

Hämeen Piirin

joukkuemölkyn mestaruuskisat Tervakoskella 31.7.14.

Peleissä käytettävät säännöt:

➤ **Kisamestari:**

Toimii päätuomarina, joka ratkaisee tilanteen silloin kun kirjoitetuista peliohjeista ei löydy selvää ohjetta, taikka kenttätuomari pyytää tulkinta apua. Hän opastaa ja valvoo kaikessa mitä kentällä tapahtuu. Kisamestarilla on korkein päätösvalta kisoja koskevissa asioissa.

➤ **Pelikentät:**

Jokainen kenttä on rajattu narulla. Etu- ja takarajan etäisyys toisistaan on 10 metriä. Jokaisen kentän leveys on 4 metriä. Kenttien välissä on 3 metrin levyinen yleisöalue. Kentän etureunassa, keskellä kenttää on heittopaikan osoittava mölkkykaari ja vasemmassa etukulmassa on kentän numero.



Kohtisuoraan heittopaikan edessä, 3,5 m etäisyydellä on keilapakka jossa keilat ovat aloitettaessa oheisen kuvan mukaisessa numerojärjestyksessä. Ottelu pelataan Tuoterenkaan virallisilla mölkkykypakoilla.

Varsinainen peliväline on mölkky = heittokapula.

Kentällä toimii kenttätuomari ja sihteeri.

Kenttätuomari vastaa sääntöjen tulkinnasta periaatteella ”tuomari on aina oikeassa”. Hän antaa heittoluvan, seuraa yliastumiset, tarkistaa kaatuneet keilat ja ilmoittaa kuuluvalla äänellä heiton pisteet. Hän nostaa keilat uudelleen pystyyn niiden kaatumiskohtaan, kannan osoittamaan paikkaan, numeroviiste heittäjään päin. Kun kenttä on kunnossa, hän ojentaa mölkyn seuraavalle heittäjälle. Kenttätuomari on ainoa henkilö joka saa liikkua pelin aikana pelikentän puolella, ellei hän pyydä jotakin toista avustamaan itseään.

Vain joukkueiden kapteeneilla on oikeus keskustella tuomarin kanssa virallisesti peliä koskevista asioista.

Kenttäsihteeri istuu kentän ulkopuolella kenttänumeron kohdalla.

Hän pitää pelipöytäkirjaa, ilmoittaa seuraavan heittovuorossa olevan joukkueen, pelaajan numeron sekä joukkueen sen hetkisen pistemäärän. Tarkistaa rintatunnisteesta, että heittämään asettuu oikea pelaaja. Tuomarin ilmoitettua heiton pistemäärän hän toistaa sen ja mer-

kitsee tuloksen pöytäkirjaan. Lisättyään heiton pisteet joukkueen pisteisiin hän kirjaa sen pöytäkirjaan ja ilmoittaa kuuluvalla äänellä joukkueen uuden kokonaispistemäärän.

Tuossa vaiheessa **joukkueen pitää valvoa**, että yhteenlasku on suoritettu oikein. Todettuaan virheen joukkueen kapteeni ilmoittaa siitä sihteerille ja tuomarin läsnä ollessa virhe korjataan. Mikäli korjauspyyntöä ei esitetä ennen saman joukkueen seuraavaa heittoa, jää tulos voimaan ”tuomarivirheenä”.

➤ **Joukkueet:**

Yhdistyksistä voi olla yksi tai useampi joukkue jotka nimetään esim. Tervakoski I-,II-, jne. joukkueiksi.

Joukkueet ovat sekajoukkueita joissa ei ole sukupuolikiintiötä.

Joukkueessa on neljä pelaajaa ja korkeintaan kaksi varapelaajaa.

Yhdistyksen joukkueilla voi kuitenkin olla vain kolme yhteistä varapelaajaa. Ennakoilmoituksessa merkataan joukkueen pelaajat heittojärjestyksessä ja yksi pelaajista nimetään kapteeniksi.

Varapelaajat ilmoitetaan erikseen.

Pelipaikalle ilmoittautuessa kapteeni ilmoittaa alkuerien aloituspelien mahdolliset muutokset heittojärjestyksessä.

Pelaajia ja heittojärjestyistä saa muuttaa vain pelien välissä ja muutoksesta pitää ilmoittaa kenttäsihteerille ennen seuraavan pelin alkua.

Kapteenia ei voi vaihtaa.

Vain sairaus- tai loukkaantumistapauksessa pelaajavaihdoksen saa tehdä kesken pelin, tai vaihtaa kapteenin.

➤ **Pistelasku:**

Keilat on merkitty 1 – 12. Pisteet lasketaan kaatuneiden keilojen mukaan.

Kun heitosta kaatuu yksi keila, niin keilan numero kertoo heiton pistemäärän.

Mikäli heitosta kaatuu useampi keila, niin kaatuneiden keilojen lukumäärä kertoo heiton pistemäärän.

Keilaa ei katsota kaatuneeksi mikäli se nojaa osittainkin toiseen keilaan tai mölkkyy eikä ole koko mitaltaan kiinni alustassa, eikä sitä näin ollen huomioida pistelaskussa. Alustan epätasaisuuteen nojaamista ei huomioida vaan se katsotaan kaatuneeksi.

Keila joka mennee heitosta yli rajan tai jää osittainkin sen päälle ei myöskään huomioida pistelaskussa. Ennen seuraavaa heittoa rajan ylittänyt keila nostetaan kaatumiskohdasta kohtisuoraan kentälle möl-

kyn pituuden verran rajasta.

Mikäli heitosta ei tule pisteenarvoista kaatoa on se ”ohiheitto” ja pöytäkirjaan merkataan viiva.

Mikäli joukkueelle tulee ohiheitto sen kolmella peräkkäiseltä heittovuorolta (kolme viivaa), niin joukkue tuomitaan ”hävinneeksi” ja suljetaan pelistä 0-pisteen tuloksella. Hävinnyt joukkue voi jatkaa lohkon seuraavassa pelissä.

Peli päättyy kun joku joukkueista saavuttaa tasan 50 pistettä.

Mikäli joukkueen pistemäärä ylittää 50 pistettä, niin sen pistemäärä putoaa 25.

Pelin päättyessä kaikille joukkueille kirjaantuu lopputulokseksi sen hetken pistemäärät.

➤ ***Pelin kulku:***

Pelit pelataan ennalta laadittujen pelilistojen mukaisesti.

Pelin alkamisaika on ilmoitettu ennakkoon.

Kapteeni on määrännyt joukkueensa heittojärjestyksen ennakkoon ja pelaajan rintatunnisteessa on hänen heittovuoroaan osoittava numero. Muutostapauksessa kapteeni ilmoittaa uuden heittojärjestyksen kenttäsihteerille.

*Kapteeni ilmoittaa kenttäsihteerille joukkueen saapumisesta pelipaikalle. **Mikäli ilmoittaminen myöhästyy yli kymmenen minuuttia ilmoitetusta alkamisajasta, joukkue suljetaan kisoista.***

Listalla ylimpänä olevan joukkueen 1. pelaaja suorittaa avausheiton. Seuraavassa pelissä aloittanut joukkue siirtyy alimmaksi ja toisena ollut joukkue aloittaa jne.

Kenttäsihteerin ilmoittaman heittovuorossa oleva pelaaja asettuu heittokaareen, saa kenttätuomarilta mölkyn merkiksi heittovuoron alkamisesta.

Mikäli heittäjä heittovuoron aikana astuu heittokaaren päälle tai sen ylitse kentän suuntaan tai sivuille katsotaan heitto yliastutuksi. Jalka saa koskettaa heittokaarta, mutta ei nousta sen päälle.

Heitto on suoritettava heittokaaren suoran etureunan kohdalta puolen minuutin aikana.

Heittosuorituksen jälkeen heittäjän on poistuttava heittokaaresta kohtisuoraan taaksepäin.

Yliastuttu heitto merkataan ohiheitoksi, mikäli joukkueella on vähemmän kuin 37 pistettä. Mikäli joukkuepisteitä on 37 tai enemmän putoavat pisteet yliastumisen takia 25 pisteeseen.

Heittotapa on vapaa.

Heittopaikalta poissaolo tai heiton viivyttely katsotaan yliastutuksi ja heittovuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Heittokaaren takana pidetään 1 m alue jonne menee vain heittovuorossa oleva pelaaja ja mahdollisesti hänen kapteeninsa.

Pelipaikalla on vältettävä meluavaa käytöstä jotta kenttätuomarin ja kenttäsihteerin pisteilmoitukset kuuluvat.