

**Międzynarodowa
Organizacja Mölkky
(International Mölkky Organisation)**

I.M.O.



Przepisy turniejowe

Spis treści

1.	Interpretacja i zakres	3
2.	Podstawowe przepisy	4
2.1.	Przygotowanie do gry	4
2.2.	Definicja terminu „rzut”	5
2.3.	Przebieg gry:	5
2.4.	Koniec seta	6
2.5.	Definicje terminów „mecz” i „set”	6
2.6.	Harmonogram meczów, system kwalifikacyjny i pierwszy rzut	6
3.	Tory do gry	7
3.1.	Rozmieszczenie torów do gry	7
3.2.	Tory treningowe	7
3.3.	Tory z nieograniczonym obszarem gry	7
3.4.	Tory z ograniczonym obszarem do gry	7
3.5.	Halowe tory do gry	10
3.6.	Wchodzenie na tor	10
3.7.	Strefa rzutu	10
4.	Liczba graczy	11
4.1.	Ogólne	11
4.2.	Dla turniejów z drużynami 4-osobowymi	11
4.3.	Dla turniejów z drużynami 3-osobowymi	11
4.4.	Dla turniejów z drużynami 2-osobowymi	11
4.5.	Zawodnik i drużyna	11
5.	Przewinienia	12
5.1.	Ogólne	12
5.2.	Przekroczenie liczby punktów	12
5.3.	Chybień	12
5.4.	Upuszczenie zbijaka	12
5.5.	Przekroczenie limitu czasu	12
5.6.	Nieobecność zawodnika	12
5.7.	Zasada 37 punktów	13
5.8.	Wtargnięcie (przejście)	13
5.9.	Nieprawidłowa kolejność zawodników	14
5.10.	Nieprawidłowa kolejność drużyn	14
6.	Faule	15
6.1.	Ogólne	15
6.2.	Ostrzeżenie	15
6.3.	Kary	15
7.	Sędziowie	16
7.1.	Ogólne	16
7.2.	Mecze bez sędziów	16
8.	Turnieje halowe	17
8.1.	Techniki rzutów	17
8.2.	Limit czasu trwania seta	17
8.3.	Wymiary torów do gry	17
8.4.	Dodatkowe możliwe przepisy dotyczące halowych torów do gry	17
9.	Rożne	18
9.1.	Mölk-Out	18
9.2.	Limit czasu na rzut	18
9.3.	Przerwa na żądanie – time-out	19
9.4.	Wymiana sprzętu (np. zbijaka)	19
9.5.	Fair play	19
9.6.	Kompletność Przepisów	19
10.	Terminologia	20
11.	Lista zmian	21

1. Interpretacja i zakres

Niniejsze przepisy turniejowe ("Przepisy") zatwierdzone przez Międzynarodową Organizację Mölkky (I.M.O.) i jej członków, które mogą być okresowo zmieniane lub przekształcane, mają zastosowanie do wszystkich turniejów zatwierdzanych lub wspieranych przez I.M.O. Są to w szczególności wszystkie mistrzostwa świata i kontynentów (np. Mistrzostwa Azji czy Europy). I.M.O. zaleca stosowanie tych Przepisów również do mistrzostw krajowych. Oczywiście przepisy turniejowe mogą być również stosowane w każdym kraju dla każdego innych mistrzostw.

Członkowie są odpowiedzialni za tłumaczenia Przepisów na język swojego kraju. W przypadku jakichkolwiek rozbieżności w brzmieniu, obowiązujący jest tekst w języku angielskim.

Przepisy stanowią deklarację ogólnie przyjętych zasad najlepszej praktyki w zakresie czerpania przyjemności z Mölkky przez wszystkich graczy. Przepisy nie mają jednak na celu objęcia każdej możliwej sytuacji, która może powstać w trakcie turnieju i w związku z tym nie zastępują decyzji i uznania sędziów głównych turnieju w celu określenia najbardziej odpowiedniego rozwiązania w określonych okolicznościach.

Wszelkie odniesienia do płci męskiej uznaje się za ogólne odniesienia do wszelkich płci. Użycie określeń „zawodnik” lub „przeciwnik” stosuje się również analogicznie do drużyn.

Językami oficjalnymi turniejów międzynarodowych muszą być angielski oraz dowolny oficjalny lub główny język kraju, w którym odbywa się turniej. Niniejsza zasada nie ma wpływu na turnieje krajowe (np. Otwarte Mistrzostwa Finlandii w Mölkky).

2. Podstawowe przepisy

Mecze turniejowe powinny być rozgrywane oficjalnymi zestawami gry Mölkky produkowanymi przez firmę TACTIC GAMES OY.

W przypadku jakichkolwiek sporów między drużynami, odpowiednie informacje zawiera rozdział 7. **Sędziowie**.

2.1. Przygotowanie do gry

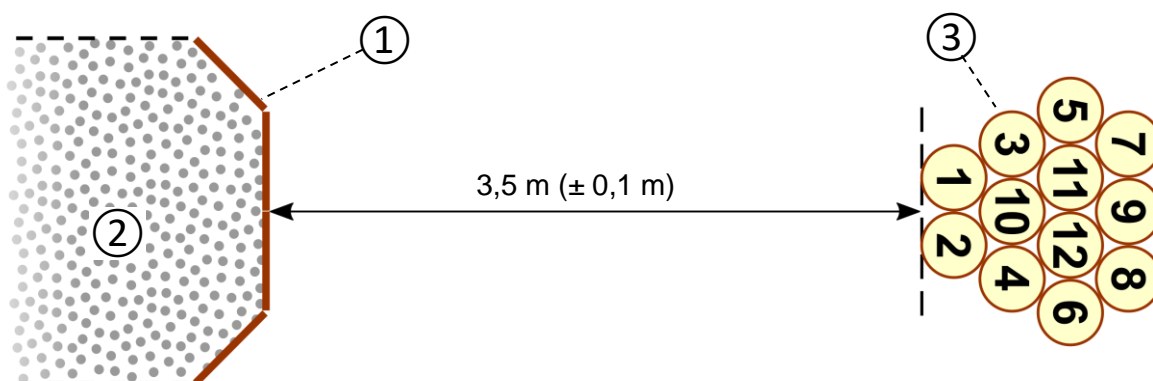
Ogólne

Organizator turnieju decyduje, czy zestawy Mölkky są dostarczane przez niego, czy też mają być używane prywatne zestawy Mölkky.

W skład gry wchodzi:

- Kręgle:
12 kręgli o numerach od 1 do 12, każdy o wysokości około 15 cm i średnicy około 5,9 cm, każdy ścięty pod kątem 45°.
- Zbijak:
1 zbijak, zwany Mölkky, o długości około 22,5 cm i średnicy około 5,9 cm.
Ponieważ Mölkky, podobnie jak cały zestaw do gry, jest wykonany z drewna, a jego waga zależy od wzrostu drzew i względnej wilgotności (do 30% całkowitej wagi), w tym momencie nie podaje się jego określonej wagi.
Jednak różnica między najlżejszym i najcięższym Mölkky w turnieju nie powinna przekraczać 50 gramów.
I.M.O. proponuje dostarczanie zbijków z numerami odpowiadającymi numerom torów do gry, co zapewnia, że każdy zbijak pozostaje na tym samym torze przez cały turniej.
- Mölkkaari (patrz ① na poniższym rysunku):
ramka o całkowitej długości około 96 cm, której oba ramiona ustawione są pod kątem około 45° do linii rzutu.
W przypadku rzutu gracza na wózku inwalidzkim (lub z innym podobnym urządzeniem do poruszania się), Mölkkaari można wyprostować według potrzeb. Zawodnik taki może mieć asystenta, który pomoże mu w wejściu do strefy rzutu i w opuszczeniu jej.
- Ustawienie początkowe (patrz ③ na poniższym rysunku):
Kręgle są umieszczone w odległości 3,5 metra ($\pm 0,1$ m) od Mölkkaari. Początkowe ustawienie kręgli ukazano na poniższym rysunku.
- Strefa rzutu (patrz ② na poniższym rysunku):
Rzut musi zostać oddany ze strefy rzutu, która jest ograniczona od przodu przez Mölkkaari oraz od lewej i prawej strony przez linie boczne, które mogą zostać zaznaczone (patrz rozdział 3.7 **Strefa rzutu**).
Po rzucie strefę rzutu należy opuścić od tyłu.
Dalsze uwagi i przepisy dotyczące strefy rzutu znajdują się w rozdziale 5.8 **Wtargnięcie (przejście)**.

Ustawienie początkowe:



2.2. Definicja terminu „rzut”

Rzut uznaje się za wykonany, gdy zbijak opuścił dłoń dowolnego zawodnika stojącego wewnątrz strefy rzutu i przestał się poruszać po dotknięciu podłoża, bez względu na to, w którym miejscu zetknie się z podłożem.

Zasadniczo dozwolone są wszystkie rodzaje rzutów. Organizator turnieju może jednak wprowadzić ograniczenia w zakresie technik rzutów, na przykład w celu zapobieżenia zniszczeniom.

2.3. Przebieg gry:

Każda drużyna ma tylko jeden rzut w kolejce.

Na potrzeby tego przepisu nie ma znaczenia, czy kręgiel uderzony jest przez zbijak bezpośrednio czy pośrednio (np. od ściany), czy też jest uderzony bezpośrednio lub pośrednio przez inny kręgiel

Kręgiel jest uważany za zbity, gdy leży na podłożu bez oparcia o inny kręgiel, zbijak lub cokolwiek innego, po tym jak wszystkie kręgle i zbijak zatrzymają się. W przypadku ograniczonego obszaru gry, kręgiel, który zatrzyma się poza jego granicami, nawet jeśli zatrzyma się w pozycji pionowej lub opartej, zawsze uznawany jest za zbity. Kręgle, które przewrócą się po rzucie z jakiegokolwiek innego powodu, nie są uznawane za zbite i muszą zostać przywrócone do swojej wcześniejszej pozycji.

- jeśli zbity zostanie dokładnie jeden kręgiel, wynik = liczba zapisana na kręglu
- jeśli zbitych zostanie więcej niż jeden kręgiel, wynik = liczba zbitych kręgli

Po każdym rzucie kręgle zbite i oparte ustawia się pionowo w miejscu, w którym się zatrzymały. Punkt, w którym podstawa kręgla styka się z ziemią, musi pozostać niezmieniony, a kręgiel jest obracany wokół tego punktu, aż do pozycji pionowej, a następnie jest obracany tak, aby liczba była zwrócona w stronę Mölkkaari. Kręgle są ustawiane do pionu zaczynając od kręgla stojących najbliższej Mölkkaari, postępując w stronę końca toru do gry.

W przypadku turniejów halowych organizator może ograniczyć tę zasadę (patrz rozdział **3.5 Halowe tory do gry**).

Kiedy kręgiel opiera się o nieruchomy przedmiot (na przykład ścianę), jest odsuwany od tego przedmiotu tak, aby między kręglem a obiektem zmieścił się zbijak (na długość).

Ten kręgiel liczy się jako „niezbity” (chyba że znajduje się poza torem z ograniczonym polem gry).

Kręgle poruszone przez coś innego niż bezpośredni lub pośredni kontakt ze zbijakiem rzuconym przez zawodnika biorącego udział w danym meczu, są przywracane do pozycji sprzed poruszenia i nie są uznawane za „zbite”.

Jeśli drużyna zdobędzie 0 (zero) punktów w 3 kolejnych próbach, set automatycznie kończy się, a drużyna ta uzyskuje wynik 0 punktów.

2.4. Koniec seta

Set kończy się, gdy pierwsza drużyna osiągnie dokładnie 50 punktów lub gdy wszystkie inne drużyny zakończą set przedwcześnie z 0 punktów (np. poprzez 3 kolejne rzuty z 0 punktów, faule itp.), w którym to przypadku drużyna pozostała w grze również otrzymuje 50 punktów.

2.5. Definicje terminów „mecz” i „set”

Mecz może składać się z kilku setów, na przykład w meczu „lepszy z 5” rozgrywa się minimalnie 3, a maksymalnie 5 setów.

2.6. Harmonogram meczów, system kwalifikacyjny i pierwszy rzut

Harmonogram meczów musi zostać opublikowany na co najmniej 1 tydzień przed turniejem.

W tym czasie należy również opublikować system kwalifikacyjny turnieju.

System taki musi uwzględniać również przypadki remisów.

Przykład (liczby oznaczają kolejność kryteriów):

1. Liczba wygranych setów
2. Różnica punktów
3. W przypadku remisu bezpośrednie porównanie drużyn według wygranych setów
4. W przypadku remisu bezpośrednie porównanie drużyn według punktów

Drugi przykład:

1. Suma zdobytych punktów (tzw. małych punktów)
2. W przypadku remisu Mölkk-Out

Kolejność pierwszych rzutów również musi być ustalona przez organizatora.

Dwa przykłady:

- zgodnie z harmonogramem meczów, a następnie naprzemiennie
- rzut monetą, następnie naprzemiennie, a o rozpoczęciu 5. seta decyduje Mölkk-Out

3. Tory do gry

3.1. Rozmieszczenie torów do gry

Tory do gry powinny być ponumerowane i oznaczone.

Minimalne wymiary torów outdoorowych to 4 m szerokości i 10 m długości (począwszy od linii rzutu). Nawierzchnia powinna być taka, jak na piaszczystym lub żwirowym boisku do piłki nożnej lub na tenisowym korcie ceglanym (kruszone łupki, kamień, cegła lub inne niezwiązane kruszywa mineralne).

Halowe tory do gry mogą mieć mniejsze wymiary oraz inną nawierzchnię.

3.2. Tory treningowe

Organizatorzy mogą zapewnić obszar treningowy dla drużyn biorących udział w turnieju. Zawodnicy trenujący muszą uważać, aby nie zakłócać przebiegu turnieju.

3.3. Tory z nieograniczonym obszarem gry

Mecz nie jest ograniczony do wyznaczonego toru do gry, linie pełnią jedynie funkcję orientacyjną.

Przewrócone kręgle ustawia się do pionu tak jak zazwyczaj, w miejscu, w którym się zatrzymały, nawet jeżeli miejsce to znajduje się na innym torze do gry. Kręgiel musi być ustawiony tak, by był widoczny dla graczy.

3.4. Tory z ograniczonym obszarem do gry

(np. krawężniki na bulodromach lub linie wyznaczone kredą)

Gra jest ograniczona do granic toru.

Kręgle, które zatrzymują się poza granicami toru są uznawane za zbite, nawet jeśli zatrzymają się w pozycji pionowej.

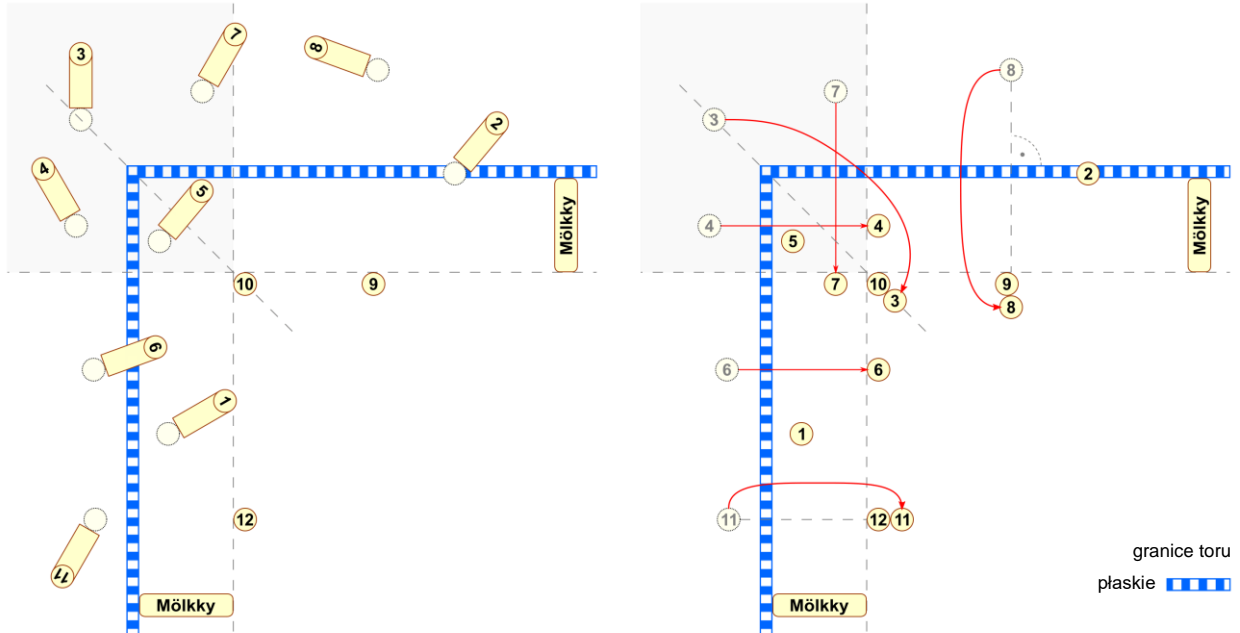
Jeżeli kręgle muszą zostać przywrócone na tor, ustawia się je prostopadłe do ich aktualnego położenia (brana pod uwagę jest podstawa kręgla) w odległości jednej długości zbijaka od granicy toru.

Poniższe ilustracje ukazują gdzie i w jaki sposób umieszcza się kręgle w przypadkach torów z płaskimi, wysokimi i mieszanymi granicami.

3.4.1. Tor z płaskimi granicami

Płaska granica jest częścią toru do gry.

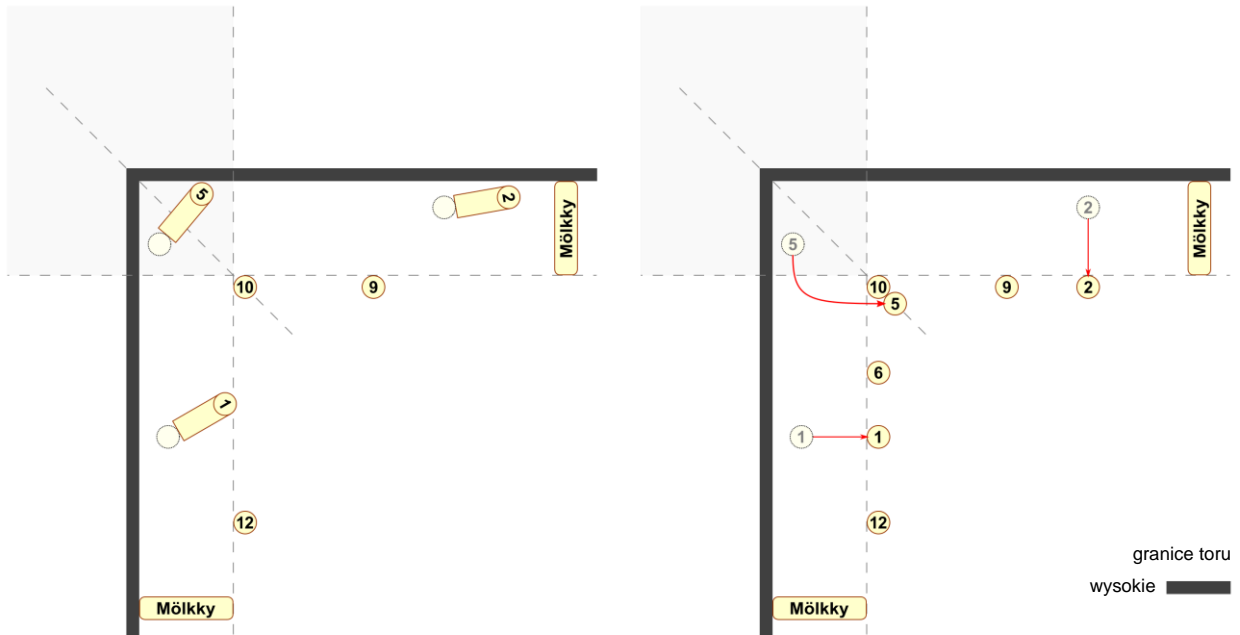
Podstawa kręгла musi znajdować się w 100% poza linią (granicą), aby dany kręgiel można było uznać za „wybity poza tor”.



3.4.2. Tor z wysokimi granicami

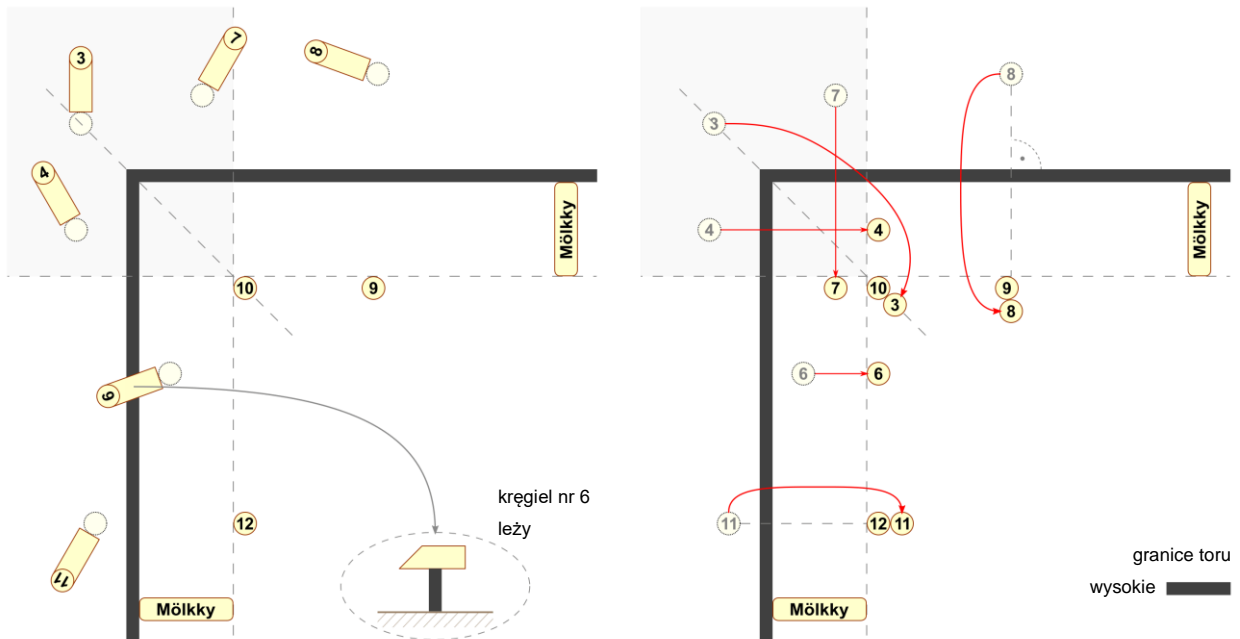
Granica nie jest częścią toru do gry.

3.4.2.1. Kręgle w odległości do jednej długości zbijaka od granicy



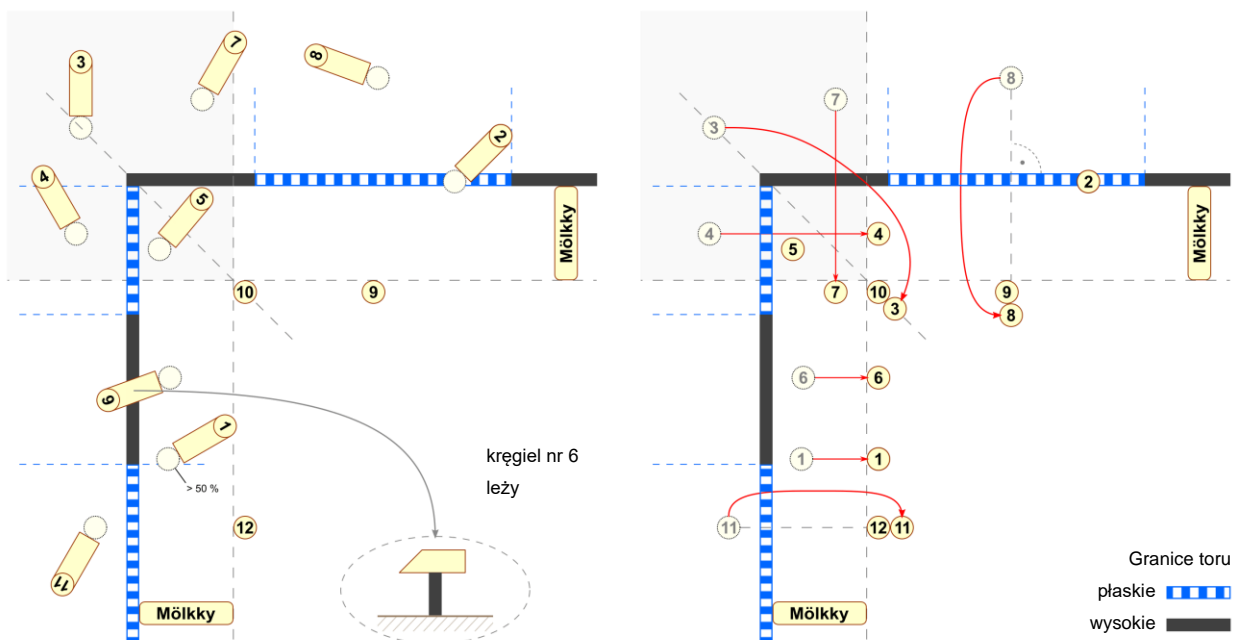
3.4.2.2. Kręgle poza granicami toru

Jeżeli podstawa kręgla nie ma kontaktu z podłożem toru, dany kręgiel jest uznawany za „wybity poza tor” (na przykład: kręgiel numer 6 leży na granicy, np. betonowym krawężniku).



3.4.3. Tor z mieszanymi granicami (granice płaskie i wysokie na jednym torze)

W takim przypadku przepisy dotyczące wysokich i płaskich granic mają zastosowanie do każdej odpowiedniej sekcji toru.



3.5. Halowe tory do gry

Organizator turnieju może ograniczyć przepisy wprowadzając następujące rozwiązania:

- kręgle przed linią początkową (tj. mniej niż 3,5 m od strefy rzutu):
Gdy kręgle zatrzymają się przed linią początkową, są one umieszczane z powrotem na linii początkowej (prostopadle do ich aktualnego położenia).
- tor do gry ograniczony wyznaczonymi granicami:
Gra jest ograniczona do wyznaczonego toru do gry. W takim przypadku zbite kręgle ustawia się pionowo w odległości jednej długości zbijaka od granicy lub linii prostopadle do ich aktualnego położenia (patrz rozdział **3.4 Tory z ograniczonym obszarem do gry**).

3.6. Wchodzenie na tor

Wejście na tor do gry jest dozwolone wyłącznie po konsultacji z sędzią.

W meczach bez sędziego wejście na tor do gry musi wcześniej zostać ustalone z przeciwną drużyną. Dotyczy to również ustawiania kręgli do pionu po rzucie.

3.7. Strefa rzutu

W celu zapewnienia lepszej obserwacji pod kątem „wtargnięcia”, boczne linie strefy rzutu mogą zostać zaznaczone przez zawodników lub sędziego po wcześniejszym uzgodnieniu.

4. Liczba graczy

4.1. Ogólne

Na początku meczu kapitan drużyny zgłasza zawodników do tego meczu i kolejność, w jakiej będą oni wykonywać rzuty. W kolejnym secie skład (zawodnicy, kolejność) może zostać zmieniony.

W trakcie trwania seta nie są dozwolone żadne zmiany (z wyjątkiem kontuzji zawodnika – w takiej sytuacji decyzja należy do sędziego głównego). Jeżeli zawodnicy danej drużyny nie są w stanie grać z powodu choroby, rozwiązanie może znaleźć sędzia główny.

4.2. Dla turniejów z drużynami 4-osobowymi

Drużyny 4-osobowe mogą mieć maksymalnie 2 zawodników rezerwowych.

4.3. Dla turniejów z drużynami 3-osobowymi

Drużyny 3-osobowe mogą mieć maksymalnie 1 zawodnika rezerwowego.

4.4. Dla turniejów z drużynami 2-osobowymi

Drużyny 2-osobowe mogą mieć maksymalnie 1 zawodnika rezerwowego.

4.5. Zawodnik i drużyna

Zawodnik może grać tylko dla jednej drużyny podczas turnieju.

5. Przewinienia

5.1. Ogólne

Każde naruszenie przepisów musi zostać niezwłocznie (przed następnym rzutem) zgłoszone sędziemu (jeśli jest to mecz z sędzią) lub drużynom biorącym udział w meczu. Wszelkie roszczenia po następnym rzucie są zatem nieważne.

Jeżeli nie ma porozumienia w meczu bez sędziego, należy skontaktować się z jednym z sędziów głównych.

Po każdym rzucie opisanym poniżej, zbite kręgle ustawia się do pionu w miejscu, w którym się zatrzymały.

(Wyjątek: patrz rozdział **3.5 Halowe tory do gry**)

5.2. Przekroczenie liczby punktów

Jeżeli wynik drużyny przekroczy 50 punktów, zostaje on obniżony do 25 punktów, a gra jest kontynuowana.

5.3. Chybień

Chybień to szczególny rodzaj rzutu:

- Chybień to rzut, w którym nie są zdobyte żadne punkty za zabicie kręgli.
- Chybień przynosi drużynie zero (0) punktów.
- Jeżeli drużyna ma trzy (3) chybień z rzędu, przegrywa seta z wynikiem zera (0) punktów.

5.4. Upuszczenie zbijaka

Jeżeli aktywny zawodnik upuści zbijak stojąc w strefie rzutu, rzut jest zaliczany jako chybień ze wszystkimi tego konsekwencjami.

Wyjątki:

- Zbijak zostaje upuszczony podczas podnoszenia go z podłoża.
- Zbijak zostaje upuszczony podczas przekazywania go między zawodnikami lub między zawodnikiem a sędzią.
- Zbijak zostaje tymczasowo położony na podłożu (np. w trakcie przekazywania go między zawodnikami lub między zawodnikiem a sędzią).

5.5. Przekroczenie limitu czasu

Jeżeli organizator turnieju nie określi inaczej, obowiązuje następująca zasada:

Jeżeli limit czasu zostanie przekroczony po raz drugi w ramach tego samego meczu, możliwość rzutu zostaje utracona (chybień = 0 punktów).

(Patrz także rozdział **9.2 Limit czasu na rzut**)

5.6. Nieobecność zawodnika

Jeżeli zawodnik danej drużyny z jakiegokolwiek powodu jest nieobecny lub nie może wykonać rzutu, domniemany rzut tego zawodnika jest uznawany za chybień (0 punktów).

5.7. Zasada 37 punktów

Jeżeli drużyna ma 37 lub więcej punktów i popełni jeden z następujących błędów (rozdziały 5.8 do 5.10), jej wynik obniża się do 25 punktów, tj. rzut jest uważany za chybiecie i przekroczenie liczby punktów (powyżej 50 punktów)!

5.8. Wtargnięcie (przejście)

Następujące zdarzenia w momencie od wejścia do strefy rzutu aż do opuszczenia jej przez aktywnego zawodnika są uznawane za naruszenie przepisów zwane „wtargnięciem”:

- poruszenie lub dotknięcie Mōlkkaari (z wyjątkiem wyrównania)
W przypadku meczów bez sędzię należy ogłosić „wyrównanie” .
W przypadku meczów z sędzią tylko on może wyrównać Mōlkkaari.
- dotykanie podłoża poza Mōlkkaari lub liniami bocznymi jakąkolwiek częścią ciała lub butów.

Zawodnik może wielokrotnie wchodzić i wychodzić ze strefy rzutu bez oddania rzutu.

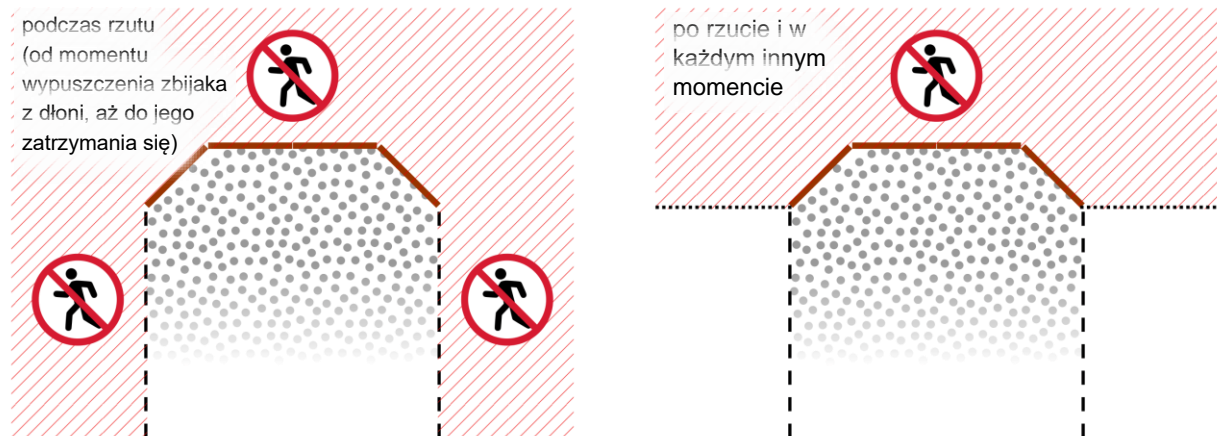
Przy wyjściu ze strefy rzutu obowiązują jednak te same przepisy dotyczące wtargnięcia, co po rzucie.

Aby uniknąć tego naruszenia przepisów, najłatwiejszym sposobem może być wykonanie przez zawodnika kroku w tył po oddaniu rzutu. Zawodnik może jednak również odwrócić się, a następnie opuścić strefę rzutu.

W przypadku wtargnięcia rzut zaliczany jest jako chybiecie (0 punktów).

W przypadku, gdy czynnik zewnętrzny popchnie zawodnika w Mōlkkaari, sędzia może odstąpić od ukarania za przewinienie, ale nie więcej niż jeden raz na mecz i drużynę.

Może to również stanowić naruszenie zasady „niewłaściwe zachowanie według zasad fair play”.



Opuszczając strefę rzutu, linia rzutu (linia przerywana), ale nigdy Mōlkkaari, może zostać przekroczona w celu ustawienia kręgli lub lepszego przyjrzenia się ich położeniu.

5.9. Nieprawidłowa kolejność zawodników

Jeżeli zawodnik wykona rzut poza kolejnością, jego rzut zaliczany jest jako chybienie (0 punktów).

Kolejność zawodników jest kontynuowana tak, jak gdyby rzut wykonał odpowiedni zawodnik, nawet jeżeli oznacza to, że jeden zawodnik wykona dwa rzuty z rzędu.

5.10. Nieprawidłowa kolejność drużyn

Jeżeli drużyna wykona rzut poza kolejnością, zdobyte punkty zostaną unieważnione, a drużyna otrzyma karę w postaci chybienia (0 punktów) przy następnym rzucie, co oznacza, że drużyna traci prawo do następnego rzutu.

Kolejność drużyn jest kontynuowana tak, jak gdyby nikt nie wykonał rzutu.

6. Faule

6.1. Ogólne

Faulami mogą być:

- działania łamiące przepisy, które nie mają z góry określonych konsekwencji
- zachowania niezgodne z zasadami fair play
- ignorowanie poleceń sędziego
- jakakolwiek agresja wobec sędziów lub zawodników

Jeżeli zostanie popełniony faul, sędzia ogłasza faul i podstawę swojej decyzji, jak również ostrzeżenie lub karę oraz minimalne konsekwencje wynikające z kolejnego faulu.

W zależności od wagi popełnionego faulu, mogą zostać nałożone kary za konkretne przewinienie lub w konsekwencji wcześniejszego ostrzeżenia lub faulu.

Poważne przewinienia, takie jak ciężkie obrażanie, oszustwa w grze lub stosowanie przemocy, mogą prowadzić bezpośrednio do przegrania meczu bez wcześniejszego ostrzeżenia i zostaną zgłoszone do kierownictwa turnieju w celu przeprowadzenia ewentualnego dalszego dochodzenia i nałożenia kar, np. wykluczenia z turnieju.

6.2. Ostrzeżenie

Wskazanie, że kolejny faul doprowadzi do kary. Może zostać udzielone danej drużynie tylko raz na mecz (lub nawet poza meczami).

6.3. Kary

Konsekwencją faulu może być jedna z następujących kar:

utrata rzutu:

- Jeżeli faul wydarzy się w trakcie rzutu lub gdy zawodnik jest jeszcze w Mölkkaari, drużyna traci zdobyte punkty.
- We wszystkich innych przypadkach drużyna traci prawo do następnego rzutu.
- Oba przypadki są traktowane jako chybienia ze wszystkimi jego konsekwencjami, patrz rozdział **5.3 Chybień**.

utrata seta:

- Drużyna przegrywa trwającego seta (wynikiem punktowym 0:50).

utrata meczu:

- Drużyna przegrywa mecz (wynikiem setowym 0 do minimalnej liczby setów potrzebnej do wygrania meczu; każdy set z wynikiem punktowym 0:50).

dyskwalifikacja:

- Drużyna zostaje całkowicie wykluczona z turnieju.

7. Sędziowie

7.1. Ogólne

Turnieje muszą mieć co najmniej jednego sędziego głównego, którego decyzja jest ostateczna. Inni sędziowie są zapewniani w zależności od potrzeb.

Sędzia główny (lub sędziowie główni) musi zostać przedstawiony zawodnikom na początku turnieju.

Obowiązuje zasada: „Sędzia zawsze ma rację”.

7.2. Mecze bez sędziów

Mecze mogą być również rozgrywane bez sędziów. Drużyny są odpowiedzialne za stosowanie przepisów. Drużyny muszą uzgodnić przed meczem, w jaki sposób będzie on sędziowany.

W przypadku braku porozumienia można skontaktować się z jednym z sędziów głównych.

8. Turnieje halowe

Ten rozdział jest podsumowaniem wyjątków dozwolonych na turniejach halowych.

8.1. Techniki rzutów

Rozdział 2.3 Przebieg gry:

Zasadniczo dozwolone są wszystkie rodzaje rzutów. Organizator turnieju może jednak wprowadzić ograniczenia w zakresie technik rzutów, np. by zapobiec zniszczeniom.

8.2. Limit czasu trwania seta

Rozdział 2.4 Koniec seta

Ponieważ mecze w turniejach halowych mogą trwać długo w zależności od lokalnych warunków, organizator może doprowadzić do wcześniejszego kończenia setów poprzez dodatkowe przepisy (oficjalnie po osiągnięciu 50 punktów).

Dwa przykłady:

1. Runda wstępna: każda drużyna ma maksymalnie 12 rzutów
Przy remisie każda drużyna otrzymuje po jednym dodatkowym rzucie, aż jedna z drużyn zdobędzie więcej punktów. Zdobyte do tego czasu punkty są uznawane za wynik seta, na przykład 37:34. Zapewnia to sprawiedliwą ocenę w porównaniu z innymi drużynami.
2. Jeśli wynik drużyny zostanie dwukrotnie obniżony do 25 punktów, drużyna ta automatycznie przegrywa dany set wynikiem 25:50.

8.3. Wymiary torów do gry

Rozdział 3.1 Rozmieszczenie torów do gry

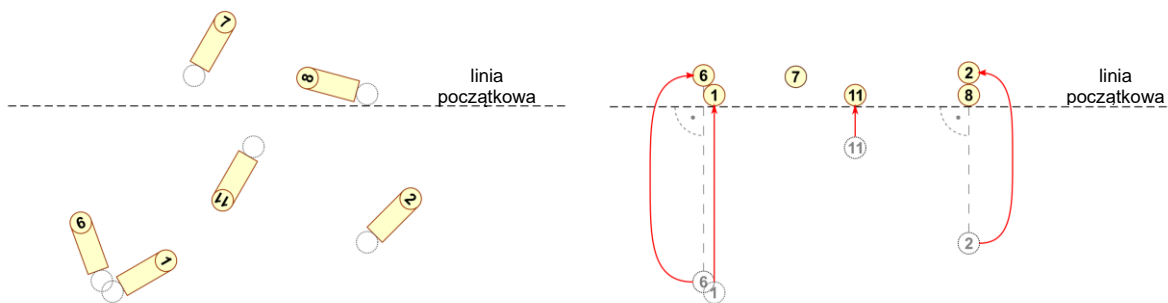
Halowe tory do gry mogą mieć mniejsze wymiary oraz inną nawierzchnię.

8.4. Dodatkowe możliwe przepisy dotyczące halowych torów do gry

Rozdział 3.5 Halowe tory do gry

Organizator turnieju może ograniczyć przepisy wprowadzając następujące rozwiązania:

- kręgle przed linią początkową (tj. mniej niż 3,5 m od strefy rzutu):
Gdy kręgle zatrzymają się przed linią początkową, są one umieszczane z powrotem na linii początkowej (prostopadle do ich aktualnego położenia).



- tor do gry jest ograniczony do wyznaczonego toru do gry:
(patrz rozdział 3.4 Tory z ograniczonym obszarem do gry)

9. Różne

9.1. Mölkk-Out

Mölk-Out to wariant gry, który może być używany w turniejach, aby zdecydować, która drużyna rozpoczyna następnego seta. Mölkk-Out nie jest częścią następnego seta, więc kolejność zawodników może być inna.

Kręgle 6, 4, 12, 10 i 8 umieszcza się w równym rzędzie tak, aby odstęp między kręglami były równe jednej długości zbijaka, począwszy od zwykłej odległości (około 3,5 m) od strefy rzutu.

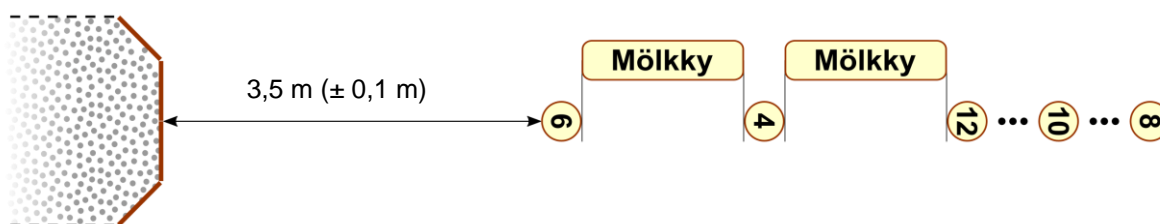
- Kolejność zawodników zostaje zgłoszona sędziemu przed rozpoczęciem Mölkk-Outu.
- Do podjęcia decyzji o tym, która drużyna rzuci jako pierwsza, może posłużyć rzut monetą.
- W drużynach 3- lub 4-osobowych każdy z zawodników ma jeden rzut.
- W drużynach 2-osobowych każdy zawodnik ma dwa rzuty.
- W meczach singlowych każdy zawodnik ma trzy rzuty.
- Kolejność rzutów drużyn wygląda następująco:
Drużyna A oddaje pierwszy rzut, następnie Drużyna B dwa rzuty, Drużyna A dwa rzuty, Drużyna B dwa rzuty, Drużyna A ostatni rzut;

skrótowa forma dla drużyn 4-osobowych: A BB AA BB A
skrótowa forma dla drużyn 3-osobowych: A BB AA B
skrótowa forma dla drużyn 2-osobowych: A BB AA BB A
skrótowa wersja dla meczów singlowych: A BB AA B

- Zbite kręgle zostają przywrócone do pozycji wyjściowej.
- Uzyskane punkty są dodawane do siebie zgodnie ze zwykłymi przepisami.

Drużyna z wyższym wynikiem wygrywa. W przypadku remisu, każdy zawodnik otrzymuje kolejny rzut, dopóki jedna drużyna nie zdobędzie większej liczby punktów.

Rozstawienie do Mölkk-Outu:



9.2. Limit czasu na rzut

Ze względu na trudności organizacyjne nie ma z góry określonego limitu czasu na rzut.

Jeżeli organizator turnieju uzna to za konieczne, I.M.O. zaleca, co następuje, jednak musi to zostać zakomunikowane wszystkim drużynom:

Zawodnicy mają po 60 sekund na wykonanie rzutu. Czas zaczyna się mierzyć, gdy zbijak zostanie zwrócony, tj. przekazany członkowi drużyny lub pozostawiony w Mölkkääri.

Umieszczenie zbijaka z powrotem na podłożu lub przekazanie go komuś innemu nie zatrzymuje ani nie resetuje czasu.

Zawodnicy mogą samodzielnie mierzyć czas rzutu przeciwnika lub poprosić o pomoc za pośrednictwem sędziego głównego lub innych przedstawicieli kierownictwa turnieju (jeżeli są dostępni).

Gdy zawodnik przekroczy limit czasu po raz pierwszy podczas danego meczu, otrzymuje ostrzeżenie czasowe. Jeżeli przedział czasowy zostanie przekroczony ponownie w ramach tego samego meczu, możliwość rzutu zostaje utracona. Oznacza to, że dany zawodnik nie może już wykonać rzutu i zalicza się chybiecie (0 punktów).

9.3. Przerwa na żądanie – time-out

Przerwa na żądanie może zostać ogłoszona przez kapitana drużyny raz na set np. w celu określenia dalszej strategii. Przerwa na żądanie może trwać maksymalnie dwukrotność limitu czasu na rzut.

9.4. Wymiana sprzętu (np. zbijaka)

Sędzia główny może w dowolnym momencie dokonać wymiany używanego sprzętu do gry. Zawodnicy są uprawnieni do wymiany sprzętu do gry w trakcie meczu tylko wtedy, gdy sprzęt jest uszkodzony, a obie drużyny wyrażą na to zgodę.

Naruszenie tej zasady może spowodować utratę meczu (decyzja należy do sędziego głównego).

9.5. Fair play

Idea fair play jest kluczowa dla Mölkky.

W trakcie turnieju zachęca się do tworzenia pozytywnej atmosfery i przestrzegania zasad fair play.

Każdy zawodnik jest proszony o szacunek wobec innych zawodników oraz ograniczenie spożywania napojów alkoholowych do rozsądnego poziomu.

Jeśli zapis ten nie jest przestrzegany, sędzia główny może wydać ostrzeżenie, a w konsekwencji zdyskwalifikować zawodników!

Podczas rzutu należy więc zachować „ciszę”, aby grające drużyny mogły skoncentrować się na meczu.

9.6. Kompletność Przepisów

Wszelkie kwestie nieobjęte niniejszym dokumentem leżą w gestii organizatora.

10. Terminologia

Przewinienie	Przewinienie podczas gry, takie jak wtargnięcie, chybienie itp. W większości przypadków przewinienie prowadzi do utraty punktów. (Patrz rozdział 5. Przewinienia)
Faul	Niewłaściwe zachowanie, ignorowanie instrukcji sędziów itp. Faul może skutkować karami, od ostrzeżenia po dyskwalifikację. (Patrz rozdział 6. Faule)
Mecz	Mecz składa się (lub może składać się) z wielu setów. (Patrz rozdział 2.5. Definicje terminów „mecz” i „set”)
Chybienie	Przewinienie popełnione podczas rzutu (Patrz rozdział 5.3. Chybieńia)
Mölkkaari	Ramka ograniczająca przednią granicę strefy rzutu (patrz rozdział 2.1. Przygotowanie do gry)
Mölkky	Ogólnie: sama gra, wyprodukowana przez Tactic Games Oy, Finlandia zastrzeżony znak towarowy będący własnością Tactic Games Oy, Finlandia Szczegółowo: zbijak (patrz rozdział 2.1. Przygotowanie do gry)
Set	Set kończy się, gdy jedna z drużyn osiągnie 50 punktów. (Patrz rozdział 2.5. Definicje terminów „mecz” i „set”)
Wtargnięcie	Przejście przez Mölkkaari (w tym poruszenie Mölkkaari stopą) (Patrz rozdział 5.8 Wtargnięcie (przejście))

11. Lista zmian

Data	Przedmiot zmiany
29.04.2018	Pierwsza wersja
30.03.2019	drobne ulepszenia (gramatyka i terminy), rozdział 2.2 Definicja terminu „rzut” nowy rozdział rozdział 2.6 Harmonogram meczów, system kwalifikacyjny i pierwszy rzut rozszerzony o „przypadki remisów” i drugi przykład rozdział 3.2 Tory treningowe nowy rozdział
10.02.2024	rozdział 2.1. Przygotowanie do gry zwrócenie uwagi na wagę zbijaków rozdział 2.3. Przebieg gry doprecyzowanie definicji zbitego kręglu rozdział 3.3. Tory z nieograniczonym obszarem gry zmiana terminologii (poprzednio: „bez ustalonych granic”), instrukcja rozszerzona rozdział 3.4. Tory z ograniczonym obszarem do gry zmiana terminologii (poprzednio: „z ustalonymi granicami”), instrukcja rozszerzona rozdziały od 3.4.1. Tor z płaskimi granicami do 3.4.4. Tor z mieszanymi ... nowe rozdziały rozdział 5.3 Chybień doprecyzowana definicja rozdział 5.8. Wtargnięcie (przejście) dodanie ilustracji, wyjaśnienie niektórych niespójności rozdział 8.2. Limit czasu trwania seta nowy rozdział rozdział 8.4. Dodatkowe możliwe przepisy dotyczące halowych torów do gry dodanie ilustracji, wyjaśnienie dotyczące ograniczonych obszarów gry zastąpione odniesieniem rozdział 9.2. Limit czasu na rzut modyfikacja definicji