

## モルック (フィンランド発祥のスポーツ)

モルックとは、『モルック』と呼ばれる木の棒を投げて、『スキttl』と呼ばれる数字が書かれた木の棒を倒して点を取っていくゲームです。

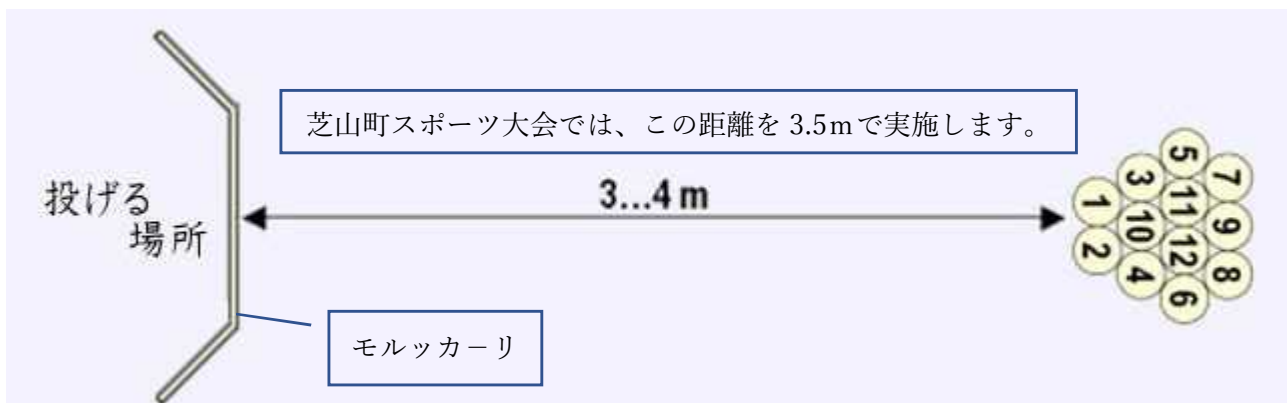
イメージとしては、ボウリングのように下投げで木の棒 (モルック) を投げて、3~4m離れた位置に置かれている棒 (スキttl) を倒す、というものになります。

※日本では 3.5mの距離で行う大会が主流です。→芝山町スポーツ大会では 3.5mを採用します



## スキttlの並べ方

投げる (投てき) 場所から見て、1列目左から①②、2列目③⑩④、以下下図参照



スキttlは、倒れた場所で再び立て直します。ゲームが進むにつれ、スキttlが広がり、狙うのが難しくなります。

## 点数について

点数について、2種類の計算があります。

- ・スキttlが複数倒れた場合、その本数が得点となります。(3本倒れたら3点となります。)

- ・スキットルが1本だけ倒れた場合、そのスキットルに記載されている番号が得点となります。(1本倒れて、そのスキットルが10番であれば10点となります。)

## 勝利の条件と失格

モルックは先に50点ぴったりになったら勝利となります。50点を超えてしまうと25点まで逆戻りとなり、ゲームが継続されます。

(48点の時点で、投てきした結果、スキットルを3本倒してしまうなど)

※町スポーツ大会では制限時間(20分)も設け、50点ぴったりが出なかった場合は時間内の得点で競い合います。

※同チーム内で3回連続、スキットルを1本も倒せなかったなどのミスが続いた場合は、得点は0点となり、失格となります。

※1チームを残して他の全てのチームが失格で0点になった場合、残ったチームは50点獲得です。

## モルックを投げる順番

【Aチーム,Bチーム,Cチーム3チームによるチーム戦の場合】

Aチーム①②③④(4人) / Bチーム①②③(3人) / Cチーム①②③(3人)

A①→B①→C①(第1ターン)

→A②→B②→C②(第2ターン)

→A③→B③→C③(第3ターン)

→A④→B①→C①(第4ターン)

→A①→B②→C②(第5ターン) . . . .