

1 7 オフェンスシュートボール

I 競技の特性

バスケットボールやサッカーで代表されるような、両チームが同じコート内で入り乱れ、ボールを奪い合うゲームである。ゲームの特性上、車椅子バスケットに見られるような接触プレイを回避するのは困難である。しかし、児童生徒の実態を考え安全面への配慮を優先しなければならない。そこで、対戦相手を安全面への配慮ができる教師とした。具体的には児童生徒が攻撃チーム、教師が防御チーム(鬼)となって活動する。攻撃チームは防御チーム(鬼)から何点取れるかを競い合う。

また、特別ゾーンを設け、ルールを工夫することで、介助が必要な児童生徒でも、自力や車椅子で活動できる児童生徒と一緒にプレイできるようにした。



II 施設・用具

1.施設

屋内外を問わずに行えるが、車椅子で活動する場合、フラットな地面やフロアが望ましい。

2.コート(図1)

10m×10mの正方形のコートを使用する。コート中央に直径3.6mのサークルを配置する。

※プレイヤーの人数によるのでコートの形、大きさはあくまでも目安と考える。

※サークルはバスケットボールのセンターサークルを利用している。

3.用具

(1)ボール

スポンジボール(ハンドボール程度の大きさ)などプレイヤーが扱いやすいボールであれば可。

(2)フライングディスクのゴール

(3)三角コーン

(4)ストップウォッチ

(5)得点板

III 競技の方法

1.人数(チームの編成等)

以下の例のように、攻撃チームと防御チーム(鬼)に分かれて対戦する。参加者の実態に応じて攻撃チームと防御チームの人数を調整する。

例 攻撃チーム(2人)対 防御チーム(1人)

攻撃チーム(3人)対 防御チーム(1人)

攻撃チーム(4人)対 防御チーム(2人)

攻撃チーム(5人)対 防御チーム(2人)

2.競技の進め方

ホイッスルの合図で、攻撃チームがボールを外野から味方にスローインする。パスを回して制限時間5分以内により多くゴールをねらう。防御チーム(鬼)はシュートをさせないようにボールを奪う。

3.攻撃側のルール

- (1) ボールを一人で保持できる時間は7秒までとする。
- (2) ボールを持って特別ゾーンに入ったり、特別ゾーンの中でボールをもらったりすることはできない。ボールを持っていない状態であれば、特別ゾーンの中を移動してもよい。
※車椅子の前輪が特別ゾーンの中に入っている程度では反則ではない。身体の半分以上、車椅子の半分以上が入っている場合は反則となる。
- (3) ルール違反(ファール)をした場合、防御チームの得点となる。

4.防御側のルール

- (1) 特別ゾーンに入ってプレイできない。
- (2) ルール違反(ファール)をした場合、攻撃チームのフリースローとなる。
- (3) 考えられるルール違反(ファール)：ホールディング、プッシング、ハッキング等。

5.その他のルール

- (1) 1ゲーム5分行う。
- (2) フリースローは特別ゾーンの外から2スロー行う(1スロー：1点)。
- (3) ヘルドボールになった場合は、攻撃チームのボールになり再度、外野からのパスで始める。
- (4) コート外にボールが転がって出た場合は、ボールが出た時点(ライン)から攻撃チームのスローインでゲームを開始する。
- (5) 防御チーム(鬼)は立ってプレイするか、車椅子に乗ってプレイするかを事前に決める。

6.介助が必要なプレーヤーに配慮されるルール

- (1) 車椅子を自分で動かさないなど介助が必要なプレーヤーは、介助者に車椅子を押しってもらうことができる。
- (2) 車椅子を自分で動かさないなど介助が必要なプレーヤーは、特別ゾーンの中でパスをもらったり、シュートをしたりできる。

7.介助者のプレイに関するルール

- (1) 介助者は片手を車椅子に触れた状態でパスやキャッチやシュートをする。
- (2) 介助者は介助するプレーヤーにボールを渡してからでないとパスやシュートはできない。

8.勝敗の決定

- (1) 2ゲーム行い、攻撃チームと防御チーム(鬼)のそれぞれのポイント合計数で勝敗を決定する。

IV その他

1.個に対する配慮(工夫点)

病弱の児童生徒でCVカテーテル挿入患者は、ボールをキャッチする活動が制限されているので、シュートやパス専門にするなどルールを工夫する必要がある。

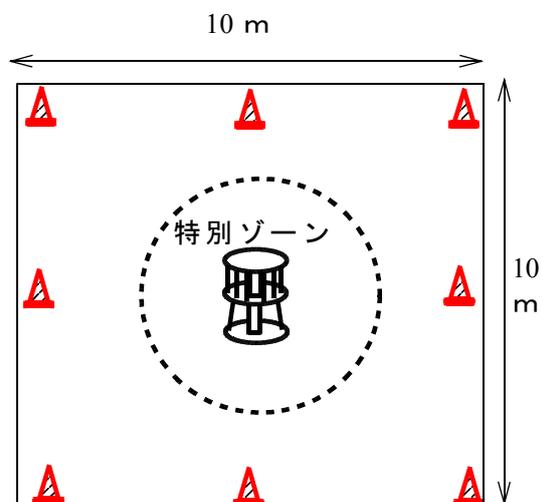


図1 全体図