

モルックルール

2026年6月12日現在

- (1) 競技には以下の道具を使用する。
 - ①スキットル・・・1～12までが記載された的。
 - ②モルック・・・スキットルに向かって投げる棒。
- (2) スキットルは決まった位置に並べる。(※1)
- (3) 試合時間は基本10分間とするが、出場チーム数など状況に応じて変更する。
- (4) 3人1チームを基本とするが、ゲーム中は3名で行うこと。セットごとのメンバー変更のみ認める。
- (5) じゃんけんにより先攻後攻を決定する。先攻チームは審判の合図により投擲を開始する。投擲が有効で得点が確定後、速やかに後攻チームが投擲を行う。以降、繰返す。
- (6) 投擲は投擲エリアから行うこと。ラインを踏んだ投擲は無効であり、もう一度投擲ができる。ただし、2回目も失敗した場合は相手に投擲権を移す。また、無効な投擲によりスキットルが倒れたり動いた場合は元の位置に戻す。なお、3回連続でそのチームの投擲が失敗すると失格となり点数50-0とし、そのセットは終了する。
- (7) 投擲を行う者は、20秒以内に投擲を行うこと。20秒以内に投擲できなかった場合は1回の投擲ミスとし、相手チームに投擲権を移す。
- (8) 得点はスキットルが完全に倒れることで有効となる。モルック又はスキットルに重なっていた場合は得点にならない。スキットルが倒れず動いた場合は元の位置に戻す。
- (9) 得点はスキットルが1本のみ倒れた場合は記載された数字が得点となり、2本以上倒れた場合は倒れた本数が得点となる。
- (10) チーム内の投擲順はそのセット中の変更は認めないが、セットごとの投擲順は自由に変更することができる。
- (11) スキットルがコート外に出た時は得点は有効となるが出た位置から平行にコートラインからモルック1本分内側に戻す。
- (12) 50点ちょうどに至った時点でそのセットは終了する。50点を越えた場合はバーストとなり25点に戻る。
- (13) 投擲エリアには投擲者のみ立ち入る事ができる。また、審判の指示がなくコート内に立ち入る事ができない。審議のためコート内に入る場合は審判の許可がありかつチームの代表者が入ることができる。
- (14) 投擲を行うとした者がモルックを落とした場合、1回の投擲ミスとする。ただし、下記の場合はその限りでは無い。
 - ①落としたモルックを拾いあげて落とした場合。
 - ②審判等が受け渡しの際に落とした場合。
 - ③審判または対戦チームの合意の基、置かれたモルックを拾った場合。

- (15) 同点でゲームが終了した場合、下記の方法でモルックアウトを行う。
 なお、得点は獲得点数に合算される。
- ① スキットル 6・4・1 2・1 0・8 を一列に配置する。なお、間隔はモルック 1 本分空ける。
 - ② 先攻後攻はじゃんけんをおこない決める。
 - ③ 1 人 1 投必ず投擲を行う。
 - ④ 以下の順番で投擲を行う。
 1. A BB AA B
- (16) 競技は審判の指示に従うこと。解決できない場合は運営が判断する。
- (17) 競技者はフェアプレーを求められる。
- (18) コートは以下のとおり設計する。なお、会場等の都合により変更することがある。(※2)

図2

図1

