

第8回スポーツ鬼ごっこ全国大会 in 成田

スポーツ鬼ごっこ 大会ルール

※基本的なルール

公式ルールブックの内容に準じます。下記より、全国大会で適用されるルール、特に遵守していただきたいことを記載しております。

■ ゲーム進行について

(審判配置)

- ・コートの審判員数: 予選リーグは審判員 3 人制(※決勝 T のみ、審判員は原則として 4 人制)
- ・審判の役割分担: 主審 1 名、副審 2 名、第 4 の審判 1 名(決勝 T のみ)

(試合時間)

- ・競技時間: 5 分ハーフ(5 分間×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(予選はなし、決勝 T(準決勝まで)のみ適用)。タイムアウトは 1 分間。
- ・ロスタイム: 前後半 5 分経過後も 30 秒まで

(特記事項)

- ・ハドルは適用しない(決勝戦のみ適用予定)。
- ・ゲーム開始時: S エリアからスタートする際は、片足が S エリアに入っていればよい。
- ・タッチをされた選手は、S エリア内のリスタートエリアに戻らなければならない。

(予選リーグ)

- ・予選リーグの勝敗決定方法: ①勝ち点②得失点差③得点④失点⑤直接対決の順番で、勝利チームを決定する。
- ・予選リーグは、延長戦は行わない。同点の場合は引き分けとなる。
- ・予選リーグ: 勝ち 3、引き分け 1、負け 0

(決勝トーナメント)

- ・決勝 T の勝敗決定方法は、全国大会では、延長戦は 1 分間のサドンデス形式。それでも勝敗が決まらなかった場合は、各チーム 3 名選出して、各チーム 3 回のエクストラスロー(仮称)を行い、多く得点したチームの勝ちとなる。3 回のスローを行い同点の場合はサドンデスで決定する。

(決勝戦)

- ・決勝戦のみ 2 セット制(7 分×2)

- ・決勝のみタイムアウト: 各チーム 2 回
- ・ハーフタイム: 2 分間
- ・決勝戦のみ勝敗が決するまで、1 分間のサドンデスを経過後も試合を継続する。
- ・決勝戦のみ「ハドル」を適用する。
- ・「ハドル」の時は、時計は止まらない。
- ・「ハドル」の時に監督が加わって OK。

※ハドルとは・・・ハドルとは、得点が入った時から 30 秒後にスタートをするまで、自陣のサークルのところで作戦会議を行うこと。

■ 競技コートについて

- ・競技コート: 6 コート設置(予定)
- ・サイズ: **タテ 28m × ヨコ 18m**(全カテゴリー)
- ・T サークル: 直径 **3.5M** のシングルサークル

■ T サークル、エンドライン、サイドライン

- ・T サークルは、エンドラインから T サークルまでは 1.5M をあける。
- ・T サークルに足を踏み入れてハントする際に、足だけを入れてからハントするなどの行為(連続していない運動動作)は基本的に NG。連続した運動動作になっていれば OK。
- ・T サークルに攻めての片足が連続した運動動作で入っていれば、追いタッチになり、タッチは認められない。
- ・エンドライン、サイドラインにおいて連続した運動動作でなくライン外に足が出た場合は、ラインアウトとなり、リスタートエリアに戻らなければならない。連続した運動動作で、ラインの内外を移動することは OK。
- ・守りの選手が自陣の T サークルに入り、その T サークル内に入ってきた攻撃の選手を妨害した場合は、攻撃の選手の得点が認められる。T サークルを横切ってタッチする場合も同様。
- ・守りの選手も、ラインアウトした場合は、リスタートエリアへ戻る。

■ フィールドでの転倒行為

- ・プレイ中に転倒をした場合はリスタートエリアに戻る。
- ・切り返しなどの時にやむを得ず地面に手をつく程度は認められる。

■ ホーム(宝の台)、トレジャー(宝)

- ・トレジャー(宝)を落とす又はホーム(台)を倒すという行為を、チームで **3 回** 行った場合は相手チームへ **得点 1** を得る。

- ・ホーム(宝の台)を攻撃選手がハントする時に倒してしまった場合に、他の味方の攻撃選手が倒れそうになったホームを代わりに元に戻す行為は NG。選手本人が元に戻す行為は OK。ホームを倒れそうな場合に元に戻し、しっかりとトレジャーをハントした時に得点が認められる。
- ・トレジャー(宝)をハントした際に、トレジャー(宝)を落としてしまった場合に、他の味方の攻撃選手が地面に落ちる前に代わりにとる行為は NG。選手本人が落ちそうになったトレジャーを地面に落ちる前にキャッチできた場合は得点が認められる。ダイビングキャッチなどの倒れ込みながらのキャッチは得点にはならない。
- ・トレジャー(宝)をハントして、選手がしっかりと上にあげてから副審はフラッグを上げる。
- ・同時程度のプレイで、ホームを倒す行為とトレジャーをハントする行為があった場合は、ホームの転倒は適用される、トレジャーのハントも適用される。

■ イエローカード、レッドカード

- ・イエローカード **2 枚**で、レッドカードとなり該当選手は **1 分間**の退場となる。
- ・イエローカード、レッドカードは累積されず、該当 1 試合のみに適用される。
- ・テクニカルエリアにいるフィールド外の選手が誹謗中傷、過度な暴言をした場合は、当該選手のいるチームのフィールドの選手から 1 名が 1 分間の退場となる。

■ ブルーカード

- ・ブルーカード制度は厳格に行う。(※ブルーカードとは:相手陣地に 20~30 秒程度、どのような状況であれ攻撃の意思がない場合に提示される。**2 枚**で相手チームに **1 点**が与えられる。)
- ・相手コートに攻撃の選手が、ただ 3 名以上の選手が入って
いれればいい訳ではなく、あくまでも相手に対する攻めの姿勢が求められる。攻めの姿勢がなく、ただ自陣と相手陣地を行き来するだけでは NG となる。
- ・ブルーカードは累積されず、該当 1 試合のみに適用される。
- ・攻めの選手が相手陣地のセーフティーエリアに 3 人入っている場合でも、全く動かない状況の場合もブルーカードは適用される。
- ・ブルーカードの対象になるような試合状況となった場合は、その原因を作っているチームにブルーカードが適用される場合もある。

■ エクストラスロー(仮称:正式名称は鬼ゴッターTVで発表)

- ・決勝戦のみに適用する。
- ・2回まで投げるができる。
- ・スロー位置は、T サークルの中心から3mの位置のラインから投げる。
- ・1回目で得点が決まった際には、1点として得点になり、2回目は投げるができない。
- ・スローの際に、足が地面から離れると失敗となる。
- ・規定のラインを越えて投げた場合には失敗となる。

■ チームの姿勢が消極的であった場合

・試合において相手チームへの攻めの姿勢がなく、守りの姿勢で過度に消極的だと判断された場合 には、大会本部より注意が入る場合がある。

■ 大会当日の登録選手変更

・大会当日の登録選手変更は、特段の事由がない限り原則認めない。

■ 試合中の選手交代

・選手交代は、テクニカルエリア側のリスタートエリアで交代選手同士が手でタッチして交代を行う。

■ 監督、コーチ、保護者の皆様へ

・審判員は基本的には誤認はしないものであり、審判員に対してのリスペクト(敬意)を持ち試合に挑むことを徹底する。

・U-9、U-12 の部において、監督は 1 名のみがテクニカルエリアに入ることができます。

・出場選手(監督)以外は、関係者は原則として観客席からの応援となります。

・選手への過度な応援や、相手チームへの過度な誹謗中傷を行った際には審判員は厳格に注意を入れて下さい。

■ ビブスの背番号照合

ビブスの背番号照合は、チーム代表者(監督)が行う。エントリーシートに記載されている選手の番号に準じて、背番号は割り振られます。

※チームのユニフォームで参加されているチームには、ビブスの着用は必要ありません。

※チームのユニフォームで参加されているチームには、ビブスの着用は必要ありませんが、大会開催前の **2019 年 10 月 16 日水曜日までに必ず鬼ごっこ協会事務局までお知らせ下さい**。連絡がない場合は、ビブスを着用いただくことになる場合があります。

※こちらの資料に記載した全国大会公式ルールに掲載した内容については、複製、転載、要約、磁気媒体、光ディスクへの入力等を鬼ごっこ協会の許可なく行うことを固く禁じます。こちらに違反した場合は、法的処置を講ずる場合もあります。こちらについては、鬼ごっこ協会までお問い合わせ下さい。

以上