

# Kansainvälinen Mөлккүjärjestö International Mөлккү Organisation

# I.M.O.



## Kilpailusäännöt

## Sisällysluettelo

1. Tulkinta ja soveltaminen .....	3
2. Perussäännöt .....	4
3. Pelikentät .....	7
4. Pelaajien lukumäärä .....	9
5. Virheet.....	10
6. Rikkeet .....	12
7. Tuomarit.....	13
8. Sisällä pelattavat turnaukset.....	14
9. Muita sääntöjä / säännöksiä .....	15
10. Sanasto.....	17
11. Versiohistoria .....	18

## 1. Tulkinta ja soveltaminen

Näitä Kansainvälisen Mөлkyjärjestön (I.M.O.) ja sen jäsenten hyväksymiä kilpailusääntöjä, joita voidaan muuttaa ja tarkistaa aika ajoin, sovelletaan kaikkiin I.M.O.:n alaisiin turnauksiin. Näitä ovat kaikki maailman ja mantereiden mestaruuskilpailut (esimerkiksi Aasian ja Euroopan mestaruuskilpailut). I.M.O. suosittelee näiden sääntöjen soveltamista myös kansallisiin mestaruuskilpailuihin ja niitä voidaan käyttää missä tahansa maassa ja missä tahansa mestaruuskilpailussa.

Jäsenet ovat vastuussa käännöksistä maansa kielelle. Jos sanamuodoissa tai tulkinnoissa on eroja, englanninkielinen teksti on määräävä.

Säännöt ovat yleisesti hyväksytyjen periaatteiden ja parhaiden toimintatapojen mukaisia, jotta kaikki osanottajat voisivat nauttia Mөлky-pelin pelaamisesta. Sääntöjen tarkoituksena ei kuitenkaan ole kattaa kaikkia mahdollisia tilanteita, joita saattaa syntyä pelin tai turnauksen aikana, eivätkä ne näin ollen voi korvata turnauksen päätuomareita eivätkä tietyissä olosuhteissa tarvittavaa päätös- ja määräysvaltaa.

Kaikki viittaukset miesten sukupuoleen katsotaan yleiseksi sukupuoliviittaukseksi. Termien "pelaaja" tai "vastustaja" käyttöä sovelletaan vastaavasti myös joukkueisiin.

Kansainvälisten turnausten virallisen kielen tulee olla ensisijaisesti englanti ja sen maan virallinen tai hallitseva kieli, jossa turnaus pelataan. Kielivaatimus ei koske kansallisia turnauksia (esimerkiksi avoin suomenmestaruuskilpailu).

## 2. Perussäännöt

Turnauspelit tulee pelata Tactic Games Oy:n valmistamilla virallisilla Mөлkky-peleillä. Jos joukkueiden välillä on erimielisyyttä, katso kappale 7 ”Tuomarit”.

### 2.1. Pakan asettaminen

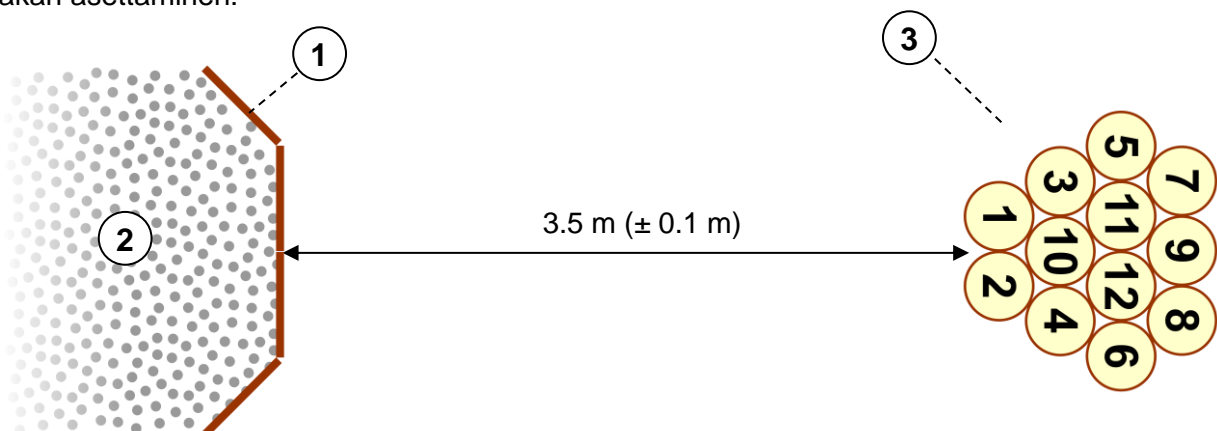
Yleistä

Turnauksen järjestäjä päättää pelataanko pelit järjestäjien toimittamilla vai pelaajien omilla Mөлkky-peleillä.

Peli muodostuu seuraavista tekijöistä:

- Keilat:  
12 keilaa numeroitu 1 – 12, kukin noin 15 cm korkea ja noin 5,9 cm halkaisijaltaan, kukin viistetty päältä 45 asteen kulmaan.
- Heittokapula:  
1 heittokapula, nimeltään Mөлkky, noin 22,5 cm pitkä ja noin 5,9 cm halkaisijaltaan. I.M.O. suosittelee, että jokaisen pelikentän Mөлkky-kapula merkitään kenttänumerolla. Näin heittokapula pysyy samalla kentällä koko turnauksen ajan.
- Mөлkkaari (katso ① kuvasta):  
1 heittoviivaa rajaava kehys, nimeltään Mөлkkaari, noin 96 cm kokonaispituudeltaan, joka asetetaan heittoviivalle siten, että molemmat sivut ovat 45° kulmassa keskiosaan nähden. Jos vuorossa oleva pelaaja käyttää pyörätuolia (tai muuta liikkumisvälinettä), Mөлkkaari voidaan oikaista suoraksi. Pelaaja voi käyttää avustajaa heittoalueelle saapumiseen ja sieltä poistumiseen.
- Pakan asettaminen (katso ③ kuvasta):  
Keilat asetetaan 3.5 metrin ( $\pm 0.1$  m) päähän Mөлkkaaresta kuvan mukaisesti.
- Heittoalue (katso ② kuvasta):  
Heiton on tapahduttava sen alueen sisältä, jota rajoittaa edessä Mөлkkaari ja sivuilla taaksepäin jatkuvat sivurajat (katso kappale 3.7 Heittoalue). Heittoalueelta on poistuttava taaksepäin.  
Katso kappale 5.8 lisää tietoa yliastumisesta ja säännöistä koskien heittoaluetta.

Pakan asettaminen:



## 2.2. Sanan ”heitto” määritelmä

Heitto on suoritettu, kun Mөлккy irtoaa heittoalueen sisäpuolella seisovan pelaajan kädestä, ja on pysähtynyt maahan koskettamisen jälkeen riippumatta siitä, missä se koskettaa maata ensimmäisenä.

Yleensä kaikenlaiset heitot ovat sallittuja. Turnauksen järjestäjä voi kuitenkin valita rajoittaa heittotyylejä esimerkiksi vahinkojen välttämiseksi.

## 2.3. Pelin kulku

Jokaisella pelaajalla tai joukkueella on yksi heitto per kierros.

Ei ole merkitystä, osuuko Mөлккy keilaan suoraan tai epäsuorasti (esimerkiksi seinän kautta) tai keilaan osuu suoraan tai epäsuorasti toinen keila tämän säännön mukaisesti.

Keilaa ei pidetä kaatuneena, jos se ei ole kokonaan maassa.

- jos yksi keila kaatuu, pistemäärä = keilan numero
- jos useampi kuin yksi on kaatunut, pistemäärä = kaatuneiden keilojen määrä

Jokaisen heiton jälkeen kaatuneet keilat nostetaan pystyyn siihen paikkaan, johon ne ovat kaatuneet. Nosto tehdään siten, että ensin keila nostetaan pystyyn ja sitten käännetään numero osoittamaan heittokaareen päin.

Sisällä pelattavissa turnauksissa järjestäjä voi rajoittaa tätä sääntöä (katso kappale 3.5).

Jos keila jää nojaamaan kiinteään kohteeseen (kuten seinä), se siirretään heittokapulan pituuden verran irti kiinteästä kohteesta. Tällöin keilaa ei lasketa kaatuneeksi.

Jos keilat siirtyvät tai kaatuvat jonkin muun syyn kuin heiton seurauksesta, ne nostetaan pystyyn ja pyritään palauttamaan oikeille paikoilleen, eikä niitä lasketa kaatuneeksi.

Jos joukkue ei saa pisteitä kolmella peräkkäisellä heittokerralla, peli päättyy ja tulokseksi merkitään nolla pistettä.

## 2.4. Erän päättyminen

Erä päättyy, kun ensimmäinen pelaaja tai joukkue saavuttaa tasan 50 pistettä tai kaikki muut pelaajat tai joukkueet putoavat nolnaan pisteeseen esimerkiksi kolmen ohiheiton tai muun virheen seurauksena. Tässä tapauksessa jäljelle jäänyt pelaaja tai joukkue saavuttaa 50 pistettä.

## 2.5. Termien ”peli” ja ”erä” määritelmät

Peli voi pitää sisällään vaihtelevan määrän eriä. Jos pelataan systeemillä paras viidestä, tarvitaan voittoon kolme erää. Enimmillään eriä pelataan tässä tapauksessa viisi kappaletta.

## 2.6. Otteluohjelma, jatkokaavio ja aloitusvuoro

Otteluohjelma on julkaistava vähintään viikkoa ennen turnauksen alkua.

Samanaikaisesti tulee julkaista myös tieto siitä, miten pelaajan tai joukkueen sijoitus jatkokaaviossa määräytyy. Siinä on otettava huomioon myös tasapelit.

Joukkueen tai joukkueiden sijoitus määräytyisi esimerkiksi tällä tavalla:

1. voitettujen erien määrä
2. piste-ero
3. tasapisteissä keskinäisten voitettujen erien määrä
4. tasapisteissä keskinäinen pistevertailu

Toinen esimerkki:

1. tehtyjen pisteiden yhteenlaskettu summa ("pikku-pisteet")
2. tasatilanteessa Molk-Out

Järjestäjän tulee myös määrittää, kuka aloittaa pelin.

Kaksi esimerkkiä:

1. otteluohjelman mukaisesti, aloitusvuoroa vaihdellen
2. arpoa kolikkoa heittämällä, aloitusvuoroa vaihdellen, 5. erä Molk-Out

### 3. Pelikentät

#### 3.1. Pelikenttien järjestys ja merkitseminen

Pelikentät on numeroitava ja merkittävä.

Ulkona pelikentän vähimmäiskoko on leveys 4 m ja pituus 10 m (alkaen mölkkaaresta). Alusta tulee olla joko hiekka-, sora- tai savipohjainen, kuten tenniskentät (tiilimurskaa tai muuta murskattua kiviainesta).

Sisäkentät voivat olla pienempiä kooltaan ja erilaisia alustaltaan.

#### 3.2. Pelikentät harjoittelua varten

Järjestäjät voivat perustaa harjoitusalueita kilpaileville joukkueille. Pelaajien, jotka haluavat harjoitella, on oltava varovaisia, jotta he eivät häiritse turnauksen järjestelyjä.

#### 3.3. Pelikentät ilman kiinteää reunusta

Peli ei rajoitu vain merkitylle alueelle, rajat toimivat vain suuntaa-antavina. Kaatuneet keilat nostetaan pystyyn siihen paikkaan, johon ne kaatuivat, vaikka paikka olisikin toisen kentän alueella.

#### 3.4. Pelikentät, joissa on kiinteät reunukset (esim. petankkikenttä)

Peli rajoittuu reunusten rajaamalle alueelle.

Kaatuneet keilat nostetaan pystyyn niin, että niiden ja reunuksen väliin jää heittokapulan mittainen väli (kohtisuoraan nykyiseen sijaintiinsa nähden).

#### 3.5. Sisäpelikentät

Turnauksen järjestäjä voi muuttaa sääntöjä seuraavin tavoin:

- keilan kaatuessa pakkalinjan etupuolelle (alle 3,5 m heittoalueesta): kun keila on pysähtynyt paikalleen, se palautetaan pakkalinjalle kohtisuoraan nykyiseen sijaintiinsa nähden.
- peli pelataan merkityllä alueella: tällöin rajan ylittänyt keila palautetaan rajan sisäpuolelle kohtisuoraan nykyiseen sijaintiinsa nähden ja nostetaan pystyyn siten, että keilan ja rajan väliin jää heittokapulan mittainen väli.

#### 3.6. Pelikentälle meneminen

Pelikentälle saa mennä vain tuomarin luvalla.

Peleissä, joissa ei tuomaria ole, sovitaan kentälle menemisestä vastustajan kanssa. Tämä pätee myös keilojen nostamiseen heiton jälkeen.

### 3.7. Heittoalue

Jotta yliastumissääntöä on helpompi noudattaa, heittoalueen sivurajat voidaan piirtää maahan pelaajien tai tuomarin toimesta, jos niin sovitaan.



## **4. Pelaajien lukumäärä**

### **4.1. Yleistä**

Pelin alussa kapteeni ilmoittaa tuomarille heittojärjestyksen. Seuraavassa erässä pelijärjestystä voidaan muuttaa.

Kesken erän ei muutoksia voi tehdä (paitsi poikkeustapauksissa tuomarin luvalla, esimerkiksi pelaajan loukkaantuminen). Jos pelaajat sairastuvat kesken pelin, tuomari päättää miten peliä jatketaan.

### **4.2. Kilpailu 4 henkisillä joukkueilla (Neluri)**

Neljän hengen joukkuekilpailussa voi olla maksimissaan 2 varaheittäjää.

### **4.3. Kilpailu 3 henkisillä joukkueilla (Trippeli)**

Kolmen hengen joukkuekilpailussa voi olla maksimissaan 1 varaheittäjä.

### **4.4. Kilpailu 2 henkisillä joukkueilla (Duppeli)**

Kahden hengen joukkuekilpailussa voi olla maksimissaan 1 varaheittäjä.

### **4.5. Pelaaja ja joukkue**

Pelaaja voi edustaa vain yhtä joukkuetta samassa turnauksessa.

## 5. Virheet

### 5.1. Yleistä

Jokainen sääntörikkomus on ilmoitettava välittömästi (ennen seuraavaa heittoa) pelin tuomarille tai toisille joukkueille. Jos seuraava heitto on jo ehditty heittää, rikkomusta ei enää huomioida. Jos sopuun ei päästä ilman tuomaria, on otettava yhteyttä päätuomariin. Jokaisen heiton jälkeen keilat nostetaan paikalleen kohtaan mihin ne kaatuivat. (Poikkeuksena katso kappale 3.5 "Sisäpelikentät")

### 5.2. Ylimeno

Jos joukkue saa yli 50 pistettä, pisteet tippuvat 25:n ja peli jatkuu normaalisti.

### 5.3. Ohiheitto (eli hutit)

Ohiheitto on:

- heitto, joka ei kaada yhtään keilaa.
- ohiheitosta saa nolla (0) pistettä.
- Jos joukkueella on kolme (3) ohiheittoa peräkkäin, erä loppuu heidän osaltaan siihen ja joukkue saa nolla (0) pistettä.

### 5.4. Heittokapulan putoaminen kädestä

Jos pelivuorossa oleva pelaaja pudottaa heittokapulan seistessään heittoalueella, heitto laskeaan "Ohiheitoksi" kaikkine sen seurauksineen.

Poikkeukset:

- Mөлky putoaa samalla kun se nostetaan maasta.
- Mölky putoaa, kun sitä luovutetaan pelaajilta toiselle tai pelaajan ja erotuomarin välillä.
- Mölky laitetaan tilapäisesti maahan (esimerkiksi kun sitä siirretään pelaajilta toiselle tai pelaajan ja erotuomarin välillä).

### 5.5. Aikarajan ylittäminen

Jos turnauksen järjestäjä ei ole määritellyt aikarajoja, sovelletaan seuraavaa sääntöä:

Jos aika ylittyy toisen kerran samassa pelissä, heittovuoro menetetään ja tuloksena on ohiheitto (= 0 pistettä).

(katso myös luku 9.2 "Aikataulu heittämiselle")

### 5.6. Pelaajan poissaolo pelialueelta

Jos joukkueen pelaaja on jostain syystä poissa tai ei voi heittää, tämän pelaajan heitto laskeaan ohiheitoksi (= 0 pistettä).

### 5.7. 37-pisteen sääntö

Jos joukkueella on pisteitä 37 tai enemmän, ja se tekee jonkin seuraavista virheistä (luvut 5.8 - 5.10), joukkue putoaa takaisin 25 pisteeseen, eli on tapahtunut virhe!

### 5.8. Yliastuminen

Seuraavat tapahtumat tullessa ja lähtiessä Mөлkkaaresta sekä pelaajan ollessa Mөлkkaareissa, lasketaan yliastumiseksi:

- Mөлkkaareen koskeminen ja liikuttaminen (poikkeuksena kaaren asennon korjaaminen) Peleissä, joissa ei ole tuomaria, kaaren asennon korjaaminen pitää ilmoittaa. Peleissä, joissa on tuomari, vain tuomari voi korjata Mөлkkaaren asentoa.
- Mөлkkaaren etupuolella tai sivulla olevan maan koskettaminen millä tahansa kehon osalla (käsi tai kenkä).

Helpoin tapa noudattaa tätä sääntöä on astua selkeä askel taaksepäin heiton jälkeen. Kuitenkin pelaaja voi myös kääntyä Mөлkkaaren sisällä ja poistua sen jälkeen taaksepäin näin halutesaan.

Yliastumisesta heitto katsotaan ohiheitoksi (= 0 pistettä).

### 5.9. Väärällä vuorolla heittäminen, pelaaja

Jos pelaaja heittää väärällä vuorolla, se lasketaan ohiheitoksi (= 0 pistettä).

Pelaajien järjestystä jatketaan ikään kuin oikea pelaaja olisi heittänyt, vaikka pelaaja heittää kahdesti peräkkäin eli heittojärjestys palautetaan välittömästi oikeaksi.

### 5.10. Väärällä vuorolla heittäminen, joukkue

Jos joukkue heittää väärällä vuorolla, saadut pisteet mitätöidään ja joukkue menettää oikeuden seuraavaan heittoon (= ohiheitto, 0 pistettä). Heittojärjestys palautetaan välittömästi oikeaksi.

## 6. Rikkeet

### 6.1. Yleistä

Rikkeet voivat olla:

- Toimet, jotka rikkovat sääntöjä, joilla ei ole ennalta määrättyjä seurauksia.
- Fair Playn noudattamatta jättäminen.
- Tuomariston ohjeiden huomiotta jättäminen.
- Mikä tahansa hyökkäys tuomaristoa tai pelaajia kohtaan.

Jos virhe on tuomittu, erotuomari ilmoittaa syyn ja seurauksen, varoituksen tai rangaistuksen ja seuraavasta virheestä tulevan minimirangaistuksen.

Rikkomuksen vakavuudesta riippuen rangaistukset voidaan määrätä joko tietyistä rikkomuksesta tai aiemman varoituksen tai virheen seurauksena.

Vakavat väärinkäytökset, kuten suullinen loukkaus, pelin manipulointi tai väkivaltaiset hyökkäykset, voivat suoraan johtaa pelin häviämiseen ilman aiempaa varoitusta ja rikkeet ilmoitetaan turnauksen johdolle mahdollisia lisätutkimusta ja rangaistusta varten, esimerkiksi turnauksesta poissulkemista varten.

### 6.2. Varoitus

Varoitus on ilmoitus siitä, että toistuvat rikkeet johtavat rangaistuksiin ja se annetaan vain kerran (jopa pelien ulkopuolella).

### 6.3. Rangaistukset

Rikkeestä voi olla seuraavia seuraamuksia:

#### heiton menetys:

- jos virhe tapahtuu heiton aikana tai kun pelaaja on edelleen mölkkaassa, joukkue menettää saavutetut pisteet.
- kaikissa muissa tapauksissa joukkue menettää oikeuden seuraavaan heittoon.
- molempia tapauksia käsitellään ohiheittoina seuraamuksineen katso kappale 5.3 "Ohiheitto".

#### erän menetys:

- joukkue tuomitaan hävinneeksi erän pistein 0 – 50.

#### pelin menetys:

- joukkue menettää pelin (vähimmäismäärä eriä, joilla häviää pelin, jokainen erä 0 – 50 pistettä).

#### turnauksesta erottaminen:

- joukkue suljetaan kokonaan turnauksesta.

## **7. Tuomarit**

### **7.1. Yleistä**

Turnauksissa on oltava vähintään yksi päätuomari, jonka päätökset ovat lopullisia. Muita tuomareita käytetään tarvittaessa.

Päätuomari pitää esitellä pelaajille turnauksen alussa.

Seuraava periaate pätee: "Tuomari on aina oikeassa".

### **7.2. Pelit ilman tuomareita**

Pelit voidaan myös pelata ilman tuomareita. Joukkueet ovat vastuussa sääntöjen noudattamisesta. Joukkueet sopivat tuomaroinnista ennen pelin aloitusta.

Erimielisyyksien sattuessa, otetaan yhteyttä päätuomariin.

## 8. Sisällä pelattavat turnaukset

kappale kokoaa yhteenvedon mahdollisista poikkeuksista sisällä järjestettävistä turnauksista.

### 8.1. Heittotyylit

Luku 2.3 "Pelin kulku"

*Yleensä kaikenlaiset heitot ovat sallittuja. Turnauksen järjestäjä voi kuitenkin valita rajoittaa heittotyylejä esimerkiksi vahinkojen välttämiseksi.*

### 8.2. Pelikenttien koko

Luku 3.1 "Pelikenttien järjestys ja merkitseminen"

*Sisäkentät voivat olla pienempiä kooltaan ja erilaisia alustaltaan.*

### 8.3. Mahdollisia lisäsääntöjä sisäpelikentille

Luku 3.5 "Sisäpelikentät"

*Turnauksen järjestäjä voi muuttaa sääntöjä seuraavin tavoin:*

- *keilan kaatuessa pakkalinjan etupuolelle (alle 3,5 m heittoalueesta):  
kun keila on pysähtynyt paikalleen, se palautetaan pakkalinjalle kohtisuoraan nykyiseen sijaintiinsa nähden.*
- *pelellä pelataan merkityllä alueella:  
tällöin rajan ylittänyt keila palautetaan rajan sisäpuolelle kohtisuoraan nykyiseen sijaintiinsa nähden ja nostetaan pystyyn siten, että keilan ja rajan väliin jää heittokapulan mittainen väli.*

## 9. Muita sääntöjä / säännöksiä

### 9.1. Molk-Out

Molk-Out on pelimuoto, jota voi käyttää turnauksissa selvittämään esimerkiksi tasapistetilanteessa mikä joukkue aloittaa seuraavan erän. Koska se on erillinen peli, heittojärjestys on vapaasti valittavissa.

Keilat 6, 4, 12, 10 ja 8 asetetaan suoraan jonoon normaalin noin 3,5 metrin päähän heittokaa-  
resta pois päin. Numeroiden väliin jätetään yhden heittokapulan verran tilaa.

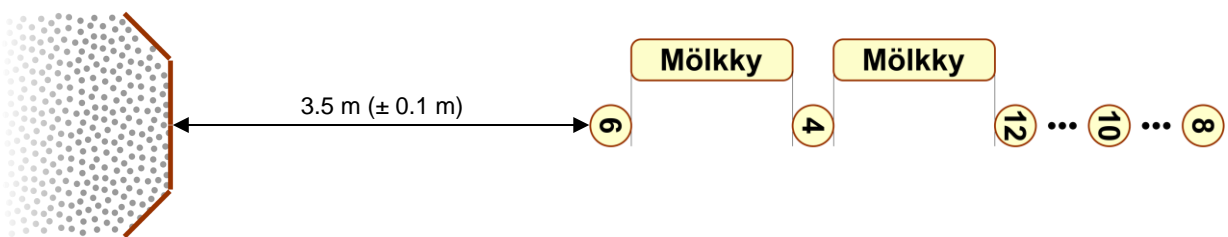
- Pelaajien heittojärjestys ilmoitetaan tuomarille ennen Molk-Outin aloittamista.
- Aloittaja(joukkue) voidaan arpoa esimerkiksi kolikolla.
- 3-4 pelaajan joukkueissa jokaisella pelaajalla on yksi (1) heittovuoro.
- 1-2 pelaajan joukkueissa jokaisella pelaajalla on kaksi (2) heittovuoroa.
- Joukkueiden heittojärjestys:  
Joukkueet heittävät vuorotellen, joka kierroksen jälkeen aloittaja vaihtuu.

heittojärjestys 4 pelaajan joukkueelle	AB BA AB BA
heittojärjestys 3 pelaajan joukkueelle	AB BA AB
heittojärjestys 2 pelaajan joukkueelle	AB BA AB BA
heittojärjestys 1 pelaajan joukkueelle	AB BA AB

- Kaatuneet keilat nostetaan takaisin aloitusjärjestykseen.
- Pisteiden lasku tapahtuu normaalisti.

Eniten pisteitä kerännyt joukkue voittaa. Jos Molk-Out päättyy tasapeliin; jokainen pelaaja jatkaa vuorollaan heittämistä, kunnes toinen joukkue saa enemmän pisteitä (ns. äkkikuolema-periaatteella).

Molk-Outin asetelma:



### 9.2. Heittoon käytettävä aika

Ellei turnauksen järjestäjä määrittele toisin, nämä säännöt ovat käytössä:

Pelaajilla on 60 sekuntia aikaa heiton suorittamiseen.

Pelaajat voivat joko mitata vastustajan heittoon käytettävää aikaa itse tai pyytää apua tuomarilta tai muilta turnauksen toimitsijoilta (jos saatavilla).

Kun pelaaja ylittää annetun heittoaajan ensimmäistä kertaa pelin aikana, saa hän siitä varoituk-

sen. Jos samassa pelissä aikaraja ylitetään taas, tuomitaan heittovuoro menetetyksi (eli ohiheitto = 0 pistettä).

### **9.3. Aikalisä**

Aikalisä voidaan pyytää joukkueen kapteenin toimesta kerran erän aikana, esimerkiksi strategian suunnittelua varten. Aikalisä on maksimissaan kaksi kertaa heittoon käytettävä aika.

### **9.4. Pelivälineiden vaihtaminen (esim. Mölkky)**

Päätuomari voi vaihtaa käytössä olevat pelivälineet missä tahansa vaiheessa. Pelaajat voivat vaihtaa pelin aikana käytössä olevat pelivälineet ainoastaan siinä tapauksessa, jos ne ovat vialliset tai vioittuneet ja molemmat joukkueet näin hyväksyvät.

Rikkomukset voivat johtaa pelin häviämiseen (päätuomarin päätöksellä).

### **9.5. Reilu peli**

Reilu peli on tärkeää lajille.

Turnauksissa kannustetaan positiiviseen ilmapiiriin ja reiluun peliin.

Jokaisen pelaajan pyydetään kunnioittamaan toisia pelaajia ja rajoittamaan alkoholin käyttöä kohtuulliselle tasolle.

Jos tätä ei huomioida, on päätuomarilla oikeus antaa varoitus ja mahdollisena seurauksena sulkea pelaajat turnauksesta!

Kunnioita heittorauhaa, jotta heittovuorossa oleva joukkue voi keskittyä peliin.

### **9.6. Tämän ohjeen täydentäminen**

Turnauksen järjestäjällä on oikeus käyttää harkintavaltaa säännöistä, joita ei käsitellä tässä dokumentissa.



## 10. Sanasto

Virhe	Pelissä tapahtuva virhe, kuten yliastuminen tai ohiheitto jne. Monissa tapauksissa virhe johtaa pisteiden menetykseen. (katso kappale 5 "Virheet")
Rike	Huono käytös, tuomarin sääntöjen noudattamatta jättäminen, välinpitämättömyys jne. Rike voi johtaa seuraamuksiin, varoituksesta turnauksesta ulos sulkemiseen. (katso kappale 6 "Rikkeet")
Peli	Peli koostuu (tai voi koostua) monesta erästä. (katso kappale 2.5 "Termien "peli" ja "erä" määritelmät")
Ohiheitto	Heitto, jonka seurauksena mikään keila ei kaadu. (katso kappale 5.3 "Ohiheitto (eli huti)")
Mölkkaari	Kehys, joka rajoittaa heittoalueen etupuolelta. (katso kappale 2.1 "Pakan asettaminen")
Mölkky	Yleisesti: itse pelin nimi, valmistaja "Tactic Games Oy", Suomi rekisteröity tavaramerkki, omistaja "Tactic Games Oy", Suomi Tarkemmin: heittokapula (katso kappale 2.1 "Pakan asettaminen")
Erä	Yksi erä loppuu, kun yksi joukkue saavuttaa 50 pistettä. (katso kappale 2.5 "Termien "peli" ja "erä" määritelmät")
Yliastuminen	Mölkkaaren yli astuminen tai käveleminen (sisältää myös Mölkkaareen koskemisen tai sen liikuttamisen jalalla) (katso kappale 5.8 "Yliastuminen")

## 11. Versiohistoria

<b>Päivämäärä</b>	<b>Aihe</b>
6.6.2018	Ensimmäinen painos / suomennos
12.12.2021	pieniä korjauksia (kielioppi & termit) uusi kappale 2.2 lisäys kappaleeseen 2.6 tasatilanteet ja toinen esimerkki uusi kappale 3.2