

印旛地区少年の日・地域のつどい大会

小学生タグとり鬼ごっこ ルール

- ①タグの位置は、腕を体側に付けてもタグが腕で隠れない程度の背中側の左右に付ける。
- ②試合開始は、ホイッスルの合図で両陣地内（フリースローラインに接する四角の中）からスタートする。
- ③試合時間は3分とする。但し、試合終了前に全員のタグが取られてしまった場合は、その時点で試合終了とする。
- ④タグを左右の腰に付けて、相手に取られないようにコート内を逃げ回りながら相手のタグを取る。
※ベルトが回らないように体に合わせて締める。
- ⑤タグを2本取られた時点でコートの外（副審側サイドコート）へ移動する。
※コート外に出る時は、コートの中を突っ切らずに近くのサイドラインから外に出ること。
- ⑥相手のタグ以外は触らない。（腰より上は触らない）
- ⑦相手に取られないように自分のタグを手で押さえるようにしてはいけない。
- ⑧味方同士で固まってタグを取れないようにしてはいけない。
- ⑨タグを味方同士で受け渡すことは出来ない。
- ⑩相手を押したり、抱え込んだりして取ってはいけない。
- ⑪足をかけたり、ぶつかりに行ったり取ったりしてはいけない。
- ⑫味方同士で手をつないだり、腕を組んだりしてはいけない。
- ⑬転んでいる選手のタグを取ってはいけない。
- ⑭自分のタグが床に落ちた場合は無効とする。
- ⑮片足がラインを越えたり、ラインに足がかかった場合のタグの取得は有効とする。
- ⑯1チーム6人に満たない場合は、少ない人数のチームに合わせて行う。
- ⑰試合中のケガ等による不測の事態が起こった時は、時計を止めて選手の交代を認め、持っているタグはそのまま引き継ぐ。なお、交代選手が居ない場合の退場者のタグは無効とする。
- ⑱試合終了時間内に相手のタグを全部取ったチームが勝ちとする。
- ⑲試合終了時にコート内に残っている人が持っている、相手チームのタグの合計本数が多いチームの勝ちとする。
- ⑳コート内に残っている人が、相手チームのタグの合計本数が同数の場合は、コート内に残った人数が多いチームを勝ちとする。コート内の人数も同数の場合は、チームごとに全員が向かい合わせに整列して、対面の相手選手とジャンケンして、ジャンケンの勝ち数が多いチームが勝ちとする。勝ち数が同数の場合は、勝者同士でジャンケンして勝負を決める。
- ㉑ルールを守らない場合は、1本タグを没収することがある。

※タグ取り鬼ごっこの公式なルールが無いため、上記のルールは「印旛地区少年の日・地域のつどい大会小学生タグとり鬼ごっこルール」とします。なお、ルール以外の事例があった場合は主審の判断とします。（令和8年5月18日現在）