

Spielregeln (Zusammenfassung der wichtigsten Punkte der IMO)

Beschreibung: MÖlkky ist ein Wurfspiel, das in Sätzen gespielt wird. Punktestand und Fehlwürfe werden nach jedem Wurf notiert.

Zubehör: 12 nummerierte Kegel (1-12), Wurfholz (Mölkky), Wurfbegrenzung (Mölkkaari)

Startaufstellung: Die Kegel werden gemäss der Abbildung rechts in der entsprechenden Entfernung von der Wurfbegrenzung aufgestellt.

Wurfreihenfolge: Jede Mannschaft kann diese vor jedem Satz neu festlegen (aus angemeldeten Spielern inkl. Reservespielern).

Anwurf: Die erstgenannte Mannschaft beginnt den ersten Satz. Das Startrecht wechselt nach jedem Satz ausser bei einem Entscheidungssatz in der Finalrunde (s. entsprechende Beschreibung)

Wurfbegrenzung: Der Wurf muss mit beiden Beinen innerhalb der Abwurfzone erfolgen, die vorne sowie seitlich durch das Mölkkaari begrenzt ist. Das Team hat ca. 60 Sekunden Zeit um den Wurf durchzuführen (einmal pro Satz kann diese Zeit durch ein „Timeout“ verdoppelt werden. Jede Wurftechnik ist erlaubt. Die Zone darf nach dem Wurf nicht über das Mölkkaari verlassen werden.

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 Mölkky aufliegen, gelten nicht als umgefallen.

Aufstellen: Nach dem Wurf werden die Kegel an der Stelle wieder aufgestellt, an der sie liegen (auf den Fuss hochkippen und mit der Zahl zur Wurfbegrenzung hin drehen).

Ende des Spiels: Das Spiel endet, sobald ein Team genau 50 Punkte erreicht hat.

Übertritt: Wenn ein Fuß des Werfers auf oder über dem Mölkkaari ist oder der Spieler nach dem Wurf direkt nach vorne weggeht, zählt dies als Fehlwurf.

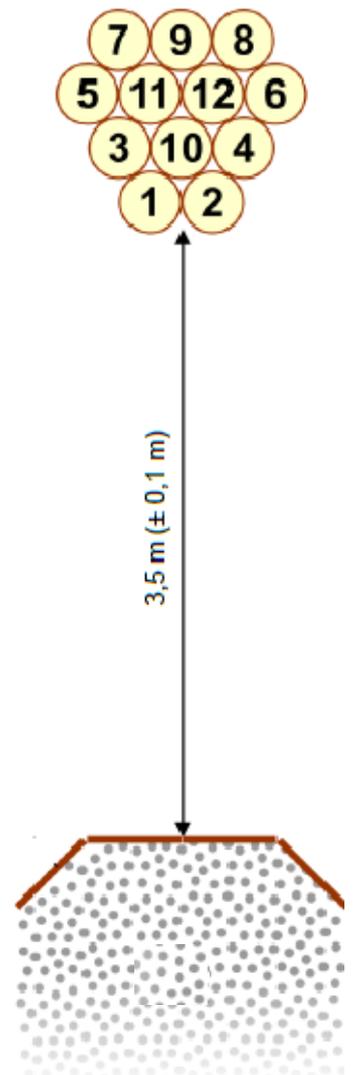
Überwerfen: Überschreitet ein Team mit einem Wurf die 50 Punkte, so fällt es auf 25 Punkte zurück.

Taktischer Übertritt: Wenn ein Team 37 Punkte oder mehr hat, fällt es bei einem Übertritt auf 25 Punkte zurück; in diesem Fall wird zusätzlich ein Fehlwurf gezählt.

Fehlwurf: Als Fehlwurf zählt neben dem Übertritt auch ein Wurf ohne Treffer oder eine falsche Wurfreihenfolge. Drei Fehlwürfe eines Teams in Folge führen zum sofortigen Satzverlust (0:50).

Spielfelder: Sie 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.

Schiedsrichter: Es gibt im Turnier einen Oberschiedsrichter, dessen Entscheidungen endgültig sind. Finalsspiele haben nach Möglichkeit einen Schiedsrichter (der im Prinzip immer Recht hat). Er kann Verwarnungen aussprechen, wenn die Regeln nicht eingehalten werden. Im Wiederholungsfall wird das Ergebnis des Wurfes als Fehlwurf gewertet. Weitere Eskalationsstufen sind der Verlust des aktuellen Satzes, des ganzen Spiels oder gar der Ausschluss vom Turnier.



Turnierrahmen der Meisterschaft

Turnierart: Ein Team besteht aus minimal 2 bzw. maximal 3 Personen (2 Spieler und 1 Ersatzspieler). Am Anfang jedes Satzes bestimmt der Kapitän die beiden Spieler und deren Wurfreihenfolge. Während des Spieles sind keine Änderungen mehr erlaubt. Die Teammitgliedschaft ist unabhängig von Alter und Geschlecht. Ein Spieler darf nur für ein Team während des Turniers spielen. Falls Spieler vor oder während des Turniers ausfallen, kann eine Lösung mit der Turnierleitung gefunden werden.

Vorrunde: Die Vorrunden werden ohne Schiedsrichter gespielt. Für die Umsetzung der Regeln sind dann die Teams verantwortlich. Die Mannschaften kontrollieren sich selber gegenseitig und die von beiden Mannschaften unterschriebenen Spielergebnisse werden nach dem Spiel der Turnierleitung übergeben. Die Vorrunde wird in Gruppen mit einem Spiel jeder gegen jeden gespielt. Jede Begegnung der Vorrunde wird auf 2 Sätze gespielt. Ein gewonnener Satz ergibt 1 Punkt. Die punktstärksten Mannschaften pro Gruppe qualifizieren sich für die Endrunde. Bei Satzgleichheit von zwei oder mehreren Mannschaften einer Gruppe wird die Rangfolge anhand der Punktedifferenz in den Sätzen ermittelt. Sollte auch diese gleich sein, so entscheiden die Punkte aus der/den Direktbegegnungen. Als allerletzte Möglichkeit erfolgt ein Losentscheid.

Finalrunde: Die Endrundenspiele werden im Modus «Best-of-3»/«Best-of-5» gespielt. Anwurf in einem allfälligen (letzten) Entscheidungssatz erhält dasjenige Team, welches in den bisherigen Sätzen des laufenden Spiels mehr Punkte erzielt hat. Bei Gleichstand wird der Anwurf durch ein Mölkkout ermittelt.

Schweizermeistertitel: Ihn können nur Mannschaften erringen, die maximal einen Spieler mit ausländischem Wohnsitz haben. Ausländische Mannschaften können aber das Turnier gewinnen. Da die Anzahl ausländischer Teams begrenzt wird und sämtliche Plätze ausgespielt werden, wird der Schweizermeister im Falle eines ausländischen Turniersiegs durch die Rangliste ermittelt.

Mölkout: Die Kegel 6, 4, 12, 10 und 8 werden dazu in dieser Reihenfolge in einer geraden Linie mit einem Abstand von einer Wurfholzlänge in normaler Distanz zum Abwurfpunkt aufgestellt. Die Kapitäne bestimmen die Reihenfolge der Werfer. Jede Mannschaft wirft abwechselnd 4 Mal. Punkte werden ganz normal gezählt. Die Kegel werden nach jedem Wurf wieder auf Ihre Startposition zurückgestellt. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt. Sollte es zu einem Gleichstand kommen, so erhält jede Mannschaft einen weiteren Wurf, bis zur Entscheidung.

Hinweis

Der Fairplay-Gedanke steht natürlich auch bei dieser Sportart im Vordergrund. Bei einem solchen Hobby-Turnier sind gute Laune und gesellschaftliche Toleranz sehr wichtig. 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 Werfer auf das Spiel konzentrieren können!

Angebot

Abseits der markierten Turnierspielfelder gibt es Trainings- und Übungsplätze welche sowohl von den antretenden Teams als von interessierten Zuschauern genutzt werden können. Die Turnierleitung bemüht sich um eine Aufsichtsperson, welche bei Bedarf eine Einführung geben kann.

