

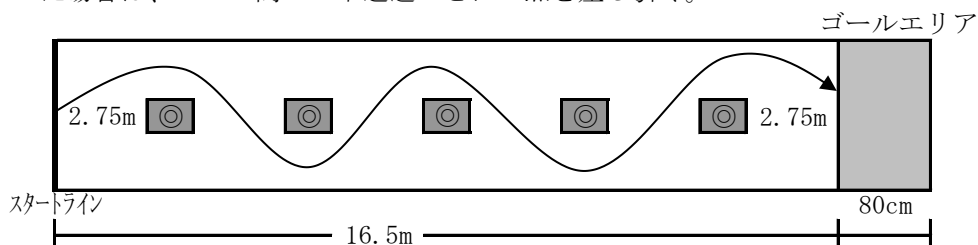
# サッカー競技・個人種目ルール

千葉県知的障害者サッカー連盟

## 1. ドリブル

- ①用具 サッカーボール、カラーコーン5個、マーカーコーン
- ②目的 選手の敏捷性、ボール操作の速さと能力を評価する
- ③説明 選手はスタートから16.5m離れたゴールまでの定められたコースを通過してドリブルをする。  
最初のコーンはスタートラインから2.75mの所に置かれ、最後の5個目はゴールラインの手前2.75mの所に置かれる。5個のコーンはまっすぐに置かれなければならない。
- ④得点 選手が合図によってドリブルを始めてからゴールエリアにボールを止めた時までを計時する。この時間(秒)を60から引いたものを得点とする。定められたコーン間を通過できなかった場合は、コーン間一つ不通過ごとに5点を差し引く。

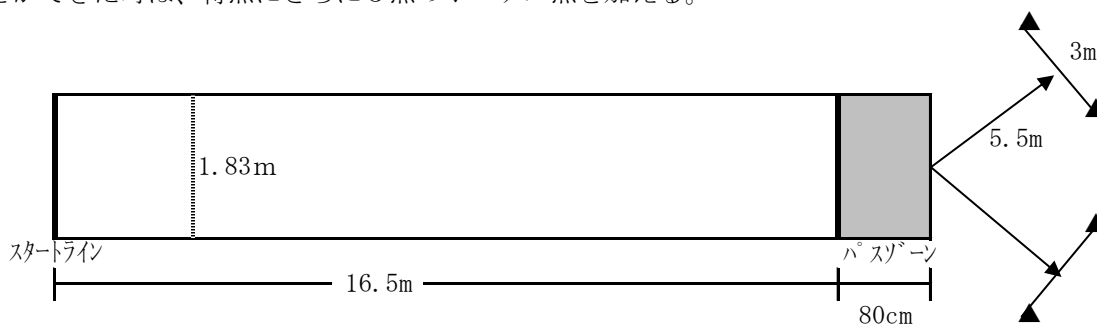
### ⑤図



## 2. パス

- ①用具 サッカーボール、カラーコーン4個、マーカーコーン
- ②目的 選手のパスの速さと正確さを評価する
- ③説明 選手はスタートラインから16.5m離れたパスラインまで、幅1.83mのコースをドリブルする。  
パスゾーンに到達した選手は、ボールを止め、前方のコーン間をめがけてボールをパスをする。コーンはパスゾーンより5.5mのところ、2組あり、どちらのコーンに通しても良いこととする。
- ④得点 選手がスタートして、パスゾーンにボールを止めるのに要した時間を計時する。この時間(秒)を60から引いた数字が選手の得点になる。選手はボールをコーン間に通過させることができた時は、得点にさらに5点のボーナス点を加える。

### ⑤図



## 3. シュート

- ①用具 サッカーゴール、サッカーボール、スズランテープ、ペグ
- ②目的 選手のシュートの正確さを評価する。
- ③説明 選手は11mの距離から3本のシュートを打つ。
- ④得点 ゴールは地面からバーまでスズランテープによって分けられる。それぞれのゾーンで得点異なる。  
3本のシュートの合計が得点となる。

### ⑤図

1.22	1.22	2.44	1.22	1.22	・・・幅 (m)
10	5	2	5	10	・・・得点

※選手の最終的な得点は、3種目の合計得点となる。