

## ファミリーフェスタ 2024「モルック交流会」実施要項

1. 一般的に行なわれているモルックのルールを適用する。なお、一部ローカルルールを適用する。
2. 参加対象は、組合員とその家族とする。
  - 1 チームあたりのメンバーは4名とし、個人での申し込みも「可」とする。構成が満たない場合は、実行委員等が入りチーム編成をする。
3. 予選は、1チーム4名×3チームで3ラウンドをブロックごとに行う。組み合わせについては、事務局にて決定する。
  - ラウンド途中のメンバー交代は、不可とする（負傷した場合や体調不良等を除く）。ただし、次のラウンドでは、プレイヤーや投てき順は変更する事ができる。
4. 予選は、全試合3ラウンドの総得点で順位を決める  
(各ラウンドの平均点が高ければ、1度も50点ぴったりにならなくても勝利できる可能性はある。)
5. 決勝戦は、各ブロック1位チームによるトーナメントを行う（ブロック対抗）  
決勝トーナメントは、1ラウンドのみとする。
6. 予選・決勝戦とも、1ラウンドの制限時間は15分とし、プレイ途中であってもその時点での得点をカウントする。（タイム管理は、ブロックごととする）
7. 投げる位置からピンまでの距離は3メートルとする。
8. 3投連続ミスでの失格は無しとする。
9. 投てきは、安全等の観点から下投げで行う。
10. ゲームの進め方
  - (1) 試合開始前に、チーム代表者によりプレイヤーの先攻・後攻をじゃんけんで決める。
  - (2) 各チームが順番に投てきをする。各チームは、チーム内で投てき順を決めておき、その順で投てきを行う。
    - 3チーム（A、B、Cとする）の場合、投てき順は以下のとおり。

A 1 → B 1 → C 1 → A 2 → B 2 → C 2 → A 3 → B 3 → C 3 → A 4 → B 4 → C 4  
 → A 1に戻る

(3) プレイヤーが、自らの順番でない時に投げてしまった場合や、チームが自分たちの順番でない時に投げてしまった場合は、投てきミスとして「0点」とし、その後の正しいプレイヤーから再開する。

(4) 倒れたスキttlは、その位置で起こす。

このため、スキttlの位置は次第にバラついてくる。これにより、ちょうど50点にするためにどのような順でスキttlを倒すかの戦略が重要となる。

(5) 投てき後のスキttlを立てるのは、原則実行委員とする。実行委員が不在の場合は、ゲームを行っていないチームが対応する。(プレイヤーがゲーム中にコート内に入るのは、実行委員の許可を必要とする。)

(6) 2ラウンド目以降の投てき順は、各チームで決める。

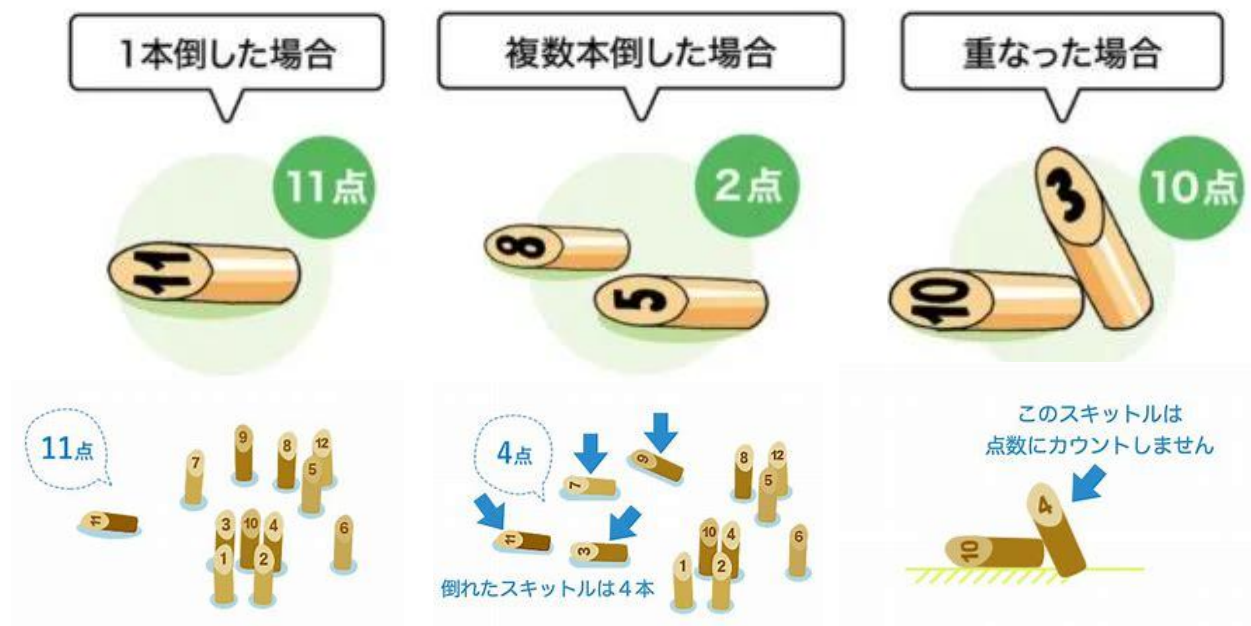
## 11. 得点方法

(1) 倒れたスキttlの本数を数え、下表に従って得点を加算する。

なお、数えるのは、完全に倒れたスキttlのみとする。モルックや別のスキttlの上に重なったものは数えない。

得点表

パターン	スキttlの倒れた数	得点
1	0本	0点
2	1本	倒れたスキttlに書かれた数
3	2本以上	倒れたスキttlの本数



(2) 4人の得点を順次加算していき、50点ちょうどになったチームが出たらラウンド終了。この時の得点が各チームの得点となる。(予選では、これを3ラウンド繰り返し、合計得点の多いチームが勝利となる。)

ただし、50点を超えてしまったら、そのチームの得点は25点に戻される。(試合は、そのまま継続される)

(3) 各ブロック内で合計得点が1位のチームが複数出た場合、チーム全員による「じゃんけん対決」でブロック1位を決定する。じゃんけん勝者が同数となった場合は、再度代表者による「じゃんけん対決」とする。

12. 優勝・準優勝・3位のチームには、賞品を授与する。その他、飛び賞を用意する。

13. 参加者には、全員に参加賞を用意する。

14. 水分補給等については、各自・各チームで対応いただく。

15. その他、疑義が生じた場合には実行委員会で協議のうえ決定する。

#### <当日のタイムスケジュール>

12:30 実行委員集合、設営・準備等、詳細ルールの確認など

13:30 受付開始

14:00 開会式／ルール説明(練習あり)

14:30 モルック開始

16:30 表彰・閉会式、後片付け(17時までに全て終了する)