



RÈGLEMENT DES SPORTS

MÖLKKY®

INFORMATIONS PRATIQUES

Merci de vous présenter au niveau de la tente accueil muni de votre dossard, obligatoire pour participer à l'épreuve. **Pas de dossard, pas d'épreuve.**

ADRESSE

Sport Espace Glaisins
6 Rue de la Frasse
74 940 Annecy

HORAIRES

Convocation des équipes à 8h00 le samedi et le dimanche.

Les convocations seront envoyées dans la semaine précédant l'événement. Samedi 9h00 à 18h00 : phases de sélection.

Dimanche 9h00 à 16h00 : phases finales et classement.

Les équipes doivent se présenter à la tente accueil à leur arrivée pour valider leur présence.

ÉQUIPES

Tournoi mixte.

Équipes mixtes ou non de 2 joueurs.

1 remplaçant optionnel (pas de changement en cours de partie, uniquement sur une manche différente)



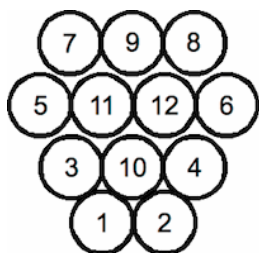
MATCHS

Le principe du jeu est de faire tomber des quilles en bois à l'aide d'un lanceur appelé Mölkky. Les quilles sont marquées de 1 à 12. La première équipe arrivant à totaliser exactement 50 points gagne la manche.

Au début d'une manche, les quilles sont placées à environ 4 mètres des joueurs. Lorsqu'une quille a été abattue, on la redresse sur son pied (et non à la tête), le numéro face à la zone de lancer, juste là où elle se trouve et sans la soulever du sol. C'est ainsi qu'au cours de la partie, les quilles s'éparpillent et s'éloignent.

Les joueurs (ou équipes) jouent chacun à leur tour. On ne rejoue pas immédiatement lorsqu'on a fait un raté.

PLACEMENT DES QUILLES



POINTS

Pour abattre les quilles, les joueurs lancent le Mölkky.

Tous les styles de lancers sont autorisés, à partir du moment où le lancer n'est pas dangereux pour les personnes autour.

Il y a deux façons de marquer des points :

- si un joueur fait tomber plusieurs quilles, il gagne autant de points que de quilles abattues.
- si un joueur fait tomber une seule quille, il gagne autant de points que le nombre inscrit dessus.

Exemple :

- un joueur vise la quille n°12 et la fait tomber seule, il marque 12 points.
- s'il fait tomber la n°12 et dans le même temps la n°4, il ne marque que 2 points.

Attention : une quille n'est considérée comme abattue que si elle est tombée entièrement sur le sol et ne repose sur aucune autre. Si une quille repose sur une autre quille ou sur le Mölkky elle n'est pas considérée comme tombée.



L'équipe gagnante est la première qui arrive à totaliser exactement 50 points.
La manche s'arrête

Si une équipe dépasse ce score, elle retombe à 25.

Élimination : Le joueur (s'il est tout seul) ou l'équipe qui fait trois blancs consécutifs (trois lancers au cours duquel aucun point n'est marqué, ou un mordu sur la ligne de lancement) est éliminé. Bien entendu, si tous les joueurs sont éliminés avant que quiconque atteigne 50 points, le dernier en jeu a gagné.

Après 2 manches, et, en cas d'égalité 1 manche partout, chaque équipe additionne ses points des deux manches. Celle qui a marqué le plus de points commence la troisième et dernière manche. En cas d'égalité, il y a Mölkkout.

Le Mölkkout est un exercice de tir de précision pour départager deux équipes qui ont le même nombre de points. L'équipe qui commence est désignée à pile ou face.

Les quilles 6, 4, 12, 10 et 8 sont placées les unes derrières les autres et espacées d'une longueur de Mölkky. La quille 6 étant à 3,5 mètres.

INTEMPÉRIES

En cas d'intempéries, les organisateurs se réservent le droit de suspendre momentanément ou d'annuler les compétitions sportives et d'orienter les participants vers des points de repli.

En cas de temps orageux, les participants sont invités à s'abriter au gymnase du Sport Espace Glaisins, avec l'escalade.

[Se protéger en cas d'orage](#)