

モルック ゲームの概要

平成30年6月10日

1. 競技方法

- (1) 競技は和賀支部各地区からの参加9チームで行い、1コート3チームでの対戦とする。
- (2) 1チームの選手は3名を基本とするが、チームの実状により2名若しくは4名とすることができる。また、ゲーム中の選手の途中交代の変更も行える。但し、その内容を対戦チームに伝えて承認を得て変更できる。
- (3) ゲームは、対戦チームを変えずに3ゲームを行い、累計得点の高い順に順位を決める。
- (4) モルックの15投目でもゲームが終了しない場合は、その時点の得点を各チームの得点としゲームを終了する。また、3ゲーム目は10時40分でゲームを終了とする。

2. ルール

- (1) モルックリからスキttlまでの距離は3mとし、モルックは下手投げとする。
- (2) 倒したスキttlの側面が、床面（地面）に全て接したものが得点対象となる。
- (3) 倒れたスキttlの内、2本以上が得点対象となる時は、倒したその本数が得点となる。また、得点対象が1本だけの時は、そのスキttlの番号が得点となる。
- (4) 得点がちょうど40点でゲームを終了し、この時の得点が各チームの持ち点となる。
- (5) 得点が40点を超えた時は25点に減点をし、25点からゲームを継続できる。
- (6) モルックリに触れたり越えるファールや3連続無得点が無いようにゲームに取り組み、ファールの際の得点0点や3連続無得点による失格の適用はせず、口頭注意とする。

3. ゲームの進め方

- (1) 記録員はゲーム順の最後のチーム内から選出し、得点集計表は常に記録員が携行する。
- (2) プレー順は各チームのキャプテンの「ジャンケン」で決め、それ以降はチームの累計得点の低い順で行う。なお、同じ得点の場合は前ゲームの遅いチームが先になる。
- (3) プレーヤーは、「モルックを投げる」→「スキttlを起こす」→「得点を数えて記録員に伝える」→「投げたモルックを拾う」→「次のプレーヤーにモルックを渡す」の流れでゲームを進める。
- (4) スキttlを起こす時は、倒れたなりに起こして番号をモルックリ側に向け、他のスキttlの向きも起立して上から確認する。
- (5) 審判員は本数と得点（5本5点、1本10点など）を記録員に伝え、記録員はその得点を復唱後にチーム名と合計得点（Aチーム36点）を言い得点集計表に記入する。
- (6) コートの範囲を示すマーカーの外にスキttlが倒れた時は、コート内に移動する。

4. 注意事項

- (1) 得点を数える時は、スキttlやモルックに指などが触れないように注意する。
- (2) 得点集計表に得点を記入する時は、倒れたスキttlが1本の時は、その得点を“○”で囲み、得点が無い時は、“—”を記入する。