

Turnierregeln



Stand: 22. Juni 2012 Freie Übersetzung!
Url: <http://mm-molkky.fi/mm-m-saannot>

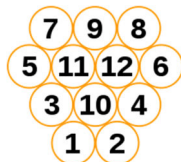
Beschreibung: Molkky ist ein Wurfspiel. Der Punktestand wird während des Spieles aufgeschrieben.

Zubehör: 12 durchnummerierte Kegel, Wurfholz (Molkky), Abwurfbegrenzung (Mölkkaari)

Anzahl der Spieler: Ab zwei Personen

Wurfreihenfolge und Punkte notieren: Beim ersten Spiel wird der Startspieler ausgelost. In den folgenden Spielen ist die Reihenfolge von den Ergebnissen der vorhergehenden Spiele abhängig; der schlechteste Spieler fängt immer an. Die Punkte werden abwechselnd von den Teilnehmern notiert; wenn ein Spieler wegen dreier Fehlwürfe aus dem Spiel ausscheidet, notiert er den Punktestand für die übrigen Spieler.

Aufstellung: Die Kegel werden in einer Entfernung von 3-4 Metern von der Abwurfstelle aufgestellt. Die Anfangsaufstellung der Kegel:



Punktewertung: Wenn nur ein Kegel umfällt, wird die Nummer des Kegels als Punktzahl notiert; fallen mehrere Kegel um, wird die Anzahl der umgefallenen Kegel als Punktzahl notiert. Ein Kegel gilt nur dann als umgefallen, wenn er vollständig auf dem Boden liegt; Kegel, die auf anderen Kegeln oder dem Molkky aufliegen, gelten nicht als umgefallen. Nach dem Wurf werden die Kegel an der Stelle wieder aufgestellt, an der sie liegen.

Extras: Wenn ein Spieler drei Mal in Folge keine Punkte erzielt, scheidet er aus dem Spiel aus.

Ende des Spiels: Das Spiel endet, sobald ein Spieler/Team genau 50 Punkte erreicht oder kein anderer Spieler/Team mehr übrig ist. Übernommen werden dann die bisher erzielten Punkte. Überschreitet er diese Punktzahl, so fällt er auf 25 Punkte zurück.

TURNIERE:

Teilnahme/Teams: Beim Turnier wird im Team mit je vier (4) Personen teilgenommen. Ein Team besteht höchstens aus sechs (6) Spielern, davon zwei (2) Ersatzspieler. Am Anfang jedes Spieles meldet der Kapitän des Teams vier (4) Spieler in deren Spielreihenfolge an. Während des Spieles sind keine Änderungen mehr erlaubt (Ausnahme: Verletzung eines Spielers – diese Entscheidung ist vom Schiedsrichter abhängig). Die Teammitgliedschaft ist unabhängig von Alter und Geschlecht. Ein Spieler darf hauptsächlich nur für ein Team während des Turniers spielen. Wer gegen diese Fair-Play Gedanken verstößt, muss die Nachfolgerungen von den Oberschiedsrichtern respektieren. Falls krankheitsbedingt Spieler eines Teams ausfallen, kann eine Lösung von den Oberschiedsrichtern gefunden werden.

Die Spielfelder sind durchnummeriert und markiert. Das Spiel ist nicht auf die markierte Spielfläche begrenzt, die Begrenzung dient nur als Anhaltspunkt. Spieler, die trainieren möchten, müssen darauf achten, den Turnierbetrieb nicht zu beeinträchtigen. Dasselbe gilt für Zuschauer.

Jedes Finalspiel hat 1-2 Schiedsrichter. Für die Umsetzung der Regeln sind die Schiedsrichter verantwortlich. Prinzip: "der Schiedsrichter hat immer recht". Die Schiedsrichter besitzen eine gelbe (Verwarnungs-) und eine rote (Disqualifikations-) Karte. Eine Warnung wird gegeben, wenn die Regeln nicht eingehalten werden. Danach wird das Ergebnis des Wurfes als Fehlwurf gewertet. Die Disqualifikation tritt ein, wenn die Anweisungen des Schiedsrichters mehrfach nicht befolgt werden. Abhängig von der Situation, kann das entweder den Verlust des aktuellen Spiels oder den Ausschluß vom Turnier für das in Frage stehende Team zur Folge haben.

Vorrunden können auch ohne Schiedsrichter gespielt werden. Für die Umsetzung der Regeln sind dann die Teams verantwortlich. Die Teams kontrollieren sich selber gegenseitig und die von beiden Teams unterschriebenen Spielergebnisse werden an den Tabellenschreiber übergeben.

Es gibt im Turnier einen oder mehrere Hauptschiedsrichter, deren Entscheidungen endgültig sind.

Auf dem Gelände gibt es eine Aufsicht, die für den geordneten Spielablauf sorgt.

Der Wurf muss innerhalb der Abwurfzone erfolgen, die durch ein MÖlkkaari begrenzt ist. Die Begrenzung ist 51.5 cm breit und 25 cm tief (Siehe Bild). Nach dem Wurf muss das MÖlkkaari nach hinten verlassen werden. Wenn ein Fuss des Werfers über dem MÖlkkaari ist oder der Spieler nach vorne oder zur Seite weggeht, zählt dies als Fehlwurf. Wenn das Team mehr als 37 Punkte hat, also mit dem nächsten Wurf das Spiel gewinnen kann, fällt es bei Übertreten auf 25 Punkte zurück; in diesem Fall wird auch ein Fehlwurf gezählt.

Drei Fehlwürfe in Folge führen zum Ausscheiden des Teams aus dem Spiel. Als Fehlwurf zählen das Übertreten des MÖlkkaari und/oder ein Wurf ohne Treffer.

Im MÖlkkaari befindliche Spieler haben etwa 20 Sekunden Zeit, den Wurf durchzuführen. Das Team hat zusätzlich 20 Sekunden, um dem Werfer Anweisungen oder Tipps zu geben. Insgesamt hat das Team also 40 Sekunden Zeit um den Wurf durchzuführen. Jede Wurftechnik ist erlaubt.

Wenn ein Kegel nach dem Wurf an einem festen Objekt anliegt, wird der Kegel mit einer MÖlkkylänge Abstand in Wurfrichtung verschoben wieder aufgestellt.

Der Fairplay-Gedanke steht natürlich auch bei dieser Sportart im Vordergrund. Beim Turnier ist gute Laune und Fairplay erforderlich. Jeder Spieler ist aufgefordert, den anderen Spielern mit Respekt zu begegnen und den Genuss alkoholischer Getränke auf ein vernünftiges Maß zu beschränken. Also während der Spiele "nicht stören" so dass sich die spielenden Teams auf das Spiel konzentrieren können. Wenn dies nicht beachtet wird, kann vom Schiedsrichter eine Verwarnung oder sogar ein Platzverweis ausgesprochen werden!