



# 記録員と得点集計

記録員の決め方と得点集計の記入などは次の通りです。

## 1 記録員の決め方

◇ 記録員を特定の一人が担当する方法。

一般的な方法で、ゲームの最初から最後まで得点の記録と集計を行う。記録員もプレーをする場合は、常に得点集計表を携行する。

◇ 記録員の他に補助記録員を決めて担当する方法。

特定のチームから記録員と補助記録員を決めて、記録員がプレーと審判員をする時だけ補助記録員が記録を担当する。

## 2 スキットル起こしと得点確認の留意点

◇ 倒れたスキットルなどを起こした後に、全てのスキットルの向きがプレーヤー側に向いているかを起立して上から見て再確認する。

◇ 審判員が指差して得点を数えるときは、スキットルやモルックに触れないようにして行い、スキットルの状態が変化しないようにする。

## 3 得点集計表の記入方法

下記の記入例を参考に得点などを得点集計表に記録する。

モルック 得点集計表

2014年 10月 30日

競技名	パル教室 (2回戦)					
	チーム氏名	さくら	しらゆり		しらゆり	さくら
累計	50 / 50	34 / 34	/	25 / 59	50 / 100	/
順位				2	1	
1	9 / 9	5 / 5	/	10 / 10	6 / 6	/
2	3 / 12	⑧ / 13	/	- / 10	7 / 13	/
3	- / 12	4 / 17	/	3 / 13	⑦ / 20	/
4	⑨ / 21	2 / 19	/	⑨ / 22	3 / 23	/

9	2 / 44	- / 34	/	⑨ / 46	3 / 47	/
10	⑥ / 50	/	/	5 / 25	3 / 50	/



# ゲーム指導のポイント

事故防止上の注意点を説明後に、次の要領で指導をします。

## 1 ルールの説明

- ◇ モルック、モルッカーリ、スキttlの用具名と発祥地などを紹介。
- ◇ モルックを投げる位置と方向を決めてモルッカーリを配置。
- ◇ モルッカーリの3～4m(歩幅で5、6歩)先にスキttlを配置。
- ◇ スキttlの倒れ方のパターン別に得点の数え方を説明。
- ◇ 倒れたスキttlのプレーヤーに向けて立てる方法を説明。
- ◇ 大会などの競技では、連続して3回0点となれば失格となる。
- ◇ ゲーム終了のちょうど50点と超過時の減点を25点とする。  
(時間短縮の時は、ゲーム終了を40点、減点を25点とする)
- ◇ 2ゲーム以降のゲーム順は累計得点の低いチームからする。
- ◇ ゲームの勝敗は、それぞれのゲームの合計得点で決める。
- ◇ 競技者がモルッカーリを越えたり触れたときはファールとする。

## 2 ゲーム方法の指導

- ◇ モルックの横、縦の投げ方と常に下手投げで投げる事を説明。
- ◇ ゲームを実演する3～4名のプレーヤーを決め、プレー順に整列。
- ◇ 実演で一人のプレーヤーが、「モルックを投げる」「スキttlを起こす」「得点をかぞえる(審判員)」「モルックを渡す」ことを説明。  
(実演ではモルックの起こし方、得点の伝え方などを特に指導)

## 3 ゲーム開始前の指導

- ◇ 記録員を特定の1人にするか、他の方法にするかを決める。
- ◇ チーム構成は2～3名が最適で、多くても4名までとする。
- ◇ 1競技のチーム数は3チームが最適で、2又は4チームとする。
- ◇ 競技者の年齢構成と人数、競技数を考慮しチーム分けをする。
- ◇ モルッカーリとスキttlの離れを決めて配置し、記録員席をつくる。
- ◇ チーム毎にチーム名とチーム内のプレー順を決める。
- ◇ チームの最初のプレーヤーが「じゃんけん」等で競技順を決める。

## 4 ゲームの開始

- ◇ 挨拶の後、記録員席の後ろを囲むようにプレー順に整列する。
- ◇ プレーヤーがモルックを持った後、記録員が競技開始を言う。



## 得点の数え方とローカルルール

得点の数え方は基本ルールですが、ゲーム終了の点数などは状況に合わせてルールを変えてゲームができる。

### 1 得点の数え方

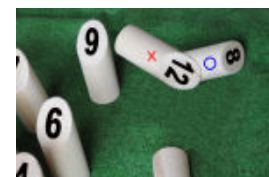
- ① たくさん倒れたスキttlのうち、地面にすべて接地した本数だけが得点となり、他のスキttlやモルックの上に重なったものは得点としない。(9本倒れても6点)
- ② スキttlが1本だけ倒れると、その数字が得点。(得点が1本で12点)
- ③ 2本以上倒れても得点となるモルックが1本の場合も、その番号が得点。(2本倒れても8点)
- ④ 得点となるモルックが2本以上のときは、倒れた本数が得点。(2本倒れたら2点)



①: 9本倒れても6点



②: 得点が1本で12点



③: 2本倒れても8点



④: 得点が2本で2点

### 2 ローカルルールの決定 (下線が標準ルール)

ローカルルールの決定前に、ゲームが個人戦かチーム戦か、チーム数とその人数などを決める。

- ◇ モルッカーリはスキttlまでの距離を3~4m(⇒ 約2m、約2.5m、約3m、約3.5m、約4m)にする。
- ◇ ちょうど50点(⇒ 30点、40点、その他)に達した時点でゲームは終了で、そのプレーヤーが勝者。その時のポイントが各自のポイントになる。
- ◇ ゲーム終了の得点(50点)を越えたプレーヤーの得点は、25点(⇒ 0点、15点、20点、30点、その他)に戻す。
- ◇ 3回連続で得点が無い場合、その後の試合は、累計得点を0点として、そのゲームを失格(⇒ そのまま継続、1/2の得点(端数切捨て)で継続、0点の得点で継続、その他)とする。
- ◇ 2ゲーム以降の競技順は、累計得点の低いチームから始めて、ゲームの勝敗は、4ゲーム(⇒ 1ゲーム、2ゲーム、時間、その他)の合計得点で決め、同得点の場合は、再試合(⇒ 1投得点の回数、モルック投げ、じゃんけん、モルックアウト、その他)で決める。
- ◇ モルッカーリ接触のファールは、0点(⇒ そのまま継続、その他)



# ゲームの全体構成(公式ルールではありません)

プレイヤーが役割を分担して番号順にゲームを進めます。

## 1 ゲーム前の準備

- ① チーム毎にチーム名とチーム内の競技順、必要により記録員も決める。
- ② チームの代表が「ジャンケン」などでチーム別の競技順を決める。
- ③ チーム別に整列し、記録員がチームの紹介をして相互に挨拶をする。
- ④ 競技順に整列しプレイヤーと次のプレイヤーがモルックを持つ。

## 2 ゲーム全体の流れ

