

【基本ルール】

※ルールはモルック®に添付されているものや IMO (国際モルック協会) のものに準拠します(日本モルック協会 HP 参照) <http://molkky.jp/molkky/>

1. モルッカーリ(仕切り)の両端を45°の角度に手前側へ曲げて地面に設置します。
2. モルッカーリから3~4m(通常は3.5m)離れたところにスキttl(的)を次の順番に立てます。
4列目左から⑦⑨⑧
3列目左から⑤⑪⑫⑥
2列目左から③⑩④
1列目左から①②
3. モルッカーリの内側からモルック(棒)を下手投げでスキttlに向けて投げます。
その際、モルッカーリに触れたり、踏み越えたり、両端からはみだした場合はファールとなり、その投擲は0点になります。
 - ・スキttlが1本だけ倒れた場合→スキttlに書かれた数字が点数になります。
 - ・スキttlが複数倒れた場合→倒れた本数が得点になります。
 - ・スキttlが倒れなかった場合→ミスショットで得点は0点になります。※スキttl同士が重なったり、モルックに乗っていたりなど、スキttlの側面が地面に完全に触れていないスキttlは倒れたとはみなさず、数えません。
※1チームが3回連続でミスショットおよびファールをすると失格となり、そのゲームの得点は0点になります。そのゲームは投げることはできません。
4. 点数を確認後、倒れたスキttlは、倒れているその場で(スキttlが接地している根元を中心に)起こし、数字の面がモルッカーリに正対するように回します。
モルッカーリに触れるなどのファールをした際に倒れたスキttlは、元の位置には戻しません。
倒れている場で起こします。
5. スキttlをすべて起こしたら、次の投擲者が投げます。
6. モルックを投げる順番は、
〈例1〉aさん,bさん,cさん3人による個人戦の場合
a→b→c→a→b→c...
〈例2〉Aチーム,Bチーム,Cチーム3チームによるチーム戦の場合
Aチーム①②(2人) / Bチーム①②③(3人) / Cチーム①②(2人)
A①→B①→C①→A②→B②→C②→A①→B③→C①→
→A②→B①→C②→A①...
7. 投擲を重ね、合計得点がぴったり50点になった選手(チーム)が勝ち(その場でゲーム終了)です。
残りの選手(チーム)はその時点での得点がゲーム終了時の得点となります。
※ゲームの途中で50点を超えてしまうと、そこまで獲得した得点は25点に戻ります。
(例えば、48点の時に3本倒してしまった場合など)

【日本モルック協会主催大会ルール・レギュレーション】

■試合終了の合図

- ✓ 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。
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。
Cチームが10ターン目を終えた時点でホイッスルが鳴った場合は、各チームとも11ターン目を1投ずつ投擲してゲームセットとします。

■チーム編成

- ✓ 1チームは2~3人で構成します。
- ✓ 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し、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。

■選手交代

- ✓ チーム内の出場選手や投げる順番はゲーム毎に変更できます。
【例】1ゲーム目 aさん→bさん、2ゲーム目 bさん→aさん、3ゲーム目 aさん→cさん→bさんでゲームを行う。
- ✓ 同じゲームの間はチーム内の投げる順番を変更することはできません。
【NG例】1ゲーム目の最初は、aさん→bさん→cさんがこの順番で投げ、3人が1投ずつ投げた後 c→b→aに変更する。

■一投ごとの制限時間

- ✓ 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。
- ✓ 長考を指摘された後10秒以内に投擲モーションに入らなかった場合およびそのモーションを外して再度検討を始めた場合はファールとします。

■モルッカーリにまつわる違反

- ✓ 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、本来はファールとなり、その得点は0点になります。

- ✓ 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ゲーム目以降はファウルとして0点とします。
- ✓ 37点以上のチームがファウルを犯した場合、25点に戻ります。(ただし、このファウルが1チームで連続した3回目のミスショットまたはファウルだった場合は0点となり、失格となります。)

これらの判断は各審判に委ねられていますが、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。

■1チーム以外が失格した場合

- ✓ 1チーム以外のすべてのチームが3回連続でミスショットおよびファウルとなり失格(0点)した(1チームだけ残った)場合、残った1チームの得点は自動的に50点となります。

■投擲順を間違えた場合

- ✓ チーム内で投げる順番を間違えてしまった場合、特にペナルティはありませんが次回から注意してください。
aさん→bさん→cさんの順で投げている時、aさんの順番で間違えてbさんが投げってしまった場合、そのままaさんが投げたものと仮定してゲームを継続します。つまり、間違えたチームはcさん→bさん(本来aさん)→bさん→cさんと進めます。
なお、チーム内での順番間違えについて審判が悪質と判断したときはファウルとしてゼロ点とします。
- ✓ チーム間での投擲順を間違えた場合はその得点は得られずファウルとして扱い、次に飛ばされた順序のチームが投げ、正規の順で投げ続けます。
例)A→B→Cの順で、Bの順番の時にCが投げってしまった場合、Cはファウルとして扱い、次にBが投げ、またA→B→Cの順で投げ続けます。
- ✓ スキットルが倒れた場合、スキットルは元に戻さずにその場で立ててゲームを続行します。
- ✓ 故意に投擲順を間違えた場合、そのチームが37点以上であれば25点に戻します。

■同点の場合

- ✓ 今大会では予選・準決勝・決勝で同点の場合の順位判定方法が異なります。
詳細は対戦表をご確認ください。

■モルックアウトとは

- ✓ 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…1人1投で3人の合計点
 - ・2人チーム同士の場合…1人2投で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1人1投、2人チームは1人が1投もう1人が2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。
- ✓ じゃんけんで勝ったチームが先攻です。
- ✓ モルックアウトの投擲順は「ABBA方式」で行います。
先攻をAとすると、
 - ・3人チーム同士の場合
A①→B①→B②→A②→A③→B③
 - ・2人チーム同士の場合
A①→B①→B②→A②→A①→B①→B②→A②
 - ・3人チーム対2人チームの場合
A①→B①→B②→A②→A③→B①か② (Aが3人の場合)
A①→B①→B②→A②→A①か②→B③ (Bが3人の場合)

■得点、ファウルなど疑義がある場合

- ✓ 必ず試合中に、キャプテンから主審に申し立てを行なってください。
- ✓ セルフジャッジ中、主審が判断しかねる場合は、キャプテン間の話し合いを行い、それでも解決できない場合は協会スタッフにお尋ねください。
- ✓ 得点・投擲・試合のマナーなど、大会運営上での問題が発生した場合は、その時点で解決するようにしてください。発生した問題を時間が経ってから再提起しないようにしてください。

【大会運営について】

■キャプテンの方へ

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。

■得点表と筆記用具

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。

■1回戦の組み合わせについて

事前に協会にて責任抽選を行ないます。

■当日の流れ

- 1) 9:20~9:40. 会場にチームメンバー全員が揃ったら本部にチェックインしてください。
資料と参加賞および名札を受け取り、名札は目立つところに着けてください。その後、チーム写真を撮ります。
- 2) 9:40~開会式
- 3) 9:55 予選1 試合目キャプテン集合

4) 10:00~予選1 試合目開始

5) 試合は可能な限り前倒しで進行してまいります。対戦表に記載されている各ラウンドの試合開始時間はあくまでも目安として考えてください。

■セルフジャッジについて

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。

1. 投擲順は対戦表記載の順序となります。投げるチームが記録をします。それ以外のチームがモルック棒拾いおよびスキットル起こしを行います。

(投擲順が、A→B→C→D 場合)

- 1 A チームが投擲…A チームが記録/その他のチームでモルック拾いおよびスキットル起こし
- 2 B チームが投擲…B チームが記録/その他のチームでモルック拾いおよびスキットル起こし
- 3 C チームが投擲…C チームが記録/その他のチームでモルック拾いおよびスキットル起こし
- 4 D チームが投擲…D チームが記録/その他のチームでモルック拾いおよびスキットル起こし

2. 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。

3. 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(37 点以上の場合は25 点に戻る)とします。

4. 得点・投擲順・ファウルなどの疑義がキャプテンから申し出された場合は、キャプテン間の話し合いで、それでも解決できない場合は、協会スタッフにお尋ねください。

5. 試合開始5分前にキャプテンは本部に集合し、チーム同士の投擲順を決め(1 回戦以外はじゃんけん)、得点表にチームおよびチーム内の投擲順(チームオーダー)を記入してください。

6. 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。

【その他】

■駐車場について

会場に駐車場はありません。お車でお越しの方は、近隣のコインパーキングをご利用ください。

■飲食物の持ち込み

コート内は飲食禁止です。飲食をする場合は、休憩スペースでお願いいたします。なお、会場内へのアルコール類(ノンアルコールビール・チューハイを含む)の持ち込みは禁止いたします。アルコールは大会終了後の懇親会まで我慢してください。

■喫煙について

会場内は喫煙禁止とします。なお、会場の地域は条例により路上での歩行喫煙は禁止されています。

■スパイク・ヒールについて

コートが傷つくため、スパイク・ヒールでのコートへの立ち入りは厳禁です。スニーカーや運動靴などをご使用ください。

■休憩スペースについて

休憩スペースは限られており、混みあうことが予想されます。各自で敷物を持って来る等、工夫をお願いします。皆様で共有してスペースを使えるよう、ご配慮をお願いいたします。

■試合前のモルック練習

設営および他の試合の邪魔にならない範囲であれば、ご自身で持参したモルックを使用して試合が行われていないコートで練習を行っていただいて構いません。試合用のモルックは使用しないでください。

■試合の見学

他のチームの試合を見学していただいて構いませんが、プレイヤーの邪魔にならないようにしてください。

また、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に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。

■撮影について

スタッフが記録用に写真・動画を撮影します。撮影された写真や動画は、協会 HP や FB で公開されることをご承知おきください。

また、各種メディアの取材があった場合はそのメディアの媒体で素材が使用されることをご承知おきください。

なお、写真や取材 NG の方は協会スタッフにお申し出ください。

※その他何か気になることがございましたら、HP や大会事務局へ問い合わせ、また当日スタッフへお尋ねください。