

英彦山モルックルール

<用具>

○モルック



○ピン(スキttl)12本



<進め方>

- ① 先攻・後攻を決める。
- ② 先攻チームが最初の投球を行う。
- ③ 後攻チームが最初の投球を行う。
- ④ 以降、交互にモルックを投球していく。
- ⑤ スキttlは倒れた位置で、立てる。
- ⑥ 先に50点ぴったりになったチームが勝利となり、ゲーム終了となる。



- ・50点を越えてしまったら、25点に戻る。
- ・投げたモルックがスキttlに当たらないとミスになり、相手チームの番となる。同チームで三回連続ミスになると失格負けとなる。

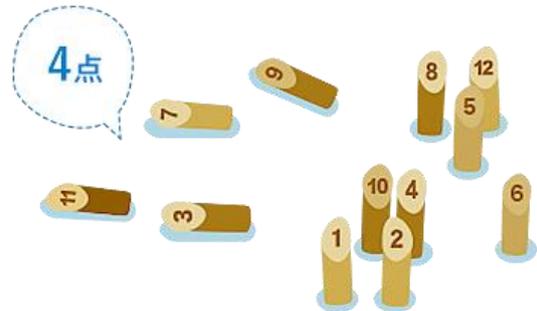
<得点と判定>

○一投終わるごとに、地面まで完全に倒れたスキttlを数える。重なって地面についていない場合はカウントしない(右図の場合、10は倒れているが、4は倒れていない。)



○倒れたスキttlが1本であれば、スキttlに書かれている数字を点数とする。

○倒れた本数が複数であれば、倒れた本数が点数となる。



<投球の仕方>※上投げは不可

○下手投げ

- ・モルックの重心が安定するように握り、狙いを定め数回の素振りの後に投げる。
- ・足を揃える・縦に開く、また屈伸を利用する、腕の力だけで投げるなどのフォームがある。
- ・多くの人にとって基本の持ち方となる。



○裏投げ

- ・逆手でモルックを握り、軽くバックスピンをかけ、投げる。
- ・縦に並んだスキttlのうち1本だけ倒したいときに有効。
- ・また着地後の動きが少ないのでスキttlをあまり動かしたくないときにも有効。



○縦投げ

- ・モルックを縦に持って投げる。
- ・スキttl直前で着地し、余力で目標スキttlを倒すくらいの軌道が理想。
- ・横に並んだスキttlのうち1本だけ倒したいときに有効。



画像：“一般財団法人 日本モルック協会”より引用