

MÖLKKYREGELS

Paaltjes zijn genummerd van 1 - 12. Het houtje waar je mee gooit heet: Mөлkky. Een paaltje is niet gevallen als hij op een ander paaltje, of de mөлkky ligt. Na de worp worden de paaltjes weer rechtop gezet, op de plaats waar ze zijn gevallen. Als paaltjes vlak bij een muur of object omvallen worden ze zover van het object afgezet zodat de mөлkky er tussen past.

De manier van gooien: vrije stijl.

De punten:

Als één paaltje valt, de punten = het getal wat op het paaltje staat.

Als er meer dan één valt, de punten = het aantal gevallen paaltjes.

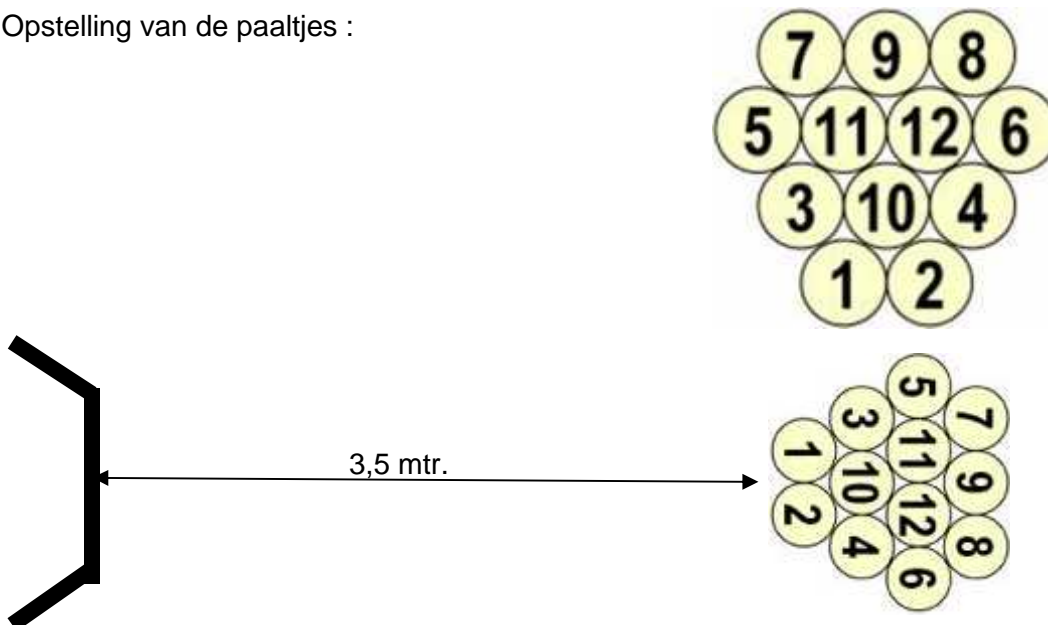
Als een team in drie opéénvolgende beurten geen punten scoort verliezen ze met 50-0.

Het spel is afgelopen als een team het eerste **precies** 50 punten heeft behaald.

Als de punten boven de 50 komen, val je terug naar 25 punten.

De kanten van het Mөлkkframe liggen onder 45 graden en de werper moet het frame achterwaarts verlaten, als de werper vooruit of zijwaarts wegloopt, is dat een fout en telt de worp niet (0 punten). Ook het aanraken van het Mөлkkframe is een fout. **(als het team 37 punten of meer heeft, wordt deze fout bestraft, en zakt het team tot 25 punten)**

Opstelling van de paaltjes :



Wedstrijden worden gespeeld met het officiële Tuoterengas Mөлkkypakket. Het pakket wordt 3-4 meter van het frame gezet. In officiële wedstrijden is de afstand 3,5 mtr.

De speelvolgorde kan op verschillende manieren bepaald worden.

Als er 2 spelers of teams zijn, d.m.v. een toss (munt opgooien).

De winnaar bepaalt wie er mag beginnen.

Als er meerdere teams zijn wordt de volgorde bepaald door loting.

Mocht er een gelijke eindstand ontstaan kan er hetvolgende gebeuren:

1* Overspelen – 2* Winnaar is degene die het minst aantal beurten nodig had.

3* Winnaar wordt aangewezen d.m.v. loting.

4* D.m.v. de Mөлkout een snel spel tot de 10 punten.

De Finse International Mөлkky Association heeft het recht deze regels te veranderen.