

第 章 - フロアホッケー

国際スペシャルオリンピックスはフロアホッケーの運営主体であり、スペシャルオリンピックスのフロアホッケー競技では公式スペシャルオリンピックススポーツ・ルールが適応される。

セクション A: 公式種目	. 1
セクション B: 競技施設	. 1 - . 2
セクション C: 用具	. 2
セクション D: 役員	. 3
セクション E: 競技ルール	. 3 - . 12
セクション F: ユニファイドスポーツ種目™	. 12

セクション A - 公式種目

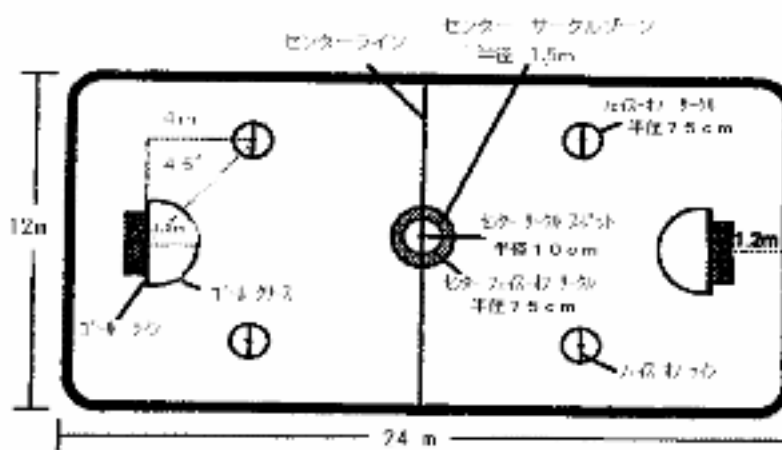
1. チーム競技
2. 10m バックドリブル
3. ユニファイドチーム競技

以下は、競技能力の低いアスリートに有意義な種目である：

4. 個人スキルコンテスト

セクション B - 競技施設

1. フロアホッケー競技エリアの公式寸法：



- a . 競技エリアは正確なマークのサークルのある最大 15 m × 30 m、最低 12 m × 24 m (バスケットボールのコート規格) のコートである。
- b . 競技エリアは競技中に選手の妨害となる物が置かれてないこと。
- c . 競技エリアはラインかバウンダリー (境界) ボードで区切ること。バウンダリーボードは頑丈な素材で作られて、高さ 1.1m ~ 1.2m であることが望ましい。他にバウンダリーボードとなるものを使用する場合には、負傷を防止するためにも気泡ゴムや段ボール紙のような柔軟性のある素材に限る。適切な素材がない場合、マーキングテープを使用することも可能である。
- d . ゴール裏でプレーをできるようにエンドラインとゴールの間に 1.2m のスペースがなければならない。
- e . ゴールは競技エリアの幅の中心に置く。
- f . ゴールは幅 1.8m × 高さ 1.2m × 奥行き 0.6m である。
- g . センターラインは競技エリアを 5 分 5 分に割り、両エンドのゴールとエンドラインから同じ距離に離れている。
- h . センターサークルスポット : センターラインと垂直の長さ 10cm のラインか、半径 10cm の円形をセンターラインの中心にマークする。
- i . センターフェイスオフゾーン : センターフェイスオフサークルの周囲に半径 75 cm の円を、幅 5 cm のラインでマークする。
- j . フェイスオフゾーン : センターフェイスオフサークルの外側に半径 1.5cm の円を、幅 5 cm のラインでマークする。
- k . ゴールライン : ゴールのポストの間に幅 5 cm のラインをマークして、そのラインをゴールクリースの輪郭まで延ばす。
- l . ゴールクリース : ゴールクリースはゴールラインの中心から半径 1.8m の半円であらわすこと。

m .フェイスオフサークル:フェイスオフサークルは半径 10c mの円形のスポットか、長さ 10c mのラインで各円にしるされる。フェイスオフサークルは各チームの陣営に2つずつ置いて、ゴールライン中心から角度45度の所に置く。フェイスオフスポットはゴールライン中心の左右から4 m、そしてセンターラインに向かって4 mの所にマークする。フェイスオフサークルは半径 75c mで、センターラインと平行に、フェイスオフの中心を廻るように線を引く。

n .ペナルティボックスエリアにも適応される。

セクションC - 用具

1 .パックは円形なフェルトで中心に穴が開いているもの寸法は次の通りである :

- a . 直径 : 20 c m
- b . 中心の穴 : 10 c m - 皮で強化してもよろしい。
- c . 厚さ : 2 . 5 c m
- d . 重さ : 140 ~ 225 g

2 . ゴールキーパー以外のスティックは木製かファイバーグラス製の棒または dowelで、次の寸法である。

- a . 円周 : 7 . 5 c m ~ 10 c m
- b . 長さ : 90 ~ 150 c m
- c . スティックのグリップ側の先 (スティックの下部分) は、ゴールキーパー用スティック以外は丸めないといけない。スティックの太さは一様であること。スティックの下部をテープ、紐や他の物を付けて太さを大きくする事は禁止されている。

3 . ゴールキーパーのスティックは公式アイスホッケーのゴールキーパーのスティックを利用する。ゴールキーパーのスティックは幅 8.9c m以下で、スティックのヒールの幅 11.4c m以下であること。ブレードの長さはヒールから 39.3c m以下までで、そのブレードにカーブ (曲がり) は測定しない。他のスティックの部分の寸法は測定する可能性があり、違反の場合、ペナルティが与えられる。スティックのシャフトの太い部分が幅 8.9c mまで、長さはヒールから 66c m以下であること。

- 4 . 防具：ゴールキーパーはフェイスマスク付きヘルメットと防護グラブをつけることが必要である。その他、ゴールキーパーはアイスホッケーのゴールキーパーの防具、またはそれに似ている防具（ストリートホッケーやクリケットの防具、野球グローブなど）を付けることが認められている。ゴールキーパーの脚に付けるパットは幅31cm（12インチ）以内であること。その他の選手はゴールやシールド（枠）から安全にするため、フェイスマスク付きヘルメット、または顔面全体をおおう顔面シールドと足・膝プロテクターを付けることが必要である。競技中、競技エリアではランニングシューズのような正式な運動靴を着用すること。底が黒い靴は、競技エリアの床にマークをつけるので勧めない。防護グラブ、エルボー（肘）パット、マウスピースの着用を勧める。
- 5 . ゴールの寸法は幅 1.8m × 高さ 1.2m × 奥行き 0.6m であること。ゴールの横と後ろ部分はネットが張られていること。公式アイスホッケー用のゴールを利用することも可能。

セクションD - 役員

- 1 . 2人の有資格の審判が必要である。服装は同じものを着ること。例えば、黒いズボンと黒白ストライプの審判用のシャツなど。
- 2 . 2人のスコアキーパーと1人のタイムキーパーが必要である。スコアキーパーは選手のライン組みをモニターしなければならない。

セクションE - 競技ルール

- 1 . チーム競技
 - a . 選手とラインローテーション
 - 1) 1チームには競技エリアに6人の選手がいることである：ゴールキーパー1名でプレー中、立っている状態にあること、ディフェンス2名、フォワード3名（センター1名、ウイング2名）
 - 2) 試合中、ゴールキーパーは常に必要である。ただし、試合終了2分前から（第9ライン）にゴールキーパーの代わりにフォワードプレイヤー1名加えることができる。この入れ替わりはプレーが中断されたあとか、フェイスオフの時しかできない。
 - 3) 選手全員は独自のチームカラーとマーキングで、背中に大きさ15cm ~ 20cmの選手ナンバーのついたユニフォームを着る。

4) 試合終了まで、試合時間全部プレーすることになっているゴールキーパーを除く選手は、他のメンバーがプレーしている合計ライン数よりも2つ以上多くプレーすることはできない。ゴールキーパーは試合時間を全部プレーするか、または他のゴールキーパー選手と時間を分けることもできる。もし試合に2人のゴールキーパーが任命されたら、試合終了までお互い1ライン内にプレーしなければならない。

5) ラインのローテーション

a) 試合開始のとき、1チームは最低11人、最高16人の選手がいること。
ラインのローテーションは次の通りが望ましい。

11人制(11人目はゴールキーパー)

	ピリオド1			ピリオド2			ピリオド3		
	ライン1	ライン2	ライン3	ライン1	ライン2	ライン3	ライン1	ライン2	ライン3
競技者	1.2.3.4.5	6.7.8.9.10	1.2.3.4.5	6.7.8.9.10	1.2.3.4.5	6.7.8.9.10	1.2.3.4.5	6.7.8.9.10	1.2.3.4.5

12人制(12人目はゴールキーパー)

	ピリオド1			ピリオド2			ピリオド3		
	ライン1	ライン2	ライン3	ライン1	ライン2	ライン3	ライン1	ライン2	ライン3
競技者	1.2.3.4.5	6.7.8.9.10	11.12.1.2.3	4.5.6.7.8	9.10.11.12.1	2.3.4.5.6	7.8.9.10.11	12.1.2.3.4	5.6.7.8.9

13人制(13人目はゴールキーパー)

	ピリオド1			ピリオド2			ピリオド3		
	ライン1	ライン2	ライン3	ライン1	ライン2	ライン3	ライン1	ライン2	ライン3
競技者	1.2.3.4.5	6.7.8.9.10	11.12.1.2.3	4.5.6.7.8	9.10.11.12.1	2.3.4.5.6	7.8.9.10.11	12.1.2.3.4	5.6.7.8.9

14人制(14人目はゴールキーパー)

	ピリオド1			ピリオド2			ピリオド3		
	ライン1	ライン2	ライン3	ライン1	ライン2	ライン3	ライン1	ライン2	ライン3
競技者	1.2.3.4.5	6.7.8.9.10	11.12.13.1.2	3.4.5.6.7	8.9.10.11.12	13.1.2.3.4	5.6.7.8.9	10.11.12.1	2.3.4.5.6

15人制(15人目はゴールキーパー)

	ピリオド1			ピリオド2			ピリオド3		
	ライン1	ライン2	ライン3	ライン1	ライン2	ライン3	ライン1	ライン2	ライン3
競技者	1.2.3.4.5	6.7.8.9.10	11.12.13.14.1	2.3.4.5.6	7.8.9.10.11	12.13.14.1.2	3.4.5.6.7	8.9.10.11.12	13.14.1.2.3

注意：もし、ゴールキーパーが2名いる場合、最低1ゲームごとにローテーションされなければならない。1ゲーム内に同じプレー時間でローテーションができる。ラインの入れ替わりの時に交代する場合、時間を無駄にしないように、両ゴールキーパーが防具をつけることが必要である。

- b) 各チームは公式のスコアシートを試合10分前にスコアキーパーに提出する。スコアシートには、チーム名、監督名ラインのローテーションを表す全選手名と背番号を記入する。スコアシートのコピーは1枚はスコアキーパーへ、1枚は対戦するチームのコーチへ、1枚は自分のチームのコーチに渡す。もし、時間内にスコアシートを提出しない場合、2分間のベンチペナルティとされる可能性がある。
- c) 選手の怪我、試合退場によって、試合のチームローテーションに影響がある場合審判がプレーを中断して、タイムキーパーは試合時間を止める。そこで、チームのコーチはゴールキーパーを除く残りの選手が、お互い1ライン内にプレーできるように登録簿を調整する。
- d) プレーヤーがペナルティ時間を取っているときにラインチェンジがあった場合、次のラインの選手の1人が代わりに、残りのペナルティ時間を引き受ける。もし、ペナルティを取った選手が、時間後にラインチェンジによってプレーに復活できない場合、コーチが次のラインのどの選手が残りのペナルティを引き受けるか決める。
- e) チームのベンチにはその試合に出場できる選手しか(最高16名まで)座ることができない。試合に出場しない選手は、スコア表の下に補欠選手として名前を列挙しておく。もしチームに補欠選手がいる場合、最低それぞれの試合で交代しなければならない。それぞれの試合前に、レフリーが適切な用具かどうかチェックする。
- f) 国際競技など高レベルの競技に参加する資格として、チームは11人制度の国際ルール従うよう、次の下のレベル(地区、地方など)で最低11人の競技に参加していなければならない。

b . ディビジョニング

- 1) チームは、個人スキルコンテストのチームスコアとレベル分け予選ラウンドによって分けられる。

- 2) チームのコーチは競技前にチーム登録簿の各個人スキルコンテストの結果を提出すること。チームスコアは、選手全員の個人スキルコンテストのスコアを足して選手の人数で割る。
- 3) 最初に、チームの個人スキルコンテストの平均スコアによってチームを分ける。その後、レベル分け予選ラウンドを行い、クラス分けを完成する。
- 4) レベル分け予選ラウンドでは、各チームがすくなくとも6分以上の試合を1試合以上する。その試合では、個人スキルコンテストのチームの平均スコアに含まれている選手全員をプレーさせなければならない。

c. 競技時間

- 1) 試合は3ピリオドで、1ピリオド9分で行う。ピリオド間には1分間の休憩がある。第3ピリオド(第9ライン)の前に両チームのコーチが放棄しなければ、第3ピリオドの9ラインの3分間はストップタイムになる場合がある。タイムアウトは、1チーム1分を、1試合につき1回与えられる。タイムアウトを取るときは、コーチが審判に向けて手をT字型に組む。タイムはプレー中断している時のみ認められる。タイムアウトはプレー中断している時のみ認められる。
- 2) チームのライン交代は1ピリオドに3回行われる。交代はタイムキーパーが笛・タオルホイッスルで示す。プレーは、プレーが中断された地点から最も近いフェイスオフサークルから再開する。
- 3) 各ピリオドのプレーはセンターフェイスオフサークルから始める。(ライン1, 4, 7と延長)
- 4) 各チームは各ピリオドの終了後、エンドを交換できる。もし、チームがエンド交換を望むなら、ヘッドコーチはプレー開始前までに審判に伝えておかねばならない。もし両チームが望まなかったら、試合中通してチームは試合を始めた側にとどまる。
- 5) 試合時間はランニングタイム(プレー中断でも試合時間は止まらない)で行われる。しかし、ペナルティがあった場合、試合時間はフェイスオフまで中断する。プレーの再開は、フェイスオフで審判が笛を吹いてから始める。その他、試合時間はタイムアウト、ライン交換、審判の判断によって止める。

SO Winter Sports Rules 2003 2006
FLOOR HOCKEY

6) タイムアウトは公式に試合中断しているときしか指名できない。

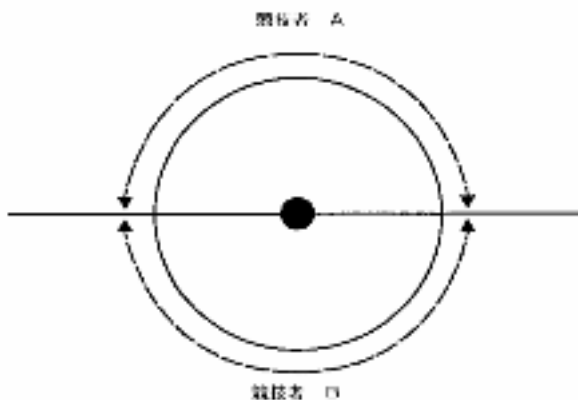
d. フェイス - オフ

1) フェイス - オフ次の後に行う：

- a) 試合開始、ピリオド開始はセンターフロアフェイス - オフサークルから行う；
- b) 試合中、ゴール以外のプレー中断の場合、一番近いフェイス - オフサークルから行う；
- c) ゴール後はセンターフェイス - オフサークルから行う；
- d) マイナー、メジャーペナルティの後は、反則を起こしたチームのディフェンスエリアで行う；
- e) スティックが折れたり、ひびが入ったり危険な状態が発生したり、審判の判断によってプレーを中断した場合、中断したときのパックの位置から一番近いフェイス - オフサークルから、プレーを再開する。

2) フェイス - オフの場合、選手は完全にスティックと身体をフェイス - オフラインから自分のチーム側に置かなければならない。選手 2 人(各チーム 1 人ずつ)がフェイス - オフに参加する。両選手のスティックのエンドはフェイス - オフサークル内同じエリアに置くことができるが、スティックはフェイス - オフサークルの自分のチーム側に置かなければならない。フェイスオフ中、選手はパックを動かさなければならない。彼らはフェイス - オフ中、相手選手のスティックを妨害してはならない。

3) フェイス - オフをする選手は完全にフェイス - オフサークルの外に位置してなければならない。フェイス - オフする選手のスティックは、フェイス - オフ内に置いているパックから同じ距離でなければならない(下の図参照)。各選手のスティックは自分のサイドに置かなければならない。(フェイス - オフサークルのセンターラインの自分側) 笛が鳴るまでフェイス - オフに関わっている選手しかフェイス - オフサークルに入ることができない。



(注)チームのプレーヤーは、矢印の範囲をどこでも位置取りできる。

4) プレーは審判が笛を吹いた後から開始する。

a) 聴覚障害者の選手がいる場合、審判がプレー開始の直前に腕を挙げる。そして笛を吹いた瞬間、パックに向けて腕を降ろしてプレー開始を表明する。

5) フェイス - オフの際、パックを掃くようにフェイス - オフ・サークルから外に出す。そのとき、スティックはパックの中心に入らないようにする。フェイス - オフをしなかった選手はパックがフェイス - オフ・サークルの外にでるまでコンタクトできない。その後、フェイスオフした選手がパックとコンタクトできる。フェイス - オフしている選手は、パックがフェイス - オフ・サークルから外に出るまで、パックを掃くことができる。また、最初にパックを掃いた後、フェイス - オフした選手がパックを足でフェイス - オフ・サークルから外に出すことができる。

e . ゴール

1) パック全体がゴールラインを越えたとき、ゴールとして認める。また、ラインやピリオド終了などプレー中断の合図が聞こえる前にパックが完全にゴールに入らないと、ゴールとして認めない。1ゴールは1点と数える。

2) 攻撃をしている選手はゴールクリースの外からスティックでパックをゴールに入れなければならない。パックを蹴ったり、投げたりしてゴールに入れることは禁止である。プレー中にはパックを足で蹴ることは許されるが、攻撃している選手が相手のゴールにパックを蹴ることは禁止されている、もし、パックが偶然に相手選手または味方選手に当たってゴールに入った場合、そのゴールは

認める。

3) 守りの選手が自分のゴールにパックを入れた場合、相手のゴールとする。

f. マイナーファール

1) 次のことが起きた場合、プレーを中断して一番近くのフェイス - オフサークルでフェイス - オフを行う。

a) ゴールキーパーが、パックを前にいるチームメイトに投げた場合。ゴールキーパーはパックをサイド(45度の角度の)にいるチームメイトに投げることができる。しかしこの場合は、パックは守備側フェイス - オフサークルのセンタースポットの後ろにあること。

b) ゴールキーパー以外の選手がパックを手で持った場合、またはチームメイトへパックを、手を使ってパスした場合。

c) 選手がパックの上に立った場合。

d) 選手がパックを3秒以上持った場合。

e) スティックにひびが入った場合、または折れた場合。

f) 選手がパックの近くに倒れた(転んだ)場合。

g) ゴールクリアス違反。攻撃している選手またはその選手のスティックが、ゴールクリアスラインを越えて、ゴールクリアスラインも含めたゴールクリアス内に入った場合。または守りの選手がゴールクリアス内に入った場合。しかし守りの選手は、パックをゴールクリアスエリアからクリアするため、スティックをゴールクリアス内に入れることができる。この違反のフェイス - オフは、違反した選手の陣地で行う。

2) 試合中、クリアスでの違反(上述)がパックコントロールしていない守備側でなされたときは、審判は腕を挙げることで「ディレード(遅延)ファウル」を示す。最も近いフェイス - オフサークルで守備側がパックコントロールするまで、試合は中断されない。

g. マイナーペナルティ

1) マイナーペナルティの場合違反を起こした選手は、1分間試合を退場しなけ

SO Winter Sports Rules 2003 2006
FLOOR HOCKEY

ればならない。ペナルティが呼ばれた後のフェイスオフは、違反を起こした選手のチーム陣地のフェイス - フェリアで行われる。次の違反がマイナーペナルティとする。

- a) ホールディング(相手の選手の動きを妨げる)
- b) トリッピング
- c) チャージング (相手の選手に走り込むか飛び込むか、またはポジションが固定している選手にチャージングをした場合)
- d) インターフィアランス (パックを持っていない選手の動きを妨害した場合)
- e) パックの上に立ったり、横たわったり、またはわざとパックをプレーエリア外に出して試合の流れを妨害すること。
- f) フッキング、スラッシング(スティックで相手を引っかけたり、たたいた場合)、またはキッキング (相手を蹴った場合)
- g) ハイスティッキング (選手はいつでもスティックを肩の高さに持たなければならぬ)
- h) ラフィング (体の一部を使って相手を打ったり (例えば肘で)、または接触することで相手の動きを変えた場合)
- i) ゴールキーパーがゴールクリース外に出た場合 (両足はゴールクリース内に入ってなければならない)。もし、相手のチームがパックを持っていたとき・ゴールキーパーがゴールクリース外に出た場合、後になってからペナルティ(退場)を受けることとなる。
- j) 後方からチャージングをした場合。
- k) クロスチェック(選手がスティックを地面と水平に持ち、相手を押した場合)
- l) ゴールキーパーがプレー中に座り込んだり、膝を地面につけたり、または

スティックを地面と水平に置いた場合。ゴールキーパーはセーブするとき、又はバックを囲むときには地面に足以外がついても良い。最初は、審判から注意を受ける。

- m) ベンチにいる選手が審判に攻撃的な態度をとったり、または、スポーツマンらしくない行為をした場合(アンスポーツマンシップ・コンダクト)。この場合、プレー中の選手の1人がペナルティとして退場する。退場する選手はコーチが決める。
 - n) チームが、審判にスコアシートを10分前に提出しない場合、またはヘッドコーチ以外のコーチが、試合中に審判とルールやルールの解釈について討論しようとする場合。この際、ペナルティのため退場する選手はコーチが決める。
- 2) 選手がペナルティによる退場中のとき、ラインも交代があった場合、次のラインに出る選手の1人が、残りのペナルティの時間を代わりに退場する。
- 3) もし、あるチームがペナルティによってプレー中の選手の数が少ないとき(ショートハンド)にゴールを入れられた場合、退場中の選手はペナルティ時間が終了していないのかかわらず、プレーに復活することができる。ペナルティの数にかかわらず、プレー中は1チーム4人以下(ゴールキーパーを含む)にならないようにする。もし、同時に2人以上の同じチームの選手がペナルティによる退場になる場合、ペナルティは1人ずつ順番に受ける。

注意：定義 - “ショートハンド”とは、ゴールが入った時チームの選手の数が相手チームの数よりも少ない場合である。次の例を参照のこと。

- a. 同時にマイナーペナルティが起こった場合、ペナルティで両チーム同じ人数になる。
その選手はゴールが入ったまたは入らないに関わらず完全に2分間のペナルティとなる。
- b. チームAがマイナーペナルティを起こし、“ショートハンド”となる。
チームBはその30秒後マイナーペナルティを起こす。両チームペナルティで同人数となるが、チームAのペナルティが終わり、同時にチームBがペナルティのため、残りの30秒は“ショートハンド”となる。

- 4) もし、ゴールキーパーがマイナーペナルティを起こした場合、ペナルティ起こしたときにプレーしていたチームメイトの1人がゴールキーパーの代わりに1分間退場することができる。
- 5) もし、パックをコントロールしていないチームの選手が違反したとき、審判が「ディレード(遅延)ペナルティ」を示して、片腕を挙げる。ペナルティを起こしたチームがパックを所有するまでにプレーを続ける。その後、ペナルティを中断したときから、ペナルティタイムを測る。
- 6) 試合前、試合中、試合後のチームの行為はヘッドコーチの責任となる。審判がチームのプレーが乱暴で不適切と決定した場合、審判はヘッドコーチに警告を与える。それからヘッドコーチにスポーツマンらしくない行為に対し2分間のペナルティを与えることもある。もしこのようなことが続いたら、ヘッドコーチは1分のメジャーペナルティを受け、試合から退場せねばならない。

h. メジャーペナルティ

- 1) 次の行為をした選手が試合退場になり、審判がプレーを中断し、タイムキーパーが試合時間を止める、ヘッドコーチは、ゴールキーパー以外の選手のプレー回数の差が1ライン以内になるように、ラインメンバーを調整する。退場した選手の代わりに別の選手が2分間試合を退場することもできる。フェイスオフは違反を起こした選手のディフェンスエリアで行われる。もし、2分間のペナルティタイム中に相手が得点を入れても、退場した選手はペナルティタイムが終了するまでにプレーを復活できない。2分間退場する選手はコーチが決める。
 - a) スポーツマンらしくない(アンスポーツマンライク)行為(例えば、不敬か無礼な言葉を発言した場合)。
 - b) 相手の選手にわざとケガをさせるような違反を起こした場合。
 - c) ケンカした場合。
 - d) ある選手が他の選手にスポーツマンらしくない行為をさせるような、行為を起こした場合。

e) マイナーペナルティの中で、わざと他の選手、コーチ、審判をケガをさせるような意志を持った行為だと審判が判断した場合。

f) わざと他の選手にスティックを投げたり、振った場合。

i. オフ - サイド - 試合中にオフサイドはない。フェイス - オフの時だけは、試合をしている選手は自分の陣地に居なければならない。

j. 延長

1) 延長は 1 ピリオド 9 分間で、ラインの交代は規定のローテーションで行う。最初にゴールを入れたチームが勝ちとなる。もし延長時間の終了でスコアが引き分けて、勝利チームを決める必要がなかった場合、試合はそのまま引き分けとする。もし、勝利チームを決める必要がある場合、ゴールが入るまでプレーを続ける。

2. 個人スキルコンテスト - (次の種目はスキルレベルが低い選手に適した競技である)

a. ゴールの回りをシュート

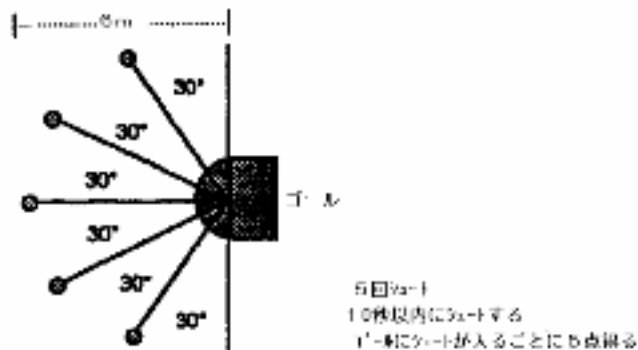
1) 目的: アスリートのシュートの正確さと、限られた時間内にいかなる角度からもゴールを決める力があるかを評価するため。

2) 道具: フロアホッケースティック、パック 5 個、テープ、ストップウォッチ、ゴール

3) 説明: アスリートはゴール回りの 5 カ所からパックをシュートする。パックはゴールの中心から 6 メートル離れた位置に置く。それぞれの線は、ゴールラインかもしくは事前に引いた線に 30 度になるように引く。アスリートは 10 秒以内に全部のパックをシュートしなければならない。パックはアスリートがシュートする前に各スポットに置かなければならない。

4) スコアリング: パックが完全にゴールラインを越えてゴールに入った場合、5 点のスコアになる。スコアはシュート 5 本の合計にする、最高スコアは 25 点である。

5) 図:



b. パス

- 1) 目的：アスリートがパックをパスするとき、そのコントロールと正確さを測る。
- 2) 道具：フロアホッケースティック、パック、テープ、マーカーコーン 2個
- 3) 説明：アスリートはラインの後ろから 5 回パスをする。アスリートはラインから 8 m 離れたマーカーコーン 2 個の間 (コーンどうしは 1m 離れている) にパスを通す。
- 4) スコアリング：パックがコーンに当たらずに、コーンの間を通ると 5 点の得点になる。もし、パックがコーンに当たってコーンの間を通ると 3 点の得点になる。スコアはパス 5 本の合計にする。最高スコアは 25 点である。

5) 図：

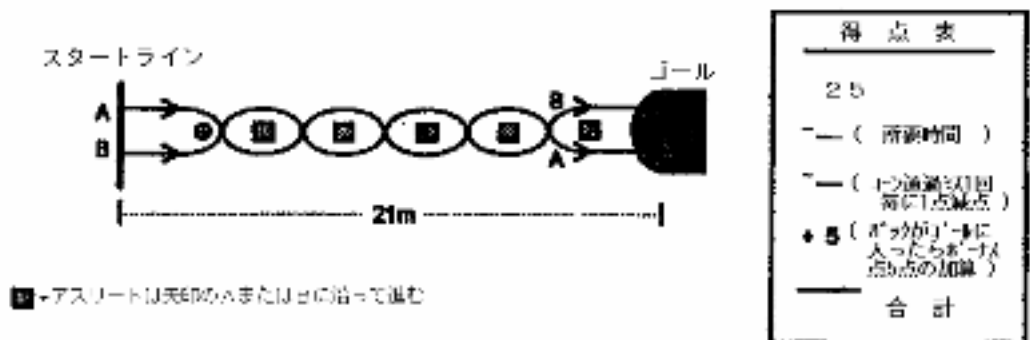


5 回パスする
パスが成功するごとに 5 点得る

c . スティックハンドリング

- 1) 目的：アスリートのパックハンドリングのスピードと能力を評価する。
- 2) 道具：フロアホッケースティック、パック、マーカーコーン6個、テープ、ストップウォッチ、ゴール
- 3) 説明：アスリートは、スターティングラインからマーカーコーンの設置によって決められたコースを、パックをハンドリングしてゴールにシュートする。スタートラインからゴールまでの距離は21mである。マーカーコーンは(スタートラインとゴール間の)直線3mずつの位置に置く、ストップウォッチはパックがゴールラインを越えたときに止める。
- 4) スコアリング：得点は25点から所用時間を引いた数字である。(例えば15秒かかった場合、得点は $25 - 15 = 10$ 点) ハンドリング中にマーカーコーンをミスした場合、1個1点の減点になる。アスリートがパックをゴールに入れた場合、5点のボーナスが与えられる。

5) 図



d . 正確なシュート

- 1) 目的：アスリートが、指定されたエリアにパックをシュートする正確さ、パワー、ゴールを決める能力を評価する。
- 2) 道具：フロアホッケースティック、パック、ゴール、テープかロープ

3) 説明：アスリートは、ゴールから前方に直線で 5m 離れた地点から 5 回シュートをする。ゴールは下の図面通り、テープかロープで 6 つのエリアに分けられている。上下に付けるロープかテープはゴールポストから 45 cm 離れた所に付ける。水平に付けるロープかテープは地面から 30 cm 上に付ける。

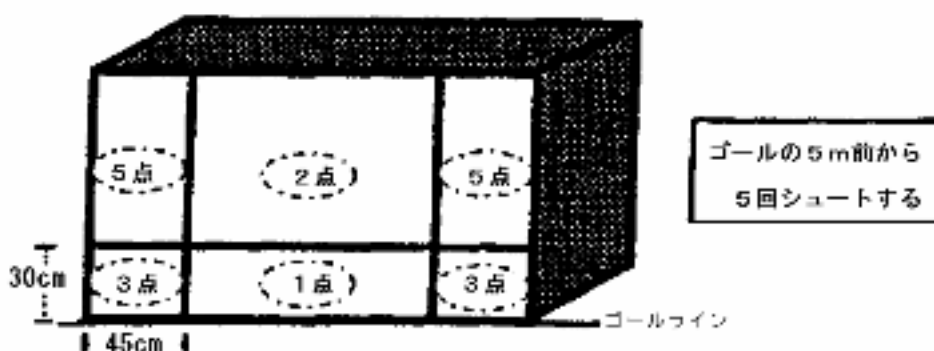
4) 得点方法：

a) ゴールは次のようにポイントセクションに分けられる：

- . ゴールの上の角のいずれかに入れば 5 点
- ii . ゴールの下の角のいずれかに入れば 3 点
- . ゴールの上の真ん中のセクションに入れば 2 点
- . ゴールの低い真ん中のセクションに入れば 1 点

b) パックがゴールラインを越えるのをロープかテープが妨げる場合を除いて、アスリートが得点を得るためには各シュートが完全にゴールラインを越えなければならない。パックがゴールラインを越えるのをロープかテープが妨げる場合、より低い方のセクションのポイントを与える。得点は 5 回のショットの合計にする。最高得点は 25 点である。

5) 図：

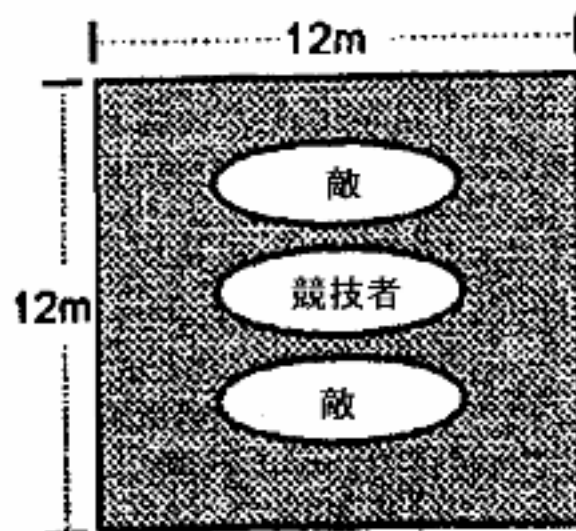


e . ディフェンス

1) 目的：パックを奪う、敵手を押しつけて進む、スティックで阻む、敵手の間にとどまるようなディフェンスに関連するアスリートのスキルを評価する。

SO Winter Sports Rules 2003 2006
FLOOR HOCKEY

- 2) 道具：フロアホッケースティック 3本、パック 3個、コーン 4個、ストップウォッチ。
- 3) 説明：アスリートのパックを奪おうとする 2人を相手に、アスリートは 2 試行する。12m×12mのプレーエリア内のフェイスオフ・サークルに位置取つた相手がパスし合うパックをスチールする。試行時間は 15 秒である。
- 4) 得点：各スチールは 10 ポイントとなる。スチールできない場合、アスリートは下記の得点を得ることができる。
- a) 敵手のパスや動きにプレッシャーをかけることに対して 1 ポイント
 - b) 敵手の間にとどまろうとすることに対して 1 ポイント
 - c) パックを持った敵手をスティックで阻もうとすることに対して 2 ポイント
 - d) 最高得点は 20 ポイント
- 5) 図：



注意：コーチは同じレベルの敵手を出場させる。

f . 最終得点

- 1) 選手の最終得点は個人のスキルコンテストを含む 5 つの競技の得点を合計することによって決定する。

3 . 10 m パックドリブル

a . 道具 :

- 1) マーカーコーン
- 2) テープ
- 3) フロアホッケースティック
- 4) パック
- 5) ストップウォッチ
- 6) ホイッスル

b . 準備 :

- 1) スタートラインとフィニッシュラインが 10 m 離れるようにマークする。
- 2) スタートラインとフィニッシュラインを作るために、1.5m 間隔でコーンを置く。
- 3) スタートラインとフィニッシュライン間のフロア上にコーンを置くことによってレーンを作る。あるいは、スタートラインとフィニッシュラインの間のフロアにテープで印をつける。

c . 規則 :

- 1) アスリートがスタートラインの後方からレースを始める。
- 2) アスリートがスタートのホイッスルでパックを前方にドリブルし始める。
- 3) アスリートはフィニッシュラインを越えるまで、スティックでドリブルする。
- 4) アスリートは自分のレーン内でレースする。

- d . 得点 : スタートを知らせるホイッスルの音が鳴ってから、選手とパックがフィニッシュラインを越えた時までの時間を測定される。

4 . ターゲットショット

a . 道具 :

- 1) ホッケーネット
- 2) テープ
- 3) フロアホッケースティック
- 4) パック 10 個

b . 準備 :

- 1) シューティングラインから 3m の地点にネットをラインする。
- 2) 色テープで長さ 1m のシューティングラインを表す。

- 3) シューティングラインの後ろに 10 個のパックを置く。直線上に置くか、シューティングラインに平行に置く。
- 4) ゴールポストの間にテープの薄い細片でゴール線を表す。

c. 規則：

- 1) アスリートはホッケーネットに 10 個すべてのパックをシュートする。
- 2) アスリートはシューティングラインの後方からプレーしなければならない。
- 3) アスリートは 2 分間で 10 個すべてのパックをシュートしなければならない。
- 4) 得点になるには、パックが完全にゴール線を越えなければならない。

d. 得点：選手の得点は、2 分間に完全にゴール線を越えたパックの数で決まる。

セクション F - ユニファイドスポーツ™種目

a. ユニファイドチーム競技

- 1) 名簿は SO アスリートとユニファイドスポーツ™パートナーの数が同数でなければならない。
- 2) 競技中は常にパートナーの人数は 3 人以下とする。セクション E . 1 . のトラディショナルフロアホッケーチームについて記されてる、イコールプレーイングルールがゴールキーパーも含む全ての選手に適用される。
- 3) それぞれのチームには、競技には出場しないヘッドコーチが必要である。
- 4) フロアホッケーのユニファイドスポーツ™トレーニングと競技には、近似の年齢と能力の SO アスリートとユニファイドスポーツ™パートナーの選択をしなければならない。適切なアスリートとパートナーの組み合わせがなされなかった場合には、深刻な負傷のリスクを負うことになる。

< スペシャルオリンピックスのスポーツプログラムを実施するに当たっての留意点 >

スペシャルオリンピックスの正式なスポーツプログラムとして活動する場合には、事前に最寄りの地区組織事務局、又はスペシャルオリンピックス日本本部事務局にご連絡ください。