

重要

今大会においては、決勝以外は、セルフジャッジ制とします。
みなさまのご協力をよろしくお願いいたします。

今大会の試合形式は、決勝以外は2ゲームの合計得点、決勝は3ゲームの合計得点で争います。

【1】試合開始5分前にキャプテンは本部に集合し、得点表に投擲順(チームオーダー)を記入してください。

【2】投擲順は対戦表記載の順序となります。

投げるチーム自身でスコア記録をし、その他チームでスキットルを起こします。

スコア記録後は、次に投擲するチームにすみやかにスコアを渡してください。

【3】投擲するチームは、モルッカーリより後方にいてください。

【4】他のチームは、正しく投げたか(モルッカーリに触れたり、踏み越えたりしていないか)チェック。

1回戦の1ゲーム目は口頭注意のみ、1回戦の2ゲーム目以降はファウル=ゼロ点とします。

【5】試合終了後、各チームのキャプテンは得点表にサインをし、本部に得点表を持ってきてください。

試合ルール・レギュレーション

1. ルールはモルック®に添付されているものやFIMA(フィンランドモルック協会)のものに準拠します。
(日本モルック協会HP参照)<http://molcky.jp/molcky/>
2. モルック(投げる棒)を投げる際、モルッカーリ(投げる場所にある木のワク)に触れたり、越えたりした場合、本来その得点はゼロになります。
3. しかし**今大会1回戦の1ゲーム目では大幅な踏み越えや悪質な接触がない限りは口頭注意にとどめます**1回戦の2ゲーム目以降は失投としてゼロ点とします。
4. これらの判断は各自審判に委ねられています。モルッカーリに触れないのはエチケットです、できるだけ触れないように(投げた後、1歩以上後ろへ下がるよう)気をつけてください。
5. [室内特別ルール]投げたモルック(投げる棒)が壁やネットに当たってからスキttlが倒れた場合ははずれと同様の扱いになります。倒れたスキttlは元の位置に戻されます。
6. [室内特別ルール]モルックが当たってスキttlがコートから出た、または壁やネットに当たった(壁やネットに寄りかかっている)場合は、得点とみなし、コートから出た、または壁やネットに当たった位置でモルック本分コートの内側に立てます。
<例1>モルックが直接当たった5番スキttlが壁に当たり倒れた。(5点)
<例2>モルックが当たった12番スキttlが飛んだ結果壁に寄りかかった。(12点)
<例3>モルックが壁に跳ね返り3番に当たって3番が倒れた。(0点/3番は元の位置に戻す)
<例4>10番スキttlが壁に当たり跳ね返り5番に当たり、どちらも倒れた。(10点/5番は元の位置に戻す)
7. 万が一、1チーム以外のすべてのチームが8連続はずして失格(ゼロ点)になった(1チームだけ残った)とき、残った1チームの得点は自動的に50点とします。
8. チーム内で投げる順番を間違えてしまった場合は、次回から注意してください。特にペナルティはありませんが、悪質と審判が判断したときは失投としてゼロ点とします。スキttlは元に戻さずに続行します。故意に行なった場合8点以上であれば、25点に戻します。
9. **キャプテンはゲーム開始5分前に本部に集合してください。**得点表を受け取り、投擲順を記入してください。
10. 試合はラウンド(1回戦、2回戦など)毎に時間制を採用します。試合終了**5分前に本部で電子ホイッスル**を鳴らします。**電子ホイッスルが鳴ったら、そのターンで終了**です。
11. 例えば、Aチームが10ターン目を投擲、ここでホイッスルが鳴った場合Bチーム、Cチームも10ターン目を投擲し終えた時点でゲームセットとし、その時点での総合得点で、そのコート内の順位を決めます。
12. 一投ごとの制限時間は40秒とします。投擲者が長考している場合は30秒を目安に、「時間です。投げてください。」と促してください。故意に長いときはミスショット扱いとします。

試合ルール・レギュレーション

13. 同点の場合、①上がりがあるチームが上位、②時間内であればモルックアウトで得点の高いチームが上位、③時間切れの場合はキャプテンがサイコロを振って目数の高い方が上位とします。
14. モルックアウトは、手前から6、4、12、10、8の順にモルック棒1本分の間隔を空けて縦列に並べ、
 - ・3人チーム同士の場合..一人一投3人の合計点
 - ・2人チーム同士の場合..一人一投2人の合計点
 - ・3人チーム対2人チームの場合..3人チームは一人一投、2人チームは一人が一投もう一人が二投した合計点の高い方が上位とします。更に同点の場合は、点数に差がつくまで継続し、時間切れの場合は、サイコロで目数の多い方が上位とします。
15. 1チームは2~3人。1チーム3人参加では、2人を選手で出場+1人を補助選手として待機してもよいです。3人とも選手で出場しても構いません。1チーム1人の参加は認められず失格となります。
16. チーム内の出場選手は、1ゲーム内での交代は不可、ゲーム毎の変更は可能です。
<例>1ゲーム目Aさん+Bさん、2ゲーム目Bさん+Cさん、3ゲーム目Aさん+Bさん+Cさん
17. チーム内の投げる順番は、同じゲーム内は固定で変更できません。
18. <例>1ゲーム目、aさん、bさん、cさんの3人がこの順番で投げる。
19. 2ゲーム目をb、c、aなど投げる順番は変更可能。
20. 試合中、得点、ファウルなど疑義がある場合は、チーム間で話し合ってください。
それでも解決できない場合は、スタッフにお尋ねください。
なお、次の投擲者の投擲後の疑義の申し出は無効となります。
21. 得点表と筆記用具はコートごとにしか用意しません。チームとして必要な場合は各自持参ください。
22. 1回戦の組み合わせについては、事前に責任抽選を行いません。

会場内・試合進行上の注意事項

1. 人工芝コート内は飲食禁止です。飲食する場合は、人工芝コート両横の休憩スペースや屋外でお願い致します。水分補給もコート内は禁止となっております。
2. 人工芝コート内では、コートを傷つけるスパイク・ヒール等は厳禁です。スニーカー、運動靴等を履いてください。
3. 大会中、アルコール(ノンアルコールビール・チューハイ含む)はコート内外、いかなるときも禁止です。アルコール(ノンアルコールビール・チューハイ含む)を飲んで、または持ち込んで施設内に入ることはできません。大会後の懇親会まで我慢してください。
4. 休憩スペースは限られております。またベンチなども人数分ありませんので、各自で敷物を持ってくる等、工夫をお願いします。また参加人数も多くスペースが十分でないことが予想されます。皆さんで仲良く共有して頂くよう、ご協力お願い致します。
5. 残念ながら敗戦して大会途中で試合が終わってしまった場合、そのまま見学するのも帰宅するのも自由ですが、準決勝、決勝の緊迫した雰囲気も是非ご堪能ください。
6. コートは4コートを使用、1コート2~4チームで試合を行う予定です。開会式までの時間及び試合が終わった(行っていない)コートでは、**設営及び他のゲーム邪魔にならない範囲で持参したモルックで練習をしていただいて結構です。(試合用のモルックセットは使用しないでください。)**
7. 試合中、他の試合を見学していただいても結構ですが、コートの中に入るなど、プレーヤーの邪魔にならないようにしてください。
8. スタッフが記録用に写真・動画を撮影します。撮影された写真・動画は協会HPやFBなどで公開されることをご承知おきください。