



バスケットボール 個人技能 競技公式ルール

Special Olympics





目次

1.	適用するルール	3
2.	公式種目	3
3.	個人技能競技	3
3.1	レベルⅠ :	3
3.7	レベルⅡ :	7
4.	チームスキルバスケットボール	11
4.1	用具	11
4.2	設定	11
4.3	ルール	12
4.4	得点方法	12
5.	コートと設備	12
5.1	バスケットボール	12
5.2	バスケット	13
6.	スコアカード	13



1. 適用するルール

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>)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I章 総則と矛盾する場合以外はFIBAあるいは国内競技団体(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I章 総則

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。

2. 公式種目

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。

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。

- スピードドリブル
- 個人技能競技
- チームスキル競技
- チーム競技(5対5)
- ハーフコート競技(3対3)
- ユニファイドスポーツ®: チーム競技(5対5)
- ユニファイドスポーツ®: ハーフコート競技(3対3)

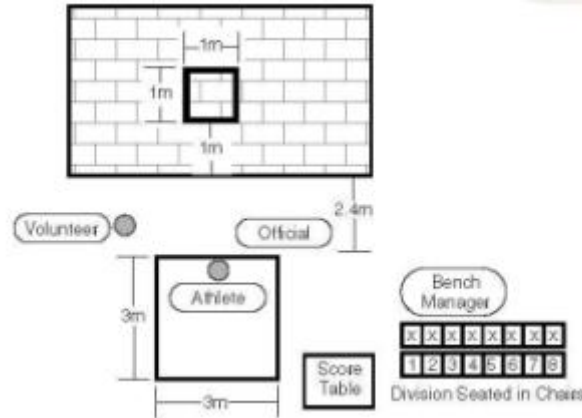
3. 個人技能競技

個人技能競技には2つのレベルがある。

3.1 レベルI:

レベルIの個人技能競技は、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。

3.1.1 種目 No.1 – ターゲットパス

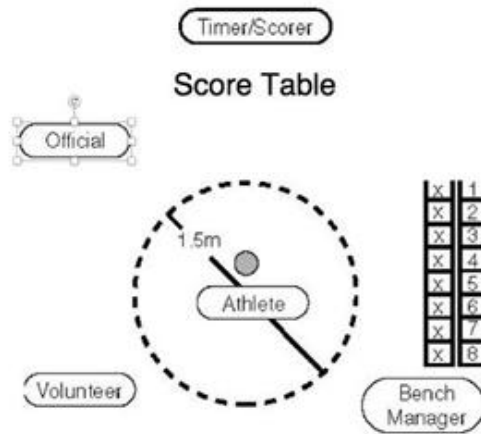


- 3.1.1.1 目的：アスリートのバスケットボールのパス能力を測定する。
- 3.1.1.2 用具：バスケットボール 2 個（女子とジュニアのディビジョンでは、円周 72.4cm(28 1/2 in)、重さ 510g~567g(18~20oz)の **6 号サイズ** ボールを代わりに使用できる）、平らな壁、チョークまたは床テープ、巻尺
- 3.1.1.3 方法：壁面に長さ 1 m(3ft 3 1/2in)四方の正方形をチョークまたはテープで描く。正方形の底辺は床上 1m(3ft 3 1/2in)の高さとする。その壁面から 2.4m(7ft)離れた床上には、3m(9ft 9in)四方の正方形を描く。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。
- 3.1.1.4 得点方法
 - 3.1.1.4.1 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。
 - 3.1.1.4.2 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。
 - 3.1.1.4.3 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。
 - 3.1.1.4.4 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。
 - 3.1.1.4.5 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。

3.2 スピードドリブルは 10 メートルドリブルの代替オプションとなる。スピードドリブルをオプションとして追加することで、移動に制限のあるアスリート（車椅子、歩行器、杖など）や 15 歳未満のアスリートが選択できるようになる。アスリートは登録フォームにどのオプションを選択するかを明記する必要がある、それに応じて競技区分が決定される。



3.2.1 Event #2: スピードドリブル



3.3 用具

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

3.4 設定：直径 1.5m（4ft11in）の円を描く。

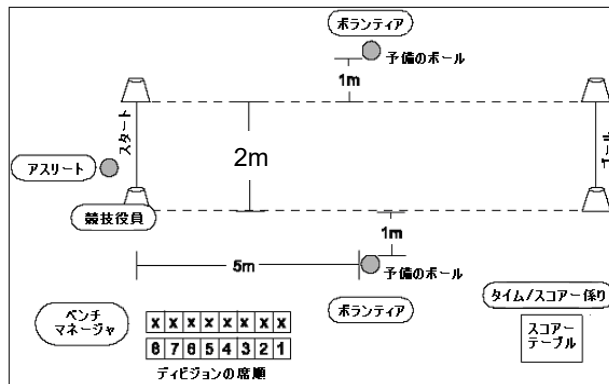
3.5 ルール

- 3.5.1 ドリブルは片手のみで行う。
- 3.5.2 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。
- 3.5.3 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。
- 3.5.4 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。
- 3.5.5 アスリートはドリブル中に円から出てはならない。
- 3.5.6 バスケット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。
- 3.5.7 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。

3.6 得点方法

- 3.6.1 60 秒間で、正規のドリブル 1 回に対して 1 点を得る。

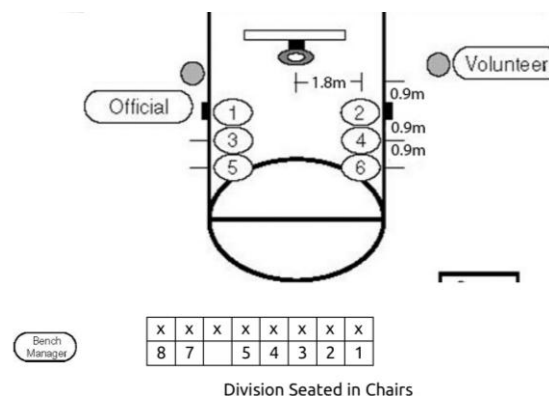
3.6.2 種目 No.2-10m ドリブル



得点換算表	
時間(秒)	得点
0-2	30
2.1-3	28
3.1-4	26
4.1-5	24
5.1-6	22
6.1-7	20
7.1-8	18
8.1-9	16
9.1-10	14
10.1-12	12
12.1-14	10
14.1-16	8
16.1-18	6
18.1-20	4
20.1-22	2
22.1 以上	1

- 3.6.2.1 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。
- 3.6.2.2 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 2m 幅のレーンの外へ出た時は、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。
- 3.6.2.3 得点方法
- 3.6.2.3.1 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。
- 3.6.2.3.2 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。
- 3.6.2.3.3 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。
- 3.6.2.3.4 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）。

3.6.3 種目 No.3 - スポットショット

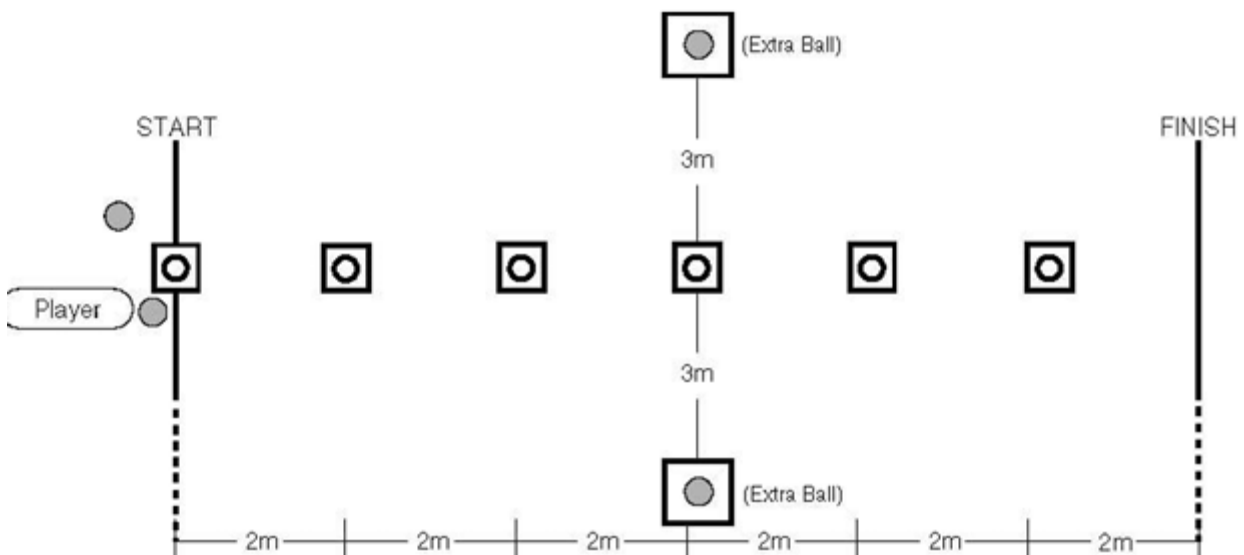


- 3.6.3.1 目的：アスリートのバスケットボールをシュートする能力を測定する。
- 3.6.3.2 用具：バスケットボール 2 個（女子とジュニアのディビジョンでは円周 72.4cm(28 1/2in)、重さ 510g~567g(18~20oz)の 6 号サイズボールを代わりに使用できる）、床テープまたはチョーク、巻尺、バックボードのついた床上 3.05m(10ft)の正規のゴール（ジュニアディビジョンでは床上 2.44m(8ft)のゴールを使用してよい）。
- 3.6.3.3 6 つのスポットを床に描く。バスケットリングの前方ふちの真下の地点から測定する。アスリートは各スポットから 2 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。以下のようにスポットを描く。
 - 3.6.3.3.1 #1 & #2：左右に 1.8m(5ft 9in)コート中央方向に 0.9 m(2.95ft)の位置
 - 3.6.3.3.2 #3 & #4：左右に 1.8m(5ft 9in)コート中央方向に 1.8m(5.91ft)の位置
 - 3.6.3.3.3 #5 & #6：左右に 1.8m(5ft 9in)コート中央方向に 2.7m(8.86ft)の位置
- 3.6.3.4 得点方法
 - 3.6.3.4.1 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。
 - 3.6.3.4.2 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。
 - 3.6.3.4.3 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。
 - 3.6.3.4.3 フィールドゴールのショットで、バスケットをくぐり抜けずに、バックボードやリングに当たった場合には 1 点が与えられる。
 - 3.6.3.4.4 アスリートの得点は 12 回のシュートの合計点とする。
 - 3.6.3.4.5 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。

3.7 レベル II：

レベル II の個人技能競技は、12m ドリブル、キャッチ & パス、ペリメーターシュートの 3 つの種目から成る。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。

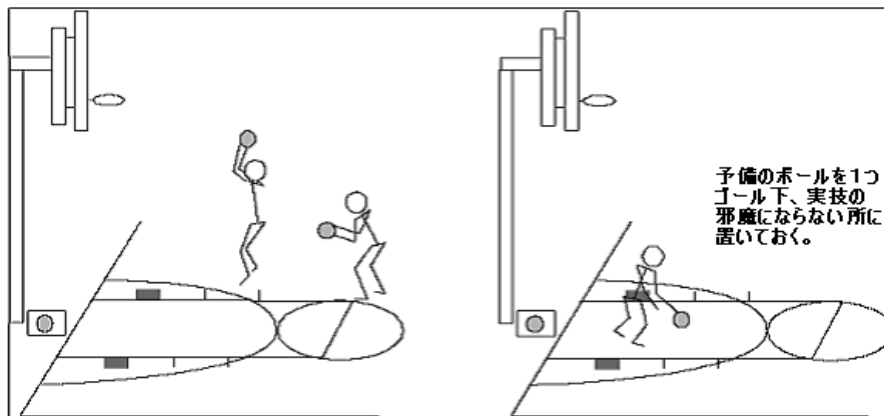
3.7.1 種目 No. 1 – 12m ドリブル



- 3.7.1.1 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。
- 3.7.1.2 用具：ゴール、公式 JBA フリースローレーン、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）後の 3 つはボールが大きく逸れた時の予備とする）
- 3.7.1.3 方法：

- 3.7.1.3.1 プレイヤーは全長 12m の間に 2m 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。
- 3.7.1.3.2 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。
- 3.7.1.3.3 最後の障害物（最終コーン）を通過したら、プレイヤーはコーンの周りをドライブし、左右交互にそれぞれの障害物を通過しながらスラロームドリブルをして戻る。プレイヤーはスタートラインを越えた後、スタートライン上のコーンをドライブするかまたは一旦ストップしてターンする。このプロセスを時間が告げられるまで繰り返す。
- 3.7.1.3.4 その他のボールは予備ボールとし、プレイヤーがボールを逸した場合に、取ってプレーを続けられるようにグラウンドに置いておく。
- 3.7.1.3.5 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時も時計は動き続ける。
- 3.7.1.3.6 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。
- 3.7.1.4 計時：1 回 60 秒
- 3.7.1.5 得点方法：アスリートが中間地点を通過するごとに 1 点が与えられる。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。プレイヤーは正規のドリブルをし、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。
- 3.7.1.6 設定
 - 3.7.1.6.1 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）」の合図を口頭で出し、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。
 - 3.7.1.6.2 ボランティア B と C は、予備のボールの後ろで立って待機し、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。

3.7.2 種目 No. 2 - ペリメーターシュート

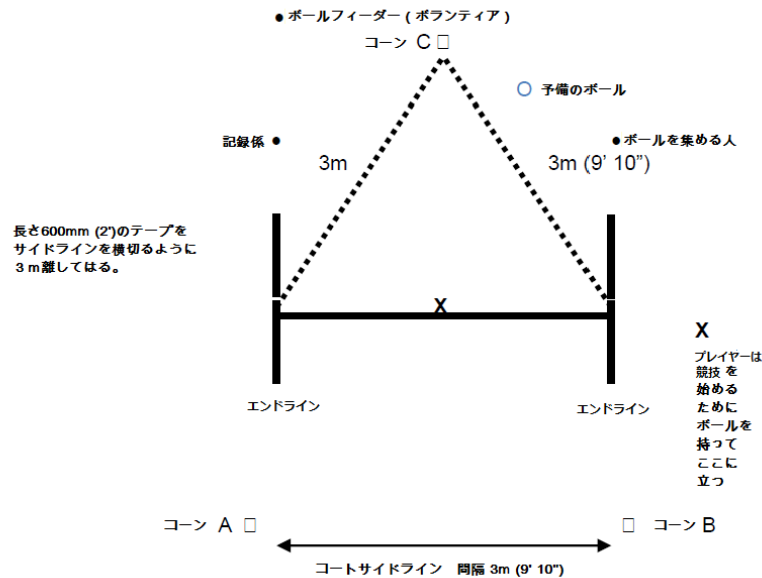


- 3.7.2.1 目的：アスリートのボールをシュートする能力を測定する。
- 3.7.2.2 用具：床テープ、セイフティコーン 6 個、バスケットボール 4 個（1 個目は開始時に



- プレイヤーに与え、他の 2 個はボールが大きく逸れた時の予備とする。
- 3.7.2.3 方法
- 3.7.2.3.1 プレイヤーはフリースローサークル内のフリースローライン沿いのどこかに立つ。
- 3.7.2.3.2 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）シュート後リバウンドしたボールを自分でとり、いったんドリブルで円弧の外側に出てから次のシュートをする。
- 3.7.2.3.4 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。
- 3.7.2.4 計時：1 回 60 秒
- 3.7.2.5 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。
- 3.7.2.6 設定
- 3.7.2.6.1 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。
- 3.7.2.6.2 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て、テスト直前に手を挙げて合図し、ローホイッスルを鳴らしてテストを開始し、プレイヤーが 1 分間に決めたフィールドゴールの本数を数える。
- 3.7.2.6.3 ボランティア B は、予備のボールの後ろで立って待機し、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。
- 3.7.2.6.4 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。

3.7.3 種目 No. 3 – キャッチ & パス



- 3.7.3.1 目的：アスリートのバスケットボールをパスする能力とキャッチする能力を測定する。
- 3.7.3.2 用具
- 3.7.3.2.1 コーン3つ、バスケットボール2個、床テープ、エア・ホーン（空気警報器）あるいはホイッスル、スコアベンチ、時計
長さ 600mm (2 ft) のテープ 2本をコートのサイドラインを横切るように 3m (9 ft 10 in) 離してコーンAとBの所に貼る。三角形ができる様に、サイドラインの各端から 3m 離れた所にコーンCを置く。
- 3.7.3.2.3 コーンAとBの間にテープで小さな×の印をつける。プレイヤーは競技を始める時にボールを持ってその位置に立つ。
- 3.7.3.2.4 ボールフィーダーは、コーンCの後ろに立つ。
- 3.7.3.2.5 予備のボールを1つコーンCの近くに置いておく。
- 3.7.3.3 方法
- 3.7.3.3.1 エア・ホーンまたはホイッスルの合図で、競技を開始する。プレイヤーはフィーダーにボールをパスし、素早くコーンAかBに移動する。
- 3.7.3.3.2 プレイヤーがエンドライン近づいたか到達するタイミングで、フィーダーはプレイヤーにボールをパスする。
- 3.7.3.3.3 プレイヤーはボールをキャッチする時、少なくとも片足はエンドラインを越えた位置になければならない。
- 3.7.3.3.4 プレイヤーはボールをキャッチした後、ボールをフィーダーにパスする。この時、片足か両足が床面に触れていても、両足が必ずエンドラインを越えた位置になければならない。
- 3.7.3.3.5 プレイヤーはボールをパスしたら、素早く反対側のコーンに移動し、次のパスをキャッチする。
- 3.7.3.3.6 プレイヤーは 60 秒間、パス、サイドラインに沿って移動およびキャッチを続ける。
- 3.7.3.3.7 技能の低いプレイヤーが競技する場合は、バウンスパスを用いることが認められる。
- 3.7.3.4 計時：1回 60 秒
- 3.7.3.5 得点方法

- 3.7.3.5.1 プレイヤーは、フィーダーにキャッチ可能なパスができた度に1点を得る。
- 3.7.3.5.2 プレイヤーは、ボールをハndlすることなくキャッチできた度に1点を得る。
- 3.7.3.5.3 プレイヤーがボールをパスまたはキャッチできなかった場合、得点は認められない。

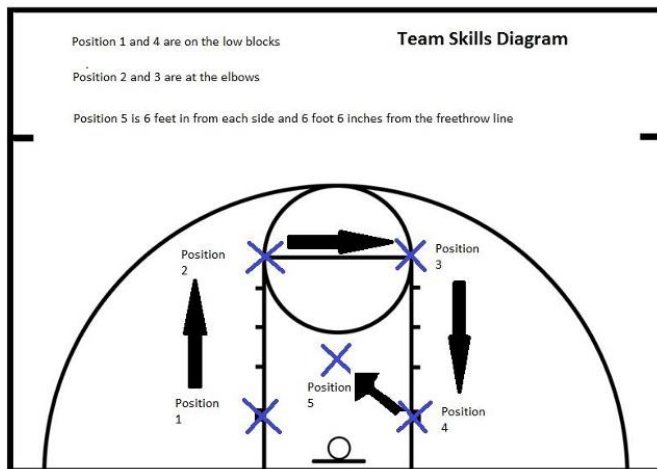
4. チームスキルバスケットボール

4.1 用具

- 4.1.1 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）。
- 4.1.2 巻尺
- 4.1.3 床テープまたはチョーク
- 4.1.4 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）。
- 4.1.5 スコア表
- 4.1.6 スコアボード

4.2 設定

- 4.2.1 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。
- 4.2.2 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。



・良いパスには1ポイント

（アスリートはボールを任意の方法でパスすることができる。バウンドパスは、バウンドが1回のみ許可される）および（ボールは受け取る選手の手が届く範囲内で投げられる）

・良いキャッチには1ポイント

これは、ボールをキャッチしようとする際にボールを落とさないことを意味する。（ルール 5.4.2 成功したキャッチには1ポイント

・バスケット成功で2ポイント。

（成功したフィールドゴールごとに2ポイント）

- ・1ラウンドあたりの最大得点は11ポイント。

- ・ラウンドは5回、ハーフでの満点は55点である。ハーフで55点以上を取ることはできない。

- ・ボールをポジション1から始め、ポジション2にパスし、それからポジション3にパスし、ポジション4にパスし、ポジション5にパスする。ポジション5がボールをシュートする。それが1ラウンドの終わ



りである。その後、全員が次のポジションに移動する。この時に交代を行うことができる。

4.2.3 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。

4.2.4 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。

4.3 ルール

4.3.1 競技責任者は先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チームがコートの上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。

4.3.2 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。

4.3.3 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。

4.3.4 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。

4.3.5 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。

4.3.6 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。

4.3.7 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。

4.3.8 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。

4.3.9 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。

4.3.10 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。

4.3.11 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。

4.3.12 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。

4.3.13 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。

4.3.14 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。

4.3.15 その後5分間のハーフタイムの休憩を取る。

4.3.16 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。

4.3.17 選手交代は、ラウンド間でのみ認められる。

4.3.18 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。

4.4 得点方法

4.4.1 正しくパスを出すとチームは1点を得る。

4.4.2 上手くキャッチするとチームは1点を得る。

4.4.3 シュートが決まるとチームは2点を得る。

1ラウンドのパスとキャッチ、シュートが全て成功すると、ボーナスとして1点を得る。

4.4.4 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。

最終的なチーム得点は10ラウンドの合計。最高得点チームが勝利チームとなる。

4.4.5 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。

5. コートと設備

5.1 バスケットボール

5.1.1 12歳以上の男性アスリートの競技では、サイズ7のボールを使用する。

(円周 749mm [29.5 in]~780mm [30.7 in]、重さ 567g [20 oz]~650g [23 oz])

5.1.2 12歳以上の女性アスリートの競技では、小さいサイズ6のボールを使用する。

(円周 724mm [28.5 in]~737mm [29 in]、重さ 510g [18 oz]~567g [20 oz])



バスケットボール 個人技能競技公式ルール スペシャルオリンピックス



5.1.3 12歳未満の全アスリート（男女共）の競技では、小さいサイズ5のボールを使用する。
（円周 686mm [27 in]~724mm [28.5 in]、重さ 397g [14 oz]~454g [16 oz]）

5.2 バスケット

5.2.1 バスケットはバックボード、リング、ネットから成る。

5.2.2 競技に際しては、リングの高さを通常床 3.05m (10ft) に設置する。

5.2.3 ジュニアディビジョンの競技では床 2.44m (8ft) に設置してもよい。

6. スコアカード

Basket: 10-foot 8 foot

SCORECARD (8-15 Age Group)

Ball:

Men's

Women's

SPOT SHOT		SUM OF 1 - 6
1 Point	No basket but ball hits backboard and/or basket	
2 Points	For spots 1 & 2	
3 Points	For spots 3 & 4	
4 Points	For spots 5 & 6	

SIX TRIALS – TWO SHOTS PER SPOT

SPOT 2		SPOT 4		SPOT 6		SPOT 5		SPOT 3		SPOT 1	

TARGET PASS			SUM OF 1 - - 5
	3 Points	Hits wall inside square	
	2 Points	Hits lines of the square	
	1 Point	Hits wall (not in or on square)	
	0 Points	Ball bounces before hitting wall	
	*Extra 1 Point	Controlled catch of rebounding ball	

FIVE TRIALS – Four Points Maximum Per Trial

1		2		3		4		5	
---	--	---	--	---	--	---	--	---	--



TEN – METER DRIBBLE	TWO TRIALS		BETTER OF 1 & 2
Minimum: 1 Point	1	2	
One second penalty for each illegal dribble			
See Time Conversion Table			

CONVERSION TABLE

TEN – METER DRIBBLE									
SECONDS	0 – 2	2.1 – 3	3.1 – 4	4.1 – 5	5.1 – 6	6.1 – 7	7.1 – 8	8.1 – 9	9.1 – 10
POINTS	30	28	26	24	22	20	18	16	14
SECONDS	10.1 – 12	12.1 – 14	14.1 – 16	16.1 – 18	18.1 – 20	20.1 – 22	22.1+	Incomplete	
POINTS	12	10	8	6	4	2	1	0	

Speed Dribble	Point	
Minimum: 1 Point per dribble	1	
60 second time trial		
One trial only		

TOTAL POINTS (Sum of 1 – 5 of all three events)



SCORECARD (16+ age group)

SPOT SHOT		SUM OF 1 – 6
1 Point	No basket but ball hits backboard and/or basket	
2 Points	For spots 1 & 2	
3 Points	For spots 3 & 4	
4 Points	For spots 5 & 6	

SIX TRIALS – TWO SHOTS PER SPOT

SPOT 2		SPOT 4		SPOT 6		SPOT 5		SPOT 3		SPOT 1	

TARGET PASS			SUM OF 1 – 5
	3 Points	Hits wall inside square	
	2 Points	Hits lines of the square	
	1 Point	Hits wall (not in or on square)	
	0 Points	Ball bounces before hitting wall	
	*Extra 1 Point	Controlled catch of rebounding ball	

FIVE TRIALS – Four Points Maximum Per Trial

1		2		3		4		5	
---	--	---	--	---	--	---	--	---	--

TEN – METER DRIBBLE	TWO TRIALS		BETTER OF 1 & 2
Minimum: 1 Point One second penalty for each illegal dribble See Time Conversion Table	1	2	

CONVERSION TABLE

TEN – METER DRIBBLE									
SECONDS	0 – 2	2.1 – 3	3.1 – 4	4.1 – 5	5.1 – 6	6.1 – 7	7.1 – 8	8.1 – 9	9.1 – 10
POINTS	30	28	26	24	22	20	18	16	14
SECONDS	10.1 – 12	12.1 – 14	14.1 – 16	16.1 – 18	18.1 – 20	20.1 – 22	22.1+	Incomplete	
POINTS	12	10	8	6	4	2	1	0	

TOTAL
POINTS
(Sum of 1 – 5
of all three
events)

--



SCORECARD: LEVEL 2

CATCH AND PASS	ONE TRIAL		POINTS
One point for each good pass One point for each good catch	Passes	Catches	

DRIBBLING	TRIAL	POINTS
1 point each time athlete reaches midpoint between two cones. One-Minute Trial	1	

PEBASKETETER SHOOTING		TRIAL	POINTS
2 Points Per Basket	One Minute Trial	1	
After a made or missed shot, the athlete must dribble anywhere outside the arc before attempting another shot. If the athlete does not dribble out before taking a shot, the basket does not count and the athlete must return to original rebound spot and dribble out before taking the next shot.			

TOTAL POINTS (Sum of all three events)



Team Skills Basketball Score Card

Team Name _____

Opponent's Name _____

Head Coach _____

Date _____

First Half

Rounds	Points	Bonus Points	Total Points		Rotation Order
1					#1
2					#2
3					#3
4					#4
5					#5
Tie Breaker					
First Half Total					

Second Half

Rounds	Points	Bonus Points	Total Points		Rotation Order
1					#1
2					#2
3					#3
4					#4
5					#5
Tie Breaker					
Second Half Total					
First Half Total					Opponent's
FINAL TOTAL					FINAL TOTAL

Score Keepers Name _____



チームスキルスコアリング

- ・チームは正しいパスごとに1ポイントを獲得する。
- ・チームは成功したキャッチごとに1ポイントを獲得する。
- ・チームは成功したフィールドゴールごとに2ポイントを獲得する。
- ・ボールのパスとキャッチの完全な成功ラウンドごとにボーナスとして1ポイントが与えられる。
- ・一つのチームが1ハーフで獲得できる最大ポイント数は55点。
- ・最終的なチームの得点は10ラウンドそれぞれの得点を加算して決定される。
- ・最も得点が高いチームが勝者である。
- ・規定時間内にチームが同点の場合、追加ラウンドが行われる。ラウンドで相手よりも多くのポイントを最初にスコアしたチームが勝者である。