



日本モルック協会
Japan Molkky Association

モルックの基本ルール





モルックの由来

フィンランドはカレリア地方の
伝統的な kyykkä という
ゲームを元に開発されたスポーツ
それがモルックです。



使う道具



モルック

投げる棒のことをモルックという。
下手投げを行うのが基本。



スキットル

木製のピン。
モルックを投げてスキットルを倒す。



モルッカーリ

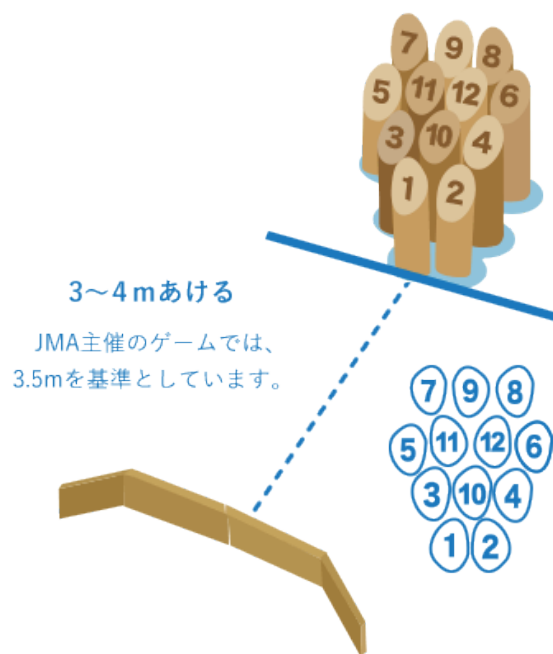
モルックを投げる位置を示す。
地面において使用します。
※なくても OK。



How to Play!

1

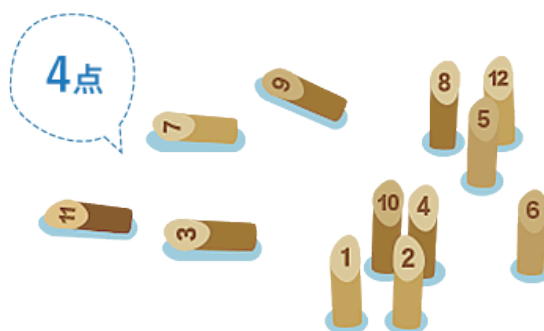
ゲームスタート時の配置です。



2チーム以上で対戦します。
投擲順を決め、順番にモルックを
投げてスキttlを倒します。

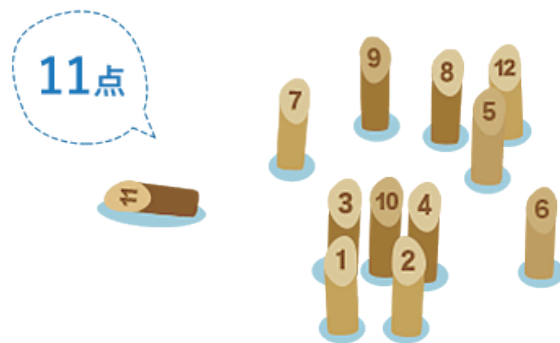
How to Play!

2

倒した本数によって
点数が決まります。

◆ 複数本の場合→倒れた本数が点数

◆ 1本の場合→書かれた数字が点数



How to Play!

3

スキttlは、
倒された地点で再び立てます。

- **完全に**スキttlが倒れないと
点数はカウントされません。
- **50点**を超えた場合は、
25点に戻ります。
- **3回連続ミス**すると**0点**になり、
失格となります。

How to Play! How to Play!
2 3を繰り返し、先に **50点ぴったり** になるまで得点した方が勝ち！

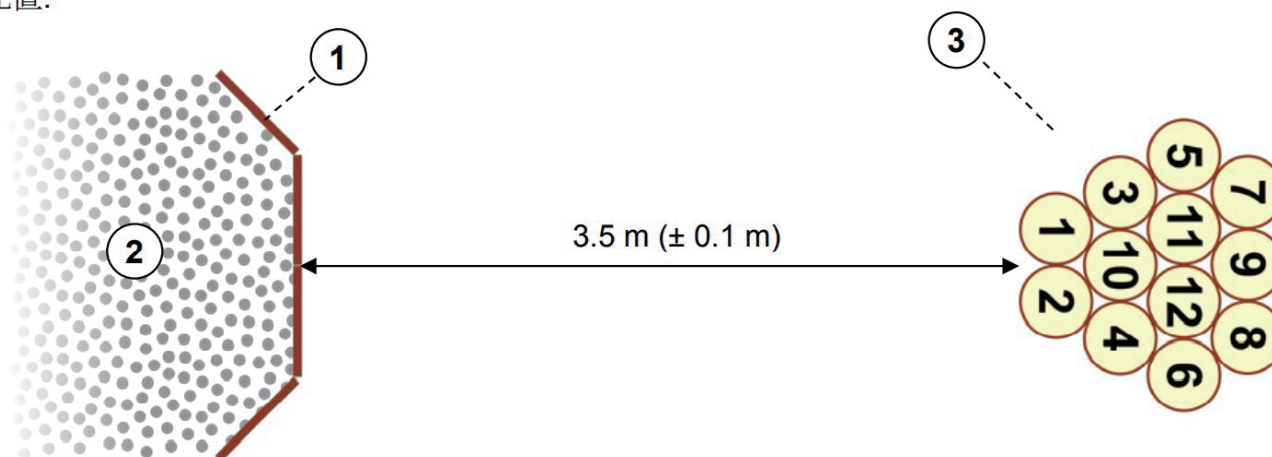


1.1 基本ルール <以下、IMO（国際モルック連盟）のルールに基づき JMA が作成>

試合は以下の構成でなされる。

- **スキットル**：1～12までの数字が記載されている12本のスキットル。
 おおよそ高さ15cm、直径5.9cmであり、45°に面取りされている。
- **モルック**：投げる棒をモルックと呼ぶ。おおよそ長さ22.5cm、直径5.9cm。
- **モルッカーリ**（図①を参照）：おおよそ96cm。両脚は投擲線から45°の角度で配置する。
 プレイヤーが車いす（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してもよい。
 その際、投擲範囲に入る／出る時に支援者がいても良い。
- **配置**（図③を参照）：スキットルはモルッカーリから3.5m(±0.1m)に配置する。スキットルの初期配置は図の通りとする。
- **投擲エリア**（図②を参照）：投擲は投擲エリア内においてのみ認められる。
 モルッカーリの後方および左右に補助線が引かれる場合もある。
 モルックを投擲した後は、後方から投擲エリアを退場しなければならない。

配置:



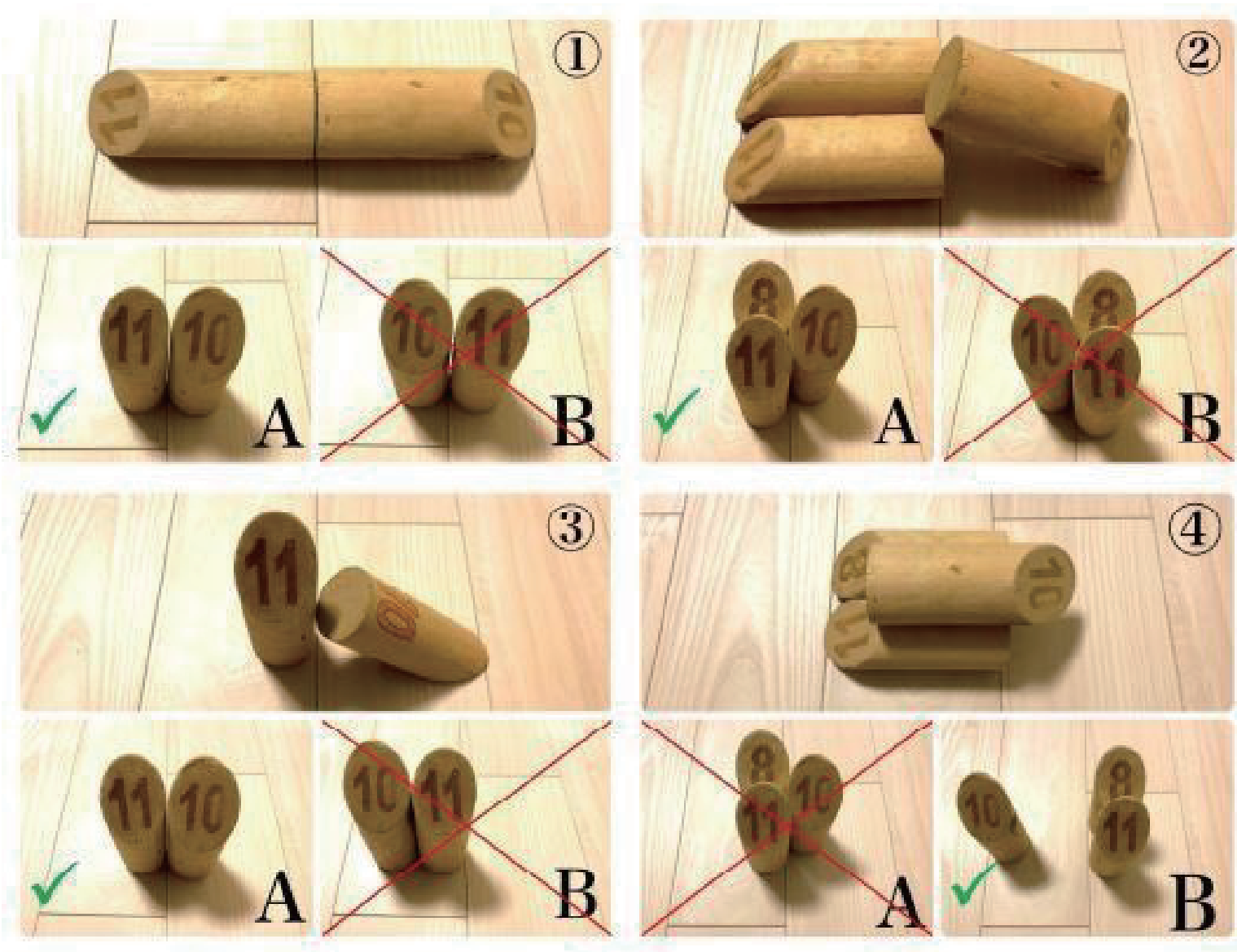


1.2 とうてき 「投擲」の定義

投擲とは、プレイヤーが投擲エリア内に立った後、モルックが手を離れ、地面に着地し止まったことを指す。どの位置に着地しても投擲とみなす。

1.3 試合の流れ

- 各チームはターン毎に1回の投擲チャンスがある。
- スキttlが完全に地面についていなければ倒れたとはみなされない。
スキttlが1本倒れたら、スキttlに記載してある数字が点数となる。
複数本のスキttlが倒れたら、倒れた本数が点数となる。
- 投擲後、倒れたスキttlは倒れたところに立てる。
底部を地面につけて立て、数字の面をプレイヤー側に向ける。
- スキttlがプレイヤーの投擲したモルック以外の理由で間接／直接的に動いた場合、
元の位置に戻され、「倒れていない」とみなされる。
- チームが3回連続でミスをした場合、そのセットではチームの得点は0点となり、直ちに失格となる。
- スキttlの先端（上部）がプレイヤー側に倒れた場合、
×：数字がプレイヤー側に向くように回転させながら立てる。
○：地面とスキttlの接地点を起点として、スキttlを立たせた後、数字がプレイヤー側に向くように回転させる。





1.4 セットの終了

- いずれかのチームが 50 点ちょうどに至った時点で、そのセットは終了となる。
- 他の全てのチームが 0 点となった場合（例：3 回連続で 0 点、ファウルなど）、残ったチームの得点は 50 点となり、セット終了となる。

1.4 「試合」と「セット」の定義

試合 ----- 決められたセット数で構成される。

└ セット ----- 対戦するいずれかのチームが 50 点になるか

└ 予め決められたターン数、又は試合時間で終了となる。

└ ターン ----- 対戦する各チームは 1 ターンに 1 回の投擲チャンスがある。

ただし、いずれかのチームの得点が 50 点になった時点でターンは終了する。
予め決められたターン数、又は試合時間で終了となる。



2.1 試合コート

試合のコートはコートライン内に限定される。コート外に出たスキttlは、止まった位置から平行に、コートラインからモルック棒1本分、内側に戻る。

2.2 投擲エリア

「踏み越え」の正確な判断をするために、審判員もしくはプレイヤーとの協議の上、投擲エリアを示す補助線を引いてもよい。

3.1 プレイヤー

- 試合開始前に、その試合におけるプレイヤーと投擲順を、チーム代表者が全対戦チームに報告する。
- 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。
※プレイヤーが負傷および体調不良により競技を継続できない等の事象が発生した場合は、主審判または大会本部スタッフの判断に委ねられる。
- 各セット毎での、プレイヤーおよび投擲順の変更は可能。



4.1 フォルト

- ルール違反が発生した場合は、次の投擲までに審判員によりコールされる。
- セルフジャッジの場合は、対戦チームより指摘をすることができる。
ただし、次の投擲後に指摘をしても無効となる。
- セルフジャッジの場合において、双方の合意が得られない場合は、大会本部スタッフの判断に委ねられる。
- フォルト成立時、その投擲は投擲ミス（0点）となる。
※倒れたスキttlは倒れた位置に立てる。

4.2 オーバースコア

- あるチームの得点が50点を超えた場合、25点に戻り、試合は継続される。

4.3 投擲ミス

- 投擲後、スキttlが1本も倒れない場合、投擲ミス（0点）となる。
- 連続して3回の投擲ミスをした場合、そのチームはそのセットでは失格となり、得点は0点となる。



4.4 モルックの落下

投擲をするプレイヤーが、投擲エリア内でモルックを落とした場合、「投擲ミス」と判断される。

<例外>

- ・地面からモルックを拾い上げた際に落とした場合。
- ・プレイヤー同士、又は審判員から投擲するプレイヤーにモルックを手渡し時に落とした場合。
- ・審判員または対戦チーム合意の基、モルックが一時的に地面に置かれた場合。

4.5 時間超過

プレイヤーが投擲時間を超えても投擲を行わない場合、時間の警告が行われる。

そのプレイヤーが、同じ試合内で再度投擲時間を越えた場合、投擲資格は失効となる。

つまり、そのプレイヤーはそのターンの投擲はできなくなり、投擲ミス（0点）と記録される。

4.6 プレイヤーの不在

試合中、プレイヤーが何らかの理由で不在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）。



4.7 37 点ルール

37 点以上のチームが、以下の違反（ 4.8 ～ 4.10 ）をした場合、
投擲ミスかつ 50 点オーバーと見なされ、25 点に戻る。

4.8 モルッカーリの踏み越え

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、「モルッカーリの踏み越え」と判断される。

- ・モルッカーリを動かす又は触る（車椅子等に乗ったプレイヤーがモルッカーリを直線にして投擲した後に角度を戻す場合など、特別な場合は例外とする）。
- ※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、モルッカーリの角度修正は審判のみが可能である。
- ・モルッカーリの先の地面又はサイドラインを、体のいずれかの部分又は靴で触る。
- ・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步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。
- ・モルッカーリの踏み越えは、投擲ミス（0 点）と判断される。



4.9 プレーヤーによる投擲順の誤り

プレイヤーが自らの順番ではないときに投げてしまった場合、投擲ミス（0点）とみなされる。その後の投擲順は、正しいプレイヤーが投擲したかのように継続される。ゆえに同じプレイヤーが2回続けて投げることもある。

4.10 チームによる投擲順の誤り

チームが自分たちの順番ではないときに投げてしまった場合、得られた点数は無効とされ、ペナルティとして、そのチームの次の投擲は見送られ、投擲ミス（0点）とみなされる。投擲順は、誰も投げなかったものとして再開される（本来投げるべきだったチームから再開される）。

※誤った順番での投擲でスキttlが倒れた場合、そのスキttlは元の位置には戻さず、その場で立てる。（4.1 フォルトと同様）



5.1 ファウル

- ファウルは以下のように定義される。
 - ・ フェアプレー精神に反する行為
 - ・ 審判員の指示を無視
 - ・ 審判員もしくはプレイヤーへの攻撃（口撃）
- ファウルが行われた場合、審判がファウルをコールし、その理由と警告又はペナルティ、そしてファウルが続いた場合に最小限どのような結果になるかを述べる。
- ファウルの重度によりペナルティが与えられる。
明確な違反だけでなく、事前の警告やファウルが連続したことに対してもペナルティが与えられることがある。
- 激しい侮辱・試合操作・激しい攻撃のようなひどい不品行は、事前の警告なくその試合（大会）からの退場につながる場合もある。
さらなる調査及び大会除名のようなペナルティが課される可能性もあるため、大会主催者に報告される。

5.2 警告

- 「次のファウルはペナルティになる」という予告。
- 各チーム、1試合において1回のみの発令。 ※行為によっては、試合外でもあり得る。



5.3 ペナルティ

ファウルにより起こりうるペナルティは以下のようなものがある。

< 投擲資格の喪失 >

- ・ 投擲するプレイヤーが投擲エリア内にいる時、又は投擲を終えるまでにファウルが発生した場合、そのときに得た投擲点数を失う。
- ・ 投擲順以外のプレイヤーによりファウルが発生した場合、チームは次の投擲資格を失う。
- ・ 上記はいずれも投擲ミス（0点）と判断される。

< セット参加資格の喪失 >

チームはそのセットを失う。 ※対戦チームの得点は50点となる。

< 試合参加資格の喪失 >

チームはその試合を失う。 ※以降の対戦予定チームの得点は全て50点となる。

< 出場資格の喪失 >

チームは大会から完全に退場とする。

6 審判員

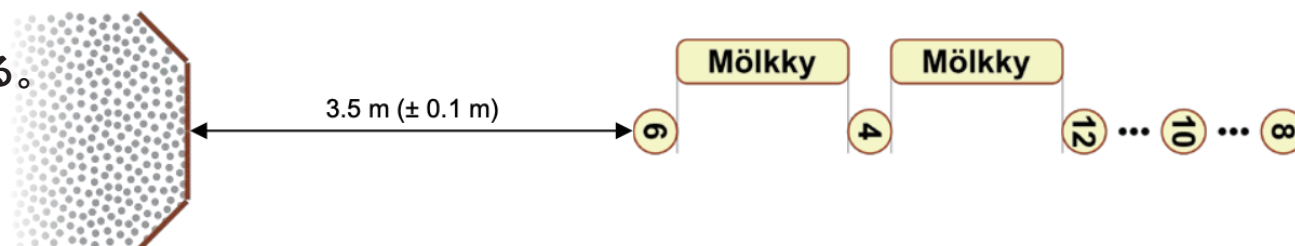
「審判員が必ず正しい」という精神で競技は行われる。



7 モルックアウト

- モルックアウトは、勝利ポイントや合計得点と同じ場合にどのチームを勝利とするか、又は次のセットをどのチームから開始するかを決定する場合などに、大会で使うことができる試合の一種である。セットの一部ではないので、プレイヤーの投擲順は異なってもよい。
- スキttl 6、4、12、10、8 が一列に、それぞれモルック縦一本分の距離を開けて置かれる。一番手前の 6 は、通常距離に置かれる（約 3.5m）。
- モルックアウト開始前に、プレイヤーの投擲順を審判に知らせる。
- どのチームが最初に投げるかを、コイントスで決めてもよい。
- 3-4 人制の試合では、それぞれのプレイヤーが 1 回ずつ投げるができる。
- 1-2 人制の試合では、それぞれのプレイヤーが 2 回ずつ投げるができる。
- チームの投擲順は以下のようになる：
 - 4 人制：A BB AA BB A（初投 A チーム、B チームが 2 投、A チーム 2 投、B チーム 2 投、最後の投擲 A チーム）
 - 3 人制：A BB AA B
 - 2 人制：A BB AA BB A
 - 1 人制：A BB A
- 倒れたスキttl は元の位置に戻される。
- 得点は通常通り合算される。

↓モルックアウトの時の配置





8 その他

- フェアプレーの精神は試合に必須である。
大会では良い雰囲気づくりとフェアプレーが求められる。
プレイヤー同士、お互いを尊重しなければならない。
不適切な言動、行動が見受けられた場合、審判員又は大会本部スタッフが警告し、
重度によってはプレイヤー又はチームは退場となることもある。
- 投擲中は、参加しているチームが試合に集中できるよう静観しなければならない。