

町民体育大会 ～スポーツを楽しむ日～

第3回町民モルック大会 実施要項

令和8年9月11日 更新

町民体育大会実行委員会

小山町教育委員会生涯学習課

お願い

- 大会の良い雰囲気づくりとしてフェアプレーで行いましょう
- 今大会は親睦を深める為、楽しむことを目的とした大会ですので、性別年齢関係なく楽しくご参加いただければと思います

【公開用】

【概要】

- 日 時 令和8年10月18日(日) ※雨天中止
受付:8時30分～ / 大会:9時00分～
※中止の場合は当日の朝6時30分の無線放送または町 HP
にてお知らせします。(大会ページは下記 URL より) 
<https://www.fuji-oyama.jp/page/5818.html>
- 場 所 小山町多目的広場
- 申込期間 9月18日(金)～ 10月4日(日)まで
- 申込方法 ネット申込または生涯学習課(☎76-5722)へ 
URL: <https://logoform.jp/form/PLnj/1697548>
- 募集人数 先着 40 チーム(1チーム:2名～4名)
- 対 象 町民または町内に通勤・通学する方
※小学生以下はチームに18歳以上の代表者を有すること
(経験の無い方、初心者也大歓迎)
- 参加費 無料
- 対戦方式 1ブロック5チームの総当たり戦(2セット先取)
※試合は2対2で行い、10 投制とします。(試合中の選手交代は不可。セット間の交代は可とする)
- 持ち物 ①飲み物
②レジャーシート(荷物置き)
③パイプいす
※荷物置場や観覧席等の準備がありませんので②③については各自の判断でご持参ください。
- そ の 他 ・今後の社会状況等により大会内容の変更または開催の中止をする場合があります。
・各ブロック1位、2位には景品があります。
・ブロック分けは2部門に分けて実施。(申込時に「ヤル気」「ワイワイ」「どちらでも」の3項目と経験年数(「初めて」「～1年」「～3年」「～5年」「その他」)を申告してもらい、申告内容をもとにブロック分けを行う)
・当日8時より、希望者のみモルックのルール説明を行います。

【公開用】

【用具】

- (1) モ ル ッ ク … 投げる棒のことをモルックという。下手投げで行うのが基本となる。
- (2) ス キ ッ ト ル … 1～12 までの数字が記載されている木製のピン(的)のこと。モルックを投げてスキttlを倒します。
- (3) モルッカーリ … モルックの投げる位置を示すもの。

【試合の流れ】

- (1) 先攻・後攻を決める。
 - ・1セット目は、ジャンケンで勝ったチームが先攻または後攻を選択する。
 - ・2セット目は、前のセットの後攻チームが先攻とする。
 - ・3セット目は、1セット目と同様とする。
- (2) 各チームは順番に投擲を行う
(点数の数え方)
 - ①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。
 - ②複数本のスキttlが倒れたら、倒れた本数が得点となる。
 - ③スキttlが完全に倒れていない(重なって地面についていない)場合はカウントしません。
- (3) 投擲後、倒れたスキttlは倒れたところで立てる。(ゲームが進むにつれスキttlが広がります)
 - ※スキttlが投擲したモルック以外の理由で間接的または直接的に動いた場合、元の位置に戻される。
 - ※スキttlがコート外にでた場合はコートラインからモルック棒1本分、コート内に戻す。

【試合コート】

- (1) 試合のコートはコートライン内(縦10m×横4m)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、内側に戻す。

【公開用】

【プレイヤー】

- (1) 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。
- (2) 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。
- (3) セット毎での、プレイヤーおよび投擲順の変更は可能。
- (4) 各チーム2名～4名で1チームとする。

【基本ルール】

- (1) 投擲
 - 距離…3.5m
※小学生低学年未満は対戦相手に了承をとり、投擲距離を決める
 - 投擲時間は1人30秒以内とする。
※スキットルを直し終わり準備ができ次第
- (2) オーバースコア
 - 得点が50点を超えた場合、25点に戻り、試合は継続される。
- (3) 投擲ミス(0点)
 - 投擲時間を超えても投擲を行わない場合は投擲ミスとする。
 - 投擲後、投擲ライン(モルツカーリ)を踏み越えたら投擲ミスとする。
 - 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、投擲順を間違えた場合は投擲ミスとする。
 - ◎チーム内で投擲ミス(0点)を3回続けてしまった場合、チームの得点は0点となり、そのゲームは負けとなる。

【公開用】

【今大会特別ルール】

- (1) 試合は2対2のチーム戦で行い、1投ずつ交互に投げます。
※セット内の選手交代は出来ません。セット間での交代は可能です。
※4人で申し込みをした場合は、4人のうち2人を選び試合を行う。
- (2) 各ブロックの試合をしていないチームは得点板の管理をお願いします。
- (3) 1ブロック5チームで総当たり戦を行います。
1ブロック2コート使用し、各チーム4試合実施します。
※ブロック分けは申し込み時に経験年数(初めて、1年未満、3年未満、それ以上、不明)及びレベル(ヤル気・ワイワイ・どちらでもOK)を申告し、申込内容を審査し、ブロック分けを行います。
- (4) 試合は3セットマッチ、2セット先取で行い、勝敗を決定します。
 - ・1セット 10 投制
 - ・50点先取 or 50点に近いチームの勝利です。※引き分けのセット等があり2セット先取できなかった場合は、下記(5)の順位の決め方に沿って、試合の勝敗を決定します。
 - 例1: Aチーム vs Bチーム
 - 1セット目: Aチーム 49 対 20 Bチーム(Aチームの勝利)
 - 2セット目: Aチーム 25 対 42 Bチーム(Bチームの勝利)
 - 3セット目: Aチーム 25 対 25 Bチーム(引き分け)⇒AチームとBチームともに、勝数1、負数1、獲得セット1のため、総得点が多いAチームがこの試合は勝利となる。
 - 例2: Cチーム vs Dチーム
 - 1セット目: Cチーム 47 対 50 Dチーム(Dチームの勝利)
 - 2セット目: Cチーム 25 対 50 Dチーム(Dチームの勝利)⇒Dチームが先に2勝したため、Dチームが勝利となる。
この場合は3セットの実施は無し。
- (5) 勝敗の決め方: 獲得セット数 → 総得点 → ジャンケン
- (6) 最終順位の決め方: 勝数 → 負数 → 獲得セット数 → 総得点 → ジャンケン
- (7) 各ブロック1位と2位を表彰します。