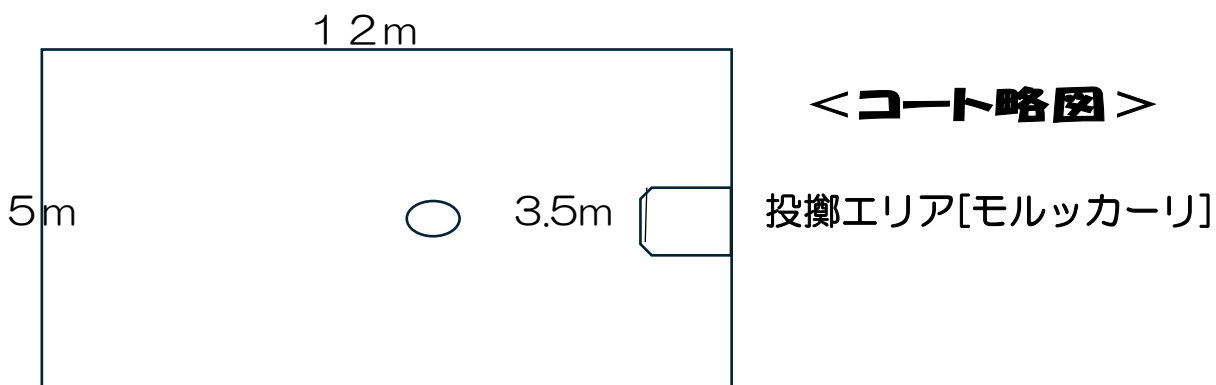


モルックのゲームの流れとルール概要紹介

今回の交流大会のルール・進行に沿って簡単に紹介します。

- 1 モルックは、得点50点をを目指すゲームです。相手より早く50点を取れば50対0となり、そのゲームは勝利となります。
- 2 投擲（モルックをスキttlを倒すために投げること。）は2チームが交互に行います。



- 3 得点は、①から⑫の番号の付いたスキttlを倒した時に発生します。1本も倒せなかったときは当然0点です。

1本だけ倒したときは、その番号が得点となります。2本以上同時に倒した時はその本数が得点となります。例えば3本倒した場合は3点です。

- 4 1チーム2人が交互に投げるので、先行の1番に投げる人は12本のスキttlが基本通りきちんと並んで立っているのですが、その後は各投擲が終わるごとに倒れたその位置で立て直してゲームが進みます。ボーリングのように倒れたピンを取り除くのではなく、倒れたその位置に立て直します。

モルックでは、コートには常に12本のスキttlが立っている状態です。弾き飛ばされたりして投擲ごとにその位置は刻々と変化します。

- 5 ゲームが中盤になると、各チームの点数は25点前後になることでしょう。ここからがゲームの中心部分となります。あと何投し、どのスキttlを倒すとうまく50点に到達できるかなど作戦を練ります。相手も同じように考えますので、それぞれの持ち点からどれを倒すか、何本倒すかなどの駆け引きが始まります。相手の倒したいスキttlを遠くに飛ばして邪魔もできますね。
- 6 熱戦が始まりましたが、1つ基本ルールがあります。得点合計が50点を超えると25点にもどるというルールです。45点持っているチームが5点獲得を目指して⑤番のスキttlを狙って投擲しましたが、少し狙いが外れて⑦番を倒してしまいました。・・・残念ですがその投擲で52点となり、ルールに従い

そのチームは25点に後戻りすることになります。まるで双六のようですね。

7 今回は、各チーム15投ずつ投げたところでそのゲームは終了とします。

途中であなたが50点に達した時は当然50対0であなたのチームの勝利です。互いに15投終了したが50点とはならなかった場合は、50点に近い得点を獲得したチームの勝利となります。例えばA:45点对B:39点ならばAチームの勝利です。

以上がゲームの流れです。次にスポーツとしての基本ルールを紹介します。

- 1 投擲は、モルッカーリという投擲エリアの中から行います。投擲の後相手チームが合図をするまでそのエリアを出てはいけません。相手チームは倒れたスキttlを立て直し、得点を審判に報告し、「ハイ！」という合図をします。それまではモルッカーリを踏み越えたり、触っても0点となります。
- 2 「ハイ！」の合図を出したチームは投擲の準備をし、1分以内に投擲を終えなければなりません。2人で立て直し、得点をコールして「ハイ！」の合図をした後、慌てて投擲順を間違わないよう注意しましょう。0点となります。
- 3 コート（5m×12m）の外にスキttlが出てしまった場合、コートからの最短距離の位置で、コートのラインからモルックの長さ（22.5cm）分中に入った位置に立て直します。
- 4 スキttlが重なって倒れた場合、完全にコート面に接していないものは倒れたことにはなりません。例えば1本（⑤番）が倒れた上に⑦番が倒れ掛かった状態である場合、得点は5点となります。⑦番はその位置に立て直します。
- 5 ゲーム中、相手を冷かしたり、審判の判定に不服を言ったりするとペナルティとなり、次の投擲が0点となったり、重大なペナルティの場合、その人は退場となることもあり得ます。スポーツマンシップに則り、互いを尊重して楽しくゲームを進めましょう。
- 6 **最も注意すべきルールがあります。**同一チームが3回連続で0点となった場合は、その時点で0点对50点で相手チームの勝利となります。例えば、投擲ミス（1本も倒せなかった場合）で0点、次の人はモルッカーリを踏み越えてしまって0点、熱中するあまり慌てて投擲順を間違えてしまって0点、となるとその時点で0点が3回連続したのでそのゲームは0点对50点で負けとなります。（相手に50点を取られたことと同じになります。）
- 7 得点が37点を超えると、投擲エリアの踏み越えや、順番間違いで0点となった場合、そのチームは25点にもどります。特に注意しましょう。