

## ゴールマンボール

—— ネットボール、コーフボールのルールをヒントに ——

加藤 敏弘\*

(2006年4月28日受理)

### Goalmanball

### A Original Idea for the Ball-game from Netball and Korfbal

Toshihiro Kato

キーワード：ゴールマンボール、バスケットボール、ネットボール、コーフボール

1991年、筆者は保健体育授業においてバスケットボールを指導する際のリードアップゲームとして、「ゴールマンボール」を考案した。1997年、英国のネットボール協会を訪問して得たネットボールの各種資料やコーフボールの資料を参考に、さらにルールを改良した。その後も体育実践の中でさまざまな試みを続け、現在では「ゴールマンボール」そのものがボールゲームとしての魅力を十分に備えるに至った。保健体育授業の教材としての可能性が高まってきたので、ここにその考案の経緯、ルールやゲームの特徴について述べ、その教材としての意義について考察する。

### 考案の経緯

#### 1. 県立水戸スポーツセンターでの体育授業

考案のきっかけは、1991年当時、非常勤講師を務めていた国立水戸看護学校の授業で茨城県立スポーツセンター（水戸市東町）の体育館を使用したことにある。当時の水戸看護学校には十分な体育施設がなかったので、近隣の体育施設を借用しての授業であった。県立スポーツセンターの体育館は観客席があるため、壁面固定式のバスケットボールゴールが設置されておらず、バスケットボールを実施するためには、重たい移動式のバスケットボールゴールを設置しなければならない。設置に時間がかかることや危険を伴うこともあり、原則的にはバスケットボールの競技会での利用のみ認められており、通常の授業などでの使用は認められていなかった。実際、移動の時間を考えるとゴールの設置と片づけの時間は授業時間を圧迫してしまう。学生たちの活動欲求は高く、ボール

---

\*茨城大学教育学部知識経営講座

ゲームを熱望していたが、1クラス約60人と人数が多く、用具にも限りがあったことから女子学生にとって適度な運動となるバドミントンや卓球といった種目を実施することができなかった。そこで、人数の多さからバドミントンコートを利用したバレーボールやインディアカを実施していた。しかし、それでも活動量が不足しており、どうしてもバスケットボールがやりたいという学生の声に押し、何とかしてゴールなしで、しかも一度に多くの人数で楽しめるバスケットボール的なゲームの考案に迫られていた。

## 2. ゴールマンボール発想の原点

1991年当時、バスケットボールから派生した競技に、ネットボールとコーフボールがあることは知っていた。ただし、スポーツ辞典による豆知識とテレビの番組で数秒だけ紹介された映像を見たことがあるだけで、ゲームの全体像を把握するには至っていなかった。

どちらも1891年にアメリカで考案されたバスケットボールを女子用のルールに変更したものが原型となっている競技である。ネットボールは英国で考案されオーストラリアやニュージーランドで発展した。コーフボールは1902年にオランダで考案され男女混合チーム間で行われている。どちらも共通しているのは、現在のバスケットボールで頻繁に使用されるドリブルがないことと、コートが3つないしは2つに区切られ、プレーヤーの動ける範囲が限定されていることである。現在のバスケットボールのゲームにこの2つの制限を取り入れて、ゴールなしのゲームを何とかして作り出そうと試みた。

しかし、最大の問題はゴールをどうするかである。当初はポートボールのように何か台を置いてその上に人を立たせ、ゴール代わりにすることが脳裏に浮かんでいた。しかし、筆者はポートボールに対してあまりよい印象がなかった。というのも、小学校時代に背が高いというだけでいつも台の上にゴールマンとして立たされ、ほとんど動けず、シュートもできなかったのも、おもしろくなかったのである。

1895年にアメリカのニューカム・カレッジのクララ・ベイヤによって始めてコートを3つに区切った女子用のバスケットボールのルールが作成された<sup>3)</sup>。残念ながら現在のバスケットボールコートはセンターラインを挟んでフロントコートとバックコートに区切られているので、この3つの区分を採用することはできない。そこで、考えたのが3ポイントラインで囲まれた半円形のエリアとフリースローレーンを上底とする台形のエリア(制限区域)で、コートを6分割することであった。この6つのエリアにプレーヤーをそれぞれ配置してプレーヤーの動ける範囲を限定することを思いついたのである。そして、アメリカンフットボールのタッチダウンパスのように、制限区域にいる特定のプレーヤーにパスをしたら得点が入るゲームを考案した。

## 3. ゴールマンボール最初のゲーム

授業の際に学生にプレーヤーの役割と動ける範囲を説明するために、プレーヤーに名称をつけなければならなかった。バスケットボールと混乱するのを避けるため、あえてサッカーのポジションの名称を活用することにした。制限区域内に位置するプレーヤー1人に対してゴールマン、そのゴールを守るために制限区域を除いた3ポイントライン内に位置する1人のプレーヤーをゴールキーパー、3ポイントラインの内側を除いたフロントコートに位置する3～4人プレーヤーをフォ

ワード、同じく3ポイントラインの内側を除いたバックコートに位置する3～4人プレーヤーをボックスと命名した。これで、1チーム8～10人となり、一度に最大20人がゲームを楽しむことができる。2コートを使えば、同時に40名がプレーできる計算となり、60人の授業でも10人ずつの6チームに分ければ、十分な活動量が確保できる。

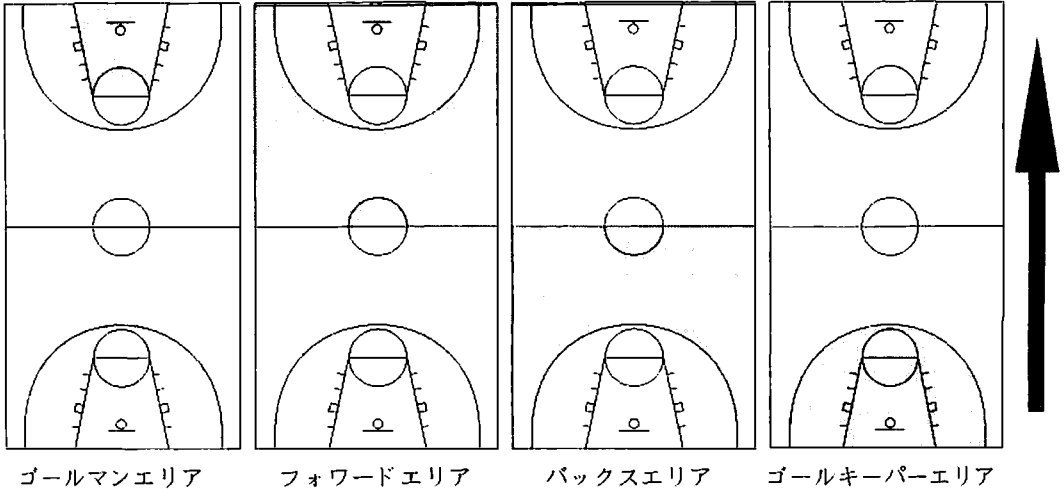


図1. プレーヤーの動ける範囲

#### 4. プレーヤーの役割

##### a) ゴールマン

味方フォワードからのシュートをキャッチする。キャッチした時、両足がゴールマンエリア内の床に接地していたら得点（1点）となる。

##### b) ゴールキーパー

相手チームのシュートを妨害する。キャッチしてもよいし、はたいてもよい。ただし、拳でボールを叩いてはいけない。ボールを奪ったら味方ボックスへパスをする。ボールを持って移動してもよい。

##### c) フォワード

味方ボックスからのパスを受け、相手ボックスをパスでかわして、ゴールマンへシュートする。ボールを持って移動することも、ドリブルをつくこともできない。ただし、ピボットは許される。

##### d) バックス

相手フォワードに簡単にシュートされないように防御し、パスをカットする。ボールを奪ったら味方フォワードへパスをつなぐ。

#### 5. 最初のゲームの諸規則

ゲームは、前後半制とし、前半と後半でフォワードとボックス、ゴールマンとゴールキーパーの役割を交代することにした。試合時間は5分ハーフで休憩時間を2分間とした。

##### a) ゲームの始め方

ゲームの始め方は、バスケットボールと同じようにセンタージャンプとした。

b) アウトオブバウンズ

ボールがサイドラインからコートの外に出た時は、最後にボールにさわったチームと反対チームのスローインでゲームが再開される。ボールがエンドラインからコートの外に出た時は、すべてゴールキーパーのキーパースローでゲームが再開される。

スローインはサイドラインの外から、フォワードは味方フォワードに、バックスは味方バックスにしかパスできない。キーパースローはエンドラインの外側かゴールマンエリア内から、バックスにしかパスできない。

c) 得点後のゲームの始め方

ゴールマンへのシュートが成功したら、相手ゴールキーパーによるキーパースローによってゲームが再開される。

d) バイオレーションとその後の処置

トラベリングの規定はバスケットボールと同じ。ドリブルをしてしまった場合や自分が動けるエリアの外へ出てシュートやパスをした場合は、相手チームのサイドからのスローインによってゲームが再開される。

e) ファールとその後の処置

ブロッキング、チャージング、ホールディング、プッシング、イリーガル・ユース・オブ・ハンズについては、バスケットボールと同じ。相手チームのサイドからのスローインによってゲームが再開される。

## 6. 最初のゲームの諸問題

動ける範囲が限定されていることと、ドリブルが禁止されていること以外はほとんどバスケットボールと同じ感覚でゲームを行うことができる。そのため、中学・高校と体育の授業でバスケットボールを経験してきた学生たちは、すぐにこの新しいゲームに熱中することができた。5分もたないうちにゲームの要領を会得し、歓声が絶えなくなる。

ところが、しばらくゲームを続けていると、いくつかの問題点が露呈してきた。

- ①ゴールマンとゴールキーパーの身長差が大きいと容易に得点できるチームとできないチームができてしまう。
- ②フォワードもバックスも熱中するとすぐに3ポイントラインを踏んでしまう。
- ③ゴールキーパーからバックス、バックスからフォワード、フォワードからゴールマンへとパスをつなぎたいのだが、順番がとんでしまったり、逆に戻ってしまったりする。
- ④ゴールキーパーがはじいたボールがフォワード（バックス）エリアにルーズボールとなった時の処理の仕方にどまどうプレーヤーが多い。
- ⑤フォワードによるサイドからのスローインの際に直接ゴールマンへシュートしてしまう。
- ⑥フォワードとバックスの間でファウルが頻繁に起こったり、ヘルドボールになることが多くなる。
- ⑦ゴールキーパーとゴールマンの間でポジションの争いが徐々に過激になっていく。

②～⑤については、ある程度ゲームに慣れてくれば、自然に解決することだが、①、⑥、⑦については、何らかの対策が必要であると感じた。

こうした諸問題を感じたものの、ゲーム自体は非常に盛り上がり、好評であった。ドリブルがな

いので、特定のバスケットボール経験者だけが活躍することもない。また、前半と後半でフォワードとバックス、ゴールマンとゴールキーパーの役割を交代するので、前後半を通すと、シーソーゲームになることが多かった。また、みんなが限られたエリア内をパスによってボールを繋ごうと動き回るので予想以上に運動量が多く珍プレーも多数あり、笑顔の絶えないゲームとなった。

## 試行錯誤によるゴールマンボールの熟成

### 1. 茨城大学での授業展開

水戸看護学校の授業で始めて実施したゴールマンボールを直ちに茨城大学の小学課程体育（初等保健体育科教育法）、教養科目の体育実技、専門科目のバスケットボール実技の授業でも実施した。大学生は、中学・高校と体育授業等でバスケットボールを経験したことがあるため、すぐにこの新しいゲームの要領を会得した。ただ、あくまでバスケットボールのリードアップゲームとして紹介程度にとどめていたので、細かいルールにはあまりこだわらずに、味方同士でパスを繋ぐ楽しさを味わわせるようにした。授業は男女混合で行われており、ゴールマンボールも男女混合チームで行うことが多かった。ゴールマンと相手チームのゴールキーパーの競り合いが激しくなる傾向があったので、ゴールマンと相手チームのゴールキーパーが異性にならないように相手チームと話し合いをすると、十分にゲームを楽しむことができた。その後、同僚にも紹介し、さまざまな授業で実践を積み重ねながら、数年間さまざまな試行錯誤を繰り返した。その過程で安全に楽しめるようにゲームのやり方を工夫した。また、シュートやパスやディフェンスの技術が高まるように学習者のレベルに応じてルールを工夫することができるようにした。

### 2. ゲームの諸相とルールの工夫

#### (1) オールマイティの設定

当初の構想では、フォワードとバックスの人数を3～4名と設定していたので、両チームの人数は1チーム8人か10人のどちらかに統一しなければならなかった。しかし、授業ではどうしても1チームの人数が7人になったり9人になったりすることがある。そこで、フォワードとバックスの両方のエリアを移動できる「オールマイティ」を置くことによって、人数の異なる2チームでもゲームを楽しめるようにした。すなわち、Aチームが8名でBチームが7名の場合、Aチームのフォワードとバックスは3人ずつとし、Bチームのフォワードとバックスを2人ずつにした上で、どちらのエリアも移動できるオールマイティを1名置くのである。また、9人の場合は、フォワードとバックスを3人ずつとした上で、1名のオールマイティを置くことによって、10名のチームと対戦することができる。

また、6人对8人のチームの対戦の場合は、6人のチームに2名のオールマイティを置くことによってゲームが成立するようにした。しかし、オールマイティがないチームがディフェンスをする際に誰にマークしてよいかわからなくなってしまうことが多く、2名のオールマイティを置くのは極力避けるようにした。

## (2) フォワードとバックスの人数制限と交替

オールマイティの設定によって、人数の異なる2チームでも対戦することができるようになったが、フォワードエリアとバックスエリアでの攻撃と防御の人数は同一でなければならない。技術レベルによって異なるが、それぞれのエリアに4人ずつのプレーヤーが入ると、ごちゃごちゃしてパスがうまくつながらなくなる傾向にあった。そこで、フォワードエリアとバックスエリアに1度に入ることができる人数を3人とし、9人以上の場合は、交替要員を置くことにした。ハンドボール競技と同様、交替要員は試合中いつでも交替することができるようにした。

## (3) バックボードを利用したシュート

茨城大学(水戸キャンパス)の体育館は、県立スポーツセンターのように移動式のバスケットゴールではなく、天井吊り下げ式のゴールが設置されている。ゴールマンへのシュートの際にバックボードやリングにボールが当たってしまうことがたびたびあり、時にはわざとバックボードにボールをぶつけてゴールマンへシュートをする者も現れた。

バスケットボールのリードアップゲームとして位置づけていたため、時にはこうしたプレーを容認していたが、そうするとますますゴールマンとゴールキーパーの身長差によって得点できるチームと得点できないチームの差が大きくなってしまい、ゲームのおもしろさが失われるようになった。まるでバスケットボールのリバウンド争いのような状況であり、みんなでパスを繋いで得点を重ねるといったゲームの特性が失われてしまう。そこで、バックボードやリングに当たった場合は、バイオレーションとし、相手ゴールキーパーのキーパーズローからゲームを再開することにした。

## (4) バックパスの容認と遅延行為の処置

バックスは相手チームのシュートを妨害し、パスをカットすることが主な仕事であるが、フォワードにパスが渡ってしまうと、ただじっと待っていることが多くなった。そこで、フォワードからバックスへバックパスをしてもよいことにしてみた。このことによって、フォワードエリアでの攻防の最中でもバックスはセンターライン付近で声をかけながら、パス回しに参加することができる。ゲームの初期の段階では、フォワード間でパスがうまくつながらないので、こうしたバックパスを容認することでゲームのおもしろさが増したが、ゲーム運びに慣れてくると、勝っているチームはすぐにバックスにボールを返してしまい、時間稼ぎをすることがあった。戦術的な発展可能性を持っていたが、ゲームのおもしろさには欠けた。そこで、バックパスを1回だけ認め、フォワードが明らかにシュートできるのに時間稼ぎを始めた場合は、遅延行為とみなし、相手チームのボールになるようにした。審判の役割が大きくなった。

## (5) ボーナスマシュートの設定と得点の見直し

ゲームをしているとゴールマンがボールをキャッチした瞬間に両足がゴールマンエリア内の床に接地しているかどうかが目玉の点となる。必死に両足を着こうとするゴールマンの姿に敵も味方も笑顔になった。しかし、慣れてくるとその余韻を楽しむ間もなく、相手ゴールキーパーによるキーパーズローによってゲームが展開される。また、ゴールマンはボールをキャッチできなかったことに対して申し訳ないという気持ちで一杯になってしまう傾向があった。茨城大学の授業では、バスケットボールのゴールが設置されている。せっきやく一生懸命ボールをキャッチしたのだから、ゴールマンにはバスケットゴールに向かってボーナスシュートをさせることを思いついた。当初は、フリースローを与えることを考えたが、フォワードによるシュートをキャッチした場所からのシュー

トの方が変化に富むことから、シュートをキャッチした場所から両足をついたまま、バスケットゴールに向かってシュートさせることにした。こうすると時にはバックボードの裏側からのシュートになることもあり、ボールをキャッチする場所によってボーナスシュートの難易度が変化する。もちろんこの時ゴールキーパーはボーナスシュートの邪魔にならないようにゴールマンエリア外に待機していなければならない。

ボーナスシュートの導入によって、それまでのフォワードからゴールマンへのシュートをゴールシュートと命名し、2点を加算することにし、バスケットゴールへのボーナスシュートが成功した場合は、さらに1点を加算することにした。これによって、得点が増え、ゲームの駆け引きがおもしろくなった。激しく動き回りながらも、ボーナスシュートの時は敵も味方もその成否に一喜一憂する場面が見られるようになり、ゲームの流れにアクセントが付くようになった。

#### (6) スカイプレーとシュート時の足の接地

専門科目バスケットボールの授業は、保健体育を専攻する学生が主に受講する。中にハンドボール部員がいて、ある時、ハンドボールで見られるスカイプレーが行われた。このプレーには驚きと賞賛が送られたが、ゴールキーパーには恐怖であった。また、運動能力の高い学生が集まっていたため、ゴールキーパーがはじいたりファンブルしたボールに対して、フォワードエリアからゴールキーパーエリアにダイビングしながらボールをはじいて、ゴールマンにシュートする者も現れた。ダイナミックなプレーで見る者を魅了したが、ゴールキーパーとぶつかる可能性が高く、危険度が増してしまう。そこで、ゴールシュートの際は、少なくとも片足はフォワードエリア内に接地した状態でなければゴールが認められないようにした。ところが、このことによってその場でのジャンプシュートも制限されることになり、ルール設定の難しさが明らかになった。

3ポイントライン付近にフォワードとバックスが密集し、バックスがゴールキーパーエリアに入って防衛することも頻繁に起こることから、フォワードはシュート後もゴールキーパーエリアに入ることができないことにした。これに違反した場合は、得点とならず、バイオレーションとなることにした。このことによって、その場でジャンプしてゴールマンへシュートすることは認められるようになった。

#### (7) エブリワンタッチルールとディフェンスの制限の必要性

バスケットボールのゲームに比べるとドリブルが禁止されているので、特定の人が一人でボールを運んでシュートするようなことにはならない。しかし、やはりボールが怖くて積極的にゲームに参加できない学生もいる。そこで、バックスもフォワードもすべてのプレーヤーが一度ボールに触れてからでないとシュートすることができないようにしてみた。つまり、ゴールキーパーからバックスの誰かに渡されたボールを他の2人のバックスが1度はボールに触れてからでないとフォワードにパスをすることができないようにし、フォワードも全員が1度はボールに触れてからでないとゴールマンへシュートできないようにしたのである。このことによって、すべての学生がボールに触れる機会が得られると考えたが、ディフェンスにとって有利に働くようになり、かえってパスが回らなくなってしまった。つまり、ディフェンスはボールにさわっていない残りの1名を徹底的にマークしてしまえばよいので、1人に対して2人が同時にディフェンスするような場面が生まれ、ますます積極的にゲームに参加できない学生はボールに触れることができなくなってしまったのである。男女混合でゲームを行っていたため、動きの活発な男子がボールを持ったおとなしい女子に対

して激しくディフェンスをするとすぐにボールを奪われてしまう。するとますますおとなしい女の子はゲームに積極的に参加しなくなってしまう傾向があった。この問題を解決するためにはディフェンスに対する何らかの制限が必要であった。

## ネットボール、コーフボールのルールと概要

### 1. ネットボールのルールと概要

ネットボールは世界約60カ国でプレーされ、4年毎に世界選手権が開催されている。日本でも1996年に日本ネットボール協会が設立され、現在国内でも徐々に広がりを見せている<sup>3)</sup>。

上述したように女子用のバスケットボールは、1895年にアメリカのニューカム・カレッジのクラレ・ベイヤによって考案されたが、その後、1898年にはニューヨーク市で会議が開かれ、次の4か条が決定された<sup>4)</sup>。

- ①ボール保持者から、ボールを奪取してはならない。
- ②ボール保持者は、3秒以上、ボールを保持してはならない。
- ③コートは3つの部分に区画されている。プレーヤーは、この各区画ラインを越えてはならない。もし犯したときは、反則である。
- ④防御者は、ボール保持者に対して、ボールを奪取しようとしたり、進行を妨げようとして、腕を前に伸ばしてはならない。腕はまっすぐ垂直に上げるか、真横に伸ばした状態でなければならない。これに違反した時は、バイオレーションの“オーバー・ガーディング (Over-guarding)”となる。

ネットボールは、この4か条をさらに発展させ、現在のバスケットボールとはかなり異なるゲームとなっている。その特徴をまとめると、次の通りである<sup>5)</sup>。

- ①コートはバスケットボールコートより少し大きく、ゴールラインと平行な2本の線で3つのコート(サード)に分けられる。ゴールの高さはバスケットボールと同様3.05mであるが、バックボードはない。
- ②1チーム7名でそれぞれの選手の役割と動けるコートの範囲が決まっている。シュートできるのは、ゴールシューターとゴールアタックの2名で、しかもゴールサークル内からのシュートしかゴールが認められない。
- ③ゲーム開始時、ゴール成功後、休憩後はセンターパスによってプレイが開始される。センターパスは審判の笛が吹かれてからセンターサードに入ってくる味方プレーヤーにパスをしなければならない。センターパスはどちらの得点であるかにかかわらず、ゲームを通して交互に行われる。
- ④ボールを持って走ったり、ドリブルすることが禁止されているので、パスでボールを繋ぐことが要求される。しかし、パスする2人の間を相手チームの選手がカットのために通れないような間隔でのパスは認められていない。



表1. プレーヤーの名称と動ける範囲

プレーヤーの名称と略号	動ける範囲				
GS: ゴールシューター	1	2			
GA: ゴールアタック	1	2	3		
WA: ウイングアタック		2	3		
C: センター		2	3	4	
WD: ウイングディフェンス			3	4	
GD: ゴールディフェンス			3	4	5
GK: ゴールキーパー				4	5

- ④ボールを持っている相手から90cm(小学生の場合は120cm)以上、離れてディフェンスしなければならない。相手が持っているボールを奪うことも、相手の身体に触れることもできない。
- ⑤ボールを持っている人は、3秒以内に味方にパスしなければならない。また、スローインを含めて3つに区切られたコート上の1区画を飛ばして次の区画にいるプレーヤーにパスをしてはいけない。
- ⑥身体接触を伴う反則が起きたときは、相手にペナルティパスが与えられる。ゴールサークル内の場合は、その場から直接シュートをすることもできる。この時、反則を犯したプレーヤーはペナルティパスを行う選手の手からボールが離れるまで、傍らにじっと立っていなければならない。
- ⑦身体接触を伴わない反則が起きたときは、相手にフリーパスが与えられる。ゴールサークル内の場合でも、直接シュートをすることはできない。
- ⑧両チームのプレーヤーが同時にボールをコート外へ出した場合などやヘルドボールになった時は、トスアップが行われる。トスアップは90cm離れて立つ2人のプレーヤーの間で行われ、相手に向かってボールを弾く以外はボールを捕っても弾いてもよい。

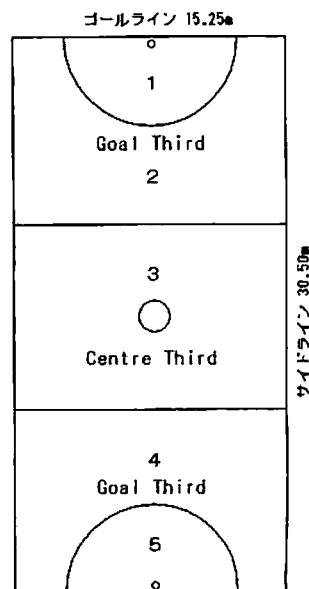


図2. ネットボールコート

## 2. コーフボールのルールと概要

1902年にオランダでニコ・ブロックフィセによって考案されたコーフボールは、現在、男4人、女4人の合計8人1チームで40m×20mコートをアタックゾーンとディフェンスゾーンの2区画に区切って行われている<sup>6)</sup>。1970年代は、男6人、女6人の合計12人1チームで90m×40mもの広いコートを3区画に区切って行われていた<sup>7)</sup>。現在は、センターラインを挟んでアタックゾーンとディフェンスゾーンに分かれ、男女半数ずつがそれぞれのエリアに入り、アタックゾーンでは攻撃のみ、ディフェンスゾーンでは防御のみを行う。3.50mの高さのバックボードのないゴールに5号球を投げ入れると1点が加算され、各チームの得点が2点加わるたびに攻撃と守備が入れ替わる。異性に対してディフェンスすることが禁止され、ドリブルが禁止されているので、パスだけですばやくディフェンスをかわしてシュートをしなければならない。特にディフェンダーがアタッカーの近くでディフェンスをしている時は、シュートを打つことができないのが特徴である。

## ゴールマンボールのルール

バスケットボールを女子用に作りかえて発展させたネットボールのルールと、男女混合でバスケットボール的なゲームを屋外で楽しむことを念頭においたコーフボールのルールにヒントを得て、前述した諸問題を打開するためのゴールマンボールのルールを改良した。

ここでは、筆者が考案したゴールマンボールを小・中学校、高等学校、大学等の授業で行なう際に、学習者のレベルに応じて工夫してゲームを楽しむことができるようなゴールマンボールのルールについて解説する。競技会を開催することが目的ではないので、これまで述べてきたネットボールやコーフボールのルールなども踏まえて、学習現場に応じて適宜ルールを変更して実施されたい。

### 1. ゲームの目的

- a) オフェンスの目的は味方と協力しながらパスでボールをつなぎ、味方ゴールマンへ向かってシュートすることである。
- b) ディフェンスの目的は相手のシュートを阻止し、相手のパスを奪うことである。ボールをとったら直ちに攻撃に転ずることができる。

### 2. ボールの扱い方

ボールはバスケットボールの7号球、6号球、5号球のいずれでもよい。

- a) ボールは手で扱わなければならない（ただし、握りこぶしは禁止）。
- b) ファンブルしたボールは直ちにキャッチするか味方に弾かなければならない。
- c) ボールを持って走ってはならない。ただし、ピボットは何回繰り返してもよい。
- d) ボールを持ったら3秒以内にパスをしなければならない。ただし、相手が間を通り抜けられないほどに近いパスや手渡しパスをしてはいけない。
- e) ドリブルは認められない。
- f) 上記に違反した場合、相手チームのスローインによってゲームが再開される。

### 3. コート

バスケットボールコートを利用する。センターラインを挟んで攻撃する側をフロントコート、防御する側をバックコートと呼ぶ。3ポイントラインとエンドラインで作られるエリアをゴールキーパーエリア、フリースローレーンとエンドラインで作られる台形のエリアをゴールマンエリアと呼ぶ。

### 4. プレーヤーの動ける範囲

プレーヤーはポジションによってそれぞれコート上の決められたエリア内しか動くことはできない（図1参照）。ラインはそれぞれのエリアに含まれない。

- a) ゴールマン：バスケットボールコートの制限区域（台形）内
- b) ゴールキーパー：バスケットボールコートの3ポイントラインの内側（半円側）  
（注：ゴールマンエリアを含む）

→ゴールキーパーは3ポイントエリア内であれば、どこでも自由に動くことができる。

- c) フォワード：フロントコートから3ポイントラインの内側（半円側）を除いたエリア。
- d) バックス：自チームのゴールキーパーがいるバスケットボールコートのバックコートから3ポ

イントラインの内側（半円側）を除いたエリア。

e) オールマイティ：フォワードとバックスの両方のエリア。

#### 5. プレーヤーの人数と選手の交代

a) 1チームのプレーヤーは、ゴールマン1人、ゴールキーパー1人、フォワード3人、バックス3人の8人を基本とし、男女混合の場合は出来る限り男女の比率が等しくなるようにチーム分けをする。学習者のレベルに応じてフォワード4人、バックス4人にして合計10人で対戦することも可能である。

b) フォワードとバックスの両方のエリアを動くことができるオールマイティを活用することによって6～8人か、あるいは8～10人で対戦することができ、相手チームの了承が得られれば異なる人数のチームと対戦することもできる。オールマイティはフォワードあるいはバックスと区別できるようなゼッケンを着用しなければならない。

表2. ゴールマンボールの1チームの人数と役割

1チームの人数	ゴールマン	フォワード	オールマイティ	バックス	ゴールキーパー
6	1	1	2	1	1
7	1	2	1	2	1
8	1	3	0	3	1
8	1	2	2	2	1
9	1	3	1	3	1
10	1	4	0	4	1

c) 相手チームとの話し合いによって、ゴールマンが男子の場合は相手ゴールキーパーも男子、女子の場合は女子になるようにする。

d) 相手チームとの話し合いによってチームの中で出場できない選手が出た場合、得点后、バイオレーション、ファウルが起こった時にどのコート上のどのプレーヤーとでも交替できる。ただし、ゴールマンとゴールキーパーは相手のゴールキーパー、ゴールマンと同性でなければならない。

e) 相手チームとの話し合いによって、2点加点されるたびにフォワードとバックスを入れ替えてもよい。また、加点されるたびに順番にゴールマンはフォワードと、ゴールキーパーはバックスと交替し、すべてのプレーヤーがいろいろなポジションを経験するようにしてもよい。

f) 相手チームとの話し合いによって、前半と後半でその役割を入れ替えてもよい。入れ替えるポジションは、ゴールマンとゴールキーパー、バックスとフォワードとするが、ゴールマンとゴールキーパーは、前半と後半の間にそれぞれ1回だけフォワードあるいはバックスプレーヤーと交代することができるようにしてもよい。

#### 6. パスが出せるエリアの制限

a) プレーヤーは自分があるエリアによってそれぞれ限られたエリアにいるプレーヤーにしかパスをすることができない。

①バックス：バックスとフォワードとオールマイティにパスできる。

②フォワード:相手をかわすためにフォワードエリア内でパスを回すことができる。ボックスエリアに1度だけパスを返してもよい。ただし遅延行為の場合は、バイオレーションとなる。

③オールマイティ:ボックスエリアではボックスと同様、フォワードエリア内ではフォワードと同様の制限。

b) バックコートでのスローインはボックスあるいはオールマイティによって行われ、ボックスと同様の制限。フロントコートでのスローインはフォワードあるいはオールマイティによって行われフォワードと同様の制限。

c) ゴールキーパーはゴールエリア内(ゴールキーパーエリアではない)からボックスエリアにいるボックスかオールマイティにパスできる。これをキーパースローと呼ぶ。

d) これらに違反した場合は、相手チームのスローインとなる。

## 7. ゲームの始まり

ゲームの始まり、およびハーフタイム後は、ボックスあるいはオールマイティによるセンタージャンプによって開始される。

## 8. ゲームの時間

a) ゲームは前半10分、ハーフタイム2分、後半10分を基本とする。

b) タイムクロックは、アウトオブバウンズ、ファウル、得点の際に止められ、フリースロー、ボーナスシュートの間も止まっている。

c) キーパースローやスローインの際、コート内にいるプレーヤーがボールに触れた時点でタイムクロックはスタートする。

d) 各チームは、それぞれ前半1回、後半1回、1分間のタイムアウトをとることができる。

## 9. 得点の仕方

a) ゴールマンへのシュート(ゴールシュート)とは、フォワードエリアにいるプレーヤーがゴールマンへゴールマンへパスを入れることである。

(注意) ゴールマンへのシュートができるのは、フォワードとオールマイティだけである。

b) ゴールマンはゴールシュートを受け取り、ゴールエリア内で両足を接地したら得点となる。片足であったり、ラインを踏んだり踏み越えていた場合、得点は認められない。この場合は、ゴールキーパーのキーパースローによってプレーが再開される。

c) ゴールマンはゴールシュートをキャッチした場所から、誰にも邪魔されることなく、バスケットボールのリングに向かってボーナスシュートをすることができる。この時相手ゴールキーパーはゴールエリアの外に出ていなければならない。

d) ゴールシュートは2点、ボーナスシュートは1点とする。

e) シュートしようとしたプレーヤーに対して相手チームによるファウルやバイオレーションが起り、シュートが成功しなかった場合、そのプレーヤーにバスケットボールと同様に2本(ボーナスシュートの時のファウルに対しては1本)のフリースローが与えられる。フリースローによる得点は、1シュート成功につき1点とする。

f) 得点後は、ゴールキーパーによるキーパースローによってプレーが再開される。

## 10. ゴールキーパーの役割

a) ゴールキーパーはゴールマンへのシュートを途中で獲る、はじく、はじき出すことによってシ

- シュートを防ぐことができる。ただし、拳で叩くことは禁止する。
- b) シュートを防ごうとしてゴールマンに接触した場合は、ファウルである。ゴールマンによるフリースロー2本が与えられる。
  - c) ゴールキーパーは3ポイントエリア内であれば、ボールを持って自由に動き回っても良い。特にキーパーズローのためにはゴールエリア内に素早く移動する必要がある。
11. アウトオブバウンズ後の処置
- a) サイドラインからボールが外に出たり、ボールを持ってサイドラインを踏んだり、踏み越えた場合、ボールを最後にさわったプレーヤーとは反対のチームによるスローインでプレーが再開される。
  - b) エンドラインからボールが外に出たり、ボールを持ってエンドラインを踏んだり、踏み越えた場合、全てゴールキーパーによるキーパーズローによってプレーが再開される。
  - c) キーパーズローは、エンドラインの外側あるいはゴールマンエリア内のどこからでも味方のボックスエリアにいるプレーヤーにパスをすることによって行われる。
  - d) サイドラインからスローインの際、パスできるエリアは6のb) に示した通りである。
  - e) サイドラインからのスローインの際、直接ゴールシュートすることはできない。また、ゴールキーパーへパスすることもできない。

## 12. 反則（ファウル）

学習者のレベルに応じてファウルとバイオレーションの規定を変化させてよい。特に男女混合で行う場合、ディフェンスは原則としてマンツーマンとし、同性にしかマークできないようにするなどの工夫が必要である。

### a) ボールを持っているプレーヤーへのディフェンス

ボールを持っているプレーヤーのボールを奪うことも相手の体に触れることも許されない。

初心者向：ボールを持っているプレーヤーから120cm離れなければいけない。

中級者向：ボールを持っているプレーヤーから90cm離れなければいけない。

上級者向：ボールを持っているプレーヤーに対して腕を前に伸ばしてはならない。腕はまっすぐ垂直にあげるか真横に伸ばした状態でなければならない。この状態で相手に近づく場合でもピポットによって動いているプレーヤーに触れないようにしなければいけない。

ただし、いずれの場合も、シュートされないように3ポイントラインに沿って腕をまっすぐ垂直にあげるか真横に伸ばした状態で構えているところへ、オフenseプレーヤーが近づいてきて接触した場合は、オフenseプレーヤーのファウルである。

### b) ボールを持っていないプレーヤーへのディフェンス

ボールを持っていないプレーヤーに対して自然な身体のバランスを保つ以外の腕の動きによって相手の動きが妨げられた場合は、ファウルとなる。ただし、パスをインターセプトするために相手の身体に触れないように腕を動かしてもよい。

### c) 3ポイントライン付近でのディフェンス

3ポイントラインに沿って立っているオフenseプレーヤーに対しては、パスが入らないようにそのすぐ横前に腕をまっすぐ垂直にあげるか真横に伸ばした状態で相手に触れないように

構えてもよい。このディフェンスにボールを捕ろうとしてオフェンスがぶつかった場合はオフェンスのファウルである。

d) オフェンスプレーヤーのファウル

オフェンスプレーヤーはシュートやボールを捕ろうとして、相手チームのプレーヤーを押す、叩く、つかむ、足をかけるなどの行為をしてはならない。これらの行為はファウルである。

e) ファウル後の処置

フォワードエリア、バックスエリアで生じたファウル後は、相手チームのスローインでプレーが再開される。この時、ファウルを犯した選手は、スローインされるまでスローインするプレーヤーの傍らで待機していなければならない。

f) 退場

1人のプレーヤーが5回のファウルを犯した場合、退場となる。

g) シュート時のファウルに対する処置

ゴールシュートの際にシューターやゴールマンに対してファウルが起きた場合、次のような処置が行われる。

①ゴールが成功した場合：得点が認められ、ボーナスシュート後、再びファウルされた側のチームのフォワードによるサイドからのスローインでプレーが再開される。

②ゴールが成功しなかった場合：ファウルされたシューターかゴールマンが2本のフリースローを得る。フリースロー後はキーパーズローでプレーが再開される。

13. バイオレーション

a) 2. ボールの扱い方a) ~e) に違反した場合は、バイオレーションとなる。

b) プレーヤーが決められた範囲を超えてプレーした場合は、バイオレーションとなる。

c) パスによってボールを進めたり、ゴールシュートをするのできるのに、それをしないような場合、遅延行為と見なされバイオレーションとなる。この場合は、相手チームのスローインによってゲームが再開される。

c) ゴールシュートの際、シュート前であってもシュート後であっても、3ポイントラインを踏んだり踏み越えた場合、バイオレーションとなり、得点は認められない。この場合は、相手ゴールキーパーのキーパーズローによってプレーが再開される。

f) ゴールシュートの際、ディフェンダーが自チームのゴールキーパーエリアに入り込んでファウル以外の方法でシュートの邪魔をした場合、バイオレーションとなり、次のような処置が行われる。

①ゴールが成功した場合：得点が認められ、ボーナスシュート後、相手のゴールキーパーのキーパーズローによってプレーが再開される。

②ゴールが成功しなかった場合：シュートしたフォワードプレーヤーに2本のフリースローが与えられ、さらにゴールマンによる任意の位置からのボーナスシュートが与えられる。

g) 男女混合で行うゲームの場合、マークする相手は同性とする。これに違反してパスをインターセプトした場合は、バイオレーションとなり、相手チームのスローインで再開される。

h) バイオレーション後のスローインの際は、バイオレーションを犯したプレーヤーはスローインするプレーヤーの傍らに立たなくてもよい。

## おわりに

バスケットボールは、誰もが気軽にシュートを楽しむことができる反面、背の高さや経験による能力差が出やすいゲームである。また、競技としてのバスケットボールのルールが頻繁に変更されることなどから、みんなで協力して作戦を考えたりゲームを楽しめるような授業を展開するには、指導者の力量がかなりの影響を与える。

当初、バスケットボールのリードアップゲームを目指していたゴールマンボールは、ネットボールやコーフボールのルールを加味することによって、それ自体のゲームの魅力を増すことができた。バスケットボールのようにゴールにシュートする楽しさを残しつつ、まるでポストマンにパスを入れるのごとくゴールマンにゴールシュートをする楽しさが加わり、さらにプレーヤーの動ける範囲を限定することによって味方と協力して全員でパスをつなぐ楽しさも加わった。ドリブルによる個人技を排除し、身体接触を極力制限することによって、プレーヤーに余裕を与え、空いているスペースに走り込むことや空いているスペースにボールを投げる技術を高めることができる。一人ひとりの役割分担が明確なので、チームで作戦を練る楽しさを味わうこともできる。

今後は、小・中学校や高等学校へゴールマンボールを紹介し、体育実践を積み重ね、さらに教材としての価値を高めるような工夫をしていきたい。

## 注

- 1) Rules of the game, Diagram Visual Information, Ltd.Group, pp.130-133, 1974.
- 2) J.ネイスミス『バスケットボール その起源と発展』(YMCA出版,1980), p.220.
- 3) 神山雄一郎「ネットボールの発祥から現在まで」(<http://www.gpwu.ac.jp/door/kamiyama/rekishi.html>).
- 4) J.ネイスミス, 上掲書, p.221-222.
- 5) 1930-1934年版のコピーと1991年版の全英ネットボール協会発行のルールブックを1997年に手に入れ、そのルールを参考にした。現在は、1997年版の国際連盟による「ネットボール競技規則」の日本語版を群馬県立女子大学の神山雄一郎氏がホームページ上に公開 (<http://www.gpwu.ac.jp/door/kamiyama/netrule.html>) されているので、ネットボールルールの詳細についてはこちらを参考にされたい。
- 6) Korf Ball Club Tokyo, 「コーフボールとは」([http://www.geocities.jp/korfball\\_tokyo/korf.html](http://www.geocities.jp/korfball_tokyo/korf.html)).
- 7) Rules of the game, pp.131-133.