の体幹の動きが全くコントロール出来ません。
- ・バランスを崩した時は、直立姿勢に戻るため両手の支えを必要とします。

クラス2.0選手：

- ・能動的な上部体幹の回旋はあるが、下部体幹の回旋はありません。
- ・前方面での体幹の動きが部分的にコントロール出来ます。
- ・側方面で体幹の動きをコントロール出来ません。

クラス3.0選手：

- ・垂直面で完全な**Volume of Action**(運動範囲)があります。
- ・前方面で完全な**Volume of Action**(運動範囲)があります。
- ・側方面で体幹をコントロールすることはできません。

クラス4.0選手：

- ・垂直面で完全な体幹の動きがあります。
- ・前方面で完全な体幹の動きがあります。
- ・一側への完全な体幹の動きがありますが、通常、片方の下肢機能の制限により、反対側の体幹のコントロールが困難です。

クラス4.5選手：

- ・垂直面で完全な体幹の動きがあります。
- ・前方面で完全な体幹の動きがあります。
- ・両側方に完全な体幹の動きがあります。

選手が1つのクラスに完全には当てはまらず、2つ以上、またはそれ以上のクラスの特徴を有することがあります。このような例では、クラシファイアはハーフポイント（1.5、2.5、3.5）をつけることができます。

## THE CONCEPT OF PELVIC STABILITY

Players adjust their sitting position in the wheelchair to maximize their base of support. A stable base allows for maximum controlled movement of the trunk above, thus optimising the use of the players' volume of action.

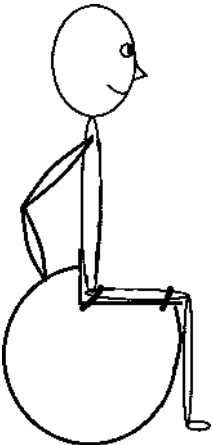
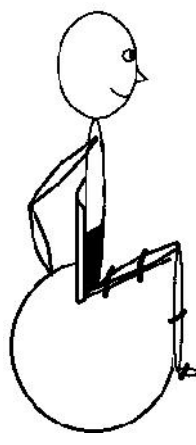
Players can be divided into two groups when considering pelvic stability: Those who can actively stabilize their pelvis and those who rely on their wheelchair installation to provide passive stability. It is the ability to stabilize the pelvis which allows a player to have an increased volume of action. It is for this reason that one of the first observations a classifier will make when observing a player is the player's wheelchair installation.

### Active Pelvic Stability

Active pelvic stability is when a player has sufficient muscle control in the lower trunk and hips to maintain his pelvis in a normal seated position when he moves his trunk actively through one or more planes of movement. Usually a player with active pelvic stability will be sitting on a relatively flat wheelchair seat, and will require minimal support from the wheelchair installation to maintain an upright sitting position. Players with active pelvic stability typically will be assigned a classification of 3.0 or higher. (Diagram 4)

### Passive Pelvic Stability

Passive pelvic stability is when a player does not have sufficient muscle control in the lower trunk and hips to maintain his pelvis in a normal seated position when he moves his trunk through one or more planes of movement. Usually a player with passive pelvic stability will be sitting on a seat significantly angled from front to rear, and relies on the external support of his wheelchair's installation to maintain an upright sitting position. Players with passive pelvic stability typically will be assigned a classification of 2.5 or lower. (Diagram 5)

Typical Wheelchair Installation	
Active Pelvic Stability	Passive Pelvic Stability
	
Diagram 4	Diagram 5



## 骨盤安定性の概念

選手は、支持基底面が最大になるように車椅子での座位姿勢を調整しています。安定した支持面はその上にある体幹の動きを最大限にコントロールすることを許し、結果として選手の最適なVolume of Action(運動範囲)が得られます。

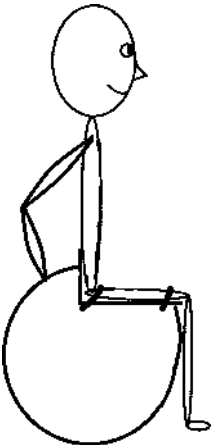
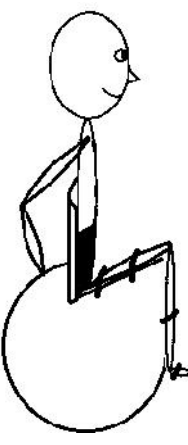
骨盤の安定性で考えると、骨盤を能動的に安定させることができる選手と、車椅子の設定により他動的な安定性を得る選手の2つのグループに分けることができます。選手のVolume of Action(運動範囲)を増やすのは骨盤を安定させる能力です。選手を観察するときクラシファイアが最初に観察することの1つが、選手の車椅子の設定であるのはこの理由によります。

### 能動的な骨盤の安定性

能動的な骨盤の安定性とは、通常の座位設定で1つまたはそれ以上の運動面に体幹を動かしても骨盤を安定させられる十分な下部体幹と股関節の筋力の制御があるということです。通常、能動的な骨盤の安定性を持った選手は比較的平らなシートで、直立姿勢を維持するために車椅子の設定からは最低限のサポートしか必要としません。能動的な骨盤の安定性を有する選手は、一般的に3.0かそれ以上の持ち点を割り当てられます。(図4)

### 他動的な骨盤の安定性

他動的な骨盤の安定性とは、通常の座位姿勢で体幹を1つ以上の運動面に動かすための下部体幹および股関節に十分な筋力の制御ができないことです。通常、他動的な骨盤の安定性を持つ選手は、大きく後方に傾けたシートに座り、直立姿勢を維持するために車椅子の設定の外部サポートに頼ります。他動的な骨盤の安定性を必要とする選手は、通常、2.5かそれ以下のクラスに割り当てられます。(図5)

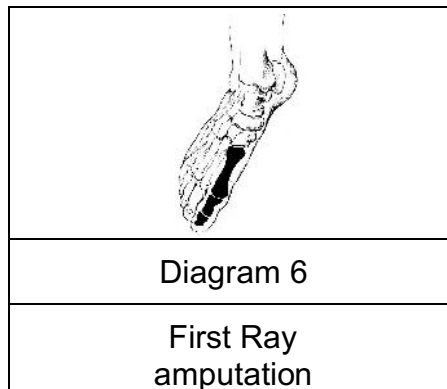
典型的な車いすの設定	
能動的な骨盤の安定性	受動的な骨盤の安定性
	
図4	図5

## **ELIGIBILITY CRITERIA**

In order to be eligible to play wheelchair basketball in competitions held under the jurisdiction of IWBF a player who does not have a lower extremity impairment which can be clearly established by observation alone will need to apply for consideration of their eligibility to the IWBF. Details of this process are in the IWBF Internal Regulations - Section "F" Regulations Governing Player Classification.

Eligibility will be determined using the following criteria:

- a) A wheelchair basketball player must have a permanent physical disability which, in the opinion of the IWBF, reduces the function of the lower limbs to a degree where they cannot run, pivot or jump at the speed and with the control, safety, stability and endurance required to play running basketball as an able bodied player.
- b) The disability must be such that it can be objectively verified by acknowledged medical and/or paramedical investigations such as measurement, X-ray, CT, MRI, etc.
- c) Persons who have had hip or knee joint replacements and have provided confirmation of the relevant surgery from their attending physician or surgeon and supporting X-rays/scans are deemed to have met the eligibility criteria.
- d) In the instance of amputation, the minimal requirement for eligibility is total removal of the First Ray of one foot:



- e) In the instance of a leg length discrepancy the minimal requirement for eligibility is a 6cm difference in leg length as measured from the greater trochanter to the ground in a standing x-ray.

For the purpose of IWBF Classification, degrees of pain are not considered measurable and permanent disabilities.

A player who is deemed eligible to play under the above IWBF criteria shall receive a letter confirming his eligibility. At the first official competition where a classification panel is present the player will present a proposed classification and will be observed during training and game situations. At the end of the competition he will receive his classification card with his official classification.

## 競技参加資格基準

IWBF管轄下で開催される大会で車椅子バスケットボールをする資格を得るには、観察のみで明確に判断できる下肢障害のない選手は、IWBFへの競技参加資格の審査を申請する必要があります。この申請方法の詳細は、IWBF Internal Regulations – 選手クラス分けのセクション "F"に記載されています。

Eligibility(競技参加資格)は以下の基準を用いて決定されます：

- a) 車椅子バスケットボールの選手は、IWBFの意見としては健常者選手としてランニングバスケットボールをするのに必要な速度、コントロール、安全性、安定性、耐久性で走ること、ピボットすること、ジャンプすることができない不可逆的な下肢機能障害を有していることが必須です。
- b) この障害は、身体計測、X線、CT、MRIなどの一般に認知された医師および/またはコメディカルスタッフによる調査によって客観的に検証できるようなものでなければなりません。
- c) 股関節または膝関節置換手術を受け、主治医または外科医から関連手術の確認を受け、X線または(CT・MRI)スキャンによる証明を受けている選手は、資格基準を満たしているとみなされる。
- d) 切断の場合、障害についての必要最小要件は、片側の足のFirst Ray(第1中足骨までの)完全な切除(第一中足骨まで)の完全な切除です。



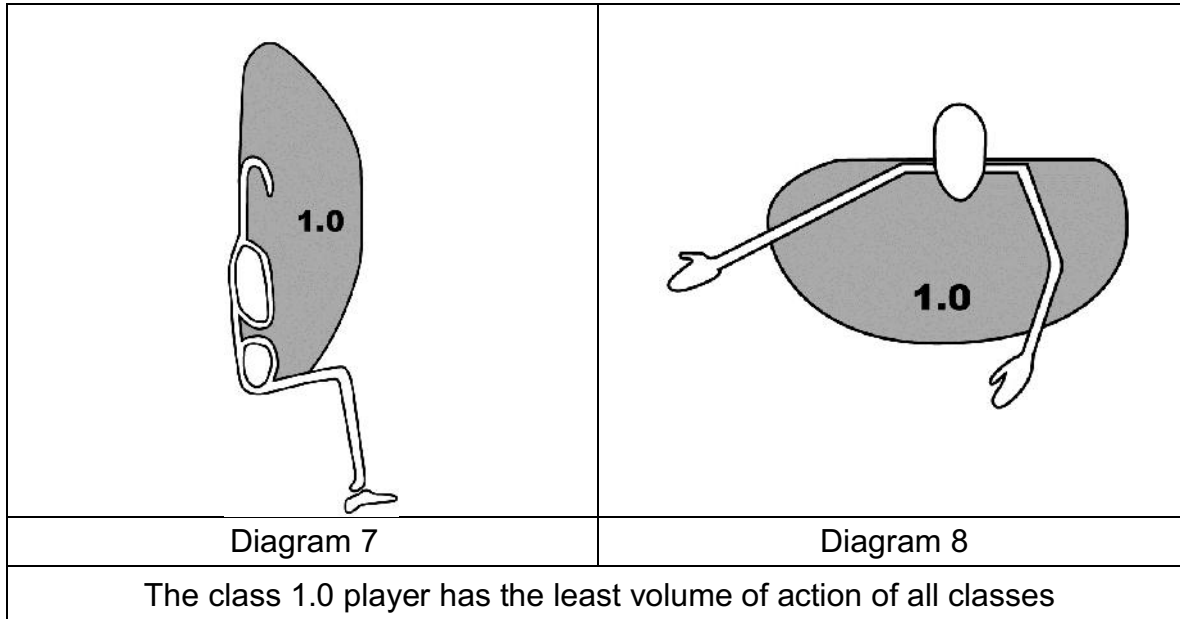
e)脚の長さの不一致の場合、障害についての必要最小要件は、立位X線での大転子から地面までの脚の長さの差が6cmであることである。

IWBFクラス分けの目的において、痛みの程度は測定可能で恒久的な障害とはみなされません。

上記のIWBF基準で競技する資格があるとみなされる選手は、(競技参加資格)を確認する文書を受け取るものとします。クラス分けパネルが出席する最初の公式大会では、選手は提案されたクラス(仮のクラス)を提示し、練習および試合中に観察されます。大会の終わりに選手は選手の公式の持ち点カードを受け取るでしょう。

## THE CLASS 1.0 PLAYER

### Volume of Action:



The class 1.0 player has no volume of action in either the vertical, forward or sideways planes.

The class 1.0 player:

- Cannot hold the ball with both hands outstretched in front of the face without inclining the head and/or trunk backwards as a counterbalance;
- Relies on his wheelchair and/or his arms for support in all planes of movement.

### Wheelchair Installation:

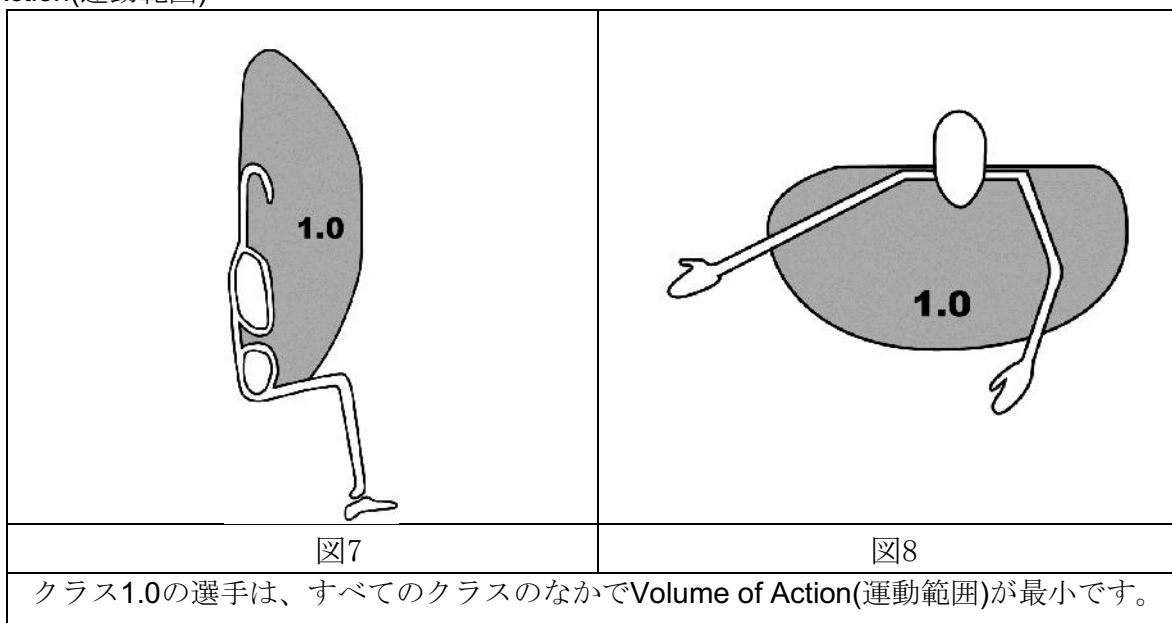
The class 1.0 player has no active pelvic stability therefore the seat of his wheelchair is usually significantly angled to the rear to maximize passive pelvic stability (Diagram 5)

Typical installation may include:

- Knees higher than hips;
- Backrest to height of ribs, upholstery loosened to allow the player's trunk to be positioned between the side supports of the backrest for stability;
- Abdominal belt to secure trunk to wheelchair;
- Pelvis, legs and feet secured to the wheelchair.

## クラス1.0の選手

### Volume of Action(運動範囲)



クラス1.0の選手は、垂直、前方、または側方面のいずれの面にもVolume of Action(運動範囲)がありません。

クラス1.0の選手は

- ・頭や体幹を後方に傾けてバランスを取ることをしなければ、両手でボールを持ち顔の前に伸ばすことはできません。
- ・すべての運動面で支持するために、車椅子に寄りかかるか両上肢の支えが必要です。

### 車椅子の設定:

クラス1.0の選手には能動的な骨盤の安定性がないため、車椅子のシートは通常、骨盤の安定性を最大限に高めるために大きく後傾しています(図5)

標準的な設定

- ・股関節よりも膝が高い。
- ・背もたれは肋骨の高さまであり、背もたれは緩められて、両脇にあるパイプ(支柱)の間で体幹が安定するようにしている。
- ・体幹を車椅子に固定するための腹部ベルト。
- ・骨盤、下肢を車椅子に固定している。



## **Characteristics of Basketball Movements:**

The class 1.0 player is primarily identified by passive mobility of the trunk in all activities, requiring frequent use of the upper extremities to maintain and adjust trunk position.

### **Pushing:**

- When pushing the class 1.0 player relies on his backrest for stability.
- He generally pushes in an upright position.
- The head and shoulders often move in a forward and back motion to compensate for the lack of trunk movement and to assist with maintaining stability.
- The player may rest his chest on his knees and remain in this position to push. He will need both arms to return to the upright position.

### **Braking / Pivoting:**

- When braking quickly or turning hard the class 1.0 player shows difficulty maintaining his trunk upright.
- When braking he may try to counterbalance by leaning his head and shoulders far back.
- When pivoting he may try to counterbalance the pull of his trunk towards the opposite direction of the pivot by pressing hard back into the backrest.
- In both actions he may hold the wheelchair for support.

### **Dribbling:**

- The class 1.0 player usually dribbles the ball close to the side of the wheelchair and near his trunk, requiring effort to maintain stability while dribbling and pushing simultaneously.

### **Passing / Catching:**

- The class 1.0 player usually relies on his wheelchair for support when passing the ball.
- A forceful two handed pass forward is accompanied by a backward movement of the head and shoulders to maintain an upright position.
- A forceful one handed pass will frequently require the use of the opposite hand on the wheelchair or leg to gain leverage and maintain upright position. Lack of rotation of the trunk limits the ability to generate power in the pass.
- A class 1.0 player can only passively rotate to catch a pass from behind when stabilized with one hand.

### **Shooting / Rebounding:**

- The class 1.0 player typically leans back into the backrest to counterbalance when shooting.
- He often overbalances during follow through requiring arm support to remain upright.
- He almost always rebounds overhead with one hand; the other is used to hold onto the wheelchair for stability.
- He will reach for a rebound with two hands only if the ball is directly overhead.

### **Contact:**

- The class 1.0 player cannot preserve the upright position when contact is made.
- He requires the use of upper extremities to return to upright position.



## バスケットボール動作の特徴

クラス1.0の選手は、体幹の位置を調整し維持するために、両上肢を頻繁に使用する必要があり、あらゆる活動において体幹が他動的に動くことで、主に定義されます。

### 車椅子の駆動：

- ・クラス1.0の選手は駆動の際、安定のために背もたれに寄りかかります。
- ・選手は一般的に直立姿勢で車椅子駆動をします。
- ・頭と肩は、体幹の不安定さを補い、安定性の維持を助けるために、しばしば前後に動きます。
- ・選手は胸を膝の上に置き、このポジションにとどまって駆動をすることがあります。選手は(その際、)直立姿勢に戻るためには両腕の支えが必要です。

### ブレーキ/ピボット：

- ・クラス1の選手は、急ブレーキをかけるか、または強いターンの場合、体幹を直立に維持するのが困難になります。
- ・ブレーキをかけるときに、頭と肩を強く後方に傾けてバランスを保とうとします。
- ・ピボットするとき、背中を強く背もたれに押し体幹を反対方向へひくことでバランスを取ろうとします。
- ・ブレーキやピボット、どちらの動きにおいても、選手は体幹を支えるために車椅子を保持します。

### ドリブル：

- ・クラス1.0の選手は、ドリブルとプッシュを同時にしながら安定性を維持する努力が必要であるため、通常、ボールを車椅子の側面近く、体幹の近くでドリブルします。

### パス/キャッチ：

- ・クラス1.0の選手は、通常、ボールをパスするときに車椅子によりかかっています。
- ・前方への力強いツーハンドパスは、直立姿勢を維持するために頭部と肩を後方へ動かします。
- ・力強いワンハンドパスは、頻繁に車椅子や脚を反対の手で保持してバランスを保ち、てこの作用を得て直立姿勢を維持する必要があります。体幹の回旋がないため、パスを出す力の強さに制限があります。
- ・クラス1.0の選手は、片手で安定させているときは、後ろからパスをキャッチするのに他動的に回旋をすることしかできません。

### シュート/リバウンド：

- ・クラス1.0の選手は、シュート時には通常、背もたれに寄りかかってバランスをとります。
- ・しばしばフォロースルー時にバランスを崩し、直立姿勢を保つために腕で支える必要があります。
- ・ほとんどの場合、頭上のリバウンドを片手でとります。もう片方の手は安定のために車椅子を保持します。
- ・ボールが頭のすぐ上に来た場合にのみ、両手でリバウンドをとります。

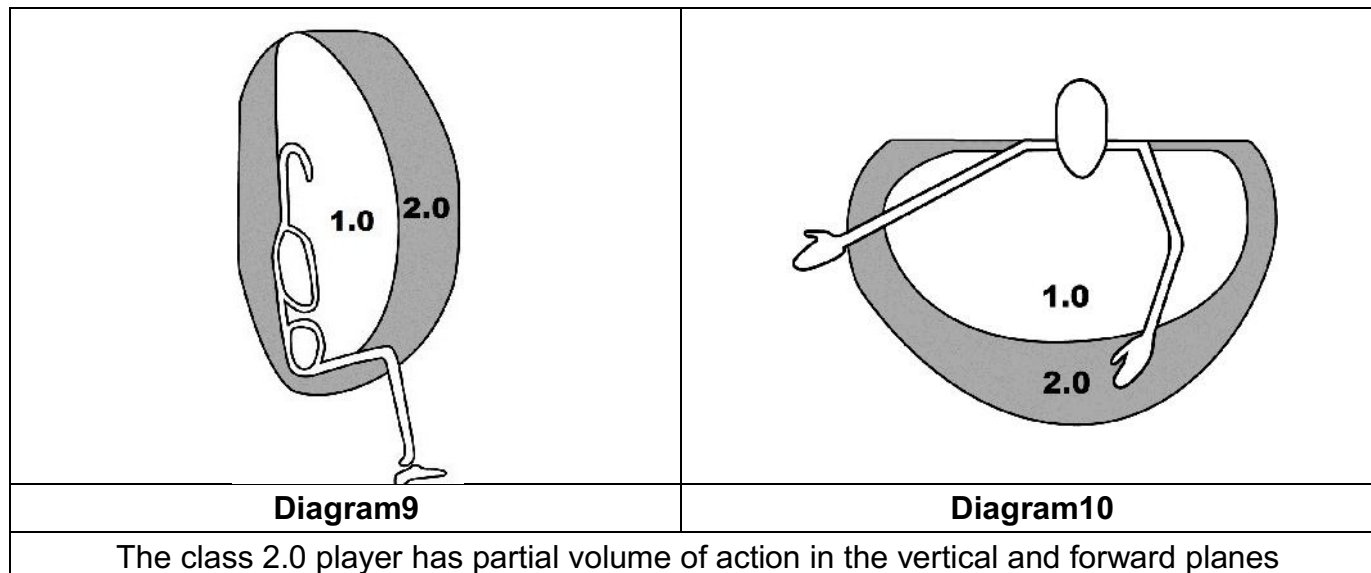
### 接触：

- ・クラス1.0選手は、接触したときに直立姿勢を維持できません。
- ・直立姿勢に戻るために両上肢を使用する必要があります。



## THE CLASS 2.0 PLAYER

### Volume of Action:



The class 2.0 player has partial volume of action in the vertical and forward planes but no volume of action in the sideways plane.

The class 2.0 player:

- Can rotate his upper trunk in both directions when the lower trunk is supported by the backrest;
- Is able to hold the ball with both hands outstretched in front of the face without using the head and/or trunk as a counterbalance;
- Is able to lean the trunk forward through approximately 45 degrees and return to the upright position without upper extremity assistance;
- Cannot raise the trunk from resting fully forward on the thighs without using at least one arm unless sitting with the knees significantly higher than the hips;
- Needs to use his arms to return to the upright position when off balance to the side.

*Note: It is important to know that with good wheelchair installation, the class 2.0 player may give the appearance of having significant lower trunk function.*

### Wheelchair Installation:

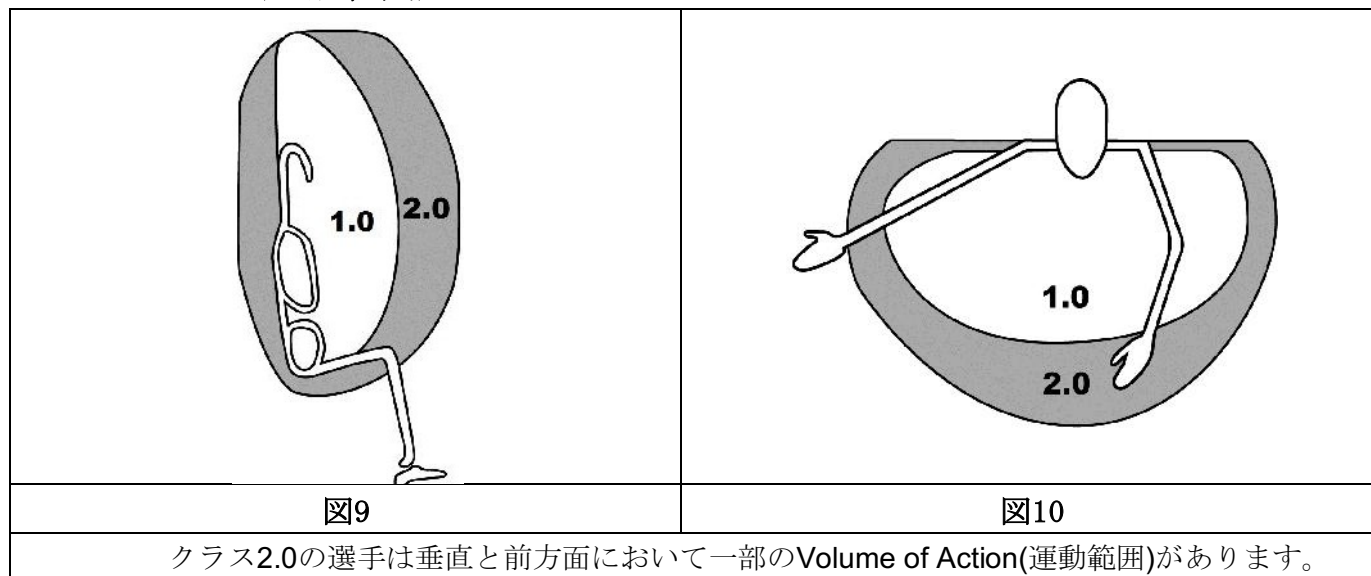
Similar to the class 1.0 player, the class 2.0 player has no active pelvic stability therefore the seat of his wheelchair is usually significantly angled to the rear to maximize passive stability (Diagram 5)

Typical installation may include:

- Knees higher than hips;
- Backrest to height of waist, upholstery loosened to allow the player's trunk to be positioned between the side supports of the backrest for stability;
- Pelvis, legs and feet secured to the wheelchair.

## クラス2.0の選手

## Volume of Action(運動範囲)



クラス2.0の選手は垂直と前方面において一部のVolume of Action(運動範囲)がありますが、側方面のVolume of Action(運動範囲)はありません。

## クラス2.0の選手は

- ・下部体幹を背もたれに安定させた状態では、両方向への上部体幹の回旋が可能です。
- ・頭部や体幹でバランスを取らなくても、両手でボールを持ち顔の前に伸ばすことができます。
- ・体幹を前方に約45°傾けることができ、上肢の支えなしに直立姿勢に戻ることができます。
- ・大腿部に乗るほど深く体幹を前方に傾けたときは、両膝を股関節よりも著しく高くしていない限り、少なくとも片方の腕を使わずに体幹を持ち上げてくることはできません。
- ・側方面にバランスを崩した時は両腕を使用しないと直立姿勢に戻ることはできません。

注意：良好な車椅子の設定では、クラス2.0の選手は有効な下部体幹機能を持っているようなVolume of Action(運動範囲)が観察されることを知っておくことが重要です。

## 車椅子の設定

クラス1.0の選手と同じように、クラス2.0の選手は能動的な骨盤の安定性がないため、車椅子のシートは通常、骨盤の安定性を最大限に高めるために大きく後傾しています。(図5)

## 標準的な設定

- ・股関節よりも膝が高い。
- ・背もたれは腰の高さまであり、背もたれは緩められて、両脇にあるパイプ(支柱)の間で体幹を安定させる。
- ・骨盤、下肢、両足を車椅子に固定している。



## **Characteristics of Basketball Movements:**

### **Pushing:**

- The class 2.0 player is able to lean partially forward to gain momentum and increase pushing power.
- There is loss of stability at the waist level and the lower trunk is not actively used in the pushing action.
- The head and shoulders are often held in a static position to compensate for the lack of lower trunk movement.
- After overbalancing during a pushing action the class 2.0 player will often use one arm pushing off the front of the wheelchair or knees to return to the upright position.

### **Braking / Turning:**

- When stopping quickly or turning hard the class 2.0 player is able to brace the trunk to maintain stability.
- The class 2.0 player can lean the upper trunk actively in the direction of the pivot.
- The class 2.0 player may remain in a forward leaning position in hard braking situations, but does not release the hands until the trunk is upright.

### **Dribbling:**

- The class 2.0 player usually dribbles the ball at the level of the front castors, near the wheelchair.
- Ability to dribble in front of the wheelchair is possible if supported by high position of the knees.
- When attempting maximum speed take-off, the class 2.0 player will often have loss of stability at the waist at the start of the dribble.

### **Passing / Catching:**

- The class 2.0 player usually relies on his wheelchair for support when making strong passes.
- A forceful two handed pass forward is performed with minimal loss of stability. The lower trunk is not used to gain power.
- A forceful one handed pass is usually performed with the opposite hand on the wheelchair to gain leverage and maintain upright position.
- He is able to rotate the upper trunk to catch a pass from the side when stabilized by the backrest.

### **Shooting / Rebounding:**

- The class 2.0 player is able to lean the upper trunk forward for shooting, but more often remains on the backrest, particularly for longer range shots.
- He can rotate the upper trunk towards the basket if the lower trunk is supported by the backrest.
- He is more stable rebounding with one hand, using the free hand for support on the wheelchair.
- If reaching overhead with both hands, the player will have moderate loss of stability.

### **Contact:**

- The class 2.0 player cannot preserve balance when forceful wheelchair contact is made, especially when in the act of shooting or rebounding.
- The class 2.0 player is able to return to an upright position quickly with the use of only one arm.



## バスケットボール動作の特徴

### 車椅子の駆動

- ・クラス2.0の選手は勢いをつけたり、駆動力を高めるために（体幹を）一部前方に傾けることができます。
- ・腰のレベルの安定性がなく、駆動動作に下部体幹を能動的に使うことができません。
- ・頭や肩は下部体幹の動きの欠如を補うために、しばしば一定の位置で保持されます。
- ・車椅子の駆動中にバランスを崩した後は、クラス2.0の選手は片方の腕で車いすの前方や膝を押ししたりして直立姿勢に戻ることがしばしば見られます。

### ブレーキ/ターン：

- ・クラス2.0の選手は、急ブレーキをかけるか、または強いターンの場合に安定性を保つために体幹を直立状態に維持することができます。
- ・クラス2.0の選手はピボットの方向に上部体幹を能動的に傾けることができます。
- ・クラス2.0の選手は強いブレーキをかけた状況で体幹を前傾姿勢に止めておくことができるかもしれませんが、体幹が直立姿勢に戻るまで両手を離すことが出来ません。

### ドリブル：

- ・クラス2.0の選手は通常車椅子の近くのフロントキャスターの位置でドリブルします。
- ・膝を高くして体幹を支えていれば車椅子の前方でドリブルすることが可能です。
- ・最高速度で漕ぎ始めたとき、クラス2.0の選手はドリブルの開始時に腰部の安定性を失うことがしばしばあります。

### パス/キャッチ：

- ・クラス2.0の選手は通常、力強いパスをするとき、車椅子に寄りかかっています。
- ・前方への力強いツーハンドパスは少し体幹の安定性を失います。下部体幹はパスの力を得るためには使えません。
- ・力強いワンハンドパスはてこの作用を利用するために、反対側の手で車いすをつかんで力を得ることで、直立姿勢を保っておこなうことができます。
- ・背もたれによって（下部体幹が）安定しているとき、クラス2.0の選手は上部体幹を回旋させて側方からきたパスを取ることができます。

### シュート/リバウンド：

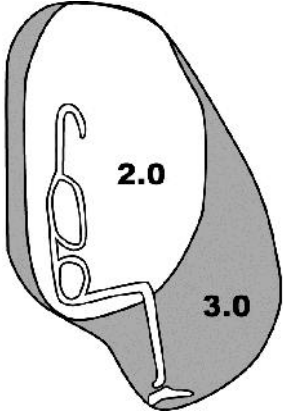
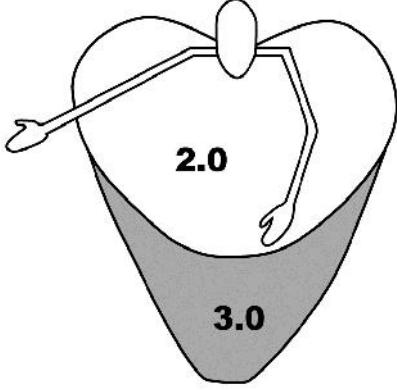
- ・クラス2.0の選手はシュートの方向に上部体幹を傾けることができますが、特にロングシュートの時に、しばしば背もたれに寄りかかります。
- ・下部体幹が背もたれによって支えられているとき、上部体幹をバスケット（ゴール）の方向に回旋することができます。
- ・他方の手で車いすにつかまり支えることで、片手で安定してリバウンドを取ることができます。
- ・もし、両手を頭の上の方に伸ばした時は、中等度に安定性を失うでしょう。

### 接触：

- ・クラス2.0の選手は力強い接触があったとき、特にシュートやリバウンドの際にバランスを保つことができません。
- ・クラス2.0の選手は少なくとも片手を使うことで素早く直立姿勢に戻ることができます。

## THE CLASS 3.0 PLAYER

### Volume of Action:

	
<b>Diagram11</b>	<b>Diagram12</b>
<p>The class 3.0 player has complete volume of action in the vertical and forward planes, but no volume of action in the sideways plane</p>	

The class 3.0 player has full volume of action in the vertical and forward planes and no volume of action in the sideways plane usually due to lack of hip and thigh stabilization.

The class 3.0 player:

- Has complete volume of action in the vertical plane with active rotation of the trunk as a unit;
- Is able to hold the ball with both hands overhead without loss of trunk stability;
- Is able to actively move his trunk through the complete forward plane (90 degrees), and return to an upright position without using his arms to assist the movement;
- Requires at least one arm to return to an upright position after leaning to either side.

### ***Wheelchair Installation:***

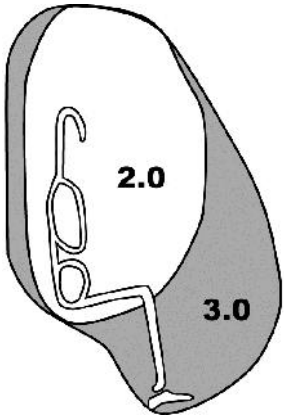
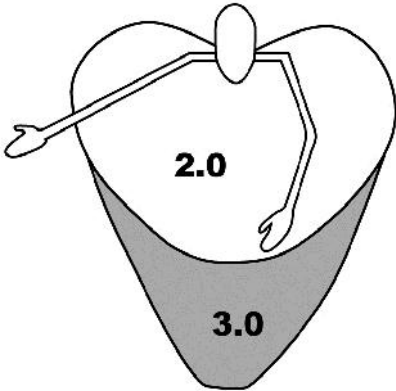
As the class 3.0 player has active pelvic stability, the seat of the wheelchair is usually slightly angled to the rear to maximize stability and wheelchair performance. (Diagram 4)

Typical installation may include:

- Knees slightly higher than hips;
- Backrest to height of top of pelvis;
- Pelvis, legs and feet secured to the wheelchair.

## クラス3.0の選手

### Volume of Action(運動範囲)

	
<p>図11</p>	<p>図12</p>
<p>クラス3.0の選手は、垂直および前方で完全なVolume of Action(運動範囲)を持ちますが、側方面のVolume of Action(運動範囲)はありません。</p>	

クラス3.0の選手は、垂直および前方の面では完全なVolume of Action(運動範囲)があるが、通常、股関節と大腿部の安定性の不足のため、側方面のVolume of Action(運動範囲)がありません。

#### クラス3.0の選手は

- ・一体化した（ワンユニットの）能動的な体幹の回旋があるため、垂直面内に完全なVolume of Action(運動範囲)があります。
- ・体幹の安定性を損なうことなく、両手でボールを保持し頭上に保持することができます。
- ・体幹を完全な前方面（90度）に能動的に動かすことができ、上肢を使って動きを助けることなく直立姿勢に戻ることができます。
- ・片側に傾いた後は、少なくとも片方の腕を使わないと直立姿勢に戻ることができません。

### 車椅子の設定

クラス3.0の選手はある程度骨盤の安定性があるので、安定性と車椅子のパフォーマンスを最大限に高めるために、通常、車椅子のシートは、わずかに後方に傾いています。（図4）

#### 標準的な設定

- ・股関節よりわずかに膝が高い。
- ・背もたれは骨盤の一番上の高さ。
- ・骨盤、下肢及び両足を車椅子に固定。



## **Characteristics of Basketball Movements:**

### **Pushing:**

- A class 3.0 player is able to actively use the trunk in the forward plane to gain maximum momentum and increase pushing power. There is no loss of stability in the motion.
- The head, shoulders and trunk move forward and back as a unit throughout the pushing action.

### **Braking / Turning:**

- When stopping quickly or turning hard the class 3.0 player is able to actively use the trunk to avoid losing balance. He is able to lean the upper and lower trunk into the pivot.
- He can maintain stability easily in hard braking situations and quickly return to an upright position.

### **Dribbling:**

- The class 3.0 player dribbles the ball in front or at the side of the wheelchair.
- He is able to dribble from one side to the other without losing balance or control of the chair
- He can dribble and reach maximum speed without loss of stability.
- He is only able to dribble far to the side of the wheelchair when stabilized with the opposite hand.

### **Passing / Catching:**

- The class 3.0 player is able to pass the ball without support from the wheelchair.
- A forceful two handed pass forward is performed with no loss of stability using forward motion of the trunk to gain maximum power and momentum.
- A forceful one handed pass is performed using active trunk movement to gain leverage.
- The class 3.0 player is able to rotate his trunk to receive a pass from behind without requiring support from the backrest.
- The class 3.0 player can only receive a pass wide to the side of the body with two hands by using his free hand to maintain trunk stability.

### **Shooting / Rebounding:**

- The class 3.0 player is able to lean forward strongly for shooting.
- He can rotate his full trunk towards the direction of the shot unsupported by the backrest.
- He is able to rebound overhead with both hands without loss of stability.
- He loses stability when attempting to rebound to the side with both hands.

### **Contact:**

- The class 3.0 player can maintain stability when moderate wheelchair contact is made in the forward plane. He may lose stability if this contact is forceful.
- He is unable to maintain stability if contact is from the side.
- He is able to return to an upright position quickly without the use of his arms, unless there is loss of stability in the sideways plane.

### **Tilting:**

- The class 3.0 player may actively use the trunk and lower limbs to tilt the chair to either side.
- In order to maintain stability he will need to either lean his trunk towards the wheel that has left the floor or hold the wheel that has left the floor.





## バスケットボール動作の特徴

### 車椅子の駆動：

- ・クラス3.0の選手は、勢いを最大限に引き出し、駆動力を高めるために、前方面で体幹を能動的に使用することができます。動きの安定性は失われません。
- ・頭部、肩、体幹は、駆動動作中、1つのユニットとして前後に動きます。

### ブレーキ/ターン：

- ・クラス3.0の選手は、急にとまるとき、強くターンをするとき、バランスを失わないように体幹を能動的に使用することができます。選手は上部・下部の体幹をピボット(旋回軸)に傾けることができます。
- ・選手は激しいブレーキをしたときに容易に安定性を維持し、直立姿勢に素早く戻ることができます。

### ドリブル：

- ・クラス3.0の選手は、ボールを車椅子の正面または側面にドリブルします。
- ・選手は、座位バランスやコントロールを失うことなく、片方の側から他方の側へドリブルすることができます。
- ・ドリブルしながら、安定性を損なうことなく最高速度に達することができます。
- ・反対側の手で車椅子を保持し安定したときにだけ車椅子より遠くの側方でドリブルすることができます。

### パス/キャッチ：

- ・クラス3.0の選手は、車椅子からのサポートなしでボールをパスすることができます。
- ・最大の力と勢いを得るために、体幹の前方への動きを利用して、安定性を失うことなく、力強いツーハンドパスをすることができます。
- ・力強いワンハンドパスは、能動的な体幹の動きを利用して、てこの作用を得て行われる。
- ・クラス3.0の選手は、背もたれのサポートを必要とせずに後方からのパスを受け取るために体幹を回旋させることができます。
- ・クラス3.0の選手は、もう片方の手で体幹の安定性を維持することで、片手で体の側面まで幅広いパスを受け取ることができます。

### シュート/リバウンド：

- ・クラス3.0の選手は、前方に強く前傾してシュートすることができます。
- ・背もたれの支えがなくてもシュート(ゴール)の方向に完全に体幹を回旋させることができます。
- ・安定性を失うことなく両手で頭上のリバウンドをとることができます。
- ・両手で側面にリバウンドをとろうとすると安定を失います。

### 接触：

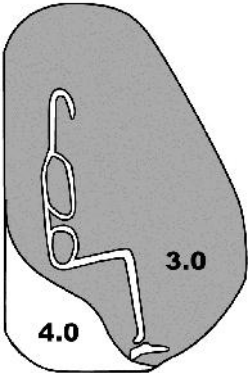
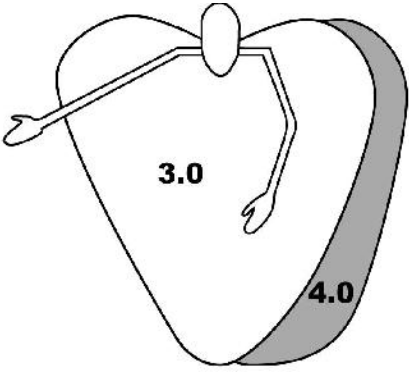
- ・クラス3.0の選手は、前方面で中程度の車いす接触が行われたとき、安定性を維持することができます。接触が強い場合には、選手は安定性を失うことがあります。
- ・接触が側方面から起こっている場合、安定性を維持できません。
- ・側方面の安定性が失われない限り、選手は腕を使わずに直立姿勢に素早く戻ることができます。

### ティルティング：

- ・クラス3.0の選手は、体幹と下肢を能動的に使用して、車椅子をいずれかの側に傾けることができます。
- ・安定性を維持するためには、体幹を床から離れた車輪側に傾けたり、床から離れた側の車輪を保持したりする必要があります。

## THE CLASS 4.0 PLAYER

### Volume of Action:

	
<p style="text-align: center;"><b>Diagram 13</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Diagram 14</b></p>
<p style="text-align: center;">The class 4.0 player has complete volume of action in the vertical and forward planes and complete volume of action to only one side</p>	

A class 4.0 player has complete volume of action in the vertical and forward planes. In the sideways plane he has full volume of action to one side. He may have partial volume to the other side but it is not complete.

The class 4.0 player:

- Is able to hold the ball overhead with both hands without loss of stability with contact in the front and one side; he may have loss of stability with contact on the weak side;
- Is able to fully move his trunk actively to one side and return to upright position without the use of his arms; he may lean partially to his weak side but will require his arms to return to an upright position.

### ***Wheelchair Installation:***

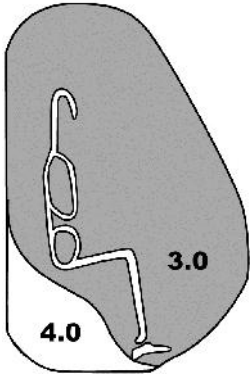
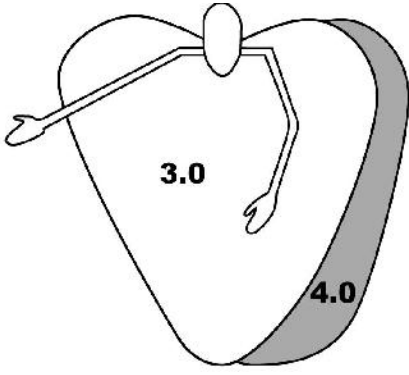
As the class 4.0 player has active pelvic stability, the seat of his wheelchair is usually flat or may be angled slightly forward to allow maximum manoeuvrability and speed. (Diagram 4)

Typical installation may include:

- Knees same level or lower than hips;
- Backrest is low and not required for stability;
- Pelvis and legs secured to the wheelchair.

## クラス4.0の選手

### Volume of Action(運動範囲)

	
<p>図13</p>	<p>図14</p>
<p>クラス4.0の選手は、垂直および前方面で完全なVolume of Action(運動範囲)を持ち、片側、側方のみ完全なVolume of Action(運動範囲)を持っています。</p>	

クラス4.0の選手は、垂直および前方面で完全なVolume of Action(運動範囲)を持っています。側方面では、選手は片側に完全なVolume of Action(運動範囲)を持っています。選手は反対側にも部分的なVolume of Action(運動範囲)を持っているかもしれませんが、完全ではありません。

クラス4.0の選手は

- ・正面と片側からの接触で安定性を失うことなく両手で頭上にボールを保持できます。弱い方の側への接触では安定性を失うことがあります。
- ・体幹を能動的に片側の側方に動かし、腕を使わずに直立姿勢に戻ることができます。選手は弱い方の側に部分的に傾くかもしれませんが、直立姿勢に戻るのが腕を使う必要があります。

### 車椅子の設定：

クラス4.0の選手は能動的な骨盤の安定性があるので、車椅子のシートは通常平らであるか、または操作性とスピードを最大にするためにわずかに前方に角度を付けます。(図4)

標準的な設定

- ・股関節と同じ高さ、またはそれより膝が低い設定。
- ・背もたれが低く安定性を必要としない。
- ・骨盤と脚は車椅子に固定。



## **Characteristics of Basketball Movements:**

### **Pushing / Turning / Braking:**

- Like the class 3.0 player, the class 4.0 player is able to actively use the trunk to optimize the pushing, turning and braking actions.
- He does not lose stability during any of these actions, even in contact situations.
- He shows stable trunk movements with all wheelchair handling activity.

### **Dribbling:**

- Like a class 3.0 player, the class 4.0 player is able to dribble the ball to the side or front of the wheelchair with ease.
- He is able to dribble wide to only one side without the use of the opposite arm to maintain stability.

### **Passing / Catching:**

- Like the class 3.0 player, the class 4.0 player is able to pass the ball with one or two hands in the forward plane without requiring support from the wheelchair.
- He is able to actively move his trunk to only one side to pass the ball with one or two hands and return to an upright position without loss of stability.
- Like the class 3.0 player, the class 4.0 player is able to rotate to catch a pass from behind without support from the backrest.
- He can receive a pass wide to his strong side with two hands but requires the use of the opposite hand to maintain trunk stability when catching a ball on his weak side.

### **Shooting / Rebounding:**

- Like the class 3.0 player the class 4.0 player is able to actively use his trunk for shooting and rebounding in the vertical and forward plane.
- He/ is able to actively move his trunk into the sideways plane on his strong side to rebound with both hands without loss of stability. He may be able to move partially to his weak side with loss of stability.

### **Contact:**

- The class 4.0 player maintains stability when forceful wheelchair contact is made from the front when in the act of shooting and/or rebounding.
- He is able to maintain stability with forceful contact on his strong side but may lose stability with contact on his weak side.
- He is able to return to an upright position quickly without the use of his arms on his strong side but may require assistance when loss of stability occurs on his weak side.

### **Tilting:**

- The class 4.0 player will actively use the trunk and lower limbs to tilt the chair to his strong side without the use of his arms.
- When tilting to his weaker side he will need to counterbalance by leaning towards the wheel that has left the floor or by using one hand on the wheel that has left the floor.



## バスケットボール動作の特徴

### プッシュ/ターン/ブレーキ：

- ・クラス3.0の選手と同様に、クラス4.0の選手は、プッシュ、ターン、ブレーキ操作を最適化するために体幹を能動的に使用することができます。たとえ接触時でも、これらの行動のいずれにおいても安定性を失うことはありません。
- ・選手はすべての車いす操作で安定した体幹の動きを示します。

### ドリブル：

- ・クラス3.0の選手のように、クラス4.0の選手は、ボールを車いすの側面または前面で簡単にドリブルすることができます。
- ・安定性を維持するために反対側の腕を使うことなく、片側のみであれば広くドリブルすることができます。

### パス/キャッチ：

- ・クラス3.0選手と同様に、クラス4.0選手は、車いすからのサポートを必要とせずに、ワンハンドまたはツーハンドで前方面にボールをパスすることができます。
- ・選手は、ボールをワンハンドまたはツーハンドでパスするために片方の側にのみ能動的に体幹を動かすことができ、安定性を損なうことなく直立姿勢に戻ることができます。
- ・クラス3.0の選手と同様に、クラス4.0の選手は、背もたれのサポートなくとも、背後からのパスをキャッチするために回旋することができます。
- ・選手は両手で強い側に広い範囲でパスを受け取ることができるが、選手の弱い側でボールをつかむときに体幹の安定性を維持するために反対側の手を使用する必要があります。

### シュート/リバウンド：

- ・クラス3.0の選手と同様に、クラス4.0の選手は、垂直および前方面でシュートとリバウンドのために体幹を能動的に使用することができます。
- ・強い方の側方面では両手でリバウンドをするとき、安定性を失うことなく、自分の体幹を側方面に能動的に動かすことができます。部分的に弱い側へ動くことができるかもしれませんが、安定性を失います。

### 接触：

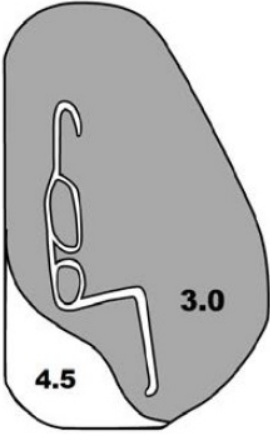
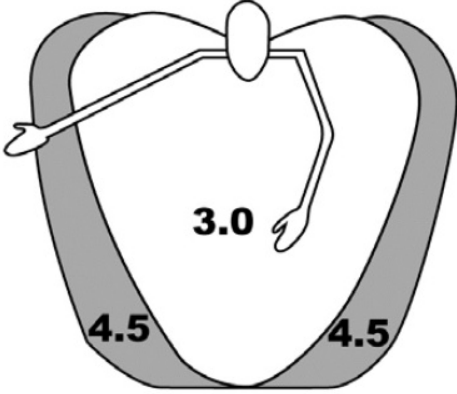
- ・クラス4.0選手は、シュートやリバウンドの際に、前方から強い接触を受けても安定性を維持します。
- ・選手は強い側では強い接触を受けても安定を保つことができますが、弱い側では安定性を失う可能性があります。
- ・選手は強い側では腕を使わずに直立姿勢に素早く戻ることができますが、弱い側では安定性を失った場合にはサポートを必要とするかもしれません。

### ティルティング：

- ・クラス4.0の選手は、腕を使わずに車椅子を自分に強い側にティルティングするために体幹と下肢を能動的に使用します。
- ・弱い側にティルティングするときは、床を離れた車輪に向かって身体を傾けるか、片手で床を離れた車輪を掴むことで平衡を保つ必要があります。

## THE CLASS 4.5 PLAYER

### Volume of Action:

	
<p><b>Diagram 15</b></p>	<p><b>Diagram 16</b></p>
<p>The 4.5 player has complete volume of action in all planes</p>	

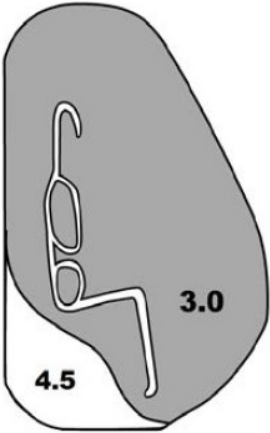
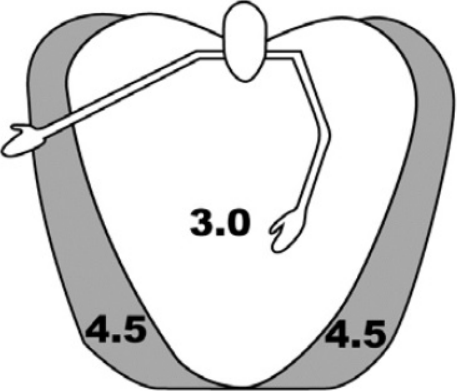
The class 4.5 player has complete volume of action in all planes, with no weakness in any direction.

### Characteristics of Basketball Movements:

The class 4.5 player has all the attributes of the class 4.0 player, but is able to control movement to both sides of the body. Has no obvious weak or strong side.

## クラス4.5の選手

## Volume of Action(運動範囲)

	
図 15	図 16
クラス4.5のプレイヤーは、すべての面で完全なVolume of Action(運動範囲)を持っています	

クラス4.5の選手は、どの方向にも弱点がなく、すべての面で完全なVolume of Action(運動範囲)を持っています。

バスケットボールの動きの特徴：

クラス4.5の選手はクラス4.0の選手のすべての属性を持ちますが、身体の内側への動きをコントロールすることができます。身体のどちらの側も特に弱いとか強いとかいうことはありません。



## THE PLAYER WITH LOWER LIMB DEFICIENCIES

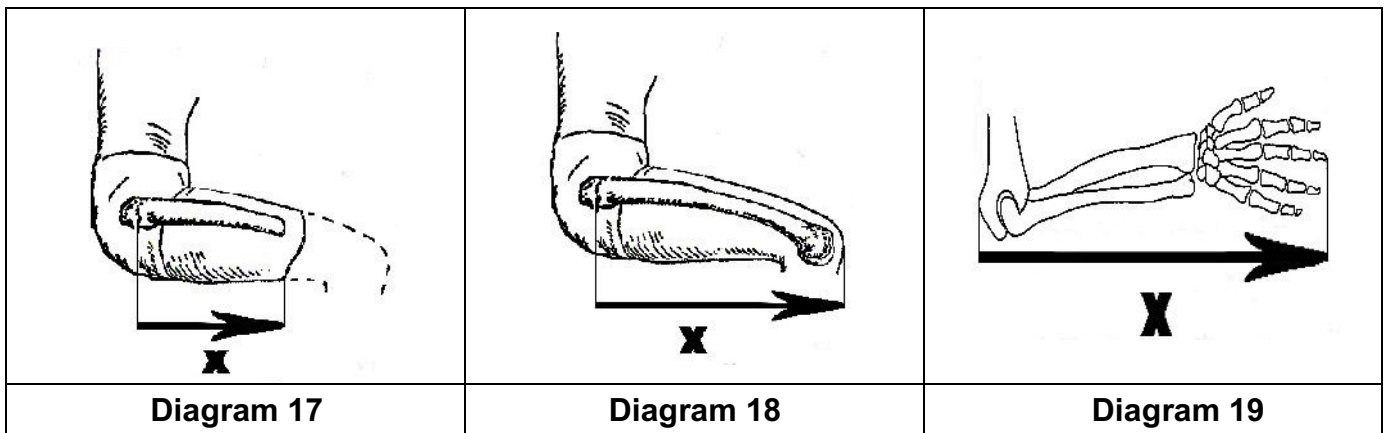
Players with lower limb deficiencies are generally classified by definition. The definitions are based on how decreased length of a residual limb may result in decreased volume of action. It is important to note that these definitions should be used as a guide only. Other factors may need to be considered in the classification of a player with lower limb deficiencies such as:

- Decreased residual limb function;
- Joint restrictions;
- And, in the case of players with single leg deficiencies, limitations in the other leg.

Players should be classified based upon definition and then observed for function on the court. A classification is ultimately based on function and may be higher or lower than the defined guidelines.

Only above knee amputations need to be measured. Residual limb length is established in the following manner:

1. The athlete's above knee residual limb is measured from the greater trochanter to the bony end of the residual limb. (Diagram 17)
2. This length is next compared to "X":
  - If the athlete is a single above knee amputee, "X" is obtained by measuring the length of the athlete's unaffected thigh from the greater trochanter to the furthest point of the knee when bent at 90 degrees. (Diagram 18)
  - If the athlete is a bilateral above knee amputee "X" is obtained by measuring the length of the athlete's forearm from the back of the elbow to the tip of the longest finger when bent at 90 degrees at athletes' side. (Diagram 19)



- If the above knee residual limb is longer than  $\frac{2}{3}$  of "X" it offers sufficient leverage to lean to the side and return to an upright position without the use of the arms. In isolation such an amputation does not lead to a reduction in volume of action.
- If the above knee residual limb is  $\frac{2}{3}$  or less than "X" it does not provide the athlete with sufficient leverage to lean to the side and return to an upright position without using his arms and, in this situation, a loss of volume of action is identified.
- Varying other types of amputations lead to decreased volume of action.

## 下肢切断の選手

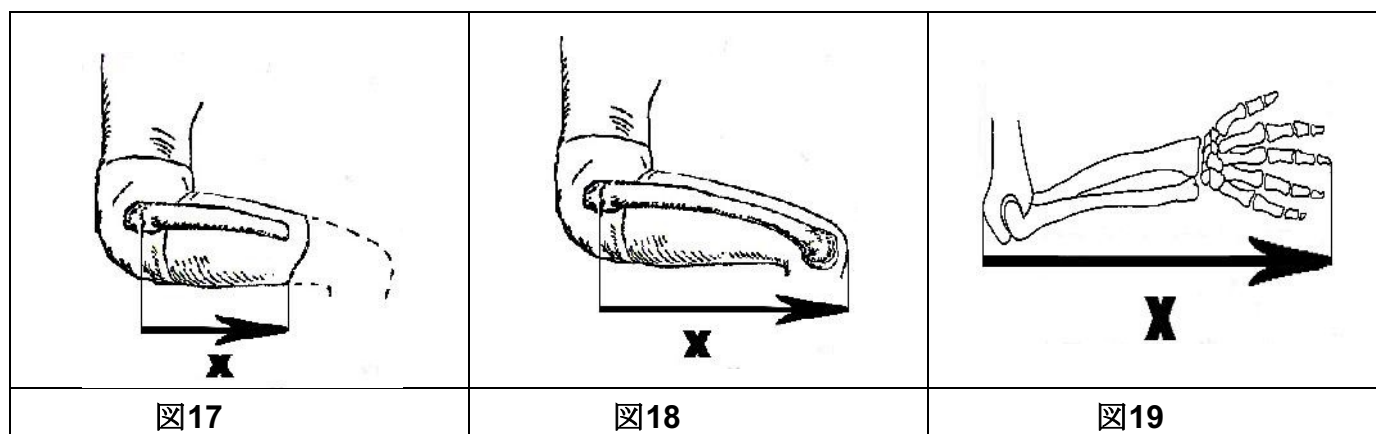
下肢切断の選手は一般的に、定義によりクラス分けされます。この定義は残存した下肢の減少した長さが **Volume of Action(運動範囲)**をどの程度減少させているかに基づきます。重要なのは、これらの定義は手引きとしてのみ使われるべきことです。下肢切断の選手のクラス分けには以下のような他の要因も考慮する必要があります。

- ・ 残存している下肢の機能の低下
- ・ 関節可動域制限
- ・ また、片側下肢の切断選手では、もう片方の下肢にも何らかの制限があるかどうか

選手は定義に基づいた評価とコート上での身体機能の観察により選手を評価すべきです。最終的には身体機能に基づくクラス分けをするので、定義されたガイドラインよりも高くなるかも、また、低くなるかもしれません。

膝上の切断のみ計測が必要です。断端長は次のように計測されます。

1. 膝上の切断選手は、切断した下肢（大腿の）大転子から切断した骨の先端までを計測します。（図17）
2. この長さ(下肢の長さ)は以下の“X”と比較されます
  - ・ 選手が片側の膝上の切断であれば、“X”は（選手の）健側（反対）の大腿の大転子から90° 屈曲した膝関節の最も遠い部分までを計測します。（図18）
  - ・ 選手が両側の膝上の切断であれば、“X”は（選手の上肢を）90° 屈曲した時の前腕の肘の頂点（最も後方）から一番長い手指の先端までを計測します。（図19）



- ・ 膝上の切断選手の断端長が“X”の2/3以上あれば身体を側方に傾ける際の十分な力点となり、上肢を使わなくても直立姿勢に戻ることができます。このような切断では、それ自体が**Volume of Action(運動範囲)**の減少にはつながりません。
- ・ 膝上の切断選手の断端長が“X”の2/3かそれ以下であれば身体を側方に傾ける際の十分な力点とはならず、上肢の支えなしには直立姿勢に戻ることができず**Volume of Action(運動範囲)**が減少します。
- ・ 切断のタイプが変わると、**Volume of Action(運動範囲)**は減少します。



## **Stabilization of Residual Limbs**

For classification of players with lower limb deficiencies it is important to ascertain the purpose of any strapping or stabilizing device. If the strap or device enables weight bearing and use of the lower limbs so that the athlete can actively stabilize it will impact his classification. If the strap or device is for positioning or safety it will not impact his classification. The impact of strapping is further discussed in wheelchair Installation.

The table on the following page lists the classes generally attributed to players with various levels of lower limb amputations.

In the table:

- "AK" refers to "Above Knee"
- "BK" refers to "Below Knee"



## 残存した下肢(断端)の安定

下肢切断の選手のクラス分けではストラップや断端を安定させる装置の目的を確かめることが重要です。能動的に身体を安定させるために、ストラップや装置が耐荷重や下肢を使うことを可能にするなら、それらは選手のクラス分けに影響します。もしストラップや装置が姿勢を整えるためや安全のために使われているならクラス分けに影響しません。車いすの設定の項目でストラップの影響はさらに議論されています。

次のページにある表は様々な状態の下肢切断に関する一般的なクラスのリストです。

表の中で

- “AK” は膝上の切断（大腿切断）を表します。
- “BK” は膝下の切断（下腿切断）を表します。



Class 4.5				
Single BK	Single AK > 2/3	Double BK with sockets	Double BK with stabilization	One BK stabilized One AK > 2/3
Class 4.0				
Single AK < 2/3 Including hip disarticulation	Double BK not stabilized	Double AK both > 2/3	One AK > 2/3 1 BK not stabilized	One AK < 2/3 1 BK stabilized
Class 3.5				
Hemipelvectomy	One AK < 2/3 One AK > 2/3	One AK < 2/3 1 BK not stabilized	1 hemipelvectomy One BK stabilized	
Class 3.0				
Double AK both < 2/3	1 BK not stabilized 1 hemipelvectomy	One AK > 2/3 1 hemipelvectomy		
May be less than class 3.0				
Double AK < 1/3	One AK < 2/3 1 hemipelvectomy	Double hip disarticulation		

Class 4.5				
				
片側下腿切断	2/3以上の片側大腿切断	ソケット（下腿を差し込む装置）が付いた両側下腿切断	固定のある両側下腿切断	固定のある片側下腿切断と2/3以上の片側大腿切断
Class 4.0				
				
股関節離断を含む2/3以下の片側大腿切断	固定のない両側下腿切断	2/3以上の両側大腿切断	2/3以上の片側大腿切断と固定のない片側下腿切断	2/3以下の片側大腿切断と固定のある片側下腿切断
Class 3.5				
				
片骨盤切除	2/3以下の片側大腿切断と2/3以上の片側大腿切断	2/3以下の片側大腿切断と固定のない片側下腿切断	片骨盤切除と固定のある片側下腿切断	
Class 3.0				
				
2/3以下の両側大腿切断	固定のない片側の下腿切断と片骨盤切除	2/3以上の片側大腿切断と片骨盤切除		
May be less than class 3.0				
				
1/3以下の両側大腿切断	2/3以下の片側大腿切断と片骨盤切除	両側股関節離断		



## THE PLAYER WITH UPPER LIMB IMPAIRMENT

In recent years there has been a significant increase in the number of wheelchair basketball players who present with significant impairment of the upper limbs.

The classification of these players represents a challenge to the classifiers, and unfortunately there is no easy formula, as each player is different and must be assessed on their individual functional capacity.

Regardless of the upper limb disability, the player must fulfill the IWBF eligibility criteria for all players, in that they must be able to be classified according to their lower limb disability. Any player who only has impairment of the upper limbs is not eligible to be classified under IWBF regulations.

To classify the player with an upper limb impairment, it is necessary that the classifiers first place the player into a class according to lower limb and trunk function. That is, the player is initially classified disregarding their upper limb impairment. This provides a consistent starting point for all players.

The classifiers must then take into account the severity and significance of the upper limb impairment when the player is in a game situation. Important factors to consider are how the upper limb impairment affects volume of action and the main basketball movements: pushing, braking, pivoting, dribbling, passing and catching, shooting and rebounding, tilting and reacting to contact.

The classifiers must then decide the degree of functional disadvantage the upper limb impairment creates for the player when compared to other players in his trunk class. The classifiers must consider how the player with upper limb impairment would be able to compete in a 'one on one' situation, taking into account all offensive and defensive aspects of the game.

This enables the classifiers to assess the true impact of the upper limb impairment and to place the player in a class which best equates to their functional capacity on court.

It may be that a player's upper limb impairment will not change his classification, or it may be reduced by several points. The final decision must ensure that no player is advantaged or disadvantaged by the classification of the player with upper limb impairment and that all continue to compete on an even level.





## 上肢障害を伴う選手

近年、上肢の著しい障害を呈する車椅子バスケットボール選手の数が大幅に増加しています。

これらの選手のクラス分けはクラシファイアに対する挑戦で、残念なことに、各選手は異なっており、個々の身体能力について個別に評価する必要があるため、簡単な公式はありません。

上肢障害にかかわらず、全選手は下肢障害によってクラス分けされなければならないという点で、IWBFの **Eligibility(競技参加資格)**基準を満たさなければなりません。上肢の障害のみを有する選手は、IWBFの規定に基づいてクラス分けされる資格はありません。

上肢障害を有する選手をクラス分けするために、クラシファイアは、まず、下肢および体幹機能に従ったクラスに、選手をクラス分けする必要があります。つまり、選手は最初に上肢障害を無視してクラス分けされます。これは、すべての選手にとって一貫した出発点となります。

クラシファイアは、選手が試合中、上肢障害の重さおよび重要性を考慮する必要があります。考慮すべき重要な要素は、上肢の障害が **Volume of Action(運動範囲)** および主なバスケットボールの動き（車椅子駆動、ブレーキ、ピボット、ドリブル、パスとキャッチ、シュートとリバウンド、ティルティングと接触への反応）にどのように影響するかです。

次にクラシファイアは、同じ体幹クラスの他の選手と比較したときに、上肢障害が選手にもたらす機能的不利の程度を決定することになります。クラシファイアは、上肢障害を持つ選手が、試合のオフェンスおよびディフェンスのすべての側面を考慮して、「1対1」の状況でどのように競うことができるかを考慮する必要があります。これにより、クラシファイアは上肢障害による実際の影響を評価し、選手をコート上での身体能力に最も匹敵するクラスに分類することができます。

選手の上肢障害はクラスを変更しないこともありうるし、またはいくつかの点で減少させることもありえます。最終的な決定は、上肢障害を有する選手のクラス分けによって、どの選手も有利になったり不利になったりしないこと、およびすべてが均等なレベルで競い続けることを確実にしなければなりません。



## **INFLUENCE OF WHEELCHAIR INSTALLATION:**

Players should be encouraged to experiment with their wheelchair installation to optimize their playing capacity. This should include adjusting seat position and strapping to meet individual needs thus optimizing function and performance.

Players should not be assigned a higher classification as a result of adopting an optimal installation. Nor should a player be placed in a lower classification for adopting a poor installation.

When observing a player with a poor wheelchair installation, the classifier must attempt to foresee how the player would function in their optimal installation.

Classifiers must remember that a strap is passive and it cannot substitute for paralyzed muscles or absent limbs. Mostly, a strap will add safety and passive stability for the player. Adding a strap does not mean that a player's classification must change.

The exception to this is players with lower limb amputations, whether double below knee or a combination of one above and one below knee. These players cannot use a strap or other form of stabilization below the knees unless indicated on their playing card as this affects their classification. As a result the playing installation of all players with double lower limb amputations must be clearly identified on their playing card to show if they play with a strap or other form of stabilization below the knee.



## 車椅子の設定による影響

選手は能力を最適化するために、自身の車いすの設定を試すことを奨励されます。これには個々のニーズに合わせてシート（角度）やストラップを調節し機能と性能を最適化することが含まれます。

選手は車椅子を最適な設定にしたことで高いクラスにクラス分けされるべきではなく、逆に身体機能に合わない設定にしたことで低いクラスにクラス分けされることもありません。

不適切な車椅子の設定の選手を観察した時に、クラシファイアは最適な設定の場合、選手の身体機能はどのようになるか予測することを試みる必要があります。

クラシファイアは、ストラップは受動的で、麻痺した筋肉や欠損した四肢の代用品にはならないこと覚えていなければなりません。主としてストラップは選手の安全と受動的な安定を加えます。ストラップを加えることは選手のクラスを変えるという意味ではありません。

両下腿切断であろうと片側大腿と片側下腿の組み合わせの切断であろうと、下肢切断の選手は例外です。選手たちの持ち点カードにストラップの記載がない限り、クラス分けに影響を与えるストラップや他の固定手段を下腿部分に使用することができません。結果として、もし選手たちが膝下（下腿部分）にストラップや他の安定化の形態を使用しているなら、持ち点カードによって全ての両下肢切断の車いすの設定が明らかに表示されていなければなりません。



## CONCLUSION

This manual has been written to outline the basics of IWBF Player Classification. It is not intended to replace attendance at courses or time spent working with experienced classifiers.

IWBF conducts courses where classification candidates can obtain their certification and improve their understanding of the system through the use of official resource material, practical experience using a wheelchair, directed observation and working with experienced classifiers and players.

Classification is an important part of the game of wheelchair basketball, but it does not rule the game. Classification, while being strict and adhering to the rules and regulations, must be discreet and always respectful of the player as an individual.

Any conversation with players is regarded as confidential, and classifiers should not discuss personal details of players with others who have no right to this information.

To improve, it is vital to watch as much wheelchair basketball as possible to build up your own mental database of players, so that you can compare new players to those you have already classified. In this way you will be more consistent in your definition of classes.

Remember, there are always people willing to help with your learning, most of all the players who make this game great.

Enjoy.



## 最後に

このマニュアルは「IWBF Player Classification」の基本を概説するために書かれました。講習会に参加したり経験豊富なクラシファイアと一緒に学ぶ時間に置き換えられるものではありません。

IWBFは、公式な資料の使用や車椅子を使用した実践的な経験、直接的な観察や経験豊富なクラシファイアや選手と学んだりすることで、受講生が資格を取得し、システムの理解を向上させるための講習会を実施しています。

クラス分けは車椅子バスケットボールの試合で重要な役割を果たしますが、試合を支配するわけではありません。クラス分けはたとえ厳格でルールと規則に従っていても、常に慎重で選手を個人として尊重しなければなりません。

選手との話し合いの内容は秘密を守らなければならない、クラシファイアは選手の個人的な詳細について、この情報の権利を持たない他者と話し合うべきではありません。

向上するためには、できるだけ多くの車椅子バスケットボールを見て、自分自身の中に選手のデータベースを構築することが重要です。そうすることで今までクラス分けしてきた選手とニュープレーヤーを比較することができるようになります。このようにすることであなたのクラスについての定義はより一貫性がでてきます。

より詳しく知ることを手伝ってくれる人々が常にいることを忘れないでください、つまりゲームを素晴らしくする選手のほとんどです。

楽しんでください！



## APPENDIX 1

### IWBF CODE OF ETHICS

- 1) I hereby confirm that I agree to be governed by the Constitution and the Internal Regulations of the IWBF.
- 2) I am familiar with the Official Rule Book, the Official Player Classification Manual and the penalties in force for the official competitions of IWBF. I agree that:
  - a) I will abide by these Rules and Regulations;
  - b) I will accept the authority of IWBF in matters relating to the competitions of IWBF.
- 3) I will always endeavour to:
  - a) Respect all players, coaches, classifiers, referees, IWBF volunteers and spectators.
  - b) Act in a manner that will bring respect to the sport of wheelchair basketball.
  - c) Respect the need for confidentiality when dealing with personal matters about individuals.
  - d) Carry out my duties on behalf of IWBF with complete impartiality.
- 4) I agree to assist the IWBF in their fight against:
  - a) The illegal use of drugs in sport;
  - b) All types of sexual harassment;
  - c) All forms of political, religious or nationalistic bias.
- 5) I agree that any dispute arising between myself and IWBF which cannot be settled amicably and which remains once procedures provided for in the IWBF Internal Regulations have been exhausted, shall be settled finally by a tribunal composed in accordance with the Statute and Regulations of the Court of Arbitration for Sport, Lausanne, to the exclusion of any recourse to ordinary courts. The parties undertake to comply with the said Statute and Regulations and to accept in good faith the award rendered and in no way hinder its execution.



## IWBF倫理綱領

- 1) 私は、IWBF の憲法と Internal Regulations (内部規約) の適用を受けることに同意することを確認します。
- 2) IWBF の公式競技に効力のある公式ルールブック (競技規則) 、公式クラス分けマニュアル、罰則について理解しています。  
私は以下のことに賛同します：
  - a) 私はこれらの規則と規約を遵守します。
  - b) IWBFの競技に関する事項についてIWBFの権限を受諾します。
- 3) 私は常に以下について努力します：
  - a) すべての選手、コーチ、クラシファイア、審判員、IWBFボランティア、観客を尊重します。
  - b) 車いすバスケットボールというスポーツに敬意が払われるよう行動します。
  - c) 個人に関する個人的な事柄を扱う際には機密保持の必要性を尊重します。
  - d) IWBFに代わって私の任務を完全に公平に実行します。
- 4) 私は、以下との戦いについて IWBF を支援することに同意します：
  - a) スポーツにおける薬物の違法使用。
  - b) すべての種類のセクシャルハラスメント。
  - c) あらゆる形の政治的、宗教的または国家的偏見。
- 5) 私は、自分と IWBF との間で発生した紛争が、友好的に解決できず、かつ IWBF Internal Regulations (内部規約) に定められた手続きが出尽くしている場合、ローザンヌのスポーツ仲裁裁判所の法律および規約に従って作成された法廷によって、通常の裁判所への訴訟を除いて、最終的に解決されることに同意します。当事者は、同法律および規約を遵守し、宣告された裁定を誠実に受け入れ、その執行を妨げることはありません。







## APPENDIX 3

### IWBF PLAYER REGISTRATION FORM

I, as a member of a National Organisation of Wheelchair Basketball and a participant in an International Wheelchair Basketball Federation authorized or recognized event, hereby acknowledge and agree to the following:

1. I consent to the use by IWBF of photographs taken of me during IWBF competitions.
2. I certify that the information provided by me is correct.

私は、NOWB(各国車椅子バスケットボール統括組織)のメンバーで、国際車いすバスケットボール連盟の公認または認定イベントに参加したことにより、以下のことを認め、同意します。

1. IWBF による IWBF 競技中に撮影された写真の使用に同意します。
2. 私から提供された情報が正しいことを証明します。

\_\_\_\_\_  
(Print) Family (Last) Name

\_\_\_\_\_  
First Name

\_\_\_\_\_  
Date of Birth (Day/Month/Year)

\_\_\_\_\_  
Country of Birth

\_\_\_\_\_  
Current Nationality

\_\_\_\_\_  
Passport Number

\_\_\_\_\_  
Signature (or, if a minor, signature of legal guardian)

\_\_\_\_\_  
Date



## APPENDIX 4

### Application Procedures

The following procedures are described in the IWBF Internal Regulations - Section F Classification:

- Procedure for requesting determination of eligibility
- Procedure for requesting a review of the eligibility decision
- Procedure for requesting a review of a player's classification

For further information on these procedures please refer to the current Internal Regulations handbook available on the IWBF web site at [www.iwbf.org](http://www.iwbf.org)

### 申請手続き

以下の手順は、**Internal Regulations**（内部規約）セクションFクラス分けに記載されています。

- Eligibility(競技参加資格)の決定を求める手続き
- Eligibility(競技参加資格)決定の審査を求める手続き
- 選手のクラス分けの再評価を要求する手続き

これらの手続きの詳細については、IWBFウェブサイト（[www.iwbf.org](http://www.iwbf.org)）内にある現行の**Internal Regulations handbook**（内部規約）を参照してください。