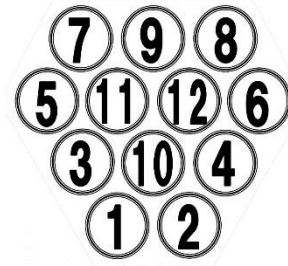


ゆりほんモルック大会

「由利本荘市統一ルール」

配置方法、コートについて

- (1) モルックカーリから 3.5m (±0.1m)
離れたところにスキttlを右図のよう
に並べる。(小学生3年生以下は、スキッ
トルから 2.5m離れたところから^{とうてき}投擲。)
- (2) コートは主催者側で定め、コートを出
たスキttlは審判員がコートの端から
モルック一個分離したところに立てる。



競技方法

- (1) 1 チーム 4～5 人で構成し、1 試合で^{とうてき}投擲できるのは 4 人 (試合ごと
に交代は可能)、2～3 チームの対戦形式で試合を行う。
- (2) 審判の合図のあとに^{とうてき}投擲を行う。
- (3) スキttlが 1 本倒れた場合は、書かれた数字が点数。2 本以上倒れ
た場合は、倒れた本数が点数とする。
- (4) 完全にスキttlが倒れないと点数はカウントされない。倒れたスキ
ttlは倒れた地点で再び立てられる。
- (5) スキttlが倒れた勢いで再びスキttlが立ってしまった場合は、
倒れたとみなされない。(立った場所でそのまま)
- (6) 1 ゲームは 50 点ぴったりになるまで^{とうてき}投擲する。50 点を超えた場合
は、25 点に戻る。(オーバースコア)
- (7) 対戦時間は最長 25 分とし、時間内に 3 ゲーム終わらない場合は、25
分終了時点での点数で勝敗を決めることとする。(投擲は同じ回数とす
る)
- (8) 勝敗は、主催者側によって、2 ゲーム先取か、3 ゲームの合計得点で
決めることとする。
- (9) 先攻後攻について、1 ゲーム目はじゃんけんで決め、2 ゲーム目は 1
ゲーム目の逆、3 ゲーム目はもう一度じゃんけんで決めることとする。

とうてき 投擲ミスについて

- (1) とうてき 投擲ミスは0点とする。とうてき 投擲ミスが連続して3回続いた場合は、そのチームは失格となり、そのゲームは終了する。
- (2) 以下の場合がとうてき 投擲ミスとする。
 - ・ とうてき 投擲後、スキットルが1本も倒れない。
 - ・ とうてき 投擲エリア内でモルックを落とした。
 - ・ プレイヤーがとうてき 投擲までに長い時間（1分程度）を使った。
 - ・ モルッカーリに触れたり、踏み越えてとうてき 投擲した。
 - ・ とうてき 投擲順番を間違ってしまった。（プレイヤーやチームのとうてき 投擲順番）
 - ・ その他、審判員がとうてき 投擲ミスと判断する場合。

同点の場合

- (1) 日本モルック協会のモルックアウトのルールを一部利用する。
- (2) スキットルを6，4，12，10，8の順に一行に並べる。それぞれモルック縦1本分の距離を開けて置かれる。
1番手前の6は、モルッカーリから3.5mの距離に置かれる。
- (3) それぞれのチームの代表3名を決め、とうてき 投擲順を決める。先攻後攻はじゃんけんで決めることとする。
- (4) 3名の合計得点で勝敗を決める。それでも決まらない場合は、その3名でサドンデスを行い、勝敗を決する。
- (5) 主催者側で上記のモルックアウトを行うか、じゃんけんを行うか決めることとする。

その他

- (1) 「審判員が必ず正しい」という精神で競技は行われる。
- (2) ゲームは、フェアプレーの精神で試合を行う。（ゲーム中に逸脱した言動や行動はしない）
- (3) とうてき 投擲中は、参加しているチームが試合に集中できるように静観しなければならない。