

君津市長杯争奪 第1回君津モルック大会

ルールブック2021年版

方針

ルールはモルック®に添付されているものやIMO(国際モルック協会)のものに準拠します。
(参照:日本モルック協会HP <http://molkky.jp/molkky/>)

1.基本のルール

道具の説明



モルック

投げる棒のこと
下手投げを行うのが基本

※試合中、マイモルックの使用を禁止します



スキttlル

面に1～12までの数字が記載された
モルックの的となる木の棒



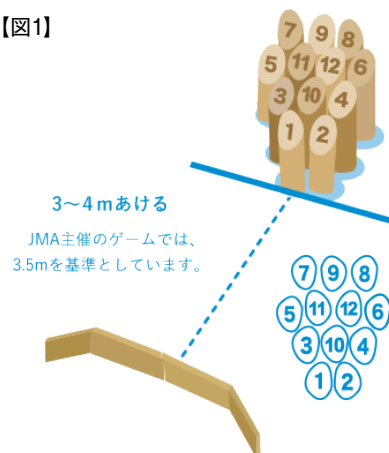
モルッカーリ

モルックを投げる位置を示す。
地面において使用。

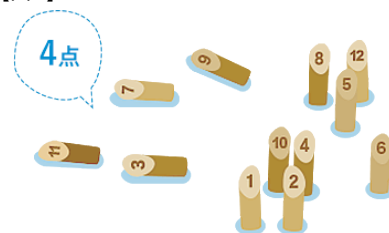
基本ルール

- ①モルッカーリ(仕切り)の両端を45°の角度に手前側へ曲げて地面に設置します。
競技者が車いす(もしくは類似した装具)の場合、モルッカーリは直線に配置することができる。
その際、投擲範囲に入る/出る時に支援者がいてもよい。
- ②モルッカーリから3～4m(今回大会は3.5m)離れたところにスキttlルを立てます。【図1】
例外的ルールとして、小学2年生以下のお子様は1.5mの場所より、投擲できることとします。
- ③モルッカーリの内側からモルックを、下手投げでスキttlルに向けて投げます。
このとき、複数本が倒れた場合は倒れた本数=得点【図2】
一本だけ倒れた場合は面の数字=得点となります。【図3】
- ④点数を確認後、倒れたスキttlルはその場で(スキttlルが接地している根元を中心に)起こし、
数字の面がモルッカーリ方向に正対するように回します。(対戦相手がスキttlルを起こします)
※モルッカーリに触れるなどのファウルをした際に倒れたスキttlルは、
元の位置には戻さず倒れている場で起こします。
- ⑤スキttlルをすべて起こしたら、次の投擲者が投げます。

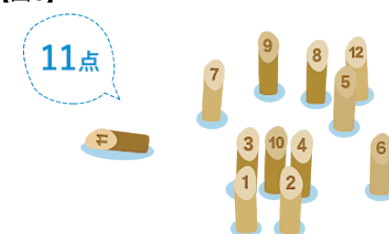
【図1】



【図2】



【図3】



違反 (フォルト)

モルツカーリの踏み越えや投擲ミスなどの規則違反。フォルトは得点の失効につながる。

【図4】

① オーバースコア

- ・ゲーム途中で<50点>を超えて得点してしまうと、得点は<25点>に戻ります。【図4】



② 投擲ミス

- ・スキットル同士が重なったり、モルツクに乗っていたり、スキットルの側面が地面に完全に地面に触れていない場合は、そのスキットルの点数はカウントしません。【図5】
- ・スキットルが1本も倒れなかった場合、その投擲はミスショット<0点>となります。
- ・連続して3回の投擲ミスをした場合、得点は0点となり、そのセットは失格となる。

【図5】



③ モルツクの落下

- ・投擲予定のプレイヤーが投擲エリア内に立っている際にモルツクを落とした場合、どのような場合においても「投擲ミス」と判断される。

例外：地面からモルツクを拾い上げるときに落としてしまった場合

プレイヤー同士もしくは審判からプレイヤーにモルツクを手渡ししようとして落としてしまった場合

モルツクが一時的に（プレイヤー同士もしくは審判からプレイヤーに渡すために）地面に置かれた場合。

④ 時間超過

- ・プレイヤーは投擲を 60 秒以内に完了しなければならない。
- ・同試合内で投擲時間が2回超過した場合、投擲は失効となる（投擲ミス=0 点）

⑤ プレイヤーの不在

- ・試合中、プレイヤーが何らかの理由で欠席もしくは投擲できない場合、その投擲は投擲ミスと見なされる（0点）

⑥ 37点ルール

- ・得点が37 点以上ある時に、⑦の違反を起こした場合、点数は 25 点に戻される。つまりこの場合、投擲ミスなおかつ 50 点オーバーと見なされるということである。

⑦ モルツカーリの踏み越え

- ・投擲するプレイヤーが投擲エリアに入場してから退場するまでの間に起こる以下の事例は、「モルツカーリの踏み越え」と判断される。
- ・モルツカーリを動かすもしくは触る
(例外：角度の修正 ※訳注:車椅子等に乗ったプレイヤーがモルツカーリを直線にして投擲した後に角度を戻す場合など、特別な場合を指す)
- ・審判がない場合、角度の修正は事前に告知しなければならない。審判がいる場合、モルツカーリの角度修正は審判のみが可能である。
- ・モルツカーリの先の地面もしくはサイドラインを、体のいずれかの部分もしくは靴で触る。

このルール違反を免れるために、投擲するプレイヤーには投擲後にそのまま一歩後ろに下がることが推奨される。

プレイヤーは後ろを向いて投擲エリアを退場してもよい。従って従って、スキットルは対戦相手が起こして下さい。

モルツカーリの踏み越えは投擲ミスと判断される（0点）

2.競技方法

〈注意〉

試合中、マイモルックの使用を禁止します。(各コートに準備されたモルックをお使い下さい)
決勝戦等を除き、基本的にはセルフジャッジとし、進行はアナウンスに従い、スコアシートの記入など各コートでの自主管理をお願いいたします。
(わからない状況の場合には、近くのスタッフへお声がけください。)
試合が終わったら、受付にスコアシートを提出して下さい。
本戦第1回戦、敗者復活戦1回戦は32面で行いますので、掲示物等にて対戦コートを確認ください。
(同様に、その後の勝ち上がり戦の実施コートも確認ください。)
※本戦1回戦の組み合わせは受付時に抽選で行います。但し、家族と一緒に試合をなさりたい方には、1回戦のみ抽選によらず同じコートで試合することを認めます。別にコートを用意しますので、受付前に、ご希望かどうかお知らせください。

本戦1回戦(試合開始目標9時45分～) 試合時間30分制限

4人～5人対戦：各コート上位2名が2回戦へ進出できる。
各コート下位2～3名は、敗者復活戦へ。
投げ順は、ジャンケンで勝った人から選択。50点で上がった人から勝ち抜けと致します。2名まで勝ち抜けとなります。
制限時間で試合が終了した場合は、その時点で得点が高い順と致します。
(同点の場合は、ゲームスタートの状態から1投ずつ投げ、スキットルをより多く倒した人が勝ち。)
審判員：基本的に各自で実施(わからない状況の場合には、近くのスタッフへお声がけください。)
試合コート数：32面
(10時15分試合終了) 試合が終わったら、受付にスコアシートを提出。

敗者復活戦1回戦(試合開始目標10時35分～) 試合時間25分制限

2人～3人対戦：各コート1名が、敗者復活戦2回戦へ進出できる。
投げ順は、ジャンケンで勝った人から選択。
先に50点になった人が勝ち抜けとなります。
制限時間で試合が終了した場合は、その時点で得点が高い人が勝ち抜けと致します。
(同点の場合は、ゲームスタートの状態から1投ずつ投げ、スキットルをより多く倒した人が勝ち)
審判員：基本的に各自で実施(わからない状況の場合には、近くのスタッフへお声がけください。)
試合コート数：32面
(11時00分試合終了) 試合が終わったら、受付にスコアシートを提出。

本戦2回戦(試合開始目標11時15分～) 試合時間25分制限

2人対戦：1対1で対戦し、勝者が3回戦へ進出できる。
投げ順は、ジャンケンで勝った人から選択。
先に50点になった人が勝ち抜けとなります。
制限時間で試合が終了した場合は、その時点で得点が高い人が勝ち抜けと致します。
(同点の場合は、ゲームスタートの状態から1投ずつ投げ、スキットルをより多く倒した人が勝ち。)
審判員：基本的に各自で実施(わからない状況の場合には、近くのスタッフへお声がけください。)
試合コート数：32面
(11時55分試合終了) 試合が終わったら、受付にスコアシートを提出。

敗者復活戦2回戦(試合開始目標11時55分～) 試合時間20分制限

2人対戦：1対1で対戦し、勝者が敗者復活戦3回戦へ進出できる。
投げ順は、ジャンケンで勝った人から選択。
先に50点になった人が勝ち抜けとなります。
制限時間で試合が終了した場合は、その時点で得点が高い人が勝ち抜けと致します。
(同点の場合は、ゲームスタートの状態から1投ずつ投げ、スキットルをより多く倒した人が勝ち)
審判員：基本的に各自で実施(わからない状況の場合には、近くのスタッフへお声がけください。)
試合コート数：16面
(12時30分試合終了) 試合が終わったら、受付にスコアシートを提出。

本戦3回戦(試合開始目標12時25分～) 試合時間20分制限

2人対戦：1対1で対戦し、勝者が4回戦へ進出できる。

投げ順は、ジャンケンで勝った人から選択。

先に50点になった人が勝ち抜けとなります。

制限時間で試合が終了した場合は、その時点で得点が高い人が勝ち抜けと致します。

(同点の場合は、ゲームスタートの状態から1投ずつ投げ、スキットルをより多く倒した人が勝ち。)

審判員：基本的に各自で実施(わからない状況の場合には、近くのスタッフへお声がけください。)

試合コート数：16面

(12時45分試合終了) 試合が終わったら、受付にスコアシートを提出。

敗者復活戦3回戦(試合開始目標12時45分～) 試合時間20分制限

2人対戦：1対1で対戦し、勝者が敗者復活戦4回戦へ進出できる。

投げ順は、ジャンケンで勝った人から選択。

先に50点になった人が勝ち抜けとなります。

制限時間で試合が終了した場合は、その時点で得点が高い人が勝ち抜けと致します。

(同点の場合は、ゲームスタートの状態から1投ずつ投げ、スキットルをより多く倒した人が勝ち。)

審判員：基本的に各自で実施(わからない状況の場合には、近くのスタッフへお声がけください。)

試合コート数：8面

この3回戦から、同時進行で試合を行う。(試合会場を区分け)

(13時30分試合終了) 試合が終わったら、受付にスコアシートを提出。

本戦4回戦(試合開始目標13時10分～) 試合時間20分制限

2人対戦：1対1で対戦し、勝者が5回戦へ進出できる。

投げ順は、ジャンケンで勝った人から選択。

先に50点になった人が勝ち抜けとなります。

制限時間で試合が終了した場合は、その時点で得点が高い人が勝ち抜けと致します。

(同点の場合は、ゲームスタートの状態から1投ずつ投げ、スキットルをより多く倒した人が勝ち。)

審判員：基本的に各自で実施(わからない状況の場合には、近くのスタッフへお声がけください。)

試合コート数：8面

この3回戦から、同時進行で試合を行う。(試合会場を区分け)

(13時15分試合終了) 試合が終わったら、受付にスコアシートを提出。

敗者復活戦4回戦(試合開始目標13時25分～) 試合時間20分制限

2人対戦：1対1で対戦し、勝者が敗者復活戦5回戦へ進出できる。

投げ順は、ジャンケンで勝った人から選択。

先に50点になった人が勝ち抜けとなります。

制限時間で試合が終了した場合は、その時点で得点の高い人が勝ち抜けと致します。

(同点の場合は、ゲームスタートの状態から1投ずつ投げ、スキットルをより多く倒した人が勝ち。)

審判員：基本的に各自で実施(わからない状況の場合には、近くのスタッフへお声がけください。)

試合コート数：4面

(13時45分試合終了) 試合が終わったら、受付にスコアシートを提出。

本戦5回戦(試合開始目標13時25分～) 試合時間20分制限

2人対戦：1対1で対戦し、勝者が準決勝戦へ進出できる。

投げ順は、ジャンケンで勝った人から選択。

先に50点になった人が勝ち抜けとなります。

制限時間で試合が終了した場合は、その時点で得点が高い人が勝ち抜けと致します。

(同点の場合は、ゲームスタートの状態から1投ずつ投げ、スキットルをより多く倒した人が勝ち。)

審判員：基本的に各自で実施(わからない状況の場合には、近くのスタッフへお声がけください。)

試合コート数：8面

(13時45分試合終了) 試合が終わったら、受付にスコアシートを提出。

敗者復活戦5回戦(試合開始目標13時55分～) 試合時間20分制限

2人対戦：1対1で対戦し、勝者が敗者復活戦決勝戦へ進出できる。

投げ順は、ジャンケンで勝った人から選択。

先に50点になった人が勝ち抜けとなります。

制限時間で試合が終了した場合は、その時点で得点が高い人が勝ち抜けと致します。

(同点の場合は、ゲームスタートの状態から1投ずつ投げ、スキットルをより多く倒した人が勝ち。)

審判員：基本的に各自で実施(わからない状況の場合には、近くのスタッフへお声がけください。)

試合コート数：2面

(14時15分試合終了) 試合が終わったら、受付にスコアシートを提出。

本戦準決勝戦(試合開始目標13時55分～) 試合時間20分制限

2人対戦：1対1で対戦し、勝者が決勝戦へ進出できる。

投げ順は、ジャンケンで勝った人から選択。

先に50点になった人が勝ち抜けとなります。

制限時間で試合が終了した場合は、その時点で得点が高い人が勝ち抜けと致します。

(同点の場合は、ゲームスタートの状態から1投ずつ投げ、スキットルをより多く倒した人が勝ち。)

審判員：日本モルック協会にて実施

試合コート数：2面

(14時15分試合終了) 試合が終わったら、受付にスコアシートを提出。

敗者復活戦:決勝戦(試合開始目標14時25分～) 試合時間20分制限

2人対戦：1対1で対戦し、勝者が敗者復活戦：優勝となります。

投げ順は、ジャンケンで勝った人から選択。

先に50点になった方が、敗者復活戦：優勝者(3位)となります。

制限時間で試合が終了した場合は、その時点で得点の高い人が勝ち抜けと致します。

(同点の場合は、ゲームスタートの状態から1投ずつ投げ、スキットルをより多く倒した人が勝ち。)

審判員：日本モルック協会にて実施

試合コート数：1面(2名×1面=2名)

(14時45分試合終了予定：目安) 試合が終わったら、受付にスコアシートを提出。

本戦3位決定戦(試合開始目標14時25分～) 試合時間20分制限

2人対戦：1対1で対戦し、勝者が本戦：3位となります。

投げ順は、ジャンケンで勝った人から選択。

先に50点になった方が、本戦3位となります。

制限時間で試合が終了した場合は、その時点で得点の高い人が勝ち抜けと致します。

(同点の場合は、ゲームスタートの状態から1投ずつ投げ、スキットルをより多く倒した人が勝ち。)

審判員：日本モルック協会にて実施

試合コート数：1面

(14時45分試合終了) 試合が終わったら、受付にスコアシートを提出。

本戦決勝戦(試合開始目標14時55分～)

2人対戦：1対1で対戦し、勝者が第1回君津モルック大会優勝者。

審判員：日本モルック協会にて実施。

試合コート数：1面

(15時10分試合終了予定：目安) 試合が終わったら、受付にスコアシートを提出。

(決勝戦は時間制限なし、2ゲーム先取した方が勝利。)

3.注意事項

試合の進行手順

- ・投擲する競技者は、モルツカーリより後方にいること。
- ・他の競技者は、モルツカーリに触れたり、踏み越えたりしていないかチェック。
- ・得点・投擲順・ファウルなどの疑義が申し出された場合は、競技者間で話し合い解決を試みる。
※それでも解決できない場合は、スタッフにお尋ねください。
- ・試合終了後、出場者はスコアシートにサインをし、上位の勝者が受付に得点表を持ってきてください。

セルフジャッジ

- ・主審がおらずセルフジャッジとなる場合、スコアシートへの記録、スキットル起こしについて、ファウルの判定など、すべて対戦者同士で行う。
- ・得点・投擲・試合のマナーなど、大会運営上での問題が発生した場合は、その時点で解決するようにしてください。
- ・判断しかねる場合は大会スタッフにお尋ねください。
- ・発生した問題を時間が経ってから再提起しないようにしてください。
- ・主審がいる場合、主審に対して申し立てを行い、主審の指示に従ってください。

撮影

- ・スタッフが記録用に写真・動画を撮影します。
撮影された写真や動画は、日本モルツ協会HPや君津モルツ協会のSNS等で公開されることをご承知おきください。
- ・また、各種メディアの取材があった場合は、そのメディアの媒体で素材が使用されることをご承知おきください。
- ・三脚を利用した撮影は、コート脇をお願いします。
- ・試合進行を優先し、スタッフに注意された場合は指示に従ってください。
- ・他の選手からプレーへの支障を指摘された場合、撮影位置の変更または、撮影を中止してください。
- ・撮影者がSNSへの公開を予定している場合、撮影許可をとるようお願いいたします。
- ・写真や動画の公開による第三者利益の侵害によるトラブルには、当大会の主催、関係者は一切関与致しません。
- ・撮影内容を営利目的に使用しないでください。

その他

- ・試合の地面は、野球競技のできる土のグラウンドです。
- ・試合前のモルツ練習は、設営および他の試合の邪魔にならない範囲であれば、持参したモルツを使用して試合が行われていない場所で練習を行っていただいて構いません。
- ・試合用に用意されたモルツは使用しないでください。
- ・試合中、他の競技者の試合を見学していただいて構いませんが、プレイヤーの邪魔にならないようにしてください。
- ・残念ながら敗戦して大会途中で試合が終わってしまった場合、そのまま見学するのも帰宅するのも自由です。