



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
フィールド	4
審判	9
ファウル	17

かくれんぼ  
inくんま

01

標準ルール

# ルールの種別

かくれんぼの標準ルールには、点数を競わない「基本ルール」と点数を競う「競技ルール」に分かれる。なお、競技ルールは基本ルールの内容を継承しつつ、点数の加点、減点のルールが追加されたものとなる。

## 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30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「○○(名前)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待機場所で待機。
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。
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. 子は鬼に見つかると-1点、拠点にタッチすると+3点。
2. 鬼は子を見つけると+1点、拠点にタッチされると-2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優勝。

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

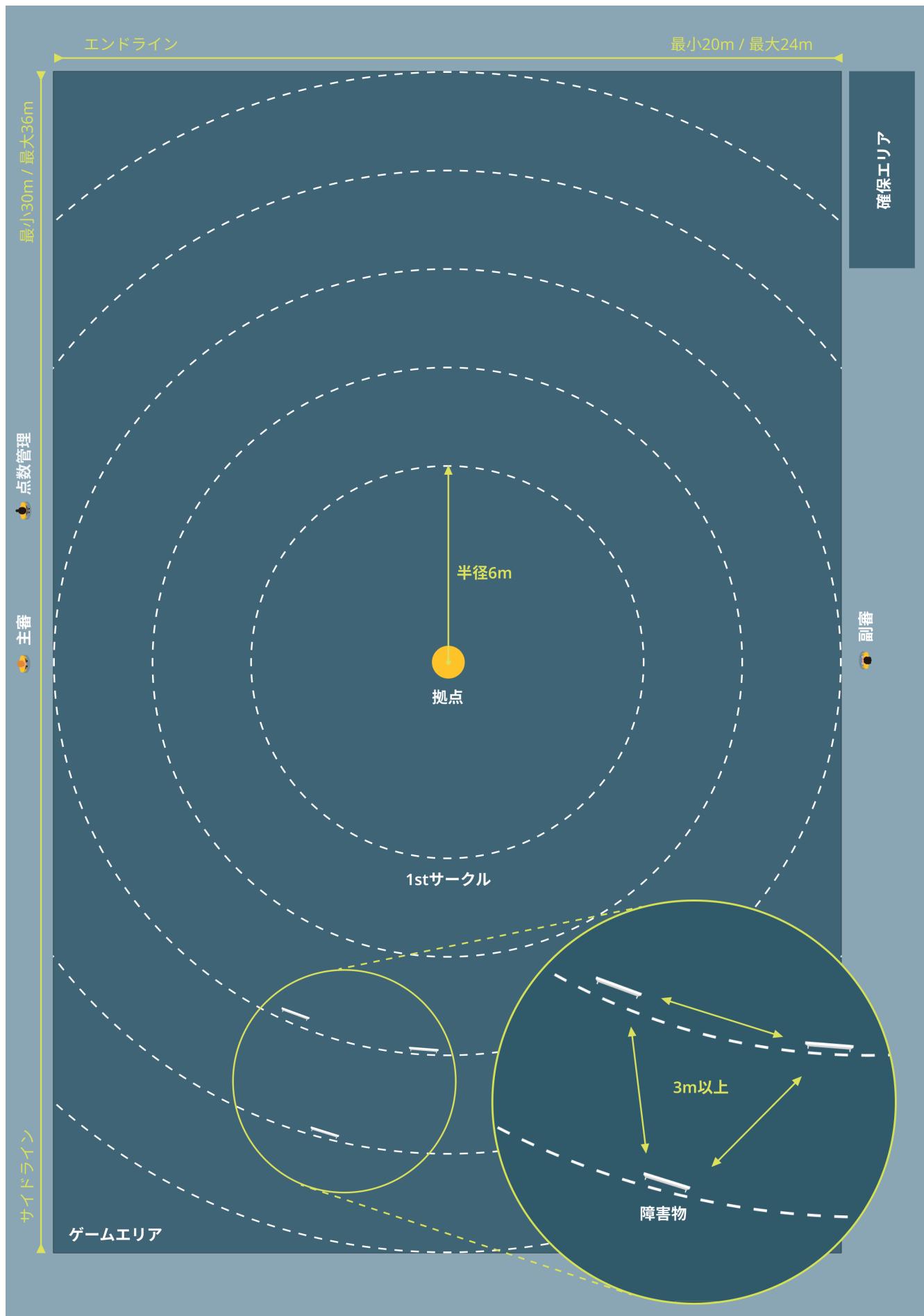
拠点から半径6m圏内のこと。1stサークル内には障害物を設置することはできない。

## 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

- ・専用のアプリにて得点の管理を行う。
- ・タイムキーパーとして時間の伝達を行う。
- ・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

- ・ 抱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. 点数管理は主審の鬼決めの宣言を受け、アプリにて鬼を選択する。
4. 主審は参加者を抱点の周りに集め「スタート」と宣言し、ブザーを3秒間鳴らす。
5. 点数管理は主審の開始の宣言を受け、アプリにてゲームを開始する。

## 3. 逃走タイム

1. 点数管理はアプリの時間を確認し10秒前の段階からカウントダウンを行う。
2. 逃走タイムのカウントダウンは点数管理が行うため、主審は行わない。
3. 主審は点数管理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. 点数管理はアプリの「確保」ボタンをクリックして該当の参加者を確保状態にする。

## 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）リリース」と宣言する。
2. 点数管理はアプリの「開放」ボタンをクリックして参加者全員を開放する。（アプリ側で自動的にタイマーが停止する）
3. 主審は10秒数える旨を宣言し、カウントダウンを行う。ゲーム再開した際にはブザーを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. 点数管理はアプリのタイマー停止ボタンをクリックしてタイマーを停止する。
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、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はブザーを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、該当の操作履歴を削除する。

## 8. 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. 点数管理はアプリのタイマー停止ボタンをクリックしてタイマーを停止する。
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アプリを操作する。
6. 子が隠れる必要がある場合は、10秒数える旨を宣言し、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はブザーを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。

## 9. 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. 点数管理はアプリのタイマー停止ボタンをクリックしてタイマーを停止する。
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. 点数管理はアプリより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、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はブザーを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。

## 10. 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. 点数管理はアプリでゲーム終了の操作を行う。
3. 時間管理
4. 点数管理は残り時間が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。
5. 点数管理は残り10秒のタイミングからカウントダウンを開始する。

## 11. 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。

# **かくれんぼルールブック**

---

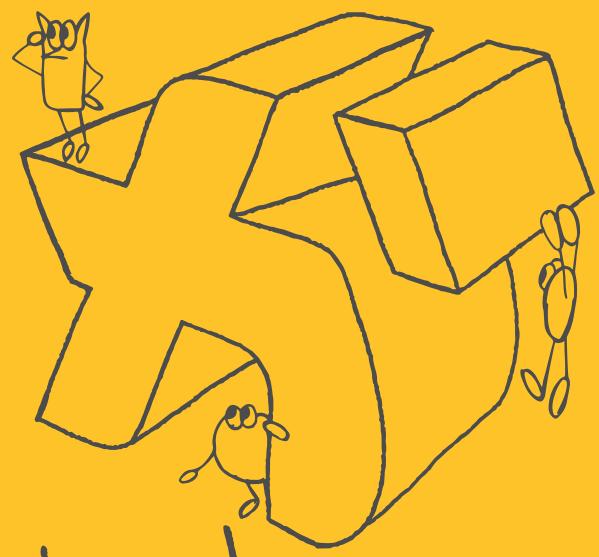
2021年7月24日 - Ver 1.0.0リリース

発行所： **かくれんぼ in ぐんま**

電 話： 080-7004-8979

メール： [toyokawa@kakurenbo.club](mailto:toyokawa@kakurenbo.club)

---



Kakurenbo  
in Gunma.