

International Mlkky Organisation

I.M.O.



Turnierregeln

Deutschsprachige Ausgabe

Mlkky® ist eine eingetragene Marke von "Tactic Games Oy", Finnland

Inhaltsverzeichnis

1. Auslegung und Gültigkeitsbereich	3
2. Grundregeln	4
3. Spielfelder	7
4. Anzahl der Spieler	9
5. Spielfehler	10
6. Fouls (Fehlverhalten).....	12
7. Schiedsrichter	13
8. Indoor-Turniere.....	14
9. Sonstiges	15
10. Glossar.....	17
11. Liste der Überarbeitungen	18

1. Auslegung und Gültigkeitsbereich

Diese Turnierregeln (welche im Folgenden als die „Regeln“ bezeichnet werden), welche von der „Internationalen MÖlkky Organisation“ (im Folgenden als „I.M.O.“ bezeichnet) anerkannt wurden und von Zeit zu Zeit verbessert und ergänzt werden können, gelten für alle Turniere, die von der I.M.O. genehmigt oder unterstützt werden. Dies sind insbesondere alle Welt- und Kontinentalmeisterschaften (z. B. Asiatische und Europäische Meisterschaft). I.M.O. empfiehlt, diese Regeln auch bei nationalen Meisterschaften anzuwenden. Selbstverständlich können diese Turnierregeln auch in jedem Land für jede andere Meisterschaft verwendet werden.

Die Mitglieder sind selbst für die Übersetzung in die jeweilige Landessprache verantwortlich. Falls es irgendwelche Abweichungen in der Formulierung gibt, ist der englische Text maßgebend.

Die Regeln sind eine Aufstellung allgemein akzeptierter Prinzipien bestmöglicher Vorgehensweisen zum Genuss des MÖlkky für alle Beteiligten. Die Regeln sind jedoch nicht dazu gedacht, jede möglicherweise im Laufe eines Turniers aufkommende Situation abzudecken und sind folgerichtig kein Ersatz für die Entscheidungs- und Ermessensfreiheit seitens der Hauptschiedsrichter, in jedweder Situation den am besten geeigneten Beschluss zu fassen.

Jede Verwendung der männlichen Sprachform soll als geschlechtsneutral betrachtet werden. Die Verwendung der Begriffe „Spieler“ oder „Gegner“ sollen sinngemäß auch für Teams gelten.

Die offiziellen Sprachen bei internationalen Turnieren müssen primär Englisch sowie die offizielle oder vorherrschende Sprache des Landes, in dem das Turnier stattfindet, sein.

Nationale Turniere (z. B. „Open MÖlkky Finnish National Championship“) bleiben von dieser Sprachregelung unberührt.

2. Grundregeln

Die Turnierspiele werden mit den offiziellen MÖlkky-Spielsets der Firma "TACTIC GAMES OY" gespielt.

Im Falle von Meinungsverschiedenheiten zwischen den Teams, siehe Kapitel 7 „Schiedsrichter“.

2.1. Aufstellung

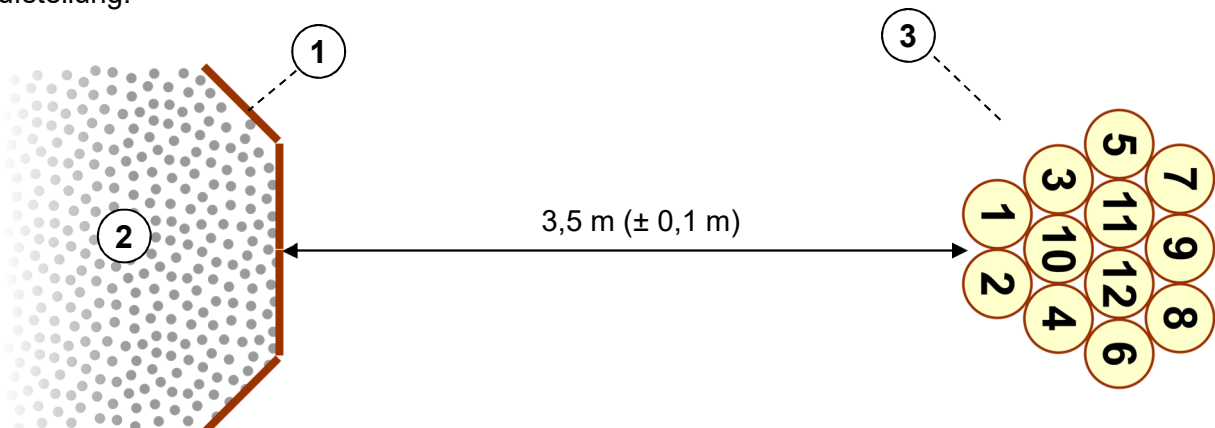
Allgemeines

Der Turnierveranstalter entscheidet, ob die MÖlkky-Sets von ihm zur Verfügung gestellt werden oder ob private MÖlkky-Sets verwendet werden sollen.

Das Spiel besteht aus:

- Kegel:
 - 12 Kegel, nummeriert von 1 bis 12, jeder mit ungefähr 15 cm Höhe und circa 5,9 cm im Durchmesser sowie 45° abgeschrägt
- Wurfholz:
 - 1 Wurfholz, MÖlkky genannt, mit ungefähr 22,5 cm Länge und ungefähr 5,9 cm im Durchmesser
 - I.M.O. schlägt vor, die MÖlkkys mit der entsprechenden Spielfeldnummer zu versehen, damit jedes MÖlkky für die gesamte Dauer des Turniers auf demselben Feld bleibt.
- Abwurfbegrenzung (siehe ① im nachfolgenden Bild):
 - 1 Abwurfbegrenzung, MÖlkkaari genannt, mit ungefähr 96 cm Gesamtlänge, beide Schenkel stehen im Winkel von ungefähr 45° zur Abwurflinie.
 - Wenn ein Spieler mit Rollstuhl (oder anderen Dispositionen) an der Reihe ist, kann das MÖlkkaari auf Wunsch gerade ausgerichtet werden. Der Spieler kann einen Assistenten haben, der ihm hilft, den Wurfbereich zu betreten und zu verlassen.
- Aufstellung (siehe ③ im nachfolgenden Bild):
 - Die Kegel werden in einer Entfernung von 3,5 Metern (Toleranz $\pm 0,1$ m) vom MÖlkkaari aufgestellt. Die Anfangsaufstellung der Kegel ist im nachfolgenden Bild dargestellt.
- Wurfbereich (siehe ② im nachfolgenden Bild):
 - Der Wurf muss innerhalb des Wurfbereichs, der vom MÖlkkaari nach vorne und einer linken und rechten Seitenlinie begrenzt ist, erfolgen. Die Seitenlinien können als sichtbare Linien markiert sein (siehe Kapitel 3.7 „Wurfbereich“).
 - Nach dem Wurf muss die Abwurfzone nach hinten verlassen werden.
 - Weitere Hinweise und Regeln zum Wurfbereich befinden sich im Kapitel 5.8 „Übertreten“.

Aufstellung:



2.2. Definition des Begriffs „Wurf“

Ein Wurf wurde ausgeführt, wenn das MÖlkky die Hand eines Spielers, der sich im Wurfbereich befindet, verlässt und nach dem Berühren des Bodens aufhört, sich zu bewegen, ungeachtet dessen, wo es zuerst den Boden berührt.

Generell sind alle Arten von Würfungen erlaubt. Allerdings kann der Turnierausrichter die Wurffarten einschränken, um beispielsweise Schäden zu vermeiden.

2.3. Spielablauf

Die Teams haben abwechselnd jeweils einen Wurf.

Es ist unerheblich, ob das MÖlkky (Wurfholz) einen Kegel direkt oder indirekt (z. B. über eine Wand) trifft oder ein Kegel durch einen anderen im Sinne dieser Regel getroffenen Kegel direkt oder indirekt getroffen wird.

Ein Kegel gilt nicht als umgeworfen, wenn er nicht ganz auf dem Boden liegt.

- Wenn ein Kegel umgefallen ist, ist die Punktzahl = die Nummer des Kegels
- Wenn mehrere Kegel umgefallen sind, ist die Punktzahl = die Anzahl der umgefallenen Kegel

Nach jedem Wurf werden die umgefallenen Kegel an der Stelle aufgerichtet, an der sie nach dem Wurf liegen. Dazu werden sie an ihrer Basis aufgerichtet und dann mit der Nummer zum Spieler gedreht.

Bei Indoor-Turnieren kann der Veranstalter diese Regel einschränken (siehe Kapitel 3.5 „Indoor Spielfelder“).

Wenn ein Kegel an einem festen Objekt (beispielsweise einer Wand) lehnt, wird er vom Objekt wegbewegt, so dass das MÖlkky der Länge nach zwischen Kegel und Objekt passt. Dieser Kegel gilt dann als „nicht umgefallen“.

Kegel, die durch etwas anders bewegt wurden als direkt oder indirekt von einem MÖlkky, geworfen von einem am Spiel beteiligten Spieler, werden an ihren ursprünglichen Platz zurückgesetzt und als „nicht umgeworfen“ gewertet.

Wenn ein Team dreimal hintereinander 0 Punkte erhalten hat, endet der Spielsatz für das Team sofort mit 0 Punkten.

2.4. Ende eines Satzes

Ein Spielsatz endet, wenn das erste Team genau 50 Punkte erreicht hat oder alle anderen Teams den Satz vorzeitig mit 0 Punkten beendet haben (z. B.: 3 aufeinanderfolgende Versuche mit 0 Punkten, Fouls, usw.) In diesem Fall erhält das verbleibende Team auch 50 Punkte.

2.5. Definition der Begriffe „Spiel“ und (Spiel-) „Satz“

Ein Spiel kann aus mehreren (Spiel-)Sätzen bestehen, zum Beispiel hat ein „Best-of-5“-Spiel mindestens 3 aber maximal 5 gespielte Sätze.

2.6. Spielplan, Qualifikation und Anwurf

Der Spielplan muss mindestens 1 Woche vor dem Turnier veröffentlicht werden.

Zu diesem Zeitpunkt muss auch das Qualifikationssystem des Turniers veröffentlicht werden.

Es muss auch die Fälle eines Unentschiedens berücksichtigen.

Ein Beispiel (wie es aussehen könnte; die Zahl repräsentiert die Priorität):

1. Anzahl gewonnener Sätze
2. Punktedifferenz
3. bei Gleichstand direkter Team-Vergleich Siege
4. bei Gleichstand direkter Team-Vergleich Punkte

Und hier ein zweites Beispiel:

1. Summe der geworfenen Punkte (Kleine Punkte)
2. bei Gleichstand Mülk-Out

Auch die Reihenfolge der Anwürfe muss vom Veranstalter festgelegt sein.

Zwei Beispiele:

- wie im Spielplan, danach abwechselnd
- Münzwurf, danach abwechselnd, 5. Satz Mülk-Out

3. Spielfelder

3.1. Anordnung der Spielfelder

Die Spielfelder sollten durchnummeriert und markiert sein.

Die Mindestgröße von Spielfeldern im Freien (Outdoor) beträgt 4 m Breite und 10 m Länge (ab der Wurflinie). Der Untergrund sollte wie ein Fußball-Ascheplatz (Sand, Kies) oder ein Tennis-Sandplatz (ungebundene mineralische Materialien) beschaffen sein.

Hallen-Spielfelder (Indoor) können eine kleinere Größe und eine andere Oberfläche haben.

3.2. Spielfelder zum Trainieren

Den Organisatoren steht es frei, für die teilnehmenden Mannschaften ein Trainingsbereich einzurichten. Spieler, die trainieren möchten, müssen darauf achten, den Turnierbetrieb nicht zu beeinträchtigen.

3.3. Spielfelder ohne feste Begrenzung

Das Spiel ist nicht auf die markierte Spielfläche begrenzt, die Linien dienen nur als Orientierungslinien.

Die umgefallenen Kegel werden, wie gewohnt, an der Stelle aufgerichtet, an der sie nach dem Wurf lagen, auch wenn diese Stelle sich in einem anderen Spielfeld befindet.

3.4. Spielfelder mit fester Begrenzung (z. B. Bordsteine auf Boule-Feldern)

Das Spielen ist auf die festen Begrenzungen limitiert.

Die umgefallenen Kegel werden mit einem Abstand von einer Mökky-Länge zur Begrenzung (senkrecht zu ihrem aktuellen Standort) aufgestellt.

3.5. Indoor Spielfelder

Der Veranstalter kann die Regeln durch folgende Punkte einschränken:

- Kegel vor der Aufstelllinie:
Wenn die Kegel vor der Aufstelllinie zur Ruhe kommen, werden sie wieder auf die Aufstelllinie (senkrecht zu ihrer aktuellen Position) platziert.
- Spielfeld auf die markierte Fläche beschränkt:
Das Spiel ist auf das markierte Spielfeld beschränkt. In diesem Fall werden die umgefallenen Kegel mit einem Abstand von einer Mökky-Länge zur Begrenzung oder Linie (senkrecht zu ihrem aktuellen Standort) aufgestellt, wenn sich ihre Basis nach dem Aufstellen vollständig außerhalb des Spielfeldes befindet, dabei zählt die Linie als Spielfeld.

3.6. Betreten des Spielfeldes

Das Betreten des Spielfeldes ist nur nach Rücksprache mit dem Schiedsrichter erlaubt.

Bei Spielen ohne Schiedsrichter muss dies vorher mit der gegnerischen Mannschaft abgestimmt werden. Dies gilt auch für das Aufstellen der Kegel nach einem Wurf.

3.7. Wurfbereich

Um eine bessere Überwachung der „Übertreten“-Regel zu ermöglichen, können die Seitenlinien des Wurfbereiches von Spielern oder dem Schiedsrichter nach Vereinbarung gezogen werden.

4. Anzahl der Spieler

4.1. Allgemeines

Zu Beginn eines Spieles meldet der Kapitän des Teams die Spieler für dieses Spiel in deren Spielreihenfolge an. Im folgenden Satz kann die Aufstellung (Spieler, Reihenfolge) geändert werden.

Während eines Satzes sind keine Änderungen mehr erlaubt (Ausnahme: Verletzung eines Spielers; diese Entscheidung ist vom Hauptschiedsrichter abhängig). Falls krankheitsbedingt Spieler eines Teams ausfallen, kann ebenfalls eine Lösung vom Hauptschiedsrichter gefunden werden.

4.2. Für Turniere mit 4 Spielern je Team

Teams mit 4 Spielern dürfen bis zu 2 Ersatzspieler haben.

4.3. Für Turniere mit 3 Spielern je Team

Teams mit 3 Spielern dürfen bis zu 1 Ersatzspieler haben.

4.4. Für Turniere mit 2 Spielern je Team

Teams mit 2 Spielern dürfen bis zu 1 Ersatzspieler haben.

4.5. Spieler und Team

Ein Spieler darf nur für ein Team während des Turniers spielen.

5. Spielfehler

5.1. Allgemeines

Jeder Regelverstoß muss sofort (vor dem nächsten Wurf) dem Schiedsrichter (wenn es sich um ein Spiel mit einem Schiedsrichter handelt) oder den beteiligten Teams gemeldet werden. Ein Anspruch nach dem nächsten Wurf ist somit obsolet.

Wenn es keine Übereinstimmung bei einem Spiel ohne Schiedsrichter gibt, muss einer der Hauptschiedsrichter kontaktiert werden.

Nach jedem unten aufgeführten Fehler werden die umgefallenen Kegel an der Stelle aufgestellt, an der sie zum Liegen gekommen sind.

(Ausnahme siehe Kapitel 3.5 „Indoor Spielfelder“)

5.2. Überwerfen

Wenn ein Team mehr als 50 Punkte erzielen sollte, wird die Punktzahl des Teams auf 25 Punkte reduziert und das Spiel wird fortgesetzt.

5.3. Fehlwürfe

Ein Fehlwurf ist eine spezielle Art von Wurf:

- Ein Fehlwurf ist ein Wurf, bei dem kein Kegel umfällt.
- Ein Fehlwurf bringt 0 Punkte für das Team.
- Wenn ein Team 3 Fehlwürfe hintereinander hat, scheidet es aus dem (Spiel-) Satz mit 0 Punkten aus.

5.4. Fallenlassen des Mölkkys

Lässt ein aktiver Spieler das Mölkkky fallen, während er sich im Wurfbereich befindet, so gilt der Wurf als „Fehlwurf“ mit all seinen Folgen.

Ausnahmen sind:

- Das Mölkkky wird beim Aufheben vom Boden fallen gelassen.
- Das Mölkkky wird bei der Übergabe durch einen anderen Spieler oder den Schiedsrichter fallen gelassen.
- Das Mölkkky wird vorübergehend auf den Boden gelegt (um beispielsweise sein T-Shirt zu rechtzurücken oder ein Asthma-Spray zu verwenden).

5.5. Überschreiten des Zeitfensters

Wenn vom Veranstalter nichts anderes definiert wurde, gilt folgende Regel:

Wird das Zeitfenster ein zweites Mal innerhalb desselben Spiels überschritten, verfällt die Möglichkeit eines Wurfes (Fehlwurf = 0 Punkte).

(siehe hierzu auch Kapitel 9.2 „Zeitfenster für einen Wurf“)

5.6. Abwesenheit eines Spielers

Wenn ein Spieler eines Teams aus irgendeinem Grund abwesend ist oder nicht werfen kann, gilt der vermeintliche Wurf dieses Spielers als Fehlwurf (0 Punkte)

5.7. 37-Punkte-Regel

Wenn ein Team 37 oder mehr Punkte hat und einen der nachfolgend aufgeführten Fehler begeht (Kapitel 5.8 bis 5.10), wird der Punktestand auf 25 Punkte reduziert, d. h. dieser Fall wird als Fehlwurf und Überwerfen (mehr als 50 Punkte) gewertet!

5.8. Übertreten

Folgende Ereignisse vom Betreten bis zum Verlassen des Wurfbereichs durch den aktiven Spieler gelten als Regelverstoß "Übertreten":

- Bewegen oder Berühren des Molkkaaris (Ausnahme neues Ausrichten).
Bei Spielen ohne Schiedsrichter muss das „Ausrichten“ angekündigt werden.
Bei Spielen mit Schiedsrichter darf nur er das Molkkaari neu ausrichten.
- Berühren des Bodens jenseits des Molkkaaris oder der Seitenlinien mit irgendeinem Körperteil oder den Schuhen.

Um diesen Regelverstoß zu vermeiden, ist es für den Spieler am einfachsten, nach dem Wurf einen Schritt zurückzugehen. Der Spieler kann sich jedoch auch umdrehen und dann den Wurfbereich verlassen.

Beim Übertreten wird der Wurf als Fehlwurf gewertet (0 Punkte).

5.9. Falsche Spielerreihenfolge

Wenn ein Spieler, der nicht an der Reihe war, wirft, so wird sein Wurf als Fehlwurf (0 Punkte) gewertet.

Die Reihenfolge der Spieler wird fortgesetzt, als wenn der richtige Spieler geworfen hätte, auch wenn möglicherweise ein Spieler zweimal hintereinander wirft.

5.10. Falsche Teamreihenfolge

Wenn ein Team, das nicht an der Reihe war, wirft, werden die geworfenen Punkte annulliert und das Team erhält die Strafe „Fehlwurf“ (0 Punkte) beim nächsten regulären Wurf, das heißt das Team verliert das Recht auf den nächsten Wurf.

Die Reihenfolge der Mannschaften wird fortgesetzt, als hätte niemand geworfen.

6. Fouls (Fehlverhalten)

6.1. Allgemeines

Fouls können sein:

- Aktionen, die Regeln brechen und keine definierten Konsequenzen haben.
- Fehlverhalten gegen Fairplay.
- Ignorieren der Anweisungen des Schiedsrichters.
- Jede Aggression gegenüber Schiedsrichtern oder Spielern.

Wenn ein Foul begangen wurde, wird der Schiedsrichter das Foul, die Ursache sowie eine Warnung oder eine Strafe bekanntgeben und ebenso die minimalen Konsequenzen, die sich aus einem weiteren Foul ergeben können.

Je nach Schwere des Fouls können Strafen ausgesprochen werden, entweder für einen bestimmten Verstoß oder als Folge einer vorherigen Warnung oder eines Fouls.

Schwerwiegendes Fehlverhalten, wie etwa schwere Beleidigungen, Spielmanipulationen oder gewalttätige Übergriffe können direkt zum Verlust eines Spiels ohne vorherige Verwarnung führen und werden dem Veranstalter für mögliche weitere Untersuchungen und Strafen, z. B. Ausschluss vom Turnier, mitgeteilt.

6.2. Verwarnung

Bekanntmachung, dass ein nachfolgendes Foul zu einer Strafe führt. Dies kann nur einmal pro Team pro Spiel (oder auch außerhalb der Spiele) vergeben werden.

6.3. Strafen

Handikap auf Grund eines Fouls kann eine der folgenden Strafen sein:

Verlust des Wurfes:

- Wenn das Foul im Verlauf des Wurfes stattfindet oder während der Spieler sich noch im Wurfbereich befindet, verliert das Team die geworfenen Punkte.
- In allen anderen Fällen verliert das Team das Recht auf den nächsten Wurf.
- Beide Fälle werden als Fehlwurf mit all seinen Folgen behandelt, siehe Kapitel 5.3 „Fehlwürfe“.

Verlust des (Spiel-)Satzes:

- Das Team verliert den aktuellen Satz (0:50 Punkte).

Verlust des Spiels:

- Das Team verliert das Spiel (0: Mindestanzahl der Spielsätze, um das Spiel zu gewinnen; jeder Satz 0:50 Punkte).

Disqualifikation:

- Das Team ist vollständig vom Turnier ausgeschlossen.

7. Schiedsrichter

7.1. Allgemeines

Die Turniere müssen mindestens einen Hauptschiedsrichter haben, dessen Entscheidung endgültig ist. Weitere Schiedsrichter werden je nach Bedarf gestellt.

Der Hauptschiedsrichter muss den Spielern zu Beginn des Turniers vorgestellt werden.

Es gilt das Prinzip: „Der Schiedsrichter hat immer recht.“

7.2. Spiele ohne Schiedsrichter

Es kann auch ohne Schiedsrichter gespielt werden. Für die Umsetzung der Regeln sind dann die Teams verantwortlich. Die Mannschaften müssen sich vor dem Spiel abstimmen, wie der Spielablauf kontrolliert werden soll.

Bei Unstimmigkeiten kann einer der Hauptschiedsrichter kontaktiert werden.

8. Indoor-Turniere

Dieses Kapitel enthält eine Zusammenfassung der erlaubten Ausnahmen für Hallenturniere (Indoor).

8.1. Art der Würfe

Kapitel 2.3 „Spielablauf“

Generell sind alle Arten von Würfeln erlaubt. Allerdings kann der Turnierausrichter die Wurffarten einschränken, um beispielsweise Schäden zu vermeiden.

8.2. Größe der Spielfelder

Kapitel 3.1 „Anordnung der Spielfelder“

Hallen-Spielfelder (Indoor) können eine kleinere Größe und eine andere Oberfläche haben.

8.3. Mögliche zusätzliche Regeln für Indoor-Spielfelder

Kapitel 3.5 „Indoor Spielfelder“

Der Veranstalter kann die Regeln durch folgende Punkte einschränken:

- *Kegel vor der Aufstelllinie:
Wenn die Kegel vor der Aufstelllinie zur Ruhe kommen, werden sie wieder auf die Aufstelllinie (senkrecht zu ihrer aktuellen Position) platziert.*
- *Spielfeld auf die markierte Fläche beschränkt:
Das Spiel ist auf das markierte Spielfeld beschränkt. In diesem Fall werden die umgefallenen Kegel mit einem Abstand von einem Mōlkky zur Begrenzung oder Linie (senkrecht zu ihrem aktuellen Standort) aufgestellt, wenn sich ihre Basis nach dem Aufstellen vollständig außerhalb des Spielfeldes befindet, dabei zählt die Linie als Spielfeld.*

9. Sonstiges

9.1. Mölkk-Out

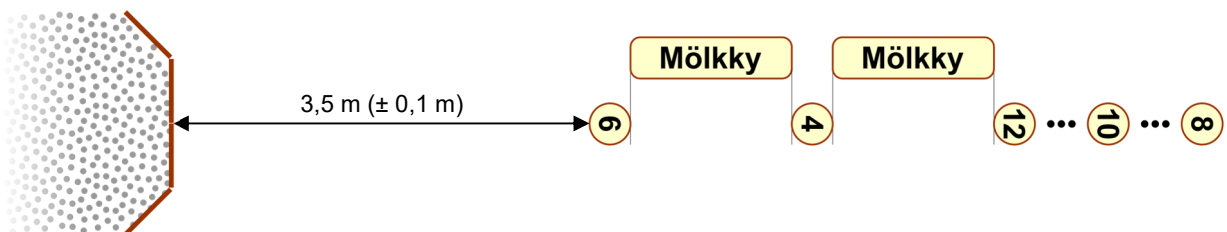
Das Mölkk-Out ist eine Spielvariante, die in Turnieren eingesetzt werden kann, um zu entscheiden, welches Team den nächsten Spielsatz beginnt.

Die Kegel 6, 4, 12, 10 und 8 werden in einer geraden Reihe, jeweils mit dem Abstand von einer Mölkk-Länge und normaler Distanz (etwa 3,5 m) von dem Wurfbereich aufgestellt.

- Die Reihenfolge der Spieler wird dem Schiedsrichter vor Beginn bekannt gegeben.
 - Der Gewinner eines Münzwurfs entscheidet welches Team als erstes wirft.
 - Bei Teams á 3 oder 4 Spieler wird ein Wurf je Spieler absolviert.
 - Bei Teams á 2 Spieler werden zwei Würfe je Spieler absolviert.
 - Im Einzel werden drei Würfe je Spieler absolviert.
 - Die Wurfreihenfolge der Teams sieht folgendermaßen aus:
 - Team A erster Wurf, Team B zwei Würfe, Team A zwei Würfe, Team B zwei Würfe, Team A letzter Wurf;
- Kurzform für Teams mit 4 Spielern: A BB AA BB A
 Kurzform für Teams mit 3 Spielern: A BB AA B
 Kurzform für Teams mit 2 Spielern: A BB AA BB A
 Kurzform für Einzel: A BB AA B
- Umgeworfene Kegel werden auf ihre Startposition zurückgestellt.
 - Erzielte Punkte werden wie üblich zusammengezählt.

Das Team mit der höheren Punktzahl gewinnt. Sollte es zu einem Gleichstand kommen, erhält jeder Spieler so lange einen weiteren Wurf, bis ein Team mehr Punkte erzielt hat.

Aufstellung für Mölkk-Out:



9.2. Zeitfenster für einen Wurf

Wenn vom Veranstalter nicht anders definiert wird, gelten folgende Regeln:

Spieler haben 60 Sekunden Zeit, um den Wurf durchzuführen.

Spieler können entweder die Wurfzeit des Gegners selbst messen oder Unterstützung durch den Hauptschiedsrichter oder andere Turnieroffizielle anfordern (falls verfügbar).

Wenn ein Spieler zum ersten Mal während eines Spiels das Zeitfenster überschreitet, erhält er eine Zeitwarnung. Wird das Zeitfenster innerhalb desselben Spieles erneut überschritten, verfällt die Möglichkeit eines Wurfes. Dies bedeutet, dass der Spieler nicht mehr werfen darf und ein Fehlwurf (0 Punkte) notiert wird.

9.3. Auszeit (Time-out)

Auszeiten können vom Team-Kapitän einmal pro Satz angefordert werden, um z. B. die weitere Strategie zu bestimmen. Die Auszeit beträgt maximal das Doppelte des Zeitfensters für einen Wurf.

9.4. Wechsel des Equipments (z. B. MÖlkky)

Der Hauptschiedsrichter kann das genutzte Equipment jederzeit auswechseln. Die Spieler dürfen das Equipment während eines laufenden Spieles oder vor dem Spiel nur auswechseln, wenn es fehlerhaft ist und wenn sie sich einig sind.

Zu widerhandlungen können zum Verlust des Spielsatzes führen (Entscheidung des Hauptschiedsrichters).

9.5. Fairplay

Der Fairplay-Gedanke steht auch bei dieser Sportart im Vordergrund.

Beim Turnier sind gute Laune und Fairplay erwünscht.

Jeder Spieler wird gebeten, die anderen Spieler zu respektieren und den Genuss von alkoholischen Getränken auf ein vernünftiges Maß zu beschränken.

Wenn dies nicht beachtet wird, kann vom Hauptschiedsrichter eine Verwarnung und in Folge sogar ein Platzverweis ausgesprochen werden!

Während eines Wurfes soll es „ruhig sein“, so dass sich die spielenden Teams auf das Spiel konzentrieren können.

9.6. Vollständigkeit dieser Richtlinie

Alles hier nicht festgelegte bleibt dem Veranstalter überlassen.

10. Glossar

Fehlwurf	Fehler während eines Wurfes (siehe Kapitel 5.3 „Fehlwürfe“)
Fouls	Fehlverhalten, Ignorieren der Anweisungen von Schiedsrichtern usw. Ein Foul kann zu Strafen führen, von der Verwarnung bis zur Disqualifikation. (siehe Kapitel 6 „Fouls (Fehlverhalten)“)
Mölkkaari	Rahmen für die vordere Begrenzung des Wurfbereichs (siehe Kapitel 2.1 „Aufstellung“)
Mölkky	im Allgemeinen: das Spiel selbst, hergestellt durch „Tactic Games Oy“, Finnland, Eingetragenes Warenzeichen, im Besitz von „Tactic Games Oy“, Finnland im Speziellen: das Wurfholz (siehe Kapitel 2.1 „Aufstellung“)
Satz	Ein Satz endet, wenn ein Team 50 Punkte erreicht hat. (siehe Kapitel 2.5 „Definition der Begriffe „Spiel“ und (Spiel-) „Satz““)
Spiel	Ein Spiel kann aus mehreren Sätzen bestehen. (siehe Kapitel 2.5 „Definition der Begriffe „Spiel“ und (Spiel-) „Satz““)
Spielfehler	Ein Fehler wie Übertreten, Fehlwürfe usw. In den meisten Fällen führt ein Fehler zum Verlust von Punkten. (siehe Kapitel 5 „Spielfehler“)
Übertreten	Über das Mölkkaari gehen (beinhaltet auch, es mit den Füßen zu bewegen) (siehe Kapitel 5.8 „Übertreten“)

11. Liste der Überarbeitungen

11.1. Überarbeitungen des Originals

Datum	Betrifft
2018-04-29	first issue
2019-03-30	minor improvements (grammar & terms), new chapter "2.2 Definition of the term "Throw" extend chapter 2.6 with "the cases of a tie" and a 2nd example new chapter "3.2 Playing fields for training"

11.2. Überarbeitungen der deutschen Übersetzung

Datum	Betrifft
2018-04-29	Erstausgabe
2019-03-30	Adaption der Überarbeitung des Originals vom 30. März 2019