

## Eläkeliiton valtakunnallisten Mөлky-mestaruuskilpailuiden säännöt

Eläkeliiton mestaruuskilpailut on joukkuekilpailu, jossa noudatetaan soveltuvin osin Suomen Mөлkyliiton [sääntöjä](#). (Näin mm. osallistuminen/joukkueet, tuomarit, heittopaikka, heittoaika, heittotavat. Tärkeä sääntö on kun joukkueen/pelaajan pistemäärää on 37 tai enemmän tuomitaan yliastuminen aina niin että joukkueen/pelaajan pisteet putoavat 25 pisteeseen.

**MÖLKKY:** Puupalikka, jolla heitetään. Kulmat pyöristetty. Mitat: halkaisija 55 mm, pituus 225 mm. (kts. [KUVA 1](#))

**KEILAT:** Puupalikoita (12 kpl), joita pyritään kaatamaan. Numeroitu 1...12. Mitat: halkaisija 55 mm, pituus 95 mm / 150 mm. (kts. [KUVA 2](#))

**PELAAJAT:** Pelaajia minimissään kaksi, maksimimäärä 8.

**MÖLKKYKAARI:** Kehikko, jonka takaa heitetään. Ei kuitenkaan välttämätön (voidaan esim. piirtää maahan). Koko etuosaltaan 51,5 cm ja sivuiltaan 25 cm. Sivut asetetaan 45 asteen kulmaan. (kts. [KUVA 3](#))

**KYNÄ JA PAPERIA:** Kirjurin välineet, pelin kirjanpitoa varten.

**PELIN KIRJURI:** Kukin pelaaja toimii vuorollaan kirjurina. Mikäli joku pelaajista kuitenkin tippuu pelistä pois ohiheittojen ja/tai yliastumisten vuoksi, tulee hänestä kirjuri loppupelin ajaksi.

**REHTI JA REIPAS MIELI:** Mөлky ei ole eikä saakaan olla tosikkojen urheilulaji. Rehti ja reipas mieli tekevät Mөлkyä mukavan, kaikille sopivan seurapelin.

**KEILOJEN SIJANTI ALUSSA:** Keiloista muodostetaan [KUVAN 4](#) mukainen kasa 3.-4 metrin päähän mөлkykaaresta, heittopaikasta.

**HEITTOJÄRJESTYS:** Ensimmäisessä pelissä heittojärjestys arvotaan (tai muuten vaan sovitaan). Seuraavissa peleissä heitetään käännettyssä paremmuusjärjestyksessä, ts. edellisen pelin huonoin aloittaa ja paras heittää viimeiseksi. Joukkuepelissä pyritään siihen, että jokainen joukkue saa vuorollaan aloittaa.

**PELIN ALOITUS:** Heittojärjestyksen mukaisesti ensimmäinen pelaaja suorittaa avausheiton.

**KEILOJEN KAADUTTUA:** Keilat nostetaan pystyyn paikkaan, johon ne ovat kaatuneet (kunkin keilan kannan kohdalle). Keilaa ei lueta kaatuneeksi, mikäli se nojaa vähääkään toiseen keilaan tai mөлkyyn.

**HEITON PISTEMÄÄRÄ:** Mikäli kaatuneita keiloja on vain yksi, heiton pistemäärä on sama kuin keilan numero. Mikäli keiloja kaatuu useampi kuin yksi (2...12 kpl), heiton pistemäärä on sama kuin kaatuneiden keilojen lukumäärä.

**OHIHEITTO/YLIASTUMINEN:** Ohiheitto ja yliastuminen ovat samanarvoisia "suorituksia". Kolmesta perättäisestä ohiheitosta ja/tai yliastumisesta pelaaja tiputetaan pois pelistä kirjurin tehtäviin.

**PELIN LOPETUS:** Peli loppuu, kun ensimmäinen pelaaja saavuttaa 50 pisteen rajan. Tämä pistemäärä on saavutettava täsmälleen. Mikäli pistemäärä ylittää 50, pelaajan pistemäärä tippuu aina 25:een.

**ESIMERKKI 1:** Einari kaataa 6 keilaa, mutta huomaa ikäväkseen yhden niistä nojaavan mölkkyyn (tätä nojaavaa keilaa ei siis lasketa kaatuneeksi). Näin ollen Einari saa heitostaan 5 pistettä.

**ESIMERKKI 2:** Hilma heittää taidokkaasti ja kaataa vain ja ainoastaan keilan numero 11. Heitosta Hilmalle siis 11 pistettä.

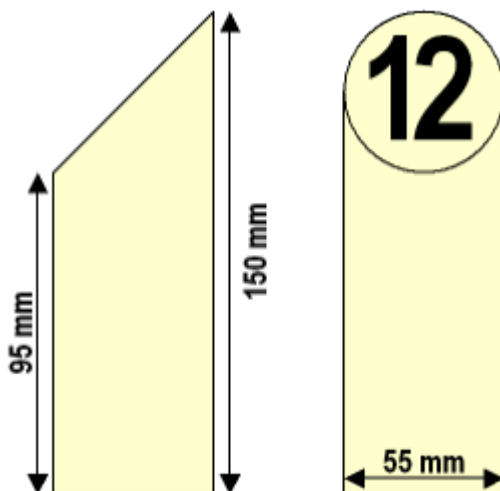
**ESIMERKKI 3:** Untamo on saanut kokoon 45 pistettä. Häneltä puuttuu siis 5 pistettä pelin voitosta (50 pistettä). Untamo voi nyt heittää keilan 5 nurin tai vaihtoehtoisesti kaataa 5 keilaa. Hän päättää yrittää kaataa 5 keilaa, mutta voi Untamo-rukkaa. Hän innostuu hieman liikaa ja kaataakin kuusi keilaa. Näin ollen Untamon pistemäärä ylittää 50:n ja seurauksena on pistemäärän tippuminen 25:een. Jos Untamo olisi kaatanut kolme keilaa ja astunut yli olisi pisteet tippuneet myös 25:een.

**ESIMERKKI 4:** Fannylla on kasassa 40 pistettä, 10 pistettä siis puuttuu pelin voitosta. Fanny heittääkin vällän taidokkaasti ja kaataa keilan numero 10. Näin ollen hän päätyy täsmälleen 50 pisteeseen ja voittaa!

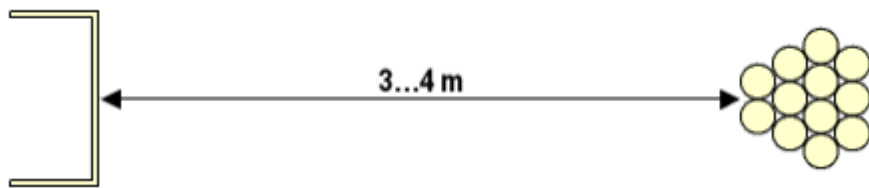
KUVA 1: Mölkky (heittopalikka)



KUVA 2: Keilat (numeroitu 1...12)



KUVA 3: Pelin alkutilanne (keilakasan ja mölkkaaren sijoittaminen)



**Huom.** Kuvasta poiketen sivut asetetaan 45 asteen kulmaan.

KUVA 4: Keiloiden sijoittaminen pelin alussa

