

## 第4章 - バスケットボール

スペシャルオリンピックスのバスケットボール競技は、全てスペシャルオリンピックス公式スポーツルールに従い実施する。スペシャルオリンピックスは国際バスケットボール連盟（FIBA）と国内競技団体（NGB）のバスケットボール規則を基に国際スポーツプログラムとしてこのルールを定めた。FIBAルールは国際大会で、NGBルールはその国の大会で使用される。どちらの場合も、両者が矛盾するとき、スペシャルオリンピックス公式スポーツルールを優先する。

### セクションA - 公式種目

1. チーム競技
2. ハーフコートバスケットボール：3対3競技
3. ユニファイドスポーツ：チーム競技
4. ユニファイドスポーツ：ハーフコート3対3競技

以下は、初級レベルのアスリートにとって有効な種目である。

5. 個人技能競技
6. スピードドリブル
7. チームスキルバスケットボール

### セクションB - コートと設備

1. 女性とジュニアは6号ボール(円周 72.4cm、重さ 510g から 567g)を使用してもよい。
2. バスケットはリングとネットで作り、リングの高さをシニアは床上 3.05mに設置し、ジュニアは 2.44mに設置してもよい。

### セクションC - 競技ルール

1. チーム競技
  - a. ディビジョニング
    - 1) ヘッドコーチは大会前に、登録名簿の各プレーヤーのバスケットボールスキル評価テスト（BSAT）のスコアを提出する。（リバウンド、ドリブル、プリメーターシュートの3種目。このテストは個人とチーム能力評価のみに使い、メダルやリボンに関するものではない。BSATはセクションDを参照）
    - 2) ヘッドコーチはベスト5プレーヤーを選出し、そのプレーヤーの名前の横に星印を付ける。
    - 3) チームの成績は上位7人の得点の平均点とする。
    - 4) チームは、彼らのBSATチームの得点とクラス分け前に行う、パス、ドリブル、シュートの練習を参考にして事前のディビジョニングを行う。
    - 5) クラス分けのための試合により、最終的なディビジョニングを行う。

クラス分けのための試合は、各チーム最高6分間のゲームを1試合以上行う。  
各チームはメンバー全員が試合に出なければならない。

b. 競技ルールの変更

次に掲げる項目は、スペシャルオリンピックスのバスケットボールチーム競技のためにFIBAとNGBのルールを変更可能な事項である。ルールを変更するか否かは任意で、これを採用については、各競技大会の責任者に任されている。

- 1) ピリオド6分間で1試合4ピリオドまでとする。
- 2) プレーヤーはNGBルールによって許される制限を越えて2ステップ動いてもよい。ただしその結果得点をしたり、「身体を移動」したり、ディフェンスをかわしたりして有利になった場合は、直ちにバイオレーションを適用する。
- 3) 各チームは前後半それぞれ2回ずつ、1ゲームにつき4回タイムアウトを取ることができる。
- 4) 3秒ルールはフロントコートに入って攻撃している間のみ適応する。
- 5) フリースローは審判がボールを渡してから10秒以内にシュートしなければならない。

c. チームとプレーヤー

- 1) 1チームは5人以上のプレーヤーとし、
- 2) 補欠を入れて10名までとする。

d. 注意点：ダブルドリブルはバイオレーションである。

2. ハーフコートバスケットボール：3対3競技

a. ディビジョニング

- 1) ヘッドコーチは大会前に、登録した全プレーヤーのバスケットボールスキル評価テスト(BSAT)のスコアを提出する。(リバウンド、ドリブル、プリメーターシュートの3種目)
- 2) ヘッドコーチはコートでのプレー能力により3人のベストプレーヤーを選出し、名簿上の名前の横に星印をつける。
- 3) チームのスコアは、4人のトッププレーヤーの得点の平均点とする。
- 4) チームは最初、BSATのチームスコアによってグループ分けする。
- 5) 次にクラス分けの試合により最終的なディビジョニングを行う。
  - a) クラス分け試合では、6分以内の試合を1試合以上行う。
  - b) チームのメンバー全員が出場しなければならない。

b. 目的

- 1) ハーフコートバスケットボールは、スペシャルオリンピックスのバスケットボール競技への参加チームを多くする目的で行う。
- 2) ハーフコートバスケットボールは、初級レベルのアスリートがフルコートバスケットボールをプレーするための準備段階になる。

3) 従ってできるだけ正規のチームバスケットボールができるように努力する。

c . コートと用具

1) バスケットボールコートのどちらか半面を使う。コートはバスケットゴールの下のエンドラインと 2 本のサイドラインとセンターラインに囲まれた部分とする。

2) 各チームはユニフォームを着用する。

このユニフォームは前後同色の単色とする。

ユニフォームには前後にアラビア数字で番号をつける。アラビア数字は背面：高さ最低 20cm、前面：高さ最低 10cm、文字幅は最低 2cm とし、番号は NGB の規格に従う。

d . チームとプレーヤー

1) チームは先発メンバー 3 人と交代要員 2 名の合計 5 人までとする。

2) ハーフコートバスケットボールとは、3 人对 3 人で行うゲームである。従って各チームは選手 3 人で試合を始めないと失格とする。

e . ゲーム

1) ゲームは 20 分間、あるいは、どちらかのチームが 20 点獲得するまで続ける。フィールドゴールは 2 点、3 ポイントエリアからのゴールは 3 点とする。

2) 試合の途中で時計は止めないが、ボールがデッド（例えばファウル - フリースロー、バイオレーション、フィールドゴール、タイムアウト等）のとき時計を止める。

3) ゲームの開始時、どちらのチームが先に攻めるかは、コイントスで決める。ジャンプボールは行わない。ボールの所有権は、最初にコイントスで勝ったチームから始めて交互に交代する。

4) 最初に 20 点獲得するか、試合開始後 20 分経過した時点で得点の多いチームを勝者とする。

5) 同点で試合を延長するときは、再びコインで先攻を決める。正規の試合後と各延長戦後に 1 分間の休憩時間を入れる。延長戦は 3 分間とし、最後の 1 分間は、ボールがデッドのとき必ず時計を止める。

f . 競技

1) コートの線外に出たボールは全て審判が扱う。

2) 次の場合、ボールはデッドとする：ファウルやバイオレーション、フィールドゴール、審判が笛を吹いたとき。

3) シュートが成功したとき、ボールは相手チームに移る。ただし、シュート動作中にファウルされ、シュートが成功したときは、フィールドゴールの得点をカウントし、攻撃権はそのチームに残る。

4) 全てのスローイン（ファウル、バイオレーション、アウトオブバウンズ、フィールドゴール、タイムアウト）は、指示のファウルライン（フリースローライン）の後方から行う。ファウル、バイオレーション、タイムアウト、アウトオ

ブバウンズ、フィールドゴールの後は、全て次の要領で行う。スローインするプレーヤーは指定の場所からスローインし、他のプレーヤーは全員ハーフコートの中にいること。ボールをスローインした後、攻撃チームはシュートできる。

- 5) ボールの所有が変わるとき、ボールの所有権を奪ったチームは、常にシュート前に、ボールをファウルラインの後方まで運ばなければならない。そのボールを持っているプレーヤーの足は、ファウルラインに触れているか、ラインより後方でなければならない。
  - 6) ボールを奪ったディフェンス側は、ファウルラインの後方にそのボールを運ばないでシュートすることはできない。
  - 7) 選手交代はボールがデッドのときにできる。一方のチームが選手の交代をした場合、相手チームも選手交代ができる。ゲームに出る選手はテーブルオフィシャルに届けなければならない。そして、審判の合図によってコートに入る。
  - 8) 各チームは60秒のタイムアウトを2回まで要求できる。この間、時計を止める。ケガしたときのタイムアウトは、審判が要求する。審判はいつでも独自の判断で時計を止めることができるし、また、そうするように指示されている。例えばボールがコートの外へ大きく出てしまったとき、時計が動いていると一方のチームに不当な利益を与えることになる。こうしたときは時計を止めるべきである。
  - 9) 相手のプレーヤーがしっかりとボールを持ち、力を入れて奪い合いになったとき、ヘルドボールとする。このときボールは交互に所有権を交代する。
  - 10) バスケットの支柱がコート内にある場合、ボールを保持していないプレーヤーの身体が支柱に触れても、ラインから出たとはみなさない。ボールが支柱に当たった場合は場外に出たとみなす。支柱を利用して試合を有利に運ぼうとしたり、相手を不利にしようとしたりしてはならない。
  - 11) プレーヤーやコーチは、口頭や手の合図でタイムアウトを要求できる。
- g . ファウルとペナルティ
- 1) ファウルとは、相手との身体的な接触やスポーツマンらしくない行為を含むルール違反のことであり、反則者に対しペナルティが課せられる。
  - 2) 全てのファウル（身体的、一般的、テクニカル）に対し、ファウルを犯された側のチームはフリースローラインの円で制限された場所のファウルライン後方の指定場所でボールの所有権を得る。もしシュートの際、ファウルされゴールが成功したときは、フィールドゴールの得点は認められ、ボールの所有権はそのチームに残る。いずれの場合にもフリースローは行わない。（下図参照）
  - 3) 3対3ハーフコート競技には個人に対してもチームに対してもファウルの数の制限はない。しかし、反則のときはプレーヤーとコーチに警告する。度重なる反則やはなはだしく悪質で意図的なファウルをしたときは、プレーヤーを退場させる。



- 4) シューターを含み攻撃側のプレーヤーは、フリースローライン内に 3 秒までしかいることができない。これに違反するとボールの所有権を失う。
- 5) スローインは 5 秒以内に行うこと。これに違反するとボールの所有権を失う。

#### h . 重要点

- 1) ダブルドリブルはバイオレーションである。
- 2) 一部変更している事項：ボールを持っているプレーヤーは、許容範囲から 2 歩多くステップできる。しかし、その結果、そのプレーヤーが得点を入れたり、移動したり、ディフェンスをかわしたりして有利になったときは、直ちに反則となる。

### 3 . ユニファイドスポーツ

#### a . ユニファイドスポーツ：チーム競技（3対3を含む）

- 1) 選手登録は定められた人数のアスリートとパートナーで構成する。
- 2) 試合中、チームの構成は、常にアスリート 3 人、パートナー 2 人を超えてはならない（3対3の場合は、アスリート 2 人にパートナー 1 人）。
- 3) 試合中各々のチームにはそのチームの出場者を決めたり指示したりする成人のプレーをしないコーチがいなければならない。
- 4) パートナーはゲームでのチームの合計点の 75%以上得点してはならない。また、アスリートも同様に、1 ゲームでそのチームのアスリートやパートナーは各々最低 25%以上得点しなければならない。この割合に反すると失格となる。

#### b . ユニファイドスポーツ：個人技能競技

- 1) ユニファイドスポーツ チームはアスリート 1 人とパートナー 1 人からなる。
- 2) ユニファイドスポーツ チームの最終得点は各競技者の合計点とする。

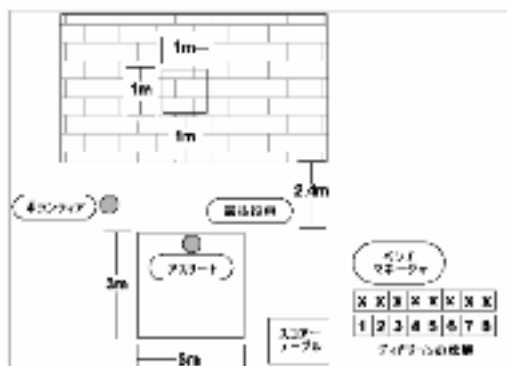
### 4 . 個人技能競技

- 1) この種目は初級レベルのアスリートにとって有効な競技であり、すでに試合のできるアスリートのためのものではない。
- 2) 個人スキルコンテストは次の 3 種目を行う：ターゲットパス、10mドリブル、スポットショット
- 3) アスリートの最終得点は 3 種目の合計得点とする。
- 4) アスリートを上記の得点によって事前のディビジョニングをする。

各種目の競技要領はそれぞれ図で示し、その種目の管理をするボランティアの必要人数とその配置を定めている。一貫性を保つために、同じボランティアが一つの種目を

通して担当することが望ましい。

a . 種目 1 - ターゲットパス



1) 目的

アスリートのバスケットボールのパス能力を測定することである。

2) 用具

バスケットボール 2 個 (ただし女子、ジュニアは 6 号ボールを使用できる)  
平らな壁、チョークか床テープ、巻尺

3) 方法

床上 1 m の壁面に 1 m の正方形をチョークかテープで描く。

その壁面から 2.4m 離れた床上に 3m の正方形を描く。

アスリートはこの正方形の中に立つ。

車いすを使用するアスリートは、前輪の車軸がその正方形のラインを越えないようにする。

アスリートは的に向かい 5 回パスする。

4) 得点方法

壁の正方形内に当てると 3 点。

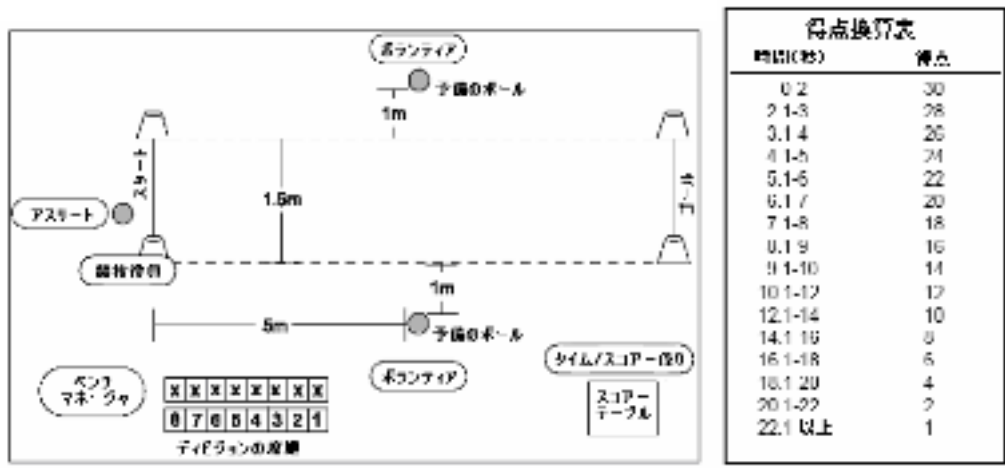
正方形のライン上に当たると 2 点。

正方形の中や線上にボールが当たらなくとも壁に当たれば 1 点。

床上の正方形内にいて、空中か 1 回のバウンド後ボールを確実に取ると 1 点。

壁に当たる前にボールを床にバウンドさせたときは 0 点。5 回のパスの合計点が得点。

b . 種目 No.2 - 10m ドリブル



1) 目的

アスリートのバスケットボールをドリブルのスピードと能力を測定することである。

2) 用具

バスケットボール 3個(女子やジュニアは6号ボールを使用できる)、コーン 4個、チョークか床テープ、巻尺、ストップウォッチ。

3) 方法

アスリートはコーンの間のスタートラインからスタートする。

審判の合図でドリブルを始める。

10m全て片手でドリブルする。

車いすを使用するアスリートは正規のドリブルとして、2回ドリブルの後、2回車いすを進める。これを交互に繰り返す。

コーンの間のゴールラインを越えてドリブルを止め、ボールを保持して終了する。

アスリートがボールのコントロールを失っても、時計は止めない。アスリートはボールを拾ってドリブルを続けることができる。しかし、ボールが1.5m幅の線の外へ出たときは、近くの予備のボールか、それたボールを使って競技を続ける。

4) 得点方法

「スタート」の合図からコーンの間のゴールラインを越えてドリブルを止めてボールを保持するまでの時間を計測する。

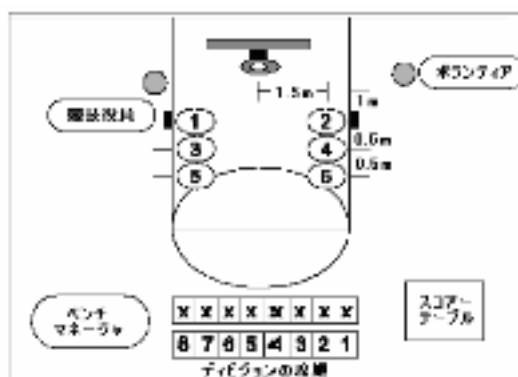
反則ドリブル(例えば、両手ドリブルや手で運ぶ等) 1回につき1分間のペナルティを与える。

アスリートは2回試技をする。

得点は所要時間にペナルティポイントを加えて算出し、その時間を換算表に基づいて換算する。

アスリートの得点はこの2回のうち、良い方の得点を最終得点とする。(同点の場合は、実際のタイムを順位決定に使う)。

### c . 種目 No.3 - スポットショット



#### 1) 目的

アスリートのバスケットボールのシュート能力を測定することを目的とする。

#### 2) 用具

バスケットボール 2 個 (女子、ジュニアは 6 号ボールを使用できる)

床テープかチョーク、巻尺

バックボードのついた床上 3.05m の正規のゴール (ジュニア部門は床上 2.44m を使用してよい)

#### 3) 方法

6 個のスポットを床に作る。

バスケットのリングの先端から垂直に床に伸ばした点から測定し、次の通り床に印を付ける。

No.1 & No.2 : 左右に 1.5m でコート中央方向に 1m の位置。

No.3 & No.4 : 左右に 1.5m でコート中央方向に 1.5m の位置。

No.5 & No.6 : 左右に 1.5m でコート中央方向に 2m の位置。

アスリートは各スポットから 2 回ずつシュートする。

アスリートは最初 No.2、No.4、No.6、次に No.1、No.3、No.5 からシュートする。

#### 4) 得点方法

No.1 と No.2 スポットからは 1 ゴールにつき 2 点。

No.3 と No.4 スポットからは 1 ゴールにつき 3 点。

No.5 と No.6 スポットからは 1 ゴールにつき 4 点。

場所にかかわらず、シュートが入らなくとも、ボールがバックボードかリングに当たると 1 点。

アスリートのスコアは 12 回のシュートの合計点とする。

アスリートの個人スキルコンテストの最終得点は、これらの 3 種目の合計点とする。

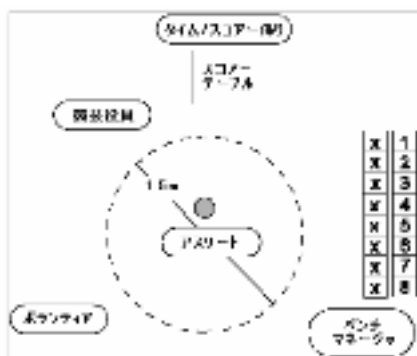


#### 4. スピードドリブル

この種目は、初級レベルのアスリートにとって有効な種目である。

##### a. 用具：

- 1) 巻尺
- 2) 床テープかチョーク
- 3) バasketボール1個（女子とジュニアは6号ボールを使用できる）
- 4) ストップウォッチ
- 5) カウンター
- 6) 笛



b. 設定：直径 1.5mの円を描く。

##### c. ルール：

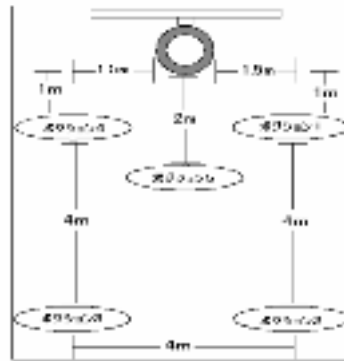
- 1) ドリブルは片手のみで行う方が良い。
- 2) 競技中、アスリートは立つか車いすか同じ大きさの椅子に座らなくてはならない。
- 3) アスリートは笛の合図でドリブルを始め、笛の合図でやめる。
- 4) 制限時間は 60 秒。この時間内に出きるだけ多くのドリブルを行う。
- 5) ドリブル中、アスリートは円から出てはならない。
- 6) バasketボールが円から外に出てしまったとき、ボールをもらって再びドリブルを始める。

##### d. 得点方法

- 1) 60 秒間、正規のドリブル1回に対して1点が加算する。
- 2) ボールを3回円から出したときは、カウントを終わり、競技を終了する。

#### 5. チーム別スキルBasketボール

この種目は初級レベルのアスリートにとって有効な種目である。



#### a . 用具

- 1) バスケットボール 2 個 ( 女子とジュニアは、 6 号ボールを使用できる )
- 2) 巻尺
- 3) 床テープかチョーク
- 4) 正規のバスケットゴール ( ジュニアは高さ床上 2.44m のゴールが使用できる )
- 5) スコア表
- 6) スコアボード

#### b . 設定

- 1) 2-1-2 ゾーンディフェンスの要領でアスリートは互いに 4 m ずつ離れるようにスポットを床に 5 ヶ所印を描く。( 図参照 )
- 2) リングの先端から床に垂直に降ろした位置から 2m の所にポジション No.5.
- 3) ゲームが始まる前にチームはアスリートの名簿を提出する。
- 4) アスリートはゼッケンの付いたユニフォームかシャツを着用する。

#### c . ルール

- 1) 競技責任者は何試合行うかを定める。 1 チーム 5 人で 2 チームがコート of の両側の位置につく。 1 ラウンドに競技を行うのは 1 チームずつとする。
- 2) 前後半 5 ラウンドで 1 試合とし、 プレーヤーは前後半とも 5 ヶ所で 1 回ずつプレーする。
- 3) 最初のチームのプレーヤー 5 人はボールをキャッチし、 次のプレーヤーに正確にパスする。
- 4) 審判は No.1 にボールを渡す。
- 5) No.1 は、 No.2 にボールをパス、 No.2 は No.3 にボールをパスする。そしてこの一連のプレーはボールが No.5 に渡るまで続ける。
- 6) プレーヤーはどんな方法でパスしても良いが、 順番を守らなくてはならない。ボールのバウンドは、 1 回なら良い。
- 7) ボールをそらしたときは、 そのプレーヤーか競技役員がボールを拾う。 次のプレーヤーにボールをパスするためには、 プレーヤーは自分のポジションに戻る。正確なパスとは、 プレーヤーがボールを受けとれるようにパスすることである。

- 8) No.5のプレーヤーは、ボールをシュートする。
- 9) ダンクシュートをしてはならない。ダンクシュートは得点としない。
- 10) ポジション No.5のプレーヤーは、1度だけバスケットゴールにシュートできる。
- 11) ポジション No.5のプレーヤーがシュートして1ラウンド終了となる。
- 12) 最初のチームが1ラウンド終了後、次のチームが最初のラウンドを始める。
- 13) 1ラウンド終わるごとに、プレーヤーは次の番号のポジションに移る。
- 14) 1ラウンド終わると相手チームがラウンドを行う。各チームが5ラウンドして前半終了する。
- 15) その後5分間のハーフタイムの休憩が取れる。
- 16) チームはコートチェンジし後半の5ラウンドを始める。
- 17) 選手交代は、ラウンドの切れ目でのみ認められる。
- 18) コーチはNo.2とNo.4の横、4m以上離れたサイドライン上にいなくてはならない。口頭での指示や合図をしてよい。耳の不自由なプレーヤーが移動するとき補助することができる。

#### d. 得点方法

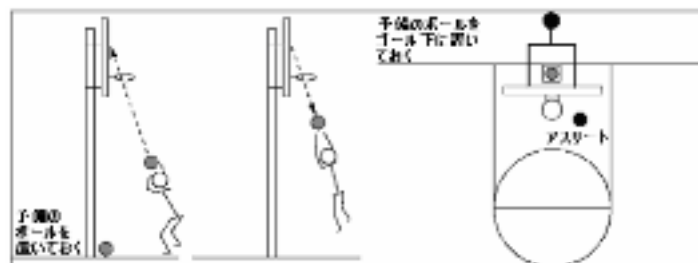
- 1) 正しくパスを出すとチームに1点
- 2) 上手くキャッチしてチームに1点
- 3) シュートが決まるとチームに2点
- 4) 1ラウンドのパスとキャッチが全て成功するとボーナスとして1点が加算される。
- 5) 1チームが得られる最高得点は前後半各55点である。
- 6) 最終的なチーム得点は10ラウンドの合計点である。
- 7) 最高得点チームが優勝チームとなる。
- 8) 同点チームが出た場合は決勝戦を行う。ラウンドで最初に多く得点したチームが勝ちとなる。

## セクションD - バスケットボールスキル評価テスト (BSAT)

### 1. BSAT - リバウンド

#### 用具

ゴールとバスケットボール2個 - 1個は最初に使い、もう1個はボールがそれたときの予備とする。



## テスト方法

### 時間：1回30秒を2回

- 1) プレーヤーはバックボード前面のリングの右側か左側に立つ。
- 2) バックボードにボールを投げる。
- 3) プレーヤーはリバウンドボールをジャンプして空中でボールをキャッチする。
- 4) プレーヤーが空中にいる間に、空中でボールをキャッチしなければならない。
- 5) プレーヤーはそのまま空中でボールをバックボードに戻してもよいし、床に足をついてからボールをバックボードに投げてよい。
- 6) プレーヤーは30秒間上述のリバウンドをできるだけ多く行う。
- 7) ボールをそらしても時計は止めない。
- 8) プレーヤーはそらしたボールを取るかバックアップ用のボールを使って実技を続ける。バックアップ用のボールはゴール真下の実技の邪魔にならない位置に置く。

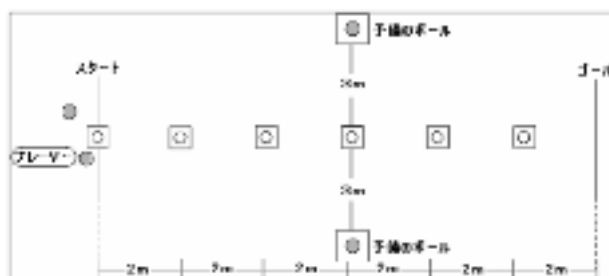
### 得点方法

プレーヤーがリバウンドボールを空中でキャッチして1点。2回試技し高得点の方を採用する。

### 設定

- 1) ボランティアはテストを行うが、テスト中のプレーヤーには干渉しない。
- 2) ボランティア Aはボランティアのデモンストレーションを見ながら、このテストのやり方について説明する。
- 3) ボランティア Aはテストを受けるプレーヤーにボールを渡し、準備はいいか確認し、「スタート」の合図をして30秒の間にプレーヤーは何回リバウンドができたかを数える。
- 4) ボランティア Bは予備のボールのそばに待機し、ボールが逸れた時にボールを取りに行ったり、予備のボールを使ったときにボールを所定の場所に置いたりする。
- 5) ボランティア Cはタイムを計り、スコアを記録する。各ボランティアはテストのみを行ない、決められた持ち場のみを管理する。

## 2. BSAT - ドリブル



### 用具

- 1) スケットコートの1部分(サイドラインかセンターラインに沿った一部)。
- 2) コーン6個、床テープ、バスケットボール4個 - 1個はアスリートがスタート時に使

用する。2個はボールが大きく外れた時の予備、残りの1個はゲームを続行させるためのもの。

### テスト方法

#### 時間：60秒間 1回

- 1) プレーヤーは一列に並べられた6つの障害物の右、左を交互にドリブルする。障害物は全長12mの間に2m間隔で設置する。
- 2) プレーヤーは障害物の左と右どちらからスタートしその後は左右交互に通過する。
- 3) 最後の障害物を通過し、ゴールラインの外にボールを置き、スタートラインに急いで戻り、ボールを取って同じ動作を繰り返す。
- 4) 60秒が経過するまでプレーを続ける。
- 5) ボールのコントロールを失ったときも時計は動かし続ける。ボールを取りに行くか、近くの予備のボールを取り、コースのどこからでも再開できる。

### 得点方法

- 1) 2つの障害物の間を通過すると1点（例えば、全コースを1回正確に通過すると5点）。
- 2) プレーヤーは正規のドリブルをし、障害物間から次の障害物間に移動する時、ボールのコントロールしていなければ、その障害物を正確に通過したとはみなされない。
- 3) スコアは60秒間にいくつのコーン（障害物間）を正確に通過したかによる。

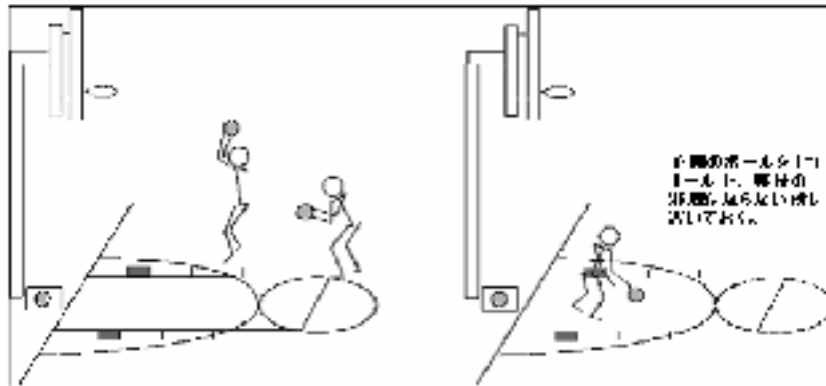
### 設定

- 1) ボランティアはテストを行うがプレーヤーには干渉しない。
- 2) ボランティアAはボランティアBがテストのデモンストレーションを見ながら、このテストのやり方について説明する。
- 3) ボランティアAはテストを受けるプレーヤーにボールを渡し、準備のできたことを確認し、「スタート」の合図をして、60秒間にプレーヤーが何回コーンを通過したかを数える。
- 4) ボランティアBとボランティアCは予備のボールのそばに待機し、ボールが外に出て行った時に取りに行ったり、予備のボールが使ったとき、ボールを所定の場所に置いたりする。
- 5) ボランティアDはタイムを計り、スコアをつける。各ボランティアはテストのみを行ない、その持ち場だけを管理する。

## 3. BSAT - プリメーターシュート

### 用具

ゴール、公式のNGBのフリースローレーン、床テープ、バスケットボール2個 - 1個はプレーヤーに開始時に与え、もう1個はボールが遠くへ転がっていったときの予備用とする。



### テスト方法

- 1) 時間：1回2分間
- 2) プレーヤーはフリースローラインとレーンの接点に立つ。左右どちらでもよい。
- 3) ゴールに向かってドリブルし、2.75mの円弧の外側任意の場所からシュートする。
- 4) フィールドゴールは点線で描いた2.75mの円弧の外側どこからでもよい。(この円弧はフリースロー制限地域の円の外周と交わる)
- 5) プレーヤーは(ゴールの成否にかかわらず)バスケットボールをリバウンド、ドリブルで円弧の外側に出て、次のシュートをする。
- 6) プレーヤーは2分間、上記の要領でシュートをする。

### 得点方法

2分以内のフィールドゴール1回の成功につき2点とする。

### 設定

- 1) ボランティアはテストするが、テスト中のプレーヤーには干渉しない。
- 2) ボランティアAはボランティアBがテストのデモンストレーション中に、このテストのやり方を説明する。
- 3) ボランティアAはプレーヤーにボールを渡し、準備のできたことを確認し、「スタート」の合図、2分間にプレーヤーが成功したシュートを数える。
- 4) ボランティアBは予備のボールの近くで待機し、ボールが遠くに転がったとき取ったり、予備のボールを使ったときに予備のボールを指定の場所に置いたりする。
- 5) ボランティアCはタイムを計り、スコアを記録する。各ボランティアはテストのみ行ない、その持ち場だけを管理する。

<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。