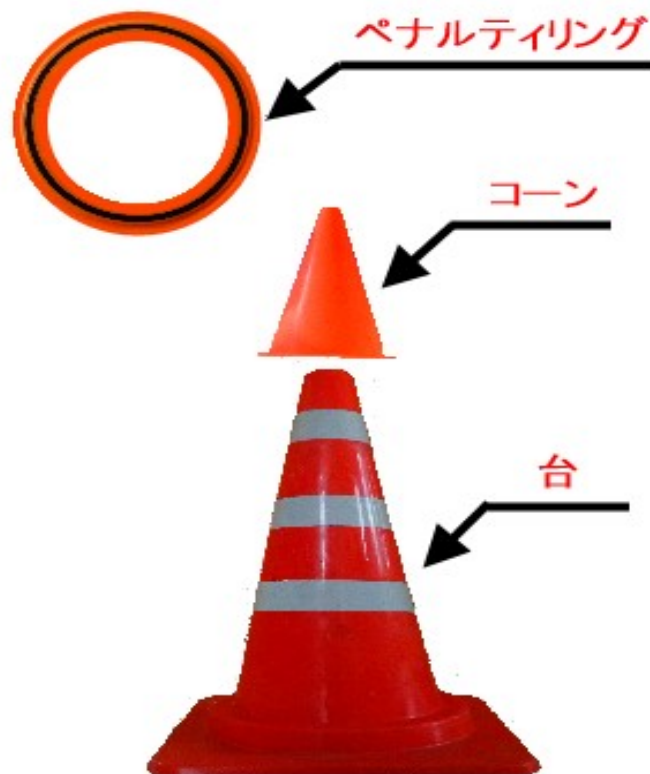
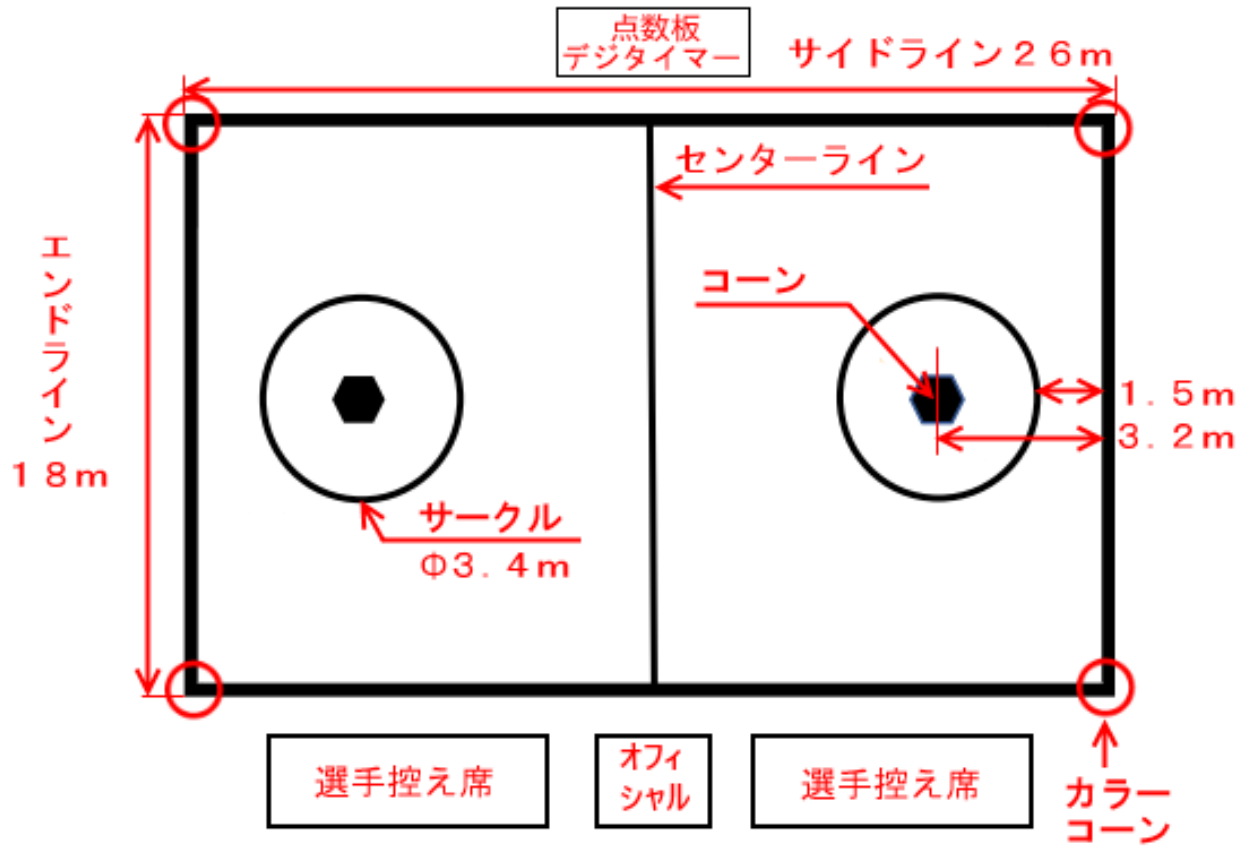


令和6年度 潟上市ジュニアスポーツ大会
スポーツ鬼ごっこ競技 競技規程

1. 競技コートについて



2. 試合について

<試合時間とコート内人数>

- ・ゲーム時間 前半4分 ⇨ ハーフタイム1分 ⇨ 後半4分。
- ・コート内人数1チーム5人、計10人とする。

<ゲームの流れ>

- ・前半の試合開始時はセンターラインに整列し挨拶をする。その後自陣のエンドラインより後ろに移動、主審の開始合図で試合開始とする。
※コートに入る際、自陣のサークル内に入らないよう気を付ける。
- ・選手がセンターラインを越えたらタッチ対象となる。
※タッチについては「5. タッチについて」を参照。
- ・タッチされないように相手陣地のコーンを取得すれば1点となる。
※コーンを取得しても得点にならない場合がある。詳細は「7. 注意すべき点と反則行為」の「以下の行為があった場合は得点にならない」を参照。
- ・ゲーム終了後、各得点数が多い方を勝ちとする。

<その他>

- ・両チームのどちらが先にコーンをキャッチしたか不明な場合は、主審の指示に従う。
(同時取得として両チームに点数が入る場合もある)
- ・下記1)～3)の事柄が発生した場合、各チームは自陣のエンドラインより後ろに移動し、主審の開始合図後、試合開始とする。
 - 1) どちらかのチームがコーンを取得した場合
 - 2) ペナルティーショットを行うとき
 - 3) 何らかの理由でタイムアウトが発生した場合

3. 選手について

- ・タッチをしに来た選手を手で払ったり押したりする行為は禁止とする。
- ・強く押すや叩きつけるなどの強いタッチはケガにつながるため禁止とする。
- ・相手にタッチした場合は「タッチ」と発声と挙手でアピールする。
- ・コーンを取得したときに「コーン」とアピールする。

※アピールは誤審を防ぐためのものです。選手の皆さんは必ず発声してください。

- ・下記1)～3)の対象となった場合、その対象者は一番近いサイドラインからコート外に出て、自陣のエンドラインからコートに再入場する。
 - 1) 捕獲された場合
 - 2) サイドライン、エンドラインを片脚でも割った場合（ラインを踏んだ程度は対象外）
 - 3) 台を倒してしまった場合（台等は速やかに元の位置に直す）
 - ※コーンを取得しても台を倒した場合は得点にならない
- ・ビブスの色と番号で審判から注意があった場合、対象の選手はそれに従わなければならない。
（発声例）「〇〇色〇〇番タッチされたよ！」
- ・自陣のサークル内に入ってはいけない。（ラインを踏んだ程度は対象外）
 - ※ディフェンス側がサークル周辺で捕獲した後に自陣のサークルに入ってしまった場合は捕獲を無効とする。
- ・その他審判とスタッフの指示に従わなければならない。

4. 選手交代について

- ・ゲーム中に選手交代をする場合はオフィシャルにその旨を伝え、交代する選手同士が声を掛け合い呼び出す。（タイムアウトはしない）
- ・交代する選手がオフィシャル席前から出たら、交代した選手が自陣のエンドラインからコートに入る。

5. タッチについて

- ・センターラインを越え、相手陣地に入った選手はタッチされる対象となる。
(自分の陣地にいる時はタッチする側、相手の陣地に入ればタッチされる側となる)
- ・選手がセンターラインを越えても自陣に片脚でも入っていれば、その選手をタッチすることはできない。
- ・タッチされた場合、速やかに近くのサイドラインからコートを出て、自陣のエンドラインまで戻り、そこからコートに入る。

6. 審判について

- ・コート of 審判員数：審判員 6 名（主審 2 名、副審 4 名）
- ・発声で注意する場合はビブスの色と番号で指名し注意する。

<主審>

- ・主審はエンドライン以外からコート内に入ろうとする選手に対し、発声で注意をする。
- ・主審は下記の場合ホイッスル、またはホイッスルと発声で選手に知らせる。

試合開始：ホイッスルのみ

選手全員が自陣のエンドラインより後ろまで下がったことを確認後、開始する。

コーン取得：ホイッスル後「1点」と発声する

主審がどちらかのチームがコーンを確保したことを確認した場合に行う。

ペナルティショット：ホイッスルのみ

ペナルティショットの準備ができたら行う。

タイムアウト：ホイッスル後「タイムアウト」を発声する

怪我人が出た等、試合時間を止めるべきと判断した場合が対象となる。

試合の再開：ホイッスルのみ

試合を再開する場合、全選手を自陣のエンドラインより後ろに下がらせてから、ホイッスルのみで再開を知らせる。

前後半終了：ホイッスルと発声で知らせる「前半終了」「後半終了」

反則行為の発見：ホイッスル後「○色○番ペナルティ」を発声する

主審が反則行為を発見した場合に行う。

<副審>

- ・サイドライン付近で審判行為を行う。
- ・以下 1) ～ 3) の場合、発声で注意をする。
 - 1) タッチされた後もプレイを続行した選手がいた場合。
 - 2) ラインを割ったにもかかわらずプレイを続行した選手がいた場合。
※上記 (1) (2) は速やかにコートから出し、再入場させる。
 - 3) タッチされた等でコートに再入場する際、エンドライン以外から入った場合。
※上記 (3) は再入場をやり直させる。

<その他>

- ・両チームのどちらが先にコーンを取得したか、または反則をしたか不明な場合は、主審・副審・スタッフで協議し、どちらが先か、又は同時かを判定。
- ・同時の場合は両チームに点数、または両チームペナルティショットを行う。

7. 注意すべき点と反則行為

以下の行為があった場合は得点にならない

- 1) 台を倒したり、コーンをキャッチ後に落とした場合。
- 2) エンド・サイドラインから片脚でも出た後にコーンを取得した場合。
- 3) タッチされた後でコーンを取得した場合。

※上記1)～3)のどれかが起きた場合、選手は台やコーン等を直し、その選手はサイドラインからコート外に出て、自陣のエンドラインから再入場する。タイムアウトはしない。

- 4) 反則行為が発生した場合。

(審判の反則行為判定と同時に反則行為を行っていないチームがコーンをキャッチした場合は得点とする)

発声で注意する場合（反則にはならない）

・以下の行為があった場合は発声で注意をする（ビブスの色と背番号で注意を行う）ペナルティショットは発生しない。

- 1) タッチされた後もプレイを続行した場合。
- 2) ラインを割ったにもかかわらずプレイを続行した場合。
- 3) エンドライン以外からコートに入った場合。

反則行為とペナルティショットについて

・ペナルティショット

- 1) 審判が反則と判断した場合、反則を受けた側チームの選手がペナルティショットを1回行う。
- 2) ペナルティショットはコーンを外した台に、サークル外からペナルティリングを投げ、台にかかれば1点とする。
- 3) ゲーム時間は止めない。遅延行為があった場合は発声で注意をする。
- 4) ペナルティショットを行う選手以外の選手は、自陣のエンドラインより後ろに下がる。

・以下の行為があった場合は反則とし、ペナルティショット1回を行い成功なら1点取得とする。

- 1) 自陣のサークルに片脚でも入った場合。（地面につかなければ無効）
- 2) その他主審が反則と判断した場合。（タッチの際に強く押したり叩く行為、危険な体当たり等）

8. その他

・受付でメンバー確認後は、特段の事由がない限りメンバー交代は原則認めない。