

第61回大津市民体育大会 学区対抗の部「モルック競技」開催要項

1. 趣旨 気軽に幅広い年齢層が楽しめるモルック競技を通して、スポーツの活性化に向けた機会とし、生涯スポーツの普及発展と地域コミュニティの活性化にも寄与することを目的として開催する。
2. 主催 大津市・大津市教育委員会・大津市自治連合会・(一社)大津市スポーツ協会
3. 主管 大津市民体育大会実行委員会(大津市・大津市教育委員会・大津市自治連合会・(一社)大津市スポーツ協会・大津市学区体育団体連絡協議会・大津市スポーツ推進委員協議会)
4. 支援 大津モルッククラブ
5. 開催日 令和8年11月1日(日) ※雨天中止
受付 8:40～(グラウンド入口)
開会式 9:00～
競技スタート 9:20～(予定)
6. 会場 皇子が丘公園グラウンド
7. 参加資格
 - ・市内在住者であること。
 - ・当該学区に7月1日現在居住する住民で編成すること(但し、葛川学区については在勤者も認める)。
 - ・各競技種目とも、1学区1チームとする。(年齢、性別等の制限はなし)
 - ・規定に抵触する事例が生じた場合には、競技委員長が対戦チームの監督と協議する。
 - ・参加者は、事前に健康診断を受けるなど健康管理に十分留意すること。
8. 申込方法及び締め切り
 - ・学区対抗の部 各学区体育団体長名で、所定の申込書で1部提出すること。
 - ・申込期日 令和8年10月19日(月)
 - ・申込み先 〒520-0805 大津市石場10番53号
(一社)大津市スポーツ協会内 大津市民体育大会実行委員会事務局
TEL 528-2914 FAX 526-7800
e-mail ocsa@otsu-taikyo.com

※ 参加申込書につきましては、スポ協ホームページからダウンロードできます。
選手変更用紙を本部にご用意しておりますので当日の選手変更も可能です。
参加申し込みが10チームに満たない場合は、中止いたします。
9. 競技方法
 - ・各チーム(1チーム3名)が、AグループとBグループに分かれ、各グループで予選と順位決定戦を行う。別資料参照。
10. 競技規則
 - ・別資料参照。(参加チーム数により、一部ローカルルールを適用する。)
11. 表彰
 - ・A, B各グループの第1位～第3位を表彰する。
12. その他
 - (1)学区ゼッケン(ビブス可)は、各チームで用意して下さい。
 - (2)飲み物等は、各自(各学区)で準備をして下さい。

(3)表彰式終了予定時間は12:00頃を予定しております。

※参加チーム数により、終了時刻が変わる場合があります。

(4)選手は、スムーズな競技進行に努めるとともに、自らの安全確保と他の競技者への安全にも十分配慮して下さい。

(5)選手が競技中にケガを負った場合、会場では応急処置のみの対応となります。

その後の責任については、主催者において加入する傷害保険の範囲内となります。

(6)大会中に撮影した写真については、ホームページ・広報等に利用する場合があります。

(7)悪天候等による中止の判断は、午前7時までに行い、大津市スポーツ協会HPに掲載します。

※前日の段階で、雨のためグラウンドコンディションが悪い場合や、天気予報により当日の降水確率が高い場合などには、前日に中止の決定をすることもあります。その場合も前日の17時頃までに大津市スポーツ協会HPに掲載します。

大会当日の問合せ先:大津市スポーツ協会 090-2043-2914

モルックのルール

ツール

モルック
Mölkky



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
Skittles



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
Mölkkärl



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。

ルール

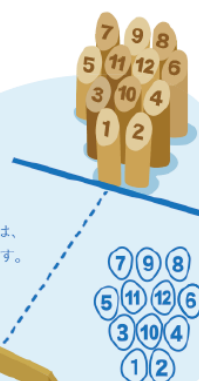
モルックを投げて倒れたスキttlの内容によって、
50点ピッタリになるまで得点した方が勝ち！

How to Play!
1

モルックを投げる地点にモルッカーリを置き、
そこから3~4m離れたところにスキttlを
右の図の順番に並べます。
これがゲームスタート時の配置です。
投擲時にモルッカーリに触れたり、踏み越えると
ファウルとなり0点となります。

3~4mあける

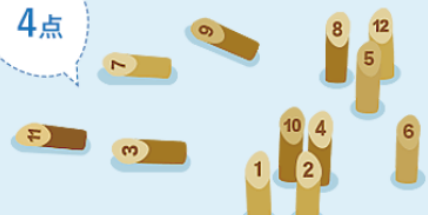
JMA主催のゲームでは、
3.5mを基準としています。



How to Play!
2

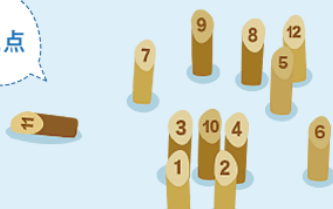
2チーム以上で対戦しますので
投擲順を決め、順番にモルックを投げて
スキttlを倒します。
このとき複数本のスキttlが倒れた場合は、
「倒れた本数=点数」となります。

4点



1本しか倒れなかった場合は、
「倒れたスキttlに書かれている数字=点数」
となり、先に50点先取した方の勝利となります。

11点



point!

More Than
50

50点を越えた場合

Back to
25

50点を越えて得点した場合、
25点へ減点され
ゲームは継続されます。

point!



完全に倒れていない場合

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。

point!

3回ミスが続いた場合

3回連続スキttlを倒せず、
失投した場合は

0点からゲームを継続します。

How to Play!
3



スキttlは、倒された地点で再び立てられます。
スキttlはゲームが進むにつれて広がり、
倒するのが難しくなってきます。
いずれかのチームが50点先取した
時点でゲーム終了となります。



詳しいルールやモルック情報についてはコチラ！

日本モルック協会

モルック競技の進め方 ※参加申し込みが18チームの場合。

練習試合

- ・ 競技説明の後、予選で対戦するチームで20分または12ターンの練習試合を行う。（時間及びターン数制限は、予選、順位決定戦も同様）

予 選

参加チーム数：18チーム想定

《試合形式》

- ・ 18チームをABの2グループに分けて、それぞれのグループで順位を競う。
- ・ AB各グループの9チームを3コートに分けて、各コート3チームで競技を行う。
- ・ AB各グループで、各コートの1位同士、2位同士、3位同士が集まり、順位決定戦に進む。

順位決定戦

《試合形式》

- ・ AB各グループで、予選の1位同士、2位同士、3位同士が集まり競技を行う。
- ・ AB各グループで1位から9位までを決定する

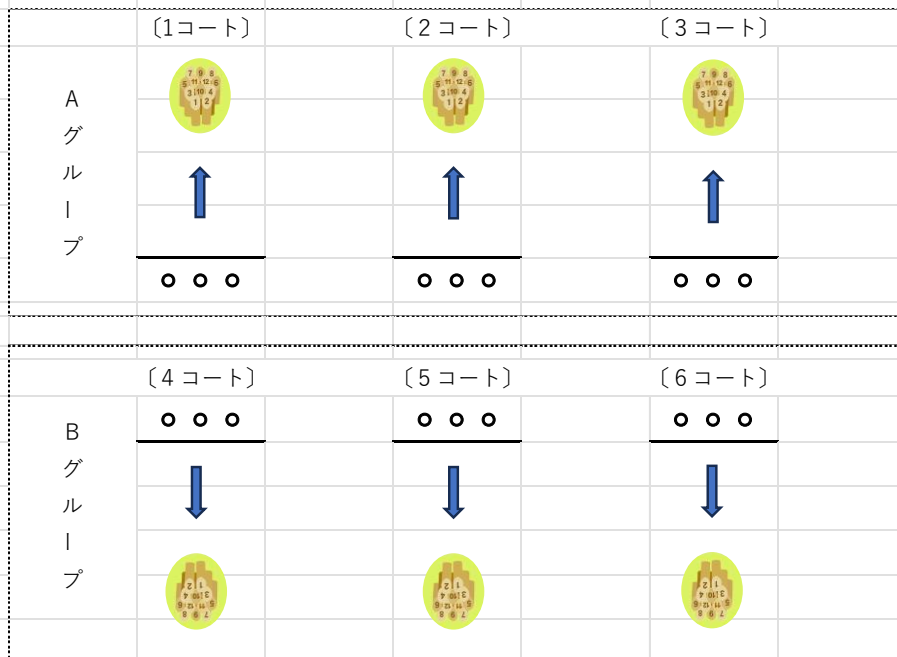
表 彰

《賞状》

- ・ AB各グループの3位まで表彰する。

会場図

：モルック
○：チーム



※参加申込チーム数により、競技の進め方を変更する場合があります。