

チュックボール規則

第1条 競技場

- 1 公式なコートは、長さ 26～29 メートル、幅 15～17 メートルの長方形で、競技エリアと立ち入り禁止エリアの二つに分かれている。
- 2 長辺はサイドライン、短辺をエンドラインという。また、両側のエンドラインから中心に位置する実線をセンターラインという。
- 3 立ち入り禁止エリアはエンドラインの中心から半径 3 メートルの半円形をコート内に設けたところをいう。
- 4 弾力性のあるリバウンドフレームネット（以下「ネット」という。）は、立ち入り禁止エリアの直径の中心に設置する。
- 5 境界線
 - (1) 境界線は明瞭で 5 cm 幅のラインとする。
 - (2) 立ち入り禁止エリアの境界線は立ち入り禁止エリアに、サイドライン、エンドラインはコート内に含まれる。
- 6 体育館内の天井の高さは 7 メートルを超えなければならない。
- 7 コートの周りは最低 1 メートルのスペースが必要であり、2 メートルのスペースが望ましい。

第2条 ネット

- 1 ネット穴及びネットの寸法、ネットと地面の角度は国際チュックボール連盟（FITB）に公認されたものでなければならない。
- 2 リバウンドに影響が出ないように試合中でもネットを直す必要がある。また、危険防止のため選手が衝突した場合は移動が可能でなければならない。

第3条 ボール

- 1 ボールは FITB 基準を満たさなくてはならない。
- 2 男子の試合球は、ボールの周囲が 58cm～60cm、重さ 425g～475g のものとする。
- 3 女子の試合球は、ボールの周囲が 54cm～56cm、重さ 325g～400g のものとする。
- 4 男女混合の試合球は、女子の試合球を使用するものとする。

第4条 選手

- 1 チームの構成
 - (1) 1 チームの選手登録は 12 名までとする。
 - (2) 試合は 12 名中 7 名が出場し、残りの 5 名は交替選手とする。
 - (3) 選手が 4 名以下の場合には出場資格を失い、試合得点は 0 対 30 とする。
- 2 交替
 - (1) 選手交替は時計を止めないで、センターラインから両側 4.5 メートル以内の公式テーブル前で行わなければならない。また、退場選手が完全に退場してから交替選手がコート内に入らなければならない。
 - (2) 選手交替はどちらかのチームが得点した後、プレーが再開される前にしなければならない。
 - (3) 交替する人数に制限はない。

- (4) スローインする時、攻撃側の選手が交替ライン以外で選手交替をした場合、審判は改めて選手交替をさせ、スローインの権利を反対のチームに移動させなければならない。
- (5) スローインする時、反対側の選手が交替ライン以外で選手交替をした場合、審判は反則したチームの選手交替を取り消さなければならない。
- (6) 選手が試合中に負傷してコートを離れる場合、交替選手の入場はどちらかのチームが得点した後に認められる。

3 選手の服装

- (1) 選手は統一したユニホームで、1 から 99 までの背番号をつけなければならない。
- (2) 選手は鋌のある運動靴を履いて試合をしてはならない。ただし、芝生のコートでは許可するものとする。
- (3) 選手はレベルアップをするために人工の何かを使ってはならない（例：ドーピング物質、接着剤／樹脂、手袋等）。医学的理由で使用される指の包帯等は許可されます。ひざパッドと肘パッドも認可されます。人工の改善に頼ることについての最終的な決定は、主審審判によって判断されます
- (4) 宝石等の装飾品は怪我を引き起こす恐れがあるため着用を禁止する（指輪、ブローチ、腕時計、イヤリング等）。ただし、装飾品を外すことができない場合は、出場についての最終的な判断を主審審判が行う。

第5条 審判員

- 1 国際試合の公式戦は、3人の審判（主審と2人のフィールド審判）ならびに公式テーブルの2人のオフィシャル（タイムキーパーとスコアキーパー）から成り立ちます。

● 2 審判

- (1) 審判は規則に従ってゲームをコントロールする。
- (2) 審判は、ゲームを成功に導くため、自らの経験によって規則の公式解釈による判断を行う。
- (3) 主審審判は、公式テーブルの近くのサイドラインに沿って立って行う。また、フィールド審判は、エンドラインのネットの近くに立って行う。
- (4) 主審は、ゲームに対する最終的な権限を持ち、公式テーブルで、選手交替、開始や再開の時間が正しく行われているか管理します。また、スコアシートが正しいことを承認するため、試合終了後に両チームの代表、スコアキーパーと審判の署名を行わせなければなりません。
- (5) 審判のユニホームは主に灰色で、試合をする両方チームのユニホームと明らかに異ならなければなりません。審判は、ホイッスル、イエローカード（警告）とレッドカード（追放）を持って審判を行います。

3 公式テーブル

- (1) タイムキーパーは審判の指示（タート、ストップ）に従って公式時間と得点を表示します。
- (2) スコアキーパーは審判の指示に従ってスコアシートにイエローカード（警告）、レッドカード（追放）を受けた選手の記録及び負傷したプレーヤーの名前も記録します。
- (3) チームのユニホームは審判のユニホームと異なる色で統一されたものでなければならない。

第6条 試合時間

- 1 試合時間は5分の休憩を挟み、15分を3回行う。
- 2 公式時計

- (1) 試合中の公式時計は、原則止めない。
 - (2) 前号の例外（床が湿った、ボールが濡れた、ボールが破損した、ネットのトラブルなど）として時間を止める場合の判断は審判が行う。
 - (3) 時間を止めるときは、技術的なタイムアウトにあたる。
- 3 試合時間の終了は、ホイッスルまたはブザーの音で行う。その音で試合は中断され、それ以降の行為は無効とする。

第7条 反則行為

1 プレーヤーの反則行為

- (1) ひざ（ひざまたは膝当てとの接触は許される）より下の部分にボールが触れた場合。
- (2) ボールを持って3歩以上動いた場合。
- (3) ボールを3秒以上保持した場合。
- (4) 連続したパスのチームカウント3回（1人の選手に当たって次の選手がキャッチした場合はパス1とみなす）を超えた場合。
- (5) ボールを持ってコートの外に出た場合またはボールを捕る前の1歩がコートの外にあってキャッチした場合。
- (6) パスをしている間にボールを落とした場合。
- (7) 相手チームのパスしているボールを奪ったり、パスをしようとしているのを妨害した場合。
- (8) 相手チームのシュートしたボールを奪ったり、シュートをしようとしているのを妨害した場合。
- (9) コート上でチームメイトのリバウンドボールに触った場合。
- (10) 1つのネットに3連続シュート超えて（反則によりリスタートされた場合はゼロにリセットされる）シュートをした場合。
- (11) 立ち入り禁止エリアに入ってボールをキャッチした場合やキャッチしてから立ち入り禁止エリアに入った場合。
- (12) ボール投げる前に、立ち入り禁止エリアに入った場合。
- (13) ボールがセンターラインを超える前に、スローインした側のネットにシュートした場合。

2 リスタート

- (1) 反則した場合は、相手チームの反則があった、最も近いところから始める。
- (2) プレーヤーが両手でボールを持って床に1度突けたあとゲームを再開する。
- (3) リスタートが正しくされない場合、審判は同じチームに再度リスタートさせなければならない。
- (4) リスタートのあとシュートするまでに少なくとも1回のパスをしなくてはならない。
- (5) ボールは、リスタートしようとするプレーヤーに渡されなければならない。

第8条 得点

1 ネットからはね返って得点となる場合。

- (1) 守備者がボールをキャッチする前に、競技エリア内に落下した場合。
- (2) 守備者がキャッチしようとしたボールをコントロールできずに競技エリア内に落下、または競技エリア外に出た場合。
- (3) 守備者がひざより下で触った場合。

(4) 守備者が立ち入り禁止のエリア内でボールに触った場合。競技エリア内でキャッチしながら競技エリア外に出た場合。

2 守備側チームに与えられる得点。

(1) シュートしたボールがネットに当たらなかった場合。;

(2) リバウンドボールが立ち入り禁止エリア内または競技エリアの外に落下した場合。

(3) リバウンドボールがシュートした選手に当たった場合。

(4) リバウンドボールをチームメイトが立ち入り禁止エリア内または競技エリア外で触った場合。

(5) リバウンドボールをチームメイトが立ち入り禁止エリア内または競技エリア外に落下するのを防ぐために故意に触った場合。

第9条 試合の勝者

1 競技時間内に高い得点を取ったチームが勝者である。

2 競技が終了しても同点で勝敗が決しない場合は5分間の延長を行う。それでも勝敗が決しない場合は、勝敗が決するまで5分間の延長を繰り返す。

第10条 試合の開始方法

1 試合開始のスローインは、エンドライン後方のネットの横であればどちら側から行ってもよい。また、試合中のスローインは、最後の点が記録された側のエンドライン後方のネットの横から行う。スローインは、完全に競技エリアの外から行う。

2 試合開始のスローインを行うチームの決定は、試合前のコインのトスによって行う。また各ピリオドのスローインに関しては次により行う。

(1) 第2ピリオドの開始のスローインは、第1ピリオドにスローインしたチームと反対のチームが行う。

(2) 第3ピリオドの開始のスローインは、第1ピリオドと第2ピリオドの得点合計が低いチームが行う。

(3) 延長戦では、前のピリオドでスローインしたチームと反対のチームが行う。

(4) 試合中のスローインは、得点をしたチームの反対のチームが行う。

(5) スローインをするとき、エンドラインを踏んだり、踏み越したりした場合は反対のチームにスローインの権利が与えられる。

3 スローインをした場合は、センターラインを超える必要がある。

(1) スローインの後にボールがセンターラインを超えたら、どちらのネットにシュートをしてもよい。

(2) スローインの後にボールがセンターラインまで届かなければ、センターラインを超えたことにならない。

(3) ボールをパスでつないでセンターラインを超えることは許される。

(4) ボールがセンターラインを超えないでシュートが行われた場合は、シュートが行われた場所から反対のチームにリスタートが与えられる。

(5) スローインはパスの回数に含まれない。

第11条 不完全なリバウンドボール

1 次の場合は不完全なリバウンドとなる。

(1) ボールがネットの金属端に当たった場合。

(2) ボールがネットのバンジーコード、フックまたはリングに当たり、リバウンドボールが正常な反射角度に跳ね返らなかった場合。

2 守備側のチームが不完全なリバウンドボールをうまくキャッチした場合は、ゲームは続行される。しかし、守備側のチームがボールをキャッチすることが困難な場合は、審判がゲームを止め、ボールが落ちた場所から守備側のチームのボールでリスタートが行われる。

3 リバウンドボールが立ち入り禁止区域または競技エリアの外に落下した場合は、守備側のチームの得点になる。

第12条 チュックボールの精神

1 あらゆるプレーヤー、コーチと当局者は、チュックボール国連憲章で定められるゲームの精神を尊重し、丁寧なふるまいを行わなければならない。

2 失礼なふるまい

(1) プレーヤー、コーチ、当局者、審判、観客は、この競技の特色を損なう意図的な遅延行為やゲームの精神を欠いた行為をしてはならない。

(2) 失礼な行為が行われた場合、審判はその状況に応じて次の行為を行う。

(3) 口頭の警告

(4) 他のチームには、口頭の警告をした理由を伝えなくてはならない。

(5) イエローカードの警告が出た場合は、他のチームのために記録を行う。

(6) レッドカードの警告が出た場合は、他のチームのために記録を行う。

3 口頭の警告、イエローカードとレッドカード

(1) 審判は失礼な行為の制裁として口頭の警告からイエローカード、レッドカードまでの順序で行う。しかし、反則が重いと判断した場合は、すぐにレッドカードを用いることができる。

(2) 口頭の警告、イエローカード、レッドカードの発行はプレーヤーに直接、または間接的にキャプテンを呼び出して与えることができる。

(3) 同じ人に2枚のイエローカードが出され、次は即刻追放となる。

(4) 追放された選手の交替はできるが、追放された選手はフィールドまたはベンチの見えるところにいることはできない。また、試合への関与もできない。

(5) 警告（イエローカード）と追放（レッド・カード）は、スコアシートの記録上で注意しなければならない。