

# バスケットボールにおけるルール変更に伴う現状と課題

## Changes in Rules of Basketball, Current State and Problems

清水利佳\*

Rika Shimizu

### Abstract

Looking at the history of basketball rules, rule content has changed to fit present conditions so referees won't be at a loss. However recently it seems that there may be a different purpose for the rule changes.

This study investigates the purpose of changes and whether the audience has acknowledged these changes.

キーワード：ルール・ドリブル・ピボット・2004年以降・アンケート

### 1. はじめに

球技は大きく3タイプに分けられており、ひとつ目はネット型（ネット・壁型）と呼ばれるものである。バレーボールやバドミントンなど、ネットを挟んでプレーが行われるスポーツを指す。ふたつ目はゴール型（侵入型）であり、サッカーやラグビーなど、ゴールを狙うスポーツを指す。三つ目はベースボール型（守備・走塁型）であり、野球やソフトボール、クリケットなどがあげられる。本論のテーマであるバスケットボールは、ゴール型であるが、中でも唯一、ゴールが決まった後でも審判がプレーを止めないスポーツであり、流れるスピードを特徴としている。これらのそれぞれの特徴は、ルールによって決められているものである。

2008年8月北京オリンピックで様々なスポーツを観戦する中、多くのスポーツ種目が新たなルールを取り入れて行っており、驚かされた方も多いただろう。例えばバドミントンで

---

\*本学准教授、体育(Physical education)

は、今回初めてラリーポイント制が導入された。

このようなルール変更は何故行われるのか。ルール変更を行うことは、競技にどのような影響を与えるのか。バスケットボールのルール変更の歴史を考えながら、ルール変更は何故行われてきたのか、近年の変更は何を目的としているのか、さらに変更に伴う教育現場の現状と課題を考えたい。

## 2. バスケットボールの歴史<sup>1)</sup>

### (1)バスケットボールの起源

バスケットボールを考案したのが、ネイスミス博士であることは有名であるが、どのような経緯で考案されたのであろうか。それは、1891年にスプリングフィールド大学の体育学部長ルーサー・ギューリックが、指導者を目指す学生たちに屋内競技の考案を授業の課題として与えたことに端を発した。これは、冬季のニューイングランドは雪が深く、ラグビーやサッカーなどの屋外種目ができないことから、室内で体力を落とさず、かつ楽しくトレーニングするための方法を考案するための課題であった。学生らが提出した様々な案は、ラグビーやサッカーのように身体接触を含み、屋内には不向きのもが多かった一方で、ネイスミスが考案した競技は違っており、興味を持ったのが始まりとされている。

ネイスミスが考え出した競技は、①ボールを持ったまま走ってはならない。②身体接触・衝突をしてはならない。③競技者の頭上に水平のゴールを置く。という大まかな3つのルールと、競技者はいつでもボールを奪い得点できる、という基本的なルールであった。高い位置に水平のゴールを置くことで、得点するには力よりも正確さが必要になり、怪我の機会を少なくできると予測した。この新しい競技は、ラグビー、サッカー、ラククロスがヒントになっているほか、ネイスミスが少年時代に近所の子供たちとした遊びの要素も含まれている。その遊びとは、物を置いてそれに石をぶつけるというもので、強く投げずに、距離や角度を考えて石を投げるもので、ゴールにシュートを決める際のイメージとして捉えられた。1891年12月、授業でこの競技を初めて行った時、たまたま手に入れた桃の籠を体育館内のバルコニーの下に据え付けてゴールとし、サッカーボールを使って1チーム9人で行われ、学生の案により「バスケットボール」と名づけられた。

### (2)ネイスミスにより考えられた最初のルール

翌1892年、ネイスミスにより最初に考えられた13条のルールは、以下のとおりである。

第1条 ボールはサッカーボールを使用し、片手あるいは両手で、どの方向にパスしても良い。

第2条 ボールは片手、あるいは両手で、どの方向にたたいても良い。こぶしでたたくのは禁止する。

- 第3条 プレーヤーはボールを保持したまま走ることはできない。また、ボールをキャッチした時点からパスしなければならない。かなりのスピードで走っている時にボールをキャッチした場合、もし、ストップしようと努力しているならば一、二歩程度は許されることもある。
- 第4条 ボールは両手で保持しなければならない。両腕やからだを用いてはならない。
- 第5条 どのような方法であれ、相手を小突いたり、捕まえたり、押ししたり、つまずかせたりすることは許されない。この規則の第1回目の違反は1個のファウルとする。2回違反を犯した場合は、次のゴールが成功するまで退場とする。もし、故意に相手を傷つけようとするようなプレーであるとみなされる場合はゲーム終了まで退場とする。
- 第6条 第1, 2, 3, 4条で述べたことに1回違反を犯すことに、1個のファウルとする。
- 第7条 両チームのどちらかが連続して3回のファウルを犯すと、その相手チームに1ゴールを与える（「連続」とはその間に相手チームがひとつもファウルをしないという意味である）。
- 第8条 ボールがスローされるか、あるいは、タップされてバスケット内に入ればゴール成功である。もし、ボールがバスケットの縁に止まったり、ショットした時に相手がバスケットを動かしたりした場合もゴール成功と見なされる。
- 第9条 ボールがコート外に出た場合は、そののちに最初にボールを保持したプレーヤーなら誰でもスローインできる。その時、スローアーは5秒間だけ相手チームから妨害されないでボールを保持することを許される。もし、どのチームのボールとなるか判定がつかない時は、副審がその位置からコート内にスローインする。スローインの際に5秒間を越えるとボールは相手側に与える。また、スローインの際、どちらかのチームがゲームを遅らせようとした場合、副審はそのチームにファウルを宣告する。
- 第10条 副審はプレーヤーを審判し、ファウルを記録し、連続3回ファウルがあった時に主審にこれを知らせる。主審は第5条によってプレーヤーを失格させる権限を有する。
- 第11条 主審はボールをめぐるプレーを判定し、いつボールがインプレーとなるか、インバウンズとなるか、どちら側のチームにボールが与えられるかなどを決定する。また、競技時間を計る。さらに、ゴール成功を確認し、その回数を記録する。これらに加えて、他のゲームで主審がいつも担っているような任務も務める。
- 第12条 競技時間は15分ハーフ制とし、5分間のハーフタイムを置く。
- 第13条 ゴール成功の多かったチームのほうが勝者となる。もし、同点の場合は両チームのキャプテンの同意のもとに次のゴールが成功するまでゲームを続ける。

### (3)最初の試合の問題点

最初に行われたバスケットボールの試合では、ファールが頻発したと文献で紹介されている。2回ファウルを犯したものは、次のゴールが成功するまで退場することになっていたため、大半が退場者となったようである。9人編成をフォワードとセンターに3名ずつ、バックに3名を配置し、センターから一人ずつを選び2人の間にトスアップしてゲームがスタートしたが、フロアーの大きさに対し1チームの人数が多すぎたこともあり、全部のプレーヤーがシュートをして得点しようと無我夢中であったと回顧している。一人がボールを持って止まると、味方とディフェンスの17人が集まる。パスをすると、そのボールとともに人のかたまりも動く。全くシュートが打てない中、激戦にけりをつけたのは、壮烈な奪い合いの一瞬の隙を突いてフロアーの真ん中あたりから超ロングシュートを打ち、それが奇跡的に成功したからと紹介されている。つまり、最初のゲームはシュート1本で決着したのである。

この試合で注目すべきは、前項の9条ルールに書かれていることから5秒ルールは存在し、ドリブルという概念は無く、ピボットも無かったと推測されることである。

### (4)ピボットの出現

初期の頃の試合では、第3条の解釈で、動いているプレーヤーがボールをキャッチしたら、その瞬間に直ちにその地点でストップしなければならず、その後は両足もしくは片足を動かすのを禁止と考えられてゲームが進められた。しかし、あまりに強いディフェンスの当たりに、ボール保持者は片足だけをその地点に残し、もう一方の足を出来るだけ遠くへ踏み出した。同時に上体と動かしていない足を折り曲げ、両腕を伸ばし、踏み出した足の先端の方へボールを移動させた。このことで、ディフェンスがボールの位置に来るまでの僅かな時間稼ぎが可能となり、危険性を一時的に回避できた。ディフェンスはなおもボールを奪いに来る。ボール保持者は同じ方法で片足だけを踏みかえ、違う方向へとまたボールを移動させた。ここからプレーヤー達がひとつのことに気づいた。どちらかの足を軸足にしてもう一方の足を360度いかなる方向へ思うように踏み変えることは、相手からボールをキープする時の重要な技術になると。これをピボットと呼ぶようになった。

1893年に「ボール保持者はその地点で片足を踏み変えることはボールを保持して進行したことにはならない」というルールが導入された。

### (5)ドリブルの出現

ピボットがルールで保証されても、オフェンスには限界があった。いかにピボットを駆使しても、ボール保持者はディフェンスを交わしきれない。ボール保持者は、ピボットしている最中に思わず、ディフェンスからは反対の側へボールを軽く放り投げ、そのボールが床にワンバウンドしている間に1歩、2歩両足を動かして追いかけて、ボールを保持し直

した。床から弾んだボールが空中にある間に移動するのだから、「ボールを保持したまま走った」ことにはならないと解釈され、このプレーをドリブルと呼ぶようになった。

1892年～1895年まで、「片手もしくは両手で、ボールをどの方向に叩いてもよい」とし、その変更の理由として、「ボールを持ったまま走ること」が認められていなかったため、プレーヤーは、どうかして、このルールに抵触しないように、「ボールを（パス以外で）運ぶ方法を模索していたため」としている。この後も、ドリブルに関しては、1936年までに十数回のルール変更を繰り返している。

### **(6) その他のルール変更**

1932年、攻める側がボールを長く保持し続け、相手チームに渡さないように時間を稼ぐようになっていたため、ゲーム展開を早める目的で、狙うゴールに近いコートに10秒以内でボールを運ぶことがルールに盛り込まれた。1937年には、シュートが決まった後に、センターにボールを戻し、ジャンプボールでスタートするというルールを廃止し、現在のバスケットボールの原型とも言えるゲーム展開に変わっていった。前にも述べたとおり、バスケットボールは、得点した時にゲームが止まらず、そのまま攻防が入れ替わり続行する。これ以前はラグビーやサッカー等のルールを元にしていたためその名残が存在したが、この時点でバスケットボール独自のルールになったと言っても良いだろう。

そしてこの当時のルール変更は、攻防のスピーディーさを意識したものと思われる。

## **3. 近年（2000年以降）のルール変更の概要**

### **(1) 2000年の主なルールの変更点と目的**

FIBA（国際バスケットボール連盟）は、2000年5月4日、5日にミュンヘンで開催された会議において、シドニーオリンピック以降実施する国際競技会規則の最終原案をまとめ、以下のようにルールを変更した。日本はこのルールを2001年度より採用した。主な変更点は以下のとおりである。

- 1) プレーヤーがコート内でライブのボールを保持したチームは24秒以内にシュートし、24秒の制限が終わる前にそのボールをリングに触れさせなくてはならない。(30秒より変更)
- 2) バックコートでライブのボールを保持したチームは8秒以内にそのボールをフロントコートに進めなければならない。(10秒より変更)
- 3) ゲーム時間は、10分のピリオドを4回行う。第1ピリオドと第2ピリオドの間、第3ピリオドと第4ピリオドの間にそれぞれ2分間のインターバルを置く。第2ピリオドと第3ピリオドの間には10分又は15分のハーフ・タイムを置く。(20分ハーフを2回より変更)

4) さらにこの年の大きな変更点として、ゲームの最後の2分間を重要視し、第4ピリオドと延長時間の最後の2分間では、相手チームがフィールドゴールを得点した直後に選手が交代できることになった。これまではどちらのチームもフィールドゴールの後に選手が交代することは許されていなかったが、この選手交代があった場合は、フィールドゴールを決めた側も同時にならば認められるようになった。

これらの変更は、ゲームがよりスピーディーかつアグレッシブになるようにと追求したルール変更と言える。

## (2) 2004年及び2005年の主なルールの変更点と目的

2004年FIBAの競技規格改定により、ルールが大きく変更された。

まず、この年に導入された「オルタネイティングポジション・ルール」により、フリースローサークルでのジャンプボールが行われなくなったので、制限区域内の波線の半円の部分を描かないことになった。現存のコートを使用する場合はそのままだが、新たにコートを書く場合には波線を書く必要が無くなった。このルールが取り入れられたことにより、ゲーム開始の第1ピリオドと後半開始の第3ピリオドのジャンプボール以外、ジャンプボールを行うことはなくなったのである。このルールは明らかにチームの身長差がゲームを決定づけないように小柄な選手が活躍すること、攻撃の回数を平等に得られることを目的としている。それまで平面のスピードで高さに対抗していた平均身長の高いチーム（世界の中の日本）にも、努力で取れなかったボールを得る機会となった。このルールの導入により、終盤のジャンプボールシチュエーションでは、高さが劣るチームにもボールを得るチャンスができたため、流れを変えるチャンスになることは言うまでもない。接戦で終盤をむかえた際には、このルールが結果を左右することも十分に考えられるのである。

さらに女子の使用するボールの大きさが、高等学校以上7号ボールであったものが、中学生が使用していた6号ボールへと、小さいものに変更された。この変更で期待されることは、女子のボールハンドリングが容易になり、パス回しがよりスピーディーになることや、3ポイントシュートのチャンスが広がることであろう。ボールも茶色の8枚パネルから茶色とクリーム色2色の合計12枚パネルのボールが認められ、選手や観客にボールの回転や軌道がわかりやすくなった。

1年後の2005年にはさらに改正があった。ジャンプボールは第1ピリオドのみとなったこと、第3ピリオドもオルタネイティングポジション・ルールを採用することとなったこと、3秒ルールに「フロントコートでボールをコントロールしていること」が条件として加わったためボールがバックコートにある時は3秒のバイオレーションが成立しなくなったことである。また、24秒ルールによるスコアラーの合図でたびたびゲームが中断されることのないよう、審判の判断で、空中にあるボールがどちらのチームのボールになるか見届け、続行か止めるかを定めることにもなった。

これらのルール変更は、バスケットボールを見せることを意識したものであり、無用に何度もゲームを止めないことが軸として考えられ、それまで身長の高い者を集めて、高い位置でプレーをするようになってきていたバスケットボールに再びスピード感を取り戻し、ゲーム自体をショーアップする目的を持っていた傾向にあると考えられる。

#### **4. ルールの周知方法（三重県内の現任教諭の話を元に）**

##### **(1) 教育現場**

三重県内の中学校・高等学校のそれぞれ現任教諭であるバスケットボール部の顧問に話を聞いたところ、ルール変更後の伝達方法は一般的に次のようになっている。

バスケットボールの顧問会議でルール変更の伝達があり、顧問教諭からクラブ員に対して伝達する。熱心な顧問は、顧問会議以外にも、毎年行われるバスケットボール審判講習会に自主的に参加し、新しい情報を得ている。

クラブに所属していない生徒への伝達は、バスケットボール部顧問が体育教諭である場合、授業の中で大まかに知らせることもあるが、体育教諭同士での勉強会等に行っていない。バスケットボール部顧問が体育教諭でない場合、話の中で他の教諭に知らせることもあるが、プリントの配布や講習等は行わない。体育教諭も専門種目がバスケットボール以外の場合、全生徒に詳しく説明することは非常にむずかしく、毎年変わる教材の中に取り入れられた部分については指導するが、教材によるルール変更の指導内容が盛り込まれていない場合はそのことに触れない、ということであった。

バスケットボールのクラブ員でない生徒は、バスケットボール部に所属している友人に話題として聞くか、休憩時間中の遊びを通じて情報を得ていることがあるように思われる。

##### **(2) バスケットボール協会**

日本バスケットボール協会に登録しているチームには、全日本バスケットボール協会をはじめ、各地域ブロックの協会、都道府県の協会、市町村の協会へと順次伝達が行われることになっている。協会に所属しているチームの代表は講習会等で指導があり、プリント等を得る機会があるが、そのチームに所属するメンバーは、自チームの代表者から説明を受けることとなる。

#### **5. ルールの周知度（本学学生へのアンケート調査を元に）**

##### **(1) 調査対象及び調査方法**

2008年後期に体育を受講している学生111名を対象に、バスケットボールに関するアンケートを実施し、時間に関するルールについて質問をした。質問内容は次の5項目で、内

容が正しいか否かを○×方式で解答するよう指示した。

- ・3秒ルールとは、ボールをコントロールしているチームのプレーヤーが相手のバスケットに近い制限区域内に3秒を超えてとどまることは出来ないことをいう。
- ・5秒の制限とは、スローインを行う場合、審判からボールを受け取った後、5秒以内にボールから手を離さなければならないことで、他にはない。(スローイン以外にもパスもドリブルもできないときに5秒の制限が適用される。)
- ・バックコートでボールをコントロールしてから、10秒以内にフロントコートへ進めなければならない。(8秒以内)
- ・ボールをコントロールしたチームは、その瞬間から24秒以内にシュートを行わなければならない。
- ・一般のゲーム時間は、12分間のピリオドを4回行い、第1・第2ピリオドを前半、第3・第4ピリオドを後半という。(1ピリオド10分)

また、2004年よりスタートした「オルタネイティングポゼション・ルール」については、「オルタネイティングポゼション・ルールとは、これまでジャンプボールでゲームを再開することになっていた状況において、ジャンプボールを行わずにスローインでゲームを再開することを規定したルール」<sup>2)</sup> であることを説明文で示した上で、理解しているか否かについて質問した。

## (2) 調査結果

回答者は56名が外国人留学生(中国47名、ベトナム5名、韓国3名、マレーシア1名)であり、55名が日本人学生であった。年齢的には多少ばらつきが有るものの、概ね18歳～24歳であった。高等学校までにバスケットボールクラブに所属していた経験のある学生が皆無であるため、クラブ経験者と一般の比較をすることができなかったが、全体の正解率は概ね納得できるものであった。

## 6. 考察

### (1) 集計結果

時間に関するルールの周知度については、日本人学生と外国人留学生との間に有意差は見られなかった。本学の留学生にはアジア圏から来ている学生が多いことや、国際バスケットボール連盟の決定を受けて各国でルール変更を行うため、変更されたルールの時期にあまり差がないことが伺える。したがって今回は、時間に関する周知度(2004年以前のルール)とオルタネイティングポゼション・ルール(2004年以降のルール)の周知度と分けて考えるものとした。

#### 1) 時間に関するルールの周知度



日本人学生と外国人留学生の比較であるが、図1のとおり正解率には差があるものの、理解度は同じ傾向にあると考えられる。ただし、5秒の制限に関して説明文が日本語であったために、制限という言葉になじみのないことから、ルール自体の意味を考えられなかった可能性があり、質問文に問題があったと推測される。

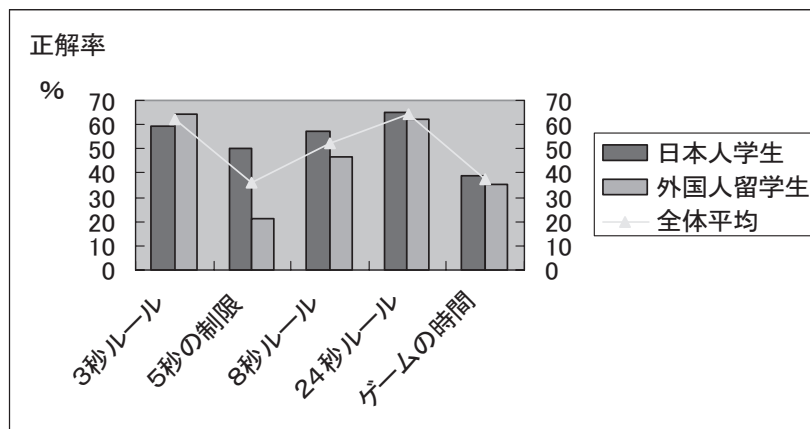


図1 日本人学生と外国人留学生の正解率の比較

## 2) 傾向

プレーの好き嫌いとルールの周知度は、図2のとおり有意差は見られない。外国人留学生に配慮し、解答を○×方式で行ったため、実際には理解していなくても正解となった解答があることを考慮しても、正解率の傾向は同じであると考えられる。

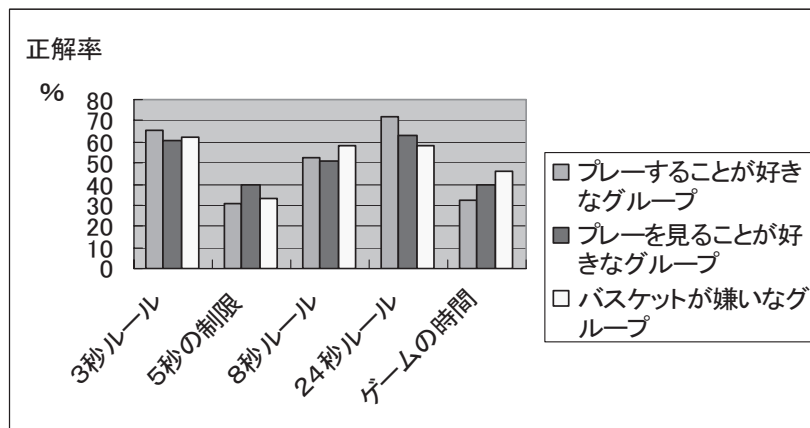


図2 バスケットボールの好き嫌いと正解率の比較

## 3) 情報

雑誌や漫画、テレビ、PC等でバスケットボールの情報を得るグループと、全く興味の

ないグループの比較を行ったが、図3のとおりこちらも正解率の傾向は同じであると考えられる。

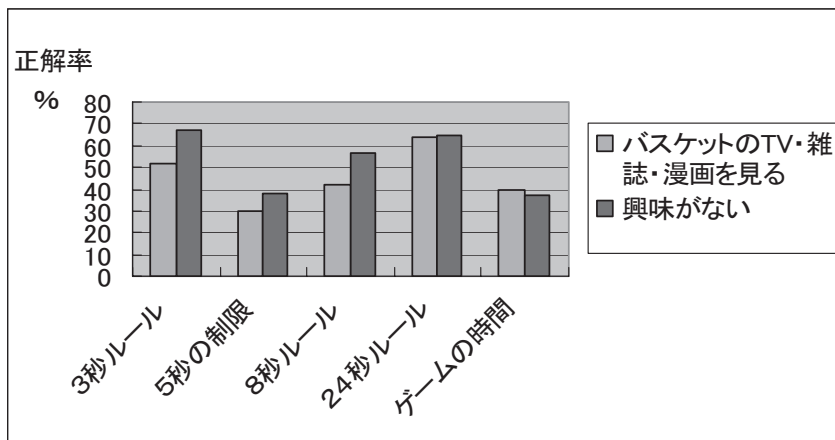


図3 バスケットボールへの興味と正解率の比較

#### 4) オルタネイティングポゼション・ルールの周知度

図4のとおり、理解している学生は111名の2%にしかすぎなかった。詳しくはわからないものの、ルールの存在を知っている学生が21%、全く知らない学生が77%であった。

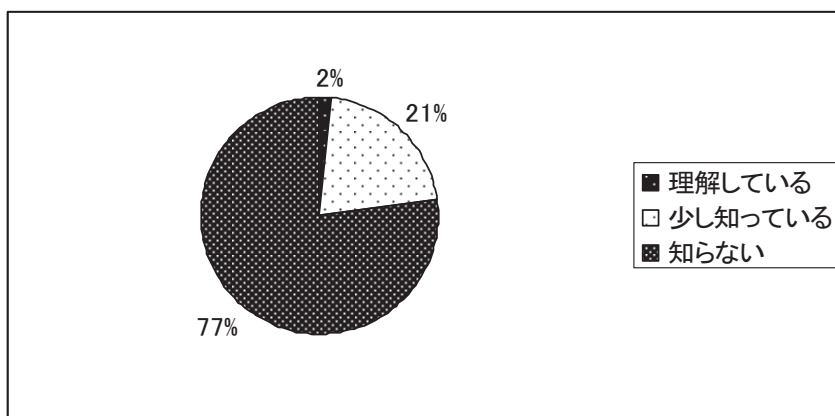


図4 オルタネイティングポゼション・ルールの認知度

#### 5) オルタネイティングポゼション・ルールの情報はどこからか

4)において、理解していると答えた学生と、少しは知っていると答えた学生を合わせた23%の学生を対象に何により知ったかをたずねたところ、図5のとおり、テレビ・インタ

ーネットが最も多く、続いて高等学校の体育、友人からという結果であった。

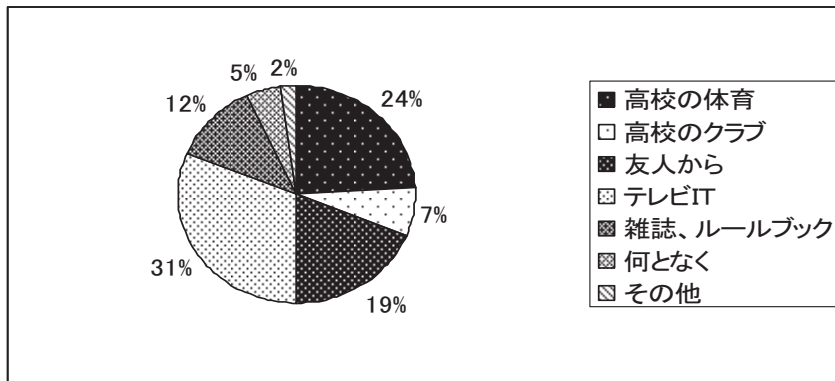


図5 オルタネイティングポジション・ルールの情報を得たところ

## 6) 結果

3秒ルール、8秒ルール、24秒ルールは2001年から変更されているルールであるため、年齢的に考えても、中学校で初めてバスケットボールを授業で行う時からすでにルールは定着していたと考えられる。次に、5秒の制限についてであるが、表現を5秒ルールと書けばもう少し正解率は上がったかもしれない。5秒の制限という用語になったこと自体が最近であるため、ルールよりも言葉になじみがなく、正解率が低かったものと考えられる。また、ゲーム時間に関しては、体育の授業で正規のゲーム時間を行うことは無理があるため、授業独自の時間を採用していると思われること、またテレビ等でバスケットボールを見る機会があったとしても、日本のゲームとアメリカのプロバスケットボールでは時間に違いがあるため、正式なものを知る機会も少ないと思われる。

オルタネイティングポジション・ルールについては、2004年に日本バスケットボール協会が採用したルールであり、クラブ関係者以外には、あまり浸透していないルールであると考えられる。今後、教科書等で取り上げられることになれば、ある程度の周知率アップに繋がると思うが、現行ではほとんど周知されていないことが伺える。

## 7. 結論

オリンピック憲章の出場資格から「アマチュア」という文字を消し去り、スポーツビジネスのシステムの完成度を一段と高めた1984年のロサンゼルスオリンピックから、大会に商業資本を導入し、民営オリンピックを最初に成功させた。放送権料の概念はこの大会で確立された。その後、多くのスポーツ大会や各種スポーツ団体及びチームの資金提供するに及んでいる。放送権に料金が発生するということは、企業から見た場合、メジャーなスポーツ、見て楽しいスポーツに人気が集中するということを意味している。従ってそれぞ

れのスポーツが、選手のためのルールから、観客に見せるルールへと変更せざるを得なくなった背景と言えらる。ネット型のスポーツは放送していても比較的わかりやすく、点数も理解しやすい。サッカー、ラグビーなども比較的マスメディアによる放映があり、得点もわかりやすいと言えよう。一方、バスケットボールは最初に述べたように、得点した時にもゲームが止まることがなく、得点も1点、2点、3点とシュートにより同じでないことや、審判が吹いた笛の意味が何であったのかなど、ルールを熟知していないと理解しがたいと言えよう。バスケットボールの経験者であっても、現在の試合を見れば理解できないことも多いであろう。見せることを意識するならば、観客となってくれる社会への周知方法が重要であり、課題であると考ええる。

バスケットボールのルール変更の流れを見ると、2001年～2004年は高さより早さを強調し、やや観客を意識しているもののバスケットボールの競技性を高めるためのルール変更であり、審判やプレーヤーの競技技術を向上させることに主眼がおかれたが、商業資本の導入により、2004年以降は観客から見た魅力の向上に主眼が移されたように考えられる。

教育現場におけるスポーツルールの教育に関する課題は、以前よりルール変更後の周知方法やその時期にあると考えられる。そうしたルール変更の意味を受け、そのために早期に変更点を伝達する体制づくりに取り組んでいく必要がある。家庭でテレビ放映を見ること、インターネットで見ることを普及させようと考えれば、変更点を早期に発信すべきであり、その一貫として教育現場がそれを担うことで、子供を通じて家庭でのルールの理解に繋がり、そこからさらに広がり期待できるからである。クラブに所属している一握りの人間にだけしかルール変更の伝達を行わなければ、周知の範囲は広がりを見せない。そしてそれはルール変更の目的にそぐわないと考える。

近年、メディアがスポーツを好み、たくさんのスポーツ関連番組がある。デジタル放送化される2011年にはさらに多くの番組を見る機会を得よう。それまでに、如何に変更されたルールをわかりやすく浸透させるかを検討することは急務であると言えよう。これはバスケットボールに限ったことではないが、スター選手を生み出して試合そのものをメジャーにする必要もあるが、魅力あるルールを教育現場で若い世代に伝達し、明日のスター選手のみならず、熱心な観客を育てる必要性を感じている。

## 注

- 1) バスケットボール指導教本 2007 より引用
- 2) バスケットボールのルールと審判法 2004 より引用

## 参考文献

- |                  |                         |                 |
|------------------|-------------------------|-----------------|
| 阿部哲也・木葉一総        | 「バスケットボールのルールと審判法」      | 大修館 (2004～2007) |
| 日本バスケットボール協会     | 「バスケットボール指導教本」          | 大修館 (2007)      |
| 笈田欣治監訳           | 「トライアングルオフENSE」         | 大修館 (2008)      |
| 大学生の健康・スポーツ科学研究会 | 「大学生の健康・スポーツ科学 改訂版」P212 | 道と書院 (2007)     |