



ゲーム前の準備と進め方

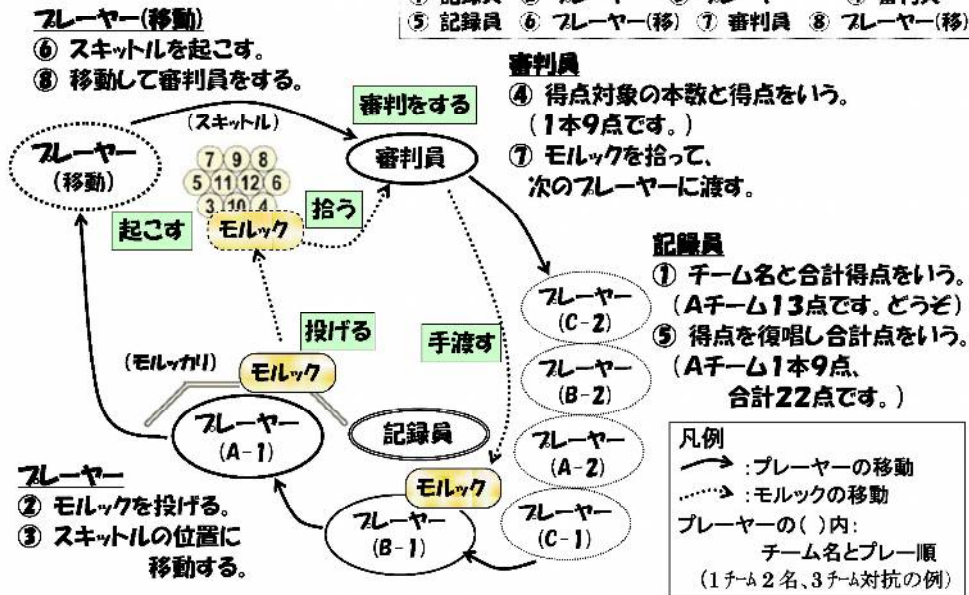
- ①. 1コート2~3(4)チームで、1チームを2~3(4)名の構成にする。
- ②. チーム毎にキャプテンを選び、チーム名とチーム内のプレー順を決る。
- ③. コート毎にキャプテンの「ジャンケン」でチームのプレー順を決め、最後のチーム内から記録員を決めて担当する。(他の特定の人でも可)
- ④. 記録員は、得点集計表にチームのプレー順にチーム名を記入する。
- ⑤. 記録員は、プレー順に整列を指示して、ゲームの開始を宣言する。
- ⑥. 記録員とプレーヤーは、次の内容を繰り返してゲームを進める。
(プレーヤーは、モルック投げる、スキttl起こす、審判をする、モルック拾う、手渡す)
 - ・ 記録員は、プレーするチーム名と合計得点をいい、「どうぞ」いう。
(しらくいチーム 13点です。どうぞ) 最初だけ記録員が審判をする。
 - ・ 審判員は、スキttlの状態を確認して得点をいう。(4本4点)
 - ・ 記録員は、審判員の得点を復唱してから集計表に記入し、チーム名と得点、合計点をいう。(しらくいチーム 4本4点で17点です)
- ⑦. ちょうど50点でゲームを終了。各チームの得点と順位を発表する。



ゲーム全体の流れ

※ 下図の数字の順番で、それぞれの担当がゲームを進める。

- ① 記録員 ② プレーヤー ③ プレーヤー ④ 審判員
⑤ 記録員 ⑥ プレーヤー(移) ⑦ 審判員 ⑧ プレーヤー(移)



館地区 子ども会

『モルックを楽しもう!』

開催要項

- ★ 趣旨
モルックを通して、楽しくレクリエーションをしよう!
- ★ 会場 立花地区交流センター 体育館
- ★ 開催期日 平成30年7月21日(土) 集合:午前10時00分
 - (1) 開会 午前10時10分
 - (2) あいさつ
 - (3) 注意点
 - (4) ゲーム開始
 - (5) 成績発表
 - (6) 閉会 11時50分 解散

★ 競技の要領 (裏面を参照)

★ その他

- ・ けが等が無いように、事故防止に十分注意してゲームに取り組むこと。
- ・ 熱中症に注意、こまめに水分をとりましょう。



◎ 競技の要領

平成30年7月21日

1. 競技方法

- (1) 競技は1コート3チームでの対戦を標準とするが、チーム総数に調整し合わせるため、1コート2チームの対戦にできる。
- (2) 1チームの選手は2名を標準とするが、チームの実状やゲームの形態などにより3名とすることができる。
- (3) 対戦チームからの承諾を得てゲーム途中での選手交代はできるが、ゲーム途中での選手の人数変更はできない。
- (4) ゲームの初戦の対戦チームは抽選で決めて2ゲームを行い、第2戦目も再び抽選で対戦チームを変えて2ゲームを行う。
- (5) 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。
- (6) 第1、第2戦の競技は約30分とし終了時刻は別に指示する。
- (7) 競技の順位は、第1戦と2戦の合計得点の高い順とする。

2. ルール

- (1) スキットルは、モルッカリから3mの位置とし、コートは横幅を約3.0m、奥行きをモルッカリから約6mとする。
但し、1、2年生児童はスキットルから2mの位置から投げる。
- (2) モルックは下手投げとし、倒れたスキットルの側面が、床面(地面)に全て接したものが得点対象となる。
- (3) 倒れたスキットルの内、2本以上が得点対象となる時は、その本数が得点となる。また、得点対象が1本だけの時は、そのスキットルに書かれた番号が得点となる。
- (4) 得点がちょうど40点となった時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り、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する。
- (5) 連続3回の無得点やモルッカリに触れるファールなどに注意してゲームに取り組み、ゲームからの失格とファールによる得点0点の適用はせずに、記録員からの口頭注意にとどめる。
但し、3連続の無得点が故意の時は、合計得点を0点に戻す。

3. ゲームの進め方

- (1) 記録員は、プレー順の最後のチームが担当し、競技全体を指揮する。3連続の無失点やファールの際は口頭で注意する。
- (2) 記録員は、常に得点集計表を携行し、ゲームの最初のプレーヤーの時だけスキットルの位置に移動して審判をする。
- (3) チームのプレー順は各チームのキャプテンの「ジャンケン」で決め、以降のゲーム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とする。
- (4) 各チームの全プレーヤーは、「モルックを投げる」→「スキットルを起こす」→「得点を数えて記録員に伝える」(審判)→「投げられたモルックを拾う」→「次のプレーヤーにモルックを手渡す」の流れでゲームを進める。
- (5) 倒れたスキットルを起こす時は、倒れたなりに起こした後に番号をモルッカリ側に向け、他のスキットルの向きもモルッカリ側に向いていることを起立して上から確認する。
- (6) 審判は得点を数えて、記録員に本数と得点(5本5点、1本10点など)を伝える。この数える時に、倒れたスキットルの状態が変化しないように指などが触れないように注意する。
- (7) 記録員は、その得点を復唱した後に、チーム名と合計得点(Aチーム36点など)を言い得点集計表に記入する。
- (8) コートの範囲を示すマーカーの外にスキットルが倒れた時は、スキットルの長さ分だけコートの内側の位置に移動する。

4. 注意事項

- (1) 競技の際は、投げたモルックでのけがや壁などの損傷、スキットルの上に乗っての転倒などの事故防止に努める。
- (2) 得点集計表への得点記入は、倒れたスキットルが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。