

モルックぬまづルール

作成 沼津市スポーツ推進委員普及委員会 令和3年7月更新 第1.2版

1 規則

(ア) この試合規則は国際モルック委員会の定める規則をもとに、より試合を楽しむことを目的とし、沼津版としてアレンジを加え作成された標準規則である。☆印が該当箇所

2 基本

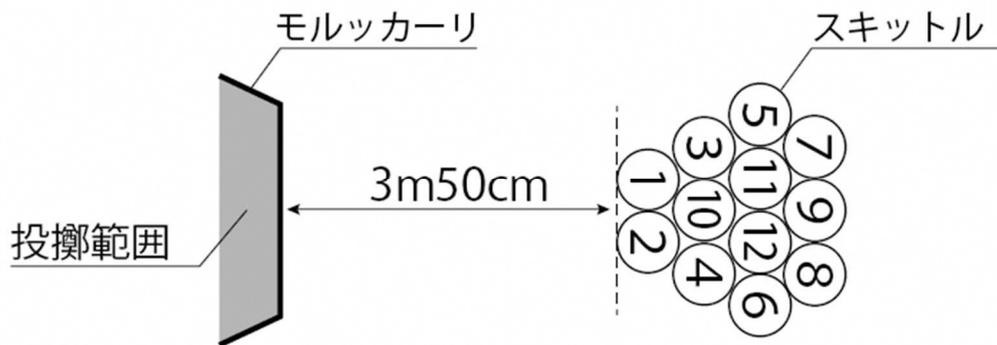
2-1 道具・設営

(ア) モルック、スキットル、モルツカーリは各コートで同じ規格のものを使用する。

(イ) モルツカーリが用意できない場合は別のものを代替として使用してもよい。☆

(ウ) スキットルはモルツカーリから3m50cm離れた場所に配置する(図1)。ただし競技者の年齢や体力レベルを考慮し、すべての競技者の合意の上これ以内に設定してもかまわない。☆

(図1)



2-2 投擲・得点

(ア) 危険防止のため投擲は下手投げとする。☆

(イ) スキットルはその側面が完全に床についていなければ倒れたとみなされない。

(ウ) スキットルが1本倒れたらスキットルに記された数字が点数となる。

(エ) 複数本のスキットルが倒れたら倒れた本数が点数となる。

(オ) 倒れたスキットルは得点の確認後、倒れた位置で数字を投擲者に向け立たせる。

(カ) モルックが当たる以外の理由でスキットルが動いた場合は、元の位置に戻され倒れていないものとみなされる。

(キ) 最初のチームが50点ちょうどの得点となった場合は、そのチームの勝ちとなる。

(ク) 他のチームがすべて0点となった場合は、残されたチームは50点を得て勝ちとなる。

(ケ) 1試合のセット数は、チーム数に関わらず最低3セットとする。☆

3 コート

(ア) 室外コートの広さは最小幅4 m、投擲位置からの長さ10 mとする。

(イ) 室内コートの広さは、それよりも小さくてよい。

(ウ) コートの外に出たスキットルは、出た位置から平行にモルック一つ分（約23 cm）内側の位置に立たせる。

(エ) スキットルが投擲位置から3 m 50 cmより手前に出た場合は、出た位置から垂直にコート内に戻す。

(オ) スキットルがコート後方より出た場合は、出た位置から垂直にモルック一つ分（約23 cm）内側の位置に立たせる。

4 チーム

(ア) 試合開始前に、キャプテンはその試合におけるメンバーを報告する。

(イ) 試合開始前に、キャプテンはそのセットにおけるメンバーと投擲順を報告する。

(ウ) セットの途中ではメンバーの変更は認められない。ただし負傷や体調不良の場合は補欠との交代が認められる。

5 違反

(ア) そのセットの得点が50点を超えた場合は、25点に戻り競技を継続する。

(イ) 投擲をミスしたときは0点を得る。

(ウ) スキットルが倒れなかった投擲はミスとなる。

(エ) 投擲の態勢時にモルックを落とした場合は、その投擲はミスとなる。

(オ) 投擲範囲内に入ってから30秒経過しても投擲しない場合はミスとなる。☆

(カ) 投擲者がモルッカーリに触れる、または踏み越えた場合はミスとなる。

※投擲後もモルッカーリの後方から退場しなければならない。

(キ) 投擲順を間違えた場合はミスとなる。

(ク) チームで連続して3回ミスをした場合は、そのセットは失格となり得点は0点となる。

(ケ) 故意にモルッカーリに触れる、または踏み越えた場合はそのセットは失格となり得点は0点となる。※フェアプレーで試合を楽しみましょう☆