

## ジェイムス ネイスミスの “Basket Ball” -1894- について

James Naismith, Luther Gulick 著

児玉 善広, 田中 久子 訳

### 序言——バスケットボールの背景

John W. Bunn

スプリングフィールド大学

バスケットボール・コーチ

バスケットボールの最初のルールを綿密に研究するとバスケットボールが誕生した当時の状況が明らかになる。

当時、春や秋のスポーツと同様な興味と熱狂を生むような冬期の屋内スポーツを作ろうとする挑戦的な課題があった。

18人の元気旺盛なスプリングフィールド大学の学生が対象とされることになっていた。競技を行う場所は、限定されていた。床は堅い木であった。早くゲームを創作することが肝心であった。すぐに計画を立て、実行しなければならなかった。遂には、「できるのだろうか。」という懐疑的な態度が、この学生達の間に見られたのである。

前記のような状況に加えて、ネイスミスのフィロソフィーならびに、時を経た現在からみて、1891年に生まれたゲームが、正に出現すると期待されるような全ての要素が存在したのである。ネイスミスの考え方というのは、まったく新しいという事は、この世の中に存在しないということであった。つまり、みかけが新しい事柄でも、すべてすでにあったものを組み合わせたものか修正したものか、或いは、その一部を取り入れたものにすぎないということであった。

このようなことに徹して、新しい、ゲームを創るに当って、それにかわる問題がどのように

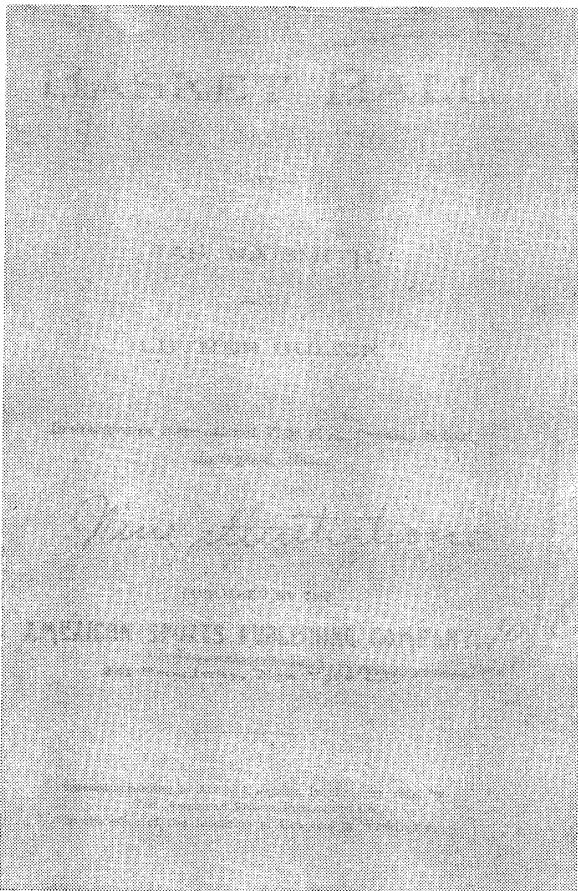
解決されたかをみることは、興味深いことである。最初に、その当時行われていたゲームに存在した基本的な共通要素は、次のようであった。

1. 二つのチーム
2. 競技に用いるボール、又は、用具
3. ゴール
4. 競技の行われる場所
5. 競技者のホールをゴールへ運ぶ方法。足でける、たたく、又はある制限された攻撃動作の中で、片足、握りこぶし、頭、又は何か用具を使ってボールをたたくなど
6. 一方のチームが、相手チームの目的を達成しようとするのを妨害する手段、すなわち、防御動作
7. 競技のルール違反に対する罰則
8. 得点法

現在、我々の最もすばらしいゲームとなっているバスケットボールの中に、これらの要素が、いかに取り入れられたのであろうか、創始者の考え方が、どんなに論理的であったかに注目すべきである。ネイスミスは、自分の考え方が、どんなに健全なものであるかを、彼自身ほとんど自覚してはいなかった。

彼の頭の中で生まれたバスケットボールが、世界中のこんなに多くの人々に満足と表現の機会を与えたことを知ったら、彼の驚きと喜び

は、どんなに大きかったことであろう。（これを書いている私、J. W. バーンは、バスケットボール競技者としては、3代目を代表する者であり、ネイスミス先生の教え子の Forest C. アレン先生のもとで競技を行った。私は、14年間にわたり、ネイスミス先生の教え子であり、同僚でもあった。そして、ネイスミス先生と共に、多くのバスケットボールの経験を積んできた。私は、1930年にネイスミス先生より贈られた最初のルール書の唯一のフォトスタットコピーを保持している。）



ネイスミスは、これら8要素を分析し、フットボールで許されているブロッキング、タックリング、ホールディング、プッシングは、狭い制限された堅い木の床のコートでは不可能であると考えた。これらの方法を、削除しなければならないので、ボールを持って走ることを、足で蹴ること、その他も、自然的に削除しなければならない。バスケットボールのルールは、最初

からこれら二つの点について規定していた。当時の他の多くのゲームにみられる、これらの激しい格闘的な面の排除を補うために、二つの新機軸を導入した。

1. いかなる方向へも、いかなる時にも、無制限にボールを投げることが許された。これは後方へのパスのみを認めているフットボールの競技条件とは違っている。
2. ゴールは、床面より高いところに床と平行に置かれた。従来のゲームでは、ゴールは競技と行う面に垂直に置かれていた。このことが、全ての変更の中で最も重要なものであろう。幸いなことに、この変更が、バスケットボールをする最初のグループ、又、その後続く全てのグループが、熱狂的にこのゲームを受け入れるのに必要な最大の挑戦的要素となったのである。初めてボールを持った人は、誰でもまず自分のシュートの技術を試そうとする衝動にかられる。一度ボールが、ゴール（籠）に入ると、今度は、何回繰り返して入れられるかやってみたい衝動にかられるのである。

当面の興味の多くは、個人及びチームの得点の記録である。 Luisettes, Lavellis, Fulks, Rhode-Island State, Stanford, Yales, Kentucky, など、それぞれのチームの記録と業績は、万巻の書となるほどの資料を提供している。競技する床面から、ほぼ10フィート（約3m）の高さに二つの桃の籠を掛けられるようなバルコニーが床を囲んでいたということは、非常に幸運な偶然の一致であった。この一つの要素だけによって、バスケットボールは、実際に生命を持ち、成長し続け、現在のような大きさに発展したのである。

もちろん、ボールが存在していた。それは、丸くなければならなかったもので、普通のサッカーボールが選ばれた。

対象とされた学生が18名であったため、一つのチームは、9名で構成されるということにな

った。そして、罰則や得点法は、当時存在していた他のゲームに準じたのである。

初期の頃に取り入れられた基本的な要素が現存しているということは、重要なことである。しかし、初期から現在に至るまで、総体的なルールにおいて、根本的变化が全然なかったということは、このゲームを創るのに当たって、殆んど神秘的とも言えるようなインスピレーションがあったように思われる。

もとのルールは、13箇条であった。それらは縦  $8\frac{1}{2}$  インチ (約 21.6cm)、横 11 インチ (約 28 cm) の二枚の紙いっばいにタイプで打たれていた。今日、ルールの数は、10箇条に減少している。しかし、それらは、94項目に分かれ、印刷で30ページにも及んでいる。

しかし、たくさんの項目にはなっているが、新しい重要な追加は、ただ一つであった。それは、ドリブルである。ドリブルが認められたのは、1898年であった。

これ以外のルールの拡大は、総体的なルールの洗練、明確化、及び、説明となっている。これは、コーチすることに重点が置かれたために、競技に際して起ってくる問題や、完璧性の

ために必要となってきたのである。

パーソナルファールのルールは、最初から決められていた。ボールを持って走ったり、こぶしでボールをたたいたり、足で蹴ったり、又、ボールがゴールの上に乗ったり、あるいは、ゴールの中にある時の妨害に関することと同様に、始めの13条のルールの中にあったのである。これら全部の考え方は、今日まで受け継がれてきている。

競技の型は、オフェンスとディフェンスの両方においても、思いもよらない程のレベルまで発展した。重点はディフェンスからオフェンスへと変化してきた。得点をあげることが重要である。ルールの特別な面には、多くの変化がみられる。多くの場合、変化というものは、周期的に行われる。しかし、周期的変化があっても、ゲームの基本の全ては、確固としてゆるがぬままである。

それは、ゲームの創始者である親切なキリスト教徒であり、牧師でもあり、又、体育教師であった、スプリングフィールド大学の、J. ネイスミス先生への、今なお生きている記念と感謝のしるしである。

## Basket Ball

For 1894

ジェイムス・ネイスミス  
ルーサー・ギューリック

1892年 "Physical Education" 誌の中で、一つの実験として、初めて競技のルールが公表されたバスケットボールは、アメリカで行われるスポーツの中に、その位置を確立し、予想された以上の人気を持つようになってきている。それは、スプリングフィールドから、一方は、フランスのパリへ、もう一方は、オーストラリアのメルボルンへと普及していったのである。バスケットボールは、不思議なことに、実業や専門職に従事する職業人に受け入れられた。面白

くて、どんな体格の人でもできるし、それまでうけたトレーニングに関係なくできるからである。更に、少女や婦人にも有用であることがわかった。それは、当時肉体的機能よりも、精神的機能に緊張を与えないゲームで、女性のできるものが殆どなかったからであった。バスケットボールは、強度の心理的緊張なしに、健康に役立つという妙なことで、採用されたのである。

バスケットボールは、課せられたさまざまな

試練を乗り越えて生き続けてきたのである。そしてそれらの試練は、バスケットボールの破壊どころか、その発展へとつながったのである。そして現在(1894年)において最初のルールに、多くの修正を加えた新しいルールが必要となってきた。競技を行うにあたって新しい局面がでてきたので、それらは可能な限り、この本の中で考えられている。しかし、このルールに含まれていないことが出た場合は、バスケットボール本来の精神を考慮に入れて判断しなければならない。それは、全てのプレイヤーは、単にアンパイヤやレフリーに気づかれなければいいというのではなく、バスケットの精神に準じてプレイするということは、当然のことと考えられているからである。アンパイヤやレフリーが、このルールに明記されていない判定をする場合は、このルールを作るにあたって示された考え方に従って行わなければならない。

チームプレイは、確かにバスケットボールの優れた点の一つである。チームプレイをすることは、規則の文面に書かれていないことをするというのではなく、チームのメンバーの間でプレイを完全なものにしようとするにあるのである。

ゲームにおいては、常に多少の多様性が存在する。特に競技を行う場所の広さ、ゴールの位置、ゴールの種類その他さまざまな相異がある。しかし、主要な点がプレイヤーに明瞭にされている限り、これらの些細な点は、ほとんどゲームに影響がないであろう。どの体育館も、それぞれ特徴があるから、対戦する両チームが地元でない場所で行う場合は別として、訪問チームを、ポジション、その他細かな点で有利になるよう配慮するのが公正である。

バスケットボールは、楽しむことのみをめざしたゲームではなく、体育教育のかかえる緊急の問題に対して試みられた解決法なのである。屋外で競技されるゲームの殆んどは、屋内で行うには不適當であり、結果的に冬季にはいると、止めなければならなくなり、同時にその競技から得られるすべての利益も失なわれてしま

うのである。この期間に、散漫なトレーニングを続けている習慣のプレイヤーもいるが、散漫なトレーニングは、必要とされる総合的な身体の発達を欠き、また往々として、心臓や肺に望ましい活動を与えない。多くの体育館には、ランニング用のトラックが存在してはいるが、それを一日に何度も走り廻るのは、およそ楽しくはないことである。

新しいゲームは、ある条件に見合ったものでなければならず、満足すべき新競技と呼ばれるには、次の条件を満たす必要がある。

1. 新しい競技は、体育館、広い部屋、小さな場所、広い戸外などのどんな場所でも、床がたいらであろうとなかろうと、また何も特別の準備なしにできるものでなければならない。大都市においては、広い場所を得るためには、かなり遠出しなければならない。そのため多くの人々が、そこを利用することが不可能となるので、これは、特に必要な条件である。

バスケットボールは、どんなグラウンドでも、どんな床面でも競技可能である。12フィート(約3.6m)×20フィート(約6m)の体育館で競技されたこともあるし、また普通のフットボール場でも競技できるのである。

2. 新しいゲームは、同時にたくさんの人によって競技できるようにすべきである。使用することのできる広さのみが、競技できる人数の制限となるので、この点は、満たされている。非常に多数が一度に競技したければ、二個のボールを同時に使用してもかまわない。そして、技術的には失なわれるものが多くとも、楽しさは増大されるだろう。だが、この場合、プレイヤーは(人数の少ない場合よりも)自分のポジションを、注意深く守らなければならない。ともかく、一チーム50名で行われたこともある。

3. バスケットボールは、人間をオールラウンドに運動させるべきで、身体のあらゆる部分まで配慮する。足は身体をささえるために使われ、腕は当然のことながら対象物を扱う。胴や手足の曲げ伸ばしやひねりなどによって、身体

の大切な部分が健康になり、強化されるような運動を行う。こうして、バスケットボールは、ある意味では、体育館にあるあらゆる用具を使用して行った運動競技の場合と同じ目的達成に役立ち、しかもそれによる主要な発達、人間としての統一という考え方と一致するものである。バスケットボールは、人間が持つことのできる今までと違ったエネルギーを養成すべきである。

相手より先にボールを取り、取ったボールを運んでいく時に妨害されるというゲームにおいては、敏捷さが重要な条件の一つである。そして、動きが完全となって始めて優美さを生み出す。さらに味方からボールを受け取り、相手チームをかかわすというボール扱いにおいては、肉体的判断力が要求され、且つ養成される。

これを行うには、プレイヤーが完全に自らをコントロールすることが心要で、さもないければ、そのプレイは、無駄になってしまいがちである。悪いパスは、相手を決定的に有利にし、また、ちょっとした躊躇のために、得ることができたかも知れない最良のチャンスを失うことになるかもしれない。

バスケットボールにおいては、真の紳士に欠くことのできない男らしい勇気も養成されるべきなのである。

4. バスケットボールは、人々がバスケットボールそのもののためにしたいと思うほど魅力的なものであるべきである。これが、バスケットボールの重要な要点の一つである。

真のスポーツの持つべきすべての配慮を完全に捨ててしまうと、この新しいゲームは、全く娯楽のためのみのものになってしまう。しかし、プレイヤーも、観客も、ゲームの楽しい面に高い評価を与えてもいるのである。バスケットボールは、その中に競争の要素が入り、相対するチームが、それぞれ技量を競うということにより、またその結果、ゲームに上達した人に強い興味を持たせるということによって、更に魅力あるものに成り得るのである。

5. バスケットボールは、ラグビーやアメ

リカンフットボールの良く知られているあの荒っぽさを減らすか、完全に排除すべきである。この理由により、ボールを足で蹴ったり、こぶしで打ったりすることは禁止されている。ボールを持って走ることも全面的に排除されている。それは、ボールを持って走ると、それを止めようとしてタックルすることにならざるを得ず、ラグビーの荒っぽさは、このタックルにおいて最も強く感じられるからである。

この規定は、特にラグビー関係者によって非難されたが、乱暴でない競技を求める人々に訴える力を持つものである。こうして、プレイヤーの注意の全ては、ボールに集中し、相手のプレイヤーに向けられることはない。これにより、個人的な意地悪が排除される。バスケットボールのルールのあるものが不必要に厳しいもののように見えるとしても、乱暴を防ぐ最も効果のある時は、乱暴が起こる前であるということを経験すべきである。体育館は、壁によって仕切られているため、柔らかな芝生なら何でもないような一押しが、プレイヤーを壁に衝突させ、負傷させるような力をもつ可能性は十分にある。もし、最初にルールを厳守させれば、プレイヤー達は、その時だけ自分に対立している相手を傷つけようとする代わりに、ボールを相手にすることにすぐ慣れるだろう。そして、彼らは、すぐにバスケットボールが、友好的なゲーム以外のものではないということがわかるだろう。荒っぽくゲームをしたがるその人自身が、やがて激しい乱暴を卒先して非難する人となることであろう。

6. 新しいゲームは、容易に覚えらるべきである。オールラウンドなゲームとして、最良な種目の一つであると考えられているラクロスは、競技のためだけでなく、運動のために行うのでさえも余りにも多くの練習が必要であるという難点がある。ところが、バスケットボールは、一回の練習で誰でもできるようになるうえに、経験豊かなプレイヤーと同じような運動も行えるのである。

以上述べた事は、夏冬問わず、どんな気候で

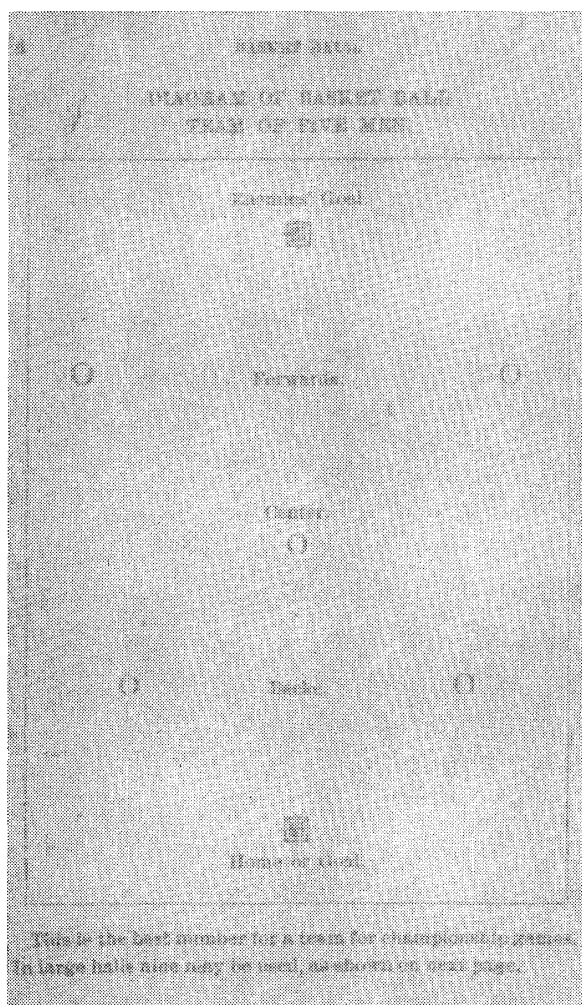


図 1.

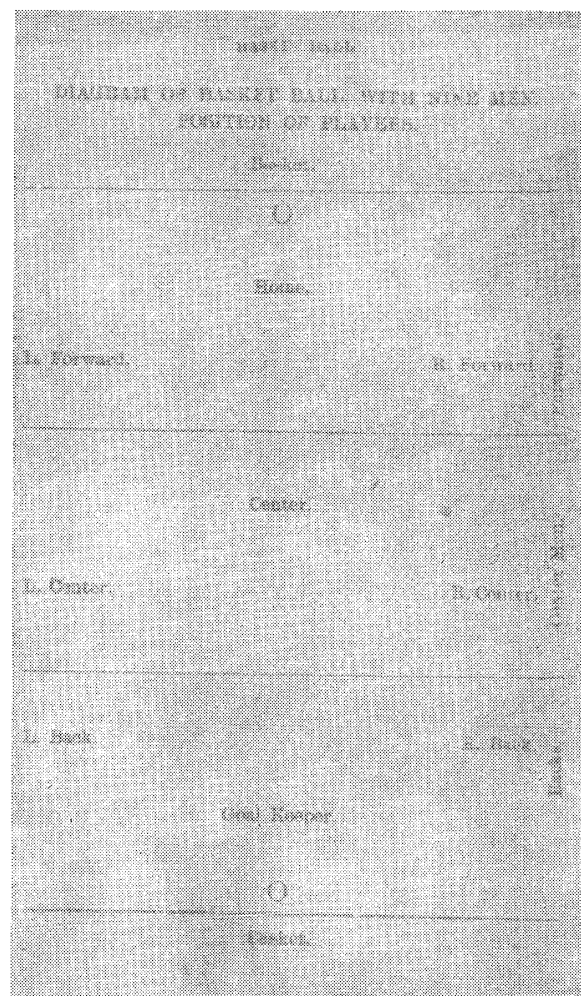


図 2.

も、またいろいろな状況のもとでもプレイできるゲームの有用性を決定する条件であると考えられていた。

ゲームを行うためには、参加する人々を二つのチームに分け、ゴールを部屋の相対する後部に掛け、相手方の後部に掛けてあるゴールにボールを入れようとしながら自分達のゴールを防衛するのである。

これは、プレイヤーを、図一1に書いてあるような形に配置し、味方から味方へとパスを継ぎ、ゴールへ入れようとするものである。

プレイヤーの目ざすべきことは、味方がボールを取った時、自分にパスを送れるように相手のプレイヤーのいない所に行くことである。一方、相手のプレイヤーは、彼を有利な場所にいかせないようにすることである。この時に、相

手に自分がしようとすることを悟らせずに、必要なことをする頭脳と能力が重要となる。

個人プレイは、あまり重要でない。たとえ自分でゴールを決められるという確信があっても、他のプレイヤーがゴールを決めるために自分のチャンスを捨てなければならないことが多いからである。体育館の中では、原則として、ボールを受けた者が、すぐに味方へパスするが、ゴールにシュートできるように、パスは軽く行うべきである。しかし、長いパスのできる屋外の広い場所では、直線のパスをすると有利である。

もちろん、娯楽が目的の場合は、どんな人数でも行うことができ、人数が多ければ多い程、面白いことが多い。しかし、試合の場合は、出場する人数を一定にすることが必要である。小

さな体育館では、5名が最も良いチーム編成である。一方、大きな体育館では、9名が適当であらう。(ルール21参照) 1チームが5名から成る場合は、左右のバック、左右のフォワードとセンターを図一1のように配置する。また、9名で行う場合は、図一2のように配置する。9名とは、ゴールキーパーと彼を補助するバックス2名、センター1名、左右のセンターフォワード2名、及びホームマンである。

プレイヤーは、防衛する自分の方のゴールから見て、この順序に配置される。プレイヤーは、厳密に自分の決められた位置にいる必要はないが、常にグラウンドの自分の持ち場の中にいなければならない。ホームマンと2名のフォワードの任務は、ゴールを決めるのに有利な場所を占め、自分でゴールを決めたり、互いに協力してゴールを決めることである。これら3名のプレイヤーには、チームの利益の為に自分の名誉を犠牲にすることを恐れないし、また、ゴールを決めるべき全てのチャンスをものにできる程、冷静な人がふさわしい。センターは、フォワードやバックスを援護するために配置されている。また、フォワードやバックスが追いつめられ時には、自分で上手なシュートを決めることができる力を持ち、且つ相手チームのシュートを阻止できる程、敏捷でなければならない。彼らの任務は、ボールを絶えず味方に送ること、及び味方をシュートできる位置にいられるようにしてやることである。

バックスの任務は、主として、相手にボールを取らせず、また相手がゴールを決めようとしている時に、ボールを奪って、それを阻止することにある。この際は、絶対に事後処理よりは、予防の方がより良い方法である。つまり、ゴールに入るべくシュートされてしまったボールを、ゴールに入らないようにできるキーパーはいないからである。ゴールキーパーの任務は、自分のゴールから相手方のボールをできるだけ遠ざけることと、できるだけプレイを阻止することである。そのため、キーパーは他のプレイヤーがやるよりも、ボールを多くカットし

てよい。

楽しさとレクリエーションが望ましい場合は、どんな多人数で行ってもよいし、その配置はキャプテンの思うようで差支えない。しかし、一番良い案は、プレイヤーを三つのグループに分け、相手方ゴールに一番近い方から $\frac{1}{3}$ のコートにフォワードを、次に中央部の $\frac{1}{3}$ にセンターを、そして、残りのコート $\frac{1}{3}$ に自分達のゴールを守る役目をするバックスを置くことである。(図一2参照) これは、厳しい固定した区別というものではなく、単にプレイヤーに、それぞれが責任を持つべき持ち場をわからせるためである。バスケットボールは、オールラウンドなゲームを目指しているので、プレイヤーはどのポジションにもつけるように教えられべきであり、どのポジションも楽ではないが、プレイヤーのそれぞれが、どんなポジションもこなせるようになる方がよいのである。

### The Grounds

体育の器具をすっかり片づけた体育館であれば、どんな建物でもいい。もし、体育館の中に、ギャラリーやランニングトラックなどがあれば、バスケットをこの両端に掛けることができ、ラインは、ちょうどギャラリーの真下に引かれる。体育用の器具などは、このラインの外に片づけ、コートの中には入れて置かない。もし、バスケットを掛けるギャラリーがない場合は、両端の壁に掛けてもよい。屋外においては、先端にバスケットを付けた柱を最も適切な距離に設置する。屋外で十分な広さがある時は、コート of 長さは、150フィート(約50m)でこれに直角に両端のバスケットの下を通して、ゴールラインを引く。サイドラインの間隔は、100フィート(約33m)程である。ボールがこれらのラインを越えた場合は、再びコートの中にパスで入れる。

プレイヤーは、ボールを持って走ってはいけない。しかし、ボールを投げ、再び自分で取ってもよく、これを行う時は、自分の頭よりも高く投げなければならない。この方法でフィール

ド内を進んでも良いが、相手方は、そのボールを、彼にタックルをしないでいつでも奪取してよい。ボールを取ったプレイヤーは走りながら自分の前でバントしてもいいし、片手でドリブルして動き回ってもいいが、ドリブルするためであっても、足で蹴ることはできない。

ピクニックの時には、バスケットを二本の木にさげて同じようにゲームすることが出来る。ゴールになるのは二つの籠（バスケット）であり、それは、口径が15インチ（約37.5cm）、深さが約15インチ（約37.5cm）である。もし、フィールドが広ければ、ゴールをしやすくするために、バスケットはもっと大きくてもいい。フィールドが、150フィート（約50m）の場合、バスケットの口径は、30インチ（約75cm）としてもよい。そして、グラウンドの両端に床から10フィート（約3m）の高さに掛けられる。当時、すでになんとうまく考えられたゴールの装置が、A. D. スポルディング社によって作られていた。この装置によると、ひもを引くことによって、ゴールされたボールを落ちないようにしたり、出したりするものであった。

ゲームの目的は、ボールを相手のゴールの中へ入れることである。これは、今まで述べた条件と、ルールに従って、どんな場所からでも、片手でも両手でもボールをゴールへ投げ入れれば良いのである。

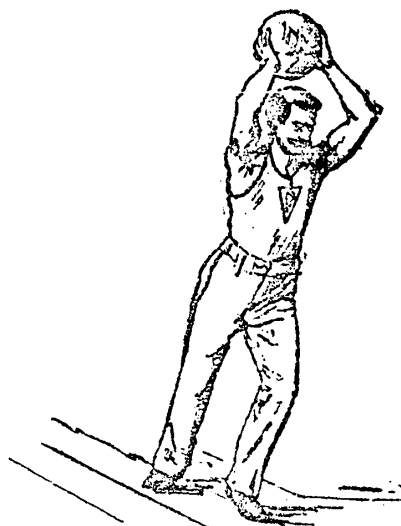


図 4. —OVER-HAND THROW.

### Plays

図—3. この投げ方は、腕をほとんど真直ぐに伸ばして行われる。低くて強い投球で、時間が充分あり、ボールが真直ぐに来ないと取りにくいものである。腰をひねることによって、強い力をボールに与えることができる。この投げ方は、フィールドの端から端まで、長くて低いパスを通す時は有効である。

図—4. サイドスローの一つの非常に困難なことは、投球を妨害しようとする相手が、たいてい近くにいるということである。相手の妨害を許さない位に高いパスが最も有効である。もし相手がすぐ近くにいるならば、この図のように、オーバーハンドスローによって、パスを行わなければならないだろう。この投げ方は、ゴ



図 3. —SIDE THROW.



図 5. —UNDER-HAND THROW.



ールするためには、最も優れたものである。

図—5. これは、高い投球を予期し、ボールを取ろうとして、ジャンプしている相手の下を通すパスである。これは、スピードをつけて投げるべきである。

図—6. 境界線（コートライン）の外から、コート内にボールを入れようとする際に、必ず狙ってかまえている相手がいるから、ごく普通でしかも有効なやり方を図で示した。上に投げるふりをして、直接相手の下か、わきに投げる。ボールを見たり、投げようとする方を見てはいけない。そうするとだめになってしまう。勿論、敏速に行わなければならない。

図—7. これは、ゲーム中最も多く見られる

ファールの一つである。ボールを持っている人は、自然とボールを確保しようとするか、または、自分でゴールを決めようとする。ボールを奪われるのを防ぐために、彼はボールを抱いてしまう。これは、ファールとなる。この状態からのがれるためには、プレイヤーは、ボールを上か下にまたは、上下にグイッと動かし、すばやく身体の向きを変え、相手を背後に回すようにする。

図—8. 投げようとする時に相手が背後から来て、一瞬両手で抱きつき、思ふようなスローをさせないようにする。これは、未熟な選手の

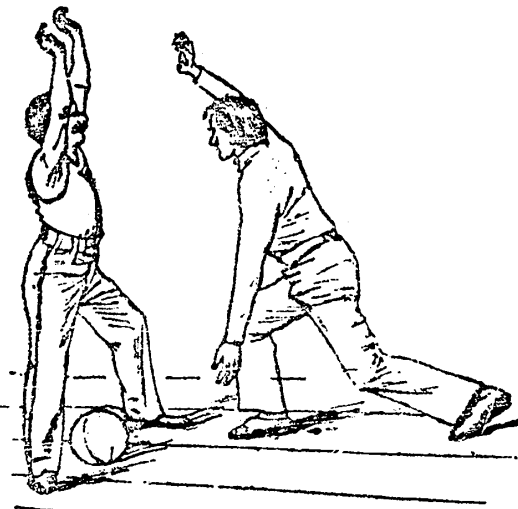


図 6.

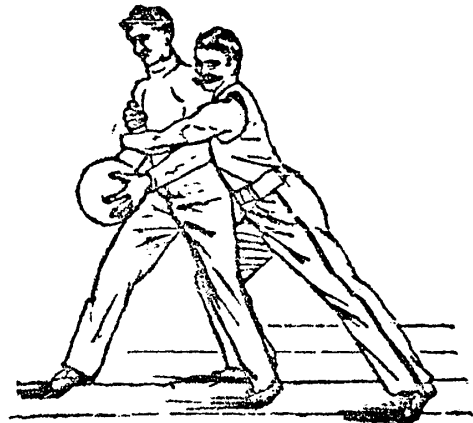


図 8. —FOUL—HOLDING.

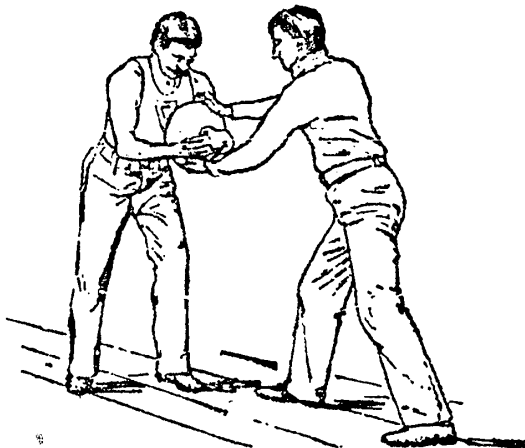


図 7. —FOUL—HUGGING THE BALL.



図 9. —FOUL—HOLDING.

特に犯す反則である。

図—9. ボールをゴールしようとする場合の普通の方法は、シュートの場合のようにボールを置くのである。相手は、一寸手首をつかみ、シュートを阻止しようとする。これは常に反則であり、反則をした相手チームの得点になってしまう。もし、シュートしようとする時に、プレイヤーが、左手を身体の前に出して、相手の攻撃を防御するならば、このような妨害は不可能となる。

図—10. ボールがコート外に出た時や、また、床にころがったボールを拾おうとする時には、すぐ後にいるプレイヤーは、相手の股下からボールをつかみ、ひきよせることができる。相手は、ボールを離すか、引っぱられて頭の方から倒れることになるだろう。

図—11. チームプレイが、バスケットボール

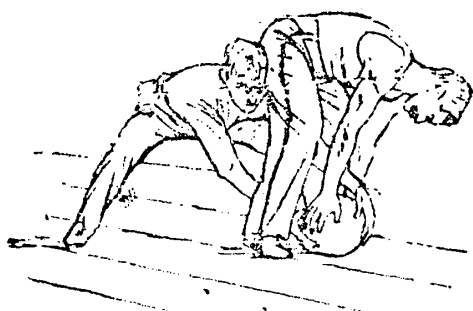


図 10. —GETTING THE BALL. .

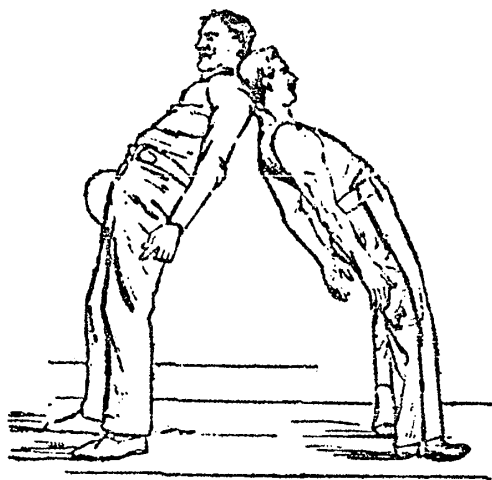


図 11 —SUPPORTING EACH OTHER.

の秘訣である。味方がボールを取ったら、プレイヤー達は、すぐに相手のプレイヤーをはぐらかして、自分の思う相手に完全にボールを送れるようなチャンスをもてるようにする。

バスケットボールにおける程、チームプレイが、個人プレイよりも有効であるゲームはない。

### Throwing for Goal

あるチームは、絶えずゴールを決めようとする。彼らが多くシュートすれば、幾らかは決まるだろうと思っていることは明白である。勿論、これはあり得ることであり、たまたまコートが一番遠い所からでも決まるということもある。しかし、これは非常にまれなことなので、こんなふうにしていくと、どんどん敗戦につながっていく。ゴールが決まる確実なチャンスがある時に限り、シュートをすべきである。もし相手の激しい阻止に会い、思うようなシュートができない場合は、自分で乱暴なシュートをするより、味方の他のフォワードか、または、センターにでもパスを回した方が良い。これがチームプレイである。未熟なプレイヤーのよくするミスは、ボールの後を追いかけて走り続けることである。相手チームがボールを持った時は、自分のマークする相手にべったりはりつき、どんなやり方でも自分の相手にボールが、絶対にパスされないように、有効に妨害するのである。どこでも相手につきまとい、相手がボールを持てないようにするのである。もし、ボールが彼にパスされて、それが自分の方に来た時は、ボールを自分のものにするのである。もしこのようにしないで、ボールを持つ別な相手プレイヤーを妨害しに行くと、相手のシュートをやりにくくすることはできても、自分のマークすべき相手は、ノーマークになり、ボールはその手に渡ることになる。ボールを手にしたのが味方である場合のとるべき行動は、前記と全く反対となる。自分のガードの前にでるか、離れるかして、ボールが安全に自分にパスされるようにするのである。ボールを持っているのが自

分のガードすべき相手である時は、相手がうまく投げられないようにしたり、ボールを奪いとるようにしたり、妨害したり、ボールを平手でたたいたりするのである。こぶしでたたくと、それは、ファウルとなる。

### Qualities demanded in a Successful Team

#### すぐれたチームになる要素

1. 冷静さ——チームの個々のメンバーは、決してガタガタ乱れたり、乱暴なプレイをしてはいけぬ。たぶん、冷静さほど必要欠くべからざる資質は、他にあり得ない。

2. 機敏さ——バスケットボールは、動きの速いゲームであるので、動きの鈍い人は、バスケットボールに全々向いていない。すばやく動ける人は、他の点が人並みならば、常に最も優れたプレイヤーとなる。

3. 正確さ——暴投球は、最も多い敗戦の原因の一つである。正確さは単に、ゴールを決めるシュートの場合だけでなく、ゲーム中の全てのパスにおいて必要である。乱暴で不注意なパスをすると、必ずといっていい程、相手にボールが渡ってしまう。シュートの正確さは絶対に必要である。これまでに、うまいプレイで、ボールを確保し、確実に何回となく、フォワードにボールを渡すが、フォワードが、シュートが下手でゴールが決まらないチームと、これとは逆に、たまにしかフォワードにボールが行かないが、ボールが来るとフォワードが手固くゴールを決めるというチームを見て来ている。こういう場合は、技術の劣る後の方のチームが勝利を得ている。結局一つの弱点があると、その弱点のために勝つことができないということである。

4. 良い判断力の必要性——ゲーム中のプレイは、絶えず変化しなければならない。なぜなら、ある一つのチームに対して、最も効果のある戦術が、他のチームに対して、全く効果がないということがあるからである。注意深い観察と優れた判断によってのみ、どんなプレイが

一番効果的であるかを知ることができる。

5. 持久力——バスケットボールほど、持久力を要求するゲームはない。疾走、ジャンプ、方向転換、ひねりなどが絶間なく続くのである。このためには、頑強な心臓と肺が必要となってくる。

6. 自制力——癩癪は、しばしば敗戦をもたらす。プレイが速く、興がのるので、幾つかの反則がでるのは、殆んど避けられないことであり、故意の反則ではなくとも、故意であるように見えることが多い。その上、審判員達が、あらゆる事を見ることはできない。そのために意図的に反則に目をつぶっていると考えられがちである。どんな場合でも、たとえ相手がフェアなプレイをやっていないと思っても、自分がフェアなプレイに徹すればいいのであり、また、審判員は、当然全力で責任を果していると考えるのがとるべき態度である。審判員を支持すべきである。審判という立場を果すことは、難しいことであり、全ての人々を満足させることは不可能である。

ゲームの成功の全ては、彼らの有能さにかかっているのであるが、彼らが能力を発揮できるか否かは、周囲の支持にかかっている。

### Basket Ball Rules copyrighted 1893

1. バスケットボールのプレイは、次の様に始まる。まず、二つのチームプレイヤーは、それぞれのポジションに位置し、レフリーがコートの中央部でボールをあげる。レフリーが、ボールをあげるのは、ゲームの前半、後半の始まる時、ゴールが決った時、反則のあった時や、又、タイムの後である。

2. ボールは、片手、又は両手で、どちらの方向へも投げてよい。

3. ボールは、片手、又は両手の平手で、どちらの方向にもたたいてよい。

4. ボールは、こぶしで打ったり、足で蹴ったりしてはいけぬ。

5. ルール 2. に特に述べられている場合を

除き、コート内外ともに、ボールを持って走ることはできない。プレイヤーは、ボールを受け取ったその場から、ボールを投げなければいけない。しかし、走りながらボールを受け取り、止まろうとしても止まりきれないという場合は認められる。(その場で向きを変えても認められる)

6. ボールは手で持たなくてはならない。腕や足や体でボールをおさえてはいけない。

7. ゲームの妨害でないと主張して、コート内からコートの外へパスされた場合や、又は、コートの外にいるプレイヤー同士でパスした時は、ボールは相手側のものとなる。

8. 2人以上のプレイヤーがボールを押さえた時は、その時間の長さにかかわらず、審判は笛を鳴らして、プレイを止め、その場所でボールを真上にあげて再プレイする。

9. ショルダリング、ホールディング、プッシング、トリッピング、ストライキングなどは、許されない。これらの最初の反則は、ファウルとなる。同じプレイヤーが再度これらの反則を犯すと、出場権を失う。しかし、代りの選手が出場できる。

10. ボールがラインを越えるまで、ボールが外に出たことにはならない。

11. ボールがコート外に出た時は、出たボールを最初にとったプレイヤーのものとなる。ボールをとったプレイヤーは、回りに置いてあるものをさけて、最短距離ですぐにラインにもどる。スローインするプレイヤーは、①ボールをコート内に、バウンドして入れて再び自分でボールを取ってもよいし、②コート内の1人に、直接投げてもよいし、③コート内にころがして入れてもよい。また、5秒間は、ボールを保持していいが、5秒を越すと、相手チームのボールとなる。どちらのチームが最初にボールを取ったかが、審判に明確でない時は、コート内でボールを真上にあげ、プレイを再開する。

12. ファウル<sup>(注)</sup>となるのは、ルール4. 5.

(注)：名称の点で、ファウルとバイオレーションの区別が当時はなかった。

6. 9. 16及び、19の違反である。

13. ボールが、床からバスケットへと投げ込まれるか打ち込まれた場合(直接もしくは、サイドラインからバウンドして)、ボールがバスケット中に止まればゴールとなる。ボールがゴールの端に止まり、相手チームのプレイヤーがゴールを動かした場合もゴールとする。

14. 得点は、ポイントとして数えられる。一つのゴールは、3点(ポイント)とし、一つの反則は、相手の1点となる。ポイントの数が多い方が、勝ちチームとなる。

15. ゴールは見物人の妨害から守られなければならない。防護のものは、ゴールの両側に少なくとも6フィート(約1.8m)なければならない。また、スクリーンや他の防護装置の場合は、高さを少なくとも、6フィート(約1.8m)とする。見物人の介在のために、ゴールに関してレフリーとアンパイヤーが疑いを持つ場合は、訪問チームの有利とする。

16. しつこく故意に、ゲームの進行を遅らせた場合はそのチームのファウルとする。

17. ゲーム時間は、20分間を2セムト行るか、キャプテン間の協定した時間で行う。これは、実際の競技時間である。

18. レフリーは、ボールに関する審判、すなわち、試合開始ボールのインプレイを行う時間、ボールが、どちらのチームに属するか、試合時間を計ること、ボールがゴールした時の判定、さらに、得点数や反則の記録などその他アンパイヤーの任務でない全てのことを判定する。

19. アンパイヤーは、プレイヤーに関する判定員である。すなわち反則を書き留めて、レフリーに報告し、それらを数え、プレイヤーに警告を与える。アンパイヤーは、ルール9、によって、プレイヤーを失格にする権限をもつ。プレイヤーが、ボールをとろうとして、必要以上に乱暴である場合は、反則は犯さなくても、アンパイヤーは、警告を与え、それでも止めない場合は、ファウルとし、もし、必要と考えれば失格とする。

20. どのプレイヤーも、ボールがコート内にある時は、相手に触れさえしなければ、いつでもボールを獲得してよい。

21. 実際にプレイする場所が、1,200平方フィート（約360㎡）以下である場合、1チーム5人とし、1,200平方フィート（約360㎡）以上～3,600平方フィート（約900㎡）以下だった場合では、9人とする。

アンパイヤーの地位は、非常に責任が重く、その判定にゲームの価値がかかっている。アンパイヤーが、故意にルール違反を見落とし、その結果、多くの不必要なラフプレイが行なわれ、それに伴う不快感が生じると、それは、アンパイヤーの責任である。逆にもし断固とした公平な判断をすれば、その時、そのために打撃を受けたチームをも含めて、全ての人に尊敬されることになる。

プレイヤーは、投げようとするプレイヤーの前に立って、ボールの妨害をしてもよいが、ルール9、を犯してはならない。ルールの目的の一つは、ラフプレイをなくすことであるので、アンパイヤーは、この観点をもってプレイを判断しなければならない。

アンパイヤーが、競技中にプレイヤーの各々がしていることを見るのは、非常に困難である。しかし、ボールが落ちるところを見ていれば、実際にボールを扱っている少数のプレイヤーに注目でき、従って反則を見つけることができる。彼はボールを見る必要はなく、プレイヤーを見る必要があるのである。これによって、最もうまくやっても、なおむづかしいアンパイヤーの仕事を容易にすることができる。

## 後 記

この資料は、1930年に J. W. Bunn 氏が、J. Naismith 氏から贈られたバスケットボールの最初の手引書に、「バスケットボールの背景」と題した序言をつけ、American Sports Publishing Company 刊行の Spalding's Athletic Library の第2巻、17号に発表した

ものである。J. W. Bunn 氏は、J. Naismith 氏の教え子で、Naismith 氏と共にバスケットボールの普及に貢献した。

周知のように、バスケットボールがアメリカ合衆国、マサチューセッツ州スプリングフィールドの YMCA トレーニングスクールの体育教師であった J. Naismith 氏によって考案されたのは、1891年であり、現在に至るまで100年近くの年月が経過している。その間、多少の盛衰はあったが、バスケットボールは着々と人々の興味と関心を集め、世界中で行われ、国際的メジャースポーツとして現在の隆盛をみている。その発展や進歩には、めざましいものがあり、またそれに伴い科学的研究や指導に関する数多くの論文や解説が、雑誌に発表され、刊行物として刊行されている。

この100年近くの時代をさかのぼり、当初の姿がどのようなものであったか、またどのように指導されたかを明確にすることは、バスケットボールの本質にふれ、今後の発展に資するものと考えられる。

多くのバスケットボールに関する<sup>2).6).7).9).</sup>刊行物に、バスケットボールが考案された当初は、ルールが13条であったということが記載されている。特に、最近では、水谷氏<sup>12)</sup>がその周辺の歴史書について訳されている。当時（1892年）に、YMCAで創られたルールブック<sup>3).</sup>の13条のルールに基づいて、広汎な人々に対し、バスケットボールという新しいゲームの普及を計ることは、講習会という形で行われた。しかし、講習会は、開催の回数や開催地また参加人員に制約があるため、広域的かつ迅速な普及は困難であった。ここに紹介した上記の文献は、これらの講習会の教材であるとともに、講習会に参加できない人々に、正確にゲームの仕方を伝える手引書であったという点でバスケットボール史の中で大きな意義をもつ資料である。

Naismith氏<sup>14)</sup>は、「バスケットボールの主たる目的は、レクリエーションおよび、身体機能全体の発達にある。」と述べているが、この考え方を基盤として作られたこの13条のルール

は、現在の競技形態では考えられない程簡単な内容であったが、その規定の少なさがもたらしたこのゲームの自由さが、広く強く人々の興味をさそって急速に普及したものと考えられる。勿論、バスケットボールが次第に競技化されるにつれて、ゲームの技術が、13条のルールでは規定しがたいほど高度化して現在に至っているのである。

今後、バスケットボールは、現在のレベルまで到達した競技性の一層の追求に加えて、創始者の意図であるレクリエーションと体力増進を目的として広く行われるようになっていくと思われるので、ここにバスケットボールの原点を示す資料を提供して参考に供する次第である。

なお、J. Naismith 氏は、バスケットボールの創始者としてその名を知られているが、この序文を書いている。J. W. Bunn 氏は、1921年にカンサス大学を卒業後、母校で教鞭をとり、その後、スタンフォード大学、スプリングフィールド大学、コロラド大学などの体育教師を兼ねコーチも勤めている。第二次世界大戦後は、ヨーロッパは勿論、韓国、日本にも来訪し、バスケットボールの指導に貢献している。彼は、1936年に Master of Science (体育科学修士)の学位を得ていて、バスケットボールに関する著書も多い。<sup>5), 6), 7)</sup>

また、翻訳にあたって用語の定義が明確でないので、原文と同じ用語を使用しているところがある。

最後に、日本体育大学の谷釜了正先生に対しては、資料の存在を御教示いただいたことに対して、また同大学図書館には、原本のマイクロフィルムのコピーをいただいたことに対し厚く御礼を申し上げる。

## 引用・参考文献

- 1) A. G. Jacobs, "Basketball Rules in Pictures". Grosset & Dunlop Publishers, New York (1966).
- 2) Gene Bartow, Chuck Smith, "Winning Basket-ball", Forum Press, Saint Louis, (1978), 2-3.
- 3) James Naismith, "Rules for Basket Ball", Springfield Printing and Binding Company, (1892).
- 4) James Naismith, edited by Robert B. Cheney, "Basketball's Origins," (softbound), Walter Snyder, Printers Inc, Troy, New York, (1976), 43-44.
- 5) John W. Bunn, "The Art of Officiating Sports," Prentice-Hall Inc, Englewood Cliffs, New Jersey, (1957).
- 6) John W. Bunn, "The Basketball Coach Guides to Success." Prentice-Hall Inc, Englewood Cliffs, New Jersey, (1961).
- 7) John W. Bunn, "Physical Education Series, Scientific Principles of Coaching," Prentice-Hall Inc, Englewood Cliffs, New Jersey, (1955), : 石河利寛訳「コーチングの科学的原理」ベースボールマガジン社, (1961),
- 8) Joe. Jares, "Basketball, The American Game," Follet Publishing Company, Chicago (1971), 29-30.
- 9) Ralph. Hickok, "New Encyclopedia of Sports, Basketball," McGraw-Hill Inc, (1977) ,73-74.
- 10) 稲垣, 石川, 清水, (編), 「バスケットボールの指導体系」, 梓出版社, (1978), 12-14.
- 11) 学校体育研究同志会編, 「バスケットボールの指導」ベースボールマガジン社, (1973), 7-10.
- 12) 佐々木, 細川, 川井, 「バスケットボール」, 学芸出版社, (1974).
- 13) 佐々木, 丸地, 伊奈, 「新体育学講座, 球技と体操」逍遙書院, (1966).
- 14) ジェームス・ネイスミス著, 水谷豊訳, 「バスケットボール, その起源と発展」日本YMCA出版部, (1980).
- 15) 関四郎, (編)「球技指導ハンドブック (バスケットボール)」大修館書店, (1974).

- 16) 手島昇・鯛谷隆「バスケットボールの指導」道  
書院, (1970), 11-14.
- 17) 日本バスケットボール協会. 規則審判部会.「1981-  
1984. バスケットボール競技規則」日本バスケット  
ボール協会. (1981).
- 18) 日本体育協会,「現代スポーツ百科事典, (競技編  
バスケットボール)」大修館書店 (1970).
- 19) 古川幸慶,「詳解バスケットボールのルール」. 大修  
館書店, (1974).

"Basket Ball" -1894- by James Naismith and Luther Gulick  
with the preface by John W. Bunn

Translated by Yoshihiro KODAMA  
and Hisako TANAKA

In the preface John W. Bunn described the situation and the philosophy of James Naismith who invented basket ball.

James Naismith explained his new game using several figures to help the understanding of the players.

As this booklet was used as a guide book, the explanation included the information about the grounds, goals, balls and players as well as the play itself.