

**International MÖlkky Organisation
(Międzynarodowa Organizacja MÖlkky)**

I.M.O.



Zasady turniejowe

Mölkky® jest zastrzeżonym znakiem towarowym, którego właścicielem jest "Tactic Games Oy", Finlandia.

Spis treści

1. Interpretacja i zakres
2. Podstawowe zasady
3. Boiska
4. Liczba graczy
5. Błędy
6. Faule
7. Sędziowie
8. Pozostałe informacje
9. Turnieje halowe
10. Glosariusz
11. Lista poprawek

1. Interpretacja i zakres

Poniższe zasady turniejowe („Zasady”), zatwierdzone przez International Mölkky Organization (I.M.O.) i jej członków, które mogą być co pewien czas zmienione lub przeformułowane, są stosowane we wszystkich turniejach zatwierdzonych i wspieranych przez I.M.O. Takimi turniejami są wszystkie mistrzostwa kontynentalne i mistrzostwa świata (np. Mistrzostwa Azji, Mistrzostwa Europy). I.M.O. zaleca stosowanie tych zasad także w mistrzostwach krajowych. Poniższe zasady mogą również być używane w dowolnym kraju podczas dowolnych zawodów.

Członkowie Organizacji są odpowiedzialni za tłumaczenie zasad na język kraju, z którego pochodzą. W przypadku jakiegokolwiek rozbieżności w tekstach wersja angielska jest wiążąca.

Zasady są zestawieniem ogólnie przyjętych reguł, dzięki którym wszyscy uczestnicy gry w Mölkky mogą czerpać najwięcej przyjemności z rozrywki, jednak nie obejmują każdej możliwej sytuacji, do jakiej może dojść w trakcie Turnieju. Nie zastępują zatem sędziów głównych turnieju i ich rozeznania ani nie określają najbardziej odpowiedniego rozwiązania w jakimkolwiek szczególnym przypadku.

Wszelkie odniesienia do płci męskiej w zasadach uznaje się za ogólne odniesienia do płci. Wszelkie odniesienia do zawodników lub przeciwników odnoszą się odpowiednio do drużyn.

Oficjalnym językiem międzynarodowych turniejów jest angielski (język podstawowy) i dowolny oficjalny lub dominujący język kraju, w którym odbywa się turniej. Powyższa zasada nie obowiązuje na turniejach krajowych (np. Otwarte Mistrzostwa Finlandii w Mölkky).

2. Podstawowe zasady

Gry turniejowe powinny być rozgrywane oficjalnymi zestawami Mölkky, wyprodukowanymi przez firmę Tactic Games Oy.

W przypadku jakichkolwiek rozbieżności zdań między drużynami należy zapoznać się z rozdziałem 7 „Sędziowie”.

2.1 Rozstawienie

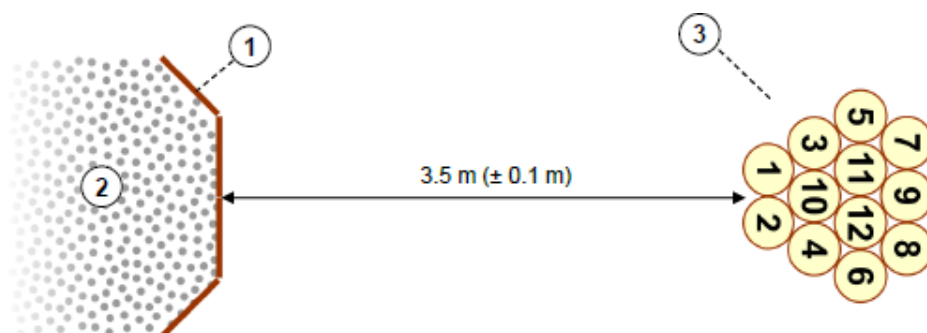
Informacje ogólne

Organizator turnieju decyduje, czy używane w trakcie rozgrywki zestawy Mölkky są dostarczone przez niego, czy są to zestawy prywatne.

Gra składa się z:

- kręgli
12 kręgli ponumerowanych od 1 do 12, każdy o wysokości ok. 15 cm i średnicy ok. 5,9 cm, każdy skośnie ścięty pod kątem 45°
- zbijaka
1 zbijak, nazywany mölkky, o wysokości ok. 22,5 cm i średnicy ok. 5,9 cm.
I.M.O. zaleca, żeby na rozgrywki dostarczyć tyle zbijaków, ile jest boisk do gry, tak aby każde mölkky pozostało na tym samym boisku przez cały czas trwania turnieju.
- linii rzutu („1” na poniższej grafice)
1 linia rzutu, zwana mölkkaari, o łącznej długości ok. 96 cm. Jego końce są zgięte pod kątem 45° w stosunku do części głównej.
Jeśli gracz porusza się na wózku inwalidzkim i następuje jego kolej, mölkkaari może zostać wyprostowane, jeśli gracz będzie tego chciał. Gracz na wózku inwalidzkim może mieć pomocnika, który zaprowadzi go do strefy rzutu i zabierze go z niej po wykonaniu rzutu.
- rozstawienia („3” na poniższej grafice)
Kręgle są umieszczone w odległości 3,5 metra (tolerancja $\pm 0,1$ m) od mölkkaari. Początkowe ustawienie kręgli przedstawiono na grafice poniżej.
- strefy rzutu („2” na poniższej grafice)
Rzut musi zostać wykonany ze strefy rzutu wytyczonej przez mölkkaari z przodu oraz z lewej i prawej linii bocznej, które mogą być oznaczone jako linie (więcej informacji w rozdziale 3.6 „Strefa rzutu”).
Po wykonaniu rzutu należy opuścić strefę rzutu od tyłu.
Więcej informacji i zasad dotyczących strefy rzutu znajduje się rozdziale 5.8 „Wtargnięcie (przejście przez mölkkaari)”.

Rozstawienie:



2.2 Przebieg gry

Każdej drużynie przysługuje tylko jeden rzut w kolejce.

Dozwolone są wszystkie sposoby rzutów, jednak organizator turnieju może wprowadzić ograniczenia co do dozwolonych sposobów, na przykład w celu zapobieżenia obrażeniom bądź zniszczeniom.

Nie jest istotne, czy młkky (zbijak) uderzy kręgle bezpośrednio czy pośrednio (np. po odbiciu o ścianę) ani czy kręgiel uderzy innego kręgla pośrednio lub bezpośrednio.

Kręgla nie uznaje się za przewróconego, jeśli nie znajduje się w całości na podłożu.

- Jeśli przewróci się jeden kręgiel, uzyskanym wynikiem jest liczba znajdująca się na przewróconym kręglu.
- Jeśli przewróci się więcej niż jeden kręgiel, uzyskanym wynikiem jest liczba przewróconych kręgli.

Po każdym rzucie przewrócone kręgle są stawiane w miejscu, w którym się znalazły po wywróceniu. W tym celu podnosi się je za dolną część i obraca wokół własnej osi tak, aby numery zostały zwrócone w stronę linii rzutu.

Na turniejach halowych organizator może wprowadzić ograniczenia do tej zasady (więcej informacji w rozdziale 3.4 „Boiska halowe”).

Jeśli kręgiel opiera się o nieruchomy przedmiot (np. ścianę), zostaje odsunięty od tego przedmiotu na odległość równą długości zbijaka. Taki kręgiel zostaje uznany za nieprzewrócony.

Kręgle, które zostały przewrócone przez coś innego niż zbijak rzucony przez gracza bądź inny kręgiel, są stawiane na wyjściowej pozycji i zostają uznane za nieprzewrócone.

Jeśli w trzech kolejnych rzutach drużyna nie zdobędzie żadnego punktu, set natychmiast się kończy z wynikiem 0 punktów dla tej drużyny.

2.3 Koniec seta

Set kończy się, kiedy pierwsza z drużyn zdobędzie dokładnie 50 punktów albo kiedy pozostałe drużyny zakończą go przedwcześnie z 0 punktami (np. poprzez 3 rzuty z rzędu z wynikiem 0 punktów, faul itd.). W takim wypadku pozostała w grze drużyna zdobywa 50 punktów.

2.4 Definicje terminów „mecz” i „set”

Mecz może się składać z kilku setów, przykładowo mecz „3 z 5” (większość z pięciu) ma minimalnie 3 sety, a maksymalnie 5 setów.

2.5 Lista turniejowa, kwalifikacje i pierwszy rzut

Lista turniejowa (harmonogram gry) musi zostać opublikowana na przynajmniej tydzień przed turniejem.

W tym czasie trzeba także opublikować zasady dotyczące ustalania kolejności drużyn w tabeli decydującej o awansie do kolejnej rundy.

Przykład (według kolejności znaczenia):

1. Liczba wygranych SETÓW.
2. Stosunek punktów (punkty zdobyte minus punkty stracone).
3. W przypadku remisu: większa liczba wygranych setów.
4. W przypadku remisu: stosunek punktów w bezpośrednich meczach.

Również kolejność pierwszych rzutów musi zostać ustalona przez organizatora.

Na przykład:

- zgodnie z listą turniejową, następnie naprzemiennie
- przez rzut monetą, następnie naprzemiennie, 5. set przez Mölkk-Out

3. Boiska

3.1 Przygotowanie boisk

Boiska powinny być oznaczone i ponumerowane.

Minimalny rozmiar jednego boiska wynosi 4 m szerokości i 10 m długości (począwszy od linii rzutu). Powierzchnia powinna być piaszczysta, żwirowa lub taka jak na korcie ziemnym (mączka ziemna, kamień, cegła lub inne niezwiązane kruszywa mineralne).

Boiska halowe mogą mieć mniejsze rozmiary i inną powierzchnię.

Gracze, którzy chcą potrenować, muszą uważać, żeby nie przeszkadzać w rozgrywkach turniejowych. To samo dotyczy widzów.

3.2 Boiska bez ustalonych granic

Rozgrywki nie ogranicza się do oznaczonego boiska. Linie służą jedynie za punkt orientacyjny. Przewrócone kręgle są jak zwykle stawiane w miejscu, w którym się przewróciły, nawet jeśli przewróciły się na innym boisku.

3.3 Boiska z ustalonymi granicami (np. krawężnik boiska do bouli)

Rozgrywka ogranicza się do obszaru wyznaczonego liniami.

Kręgle, które znajdują się poza boiskiem są stawiane na boisku w odległości jednego mółkky (na długość) od linii bocznej bądź końcowej, prostopadle względem tej linii w stosunku do bieżącego położenia.

3.4 Boiska halowe

Organizator turnieju może zmienić zasady gry poprzez następujące zapisy:

- Kręgle w ułożeniu wyjściowym znajdują się mniej niż 3,5 m od strefy rzutu):
Jeśli kręgle po rzucie zatrzymają się przed początkową odległością rozstawienia, to są umieszczane z powrotem w odległości wyjściowej (prostopadle do linii rzutu względem bieżącego położenia).
- Teren gry jest ograniczony do oznaczonego boiska:
Rozgrywka ogranicza się do oznaczonego boiska. W tym przypadku kręgle, które znajdują się poza boiskiem są stawiane na boisku w odległości jednego mółkky (na długość) od ogrodzenia lub linii autowej (prostopadle względem tej linii w stosunku do bieżącego położenia).

3.5 Wejście na boisko

Wejście na boisko jest dozwolone wyłącznie po konsultacji z sędzią.

W rozgrywkach bez sędziego wejście należy wcześniej uzgodnić z drużyną przeciwną.

(wyjątek: ustawianie kręgli po rzucie)

3.6 Strefa rzutu

W celu lepszej kontroli zasady wtargnięcia linie boczne strefy rzutu mogą - po wcześniejszym uzgodnieniu - zostać oznaczone przez graczy lub sędziego.

4. Liczba graczy

4.1 Informacje ogólne

Na początku meczu kapitan drużyny podaje informacje o biorących udział w grze zawodnikach zgodnie z kolejnością ich rzutów. W kolejnym secie kolejność zawodników może zostać zmieniona.

W trakcie seta nie wolno dokonywać zmian (poza wyjątkiem odniesienia kontuzji przez gracza; decyzja należy do sędziego głównego). Jeśli członkowie drużyny nie są w stanie wziąć udziału w rozgrywkach z powodu choroby, sędzia główny może znaleźć odpowiednie rozwiązanie.

4.2 Turnieje z drużynami 4-osobowymi

Drużyny 4-osobowe mogą mieć do 2 zawodników rezerwowych.

4.3 Turnieje z drużynami 3-osobowymi

Drużyny 3-osobowe mogą mieć do 1 zawodnika rezerwowego.

4.4 Turnieje z drużynami 2-osobowymi

Drużyny 2-osobowe mogą mieć do 1 zawodnika rezerwowego.

4.5 Zawodnik i drużyna

W czasie turnieju gracz może występować tylko dla jednej drużyny.

5. Błędy

5.1 Informacje ogólne

Każde naruszenie przepisów musi zostać niezwłocznie zgłoszone (przed następnym rzutem) sędziemu (jeśli jest to mecz z sędzią) lub grającym drużynom. Wszelkie roszczenia po następnym rzucie stają się zatem nieważne. Jeżeli w rozgrywce bez sędziego nie uda się porozumieć w spornej kwestii, należy się skontaktować z sędzią głównym zawodów.

Po każdym opisanym niżej rzucie przewrócone kręgle są stawiane w miejscu, w którym się przewróciły.

(wyjątek: informacje w rozdziale 3.4 „Boiska halowe”)

5.2 Przekroczenie progu punktowego

Jeśli drużyna zdobędzie ponad 50 punktów, jej wynik jest obniżany do 25 punktów, a rozgrywka trwa dalej.

5.3 Nieprawidłowy rzut

Jest to specyficzny rodzaj rzutu:

- Rzut w wyniku którego nie zostaje wyrócony żaden kręgiel.
- Nieprawidłowy rzut daje 0 punktów.
- Jeśli drużynie przytrafią się 3 nieprawidłowe rzuty z rzędu, rozgrywany set kończy się dla drużyny wynikiem 0 punktów.

5.4 Upuszczenie mółkky

Jeśli gracz rzucający upuści mółkky, kiedy znajduje się w strefie rzutu, rzut ten zostaje uznany za nieprawidłowy z jego wszystkimi konsekwencjami.

Wyjątki:

- Mółkky zostało upuszczone po podniesieniu z ziemi.
- Mółkky zostało upuszczone w trakcie przekazywania między zawodnikami lub pomiędzy zawodnikiem a sędzią.
- Mółkky zostało tymczasowo położone na ziemi (w kolejności np. podczas przekazywania między graczami lub między graczem a sędzią).

5.5 Przekroczenie czasu

O ile organizator turnieju nie ustali inaczej, stosuje się poniższą zasadę:

Jeśli w tej samym meczu czas zostanie przekroczony dwukrotnie, możliwość rzutu zostanie utracona (nieprawidłowy rzut = 0 punktów).

(dodatkowe informacje w rozdziale 8.2 „Czas na wykonanie rzutu”)

5.6 Nieobecność gracza

Jeśli członek drużyny z jakiegokolwiek powodu jest nieobecny lub nie może rzucać, domniemany rzut tego gracza zostaje uznany za nieprawidłowy (0 punktów).

5.7 Zasada 37 punktów

Jeśli drużyna ma 37 lub więcej punktów i popełni jeden z poniższych błędów (rozdziały 5.8–5.10), wynik zostaje zmniejszony do 25 punktów. Oznacza to, że taki przypadek jest uznany za nieprawidłowy rzut i przekroczenie progu punktowego (ponad 50 punktów).

5.8 Wtargnięcie (przejście przez mölkkaari)

Za wykroczenie „wtargnięcia” uważa się następujące przypadki, które zachodzą między wejściem gracza rzucającego do strefy rzutu a opuszczeniem jej:

- Ruszenie albo dotknięcie mölkkaari (wyjątek: wyrównanie mölkkaari).
W przypadku rozgrywki bez sędziego należy wcześniej zapowiedzieć chęć wyrównania mölkkaari.
W przypadku rozgrywki z sędzią mölkkaari może zostać wyrównane jedynie przez sędziego.
- Dotknięcie ziemi poza mölkkaari lub bocznymi liniami strefy rzutu dowolną częścią ciała lub butami.

W celu uniknięcia popełnienia wykroczenia zaleca się, żeby po rzucie gracz cofnął się o krok. Gracz może też jednak odwrócić się, a następnie opuścić strefę rzutu.

Wtargnięcie jest uznawane za nieprawidłowy rzut (0 punktów).

5.9 Nieprawidłowa kolejność graczy

Jeśli gracz wykona rzut w nie swojej turze, taki rzut jest uznany za nieprawidłowy (0 punktów).

Gracze wykonują następnie rzuty w takiej kolejności, jak gdyby rzucił właściwy gracz, nawet jeśli gracz ma wykonać dwa rzuty z rzędu.

5.10 Nieprawidłowa kolejność drużyn

Jeśli drużyna wykona rzut w nie swojej turze, wynik tego rzutu zostaje anulowany, a w kolejnej rundzie drużyna otrzymuje karę 0 punktów (rzut zostaje uznany za nieprawidłowy). Oznacza to, że drużyna traci prawo do następnego rzutu.

Drużyny wykonują następnie rzuty w takiej kolejności, jakby nikt nie rzucał.

6. Faule

6.1 Informacje ogólne

Faulami mogą być:

- Działania łamiące zasady, które nie mają uprzednio określonych konsekwencji.
- Zachowanie niezgodne z zasadami fair play.
- Ignorowanie poleceń sędziego.
- Wszelkie agresywne zachowania względem sędziów i graczy.

Jeśli popełniono faul, sędzia ogłasza jego popełnienie i mówi na czym faul polegał oraz kieruje ostrzeżenie lub zarządza karę oraz komunikuje minimalne konsekwencje, jakie wynikną z popełnienia kolejnego faulu.

W zależności od rodzaju faulu można zarządzić kary za konkretne przewinienie albo kary będące konsekwencją wcześniejszego ostrzeżenia lub faulu.

Szczególnie niewłaściwe zachowanie, takie jak ubliżanie, oszukiwanie czy użycie przemocy, mogą skutkować przegraniem meczu bez wcześniejszego ostrzeżenia i zostaną zgłoszone zarządowi turnieju w celu ewentualnego dochodzenia i nałożenia kar, np. wykluczenia z turnieju.

6.2 Ostrzeżenie

Jest to wskazanie, że popełnienie kolejnego faulu będzie skutkowało nałożeniem kary. W ciągu meczu (lub nawet poza nim) jedna drużyna może otrzymać ostrzeżenie tylko raz.

6.3 Kary

Są to konsekwencje wynikające z popełnienia faulu. Karą może być jedno z następujących:

Utrata rzutu:

- Jeśli popełniono faul w trakcie rzutu lub w momencie, gdy gracz znajdował się w strefie rzutu, drużyna traci zdobyte w tej kolejce punkty.
- W każdym innym przypadku drużyna traci prawo do następnego rzutu.
- Obydwie wspomniane wyżej sytuacje zostają uznane za nieprawidłowy rzut z wszystkimi jego konsekwencjami opisanymi w rozdziale 5.3 „Nieprawidłowy rzut”.

Przegrana seta:

- Drużyna przegrywa rozgrywany set (0 : 50).

Przegrana meczu:

- Drużyna przegrywa mecz (0 : najmniejsza liczba setów wymagana do wygrania meczu, każdy set ukończony wynikiem 0 : 50).

Dyskwalifikacja:

- Drużyna zostaje całkowicie wykluczona z turnieju.

7. Sędziowie

7.1 Informacje ogólne

Na turniejach musi być przynajmniej jeden sędzia główny. Jego decyzje są nieodwołalne. Dodatkowo sędziowie są wyznaczani stosownie do potrzeb.

Sędzia główny musi zostać przedstawiony graczom na początku turnieju.

Obowiązuje zasada „Sędzia ma zawsze rację”.

7.2 Mecze bez sędziów

Można rozgrywać mecze także bez udziału sędziów. W takim przypadku za przestrzeganie zasad są odpowiedzialne drużyny. Muszą one ustalić przed meczem, w jaki sposób mecze będą sędziowane.

W przypadku jakichkolwiek rozbieżności zdań między drużynami można się skontaktować z sędzią głównym.

8. Pozostałe informacje

8.1 Mölkk-Out

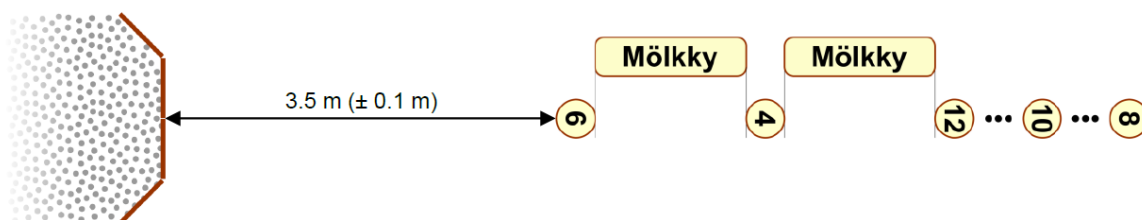
Mölk-Out jest wariantem gry, który można wykorzystać w turnieju w celu wybrania, która drużyna zacznie kolejnego seta. Nie stanowi części kolejnego seta, więc kolejność graczy może być inna.

Kręgle 6, 4, 12, 10 i 8 są ustawiane jeden za drugim w linii prostej, prostopadłej do mölkaari. Kręgiel 6 znajduje się w odległości ok. 3,5 m od strefy rzutu, a kolejne są od siebie oddalone o jedną długość mölky.

- Kolejność graczy zostanie podana sędziemu przed rozpoczęciem Mölkk-Out.
- Można ustalić poprzez rzut monetą, która drużyna jako pierwsza wykona rzut.
- W zespołach 3- i 4-osobowych każdy gracz ma po jednym rzucie.
- W zespołach 1- i 2-osobowych każdy gracz ma po dwa rzuty.
- Kolejność wykonywania rzutów wygląda następująco:
Drużyna A: pierwszy rzut, drużyna B: 2 rzuty, drużyna A: 2 rzuty ... drużyna A: ostatni rzut;
Kolejność dla drużyn 4-osobowych: A BB AA BB A
Kolejność dla drużyn 3-osobowych: A BB AA B
Kolejność dla drużyn 2-osobowych: A BB AA BB A
Kolejność dla drużyn 1-osobowych: A BB A
- Przewrócone kręgle zostają postawione na pozycjach wyjściowych.
- Zdobyte punkty są sumowane jak w zwykłej rozgrywce.

Wygrywa drużyna, która zdobędzie więcej punktów. W przypadku remisu każdy gracz otrzymuje dodatkowy rzut do momentu, gdy jedna z drużyn zdobędzie więcej punktów.

Ustawienie do Mölkk-Out:



8.2 Czas na wykonanie rzutu

O ile organizator turnieju nie określi inaczej, stosuje się poniższe zasady:

Gracze mają 60 sekund na wykonanie rzutu.

Gracze mogą samemu odmierzać czas drużynie przeciwnej albo poprosić o wsparcie sędziego głównego lub innych przedstawicieli organizatora turnieju (jeśli będą dostępni).

Jeśli gracz przekroczy czas, jaki miał na wykonanie rzutu, otrzymuje ostrzeżenie. Jeśli w czasie tego samego meczu limit czasowy ponownie zostanie przekroczony, gracz traci możliwość rzutu (nieprawidłowy rzut = 0 punktów).

8.3 Przerwa na żądanie

Raz na seta kapitan drużyny może poprosić o przerwę, na przykład w celu omówienia dalszej strategii. Przerwa może trwać maksymalnie dwukrotność czasu na wykonanie rzutu.

8.4 Wymiana elementów gry (np. zbijaka)

Sędzia główny może w dowolnym czasie wymienić wykorzystywane w meczu elementy. Zawodnicy mogą wymienić wykorzystywane w rozgrywce elementy jedynie w przypadku, gdy są wadliwe i obie drużyny zgadzają się na zamianę.

Niestosowanie się do powyższej zasady może skutkować przegraną meczu (decyzja należy do głównego sędziego).

8.5 Fair play

Idea fair play ma kluczowe znaczenie dla sportu.

W trakcie turnieju pozytywna atmosfera i przestrzeganie zasad fair play wspierają grających.

Jest wskazane, żeby każdy gracz szanował innych graczy i ograniczył spożywanie napojów alkoholowych.

W przeciwnym przypadku sędzia główny może dać ostrzeżenie i w konsekwencji zdyskwalifikować gracza.

Podczas rzutu należy zachować ciszę, żeby drużyny biorące udział w rozgrywkach mogły się skupić na grze.

8.6 Kompletność niniejszych zasad

Wszelkie sytuacje, których nie opisano w danym dokumencie, rozstrzyga organizator.

9. Turnieje halowe

Ten rozdział stanowi podsumowanie możliwych wyjątków w turniejach halowych.

9.1 Sposób rzutu

Rozdział 2.2 „Przebieg gry”

Dozwolone są wszystkie sposoby rzutów, jednak organizator turnieju może wprowadzić ograniczenia co do dozwolonych sposobów, na przykład w celu zapobieżenia obrażeniom bądź zniszczeniom.

9.2 Rozmiar boiska

Rozdział 3.1 „Przygotowanie boisk”

Boiska halowe mogą mieć mniejsze rozmiary i inną powierzchnię.

9.3 Możliwe dodatkowe zasady dotyczące boisk halowych

Rozdział 3.4 „Boiska halowe”

Organizator turnieju może zmienić zasady gry poprzez następujące zapisy:

- *Kręgle w ułożeniu wyjściowym znajdują się mniej niż 3,5 m od strefy rzutu:
Jeśli kręgle po rzucie zatrzymają się przed początkową odległością rozstawienia, to są umieszczane z powrotem w odległości wyjściowej (prostopadle do linii rzutu względem bieżącego położenia).*
- *Teren gry jest ograniczony do oznaczonego boiska:
Rozgrywka ogranicza się do oznaczonego boiska. W tym przypadku kręgle, które znajdują się poza boiskiem są stawiane na boisku w odległości jednego młkky (na długość) od ogrodzenia lub linii autowej (prostopadle względem tej linii w stosunku do bieżącego położenia).*

10. Glosariusz

Błąd	Błąd popełniony w trakcie meczu, np. wtargnięcie, nieprawidłowy rzut itd. W większości przypadków błąd prowadzi do utraty punktów. Więcej informacji w rozdziale 5 „Błędy”.
Faul	Niestosowane zachowanie, ignorowanie poleceń sędziego itd. Faul może skutkować karami, od ostrzeżenia do wykluczenia. Więcej informacji w rozdziale 6 „Faule”.
Mecz	Może się składać z paru setów. Więcej informacji w rozdziale 2.4 „Definicje terminów „mecz” i „set””.
Nieprawidłowy rzut	Błąd popełniony w trakcie rzutu. Więcej informacji w rozdziale 5.3 „Nieprawidłowy rzut”.
Mölkkaari	Linia ograniczająca od przodu strefę rzutu. Więcej informacji w rozdziale 2.1 „Rozstawienie”.
Mölkky	Ogólnie: gra sama w sobie, wyprodukowana przez Tactic Games Oy, znak towarowy, którego właścicielem jest Tactic Games Oy, Finlandia W szczególności: zbijak Więcej informacji w rozdziale 2.1 „Rozstawienie”.
Set	Jeden set kończy się, gdy któraś z drużyn zdobędzie 50 punktów. Więcej informacji w rozdziale 2.4 „Definicje terminów „mecz” i „set””.
Wkroczenie	Przejście przez mölkkaari (także dotknięcie go stopą) Więcej informacji w rozdziale 5.8 „Wtargnięcie (przejście przez mölkkaari)”.

11. Lista poprawek

Data	Temat
29.4.2018	Pierwsza wersja