

バスケットボール

スペシャルオリンピックス(SO)のバスケットボール公式スポーツルールは、全てのスペシャルオリンピックスバスケットボール競技において適用される。国際的なスポーツ組織として、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)のルール(参照:

<http://www.fiba.com/pages/eng/fc/FIBA/ruleRegu/p/openNodeIDs/915/seINodeID/915/baskOffiRule.html>)を基に、スペシャルオリンピックス公式スポーツルールを定めた。スペシャルオリンピックスのバスケットボール公式スポーツルールおよびスポーツルール第 章 総則と矛盾する場合以外はFIBAあるいは国内バスケットボール連盟(NGB)のルールが採用される。矛盾する場合は、スペシャルオリンピックスのバスケットボール公式スポーツルールが適用される。

参考:スペシャルオリンピックス スポーツルール第 章 総則

http://www.son.or.jp/pdf/athlete/program/rule/general_rules.pdf

行動規範、トレーニング基準、医療および安全面の必要条件、ディビジョニング、表彰、上位レベルの競技会への進出条件とユニファイドスポーツを参照してください。

セクションA - 公式種目

以下はスペシャルオリンピックスにおける公式種目の一覧である。

これらの種目は、あらゆる能力のアスリートに競技する機会を提供することを目的としている。各国プログラムは提供する種目、および必要に応じて、それら種目の運営方針を決定することができる。コーチは、それぞれのアスリートの技術と興味に応じて、適切なトレーニングの提供と種目を選択することに責任がある。

1. スピードドリブル
2. チームスキルバスケットボール
3. 個人技能競技
4. チーム競技
5. ハーフコートバスケットボール: 3対3
6. ユニファイドスポーツ®: チーム競技
7. ユニファイドスポーツ®: ハーフコート競技(3対3)

セクションB - コートと設備

1. 女子とジュニアのディビジョンでは、小さいサイズのボール(円周 72.4cm [28 1/2in]、重さ 510~567g [18~20oz]、6号サイズボール)を使用してもよい。
2. バスケットはリングとネットから成る。競技に際しては、リングの高さを通常床上 3.05m(10ft)に設置する。ジュニアディビジョンの競技では床上 2.44m(8ft)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) ヘッドコーチは競技会の前に、登録された各プレイヤーのバスケットボールスキル評価テスト (BSAT:Basketball Skills Assessment Tests) の2種目のスコア (ドリブル、プリメーターシュート) を提出しなければならない。(このテストは、プレイヤーおよびチームの評価を行うためのものであり、メダルやリボンを争う競技種目ではない。BSATに関する項目については、セクションDを参照すること。)
- 2) ヘッドコーチは、コート上でのアスリートの能力に従って、その能力の高い順に5人のアスリートを選出し、登録選手の名前の横に星印を付ける。
- 3) チームスコアは上位7人の得点の平均点とする。
- 4) チームは、BSATのチームの得点でディビジョンにグループ分けされる。
- 5) ディビジョニングの最終調整を行うために、予選の試合を行う。
 - a) 予選では、各チーム最低6分以上のゲームを1試合以上行う。
 - b) 各チームのメンバー全員が試合に出場しなければならない。

b. 競技会適用事項

次の項目は、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を実施するにあたって使用可能なFIBAとNGBのルールを適用させたものである。これらの適用ルールを使用するか否かは任意であり、各SOのプログラムに一任される。

- 1) 競技運営者の裁量によって、ゲーム時間を調整することができる。
- 2) プレイヤーはNGBルールで認められている歩数をさらに2歩越えて動いてもよい。ただしその結果得点したり、「移動」したり、ディフェンスをかわすなどの行為があって有利となった場合は、直ちにヴァイオレーションが適用される。
- 3) フリースローのシューターは審判がプレイヤーにボールを手渡しされてから10秒以内にシュートしなければならない。

c. チームとプレイヤー

- 1) 1チームは5人のプレイヤーから成る。
- 2) チーム構成は交代要員を含めて10名までとする。

d. 注意点：ダブルドリブルはヴァ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

a. ディビジョニング

- 1) ヘッドコーチは競技会の前に、登録された各プレイヤーのバスケットボールスキル評価テスト (BSAT:Basketball Skills Assessment Tests) の2種目のスコア (ドリ

- ブル、プリメーターシュート)を提出しなければならない。
- 2) ヘッドコーチは、コート上でのアスリートの能力に従って、その能力の高い順に 5 人のアスリートを選出し、登録選手の名前の横に星印を付ける。
 - 3) チームスコアは上位 4 人の得点の平均点とする。
 - 4) チームは、BSAT のチームの得点によって一次的なディビジョンにグループ分けされる。
 - 5) ディビジョニングの最終調整を行うために、クラシフィケーションを行う。
 - a) クラシフィケーションでは、各チーム最低 6 分以上のゲームを 1 試合以上行う。
 - b) 各チームのメンバー全員が試合に出場しなければならない。

b. ゴール

- 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増やす手段として利用される。
- 2) ハーフコートバスケットボールは、競技能力の低いアスリートがフルコートでのプレーに進むまでの準備手段にもなる。
- 3) しかしながら、できるだけ正規のチームバスケットボールがプレーできるように努力しなければならない。

c. コートと用具

- 1) バスケットボールコートのどちらの半面を使用してもよい。コートは、バスケットゴール下のエンドライン、左右のサイドライン、およびセンターラインに囲まれたエリアとする。
- 2) 各チームはユニフォームシャツを着用する。このユニフォームシャツは前後同色の単色とし、前後にはっきりとしたアラビア数字で番号をつける。背面の数字は最低 20cm(6~8in)の高さ、前面は最低 10cm(4in)の高さ、文字幅は最低 2cm(3/4in)とする。なお、番号は NGB の規格に従う。

d. チームプレイヤー

- 1) チームは先発メンバー 3 人と交代要員 2 人の合計 5 人までとする。
- 2) ハーフコートバスケットボールは、3 対 3 で行うゲームである。従って、各チームはプレイヤー 3 人で試合を始められない場合には棄権とみなされる。

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られる。フィールドゴールは 2 点とするが、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ず、残り 1 分を切ってからボールがデッドとなった場合

(例：ファウル、ヴァイオレーション、フィールドゴール、タイムアウト等)に時計を止める。

- 3) ゲーム開始時、どちらのチームが先に攻めるかはコイントスで決め、ジャンプボールは行わない。ジャンプボール(ヘルドボール)時のボールの所有権は、コイントスで勝ったチームから始まり、その後は交互に移る。
- 4) 最初に20点獲得したチームか、あるいは20分間のゲームが終了した時点で得点の高い方のチームを勝者とする。
- 5) 規定の時間が終了した時点で同点により延長戦が必要となった際は、再びコイントスで先攻を決める。正規の試合後と各延長戦の間には1分間の休憩時間を入れる。延長戦は1回につき3分間とし、最後の1分間でボールがデッドとなった場合は必ず時計を止める。

f. 競技

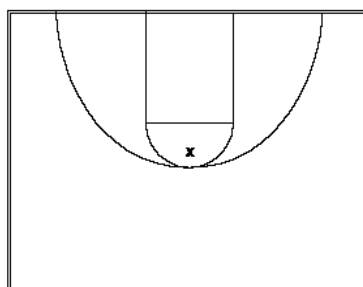
- 1) コートの外に出たボール(アウトオブバウンズ)は全て審判が扱う。
- 2) 次の場合、ボールはデッドとなる：ファウルやヴァイオレーションが宣せられたとき、ゴールが成功したとき、または審判がホイッスルを吹いたとき。
- 3) シュートが成功すると、ボールは相手チームに移る。ただし、シュート動作中にファウルされ、かつそのシュートが成功したときは、ゴールとして認められた上で、ボールの所有権もファウルされたチームが維持する。
- 4) 全てのケース(ファウル、ヴァイオレーション、アウトオブバウンズ、ゴール成功時、タイムアウト)において、スローインは指定されたファウルライン(フリースローラインとその延長線)の後方から行う。これは、全てのファウル、ヴァイオレーション、タイムアウト、アウトオブバウンズ、そしてゴール成功後に適用される。スローインするプレイヤーは指定された場所からスローインし、他のプレイヤーは全員ハーフコート内に位置する。ボールをスローインした後は、オフェンスのプレイヤーは誰でもシュートをすることができる。
- 5) ボールの所有権が代わるとき、オフェンスになったチームはシュートをする前に一度ボールをファウルラインの延長線より後方まで運ばなければならない。ボールを後方に運ぶ際、ボールあるいはそのボールを持っているプレイヤーの足がファウルライン上またはその後方のエリアに触れていなければならない。
- 6) ボールを奪ったディフェンス側が、ファウルラインの延長線上より後方にそのボールを運ばずにシュートした場合は、ヴァイオレーションとなる。
- 7) 選手交代はボールがデッドのときに行われる。一方のチームが選手交代をする場合、相手チームにも同時に選手交代の機会が与えられなければならない。ゲームに入るプレイヤーはテーブル・オフィシャルズに告げ、審判の合図によってコートに入らなければならない。
- 8) 各チームは60秒のタイムアウトを2回までとることができ、この間は時計を

止める。プレイヤーがケガをしたときのタイムアウトは、審判がとることができる。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。例えば、ボールがコートの外へ大きく出てしまった際に、時計が動いていると、一方のチームに対して不当に利益を与えることになるため、時計を止めるべきである。

- 9) 両チームのプレイヤーが片手、または両手をボールにしっかり掛けており、力づくでしかボールをとることができない場合は、ヘルドボールとする。このときのボールの所有権は、交互にボールを所有するというルールに基づく。
- 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イヤーの身体が支柱に触れても、アウトオブバウンズとはみなされない。ボールが支柱に当たった場合は、アウトオブバウンズとみなされる。また、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) 審判は、プレイヤーやコーチによる口頭や手でのタイムアウトの要求を認める。

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、反則者に対してはペナルティが課せられる。
- 2) 全てのファウル（パーソナル、テクニカルなど）において、ファウルされた側のチームは、ファウルライン後方でフリースローサークル内に指定された位置でボールの所有権を得る。もしシュート動作中にファウルされかつそのシュートが成功したときは、ゴールとして認められた上で、ボールの所有権もチームが維持する。いずれの場合もフリースローは行わない（下図参照）。



- 3) 3対3 ハーフコート競技で、個人やチームに対してファウル数の上限はない。しかしながら、反則のときはプレイヤーとコーチに警告する。度重なる反則や、目に余る意図的なファウルをしたときは、当該プレイヤーは退場となる。
- 4) シューターを含む攻撃側のプレイヤーは、フリースローライン内に3秒までしか留まることができず、これに違反するとボールの所有権を失う。
- 5) スローインをするプレイヤーは5秒以内にボールを放すこと。これに違反するとボールの所有権を失う。

h. 競技会適用事項

- 1) “ダブルドリブル”はヴァイオレーションである。
- 2) 適用可能事項: プレイヤーは NGB ルールで許される歩数をさらに 2 歩超えて動いてもよい。ただし、その結果得点したり、大幅に移動したり、あるいはディフェンスをかわすなどの行為があった場合は、有利となってしまうため、直ちにヴァイオレーションが適用される。

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) 登録選手には同数のアスリート、パートナーが含まれる。
- 2) 競技中のチーム構成は常にアスリート 3 名、パートナー 2 名を超えないこと (3 対 3 の場合: アスリート 2 名、パートナー 1 名)。
- 3) 各チームには、競技中のチームの選手構成と行動に責任を持つ、競技に参加しない成人コーチがいなければならない。

b. ユニファイドスポーツ®: 個人技能競技

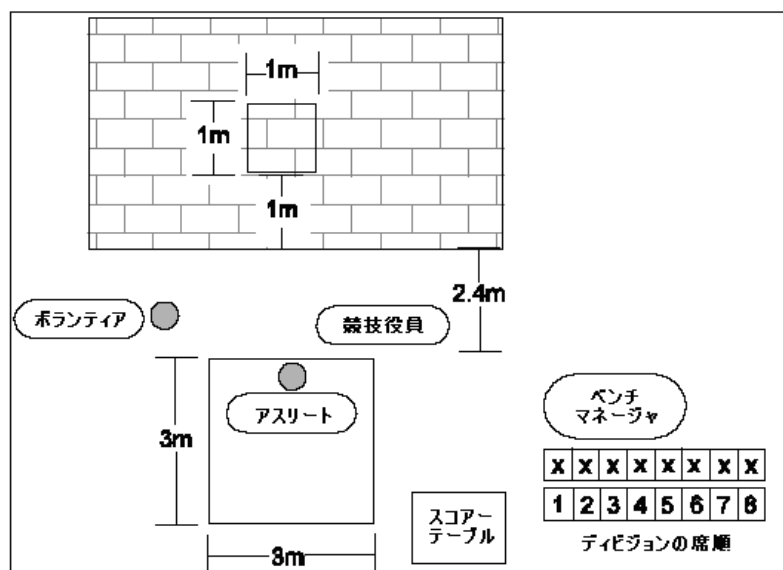
- 1) ユニファイドスポーツ® チームは、アスリート 1 人とパートナー 1 人から成る。
- 2) ユニファイドスポーツ® チームの最終得点は、各競技者の合計点とする。

4. 個人技能競技

個人技能競技は、ターゲットパス、10m ドリブル、そしてスポットショットの 3 種目から成る。アスリートの最終得点はこれら 3 種目の合計得点とし、この合計得点によって事前のディビジョニングが行われる。

各種目の内容は、運営ボランティアの推奨数と配置と共に図に示されている。また、種目においては、公平性を保つために競技中のボランティアは同じ人であることが推奨される。

a. 種目 No.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。

2) 用具

バスケットボール 2 個 (女子とジュニアのディビジョンでは、円周 72.4cm(28 1/2 in)、重さ 510g ~ 567g(18 ~ 20oz)の 6 号サイズボールを代わりに使用できる)、平らな壁、チョークまたは床テープ、巻尺

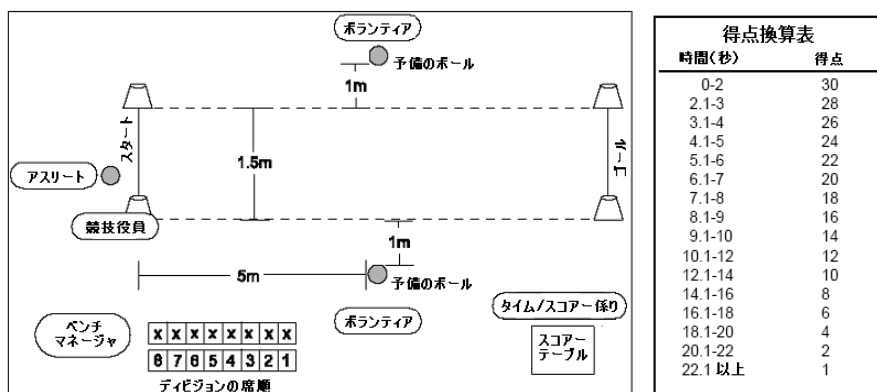
3) 方法

壁面に長さ 1 m(3ft 3 1/2in)四方の正方形をチョークまたはテープで描く。正方形の底辺は床上 1m(3ft 3 1/2in)の高さとする。その壁面から 2.4m(7ft)離れた床上には、3m(9ft 9in)四方の正方形を描く。アスリートはこの正方形の中に立たなければならない。車椅子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

- アスリートはボールを壁面の正方形内に当てると 3 点を得る。
- アスリートはボールを正方形のライン上に当てると 2 点を得る。
- アスリートは、正方形内や線上にボールを当てなくても、壁に当てることができれば 1 点を得る。
- 床上の正方形内に立ち、(壁から跳ね返った)ボールを空中で、または 1 回以上のバウンドで取ると 1 点を得る。
- 壁に当たる前にボールが床にバウンドしたときは 0 点とする。
5 回のパスの合計点がアスリートの得点となる。

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するスピードと能力を測定する。

2) 用具

バスケットボール 3 個 (女子とジュニアのディビジョンでは円周 72.4cm(28 1/2 in)、重さ 510g~567g(18~20oz)の 6号サイズボールを代わりに使用できる)、セーフティコーン 4 個、チョークまたは床テープ、巻尺、ストップウォッチ。

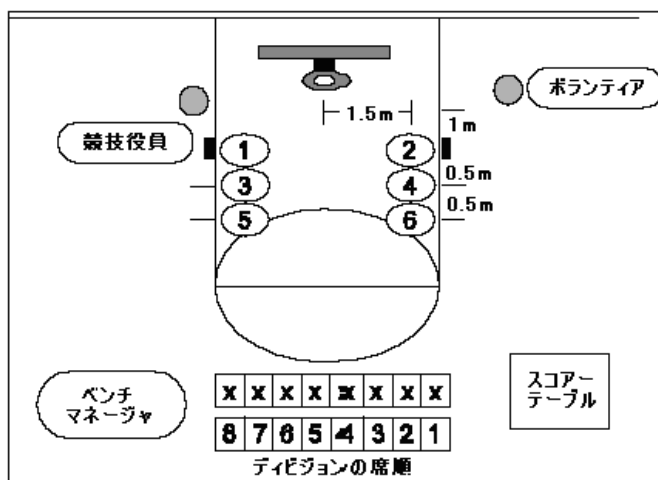
3) 方法

- アスリートはセーフティコーンの間のスタートライン後ろからスタートする。
- 審判の合図でアスリートはドリブルを始める。
- アスリートは 10m (32ft 9 3/4in) 全てを片手でドリブルする。
- 車椅子を使用するアスリートは、正規のドリブルとして、2 回車椅子を進めた後、2 回ドリブルをし、これを交互に繰り返す。
- アスリートはセーフティコーンの間のゴールラインを越えてドリブルを止め、ボールを手に持つ。
- 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ため、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。しかしながら、ボールが 1.5m 幅のレーンの外へ出たときは、最も近くにある予備のボールか、あるいは逸れたボールを拾って、競技を続ける。

4) 得点方法

- アスリートは、「スタート」の合図からセーフティコーンの間のゴールラインを越えてドリブルを止め、ボールを手に持つまでの時間を計測される。
- 反則ドリブル (両手ドリブルや手で運ぶ等) 1 回につき 1 秒のペナルティが科せられる。
- アスリートは 2 回試技をする。各試技の得点は、所要時間にペナルティポイントを加算し、その時間を換算表に基づいてポイントに換算したものとする。
- アスリートの得点は、この2回のうちの良い方の得点を最終得点とする。(同点の場合は、実際のタイムを基に順位を決定する)。

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をシュートする能力を測定する。

2) 用具

バスケットボール 2 個(女子とジュニアのディビジョンでは円周 72.4cm(28 1/2in)、重さ 510g~567g(18~20oz)の 6 号サイズボールを代わりに使用できる)、床テープまたはチョーク、巻尺、バックボードのついた床上 3.05m(10ft)の正規のゴール(ジュニアディビジョンでは床上 2.44m(8ft)のゴールを使用してよい)。

3) 方法

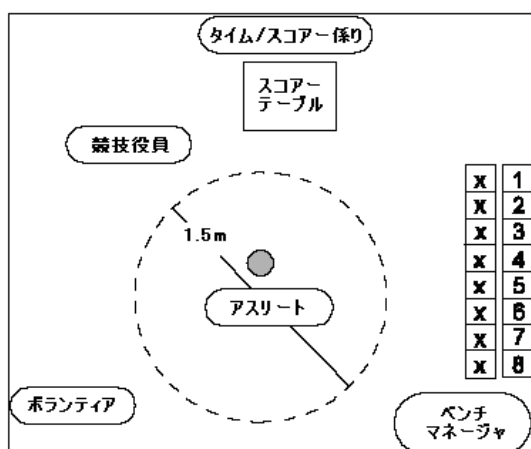
6 つのスポットを床に描く。バスケットリングの前方ふちの真下の地点から測定し、以下のようにスポットを描く。

- a) #1 & #2 : 左右に 1.5m(4ft 11in)コート中央方向に 1m(3ft 3 1/2in)の位置
- b) #3 & #4 : 左右に 1.5m(4ft 11in)、コート中央方向に 1.5m(4ft 11in)の位置
- c) #5 & #6 : 左右に 1.5m(4ft 11in)、コート中央方向に 2m(6ft 6 3/4in)の位置
- d) アスリートは各スポットから 2 回ずつシュートし、最初は #2、#4、#6 から、次に #1、#3、#5 からシュートする。

4) 得点方法

- a) スポット #1 と #2 からは 1 ゴールにつき 2 点が与えられる。
- b) スポット #3 と #4 からは 1 ゴールにつき 3 点が与えられる。
- c) スポット #5 と #6 からは 1 ゴールにつき 4 点が与えられる。
- d) 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 点が与えられる。
- e) アスリートの得点は 12 回のシュートの合計点とする。
- f) アスリートの個人技能競技の最終得点は、以上の 3 種目の合計点とする。

5. スピードドリブル



a. 用具：

- 1) 巻尺
- 2) 床テープまたはチョーク
- 3) バasketボール 1個(女子とジュニアのディビジョンでは、円周 72.4cm(28 1/2in)、重さ 510g ~ 567g(18 ~ 20oz)の 6号サイズボール代わりに使用できる。)
- 4) ストップウォッチ
- 5) カウンター
- 6) ホイッスル

b. 設定：直径 1.5m(4ft 11in)の円を描く。

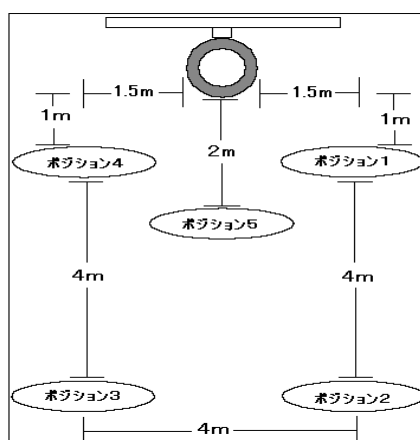
c. ルール：

- 1) ドリブルは片手のみで行う。
- 2) 競技中、アスリートは立つか、車椅子に座るか、または同じような大きさの椅子に座らなくてはならない。
- 3) アスリートはホイッスルの合図でドリブルを始め、ホイッスルの合図でドリブルを止める。
- 4) 制限時間は 60 秒とする。この時間内に出来るだけ多くのドリブルを行うことを目的とする。
- 5) アスリートはドリブル中に円から出てはならない。
- 6) バasketボールが円から外に出たときは、アスリートはボールを返してもらい再びドリブルを続ける。

d. 得点方法

- 1) 60 秒間で、正規のドリブル 1 回に対して 1 点を得る。
- 2) ボールが 3 回円から出たときは、カウントを止め、競技終了とする。

6. チームスキルバスケットボール



a. 用具

- 1) バスケットボール 2 個(女子とジュニアのディビジョンでは、円周 72.4cm(28 1/2in)、重さ 510g ~ 567g(18 ~ 20oz)の 6 号サイズボールを代わりに使用できる)。
- 2) 巻尺
- 3) 床テープまたはチョーク
- 4) 正規のバスケットゴール (ジュニアは床上高さ 2.44m(8ft)のゴールを使用できる)。
- 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、アスリートを 4m(13ft 1 1/2in)間隔で配置するスポットを床に 5ヶ所描く (図参照)。
- 2) リングの前方ふちの真下の地点から 2m(6ft 6 3/4in)の所にポジション #5 を描く。
- 3) ゲーム開始前にチームは選手名簿を提出しなければならない。
- 4) チーム (アスリート) は番号の付いたユニフォームかシャツを着用しなければならない。

c. ルール

- 1) 競技責任者はまず何試合行うかを決めなければならない。1 チーム 5 人の 2 チームがコート両側に分かれて位置に着く。1 ラウンドを行うのは 1 チームずつとする。
- 2) 各 5 ラウンドで構成される前後半によって試合は成り立ち、アスリートは前後半とも 5 つのポジションで 1 回ずつプレーする機会が与えられる。
- 3) 最初のチームの各アスリートはボールをキャッチし、次のポジションに配置されているアスリートに正確にパスする。
- 4) 審判はポジション #1 にいるアスリートにボールを渡し各ラウンドを開始する。

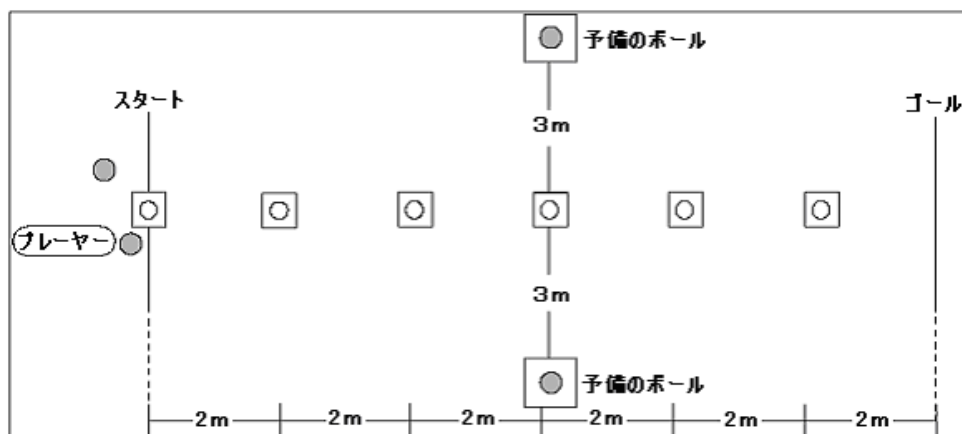
- 5) ポジション #1 のアスリートは、ポジション #2 にいるアスリートにボールをパスし、ポジション #2 にいるアスリートはポジション #3 にいるアスリートにボールをパスする。このように、ボールがポジション #5 に渡るまで順にパスを続ける。
- 6) アスリートはどんなパスをしても良いが、必ず順番通りに行わなくてはならない。バウンズパスは 1 回だけのバウンズであれば行ってもよい。
- 7) ボールが逸れて取れなかったときは、そのアスリートか競技役員がボールを拾う。ただし、次のアスリートにボールをパスする前に、アスリートは必ず自分のポジションに戻らなくてはならない。正確なパスとは、アスリートが受け手のアスリートに届くような範囲にパスをすることである。
- 8) ポジション #5 のアスリートは、パスが回ってきたら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。ダンクシュートを行った場合、得点は与えられない。
- 10) ポジション #5 のアスリートは、1 度だけシュートをすることができる。
- 11) ポジション #5 のアスリートがシュートをしたら、1 ラウンド終了となる。
- 12) 最初のチームの 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、アスリートは次のポジションに移る。
- 14) ラウンド終了毎にチームを交代し、各チームが 5 ラウンド終了したら前半を終了とする。
- 15) その後 5 分間のハーフタイムの休憩を取る。
- 16) 両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、ラウンド間でのみ認められる。
- 18) コーチはポジション #2 とポジション #4 の横から少なくとも、4m(13ft 1 1/2in) 以上離れたサイドライン上にいなくてはならない。コーチは口頭や身振りでの指示を出してよい。視聴覚障害のあるアスリートがポジションを移動するときは補助を受けることができる。

d. 得点方法

- 1) 正しくパスを出すとチームは 1 点を得る。
- 2) 上手くキャッチするとチームは 1 点を得る。
- 3) シュートが決まるとチームは 2 点を得る。
- 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 点を得る。
- 5) 前後半それぞれにおいて 1 チームが得ることのできる最高得点は 55 点とする。
- 6) 最終的なチーム得点は 10 ラウンドの合計点とする。
- 7) 最高得点チームが勝利チームとなる。
- 8) 両チームが同点だった場合は、追加のラウンドが行われる。追加ラウンドで相手チームより多く得点したチームが勝ちとなる。

セクションD バスケットボール技能評価表 (BSAT)

1. BSAT - ドリブル



準備 (用具)

バスケットボールコートエリア (なるべくサイドラインかセンターラインに沿ったエリア)。セーフティコーン 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し、2 個はボールが大きく逸れた時の予備とし、残りの 1 個はテストを続行させるためのもの)。

テスト方法

時間：1 回の試技につき 1 分間

プレイヤーは全長 12m の間に 2m(6ft 6 3/4in)間隔で 1 列に並べられた 6 つの障害物の右左をドリブルで交互に通過する。プレイヤーは障害物コースの左右どちらからもスタートして良いが、その後は左右交互に通過しなければならない。最後の障害物を通過し、ゴールラインに達したらボールを置き、スタートラインに走って戻り、ボールを取ってもう一度ドリブルを繰り返す。プレイヤーは 1 分間が経過するまでプレーを続ける。プレイヤーがボールのコントロールを失ったときも時計は動き続け、プレイヤーはボールを取りに行くか、もしくは最も近くにある予備のボールを取り、コースのどこからでも再開することができる。

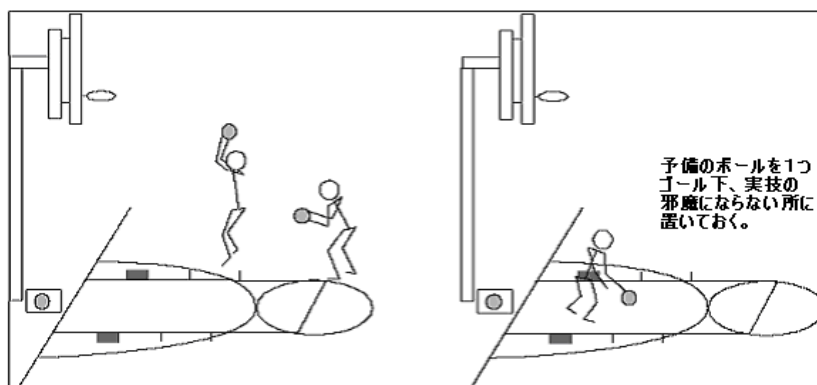
得点方法

2 つの障害物の中間を通過すると 1 点が与えられる (例えば、障害物のコース全体を正確に通り返し、ゴールラインでボールを置くと、5 点が与えられる。プレイヤーは正規のドリブルをし、障害物間を移動するときのボールのコントロールができていなければ、その障害物を正確に通過したとはみなされない。) プレイヤーの得点は、1 分間にいくつの障害物 (中間点) を正確に通過したかによって算出される。

設定

ボランティアはテストの運営を担当するが、テストに参加しているプレイヤーの邪魔をしないこと。ボランティアAは、ボランティアBが実際にデモンストレーションを行っている間に、本テストのやり方について説明する。ボランティアAはテストを受けるプレイヤーにボールを渡し、準備ができたことを確認した上で、「Ready (用意) “GO” (ゴー)」の合図をし、1分間にプレイヤーが何回コーンを通過したかを数える。ボランティアBとCは、予備のボールの後ろで待機し、ボールが外に出てしまいプレイヤーが予備のボールを使った場合に、外に出たボールを取り、所定の場所に置き換える。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運営、その持ち場のみを管理する。

2. BSAT - プリメーターシュート



用具

ゴール、公式 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 個目は開始時にプレイヤーに与え、2 個目はボールが大きく逸れた時の予備とする。

テスト方法

時間：1回の試技につき1分間

プレイヤーはフリースローラインとレーンの左右どちらかの接点に立つ。プレイヤーは、ゴールに向かってドリブルし、2.75m (9ft) の円弧の外側で任意の場所からシュートする。このシュートは、点線で描いた 2.75m の円弧の外側からされなければならない。(この円弧はフリースロー制限区域の円周と交わる)。プレイヤーは(ゴールの成否にかかわらず)シュートしたボールのリバウンドを自分でとり、いったんドリブルで円弧の外側に出たから次のシュートをする。プレイヤーは、上記の要領でなるべく多くのゴールを1分間の中で決める。

得点方法

1分間のトライアルで、フィールドゴール1回の成功につき2点を得る。

設定

ボランティアはテストの運営を担当するが、テストに参加しているプレイヤーの邪魔をしないこと。ボランティアAは、ボランティアBが実際にデモンストレーションを行っている間に、本テストのやり方について説明する。ボランティアAはテストを受けるプレイヤーにボールを渡し、準備ができたことを確認した上で「Ready (用意) “GO” (ゴー)」の合図をし、1分間にプレイヤーが何回シュートを成功させたかを数える。ボランティアBは、予備のボールの後ろで待機し、ボールが外に出てしまいプレイヤーが予備のボールを使った場合に、外に出たボールを取り、所定の場所に置き換える。ボランティアC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運営のみ行い、その持ち場のみを管理する。

<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事務局にご連絡ください。