



Laws
of the Game
2021

かくれんぼ in ぐんまのミッション

かくれんぼを通して年齢・性別・国籍関係なく誰もが活躍でき、楽しむことができ、繋がりを持つことができる社会を作る。

かくれんぼ in ぐんまのビジョン

「かくれんぼ」を世界共通言語にし、より多くの人類がかくれんぼに関わる機会を創出する。

かくれんぼ in ぐんまのバリュー

エキサイト 楽しい、面白い、ワクワクするが原点となること

ホスピタリティ 関わるすべての人に対して個々の立場に立って考え方行動すること

メンバーシップ 仲間がどのようにすれば活躍できるかを常に考えること

フェアネス いかなる境遇の人へも公平かつ公正な場を提供できること

目次

標準ルール	2
個人戦	3
チーム戦	4
フィールド	6
用語の定義	7
ゲームエリアの条件	9
審判	11
審判の心得	12
審判の種類	13
ゲームの進行	14
ファウル	19
ファウルの種類	20

かくれんぼ
inくんま

01

標準ルール

個人戦

基本ルール

1. 鬼は1人、子は7～9人。鬼はくじ引きやじゃんけん等で決める。
2. かくれる時間は10秒。鬼は拠点の近くで目をつぶって待機。
3. 鬼の探索制限時間は5分。
4. 鬼に発見され、拠点に触れた状態で「〇〇(名前、色、番号)を見つけ」と宣言されると、見つかった子は確保される。
5. 確保された子はフィールド端の確保エリアで待機。
6. 鬼に見つかる前に子が拠点にタッチすると、これまでに確保された子も再び逃げることができる。再度かくれる際の時間は10秒。
7. 鬼が全員を見つけるか、制限時間が0になったタイミングでゲームが終了する。

競技ルール

1. 鬼は子を見つけると+1点
2. 子は拠点にタッチすると+3点。
3. 鬼は全員を見つけることができた際に、残りの制限時間の分数 + 1点。
4. 複数セット終え、最終的に獲得点数の多い選手が勝利となる。

チーム戦

基本ルール

1. 1チーム辺り7人～10人で組成する。
2. 対戦するチームで先攻後攻を決める。
3. 先攻チームから1名鬼を決める。後攻チームは全員が子として隠れる。
4. かくれる時間は10秒。鬼は拠点の近くで目をつぶって待機。
5. 鬼の探索制限時間は5分。
6. 鬼に発見され、拠点に触れた状態で「○○(名前、色、番号)を見つけ」と宣言されると、見つかった子は確保される。
7. 確保された子はフィールド端の確保エリアで待機。
8. 鬼に見つかる前に子が拠点にタッチすると、これまでに確保された子も再び逃げることができる。再度かくれる際の時間は10秒。
9. 鬼が全員を見つけるか、制限時間が0になったタイミングでゲームが終了する。
10. ゲーム終了後、攻守を交代して先程の手順でゲームを再開する。
11. 後攻チームの鬼が終了したタイミングでゲームが終了する。

競技ルール

1. 鬼は子を見つけると+1点
2. 子は拠点にタッチすると+3点。
3. 鬼は全員を見つけることができた際に、残りの制限時間の分数 + 1点。
4. チームメンバーが獲得した総合得点がチームの得点となる。
5. 後攻チームの鬼が終了した時点で点数が多いチームが勝利となる。

その他のルール

鬼の交代

チーム戦では鬼の交代を許容している。交代の場合は以下の手順で速やかに行う。

1. 審判へ鬼の交代を要請する。
2. 鬼を交代する選手の名前を伝える。
3. 鬼を交代する。
4. ゲームを再開する。

なお、鬼の交代は1ゲームにつき1回までとする。

かくれんぼ
inくんま

02

フィールド

用語の定義

フィールド

かくれんぼを開催するにあたり最低限必要なエリアが設置された場所を指す。最低限必要となるエリアは「ゲームエリア」「確保エリア」となる。

ゲームエリア

かくれんぼを実施するためのエリア。拠点、障害物などを配置する。

確保エリア

鬼によって確保された子が待機するエリア。ゲームエリアより外に設置する。

拠点

鬼が守らなければならない物。かくれんぼにおいてこの拠点を中心にゲームが行われる。

1stサークル

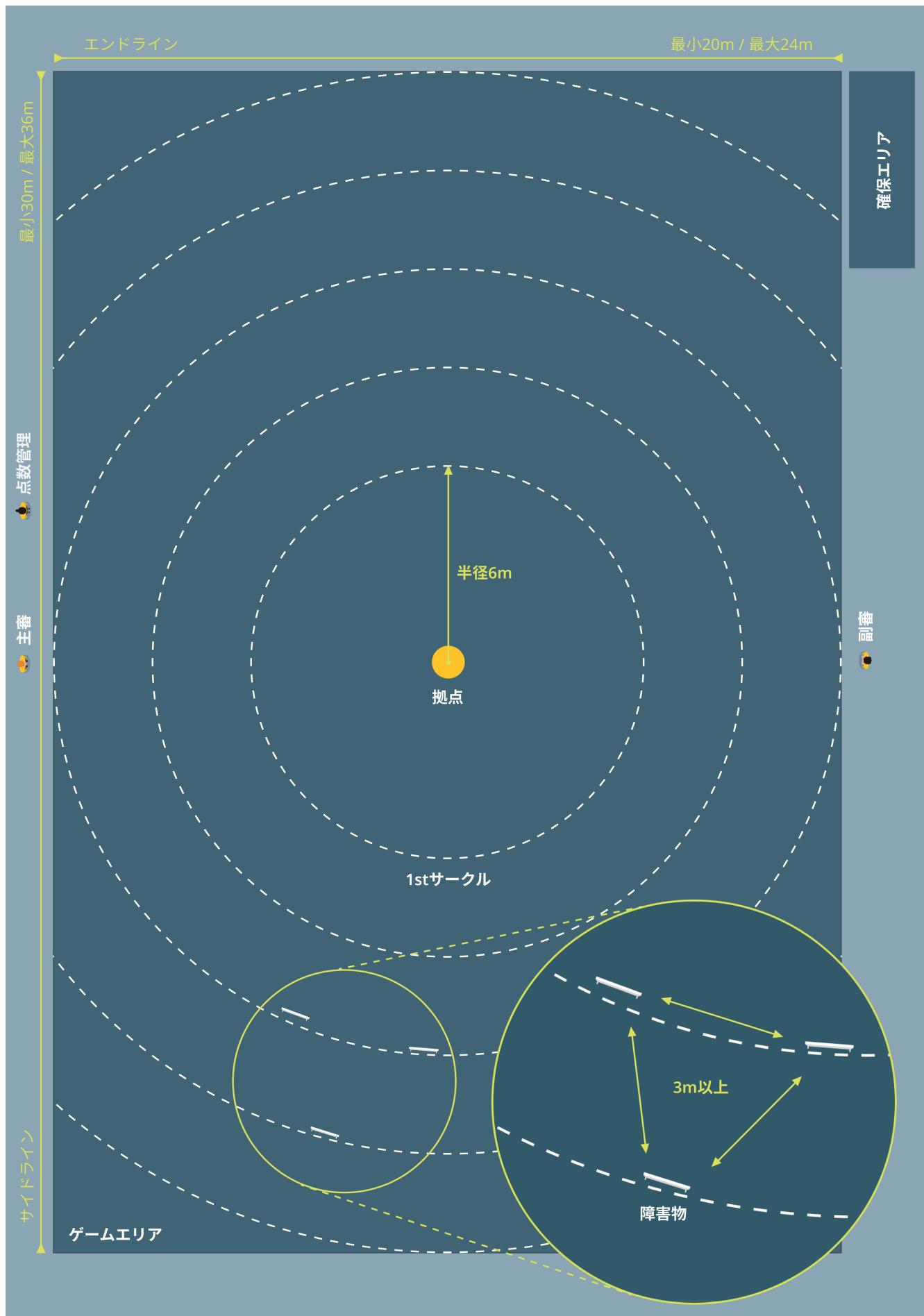
拠点から半径6m圏内のこと。1stサークル内には障害物を設置することはできない。

エンドライン

フィールドの短い2辺をエンドラインと定める。

サイドライン

フィールドの長い2辺をサイドラインと定める。



ゲームエリアの条件

かくれんぼを実施するに当たり、ゲームエリアを準備するための最低限の条件を記載する。

広さ

かくれんぼを十分に楽しむための広さは横幅36m、縦幅20mとなる。（およそバスケットボールコート2面分）

表面

安全性を考慮し屋外の場合は芝生を推奨する。また、体育館、アリーナ等を利用した屋内の開催も可能である。

拠点

基本

拠点として置く物の大きさは直径1m、高さ1m程度を推奨する。（現在公式は直径1mのビーチボールを使用）これよりも小さい場合、参加者同士での接触事故を引き起こすリスクが高まると考える。一方で、これよりも大きい場合、鬼の視界を塞いでしまうリスクが高まると考える。

配置

フィールドの中心に拠点を設置するものとする。

障害物

基本

大人が屈んで隠れられる障害物の参考として90cm四方のベニヤ板がある。これ以上のサイズのものであれば障害物としては有効と考える。また、仮にこれ以下のサイズでも拠点を攻めるに当たっての子側の障害物にもなり得るので有効性は多少あると考える。

設置数

障害物の数は1フィールドあたり30-33個が適正となる。

配置

フィールドの中心から半径6m以内には障害物を設置しないものとする。また、障害物同士の間隔は最低でも3mはあけるものとする。（2枚連続の板などは除く）

障害物のバリエーションが多い場合は、拠点に近い位置に見つかりやすい障害物を、遠くに見つかりにくい障害物を配置するとよい。

かくれんぼ
inくんま

03

審判

審判の心得

1. 中立性の確立

- ・審判はかくれんぼにおいて中立的な立場を保証する。
- ・すべての判定に対して中立的に判断し決定を下す。
- ・恣意的な判定はゲームの進行、楽しさ、満足度を阻害するため行ってはならない。

2. 安全性の確保

- ・審判はかくれんぼにおいて安全な試合進行を保証する。
- ・怪我や事故を起こしてまで点数を獲得する行為ができるだけ行われないよう判定にて安全性をコントロールする。
- ・ルールの施行よりも安全性の確保を優先とする。

3. ルールの施行

- ・審判はかくれんぼにおいて定められたルールの施行を保証する。
- ・如何なる場合も独自の判断を行うことなく、ルールに従い判定を行う。
- ・ルールに記載されていない事象が発生した場合は、協議の上判定を行う。

4. 改善への貢献

- ・審判はかくれんぼの改善に対して積極的に関わることを保証する。
- ・ルールを試行する中で発生した不具合や、ルールでは判断しきれなかった事象をフィードバックする。
- ・その他、審判をしていて抱いた疑問や不明点なども合わせてフィードバックする。

審判の種類

主審

- ・試合中の判定について最終責任を持つ。
- ・判定内容に応じてマイクを使用して場に宣言する。
- ・宣言の種類に応じてブザーでの対応も行う。

副審

- ・主審がプレイを見落とした際の補助として状況を伝える役割を持つ。
- ・反則の判定についての責任を持つ。
- ・主審の判定が明らかに間違っている場合には審議を行う権利を持つ。

点数管理

- ・ゲームの得点の管理を行う。
- ・タイムキーパーとして時間の管理を行う。
- ・あくまで審判の宣言に従い操作を行う。判定に対しての権限は持たない。

審判の人数

審判は1ゲームに対して主審1名、副審1名、点数管理1名をつける必要がある。

ゲームの進行

1. 審判の立ち位置

- ・拠点を中心として対になる形で主審、副審が立つ。
- ・点数管理はすぐさま判定の確認ができるよう主審の近くに立つ。
- ・具体的なイメージについてはフィールドガイドラインに記載している。

2. 開始

1. 主審は所定の方法で鬼決めを行う。
2. 主審は鬼が決定した際に「鬼は〇〇（色、番号、名前）です」と宣言する。
3. 主審は参加者を拠点の周りに集め「スタート」と宣言し、ブザーを3秒間鳴らす。
4. 点数管理は主審の開始の宣言を受け、ゲームを開始する。

3. 逃走タイム

1. 副審は10秒前のカウントダウンを行う。
2. 主審は副審のカウントダウンが終了後「探索タイムスタート」と宣言し、ブザーを3秒間鳴らす。

4. 確保

1. 主審は鬼が子を捕まえた際に「〇〇（捕まった人）アウト」と宣言する。
2. 複数人同時に確保された場合は「赤、青、緑アウト」というように宣言する。
3. 点数管理は鬼の得点追加の操作を行う。

5. 開放

1. 主審は子が拠点をタッチした際にブザーを3秒間鳴らし、「〇〇（タッチした人）開放」と宣言する。
2. 点数管理は子の得点追加の操作を行い、タイマーも停止させる。
3. 主審は10秒数える旨を宣言し、副審がカウントダウンを行う。ゲーム再開した際にブザーを1秒鳴らす。
4. 点数管理は主審の再開の合図とともにタイマーを再開する。

6. タイム

1. 主審は判定が困難な場合やゲームを一時停止する必要がある場合に「タイム」と宣言し、ブザーを3秒間鳴らす。
2. 点数管理はタイマーを一時停止する。
3. 必要に応じて副審との協議を行う。
4. 子が隠れる必要がある場合は、10秒数える旨を宣言し、副審がカウントダウンを行う。
5. 子が隠れる必要がない場合は、再開を宣言する。
6. 主審はゲーム再開した際にブザーを1秒鳴らす。
7. 点数管理は主審の再開の合図とともにタイマーを再開する。

7. 無効

1. 主審は鬼が捕まえる際や子が拠点をタッチする際に、状況的に明らかに鬼または子が不利な状態となる場合は「〇〇の確保（もしくは開放）は無効」と宣言する。
2. 点数管理は無効が判定されたタイミングで間違って操作してしまった場合、該当の操作を取り消す。

8. 鬼の交代

1. 鬼チームから鬼交代の要請を受ける。
2. 主審は「タイム」と宣言し、ブザーを3秒間鳴らす。
3. 点数管理はタイマーを一時停止する。
4. 主審は交代する選手の名前を確認する。
5. 主審は鬼の交代が完了したことを確認し、10秒数える旨を宣言し、副審がカウントダウンを行う。
6. 主審はゲームが再開した際にブザーを1秒鳴らす。
7. 点数管理は主審の再開の合図とともにタイマーを再開する。

9. 審議申立

1. 副審は審議のハンドサインで主審に合図を送る。
2. 主審は副審の審議の合図を受け取り、「審議」の宣言とともにブザーを3秒間鳴らす。
3. 点数管理はタイマーを一時停止する。
4. 主審と副審で異議の内容をすり合わせ、必要に応じて判定の変更を行う。
5. 点数管理は異議の内容に基づいて得点板を操作する。
6. 子が隠れる必要がある場合は、10秒数える旨を宣言し、副審がカウントダウンを行う。
7. 子が隠れる必要がない場合は、再開を宣言する。
8. 主審はゲーム再開した際にブザーを1秒鳴らす。
9. 点数管理は主審の再開の合図とともにタイマーを再開する。

10. 反則

1. 副審は反則のハンドサインで主審に合図を送る。
2. 主審は副審の反則の合図を受け取り、「反則」の宣言とともにブザーを3秒間鳴らす。
3. 点数管理はタイマーを一時停止する。
4. 主審は副審から反則の内容を確認し、反則が該当する参加者に声を掛け る。
5. 主審は該当の参加者に反則の内容を伝える。
6. 主審は反則の内容を宣言する。
7. 点数管理は反則の内容を反映させる。
8. 子が隠れる必要がある場合は、10秒数える旨を宣言し、副審がカウントダ ウンを行う。
9. 子が隠れる必要がない場合は、再開を宣言する。
10. 主審はゲーム再開した際にブザーを1秒鳴らす。
11. 点数管理は主審の再開の合図とともにタイマーを再開する。

11. 終了

1. 主審は終了の旨を宣言し、ブザーを1秒、1秒、3秒という形で複数回鳴ら す。
2. 点数管理はゲーム終了の操作を行う。
3. 副審は残り時間が3分、1分、30秒の時に「残り時間〇〇分（秒）で す！」というように宣言する。
4. 副審は残り10秒のタイミングからカウントダウンを開始する。

12. ハンドサイン



04

ファウル

ファウルの種類

1. 鬼が拠点を守るために動かない

鬼が1stサークルに15秒以上滞在する場合、各ゲームごとに1回目は警告、2回目以降は反則として都度1ポイントの減点となる。

背景・補足

鬼は拠点を守るだけでなく、子を探す使命がある。鬼が拠点から動かない場合、ゲームの進行を妨げる恐れがあるため、積極的に子を探すように努める必要がある。

2. 複数人で一斉に拠点を攻める

子が複数人で一斉に拠点を攻める場合、一番最初の子が触れる前に鬼が拠点をタッチすることができれば、視認している子は全員確保判定となる。

背景・補足

鬼が複数人の子を瞬時に判断し、名前（ないしは番号、色）を呼ぶことは大変難しい。また、複数人が拠点に走った場合、怪我や事故のリスクが高まる。公平性、安全性に配慮しこのようなルールを制定する。

3. 鬼の当てずっぽう

鬼が子の隠れている場所及び色などをカンで宣言した場合、各ゲームごとに1回目は警告、2回目以降は反則として都度1ポイントの減点となる。

背景・補足

鬼は確実に子を見つける必要がある。

鬼がカンで言い当てる行為は、選手としてのポリシーに反し、かつゲームの面白さを欠く行為となる。似た色の言い間違いは一部許容するものの、明らかな当てずっぽうと判断した場合はこの限りではない。

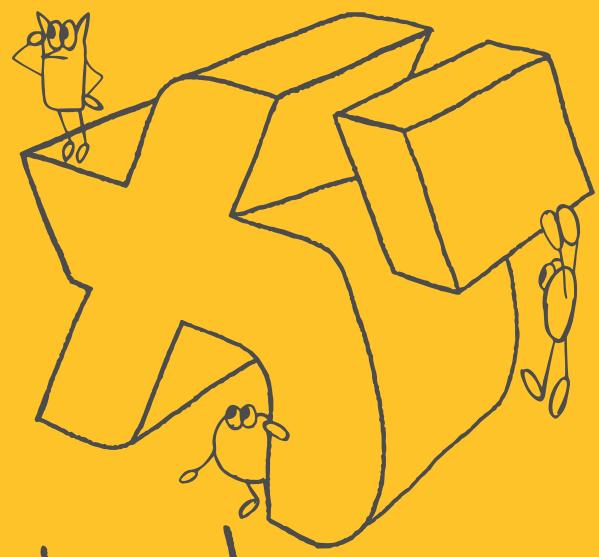
かくれんぼルールブック

2022年4月29日 - Ver 2.1.0リリース

発行所： **かくれんぼ in ぐんま**

電 話： 080-7004-8979

メール： toyokawa@kakurenbo.club



Kakurenbo
in Gunma.