

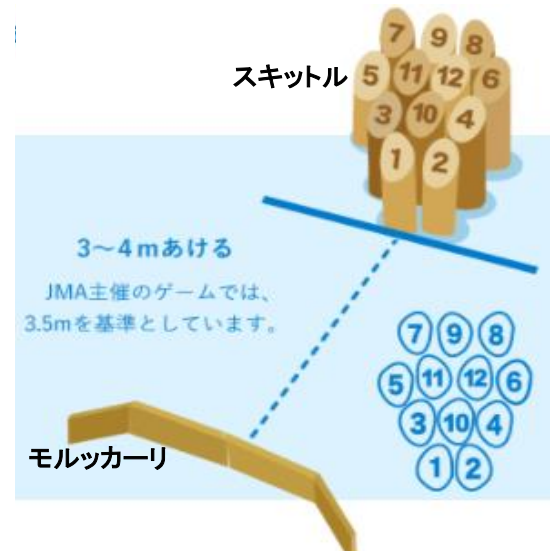
モルックのルール

2021年11月8日

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ほうが勝ち**
 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。

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。

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。

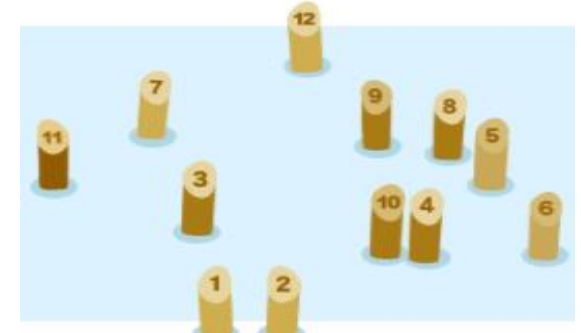


スキttlは、倒された地点で**再び立てられます**。
 スキttlはゲームが進むにつれて広がり、倒すのが難しくなってきます。いずれかのチームが50点を先取した時点でゲーム終了となります。

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**。



50点を超えた場合
 50点を超えて得点した場合、**25点へ減点され、ゲームは継続**されます。



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**0点と記録され、失格**となります。

3試合の累計などで勝敗を決める際に、**同点になった場合**に行われます。
 手前から[6]、[4]、[12]、[10]、[8]の順にスキttlを並べる。その際モルック(投げ棒)の長さの間隔にする。それぞれのチームメンバーが1回ずつモルックを投げる。投げられる度にスキttlは元の位置に戻す。

点数は通常のモルックと同じように計算します。(1本倒れたらスキttlの数が点数、数本倒れたら倒れた本数が点数)

チームの**総得点で勝敗を決めます**。再度同点になった場合は、**1対1でサドンデス勝負**をします。
 [12]だけなど、高得点1本を狙うのが難しいので、**コントロールとスキル**が必要です。

基本&裏投げフォーム



ラハティ投げフォーム



基本&ラハティ投げの持ち方



裏投げの持ち方

