

Sisukord

1. TÕLGENDAMINE JA ULATUS.....	3
2. PÕHIREEGLID	4
2.1. KOKKUPANEK.....	4
2.2. MÕISTE "VISKAMINE" VÕI "VISE" MÄÄRATLUS	5
2.3. MÄNGU KÄIK	5
2.4. MÄNGU SET-I LÕPP.....	6
2.5. MÕISTETE "MÄNG" JA "SET" MÄÄRATLUSED.....	6
2.6. MÄNGUGRAAFIK, KVALIFIKATSIOONID JA ESIMENE VISE	6
3. MÄNGUVÄLJAD	7
3.1. MÄNGUVÄLJAKUTE PAIGUTUS.....	7
3.2. MÄNGUVÄLJAKUD TREENINGUTEKS.....	7
3.3. MÄNGUVÄLJAD ILMA KINDLATE PIIRIDETA.....	7
3.4. FIKSEERITUD PIIRIDEGA MÄNGUVÄLJAKUD (NT ÄÄREKIVID PETIRAAMIDEL)	7
3.5. SISEMÄNGUVÄLJAKUD	7
3.6. MÄNGUVÄLJALE SISENEMINE	7
3.7. VISKEALA	7
4. MÄNGIJATE ARV	9
4.1. ÜLDINE.....	9
4.2. TURNIIRIDELE, KUS VÕISTKONNAS OSALEB 4 MÄNGIJAT	9
4.3. TURNIIRIDELE, KUS VÕISTKONNAS OSALEB 3 MÄNGIJAT	9
4.4. TURNIIRIDELE, KUS ON 2 MÄNGIJAT MEESKONNA KOHTA	9
4.5. MÄNGIJA JA MEESKOND.....	9
5. VEAD (FAULT)	10
5.1. ÜLDINE.....	10
5.2. ÜLESKOORIMINE	10
5.3. VALEVISKEDE.....	10
5.4. MÖLKKY KUKUTAMINE.....	10
5.5. AJAVAHEMIKU ÜLETAMINE	10
5.6. MÄNGIJA PUUDUMINE	10
5.7. 37 PUNKTI REEGEL.....	11
5.8. ÜLE ASTUMINE.....	11
5.9. VALE VISKEJÄRJELÜÜRD - MÄNGIJA	11
5.10. VALE VISKEJÄRJELÜÜRD - VÕISTKOND	11
6. VEAD (FOULT)	12
6.1. ÜLDINE.....	12
6.2. HOIATUS.....	12
6.3. KARISTUSED	12
7. KOHTUNIKUD.....	13
7.1. ÜLDINE.....	13
7.2. MÄNGUD ILMA KOHTUNIKETA.....	13
8. SISETURNIIRID	14
8.1. VISKAMISE STIIL.....	14

8.2. MÄNGUVÄLJAKUTE SUURUS	14
8.3. TÄIENDAVAD VÕIMALIKUD REEGLID SISERUUMIDE MÄNGUVÄLJAKUTELE	14
9. MUU	15
9.1. MÖLKK-OUT	15
9.2. VISKAMISE AJARAAM.....	15
9.3. AEG MAHA	16
9.4. VARUSTUSE VAHETUS (NT MÖLKKY)	16
9.5. AUS MÄNGU PÕHIMÕTE.....	16
9.6. REEGLITE TÄIELIKKUS	16
10. SÕNASTIK.....	17
11. REDAKTSIOONIDE LOETELU.....	18

1. Tõlgendamine ja ulatus

Need turniirireeglid (edaspidi "reeglid"), mida võib aeg-ajalt muuta või ümber sõnastada, on heaks kiidetud Rahvusvahelise Mõlkky Organisatsiooni (I.M.O.) ja selle liikmete poolt ning on kohaldatavad kõikidele turniiridele, mis on heaks kiidetud või toetatud I.M.O poolt. Need on eelkõige maailma ja kontinentide meistrivõistlused (nt Aasia ja Euroopa meistrivõistlused). I.M.O. soovib kohaldada käesolevaid reegleid ka riiklikel meistrivõistlustel. Muidugi võivad reegleid kasutada ka mis tahes riigid mis tahes muude meistrivõistluste jaoks.

Liikmed vastutavad tõlgete eest oma riigi keelde. Kui sõnastuses esineb lahknevusi, on ingliskeelne tekst autoriteetne.

Reeglid on üldtunnustatud parima praktika avaldus Mõlkky mängimiseks kõikidele osalejatele. Reeglite eesmärk ei ole siiski hõlmata kõiki võimalikke olukordi, mis võivad turniiri käigus tekkida ning seega ei asenda need turniiri peakohtunike otsust ega kaalutlusõigust, et määrata kindlaks konkreetsetel asjaoludel kõige sobivam lahendus.

Kõik viited meessoole loetakse üldiseks sooviiteks. Terminite nagu "mängija" või "vastane" kasutamine kehtivad analoogselt ka võistkondade kohta.

Rahvusvaheliste turniiride ametlikud keeled peavad olema inglise keel ja mis tahes ametlik või selle riigi valdav keel, kus turniir toimub. Rahvuslikke turniire (nt "Open Mõlkky Finland National Championship") keelemäärus ei mõjuta.

2. Põhireeglid

Turniirimänge tuleks mängida firma "TACTIC GAMES OY" poolt toodetud ametlike Mõlkky mängukomplektidega.

Kui võistkondade vahel tekib lahkarvamusi, lugege palun peatükki 7 "Kohtunikud".

2.1. Kokkupanek

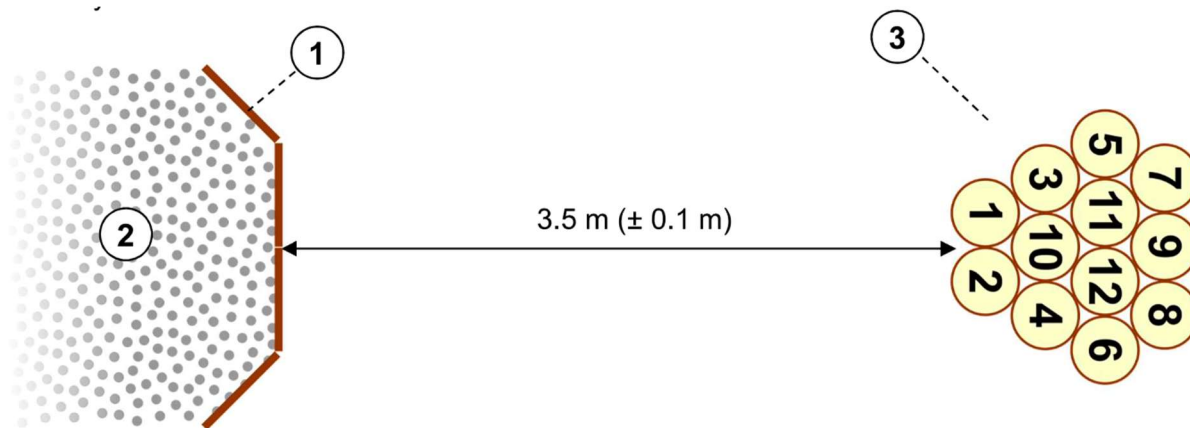
Üldine

Turniiri korraldaja otsustab, kas Mõlkky komplektid on tema enda või tuleb kasutada privaatseid Mõlkky komplekte.

Mäng koosneb:

- Mängukurnidest:
12 kurni, mis on nummerdatud vahemikus 1 kuni 12, igaüks umbes 15 cm kõrgusega ja umbes 5,9 cm läbimõõduga, iga kurn kaldenurgaga 45°
- Kurni viskamine:
1 viskekurn, so Mõlkky, pikkusega umbes 22,5 cm ja läbimõõduga umbes 5,9 cm.
I.M.O. teeb ettepaneku varustada Mõlkkyd (viskekurnid) vastava mänguvälja numbriga, tagades sellega, et iga Mõlkky kurn jääb kogu turniiri ajal samale väljakule.
- Mõlkky viskekaar (vt nr 1 alloleval joonisel):
1 Mõlkky viskekaar, nimega Mõlkkaari, kogupikkusega umbes 96 cm, mõlemad küljed on viskeliini suhtes umbes 45° nurga all.
Mõlkkaari saab sirgendada vastavalt soovile, kui tegemist on ratastooli või muu sellise liikumisvahendiga mängijaga. Mängijal võib olla abiline, kes aitab tal siseneda ja lahkuda viskealast.
- Kokkupanek (vt nr 3 alloleval joonisel):
Kurnid asetatakse viskekaarest 3,5 meetri kaugusele (tolerants $\pm 0,1$ m). Kurnide esialgne seadistus on näidatud alloleval joonisel.
- Viskeala (vt nr 2 alloleval joonisel):
Vise peab toimuma viskealas, mis on Mõlkkaari poolt eest ning mõlemast küljest külgjoonega, mida saab märgistada joonena maapinnale (vt ptk 3.7 "Viskamise piirkond").
Pärast viset tuleb viskealast lahkuda astudes taha, mitte Mõlkkaarist üle.
Täiendavaid märkusi ja viskereegleid viskealale vt peatükis 5.8 "Riivamine (üle kõndimine)".

Ala kokkupanek:



2.2. Mõiste "viskamine" või "vise" määratlus

Vise loetakse sooritatuks siis, kui Mõlkky on viset sooritanud mängija poolt õhku heidetud, on jäänud maandumisel viskealasse ja lõpetanud liikumise pärast maapinna puudutamist, olenemata sellest, kus see on esimesena maapinda puudutanud.

Üldiselt on kõikvõimalikud viskestiilid lubatud. Turniiri korraldaja võib otsustada piirata viskestiile, näiteks, et vältida kahjustusi.

2.3. Mängu käik

Igal meeskonnal on ainult üks vise vooru kohta.

Selle reegli kontekstis ei ole oluline, kas Mõlkky (viskekurn) tabab mängukurne otse või kaudselt (nt. seinale) või tabab mängukurn otseselt või kaudselt mõnda teist mängukurni.

Mängukurni ei loeta kukkunuks, kui see pole täielikult maas.

- kui üks kurn kukub, siis skoor = kurnil olev number
- kui kukkunud on rohkem kui üks kurn, siis skoor = kukkunud kurnide arv

Pärast igat viset asetatakse kukkunud mängukurnid uuesti püsti kukkumiskohta. Selleks tõstetakse kurnid nende aluspõhja järgides üles ja number pööratakse mängija poole.

Siseturniiride puhul võib korraldaja seda reeglit piirata (vt ptk 3.5 "Sisemänguväljad").

Kui keegel toetub kindlale objektile (näiteks seinale), nihutatakse see takistusest eemale nii, et Mõlkky mahuks pikuti mängukurni ja takistuse vahele.

Seda kurni loetakse siis "mitte kukkunuks".

Mängukurnid, mida liigutab muu kui otsene või kaudne kontakt Mõlkkyga, mis visati mängusosaleja poolt, pannakse tagasi oma algsele positsioonile ja neid ei peeta "kukkunuduks".

Kui võistkond saab kolme järjestikuse viske tulemuseks 0 (null), lõpeb antud meeskonna jaoks mängu set koheselt 0 punktiga.

2.4. Mängu set-i lõpp

Set lõpeb siis, kui esimene võistkond jõuab täpselt 50 punktini või kõik teised meeskonnad lõpetavad seti enneaegselt 0 punktiga (nt 3 järjestikust katset 0 punktiga, vead jne). Viimasel juhul saab ka ülejäänud meeskond 50 punkti.

2.5. Mõistete "mäng" ja "set" määratlused

Mängul võib olla mitu setti, näiteks "best-of-5"-mängus on minimaalselt 3, kuid maksimaalselt 5 mängitud set-i.

2.6. Mängugraafik, kvalifikatsioonid ja esimene vise

Mängu ajakava tuleb avaldada vähemalt 1 nädal enne turniiri.

Sel ajal tuleb avaldada ka turniiri kvalifikatsioonisüsteem, kus tuleb arvesse võtta ka viigiseisu juhtumeid.

Näide 1 (kuidas võiks viigiseisu arvestamine välja näha, number tähistab prioriteedi järjestust):

1. võidetud settide arv
2. punktide erinevused
3. võrdsuse korral võistkondade otsene võrdlus võidetud settide järgi
4. võrdsuse korral võistkondade otsene võrdlus punktide kaupa

Ja siin näide 2:

1. visatud punktide summa (väikesed punktid)
2. viigi korral Mõlk-Out

Esimeste visete järjekorra peab samuti määrama korraldaja.

Kaks näidet:

- mängugraafiku järgi, hiljem vaheldumisi
- mündi viskamisega, tagantjärele vaheldumisi, 5. sett Mõlkk-Out

3. Mänguväljad

3.1. Mänguväljakute paigutus

Mänguväljad peavad olema nummerdatud ja märgistatud.

Välismänguväljakute minimaalne suurus on 4 m laius ja 10 m pikkus (so alates viskejoonest). Pind peaks olema nagu jalgpalliväljak (liiv, kruus) või saviväljak (purustatud kilt, kivi, tellis või mõni muu sidumata mineraalne täitematerjal).

Siseruumide mänguväljakud võivad olla väiksema suuruse ja teistsuguse pinnasega.

3.2. Mänguväljakud treeninguteks

Korraldajatel on vabadus rajada võistlevatele meeskondadele treeningala. Harjutavad mängijad peavad olema ettevaatlikud, et mitte segada turniiri käiku.

3.3. Mänguväljad ilma kindlate piirideta

Mäng ei piirdu märgitud mänguväljaga, märgistatud jooned on mängijatele ainult orienteerumisjoonteks.

Kukkunud mängukurnid pannakse püsti kohta, kus nad kukkusid, isegi kui see koht asub teisel mänguväljal.

3.4. Fikseeritud piiridega mänguväljakud (nt äärekivid petiraamid)

Mäng on piiratud kindlate piiridega.

Kukkunud mängukurnid asetatakse püsti ühe Mõlkky pikkuse kaugusel mänguala piirist (risti nende kukkumisjärgse asukohaga).

3.5. Sisemänguväljakud

Turniiri korraldaja võib reegleid piirata järgmiste punktidega:

- Mängukurnid asetsevad alla 3,5 m viskealast ja -kaarest:
Kui kurnid on liikumise lõpetanud alla 3,5m kaugusel viskekaarest, asetatakse need tagasi piisavale kaugusele (risti nende kukkumisjärgse asukohaga).
- Mänguväljak on piiratud märgitud mänguväljaga:
Mäng on piiratud märgitud joonte sisse. Sel juhul asetatakse kukkunud kurnid püsti ühe Mõlkky pikkuse kaugusel piirist või joonest (risti nende kukkumisjärgse asukohaga).

3.6. Mänguväljale sisenemine

Väljakule sisenemine on lubatud alles pärast kohtunikuga konsulteerimist.

Kohtunikuta mängudes tuleb konsulteerida vastasmeeskonnaga. See kehtib ka mängukurnide püsti seadmisel pärast viset.

3.7. Viskeala

"Üle astumise" reegli paremaks jälgimiseks võivad mängijad või kohtunik joonistada viskealale küljejooned.

4. Mängijate arv

4.1. Üldine

Mängu alguses teatab meeskonna kapten viske järjekorra alusel mängus osalevad mängijad. Järgmises setis saab koosseisu (mängijat, järjestust) muuta.

Seti jooksul ei ole muudatused lubatud (välja arvatud mängija vigastuse korral, see otsus sõltub peakohtunikust). Kui võistkonna mängijad viskes või mängus ebaõnnestuvad haiguse tõttu, leiab peakohtunik sobiva lahenduse.

4.2. Turniiridele, kus võistkonnas osaleb 4 mängijat

4 mängijaga võistkondades võib olla kuni 2 asendusmängijat.

4.3. Turniiridele, kus võistkonnas osaleb 3 mängijat

3 mängijaga võistkondades võib olla kuni 1 asendusmängija.

4.4. Turniiridele, kus on 2 mängijat meeskonna kohta

Kahe mängijaga võistkondades võib olla kuni 1 asendusmängija.

4.5. Mängija ja meeskond

Mängija võib turniiri jooksul mängida ainult ühes meeskonnas.

5. Vead (*Fault*)

5.1. Üldine

Igast reegli rikkumisest tuleb viivitamatult (so enne järgmist viset) teatada kohtunikule (juhul, kui mäng toimub kohtunikega) või kaasatud meeskondadele. Igasugune pretensioon pärast järgnevat viset on seega aegunud. Kui kohtunikuta toimivas mängus kokkulepet ei saavutata, tuleb ühendust võtta ühega peakohtunistest.

Pärast iga allpool loetletud viset asetatakse kukkunud mängukurnid püsti kohas, kus need kukkusid.

(Erand, vt peatükk 3.5 "Sisemänguväljakud")

5.2. Üleskoorimine

Kui võistkonna punktisumma ulatub üle 50, alandatakse meeskonna punktisummat 25 punktini ja mängimine jätkub.

5.3. Valevisked

Valevise on teatud tüüpi vise:

- Valevise on vise, mis ei löö ühtegi mängukurni maha.
- Valevise toob meeskonnale null (0) punkti.
- Kui võistkonnal on kolm (3) valeviset järjest, on ta lõppskoor null (0) punkti ja langeb setist välja.

5.4. Mõlkky kukutamine

Kui viskaval mängijal viskealal seistes kukub Mõlkky maha, loetakse vise "Valeviskeks" koos kõigi selle tagajärgedega.

Erandid:

- Mõlkky kukub pärast maast ülesvõtmist maha.
- Mõlkky kukub maha, kui seda antakse üle mängijate või mängija ja kohtuniku vahel.
- Mõlkky pannakse ajutiselt maapinnale (selles järjekorras, nt kui see antakse üle mängijate või mängija ja kohtuniku vahel).

5.5. Ajavahemiku ületamine

Kui turniiri korraldaja pole teisiti määratlenud, kehtivad järgmised reeglid:

Ajaraami teistkordsel ületamisel sama mängu sees viskevõimalus kaotatakse (valevise = 0 punkti).

(vt ka peatükki 9.2 "Viskamise ajaraam")

5.6. Mängija puudumine

Kui meeskonna mängija mingil põhjusel puudub või ei saa visata, siis selle mängija vise loetakse valeviskeks (0 punkti).

5.7 37 punkti reegel

Kui võistkonnal on kogutud 37 või enam punkti ja esineb üks järgnevatest peatükis 5.8-5.10. kirjeldatud vigadest, siis mänguskoor kukub 25 -le punktile st seda olukorda peetakse valeviskeks ja üleskoorimiseks (üle 50 punkti viskamiseks).

5.8. Üle astumine

Järgmised sündmused viskealale sisenemisel ja sealt lahkumisel ning mängija viibimisel viskealal (Mõlkky kaares), loetakse üle astumiseks:

Mõlkky kaare puudutamine või liigutamine (välja arvatud kaare asendi korrigeerimine)

Mängudes, kus kohtunikku pole, tuleb kaare asukoha parandamisest teatada vastasmeeskondi.

Kohtunikuga mängudes saab Mõlkkaari positsiooni parandada ainult kohtunik.

Viskekaare esi- või küljepinna puudutamine ükskõik millise kehaosaga (käega või jalanõuga).

Lihtsaim viis seda reeglit järgida on pärast viset astuda samm tagasi. Kuid mängija võib ka viskekaare sees keerata ja tagurpidi väljuda.

Kui astutakse üle Mõlkky kaare, loetakse see möödaviskeks (tulemus = 0 punkti).

5.9. Vale viskejärjekord - mängija

Kui mängija viskab vales viskejärjekorras siis see loetakse möödaviskeks (tulemus = 0 punkti).

Mängijate järjestust jätkatakse nii, nagu oleks visanud õige mängija, isegi kui mängija viskab kaks korda järjest ehk viskejärjekord taastub koheselt õigeks.

5.10. Vale viskejärjekord - võistkond

Kui võistkond viskab valel viskejärjestuses, siis saadud punktid tühistatakse ja võistkond kaotab õiguse järgmisele viskele (tulemus = möödavise = 0 punkti). Võistkuse viskejärjekord taastatakse koheselt õigeks.

6. Vead (*Fault*)

6.1. Üldine

Vead võivad olla:

- toimingud, mis rikuvad reegleid ja millel pole ettemääratud tagajärgi
- väärkäitumine vastavalt ausale mängule.
- kohtuniku juhiste eiramine.
- igasugune agressioon kohtunike või mängijate suhtes.

Kui on tehtud viga, teatab kohtunik veast, kuulutab vea välja ja teatab põhjuse, hoiatuse või karistuse ja minimaalsed tagajärjed, mis tulenevad kui võitleja peaks sooritama järgmise vea.

Konkreetses rikkumises või eelmise hoiatuse või vea tagajärjel võidakse määrata karistused sõltuvalt vea raskusastmest.

Raske väärkäitumine, nagu raske solvamine, mänguga manipuleerimine või vägivaldsed rünnakud, võib ilma eelneva hoiatuseta viia mängu kaotuseni ja sellest teavitatakse turniiri juhtkonda võimalike edasiste uurimiste ja karistuste määramiseks, nt. võistluselt väljaarvamine.

6.2. Hoiatus

Märge, et järgnev viga toob kaasa karistuse. Saab määrata ainult üks kord meeskonna või mängu kohta (või isegi väljaspool mängu).

6.3. Karistused

Veast tulenev karistus võib olla järgmine:

viske kaotus:

- Kui viga juhtub viske käigus või siis, kui mängija on veel Mõlkky kaares, kaotab võistkond saavutatud punktid.
- Kõigil muudel juhtudel kaotab meeskond õiguse oma järgmisele viskele.
- Mõlemat juhtumit käsitletakse eksitusena koos kõigi selle tagajärgedega, vt peatükk 5.3 "Valevisked".

mänguseti kaotus:

- Meeskond kaotab jooksva seti (0:50 punkti).

mängu kaotus:

- Meeskond kaotab mängu (0: minimaalne settide arv mängu võitmiseks; iga sett 0:50 punkti).

diskvalifitseerimine:

- Meeskond on turniirilt täielikult välja jäetud.

7. Kohtunikud

7.1. Üldine

Turniiridel peab olema vähemalt üks peakohtunik, kelle otsus on lõplik. Teised kohtunikud osalevad vastavalt vajadusele.

Peakohtunikku või -kohtunikke tuleb mängijatele tutvustada turniiri alguses.

Kehtib põhimõte: "Kohtunikul on alati õigus."

7.2. Mängud ilma kohtuniketa

Mänge saab mängida ka kohtuniketa. Võistkonnad vastutavad reeglite täitmise eest.

Võistkonnad peavad enne mängu kokku leppima, kuidas reeglite täitmine tagatakse.

Lahkarvamuste korral võib pöörduda ühe peakohtuniku poole.

8. Siseturniirid

See peatükk on kokkuvõtte siseturniiridel lubatud eranditest.

8.1. Viskamise stiil

Peatükk 2.3 "Mängu käik"

Üldiselt on kõikvõimalikud visked lubatud. Turniiri korraldaja saab aga valida piirata viskestiile, et vältida kahjustusi.

8.2. Mänguväljakute suurus

Peatükk 3.1 "Mänguväljade paigutus"

Siseruumide mänguväljakud võivad olla väiksema suurusega ja erineva pinnaga.

8.3. Täiendavad võimalikud reeglid siseruumide mänguväljakutele

Peatükk 3.5 "Sisemänguväljakud"

Turniiri korraldaja võib reegleid piirata järgmiste punktidega:

- Mängukurnid alla 3,5 m viskealast:
Kui mängukurnid lõpetavad liikumise alla 3,5m vahemaad viskekaarest, siis asetatakse need tagasi 3,5 m kaugusele viskekaarest (risti nende kukkumisjärgsest asukohast).
- Mänguväljak on piiratud märgitud mänguväljaga:
Mäng on piiratud märgitud mänguväljaga. Sel juhul asetatakse kukkunud kurnid püsti ühe Mõlkky pikkuse kaugusel piirist või joonest (risti nende kukkumisjärgsest asukohast).

9. Muu

9.1. Mõlkk-Out

Mõlkk-Out on mänguvariant, mille abil saab turniiridel otsustada, milline võistkond alustab järgmist setti. See ei ole osa algavast setist ning seega võib mängijate järjekord olla erinev.

Mängukurnid numbritega 6, 4, 12, 10 ja 8 on paigutatud sirgesse ritta, igaühe vahel üks Mõlkky pikkus ning tavapärasele kaugusele (umbes 3,5 m) viskealast.

- Mängijate järjekord tehakse kohtunikule teatavaks enne Mõlkk-Outi algust.
- Mündiviske abil saab otsustada, kumb meeskond esimesena viskab.
- 3 või 4 mängijaga võistkondades on igal mängijal üks vise.
- 2-liikmelistes võistkondades on igal mängijal kaks viset.
- Üksikmängus on igal mängijal kolm viset.
- Võistkondade viskejärjekord näeb välja selline:
Võistkond A esimene vise, võistkond B kaks viset, võistkond A kaks viset, võistkond B kaks viset, võistkond A viimane vise;

lühivorm 4-liikmelistele võistkondadele: A BB AA BB A

lühivorm 3-liikmelistele võistkondadele: A BB AA B

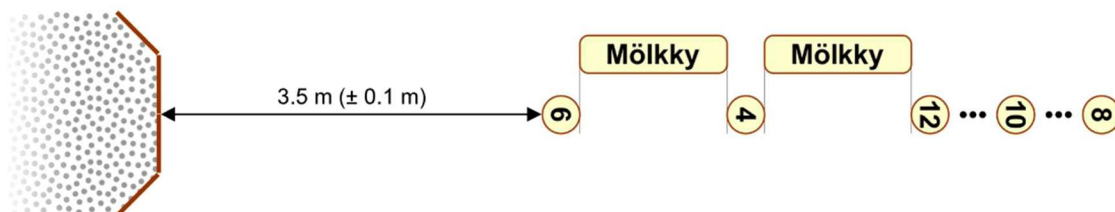
lühivorm 2-liikmelistele võistkondadele: A BB AA BB A

üksikmängu lühivorm: A BB AA B

- Kukkunud mängukurnid asetatakse tagasi algasendisse.
- Saavutatud punktid arvestatakse kokku nagu tavaliselt.

Võidab meeskond, kellel on suurem punktisumma. Kui peaks esinema viik; iga mängija saab veel ühe viske kuni üks meeskond on kogunud rohkem punkte.

Mõlkk-Out kokupanek:



9.2. Viskamise ajaraam

Kui turniiri korraldaja pole teisiti määratlenud, kehtivad järgmised reeglid:

Mängijatel on viske sooritamiseks aega 60 sekundit.

Mängijad saavad kas ise mõõta vastase viskeaega või paluda abi peakohtuniku või teiste turniiriametnike kaudu (kui see on võimalik).

Kui mängija ületab mängu ajal esimest korda ajaraami, saab ta ajahoiatuse. Kui ajaraam on sama mängu sees uuesti ületatud, siis jäetakse viskevõimalusest ilma. See tähendab, et mängija ei tohi enam visata ja registreeritakse valevise (0 punkti).

9.3. Aeg maha

Time-outi saab meeskonna kapten kutsuda üks kord seti kohta, nt. edasise strateegia kindlaksmääramiseks. Aeg võib olla maksimaalselt kaks korda pikem kui viske aeg.

9.4. Varustuse vahetus (nt Mõlkky)

Peakohtunik võib kasutatavat varustust igal ajal muuta. Mängijatel on lubatud vahetada käimasolevas mängus kasutatavat varustust ainult juhul, kui varustus on defektne ja kui kõik mängus olevad meeskonnad nõustuvad.

Rikkumised võivad kaasa tuua mängukaotuse (peakohtuniku otsus).

9.5. Aus mängu põhimõte

Ausa mängu idee on mängu jaoks ülioluline.

Turniiril soodustatakse positiivset õhkkonda ja ausat mängu.

Igal mängijal palutakse austada teisi mängijaid ja piirata alkoholsete jookide nautimist mõistlikule tasemele.

Kui seda ei järgita, võib peakohtunik teha hoiatuse ja selle tulemusena mängijad välja saata!

Seega olge viske ajal "vaikselt", et mängivad meeskonnad saaksid mängule keskenduda.

9.6. Reeglite täielikkus

Kõik punktid, mida selles dokumendis ei käsitleta, on korraldaja otsustada.

10. Sõnastik

Viga (*Fault*) - Mänguviga nagu rikkumine, valevisked jne. Enamasti viib viga punktide kaotamiseni (vt 5. peatükki "Vead (*Fault*)")

Viga (*Foul*) - Ebaõige käitumine, kohtunike juhiste eiramine jne. Viga võib kaasa tuua karistused hoiatusest kuni diskvalifitseerimiseni. (vt 6. peatükk "Vead (*Foul*)")

Mäng - Mäng (võib) koosneb/(koosneda) mitmest setist. (vt ptk 2.5 " Mõistete "mäng" ja "set" määratlused")

Valevise - Viske ajal tehtud viga (vt ptk 5.3 "Valevisked")

Mölkkaari - raam, mis piirab viskeala eesmist piiri (vt peatükki 2.1 "Kokkupanek")

Mölkky:

- Üldiselt: mäng ise, tootja "Tactic Games Oy", Soome registreeritud kaubamärk, mille omanik on "Tactic Games Oy".
- Eelkõige: viskekurn
(vt peatükki 2.1 "Kokkupanek")

Set - Üks sett lõpeb, kui üks meeskond jõuab 50 punktini. (vt ptk 2.5 " Mõistete "mäng" ja "set" määratlused")

Üle astumine - Kõndimine üle Mölkkaari (kaasab ka selle jalgadega liigutamist). (vt ptk 5.8 "Üle astumine")

11. Redaktsioonide loetelu

Kuupäev

2018-04-29

2019-03-30

Teema

esimene number

väikesed täiustused (grammatika ja terminid),

uus peatükk "2.2 Mõiste "vise" definitsioon

laiendage peatükki 2.6 "võrdse tulemusega" ja teise näitega

uus peatükk "3.2 Mänguväljakud treeninguks"