

MIKKELIN MESTARUUS MÖLKKY – Säännöt:

ALKUASETELMA

Keilat on numeroitu 1 – 12. Keilat ovat pakassa määrätyssä numerojärjestyksessä. Pakka tehdään 3,5 metrin päähän heittopaikasta.

HEITTÄMINEN

- Heitto tapahtuu Köydellä merkatun rajan takaa ja heiton jälkeen poistutaan taaksepäin
- Heittovuoro on käytetty kun heittokapula koskettaa maata
- Heittotyöli on vapaa

PISTEYTYS

Jos yksi keila kaatuu, on heiton **pistemäärä = keilan numero**.

Kun kaatuu useampia, on heiton **pistemäärä = kaadettujen keilojen lukumäärä**.

Keilaa **ei lueta kaatuneeksi**, jos se nojaa vähänkin toiseen keilaan tai mölkkyy. Heiton jälkeen kaatuneet keilat nostetaan pystyyn kaatumapaikalleen. Keilan mennessä kiinni kiinteään esineeseen, siirretään keilaa heittokapulan verran irti esteestä.

Jos joukkue jää kolmella peräkkäisellä heittokierroksella ilman pisteitä, tuomitaan joukkue hävinneeksi erä 50 – 0. Peli päättyy, kun ensimmäinen joukkue saa tasan 50 pistettä. Jos erän pistemäärä menee yli 50, niin joukkue tippuu 25 pisteeseen. "

Yksi ottelu pelataan kahteen voittoon, eli paras kolmesta.

HEITTÄMINEN VÄÄRÄLLÄ VUOROLLA

Jos joukkue/pelaaja heittää väärällä vuorolla, tuomitaan tulokseksi viiva. Kuitenkin, jos pisteitä on 37 tai yli, tippuu joukkue/pelaaja 25:een. Jos seuraava heitto on ehditty heittää, ei väärästä heittovuorosta rangaista. Väärän heittovuoron jälkeen heittojärjestys palautetaan välittömästi oikeaksi.

Joukkueen/pelaajan tulee itse huolehtia heittovuorostaan.

PELIJÄRJESTYS

Aloittaja arvotaan ja sen jälkeen joukkueet aloittavat vuorotellen.

SIJOITUSTEN MÄÄRITTÄMINEN TASAPISTEISSÄ TURNAUSMUOTOISISSA OTTELUISSA

Tasapisteissä sijoituksen ratkaisee:

- 1) Keskinäiset ottelut
- 2) Keskinäisten otteluiden erät
- 3) Keskinäisten otteluiden pikkupisteet
- 4) Kaikkien otteluiden erät
- 5) Kaikkien ottelujen pikkupisteet
- 6) Arpa.

Kilpailun järjestäjällä on oikeus tulkita ja muuttaa näitä sääntöjä.