

## バレーボール

スペシャルオリンピックスのバレー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レー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（SO）は国際バレーボール連盟（FIVB）のルール（参照：<http://www.fivb.org/TheGame/Rules.htm>）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レーボール公式スポーツルールおよびスポーツルール総則第I章と矛盾する場合以外はFIVBあるいは国内バレーボール連盟（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レー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 スポーツルール総則

[http://www.son.or.jp/pdf/athlete/program/rule/general\\_rules.pdf](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、あらゆる競技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. ジャグル
2. パス
3. トスとヒット
4. 個人技能競技
5. チームスキル
6. チーム競技
7. ユニファイドスポーツ®チーム競技
8. モディファイドチーム競技

### セクションB－コートと用具

1. サービスラインはネットに近づけることが出来るが、センターラインから少なくとも4.5m（14ft 9in）は離れていなければならない。

注：スペシャルオリンピックスの世界大会においては、変更はない。

2. ネットの高さ：
  - a. 男子、および男女混成の競技—2.43m (7ft,11 5/8in)
  - b. 女子の競技—2.24m (7ft,4 1/8in)
  - c. ユニファイドスポーツ@競技—男子及び男女混成は 2.43m (7ft,11 5/8in)  
女子は 2.24m (7ft,4 1/8in)
  
3. ボールはより軽量で、レザー仕様の改良されたものを使用出来る。その場合、ボールの円周は 81cm (32in) 以下、重量 226g (8oz) 以下の公認球の規格になるべく近いものであること。スペシャルオリンピックスの世界大会では指定された標準規格ボールのみ使用される。
  
4. 公式コートサイズ：18m×9m とし、コート全周囲に最低 3m 幅のフリーゾーンを設ける。スペシャルオリンピックスの世界大会では、サイドラインから最低 5m、エンドラインからは最低 8m のフリーゾーンを設ける。
  
5. 選手のジャージには 1～99 の番号が付いていなければならない。スペシャルオリンピックス世界大会の場合、選手のジャージには 1～20 の番号が付いていなければならない。
  
6. 胸の番号は、最低高さが 10cm (4")、背中の番号は、最低高さが 15cm (6") なければならない。
  
7. 要求されてはいないが、チームキャプテンはジャージの胸の番号に下線を 1 本付けることが奨励されている。

## 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、競技会の前にバレーボール技能評価テスト (VSAT=Volleyball Skills Assessment Tests) の基準に従い、登録している各選手のサーブ、アンダーハンドパス、スパイク、バンプセットの 4 つのスコアを提出しなければならない(このテストは選手、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。VSAT に関しては、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競技能力が高い 6 名の選手を選び、名簿上で名前の横に星印をつける。
- 3) “チームスコア” は上位 8 名の選手の VSAT スコアを合計し、8 で割った数字を記載する。
- 4) VSAT チームスコアにより、チームの一次ディビジョニングが行われる。
- 5) ディビジョニングを決定するためにグループ分けのプロセスが行われる。この過程における提案として以下の 3 点が挙げられるが、これに限定されるものではない。

い。

- a) ディビジョニングでは、各チームは少なくとも1セットの中で5分以上プレイを続けるもしくは、10点先取のセットに参加する。各チームはメンバー全員を出場させなければならない。
- b) ディビジョニング確定のため、予選リーグを行う。
- c) 競技会責任者は、競技委員会が定めた最低限の時間もしくは得点の範囲で、全登録選手がディビジョニングの試合に参加するよう促すこと。

### リベロ選手

- a. どのチームもマッチ毎にリベロ選手を2名指名することができる。リベロ選手が怪我で続行不可能な場合には、特別ルールが設けられている。各マッチのセット毎のラインナップリストに、6名のスターティングメンバーの番号と、リベロ選手の番号を記載しなければならない。リベロ選手は、コート上で容易に区別できるように、チームの他のメンバーのユニフォームとは異なる対照的な色、もしくはデザインのものを着用しなければならない。

リベロプレイの行動制約：

リベロ選手は後列のどの選手とも交代することができる。ただし、ユニファイドスポーツ®チーム競技において、交代相手がアスリート同士、パートナー同士と決まっている場合は除く。リベロ選手はバック選手としてのプレイのみ許可され、ボールがネットの上端より完全に高い位置にある場合、コート内、およびフリーゾーンを含むどの位置からでもアタックを打ってはならない。どの選手も、フロントゾーンにいるリベロ選手がオーバーハンドパスで上げたボールは、ネットの上端より高い位置にあってもアタックを打ってはならない。リベロがフロントゾーンより後方で同様に上げたボールの場合は、自由に打つことができる。

リベロ選手の交代：

リベロ選手がバックゾーンの選手と交代する場合は、選手交代としてカウントされない。また、交代の回数は制限されない。リベロ選手がコートから出る時は、入る際に交代した選手とのみ交代することができる。

交代は、試合開始時の副審によるラインナップの確認が終わった後、または主審がサーブのホイッスルを吹く前で、アウトオブプレイの間のみ認められる。

- b. 競技会における FIVB ルールからの変更点
  - 1) 時間制限がある場合は、各試合 30 分としてもよい。
  - 2) 複数の交代については、以下のように認められる（リベロ選手を除く）。
    - a) チームに認められている 12 回の交代回数以内であれば、交代による個人

の出場回数に制限はない。

- b) 1セットにつき、各チーム 12 回までとする。
- c) 1つのポジションへの交代選手数に制限はない。
- d) スターティングメンバーの選手は交代後に再びゲーム（試合）に戻ることができるが、セット開始時にいた自分のポジションと同じポジションに入らなければならない。同様に、そのセットで交代した選手も再びゲーム（試合）に戻ることができるが、それまでプレイしていたポジションと同じポジションに入らなければならない。

3) ベンチからのコーチング

- a) コーチは、試合の進行を妨げることがなければ、ベンチを立てて動き回ることが許される。ただし、エンドラインの後ろからのコーチングは禁止とする。
- b) コーチは交代のために選手を誘導することが許される。
- c) コーチは、選手交代の要求を出すことが許されている。この要求は、選手がまだ選手交代エリアに入っていなくても、審判によって認可される。
- d) 両チームのコーチは、試合終了後、スコアシートに結果確認のサインをしなければならない。

- 4) 軽微な反則については、イエローカードが出される前に、まず口頭で警告する。それ以降は、イエローカードがチームに対して与えられる。イエローカード以降の警告はレッドカードに引き上げられ、ペナルティーポイントとサーブ権が相手チームに与えられる。また、イエローカードとレッドカードが一緒に提示された場合は、そのセットから退場しなければならない。また、イエローカードとレッドカードが別々に提示された場合は、試合失格となる。

c. 基本グラウンドルール

1) 選手

- a) どの試合も、6名の選手で開始される。スペシャルオリンピックスの世界大会以外の大会においては試合中に選手が負傷して退場となり、チームが5名に減った場合、チームは大会への参加を5名で続行できる。ただし、4名以下で試合を続けてはならない。
- b) ユニファイドスポーツ®チームは、アスリート3名とパートナー3名で構成される。ただし、酌量すべき事情がある場合、競技会責任者はユニファイドスポーツ®の精神に反しないと判断できれば、アスリートの数をパートナーの数より多くすることを認めてもよい。
- c) チームの登録選手は、交代選手を含め12名を超えてはならない。

2) サービス

- a) 各セットの最初のサーブは、バックライトの選手が行う。その後フロント

ライトの選手がバックライトに移動する。レシーブから始めるチームは最初のサイドアウトでローテーションをする。

- b) 反則するまで、もしくはセットが終了するまで、チームのサーブ権は継続する。
- c) サーブ権のあるチームが反則した場合、相手チームにサーブ権が移る。ボールを与えられたチームは、時計回りに1つポジションをローテーションする。
- d) コイントスに勝ったチームは、サーブかレシーブの選択もしくはコートを選択ができる。第3または第5セットを行う場合、再度コイントスを行い、同様の選択をする。
- e) サーブはサービスゾーンより行う。ボールに接触した時に、ラインを踏んだり、越えたりした場合は反則となる。
- f) サーバーは主審のサービス合図のホイッスルから8秒以内にボールを打たなければならない。

### 3) プレイ

- a) ボールは身体の中の部分で打ってもよい。
- b) ネットを越えて相手側コートにボールを返すまでに、チームは3回より多くボールに触ってはならない（ブロックでボールに触れた場合は3回の内の1回にはカウントされない）。
- c) 脚以外の身体の一部がネット上部の白帯より下の部分に触れたり、センターラインを完全に越えたりした場合でも、その事により試合に支障が生じないのであれば、反則にはならない。しかしながら、ボールプレイ中にネットの上部の白帯に触れたり、センターラインを片足あるいは両足で完全に越えたりした場合は反則とみなされる。
- d) ボールが天井に当たった場合は、ネットを越えていなければ打ち上げたチームのボールとし、プレイを続行できる。
- e) 横や後ろの壁に当たったボールはアウトとみなされる。
- f) ライン上に落ちたボールはインとみなされる。
- g) 反則しなければ、どのような方法でサーブを返してもよい（反則なしに強いサーブを返すには、アンダーハンドパスが非常に望ましい）。

### 4) 交代

- a) 選手はFIVBルールに従い、ポジションによって交代しなければならない。（ただし、リベロ選手を起用する場合は除く）。
- b) リベロの交代：アスリートはアスリート同士、パートナーはパートナー同士の交代のみ許可される。

### 5) 得点

- a) 試合は3セット中2セット、または5セット中3セットを先取したチーム

の勝利とする。1セットマッチは2点のアドバンテージで15点（もしくは25点）以上得点したチームの勝ちとなる。15点セットマッチの場合、どちらかのチームが8点を入れた時点でコートチェンジし、25点セットマッチの場合、13点の時点でコートチェンジとなる。1対1、または2対2の同セット数の場合、勝敗決定セット（3セット目、または5セット目）を行い、ラリーポイント制で15点を獲得した方が勝利とし、ポイントキャップ制はとらない。なお、どちらかのチームが8点を入れた時点でコートチェンジする。

- b) 1セットは最低2点差をつけて25点を先取したチームが勝ちとなる（第3、第5セットで勝敗を決する場合を除く）。24対24の同点の場合は、2点差となるまで続行する。予め3セットマッチと定められている場合は、3セット全てで勝敗がつくため、第3セットは勝敗決定セットとはされず、25点までプレイする。
- c) 一方のチームがサーブを失敗したり、ボールを返せなかったり、あるいはその他の反則を犯したりした場合、相手チームがラリーを勝ち取り1点を得る。サーブを打ったチームがそのラリーを勝ち取った場合は、1点を得た上で続けてサーブを打つことができる。レシーブをしたチームがラリーを勝ち取った場合、1点を得た上でサーブ権を獲得する。
- d) サーブされたボールがネットに触れて相手コートに入った場合はプレイ続行とし、レシーブ側のチームは3プレイの内に相手チームにボールを返さなければならない。
- e) 同点の場合、FIVB国際得点システム（マッチ、セット、得点率に基づく）が適用される。

## 6) 審判

- a) 審判は、当該ルールの解釈について全権限を有する。疑問がある場合は、大会責任者が相談に応じるものとする。
- b) ホールディングの判定は、アスリートの技能レベルに応じてなされる。
- c) 各コートの後方の左の角に、最低2名の線審を対角となるように配置する。線審はそれぞれ割り当てられたエンドライン、もしくはサイドラインに対し、ボールがインであるかアウトであるかを判断する責務を持つ。加えて、主審のくだしたネット判定が適当であるかどうかを判断する。試合によっては線審を4名起用することも可能である。この場合、エンドラインに2名、サイドラインに2名配置する。
- d) 審判の資格  
各レベルの競技において、考慮すべき最低必要条件がある。各レベルの競技に合わせて、より高い資格の審判が望ましい。

#### **世界大会：**

最低必要条件：全国認定書か、国内バレーボール連盟(NGB)より授与された同等の最高レベル技能資格。国際バレーボール連盟の International Arbitr [国際主審] の資格が望ましい。

#### **リージョナルゲーム：**

最低必要条件：全国認定書か、国内バレーボール連盟(NGB)より授与された同等の最高レベル資格が望ましい。

#### **国内大会：**

最低必要条件：全国認定書か、国内バレーボール連盟(NGB)より授与された同等の資格。もしくは、ジュニアナショナルか国内バレーボール連盟(NGB)より授与された同等のテクニカル資格でも可。

#### **国内大会より下のレベルの競技会：**

最低必要条件：審判は全員が国内バレーボール連盟(NGB)より認定(どのレベルでも可)を受けているものとする。

### **2. ユニファイドスポーツ® チーム競技**

- a. 名簿に記載されるアスリートとパートナーの数は同じでなければならない。
- b. 競技に参加するアスリートとパートナーの数はいかなる場合もそれぞれ3名の枠を超えてはならない。これに違反した場合は失格となる。
- c. 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を含まなければならない。
- d. サーブを行う順序や、サーブ時のコート内のポジションは、アスリートとパートナーが交互となるようにする。
- e. サーバーが連続して3点を獲得した場合、そのサーバー側のチームはローテーションをし、次のサーバーに交代してサーブを続ける。

### **3. モディファイドチーム競技**

- a. ディビジョニング
  - 1) ヘッドコーチは、競技会の前に登録している各選手のオーバーハンドパス、サーブ、およびパスの3つ(VSATではなく、個人技能競技種目)のスコア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競技能力が最も高い6名の選手を選び、名簿上で名前の横に星印をつける。

- 3) “チームスコア”は上位8名の選手のVSATスコアを合計し、8で割ったものとする。
- 4) 個人技能競技のチームスコアにより、チームの一次ディビジョニングが行われる。
- 5) ディビジョニングを決定するのにグループ分け用のゲームを行う。
  - a) ディビジョニングのラウンドでは、各チームは少なくとも5分以上の試合、もしくは10点先取の試合（いずれか早い方）を1試合以上行う。
  - b) 各チームはメンバー全員を出場させなければならない。

b. 競技会適用事項

- 1) コートは幅7.62m (25ft)、長さ15.24m (50ft)に変更してもよい。
- 2) ネットの高さは2.24m (7ft,4 1/8in)以上とする。
- 3) ボールはより軽量で、レザー仕様の改良されたものを使用してもよい。ボールのサイズは円周81cm (32in)、重量226g (8oz)以下とする。
- 4) 1人のサーバーが3点続けて得点した場合、そのサーバー側のチームはローテーションをし、次のサーバーに交代してサーブを続ける。
- 5) サイドライン上のアンテナは設置したままにしておく。
- 6) 地区競技会においてのみ、競技オーガナイザーが勝敗決定セットの最中にコートチェンジを行なわいという決定をくだすことができる。

c. 基本グラウンドルール

前述のチーム競技に準じる。

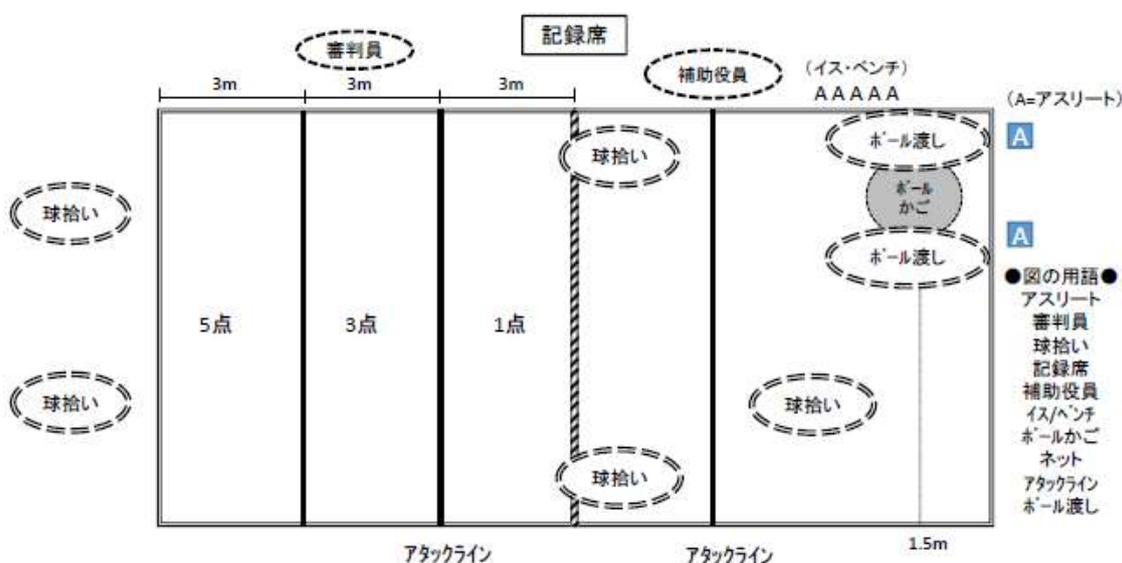


ルを 10 回受ける。アスリートは、両手を頭上にあげ、ネットから 2m、サイドラインから 2m のコート前方左のポジションに立っているターゲットに向けてボールをトスする。トサーからのトスが低く、アスリートがトスできない場合は、やり直しする。目標はそれぞれのトスの軌道の一番高い地点がネットより高く上がるようにすることである。

#### 4) 得点

ターゲットへトスされたボールの軌道の一番高い地点が計測される。アスリートは、自らの頭上 1m (3ft, 3 1/3in) の高さにボールを上げれば 1点、ネットより高く上げれば 3 点を獲得する。ただし、不正な打ち方、頭の高さより低いトス、ボールがネットを越えた、あるいはボールがコートの外に出た場合は 0 点となる。アスリートの最終スコアは、10 回の試技の合計点になる (高さを評価するため、審判は椅子の上に立つことを推奨する)。

### 個人技能種目 種目 #2 : サーブ



(球拾いは、ボールかご近くにいるボール渡しにボールを転がして返す。)

#### 1) 目的

アスリートがネットを越えて、相手コートにバレーボールをサーブできる能力を評価する。

#### 2) 用具

長さ 18m (59ft)、幅 9m (29ft 6in) の規定サイズコート、バレーボール 5 個 (改良されたものでも可)、ネット、支柱、アンテナ、巻尺、ラインテープまたはチョーク、ボールかご。

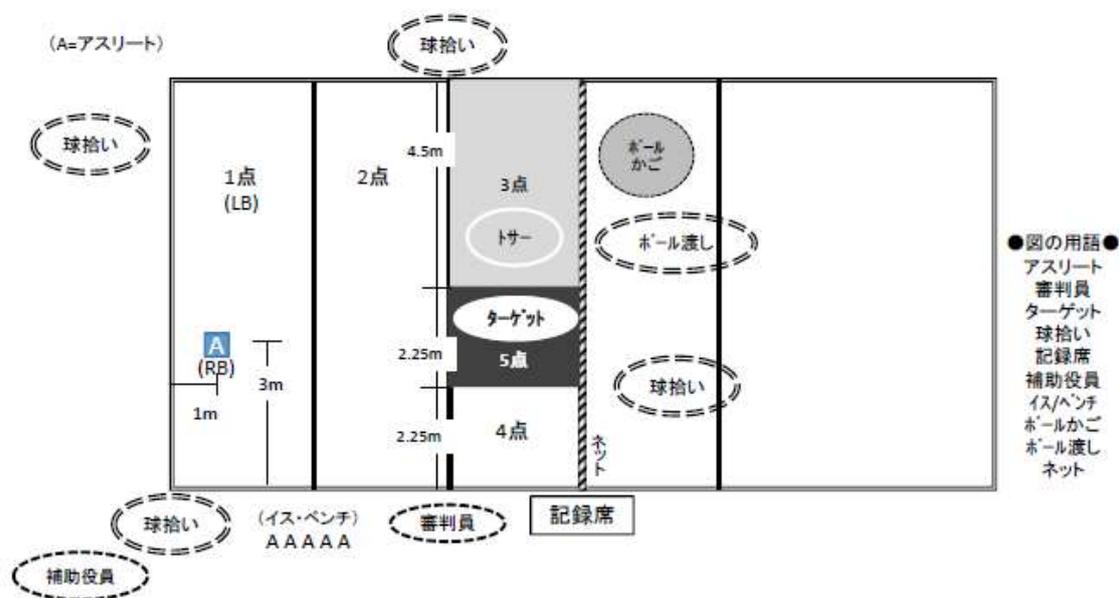
3) 方法

アスリートは、エンドラインから 1.5 メートル前の地点に立ち、相手コートに 1 回ずつ、計 10 回サーブをする。

4) 得点

アスリートの相手側のコートを幅 3m のエリアに 3 等分する。各エリアはそれぞれ得点が異なる。アスリートのスコアは 10 回の試技の合計点となる。ボールがライン上に落下した場合、得点は高い方のエリアの点数を採用する。

個人技能種目 種目 #3 : パス (アンダーハンドパス)



1) 目的

アスリートのアンダーハンドパスの正確さ、高さ、確実さの能力を評価する。

2) 用具

長さ 18m (59ft)、幅 9m (29ft6in) の規定サイズコート、バレーボール 5 個 (公認球でなくても可)、ネット、支柱、アンテナ、巻尺、ラインテープまたはチョーク、ボールかご。

3) 方法

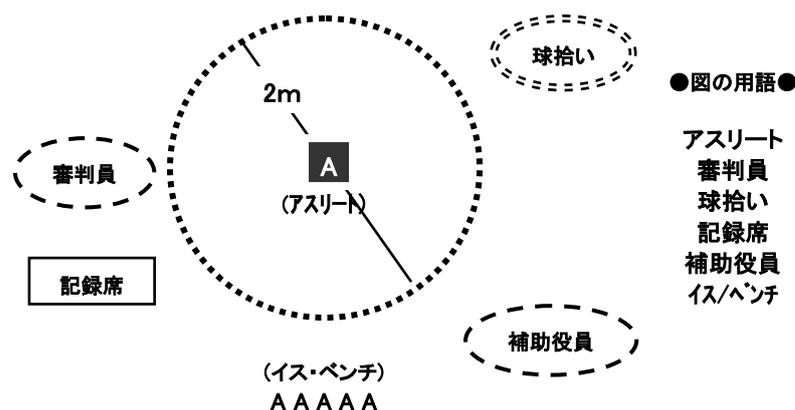
アスリートはサイドラインから 3m (9ft,10in)、エンドラインから 1m (3ft,3 1/3in) のライトバックのポジションに立つ。同じ側のコートの前列中央のネットから 2m (6ft,6 3/4in) の位置にいるトサー (コーチもしくは審判) が、アスリートに両手でオーバーハンドトスをあげる。アスリートはそのボールをレシーブし、同じコート内のネットから 2m、トサーと反対側のサイドライ

ンから 4m (13ft, 1 1/2 in) 離れて頭上に両手を上げて立っているターゲットに向けてパスをする。ターゲットエリアには、エリアごとの得点がフロントコートに表示されている。この種目は、左側サイドラインから 3m、エンドラインから 1m のレフトバックの位置においても、繰り返し行う。

#### 4) 得点

最高得点を獲得するためには、少なくともパスの軌道の一番高い地点がネットより高い位置になければならない。ボールがライン上に落下した場合、得点は高い方のエリアの点数を採用する。パスがネットより低い時は、落下した位置にかかわらず得点は 1 点とする。最終スコアはライト・レフトバックそれぞれの位置で 5 回ずつ行った試技の得点を合計した点数とする。各パスの高さを評価するため、審判は椅子の上に立つことを推奨する。

### 5. バレーボールジャグリング



#### a. 用具

- 1) 周囲 60cm (24in) のビニールボール、もしくは 81cm (32in) の改良されたレザー仕様のバレーボール。ただし重量 226g (8oz) 以下とする。
- 2) ストップウォッチ
- 3) 巻尺
- 4) ラインテープまたはチョーク
- 5) ホイッスル

#### b. 準備：床に直径 2m (6ft, 6 3/4in) の円を描いておく。

#### c. ルール

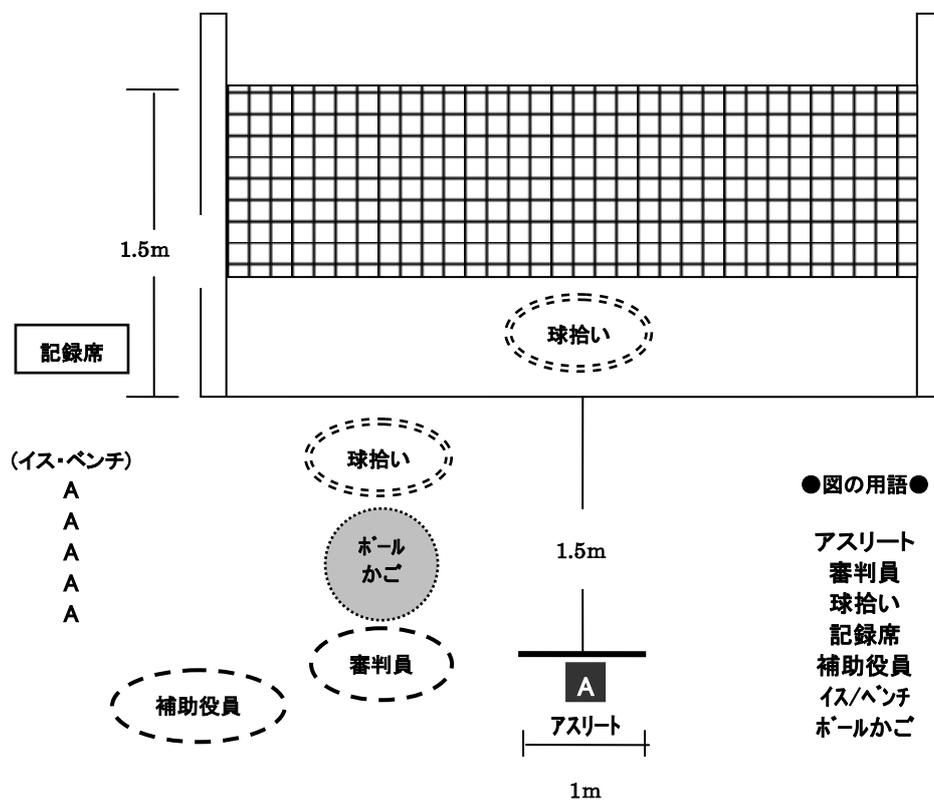
- 1) まずアスリートは円の中央にボールを持って立った状態、もしくは座った状態で始める。
- 2) アスリートはホイッスルの合図で、ジャグリングを始める。
- 3) アスリートは両手、両腕のみ使うことが許される。
- 4) アスリートはボールを床に落とさないようにする。

- 5) 最高 60 秒間行う。
- 6) アスリートがボールをキャッチするか落下、もしくは 60 秒が経過した場合、終了となる。

d. 得点

- 1) アスリートがボールを空中に打ち上げた回数を数える。
- 2) ボールが空中に打ち上げられるごとに 1 点が与えられる。
- 3) 60 秒間ボールを床に落とさなかった場合、5 点のボーナス得点が与えられる。
- 4) 60 秒間にボールを打ち上げた回数と、ボーナス得点の合計を、最終的な得点とする。

6. バレーボールパス



a. 用具：

- 1) 周囲 60cm (24in) のビニールボール、もしくは 81cm (32in) の改良されたレザー仕様のバレーボール。ただし重量 226g (8oz) 以下とする。
- 2) ネットと支柱
- 3) 巻尺
- 4) ラインテープまたはチョーク
- 5) ホイッスル

b. 準備

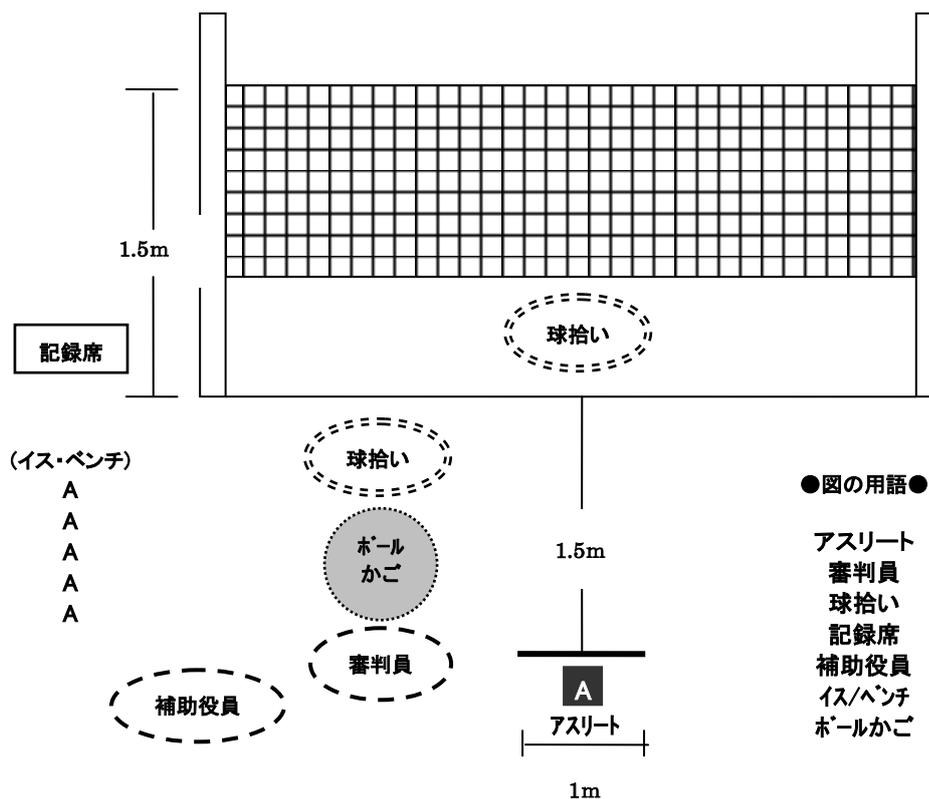
- 1) ネットを 1.5m (4ft, 11in) の高さに張る。
- 2) ネットから 1.5m (4ft, 11in) のところに、長さ 1m (3ft, 3 1/3in) のスローイングラインをネットと平行に引く。

c. ルール

- 1) アスリートはスローイングラインの後ろに立った状態、もしくは座った状態から始める。
- 2) アスリートはボールがネットを越えるようにボールを投げる。
- 3) アスリートはボールを片手あるいは両手で投げてよい。
- 4) ボールがネットを越えるように投げるための 5 回の試技が与えられる。

d. 得点：ボールがネットを越すごとに、1 点が与えられる。

## 7. バレーボールトスとヒット

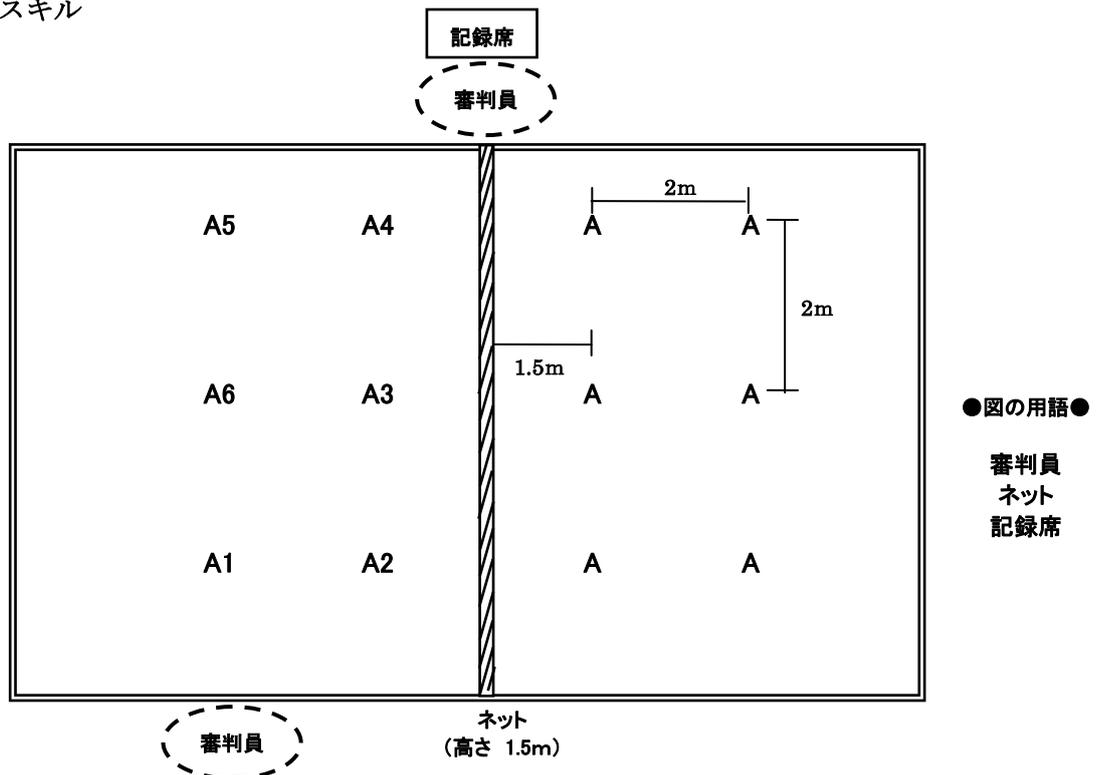


a. 用具：

- 1) 周囲 60cm (24in) のビニールボール、もしくは 81cm (32in) の改良されたレザー仕様のバレーボールを 5 個。ただし重量は 226g (8oz) 以下とする。
- 2) ネットと支柱
- 3) 巻尺
- 4) ラインテープ

- 5) ホイッスル
- b. 準備
- 1) ネットを 1.5m (4ft, 11in) の高さに張る。
  - 2) ネットから 1.5m (4ft, 11in) のところに、長さ 1m (3ft, 3 1/3in) のスローイングラインをネットと平行に引く。
- c. ルール
- 1) アスリートは、スローイングラインの後ろに立った状態、もしくは座った状態で始める。
  - 2) アスリートは、ボールがネットを越えるように、1球ずつ、合計5球打つ。
  - 3) アスリートは、ボールを片手または両手で打ってよい。
  - 4) アスリートは、ボールがネットを越えるように2回試打することができる。
- d. 得点：ボールがネットを越すごとに1点が与えられる。

## 8. チームスキル



### a. 用具

- 1) 規定または改良されたレザー仕様（周囲 81cm [32in]、重量 226g [8oz]）のバレーボールをチーム毎に2個。
- 2) 長さ 18m (59ft)、幅 9m (29ft, 6in) の標準コート。
- 3) 1.5m (4ft, 11in) の高さにセットされた支柱とネット。
- 4) 巻尺

- 5) ラインテープまたはチョーク
- 6) ホイッスル

b. 準備

- 1) 図に示されているように、6ヶ所に印をつける。アスリートは2m (6ft, 6 3/4in) 間隔で位置につく。フロントラインのアスリートは、ネットから1.5m (4ft 11in) 離れる。バックラインのアスリートはフロントラインのアスリートから2m 離れる。
- 2) 各チームはゲーム前に選手登録名簿を提出する。
- 3) アスリートは番号のついたユニフォーム、またはシャツを着用する。

c. ルール

- 1) 各チーム6名ずつ、2チームがネットを挟んで位置につく。
- 2) ゲームは6ラウンドからなる。アスリートたちは、ゲーム中に6つの全てのポジションにつく機会を与えられる。ゲームに勝つためには、3ゲーム中2ゲームを先取しなければならない。なお、競技委員長はゲーム数を変える権限をもっている。
- 3) 審判が#1のポジションにいるアスリートにボールを渡し、ホイッスルの合図でゲームを開始する。
- 4) #1のポジションにいるアスリートは、#2のポジションにいるアスリートにパスをし、#2のポジションにいるアスリートは、ボールを相手コートに入れるように打つ。
- 5) 相手チームはボールを打ち返すことが認められる。サーブしたチームはこのボールを打ち返してはならない。
- 6) もしレシーブ側がボールを落としたり、相手コートに打ち返すのに失敗しても、減点されることはない。
- 7) 審判は#6のポジションにいるアスリートにボールを渡す。#6のポジションにいるアスリートは#3のポジションにいるアスリートにオーバーハンドパス(ボレー)をする。#3のポジションにいるアスリートはボールが相手コートに入るように打つ。
- 8) 次に審判は#5のポジションにいるアスリートにボールを渡す。#5のポジションにいるアスリートは#4のポジションにいるアスリートにオーバーハンドパス(ボレー)をする。#4のポジションにいるアスリートは相手コートにボールが入るように打つ。
- 9) #1、#6、#5のポジションにいるアスリートからのプレイが終了したところで、1ラウンド終了となる。
- 10) 今度は反対側のコートのアスリートが、#1、#6、#5の順で同様に行い、プレイが終了したところで、1ラウンド終了となる。
- 11) 次のラウンドが始まる際に、それぞれのチームのアスリートたちは時計回りに

次のポジションへローテーションする。

#1→#6、#6→#5、#5→#4、#4→#3、#3→#2、#2→#1

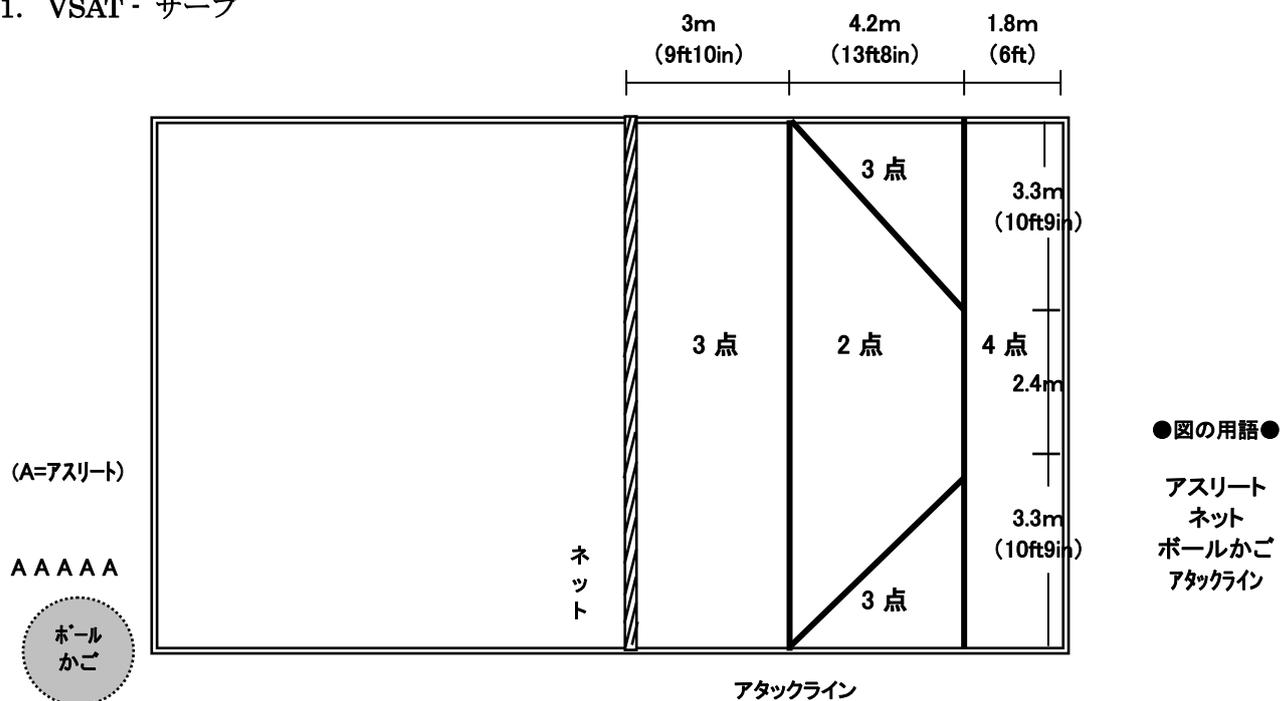
- 12) ゲームはアスリートたちがそれぞれ6つのポジションを終えるまで続けられる。
- 13) 交代は、ラウンドとラウンドの間のみ許可される。
- 14) コーチは#1と#5の選手から4m (13ft, 1 1/2in) 離れたサイドラインにいないなければならない。口頭での指示やサインを与えることは認められる。耳の不自由なアスリートをポジションへ誘導することも認められる。

d. 得点

- 1) 次の場合、サーブチームに1点が与えられる。
  - a) バックラインのアスリートから決められたフロントラインのアスリートへのパスが成功した時。
  - b) フロントラインのアスリートがボールを打った時。
  - c) フロントラインのアスリートが打ったボールがネットを越え、インとなった時。
- 2) ディフェンス側が2回以内にボールを返し、インとなった時は1点が与えられる。
- 3) 1チームの6ラウンドゲームあたりの最高得点は72点である。
- 4) ゲームに勝つためには、最低2点リードしなければならない。2点差がつくまで、追加ラウンドが行われる。

セクション D—バレーボール技能評価テスト (VSAT : Volleyball Skills Assessment Tests)

1. VSAT - サーブ



準備

長さ 18m (59ft)、幅 9m (29ft, 6in) の規定サイズコート、バレーボール 10 個、ネット (女子: 2.24m [7ft, 4 1/8in]、男子: 2.43m [7ft, 11 5/8 in])、支柱、アンテナ、巻尺、テープ、ボールかご。

テスト

- ・アスリートはサービスエリアからの 10 本のサーブ試技が与えられる。
- ・サーブはオーバーヘッドあるいはアンダーハンドにて行う。
- ・コート内にテープまたはチョークを用いて、2~4 点までのターゲットエリアを作成しておく。

得点

- ・ボールがライン上に落下した場合、高い方の得点を採用する。
- ・ボールがネットやアンテナに接触、あるいはアウトとなった場合は 0 点となる。
- ・アスリートの最終スコアは 10 回の試技の得点を合計して決定される。

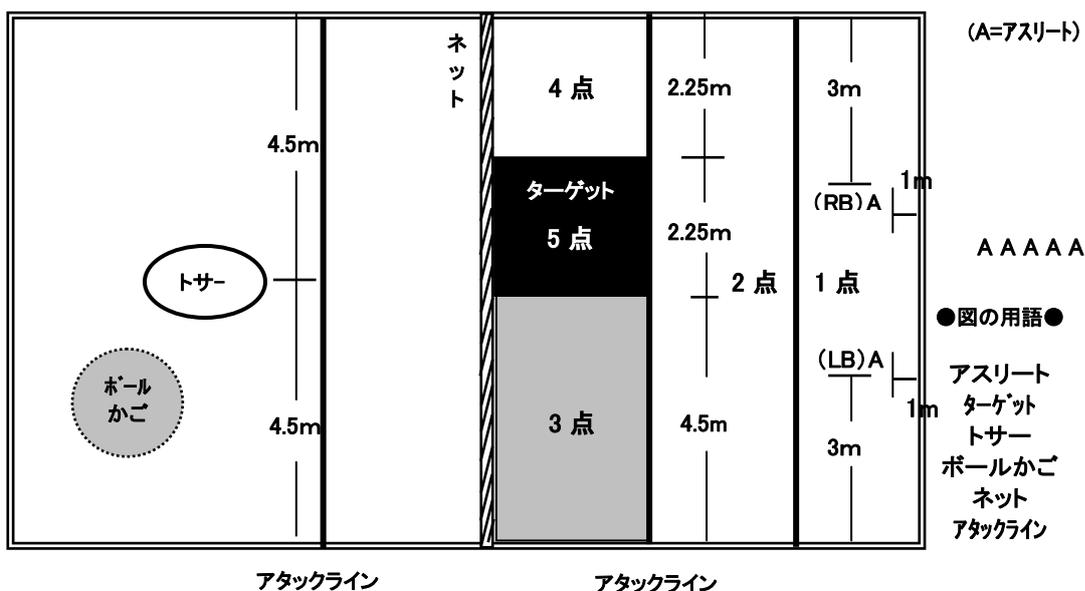
配置/役割

ボランティアはアスリートのテストを運営することが目的であり、テスト最中はいかなるアスリートの邪魔もしてはならない。

ボランティア A はボランティア B が実際のテストでデモンストレーションを行っている間に、グループにこのテストのやり方を説明する。ボランティア C はテストするアスリートにバレーボールをトスする。ボランティアたちは床面に落ちたボールを拾い、ボール入れの近くにいる他のボランティアにそのボールを渡す。アスリートがテスト

を終了したら、ボランティア A はスコアキーパーをしているボランティア D に得点を伝える。各々のボランティアは運営のみを行い、自分の持ち場の仕事だけを行うようにする。

## 2. VSAT アンダーハンドパス



### 準備

長さ 18m (59ft)、幅 9m (29ft6in) の規定サイズコート、バレーボール 5 個、ネット (女子: 2.24m [7ft, 4 1/8in]、男子: 2.43m [7ft11 5/8 in])、支柱、アンテナ、巻尺、ラインテープまたはチョーク、ボールかご。

### テスト

アスリートは両手で出されたオーバーハンドトスを 10 回、ネットの反対側の左右のどちらかのサイドラインから 4.5m (14ft9in) にあるアタックラインにいるトサーからもらう。

アスリートはライトバックのポジション、右サイドラインから 3m [9ft10in]、エンドラインから 1m [3ft3 3/1in] の地点で 5 回の試技を行う。同様に、レフトバックのポジション、左サイドラインから 3m [9ft10in]、エンドラインから 1m [3ft3 3/1in] の地点でも 5 回の試技を行う。トサーからのボールが適切でない場合はトスをやり直す。アスリートはネットから 2m [6ft6 3/4in]、サイドラインから 2.25m 離れたアスリートと同じサイドで頭上に両手を上げて立っているターゲットに向けて、トスされたボールをパスする。ターゲットエリアは 1~5 点の領域に分けられている。パスボールの軌道の一番高い地点はネットより高くなければならない。

## 得点

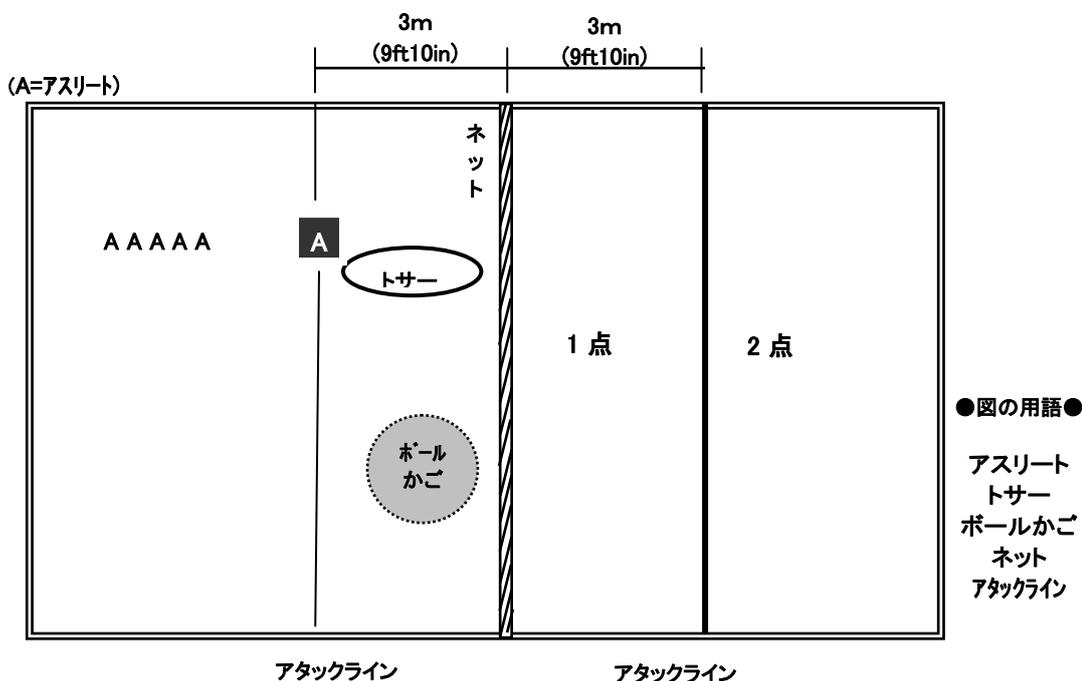
パスボールがネットの高さよりも低い時、もしくはボールがセンターラインを越えて落ちたときはイリーガルコンタクトとなり、得点は 0 点となる。ボールがライン上に落下した場合は高い方の点数を採用する。アスリートの最終スコアは、10 回の試技の得点を合計して決定される。

## 配置／役割

ボランティアはアスリートのテストを運営することが目的であり、テスト最中はいかなるアスリートの邪魔もしてはならない。

ボランティア A はボランティア B が実際のテストでデモンストレーションを行っている間に、グループにこのテストのやり方を説明する。ボランティア C はテストするアスリートにバレーボールをトスする。ボランティアたちは床面に落ちたボールを拾い、ボール入れの近くにいる他のボランティアにそのボールを渡す。アスリートがテストを終了したら、ボランティア A はスコアキーパーをしているボランティア D に得点を伝える。各々のボランティアは運営のみを行い、自分の持ち場の仕事だけを行うようにする。

## 3. VSAT—スパイク



## 準備

長さ 18m (59ft)、幅 9m (29ft,6in) の規定サイズコート、バレーボール 5 個、ネット (女子: 2.24m [7ft, 4 1/8in]、男子: 2.43m [7ft, 11 5/8 in])、支柱、アンテナ、巻尺、ラインテープまたはチョーク、ボールかご。

## テスト

トサーはアスリートの前方にネットより 2m (6ft6 3/4in) ほど高いボールをトスする。十分な高さのないトスはやり直す。アスリートはネットから 3.05~4.57m (10~15ft) 離れて立ち、スパイクの体勢をとり、反対側のコート内にネットを越えるようにスパイクする。各アスリートは 10 回の試技を行う。

## 得点

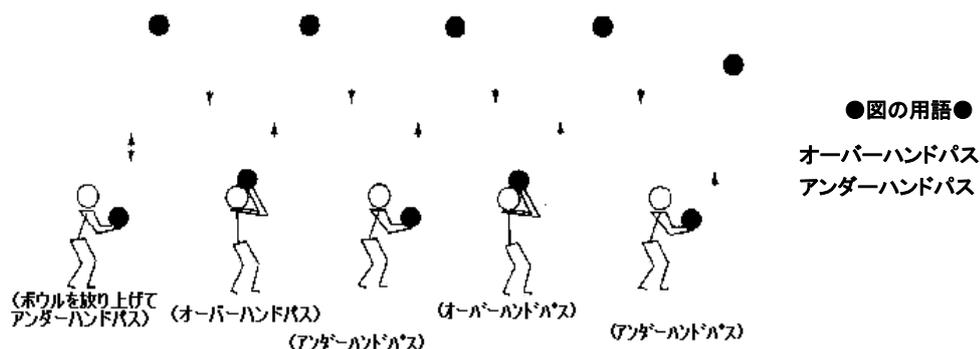
アタックラインを越えバックコートに入ったスパイクは 2 点、アタックラインとネットの間のフロントコートに落ちたスパイクは 1 点とする。当たり損ねやハーフスピードのショットはスパイクとは記録されない。アスリートの最終スコアは 10 回の試技の得点を合計して決定される。

## 配置／役割

ボランティアはアスリートのテストを運営することが目的であり、テスト最中はいかなるアスリートの邪魔もしてはならない。

ボランティア A はボランティア B が実際のテストでデモンストレーションを行っている間に、グループにこのテストのやり方を説明する。ボランティア C はテストするアスリートにバレーボールをトスする。ボランティアたちは床面に落ちたボールを拾い、ボール入れの近くにいる他のボランティアにそのボールを渡す。アスリートがテストを終了したら、ボランティア A はスコアキーパーをしているボランティア D に得点を伝える。各々のボランティアは運営のみを行い、自分の持ち場の仕事だけを行うようにする。

## 4. VSAT-バンプセット (アンダーハンドパスとオーバーハンドパス)



## 準備

バレーボールコートの半面、ネット (最低 2.24m [7ft, 4 1/8in])、バレーボール 3 個。

## テスト

- ・ アスリートはアンダーハンドパスとオーバーハンドパスを止めずに交互に行う。
- ・ アスリートは、まず最初は空中にボールを投げ上げ、それからアンダーハンドパス

から始める。

- ・ アスリートはボールの下に移動し、アンダーハンドパスとオーバーハンドパスを交互に続ける。
- ・ 試技はコートの中で行われなければならない。

#### 得点

- ・ アスリートは4回の試技が許されており、その中の最高スコアが得点となる。
- ・ 最高得点を50点(アンダーハンドパス25点、オーバーハンドパス25点)とする。ボールがネットの高さを越える適切なパスを上げるごとに1点とする。
- ・ アスリートが2回連続して同じパスをしたり、不正確なパスやコートの外でのパスを行ったり、あるいは得点が50点を越えた場合に試技は終了となる。

#### 配置/役割

ボランティアはアスリートのテストを運営することが目的であり、テスト最中はいかなるアスリートの邪魔もしてはならない。

ボランティアAはボランティアBが実際のテストでデモンストレーションを行っている間に、グループにこのテストのやり方を説明する。ボランティアAはテストするアスリートにバレーボールをトスする。ボランティアたちは床面に落ちたボールを拾い、ボール入れの近くにいる他のボランティアにそのボールを渡す。アスリートがテストを終了したら、ボランティアAはスコアキーパーをしているボランティアCに得点を伝える。各々のボランティアは運営のみを行い、自分の持ち場の仕事だけを行うようにする。

#### <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本部事務局にご連絡ください。