

# たはら鬼ごっこ競技説明書

## ●試合時間

5分×2（ハーフタイム2分間）

タイムアウト 前後半を通じて1回（1分）

## ●チーム構成

フィールドプレイヤー数 - 7人制（1チーム10～12人編成）

## ●審判員

主審1人・副審2人・タイムキーパー、スコアラー1人・（第2主審）

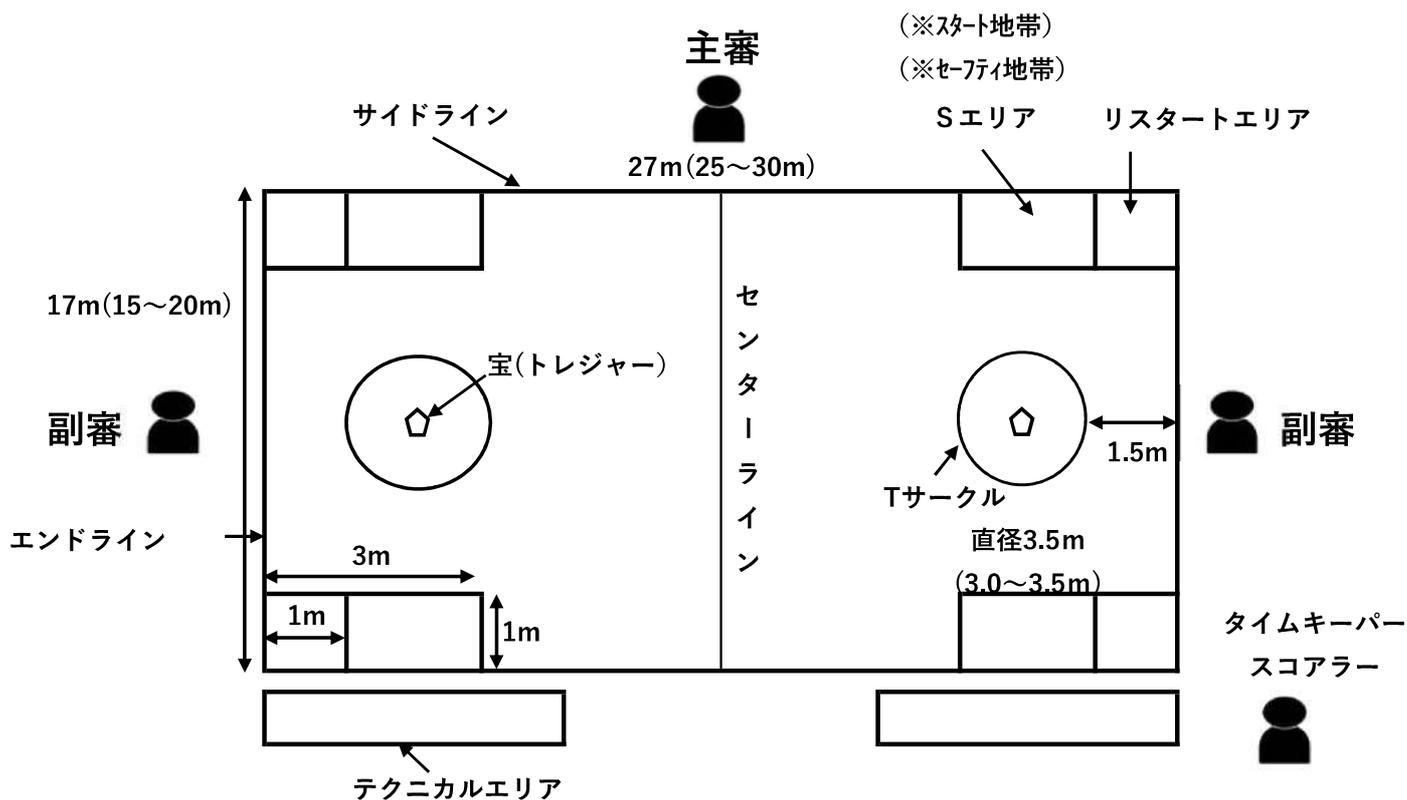
## 【ルール】

- ① 時間内に相手コートのトレジャー(宝)をタッチされずに多くハント(獲得)したチームが勝ちとなる。
- ② トレジャーをハントする時に、ホーム(宝台)を倒したり、トレジャーを落としたりした場合、得点は無効とする。
- ③ 原則として、顔面以外の部位を手のひらによる両手タッチのみ有効とする。片手タッチの場合は無効とする。
- ④ センターラインを超えて敵陣に入り、タッチされたプレイヤーは、速やかにサイドラインの近い所からコート外に出て、自陣のSエリア内にあるリスタートエリアに戻ると復活出来る。
- ⑤ Tサークルの内側には守りの選手は入ってはならない。また、Tサークル内で妨害行為をした場合、相手チームへ1点。
- ⑥ 敵陣のSエリアに入ると相手からタッチをされない。
- ⑦ タッチする時に、押したり、叩いたり、危険な行為はしてはいけない。
- ⑧ スライディングやダイビングキャッチによるトレジャーのハントは得点にならない(違反行為である)。
- ⑨ プレイ中に転倒をした場合は、リスタートエリアに戻る。
- ⑩ ライン内外については、エンドライン、サイドラインは両足が外に出なければインプレイとなる。
- ⑪ Tサークルでは、敵陣の片足が入ればタッチすることが出来ない。
- ⑫ 選手交代については、交代要員は1ゲーム中に必ず1度は参加しなければならない。

## 【試合の流れ】

- ①主審の合図で整列をして、副審は主審の横に付いて、選手同士は向かい合って整列を行い互いに礼をして握手を行う。
- ②チームの代表者同士がじゃんけんをし、勝ったチームが自陣のエンドを決める。後半はエンドを入れ替わる。
- ③スタート時は、選手全員Sエリア(スタートエリア)に入った状態でスタートする。
- ④同点と延長については、勝ち点制でない場合、同点の場合は延長戦を行う。先に得点を取ったチームの勝利とする。(サドンデス) 延長の時間は1分とする。得点が入らない場合は、試合終了時のコート上のプレイヤー7人で1人ずつのジャンケンで4勝したチームを勝利とする。

## ■スポーツ鬼ごっこ公式コート(標準)



### ●主審

- ・整列、あいさつをさせた後、試合を始める前に、点数、副審、タイムキーパーの準備ができていないか、手を挙げてもらって確認する。
- ・得点したチームの方を指し、点数を入れる。
- ・スポーツマンシップに反したり、審判を侮辱する行為を行ったら、退場させることができる。

### ●副審

- ・試合を始める前と点が入った後、プレイヤーがSエリアへ入ったら旗を持っていない方の手を挙げて主審に合図。
- ・副審はフラッグを持ち、タッチや得点をジャッジする。

### ●スコアラー、タイムキーパー

- ・各チームのプレイヤーが全員試合に出場したかチェックする。
- ・残り1分になったら、「1分前です」とコールする。

### ●審判の合図

- ・ゲームのスタート、再スタート → 笛を短く1回。
- ・得点 → 【主審】副審が旗を真上に上げたのを確認したら、笛を短く1回&長く1回吹く。  
【副審】旗を真上に上げる。相手副審の旗が先に上にあげたのがわかった場合、旗を前方に出す。ほぼ、同時の場合は上にあげる。
- ・得点無効 → 旗を胴体付近で横に振り、アウトと宣言。
- ・反則、怪我 → 笛を連呼し、ゲームを止める。
- ・作戦タイム → 笛を長く2回。
- ・ゲーム終了 → 笛を短く2回&長く1回。