

## キー パー ボール

日本ライトハウス

中坊健司・荒井洋一

### はじめに

キーパーボール(写真1)は、盲人バレーのように、ネットを中央にして向い合った2チームが、ネットの下を通してボールを打ち合い、相手チームの守備を突破することによって得点を得るというスポーツゲームである。その際のボールの動きや、プレイの難易度によって得点を変化させ、ゲームにバラエティを持たせている。また、コートを構成するラインを触知可能なものにする、ネットタッチを認める、といったルールを設けることによって、全盲プレーヤーの定位を助ける手がかりを与えていた。さらに、全盲、弱視のプレーヤーにかかわらず、ボールを持っての移動、プレーヤー同志の言語指示を認めることにより、自由なプレイを可能にしている。

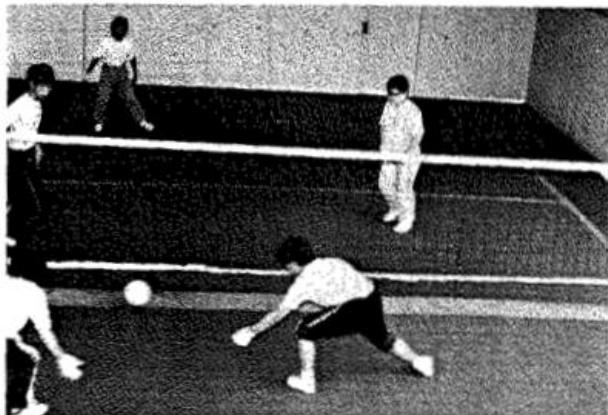


写真1

キーパーボールという名称は、相手チームの守備陣の後方に位置し、味方チームに指示を与えたり、相手守備陣を突破してきたボールをキャッチする役割を持ったプレーヤーであるキーパーに由来している。

キーパーボールは、昭和40年代後半に社会福祉法人日本ライトハウス職業・生活訓練センターで開発された視覚障害者のためのスポーツであり、当時の職員、訓練生が一体となって試行をくりかえし、完成したものである。そういう意味で、視覚障害者のリハビリテーションの発展をめざした人々の情熱を象徴するスポーツであると言えるだろう。

キーパーボールの基本理念は、視覚障害者と晴眼者がいっしょに楽しめ、なおかつ、視覚障害者の中でも全盲と弱視のハンディを出来るだけ軽減したことがある。さらに、行動能力の高い視覚障害者のみを対象としたものではなく、高齢者や知的な遅れを伴った重複障害者のような、比較的行動に制限のある人々にも、それなりに楽しめるスポーツである。

本稿では、キーパーボールの公式ルールおよび、感覚訓練としてキーパーボールを行う際の指導上の留意点や、ルール変更の例を紹介する。

## I. キーパーボール公式ルール

### 1. コート

① コートは図1のようにキーパーゾーン、バックゾーン、フロントゾーン、ニュートラルゾーンに分けられる。

② 区画線、サイドライン、エンドラインは、幅10cmで凹凸が明確であり、ボールがイレギュラーバウンドしないものとする。センターライン(ニュートラルゾーン)は幅30cm

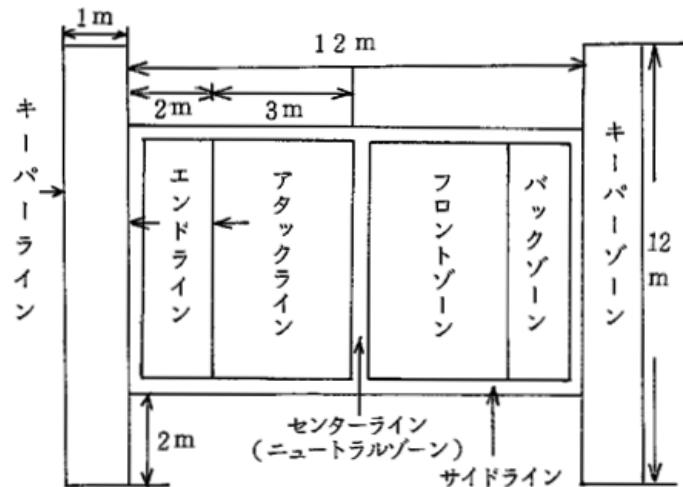


図1 キーパーボールのコート

で他はサイドラインと同様。キーパーライン、アタックラインは幅5cmの線とする(区画線はコートに含まれる)。

### 2. ネット

幅1m、長さ9m50cmの盲人バレーのネットを使用する。高さは、コート面より測定して垂直高が35cmとなるようにネットを張る。又、ネット中央部にセンターラインと垂直になるように標示帯をつける。

### 3. ボール

円周65～67cm、重量260～280g、気圧480～520g重/cm<sup>2</sup>。鈴入りボールは使用しない。

#### 4. 競技者

試合は、各チームとも7名の競技者により行なわれる。前衛の4人は、全盲もしくは、アイマスク着用の者に限る。後衛及びキーパーは、弱視者又は、晴眼者。チームの構成員数は、交替競技者を含めて14名。競技開始前に、競技者、交替競技者全員の氏名を競技用紙に記入する。記入されていない競技者は、競技に参加できない。競技者の交替は、主審に対して、チームの主将の要求により競技停止中に行なうことができる。ゲーム中の競技者の交替に制限はない。

#### 5. 審 判

① 主審は、ネットを見おろせるように位置し、競技の開始から終了まですべての役員および競技者を支配したり、最終の判定を下したり、規則に明示されていないすべての問題を解決する権限を持っている。反則のあった時は、主審の吹笛で競技を停止させ、反則の種類を言わなければならない。又、状況に応じてプレーの内容を説明しなければならない。

② 副審は主審の反対サイドに位置し、主に相手コートを侵した場合とアタックラインに関する判定などをして主審を補佐する。タイム・アウトの公式計時、コート外の監督及び交替競技者の行為などを統御する。

③ 記録員は、主審の反対側、副審の後方に位置し、すべての記録をつけて主審・副審を補佐する。

④ 線審は、最低2名で、2名のときはコートの両隅に対角線に位置し、受け持ったラインを監視するなどして主審を補佐する。

#### 6. 競技のすすめ方

##### 1) サーブの開始

① サーバーは片足を必ずエンドラインにつけ主審の吹笛後5秒以内にサーブを行なわなければならない。

② サーブは地上に置かれたボールを手、あるいは、腕の部分を使って打つ。

③ サーブは1回限りであってネットの下を通り、相手チームの前衛か後衛

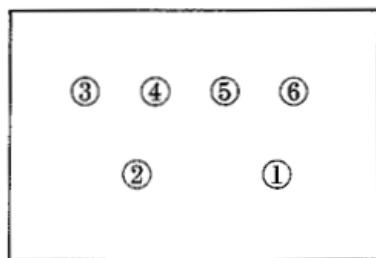
にボールが当たるか、バックゾーン内に入ればよい。その際ボールがネットに触れてもよい。

## 2) サーブ権の移動

① サーブ権を持つチームが、サーブを失敗するか、相手チームの攻撃が決まるか、その他の反則をすると主審の吹笛によって「サーブチェンジ」が宣せられ、サーブ権が相手チームに移る。

② サーブ権を得たチームは、図2のように時計の針と同じ方向に1つずつサーブする順序が変わる。キーパーはサーブをしない。

③ ピンチサーバーは、サーブを行なった後、速かにコート外に退去する。その際の手引きは可。サーブ権交替後のサーブの順序は、ピンチサーバーを出した所のポジションをとばして次のポジションから行なう。



## 3) 得点及び勝敗

① サーブ権を有するチームが相手をサーブまたは、攻撃によって失敗させるか、反則させた場合に1点が与えられる。

② 表1のようにキーパーキャッチかノーキャッチ、インターフェアは①の限りではない。

サーブ権	有	無
キーパーキャッチ	5	3
キーパーノーキャッチ	2	1
インターフェア	1	1

図2

表1

## ③ アウト・セーフの判定

攻撃によって相手コートのアタックラインの上をボールが通過してバックゾーンの外に出た場合はセーフとなる。キーパーがキャッチした時は「セーフ・キャッチ」ノーキャッチの時は「セーフ・ノーキャッチ」と主審により宣せられる。

アウトアタックライン上をボールが越えずフロントゾーンからコート外へボールが出た時はアウトとなる。

## ④ キーパーのキャッチ

キーパーゾーン内でキーパーがセーフのボールをおさえた場合あるいは捕球

した場合これをキャッチと認める。又コート外のボールを捕球してよいが、両足がキーパーゾーン内にあり、身体がコート外に接していないことが必要である。キーパーがはじいたボールがコート内に戻った場合は、プレーを続行する。

⑤ 1ゲーム11点以上を先取したチームが勝者となる。デュースは両チームが10点となった場合で、いずれかのチームが2点以上先行するまで行なう。

#### 5) タイムアウト

##### ① 休息及び作戦のためのタイムアウト

1ゲームのうち5回を限度とする。時間は60秒以内とし、主将がボールデッドの時に申し出る。60秒を越えた場合は、サーブ権の移動か相手チームの得点となる。

##### ② 競技者交替のタイムアウト

ボールデッドのときに主将の要求で行なうことができる。

##### ③ その他のタイムアウト

競技者が負傷の場合は、3分間のタイムアウトが与えられる。これは休息のためのタイムアウトの中に数えられない。

### 7. プレー中の諸規則

#### 1) インターフェア

① ノーバウンドで相手コートにボールが入った場合。前衛競技者の打ったボールがネットの下を通り、相手の前衛に当たらず、しかもフロントゾーン内でバウンドすることなく相手コートのアタックラインをノーバウンドで通過した時。前衛・後衛の打ったボールがネットの上を越えて相手コートに入った時。但しサーブの時と後衛の打ったボールでネットの下を通過した場合は、ノーバウンドの反則は適用されない。

#### ② 後衛がバックゾーンから出てプレーした場合

a—アタックラインを踏み越してプレーした時

b—掌以外の身体の一部がフロントゾーンに接してプレーした時(掌をフロントゾーン内についてボールをプレーすることは出来るがその姿勢で相手コートに打ち込んではならない)。

c—後衛がキーパーゾーンに侵入した場合、キーパーゾーンに侵入してキーパーの妨害をしたりボールを押さえたりした時(後衛はボールを保持している時は、身体の一部でもキーパーゾーン内に侵入してはいけない)、妨害によりキーパーがキャッチ出来なかった時はアドバンテージルールによりキャッチしたものと判定されインターフェアーとなる。

③ 前衛が相手コートを侵した場合

前衛がニュートラルゾーンを越え、相手コート内に身体の一部を侵し、ボールをタッチもしくは捕球した時。

④ キーパーがバックゾーンを侵した場合

キーパーがバックゾーンに身体の一部を入れ後衛の防害をしたり、バックゾーン内のボールにタッチした時、あるいは捕球した時。

⑤ 打たずに転がした場合

競技者が相手コートにボールを打たないで投げたり転がして入れた時、但し審判がバスと判断した場合はこの限りではない。

⑥ ボールを足でけった場合

故意にボールをけった時

以上①から⑦までのインターフェアーはサーブ権の有無に関係なく、相手チームに一点が与えられ、サーブ権も移動する。インターフェアーを2回行なうと退場となり、そのゲームに出場出来ない。

2) ボールをプレーできる身体の部位

a—ボールを打つ身体の部位は膝から上のいかなる部分を用いてもよい。

b—ボールは身体のいかなる部分で触れてもあるいはブロックしてもよい。

又、前衛・後衛・キーパーともボールを持っての移動は、認められたコート内で自由に行える。

前衛→バックゾーン+フロントゾーン

後衛→バックゾーン

キーパー→キーパーゾーン

3) オーバータイムス

① 1チームはネットの下を通してボールを相手コートに返す前に2度に限ってプレーできる。3回以上パスを行った場合にオーバータイムス。

② ダブルネット

攻撃側はボールを打つ際2回を越えてはならない。2回打っても相手コートに入らない時はオーバータイムス。

③ 5秒ルール

審判の吹笛後5秒以内にボールをサーブしない場合、コート内に5秒以上ボールが静止した場合、オーバータイムスに準じる。

オーバータイムスを犯した場合、サーブ権の移動、または、相手チームに1点が得えられる。

4) ブロッキング

① 相手の攻撃をネット下で阻止する行為をブロッキングという。これを行えるのは、前衛だけである。

② ブロッキングに参加したいずれの競技者もブロッカーの身体に触れたボールに再び続いて触れることができる。

③ ブロッキングは攻撃の回数に入れない。但しブロックヒットは認める。

5) ネットタッチ

前衛は相手フロントゾーン内に侵入してプレーしない限りネットに触れてよい。但し故意にネットを上下させたり押したり引っ張るなどプレーを防害してはならない。これを行なった場合はインテフェアとなる。

6) ノーゲーム

ボールがニュートラルゾーン内に5秒以上静止した場合、又審判が必要と認めゲームを中断した場合ノーゲームとし、サーブからやりなおす。

7) 抗議

各チームの主将が行なう。

8) その他の規則

競技中の競技者同志での指示は許されるが、ベンチからの指示は許されない。

## I. 感覚訓練としてのキーパーボール

### 1. 目的

感覚訓練では、次のような目的を持って、キーパーボールを実施している。

#### ① 開いた空間内の定位

区画線やネット、ボールの音、人の動きや声などを手がかりにして、コート内での自分の位置や身体の向きを定位し、状況に応じたすばやい対応を行うこと。

#### ② リクリエーションとしてのスポーツゲーム

#### ③ 体力の向上

#### ④ チームワークの養成

⑤ 弱視訓練生に対しては、すばやい動きの中でボールや人の動きを目でとらえる視知覚訓練として

### 2. ルールの変更による多様性

コートの広さや、訓練生の行動能力によって、前衛を2~4人、後衛を1~2人に変更してもよい。また、キーパーを省略したり、得点を変更することによって、対象とする訓練生や場所に応じたゲームが可能となる。

弱視の訓練生のみの場合は、前衛後衛を含めて、サーブ権移動ごとに1ポジションずつ回転していくローテーション方式を採用することもある。また、サッカーのように手腕以外の身体部位を用いたゲームも可能である。

全盲の訓練生のみの場合は、鈴入りバレーボールを用いてローテーション方式で行うこともある。この時、左右への移動をより多く要求される後衛は、訓練生同志の衝突を防ぐために1人の方がよいだろう。

### 3. 指導法及び留意点

当訓練センターでは、キーパーボールを実施する際、ルールを説明した後、次のような練習を行っている。

#### ① プロックとヒット(写真2、3)

指導者がボールを打ち、訓練生がプロックをして打ちかえす。この時に、安全で効率的なプロックの姿勢を指導する。最も危険性の高いつき指を予防する

ためには、指先を相手コートに向けず、指を地面に向けて手のひらを相手コートに向けて構える、軽く握って構えるなどの方法を指導する。また、ブロックは相手から打ってくるボールをつかむものではなく、体全体をつかってはねかえすつもりでいなければならない。さらに、いつボールがとんでもよいつもりでプレー中は気を抜かずに構えることが大切である。

ブロックは手を伸ばすとネットに触れるぐらいの位置が理想的である。

### ② サーブ

ネットやエンドライン、味方プレーヤーの声かけなどを手がかりとして、サーブや移動の方向をとる練習を行う。また、味方チームのサーブの時は、前衛はサーブのコースをあけ、サーブが相手チームのコートに入ると同時に自分のポジションに戻らなければならない。

### ③ コースの打ち分け

ネットやセンターライン、味方チームのメンバーの言語指示を手がかりとして、クロスやストレートなど様々なコースへボールを打ち分ける練習を行う。特に②、③の練習を通じて、利用できる手がかりをすべて利用し、空間内に

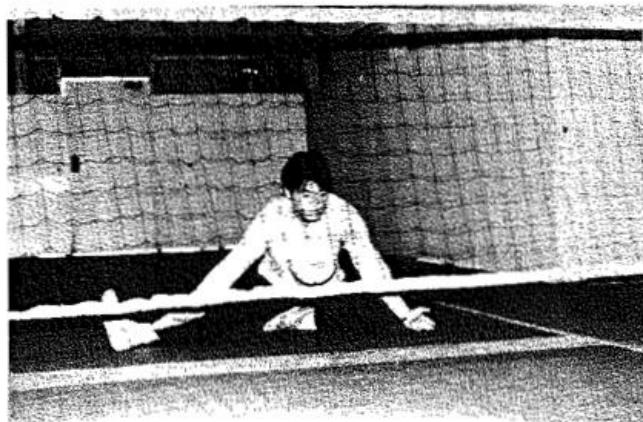


写真2 ブロックの姿勢



写真3 ヒットの姿勢

おける自分の位置や身体の向きを定位する能力を養なう。また、後衛のプレーヤーに対しては、言語指示も重要な役割であることを説明する。

④ ゲーム形式でのルールの確認

1 プレイごとに状況を説明し、ルールが理解されているかどうかを確認する。

あとがき

このキーパーボールは全盲者が主体となって参加できるということを大きな目的としたゲームです。当訓練センターでは年1回、指導員、訓練生を何チームかにわけて、キーパーボール大会を実施していますが、他施設・学校にもこのゲームが普及して交流試合ができればと考えています。このキーパーボールを実施された施設・学校等ございましたらご意見をおよせ下さい。