



## 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  
39 Route de Thônes  
74 940 Annecy

### HORAIRES

Convocation des équipes à 8h45 le samedi.

Samedi 9h00 à 18h00 : phases de qualifications puis phases finales et classement.

Pause prévue pour le repas de midi.

**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).

**En cas d'élimination lors des qualifications, vous pouvez pratiquer en jeu libre jusqu'à la fin de l'événement.**



## MATCHS

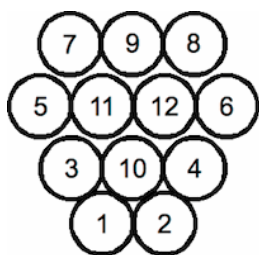
Le principe du jeu est de faire tomber des quilles en bois à l'aide d'un lanceur appelé Mölkky. Les quilles sont marquées de 1 à 12. La première équipe arrivant à totaliser exactement 50 points gagne la manche.

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 : 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 derrière les autres et espacées d'une longueur de Mölkk. 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.

[Se protéger en cas d'orage](#)