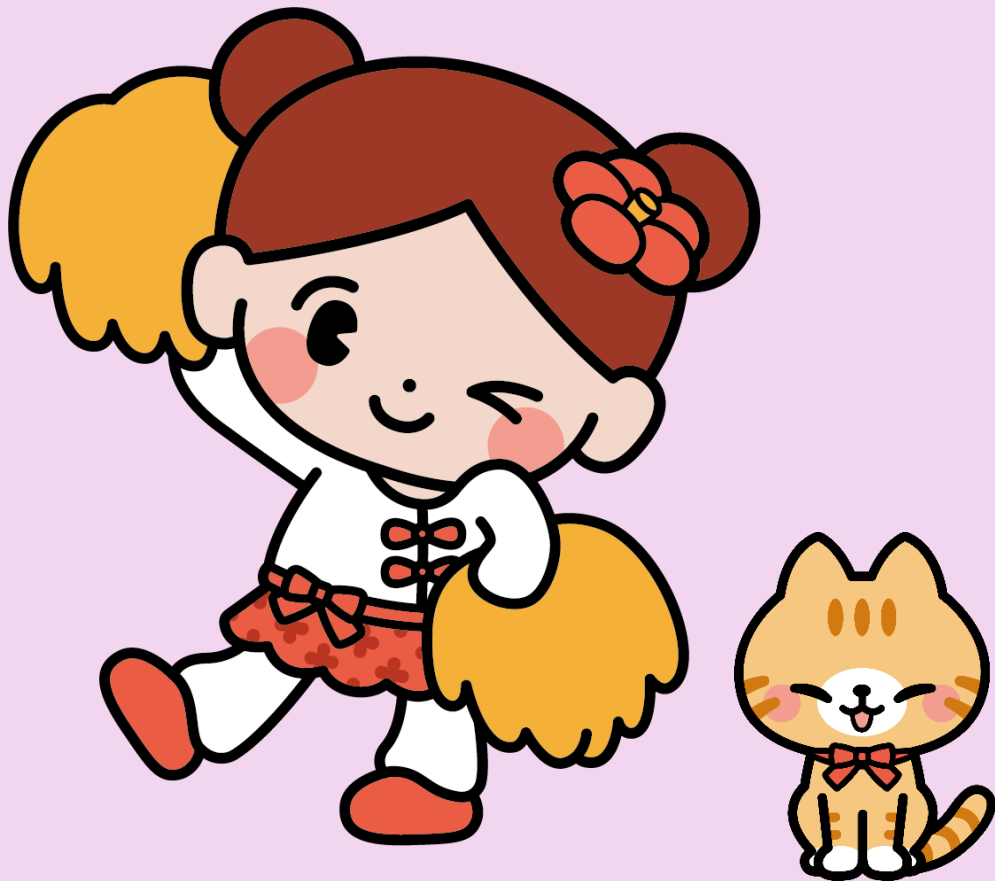


筑紫野市モルック 基本ルールブック



2026年7月

筑紫野市スポーツ推進委員会

【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

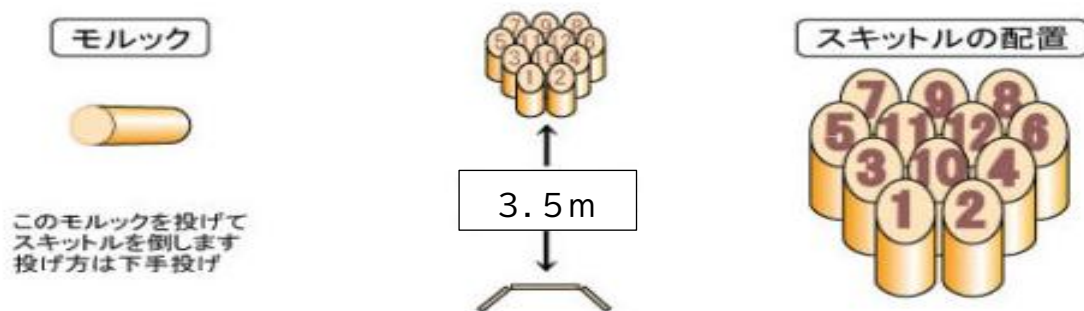
例) 「8」だけ倒れて「3」が倒れてない → 8点



- (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
〈チームの投げる順番を間違えた場合の対処法〉
例) A→B→Cの順で投げるときに、Cチームの順を間違えてAチームが投げてしまった
- ・得られた点数は無効で、ペナルティとして次の順番でAチームは投てきできない
 - ・Aチームは次の投てきを見送られ、点数を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）
 - ・本来の正しい順番とおりCチームが投げる
- (5)チーム内で、プレイヤーの投げる順番を決める
〈プレイヤーの投げる順番を間違えた場合の対処法〉
例) X→Y→Zの順で投げるときに、Yさんの順で間違えてZさんが投げてしまった
- ・本来Yさんが投げるべきところの点数を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）
 - ・次は本来の正しい順番のZさんが投げる（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、コート内のプレイヤー同士のセルフジャッジとする
- (14)プレイヤー同士の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



スコアシート



	試合目
	コート

チーム名	
チーム番号	
投げる順番	1 2 3 4

チーム名	
チーム番号	
投げる順番	1 2 3 4

チーム名	
チーム番号	
投げる順番	1 2 3 4

チーム名	チームちくしの
チーム番号	
投げる順番	1 つくしちゃん 2 つくしちゃん② 3 つくしちゃん③ 4

ターン	ターンの 得点	合計	投げた 人
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

ターン	ターンの 得点	合計	投げた 人
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

ターン	ターンの 得点	合計	投げた 人
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

ターン	ターンの 得点	合計	投げた 人
1	10	10	1
2	0 ※1	10	2
3	8	18	3
4	12	30	1
5	11	41	2
6	10	25 ※2	3
7	9	34	1
8	12	46	2
9	0	46	3
10	0 ※3	46	1
11	2	48	2
12	2 ※4	50	3
13			
14			
15			
16			

※1 ミスは0と書きましょう

※2 50点を超えると25点に戻ります

※3 3連続ミスで失格になるので注意

※4 誰かが50点取ったら終わりです

