

ルールの変遷 II

田邊正道氏 編 「ルールの変遷（その2）」より

【田邊正道氏】

早稲田大学OB（昭和36年卒） 千葉市出身
「ルールの変遷〔II〕」は、「早稲田大学RDR倶楽部80年史」（平成14（2002）年6月発行）に寄稿されたものを引用した。

【バスケットボール関係略歴】

元日本バスケットボール協会 規則審判部長
数多くの国際試合・国内ビッグゲームに審判員として活躍し、FIBA（国際バスケットボール連盟）から「名誉国際審判員」の称号を与えられている。

Index

スリーポイントラインの始まり他	[昭和60（1985）年～]
フリースロー時「選択の権利」が廃止他	[平成3（1991）年～]
7ファウルの罰則「2個のフリースロー」に再度変更他	[平成7（1995）年～]
ゲーム最終2分間にショット成功時のゲーム・クロックSTOP 他	[平成11（1999）年]
前・後半20分制を10分のピリオド4回制 他	[平成13（2001）年]

雑感

ルールあれこれ	① スリー・ポイント・ゴール ② 30秒ルールから24秒ルールへ ③ ショット・クロックの導入期 ④ 30秒ルール以前 ⑤ 積極的なルールの変更
---------	--

《まえがき》

「早稲田大学RDR倶楽部60年史」に香中亮一先輩が寄稿された「ルールの変遷」のあとを承けて、1982（昭和57）年から2001（平成13）年までのルールの変遷を追ってみる。

ルールの変更は国際ルールの変更を日本バスケットボール協会が受け入れ、それに沿って行われているので、その変遷はアメリカ国内を除く世界のルールの変遷でもある。

国際バスケットボール連盟（FIBA）は毎回オリンピック大会の際の世界会議において次のオリンピック大会までの4年間のルールを決めていたが、1984（昭和59）年にルールの変更時期を男子世界選手権大会のときに変更した。そのため、1984（昭和59）年から1990（平成2）年まで6年間ルールは変更されなかった。

その後2回の変更を経て、プレイヤーの技術やゲーム内容が急速に進歩していくのに対応してルールの見直しもテンポを速める必要があるとの考えから、1998（平成10）年に決めたルールを2年後の2000（平成12）年に変更した。このルールが2001（平成13）年度から日本でも実施されているルールである。

〔昭和 60 (1985) 年〕

- コート上に「スリー・ポイント・ライン」がえがかれ、その外側からショットを成功させれば3点が認められることになった。これに伴い、スリー・ポイント・ショットをファウルで妨害されたときは3個のフリースローが与えられることになった。
- チーム・ファウルの罰則（シューターに対するファウルでなくても相手にフリースローが与えられる）が適用される1チームの各ハーフにおけるプレイヤー・ファウルの数が、8回から7回に変更されて「セブン・ファウル・ルール」になり、ファウルの抑止が強調された。また、この場合に2個与えられていたフリースローは、1投目が成功したら2投目が与えられる「ワン・エンド・ワン」に変更された。
- 2個のフリースローが与えられて、そのいずれかまたは両方のフリースローが不成功だったときに3個目のフリースローが与えられる「スリー・フォー・ツー」のルールは廃止された。
- インテンショナル・ファウルの罰則がそれまでの2個のフリースローから、2個のフリースローのあとシューター側のチームにセンター・ラインのアウトでスロー・インのボールが与えられることになり、罰が一層重くなった。ディスクォリファイング・ファウルに対しても同じ罰則が適用される。
- 30秒ルールに「継続してはかる」ことが導入され、途中でアウト・オブ・バウンズがあっても同じチームの攻撃が継続されるのであれば30秒はあらたにはかかり直さないで、30秒の残り時間を継続してはかることになった。ただし、ボールを蹴ったりこぶしでたたいたりしたヴァイオリエーションのときはあらたに30秒をはかり直す。
- バック・パス・ルールの適用は単にラスト・タッチによるのではなく、「フロント・コートでのボールの保持」を基準として適用されることになった。
- ボールを持っているプレイヤーが相手に近接してガードされ、何もプレイができないで5秒が経ってしまったときの処置がジャンプ・ボールからヴァイオリエーションに変更され、ディフェンスの効果が評価されることになった。
- ファンブルしたボールを拾いなおすことはドリブルではないことが明確になった。

- アウト・オブ・バウンズからスロー・インするプレイヤーは、ラインを踏んでスロー・インしてもよいことになった（踏みこしてはいけない）。
- ジャンプ・ボールのヴァイオレーションがあったときに相手がボールをプレイできればヴァイオレーションを無視するという規定が廃止され、ただちにヴァイオレーションが宣せられることになった。
- コーチのテクニカル・ファウルがあったときに相手チームに与えられるフリースローが1個から2個に変更された。
- コーチはゲーム開始5分前までにスコアシートで自チームのスターティング・ファイヴを確認し、確認サインをすることになった。

〔平成3 1991) 年〕

- 2個、3個またはワン・エンド・ワンのフリースローを与えられたチームが、フリースローをせずにセンター・ラインのアウトからのスロー・インを選べる「選択の権利」が廃止され、与えられたフリースローは必ず行わなければならないことになった。
- 1人の相手に複数のプレイヤーがほとんど同時にファウルをしてそれぞれにファウルが記録される「マルチプル・ファウル」の規定は廃止された。このような場合には審判が先に起こったファウルを決め、そのファウルの処置でゲームを再開する。
- 同じデッドの間にかくつものファウルが起こったときに同じチームに与えられるフリースローの数を制限する基準になっていた「プレイ・フェイズ」という考え方が廃止され、ファウルが起こった順にフリースローが与えられることになった。両チームにフリースローが与えられる場合には等しい重さの罰則を相殺し、残ったフリースローをしてゲームを再開する。
- フリースローのときにレーンに沿ってリバウンドに備えるプレイヤーは決められた位置に入る両チーム3人ずつの6人だけとし、その6人はボールがシューターの手から離れたらレーンに踏み込んでもよいことになった。
- プレイヤーが持っているボールをわざと相手に当ててそのボールがアウトになった場合でも、最後にボールに触れた相手のヴァイオレーションとすることになった。

- スロー・インのボールを与えられたプレイヤーがその場所から勝手に移動してスロー・インしないように、ボールを持って動いてもよい範囲がボールを与えられたところから1歩の幅に決められた。
- スロー・インされたボールがコート内のプレイヤーに触れないでコートの外へ出てしまった場合、相手チームのスロー・インはボールをもとのスロー・インの場所へ戻して行うことになった。
- ヴァイオリションのあとのスロー・インがバック・コートのアウトから行われる場合でも、審判が一度ボールを手にしてからスロー・インするプレイヤーに与えることになり、チャージド・タイム・アウトや交代の合図の遅れによる混乱が少なくなった。
- コート・サイドにチーム・ベンチ・エリアが設けられ、コート内でもめごとが起こったときにコーチ以外の者がチーム・ベンチ・エリアから出れば失格・退場となることが決められた。
- チャージド・タイム・アウトのときにプレイヤーはコートから出てチーム・ベンチにすわってもよいことになった。
- 審判が罰則の適用や処置を間違えてゲームを再開してしまった場合、限られた時間内に気がつくか発見されれば訂正の処置ができることになった。
- プレイヤーの大型化に対応してバックボードの下線が15cm切り詰められ、プレッシャー・リリース・リングの規格が明示された。
- ゲームをスムーズに運営するために、オフィシャルズ・テーブルに「テクニカル・コミッショナー」がすわってもよいことになったが、国内ではすぐには実行されなかった。



〔平成7（1995）年〕

- チーム・ファウル（セブン・ファウル・ルール）の罰則が「ワン・エンド・ワン」から「2個のフリースロー」に再度変更された。
- チーム・ファウルの数は規定の回数（7回）をこえるまで継続して表示するように決められた。
- ファウルやヴァイオレイションのあとのスロー・インはもっとも近いアウト・オブ・バウンズから行うことになり、得点のあとでなくてもエンド・ラインのアウトからのスロー・インがあることになった。
- ショットのボールでなければ、ボールが落ち始めてから制限区域内のリングより高いところで攻撃側プレイヤーがそのボールに触れることはヴァイオレイションではなくなり、アリウープ（バスケットに向かって走りこんだプレイヤーがジャンプして、味方からのロブ・パスをリングよりも高いところでつかみそのままダンク・ショットをすること）がリーガル・プレイになった。ショットされたボールに同じことをすればヴァイオレイションであることに変わりはない。
- ボールをバック・コートからフロント・コートに進めるときに、フロント・コートで最初にボールに触れたのが相手のプレイヤーであっても「ボールをフロント・コートに進めた」とすることになった。
- バック・パス・ルールが適用されるボールの条件が「フロント・コートでのチームのボールの保持」から「チームのボールの保持」に変更され、フロント・コートでの保持がなくても進めたボールをバック・コートに戻してはいけないことになった。
- ジャンプしてショットしたプレイヤーは、ボールを手放したあとも両足が床につくまでショットの動作が続いているものとみなされることになった。したがって、ボールを手放したあと床に下りるまでの間にファウルされればそのシューターにフリースローが与えられることになった。
- フリースローのときにレーンに沿って並ぶプレイヤーはシューター側2人まで、相手側3人までになった。
- インテンショナル・ファウルは「アンスポーツマンライク・ファウル」と呼びかえられた。
- やむを得ず途中でゲームを打ち切る場合の処置が「没収」と「途中終了」に分けられた。

- 失格・退場になった者は、ゲームが終わるまで白チームの更衣室にいるか、コートのある建物から立ち退くかしなければならないことが決められた。
- スコアシートに名前を記載されているコーチは、ゲーム中ベンチから立ち続けて指示をしてもよいことが決められた。

〔平成 11 (1999) 年〕

- ゲーム後半の最後の 2 分間と各延長時限の最後の 2 分間にフィールド・ゴール が成功したときは、ゲーム・クロックが止められることになった。ただし、どちらのチームも交代はできないし、得点したチームがチャージド・タイム・アウトをとることはできない。ゲーム・クロックはスロー・インされたボールがコート内のプレイヤーに触れたときに動かし始められる。
- 各チームは後半に 3 回のチャージド・タイム・アウトをとることができることになった。
- 各延長時限とも両チームは後半と同じバスケットを攻撃することになった。
- 3 秒ルールはそのチームがコート内でアライブのボールを保持しているときにだけ適用されることになった。したがって、アウトでスロー・インのボールを持っている間に 3 秒がかぞえ始められることはない。
- どちらかのチームがボールを保持していてダブル・ファウルが起こった場合はジャンプ・ボールにせず、それぞれのファウルを記録したあと、ボールを保持していたチームが攻撃を続けられることになった。どちらのチームもボールを保持していないときにダブル・ファウルが起こったときは、ファウルをしたプレイヤー同士のジャンプ・ボールでゲームを再開する。
- ゲーム中のボールの状態から「イン・プレイ」の考え方が削除され、「アライブ」と「デッド」に整理された。

〔平成 13 (2001) 年〕

- 前・後半各 20 分のハーフで行っていたゲームが 10 分のピリオドを 4 回行うことに変更された。これに伴い、各チームは第 1, 第 2, 第 3 ピリオドに 1 回ずつ、第 4 ピリオドに 2 回のチャージド・タイム・アウトをとることができることになった。また、各ピリオドの 1 チームのプレイヤー・ファウルが 4 回をこえると、その後のパーソナル・ファウルにはチーム・ファウルの罰則が適用されることになった。チーム・ファウルの罰則が適用される状況であっても、オフェンシヴ・ファウルのあとはスロー・インでゲームを再開することには変わりはない。
- バック・コートでコントロールしたボールをフロント・コートに進めるときの制限時間が 10 秒から 8 秒に変更された (8 秒ルール)。
- チームがコート内でボールを保持してからショットをするまでの制限時間が 30 秒から 24 秒に変更された。さらに、ボールがシューターの手から離れても 24 秒の制限は変わらず、ボールがリングに触れるかバスケットに入るまで 24 秒がはかり続けられることになった。シューターの手から離れたボールが空中にある間に 24 秒が経過したときは 24 秒の合図と共にゲーム・クロックも止められ、そのショットが成功すれば得点になり、不成功ならば 24 秒のヴァイオレーションになる。
- 相手チームに 2 個のフリースローが与えられていたプレイヤーのテクニカル・ファウルに対する罰則は、1 個のフリースローが与えられ、さらにスロー・インのボールが与えられることになった。
- 相手の持っているボールに手を触れるときに、ボールと一緒に相手の手 (手首から先の部分) に触れることは従来ボールに触れることとみなされパーソナル・ファウルの対象にならなかったが、この触れ合いもパーソナル・コンタクトとみなされることになり、相手のプレイを妨げればパーソナル・ファウルと判定されることになった。
- 第 4 ピリオドまたは各延長時限の最後の 2 分間にフィールド・ゴールが成功してゲーム・クロックが止められたときは、得点されたチームの交代ができることになった。
- ショットされたボールが空中にある間に 24 秒の合図が鳴り、そのショットが成功したときはどちらのチームも交代ができることになった。

- フィールド・ゴールのあと得点されたチームがとれるチャージド・タイム・アウトや交代は、ボールがバスケットに入ってから請求しても認められることになった。ただし、スロー・インするプレイヤーがボールを持ったら認められない。
- 膝より上の大腿部で故意にボールを止めた場合もキッキング・ザ・ボールのヴァイオリションとすることになった。
- ジャンプ・ボールのためにトス・アップされたボールをバスケットに向けてタップすることもショットの動作とすることになった。
- ボールがバスケットの下から上へ通り抜けたときは、故意であっても偶然であってもヴァイオリションとすることになった。
- バスケット・インタフェアの定義はゴール・テンディングとバスケット・インタフェアに分けられた。ショットされたボールが最高点に達して落ち始めてからそのボールに触れることの違反がゴール・テンディングであり、バスケットやバックボードに触れてボールに影響を与えることの違反がバスケット・インタフェアになる。



〔雑 感〕

《スリー・ポイント・ゴール》

1985（昭和 60）年に導入されたバスケットから遠く離れたところからのフィールド・ゴールにスリー・ポイントを認めるルールは、身長の高いプレイヤーの得点機会を広げるものとして、また、長距離のゴールの華麗さを評価するものとして注目された。

スリー・ポイント・ルールは、以前に NCAA やアメリカン・ハイ・スクールの一部のゲームでローカル・ルールとして採用されていたことがあった。このルールを適用するゲームでは赤・白・青に塗り分けたボールを使用してスリー・ポイントが認められるゲームであることを示していた。

実施の前年に FIBA からスリー・ポイント・ルールの採用提案があったときに、同時に提案のあったフリースロー・レーンを広げることと合わせてテスト・マッチを行い検討することとし、男子は日本鉱業の体育館で日本鉱業と日本大学に、女子は日立戸塚の体育館で日立戸塚と三井生命にゲームをお願いした。しかし、ルールに即した練習がないままにゲームをお願いしたので、男子のゲームではスリー・ポイント・ショットがわずかに 1 回のアテンプトしかなく、女子のゲームでは意図的にスリー・ポイント・ショットをとり入れてもらったが届かないショットが多かった。今、スリー・ポイント・ショットがごく普通のプレイとしてゲームにとり入れられている状況を見ればプレイヤーの能力の開発には隔世の感がある。

フリースロー・レーンを広くする提案は FIBA で否決され実施されなかった。

スリー・ポイント・ルールの導入は一般に身長の高いプレイヤーが多いアジアの諸国から歓迎されたが、ヨーロッパの 2 m 級のプレイヤーがいち早く長距離ショットの技術を身につけて、あっという間に身長の高いプレイヤーのためだけを考えたルールではなくなった。しかし、ゲーム終盤の 10 点差が決してセーフティ・リードではなくなるなど、ゲームの興味を盛り上げる要因として欠かせないルールになっている。

因みに、NBA のスリー・ポイント・ルール導入は 1979（昭和 54）年であり、スリー・ポイント・エリアの形、広さも FIBA ルールとは異なっている。

《30 秒ルールから 24 秒ルールへ》

今年（2001（平成 13）年）のルール変更は 4 ピリオド制、8 秒ルール、24 秒ルールなど、ゲームの展開に大きく影響する内容が含まれている。なかでも 45 年間にわたって定着していた 30 秒ルールから 24 秒ルールへの変更は、24 秒の制限の終わる時機など付帯する変更点も含めて、ゲーム全体のテンポを速める要因になっている。

24 秒ルールは国内での正式採用に先立ち、昨年（2000（平成 12）年）の JBL プレ・スーパー・リーグでトライアルとして実施された。しかし、FIBA の変更決定を見て急遽実施に踏み切ったため各チームとも対応の準備が整わず、リーグ序盤では 24 秒以内にオフエンスを組み立てられないケースが多く見られた。それでもリーグ終盤には違和感のないゲームが多くなった。これは 30 秒ルールが導入されたときにも見られた現象である。

そして、今年のスーパー・リーグではテンポの速い攻撃の応酬から延長でなくても両チームが100点台を記録することが珍しくない。もちろん、高得点はディフェンスカとの相関関係で見なければならぬが、ほかの競技に比べて得点機会が非常に多いというバスケットボールの特徴、面白さが活かされているといえよう。

《ショット・クロックの導入期》

30秒ルールは、相手に得点させないために1チームがボールをキープして時間の経過を待つというストーリーリングや極端なディレイド・オフENSEを制限する目的で考え出された。

30秒ルールの原型は1954（昭和29）年NBAが採用した24秒ルールであり、FIBAでは1956（昭和31）年に30秒ルールの導入を決めた。しかし、設備器具が整備されないため、国内でただちに実施することはできず、1958（昭和33）年に千駄ヶ谷の旧東京体育館で開催された第3回アジア競技大会において、日本で初の30秒ルールが国内での実施に先立ち国際大会で実施された。

表示器具は緑3灯、オレンジ2灯、赤1灯の6灯式で5秒ごとに1灯ずつ消えていき、全部消えると30秒経過というものが使用され、合図器具は審判と同じホイッスルを用いた。このスタイルは、以後長期にわたって国内の公式大会で使用された。

《30秒ルール以前》

30秒の制限がなかったときには、ゲームの終盤に僅差のリードを維持するときだけではなく、早い時間帯でも得点をリードしたら攻撃を控えたり、得点能力の高い相手に対してロウ・スコアのゲームを挑むために相手にボールを渡さないことに徹した極端な場面が見られることがあった。もし30秒ルールがあったらゲームは別のものになっていたのではないかと後になって思える印象的なゲームを二つ見ている。

ひとつは1953（昭和28）年1月に東京・両国のメモリアル・ホール（のち旧日大講堂）で行われたオール・ジャパン決勝の早大・立大戦で、リードした立大がゲームの残り5分くらいから斎藤茂氏選手のドリブルでボールを徹底的にキープし、ボールを奪いに出る早大のファウルで2個のフリースローを得ては当時のルールによって1投目のフリースローをしたあと2投目を放棄してディヴィジョン・ライン（センター・ライン）のアウトからスロー・インし、キープ、ファウル、フリースロー、放棄を繰り返して立大が1点差で逃げ切ったゲームである（年度とオール・ジャパンの決勝であったことは、伊藤剋先輩からアドバイスをいただいた）。

もうひとつは1956（昭和31）年に神田の国民体育館で行われた全日本実業団選手権大会準々決勝で、当時最強を誇った日本鋼管に対して2点を先取した田辺製薬が次に保持したボールを野口昌三選手（東京教育大OB*現振興会/常任顧問）が延々とドリブルを続けて徹底して相手に渡さず、ドリブラー以外の4人は両コーナーと両サイドに広がり、10分過ぎにはコートに腰をおろして休むプレイヤーもおり、いつになったらシュートが見られるのか分からなかったゲームである。田辺製薬は国体で2年連続優勝した全大阪の主力

メンバーが揃っていた実力のあるチームだったので、日本鋼管のディフェンスも困惑を隠せなかった。ゲームは 39 対 33 (前半 21 対 15, 後半 18 対 18) で日本鋼管が勝ったが、この当時でもこのレヴェルのゲームでは異例のロウ・スコアであり、日本鋼管がボールを得れば速攻であつという間に得点し、そのあとは田辺製薬がボールをキープし続けて、おおかたの時間帯はコートでなにごともし起らないという特異なゲームだった。(年度、最終スコアなどの詳細資料は野口昌三氏から提供していただいた。また、伊藤剋先輩が調べられた資料によれば、このゲームの主審は牧山圭秀先輩/元振興会名誉会長であった。)



《積極的なルールの変更》

バスケットボールのルールは、日本でも採用している FIBA ルールのほかにアメリカの NBA ルール、NCAA (全米大学体育連盟) ルールがよく知られている。FIBA は長い間 NBA、NCAA とは別のルールの決め方をしてきたが、1992 (平成 4) 年のバルセロナ・オリンピック大会に NBA のスター・プレイヤーが参加したドリーム・チームの出場を契機に、3 つのルールの整合性を求めて検討を行っている。

2000 (平成 12) 年の変更で 20 分のハーフを 10 分のピリオドに分けたのは、2 分間の休憩を挟むことによってプレイヤーが体力的によりよい状態でよいプレイを発揮できること、特に主力のスターがより長い出場時間をプレイできるようにという考え方に基づいている。優れたプレイヤーのすばらしいプレイを少しでも多く見て楽しめるようにという考え方を敷衍すれば、将来ピリオドが 12 分に移行することも十分に考えられる。また、時限の終わり間際にクロックの数字が減っていく中で、ゴールの成否を競うスリリングな場面を 2 回から 4 回に増やして興味を盛り上げる狙いがある。

24 秒ルールの導入は攻防のスピーディーなゲームを実現している。もちろん、それぞれ環境やバック・グラウンドの異なる生い立ちのルールを、単純に一本化することは困難なことであるが、バスケットボール競技を見てもやっても面白いゲームとしてそのレヴェルを高めるために、これからも積極的なルールの変更が繰り返されるであろう。

ルールはプレイの発展、ゲームの変化に対応して変更され、今は見る側の要求も含めて考えられる時代になっている。ルールはルールブックだけにあるものではなく、オン・ザ・コートにあるものでなければならない。そして、その基本はコート上のプレイヤーの攻防に公平であるかという点にある。その上に立って今後もルールの変遷を見続けたいと思う。