

International Mólkky Organisation

I.M.O.



Turnierregeln

Deutschsprachige Ausgabe

Inhaltsverzeichnis

1.	Auslegung und Gültigkeitsbereich.....	4
2.	Grundregeln.....	5
2.1.	Aufstellung.....	5
2.2.	Definition des Begriffs „Wurf“.....	6
2.3.	Spielablauf.....	6
2.4.	Ende eines Satzes.....	7
2.5.	Definition der Begriffe „Spiel“ und (Spiel-) „Satz“.....	7
2.6.	Spielplan, Qualifikation und Anwurf.....	7
3.	Spielfelder.....	8
3.1.	Anordnung der Spielfelder.....	8
3.2.	Spielfelder zum Trainieren.....	8
3.3.	Spielfelder ohne begrenzte Spielfläche.....	8
3.4.	Spielfelder mit begrenzter Spielfläche.....	8
3.5.	Indoor (Hallen-) Spielfelder.....	11
3.6.	Betreten des Spielfeldes.....	11
3.7.	Wurfbereich.....	11
4.	Anzahl der Spieler.....	12
4.1.	Allgemeines.....	12
4.2.	Für Turniere mit 4 Spielern je Team.....	12
4.3.	Für Turniere mit 3 Spielern je Team.....	12
4.4.	Für Turniere mit 2 Spielern je Team.....	12
4.5.	Spieler und Team.....	12
5.	Spielfehler.....	13
5.1.	Allgemeines.....	13
5.2.	Überwerfen.....	13
5.3.	Fehlwürfe.....	13
5.4.	Fallenlassen des MÖLKKYS.....	13
5.5.	Überschreiten des Zeitfensters.....	13
5.6.	Abwesenheit eines Spielers.....	13
5.7.	37-Punkte-Regel.....	14
5.8.	Übertreten.....	14
5.9.	Falsche Spielerreihenfolge.....	15
5.10.	Falsche Teamreihenfolge.....	15
6.	Fouls (Fehlverhalten).....	16
6.1.	Allgemeines.....	16
6.2.	Verwarnung.....	16
6.3.	Strafen.....	16
7.	Schiedsrichter.....	17
7.1.	Allgemeines.....	17
7.2.	Spiele ohne Schiedsrichter.....	17
8.	Indoor-Turniere.....	18
8.1.	Art der Würfe.....	18
8.2.	Zeitliche Begrenzung eines Spielsatzes.....	18
8.3.	Größe der Spielfelder.....	18
8.4.	Mögliche zusätzliche Regeln für Indoor-Spielfelder.....	18
9.	Sonstiges.....	19
9.1.	Mölk-Out.....	19
9.2.	Zeitfenster für einen Wurf.....	19
9.3.	Auszeit (Time-out).....	20
9.4.	Wechsel des Equipments (z. B. MÖLKKY).....	20
9.5.	Fairplay.....	20
9.6.	Vollständigkeit dieser Richtlinie.....	20
10.	Glossar.....	21

11. Liste der Überarbeitungen	22
11.1. Überarbeitungen des Originals.....	22
11.2. Überarbeitungen der deutschen Übersetzung.....	22

1. Auslegung und Gültigkeitsbereich

Diese Turnierregeln (welche im Folgenden als die „Regeln“ bezeichnet werden), welche von der „Internationalen Mölkky Organisation“ (im Folgenden als „I.M.O.“ bezeichnet) anerkannt wurden und von Zeit zu Zeit verbessert und ergänzt werden können, gelten für alle Turniere, die von der I.M.O. genehmigt oder unterstützt werden. Dies sind insbesondere alle Welt- und Kontinentalmeisterschaften (z. B. Asiatische und Europäische Meisterschaft). I.M.O. empfiehlt, diese Regeln auch bei nationalen Meisterschaften anzuwenden. Selbstverständlich können diese Turnierregeln auch in jedem Land für jede andere Meisterschaft verwendet werden.

Die Mitglieder sind selbst für die Übersetzung in die jeweilige Landessprache verantwortlich. Falls es irgendwelche Abweichungen in der Formulierung gibt, ist der englische Text maßgebend.

Die Regeln sind eine Aufstellung allgemein akzeptierter Prinzipien bestmöglicher Vorgehensweisen zum Genuss des Mölkkys für alle Beteiligten. Die Regeln sind jedoch nicht dazu gedacht, jede möglicherweise im Laufe eines Turniers aufkommende Situation abzudecken und sind folgerichtig kein Ersatz für die Entscheidungs- und Ermessensfreiheit seitens der Hauptschiedsrichter, in jedweder Situation den am besten geeigneten Beschluss zu fassen.

Jede Verwendung der männlichen Sprachform soll als geschlechtsneutral betrachtet werden. Die Verwendung der Begriffe „Spieler“ oder „Gegner“ sollen sinngemäß auch für Teams gelten.

Die offiziellen Sprachen bei internationalen Turnieren müssen primär Englisch sowie die offizielle oder vorherrschende Sprache des Landes, in dem das Turnier stattfindet, sein.

Nationale Turniere (z. B. "Open Mölkky Finnish National Championship") sind von dieser Sprachregelung nicht betroffen.

2. Grundregeln

Turnierspiele sollten mit offiziellen MÖlkky-Spielsets der Firma "TACTIC GAMES OY" gespielt werden.

Bei Unstimmigkeiten zwischen den Teams wird auf das Kapitel „7 Schiedsrichter“ verwiesen.

2.1. Aufstellung

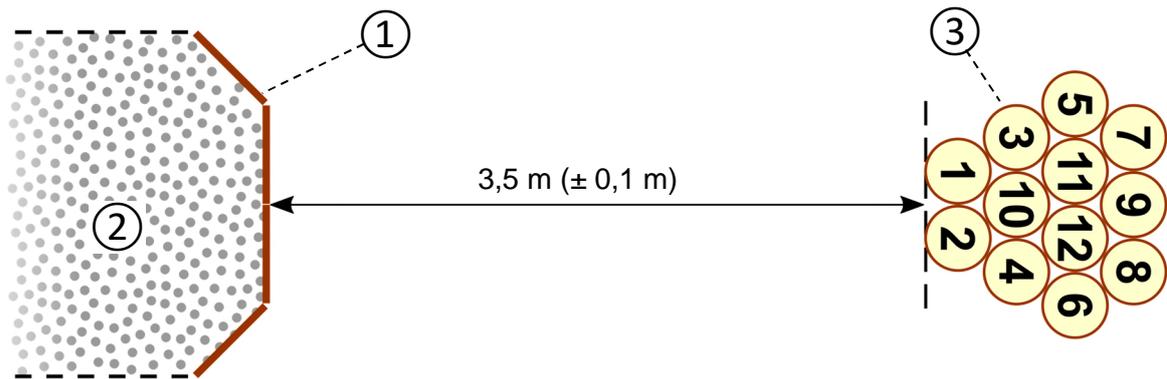
Allgemeines

Der Turnierveranstalter entscheidet, ob die MÖlkky-Sets von ihm zur Verfügung gestellt werden oder ob private MÖlkky-Sets verwendet werden sollen.

Das Spiel besteht aus:

- Kegel:
12 Kegel, nummeriert von 1 bis 12, jeder mit etwa 15 cm Höhe und einem Durchmesser von etwa 5,9 cm, jeder mit einem Winkel von 45° abgeschrägt.
- Wurfholz:
1 Wurfholz, MÖlkky genannt, mit einer Länge von etwa 22,5 cm Länge und einem Durchmesser von etwa 5,9 cm.
Da das MÖlkky wie auch das gesamte Spielset aus Holz besteht, hängt das Gewicht vom Wachstum der Bäume und von der relativen Luftfeuchtigkeit ab (bis zu 30 % des Gesamtgewichts), somit wird an dieser Stelle kein festes Gewicht angegeben.
Da das MÖlkky, wie auch das gesamte Spielset aus Holz gefertigt ist, hängt das Gewicht vom Wachstum der Bäume und von der relativen Luftfeuchtigkeit ab (bis zu 30 % des Gesamtgewichts), wird an dieser Stelle kein festes Gewicht vorgegeben.
Allerdings sollte der Unterschied zwischen dem leichtesten und dem schwersten MÖlkky eines Turniers 50 Gramm nicht überschreiten.
I.M.O. schlägt vor, die MÖlkkys mit den entsprechenden Spielfeldnummern zu versehen, damit jedes MÖlkky während des gesamten Turniers auf demselben Feld bleibt..
- Abwurfbegrenzung (siehe ① im nachfolgenden Bild):
1 Abwurfbegrenzung, MÖlkkaari genannt, mit etwa 96 cm Gesamtlänge, beide Schenkel stehen im Winkel von etwa 45° zur Abwurflinie.
Wenn ein Spieler mit Rollstuhl (oder anderen Dispositionen) an der Reihe ist, kann das MÖlkkaari auf Wunsch gerade ausgerichtet werden. Der Spieler kann einen Assistenten haben, der ihm beim Betreten und Verlassen des Wurfbereichs hilft.
- Aufstellung (siehe ③ im nachfolgenden Bild):
Die Kegel werden in einem Abstand von 3,5 Metern (Toleranz $\pm 0,1$ m) vom MÖlkkaari aufgestellt. Die Anfangsaufstellung der Kegel ist in der folgenden Abbildung dargestellt.
- Wurfbereich (siehe ② im nachfolgenden Bild):
Der Wurf muss innerhalb des Wurfbereichs, der vom MÖlkkaari nach vorne und einer linken und rechten Seitenlinie begrenzt ist, erfolgen. Die Seitenlinien können als sichtbare Linien markiert sein (siehe Kapitel „3.7 Wurfbereich“).
Nach dem Wurf muss die Abwurfzone nach hinten verlassen werden.
Weitere Hinweise und Regeln für den Wurfbereich siehe Kapitel „5.8 Übertreten“.

Aufstellung:



2.2. Definition des Begriffs „Wurf“

Ein Wurf wurde ausgeführt, wenn das Mölkky die Hand eines Spielers, der sich im Wurfbereich befindet, verlässt und sich nicht mehr bewegt, nachdem es den Boden berührt hat, unabhängig davon, wo es zuerst den Boden berührt hat.

Im Allgemeinen sind alle Arten von Würfen erlaubt. Der Turnierausrichter kann jedoch die Wurfarten einschränken, um zum Beispiel Schäden zu vermeiden.

2.3. Spielablauf

Die Teams haben abwechselnd jeweils einen Wurf.

Es ist unerheblich, ob das Mölkky (Wurfholz) einen Kegel direkt oder indirekt (z. B. über eine Wand) trifft oder ein Kegel durch einen anderen im Sinne dieser Regel getroffenen Kegel direkt oder indirekt getroffen wird.

Ein Kegel gilt als gefallen, wenn er, nachdem alle Kegel und das Mölkky zur Ruhe gekommen sind, auf dem Boden liegt, ohne von einem anderen Kegel, dem Mölkky oder etwas anderem gestützt zu werden. Bei einer begrenzten Spielfläche gilt ein Kegel, der außerhalb der Begrenzungen zum Liegen kommt, immer als gefallen, auch wenn er am Ende sich wieder aufstelltaufrecht oder sich an etwas anlehnen sollte. Kegel, die nach dem Wurf aus irgendeinem anderen Grund umfallen, gelten nicht als gefallen und müssen wieder in ihre ursprüngliche Position gebracht werden.

- Wenn ein Kegel umgefallen ist, ist die Punktzahl = die Nummer des Kegels
- Wenn mehrere Kegel umgefallen sind, ist die Punktzahl = die Anzahl der umgefallenen Kegel

Nach jedem Wurf werden die umgefallenen und angelehnten Kegel an der Stelle aufgerichtet, an der sie liegen geblieben sind. Der Punkt, an dem die Basis des Kegels den Boden berührt, muss festgehalten werden, und der Kegel wird an diesem Punkt aufgerichtet, und dann so gedreht, dass die Zahl zum Mölkkaari zeigt. Die Kegel werden aufgestellt, beginnend mit dem, der dem Mölkkaari am nächsten ist, und dann die nächsten dahinter.

Bei Indoor-Turnieren kann der Veranstalter diese Regel einschränken (siehe Kapitel „3.5 Indoor (Hallen-) Spielfelder“).

Wenn ein Kegel an einem festen Objekt (zum Beispiel einer Wand) lehnt, wird er vom Objekt wegbewegt, so dass das Mölkky der Länge nach zwischen Kegel und Objekt passt.

Dieser Kegel gilt dann als „nicht umgefallen“ (es sei denn, er befindet sich außerhalb eines Spielfelds mit begrenzter Spielfläche).

Kegel, die auf andere Weise als durch direkten oder indirekten Kontakt mit dem Mölkky, das ein am Spiel beteiligter Spieler geworfen hat, bewegt wurden, werden wieder an ihren ursprünglichen Platz zurückgesetzt und gelten nicht als „nicht umgefallen“.

Wenn ein Team dreimal hintereinander 0 Punkte erhalten hat, endet der Spielsatz für das Team sofort mit 0 Punkten.

2.4. Ende eines Satzes

Ein Spielsatz endet, wenn das erste Team genau 50 Punkte erreicht hat oder alle anderen Teams den Satz vorzeitig mit 0 Punkten beendet haben (z. B.: 3 aufeinanderfolgende Versuche mit 0 Punkten, Fouls, usw.) In diesem Fall erhält das verbleibende Team ebenfalls 50 Punkte.

2.5. Definition der Begriffe „Spiel“ und (Spiel-) „Satz“

Ein Spiel kann aus mehreren (Spiel-)Sätzen bestehen, zum Beispiel hat ein „Best-of-5“-Spiel mindestens 3, aber höchstens 5 gespielte Sätze.

2.6. Spielplan, Qualifikation und Anwurf

Der Spielplan muss mindestens 1 Woche vor dem Turnier veröffentlicht werden.

Zu diesem Zeitpunkt muss auch das Qualifikationssystem des Turniers veröffentlicht werden.

Es muss auch die Fälle eines Gleichstands berücksichtigen.

Ein Beispiel (wie es aussehen könnte; die Zahl repräsentiert die Priorität):

1. Anzahl gewonnener Sätze
2. Punktedifferenz
3. bei Gleichstand direkter Vergleich der Teams nach gewonnenen Sätzen
4. bei Gleichstand direkter Vergleich der Teams nach (geworfenen) Punkten

Und hier ein zweites Beispiel:

1. Summe der geworfenen Punkte (Kleine Punkte)
2. bei einem Unentschieden Mülk-Out

Auch die Reihenfolge der Anwürfe muss vom Veranstalter festgelegt sein.

Zwei Beispiele:

- wie im Spielplan, danach abwechselnd
- Münzwurf, danach abwechselnd, 5. Satz Mülk-Out

3. Spielfelder

3.1. Anordnung der Spielfelder

Die Spielfelder sollten durchnummeriert und markiert sein.

Die Mindestgröße von Spielfeldern im Freien (Outdoor) beträgt 4 m Breite und 10 m Länge (ab der Wurflinie). Der Untergrund sollte wie ein Fußball-Ascheplatz (Sand, Kies) oder ein Tennis-Sandplatz (ungebundene mineralische Materialien) beschaffen sein.

Hallen-Spielfelder (Indoor) können eine kleinere Größe und eine andere Oberfläche haben.

3.2. Spielfelder zum Trainieren

Den Veranstaltern steht es frei, einen Trainingsbereich für die teilnehmenden Teams einzurichten. Spieler, die trainieren möchten, müssen darauf achten, den Turnierbetrieb nicht zu beeinträchtigen.

3.3. Spielfelder ohne begrenzte Spielfläche

Das Spiel ist nicht auf die markierte Spielfläche begrenzt, die Linien dienen nur als Orientierungslinien.

Die umgefallenen Kegel werden, wie gewohnt, an der Stelle aufgerichtet, an der sie umgefallen sind, auch wenn diese Stelle in einem anderen Spielfeld liegt. Der Kegel muss so platziert werden, dass er von den Spielern gesehen werden kann.

3.4. Spielfelder mit begrenzter Spielfläche

(z. B. Bordsteine auf Boule-Feldern oder einfache Kreidelinien)

Das Spielen ist auf die festen Begrenzungen limitiert.

Ein Kegel, der außerhalb der Begrenzung landet, wird als umgefallen gewertet, auch wenn er sich selbst wieder aufrichtet.

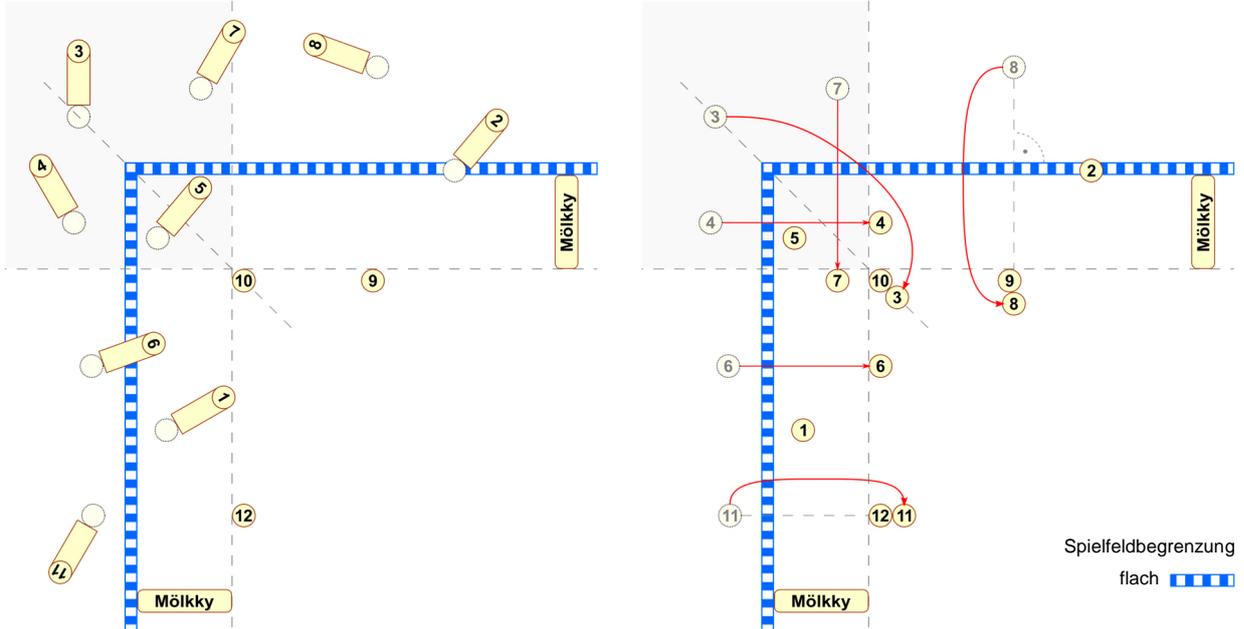
Müssen Kegel in das Spielfeld verschoben werden, werden sie senkrecht zu ihrem aktuellen Standort (Grundfläche des Kegels) mit einem Abstand von einer MÖlkky-Länge zur Begrenzung aufgerichtet.

Die folgenden Abbildungen zeigen viele Fälle für flache, hohe und gemischte Spielfeldbegrenzungen, wo und wie die Kegel platziert werden.

3.4.1. Aufbau bei flachen Begrenzungen

Die flache Begrenzung ist Teil des Spielfeldes.

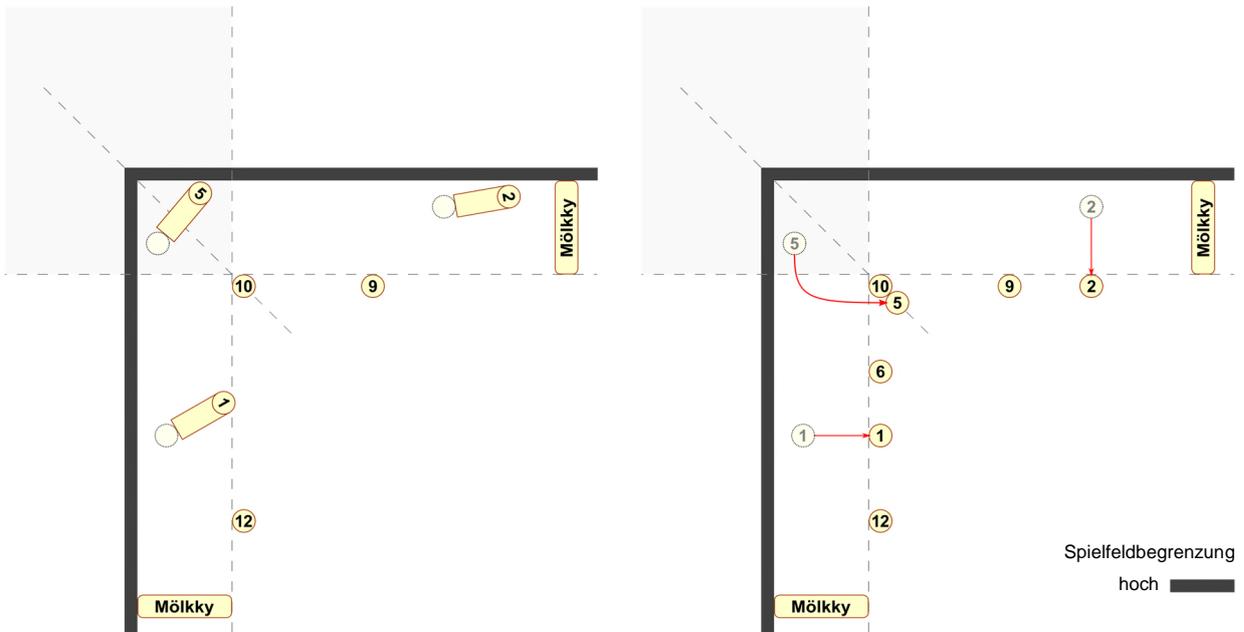
Die Basis eines Kegels muss sich zu 100 % außerhalb der Linie (Begrenzung) befinden, um als "außerhalb des Feldes" zu gelten.



3.4.2. Aufbau in der Nähe hoher Begrenzungen

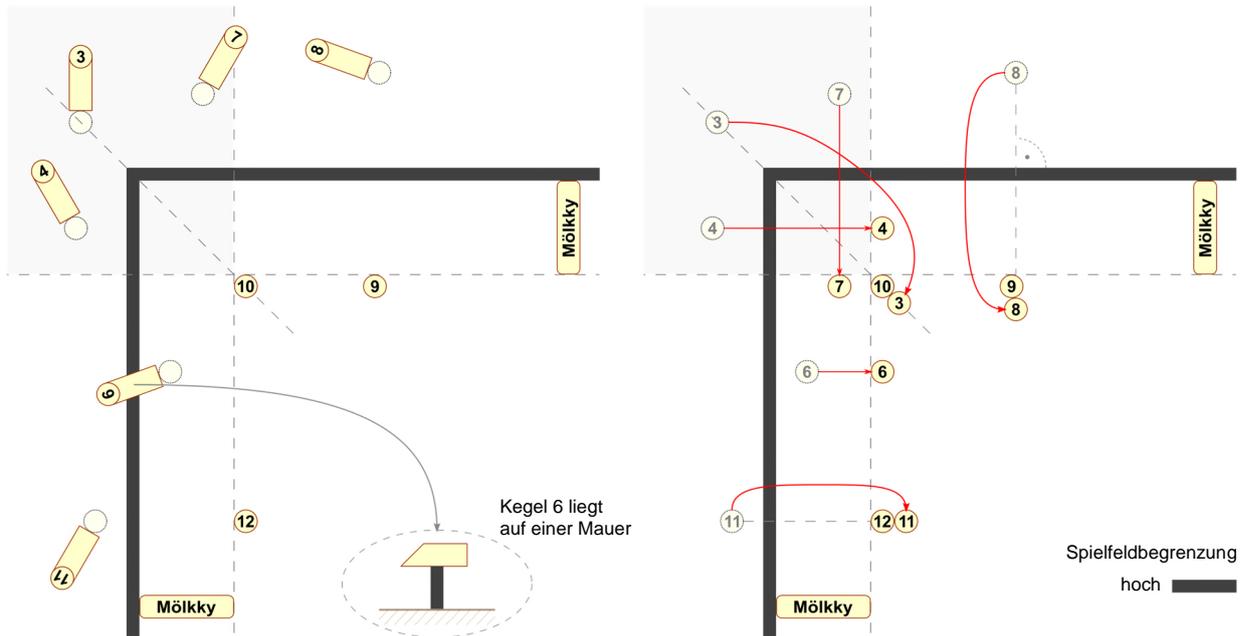
Die Begrenzung ist nicht Teil des Spielfeldes.

3.4.2.1. Kegel innerhalb einer Mälkky-Länge



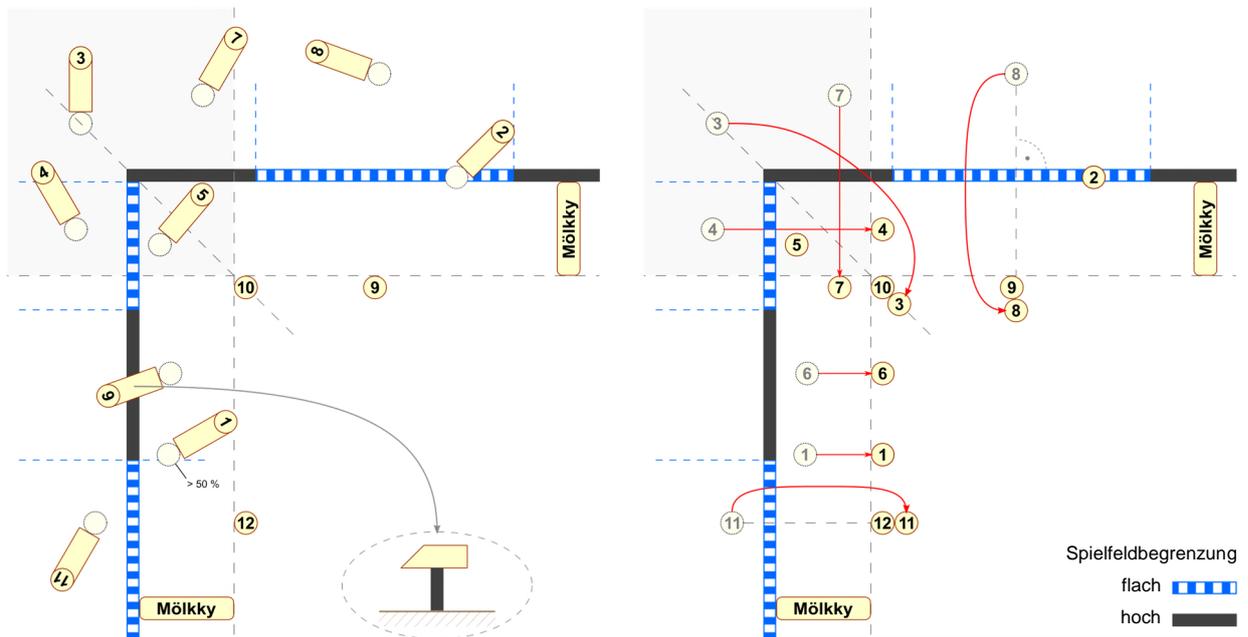
3.4.2.2. Kegel außerhalb der Begrenzung

Wenn die Basis eines Kegels keinen Kontakt zum Spielfeldboden hat, gilt er als "außerhalb des Feldes" (Beispiel: Kegel Nummer 6 liegt auf der Begrenzung, z.B. Betonmauer).



3.4.3. Aufbau für gemischte Begrenzungen (hohe und flache auf einem Feld)

Hier gelten die Regeln für hohe und flache Begrenzungen der jeweiligen Abschnitte.



3.5. Indoor (Hallen-) Spielfelder

Der Veranstalter kann die Regeln durch folgende Punkte einschränken:

- Kegel vor der Aufstelllinie (weniger als 3,5 m vom Wurfbereich entfernt):
Wenn die Kegel vor der Aufstelllinie zur Ruhe kommen, werden sie wieder auf die Aufstelllinie (senkrecht zu ihrer aktuellen Position) platziert.
- Spielfeld auf die markierte Fläche beschränkt:
Das Spiel ist auf das markierte Spielfeld beschränkt. In diesem Fall werden die umgefallenen Kegel mit einem Abstand von einer Mōlkky-Länge zur Begrenzung oder Linie (senkrecht zu ihrem aktuellen Standort) aufgestellt, (siehe Kapitel „3.4 Spielfelder mit begrenzter Spielfläche“)

3.6. Betreten des Spielfeldes

Das Betreten des Spielfeldes ist nur nach Rücksprache mit dem Schiedsrichter erlaubt.

Bei Spielen ohne Schiedsrichter muss dies vorher mit dem gegnerischen Team abgestimmt werden. Dies gilt auch für das Aufstellen der Kegel nach einem Wurf.

3.7. Wurfbereich

Um eine bessere Überwachung der „Übertreten“-Regel zu gewährleisten, können die Seitenlinien des Wurfbereichs nach Absprache von den Spielern oder dem Schiedsrichter gezogen werden.

4. Anzahl der Spieler

4.1. Allgemeines

Zu Beginn eines Spieles meldet der Kapitän des Teams die Spieler für dieses Spiel in deren Spielreihenfolge an. Im folgenden Satz kann die Aufstellung (Spieler, Reihenfolge) geändert werden.

Während eines Satzes sind keine Änderungen mehr erlaubt (Ausnahme: Verletzung eines Spielers; diese Entscheidung obliegt dem Hauptschiedsrichter). Falls krankheitsbedingt Spieler eines Teams ausfallen, kann ebenfalls eine Lösung vom Hauptschiedsrichter gefunden werden.

4.2. Für Turniere mit 4 Spielern je Team

Teams mit 4 Spielern dürfen bis zu 2 Ersatzspieler haben.

4.3. Für Turniere mit 3 Spielern je Team

Teams mit 3 Spielern dürfen bis zu 1 Ersatzspieler haben.

4.4. Für Turniere mit 2 Spielern je Team

Teams mit 2 Spielern dürfen bis zu 1 Ersatzspieler haben.

4.5. Spieler und Team

Ein Spieler darf nur für ein Team während des Turniers spielen.

5. Spielfehler

5.1. Allgemeines

Jeder Regelverstoß muss sofort (vor dem nächsten Wurf) dem Schiedsrichter (wenn es sich um ein Spiel mit einem Schiedsrichter handelt) oder den beteiligten Teams gemeldet werden. Eine Reklamation nach dem nächsten Wurf ist damit hinfällig.

Wenn es keine Einigung bei einem Spiel ohne Schiedsrichter gibt, muss einer der Hauptschiedsrichter kontaktiert werden.

Nach jedem Wurf (auch nach einem Fehler, siehe unten) werden die umgefallenen Kegel an der Stelle aufgerichtet, an der sie gefallen sind.

(Ausnahme siehe Kapitel „3.5 Indoor (Hallen-) Spielfelder“)

5.2. Überwerfen

Wenn ein Team mehr als 50 Punkte erzielen sollte, wird die Punktzahl des Teams auf 25 Punkte reduziert und das Spiel wird fortgesetzt.

5.3. Fehlwürfe

Ein Fehlwurf ist eine spezielle Art von Wurf:

- Ein Fehlwurf ist ein Wurf, bei dem es keine zählbaren Punkte gibt.
- Ein Fehlwurf bringt 0 Punkte für das Team.
- Wenn ein Team 3 Fehlwürfe hintereinander hat, scheidet es aus dem (Spiel-) Satz mit 0 Punkten aus.

5.4. Fallenlassen des Mölkky

Wenn ein aktiver Spieler den Mölkky fallen lässt, während er im Abwurfbereich steht, wird der Wurf als "Fehlwurf" mit allen Konsequenzen gewertet.

Ausnahmen sind:

- Das Mölkky wird beim Aufheben vom Boden fallen gelassen.
- Das Mölkky wird bei der Übergabe durch einen anderen Spieler oder den Schiedsrichter fallen gelassen.
- Der Mölkky wird vorübergehend auf den Boden gelegt (z.B. bei der Übergabe zwischen Spielern oder zwischen einem Schiedsrichter und dem Spieler).

5.5. Überschreiten des Zeitfensters

Wenn vom Veranstalter nichts anderes definiert wurde, gilt folgende Regel:

Wird das Zeitfenster zum zweiten Mal innerhalb desselben Spiels überschritten, verfällt die Möglichkeit eines Wurfes (Fehlwurf = 0 Punkte).

(siehe hierzu auch Kapitel „9.2 Zeitfenster für einen Wurf“)

5.6. Abwesenheit eines Spielers

Wenn ein Spieler eines Teams aus irgendeinem Grund abwesend ist oder nicht werfen kann, wird der vermeintliche Wurf dieses Spielers als Fehlwurf gewertet (0 Punkte).

5.7. 37-Punkte-Regel

Wenn ein Team 37 oder mehr Punkte hat und einen der nachfolgend aufgeführten Fehler begeht (Kapitel 5.8 bis 5.10), wird der Punktestand auf 25 Punkte zurückgesetzt, d. h. dieser Fall wird als Fehlwurf und Überwerfen (mehr als 50 Punkte) gewertet!

5.8. Übertreten

Die folgenden Ereignisse vom Betreten bis zum Verlassen des Wurfbereichs durch den aktiven Spieler gelten als Regelverstoß "Übertreten":

- Bewegen oder Berühren des MÖlkkaaris (Ausnahme neues Ausrichten).
Bei Spielen ohne Schiedsrichter muss das „Ausrichten“ angekündigt werden.
Bei Spielen mit Schiedsrichter darf nur dieser das MÖlkkaari neu ausrichten.
- Berühren des Bodens außerhalb des MÖlkkaaris oder der Seitenlinien mit irgendeinem Körperteil oder den Schuhen.

Der Spieler darf den Wurfbereich beliebig oft betreten und verlassen, ohne zu werfen.

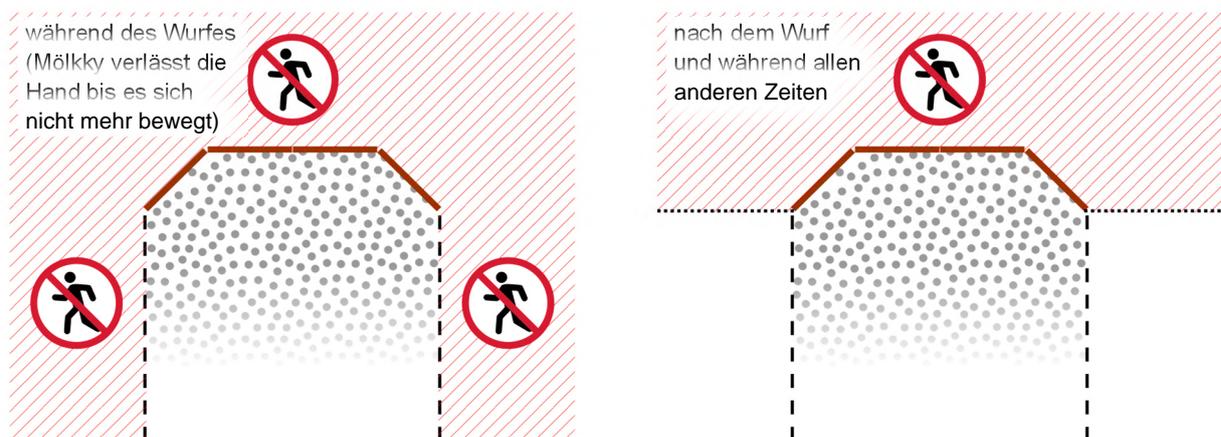
Beim Verlassen gelten die gleichen Regeln wie nach einem Wurf.

Um diesen Regelverstoß zu vermeiden, könnte es am einfachsten sein, wenn der Spieler nach dem Wurf einen Schritt zurückgeht. Der Spieler kann sich aber auch umdrehen und dann den Wurfbereich verlassen.

Bei Übertreten wird der Wurf als Fehlwurf gewertet (0 Punkte).

Im Falle einer externen Störung, die den Spieler zum oder über das MÖlkkaari schiebt, kann der Schiedsrichter eine Ausnahme genehmigen, jedoch nicht mehr als eine pro Spiel und Team.

Dies kann auch einen Regelverstoß "Fehlverhalten im Sinne des Fair Play" darstellen.



Beim Verlassen des Wurfbereiches darf die Grundlinie (gestrichelte Linie), jedoch niemals das MÖlkkaari, überquert werden, um die Kegel aufzustellen oder um ihre Positionen besser zu erkennen.

5.9. Falsche Spielerreihenfolge

Wenn ein Spieler, der nicht an der Reihe war, wirft, so wird sein Wurf als Fehlwurf (0 Punkte) gewertet.

Die Reihenfolge der Spieler wird fortgesetzt, als ob der richtige Spieler geworfen hätte, auch wenn ein Spieler dann zweimal hintereinander wirft.

5.10. Falsche Teamreihenfolge

Wenn ein Team, das nicht an der Reihe war, wirft, werden die geworfenen Punkte annulliert und das Team bei ihrem nächsten regulären Wurf die Strafe "Fehlwurf" (0 Punkte), das heißt das Team verliert das Recht auf seinen nächsten Wurf.

Die Reihenfolge der Teams wird fortgesetzt, als ob niemand geworfen hätte.

6. Fouls (Fehlverhalten)

6.1. Allgemeines

Fouls können sein:

- Handlungen, die gegen die Regeln verstoßen und keine definierten Konsequenzen haben
- Fehlverhalten im Sinne des Fair Play
- Missachtung der Anweisungen des Schiedsrichters
- jegliche Aggression gegenüber Schiedsrichtern oder Spielern

Wenn ein Foul begangen wurde, wird der Schiedsrichter das Foul, die Ursache sowie eine Warnung oder eine Strafe bekanntgeben, sowie die minimalen Konsequenzen, die sich aus einem weiteren Foul ergeben können.

Je nach Schwere des Fouls können Strafen verhängt werden, entweder für einen bestimmten Verstoß oder als Folge einer vorherigen Warnung oder eines Fouls.

Schwerwiegendes Fehlverhalten, wie etwa schwere Beleidigungen, Spielmanipulationen oder gewalttätige Übergriffe können ohne vorherige Verwarnung direkt zum Verlust eines Spiels führen und werden der Turnierleitung zur möglichen weiteren Untersuchung und Bestrafung, z. B. Ausschluss vom Turnier, gemeldet.

6.2. Verwarnung

Bekanntmachung, dass ein nachfolgendes Foul eine Strafe nach sich ziehen wird. Dies kann nur einmal pro Team pro Spiel (oder auch außerhalb der Spiele) vergeben werden.

6.3. Strafen

Handikap auf Grund eines Fouls kann eine der folgenden Strafen nach sich ziehen:

Verlust des Wurfes:

- Geschieht das Foul während des Wurfes oder während sich der Spieler noch im Abwurfbereich befindet, verliert das Team die erzielten Punkte.
- In allen anderen Fällen verliert das Team das Recht auf den nächsten Wurf.
- Beide Fälle werden als Fehlwurf mit allen Konsequenzen behandelt, siehe Kapitel „5.3 Fehlwürfe“.

Verlust des (Spiel-)Satzes:

- Das Team verliert den aktuellen Satz (0:50 Punkte).

Verlust des Spiels:

- Das Team verliert das Spiel (0: Mindestanzahl der Spielsätze, um das Spiel zu gewinnen; jeder Satz 0:50 Punkte).

Disqualifikation:

- Das Team ist vollständig vom Turnier ausgeschlossen.

7. Schiedsrichter

7.1. Allgemeines

Die Turniere müssen mindestens einen Hauptschiedsrichter haben, dessen Entscheidung endgültig ist. Weitere Schiedsrichter werden je nach Bedarf gestellt.

Der/die Hauptschiedsrichter müssen den Spielern zu Beginn des Turniers vorgestellt werden.

Es gilt der Grundsatz: "Der Schiedsrichter hat immer Recht."

7.2. Spiele ohne Schiedsrichter

Es kann auch ohne Schiedsrichter gespielt werden. Die Teams sind für die Umsetzung der Regeln verantwortlich. Die Teams müssen sich vor dem Spiel darauf einigen, wie das Spiel geleitet werden soll.

Bei Unstimmigkeiten kann einer der Hauptschiedsrichter kontaktiert werden.

8. Indoor-Turniere

Dieses Kapitel enthält eine Zusammenfassung der zulässigen Ausnahmen für Hallenturniere (Indoor).

8.1. Art der Würfe

Kapitel „2.3 Spielablauf“

Generell sind alle Arten von Würfeln erlaubt. Allerdings kann der Turnierausrichter die Wurfarten einschränken, um beispielsweise Schäden zu vermeiden.

8.2. Zeitliche Begrenzung eines Spielsatzes

Kapitel „2.4 Ende eines Satzes“

Da die Spiele in Hallenwettbewerben je nach den örtlichen Gegebenheiten sehr lange dauern können, kann der Veranstalter durch zusätzliche Regeln ein vorzeitiges Ende der Sätze herbeiführen (offiziell bei Erreichen von 50 Punkten).

Zwei Beispiele (wie es aussehen könnte):

- Während der Vorrunde: Jedes Team hat maximal 12 Würfe. Bei Gleichstand erhält jedes Team einen weiteren Wurf, bis ein Team mehr Punkte erzielt hat. Die erzielten Wurfpunkte werden für die Auswertung herangezogen, zum Beispiel 37:34. Dies gewährleistet eine faire Bewertung im Vergleich zu anderen Teams.*
- Fällt ein Team zweimal auf 25 Punkte zurück, verliert es sofort den Satz mit 25:50.*

8.3. Größe der Spielfelder

Kapitel „3.1 Anordnung der Spielfelder“

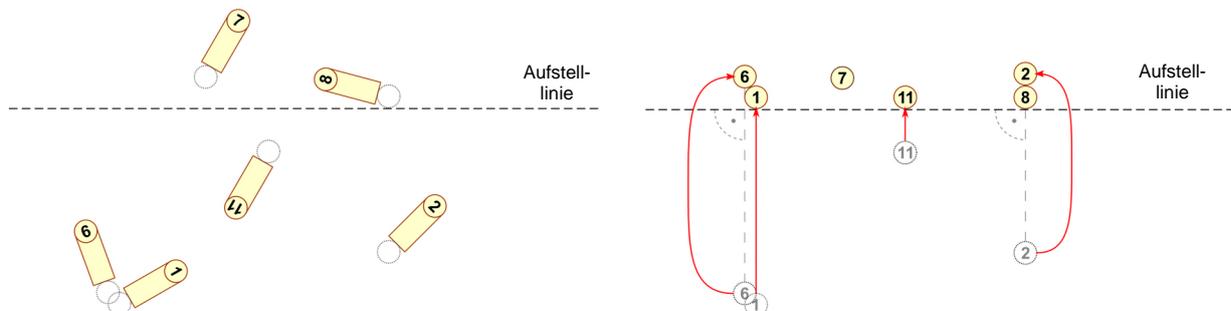
Hallen-Spielfelder (Indoor) können kleiner sein und einen anderen Belag haben.

8.4. Mögliche zusätzliche Regeln für Indoor-Spielfelder

Kapitel „3.5 Indoor (Hallen-) Spielfelder“

Der Veranstalter kann die Regeln durch folgende Punkte einschränken:

- Kegel vor der Aufstelllinie (weniger als 3,5 m vom Wurfbereich entfernt): Wenn die Kegel vor der Aufstelllinie zur Ruhe kommen, werden sie wieder auf die Aufstelllinie (senkrecht zu ihrer aktuellen Position) platziert.*



- das Spielfeld ist auf die markierte Fläche beschränkt: (siehe Kapitel „3.4 Spielfelder mit begrenzter Spielfläche“)*

9. Sonstiges

9.1. MÖLKK-OUT

Mölkky-Out ist eine Spielvariante, die in Turnieren verwendet werden kann, um zu entscheiden, welches Team den nächsten Satz beginnt. Es ist nicht Teil des folgenden Spielsatzes, so dass die Reihenfolge der Spieler unterschiedlich sein kann.

Die Kegel 6, 4, 12, 10 und 8 werden in einer geraden Reihe mit einem Abstand von jeweils einer Mölkky-Länge und normalem Abstand (ca. 3,5 m) zum Wurfbereich aufgestellt.

- Die Reihenfolge der Spieler wird dem Schiedsrichter vor Beginn des Mölkky-Out bekannt gegeben.
- Mit einem Münzwurf kann entschieden werden, welches Team zuerst wirft.
- Bei Teams mit 3 oder 4 Spielern hat jeder Spieler einen Wurf.
- Bei Teams mit 2 Spielern hat jeder Spieler zwei Würfe.
- Bei einem Einzel hat jeder Spieler drei Würfe.
- Die Wurfreihenfolge der Teams sieht wie folgt aus:
Team A erster Wurf, Team B zwei Würfe, Team A zwei Würfe, Team B zwei Würfe, Team A letzter Wurf;

Kurzform für Teams mit 4 Spielern: A BB AA BB A

Kurzform für Teams mit 3 Spielern: A BB AA B

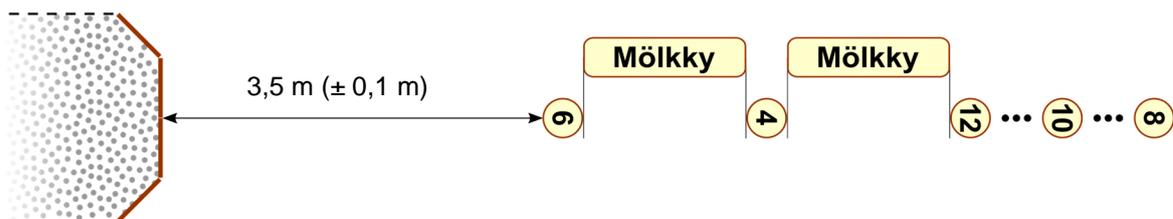
Kurzform für Teams mit 2 Spielern: A BB AA BB A

Kurzform für Einzel: A BB AA B

- Umgefallene Kegel werden auf ihre Ausgangsposition zurückgestellt.
- Erreichte Punkte werden wie üblich zusammengezählt.

Das Team mit der höheren Punktzahl gewinnt. Bei Gleichstand erhält jeder Spieler so lange einen weiteren Wurf, bis ein Team mehr Punkte erzielt hat.

Aufstellung für Mölkky-Out:



9.2. Zeitfenster für einen Wurf

Aufgrund des organisatorischen Aufwands gibt es keinen vorgegebenen Zeitrahmen.

Wenn der Turnierveranstalter einen Zeitrahmen für notwendig hält, empfiehlt die I.M.O. folgendes, aber dies muss jedoch allen Teams mitgeteilt werden:

Die Spieler haben 60 Sekunden Zeit, um den Wurf auszuführen. Die Zeit beginnt, wenn das Mölkky zurückgegeben wird, d. h. entweder an ein Teammitglied übergeben oder am Mölkkaari abgelegt wird.

Wird das Mölkky vom Team wieder auf den Boden gelegt oder an eine andere Person übergeben, wird die Zeit nicht angehalten oder zurückgesetzt.

Die Spieler können die Zeit des Gegners entweder selbst messen oder den Hauptschiedsrichter oder andere Turnieroffizielle (falls verfügbar) um Hilfe bitten.

Wenn ein Spieler zum ersten Mal während eines Spiels das Zeitfenster überschreitet, erhält er eine Zeitwarnung. Wird das Zeitfenster innerhalb desselben Spieles erneut überschritten, verfällt die Möglichkeit eines Wurfes. Dies bedeutet, dass der Spieler nicht mehr werfen darf und ein Fehlwurf (0 Punkte) notiert wird.

9.3. Auszeit (Time-out)

Auszeiten können vom Team-Kapitän einmal pro Satz angefordert werden, um z. B. die weitere Strategie zu bestimmen. Die Auszeit beträgt maximal das Doppelte des Zeitfensters für einen Wurf.

9.4. Wechsel des Equipments (z. B. MÖlkky)

Der Hauptschiedsrichter kann das genutzte Equipment jederzeit auswechseln. Die Spieler dürfen das Equipment während eines laufenden Spieles nur dann wechseln, wenn es fehlerhaft ist und beide Teams damit einverstanden sind.

Zu widerhandlungen können zum Verlust des Spielsatzes führen (Entscheidung des Hauptschiedsrichters).

9.5. Fairplay

Der Fairplay-Gedanke steht auch bei dieser Sportart im Vordergrund.

Beim Turnier werden eine positive Atmosphäre und Fairness erwünscht.

Jeder Spieler wird gebeten, die anderen Spieler zu respektieren und den Genuss von alkoholischen Getränken auf ein vernünftiges Maß zu beschränken.

Wird dies nicht beachtet, kann der Hauptschiedsrichter eine Verwarnung aussprechen und in der Folge Spieler des Feldes verweisen!

Während eines Wurfes soll es also bitte „leise sein“, damit sich die spielenden Teams auf das Spiel konzentrieren können.

9.6. Vollständigkeit dieser Richtlinie

Alle Punkte, die in diesem Dokument nicht behandelt wurden, liegen im Ermessen des Veranstalters.

10. Glossar

Fehlwurf	Fehler während eines Wurfes (siehe Kapitel „5.3 Fehlwürfe“)
Fouls	Fehlverhalten, Ignorieren von Anweisungen der Schiedsrichter usw. Ein Foul kann Strafen nach sich ziehen, von der Verwarnung bis zur Disqualifikation (siehe Kapitel „6 Fouls (Fehlverhalten)“)
Mölkkaari	Rahmen für die vordere Begrenzung des Wurfbereichs (siehe Kapitel „2.1 Aufstellung“)
Mölkky	im Allgemeinen: das Spiel selbst, hergestellt durch „Tactic Games Oy“, Finnland, Eingetragenes Warenzeichen, im Besitz von „Tactic Games Oy“, Finnland im Speziellen: das Wurfholz (siehe Kapitel „2.1 Aufstellung“)
Satz	Ein Satz endet, wenn ein Team 50 Punkte erreicht hat. (siehe Kapitel „2.5 Definition der Begriffe „Spiel“ und (Spiel-) „Satz““)
Spiel	Ein Spiel kann aus mehreren Sätzen bestehen. (siehe Kapitel „2.5 Definition der Begriffe „Spiel“ und (Spiel-) „Satz““)
Spielfehler	Ein Fehler wie Übertreten, Fehlwürfe usw. In den meisten Fällen führt ein Fehler zum Verlust von Punkten. (siehe Kapitel „5 Spielfehler“)
Übertreten	Über das Mölkkaari gehen (beinhaltet auch, es mit den Füßen zu bewegen) (siehe Kapitel „5.8 Übertreten“)

11. Liste der Überarbeitungen

11.1. Überarbeitungen des Originals

Datum	Betrifft
2018-04-29	first issue
2019-03-30	minor improvements (grammar & terms), chapter "2.2 Definition of the term "Throw" new chapter "2.6 Playing schedule, qualifications and first throw" extended with "the cases of a tie" and a 2nd example chapter "3.2 Playing fields for training": new
2024-02-10	chapter "2.1. Assembly" consideration to the weight of the Molkky added chapter "2.3. Course of the game" definition of a fallen skittle clarified chapter "3.3. Playing fields with unlimited playing area" terms exchanged (previous: "without fixed boundaries"), instruction ex- tended chapter "3.4. Playing fields with limited playing area" terms exchanged (previous: "with fixed boundaries"), instruction extended chapters "3.4.1. Setup for flat boundaries" to "3.4.4. Setup for mixed ..." new chapter "5.3. Misthrows" definition made more precise chapter "5.8. Trespassing (walking over)" illustration added, some inconsistencies clarified chapter "8.2. Time limit of a set" new chapter "8.4. Additional possible rules for indoor playing fields" illustration added, explanation on limited playing areas replaced with a cross-reference chapter "9.2. Time frame for throwing" definitions modified

11.2. Überarbeitungen der deutschen Übersetzung

Datum	Betrifft
2018-04-29	Erstausgabe
2019-03-30	Adaption der Überarbeitung des Originals vom 30. März 2019
2024-02-24	Adaption der Überarbeitung des Originals vom 11. Februar 2024, sowie einige Formulierungen verbessert