

横手市民スポーツ交流大会モルック競技規則

I. コートと用具

1. モルック棒及びスキttl、モルッカーリは主催者で準備したものを使用する
※ 自身が持参したモルック棒の使用は認めない
2. コートの大きさは6m×10mとし、投てき距離（モルッカーリからスキttlまでの距離）は3.5mとする

II. チーム

1. チームは、交代選手を含め4人以内とする

III. 試合方法

1. 試合は、3人対3人で行う
2. じゃんけんで先攻と後攻を決める
3. すべての試合において1試合1ゲームとする
4. 50点先取とし、50点を超えた場合は25点からとなる
5. 1試合15分の時間制限を設ける
※ 時間内に勝敗が決定しなかった場合は後攻まで投てきし、その時点の点数が50点に近かったチームの勝ちとする
6. 予選リーグのみ3回連続ミスしても失格とせず、そのままの点数で継続する
※ 決勝トーナメントでは、3回連続ミスしたら失格とする
7. 予選リーグは総当たりとし、勝利数が多いチームを上位とする。
※ 勝利数が同数の場合、該当チームの勝敗＞得失点差の順で決定する
8. すべての試合セルフジャッジ制で実施する
※ 得点の記録は投げるチームが、スキttl起こしは投てき順ではないチームが行う
9. 参加チーム数や天候により、競技方法を変更する場合あり

IV. ルール等

1. 投てき
 - 1) 投てきは、モルッカーリが示す投てきエリア内から行う
※ 投てきとは、プレーヤーが投てきエリア内に立った後、モルックが手を離れ、地面に着地し、止まるまでを指す
 - 2) 投てき時間（スキttlを立ててから投てき完了まで）は60秒を目安に行う
※ 今大会では、罰則は設けず促すのみ
 - 3) 投てきは下手投げに限る ※上手投げに投てきは禁止
 - 4) サイドエリアを含めエリアを越えないこと
 - 5) 試合前にチーム全員で投てき順を決定すること ※試合途中での変更は認めない
2. 試合の流れ
 - 1) 各チームは1ターンの1回投てきチャンスがある
 - 2) すべてのスキttlとモルック棒が静止した後、スキttlが完全に地面に横たわっていた時、スキttlは倒れたとみなす
 - 3) スキttlが1本倒れたら、スキttlに記載された数字が点数となる

- 4) 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
- 5) スキットルがコートから出てしまった場合、止まった位置からコートライン平行にモルック1本分内側にスキットルを立ててそこから再開する

V. その他

1. 試合中の写真等を横手市のホームページやSNS等に使用することがあります
2. 主催者で大会保険に加入します
3. 大会中の傷病については大会本部で応急処置のみ行います
4. 貴重品等は各自で管理願います
5. 予選リーグ後、2位以下のチームで交流戦を行います