

MÖLKKY CHALLENGE

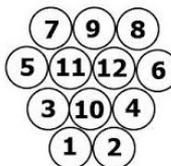
Règle du jeu

Le principe du jeu est de faire tomber des quilles en bois à l'aide d'un lanceur appelé « Gourdin ». 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 manche, 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 au départ de la manche :



Compter les points :

Pour abattre les quilles, les joueurs lancent le « Gourdin ».

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.

On comprend donc aisément que ce jeu peut faire appel tantôt à la force (faire tomber le plus de quilles en un coup) tantôt à la précision et à l'adresse. L'exemple ci-dessus montre bien qu'une petite maladresse peut faire perdre beaucoup de 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 la quille repose sur un élément artificiel, élément de délimitation de terrain ... elle est considérée comme tombée au sol. Si une quille est couchée sur le sol et une autre repose en équilibre sur une bordure artificielle, il faut donc compter 2 quilles au sol, soit 2 points.

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) se voit perdre la manche avec 0 point et l'équipe adverse gagne la manche avec 50 points.

Les lignes qui délimitent l'espace de jeu sont indicatives. Qu'une ou plusieurs quille(s) sortent et/ou reviennent dans le jeu, tout est pris en compte comme si les lignes n'existaient pas. Pour des raisons pratiques (éviter que les quilles d'une partie ne se mélangent avec les quilles de la partie d'à côté) les quilles sont replacées dans l'espace de jeu initial, perpendiculairement à la position où elles se sont arrêtées. Elles sont comptabilisées. Elle(s) est (sont) replacée(s) à une longueur de gourdin de la bordure.

MÖLKKY CHALLENGE

Règle du tournoi et de bonne humeur

Le tournoi se présente sous forme de poules de 6 équipes chacune. Suivant le nombre d'inscrits, une ou plusieurs poules pourront se retrouver avec un nombre d'équipes inférieur.

Les 3 premières équipes de chaque **poule** seront qualifiées d'office pour **la phase de qualification finlandaise**.

Les phases finales commenceront en 16^{ème} de finale où chaque match perdu est éliminatoire.

La salle se décompose en 9 terrains, tous les premiers matchs de chaque phase commenceront en même temps.

Les matchs de poule se dérouleront en **2 manches**. Une manche se termine quand une des 2 équipes a atteint le score de 50 points exact. Une fois la première manche terminée, la suivante recommence à zéro en changeant d'équipe qui débute par rapport à la première manche...

Une fiche de score accompagnera chaque match. Les matchs de poules pourront donc se finir de plusieurs manières : Victoire d'une des 2 équipes ou match nul.

Une pause de quelques minutes sera nécessaire pour l'établissement des sorties de poules.

Les matchs en phase finlandaise verront s'affronter 3 équipes et se joueront en 3 manches. Chaque manche se verra débiter par une équipe différente. Le score total des 3 parties déterminera l'équipe qualifiée pour les phases finales.

Quelques équipes qui finiront meilleures 2^{èmes} pourront être repêchées pour les phases finales.

Les matchs en phase finale se joueront en 2 manches gagnantes.

Nous vous demandons de rester dans un esprit convivial et fairplay tout au long de cette journée afin de conserver une ambiance festive. Certes, l'enjeu du tournoi peut être important mais l'idée principale de cette journée est que tout le monde passe un moment agréable, et tant mieux pour les chanceux qui remporteront les gros lots !

Des arbitres (« Mölkky Instructor ») seront présents lors des matchs et tourneront sur les différents terrains.

La table de marque n'est pas accessible au public, toute question devra être adressée aux bénévoles en charge de l'organisation de cette journée.

BON TOURNOI BONNE CHANCE BONNE JOURNEE

Infos:

1ère étape : Phases de poule	2ème étape : Phases finlandaises	3ème étape : Phases finales	Dernière étape : Finale
Début 10h30-11h00	Début env. 15h30-16h30	Début env. 17h30-18h	Début env. 19h30
6 Equipes par poule	Matchs à 3 Equipes Equipes gagnant le match avec le plus grand score au total : qualifiées	Débute en 16ème	
3 Qualifiés	Les meilleurs seconds : Repêchés	Match à élimination directe	
Toutes les équipes s'affrontent			

