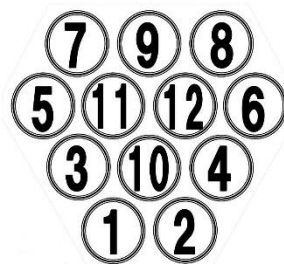


ゆりほんモルック大会

「由利本荘市統一ルール」

配置方法、コートについて

- (1) モルッカーリから 3.5m (±0.1m)
離れたところにスキットルを右図のよう
に並べる。
- (2) コートは主催者側で定め、コートを出
たスキットル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) スキットルが 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) 完全にスキットルが倒れないと点数はカウントされない。倒れたスキ
ットルは倒れた地点で再び立てられる。
- (5) スキットルが倒れた勢いで再びスキットル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。（^{とうてき}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) 投擲ミスは0点とする。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) 以下の場合が投擲ミスとする。
 - ・投擲後、スキットルが1本も倒れない。
 - ・投擲エリア内でモルックを落とした。
 - ・プレイヤーが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、踏み越えて投擲した。
 - ・投擲順番を間違ってしまった。（プレイヤーやチームの投擲順番）
 - ・その他、審判員が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の順に一列に並べる。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、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) 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。