

令和6年度 健全育成スポーツ大会・PTA スポーツ大会（モルック） 白河第二小学校特別ルール

1. はじめに

1) モルックという競技について


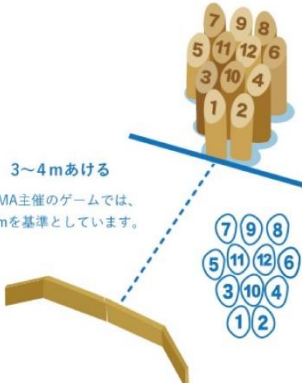
Mölky (モルック) とは、フィンランドのカレリア地方の伝統的な kyykkä というゲームを元に、Tuoterengas 社（フィンランド）によって 1996 年に開発されたスポーツです。母国フィンランドでは、サウナとビールを楽しみながらプレーする気軽なスポーツです。とても簡単なルールで老若男女問わず気軽に楽しめます。

2) モルックとは

①モルックの基本と道具


モルックとは？

モルックを投げてスキttlを倒し得点を競うゲームです。





3~4mあける
JMA主催のゲームでは、3.5mを基準としています。


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ttl
木製のピン。モルックを投げてスキttlを倒す。

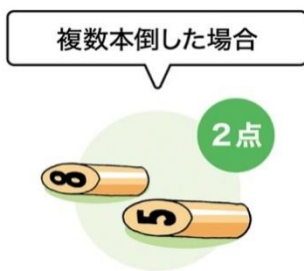


モルッカーリ
モルックを投げる位置を示す。地面において使用します。※なくても OK。

②スキttlの並べ方



③点数の数え方



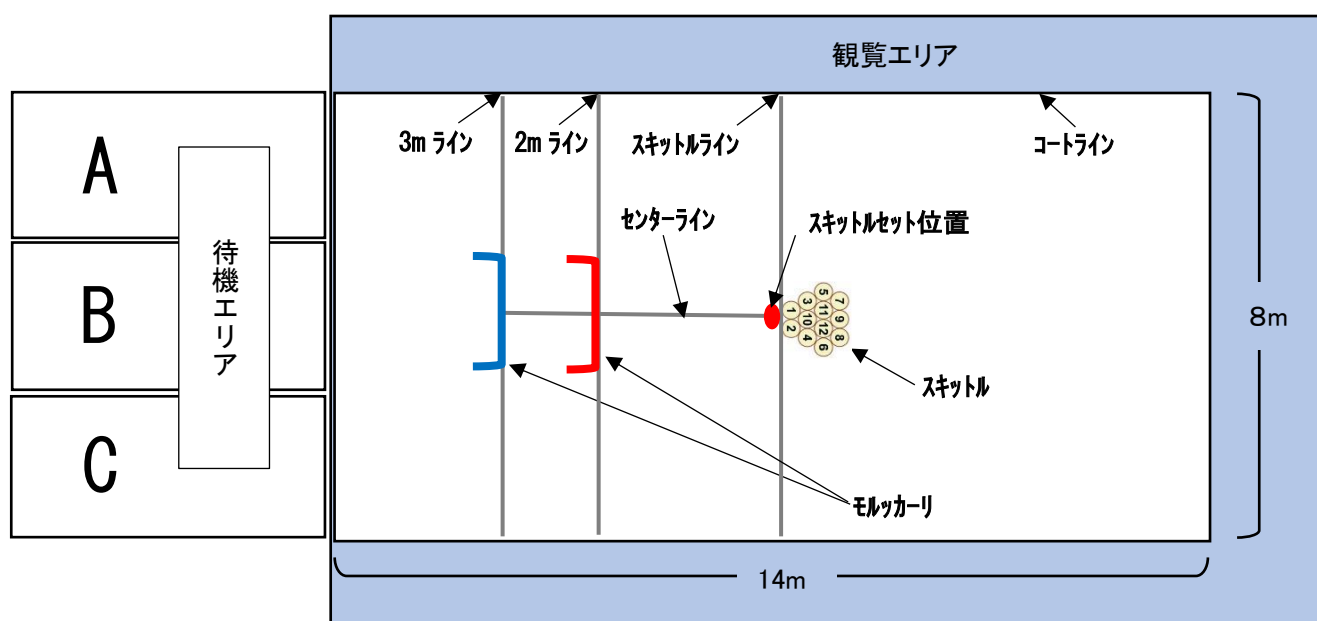
3) 今大会のルール

本来のモルックのルールではなく、白河二小特別ルールで行います。

2. チームの編成

- 1) 高学年(5・6年)、中学年(3・4年)、低学年(1・2年)、大人ごとに、基本1チーム3名で構成する(男女混合可)。ただし、人数の端数が出る場合は、2名、4名も可とする。
(ex) 5人の場合 → ①3人、②2人。 4人の場合 → ①4人
- 2) 上の学年のチームに下の学年が入ることは可能とするが、下の学年のチームに上の学年が入ることは認めない。ただし、低学年が上の学年で投てきするときには、“2mライン”から投てきすることができる。
- 3) 低学年は各チームに最低1名のサポーター(保護者)を付けること。サポーターは、ゲーム中、審判のサポート(点数を数える、スキットルを立てる)をする(原則として、自チームのゲームをサポートする)。

3. コート



4. ゲーム

- 1) ルールは、白河二小特別ルールによる。
- 2) 高学年・中学年・低学年ごとに、予選ブロックを行い、1位になったチームは、準決勝、決勝へと進み、学年ごとに「優勝」「準優勝」「3位」が決定する。また、予選ブロック敗退の場合でも各コート内の順位を決定し、各チームにポイントを付与する。大人は各チーム1ゲームのみを行い、コートごとに順位を決定し、各チームにポイントを付与する。全学年と大人のポイントを町内ごとに集計し、1位～3位のチームには「チーム賞」が与えられる。
- 3) ゲームは、50点になった時点で終了(50点を超えた場合は25点に戻る)。2位、3位は、50点に近いチームから上位となる。ただし、予選においては15分を経過して決着がつかない場合は、各チーム投数が同じになった時点で50点に近いチームから上位となる。準決勝、決勝においては、時間制限なしで順位が決まるまでゲームを続ける。予選、準決勝、決勝のいずれでも、同点の場合はじゃんけんで順位を決定する。
低学年ブロックにおいては、ゲームの終了を30点とする(30点を超えた場合は15点に戻る)。

- 4) ゲームでの投てきの順番は、各チーム代表者のじゃんけんで決める。なお、チーム内の投てきの順番はテープに記載して右肩に貼ることとする。ゲームの途中で投てき順を変更してはならない。
- 5) 投てきは、チーム編成に関係なく、高学年・中学年・大人は“3 mライン”を、低学年は“2 mライン”を使用する。
- 6) 使用するモルックは、全学年とも同じサイズのものを使用する。
- 7) 各チームは、基本各自のコート周辺で待機する。ただし、しばらくゲームがない場合や、審判から休憩の指示が出た場合は、校内の休憩エリアを使用してよい。
- 8) ゲームに参加するときは、各チームの代表者（キャプテン）が指定のビブスを着用する。ビブスは学校の物を使用する。
- 9) 児童は学校の運動着と紅白帽子を着用する。

5. ルール（白河二小特別ルール）

1) ゲームの流れ

- ①各チームはターン毎に 1 回の投てきチャンスがある。投てきは必ず審判の合図が鳴ってから、下手投げで行うこと。
合図の前に投てきをしたり、上手投げをした場合は、投てきミス（0点）となる。
- ②スキットル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。
スキットルが 1 本倒れたら、スキットルに記載してある数字が点数となる。
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。
- ③投てき後、倒れたスキットル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。なお、スキットルを立てるのは投てき者が行う。投てき者がまずモルックを拾い上げ、完全に倒れていないスキットルを直してから、審判が点数を数える。低学年においては、投てき者がモルックを拾い上げ、サポーターがスキットルを立てる。
- ④スキットルがプレイヤーの投てき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。
- ⑤高学年チーム・中学年チーム・大人チームにおいては、3回連続でミスをした場合、持ち点を“半分”にしてプレーを続ける（奇数の場合は切り捨て）。低学年チームにおいては、連続ミスを何回してもペナルティにはならない。

2) ゲームの終了

- ・ゲームは、50点になった時点で終了（50点を超えた場合は25点に戻る）。ただし、予選においては15分を経過して決着がつかない場合は、各チーム投数が同じになった時点で50点に近いチームから上位となる。準決勝、決勝においては、順位が決まるまでゲームを続ける。同点の場合はじゃんけんで順位を決定する。
低学年ブロックにおいては、ゲームの終了を30点とする（30点を超えた場合は15点に戻る）。

3) 試合コート

- ・ゲーム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ットルは、止まった位置から一番近い場所のコートラインからモルック棒1本分、内側に戻す。

4) 投てきエリア

- ・投てきの際、モルツカーリの線を越えてはならない。超えてしまった場合は、投てきミス（0点）となる。モルツクが地面についてから超えるのはミスではない。
- 5) プレイヤーの不在
 - ・ゲーム中、プレイヤーが何らかの理由で不在もしくは投てきできない場合は、投てきミス（0点）となる。
- 6) 投てき順の誤り
 - ・プレイヤーが自らの順番でないときに投げてしまった場合は、投てきミス（0点）となる。
- 7) その他
 - ①フェアプレーの精神でゲームにのぞむこと。
 - ②投てき中、他者は静観しなければならない。

6. 審判

- 1) 審判は、各コートに2名とする。審判は、各方部からの代表と本部役員とする。
審判のほかに、低学年の予選各コートでは、原則試合をしているチームのサポーター2～3名が審判をサポートする。高学年、中学年、大人のコートでは、投てき者が審判をサポートする。
- 2) 審判は、主審と副審とし、主審は、①点数を数えて「モルツク得点表」へ記録、②投てき者の呼び出し、③投てきの合図、④投てきミスのチェックを行う。副審は、①「得点板」への記入、②試合時間の管理、③投てきミスのチェックをする。
主審と副審は、互いに確認しながらゲームを進行する。
- 3) 審判は、他のコートの進行に関係なく試合を進行する。なお、休憩に関しては、進行状況と熱中症対策を考慮して審判の判断で休憩することとする。
(目安としては、2ゲームに1回10分程度の休憩をとること)。
- 4) ゲームが終了したら、主審は「モルツク得点表」をもとに、「対戦表・成績表」に試合結果を記入し、1ゲームごとに「モルツク得点表」を本部に提出する。
- 5) 主審は、各コートの順位が確定した段階で、作成した「対戦表・成績表」をもとに、参加チームに順位を伝える。すべての順位が確定したら、「対戦表・成績表」を本部に提出する。

以上

■モルック得点表

令和 5年 9月 30日 No. 1

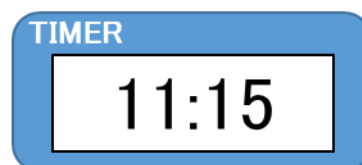
コート	第1コート								試合	1試合目					
チーム	A. Team Japan				B. Team Finland				C. Team USA						
名前	1	2	3	4	計	1	2	3	4	計	1	2	3	4	計
	のび太	スネオ	ジャイアン			ムーミン	スナフキン	ミイ			ミッキー	ミニー	ドナルド	グーフィー	
1	10				10	10				10	11				11
2		8			18		8			18		—			11
3			2		20			7		25			—		11
4	7				27	12				37				—	5
5		5			32		7			44	7				12
6			6		38			7		25		12			24
7	12				50										
8															
9															
10															

【試合結果】

1位	Team Japan
2位	Team USA
3位	Team Finland

■得点板

A	Team Japan	B	Team Finland	C	Team USA
	20		25		11
				×	×



※タイマーは裏側に貼る

対戦表・成績表（案）

※学年のチームが36チームの場合。

○予選（第■コート）対戦表

	No.	チーム名	点数	
第1 ゲーム	A			①試合
	B			
	C			
第2 ゲーム	A			②試合
	B			
	C			
第3 ゲーム	A			③試合
	B			
	C			

	No.	チーム名	点数	
順位決定 1～3位	A	1ゲームの1位		④試合
	B	2ゲームの1位		
	C	3ゲームの1位		
順位決定 4～6位	A	1ゲームの2位		⑤試合
	B	2ゲームの2位		
	C	3ゲームの2位		
順位決定 7～9位	A	1ゲームの3位		⑥試合
	B	2ゲームの3位		
	C	3ゲームの3位		

○予選(第■コート)成績表

	チーム名	点数
1		↑
2		20
3		15
4		10
5		8
6		6
7		4
8		2
9		1

■第1～4コートで予選が行われる。

○準決勝

	No.	チーム名	点数	
準決勝 1ゲーム	A	1コートの1位		⑦試合
	B	2コートの1位		
準決勝 2ゲーム	A	3コートの1位		⑧試合
	B	4コートの1位		

○決勝

	No.	チーム名	点数	
決勝 ゲーム	A	準決1ゲームの1位		⑩試合
	B	準決2ゲームの1位		

○3位決定戦

	No.	チーム名	点数	
3位決定 ゲーム	A	準決1ゲームの2位		⑩試合
	B	準決2ゲームの2位		

○決勝トーナメント成績表

	チーム名	点数
1		60
2		50
3		40
4		30
