

Eläkkeensaajien Keskusliiton Uudenmaan piirin Mөлккy-mestaruuskilpailuiden säännöt

Nämä säännöt on hyväksytty käytettäväksi EKL:n Uudenmaan piirin kilpailuissa vuodesta 2021 eteenpäin. Ne noudattavat soveltuvin osin [mөлккyliiton käyttämiä sääntöjä](#). EKL:n Uudenmaan piirin hallitus hyväksyy vuosittain kilpailukalenterin hyväksymisen yhteydessä sääntöihin tehtävät muutokset sekä kilpailumaksun.

Kilpailukelpoisuus

Kilpailukelpoisia piirin mestaruuskilpailuissa ovat piirin jäsenyhdistysten joukkueet ja niissä kilpailupäivänä kilpailuun osallistuvan yhdistyksen jäsenenä olevat henkilöt.

Joukkueet

Joukkueeseen kuuluu 4 pelaajaa ja enintään 2 varapelaajaa. Yhdistys voi asettaa kilpailuun yhden tai useamman joukkueen. Ilmoittautumisen yhteydessä joukkueen pelaajat merkitään heittojärjestykseen ja yksi pelaajista nimetään kapteeniksi.

Varapelaajat ilmoitetaan erikseen.

Pelipaikalle ilmoittauduttaessa kapteeni ilmoittaa alkuerien aloituspelien mahdolliset muutokset heittojärjestykseen. Pelaajia ja heittojärjestystä saa muuttaa vain pelien välissä ja muutoksista pitää ilmoittaa kenttäsihteerille ennen seuraavan pelin alkua. Kapteenia ei voi vaihtaa. Sairaus- tai loukkaantumistapauksessa kapteenin ja pelaajavaihdoksen voi kuitenkin tehdä kesken pelin.

Jokainen osallistuva joukkue tuo pelipaikalle virallisen mөлккypakan.

Mөлккypakat arvotaan lohkojen kentille.

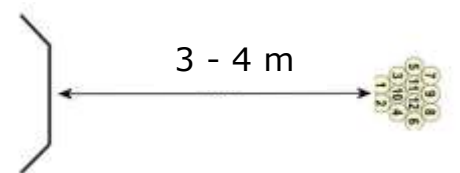
Pelit

EKL:n Uudenmaan piirinmestaruuskilpailut ratkotaan joukkuekilpailussa, jossa pelataan osallistuvien joukkueiden määrästä riippuen alkulohkot ja pudotuspelit. Alkulohkoissa joukkueet arvotaan 4-5 joukkueen lohkoihin, joista kustakin jatkaa 2 parasta joukkuetta pudotuspeleihin.

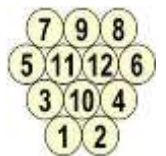
Kussakin alkulohkossa joukkueet pelaavat toisiaan vastaan kaksieräisen pelin. Erän päättyessä kirjataan joukkueille sen hetkiset pistemäärät. Peli voi päättyä 2-0 tai 1-1.

Pelikenttä

Jokainen kenttä on rajattu narulla tai kentän rajat merkitty kalkkiviivoilla. Etu- ja takarajan etäisyys toisistaan on 10-12 metriä ja kentän leveys 4 metriä. Kenttien välissä on 3 metrin levyinen välialue. Kentän etureunassa keskellä kenttää on heittopaikkaa osoittava mөлккykaari, joka on etuosaltaan 51,5 cm ja sivuilta 25 cm. Sivut asetetaan 45 asteen kulmaan.



Kohtisuoraan heittopaikan edessä 3 – 4 metrin etäisyydellä on keilapakka, joka asetetaan sääntöjen mukaiseen järjestykseen.

**Pelivälineet**

Ottelut pelataan virallisilla mөлккypakoilla (*TacTic* tai *Tuoterengas*). Pakkaan kuuluu mөлккы eli heittokapula, jonka kulmat on pyöristetty, halkaisija on 55 mm ja pituus 225mm. Lisäksi pakkaan kuuluu 12 kpl puupalikoita, jotka on numeroitu 1-12. Puupalikoiden halkaisija on 55 mm ja pituus 95 mm/150 mm.

**Pelin tarkoitus ja kulku**

Pelissä tarkoituksena on heittokapulalla kaataa puupalikoita. Yhdessä pelissä pelataan 2 erää. Erä päättyy, kun jompikumpi joukkueista saa tasan 50 pistettä. Aloittaja arvotaan ja arvonnän voittaja saa päättää kumpi joukkue aloittaa. Seuraavan erän aloittaa sitten toinen joukkue. Jos pistemäärä menee yli 50, niin joukkue tippuu 25 pisteeseen.

Mөлккы heitetään aina alakautta.

Kun heitosta kaatuu 1 puupalikka, niin puupalikan numero kertoo heiton pistemäärän. Mikäli heitosta kaatuu useampi puupalikka, niin kaatuneiden puupalikkojen lukumäärä kertoo heiton pistemäärän. Puupalikkaa ei lueta kaatuneeksi, jos se nojaa vähänkin toiseen puupalikkaan tai heittokapulaan.

Puupalikka, joka menee heitosta yli rajan tai jää osittainkin sen päälle, ei huomioida pistelaskussa. Ennen seuraavaa heittoa rajan ylittänyt puupalikka nostetaan kaatumiskohdastaan kohtisuoraan kentälle heittokapulan pituuden verran rajasta.

Heiton jälkeen puupalikat nostetaan pystyyn kaatumapaikalleen, kannan osoittamaan paikkaan, numeroviiste heittäjään päin. Kun puupalikat ovat paikoillaan, kenttätuomari ojentaa heittokapulan seuraavalle heittäjälle.

Ohiheitto/yliastuminen

Mikäli pelaajan heitosta ei tule pisteenarvoista kaatoa, se on ohiheitto ja pöytäkirjaan merkitään viiva. Mikäli joukkueella tulee ohiheitto kolmella peräkkäisellä heittovuorolla (kolme viivaa), joukkue tuomitaan hävinneeksi 50-0. Hävinnyt joukkue voi jatkaa lohkon seuraavassa pelissä.

Mikäli pelaaja astuu heittovuoronsa aikana mölkkykaaren päälle tai sen ylitse kentän suuntaan tai sivuille tai heittopalikka osuu mölkkykaareen, katsotaan heitto yliastutuksi. Jalka saa koskettaa mölkkykaarta, mutta ei nousta sen päälle.

Heitto on suoritettava mölkkykaaren alueelta puolen minuutin aikana. Heiton jälkeen pelaajan on poistuttava mölkkykaaresta kohtisuoraan taaksepäin. Joukkue/pelaaja huolehtii itse heittovuorostaan. Heittopaikalta poissaolo tai heiton viivyttely katsotaan yliastutuksi, pöytäkirjaan merkitään viiva ja heittovuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Yliastuttu heitto merkitään ohiheitoksi, mikäli joukkueella on vähemmän kuin 37 pistettä. Kun joukkueen pistemäärä on 37 tai enemmän tuomitaan yliastuminen aina niin, että joukkueen pisteet putoavat 25 pisteeseen.

Mölkkykaaren takana pidetään 1 m alue, jonne menee aina heittovuoroaan odottava pelaaja ja mahdollisesti hänen kapteeninsa.

Heittovuoro on käytetty, kun heittokapula koskettaa maata.

Lopputulokset

Tasapisteissä sijoituksen ratkaisee: 1) keskinäiset ottelut, 2) keskinäisten ottelujen erät, 3) keskinäisten ottelujen pikkupisteet, 4) kaikkien ottelujen erät, 5) kaikkien ottelujen pikkupisteet, 6) arpa.

Eriä ja pikkupisteitä vertailtaessa tarkoitetaan ensin niiden erotusta, sitten tehtyjä määriä.

Heitto väärällä vuorolla

Jos joukkue heittää väärällä vuorolla, tuomitaan tulokseksi viiva. Kuitenkin, jos pisteitä on 37 tai yli, tippuu joukkue 25:een. Jos seuraava heitto on ehditty heittää, ei väärästä heittovuorosta rangaista. Väärän heittovuoron jälkeen heittojärjestys palautetaan välittömästi oikeaksi.

Kilpailu tuomaristo

Kilpailun tuomaristo ratkaisee kiistatilanteet ja muut mahdolliset ongelmat.

Tuomaristoon kuuluu

- piirin kilpailuvastaava puheenjohtajana sekä
- järjestävän yhdistyksen 1 ja osallistuvien joukkueiden 1 edustaja.