

## 第32回木更津市スポーツ・レクリエーション大会 実施要項 (モルックの部)

1. 趣 旨 市民が健やかで心豊かに生活できる活力ある社会を目指し、いつでもどこでも手軽にできるスポーツの日常化を図り、生涯を通じたスポーツ・レクリエーション活動の振興に資するため本大会を開催し、地域スポーツの普及振興に寄与する。
2. 主 催 木更津市
3. 主 管 木更津市スポーツ推進委員会
4. 期 日 令和6年6月2日(日) ※雨天時は6月9日(日)に順延
5. 会 場 貝淵庭球場 (受付場所: 木更津市民体育館)
6. 日 程 午前9時 選手集合・受付 午前9時20分 開会式  
午前10時 競技開始 午後1時30分 大会終了予定
7. 参加対象者 (1) 市内在住・在学・在勤する者で構成されたチーム  
(2) 1チーム3名~6名の選手で構成する。
8. 競技規則 (一社)日本モルック協会公式ルールガイドブックに準ずる。ただし、一部大会ルールを適用する。
9. 競技方法 予選リーグ戦及び決勝トーナメント戦とする。ただし、出場チームの数により、リーグ戦のみまたはトーナメント戦のみで順位を決定する場合もある。
10. 組み合わせ 申込み終了後、主催者で決定する。
11. 審 判 木更津市スポーツ推進委員が行う。
12. 傷害保険 木更津市市民活動災害補償制度で対応
13. 申込方法 スポーツ振興課・体育施設で配布する申込書、市ホームページに掲載している申込書により、Eメール、郵送、FAXにて申込み。  
Eメール: [taiiku@city.kisarazu.lg.jp](mailto:taiiku@city.kisarazu.lg.jp) FAX: 0438-25-3991
14. 申込期間 令和6年5月1日(水) から5月17日(金) まで  
※最大16チーム(先着順)
15. 参加費 無料
16. その他
  - ・選手は、種目を重複して出場することはできない。
  - ・選手変更は、当日の受付までとする。
  - ・上位4チームを表彰する。
  - ・予選リーグの順位決定は、勝ち点の多い順に決定する。  
(勝ち・・・3点、モルックアウトによる勝ち・・・2点、  
モルックアウトによる負け・・・1点、負け・・・0点)
  - ・合計勝ち点が同点の場合①直接対決の勝敗(タイブレイクで勝敗決定の場合は引き分け扱い)②得失点差③総得点④代表者のじゃんけんとする。
  - ・上位4チームは10月26(土)に袖ヶ浦市で開催する君津地区スポーツ・レクリエーション祭に木更津市代表チームとして推薦する。

# 木更津市スポーツ・レクリエーション大会モルックの部 運営要領

## 1 競技規則

本大会は、日本モルック協会公式ルールガイドブックを基本とし、主催者が定める以下の木更津市スポーツ・レクリエーション大会特別競技ルールにより実施する。

## 2 特別競技ルール

- (1) 本大会においては上投げによる投擲を禁止とする。
- (2) コートの大きさは6 m×11 mとし、スキttlはモルックカーリから3.5 mの位置に配置する。
- (3) **1試合は3セットまたは30分間（1セット12ターン制）**とし、試合時間を経過した場合は次ターンに入らない。
- (4) 選手は各チーム3名以上を選出する。選手はセットごとに入れ替えてもよい。
- (5) 競技は「3 競技の流れ」のとおり進行する。
- (6) 1セットごとに選手及び投擲順を決定し、セット途中での変更は認めない。  
※ 投擲順の誤りまたはモルックカーリの踏み越え等があった場合は投擲ミス（0点）とみなし、相手チームの投擲で再開する。
- (7) 投擲は、審判の指示があってから行う。
- (8) スキttlがコートから出てしまった場合、止まった位置からコートライン平行にモルック1本分内側にスキttlを立ててそこから再開する。
- (9) その他、疑義が生じた場合は大会主催者が判断する。

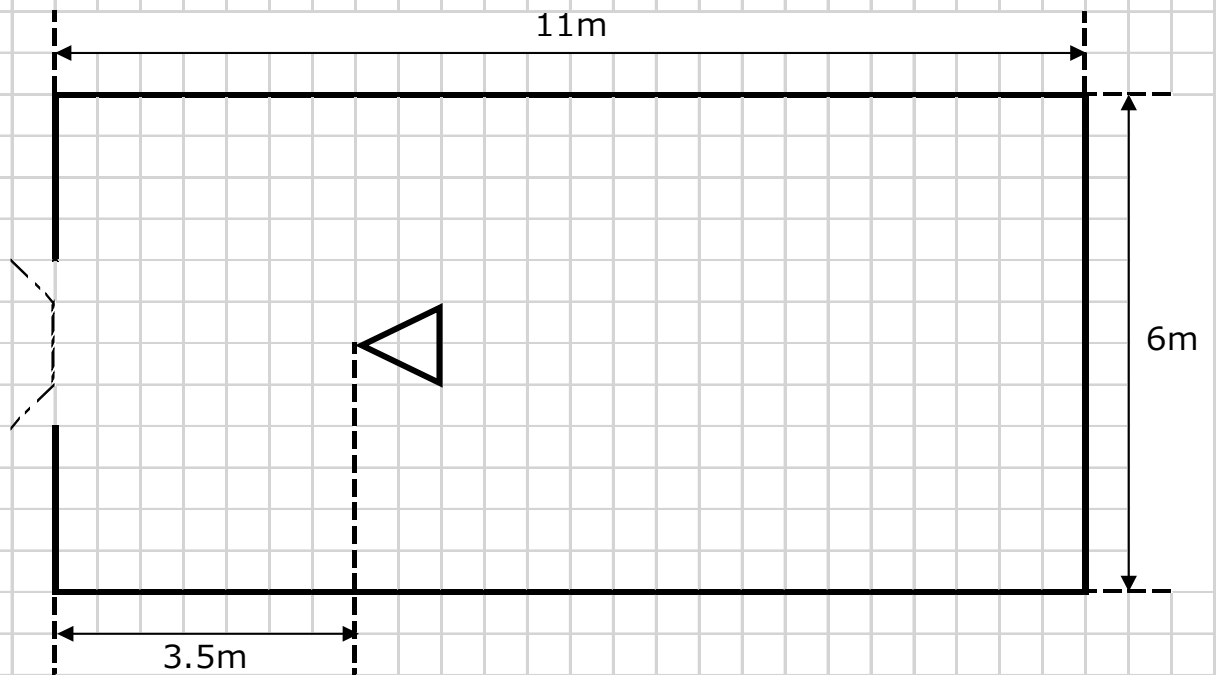
## 3 競技の流れ

- (1) 先攻後攻をジャンケンで決め、先攻がモルックを投擲する。
- (2) 先攻の得点を計測後、後攻がモルックを投擲する。
- (3) 以降の投擲については、そのセット開始前に決定した投擲順のとおり行う。  
これはいずれかのチームが50点ちょうどになるまで行うが、相手チームが0点となった場合（ファウルや投擲ミスにより3回連続で0点）も、残ったチームの得点は50点になり、セット終了となる。
- (4) セット終了後、再度選手及び投擲順を決定し、先攻と後攻を入れ替えて、次のセットをスタートする。
- (5) 3セット終了後、合計得点の多い方のチームを勝利とするが、合計得点と同点の場合は各チーム代表者1投ずつのモルックアウトを実施し、勝敗を決定する。  
※ モルックアウトでの得点は、その試合の得点には加算せず、勝敗の判定にのみ使われる。

## 4 その他

- (1) 投擲者は60秒以内に投擲しなければならない。同じ投擲者が一試合中に2回以上超過した場合は投擲ミスとみなし、相手チームの投擲で再開する。
- (2) 本大会において、37点ルールは適用しない。

【モルックコート図】



【モルック会場図】

