

2 1 拓桃ボールリレー

I 競技の特性

1.スピードを競うボールリレー

一列に並んでボールを次々と手渡し、速くボールを運んだチームが勝利となる。年齢や障害の有無に関わらず楽しめるスポーツである。

本校では、中間地点と最終地点の2箇所にシュートコーナーを設置した。中間地点でシュートが入らないと、次のプレイヤーにボールを渡すことができない。また、最終地点では、シュートが入った時点でゴールとするルールを追加した。

2.正確さを競うボールリレー

一列に並んでボールを次々と手渡してゴールへ運ぶことは「スピードを競うボールリレー」と同様であるが、チームの1回目のタイムと2回目のタイム差がより少ないチームが勝利となる。

本校では、大腿骨や股関節の疾患・手術を行う児童生徒は「上体をひねる運動」が禁止されている。スピードを競うゲームでは、熱中して禁止されている動きをしてしまうことが考えられる。そこで、速さを競うことなく制限された運動の中でゲームができるよう考案した。

◇スピードを競うボールリレー

II 施設・用具

1.施設(図1)

移動式のゴール(バスケットリングなど)があれば、屋内・屋外問わず行える。

2.用具(図2) ※2チーム対抗戦の場合

(1)バスケットリング(移動式2台)

体育館等に設置されているリングをそのまま使うのもよい。

(2)ディスクゴルフバスケット(2台)

中間地点に設置。他のもので代用も可能。

(3)ボール(2個)

ドッジボール大の柔らかいボールが望ましい。

(4)審判旗(1本)

(5)掲示板, ストップウォッチ

2チーム同時に競技ができない場合に、1チームずつ行い、タイムを計測し掲示する時に使用する。

III 競技の方法

1.人数（チームの編成等）

2チーム以上の団体戦で行う。人数は、1チーム10人以上が望ましい。

2.競技の進め方と勝敗の決定

- (1)各チーム、並び順番を決定する。
- (2)審判の合図で先頭の選手からボールを手渡しする。
- (3)中間地点のシュート系の選手は、ディスクゴルフバスケットにシュートをする。シュートが入るまで何度もシュートをする。
- (4)シュートが決まったら、補助員がディスクゴルフバスケットからボールを取り出し次のプレーヤーに渡し、選手は隣のプレーヤーに手渡しする。
- (5)最終地点のシュート系の選手は、バスケットリングにシュートをする。シュートが入るまで何度もシュートをする。
- (6)最終地点でのシュートが成功した時点でゲームは終了。早く成功させたチームが勝ちとなる。

3.審判，補助員の役割

(1)審判

- ①各チーム準備ができたことを確認し、スタートの合図を出す。
- ②正確に手渡ししているかを確認し、反則をしたチームの負けを宣告する。
- ③ゴール地点で、どちらのチームが早くシュートを成功させたかを確認し、勝利チーム側に旗を揚げる。

(2)補助員

- ①選手がボールを落とした場合に拾う。手渡しが完全に完了していない時点で落球した場合には、手渡しした選手にボールを渡す。
- ②シュートが成功した場合には、ディスクゴルフバスケットからボールを取り出して、選手に渡す。

4.その他

(1)以下の反則はいずれも、その時点でチームの負けとなる。

- ①ボールを投げた場合
- ②手渡ししようとする動作が見られる前に、次の選手がボールを受け取った(奪い取るような動作)場合

(2)車椅子を使用していない選手は、椅子に座る。

IV その他

1.アレンジ

- (1)競技スペースが狭い場合には、直線ではなく、U字に選手を配置する。
- (2)複数チームが同時に競技できない場合には、1チームずつタイムを計測する。
- (3)体(車椅子)を後ろ向きにしたり、ボールを頭上から渡したりといった課題を難しくしていく。

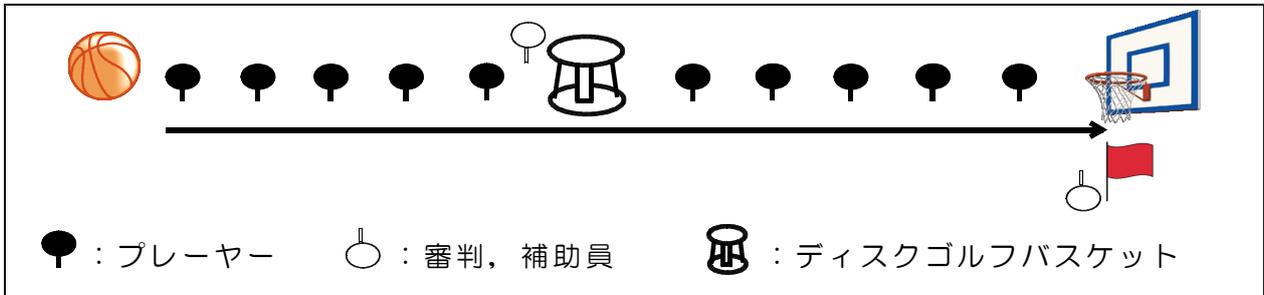


図1 コート全体



図2 用具(左:ディスクゴルフバスケット 右:バスケットリング)

◇ 正確さを競うボールリレー

II 施設・用具

1.施設(図4)

屋内・屋外問わず行える。

2.用具 ※2チーム対抗戦の場合

(1)カラーコーン(4個)

(2)リングバトン(2)(図3)

・ボールよりも握りやすく、片手でも扱うことができるため適している。

(3)審判旗あるいはホイッスル

(4)掲示板, ストップウォッチ

・掲示板は1回目の得点を提示するためのもので、ホワイトボードや画用紙などに記入しても良い。



図3 カラーコーン

III 競技の方法

1.人数（チームの編成等）

2チーム以上の団体戦で行う。人数は、10人程度、あるいはそれ以上が望ましい。

2.競技の進め方と勝敗の決定（2チームの場合）

- (1)各チーム、並び順番を決定する。プレーヤー同士の間隔は自由である。手渡しができる距離に保つ。また、必ずしも一直線上に並ばなくてもよい。
- (2)チームのリーダーはじゃんけんをし、先攻・後攻を決める。
- (2)審判の合図で先攻チームの先頭プレーヤーはリングバトンを隣のプレーヤーに手渡しする。上体をひねらないように片手で受け取りと手渡しを基本とする。例えば、右手で受け取った後は左手にバトンを持ち替えて次のプレーヤーに渡す。
- (3)後尾プレーヤーはバトンを受け取ったらカラーコーンに入れる。入ったことを確認した審判は、すぐにカラーコーンから取り出し、再び後尾のプレーヤーに渡す。
- (5)後尾プレーヤーは、バトンを含めてとは逆方向へ手渡しする。
- (6)先頭プレーヤーはバトンが戻ってきたらカラーコーンにバトンを入れ、ゲームは終了する。
- (7)審判はバトンが1往復したことを確認したら審判旗を掲げ、所要時間を掲示すとともにアナウンスをする。
- (8)次に後攻チームが(1)～(7)を行う。
- (9)各チームが1回目を行った後、先攻チームから2回目を行う。各チームが2回目を終え、審判は1回目と2回目のタイム差を計算し、タイム差の少ないチームの勝利を告げる。

3.審判、補助員の役割

(1)審判

- ①各チームの準備ができたことを確認し、スタートの合図を出す。
- ②スタートからゴールまで（1往復）のタイムを計測する。
- ③各チームが2回目を行った後、そのタイム差を計算し、勝敗を決定する。

(2)補助員

- ①プレーヤーがバトンを落とした場合に拾う。
- ②後尾プレーヤーがカラーコーンにバトンを入れたことを確認し、再び後尾プレーヤーにバトンを渡す。

4.その他

- (1)上体をひねる動きをしてしまった場合でも反則とはせず、適切な動きをアドバイスする。
- (2)時計やストップウォッチを見てプレーすることは禁止する。

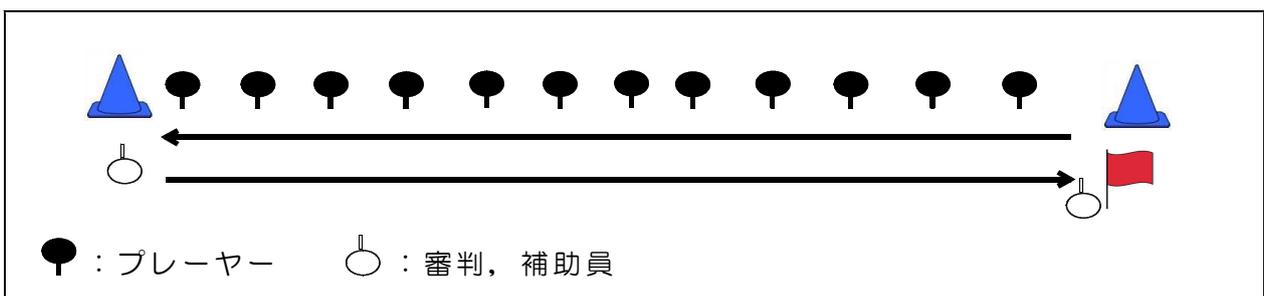


図4 コート全体