

【筑紫野市モルック大会 基本ルール】

モルックの基本ルール

モルックは、フィンランド発祥の屋外ゲームで、木製の棒（モルック）を投げて木製ピン（スキットル）を倒し、ちょうど50点を目指す

用 具

モルック
（投げる木の棒）



スキットル
（1～12の数字が書かれた木製ピン）



モルッカーリ
（投てきライン）



セット方法（スキットルを決められた配置で並べる）



試合コートの大きさ

コートは4m×10mとする（各コートのコーナーにマーカーを配置する）

投てきの距離 スキットルまで3.5mとする

投てきラインとして、モルッカーリを配置する

得点のルール

(1) スキットルを1本だけ倒した場合（倒したスキットルに表示された数字が得点）

例）「8」だけ倒した → 8点 「10」だけ倒した → 10点

(2) スキットルを2本以上倒した場合（倒した本数が得点）

例）2本倒した → 2点 5本倒した → 5点

(3) スキットルの有効・無効

完全に地面に倒れたスキットルのみ有効となり、得点となる

他のスキットルに寄りかかっている場合、倒れたとはみなさない

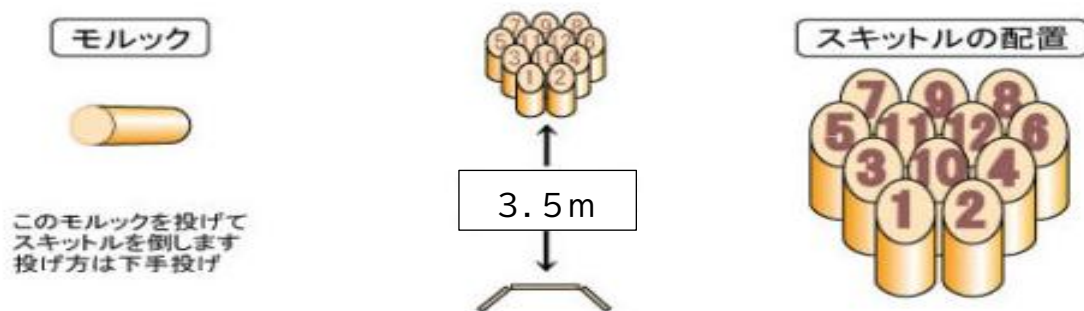
例）「8」だけ倒れて「3」が倒れてない → 8点



- (4) 50点を超えた場合、そのチームの得点は25点に戻り再戦する
- (5) 50点ぴったりになると、ボーナス点の10点を加算する
- (6) コート内のチームが、投てきミス（投てきファールも含む）をした場合は0点で、これを3回連続でミスした場合は、そのチームは失格（点数は0点）とする（この場合、残りの2チームはそのまま試合を続けるが、さらに残りのチームが同様に失格になった場合は、最後に残ったチームは50点とする）
※ただし、この場合はボーナス得点の対象にならない

スキttlの再配置

- (1) 倒れたスキttlは、その倒れた場所に立て直しする
（底部を地面につけて立て、数字の面を投てき側に向ける）
- (2) スキttlがコート（4m×10m）の外に出た場合は、止まった位置からコートラインを対称にモルック1本分を内側に戻した位置に立て直しする



進行のルール

- (1) コート内のあるチームが、50点ぴったりになった時点で試合終了とする
- (2) 決められた時間（1試合15分間）で、試合終了とする
（ただし、終了の合図後、公平にするため投てきターンの数をどのチームも同じとする）
- (3) 決められたターン（16ターン）が終わった時点で、試合終了とする
- (4) チームの投てきする順番を決めるのは、試合毎のジャンケンとする

- (5) チーム内で、メンバーの投げる順番を決める
投げる順番を間違えた場合、投てきファールで0点とする
例) A→B→Cの順で投げるときに、Bの順で間違えてCが投げてしまった
- ・ 本来Bが投げるべきところの点数は0点とする
 - ・ 誤投で倒れたスキttlは、倒れたその場所に立てる（元の場所には戻さない）
 - ・ 次は本来の順番とおりCが投げる（続けて同じ方が投げる場合もある）
- (6) モルックの投げ方は、必ず下から投げ、転がしてもよいとする
- (7) 投てき後、モルッカーリをいかなる場合でも、踏み越えてはいけない（越えた場合投てきファールで0点となり、倒れたスキttlはその場所に立て直す）
- ※注意：モルック棒を投げた後、モルック棒などを取りに行くために、モルッカーリを越える行為も反則（投てきファール）とする
- (8) 試合ごとにコートを移動する（移動するコート番号は得点表に記す）
- (9) モルックの投てき時間（1分以内）を越えても投げない場合、警告する
- (10) モルック競技に参加する者は、お互いに協力して、得点の記入、スキttl立てを分担して行い、スムーズな進行をする
- (11) 各チームに得点表（提出用）を渡すので、試合毎の得点を記入し、すべての試合が終了したら本部に提出する
- (12) 各コートのスコアシートに、何試合目、コート番号を記入し、試合終了ごとに本部まで提出する
- (13) 試合の審判は、原則、筑紫野市モルック大会基本ルールに則って、コート内の参加者同士でセルフジャッジとする
- (14) 判断が困難な場合は、大会本部の判断で解決する

作成 令和8年7月31日

筑紫野市スポーツ推進委員会