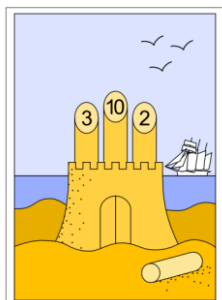


# Turnierrichtlinie Mөлkky

vorbereitet: Walter Aust  
letzte Revision: 29. Januar 2017  
gültig seit: 1. Januar 2017



*Bonner Mөлkky Club e.V.*



Beachmөлkky Hamburg  
Bonner Mөлkky Club (BMC e. V.)  
Deutsche Mөлkky Meisterschaft (DMM)  
Mөлkkolution  
Nürnbergin Pөлkkyveikot (NPV e. V.)

gez. Torben Carlson  
gez. Michael Nierwetberg  
gez. Walter Aust  
gez. Oliver Lindenmayr  
gez. Walter Aust

## Grundregeln

### Aufstellung

#### Allgemeines

Der Turnierausrichter entscheidet, ob private Spielsätze oder MÖlkky's zugelassen werden oder diese von ihm gestellt werden.

Das Spiel besteht aus:

- Kegel:
  - 12 Kegel, nummeriert von 1 bis 12, jeder mit ungefähr 15 cm Höhe und circa 5,5 cm im Durchmesser, sowie 45° abgeschrägt
- Wurfholz:
  - 1 Wurfholz, MÖlkky genannt, mit ungefähr 22,5 cm Länge und ungefähr 5,5 cm im Durchmesser
- Abwurfbegrenzung (siehe ① im nachfolgenden Bild):
  - 1 Abwurfbegrenzung, MÖlkkaari genannt, mit ungefähr 96 cm Gesamtlänge, beide Schenkel stehen im Winkel von ungefähr 45° zur Abwurflinie.

Aufstellung (siehe ③ im nachfolgenden Bild):

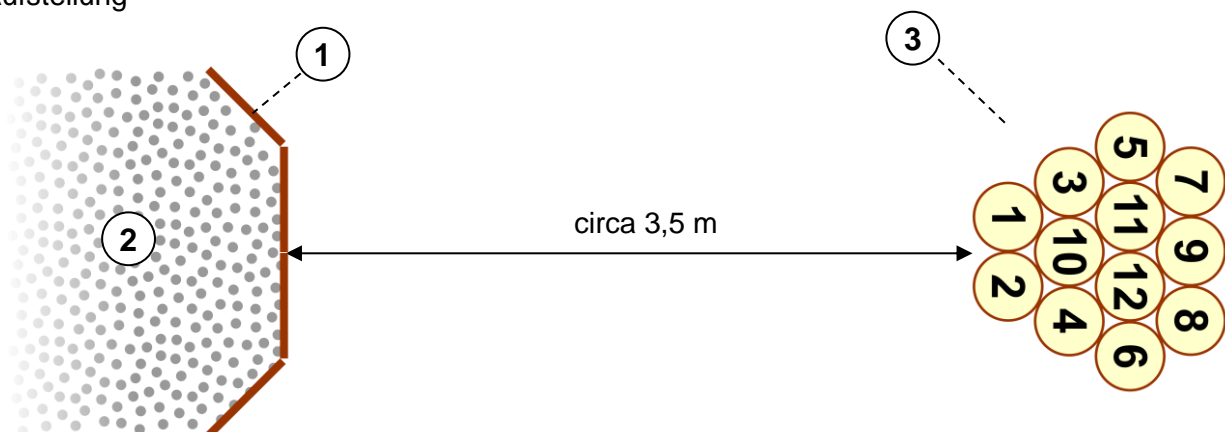
Die Kegel werden in einer Entfernung von ungefähr 3,5 Metern vom MÖlkkaari aufgestellt. Die Anfangsaufstellung der Kegel ist im nachfolgenden Bild dargestellt.

Abwurfzone (siehe ② im nachfolgenden Bild):

Der Wurf muss innerhalb der Abwurfzone erfolgen, die durch das MÖlkkaari nach vorne begrenzt ist. Nach dem Wurf muss die Abwurfzone nach hinten verlassen werden.

Wenn der Spieler das MÖlkkaari übertritt oder berührt oder zur Seite weggeht, zählt dies als Fehlwurf (siehe hierzu „Fehlwürfe und Überwerfen“).

#### Aufstellung



### **Spielablauf**

Jedes Team hat pro Durchgang nur einen Wurf.

Es sind alle Arten von Würfeln erlaubt.

Ein Kegel gilt nicht als umgeworfen, wenn er nicht ganz auf dem Boden liegt.

Wenn ein Kegel umgefallen ist, ist die Punktzahl = die Nummer des Kegels

Wenn mehr Kegel umgefallen sind, ist die Punktzahl = die Anzahl der umgefallenen Kegel

Nach einem Wurf werden die umgefallenen Kegel an der Stelle aufgerichtet, an der sie nach dem Wurf liegen.

Wenn ein Kegel an einem festen Gegenstand (beispielsweise einer Wand) lehnt, wird er vom Gegenstand wegbewegt, so dass das MÖlkky zwischen dem Kegel und dem Gegenstand passt.

Wenn ein Team dreimal hintereinander 0 Punkte erhalten hat, endet der Spielsatz für das Team mit 0 Punkten. (siehe hierzu auch „Fehlwürfe und Überwerfen“)

### **Spielende**

Das Spiel (Satz) endet, wenn das erste Team genau 50 Punkte erreicht oder kein anderes Team mehr übrig ist.

Wenn ein Team mehr als 50 Punkte erzielt, werden die Punkte dieses Teams auf 25 reduziert und es spielt weiter.

Sollte nur noch ein Team im Spielsatz übrigbleiben, gewinnt es den Spielsatz mit 50 Punkten.  
(2017-01-01, angepasst an die internationalen Regeln)

### **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 maximal 5 gespielte Sätze.

### **Spielfelder**

#### **Anordnung der Spielfelder**

Bei großen Wettbewerben (z.B. Deutsche MÖlkky Meisterschaft (DMM)) sollten die Spielfelder durchnummeriert und markiert sein.

Spieler, die trainieren möchten, müssen darauf achten, den Turnierbetrieb nicht zu beeinträchtigen. Dasselbe gilt für Zuschauer.

#### **Spielfelder ohne feste Begrenzung (z.B. bei der DMM)**

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 nach dem Wurf lagen, auch wenn diese Stelle sich in einem anderen Spielfeld befindet.

#### **Spielfelder mit fester Begrenzung (z.B. Bordsteine auf Boule-Feldern)**

Lehnt ein Kegel an einer Begrenzung, so wird er mit einem MÖlkky-Abstand senkrecht zu dieser Begrenzung wieder aufgestellt.

## Anzahl der Spieler

### 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 ist vom Schiedsrichter abhängig). Falls krankheitsbedingt Spieler eines Teams ausfallen, kann eine Lösung vom Hauptschiedsrichter gefunden werden.

### Für Turniere mit 4 Spielern je Team

Beim Turnier wird im Team mit je 4 Personen teilgenommen.

Weiterhin können zusätzlich bis zu 2 Ersatzspieler in einem Team möglich sein.

### Für Turniere mit 3 Spielern je Team

Beim Turnier wird im Team mit je 3 Personen teilgenommen.

Weiterhin kann zusätzlich 1 Ersatzspieler in einem Team möglich sein.

### Für Turniere mit 2 Spielern je Team

Beim Turnier wird im Team mit je 2 Personen teilgenommen.

Weiterhin kann zusätzlich 1 Ersatzspieler in einem Team möglich sein.

### Spieler und Team

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

Falls krankheitsbedingt Spieler eines Teams ausfallen, kann eine Lösung vom Hauptschiedsrichter gefunden werden.

## Fehlwürfe und Überwerfen

### Überwerfen

Erzielt ein Team mehr als 50 Punkte, reduziert sich seine Punktzahl auf 25 Punkte und spielt weiter.

### Übertreten

Bei Übertreten des MÖlkkaaris wird der Wurf als Fehlwurf gewertet (0 Punkte). Hat das Team 37 oder mehr Punkte gilt die „37-Punkte-Regel“.

### Schritt unter das MÖlkkaari

Beim BeachmÖlkky wird ein Schritt unter das MÖlkkaari, wie beim Übertreten, als ein Fehlwurf gewertet (0 Punkte). Hat das Team 37 oder mehr Punkte gilt die „37-Punkte-Regel“.

### 37-Punkte-Regel

Wenn das Team 37 oder mehr Punkte hat, fällt es bei Übertreten auf 25 Punkte zurück, d. h. dieser Fall wird wie ein Fehlwurf und wie ein Überwerfen (mehr als 50 Punkte) gewertet!  
*(2015-02-21, angepasst an die internationalen Regeln)*

### Fehlwürfe

Wenn ein Team drei Fehlwürfe in Folge hat, führt dies zum Ausscheiden des Teams aus dem Spiel mit 0 Punkten.

### Nur noch 1 Team im Spielsatz

Sollte nur noch ein Team im Spielsatz übrigbleiben, gewinnt es den Spielsatz mit 50 Punkten.  
*(2017-01-01, angepasst an die internationalen Regeln)*

## Schiedsrichter

### Allgemeines

Alle größeren Wettbewerbe (z.B. DMM, MMT) müssen mindestens einen Hauptschiedsrichter haben, deren Entscheidungen endgültig sind.

Weitere Schiedsrichter werden je nach Bedarf gestellt.

Es gilt das Prinzip: „Der Schiedsrichter hat immer recht.“

Wenn es zu einem Regelverstoß kommt, wird eine Verwarnung ausgesprochen. Bei einem weiteren Regelverstoß wird das Ergebnis des Wurfes als Fehlwurf gewertet.

Eine Disqualifikation tritt ein, wenn die Anweisungen des Schiedsrichters mehrfach nicht befolgt werden.

Je nach Situation kann dies entweder zum Verlust des aktuellen Spiels oder zum Ausschluss des betroffenen Teams aus dem Turnier führen.

### Spiele ohne Schiedsrichter

Es kann auch ohne Schiedsrichter gespielt werden. Für die Umsetzung der Regeln sind dann die Teams verantwortlich. Die Teams kontrollieren sich gegenseitig.

Bei Unstimmigkeiten kann einer der Hauptschiedsrichter kontaktiert werden.

## Sonstiges

### Mölk-Out

Das Mölk-Out ist eine Spielvariante, die in Turnieren eingesetzt werden kann, um zu entscheiden, welches Team den nächsten Spielsatz beginnt.

Die Kegel 7, 9, 11, 12, 10 und 8 werden in einer geraden Reihe, jeweils mit dem Abstand von zwei Mölkky-Längen und normaler Distanz (etwa 3,5 m) von der Abwurfzone aufgestellt.

- Die Reihenfolge der Spieler wird dem Schiedsrichter vor Beginn bekannt gegeben
- Ein Münzwurf entscheidet welches Team als erstes wirft
- Bei Teams á 4 Spieler wird pro Spieler ein Wurf absolviert
- Bei Teams á 2 Spieler werden pro Spieler zwei Würfe absolviert
- Umgeworfene Kegel werden auf ihre Startposition zurückgestellt
- Erzielte Punkte werden wie üblich zusammen gezählt

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

### Zeitraumen (bei Wettbewerben)

Innerhalb der Abwurfzone befindliche Spieler haben etwa 20 Sekunden Zeit, den Wurf durchzuführen. Zuvor hat das Team 20 Sekunden Zeit, um dem Werfer Anweisungen oder Tipps zu geben. Insgesamt hat das Team 40 Sekunden Zeit, um den Wurf durchzuführen.

### Fairplay

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

Beim Turnier sind gute Laune und Fairplay erwünscht.

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

Wenn dies nicht beachtet wird, kann vom Schiedsrichter eine Verwarnung und in Folge sogar ein Platzverweis ausgesprochen werden!

Also bitte während eines Wurfes „ruhig sein“, so dass sich die spielenden Teams auf das Spiel konzentrieren können.

### Vollständigkeit dieser Richtlinie

Alles nicht Geschriebene bleibt dem Veranstalter überlassen.