ハンドサッカー

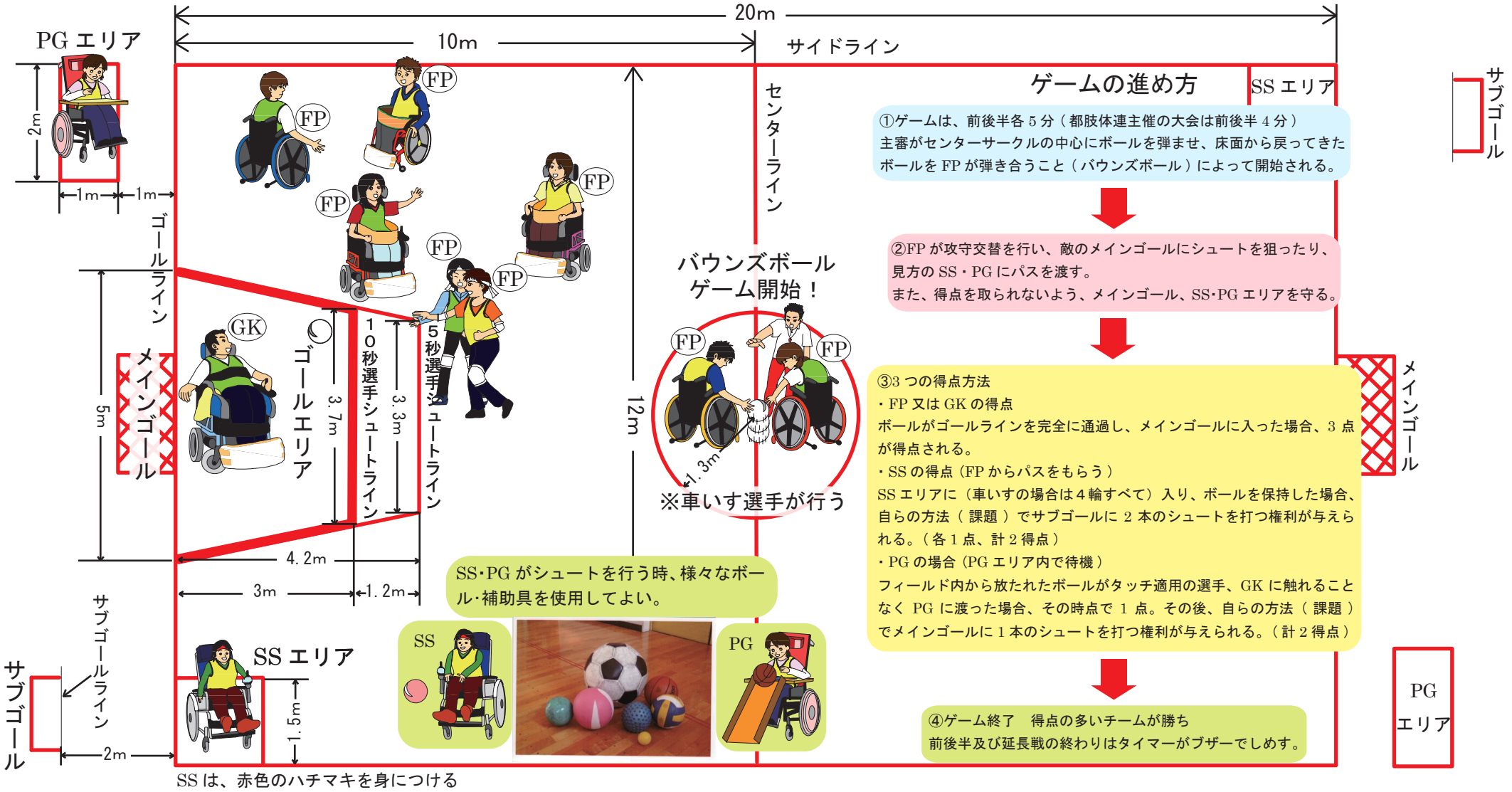
1 チーム７名の選手が４つのポジション別にそれぞれの方法（課題）によりゴールを狙い、得点を競い合う球技

各チームは監督、コーチ、選手７名と交代要員からなる	
フィールドプレーヤー（FP）	4 名
スペシャルシューター（SS）	1 名
ポイントゲッター（PG）	1 名
ゴールキーパー（GK）	1 名

FP ボールの保持時間
運動機能に制限が少ない選手は 5 秒、多い選手は 10 秒

ボールキャッチ
上肢でボールの保持が可能な選手
（5 秒キャッチの選手は、白色のハチマキを身につける）

ボールタッチ
上肢でボールの保持が困難な選手は、身体及び車いすにボールが当たった時点でボール保持とみなす。（5 秒タッチの選手は、黄色のハチマキを身につける）



ゲームの進め方

①ゲームは、前後半各 5 分（都肢体連主催の大会は前後半 4 分）
主審がセンターサークルの中心にボールを弾ませ、床面から戻ってきたボールを FP が弾き合うこと（バウンズボール）によって開始される。

②FP が攻守交替を行い、敵のメインゴールにシュートを狙ったり、見方の SS・PG にパスを渡す。
また、得点を取られないよう、メインゴール、SS･PG エリアを守る。

③3 つの得点方法
・FP 又は GK の得点
ボールがゴールラインを完全に通過し、メインゴールに入った場合、3 点が得点される。
・SS の得点（FP からパスをもらう）
SS エリアに（車いすの場合は 4 輪すべて）入り、ボールを保持した場合、自らの方法（課題）でサブゴールに 2 本のシュートを打つ権利が与えられる。（各 1 点、計 2 得点）
・PG の場合（PG エリア内で待機）
フィールド内から放たれたボールがタッチ適用の選手、GK に触れることなく PG に渡った場合、その時点で 1 点。その後、自らの方法（課題）でメインゴールに 1 本のシュートを打つ権利が与えられる。（計 2 得点）

④ゲーム終了　得点の多いチームが勝ち
前後半及び延長戦の終わりはタイマーがブザーでしめす。

SS･PG がシュートを行う時、様々なボール･補助具を使用してよい。

SS は、赤色のハチマキを身につける

（東京都肢体不自由特別支援学校体育連盟　2008 年度版ハンドサッカー競技規則引用）