

目 次

1. 解釈と範囲	2
2. 基本規則	2
3. 試合コート	6
4. プレイヤーの人数	8
5. 違反（フォルト）	8
6. ファウル.....	11
7. 審判.....	12
8. 屋内大会.....	13
9. その他.....	14
10. 改訂リスト	16

1. 解釈と範囲

この公式ルールガイドブック（『規則』）は日本モルック協会（JMA）に認可されたものであり、JMAにより適宜修正・訂正されるものである。規則はJMAにより認可または支援されている日本国内すべての大会に適用されるものである。

この規則は、大会に参加する全ての者がモルックを楽しむために、過去の実績に基づいて一般的に受け入れられた原則を陳述したものである。試合で起こりうる全ての状況に対応するものではなく、特異な状況において、最も適切な解決策を決定するのは主審の決断であることを前提とする。規則において、「プレイヤー」「対戦相手」の用語の使用は、チームの場合にも適用される。

2. 基本規則

大会では「TACTIC GAMES OY」が製作した公式のモルックセットを使用しなければならない。

大会において、チーム間で意見の不一致が起きた際は7章「審判」を参照のこと。

2.1. 道具の配置

概 略

大会で使用するモルックセットを大会責任者が提供するか、私物の持ち寄りで行うかは、大会責任者が決める。

試合は以下の構成でなされる。

- ・モルック棒（『モルック』）

投擲用の棒。モルックと呼び、長さは約22.5cm、直径は約5.9cm。大会で使用するモルックは試合コート

数に応じて準備することをJMAは推奨する。このことにより、大会の間、常に同じコートにそのモルックがあることが確実になるからである。

- ・スキットル：

1～12までの数字が記載されている12本のスキットル。高さは約15cm、直径は約5.9cmであり、45°に面取りされている。

- ・モルックフレーム（次ページ図の①を参照）：

モルッカーリと呼ばれるモルックフレーム1つ。全長は約96cmで、両脚は投擲線から45°の角度で配置される。プレイヤーが車いす（もしくは類似した装具）を装備している場合、モルッカーリは直線に配置することができる。その際、投擲範囲に入る／出る時に支援者がいてもよい。

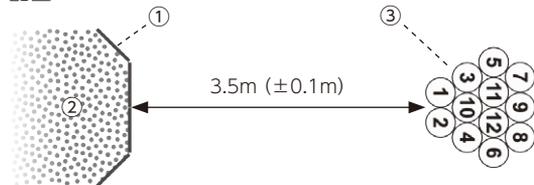
- ・配置（次ページ図の③を参照）：

スキットルはモルッカーリから3.5m（±0.1m）に配置される。最初のスキットルの配置は次ページの図の通りである。

- ・投擲エリア（次ページ図の②を参照）：

投擲は、モルッカーリが示す投擲エリア内においてのみ認められる。モルッカーリによって投擲エリアの前方、そしてサイドラインが示されており、サイドラインは地面に引かれる場合もある（3.6章「投擲エリア」を参照）。モルックを投擲した後は、後方から投擲エリアを退場しなければならない。投擲エリアに関する補足説明やルールは5.8章「モルッカーリの踏み越え」を参照のこと。

配置：



2.2. 「投擲」の定義

投擲とは、プレイヤーが投擲エリア内に立った後、モルックが手を離れ、地面に着地し止まるまでを指す。どの位置に着地しても投擲とみなす。

投擲は下手投げに限られるが、大会主催者が許可した投擲方法は可能である。

2.3. 試合の流れ

各チームは1ターンに1回の投擲チャンスがある。

この規則では、モルック（投げるスキttl）がスキttlに当たるのが直接的か間接的か（例：壁にぶつかってからスキttlに当たる）、もしくはスキttlが別のスキttlに当たるのが直接的か間接的かは問わない。

スキttlが完全に地面についてなければ、倒れたと見なされない。

- ・スキttlが1本倒れたら、スキttlに記載された数字が点数である。
- ・複数本のスキttlが倒れたら、倒れた本数が点数となる。

投擲後、倒れたスキttlは倒れた場所に立たせる。底部を地面につけ、数字の面を投擲エリア（投擲ラインと垂直になるよう）に向ける。

屋内大会においては、主催者はこの規則を制限してもよい（3.4章「屋内の試合フィールド」を参照）。

スキttlが固定された物体（例：壁など）に倒れかかっている場合、物体とスキttlの間にモルック一本分の距離をおいてスキttlを立てる。この際、スキttlは「倒れていない」と見なされる。

スキttlが、プレイヤーが投擲したモルック以外の理由で直接的または間接的に動いた場合、元の位置に戻され、「倒れていない」と見なされる。

チームが3回連続で0点になった場合、そのセットではチームの得点は0点となり、直ちに失格となる。

2.4. セットの終了

いずれかのチームが50点ちょうどに至った時点で、そのセットは終了となる。他のチームがすべて0点となった場合（例：3回連続で0点、ファウルなど）、残ったチームの得点は50点になり、セット終了となる。

2.5. 「試合」と「セット」の定義

試合は複数のセットが含まれることもある。例えば、「3セット先取」で勝敗を決める際、最低3セット、最高5セットの試合が行われる。

2.6. 競技スケジュール、勝敗決定方法、初投

競技スケジュールは大会1週間前には発表されなければならない。

発表の際、勝敗決定方法も発表されなければならない。

引き分けになるケースも検討しなければならない。

例えば（以下優先順）：

1. 勝利したセット数
2. ポイントの数
（訳注：例えば、予選リーグで1位10pt、2位8pt、3位6pt…などの獲得ポイントを設定しておく）
3. 引き分けの場合は直接対決の勝利セット数を比較
4. 引き分けの場合は直接対決のポイントの数を比較

別の例：

1. 投擲で得られた合計得点
2. 同点の場合はモルックアウト

初投の順番も大会主催者が決定しておく。

例：

- ・まずは競技スケジュール（訳注：開催者が決めた順番。例えば、最初からスコア表に記載されていたり、くじ引きで決められていたり）に沿って行い、その後は逆順。
- ・コインを投げて決め、その後は逆順。5セット目の順番はモルックアウトで決める。

3. 試合コート

3.1. 試合コートの整備

試合コートには番号を振り、コートの枠はマーク付けされなければならない。屋外コートは最小幅4m×長さ10m（投擲ラインから）である。コートの地面はフットボール場のような砂・砂利もしくはクレイコート（砕いた頁岩、石、レンガ、またはそれ以外の未結合の鉱物骨材）が推奨される。芝・人工芝であっても良い。屋内コートのサイズはこれより小さくてもよく、地面も異なってよい。

3.2. 練習用の試合コート

大会主催者は、プレイヤーの練習用のエリアを作ってもよい。練習をしたいプレイヤーは、大会運営を妨げないよう注意をする必要がある。

3.3. 境界線のある試合フィールドの場合

- ・試合フィールドは線の枠内に限定される。倒れたスキットルは（現存している位置から境界線に対して垂直にコート内に戻し）、境界線からモルック一本分の位置に立たせる。

3.4. 屋内の試合フィールド

大会主催者は、以下に関してルールを制限することができる。

- ・スキットルは最初の配置ラインに置かれる（投擲位置から3.5m以下）。スキットルが最初の配置ラインより手前に転がった場合、配置ラインに対して垂直に戻し、ライン上に置かれる。
- ・試合フィールドが線の枠内に限定されている場合：試合は線の枠内に限定される。この場合、倒れたスキットルは（現存している位置から境界線に対して垂直にコート内に戻し）、境界線からモルック一本分の位置に立たせる。

3.5. 試合フィールドに入ること

試合フィールド内に入るには、審判の許可が必要である。審判がいない場合、事前に対戦相手の許可が必要である。

3.6. 投擲エリア

「モルッカーリの踏み越え」の正確な判断をするために、審判もしくはプレイヤーの協議の上、投擲エリアのサイドラインを引いてもよい。

4. プレイヤーの人数

4.1. 概略

登録選手人数、試合出場選手人数、控え選手人数は大会主催者により決定することとする。試合開始前に、その試合におけるプレイヤーと投擲順をチーム代表者が報告する。次のセットでは、プレイヤーや投擲順を変更することができる。セットの途中での変更は認められない（特例として、プレイヤーが負傷した場合の判断は主審判にゆだねられる）。プレイヤーが体調不良になった場合、主審判が解決策を決定する。

5. 違反（フォルト）

5.1. 概略

いかなる規則違反もすぐさま（次の投擲の前に）審判に申告されなければならない。審判がいない試合の場合は、関係のあるチームに対して申告されなければならない。次の投擲の後に主張しても無効となる。審判がいない試合において合意が得られなければ、主審判（大会主催者が指定する審判員）の一人を呼び、判断をゆだねる。

下記に記す投擲の後は、倒れたスキttlは、倒れた位置に立たせる（例外は 3.4章「屋内の試合フィールド」参照）。

5.2. オーバースコア

チームの得点が50点を超えた場合、25点に戻り、試合は継続される。

5.3. 投擲ミス

投擲ミスは、いずれのスキttlも倒さない投擲を指す。投擲ミスにより、その投擲では0点を得る。連続して3回の投擲ミスをした場合、チームの得点は0点となり、そのセットは失格となる。

5.4. モルックの落下

投擲予定のプレイヤーが投擲エリア内に立っているときにモルックを落とした場合、「投擲ミス」と判断される。但し、以下の例外を認める。

例外：

- ・地面からモルックを拾い上げるときに落としてしまった場合。
- ・プレイヤー同士もしくは審判からプレイヤーにモルックを手渡ししようとして落としてしまった場合。
- ・モルックが一時的に（プレイヤー同士もしくは審判からプレイヤーに渡すために）地面に置かれた場合。

5.5. 時間超過

大会主催者から別途定義されない場合、以下のルールが適用される。

同試合内で同チーム内の投擲時間が2回超過した場合、投擲は失効となる可能性がある（投擲ミス＝0点）（9.2章「投擲時間」を参照）。

5.6. プレイヤーの不在

試合中、プレイヤーが何らかの理由で欠席もしくは投擲できない場合、その投擲は投擲ミスとみなされる（0点）。

5.7. 37点ルール

チームの得点が37点以上あるときに、以下の違反（5.8～5.10章）を起こした場合、点数は25点に戻される。つまりこの場合、投擲ミスなおかつ50点オーバーとみなされるということである。

5.8. モルッカーリの踏み越え

投擲するプレイヤーが投擲エリアに入場してから退場するまでの間に起こる以下の事例は、「モルッカーリの踏み越え」と判断される。

- ・モルッカーリを動かすもしくは触る（例外：角度の修正
※訳注：車椅子等に乗ったプレイヤーがモルッカーリを直線にして投擲した後に角度を戻す場合など、特別な場合を指す）。審判がいない場合、角度の修正は事前に告知しなければならない。審判がいる場合、モルッカーリの角度修正は審判のみが可能である。
- ・モルッカーリの先の地面もしくはサイドラインを、体のいずれかの部分もしくは靴で触る。

このルール違反を免れるために、投擲するプレイヤーには投擲後にそのまま一歩後ろに下がることが推奨される。プレイヤーは後ろを向いて投擲エリアを退場してもよい。

モルッカーリの踏み越えは投擲ミスと判断される（0点）。

5.9. チーム内での投擲順の誤り

プレイヤーが自らの順番ではないときに投げてしまった場

合、投擲ミス（0点）と見なされる。その後の投擲順は、正しいプレイヤーが投擲したかのように継続される（ゆえに同じプレイヤーが2回続けて投げることもある）。

5.10. チームによる投擲順の誤り

チームが自分たちの順番ではないときに投げてしまった場合、得られた点数は無効とされ、ペナルティとして、そのチームの次の投擲は見送られ、投擲ミス（0点）と見なされる。投擲順は、誰も投げなかったものとして再開される（本来投げるべきだったチームから再開）。

6. ファウル

6.1. 概略

ファウルは以下のものである。

- ・あらかじめ結果が定義されていないルールに違反する行為
- ・フェアプレー精神に反する行為
- ・審判の指示の無視
- ・審判もしくはプレイヤーへの攻撃

ファウルが行われた場合、審判がファウルをコールし、その理由と警告もしくはペナルティ、そしてファウルが続いた場合に最小限どんな結果になるかを述べる。

ファウルの重度によりペナルティが与えられる。明確な違反だけでなく、事前の警告やファウルが連続したことに対してもペナルティが与えられることがある。

激しい侮辱・試合操作・激しい攻撃のようなひどい不品行は、事前の警告なくその試合の敗退につながる場合もある。さらなる調査及び大会除名のようなペナルティが課される可能性もあるため、大会主催者に報告される。

6.2. 警告

次のファウルはペナルティになる、という予告である。チームそれぞれ、1ゲームにおいて1回のみである（試合外でもあり得る）。

6.3. ペナルティ

ファウルにより起こりうる不利益は、以下のいずれかのペナルティである。

投擲資格の喪失

- ・プレーヤーが投擲中もしくはモルッカリー内にいる間にファウルがあった場合、そのチームはそのとき得た点数を失う。
- ・それ以外の場合、チームは次の投擲資格を失う。
- ・上記いずれの場合も投擲ミスとみなされ、投擲ミスのルールに則る（5.3章「投擲ミス」を参照）。

セット参加資格喪失

- ・チームはそのセットを失う。（0：50点になる）

試合参加資格の喪失

- ・チームはその試合を失う。（0点。ゲームに勝つための最小数のセットはいずれも0：50点とされる）

出場資格喪失

- ・チームは大会から完全に退場となる。

7. 審判

7.1. 概略

大会には、最低一人の主審判が必要であり、主審判の決定は確定事項である。必要であれば、複数の審判がいてもよい。大会の開始前に、主審判(ら)はプレイヤーに知らされなければ

ならない。

「審判が必ず正しい」という原則が適用される。

7.2. 審判不在の試合

試合は審判なしで行われることもある。それぞれのチームは、ルール履行の責任を負わなければならない。それぞれのチームは、試合がどのように審判されるかを試合開始前に同意していなければならない。

同意が得られない場合、主審判が呼ばれる。

8. 屋内大会

この章は、屋内大会に関する規定の要約である。

8.1. 投擲方法

2.2章「『投擲』の定義」を参照。

投擲は下手投げに限られるが、大会主催者が許可した投擲方法は可能である。

8.2. 試合コートの大きさ

3.1章「試合コートの整備」を参照。

屋内コートサイズは、屋外コートの規定より小さくてもよく、地面も異なってよい。

8.3. 屋内の試合コートに関する補足規則

3.4章「屋内の試合フィールド」を参照。

大会主催者は、屋内の試合コートに関してルールを制限することができる。

9. その他

9.1. モルックアウト

モルックアウトは、大会の予選や決勝トーナメントなどで勝敗を必ず決めなければならない場合に於いて、成績が同じチームの勝敗を決める際に、大会で使うことができる試合の一種である。セットの一部ではないため、プレイヤーの投擲順は異なってもよい。スキットル6, 4, 12, 10, 8が縦一列に、それぞれモルック一本分ずつの距離を開けて置かれる。投擲エリアからは（一番手前の6のスキットルが）通常の距離に置かれる（約3.5m）。

- ・モルックアウト開始前に、プレイヤーの投擲順を審判に知らせる。
- ・どのチームが最初に投げるかをコインスで決めてもよい。
- ・3～4人制の試合では、それぞれのプレイヤーが1回ずつ投げることができる。
- ・1～2人制の試合では、それぞれのプレイヤーが2回ずつ投げることができる。
- ・チームの投擲順は以下のようになる。

4人制：A BB AA BB A

3人制：A BB AA B

2人制：A BB AA BB A

1人制：A BB A

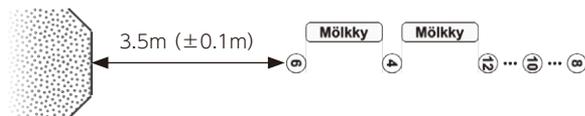
（例：4人制の場合

①Aチームa選手、②Bチームe選手、③Bチームf選手、④Aチームb選手、⑤Aチームc選手、⑥Bチームg選手、⑦Bチームh選手、⑧Aチームd選手）

- ・倒れたスキットルは元の位置に戻される。
- ・得点は通常通り合算される。

より高い点数のチームが勝者となる。引き分けの場合、いずれかのチームがより高い点数を得るまで、それぞれのプレイヤーは投擲し続ける。

モルックアウトの配置：



9.2. 投擲時間

大会主催者から別途定義されない場合、以下のルールが適用される。

プレイヤーは投擲を60秒以内に完了しなければならない。プレイヤーらは自ら対戦相手の投擲時間を測っても構わない。可能であれば、主審判や大会運営者の援助を借りてもよい。

プレイヤーが投擲時間を越えた場合、時間の警告が行われる。そのプレイヤーが、同じ試合内で再度投擲時間を越えた場合、投擲資格は失効となる。つまり、そのプレイヤーはそのターンの投擲はできなくなり、投擲ミス（0点）と記録される。

9.3. タイムアウト

それぞれのチームは戦術の話し合いなどのために、チーム代表者の要求により、各セット1回ずつ、タイムアウトを取ることができる。タイムアウトは、最長投擲時間の倍の時間である。

9.4. 道具の交換（例：モルック）

主審判は、いつでも使用している道具を交換することができる。プレイヤーが試合中に道具を交換してよいのは、道具が壊れた場合のみであり、試合に参加している全チームが合意することが条件である。これに違反した場合、ゲーム失格になりうる（決断は主審判が担う）。

9.5. フェアプレー

フェアプレーの精神は試合に必須である。大会では良い雰囲気づくりとフェアプレーが求められる。プレイヤー同士、お互いを尊重し、アルコール飲料は原則禁止とするが大会主催者が認めた場合は可能とする。プレー態度、言葉遣い等によっては、主審判によって警告を受け、結果として退場させられることもある。投擲中はそれぞれのチームが試合に集中できるよう、静かに観覧すること。

9.6. 備考

この文書に未記載の内容は、大会主催者の裁量にゆだねられる。

10. 改訂リスト

日付

2022年5月29日

概要

初版 日本モルック協会公認ルールブックを策定

発行日：2022年6月17日
著者名：一般社団法人 日本モルック協会
発行者：ハツ賀 秀一
発行所：一般社団法人 日本モルック協会
制作：V-FORCE 財部 賢一
印刷：株式会社 日光印刷出版社
価格：非売品