

和歌山県立医科大学 整形外科

第147回中部日本整形外科災害外科学会・学術集会 親善モルック大会

ルールハンドブック

〔日程〕 1日目 10月 9日(金)／ 2日目 10月 10日(土)

〔会場〕

〔集合〕 両日とも 6:00 開始（受付開始 5:45）

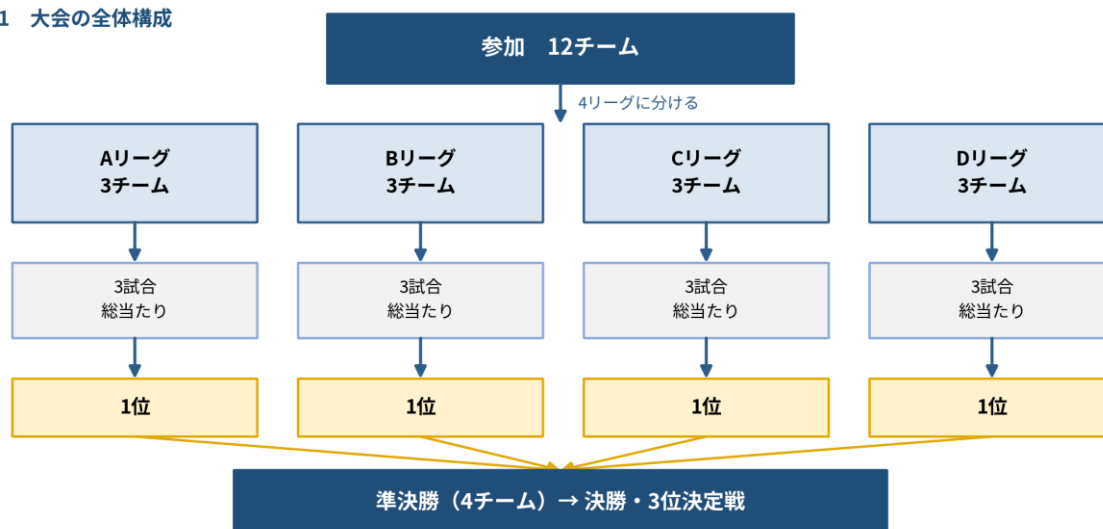
1. 大会概要

項目	内容
主催	和歌山県立医科大学 整形外科
目的	教室内・関連施設・多職種の親睦
競技	モルック(公式ルールを基本とし、本ハンドブックの規定を優先)
日程	2日間開催(1日目:予選リーグ／2日目:決勝トーナメント)
時間	1日目 6:00 集合 ～ 8:00 終了、2日目 6:00 集合～7:30 終了
チーム	1チーム 登録 8 名まで／50 歳以上のメンバーを 1 名以上必ず含める
参加区分	予選リーグ:4 リーグ(A・B・C・D)×各 3 チーム＝計 12 チーム／各リーグ 3 試合の総当たり
決勝進出	各リーグ 1 位＝計 4 チームが 2 日目の準決勝へ

【予選リーグの構成】

- ・1 リーグは 3 チーム、A・B・C・D の 4 リーグで計 12 チームが参加します。対戦の順番と先攻・後攻は、主催者があらかじめ決定して組み合わせ表で発表します。
- ・1 試合は同じリーグの 2 チームによる対戦で、残る 1 チームがその試合の運営当番(スキttl 立て・モルック棒回収・スコア記入)を担当します。3 試合で総当たりが一巡し、各チームは 2 試合出場・1 試合が当番となります。

図1 大会の全体構成



■ チーム編成の必須条件

- ・登録メンバーは1チーム最大8名(最少3名)。エントリー時に全員の氏名・所属を提出してください。
- ・登録メンバーには50歳以上の方を必ず1名以上含めてください。
- ・各試合のコート上(投擲順)にも、50歳以上のメンバーを1名以上入れることを原則とします。
- ・1試合に出場(投擲)できるのは3~8名です。8名登録のチームは試合ごとにメンバーを入れ替えてください。
- ・出場する2試合を通じて、登録メンバー全員が最低1試合は出場できるようキャプテンが調整してください。
- ・登録メンバー以外の当日飛び入り参加は認められません(欠員時は運営本部にご相談ください)。

2. 当日の入場・受付

時 刻	内 容
5:45	会場入場開始(それ以前は建物に入れませんのでご注意ください)
5:45～	受付開始 ※キャプテンが代表して受付を行ってください
6:00	全チーム集合完了
6:05	開会挨拶・ルール説明・記念撮影

- ・ 受付時に「出場メンバー」をスコア担当に提出してください。
- ・ コート内での飲食はお控えください。飲み物はコート外の指定場所に置いてください。
- ・ 動きやすい服装・運動靴でお越しください(上靴の可否は会場に準じます)。
- ・ 早朝開催のため、開始前に各自で十分なウォーミングアップを行ってください。

3. タイムスケジュール

■ 1 日目: 予選リーグ

時 刻	内 容	備 考
5:45	入場開始・受付開始	キャプテンが代表受付
6:00	集合完了	
6:05～6:15	開会挨拶・ルール説明・記念撮影	
6:15～6:40	第 1 試合	4コート同時進行(試合時間 20分)
6:45～7:10	第 2 試合	4コート同時進行(試合時間 20分)
7:15～7:40	第 3 試合	4コート同時進行(試合時間 20分)
7:40～7:55	予選順位発表・翌日の組み合わせ発表・片付け	
8:00	終了・解散	

■ 2 日目: 決勝トーナメント

時 刻	内 容	備 考
5:45	入場開始	
6:00	集合完了・組み合わせ最終確認	
6:10～6:30	準決勝①・準決勝②	2コート同時進行(試合時間 20分)
6:35～6:55	3 位決定戦・決勝戦	2コート同時進行(試合時間 20分)
7:30～	社員総会にて表彰式	

★ 進行についての重要事項 ★

- ・すべての試合はタイムスケジュール通り一斉に開始します。開始の合図があるまでお待ちください。
- ・全コートの試合が早く終わった場合、次の試合を予定より早く開始することがあります。その場合も一斉スタートです。
- ・試合開始前に、出場メンバーと投擲順をスコア担当に必ずお伝えください。

4. 予選リーグのルール(1 日目)

■ 方式

- ・ A・B・C・D の 4 リーグ (各 3 チーム / 全 12 チーム) に分かれ、1 リーグ 1 コートを使用して 3 試合の総当たり戦を行います。
- ・ 1 試合は同じリーグの 2 チームによる対戦です。残る 1 チームがその試合の運営当番に入ります。
- ・ 1 試合は 1 セットのみの一発勝負です。先攻・後攻は主催者があらかじめ決定し、組み合わせ表に記載します。
- ・ 3 試合ですべての対戦が一巡します。各チームは 2 試合に出場し、1 試合が運営当番となります。
- ・ 各リーグとも、対戦・当番の割り当ては下の図 2・表のとおりに固定します。①～③は組み合わせ表のチーム番号です。

図2 1リーグ (3チーム) の進め方 - 3試合で総当たり

試 合	コートで対戦する2チーム		運営当番 (1チーム)
第1試合	① 先攻	VS ② 後攻	③ 運営当番 スキットル立て・棒の回収 スコア記入
第2試合	③ 先攻	VS ① 後攻	② 運営当番 スキットル立て・棒の回収 スコア記入
第3試合	② 先攻	VS ③ 後攻	① 運営当番 スキットル立て・棒の回収 スコア記入

★①②③のどのチームも「先攻1回・後攻1回・当番1回」。有利不利が出ない配置です。

試 合	対 戦(先攻 × 後攻)	運営当番
第 1 試合	① × ②	③
第 2 試合	③ × ①	②
第 3 試合	② × ③	①

※ 3 試合で総当たりが完了し、各チームは 2 試合出場・1 試合当番となります。

■ 運営当番チームの役割

- ・ 当番チームは自分のリーグのコートに入り、①スキットル立て ②投げられたモルック棒の回収 ③スコア表への記入 を担当します。
- ・ スコア記入は 1 名を固定してください。投擲ごとに得点・ミスを記録します。
- ・ 投擲までの 60 秒の計測、および試合終了 1 分前の合図も当番チームが行います。
- ・ 当番チームはルールの判定は行いません。判断に迷う場面では会場スタッフを呼んでください。
- ・ 当番チームのメンバーは、次の試合に備えて当番中に軽く体を動かしておいてください。

■ 試合の進め方

項 目	規 定
対戦形式	1 対 1 (2 チーム対戦)
セット数	1 セットのみ (一発勝負)
試合時間	20 分 (時間制)
ターン制限	12 ターンまで
勝 利	ちょうど 50 点に到達したチームの勝利
50 点超過	50 点を超えた場合は 25 点に戻る
連続ミス	3 回連続でミスをしたチームは、その試合は負けとなる
時間切れ	制限時間・ターン制限内に上がれなかった場合、その時点で得点が高いチームの勝利
同点の扱い	試合終了時に同点の場合は、両チームとも勝ちとする

■ 順位の決定

- ・ ① 勝利数 (出場する 2 試合のうち勝ちとなった試合数)
- ・ ② 勝利数が同じ場合は、出場 2 試合の合計得点
- ・ ③ 合計得点も同じ場合は モルックアウト (第 9 章) で決定

■ 決勝トーナメント進出チーム

枠	条 件
4 枠	A・B・C・D 各リーグの 1 位チーム (計 4 チーム)

※ 同一リーグ内で 1 位が並んだ場合は、該当チームによるモルックアウトで決定します。

5. 決勝トーナメントのルール(2 日目)

■ 組み合わせ

試 合	対 戦
準決勝①	A リーグ 1 位 × D リーグ 1 位
準決勝②	B リーグ 1 位 × C リーグ 1 位
3 位決定戦	準決勝①敗者 × 準決勝②敗者
決勝戦	準決勝①勝者 × 準決勝②勝者

※ 2 日目は 4 チームすべてが同時に試合を行うため、スキットル立て・スコア記入は運営スタッフが担当します。

■ 試合形式

項 目	規 定
対戦形式	1 対 1 (2 チーム対戦)
セット数	1 セットのみ(一発勝負)
試合時間	20 分(時間制)
ターン制限	12 ターンまで
投擲順	予選リーグの成績上位チームが先攻(勝利数 → 合計得点 の順で判定)。 同成績の場合はドローショットで先攻を決定
時間切れ	制限時間・ターン制限到達時は、その時点で得点が高いチームの勝利
決着不能時	ドローショット(第 9 章)で勝者を決定

- ・決勝トーナメントでも、コート上に 50 歳以上のメンバーを 1 名以上入れることを原則とします。
- ・1 セットのみの一発勝負です。試合開始前に出場メンバーと投擲順をスコア担当へ申告してください。試合中のメンバー交代はできません。

6. 基本ルール(モルック棒・投擲・制限時間)

■ モルック棒・スキttl

- ・ 会場にモルック棒を用意していますので、持参しなくても大丈夫です。
- ・ マイモルック棒(重さの目安 325g~375g)の使用も可能ですが、必ず名前またはチーム名を記入しておいてください。
- ・ スキttlは公式配置(3.5m 地点)に運営が並べます。

■ 投擲までの制限時間

- ・ **スキttlが並べられ、モルック棒を手渡しされた(またはモルッカーリに置かれた)時点から 60 秒以内に投擲を終了してください。**
- ・ 「投擲終了」とは、投げたモルック棒が完全に静止するまでのことを指します。
- ・ スコア担当から制限時間オーバーの指摘があってもすぐに投擲しない場合はミスとなります。

■ 試合終了のタイミング(制限時間までに 50 点に達しなかった場合)

- ・ 試合終了 1 分前の合図の時点のターンの最終投擲者まで継続して、試合終了とします。
- ・ 合図の時点で、次の投擲者がすでに投擲エリア内に入っている／モルック棒が投擲者に手渡されている／モルッカーリに置かれている場合は、そのターンがすでに始まっているものとみなし、そのターン終了まで投擲してください。

■ 遅刻・キャンセルチームとの対戦

- ・ 事前に連絡のあったキャンセルチームとの対戦は、50-0 で勝利とします。
- ・ 対戦チームが開始時間に現れない場合、すでにいるチームが先攻なら 1 投目を投擲してください(後攻の場合は 60 秒待ってから投擲)。
- ・ スキttlを立ててから 60 秒待った時点で現れない場合は、そのターンをミスとして次の投擲に進みます。これを繰り返します。
- ・ 相手が現れた時点から、その時点のスコアのまま再開します。

■ 試合開始時にメンバーが不在の場合

- ・ 出場メンバーが 2 名以下の場合も、予定通りの時間で試合を開始します。不在メンバーの投擲順になって 60 秒待っても来られない場合はミスとしてください。
- ・ 途中から来られた場合は、その方の投擲順になってから参戦して構いません。
- ・ 出場メンバーが 4 名以上の場合、開始時間に来ていないメンバーをチームに入れるかどうかは試合開始前にキャプテンが判断してください。
- ・ 不在メンバーを入れた場合、その方の投擲順になって 60 秒待っても来られない場合はミスとなります。
- ・ 不在メンバーをチームから外した場合、途中で来られてもその試合には参加できません(次の試合からは参加可)。

7. フォルト

- ・ 投擲者の誤り・投擲チームの誤りは、次の投擲者が投擲する前に指摘されればフォルトとなります（この場合も 37 点ルール適用）。
- ・ それ以降に指摘があった場合は、分かった時点で正しい投擲者が投擲してください。
- ・ **モルツカーリ飛び越え（投擲後の跨ぎも含む）、投擲時のモルツカーリ接触はフォルトとします。**
- ・ **37 点ルールを採用します。37 点以上の時にモルツカーリ関連・投擲順間違いなどのフォルトをした場合、25 点に戻り 1 ミス追加となります。**

本大会ではモルツカーリ跨ぎ（投擲後も）のフォルトを最初から取ります。

キャプテンはチームメンバーに十分ご説明ください。

37 点以上の時には、ミスだけではなく 25 点に戻ります。

8. 特殊な状況への対応

（すべて会場スタッフが対応しますので、参加者は理解だけにとどめておいてください）

■ 一度倒れたスキttlが立ち上がった場合（いわゆるクララ）

- ・ 立ち上がった場所がコート内であればミスとなります。
- ・ コート外でスキttlが立ち上がった場合は得点となります。

■ コート外にスキttlが出た場合

- ・ スキttlがコート外に出てしまった場合は、そのスキttlが最終的に止まった場所でいったん立てて、コートのラインに対して垂直方向にコート内に戻し、ラインテープの外側縁からモルツ棒 1 本分内側に入れます。
- ・ 左奥・右奥の領域にとんでしまった場合は、それぞれの角から斜めにモルツ棒 1 本分の場所にスキttlを立てます。
- ・ スキttlの一部でもラインに触れていれば（オンライン）コート内にあると判断します。

■ 障害物・人への跳ね返り

- ・ **モルツ棒やスキttlがコート外の障害物（フェンス・人・隣のコートのスキttlなど）に跳ね返ってコート内のスキttlを倒しても得点とはしません。**

■ 手前にスキttlが転がってきた場合

- ・ カーペット等の床面では手前にスキttlが転がってくる可能性があります。その場合はその場で立てたあと、3.5m のラインまでまっすぐ戻します。
- ・ ただし、ブレイクなどで軽く手前に（10～20cm 程度）はじけた場合はその限りではありません。

■ その他の注意点

- ・ ほかのコートからスキttlやモルツ棒が飛んできた場合は、すでに投擲態勢に入っている場合でもいったん中止してください。
- ・ 気づかずに投擲してしまった場合、ほかのコートから飛んできたモルツ棒が倒してしまったスキttlに当たっても得点にはなりません。

9. 同点時の勝者の決め方

■ ドローショット(試合中の決着に使用)

- ・ 3.5m の位置にスキttlを両サイドに 1 本ずつ立てます。
- ・ スコア係の「3・2・1・0」の合図でモルック棒を投げ、そのスキttlに近い方が勝利です。
- ・ スキttlを倒した場合は無効となります(触れるだけなら OK)。
- ・ 両チームとも倒した場合は、再度やり直します。

■ モルックアウト(予選順位・総得点同点時に使用)

- ・ スキttlは、投げる位置(モルッカーリ)から 3.5m の位置から「6→4→12→10→8」の順に、縦にモルック棒 1 本の間隔で並べます。
- ・ スキttlを当てて動いても、その場で立てず、毎回元の配置に戻します。
- ・ **各チーム代表者を 3 名決めてください。**
- ・ 先攻・後攻をじゃんけんで決めます(A:先攻、B:後攻)。
- ・ A チーム 1 人目→B チーム 1 人目→B チーム 2 人目→A チーム 2 人目→A チーム 3 人目→B チーム 3 人目の順番で投擲します。
- ・ 決まらない場合はサドンデス。最初に戻り 1 人ずつで決着をつけます。

本大会では総得点が同点の時など、決着をつける際にモルックアウトを行います。
各チーム代表者 3 名をあらかじめ決めておいてください。

10. 試合前の練習・運営へのご協力

■ 試合前の練習について

- ・ 試合前も試合間もあまり時間がないため、十分な練習時間は確保できません。
- ・ 空き時間があれば練習は可能とします(例:前の試合が早く終わった場合など)。
- ・ その場合もスペースが狭いので、相手チームと交互に譲り合って練習してください。
- ・ 運営から「スキttlを並べてください」のアナウンスがあれば、ただちに練習をやめて並べるようご協力ください。

■ 運営へのご協力をお願い

- ・ 本大会はタイムスケジュールが非常にタイトです。スムーズな試合進行が必要です。
- ・ **そのため、1 日目は各リーグの運営当番チーム(第 4 章)が、スキttl立て・モルック棒の回収・スコア表への記載を担当します。2 日目は運営スタッフが担当します。**
- ・ 体調不良・けがの際は、無理をせず速やかに運営本部までお知らせください。

当日はどうぞよろしくお願いいたします。

和歌山県立医科大学 整形外科 モルック大会運営本部