

【モルック大会】

ールールブックー

○モルックとは

モルックとは、フィンランドのカレリア地方の伝統的なキイッカ (kyykä) というゲームを元に 1996 年に開発されたスポーツです。

○道具

【モルック】



【スキttl】

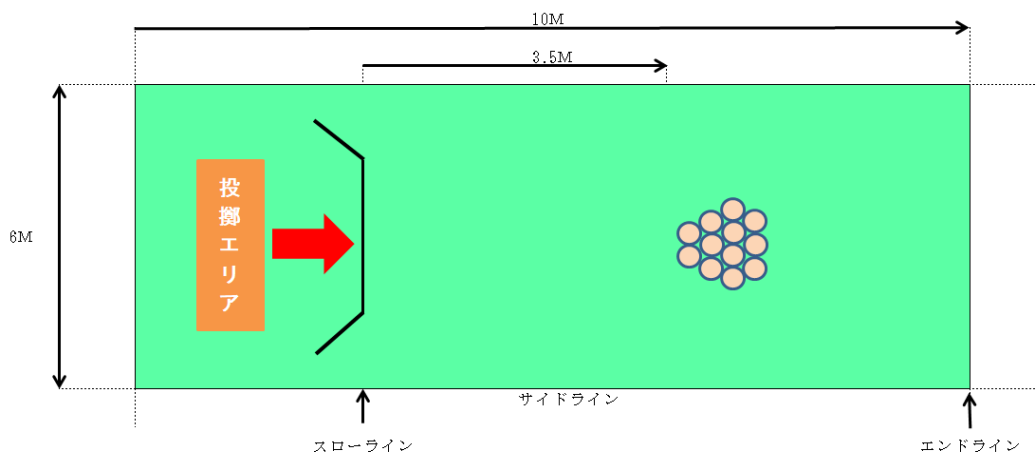


【モルッカーリ】



○試合の流れ

- ・投げ方は下投げのみ。
- ・コートは縦 10m×横 6m以上。
- ・モルッカーリから 3.5mの位置にスキttlを配置。
- ・1 チーム 2～4 人、順番かつ交互に投げる。
- ・3 チームの投げる順番はジャンケンで決める。
- ・順番にモルックを投げ、先に 50 点ピッタリにしたチームが勝ち。(1 ゲーム終了)
- ・上記の1ゲームを 2 回行いトータルの点数を競います。



ルール

- ① モルツカーリから 3.5 メートルの距離にスキttlを並べる。初期配置は下の図のように左側が奇数、右側が偶数になるようにくっつけて並べる。



- ② モルツカーリの内側からモルツ棒を投げて、スキttlを倒す。1 本しか倒れなかった場合は、「**倒れたスキttlに書かれている数字=点数**」となる。
複数本のスキttlが倒れた場合は、「**倒れた本数=点数**」となる。
万が一投擲後、足がモルツカーリから前に出た場合はその投擲の点数は0とします。

【1 本倒した場合】



《上の場合は **1** 点》

【複数本倒した場合】



《上の場合は **4** 点》

- ③ スキttlを倒れた地点でそのまま立て、次のプレイヤーの順番になりゲームは続行となる。
これを3チームで順番に繰り返し、50点ぴったりを目指す。(超えたら25点に減点され、ゲームは継続される)

※試合時間が終了した時点で 50 点に近いチームの勝ち(投擲回数は同じにする)

- ④ スキttlが完全に倒れていない(ほかのスキttlと重なって地面についていない)場合は、そのスキttlは得点にカウントしない。

○注意点

- ・モルツ棒は投げたプレイヤーが次のプレイヤーに渡す。
- ・3 回連続スキttlを倒せず、失投した場合 0 点と記録され、そのゲームのみ失格となる。
- ・スキttlがコートから出た場合は、元の位置から真横に移動させ、コート内へ戻す。

- ・モルツカーリの踏み越え防止のため、投擲後は１歩下がって後ろもしくは横から退く。
- ・モルツカーリの踏み越えは、投擲ミス（０点）と判断される。
- ・セットの途中でのプレイヤーおよび投擲順の変更は認められない