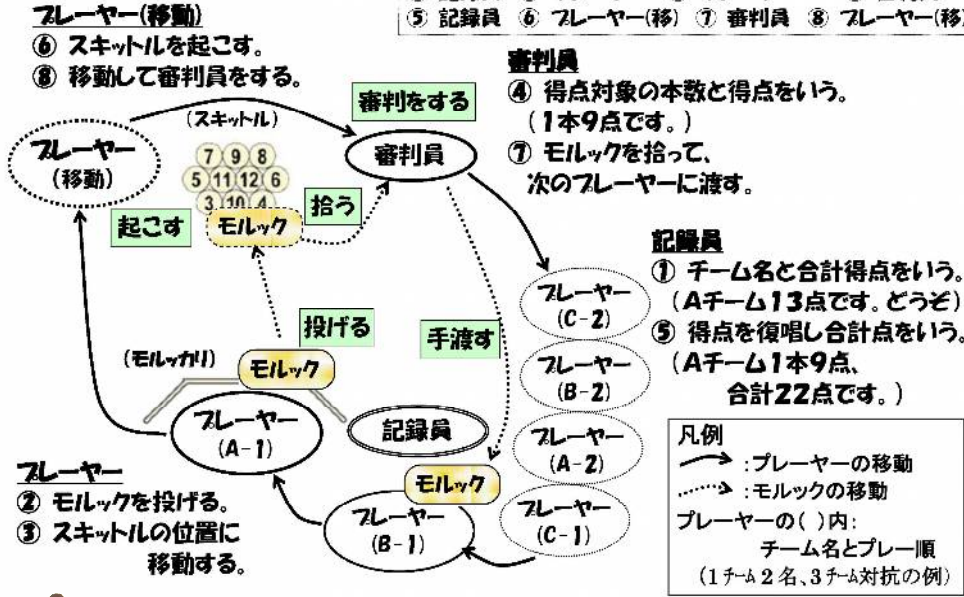


参考資料

➤ 円滑にゲームが進められるように、下記の内容もご覧下さい。

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)



得点集計表の記入方法

モルック 得点集計表 **モルック体験教室** 2014年10月30日

競技名	1回戦-A (2回戦)		ゲームの得点が50(40)点でゲーム終了。超えた時は25点に減点。 2ゲーム以降のプレー順は、累計得点の低いチーム(人)から始める。 プレー順を明確にする際は、先頭のプレーヤーに✓のマークを付ける。	
チーム氏名	さくら	しらゆり	しらゆり	さくら
色・人数	緑・3	黄・2	黄・2	緑・3
累計	50/50	34/34	25/59	50/100
順位	得点 合計 9+3=12		合計を再記入	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	5 / 34	9 / 46	3 / 47
10.	6 / 50		5 / 25	3 / 50

和賀西中学校

第2学年親子レクレーション 開催要項

『親子で一緒に交流し、親睦を深めよう!』

1. 主催 北上市立 和賀西中学校 第2学年PTA
2. 場所 和賀西中学校 体育館
3. 開催期日 令和 元年8月24日(土)

◆ 開会式: 午前9時00分

- ・開会
- ・あいさつ
- ・体操
- ・競技の説明

◆ 競技: 午前9時30分

～午前10時40分

◆ 閉会式: 午前10時50分

- ・成績発表

4. 競技要領 (裏面参照)

5. その他

- ・こまめに水分補給をし、熱中症の予防に努めましょう。



和賀西中学校 親子レクレーション 競技要領

1. 競技方法

- (1) 競技は1コート4チームの対戦を標準とするが、チーム総数に合わせ調整が必要な場合は、一部を1コート3チームの対戦にする。
- (2) チームの構成は、生徒と保護者(家族)の2名を標準とするが、両親や祖父母が参加の場合は1チーム3名までとする。なお、保護者の参加が無い生徒は、他のチームや教員とでチームを構成する。
- (3) ゲーム途中での選手の交代は、対戦チームからの承諾を得てできるが、ゲーム途中での選手の人数変更はできない。
- (4) ゲームは、第1戦、第2戦を行い、それぞれ2ゲームを行う。
- (5) 対戦チーム(コート)は、1戦目は受付順に、2戦目は抽選で決める。
- (6) ゲームの終了は、得点が40点に達した時を基本とし、他に各コートの全チームが15投を終えた時とゲームの進捗状況の判断によりゲームの終了時刻を指示された時とする。
- (7) 競技の順位は、第1戦と2戦の累計得点の高い順とする。

2. ルール

- (1) コートは横幅約3.0m、奥行き約8.0mとし、モルッカリはコート手前から約2m、スキttlはモルッカリから3mとする。
- (2) モルックは下手投げとし、倒れたスキ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、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、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ttlの位置に移動して審判をする。
- (3) 最初の対戦のプレー順は、各チームの代表の「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) 全プレーヤーは、「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」(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」の順で、それぞれの場所に移動しゲームを分担し担当する。(参考資料を参照)
- (5) 倒れたスキttl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ttl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、本数と得点(5本5点、1本10点など)を記録員に伝える。この数える時に、倒れたスキttl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。(参考資料を参照)
- (8) 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、スキttlの長さ分だけコートの内側の位置に移動する。

4. その他

- (1) モルックは下手投げを守り、投げたモルックでのけがや壁の破損、スキttlに乗っての転倒などに注意し事故防止に努める。
- (2) 熱中症などの脱水予防のために、水分補給に心がける。
- (3) 今回の行事の進行や得点集計の他に、ゲームの補助などを行う司会進行の担当はPTA役員が行う。