

# International Mølky Organisation

## I.M.O.



## Turnajové pravidlá

Mølky® je ochranná známka vlastnená „Tactic Games Oy“, Fínsko

## OBSAH

<b>1. Výklad a rozsah pôsobnosti .....</b>	<b>3</b>
<b>2. Základné pravidlá.....</b>	<b>4</b>
2.1. Rozostavenie.....	4
2.2. Definícia pojmu „hod“ .....	5
2.3. Priebeh hry .....	5
2.4. Ukončenie setu .....	6
2.5. Definícia pojmov „zápas (hra)“ a „set“ .....	6
2.6. Hrací systém, kvalifikácie a prvý hod .....	6
<b>3. Ihriská.....</b>	<b>7</b>
3.1. Usporiadanie ihrísk .....	7
3.2. Tréningové ihriská .....	7
3.3. Ihriská s neobmedzenou hracou plochou .....	7
3.4. Ihriská s obmedzenou hracou plochou .....	7
3.5. Halové (indoor) ihriská .....	10
3.6. Vstup na ihrisko.....	10
3.7. Priestor na hod .....	10
<b>4. Počet hráčov.....</b>	<b>11</b>
4.1. Všeobecne.....	11
4.2. Tímy so 4 hráčmi .....	11
4.3. Tímy s 3 hráčmi .....	11
4.4. Tímy s 2 hráčmi .....	11
4.5. Hráč a tím .....	11
<b>5. Chyby.....</b>	<b>12</b>
5.1. Všeobecne.....	12
5.2. Prekročenie skóre .....	12
5.3. Chybné hody (misthrows) .....	12
5.4. Spadnutie Mölkky .....	12
5.5. Prekročenie časového limitu .....	12
5.6. Nepřítomnosť hráča .....	12
5.7. Pravidlo 37 bodov .....	12
5.8. Prešľap (trespassing) .....	13
5.9. Nesprávne poradie hráčov .....	13
5.10. Nesprávne poradie tímov .....	13
<b>6. Priestupky (Fouls).....</b>	<b>14</b>
6.1. Všeobecne .....	14
6.2. Varovanie .....	14
6.3. Tresty .....	14
<b>7. Rozhodcovia.....</b>	<b>15</b>
7.1. Všeobecne.....	15
7.2. Hry bez rozhodcov .....	15
<b>8. Halové (indoor) turnaje.....</b>	<b>16</b>
8.1. Štýl hodu .....	16
8.2. Časový limit na set .....	16
8.3. Veľkosť ihrísk .....	16
8.4. Ďalšie možné pravidlá pre halové ihriská .....	16
<b>9. Rôzne ustanovenia.....</b>	<b>17</b>
9.1. Mölkk-Out .....	17
9.2. Časový limit na hod .....	17
9.3. Oddychový čas (time-out).....	18
9.4. Zmena vybavenia .....	18
9.5. Fair play .....	18
9.6. Úplnosť pravidiel.....	18
<b>10. Glosár .....</b>	<b>19</b>
<b>11. Zoznam revízií .....</b>	<b>20</b>

## 1. Výklad a rozsah pôsobnosti

Tieto turnajové pravidlá (ďalej len „Pravidlá“), schválené Medzinárodnou Mölkky organizáciou (I.M.O.) a jej členmi, ktoré môžu byť priebežne upravované alebo prepracované, sa vzťahujú na všetky turnaje schválené alebo podporované I.M.O. Ide najmä o majstrovstvá sveta a kontinentálne šampionáty (napr. Ázijské a Európske majstrovstvá). I.M.O. odporúča používať tieto Pravidlá aj na národných šampionátoch. Samozrejme, Pravidlá možno použiť v akejkoľvek krajine aj pre iné súťaže.

Členovia sú zodpovední za preklady do jazyka svojej krajiny. V prípade rozdielov vo výklade je rozhodujúce anglické znenie.

Pravidlá predstavujú súbor všeobecne uznávaných zásad dobrej praxe pre zabezpečenie príjemného priebehu hry Mölkky pre všetkých účastníkov. Nie sú však určené na pokrytie všetkých možných situácií, ktoré môžu počas turnaja nastať, a preto nenahrádzajú rozhodnutie a uváženie hlavných rozhodcov turnaja pri určovaní najvhodnejšieho riešenia v konkrétnych okolnostiach.

Akýkoľvek odkaz na mužský rod sa považuje za všeobecný rodový odkaz. Použitie pojmov „hráč“ alebo „súper“ sa analogicky vzťahuje aj na tímy.

Oficiálnymi jazykmi medzinárodných turnajov musia byť primárne angličtina a akýkoľvek oficiálny alebo dominantný jazyk krajiny, v ktorej sa turnaj koná.

Národné turnaje (napr. „Otvorené fínske národné majstrovstvá v Mölkky“) nie sú týmto jazykovým ustanovením dotknuté.

## 2. Základné pravidlá

Turnajové hry sa majú hrať s oficiálnymi Mölkky súpravami vyrábanými spoločnosťou TACTIC GAMES OY.

V prípade akejkoľvek nehody medzi tímami viď kapitolu 7 „Rozhodcovia“.

### 2.1. Rozostavenie

Všeobecne

Organizátor turnaja rozhoduje, či poskytne Mölkky súpravy, alebo sa použijú súkromné súpravy.

Hra pozostáva z:

- Kolíkov (skittles)

12 kolíkov očíslovaných od 1 do 12, každý približne 15 cm vysoký a 5,9 cm v priemere, so skosením 45°.

- hádzacieho kolíka (Mölkky)

1 hádzací kolík, nazývaný Mölkky, dlhý približne 22,5 cm a s priemerom približne 5,9 cm.

Keďže Mölkky aj celá súprava sú z dreva, hmotnosť závisí od rastu stromov a relatívnej vlhkosti (až do 30 % celkovej hmotnosti). Preto nie je stanovená pevná hmotnosť.

Rozdiel medzi najľahším a najťažším Mölkky v turnaji by však nemal presiahnuť 50 gramov.

I.M.O. odporúča označiť Mölkky číslom príslušného ihriska, aby sa zaručilo, že ostane na rovnakom ihrisku počas celého turnaja.

- Mölkky rámik (pozri 1 v nasledujúcom obrázku).

Jeden rámik, nazývaný Mölkkaari s celkovou dĺžkou približne 96 cm, pričom obe ramená sú v uhle približne 45° voči čiare hodu.

Ak je na rade hráč na invalidnom vozíku (alebo podobnom pohybovom zariadení) môže byť rámik narovnaný podľa potreby. Hráč môže mať asistenta pri vstupe a výstupe z priestoru na hod.

- Rozostavenie kolíkov (pozri 3 v nasledujúcom obrázku)

Kolíky sa umiestnia vo vzdialenosti **3,5 m (± 0,1 m)** od rámika Mölkkaari. Úvodné rozostavenie kolíkov je na nasledujúcom obrázku.

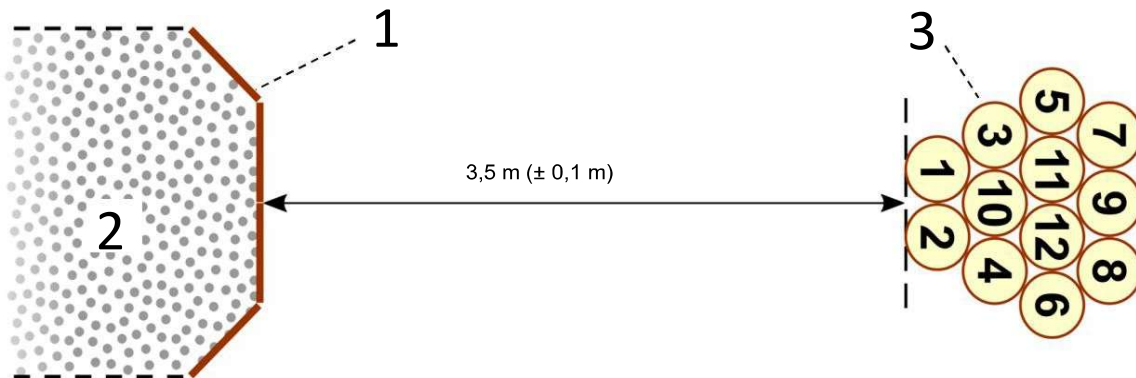
- Priestor na hod (pozri 2 v nasledujúcom obrázku)

Hod musí byť vykonaný v priestore na hod, ktorý je ohraničený rámikom Mölkkaari spredu a bočnými čiarami vľavo a vpravo (pozri kapitolu 3.7. „Priestor na hod“).

Po hode musí hráč opustiť priestor smerom dozadu.

Ďalšie poznámky a pravidlá pre priestor na hod pozri kapitolu 5.8. „Prešľap“.

Úvodné rozostavenie:



## 2.2. Definícia pojmu „hod“

Hod je vykonaný v momente, keď Mõlkky opustí ruku hráča stojaceho v priestore na hod a zastaví sa po dotyku so zemou – bez ohľadu na to, kde sa prvý krát dotkol zeme.

Všeobecne sú povolené všetky štýly hodu, pokiaľ organizátor neurčí obmedzenia (napr. kvôli ochrane vybavenia).

## 2.3. Priebeh hry

Každý tím má v každom kole iba jeden hod.

Pre toto pravidlo nie je dôležité, či Mõlkky (hádzací kolík) zasiahne kolík priamo alebo nepriamo (napr. odrazom od steny), alebo či kolík zasiahne iný kolík priamo alebo nepriamo:

Kolík sa považuje za spadnutý, ak po zastavení všetkých kolíkov a Mõlkky leží na zemi bez opory iného kolíka, Mõlkky, alebo niečoho iného. V prípade obmedzenej hracej plochy sa kolík, ktorý skončí mimo hraníc ihriska, považuje vždy za spadnutý, aj keď ostane stáť, alebo je naklonený. Kolíky, ktoré spadnú po skončení hodu z nejakej inej príčiny sa nepovažujú za spadnuté a musia sa vrátiť na svoju originálnu pozíciu.

- ak spadne jeden kolík → počet bodov = číslo na kolíku
- ak spadne viac kolíkov → počet bodov = počet spadnutých kolíkov

Po každom hode sa spadnuté a naklonené kolíky postavia na mieste, kde skončili. Bod, kde sa základňa kolíka dotýka zeme, musí ostať fixovaný, kolík sa postaví a otočí sa tak, aby číslo smerovalo k rámu Mõlkkaari. Kolíky sa stavajú od najbližšieho k Mõlkkaari smerom dozadu.

Pre halové turnaje môže organizátor toto pravidlo obmedziť (pozri kapitolu 3.5 „Halové (indoor) ihriská“).

Ak sa kolík opiera o pevný objekt (napr. stenu), je od neho vzdialený tak, aby sa medzi pevný objekt a kolík vošiel hádzací kolík Mõlkky na diaľku. Kolík sa potom považuje za nespadnutý (pokiaľ nie je mimo hraníc ihriska s obmedzenou hracou plochou).

Kolíky posunuté iným spôsobom než priamym alebo nepriamym zásahom Mõlkky hodeným hráčom v hre sa vracajú na pôvodné miesto a nepovažujú sa za spadnuté.

Ak tím dosiahne 0 bodov v troch po sebe idúcich hodoch, set sa okamžite končí s výsledkom 0 bodov pre tento tím.

## 2.4. Ukončenie setu

Set končí, keď prvý tím dosiahne presne 50 bodov, alebo keď všetky ostatné tímy predčasne skončia s 0 bodmi (napr. tri hody s 0 bodmi, fauly a pod.), v ktorom prípade zostávajúci tím tiež získava 50 bodov.

## 2.5. Definícia pojmov „zápas (hra)“ a „set“

Zápas môže mať niekoľko setov, napr. zápas „best-of-5“ (na tri vyhraté) má minimálne 3 a maximálne 5 setov.

## 2.6. Hrací systém, kvalifikácie a prvý hod

Hrací systém musí byť zverejnený najmenej týždeň pred turnajom.

V tom čase musí byť zverejnený aj kvalifikačný systém, vrátane riešenia remíz.

Príklad ako to môže byť (čísla reprezentujú prioritu):

1. počet vyhratých setov
2. rozdiel bodov
3. v prípade rovnosti priame porovnanie tímov – počet vyhratých setov
4. v prípade rovnosti priame porovnanie tímov – počet bodov

Iný príklad:

1. súčet nahádzaných bodov
2. v prípade remízy Mölkk-Out

Poradie prvého hodu musí byť tiež určené organizátorom, dva príklady:

- podľa hracieho systému, následne striedavo
- hod mincou, následne striedavo, 5. set Mölkk-Out

## **3. Ihriská**

### **3.1. Usporiadanie ihrísk**

Ihriská majú byť očíslované a zreteľne označené.

Minimálna veľkosť vonkajšieho ihriska je 4 m na šírku a 10 m na dĺžku (merané od čiary hodu).

Povrch by mal byť podobný futbalovému ihrisku (piesok, štrk) alebo antukovému kurtu (drvená bridlica, kameň, tehla alebo iné nespevnené minerálne materiály).

Halové (indoor) ihriská môžu mať menšie rozmery a odlišný povrch.

### **3.2. Tréningové ihriská**

Organizátori môžu podľa vlastného uváženia zriadiť tréningové priestory pre súťažiace tímy.

Hráči, ktorí chcú trénovať, musia dbať na to, aby nenarúšali priebeh turnaja.

### **3.3. Ihriská s neobmedzenou hracou plochou**

Hra nie je obmedzená na vyznačené ihrisko; čiary slúžia iba ako orientačné línie. Spadnuté kolíky sa stavajú späť na miesto, kde dopadli, aj keď je toto miesto na inom ihrisku.

Kolík musí byť umiestnený tak, aby bol viditeľný pre hráčov.

### **3.4. Ihriská s obmedzenou hracou plochou (napr. obrubníky, alebo iba čiary)**

Hra je obmedzená hranicami ihriska.

Kolík, ktorý dopadne mimo hraníc ihriska, sa považuje za spadnutý, aj keď sa sám postaví.

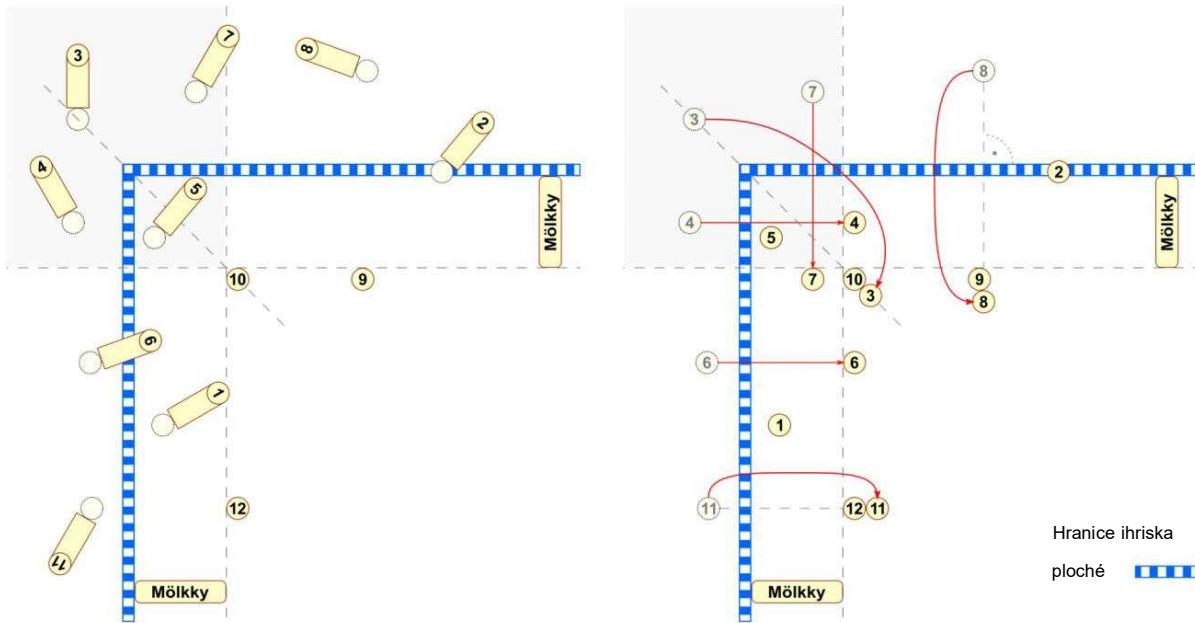
Ak je potrebné kolíky vrátiť späť do ihriska, postavia sa kolmo na ich aktuálnu polohu vo vzdialenosti jednej dĺžky Mólky od hranice ihriska.

Nasledujúce obrázky ukazujú príklady ako a kde sa umiestňujú kolíky pri plochých, vysokých a zmiešaných hraniciach ihriska:

### 3.4.1. Ploché hranice

Plochá hranica je súčasťou ihriska.

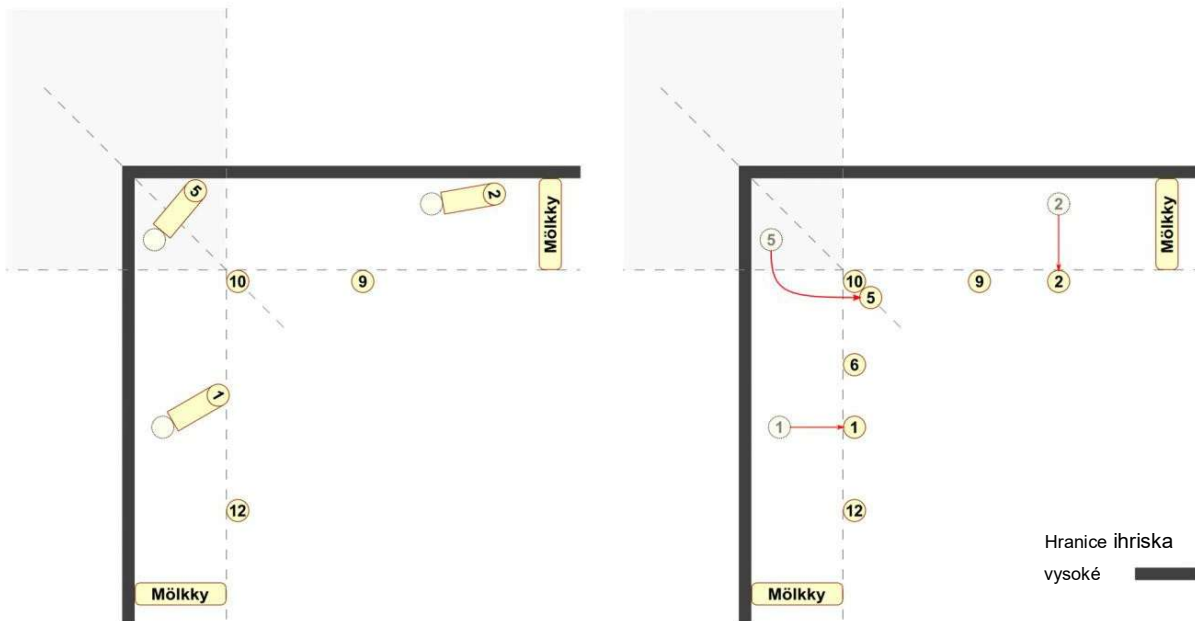
Základňa kolíka musí byť 100% mimo hranice ihriska, aby bol kolík považovaný za „mimo ihriska“.



### 3.4.2. Vysoké hranice

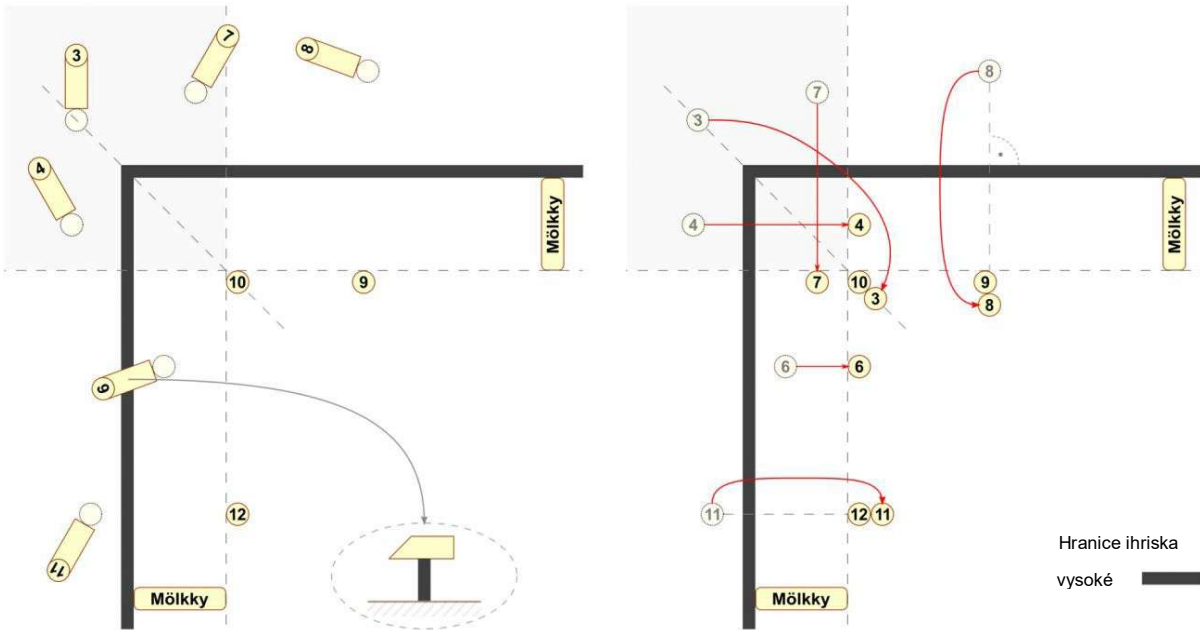
Hranica nie je súčasťou ihriska.

#### 3.4.2.1. Kolíky v rámci jednej dĺžky Mölkky



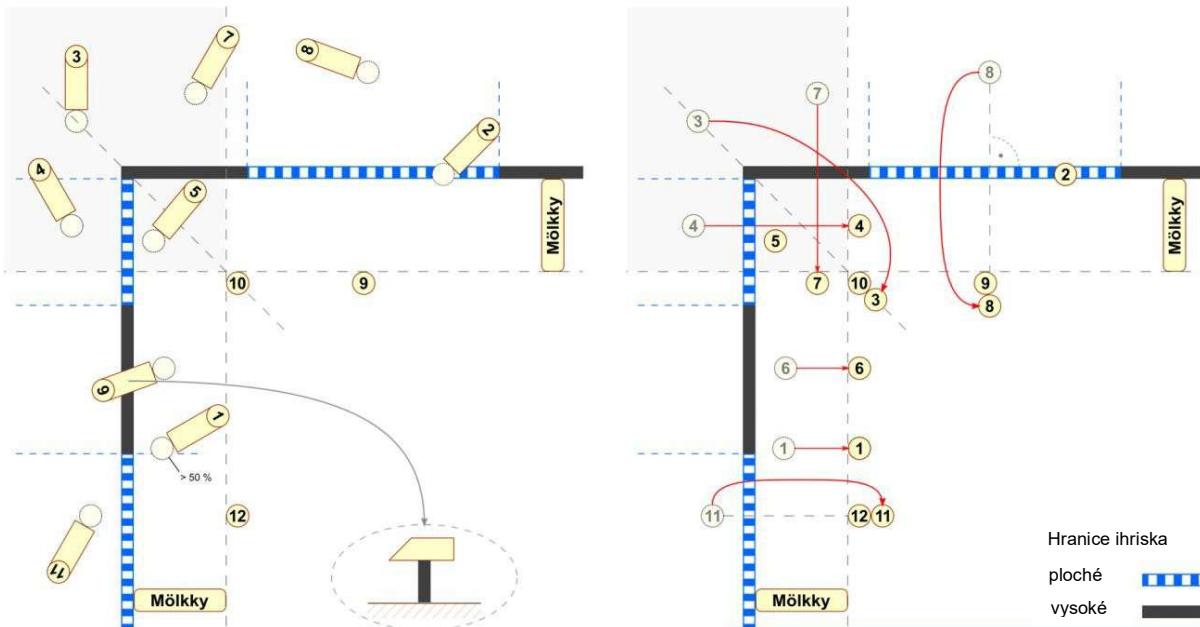
**3.4.2.2. Kolíky mimo hranice ihriska**

Kolík sa považuje za "mimo ihriska", ak sa jeho základňa **nedotýka zeme ihriska** (napr. kolík č. 6 leží na hranici, napr. múriku).



**3.4.3. Zmiešané hranice (vysoké aj ploché na jednom ihrisku)**

Tu sa pravidlá pre vysoké a nízke hranice uplatňujú v príslušných sekciách.



### 3.5. Halové (indoor) ihriská

Organizátor môže obmedziť pravidlá v nasledujúcich bodoch:

- Kolíky pred čiarou úvodného rozostavenia (menej ako 3,5 m od priestoru na hod):  
Ak sa kolíky zastavia pred čiarou úvodného rozostavenia, vracajú sa späť na čiaru úvodného rozostavenia (kolmo na ich aktuálnu polohu)
- Ihrisko obmedzené na vyznačené ihrisko:  
Hra je obmedzená hranicami ihriska. Spadnuté kolíky sa postavajú sa kolmo na ich aktuálnu polohu vo vzdialenosti jednej dĺžky Mólky od hranice ihriska.  
(viď kapitola 3.4 . "Ihriská s obmedzenou hracou plochou").

### 3.6. Vstup na ihrisko

Vstup na ihrisko je povolený iba po konzultácii s rozhodcom.

V zápasoch bez rozhodcu sa musí vstup dohodnúť dopredu s protihráčmi. Toto platí aj pri stavaní kolíkov po hode.

### 3.7. Priestor na hod

Na lepšiu kontrolu pravidla o „prešľape“ môžu byť bočné čiary priestoru na hod vyznačené hráčmi alebo rozhodcom po vzájomnej dohode.

## **4. Počet hráčov**

### **4.1. Všeobecne**

Na začiatku hry kapitán tímu nahlási hráčov pre daný set a ich poradie. V ďalšom sete možno zostavu (hráčov aj poradie) zmeniť.

Počas setu nie sú zmeny povolené, okrem prípadu zranenia hráča (rozhoduje hlavný rozhodca). Ak hráči vypadnú pre chorobu, hlavný rozhodca môže určiť riešenie.

### **4.2. Tímy so 4 hráčmi**

Tímy so štyrmi hráčmi môžu mať maximálne 2 náhradníkov.

### **4.3. Tímy s 3 hráčmi**

Tímy s tromi hráčmi môžu mať 1 náhradníka.

### **4.4. Tímy s 2 hráčmi**

Tímy s dvoma hráčmi môžu mať 1 náhradníka.

### **4.5. Hráč a tím**

Hráč môže počas turnaja hrať iba za jeden tím.

## 5. Chyby

### 5.1. Všeobecne

Akokoľvek porušenie pravidiel musí byť nahlásené okamžite (pred ďalším hodom) rozhodcovi (ak je to zápas s rozhodcom) alebo súperovi. Neskoršie námietky sú neplatné. Ak sa v hre bez rozhodcu tímy nedohodnú, musia kontaktovať jedného z hlavných rozhodcov.

Po každom hode, popísanom nižšie, sa spadnuté kolíky stavajú na mieste kde spadli (výnimky pozri kapitola 3.5. „Halové (indoor) ihriská“).

### 5.2. Prekročenie skóre

Ak tím presiahne 50 bodov, jeho skóre sa zníži na 25 bodov a hra pokračuje.

### 5.3. Chybné hody (misthrows)

Chybný hod je špecifický hod, pri ktorom:

- nie je možné započítať žiadne body za kolíky,
- tím získava 0 bodov,
- po troch (3) chybných hodoch za sebou tím končí set s výsledkom 0 bodov.

### 5.4. Spadnutie Mölkky

Ak aktívny hráč pustí Mölkky v priestore na hod, počíta sa to ako chybný hod.

**Výnimky:**

- Mölkky spadne pri zdvíhaní zo zeme,
- Mölkky spadne pri odovzdávaní medzi hráčmi alebo hráčom a rozhodcom,
- Mölkky je dočasne položený na zem počas odovzdávania medzi hráčmi alebo hráčom a rozhodcom.

### 5.5. Prekročenie časového limitu

Ak organizátor neurčí inak, platí:

Pri druhom prekročení časového limitu v tom istom zápase tím stráca možnosť hodu (chybný hod = 0 bodov). Pozri tiež kapitolu 9.2. „Časový limit na hod“.

### 5.6. Neprítomnosť hráča

Ak hráč nejakého tímu z akéhokoľvek dôvodu nie je prítomný, alebo nemôže hádzať, jeho hod sa počíta ako chybný hod (0 bodov).

### 5.7. Pravidlo 37 bodov

Ak má tím 37 alebo viac bodov a dopustí sa nejakej z nasledujúcich chýb (kapitola 5.8. až 5.10.), jeho skóre sa vráti na 25 bodov, tzn. považuje sa to za chybný hod a za prekročenie skóre (viac ako 50 bodov)!

## 5.8. Prešľap (trespassing)

Nasledujúce udalosti medzi vstupom a výstupom aktívneho hráča z priestoru na hod sa považujú zas porušenie pravidla „Prešľap“:

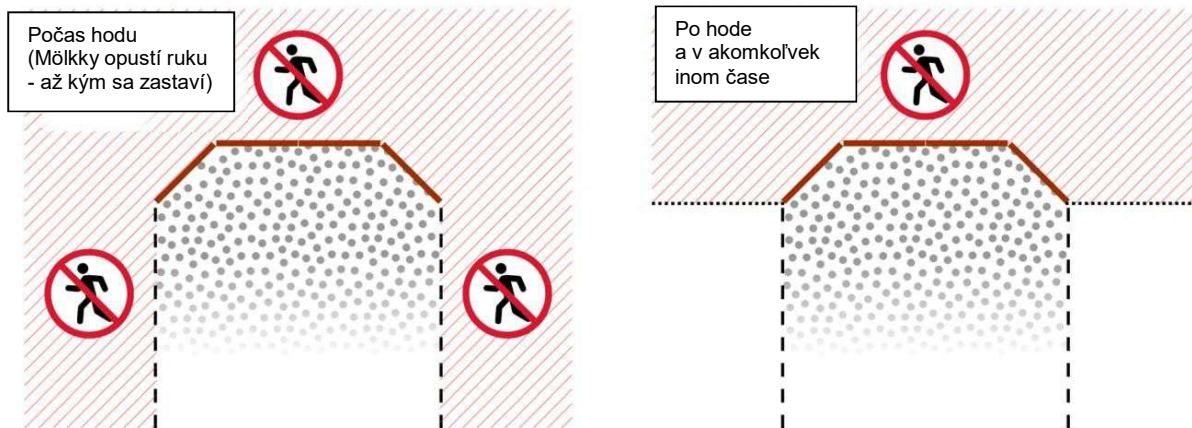
- dotyk alebo posunutie rámu Mólkkaari (okrem povoleného upravenia), v prípade hry bez rozhodcu musí byť nahlásená „úprava“ v prípade hier s rozhodcom iba on môže upravovať Mólkkaari
- dotyk zeme za Mólkkaari alebo bočnými čiarami akoukoľvek časťou tela alebo obuvou.

Hráč môže vstúpiť a odísť z priestoru na hod viackrát bez toho, aby hodil. Keď odchádza, vždy platia pravidlá o prešľape ako po hode.

Aby nedošlo k porušeniu tohto pravidla, najjednoduchšie pre hráča je po hode urobiť krok vzad. Avšak môže sa aj otočiť a potom opustiť priestor na hod.

Pri prešľape sa hod počíta ako chybný hod (0 bodov).

Rozhodca môže udeliť výnimku v prípade vonkajšieho faktora, ktorý natlačí hráča na Mólkkaari, ale maximálne raz za zápas a tím. To môže tiež spôsobiť porušenie pravidiel „správanie odporujúce fair play“.



Pri opustení priestoru na hod je možné prekročiť základnú čiaru (bodkovanú čiaru), ale nikdy nie Mólkkaari, aby sa postavili kolky alebo aby sa lepšie identifikovali ich polohy.

## 5.9. Nesprávne poradie hráčov

Ak hráč hádže mimo poradia, jeho hod je počítaný ako chybný hod (0 bodov).

Poradie hráčov pokračuje tak, akoby hádzal správny hráč, aj keď bude nejaký hráč hádzať dvakrát po sebe.

## 5.10. Nesprávne poradie tímov

Ak tím hádže mimo poradia získané body sa anulujú a tím dostáva trest chybný hod (0 bodov) pri najbližšom riadnom hode, tzn. tím stráca právo na svoj nasledujúci hod. Poradie tímov pokračuje, akoby nikto nehádzal.

## 6. Priestupky (Fouls)

### 6.1. Všeobecne

Za priestupky sa považujú:

- konania, ktoré porušujú pravidlá a nemajú vopred určené následky,
- nevhodné správanie odporujúce fair play,
- ignorovanie pokynov rozhodcu,
- akákoľvek agresia voči rozhodcom alebo hráčom.

Keď je spáchaný priestupok, rozhodca oznámi priestupok, jeho príčinu, varovanie alebo trest a minimálne následky pri ďalšom priestupku.

V závislosti od závažnosti priestupku môžu byť udelené tresty buď za špecifický priestupok, alebo ako následok predchádzajúceho varovania či priestupku.

Závažné neprijateľné správanie (hrubé urážky, manipulácia hry, fyzické útoky) môže viesť k okamžitej strate zápasu bez predchádzajúceho varovania a bude nahlásené vedeniu turnaja na ďalšie možné vyšetrenie a tresty, napr. vylúčenie z turnaja.

### 6.2. Varovanie

Varovanie je upozornenie, že ďalší priestupok povedie k trestu.

Varovanie môže byť udelené jednému tímu len raz za zápas (dokonca aj mimo zápasu).

### 6.3. Tresty

Hendikepom vyplývajúcim z priestupku môže byť jeden z nasledujúcich trestov:

#### strata hodu

- ak priestupok nastane počas hodu alebo kým je hráč v priestore Mólkkaari, tím stráca dosiahnuté body,
- vo všetkých ostatných prípadoch tím stráca právo na ďalší hod,
- v oboch prípadoch ide o chybný hod so všetkými následkami (pozri 5.3. „Chybný hod“).

#### strata setu

Tím prehráva aktuálny set výsledkom **0 : 50**.

#### strata zápasu

Tím prehráva zápas s výsledkom 0 : (minimálny počet setov potrebných na víťazstvo, každý set so skóre 0:50).

#### diskvalifikácia

Tím je vylúčený z turnaja.

## **7. Rozhodcovia**

### **7.1. Všeobecne**

Turnaj musí mať minimálne jedného hlavného rozhodcu, ktorého rozhodnutie je konečné. Ďalší rozhodcovia sú zabezpečení podľa potreby.

Hlavný rozhodca musí byť predstavený hráčom na začiatku turnaja.

Platí zásada: „Rozhodca má vždy pravdu.“

### **7.2. Hry bez rozhodcov**

Zápasy môžu prebiehať aj bez rozhodcov.

V takom prípade sú tímy zodpovedné za dodržiavanie pravidiel a musia sa pred zápasom dohodnúť, ako bude rozhodovanie prebiehať.

V prípade nezhody môže byť privolaný hlavný rozhodca.

## 8. Halové (indoor) turnaje

Táto kapitola sumarizuje povolené výnimky pre halové turnaje.

### 8.1. Štýl hodu

Kapitola 2.3. „Priebeh hry“

Všeobecne sú povolené všetky štýly hodu. Organizátor však môže obmedziť štýly hodu, napríklad z dôvodu ochrany vybavenia alebo priestorov.

### 8.2. Časový limit na set

Kapitola 2.4. „Koniec setu“

Nakoľko v halových podmienkach môžu turnaje trvať dlhší čas v závislosti na lokálnych podmienkach, môže organizátor zaviesť ďalšie pravidlá na skrátenie dĺžky setov (oficiálne keď sa dosiahne 50 bodov).

Dva príklady ako by to mohlo vyzeráť:

1. Skupinová fáza: každý tím má maximálne 12 hodov.  
Ak nastane remíza, každý tím dostane ďalší hod, až kým jeden tím nezíska viac bodov.  
Do hodnotenia sa započítajú hodené body (napr. 37 : 34), aby bolo hodnotenie spravodlivé v porovnaní s ďalšími tímami..
2. Ak je skóre tímu dvakrát znížené na 25 bodov, tím okamžite prehráva set výsledkom 25 : 50.

### 8.3. Veľkosť ihrísk

Kapitola 3.1. „Usporiadanie ihrísk“

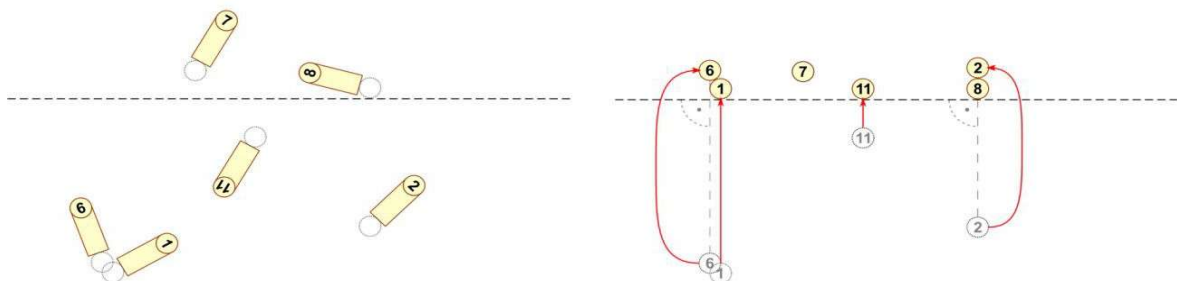
Halové ihriská môžu mať menšie rozmery a odlišný povrch.

### 8.4. Ďalšie možné pravidlá pre halové ihriská

Kapitola 3.5. „Halové (indoor) ihriská“

Organizátor môže obmedziť pravidlá v nasledujúcich bodoch:

- kolíky pred čiarou úvodného rozostavenia (menej ako 3,5 m od priestoru na hod):  
Ak sa kolíky zastavia pred čiarou úvodného rozostavenia, vracajú sa späť na čiaru úvodného rozostavenia (kolmo na ich aktuálnu polohu)



- ihrisko je obmedzené na vyznačenú hraciu plochu: (viď kapitola 3.4 . „Ihriská s obmedzenou hracou plochou“).

## 9. Rôzne ustanovenia

### 9.1. Mölkk-Out

Mölk-Out je variant hry, ktorý môže byť použitý na turnaji na určenie tímu, ktorý začne nasledujúci set. Nie je súčasťou samotného setu, takže poradie hráčov môže byť odlišné.

Kolíky 6, 4, 12, 10 a 8 sa umiestnia za sebou do jednej línie, každý s medzerou jednej dĺžky Mölčky, v normálnej vzdialenosti (cca 3,5 m) od priestoru na hod.

- Poradie hráčov sa nahlási rozhodcovi pred začiatkom Mölkk-Out.
- O tom, kto začne, môže rozhodnúť hod mincou.
- Tímy s 3 alebo 4 hráčmi: každý hráč má 1 hod.
- Tímy s 2 hráčmi: každý hráč má 2 hody.
- Jednotlivci: každý hráč má 3 hody.
- Poradie hodov tímov vyzerá nasledovne: tím A prvý hod, tím B dva hody, tím A dva hody, tím B dva hody, tím A posledný hod

Skrátene pre tímy 4 hráčov: **A BB AA BB A**

Skrátene pre tímy 3 hráčov: **A BB AA B**

Skrátene pre tímy 2 hráčov: **A BB AA BB A**

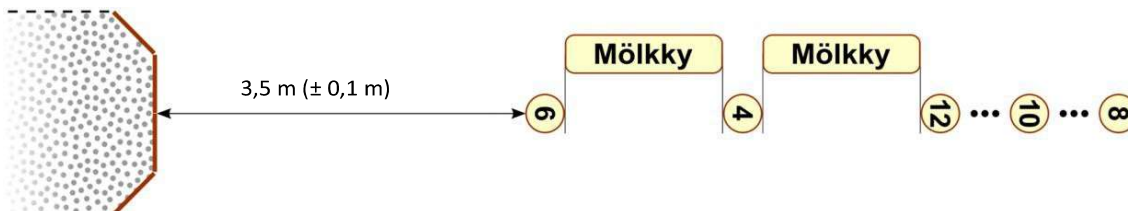
Skrátene pre jednotlivcov: **A BB AA B**

Spadnuté kolíky sa vracajú na pôvodné miesto.

Body sa sčítavajú obvyklým spôsobom.

Tím s vyšším skóre vyháva. Pri remíze dostane každý hráč ďalší hod, až kým jeden tím nezíska viac bodov.

Rozostavenie pre Mölkk-Out:



### 9.2. Časový limit na hod

Organizátor sa spravidla snaží, aby nebol časový limit na hod. Ak organizátor považuje zavedenie časového limitu za potrebné I.M.O. odporúča nasledovné a musí to byť oznámené všetkým tímom:

Hráči majú na vykonanie hodu 60 sekúnd. Čas začína plynúť v momente, keď je Mölkk vrátený (odovzdaný alebo položený pri Mölkk-aari), Položenie Mölkk späť na zem alebo jeho odovzdanie niekomu inému čas nezastavuje ani neresetuje.

Hráči môžu merať čas súperom buď sami alebo požiadať o pomoc rozhodcu, prípadne iného turnajového činníka (ak je k dispozícii).

Keď hráč prekročí stanovený čas prvýkrát v zápase, dostane varovanie. Ak je čas prekročený znovu v tom istom zápase, možnosť hodu bude zrušená. Tzn. hráč stratí možnosť hodu a zapíše sa mu chybný hod (0 bodov).

### 9.3. Oddychový čas (Time-out)

Kapitán tímu môže vyhlásiť oddychový čas jedenkrát za set, napríklad na konzultáciu stratégie. Oddychový čas môže trvať najviac dvojnásobok časového limitu na hod.

### 9.4. Zmena vybavenia (napr. Mölkky)

Hlavný rozhodca môže kedykoľvek vymeniť vybavenie, ktoré sa používa. Hráči môžu meniť vybavenie počas hry iba v prípade jeho poškodenia a so súhlasom oboch tímov. Porušenie môže viesť k strate zápasu (rozhodnutie hlavného rozhodcu).

### 9.5. Fair play

Zásady fair play sú pre hru zásadné.

Turnaj má podporovať pozitívnu atmosféru a férové správanie.

Od každého hráča je vyžadovaný rešpekt k ostatným hráčom a obmedzenie konzumácie alkoholu na rozumné množstvo.

Ak toto nie je dodržiavané, hlavný rozhodca môže udeliť varovanie a následne hráčov vylúčiť.

Tak prosím buďte počas hodu "ticho", aby sa tímy mohli sústrediť na hru.

### 9.6. Úplnosť pravidiel

Akýkoľvek bod, ktorý nie je krytý týmto dokumentom, je na uváženie organizátora.

## 10. Glosár

Chyba		herná chyba ako prešľap, chybný hod a pod. Vo väčšine prípadov vedie chyba k strate bodov (pozri kapitolu 5 „Chyby“)
Priestupok (foul)		nevhodné chovanie, ignorovanie pokynov rozhodcov a pod. Priestupok môže mať za následok tresty, od varovania až po diskvalifikáciu (pozri kapitolu 6 „ Priestupky“)
Zápas (game)		zápas pozostáva z viacerých setov (pozri kapitolu 2.5. „ Definícia pojmov zápas a set“)
Chybný hod		chyba urobená počas hodu (pozri kapitolu 5.3. „Chybný hod“)
Mölkkaari		rámik, ktorý ohraničuje priestor na hod vpredu (pozri kapitolu 2.1. „ Rozostavenie“)
Mölkky	obecne :	hra samotná, Vyrobená „Tactic Games Oy“, Fínsko Ochranná známka vlastnená „Tactic Games Oy“, Fínsko
	konkrétne:	hádzací kolík (pozri kapitolu 2.1. „ Príprava hry“)
Set		set končí keď jeden z tímov dosiahne 50 bodov (pozri kapitolu 2.5. „Definícia pojmov zápas a set“)
Prešľap		prekročenie Mölkkaari (vrátane jeho posunu nohou) (pozri kapitolu 5.8. „Prešľap“)

## 11. Zoznam revízií

Dátum	Predmet
2018-04-29	Prvé vydanie
2019-03-30	menšie úpravy (gramatika a terminológia), Kapitola 2.2. „Definícia pojmu „hod“ – nová Kapitola 2.6. „Hrací systém, kvalifikácie a prvý hod“ - Rozšírená o “prípady remízy” a druhý príklad Kapitola 3.2. „Tréningové ihriská” – nová
2024-02-10	kapitola 2.1. „Rozostavenie” – pridané ustanovenie ohľadne hmotnosti Mólky. Kapitola 2.3. „Priebeh hry” – vyjasnená definícia spadnutého kolíka. Kapitola 3.3. „Ihriská s neobmedzenou hracou plochou” – zmena terminológie (pôvodne “bez pevných hraníc”, rozšírená. Kapitola 3.4. „Ihriská s obmedzenou hracou plochou” – zmena terminológie (pôvodne “s pevnými hranicami”, rozšírená. Kapitoly 3.4.1 „Ploché...” až po 3.4.3. „Zmiešané...” – nové. Kapitola 5.3. „Chybné hody” – presnejšia definícia. Kapitola 5.8. „Prešľap” – pridané ilustrácie, vyjasnené nejasnosti. Kapitola 8.2. „Časový limit na set” – nová. Kapitola 8.4. „Ďalšie možné pravidlá pre halové ihriská” – pridané ilustrácie, vysvetlenie obmedzenej hracej plochy nahradené odvolávkou. Kapitola 9.2. „Časový limit na hod” – zmenená definícia