

【芝山町スポーツ大会ルール（モルック大会）】

ルールについては、日本モルック協会が示す内容に準拠します。

一部ローカルルールを設定しています。

1. モルッカーリ（投げる場所を示す仕切り器具）の両端を45度手前側に曲げて地面に設置します。
2. モルッカーリから3.5m離れたところにスキttl（数字が書かれた標的）を設置します。
（小学生3年生以下は2.5m位置から投げることも可）
 - 1列目左から ①②
 - 2列目左から ③⑩④
 - 3列目左から ⑤⑪⑫⑥
 - 4列目左から ⑦⑨⑧
3. モルッカーリの内側からモルック（投げる棒）を必ず下手投げでスキttlに向けて投げます。その際、モルッカーリに触れたり、踏み越えたり、両端からはみ出した場合はファールとなり、その投てきは0点となります。→（今大会では、注意に留めますが、繰り返し行った場合はファールとする場合もあります。）
 - ・スキttlが1本だけ倒れた場合 → そのスキttlに書かれた数字が得点になります。
 - ・スキttlが複数倒れた場合 → 倒れた本数が得点となります。
 - ・スキttlが倒れなかった場合 → ミスショットで得点は0点です。

※スキttl同士が重なったり、モルックの上に乗ったりなど、スキttlの側面が完全に地面に触れていないスキttlは倒れたことにならず、得点に数えません。

※同チームで3回連続ミスショット及びファールをすると失格になります。そのゲームの得点は0点で終了となります。1チーム以外のすべてチームが3回連続ミスショット等により失格となった場合、残った1チームの得点は自動的に50点となります。
4. 点数を確認後、倒れたスキttlは、倒れているその場で（スキttlが接地している根元を中心に）起し、数字の面がモルッカーリに正対するようにします。ファールの場合でも倒れたスキttlは倒れている場で起こします。
※スキttl起しの作業は、各チーム協力しながら行ってください。
5. スキttlをすべて起こしたら、次の投てき者が投げます。
6. 投てきを重ね、合計点がぴったり50点になったチームが勝ちとなります。残りのチームはその時点での得点がゲーム終了時の得点となります。※時間制限も設けます。
ゲーム途中で50点を超過してしまうと、獲得点数は25点までもどることになります。
（例えば、48点時にスキttlを3本倒した場合など）
7. 試合について
予選はふたつのリーグ（A、B）に分け、1試合3チームによる総当たり戦とします。
各予選リーグから点数の高い上位3チームずつ計6チームによる準決勝、3チームによる決勝戦を

行うこととします。

試合は、1試合20分の制限時間を設け、試合終了の際は合図を鳴らします。合図が鳴ったらそのターンで試合終了です。例えば、Aチームが10ターン目の投てきが終わりに、ここで終了合図が鳴った場合、残りのB、Cチームも10ターン目の投てきを行いゲームセットとします。

その時点での得点を獲得点とします。

8. チーム編成

1チーム3人～4人で編成します。(1ターンにつき各チーム1人の投てき)

チーム内で投てきの順番を決めておいてください。試合の間は投てきの順番を変えることはできません。

9. モルックを投げる(投てき) 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)・・・

10. 投てき時間

投てきに係る制限時間は設けませんが、30秒以内を目安に投てきを行ってください。

※長考している場合、投てきを促す場合もあります。

11. セルフジャッジについて

今大会はセルフジャッジ制とします。参加者の皆様も倒れたスキットルの確認等にご協力をお願いします。判断が難しい場合は対戦チームと相談のうえ判定を行い、それでも判断、折り合いがつかない場合は、本部スタッフが判定することとします。