



Article 1 : Participer au tournoi

Le 5^{ème} tournoi de Molkky de l'île de la Réunion est ouvert à tous, licenciés et non licenciés.

Article 5 : Horaires

8h00	Début des inscriptions	Echauffement
9h00	Clôture des inscriptions	Echauffement
9h30	Début du tournoi	
17h00	Fin du tournoi	Remise des récompenses
17h30	Fin de la journée	

Article 3 : Les équipes

Chaque équipe est composée de 2 joueurs. Une équipe est obligatoirement composée d'au moins un adulte (à partir de 10 ans pour les enfants). Pas de joueur de réserve, les mêmes joueurs concourent jusqu'à la fin du tournoi

Article 2 : Règle du jeu

Le principe du jeu est de faire tomber des quilles en bois à l'aide d'un lanceur appelé Molkky. Les quilles sont marquées de 1 à 12. La première équipe arrivant à **totaliser exactement** 50 points gagne la partie. Si une équipe dépasse les 50 points, celle-ci retombe à 25 points.

Au début d'une partie, elles sont placées à 3,5 mètres des joueurs. Lorsqu'une quille a été abattue, on la relève juste là où elle se trouve, **sans la soulever**. C'est ainsi qu'au cours de la partie, les quilles s'éparpillent et s'éloignent.

Article 2.1 : Marquer des points

Pour abattre les quilles, les joueurs lancent le *molkky*. Il y a deux façons de marquer des points :

- si un joueur fait tomber une seule quille, il gagne autant de points que le nombre inscrit dessus ;
- si un joueur fait tomber plusieurs quilles, il gagne autant de points que de quilles abattues.

Article 2.2 : Les ratés

Les lancers « ratés » comptent pour l'équipe et non pour chaque joueur. Si une équipe effectue 3 lancers ratés de suite, elle a perdu 50 à 0.

Article 2.3 : Relever les quilles

Chaque quille qui n'est plus debout est relevée sur sa base et non soulevée, c'est à dire basculée jusqu'à la position verticale, numéro face aux joueurs.

Article 2.4 : Mise en place

Les quilles seront placées à 3m50 du *Mölkkaari*. Une ficelle sera fournie afin de faciliter ce positionnement.

Article 2.5 : Ordre du jeu

Au sein d'une équipe, le joueur qui commence est choisi par l'équipe, ensuite chaque joueur joue à tour de rôle.

Lors des parties de poules, la première équipe indiquée sur la feuille de match lance le Mölkky en premier. L'autre équipe commence la seconde manche.

Une équipe incomplète ou qui n'est pas présente voit son match perdu.

Une tenue des scores est demandée pour chaque match

L'équipe victorieuse ramène cette feuille de score à la table de marque.

Les horaires des matchs ne sont pas définis, il existe juste un ordre de ces matchs. Si des confrontations tendent à s'éterniser il est demandé aux équipes de faire avancer leur tableau dès que possible.

Article 2.6 : Fautes de jeu

Le Mölkkaari marque la position des lanceurs, sa taille est de 51,5 cm pour la partie de devant, plus 25 cm de chaque côté. Ces 2 côtés sont placés à un angle de 45 degrés. Tout lancer doit être effectué depuis la position indiquée par le Mölkkaari. Si un pied du lanceur est placé au-delà (devant ou sur les côtés) ou sur le Mölkkaari, le lancer est considéré comme nul et est noté sur la feuille de score comme "lancer raté" (une "croix" ou un "petit point").

Cas exceptionnels :

- Si une quille tombe et se relève "d'elle-même", alors elle n'est pas considérée comme tombée ! alors le coup est considéré comme loupé et une croix est indiquée sur la feuille de score.
- Seules les quilles à plat sur le sol sont considérées comme tombées
- Si une quille n'est plus debout mais repose sur une autre quille, le Mölkky (le bâton) ou une autre quille, elle n'est pas considérée comme tombée. Les marques sur le sol et ficelles délimitant les terrains ne sont pas considérées comme des "éléments de terrain". Une quille reposant sur la ficelle est considérée au sol.
- Si aucune des quilles n'est à plat sur le sol, alors le coup est considéré comme loupé et une croix est indiquée sur la feuille de score.
- Quelque soit le nombre de quilles qui ne sont plus debout, si une seule repose entièrement sur le sol alors le score marqué est la valeur de cette quille (qui est considérée comme la seule tombée).
- Les terrains sont suffisamment grands, dégagés et délimités. Toute quille quittant ce terrain sera relevée sur la ficelle délimitant de terrain, perpendiculairement à l'endroit où elle est sortie.

Article 2.7 : La feuille de marque

La feuille de marque est signée par les deux équipes avant de la rendre aux organisateurs.

Seule la feuille de marque est prise en compte pour les points marqués. Les deux équipes sont responsables du marquage des points et ne peuvent plus contester les résultats une fois la feuille signée et rendue aux organisateurs.

Article 2.8 : Le "MOLKKOUT"

Un « Mölkkout » pourra être effectué dans les cas suivants :

- En cas de départage impossible d'égalité lors du classement des poules.
 - o Les quilles 7, 9, 11, 12, 10 et 8 sont placées en ligne en respectant une distance de deux mölkkky entre chaque quille
 - o Chaque équipe effectue 4 lancers (2 par joueur, à tour de rôle).
 - o Les quilles sont remises à leurs emplacements de départ entre chaque coup.
 - o Les points sont comptés exactement comme durant une partie normale.
 - o L'équipe ayant le plus grand total de points après ces 4 lancers est qualifiée.
 - o S'il y a alors encore égalité, le jeu se poursuit deux lancers par équipe à la fois (un par joueur), jusqu'à ce qu'une équipe crée un écart.

Article 3 : Litiges

Et pour que tout se passe au mieux...

- o En cas de point de litige entre les équipes, celles-ci sont invitées à interpeller un des arbitres présents sur le site avant de modifier la configuration du jeu.
- o On ne lance pas le mölkkky dans une autre direction que celle des quilles lors d'une partie (et pas, par exemple, pour donner le mölkkky au prochain lanceur ou faire du jonglage...).
- o Soyez courtois : remontez les quilles tombées et ramassez le mölkkky aussi souvent que l'équipe adverse.
- o Sauf pour installer le jeu, ramasser le mölkkky ou relever des quilles, on ne traverse pas un terrain de mölkkky, on le contourne.
- o Lors d'un match, les personnes marquant les scores sur la feuille de marque sont priées d'annoncer régulièrement les scores des deux équipes. Elles doivent surtout rappeler le nombre de croix (coups ratés consécutifs lors des lancers précédents) quand il y en a, et également rappeler le score à chaque tour dès que ce dernier atteint 38 points.
- o Dès la fin d'un match, la feuille de marque doit être signée par les deux équipes et être remise au bureau des scores au plus tôt. Les deux équipes ne pourront plus contester les résultats une fois la feuille rapportée aux organisateurs.

Carton Rouge

Les arbitres (organisateur du tournoi ou bénévoles) se réservent le droit de disqualifier du tournoi une équipe manquant au respect de cette charte ou pour un comportement jugé « déplacé » (insultes et moqueries vers une autre équipe, état d'ivresse, tricherie, etc...).

En cas de litige entre deux équipes, la règle d'or fonctionne toujours :

On garde son fair-play ! Néanmoins, les équipes sont invitées à solliciter un arbitre pour régler le point de règle.

Article 4 : Matériel pour les parties

Un mölkkaary fixé au sol indique la position de lancer. On rappelle que vous ne pouvez pas vous décaler latéralement au delà du mölkkaary. C'est-à-dire, par exemple, un pied à l'intérieur et l'autre à l'extérieur du mölkkaary.

De plus, il est souhaitable de ne pas le franchir après un lancer, afin qu'il n'y ait pas de contestation possible.

Merci de repositionner le jeu en fin de partie.

Veiller à respecter le matériel mis à votre disposition.

Note : L'association Mölkky Réunion, organisatrice du tournoi, se réserve le droit de modifier ce règlement jusqu'au début du tournoi. Pour tout renseignement complémentaire, s'adresser à l'équipe d'organisation via le site de l'association.

<http://www.molkky-reunion.fr/contact.html>

Bon match et bon tournoi...

A vos entraînements, à vos stratégies, et vive le Mölkky !

Toute l'équipe de Mölkky Réunion