

# 中学校バスケットボール部員におけるテーブル・オフィシャルズに 必要なルールの理解度の傾向について

三浦 健\*

## The Understanding of the Necessary Rules for Basketball Table Officials by Junior High School Basketball Club Members

Ken MIURA\*

### Abstract

This research was a survey of junior high school basketball club members. Its aim was to determine which rules were necessary in order to do the job of table officials (T. O.). Firstly, this research shows their level of understanding. Secondly, it shows how understanding the rules affect a basketball game. The purpose of this study is to obtain basic data for instruction to improve future skills. The following conclusion was obtained:

1. For the scorer, timer, and 30 second timer the understanding of the necessary T. O. rules, the number of subjects surveyed were low.
2. They encounter many game situations while playing basketball. Moreover, they have an interest for the rules and situations regarding them. Therefore, those T. O. who play basketball understand the rules better through these experiences.
3. Among the rules regarding T. O. the experience gained while playing basketball leads to a better understanding of basketball rules.

From the knowledge obtained with this research and examined about following 2 points I would like to show that improvements in T.O. technical ability is linked to improvements in competitive basketball skills.

- A. Every time a low level T. O., who doesn't understand the necessary T. O. rules officiates a game there is a harmful influence on the games outcome.
- B. For the T. O. to fully understand all of the rules it is useful if the T. O. has had basketball playing experience.

**KEY WORDS:** *basketball, table officials, rule*

### 結 言

バスケットボールのゲームにおいて、テーブル・

オフィシャルズ (T. O.) は、審判を補佐し、ルールに従ってゲームの進行を指図する重要な役割を担っている<sup>5) 6)</sup>。この T. O. は、全日本、インカ

---

\* 鹿屋体育大学コーチ学講座 National Institute of Fitness and Sports in Kanoya, Kagoshima, Japan.

レなどの競技レベルの高い大会では、技能の高い者を雇い、ゲームを進行するが、地区・県レベルの大会においては、参加チームの間で分担して行われているのが現状である。そのため、地区大会を観戦してみると、T.O.のミスによるゲームの中断や、T.O.がルールに従わないままゲームを進行している状況が目立つ。

ところで、審判に関する研究は、注視点についての研究<sup>7)</sup>、エネルギー消費量<sup>4)</sup>や、運動強度<sup>2)</sup>についての研究等は数多い。しかし、T.O.に関する研究は見当たらない。

そこで本研究は、K県O地区で平成7年6月に開催された中学校バスケットボール大会の全18ゲーム<sup>1)</sup>を対象に、予備調査を行った。この結果、表1に示すように、ゲーム中何らかの形でT.O.のミスによるゲームの中断、もしくはゲームの中断はないが、ゲームに影響のあるケースが生じていることが明らかになった。ゲームが中断することで、優勢のチームはゲームの支配が断ち切れ、劣勢のチームにとって有利な状況になりかねない。また、ゲームが公正に進行されていない状況では、僅差のゲームにおいて、勝敗に大きく影響を及ぼす場合がある。そして、このようになる原因として、大きく次の3点が挙げられた。

- A. ルールの理解不足
- B. 任務への集中力の欠如
- C. 任務への消極的態度

さらに、これらの原因のうち、A. ルールの理解不足によるミスが過半数であることが分かった。この点について秋里は、審判と同様に、T.O.も

表1 バスケットボールのゲーム中におけるテーブル・オフィシャルによるミスの状況

	1試合当たりの平均	このうち、ルールの理解不足によるミスの割合
ゲームの中断	1.89回	55.9%
ゲームの中断はないが、ゲームに影響があるT.O.のミス	4.50カ所	53.1%

本来ルールの勉強をしてゲームに臨み、ゲーム進行の公正な運営者の一員になるべきであると述べている<sup>1)</sup>。

そこで本研究は、上記の大会に出場した中学校バスケットボール部員に、T.O.を行うために必要なバスケットボールのルールについてアンケート調査を行い、理解度の実態を明らかにすることで、今後のT.O.技能の向上への指導のための基礎資料を得ることを目的とした。

## 方 法

本研究では、T.O.を行うために必要なバスケットボールのルールについて、次の3つの任務に関する問題を作成した(詳細は資料を参照)。

1. スコアラーの任務(問5, 問6の計21項目)
2. タイマーの任務(問7, 問10の計5項目)
3. 30秒タイマーの任務(問8, 問9, 問11の計14項目)

これを用いて、平成7年度K県O地区中学校バスケットボール大会に出場した15チーム(男5, 女10)の1, 2年生部員<sup>1)</sup>を対象に、平成7年7月下旬から8月中旬にかけて、各学校へ訪問調査を実施した。回収数は332であった。

回収したデータから、各問毎に全体、男女別、学年別のそれぞれの正答率を算出した<sup>2)</sup>。男女別、学年別で比較する理由は、男女、学年で得意、不得意な設問項目の理解度の傾向を把握し、男女や学年に応じた効果的な指導方法を確立するためである。

そして、男女別、学年別については、正答率の差の検定を $\chi^2$ 検定により行い、5%をもって有意差ありとした。データの集計および分析には、SPSS/PC統計パッケージを使用した。

## 結 果

### 1. スコアラーの任務

スコアラーの任務には、スコアシートを記入する以外に、各チームから①プレイヤーの交代、②チャージド・タイム・アウト(タイム・アウト)の2点があり、これらの請求があった時に、ルールに従って適切に対応しなければならない。なお

表2 ボールを保持しているチームが交代を申し出た時に交代できる状況についての理解度（性別および学年別）

設 問	全体の正答率 (n=332)	男子正答率 (n=160)	女子正答率 (n=172)	$\chi^2$ 値	1年正答率 (n=178)	2年正答率 (n=154)	$\chi^2$ 値
1. 自チームがヴァイオレイションをし、相手チームのスロー・インの時	75.9%	72.5%	79.1%	1.956	76.4%	75.3%	0.053
2. 相手チームがヴァイオレイションをし、自チームのスロー・インの時	59.3%	64.4%	54.7%	3.248	52.8%	66.9%	6.778**
3. ファウルの時	46.4%	56.3%	37.2%	12.084**	47.8%	44.8%	0.288
4. 相手チームがフィールド・ゴールで得点した直後	58.7%	53.8%	63.4%	3.166	57.3%	60.4%	0.324
5. 自チームがフィールド・ゴールで得点した直後	78.6%	79.4%	77.9%	0.106	74.7%	83.1%	3.463
6. 2本のフリー・スローが与えられ、1投目が終わった時	88.9%	85.6%	91.9%	3.255	87.6%	90.3%	0.572
7. タイム・アウトの最中	55.7%	62.5%	49.4%	5.749*	51.1%	61.0%	3.290
8. 審判がゲームの中断を命じた時	25.0%	29.4%	20.9%	3.153	26.4%	23.4%	0.404
9. ヘルド・ボール時のジャンパーと交代する時	91.2%	92.5%	92.9%	0.047	92.7%	91.6%	0.148
10. ヘルド・ボール時のジャンパー以外のプレイヤーと交代する時	53.6%	53.8%	53.5%	0.002	51.1%	56.5%	0.957
平均正答率	63.4%	65.0%	62.0%		61.8%	65.3%	
標準偏差	20.6	18.4	23.4		20.5	21.2	

\* :  $p < 0.05$  \*\* :  $p < 0.01$ 

本研究は、T.O.によるミスの内、バスケットボールのプレイに直接影響を与えるルールの理解度を調査したものであり、間接的に影響を与えるスコアシートの記入方法のルールについては、調査内容から除外した。

#### ① プレイヤーが交代できる状況についての理解度

ボールを保持しているチームのプレイヤーが交代を申し出た時に、交代できる状況についての理解度を示したものが表2である。

プレイヤー交代に関する全設問項目の平均正答率は、 $63.4 \pm 20.6\%$ であった。この中で、特に正答率が低かったのは、「8. 審判がゲームの中断を命じた時」(25.0%)であった。

性別による比較においては、「3. ファウルの時」( $p < 0.01$ )、「7. タイム・アウトの最中」( $p < 0.05$ )の項目で、男子が女子の正答率を有意に

上回っていた。

学年別による比較においては、「2. 相手チームがヴァイオレイションをし、自チームのスロー・インの時」( $p < 0.01$ )の項目で、2年生が1年生の正答率を有意に上回っていた。

#### ② タイム・アウトをとれる状況についての理解度

ボールを保持しているチームがタイム・アウトを申し出た時に、タイム・アウトをとれる状況についての理解度を示したものが表3である。

タイム・アウトに関する全設問項目の平均正答率は、 $55.5 \pm 25.6\%$ であり、正答率が高い項目と、低い項目がはっきり区別される結果となった。正答率が特に低かった項目は、「1. 自チームがヴァイオレイションをし、相手チームのスロー・インの時」(27.7%)、「6. 自チームがタイム・アウトを請求した後で、相手チームがフィールド・ゴー

表3 ボールを保持しているチームがタイム・アウトを申し出た時にタイム・アウトをとれる状況についての理解度(性別および学年別)

設問	全体の正答率 (n=332)	男子正答率 (n=160)	女子正答率 (n=172)	$\chi^2$ 値	1年正答率 (n=178)	2年正答率 (n=154)	$\chi^2$ 値
1. 自チームがヴァイオレーションをし、相手チームのスロー・インの時	27.7%	29.4%	26.2%	0.427	26.4%	29.2%	0.327
2. 相手チームがヴァイオレーションをし、自チームのスロー・インの時	52.1%	60.6%	44.2%	8.976**	47.8%	57.1%	2.917
3. ファウルの時	41.0%	47.5%	34.9%	5.456*	36.0%	46.8%	3.981*
4. 相手チームがフィールド・ゴールで得点した直後に自チームがタイム・アウトを請求した時	57.2%	53.1%	61.0%	2.125	54.5%	60.4%	1.172
5. 自チームがフィールド・ゴールで得点した直後に自チームがタイム・アウトを請求した時	76.2%	73.1%	79.1%	1.616	73.0%	79.9%	2.128
6. 自チームがタイム・アウトを請求した後で、相手チームがフィールド・ゴールで得点した時	31.3%	35.6%	27.3%	2.654	31.5%	31.2%	0.003
7. 自チームがタイム・アウトを請求した後で、自チームがフィールド・ゴールで得点した時	84.3%	78.8%	89.5%	7.299**	84.8%	83.8%	0.071
8. 2本のフリースローが与えられ、1投目が終わった時	91.6%	88.8%	94.2%	3.172	90.4%	92.9%	0.620
9. 審判がゲームの中断を命じた時	26.5%	31.3%	22.1%	3.568	27.0%	26.0%	0.042
10. ヘルド・ボールの時	34.3%	37.5%	31.4%	1.370	30.9%	38.3%	2.012
11. 自チームが前半3回目のタイム・アウトを請求した時	88.6%	85.6%	91.3%	2.614	88.8%	88.3%	0.017
平均正答率	55.5%	56.5%	54.7%		53.7%	57.6%	
標準偏差	25.6	22.2	29.0		26.0	25.2	

\*:  $p < 0.05$  \*\* :  $p < 0.01$

ルで得点した時」(31.3%), 「9. 審判がゲームの中断を命じた時」(26.5%), 「10. ヘルド・ボールの時」(34.3%)であった。

性別による比較においては、「2. 相手チームがヴァイオレーションをし、自チームのスロー・インの時」( $p < 0.01$ ), 「3. ファウルの時」( $p < 0.05$ )の項目で、男子が女子の正答率を有意に上回っていた。また、「7. 自チームがタイム・アウトを請求した後で、自チームがフィールド・ゴールで得点した時」( $p < 0.01$ )の項目では、女子が男子の正答率を有意に上回っていた。しかし、フィールド・ゴールに関連して、タイム・アウトをとれるかどうかについて正しく理解していると思われる設問4・5・6・7を全問正答した者は、

全体で8.7% (男子9.4%, 女子8.1%, 有意差なし)に過ぎなかった。

学年別による比較においては、「3. ファウルの時」( $p < 0.05$ )の項目で、2年生が1年生の正答率を有意に上回っていた。

## 2. タイマーの任務

ゲーム・クロックの操作について、独自に作成した4つの選択肢の中から一つを回答させた(資料 問7参照)。これらの理解度を示したものが表4である。なお、表4の5に関しては、手動(手めくり)のゲーム・クロックの表示方法についての理解度を示した(資料 問10参照)。

ゲーム・クロック操作に関する全ての設問項目

表4 ゲームクロックの操作についての理解度（性別および学年別）

設 問	全体の正答率 (n=332)	男子正答率 (n=160)	女子正答率 (n=172)	$\chi^2$ 値	1年正答率 (n=178)	2年正答率 (n=154)	$\chi^2$ 値
1. アウトからのスロー・インの場合の計り始めについて	30.4%	31.3%	29.7%	0.100	27.0%	34.4%	2.165
2. フィールド・ゴールの後のスロー・インの時	26.5%	30.6%	22.7%	2.690	21.9%	31.8%	4.161*
3. ジャンプ・ボールの場合の計り始めについて	43.1%	46.3%	40.1%	1.272	42.1%	44.2%	0.138
4. フリー・スローが不成功でゲームが続けられる場合の計り始め	28.0%	23.8%	32.0%	2.782	28.1%	27.9%	0.001
5. 手動のゲーム・クロックの表示方法について	28.0%	31.3%	25.0%	1.606	25.3%	31.2%	1.419
平均正答率	31.2%	32.7%	29.9%		28.9%	33.9%	
標準偏差	6.8	8.3	6.8		7.8	6.2	

\* :  $p < 0.05$  \*\* :  $p < 0.01$

表5 30秒計の計り始めについての理解度（性別および学年別）

設 問	全体の正答率 (n=332)	男子正答率 (n=160)	女子正答率 (n=172)	$\chi^2$ 値	1年正答率 (n=178)	2年正答率 (n=154)	$\chi^2$ 値
1. アウトからのスロー・インの場合	19.9%	21.3%	18.6%	0.364	18.5%	21.4%	0.433
2. フィールド・ゴールの後のスロー・インの場合	25.9%	25.0%	26.7%	0.131	24.7%	27.3%	0.281
3. ジャンプ・ボールの場合	18.7%	18.1%	19.2%	0.061	18.0%	19.5%	0.123
4. フリースローが不成功でゲームが続けられる場合	24.1%	23.8%	24.4%	0.020	25.8%	22.1%	0.640
平均正答率	22.2%	22.1%	22.2%		21.8%	22.6%	
標準偏差	3.4	3.1	4.0		4.1	3.3	

\* :  $p < 0.05$  \*\* :  $p < 0.01$

の平均正答率は、 $31.2 \pm 6.8\%$ と低かった。

性別による比較においては、全ての項目で有意差は認められなかった。

学年別による比較においては、「2. フィールド・ゴールの後のスロー・インの時」( $p < 0.05$ )の項目で、2年生が1年生の正答率を有意に上回っていた。

タイマーは、審判が手を下ろしたらゲーム・ク

ロックを計り始め、笛を吹いたらゲーム・クロックを止めるという原則を理解しておけば、タイマーとしての任務の対処はできる。しかし、正しいルールの理解は決して怠るべきではないだろう。

### 3. 30秒タイマーの任務

#### ① 30秒計の計り始めについての理解度

30秒計の計り始めについて、独自に作成した4

つの選択肢の中から一つを回答させた(資料 問8参照)。これらの理解度を示したものが表5である。

30秒計の計り始めに関する全ての設問項目の平均正答率は、 $22.2 \pm 3.4\%$ と、最も理解度が低い領域であった。4つの設問項目の全てにおいて含まれていた、ボールの保持<sup>※4)</sup>という用語の認識不足が正答率に影響したと考えられる。

性別、および学年別の比較では、全ての項目において有意差は認められなかった。

## ② 30秒計の操作についての理解度

30秒計の計時は、ゲーム・クロックのように計り始めに関するルールを理解するだけではなく、30秒計を止めるべき状況、および止める方法についても理解することが必要である。表6は、30秒計の操作についての設問に対して、継続、リセット、続行のいずれかで回答させて、その理解度を示したものである(資料 問9参照)。なお、表6の10に関しては、30秒計の表示方法についての理解度を示した(資料 問11参照)。

表6 30秒計の操作についての理解度(性別および学年別)

設問	全体の正答率 (n=332)	男子正答率 (n=160)	女子正答率 (n=172)	$\chi^2$ 値	1年正答率 (n=178)	2年正答率 (n=154)	$\chi^2$ 値
1. 防御側のプレイヤーがボールをかけたためにボールを保持していたチームのスロー・インになる場合	53.0%	55.0%	51.2%	0.480	51.1%	55.2%	0.549
2. ボールがアウトになった後それまでボールを保持していたチームがスロー・インをする場合	44.0%	48.8%	39.5%	2.857	39.3%	49.4%	3.368
3. ボールを保持しているチームに原因があって審判がゲームを中断し、その後引き続きそのチームにボールの保持が認められる場合	41.6%	37.5%	45.3%	2.102	38.2%	45.5%	1.788
4. 相手チームのプレイヤーがボールに触れて、しばらくプレイヤーのいない方向へボールが転がった後、ボールを保持しているチームのプレイヤーが再びボールを持った場合	55.7%	53.8%	57.6%	0.487	60.1%	50.6%	2.997
5. プレイヤーがショットをしたが、シューターの手からボールが離れないうちにブロックされて、ボールがアウトになった場合 <sup>※5)</sup>	26.2%	31.9%	20.9%	5.135*	26.4%	26.0%	0.008
6. ボールを保持しているチームの相手チームに原因があって審判がゲームを中断した場合	41.3%	51.3%	32.0%	12.704**	41.6%	40.9%	0.015
7. 相手チームのプレイヤーがボールに触れて、ボールがアウトになったので、ボールを保持していたチームがタイム・アウトをとった場合	35.2%	35.6%	34.9%	0.020	37.6%	32.5%	0.968
8. 相手チームのプレイヤーがファウルをした場合	51.2%	57.5%	45.3%	4.898*	49.4%	53.2%	0.479
9. シューターがショットし、リングに当たらなかった。しかし、そのチームのプレイヤーが、ボールを保持した場合	22.9%	20.0%	25.6%	1.463	20.2%	26.0%	1.546
10. 30秒計の表示用である2色の旗のそれぞれの経過時間について	8.1%	8.8%	7.6%	0.158	2.2%	14.9%	17.791**
平均正答率	37.9%	40.0%	36.0%		36.6%	39.4%	
標準偏差	15.1	16.3	15.1		16.7	13.8	

\* :  $p < 0.05$  \*\* :  $p < 0.01$

30秒計の操作に関する全項目の平均正答率は、 $37.9 \pm 15.1\%$ であり、50%を越えている項目が10項目中3項目しかなかった。特に理解度が低かった項目は、「10. 30秒計の表示用である2色の旗のそれぞれの経過時間について」(8.1%)であった。近年の30秒計は、デジタル表示が普及し、旗を使用してゲームを行うことが少なくなったために、このような結果が生じたと思われる。

性別による比較においては、「5. プレイヤーがショットをしたが、シューターの手からボールが離れないうちにブロックされて、ボールがアウトになった場合」( $p < 0.05$ )、「6. ボールを保持しているチームの相手チームに原因があつて審判がゲームを中断した場合」( $p < 0.01$ )、「8. 相手チームのプレイヤーがファウルをした場合」( $p < 0.05$ )の項目で、男子が女子の正答率を有意に上回っていた。

学年別の比較においては、「10. 30秒計の表示用である2色の旗のそれぞれの経過時間について」( $p < 0.01$ )の項目で、2年生が1年生の正答率を有意に上回っていた。

## 考 察

### 1. 全般的なルールの理解度の傾向について

全領域の全設問項目における平均正答率は $46.7 \pm 23.0\%$ と、あまり高い割合ではない結果であった。対象者が実際のゲームでT.O.を行った場合に、当然何らかのトラブルが発生すると考えられる。

この中でも、タイマーの任務である、ゲームクロックの操作についての平均正答率は $31.2 \pm 6.8\%$ 、30秒タイマーの任務である、30秒計の計り始めについての平均正答率は $22.2 \pm 3.4\%$ 、そして、30秒計の操作についての平均正答率は $37.9 \pm 15.1\%$ と、特に低い割合を示した。これらの技能を向上させるためには、日常の練習でのゲーム時において、指導者が対象者にT.O.の重要性を認識させた上で実践させ、正しく運営できているかどうかを指導者や先輩がチェックするようなシステムを築くことが必要であると思われる。

また、スコアラーの任務である、①プレイヤー

が交代できる状況、②タイム・アウトをとれる状況のそれぞれの理解度においても、正答率が特に低い項目が存在した。

「審判がゲームの中断を命じた時(表2 設問8, 表3 設問9)」という特殊な状況は、日常の練習でのゲーム時ではほとんど起こらず、対象者の経験が乏しいため、指導者がこのルールの説明をすることが必要であると思われる。

ヴァイオレイション、フィールド・ゴール、ヘルドボールでの交代、タイム・アウトについては、状況の違いで「できる・できない」が混乱している傾向がみられた。ヴァイオレイションをした後のスロー・イン時や、フィールド・ゴール後の状況については、どちらもできる状況、交代はできないがタイム・アウトはとれるという状況、どちらもできない状況を区別しながら、また、ヘルド・ボール時の交代、タイム・アウトはジャンパーの交代以外は全て可能であることを対象者に詳細に指導することが効率的であると思われる。

### 2. 性別によるルールの理解度の比較について

中学生のゲームでは、男子の方が女子よりもスピーディーで迫力があるプレイが展開されている一方で、技術の未熟さ故のラフ・プレイも目立つ。これに関連して、男子が女子の正答率を有意に上回っていた設問項目についてまとめてみると、スピーディーで迫力があるプレイに関連する項目では、シュート・ブロックに関する項目(表6 設問5)、技術の未熟さ故のラフ・プレイに関連して生じる、ファウルに関する全ての項目(表2 設問3, 表3 設問3, 表6 設問8)が含まれていた。

このことから、T.O.に関するルールの中には、プレイ中に当該の現象に多く遭遇することで、これらに付随する諸ルールについても関心を持ち、理解度を高めていく傾向のものが存在すると推察される。

### 3. 学年別によるルールの理解度の比較について

2年生が1年生の正答率を有意に上回った設問項目は、4項目(表2 設問2, 表3 設問3,

表4 設問2, 表6 設問10) あった。これらは、ある時点では理解をしていない者が、バスケットボールの経験を積み重ねていくうちに疑問点を見だし、理解していく傾向のルールであると思われる。

これに対して、1年生が2年生の正答率を有意に上回った設問項目はなく、上記以外の項目については、バスケットボールの経験を積み重ねていっても、その現象を見落としやすく、理解しないまままで終わってしまう傾向があると思われる。つまり、コーチや、チームメイト等の他者から、当該の場面を設定した上で指導を受けないと気づきにくい項目であろう。

## 結 論

中学校バスケットボール部員に、テーブル・オフィシャルズ(T.O.)を行うために必要なバスケットボールのルールについてアンケート調査を行い、理解度の実態を明らかにした上で、ルールの理解がゲームに及ぼす影響について検討することにより、今後のT.O.技能の向上への指導場面における基礎的知見を得ることを目的とした。その結果、以下の結論が得られた。

1. 対象者のバスケットボールのT.O.に必要なルールについての理解度は、スコアラー、タイマー、30秒タイマーの3つの任務のいずれについても低かった。
2. T.O.に関するルールの中には、プレイ中に当該の現象に多く遭遇することにより、これらに付随する諸ルールについても関心を持ち、理解度を高めていくという傾向のものが存在する。
3. T.O.に関するルールの中には、バスケットボールの経験を積み重ねていくうちに疑問点を見だし、理解していく傾向のものが存在する。

以上の点を踏まえた上で、今後効率的にT.O.のルールの理解度向上を目指した指導を実践していくことが重要であると思われる。その一方で、A. T.O.のルールの理解度の低さが招くゲームへの悪影響

B. T.O.に必要なルールについて理解すること

による、バスケットボールをプレイする際の有益な点

等についても説明することで、T.O.の重要性や、理解度の更なる向上に貢献できると思われる。そこで、それぞれの具体例を挙げてみたい。

A-① 相手チームがフィールド・ゴールで得点した直後に、タイム・アウトを請求した状況で、タイマーがゲーム・クロックを止め、また、スコアラーがタイム・アウトの合図をしてしまったとする(表3 設問4)。この状況では、本来タイム・アウトは認められないが、審判が確認をせずに認めてしまったり、ルールに則ってタイム・アウトを無効にした場合でも、ゲームが一時中断してしまった、というケースが実際に存在した。この中断により、相手チームに優勢だったゲームの流れが一変することも十分に考えられよう。

A-② フィールド・ゴールの後のスロー・インの時に、タイマーが毎回ゲーム・クロックを止めてしまうとする(表4 設問1)。このようなタイマーによってゲームが進行されている場合は、ゲームが長引いてしまい、僅差で負けているチームに有利な状況を与えると思われる。

A-③ タイマーが、手動のゲーム・クロックの残り時間をゼロ(0)と表示した瞬間に、ゲームが終了してしまったとする(表4 設問5)。本来は、0の表示以降の残り時間は15秒であるため、仮に2点差で負けているチームが攻撃している時にこのような状況になってしまうと、重大問題になるのは明らかである。

B-① フィールド・ゴールの後のスロー・インの時に、ゲーム・クロックは止めない(表4 設問2)。例えば、後半の残り時間が6秒で、1ゴール入れられてもなお1点差で勝っている時に、慌ててスロー・インを行うと、相手チームのプレイヤーにインターセプトされて、逆転シュートに結びつく可能性がある。しかし、このルールを理解しておくことで、ゆっくりとボールを取りに行き、エンド・ラインのアウトからのスロー・インが終わる前に、ゲームの終了



を迎えることができるのである。

B-② ボールを保持しているチームの攻撃の時間が20秒を経過した時に、相手チームのプレイヤーがボールに触れて、しばらくプレイヤーのいない方向へボールが転がった後、25秒を経過した時に、ボールを保持しているチームのプレイヤーが再びボールを持った、という状況(表6 設問5)を想定する。相手チームのプレイヤーがボールに触れた時点で30秒計がリセットされ、自チームのプレイヤーが再びボールを持った時点で、あらたに攻撃時間が30秒になると誤解し、ゆっくり攻撃していると、実際は残り時間は5秒しかなく、30秒ルールに違反してしまうことになる。このルールを正しく理解することにより、このチームは、残り5秒の間でショットをするように攻撃するであろう。

B-③ シューターがショットし、リングに当たらなかった。しかし、そのチームのプレイヤーが、再びボールを保持した、という状況(表6 設問9)を想定する。ショット動作であれば、リングに当たる、当たらないは関係なく、ボールがシューターの手から離れた瞬間に攻撃(ボールの保持)が終了するので、30秒計はリセットされるのである。例えば、攻撃時間が残り5秒でショットし、リングに当たらないボールを再び味方のプレイヤーが保持した場合に、間違った理解から、残り時間が少ないと思って無理な体勢でショットするよりは、30秒ある攻撃時間を有効に使い、確実に攻撃する方がよいのは明らかである。本調査において、この誤解をしていた者(続行と回答した者)が58.1%も存在した。

注1. 本研究で「中学校」を対象とした理由は、中学生の段階でT.O.に必要なルールを指導し、理解させておけば、今後のバスケットボール活動においても有益と思われるからである。

また、T.O.を自主的に行う初期が中学生であることも一要因である。

注2. 調査対象が中学校1, 2年生である理由は、予備調査を行った大会の時点では、1年生～3

年生が出場していたが、アンケート調査の時点では、3年生が引退していたためである。

なお、K県O地区は、平成7年度のK県大会でベスト4に入ったチームが男女ともなく、毎年ベスト8に残るチームが、男女それぞれ1チームあるかないかという、競技レベルが低い地域である。

注3. 調査用紙には、ポジション、レギュラー・非レギュラー、ルールの理解度の自己評価についての項目を設けて回答してもらったのだが、これらは大きく偏ったデータとなったため、本研究では分析することができなかった。ただし、バスケットボール歴については、調査対象者全員が中学校で初めてバスケットボール部に所属していたため、本研究の学年別比較における1年生がバスケットボール歴1年、2年生がバスケットボール歴2年となる。

注4. 第28条 ボールの保持(コントロール)<sup>5)</sup>(p.46)

1. プレイヤーがボールを保持している(プレイヤー・コントロール)とは、次の場合をいう。

- a. アライブのボールを持っているかドリブルをしている場合。
- b. アウトのスロー・インの場所でボールを持っている場合。

なお、ここで該当するのは、a.である。

注5. 本調査の段階での正解は、継続であった。この点は、平成8年3月30日に日本バスケットボール協会からの通達があり、リセットへと変更された。調査協力校には、ルールの変更について文書で通知した。

## 文 献

- 1) 秋里瑞穂：バスケットボール審判の心理と練習法、日本文化出版、1988、p.12.
- 2) 伊藤文雄：バスケットボール競技審判員の運動強度に関する研究(その1)、関西学院大学論叢保健体育学研究、9：pp.147-155、1988.
- 3) 伊藤文雄：バスケットボール競技審判員の運動強度に関する研究(その2)、関西学院大学論叢保健体育学研究、10：pp.65-76、1989.

- 4) 家治川 豊：バスケットボール競技審判員のエネルギー需要量について，神戸大学教育学部研究集録，29：pp.87-92，1962.
- 5) 日本バスケットボール協会：1995～1998バスケットボール競技規則，(財)日本バスケットボール協会，1995，p.23.
- 6) 日本バスケットボール協会／審判部：1995オフィシャルズ・マニュアル，(財)日本バスケットボール協会，1995，p.128.
- 7) 山内雅毅，中山雅雄，篠原隆俊：バスケットボールにおける審判の眼球運動，長崎大学教育学部教育学科研究報告，38：pp.39-46，1990.
- (平成11年2月15日 受付)  
(平成11年3月30日 受理)

<資料>

## バスケットボールのルールについての理解度調査

鹿屋体育大学 三浦 健

この調査は、バスケットボールのゲームをより円滑に進行するための資料を得ることを目的として行われるものです。回収されたデータは統計的に処理されますので、みなさんにご迷惑をおかけすることはありません。ありのまま答えて下さい。

( ) 中学校 ( ) 年 性別 ( ) 氏名 ( )

問1 あなたは、バスケットボールをいつから始めましたか。

小学校 ( ) 年 中学校 ( ) 年

問2 現在のチームでのあなたのポジションは、次の項目の中でどれが当てはまりますか。当てはまる項目のすべての番号に○を記入して下さい。

- |                  |                    |
|------------------|--------------------|
| 1. ポイントガード (G)   | 2. シューティングガード (GF) |
| 3. スモールフォワード (F) | 4. パワーフォワード (CF)   |
| 5. センター (C)      | 6. その他 ( )         |

問3 現在のあなたのゲーム場面での立場は、次の項目の中でどれが当てはまりますか。最も当てはまる項目の番号に○を記入して下さい。

- ゲームに常時出場するレギュラー選手である。
- レギュラー選手の代わりに出場する控え選手である。
- 勝敗がはっきりした時に出場するか、出場できないこともある選手である。
- ベンチ入りできない選手である。

問4 あなたは、バスケットボールのルールについて、どの程度理解していますか。最も当てはまる項目の番号に○を記入して下さい。

- |                    |              |
|--------------------|--------------|
| 1. 細かいルールまで理解している。 | 勉強の方法は？ ( )  |
| 2. ある程度は理解している。    | 勉強の方法は？ ( )  |
| 3. ほとんど理解していない。    | 勉強したことは？ ( ) |

問5 ゲーム中、ボールを保持していたチーム（以後自チームとする）が交代を申し出ました。

このとき交代できるか、できないかを以下の項目から選び、( ) に記入して下さい。

1. 自チームがヴァイオレイション（トラヴェリング・バック・パス等）をし、相手チームのスロー・インの時。 (できない)
2. 相手チームがヴァイオレイションをし、自チームのスロー・インのとき。 (できる)
3. ファウルのとき。 (できる)
4. 相手チームがフィールド・ゴール（2点・3点ショット）で得点した直後。 (できない)
5. 自チームがフィールド・ゴールで得点した直後。 (できない)
6. 2本のフリースローが与えられた場合、1投目が終わったとき。 (できない)
7. タイム・アウトの最中。 (できる)
8. 審判がゲームの中断を命じたとき。 (できる)
9. ヘルド・ボール時のジャンパーと交代するとき。 (できない)
10. ヘルド・ボール時のジャンパー以外のプレイヤーと交代するとき。 (できる)

問6 ゲーム中、ボールを保持していたチーム（以後自チームとする）がタイム・アウトを申し出ました。このときタイム・アウトをとれるか、とれないかを以下の項目から選び、( ) に記入して下さい。

1. 自チームがヴァイオレイションをし、相手チームのスロー・インのとき。 (できる)
2. 相手チームがヴァイオレイションをし、自チームのスロー・インのとき。 (できる)
3. ファウルのとき。 (できる)
4. 相手チームがフィールド・ゴールで得点した直後に、自チームがタイム・アウトを請求したとき。 (できない)
5. 自チームがフィールド・ゴールで得点した直後に、自チームがタイム・アウトを請求したとき。 (できない)
6. 自チームがタイム・アウトを請求した後で、相手チームがフィールド・ゴールで得点したとき。 (できる)
7. 自チームがタイム・アウトを請求した後で、自チームがフィールド・ゴールで得点したとき。 (できない)
8. 2本のフリースローが与えられた場合、1投目が終わったとき。 (できない)
9. 審判がゲームの中断を命じたとき。 (できる)
10. ヘルド・ボールのとき。 (できる)
11. ゲーム中、自チームが前半3回目のタイム・アウトを請求したとき。 (できない)

問7 以下の設問のうち、ゲーム・クロックの操作について、正しい項目の番号に○印を記入して下さい。

- a. アウトからのスロー・イン（ヴァイオレイションやファウルの後のスロー・イン）の場合の計り始めについて。
1. ボールがコートに触れたとき。
  2. スロー・インするプレイヤーの手からボールが離れたとき。
  - ③. ボールがコート内のプレイヤーに触れたとき。
  4. 審判がスロー・インするプレイヤーにボールを手渡したとき。
- b. フィールド・ゴールの後のスロー・インについて。
1. ゴールした瞬間にゲーム・クロックを止め、スロー・インするプレイヤーがボールに触れたときに計り始める。
  2. ゴールした後スロー・インするプレイヤーがボールに触れたらゲーム・クロックを止め、スロー・インの後ボールがコートに触れたときに計り始める。
  3. ゴールした瞬間にゲーム・クロックを止め、スロー・インの後コート内のプレイヤーがボールを保持したときに計り始める。
  - ④. ゲーム・クロックは止めない。
- c. ジャンプ・ボールの場合の計り始めについて。
1. ジャンパーからタップされたボールを、床に触れる前にサークルの外にいた8人のいずれかのプレイヤーが触れたとき。

- ②. トス・アップされたボールが最高点に達してから、はじめてジャンパーにタップされたとき。
  - 3. ジャンパーからタップされたボールを、床に触れる前にサークルの外にいた8人のいずれかのプレイヤーが保持したとき。
  - 4. 審判の手からボールが離れたとき。
- d. フリースローが不成功でゲームが続けられる場合の計り始めについて。
- ①. ボールがコート内のプレイヤーに触れたとき。
  - 2. ボールがリングに当たったとき。
  - 3. シューターの手からボールが離れたとき。
  - 4. ゲーム・クロックは止めない。

問8 以下の設問のうち、30秒計の計り始めについて、正しい項目の番号に○印を記入して下さい。

- a. アウトからのスロー・イン（ヴァイオレイションやファウル後のスロー・イン）の場合。
- 1. スロー・インするプレイヤーの手からボールが離れたとき。
  - ②. スロー・インの後コート内のプレイヤーがボールを保持したとき。
  - 3. スロー・インの後ボールがコートに触れたとき。
  - 4. スロー・インの後ボールがコート内のプレイヤーに触れたとき。
- b. フィールド・ゴール後のスロー・インの場合。
- 1. スロー・インの後ボールがコートに触れたとき。
  - 2. スロー・インするプレイヤーの手からボールが離れたとき。
  - ③. スロー・インの後コート内のプレイヤーがボールを保持したとき。
  - 4. スロー・インの後ボールがコート内のプレイヤーに触れたとき。
- c. ジャンプ・ボールの場合。
- ①. ジャンパーからタップされたボールを、床に触れる前にサークルの外にいた8人のいずれかのプレイヤーが保持したとき。
  - 2. トス・アップされたボールが最高点に達してから、はじめてジャンパーにタップされたとき。
  - 3. ジャンパーからタップされたボールを、床に触れる前にサークルの外にいた8人のいずれかのプレイヤーが触れたとき。
  - 4. 審判の手からボールが離れたとき。
- d. フリースローが不成功でゲームが続けられる場合。
- 1. コート内のプレイヤーがボールに触れたとき。
  - ②. コート内のプレイヤーがボールを保持したとき。
  - 3. ボールがリングに当たったとき。
  - 4. 30秒計は計らない。

問9 30秒計の操作について以下の場合それぞれ、継続（1回30秒計を止め、30秒の残り時間を計ること）であるか、リセット（新たに30秒を計り直すこと）であるか、または続行（30秒計を止めないこと）であるかを、（ ）の中に継続、リセット、続行のいずれかで記入して下さい。

- a. 防御側のプレイヤーがボールをけったりこぼしてたいたりしたために、ボールを保持していたチームのスロー・インになる場合。 ( リセット )

三浦：中学校バスケットボール部員におけるテーブル・オフィシャルズに必要なルールの理解度の傾向について

- b. ボールがアウト（ボールがコートの外へ出る）になった後、それまでボールを保持していたチームがスロー・インをする場合。 ( 継 続 )
- c. ボールを保持しているチームに原因があって審判がゲームを中断し、そのあと引き続きそのチームにボールの保持が認められる場合。 ( 継 続 )
- d. 相手チームのプレイヤーがボールに触れて、しばらくプレイヤーのいない方向へボールが転がった後、ボールを保持しているチームのプレイヤーが再びボールを持った場合。 ( 続 行 )
- e. ボールを保持しているプレイヤーがショットをしたが、シューターの手からボールがはなれないうちにブロックされて、ボールがアウトになった場合。 ( リセット )
- f. ボールを保持しているチームの相手チームに原因があって審判がゲームを中断した場合。 ( リセット )
- g. 相手チームのプレイヤーがボールに触れて、ボールがアウトになったので、ボールを保持していたチームの監督がタイム・アウトをとった場合。 ( 継 続 )
- h. 相手チームのプレイヤーがファウルをした場合。 ( リセット )
- i. シューターがショットし、リングに当たらなかった。しかしそのチームが、ボールを保持した場合。 ( リセット )

問10 オフィシャルズ・テーブル、および得点板に手動のゲーム・クロック（手めくり用ゲーム・クロック）が設置されている場合、以下の表示についてそれぞれの残り時間の範囲を記入して下さい。

- a. 1 … ( 2分 ～ 1分まで)
- b. 1/2 … ( 60秒 ～ 30秒まで)
- c. 1/4 … ( 30秒 ～ 15秒まで)
- d. 0 … ( 15秒 ～ 0秒まで)

問11 30秒の表示装置として、オフィシャルズ・テーブルに黄色と赤色の2色の旗が準備されている場合、それぞれの旗で表示する際の経過時間を記入して下さい。

- a. 黄色 … ( 15秒経過)
- b. 赤色 … ( 25秒経過)

回答ありがとうございました。