

## コーチ 2

### ラーニングポータル 動画内容(要約)

#### 動画①【ディビジョニングとは何ですか？】

ディビジョニングは、すべての競技能力レベルのアスリートに平等にスポーツの機会と成功のチャンスを与えるという理念に基づいている。正しくディビジョンを行い、誰もが真剣に競技できるようにすれば、アスリートだけでなく、観戦者にとっても充実した体験となる。ディビジョニングはスペシャルオリンピックスの競技において最も重要な部分である。これは、アスリートたちが同等の競技能力を持つ他のアスリートと競い合うことを保証するものであり、有意義な競技経験を提供する唯一の方法である。

ディビジョニング『スポーツルール総則』に詳細が記載

- ・性別、年齢、競技能力レベルを基に編成
- ・ディビジョン内の競技能力差が 15%以内(規則ではなくガイドライン)
- ・各ディビジョンの人数/チーム数 3~8 人/チーム

図の解説(例)

- ・25m 走 13 人のアスリートがエントリー
- ・予選タイムは 11.3 秒から 19 秒まで
- ・このグループで 15%以内の差になるように分けるには、3 つに分けなければならない

「GMS(Games Management System)」というソフトウェアは、質の高い大会運営のための強力なツールである。GMS の機能の 1 つは、競技のディビジョニングができる点だ。

ディビジョニングの 2 段階プロセス:

1. 記録・個人技能スコアを事前に提出(例:タイム、距離、アセスメント)
2. 実際の競技の中で競技能力を評価(例:予選の記録、採点、対戦結果)

記録(タイム、距離、スコア)を用いない競技の場合

- ・予選で、短時間の試合を行い、試合形式の中での競技能力が評価される

スペシャルオリンピックスでは、競技の公正性を守るために「マキシマムエフォートルール」が採用されている。これにより、決勝で予選より著しく良い成績を出すと、失格の可能性がある。コーチは、正確な記録の提出や、不適切な記録に対する事前報告(記録の修正)を通じて、公正なディビジョニングと失格回避に重要な役割を果たす。良いディビジョンを実現するには、コーチが選手の実力を正しく把握し、ベスト記録を事前に提出することが不可欠である。

ディビジョン内の人数／チーム数が 3 以下だった場合

- ・年齢グループの統合、競技能力範囲の調整(15%から拡大)、性別の統合
- ※年齢グループは『スポーツルール総則』に明記してある

図の解説(例) 25m 走

- ・問題点:4 つのディビジョンのうち 2 つが 2 人しかいない
- ・年齢グループをスコアに基づいて統合すると、すべてのディビジョンが少なくとも 4 人を含み、能力差も 15%以内におさまるようになる

まとめ

- ・ディビジョニングは、性別 → 年齢グループ → 競技能力の順で行われる
- ・良いディビジョニングは、スペシャルオリンピックス競技会の成功の鍵
- ・それぞれのアスリートに成功のチャンスがある有意義な競技経験を実現することが目標
- ・年齢や能力に大きなばらつきがある場合、ディビジョニングが困難になる場合もある
- ・ディビジョニングは技術だけでなく“芸術”でもあるとされるほど繊細な作業

## 動画②【ユニファイドスポーツ】

### ■ ユニファイドスポーツの基本理念

知的障害のある人とない人が同じチームで共にプレーすることで、友情と社会的包摂を促進する。楽しさ、スキルと才能の開発、前向きな態度、地域の活性化が支えとなっている。

### ■ 競技種目

チーム競技: サッカー、バスケットボール、バレーボール、ハンドボール等

個人競技(ペア・団体種目): テニス(ダブルス)、卓球、バドミントン、ボウリング、ボッチ等

### ■ 3つのモデル構成

#### ① ユニファイドスポーツ・コンペティティブモデル

- ・知的障害のあるアスリートと知的障害のないパートナーが同数でチームを構成
- ・同程度の年齢と競技能力で構成し、競技に必要なスキルと戦術を持っている必要がある
- ・公式ルールを変更せず競技
- ・最低 8 週間の定期的なトレーニングが、競技会出場前に必要
- ・地域・世界レベルの国際大会への出場資格あり

#### ② ユニファイドスポーツ・プレーヤーデベロップメントモデル

- ・チームメイトは年齢が近いことが条件だが、能力差は許容される
- ・能力の高いプレーヤーがメンターとして能力の低い選手の競技スキルや戦術の習得を支援  
(※コーチではなく仲間として)
- ・ルールの一部改変可。すべてのプレーヤーが意義ある参加をできるようにする
- ・最低 8 週間の定期的なトレーニングが、競技会出場前に必要
- ・国内大会まで出場可能。

#### ③ ユニファイドスポーツ・レクリエーションモデル

- ・トレーニングや競技の要件はなく、地域レベルで実施
  - ・インクルーシブなスポーツ活動を楽しむことが目的
- 例: スポーツ体験、スポーツデー、学校や地域クラブでの教室やコース

### ■ ユニファイドスポーツの持続と推進のために

地域の学校・スポーツクラブ・自治体・大学・障害者施設・スポンサーなどと連携したネットワーク構築が重要である。これらのネットワークは、持続可能で包摂的な環境をつくり、パートナー・コーチ・審判の育成とリクルートにも欠かせない。

#### ■ コーチの役割と責任

ユニファイドコーチはチームを形成し、機能させる責任を持つ。コーチはインクルージョンと意義ある参加を促進するファシリテーターである。すべての選手に対し、公平な態度と権限を持ち、自らはプレーヤーとして参加しない。

#### ■ コート外での交流活動

インクルージョンとチームビルディングは、競技以外の活動でも育まれる。

例: バーベキュー、週末旅行、映画鑑賞など

「私たちと一緒に“ユニファイド”でプレーしましょう！」

### 動画③【意義ある参加】

「意義ある参加(Meaningful Involvement)」の原則は、すべてのプレイヤーが自分のスキルと能力でチームに貢献できる機会を保障する。

3つのモデルに共通して重要なこと:

すべてのチームメイトが、

- 自身の才能とスキルを活かす
- 価値ある役割を担う
- 安全にプレーできる(けがのリスクが低い)

前向きなチームの雰囲気があつてこそ、真の社会的包摂(インクルージョン)が可能となる。新しいチームは、レクリエーションモデルやプレイヤーデベロップメントモデルからスタートするのが望ましい。これは、コンペティティブモデルに求められる高い要件や期待を避けつつ、チーム形成を容易にするためである。そこから、個々の選手の成長とチーム全体の発展へとつなげていくことができる。

### 動画④【ヤングアスリートとは何ですか?】

知的障害のある子どもたちは、世界で最も無視され、困難な状況に置かれている人たちのひとつである。

障害のある子どもたちの80%は、開発途上国に住んでいる。

開発途上国における障害のある子どもたちの90%は、学校に通っていない。

多くの知的障害のある子どもたちは、重要な幼児期プログラムへの参加が限られている。

知的障害のある人々は、一般と比べて、予防可能な二次的な健康問題のリスクが40%高い。

しかし、スペシャルオリンピックスのヤングアスリートを通じて…

スペシャルオリンピックスは、知的障害のある子どもたちに遊びの機会を提供し、身体活動、友情、そして楽しさにあふれた人生を送れるよう支援している。

IKEA財団の「Let's Play for Change」キャンペーンによって、バングラデシュ、インド、パキスタン、タイにおいて、知的障害のある子どもたちと知的障害のない子どもたちが、スペシャルオリンピックスを通じて、人生を変える遊びの力を体験している。

#### **動画⑤【MATP とは何ですか？】**

MATP(Motor Activities Training Program:モーターアクティビティズトレーニングプログラム)は、スペシャルオリンピックスを通じて世界中に広がっているプログラムである。これは、スペシャルオリンピックスの競技レベルでの参加が難しい、重度の知的障害のあるアスリートを対象としている。

MATP は重要である。なぜなら、このような人たちにも力があり、スキルがあり、それを向上させることができ、そして実際に「自分たちにもできるのだ」と社会に示すことができるからである。