

学校体育のボール運動・球技における素材の歴史的研究 —バスケットボールのタイム・アウトの変遷（1892-1940）に着目して—

中道 莉央

A historical study on original material of ball games in school physical education —With special reference to time-out of basketball from 1892 to 1940—

Rio Nakamichi

Abstract

The purpose of this study is to clarify why time-out has established and how it has changed in the history of basketball from view point of the development of the rules about basketball from 1892 to 1940. This study presents material which contributes to “learning activity to think and to make decisions about devising games.”

The results were as follows :

- 1) The characteristic of the time-out are “time-out for securing of playing time” (1892-93 - 1898-99 years), “time-out as the strategy” (1904-05 - 1922-23 years) and “a benefit of time-out and the advancement of games” (1923-24 - 1939-40 years).
- 2) Time-out was introduced first in the 1896-97 rules. At that time, time-out was called by a referee for the treatment to an injured player. However, it has been increasingly requested for giving players a rest and confirming a strategy by a captain and a coach. Behind the trend is the fact that the rules about basic personal skill was established, with the team play developed. Thus, time-out contributes to the development of basketball, reducing the physical strain on players caused by the rapid increase of game tempo and providing the opportunities of the mutual understanding between players in diversifying and improving techniques and tactics.

Key words : physical education, basketball, time-out, a time-out to discuss strategy, the ability to think and to make decisions

I. はじめに

平成20年に改訂された現行の学習指導要領体育編及び保健体育編では、ボール運動・球技領域^{注1)}において戦術やルールの特性に着目した分類論が導入され(高橋ら, 2008), ゴール型, ネット型, ベースボール型という3

つの型によって内容が示された(文部科学省, 2008a ; 2008b, 2009). これに伴い, 同領域の技能については, ボール操作に加え, それぞれの型に共通するボールを持たないときの動きを指導すべき内容として例示するようになった(文部科学省, 2010). ボールを持たないときの動きの指導が重視されたことで, 近年, 戦術や作戦^{注2)}

北海道教育大学札幌校
北海道札幌市北区あいの里5条3丁目1-5

著者連絡先 中道 莉央
nakamichi.rio@s.hokkyodai.ac.jp

Department of Teacher Training, Hokkaido University
of Education, Sapporo
5-3-1-3, Ainosato, Kita-ku, Sapporo, Hokkaido, 002-
8502, Japan

を学習の中心として位置づけた授業づくりが盛んに行われるようになってきた(楨野ら, 2015)。

例えば、井上ら(2013)は、ティーボールの授業実践から、児童がチームで作戦を考えることで一人一人に役割が与えられ、見通しを持ってゲームに参加できることや、役割が明確になったことで仲間と肯定的にかかわれるようになり、運動に対する有能感が高まったことを示している。また、岩永ら(2013)は、バレーボールの授業実践から、作戦タイムを設定して生徒相互の意見交換やチームの課題に応じた練習を行うことにより、ゲーム中のコミュニケーションが増えるなどチームの連携により影響が見られたことを示し、動きとの相乗効果も確認している。

言うまでもなく、「ニュースポーツを含めて数百種類といわれる」(高橋ら, 2008) ボール運動・球技を生涯にわたり親しむためには、学校体育において「筋道を立てて練習や作戦を考え、改善の方法等を互いに話し合う活動などを通じて論理的思考力をはぐくむこと」(文部科学省, 2008a; 2008b, 2009) が求められており、これを保障する「作戦を考える学習活動」を充実させることは必要不可欠である。しかしながら、これまでに報告されたものは、攻防が交代し攻撃者ごとにプレーが区切られ、「ゴール型やネット型よりも作戦の工夫と結果の関係について場面ごとに理解しやすい特性を持つ」(井上ら, 2013) ベースボール型や、「技術と戦術の多様性は一般的にはゴール型の球技種目よりもはるかに少ない」(デーブラー, 1985) とされるネット型の実践であり、型の特徴から「作戦を考える学習活動」が取り上げにくいゴール型を対象にした実践を積み重ねていくことが求められている。

吉野ら(2002)は、ゴール型のフラッグフットボールの授業実践からフラッグフットボールが戦術や作戦の学習に有効な教材であることを実証的に分析し^{注3)}、また形成的授業評価も高いことから児童にとって満足できる教材であることを報告している。しかしながら、フラッグフットボールは各攻防が1回ごとに区切られ、1プレーごとに「パドル」と呼ばれるつぎのプレーを話し合う機会が保障されていることから、ゴール型の特徴である攻防が入り混じり「プレーイング・フィールド内でのプレーが不規則に移り変わらざるを得ない」(デーブラー, 1985) 状況のなかで、「作戦を考える学習活動」に着目した報告としては検討の余地を残している。例えば、ゴール型の代表的な教材であるバスケットボールは、攻防の切り替わりが頻繁に発生して状況が常に変化するという特性を有しているが、学習者がゲーム中に作戦を工夫する楽しさがなかなか味わえない状況にあると指摘されている(北海道教育大学附属札幌小学校, 2014)。二杉(1983)が述べているように、バスケットボールは作戦面において、「より高度な、また幅広い戦術が必要であり、作戦が、勝敗を決定するもっとも重要なポイ

ントである競技の一つ」であるが、学校体育のバスケットボールにおいて、学習者が作戦を工夫するというバスケットボールの特性や魅力に応じた運動に親しめていないとすれば、その改善は緊要な課題といえる。

ここで、学校体育を離れ、競技スポーツとしてのバスケットボールに目を転ずると、ルールによって規定されている「コーチまたはアシスタント・コーチの請求によって認められるゲームの休止時間」(日本バスケットボール協会, 2013a) である「タイム・アウト」^{注4)} が、相手との対峙によって種々変化する状況に応じて、チームの作戦を確認したり、意思疎通を図ったりする場として活用されていることが報告されている。

具体的には、三浦(1994)が、接戦を制するために試合終了時間残り30秒時に請求するタイム・アウトの取得方法について、点差とプレー再開時のボール保持状況に応じた18のマニュアルを作成し、さらに実際の試合場面における監督やコーチのタイム・アウト時の内容について分析を試みている(三浦ら, 1996)。また、陶山ら(2009, 2010)は、タイム・アウトがゲームにどのような影響を与え、勝敗に関係しているのかを日本バスケットボールリーグの公式試合を対象に、タイム・アウトの取得目的、試合時間の経過と点差との関係から報告している。同様に、皆川(2012)も、種々の集団戦術行動が最も洗練されたかたちで現出すると考えられる日本バスケットボールリーグのレギュラー・シーズンの試合映像を分析し、タイム・アウトの取得状況の特徴を整理している。

先行研究において、「タイム・アウトに関する研究は質・量ともに乏しく、未解決の問題を有している」(皆川, 2012)と指摘されているが、ここまで見てきたようにトップレベルの試合を対象にしたタイム・アウトの取得方法、内容や勝敗との関係について、指導者(監督やコーチ)の立場に立ったコーチングの視点からの報告は散見するが、学校体育や学習者(児童・生徒)を対象にしたものは見受けられない。また、タイム・アウトを歴史的、文化的な視点からアプローチすることはこれまでに行われておらず、その変遷から本質や必然性を探り出す報告は見受けられない。タイム・アウトという素材が、上述した「相手との対峙によって種々変化する状況に応じて、チームの作戦を確認したり、意思疎通を図ったりする場」として活用されているならば、学校体育において「作戦を考える学習活動」を支えるためにタイム・アウトを教材化する方途を見出すことは、先に指摘した課題を解決する知見を得ることにつながるものと考えられる。そのためには、先行研究で明らかにされていない歴史的、文化的な視点からタイム・アウトの本質に迫り、教材としての価値や意義を明らかに必要がある。

これらのことから、タイム・アウトという素材を歴史的な視点から分析し、タイム・アウトが持つ歴史は学校体育教材としてふさわしい意味や内容を有しているのかどうかについて、明らかにすることを考えた。この点に

ついて、佐藤（1972）は、「教材内容を選択し編成するときには素材のもつ内容や価値が明確になっていなければならない」と指摘し、続けて「ひとくちに教材内容は運動素材のもつ歴史の中に秘められているといってもよい」と述べている。そこで、本小論では、学校体育におけるバスケットボールの〈作戦を考える学習活動〉を支える教材として、タイム・アウト活用の可能性を検討する基礎的資料としての知見を得ることを目的とする。具体的には、佐藤（1972）が「運動素材の歴史的研究」で欠かせない部分として指摘する、「①だれが、②いつ、③どんな目的で、④どんな内容を、⑤どう構成していったか、⑥その結果はどんな影響を生み、⑦どんな点で役立ったか」や「このような事実がはたして存在したのかどうか」の視点を参考にしながら、素材としてのタイム・アウトのルールの変遷から、タイム・アウトがどのような性質や特徴を持っているのかについてまとめる。

II. 競技時間及びタイム・アウトに関するルールの変遷

周知のように、バスケットボールは1891年にJ・ネイスミスによって創案され、このとき定められたルールは、わずか13条であった^{註5)}。このなかにタイム・アウトという表記は見受けられないが、時間に関するルールとして第12条に^{註6)}、「競技時間は各15分のハーフとし、間に5分間のハーフ・タイムを置く」と定められていた。ネイスミスが創案したのは、アメリカンフットボールから粗暴さや危険さを排除した屋内で行える「シュートの成功数を競い合う」ゲームであったことから、「時間内の点取り競争」として当初から競技時間に関するルールが設けられていたといえる。

それでは、タイム・アウトは一体どのような経緯で設定されたのであろうか。上述したように、タイム・アウトが「ゲームの休止時間」であることから、第12条に着目しながらその変遷について、入手できた手元の資料に限るが、「Official Basketball Rules」やAshley（1941）を手がかりに、表1のようにまとめた。

表1から、バスケットボールにおける競技時間及びタイム・アウトに関するルールは、現行ルールの原型である1939-40年度までに、何度も改訂・増補されてきたことがわかる。そして、表1のルールとその変更理由の特徴からは、各年代をつぎの3つに分類することができる。それは、①1892-93～1898-99年度までの「競技時間確保のためのタイム・アウト」、②1904-05～1922-23年度の「戦術としてのタイム・アウト」、③1923-24～1939-40年度の「タイム・アウトの恩恵とゲームの高度化」である。本小論ではこの3つの区分に沿って、その特徴を上述した資料を手がかりに読み解き、まとめる。

ところで、笈田ら（1991）は、バスケットボールのルールの変遷をバスケットボール固有の技術や戦術との関連

性から検討することを試み、その特徴からつぎの3つの時期、すなわち、①1891～1915年（バスケットボール創案の1891年からおよそ1915年頃までにルールの統一が図られ、現在実施されているバスケットボールの原型がこの時期までに形作られたことから）、②1916～1929年（1920年代に技術や戦術の新しい開花の兆しが見られることから）、③1930～1940年（1930年から1940年にかけて大きなルール変更が認められることから）、に分けている。本小論で分けた3つの時期と異なっているのは、言うまでもなく本小論では競技時間及びタイム・アウトに着目して区分しているためである。なお、笈田ら（1991）が「1940年以降については、主たるルールの変更が3ポイントフィールドゴールに関するルールと、45秒ルール以外には見受けられないので、本研究では上記の期間についてのみ検討することにした」と記しているように、本小論において着目するタイム・アウトに関しても、主たるルールの変更がないことから、1940年以降のルールは対象としないことにした。

III. 競技時間確保のためのタイム・アウト（1892-93～1898-99年度）

バスケットボール創案時の第12条では、「各15分のハーフ、間5分のハーフ・タイム」であったのが、既存のスポーツにはないまったく新しい特徴を持つゲームをプレイヤーがもっと長くプレーしたいと、競技時間の延長を望むようになった。そこで、翌1893-94年度に「各20分のハーフ、間に10分のハーフ・タイム」と、各ハーフの競技時間とハーフ間のハーフ・タイムがそれぞれ5分長く設定された。単に競技時間を延長するだけでなく、休憩時間にあたるハーフ・タイムが延長された背景には、創案のヒントとなった当時のアメリカの人気ボールゲームであるアメリカンフットボール、サッカー、ラクロスのような強烈なラフプレーをとともなう身体接触のように、バスケットボールが身体活動量の激しいゲームであったことが挙げられる（中道、2015）^{註7)}。したがって、競技時間の増加は体力的に恵まれているプレイヤーには問題なかったが、そうではないプレイヤーには身体的負荷が増した。

1895-96年度には、ゲームの激しさ故か、負傷したプレイヤー対応のためにゲームの中断時間を競技時間から省く必要性が生じ、「負傷したプレイヤーが発生したときに5分以内にゲームを再開しなければならない」とされた。これにより、タイマーはゲームの中断時間を計ることが求められるようになり、競技の正味時間が正確に計られるようになった。そして、これが翌1896-97年度に、「審判が必要と判断したときは、『タイム・アウト』をコールしなければならない」とされ、タイム・アウトの誕生につながった。負傷したプレイヤーの対応など、審判はゲームを公式に中断する必要が生じ、これを一時中止、

表1 競技時間及びタイム・アウトに関するルールの変遷

ルール	変更の理由
1892-93	
競技時間は各15分のハーフとし、間に5分間のハーフ・タイムを置く。	創作者J・ネイスミスがこのように定めたから。
1893-94	
競技時間は各20分のハーフとし、間に10分間のハーフ・タイムを置く。	プレーヤーがより長い競技時間とハーフ・タイムを求めようになったから。
1895-96	
タイマーはゲームの中断時間を正確に計る。 負傷したプレーヤーが発生した時は5分以内にゲームを再開しなければならない。	アウトオブバウンズやフリースローのときに時間がかかり過ぎたため、 負傷したプレーヤー対応のためにゲームが中断した時間を競技時間から省くことが必要になったから。
1896-97	
審判は必要と判断したときには、「タイム・アウト」をコールしなければならない。	ゲーム中に審判の権限で公式にタイム・アウトとすべき場面が生じたから。
1898-99	
成人の競技時間は、各20分のハーフの間に10分のハーフ・タイムを置く。 ジュニアは、各15分のハーフの間に10分のハーフ・タイムを置く。	プレーヤーの年齢に応じた競技時間を定めた規則の条項が必要になったから。
1904-05	
フリースローの場合に要する中断時間も競技時間に含める。	フリースローもゲームの“一部である”と見なされるようになったから。
1905-06	
キャプテンから請求があったとき、ダブル・ファウルが起きたときや負傷したプレーヤーが発生したときはタイム・アウトとする。	キャプテンがタイム・アウトを請求すべきと判断する状況が生じていたから。
1906-07	
コーチは各ハーフに「1回2分間」のタイム・アウトを3回請求できる。	ゲーム中のプレーヤーに休息や作戦の指示を与える時間が必要になってきたから。
1918-19	
中学生及び高校生は各8分のクォーター、小学生は各6分のクォーターが望ましい。	競技時間のわりに休息時間が少なく、子どもたちにはオーバーワークであるという考え方が出てきたから。
1919-20	
自チームがボールを保持しているときのみ、キャプテンはタイム・アウトを請求できる。 プレーヤーの交代は30秒間以内とする。 2分間以上のタイム・アウトは認められない。	ボールを保持していない相手チームがタイム・アウトを請求すると、有利な場合が生じたから。 交代時に（意図的に）多くの時間をかける場面が出てきたから。 ゲームの進行を早める必要が生じたから。
1922-23	
ボールがデッドのときのみ、タイム・アウトを請求できる。	ボールがデッドのときにタイム・アウトを両チームとも請求できると、公平さを欠くと考えられたから。
1923-24	
2個もしくはそれ以上のファウルが連続して生じてしまったときは、タイム・アウトとする。	競技の正味時間を確保しようと考えたから。
1927-28	
ファウルがコールされたときは、すべてゲーム・クロックを止める。	競技の正味時間を正確に確保する必要があったから。
1931-32	
タイム・アウトは「1分間」とする。 1ゲームに請求できるタイム・アウトの回数は3回までとする。	標準的なタイム・アウトを定める必要性に迫られたから。
1936-37	
1ゲームに請求できるタイム・アウトの回数は4回までとする。 誰がチームのキャプテンかをゲーム開始前に通告しておかねばならない。	スピードアップしたゲームでのタイム・アウトが3回では不十分だったから。 時間を厳守してチームがコートに現れるようにしようとしたから。
1938-39	
1ゲームに請求できるタイム・アウトの回数は5回までとする。 中学生及び高校生のゲームにおいて、両チームが第2と第4クォーターに一度もタイム・アウトを請求しなかった場合は、審判の判断でタイム・アウトをコールする。 大学生の競技時間は各20分のハーフとし、間に15分のハーフ・タイムを置く。同意していれば、各10分のクォーターに変更できる。 高校生は各8分のクォーターとし、第1と第2、第2と第3クォーターの間に2分間、第3と第4クォーターとの間に10分間のクォーター・タイムを置く。 中学生は各6分のクォーターとし、クォーター・タイムなどは高校生に準ずる。	よりスピードアップしたゲームではさらに長い休息時間が必要だったから。 若年層のプレーヤーの健康を保持する必要があったから。
1939-40	
通常のゲームにおけるタイム・アウトの回数は5回、延長戦では1回とする。	延長戦のタイム・アウトの基準を設定する必要があったから。

中断や小休止を意味する“タイム・アウト”と呼んだことがその始まりであった。今日のタイム・アウトの請求権は、「コーチまたはアシスタント・コーチ」とされているが、当初は「審判」によって要求されていたことがわかる。これにより、審判は状況に応じてタイム・アウトで要した時間を競技時間から適切に省くことができ、競技の正味時間がより正確に確保されるようになった。

1898-99年度には、「成人は各20分のハーフ、間に10分のハーフ・タイムを置き、ジュニア（成人以外）は各15分のハーフ、間に10分のハーフ・タイムを置く」とされた。1893-94年度に改訂された20分ハーフでは、体力的に恵まれないプレーヤーの身体的負荷が増大したように、心身の発達途上にある子どもたちにとって適切な競技時間ではないという認識が生まれ、年齢に応じた競技時間を設けることになった。このルールの変更は、教育的観点から好ましい競技時間の取り扱いと受け止められた（Ashley, 1941）。

このように、1892-93～1898-99年度は、主に負傷したプレーヤーの対応などで生じたゲームの中断時間を競技時間から除き、競技の正味時間を確保するために審判によって要求された。そして、それは教育的観点から年齢に応じて設定されていることがわかった。また、ゲームの中断時間は5分以内と定められるなど、現在のタイム・アウトの時間制限の原型が当時のルールからもうかがえた。

IV. 戦術としてのタイム・アウト（1904-05～1922-23年度）

バスケットボール創案の1891年からおよそ8年間は、競技時間に関するルールが目まぐるしく変更されてきたが、その後5年ほどは安定を見せた。そして、1904-05年度に、「フリースローの場合に要する中断時間も競技時間に含める」ことが定められた。その理由には、フリースローもゲームの一部と見なされるようになったことが挙げられる。フリースローは1894年に、「ファウルが起きた時はいつでも相手側に、バスケットから前方に直線で20フィートの距離で、ゴールに対して1個のフリースローをすることになる。どのプレーヤーもスロアーより6フィート以内に寄れず、スロアーからバスケットへ幅6フィートのレーンのなかに入れず、ボールがゴールに到達するまで、ボールを邪魔してはいけない」という規定のもと、導入された。フリースローは、当時のシュートの成功率の低さ（水谷, 1989）とファウルされたチームへの十分に公平な補償から、相手に邪魔されることなく自らの技術で得点することができる新しいペナルティーとして登場した（大川, 2004）。その後、このルールは得点の配分やスロアー及びスロアー以外のバイオレーションについての改訂を重ねながら、1903-04年度に「（フリースローは）正式な試み（ボールをバスケット

トに向かって投げる）で得点を成功させなければならない。もし、ボールが他のプレーヤーを中継して彼によって得点されても、そのゴールは得点とならない」（大川, 2004; 括弧内引用者注）とされた。このことから、フリースローが単なるペナルティーでなく、相手に邪魔されることなくゴール付近にいる味方へのパスなどの作戦の一部として活用されてきたことは想像に難くない^{注8)}。このような背景のもと、1904-05年度にフリースローもゲームの一部と見なし、競技時間内のプレーとして取り扱うことにつながったと考えられる。言い換えると、「ゲームに勝つためにルールの限界範囲内の可能な違反に近い行為の繰り返しと、それに制限を加えることのいたちごっここの形」（増田, 1989）で、ルールの改訂・増補が繰り返されていったと捉えられる。

1905-06年度は、タイム・アウトに関する大きな変更があった。すなわち、「キャプテンから請求権があったとき、ダブル・ファウル^{注9)}が起こったときや負傷したプレーヤーが発生したときは、タイム・アウトとする」ようになったのである。負傷プレーヤー発生時の対応としてのタイム・アウトの位置付けは、タイム・アウトが登場した1896-97年度から変わらない。また、ダブル・ファウル時のタイム・アウトが追加されたことは、当時はファウル時にゲーム・クロックが止まることはなかったので競技時間の確保のためと考えられ、それはこれまでの改訂が競技の正味時間を確保するために行われてきたことから首肯できる。

したがって、ここで特筆すべきは、「適切な処置をしてゲームをスムーズに運営」（日本バスケットボール協会, 2013c）する役割を担う審判以外に、コート上のプレーヤーであるキャプテンが請求できるようになったことであろう。当時のキャプテンは、1894-95年度に「チームキャプテン以外のプレーヤーが審判に話しかけることを禁止する」とされたように、チームの代表として意見を主張する権限が与えられていた。このような立場にあるキャプテンにタイム・アウトの請求権が与えられるようになった意図は、翌年度の改訂を見ると容易に理解できる。1906-07年度は、「コーチは各ハーフに『1回2分間』のタイム・アウトを3回請求できる」へと改訂された。その理由は、ゲーム中のプレーヤーの休息や作戦の指示を与える時間が必要になってきたためとされる（Ashley, 1941）。これにより、チームプレーが一層徹底され、組織的なバスケットボールを展開することができるようになったと推察される。というのも、バスケットボールの個人技能について、創案当初から規定されているパス以外に、ピボットとドリブルに関するルールが1910年頃までに明文化され（中道, 2015; 谷釜, 2013）、ある程度整備されるようになってきたことがチームプレーの発展に影響を及ぼしたと考えられるからである。これを裏付けるように、笈田ら（1991）によれば、1891年の初期のマンツーマンディフェンス以降のチームスキルの発展

は、1910～1925年頃のスクリーン・プレイの発達であるとされる。「2人以上のプレーヤーが協力して、ディフェンスの動きを遮断することによって攻撃のチャンスをつくろう」（日本バスケットボール協会、2002）とするスクリーン・プレイに味方同士の意思疎通が必要であることは言うまでもない。タイム・アウトが、個人技能の高まりに後押しされるかたちで発達したチームプレイの向上に影響を与えたのではないかと推察される。つまり、1905-06年度及び1906-07年度のタイム・アウトは、これまでの競技時間確保のためから、キャプテンやコーチといった特定のチーム内部者からの要求によって、戦術的に活用されるようになったといえる。そして、「各ハーフに2分間を3回」と、【タイム・アウトの時間と回数】が明確に示されるようになった。

1918-19年度には、1898-99年度に教育的観点から修正された子どもたちの競技時間が、なおオーバーワークであるという認識の高まりから、さらに見直された。すなわち、「中学生及び高校生は各8分のクォーター、小学生は各6分のクォーター」というこれまでのハーフ制からクォーター制へと変更とされ、競技時間も校種ごとに見直された。これにより、子どもたちのゲームを楽しみたいという欲求と発達途上の身体への影響の両面を保障することができた（Ashley, 1941）。

1919-20年度は、戦術としてのタイム・アウトに制約を加えるかのように、「自チームがボールを保持しているときのみ、キャプテンはタイム・アウトを請求できる」と示された。これはボール非保持チームに有利な状況を生まないよう公平性の観点から設けられたといえる。そして、「2分以上のタイム・アウトは認めない」や、「プレーヤーの交代は30秒以内とする」など、意図的にスムーズなゲームの進行を妨げる行為に対する規制が設けられるようになった。これらの改訂で、【タイム・アウト請求の時機】が明確になった。

ここまで見てきたように、1904-05～1922-23年度のタイム・アウトは、プレーヤーの休息時間と作戦を確認する時間として、キャプテンやコーチによって請求されるようになった。そして、両チームの公平性の保障とスムーズなゲーム運営のために、タイム・アウトが【いつ（どのような状況のときに）、誰によって、どの程度（何分間、何回）】請求できるのかを明らかにし、チーム及びプレーヤーの責務として定められた時間の厳守が求められるようになった。

V. タイム・アウトの恩恵とゲームの高度化（1923-24～1939-40年度）

この時期は、ルールの変遷と技術や戦術の発達が互いに強く関連し、ゲームの高度化を推し進めた時代であった。たとえば、1923-24年度にはフリースローに関する重要なルールの改訂が行われ、「ファウルされたプレー

ヤー自身がフリースローを試みなければならない」とされた。それまでスロアーはファウルされたプレーヤーに限らず誰がシュートしてもよかったので、各チームは最も優れていたシューターに行かせていたとされ（大川、2004）、1ゲームを通して1本もシュートを放たないプレーヤーも存在していた。しかし、この改訂によって、フリースローがプレーヤー全員の必須の技術となったためオフェンスの多様化につながり、以後より積極的なオフェンスへの参加が生み出されることになった（笈田ら、1991）。

タイム・アウトに関しては、同年度に「2個もしくはそれ以上のファウルが連続して生じてしまったときは、タイム・アウトとする」と、1905-06年度のダブル・ファウル時の対応が増補された。その後の1927-28年度には、「ファウルがコールされたときは、すべてのゲーム・クロックを止める」へと変更された。これにより、ファウル時の中断時間が正味の競技時間からタイム・アウトとは別に明確に除かれるようになった。したがって、この頃のタイム・アウトは、当初の「競技時間確保のためのタイム・アウト」としてゲームの進行を円滑にすることを目的としたものから、その位置付けが変わってきたものと考えられる。また、ゲーム・クロックが毎回のファウルごとに止まることで、わずかながらゲーム中の休息時間が増した。

さらに、大川（2007）によれば、1930年代前半にかけ、ボールの大きさを小さくする規定が制定され、これによりボール・ハンドリングやパス・キャッチ、さらにはシュートの確率がよくなり、プレー技術の発展が促された。タイム・アウトにおいても標準的な時間及び回数設定が求められるようになり、1931-32年度に「タイム・アウトは1分間とし、1ゲームに請求できる回数は3回までとする」ことが決定された。ところが、これが1936-37年度になると、1分間の時間制限はそのまま、「タイム・アウトは4回請求できる」ことへと変更される。その理由は、よりスピードアップしたゲームでのタイム・アウトが3回では不十分であるとされ、休息時間の必要性が増したためであった。その背景には、1932-33年度にストーリング^{注10}を防止するために10秒以内にボールをコート半分より先に運ばなければならない「10秒ルール」が導入されたことなどが挙げられる。これにより、ゲームのテンポが高められ、よりアグレッシブなゲームが展開されるようになった（笈田ら、1991）。

そして、1938-39年度には、「1ゲームに請求できるタイム・アウトは5回まで」と、さらに増加するようになった。これには、1937-38年度に廃止された「ゴール後のセンタージャンプ」が大きく影響しているものと推察される。それまでシュート成功後のゲーム再開はジャンプボールによって行われていたため、ゲームが度々中断される状況にあった。しかしながら、この廃止によって速攻がより重要視されてゲームが飛躍的にスピードアップ

し、それにともないオフense, ディフェンスの技術や戦術が今まで以上に多様化する結果を生み出した(笈田ら, 1991)。今日見られるようなバスケットボールの原型がこの時期にある程度整ったことから当時のゲームの様相が想像され、スピーディーなオールコートでのラリーが続くゲームでは4回のタイム・アウトでは不十分であったことには納得がいく。

また、中学生及び高校生では、「第2と第4クォーターで一度もタイム・アウトがなかった場合、審判の判断によりタイム・アウトがコールされる」など、両チームの同意がなくてもプレーヤーの身体的負荷への配慮から審判独自に休息時間を与えることができるようになった。この視点は競技時間にも表れ、中学生の競技時間がこれまでの8分から6分へと2分短縮され、中学生及び高校生の第3と第4クォーターの間のクォーター・タイムが10分間に延長された。これにより、どの年齢層にも競技時間と休息時間の規則が徹底した。そして、1939-40年度に、現行ルールの原型である「タイム・アウトは5回とし、延長戦では1回とする」と定められた。

これまで述べてきたように、1923-24～1939-40年度のタイム・アウトは、タイム・アウトの標準的時間及び回数を定める必要性から「1ゲームに1分間のタイム・アウトを3回まで」と設けられた。しかしながら、タイム・アウト以外のルールの改訂・増補にともない、飛躍的にスピードアップされたゲームにおける休息時間の需要が高まり、3回では不十分と4回へ変更され、さらに5回へと増加し、現在に至った。このようにバスケットボールをより魅力あるスポーツにするためにルールの改訂・増補が繰り返され、ルールの変遷と技術・戦術とが相互に、密接に影響し合いながら発達してきた。そのなかでタイム・アウトは、ゲームスピードの急激な増加にとまなうプレーヤーの身体的負担を軽減し、技術や戦術の多様化、高度化するなかにおいてチームの意思疎通の機会を与え、バスケットボールの発展に寄与してきたといえる。

VI. まとめ

本小論は、学校体育におけるバスケットボールの〈作戦を考える学習活動〉を支える教材として、タイム・アウト活用の可能性を検討する基礎的資料としての知見を得ることを目的に、1892年から1940年までのルールの変遷に着目し、タイム・アウトがどのような性質や特徴を持っているのかについて明らかにするものであった。結果は、以下のようにまとめられる。

- 1) バスケットボールの創案(1891年)から現行ルールの原型(1940年)に至るまでのタイム・アウトの特徴は、「競技時間確保のためのタイム・アウト(1892-93～1888-99年)」, 「戦術としてのタイム・ア

ウト(1904-05～1922-23年)」, 「タイム・アウトの恩恵とゲームの高度化(1923-24～1939-40年)」の3つにまとめられる。

- 2) 「競技時間確保のためのタイム・アウト(1892-93～1888-99年)」では、主に負傷したプレーヤーの対応などで生じたゲームの中断時間を教育的観点から年齢に応じて設定された競技時間から除き、競技の正味時間を確保するために審判によって要求された。
- 3) 「戦術としてのタイム・アウト(1904-05～1922-23年)」では、基礎的な個人技能に関するルールの整備とそれに付するチームプレーの発達にともない、プレーヤーの休息時間と作戦を確認する時間として、キャプテンやコーチによって請求されるようになった。そして、両チームの公平性の保障と円滑なゲーム運営のために、タイム・アウトの請求者、請求の時機、時間と回数を明らかにし、チーム及びプレーヤーの責務として定められた時間の厳守が求められるようになった。
- 4) 「タイム・アウトの恩恵とゲームの高度化(1923-24～1939-40年)」では、タイム・アウトの標準的時間及び回数を定める必要性から「1ゲームに1分間のタイム・アウトを3回まで」と設定された。しかしながら、タイム・アウト以外のルールの改訂・増補にともない、飛躍的にスピードアップされたゲームにおける休息時間の需要が高まり、3回では不十分と4回、さらには5回へと増加し、現在に至った。

VII. 今後の展望

後藤・日高(2012)が指摘するように、本小論で試みたような運動教材を歴史的、文化的な視点からアプローチすることは、運動素材のルールや技術の変遷から運動課題を合理的に達成する技術発展の必然性に迫り、それらを教材を再構成する論理として追究し、実用化することが求められる。しかしながら、ここでは、「タイム・アウトのルールの変遷からみた各年代の性質や特徴」を明らかにする素材の歴史的研究にとどまり、「タイム・アウトの変遷から授業への導入方法」を明らかにするなどの教材化の段階にまでは至っていない。本小論で明らかになったタイム・アウトが教育的配慮からプレーヤーの休息時間確保のために導入された点や、コート内でプレーするキャプテンにもその請求権が認められていたこと、設定条件を整理したことで公平性の保障と円滑なゲーム運営によりゲームが高度化した点などは、学校体育においてタイム・アウトを取り入れる教育的価値や意義を有し、教材化の可能性を示したと考えられる。今後の課題として、〈作戦を考える学習活動〉を支える教材としてタイム・アウトを取り入れた授業づくりのために、①タイム・アウトは初期の荒々しいゲームのときには存在せず、個人がパス、ピボットやドリブルのある程度の

技能を備え、これに後押しされるかたちで発達したチームプレーにおける意思疎通が必要となったときに登場したことから、一定の個人技能を保障することが要求されること、②①からパス、ピボットやドリブルのある程度の個人技能の保障を前提に、児童・生徒の実態に応じて【いつ（どのような状況のときに）、誰によって、どの程度（何分間、何回）】タイム・アウトを設定するのかを検討すること、③ルールの変遷から密接なかかわりのあることが明らかになった学習時間（運動時間）とタイム・アウトの時間（思考・判断の時間）とのバランスを考慮する必要がある。また、歴史の追体験学習としてタイム・アウトのルールの変遷史を教材に取り上げる際には、とりわけ近年のバスケットボールのルール変更が競技スポーツとしての必要性や商業的な意味合いから行われてきた社会的背景にも視点を置き、直接的に体育授業と結びつけて取り扱うことについて、丁寧に議論する必要があるものと考えられる。

付 記

本小論の一部は、JSPS 科研費（15K20837）の助成を受けたものである。

謝 辞

資料の収集にあたり、水谷豊氏（元 武庫川女子大学）には多大なるご助力をいただきました。ここに記して、御礼申し上げます。

注

注1) 本小論で表記する「ボール運動・球技」は、小学校高学年の「ボール運動」、中学校及び高等学校の「球技」の運動領域名として示している。

注2) 中学校学習指導要領解説保健体育編（文部科学省、2008b）にならい、本小論の戦術は「技術を選択する際の方針」、作戦は「試合を行う際の方針」を指すものとする。

注3) このことについて、日本フラッグフットボール協会は、「フラッグフットボールの教育的意義」と題し、つぎのように述べている（日本フラッグフットボール協会、2014）。（一部抜粋）

フラッグフットボールは、戦術や作戦なしにゲームが成立しないといても過言ではありません。パドルで作戦を立て、それぞれの役割行動を決定します。その作戦に従ってゲームを実行し、うまくいったのかどうか直ちにフィードバックされます。攻撃のたびにPlan-Do-Seeのサイクルが成り立つのです。このことは、フラッグフットボールが戦術学習に最高の機会を提供する教材で

あることを教えています。

注4) バスケットボールにおけるタイム・アウトは、1チームは前半（各10分の第1、2ピリオドを通じて）に2回、後半（各10分の第3、4ピリオドを通じて）に3回のタイム・アウトをとることができ、各延長時限には1回ずつのタイム・アウトをとることができる。それぞれのタイム・アウトは1分間とされる（ミニバスケットボール [小学生を対象とする] の場合は、1チームは各ハーフ（各6分の第1～4クォーターを通じて）に1回ずつ1分間のタイム・アウトをとることができ、延長を行う場合には各延長時限に両チームに1回ずつのタイム・アウトが認められる）。タイム・アウトは2011年に行われたルール改正により、オフェンス側のタイム・アウト後のゲーム開始時のスローイン位置が変更され、より短時間でシュート・チャンスを作り出すことが可能になった。これにより、タイム・アウトの活用によるチーム同士の戦術的な駆け引きがより一層深まったとされる（皆川、2012）。なお、本小論におけるタイム・アウトの表記については、日本バスケットボール協会発行の『バスケットボール競技規則』には、「タイム・アウト」と示されており、それにならっている（日本バスケットボール協会、2013a）。

注5) この経緯については、ネイスミス著・水谷豊訳の『バスケットボール その起源と発展』（YMCA 出版、1980）に詳しい。

注6) バスケットボールにおける競技時間に関する報告は、日本バスケットボール協会（2014）と大川（2014）によって、主に3秒ルールについて述べられているが、本小論で着目した第12条の変遷やゲーム全体の競技時間に焦点を当てた報告は見受けられない。

注7) ネイスミスが創案した新しいゲームの特徴は、「走っているとき、ボールをキャッチした者はすぐに止まるように、精一杯努力しなければならない。また、そうしているとみなされたときは、ただちにファウルとしない」という第3条に集約される。このルールは、「アメリカンフットボールで起きるラフプレーの原因であるタックリングを回避するため」に設けられたが、結果的にバスケットボールでは、「ボール保持者がその場にとどまらなければならない」ことがラフプレーの原因となってしまった。しかしながら、ネイスミスは「ボールをキャッチした位置でできるプレーはパス以外にない」ことを前提に、オフェンス側の禁止行為としてトラベリングのルールを設け、これがパス・ピボット・ドリブル・シュートなどの基礎的ボール操作技能の形成過程に密接な影響を与えた（中道、2013）。

注8) 大川（2004）によれば、初期のフリースローのルールでは、リバウンドに入るプレーヤーに特定の場所はなく、レーンの外であればどこに並んでもよかつ

た。1931年に初めてポジションの指定が行われるようになった。

注9) ダブル・ファウルとは、両チームのプレーヤーがほとんど同時にたがいにパーソナル・ファウルをしたときに宣せられるファウルのことである。ダブル・ファウルはそう頻繁に起こるものではないが、それでもゲーム中にとときには起こることがある。(日本バスケットボール協会, 2013c)

注10) ストリーミングとは、ディレイド・ゲームとも呼ばれ、リードしているチームがボールコントロールをして攻撃時間を使いきり、ゲーム後半のリードを守ることと解釈される。(日本バスケットボール協会, 2002)

文 献

- Ashley, W.D. (1941) The Origin and Development of Basketball. Thesis : Springfield College, pp. 39-43.
- デーブラー: 稲垣安二・上平雅史監訳・谷釜了正訳 (1985) 球技運動学. 不昧堂出版: 東京, pp. 39, 41.
- 二杉茂 (1983) バスケットボールのコーチングに関する研究 I : タイムアウト時のコーチの指示について. 親和女子大学児童教育学研究, 2 : 67-90.
- 後藤幸弘・日高正博 (2012) 教材づくりについて. 後藤幸弘・上原禎弘編, 内容学と架橋する保健体育科教育論. 晃洋書房: 京都, pp. 95-127.
- 北海道教育大学附属札幌小学校 (2014) 想創の学びを築く学校: 問題解決的な学習課題のユニバーサルデザイン化~思考のプロセスを共有する授業~. 北海道教育大学附属札幌小学校教育研究会: 札幌, p. 168.
- 井上寛崇・岡澤祥訓・小畑治・石川元美 (2013) 運動有能感を高めるベースボール型ゲームの授業づくり: ティーボールの実践をもとに. 奈良教育大学教育実践開発研究センター, 22 : 149-156.
- 岩永智子・堤公一・福本敏雄 (2014) 作戦タイムを用いたネット型球技の授業づくりについて: 中学校1年「バレーボール」の授業実践を通して. 佐賀大学教育実践研究, 30 : 193-200.
- 横野陽介・持木信治・近藤智靖 (2015) 小学校高学年体育授業のフラッグフットボールにおける児童の作戦行動に関する事例的研究: ランプレイを中心的課題とした授業実践に着目して. 東京体育学研究, 6 : 1-10.
- 増田靖弘 (1989) スポーツ語原散策. 東京書籍: 東京, p. 199.
- 皆川孝昭 (2012) バスケットボール競技におけるタイム・アウトに関する研究. 大学体育研究, 34 : 29-37.
- 三浦健 (1994) バスケットボールにおける接戦時のチャージド・タイム・アウトでの指示方法の分類: 後半残り時間30秒以内において. 日本体育学会第45回大会号, p. 522.
- 三浦祥子・三浦健 (1996) バスケットボールにおけるチャージドタイムアウトでの指示内容について. 四国大学紀要, (A) 5 : 151-158.
- 文部科学省 (2008a) 小学校学習指導要領解説体育編. 東洋館出版社: 東京, pp. 3, 7-8.
- 文部科学省 (2008b) 中学校学習指導要領解説保健体育編. 東山書房: 京都, pp. 3, 9-10.
- 文部科学省 (2009) 高等学校学習指導要領解説保健体育編・体育編. 東山書房: 京都, pp. 16, 63.
- 文部科学省 (2010) 学校体育実技指導資料第8集ゲーム及びボール運動. 東洋館出版: 東京, p. 6.
- 中道莉央 (2013) 学校体育におけるボール運動・球技の教材に関する研究: バスケットボールのトラベリングに着目して. 北海道教育大学紀要 (教育科学編), 65 (2) : 291-301.
- ネイスミス: 水谷豊訳 (1980) バスケットボール その起源と発展. YMCA出版: 東京, pp. 62-64, 98.
- 日本バスケットボール協会 (2002) バスケットボール指導教本. 大修館書店: 東京, pp. 167, 255.
- 日本バスケットボール協会 (2013a) バスケットボールルール競技規則. 日本バスケットボール協会: 東京, pp. 9, 34.
- 日本バスケットボール協会 (2013b) ミニバスケットボール競技規則 (第7版). 日本バスケットボール協会: 東京, pp. 22, 35.
- 日本バスケットボール協会 (2013c) オフィシャルズ・マニュアル (第1版). 日本バスケットボール協会: 東京, pp. 3, 103.
- 日本バスケットボール協会 (2014) バスケットボール指導教本 改訂版 [上巻]. 大修館書店: 東京, p. 188.
- 日本フラッグフットボール協会. 授業セットの寄附: 学習指導要領掲載と教育的意義: フラッグフットボールの教育的意義. <http://www.japanflag.org/classwork/publish.html>, (参照日2015年3月18日)
- 笈田欣治・水谷豊・藤木大三 (1991) アメリカ・バスケットボールの技術発達史: 近代バスケットボールを築いたコーチの系譜. 関西大学文学論集, 4 : 79-159.
- 大川信行 (2004) バスケットボールのフリースローに関する史的考察: 1945年までのルール変容と戦術の移り変わりについて. スポーツ史研究, 17 : 15-30.
- 大川信行 (2007) バスケットボールのボールの規格化に関する史的考察: 1940年までのルールの変遷とボールの宣伝広告からみて. スポーツ産業学研究, 17(1) : 21-32.
- 大川信行 (2008) バスケットボールのコートに関する史的考察: 1940年代までのルールの変遷について. 富山大学人間発達科学部紀要, 2 (2) : 65-77.
- 大川信行 (2009) バスケットボールのジャンプボールに

- 関する一考察：創案から1940年代までのルールの変遷. 富山大学人間発達科学部紀要, 3 (2) : 63-72.
- 大川信行 (2014) バスケットボールの3秒ルールに関する史的考察:1940年代までのルールの変遷からみて. 北陸体育学会紀要, 50 : 53-58.
- 陶山理・田村誠・川合昂 (2009) バスケットボール競技におけるゲーム分析の基礎的研究：タイムアウトに着目して. 日本体育学会第60回大会予稿集, p. 236.
- 陶山理・田村誠・川合昂 (2010) バスケットボール競技のタイム・アウトに関する一考察. 桜門体育学研究, 45 (1) : 25-34.
- 佐藤裕 (1972) 体育教育学序説. 黎明書房：名古屋, pp. 62, 68.
- 鈴木理・青山清英・岡村幸恵・伊佐野龍司 (2010) 価値体系論的構造分析に基づく球技の分類. 体育学研究, 55 : 137-146.
- 高橋健夫・野津有司編, 安彦忠彦監 (2008) 小学校学習指導要領の解説と展開 体育編：Q&Aと授業改善のポイント・展開例. 教育出版社：東京, p. 35.
- 谷釜尋徳 (2013) 1920～40年代のアメリカにおけるバスケットボールのドリブル技術の変遷：ボール・キープの手段から攻撃的な技術への発達. スポーツ健康科学紀要, 10 : 49-63.
- The American Sports Publishing Company (1905-1941) Official Basket Ball Rules. The American Sports Publishing Company : NY.
- 吉野和雅・関原一久・吉永武史・高橋健夫 (2002) 小学校高学年の陣取り型ゲームの実践：作戦づくりをめざしたフラッグフットボールの授業. 体育科教育, 50 (9) : 58-61.

〔平成27年3月31日 受付〕
〔平成27年7月9日 受理〕