

第10回芝山町スポーツ大会(モルック)実施要項

- 1.目的 生涯スポーツの推進を図り、老若男女問わず運動が苦手な方でも気軽にスポーツを楽しみ参加者相互の親睦と健康づくりを目的とする。
- 2.主催 芝山町教育委員会
- 3.主管 芝山町スポーツ協会
- 4.共催 芝山町
- 5.期日 令和8年1月18日(日) 受付8:00
開会式8:30~ 競技時間9:00~ 閉会式12:00
※変更の場合あり。
- 6.会場 芝山町福祉センター 屋内ゲートボール場「すぱーく芝山」
- 7.参加資格 町内在住・在勤者・在学者(町内スポーツクラブ等所属者含む)であること(申込規約を遵守してください)
※小学3年生以下のチームは保護者同伴とする。
- 8.定員 18チーム(先着順)
・1チーム3~4名 編成は自由(年齢、男女問わず)とする。
- 9.ルール等 別紙「大会ルール」参照
- 10.申込方法 参加申込期限は令和8年1月13日(火)17:15までとする。
- ① **窓口申込**
参加申込書に必要事項を記入のうえ、芝山町教育委員会社会教育係(芝山文化センター内)に、直接ご提出ください。(8:30~17:15の間にお願いします。)
- ② **FAX申込**
参加申込書に必要事項を記入のうえ芝山町教育委員会社会教育係【FAX番号 0479-77-1950】へ送信してください。
- ③ **メール申込**
参加申込書に必要事項を入力のうえ、件名を「スポーツ大会参加申込」とし、芝山町教育委員会社会教育係へ送信。参加申込書は芝山町HPからもダウンロードできます。
メールアドレス syakyo@town.shibayama.lg.jp
- 11.表彰 優勝、準優勝、第3位の各チームに賞品を贈呈。

【申込規約】

- ① 本大会の目的を理解し、参加資格を満たしたうえで参加申込すること。
- ② 主催者、主管者の安全管理・大会運営上の指示に従うこと。
- ③ 大会当日に体調が不調の場合は、参加を中止し、大会参加中でも異常を感じられた場合には、速やかに中止すること。
- ④ 荒天(警報、特別警報が発令等)や災害が発生する恐れがある場合は中止とする。中止の場合、町ホームページ、情報メールでお知らせする。
- ⑤ 主管者で行事保険に加入し、事故・怪我等についてはその保険適用範囲内で対処する。
- ⑥ 貴重品や携帯電話については、各自の責任で保管すること。
- ⑦ 映像・写真・記録等の掲載権は主催者に属する。
- ⑧ 会場内での軽食、水分補給は可とする。アルコール類は禁止とし、ゴミは各自で持ち帰ること。
- ⑨ 感染症対策について、自主的な対策を行うことについては推奨する。

【問い合わせ先】芝山町スポーツ協会事務局

(芝山町教育委員会生涯学習課内)

〒289-1624 山武郡芝山町小池973

電話: 0479-77-1861 FAX: 0479-77-1950

メール: syakyo@town.shibayama.lg.jp

【第10回芝山町スポーツ大会(モルック)ルール】

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ットル（数字が書かれた標的）を設置します。

（小学生3年生以下はモルッカーリから1.5m前で投げることも可）

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ットルに向けて投げます。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。）

・スキットルが1本だけ倒れた場合 → そのスキットルに書かれた数字が得点になります。

・スキットルが複数倒れた場合 → 倒れた本数が得点となります。

・スキットルが倒れなかった場合 → ミスショットで得点は0点です。

※スキットル同士が重なったり、モルックの上に乗ったりなど、スキットルの側面が完全に地面に触れていないスキットル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つた場合、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、倒れたスキットルは、倒れているその場で（スキットル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ットルは倒れている場で起こします。

※大会を円滑に進めるため、スキットル起しの作業は、各チームのご協力をお願いします。

5. スキットル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点を超えると、獲得点数は25点までもどることになります。

（例えば、48点時にスキットルを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、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. 得点の確認について

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。

【競技場図】

