

# 第3回名取市スポーツ協会会長杯 モルック競技大会 レギュレーション

## 【モルック】

ルールの基本は、日本モルック協会 認可の  
「公式ルールガイドブック（規則）」を適用する。

※2024. 4. 1 「追加・変更ルールについて」は適用

・以下は今大会のローカルルールとして適用するものとする

- 1 チームは2～3名で登録し、ゲームでは2名以上が出場する。  
2 試合の合計得点で1位となったチームが次のラウンド進出となる。投擲（とうてき）は下投げで行うこととする。投擲の順番はチームで決めるが、試合が始まってからの投擲順の変更はなし。2試合目は試合開始前に投擲の順番は変更可能。試合開始後は変更できない。
- 2 12ターンまたは15分の時間制で勝敗を決める。各チームの得点は50点に到達した時点のものとなる。制限時間までに50点到達チームがない場合は時間終了に合わせて各チームの投擲回数が同数となるように投擲したところで得点が確定される。順位は2試合合計で①50点勝利の数②総得点の上位③モルックアウトでの得点上位（ゲーム出場同人数で各1投。決まらなければ次の1名）で順位を決める。（A: 2人, B: 3人の場合は2名ずつで実施）投てきの順番は先攻から交互に行うこととする。
- 3 先攻後攻は代表者がじゃんけんで決める。  
2試合目は1試合目の得点下位のチームから順に投擲する。
- 4 3位決定戦は行わないこととする。（3位は2チーム）
- 5 本大会の投擲時間として、プレイヤーは60秒以内に完了しなければならない。投擲開始時間とは、モルック棒が戻ってきたときから開始される。
- 6 5にともない、開始合図の後で投てきエリアにプレイヤーが不在の場合は注意を与え、それでも改善しない場合にはファウルを宣告する場合がある。

- 7 固定された境界線のある試合コートを使用  
試合コートは、幅3m×奥行10mでコートの枠はマーク付けしなければならない。スキットルの配置位置は投擲ラインから3.5mとする。試合コートは枠内に限定される。枠外に出たスキットルは、たとえ再度立ち上がったとしても、点数としてカウントされる。試合コートに戻す必要があるスキットルは、現時点で立っている場所から垂直に、投擲モルック棒一本分、枠内に戻す必要がある。
- 8 スキットルについて  
屋内のフラットな床（または人工芝コート）の場合、スキットルの散らばりが広範囲になるため、スキットルに突起物（ストローまたは小さな木片）をセットしたもので試合を行うこととする。
- 9 練習コートについて  
屋内では、練習コートのスペースが確保できないため、試合コートで練習できることとする。なお、練習に関してはコート責任者に従って試合の妨げとならない・コート使用者が偏りなく練習できるように注意してください。
- 10 各エリアに主審判1名を配置する。「審判が必ず正しい」という原則が適用される。対戦する各グループでは対戦するそれぞれのチームがルール履行の責任を負わなければならない。試合がどのように審判されるかを試合開始前に同意していなければならない。  
同意が得られなかった場合、主審判が呼ばれる。
- 11 この文書に未記載の内容については、大会主催者の裁量にゆだねられる。

## 《申し合わせ事項》

- ① 競技者は、開始時間までに競技コートに集合してください。  
(集合時間に不在の場合は【棄権】とみなす場合がありますので注意)
- ② 体育館アリーナ内は食事不可となっております。(飲水は可能です)  
(食事は観客席などをご利用ください)
- ③ 当日競技中に体調不良等があった場合はすみやかに係員に申し出てください。
- ④ 得点、フォルトなど疑義がある場合は、必ず試合中にチームキャプテンが申し立てを行ってください。(他の者からの申請は受けません)
- ⑤ 競技終了後は競技コートから退出し次の競技者に引き渡してください。
- ⑥ 決勝戦の競技者以外の方も、閉会式参加をお願いします。
- ⑦ 1つの試合を競技時間15分以内とし対戦は約30分間で2試合を行う予定で進行します。《本部アナウンスやコート責任者の指示に従ってください》
- ⑧ 体育館アリーナ内はスリッパでの入場が禁止となっておりますので、屋内用のシューズを各自ご持参ください。