



### 【町内交流モルック大会ルール】

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、一部ローカルルールを設定しています。

1. 投げる場所を示す仕切りについては、白線にて示します。
2. 白線から 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 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. 白線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、白線に触れたり、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があります。

・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、数字の面が白線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。

※スキットル起しの作業は、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 点時にスキットルを 3 本倒した場合など)

#### 7. 試合について

1) 予選はふたつのリーグ (A、B、C、D) 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 1 チームずつ計 4 チームによる準決勝、決勝戦を行います。

2) 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。

※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①②③ (3 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)

→A①→B①→C① (第 4 ターン)

→A②→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。