

International Molkky Organisation (I.M.O.)

国際モルック連盟



大会規則

Mölkky®はフィンランドの Tactic Games Oy が所有する登録商標です。



JMA 日本訳 2021.06.01 ver 3.0



目次

1. 解釈と範囲	- 3 -
2. 基本規則.....	- 4 -
3. 試合コート	- 7 -
4. プレイヤーの人数	- 8 -
5. 違反（フォルト）	- 8 -
6. ファウル.....	- 10 -
7. 審判.....	- 11 -
8. 屋内大会.....	- 12 -
9. その他	- 12 -
10. 用語集	- 14 -
11. 改訂リスト	- 15 -



1. 解釈と範囲

この大会規則（『規則』）は国際モルック連盟（IMO）に認可されたものであり、IMOにより適宜修正・訂正されるものである。規則はIMOにより認可または支援されているすべての大会に適用されるものである。特にすべての国際大会・大陸大会（例：アジア大会・ヨーロッパ大会）に適用される。IMOは各国の全国大会にも規則の適用を推奨する。当然、それぞれの国内のほかの大会においても利用可能である。

翻訳内容に関しては、それぞれの国のIMO加盟連盟・協会が責任を持つ。言葉の意味合いに違いがある際は、英語の文面が優先される。

この規則は、すべての参加者がモルックを楽しむために、最良の実践に基づいて一般的に受け入れられた原則を陳述したものである。試合で起こりうる全ての状況に対応するものではなく、特異な状況において、最も適切な解決策を決定するのは主審の決断である。

規則において、男性の人称で言及している場合でも性別は問わない。「プレイヤー」「対戦相手」の用語の使用は、チームの場合にも適用される。

国際大会の公用語は第一に英語、第二にその大会が行われている国で最も使用されている言語である。各国の全国大会（例：フィンランドモルックチャンピオンシップ）は、この言語規制に影響されない。

2. 基本規則

大会では「TACTIC GAMES OY」社が製作した公式のモルックセットを使用しなければならない。

大会において、チーム間で意見の不一致が起きた際は7章「審判」を参照のこと。

2.1. 道具の配置

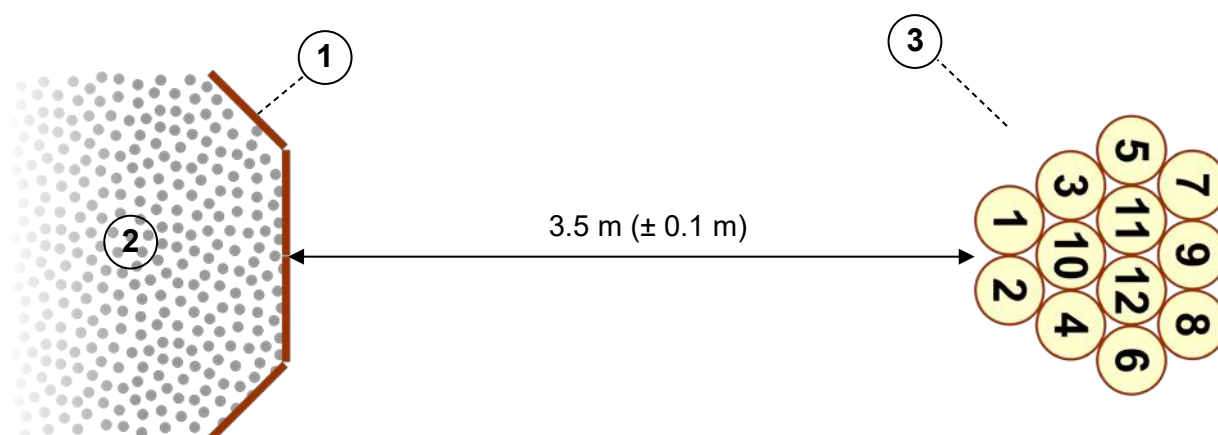
概略

大会で使用するモルックセットを大会責任者が提供するか、私物の持ち寄りで行うかは、大会責任者が決める。

試合は以下の構成でなされる。

- スキットル:
1～12までの数字が記載されている12本のスキットル。高さは約15cm、直径は約5.9cmであり、45°に面取りされている。
- 投げるスキットル:
投げるスキットル1本。モルックと呼び、長さは約22.5cm、直径は約5.9cm。大会で使用するモルックは試合コートの数に応じて準備することをIMOは推奨する。このことにより、大会の間、常に同じコートにそのモルックがあることが確実になるからである。
- モルックフレーム (図①を参照):
モルッカーリと呼ばれるモルックフレーム1つ。全長は約96cmで、両脚は^{とうてき}投擲線から45°の角度で配置される。プレイヤーが車いす(もしくは類似した装具)を装備している場合、モルッカーリは直線に配置することができる。その際、投擲範囲に入る／出る時に支援者がいてもよい。
- 配置 (図③を参照):
スキットルはモルッカーリから3.5m (± 0.1 m) に配置される。最初のスキットルの配置は以下の図の通りである。
- 投擲エリア (図②を参照):
投擲は、モルッカーリが示す投擲エリア内においてのみ認められる。モルッカーリによって投擲エリアの前方、そしてサイドラインが示されており、サイドラインは地面に引かれる場合もある(3.7章「投擲エリア」を参照)。
モルックを投擲した後は、後方から投擲エリアを退場しなければならない。投擲エリアに関する補足説明やルールは5.8章「モルッカーリの踏み越え」を参照。

配置:



2.2. 「^{とうてき}投擲」の定義

投擲とは、プレイヤーが投擲エリア内に立った後、モルックが手を離れ、地面に着地し止まるまでを指す。どの位置に着地しても投擲とみなす。

一般的にはどのような投擲も認められる。しかし、例えば危険を避けるために、大会主催者が投擲方法を制限することは可能である。

2.3. 試合の流れ

各チームは1ターンに1回の投擲チャンスがある。

この規則では、モルック（投げるスキットル）がスキットルに当たるのが直接的か間接的か（例：壁にぶつかってからスキットルに当たる）、もしくはスキットルが別のスキットルに当たるのが直接的か間接的かは問わない。

スキットルが完全に地面についてなければ、倒れたと見なされない。

- スキットルが1本倒れたら、スキットルに記載された数字が点数である。
- 複数本のスキットルが倒れたら、倒れた本数が点数となる。

投擲後、倒れたスキットルは倒れた場所に立たせる。底部を地面につけ、数字の面をプレイヤーに向ける。

屋内大会においては、主催者はこの規則を制限してもよい（3.5章「室内コート」を参照）。

スキットルが固定された物体（例：壁など）に倒れかかっている場合、物体とスキットルの間にモルック一本分の距離をおいてスキットルを立てる。この際、スキットルは「倒れていない」と見なされる。

スキットルが、プレイヤーが投擲したモルック以外の理由で直接的または間接的に動いた場合、元の位置に戻され、「倒れていない」と見なされる。

チームが3回連続で0点になった場合、そのセットではチームの得点は0点となり、直ちに失格となる。

2.4. セットの終了

いずれかのチームが 50 点ちょうどに至った時点で、そのセットは終了となる。他のチームがすべて 0 点となった場合（例：3 回連続で 0 点、ファウルなど）、残ったチームの得点は 50 点になり、セット終了となる。

2.5. 「試合」と「セット」の定義

試合は複数のセットが含まれることもある。例えば、「3 セット先取」で勝敗を決める際、最低 3 セット、最高 5 セットの試合が行われる。

2.6. 競技スケジュール、勝敗決定方法、初投

競技スケジュールは大会 1 週間前には発表されなければならない。

発表の際、勝敗決定方法も発表されなければならない。

引き分けになるケースも検討しなければならない。

例えば（以下優先順）：

1. 勝利したセット数
2. ポイントの数
（訳注：例えば、予選リーグで 1 位 10pt、2 位 8pt、3 位 6pt…などの獲得ポイントを設定しておく）
3. 引き分けの場合は直接対決の勝利セット数を比較
4. 引き分けの場合は直接対決のポイントの数を比較

別の例：

1. 投擲で得られた合計得点
2. 同点の場合はモルックアウト

初投の順番も大会主催者が決定しておく。

例：

- まずは競技スケジュール（訳注：開催者が決めた順番。例えば、最初からスコア表に記載されていたり、くじ引きで決められていたり）に沿って行い、その後は逆順。
- コインを投げて決め、その後は逆順。5 セット目の順番はモルックアウトで決める。

3. 試合コート

3.1. 試合コートの整備

試合コートには番号を振り、コートの枠はマーク付けされなければならない。屋外コートは最小幅 4m × 長さ 10m（投擲ラインから）である。コートの地面はフットボール場のような砂・砂利もしくはクレイコート（砕いた頁岩、石、レンガ、またはそれ以外の未結合の鉱物骨材）とするべきである。屋内コートのサイズはこれより小さくてもよく、地面も異なってよい。

3.2. 練習用の試合コート

大会主催者は、プレイヤーの練習用のエリアを作ってもよい。練習をしたいプレイヤーは、大会運営を妨げないよう注意をする必要がある。

3.3. 固定された境界線のない試合フィールドの場合

試合フィールドは線の枠内に限定されるものではない。線はあくまで位置を知らせるものでしかない。倒れたスキットルは、異なる試合フィールドにあったとしても通常通り立たせる。

3.4. 固定された境界線のある試合フィールドの場合（例：ブール競技のフィールドの縁石）

- 試合フィールドは線の枠内に限定される。倒れたスキットルは、倒れたスキットルは（現存している位置から境界線に対して垂直にコート内に戻し）、境界線からモルック一本分の位置に立たせる。

3.5. 屋内の試合フィールド

大会主催者は、以下に関してルールを制限することができる。

- スキットルは最初の配置ラインに置かれる（投擲位置から 3.5m 以下）。スキットルが最初の配置ラインより手前に転がった場合、配置ラインに対して垂直に戻し、ライン上に置かれる。
- 試合フィールドが線の枠内に限定されている場合：試合は線の枠内に限定される。この場合、倒れたスキットルは（現存している位置から境界線に対して垂直にコート内に戻し）、境界線からモルック一本分の位置に立たせる。

3.6. 試合フィールドに入ること

試合フィールド内に入るには、審判の許可が必要である。

審判がない場合、事前に対戦相手の許可が必要である。投擲後にスキットルを立てる場合も許可が必要である。

3.7. 投擲エリア

「モルッカーリの踏み越え」の正確な判断をするために、審判もしくはプレイヤーの協議の上、投擲エリアのサイドラインを引いてもよい。

4. プレイヤーの人数

4.1. 概略

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報告する。次のセットでは、プレイヤーや投擲順を変更することができる。

セットの途中での変更は認められない（特例として、プレイヤーが負傷した場合の判断は主審判にゆだねられる）。プレイヤーが体調不良になった場合、主審判が解決策を決定する。

4.2. 4人チームの大会

4人チームの試合では2人の補欠がいてよい。

4.3. 3人チームの大会

3人チームの試合では1人の補欠がいてよい。

4.4. 2人チームの大会

2人チームの試合では1人の補欠がいてよい。

4.5. プレイヤーとチーム

プレイヤーは、大会において複数チームに所属してはならない。

5. 違反（フォルト）

5.1. 概略

いかなる規則違反もすぐさま（次の投擲の前に）審判に申告されなければならない。審判がいない試合の場合は、関係のあるチームに対して申告されなければならない。次の投擲の後に主張しても無効となる。審判がいない試合において合意が得られなければ、主審判の一人を呼び、判断をゆだねる。

下記に記す投擲の後は、倒れたスキットルは、倒れた位置に立たせる（例外は3.5章「屋内の試合フィールド」参照）。

5.2. オーバースコア

チームの得点が50点を超えた場合、25点に戻り、試合は継続される。

5.3. 投擲ミス

投擲ミスは、以下のような特定のタイプの投擲のことである。

- 投擲ミスは、いずれのスキttlも倒さない投擲を指す。
- 投擲ミスにより、チームは0点得られる。
- 連続して3回の投擲ミスをした場合、チームの得点は0点となり、そのセットは失格となる。

5.4. モルックの落下

投擲予定のプレイヤーが投擲エリア内に立っているときにモルックを落とした場合、どのような場合においても「投擲ミス」と判断される。

例外:

- 地面からモルックを拾い上げるときに落としてしまった場合
- プレイヤー同士もしくは審判からプレイヤーにモルックを手渡ししようとして落としてしまった場合
- モルックが一時的に（プレイヤー同士もしくは審判からプレイヤーに渡すために）地面に置かれた場合

5.5. 時間超過

大会主催者から別途定義されない場合、以下のルールが適用される。

同試合内で投擲時間が2回超過した場合、投擲は失効となる可能性がある（投擲ミス=0点）（9.2章「投擲時間」を参照）。

5.6. プレイヤーの不在

試合中、プレイヤーが何らかの理由で欠席もしくは投擲できない場合、その投擲は投擲ミスとみなされる（0点）。

5.7. 37点ルール

チームの得点が37点以上あるときに、以下の違反（5.8～5.10章）を起こした場合、点数は25点に戻される。つまりこの場合、投擲ミスなおかつ50点オーバーとみなされるということである。

5.8. モルッカーリの踏み越え

投擲するプレイヤーが投擲エリアに入場してから退場するまでの間に起こる以下の事例は、「モルッカーリの踏み越え」と判断される。

- モルッカーリを動かすもしくは触る（例外：角度の修正 ※訳注：車椅子等に乗ったプレイヤーがモルッカーリを直線にして投擲した後に角度を戻す場合など、特別な場合を指

す)。審判がない場合、角度の修正は事前に告知しなければならない。審判がいる場合、モルッカーリの角度修正は審判のみが可能である。

- モルッカーリの先の地面もしくはサイドラインを、体のいずれかの部分もしくは靴で触る。

このルール違反を免れるために、投擲するプレイヤーには投擲後にそのまま一步後ろに下がることが推奨される。プレイヤーは後ろを向いて投擲エリアを退場してもよい。

モルッカーリの踏み越えは投擲ミスと判断される（0点）。

5.9. チーム内での投擲順の誤り

プレイヤーが自らの順番ではないときに投げてしまった場合、投擲ミス（0点）と見なされる。その後の投擲順は、正しいプレイヤーが投擲したかのように継続される（ゆえに同じプレイヤーが2回続けて投げることもある）。

5.10. チームによる投擲順の誤り

チームが自分たちの順番ではないときに投げてしまった場合、得られた点数は無効とされ、ペナルティとして、そのチームの次の投擲は見送られ、投擲ミス（0点）と見なされる。投擲順は、誰も投げなかったものとして再開される（本来投げるべきだったチームから再開）。

6. ファウル

6.1. 概略

ファウルは以下のものである。

- あらかじめ結果が定義されていないルールに違反する行為
- フェアプレー精神に反する行為
- 審判の指示の無視
- 審判もしくはプレイヤーへの攻撃

ファウルが行われた場合、審判がファウルをコールし、その理由と警告もしくはペナルティ、そしてファウルが続いた場合に最小限どんな結果になるかを述べる。

ファウルの重度によりペナルティが与えられる。明確な違反だけでなく、事前の警告やファウルが連続したことに対してもペナルティが与えられることがある。

激しい侮辱・試合操作・激しい攻撃のようなひどい不品行は、事前の警告なくその試合の敗退につながる場合もある。さらなる調査及び大会除名のようなペナルティが課される可能性があるため、大会主催者に報告される。

6.2. 警告

次のファウルはペナルティになる、という予告である。チームそれぞれ、1ゲームにおいて1回のみである（試合外でもあり得る）。

6.3. ペナルティ

ファウルにより起こりうる不利益は、以下のいずれかのペナルティである。

投擲資格の喪失

- プレーヤーが投擲中もしくはモルッカーリ内にいる間にファウルがあった場合、そのチームはそのとき得た点数を失う。
- それ以外の場合、チームは次の投擲資格を失う。
- 上記いずれの場合も投擲ミスとみなされ、投擲ミスのルールに則る（5.3章「投擲ミス」を参照）。

セット参加資格喪失

- チームはそのセットを失う。（0：50点になる）

試合参加資格の喪失

- チームはその試合を失う。（0点。ゲームに勝つための最小数のセットはいずれも0:50点とされる）

出場資格喪失

- チームは大会から完全に退場となる。

7. 審判

7.1. 概略

大会には、最低一人の主審判が必要であり、主審判の決定は確定事項である。必要であれば、複数の審判がいてもよい。

大会の開始前に、主審判（ら）はプレイヤーに知らされなければならない。

「審判が必ず正しい」という原則が適用される。

7.2. 審判不在の試合

試合は審判なしで行われることもある。それぞれのチームは、ルール履行の責任を負わなければならない。それぞれのチームは、試合がどのように審判されるかを試合開始前に同意していなければならない。

同意が得られない場合、主審判が呼ばれる。

8. 屋内大会

この章は、屋内大会に関する規定の要約である。

8.1. 投擲方法

2.2 章『投擲』の定義（訳注：原文は 2.3 章「ゲームの流れ」とあったが、続く引用文から誤りと判断）を参照。

一般的にはどのような投擲も認められる。しかし、例えば危険を避けるために、大会主催者が投擲方法を制限することは可能である。

8.2. 試合コートの大さき

3.1 章「試合コートの整備」

屋内コートの子ズはこれより小さくてもよく、地面も異なってもよい。

8.3. 屋内の試合コートに関する補足規則

3.5 章「屋内の試合コート」

大会主催者は、以下に関してルールを制限することができる。

- スキットルは最初の配置ラインに置かれる（投擲位置から **3.5m** 以下）。スキットルが最初の配置ラインより手前に転がった場合、配置ラインに対して垂直に戻し、ライン上に置かれる。
- 試合フィールドが線の枠内に限定されている場合：試合は線の枠内に限定される。この場合、倒れたスキットルは（現存している位置から境界線に対して垂直にコート内に戻し）、境界線からモルック一本分の位置に立たせる。

9. その他

9.1. モルックアウト

モルックアウトは、次のセットをどのチームから開始するかを決定するときに、大会で使うことができる試合の一種である。セットの一部ではないため、プレイヤーの投擲順は異なってもよい。スキットル **6, 4, 12, 10, 8** が縦一列に、それぞれモルック一本分ずつの距離を開けて置かれる。投擲エリアからは（一番手前の **6** のスキットルが）通常の距離に置かれる（約 **3.5m**）。

- モルックアウト開始前に、プレイヤーの投擲順を審判に知らせる。
- どのチームが最初に投げるかをコイントスで決めてもよい。
- **3~4** 人制の試合では、それぞれのプレイヤーが **1** 回ずつ投げるができる。
- **1~2** 人制の試合では、それぞれのプレイヤーが **2** 回ずつ投げるができる。
- チームの投擲順は以下ようになる。

4人制: A BB AA BB A
 3人制: A BB AA B
 2人制: A BB AA BB A
 1人制: A BB A

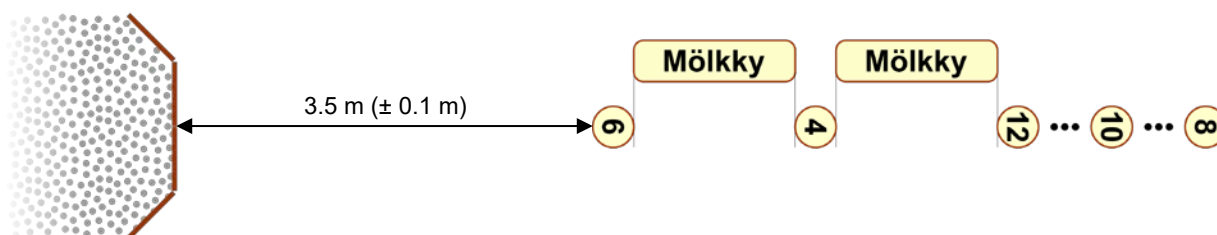
(例: 4人制の場合)

①Aチーム a選手、②Bチーム e選手、③Bチーム f選手、④Aチーム b選手、⑤Aチーム c選手、⑥Bチーム g選手、⑦Bチーム h選手、⑧Aチーム d選手)

- 倒れたスキットルは元の位置に戻される。
- 得点は通常通り合算される。

より高い点数のチームが勝者となる。引き分けの場合、いずれかのチームがより高い点数を得るまで、それぞれのプレイヤーは投擲し続ける。

モルックアウトの配置:



9.2. 投擲時間

大会主催者から別途定義されない場合、以下のルールが適用される。

プレイヤーは投擲を 60 秒以内に完了しなければならない。

プレイヤーらは自ら対戦相手の投擲時間を測っても構わない。可能であれば、主審判や大会運営者の援助を借りてもよい。

プレイヤーが投擲時間を越えた場合、時間の警告が行われる。そのプレイヤーが、同じ試合内で再度投擲時間を越えた場合、投擲資格は失効となる。つまり、そのプレイヤーはそのターンの投擲はできなくなり、投擲ミス (0 点) と記録される。

9.3. タイムアウト

それぞれのチームは戦術の話し合いなどのために、チーム代表者の要求により、各セット 1 回ずつ、タイムアウトを取ることができる。タイムアウトは、最長投擲時間の倍の時間である。

9.4. 道具の交換 (例: モルック)

主審判は、いつでも使用している道具を交換することができる。プレイヤーが試合中に道具を交換してよいのは、道具が壊れた場合のみであり、試合に参加している全チームが合意することが条件である。これに違反した場合、ゲーム失格になりうる（決断は主審判が担う）。

9.5. フェアプレー

フェアプレーの精神は試合に必須である。

大会では良い雰囲気づくりとフェアプレーが求められる。

プレイヤー同士、お互いを尊重し、アルコール飲料は適正な量にとどめることが求められる。

そうしていないとみなされると、プレイヤーは主審判によって警告を受け、結果として退場させられることもある。

投擲中はそれぞれのチームが試合に集中できるよう、静かに観覧すること。

9.6. 備考

この文書に未記載の内容は、大会主催者の裁量にゆだねられる。

10. 用語集

違反（フォルト） モルッカーリの踏み越えや投擲ミスなどの規則違反。フォルトは得点の失効につながる（5章「違反（フォルト）」参照）。

ファウル 不正行為、審判の指示の無視など。ファウルをすると警告から失格までのペナルティが課される。（6章「ファウル」参照）。

試合 試合は複数のセットからなる場合もある（2.5章「『試合』と『セット』の定義」）。

投擲ミス 投擲中のファウル（5.3章「投擲ミス」参照）。

モルッカーリ 投擲中のファウル（5.3章「投擲ミス」参照）。

モルック ① フィンランドの「Tactic Games Oy」製造のゲームそのもの。登録商標は「Tactic Games Oy」が所有。
② 投げるスキットルのこと。（2.1章「道具の準備」参照）。



セット 1セットは1つのチームが50点に達した時点で終わる（2.5章『ゲーム』と『セット』の定義）。

モルッカーリの踏み越え モルッカーリの踏み越え（足でモルッカーリを動かすことも含む）（5.8章「モルッカーリの踏み越え」参照）。

11. 改訂リスト

日付	概要
2018年4月29日	初版
2019年3月30日	マイナーな改編（文法と用語）、2.2章『投擲』の定義を新しく作り、2.6章に「引き分けの場合」と2つ目の例を追記し、3.2章「練習用の試合コート」を追記。
2021年6月1日	（日本語版）マイナーな改編（文法と用語）、訳注（2.6章、5.8章、8.1章）を追記。
2021年10月17日	誤字・脱字や言い回し等の軽微な修正。訳注を追記（9.1章）。