

■ 草創のころ

多くの文献によってこの競技の起源は述べられているが、床の上に箱を置いてそれにボールを投げ入れる競技を、桃の籠を10フィートの高さに吊るしてボールを入れ合う競技にまで発展させた創案者 J・ネイスミスは、1891年13条からなるルールをつくった。

その主なものは、スポーツは時代により人間の体位と能力の向上に伴いルールを変更している。

それはプレイヤーの進歩を示すバロメーターともいえるのではあるまいか。

バスケットボール競技においても、規則はその発祥の時代から今日に至る間に幾百となく変更されてきているが、ここでは主として直接プレーに関係したものをとり上げ変更に伴うゲームの進行とプレーの移り変わりを、年代を追って眺めてみることにする。



(J・ネイスミス)

- ボールは手で扱い、どちらの方向に投げ、打ってもよい。
- ボールを持って走ることはできない。
- 相手をこづいたり捕えたり押したり、またつまずかせたり叩いたりしてはいけない。
- 3回連続してファウルをすると退場を命ぜられる。
- 競技時間を15分ハーフとし5分間の休憩をおいた。
- そして競技時間終了時に得点の多い方のチームを勝者とした。

などであり、はじめは無かったバックボードも1895年には針金製で作られ、得点についてもそれまで3点であったフィールド・ゴールの得点が2点に変更され、1回のフリースローで与えていた3点の得点も1点となり、現在に至るまでの得点カウント方式の起源となった。

さらに1909年には木板製のバックボードが認められ、リバウンドボールを奪い合うスリルのあるスポーツとなった。



〔大正時代〕

日本においてはYMCAが中心となって大会を開き盛んに普及活動が行われていたが、大日本体育協会が規則書を発行し統一を図っていた。大正13（1924）年に発行された規則書のなかからプレーの様態をみると、

- フリースロー・ラインをそのままサイド・ラインまで延長し、それをゴールゾーン・ラインと呼び、そのラインからエンド・ラインまでの地域をゴールゾーンと称した。そしてそのゾーン内でのファウルとその他の地域でのファウルに対する罰則（フリースローの数）を区別した。すなわちパーソナル・ファウルに対する罰は
 - (1) ゴールゾーンにいるボールを持ったプレイヤーに対して犯したときは2個のフリースローを与えた。
 - (2) ゴールゾーン以外の場所からシュートしつつあるプレイヤーに対して犯したときも2個のフリースローを与えた。
 - (3) その他の状態のときのファウルはすべて1個のフリースローを与えた。
 - (4) シューターに対するファウルで、そのシュートがはいれば得点を認め、さらに2個のフリースローを与えた。
- 得点があったあとは、そのつどセンター・ジャンプでプレーが再開された。
- ジャンプ・ボールの規定をみると、ジャンパーはボールを打たない方の片手の肘を曲げ、腕を後方に回し背の細腰につけ、ボールをタップするまではその手を離してはならないとしている。そしてボールが上がりつつある途中でタップしたり、捕えたりすることはスポーツマン・シップに反するとしてテクニカル・ファウルが科され、相手に1個のフリースローを与えた。
- チャージド・タイム・アウトはボールを保持しているチームのキャプテンだけが請求でき、その回数は3回までであった。
- 交替してコートから出たプレイヤーは、もう1度だけ再びプレーに参加することができた。
- ヘルド・ボールは、それが起こった場所で想像的輪のなかで行われた。
- アウト・オブ・バウンズは、ボールが出た地点からスロー・インされた。

- バスケットの支柱にボールが狭まったときは、センターまで戻ってジャンプ・ボールにした。
- フリースローは、レフェリー（主審）が必ずフリースロー・ラインの上にボールを置き、10秒以内にスローを終わらなくてはならず、そのときバイオレーションが起こればボールがバスケットにはいってもはいらなくても、その後はセンター・ジャンプでプレーが始められた。
- ゲーム進行中におけるサイド・コーチが禁じられていた。
- 4回ファウルを犯すと失格となり、退場を命ぜられた。

こうしてみると、当時の試合はセンター・ジャンプの回数が多く、長身センターのいるチームの方が攻撃する機会を得るためには非常に有利であった。

そしてこの形式の試合はかなり長い年月のあいだつづくのである。

〔大正15（1926）～昭和2（1927）年〕

- 4回ファウルを犯すと失格となり、退場を命ぜられた。
- ゴールゾーンが廃止され、コートすべての地域がファウルに関しては同じように扱われるようになった。
- 留め金など危険なものの着用を禁じた。
- センター・サークルにエンド・ラインと平行な線を引き、ジャンプのとき足の踏み出しによる反則を防いだ。
- ピボットの定義が詳細になり明確になった。
- フリースローのときは、レフェリーがボールをプレイヤーに手渡すことも加えられ、フリースローのバイオレーションが起こったときは、センターまで戻さずにそのバスケットに近いフリースロー・ラインでジャンプ・ボールするようになった。
- バスケットの支柱にボールが狭まったときは、その近くのフリースロー・ラインでジャンプ・ボールとなった。
- ジャンプ・ボールのときのタイム・インはレフェリーがトス・アップしてボールが手から離れて笛を鳴らしたときとなった。
- ジャンパーがボールを打つ前にその円を出ることを禁じ、犯したときはテクニカル・ファウルを科した。

そのほか、ジャンパーが片手を背に回さなければならないという窮屈な規定が除かれ、選手は思い切り跳躍力を競い合うことができるようになった。そしてバスケットに近い方のフリースロー・ラインでジャンプ・ポールが行われるようになったことで、幾分試合は早く運営されることになった。

〔昭和4（1929）年〕

基本的な試合の進め方は変わっていないが、それまでに起こったプレー上の問題を解決しようとしたあとが見られる。すなわち、

- ヘルド・ポールでは、「ポールをプレーしようとする明らかな努力をしない場合」も加えられてプレーをすることを促している。
- ドリブルを終わったプレイヤーが、相手にポールを打ち落とされたあとは再びドリブルができる。
- それまで明記されていなかったドリブラーの無理な突っ込みによる身体接触を禁じ、ポールを持つ者も持たない者もコートを占める条件は等しいとの考えを明らかにした。
- ゴールに向かってシュートしつつあるプレイヤーに対し、同時に2人またはそれ以上の相手方がファウルをした場合は、それぞれに反則の記録をしたフリースローは反則した選手の数だけ与えられるようになった。（マルティプル・スロー）

〔昭和5（1930）年〕

この年の9月に大日本バスケットボール協会が設立され、規則書もバスケットボール協会発行のものとなった。

- ダブル・レフェリーという言葉が初めて出てきており、アンバイヤーの権限はレフェリーとなんら変わらないものとした。
- ランニング・ウイズ・ザ・ボールの規定のなかに、ポールを受け取る動作の説明で「2拍子のリズム」という言葉が使われ、より詳しい説明となった。
- 間違っってボールを相手方のバスケットに入れたときは、相手の得点となった。
- シューターがファウルをされ得点となったあとのフリースローで、それまでは2個目のフリースローがはいらないときは、そのままプレーが再開されたが、このときから成否にかかわらずセンター・ジャンプで再開されるように試合のスピード化とポスト・プレーの制限。

■ 試合のスピード化とポスト・プレイの制限

〔昭和7（1932）年〕

大日本バスケットボール協会の発足は、規則書の内容を一層きめ細やかなものにしていったが、この年のものは競技の面白さを湧かせる大きな改訂がなされている。それはなんといってもセンター・ラインの設定であって、ラインが引かれたことによってボールを早く運ぶための技術が磨かれ、それを阻止しようとする防御の技術が研究され、1本の線を狭んで激しい攻防戦が生まれた。また攻撃側の長身選手に対する制限も少しずつ見えてくるのであった。

- センター・ラインが引かれ、攻撃するチームはバック・コートでボールを得てから10秒以内にフロント・コートにボールを進めなければならない。そしてフロント・コートでボールを得たらそのボールをバック・コートに戻してはならない。（10秒ルール、バック・パス・ルール）
- フリー・スロー・レーンで、自分のバスケットを背にして立っているプレイヤーは、ボールを3秒以上持っていてはいけない。
- ジャンプ・ボールでは、ジャンパーが2回までタップを許されることが明記された。
- 「フェース・ガード」という言葉が使われ、パーソナル・ファウルに加えられた。その意味は“ボールに無関心に相手方競技者に画し、相手方競技者の動くにつれて動き、その前進を妨げる事なり”と説明している。
- シューターに対するファウルでは、ボールがバスケットには入れは得点とし、追加のフリースローは1個だけ与えるようになった。一挙に4点のチャンスを与えることは攻撃側に有利すぎるとの考えから生まれたものであろう。

〔昭和8（1933）年〕

- 交代してコートから退いたプレイヤーは、その後さらに2度まではプレーに参加できるようになり、選手の交代が盛んに行われ、メンバー全員の力が発揮できるようチーム・ゲームとしての面白さが一層出てくるようにした。

- 制限区域での規定では、それまでバスケットを背にしている状態だけ制限されていたのが、たとえバスケットを背にしていなくてもボールを持ったプレイヤーは3秒以上とどまってはいけないことになった。
- ボールがバスケットのなかまたはリングの上に乗っているときは、攻撃側に限ってそのボールに触れてもよいことになった。この点について注解で「いまの日本国内ではただちに問題にはならないが、米国など長身者の多い所では現に問題となることが往々にしてある。将来日本においてもこれが問題にならないとは限らないので設けた」としている。バスケット・インターフェアの移り変わりの初めである。
- ユニフォームの背番号は算用数字を使用するよう奨励した。その説明のなかで「例えばロク、ムツなどはもちろんいけないが、六、十一なども役員の迅速な判断に障害になるので禁ずる」とあり、全国的にまちまちであったことが推測される。
- センター・ピボット・プレーについて詳細に規定されるようになり、ボールを持ったプレイヤーは相手を肩や尻で押してはいけないし、またシュートのあと伸ばした腕や肘で相手の動作を妨げてはいけないとしている。

〔昭和10（1935）～11（1936）年〕

- 攻撃側の制限区域の規定が一層きびしくなった。たとえボールを持っていようが持っていまいが、攻撃側プレイヤーはだれでも3秒以上フリー・スロー・レーンにとどまってはいけないことになり、ゴール下の動きがより激しいものになった。そしてこの規定はその後現在に至るまでつづいている。
- ボールを得ようとしたプレイヤーが、ボールを受け損じて落とすことはドリブルとはみなさない。（ファンブル）
- レフェリー、アンバイヤーと分けて言葉を使用していたものを「審判」という名前に統一した。
- 審判の使用するシグナルが初めて図解された。
- テクニカル・ファウルやダブル・ファウルの場合を除いて、パーソナル・ファウルのフリースローが成功したあとはエンド・ラインのアウトから相手チームのスロー・インで再開されるようになった。

■ 近代スポーツへの歩み

昭和11年のベルリン・オリンピック以後、規則が改訂されるとバスケットボールのゲームの様相は大きく変わった。

〔昭和13（1938）年〕

- フィールド・ゴールが成功したあと、センター・ジャンプで再開する規定がなくなり、成功しとあとは相手チームがそのエンド・ラインのアウトからスロー・インしてすぐに再開するようになった。

このことは今でこそ至極当たり前のように思えるが、当時の選手にとっては非常に大きな変わりようだったに違いない。ゴール成功後センターまでボールを運び、サークルに身構えるまでの何秒間はひと息つけたものが、こんどはできなくなったのである。呼吸を整えるひまもなく連続してプレーすることは、それまで以上に体力・持久力を選手に要求する激しいスポーツとなったのである。そして流れるように交互に攻撃が行われる運びかたは、見る者にもスピードとスリルを十分味わわせる「見せるスポーツ」として、それ以前よりも急激にファンを増加させていったのである。これこそまさにバスケットボールの近代化であるといえる。

■ 終戦後のルール

敗戦、米軍の進駐、食糧物資の困窮など社会情勢が大混乱のなかでも、富田毅郎氏を理事長とする日本バスケットボール協会は、昭和20（1945）年12月に規則書発行に着手した。歴史的なこの作業の中心となったかたがたは、早大OBの牧山圭秀・竹崎道雄・川原行雄・東大OBの鹿子木健日子・河合武・瀬古和雄、慶大OBの西郡正三の各氏であった。昭和21（1946）年6月に発刊された規則書は正規のアメリカン・ルールをそのまま翻訳したもので、全国各地に進駐している米軍が、当時まちまちなルールを使用している状況なので、混乱をきたしてはならないと警告を発している。

〔昭和21（1946）年〕

- バックボードをエンド・ラインから1.2メートル内側につるすようになり、バックボードの裏側でそれまでより自由にプレーができるようになった。
- 交替出場の回数に制限がなくなった。

- プレイヤーは5則で失格となった。
- チャージド・タイム・アウトはボールを保持しているチームの選手のうち、誰でも請求できる。そして1チーム5回まで認められた。この制限が割合自由になったことで、例えば相手が急にプレス・ディフェンスに変わったときなど、すかさずタイムを要求して相手のホコ先をかわずなど興味ある場面が見られたものである。
- ヘルド・ボールはそれが起こった地点でジャンプ・ボールとなったが境界線から2メートル以内のときは2メートルの所がその地点とされ、タップが自由な方向へ打てるようになった。
- バスケット・インターフェアについては、防御側プレイヤーがリングを底とする仮想円筒内でボールに触れることが禁じられた。
- フリースローを放棄し、アウトからのスロー・インを選ぶ権利が与えられた。2個のフリースローを得たときは、1投目をスローしたあとキャプテンが申し出て2投目を放棄し、再びアウトでボールを所有することができた。1回の攻撃期に3点を手に入れる機会が与えられたことになるわけである。同様に1個のフリースローを与えられたときも、それを放棄して2点をねらうことが可能であった。負けているチームが逆転勝ちを狙ったり、勝っているチームが時間を稼ぐためにこのスローの放棄を戦法として有効に利用した。
- テクニカル・ファウルが起こったときは、1個のフリースローを投げたあと、さらにボールをディビジョン・ラインのアウトでそのチームに与えた。(3点のチャンス)

〔昭和24(1949)年〕

- バスケットのネットの長さが45センチとなり、ゴール・インを確かめやすくした。
- タイム・インやタイム・アウトの時間がより明確にされ、ゲームの後半最後の3分間はボールがデッドとなるたびごとにゲーム・ウォッチは止められることになり、接戦の最後の1秒を争う場面での正確な時間の計測がなされるようになった。
- ヘルド・ボールが起こったときのジャンプ・ボールはその地点から一番近い制限円のなかで行うやり方となり今日までつづいている。

- フリースローを行うチーム側によるバイオレーションが起こったときは、相手チームにサイド・ラインのアウトでボールを与え、たとえボールがバスケットにはいっても得点として認めないことを明らかにする方法がとられた。

〔昭和28（1953）年〕

- パーソナル・ファウルに対する罰則が重くなり、ゲームの終わりの3分間ではすべて2個のフリースローを与えるようになり、それ以前の時にも1個のフリースローが成功すれば、ボーナスとしてもう1個のフリースローを与えた。（ワン・エンド・ワン・スロー）

このアメリカン・ルールを遵守する方針は、日本が国際復帰を認められない情勢のもとで、昭和36年に完全に国際ルールに準拠するまでの長い間つづいていくのである。

■ 試合はよりスピーディーに

戦後初めて国際復帰を許されメルボルン・オリンピックに参加した日本は、大庭哲夫理事長の強い要望もありこの機会に国内の規則も国際ルールに統一しようとする気運が高まっていた。しかし一気に変更することは混乱を招くとの予測もあり、両方を併合した形の規則となった。

〔昭和32（1957）年〕

- 30秒ルールが設けられた。従来バック・コートからフロント・コートにボールを運ぶ規定（10秒ルール）はあったが、フロント・コートにボールを持ち込みさえすれば何秒でも、いや何分でもボールをキープすることができた。そのことは時間を稼ぐストーリングの技術として、巧みなドリブル・ワークやパス・ワークを生んだことは確かであった。しかしそれは反面、試合の興味を削ぐ要因ともなり、最後の1秒まで攻め合う競技本来の目的から考えても、防御側にとっては非常に不利な条件であるとして新たに設定された。30秒間という長さは1回の攻撃期としてはもっとも適した時間であり、見ている者に攻と防の楽しさを一層味わわせる競技となったのである。
- それまでプレイヤーなら誰でも請求できたチャージド・タイム・アウトは、キャプテンとコーチだけに許され、キャプテンは審判にコーチはスコアラーに請求するようになった。

- ジャンプからのタイム・インの時期が、トスされたボールが最高点に達したときからとなった。
- ボールを得た攻撃側チームがそのバック・コートでファウルされたときは故意のファウルを除いてフリースローは与えずサイドからのスロー・インで再開された。
- シューターに対するファウルで、ゴールが成功すれば与えていた1回のフリースローがなくなり、得点を認めファウルの記録をするだけですぐに再開するようになった。(故意のファウルの場合を除いて)
- フリースローの放棄はできない。国際ルールでは、1回の攻撃期に普通の状態では2点以上与えるべきでないという考えがあり、2個のフリースローを得たチームが3点のチャンスがあったり、1個のフリースローで2点得点の機会を与えたりすることは、攻撃側に不当に有利であるとの考え方によるものである。
- バスケット・インターフェアで、制限区域内にいる攻撃側プレイヤーはシュートされたボールが最高点に達したあと、落ちてくるボールにバスケットの水平面より上で触れてはいけないとされた。世界的に長身が進むにつれ、攻撃側に加えられた制限であり、制限区域の拡張とともに時代の変化が規則にもあらわれてきている。

■ 国際ルールに沿って

〔昭和36（1961）年〕

ローマ・オリンピック以後は完全に国際ルールに沿った規則となり、長い間親しまれてきたアメリカン・ルールとも別れを告げた。

- 30秒ルールの設定であり意味をもたないディビジョン・ラインは廃止され、同時に10秒ルール、バック・パス・ルールも廃止された。
- チャージド・タイム・アウトはコーチに限り請求できる。
- 選手の交代は20秒以内となった。
- ファウルに対する罰則も、シュート動作であったかどうかの区別だけで、場所に関係なくその動作中でなければサイドからのスロー・インでただちにプレーが再開された。
- シューターに対する故意のファウルでも、そのシュートがはいれば得点とし、追加のフリースローは与えなくなった。



- そのかわり試合の後半の終わりの5分間と延長時限だけは特別に扱い、すべてのパーソナル・ファウルをシューターに対するものと同じにし、2個のフリースローを与えた。
- フリースローのとき並び方を示すA・Bマークがなくなり、スロアーの相手側チームの2人のプレイヤーが、バスケットに近い両側の位置を占めることになった。これによりスローが失敗したときのリバウンドボールは相手側に取られる率が増し、フリースローの重要性がいよいよ高まってきたのである。
- 背番号は4番から使用することになった。それまで許されていた3番は、3秒ルールのシグナルと間違えおそれがあるためである。そしてこのときのルールは、そのまま東京オリンピック大会に適用された。

〔昭和40（1965）年〕

この年の変更では、プレー上での大きな変更はなかったが、大学を含む一般女子と高校男子の著しい体位の向上に即し、将来多く開かれるであろう国際大会にも備えて、競技時間と使用ボールを変更した。

- 一般男女と高校男子の試合を20分ハーフとした。
- 高校女子はそれまで8分クォーター制であったのを16分ハーフとした。
- 一般男女と高校男子の使用ボールを7号ボールにした。

〔昭和44（1969）年〕

- 中学校の試合を、それまで6分クォーターであったのを15分ハーフにした。
- 高校女子の使用球も7号ボールとした。
- ゲームの終わりの5分間の特別扱いを3分間に縮めた。これは5分間起こったすべてのパーソナル・ファウルに2個のフリースローを与えていたため、試合時間が長びいて運営上支障をきたすことから短縮されたのである。
- 終わりの3分間に「10秒ルール」と「バック・パス・ルール」を適用し、攻撃側に素早い球運びを促した。

- さらに、その3分間に2個のフリースローを得たチームが、それを放棄してスロー・インから再び攻撃できる選択の権利を与え、フリースローをすることによる試合時間の長引くのを防いだ。このときの放棄の条件は以前あったときのものと違って、1個だけのときと2個のうちの2投目を放棄することはできないもので、あくまで2個のフリースローを放棄することが条件であり、2点のチャンス放棄に対して同じように2点取得の機会を与えるという等価交換しか認めない国際連盟の考え方が出されている。
- リング上方のプレーが増加したため、それまで防御側に加えられていた「リングを底とする仮想円筒内」の制限をはずし、防御側も比較的自由に上方のプレーができるようになった。

■リング上の争いと、増えつづけるファウルに対して

〔昭和48（1973）年〕

- 最後の3分間の特別扱いの進行条件は全競技時間に適用されるようになった。すなわち「10秒ルール」と「バック・パス・ルール」「フリースローの選択」は試合開始から適用されるようになった。そして故意のファウルやシュート動作中のプレイヤーに対するファウルを除いては、フリースローは与えられない。
- 1チームが1試合に犯すファウルの数が増加する傾向に対して、1チームが各ハーフに10回のプレイヤー・ファウルを犯したあとは、罰として相手側に2個のフリースローを与える「テン・ファウル・ルール」が設けられた。
- 防御側プレイヤーも攻撃側と同様に、リングの上に乗っているボールに触れても良いことになり、リング上の争奪戦がより激しくなった。

〔昭和49（1974）年〕

- ボールを保持しているチームのプレイヤーがファウルを犯したときは、相手にフリースローを与えずサイドからのスロー・インで再開されることになった。
- リングをつかむプレーに対しては、ただちにテクニカル・ファウルが科された。
- シューターに対するファウルで、そのシュートが成功したときは「バスケット・カウント・ワンスロー」が復活し、ファウルに対する罰を重くした。

〔昭和52（1977）年〕

- シューターに対するファウルで、そのシュートが不成功の場合に与える2個のフリースローのうち、1個でもはならないときにはさらにもう1個を与得る「スリー・フォー・ツー・ルール」を設けた。

〔昭和56（1981）年〕

- 1チームの各ハーフにおけるプレーヤー・ファウルが8回を越えたあとは、相手に2個のフリースローを与える「エイト・ファウル・ルール」が設けられ罰が一層重くなった。
- 「ショット」の動作をスローに加えて、ダンクやタップも含むことになった。
- ボールを持ったプレイヤーの手首から先に触れることは、シュートのときもファウルとはみなさないことになった。
- バスケット・インターフェアでは、「攻撃側の制限区域内にいる」という条件がなくなり、広い地域での攻撃側の制限となった。
- チャージド・タイム・アウトを認められる時機が追加され、あらかじめ申し込んでおけば、相手チームがフィールド・ゴールで得点したあとも認められるようになった。

《終わりに》

これまで年代を追ってルールの変遷を見てきたが、創設のころから今日に至るまで一貫して攻撃と防禦の技術が平等に進歩発達するように考案され改良されてきている状況が判る。

1本の線が引かれ、そして消えていく背景にはそのときその時代のプレーの様相の変化があるのである。

たった1秒の時間の規定の伸縮でさえ、競技そのものをガラリと変えてしまうほどの大きい影響力をもっている。

ルールとはそのように緻密に計算され組み立てられている。

今後バスケットボールはますます激しく、スピード化し、上空でのプレーは限りなく進歩するであろう。

それに伴いルールも止むことのない変遷の道を歩むに違いないし、われわれの興味はつきないものがある。

（管理人注記）

この資料は、昭和58（1983）年に発刊されたため、以降の変遷は、**ルールの**
変遷〔Ⅱ〕に続きます。