



# MANUEL D'ARBITRAGE

## SOMMAIRE

Préambule

Loi 1 : Aire de jeu

Loi 2: L'aire de lancer

Loi 3 : Le jeu, le matériel utilisé et le placement des quilles

Loi 4 : Déroulement d'un match, d'une manche et d'un tournoi

Loi 5: Les joueurs

Loi 6: Le lancer

Loi 7: Conditions de validité des quilles et remplacements

Loi 8: Fautes et conséquences

Loi 9. Interruption de la compétition

Loi 10: Comportements citoyen et éthique

Loi 11: Procédure du mölkkout

Loi 12: Évolution du règlement

## **Préambule**

Le Mölkky est un jeu ouvert à tous.

Le fair-play et la convivialité en sont les piliers et priment lors de chacun des événements, qu'ils soient fédéraux ou associatifs.

Ce manuel se décline en 12 lois approuvés par la Swiss Mölkky Federation (SMF) et s'entend pour une pratique du Mölkky la plus agréable et autonome pour tous les participants.

Ces 12 lois sont décrites comme le règlement du jeu du Mölkky pour les tournois fédéraux.

L'arbitre désigné de la compétition veille à son application, tout comme les joueurs y participant.

Toute référence masculine doit s'entendre comme faisant référence de manière générique à l'ensemble des genres.

### **Loi 1 : L'aire de jeu**

Les terrains doivent être numérotés et délimités.

La SMF recommande pour l'organisation de compétitions fédérales de ne jouer que sur des terrains délimités par des ficelles et non bordés par les planches ou traverses.

Cependant, Certains terrains peuvent être bordés par les planches ou des traverse sans toutefois que celles-ci ne puissent être considérées comme délimitation et comme faisant partie de l'aire de jeu. Une distance d'au moins 50 cm entre ficelles et planches ou traverses de bordures devra être mise en place.

Les délimitations représentées par les ficelles font partie de et définissent l'aire de jeu.

Les dimensions minimales d'un terrain sont de 2,5 mètres de large et de 10 mètres de long à partir de la ligne de lancer. Les dimensions minimales recommandées à partir des 1/4 de finales sont de 4 mètres de large et 12 mètres de long.

La surface devra ressembler à un terrain de sable/gravier solide mais toute autre surface de jeu pourra être envisagée et devra être validé par la SMF.

Chaque élément naturel se situant sur l'aire de jeu (cailloux, feuilles, branches, etc ...) en fait partie. Les équipes peuvent d'un commun accord ou avec l'autorisation de l'arbitre en retirer tout élément qui gênerait le jeu, en dehors du revêtement "naturel" du terrain.

## Loi 2 : L'aire de lancer

Un lancer doit se faire dans l'aire dévolue à cette effet. Cette aire de lancer est délimitée à l'avant par le mölkkaari, et sur les côtés par des lignes latérales prolongeant ce dernier, tracées par l'organisateur et/ou les joueurs. L'aire de lancer n'est pas fermée sur sa partie arrière. Le joueur peut donc lancer depuis où il le désire dans cette zone.



## Loi 3 : Le jeu, le matériel utilisé et le placement des quilles

Le jeu se compose des 12 quilles, du lanceur et du mölkkaari. L'organisateur du tournoi fournit le matériel d'origine neuf ou en excellent état.

### Le lanceur (Tikku) :

- Mesure environ 22,5 cm (+/- 2 cm) de long et environ 6 cm (1/- 2 cm) de diamètre.
- Il doit être d'origine et ne peut donc en aucun cas être dénaturé en vue de modifier sa composition et/ou de l'alourdir. Gravures et stickers sont autorisés.
- L'organisateur fournit un lanceur par terrain, utilisé par les 2 équipes.
- Le poids recommandé mais NON IMPOSÉ est compris **entre 350 et 400 grammes**.

### Les 12 quilles du jeu :

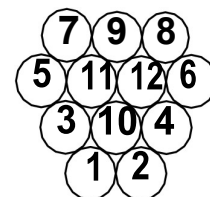
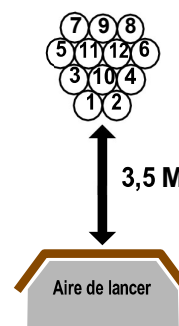
12 quilles numérotées de 1 à 12, chacune d'environ 15 cm de haut et d'environ 6 cm (1/- 2 cm) de diamètre, biseautées sur la partie supérieure.

Les quilles sont placées à une distance de 3,5 mètres de l'aire de lancer.

La disposition initiale des quilles est indiquée sur la figure ci-contre.

Si une quille se brise, elle doit être remplacée.

Il est conseillé de fournir à partir des quarts de finale des quilles numérotées à l'arrière également.

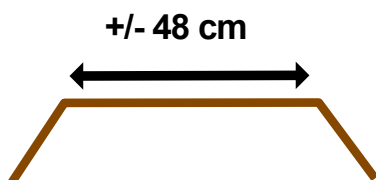


## **Le mölkkaari :**

Une bordure, aussi appelée "mölkkaari" d'environ 96 cm de longueur dont les deux quarts extérieurs forment un angle de 45° avec la ligne de lancer, délimite la partie antérieure de l'aire de lancer.

Si un joueur doit lancer en fauteuil roulant (ou autre dispositif de mobilité/stabilité), le mölkkaari peut être redressé à volonté.

L'organisateur fournit un gabarit (souvent une ficelle nouée) par terrain, permettant de replacer les 12 quilles à exactement 3,5 m du mölkkaari à la fin d'une manche, ou trace au sol des repères permettant une remise de jeu rapide et précise.



## **Loi 4 : Déroulement d'un match, d'une manche, d'un tournoi**

### **Déroulement d'un match :**

Un match peut se dérouler en une ou plusieurs manches, gagnantes ou non.

Lorsque le match se joue en manches gagnantes (2, 3 ou 4), en cas d'égalité de manches avant la dernière, l'équipe qui aura cumulé le plus de points sur l'ensemble des manches jouées cassera lors de la manche décisive. En cas d'égalité de cumul de points sur les manches jouées avant la manche décisive, celui ayant réalisé la casse la plus élevée commencera.

En cas d'égalité sur ces différents critères, un mölkkout pourra être joué afin de déterminer le vainqueur.

La casse :

Action de jouer le premier lors d'une manche.

L'ordre des casses doit être défini par l'organisateur pour chaque match.

### **Déroulement d'une manche :**

Chaque équipe dispose à son tour d'un lancer.

Les joueurs de chacune des équipes lancent à tour de rôle dans un ordre défini au fur et à mesure des lancers, qui ne peut être modifié en cours de manche, mais qui peut être modifié d'une manche à l'autre.

Si une quille tombe lors du lancer, l'équipe score le nombre de points inscrit sur la quille.

Si plusieurs quilles tombent lors du lancer, l'équipe score le nombre de points correspondants au nombre de quilles tombées.

Si aucune quille ne tombe entièrement lors du lancer, l'équipe score 0 et se voit comptabilisé une croix ( un lancer manqué) .

Si une équipe dépasse 50 points, son score retombe à 25 points et la partie continue.

Une manche se termine :

- lorsqu'une équipe atteint **exactement 50 points** ou lorsque toutes les autres équipes finissent la manche prématurément avec 3 croix, auquel cas l'équipe restante marque 50 points.

- Si une équipe manque 3 lancers consécutifs,. L'équipe ayant raté perd la manches, marque 0 point et l'adversaire remporte la manches avec 50 points.

Lors de tournois fédéraux, les prénoms de chaque joueur composant les équipes sont notés sur la feuille de match. Cette écriture peut s'effectuer avant le premier lancer de la manche.

### **Déroulement d'un tournoi :**

Le format général du tournoi doit être communiqué aux participants et rendu public au moins 2 semaines avant l'événement. Il sera modifiable jusqu'à clôture des inscriptions et communiqué à nouveau.

Cette communication précise le système de qualification utilisé pour l'ensemble du tournoi et pour départager l'ensemble des égalités lors des matchs et lors des classements intermédiaires.

L'auto-arbitrage est la norme dans la majorité des parties, les joueurs assurant alors eux-mêmes le respect des lois du jeu.

Un arbitre principal est désigné par l'organisateur pour les tournois et est présenté aux joueurs.

Il peut être assisté d'un ou plusieurs autres arbitres.

En cas de litige non résolu entre 2 équipes lors d'un match, les joueurs le solliciteront, et ce obligatoirement avant le lancer suivant dans le déroulement de la manche.

L'arbitre est le seul décisionnaire en cas de désaccord entre 2 équipes.

Lorsqu'un arbitre officie, il est le seul à relever les quilles. Il décide des conditions de validité des quilles et des lancers et annonce le score.

## Loi 5 : Les joueurs

Un joueur ne peut jouer que pour une seule équipe lors d'un tournoi.

Pendant une manche, aucun remplacement, changement de joueur n'est autorisé sauf en cas de force majeure et avec l'autorisation de l'arbitre principal.

A l'issue d'une manche, l'ordre des joueurs peut être modifié et le ou les remplaçants peuvent intégrer l'équipe.

Les équipes de 4 joueurs peuvent disposer de 2 remplaçants, les équipes de 3 joueurs peuvent disposer de 1 remplaçant.

Les noms et prénoms des joueurs doivent être communiqués à l'organisateur, Si l'équipe comporte des remplaçants, ceux-ci devront **au minimum jouer 1 manche** pour être considérés comme ayant participé du tournoi.

Lors des parties auto-arbitrées, en cas d'erreur de report de score sur la feuille de match au cours du match, la responsabilité conjointe des joueurs des équipes est engagée, En effet les joueurs veillent à la bonne écriture des scores sur les feuilles de match. Ainsi toute erreur ne saurait être réparée et la manche se termine en l'état.

*Il est recommandé que chacune des équipes note de son côté l'évolution du score et l'annonce à chaque coup joué.*

Chaque joueur veillera à effectuer son lancer dans **une limite d'une minute**.

Un arbitre peut d'une simple annonce "TIME" indiquer à l'équipe de jouer dans les 10 secondes.

### **Le principe du fair-play est crucial pour ce jeu.**

Le Mölkky est un jeu. Les principes du fair-play, de l'honnêteté, de la bonne foi, de la recherche de la convivialité prévalent entre les joueurs.

Chaque joueur se doit de respecter les autres joueurs, de rester calme, courtois et silencieux pendant un lancer afin que l'équipe s'apprêtant à jouer puisse se concentrer sur son jeu.

Si un protagoniste de la partie (partenaire, adversaire ou arbitre) décèle chez le joueur-lanceur un mouvement à venir entraînant une pénalité, il est tenu de le lui signifier.

Aucune personne extérieure à l'équipe n'est autorisée à prendre part à la réflexion ni tenter de l'influencer, par quelque moyen que ce soit.

## Loi 6 : Le lancer

Le lancer débute quand le lanceur (Tikku) quitte la main du joueur se trouvant dans l'aire de lancer, dont c'est le tour, et s'achève lorsque l'ensemble du jeu s'arrête.

Est considéré comme un lancer tout lâché du lanceur pour lequel ce dernier pénètre en entier l'aire de jeu. Prendre de l'élan avec un ou plusieurs pas avant de lancer est autorisé, sans déplacer le mölkkaari.

Au cours du lancer, aucune partie du corps ne doit toucher le sol en dehors de l'aire de lancer. Après le lancer, le joueur quitte l'aire de lancer, soit par l'arrière soit sur le côté sans jamais franchir le cadre du mölkkaari. Considérez le cadre du mölkkaari comme un mur infranchissable qu'on ne doit jamais dépasser mais seulement contourner.

Le franchissement du mölkkaari, fait de le franchir avec toute partie du corps pendant ou après le lancer est une faute sanctionnée d'une croix et du retrait des points marqués sur ce lancer par l'équipe concernée.

Les noms et prénoms des joueurs et des remplaçants doivent-être intégralement communiqués à l'organisateur avant le début du tournoi .

## Loi 7 : Conditions de validité des quilles et remplacements

Dans l'aire de jeu, pour être comptabilisée, une quille doit **reposer complètement** au sol, elle est alors considérée comme tombée.

En dehors de l'aire de jeu, toutes les quilles sont considérées tombées, quelles que soient leurs positions finales.

Une quille ne peut être considérée tombée que si l'action du lancer du lanceur a agi sur elle.

Si la situation de jeu est modifiée pendant le lancer, et indépendamment de celui-ci (intervention humaine ou animal par exemple) sans que ce ne soit un effet naturel (vent ou pluie), le lancer sera rejoué et les quilles déplacées seront replacées à la place qu'elle(s) occupai(en)t avant le lancer. Dans l'impossibilité de replacer le jeu déplacé par tout autre élément que le lancer, les joueurs et/ou l'arbitre peuvent décider de rejouer la manche.

Après chaque lancer, les quilles dont la position a été modifiée à l'intérieur de l'aire de jeu sont relevées à l'endroit où elles se trouvent, à la main. Elles sont d'abord redressées sur leur base puis tournées afin que leur numéros respectifs soient face aux joueurs.

Les quilles sont relevées une à une, de telle façon que le mouvement soit visible depuis l'aire de lancer.

Une quille quittant complètement l'aire de jeu est replacée à l'intérieur du terrain à l'endroit le plus proche de sa position finale et à une longueur de Tikku de la délimitation extérieure.

Si une quille occupe déjà cette place, la quille à replacer le sera cote à côté avec la quille déjà en place, à l'intérieur du terrain vis à vis de celle-ci.

Au cours d'une manche, si le jeu se déroule sans l'une ou plusieurs des 12 quilles et que les joueurs (ou arbitre) s'en aperçoivent, le jeu se poursuit sans la ou les quilles concernées et jusqu'à la fin de la manche, score en l'état.

À la demande d'une équipe toute quille touchée ou relevée peut être remplacée par l'arbitre, avant que l'équipe, dont c'est le tour ne joue, en vue d'être parfaitement verticale et face à l'aire de lancer.

En cas d'intempéries pouvant provoquer le déplacement des quilles, les joueurs devront les marquer au sol afin de les replacer le cas échéant.

Exemple 1: *En dehors de l'aire de jeu, une quille debout ou ne reposant pas complètement au sol à l'issue de son remplacement, est considérée comme tombée et est comptabilisée.*

Exemple 2 : *Une quille quittant l'aire de jeu puis revenant et se remettant debout à l'issue de son déplacement n'est pas comptabilisée puisqu'elle se situe dans l'aire de jeu.*

Exemple 3 : *Un lancer permettant à une quille de quitter l'aire de jeu puis d'y revenir, faisant tomber une ou plusieurs autres quilles entraînera le décompte du nombre de quilles tombées.*

Exemple 4 : *Pendant le lancer, l'action du vent ou d'un animal faisant tomber une quille indépendamment de l'impact du lanceur ou d'une ou plusieurs autres quilles n'est pas comptabilisée et la ou les quilles sont replacées à leur positions précédentes.*

Exemple 5 : *Si une quille est dans une flaque d'eau et que les vaguelettes provoquées par le lanceur font tomber cette quille sans que le lanceur ne l'ait touché, la quille est considérée comme tombée.*

Exemple 6 : *Pendant le lancer, si l'impact du lanceur sur le sol envoie un caillou ou tout autre élément du terrain sur une quille et la fait tomber, celle-ci est comptabilisée.*

Sur les terrains bordés par des traverses ou rebords :

Toute quille tombée par l'effet de ces bordures n'est pas comptabilisée, si elle est touchée par le lanceur après que celui-ci ait heurté la bordure, ou par d'autres quilles ayant elle-même touché ces bordures avant de faire tomber cette quille.

Le jeu se poursuit et les quilles sont relevées à leurs places finales.

Exemple 1 : *La quille numéro 8 est touchée par le lanceur, heurte la bordure puis revient dans l'aire de jeu et fait à son tour tomber 2 quilles, l'équipe score 8 points.*

Exemple 2 : *Le lanceur fait tomber les quilles 7 et 8 puis heurte la bordure, revient dans l'aire de jeu et fait tomber ensuite la quille 10, l'équipe score 2 points.*

Exemple 3 : *Une quille frappée terminant sa course sur la bordure est comptabilisée, la bordure ne faisant pas partie de l'aire de jeu.*



## Loi 8 : Fautes et conséquences

### Faute de jeu (de type A) entraînant la perte des points du lancer

- **Empiètement en dehors du mölkkaari**: lors du lancer, le joueur touche le sol en dehors de l'aire de lancer avec une partie de son corps.
- **Erreur dans l'ordre de passage**: un joueur lance alors que ce n'est pas son tour.
- **Erreur dans l'ordre des équipes** : une équipe joue alors que ce n'est pas son tour.
- **Absence** du joueur : non justifiée lors de son tour de jeu.

### Faute de jeu (de type B) entraînant le carton jaune, puis la perte des points

- **Franchissement** : quitter l'aire de lancer par l'avant ou par ses quarts extérieurs après le lancer.
- **Contact avec le mölkkaari** : avant, pendant ou après le lancer.
- **Non-respect** du délai d'une minute pour jouer lorsque c'est son tour de le faire.

Lors d'un match, pour la 1ère infraction à l'une des 3 fautes de types B, la sanction est le carton jaune pour l'équipe fautive.

Au cours du même match, toute(s) autre(s) faute(s) de type B de cette même équipe entraîne la perte des points marqués lors du lancer. Le lancer est alors considéré comme nul. (0 point marqué et une croix).

Pour éviter toute situation de faute volontaire, lors du lancer ou une infraction est commise, si le score de l'équipe devait dépasser 50 points, ( exemple équipe a 47 points, qui fait tomber la quille 5 au lieu de la 3, mais joueur qui sort du mölkkaari au moment du lancer), alors la faute de jeu n'entraîne pas la perte des points et provoque le retour de l'équipe à 25 points.

Après une faute, le jeu se poursuit et les quilles sont relevées à leurs places finales. L'absence d'une équipe lors du lancement du match par l'organisateur entraîne la perte des manches comme suit :

- Perte de la 1ère manche pour un retard de 10 minutes.
- Perte des deux premières manches pour un retard de 20 minutes.
- Perte des trois premières manches pour un retard de 30 minutes.

### **Fautes graves :**

- Tout comportement inapproprié et/ou qui va à l'encontre du fair-play, ou de la loi du droit.
- Le non-respect des recommandations et des décisions des arbitres.
- Toute agression verbale ou physique contre un arbitre ou un joueur.

Conséquence :

L'arbitre du tournoi pourra décider, au regard de la gravité des faits, d'avertir oralement le joueur fautif, d'annuler le lancer de son équipe, de donner manche perdue au fautif, voir match perdu, ou d'exclure du tournoi le joueur et/ou équipe concerné(e).

**Réclamation :**

Toute réclamation à propos d'une infraction supposée aux règles doit être déposée avant le lancer suivant, auprès de l'arbitre ou de(s) l'équipe(s) puis de l'arbitre principal.

### **Loi 9 : Interruption de la compétition**

L'organisateur peut décider de l'interruption momentanée ou définitive du tournoi lorsque les conditions climatiques ne permettent plus la pratique normale du jeu, c'est-à-dire :

- Lorsque les joueurs ne sont plus en sécurité ( exemple : orage, tempête, ... )
- Lorsque les éléments extérieurs aux joueurs déplacent les quilles
- En cas de tout autre cas de force majeure.

En cas de reprise du tournoi, joueurs et arbitres pourront décider de redémarrer les manches en cours au motif de modification de la structure du jeu à la suite des intempéries.

### **Loi 10 : Comportement citoyen et éthique**

Toute association adhérant à la SMF s'engage à promouvoir l'esprit et les valeurs du Mölkky, valide elle-même et se porte garante pour ses membres de l'acceptation sans conditions du présent code éthique. Celui-ci s'applique lors de tous les événements fédéraux - y compris pour les participants non fédérés - mais également lors de tout tournoi licencié ou open.

1. Respect des lois :

Un terrain de Mölkky, comme l'enceinte d'une compétition ou plus largement celle d'un événement, n'est jamais qu'un endroit de notre société; ils sont régis par les mêmes règles.

\* Aussi ne seront tolérés aucun acte de violence (physique ou verbale), aucune exhibition ni agression sexuelle, aucun harcèlement (sexuel, physique ou moral), aucun propos diffamant, injurieux, humiliant, vexatoire ou discriminatoire - raciste, homophobe, sexiste, ni attaquant le physique, les facultés intellectuelles, l'honneur ou la moralité d'un individu ...

\* Pas plus que ne sauraient être acceptés la consommation de drogues, ou quelconque état d'ébriété qui pourrait mener à des débordements graves de comportement.

La SMF s'engage de fait à se conformer à toutes les lois applicables et obligations juridiques en cas de manquement précité ou de tout autre acte répréhensible, jugé attentatoire à la dignité d'une personne ou d'une association.

## 2. Respect des règles du jeu et de l'adversaire :

\* Le Molkky est un jeu défini par un règlement établi, faisant l'objet d'un document spécifique officiel de la SMF pour ce qui concerne les événements fédéraux. Chaque joueur doit s'engager à le respecter scrupuleusement dans les compétitions ou il s'appliquera, et à défaut, à respecter les règles mises en place par l'organisateur de tout tournoi ou open. Ces règles garantissent l'équité entre joueurs, et de fait celle de la compétition.

\* De la même manière, les acteurs de notre discipline ne doivent, de quelque manière qui soit contraire à l'éthique, enfreindre les principes du fair-play, avoir un comportement antisportif ou tenter d'influencer le déroulement ou le résultat de tout ou partie de compétition.

Aussi il convient de respecter au mieux les horaires (début de la partie comme temps de discussion et de lancer), la convivialité et le partage (en saluant son adversaire, en remontant à tour de rôle les quilles, comme en remettant le lanceur en main propre) l'espace et le temps de jeu de l'adversaire, et bien évidemment de ne s'adonner à aucun acte de tricherie, de falsification de scores ou d'arrangement entre équipes.

## 3. Respect des institutions et de leurs garants, organisateurs et arbitres :

\* Tout adhérent d'une association affiliée à SMF se doit d'observer respect et réserve dans ses interventions publiques, y compris sur les réseaux sociaux, à l'égard de la fédération et de ses représentants élus, ainsi que vis à vis de l'ensemble des acteurs de la discipline.

\* Tout organisateur est maître en ses lieux : un joueur qui s'inscrit à l'une de ses compétitions s'engage à respecter ses décisions, le règlement propre au tournoi ou à l'open - y compris les adaptations de formule dues à certaines contraintes (météo, horaire d'ouverture du lieu, etc ...) - tout comme le travail de ses bénévoles sans qui l'événement n'existerait pas, et le lieu où il est accueilli.

\* Dans toute compétition ou un arbitre sera sollicité ou mandaté par l'association organisatrice ou la fédération, celui-ci sera décisionnaire final en cas de litige, en adéquation avec le règlement et en toute impartialité.

Dans le cas où un manquement grave à ce code éthique lui serait rapporté, ou serait constaté par l'un de ses membres, ou qu'une association organisatrice d'un événement solliciterait son aide dans la résolution d'un conflit, la SMF pourrait convoquer à titre exceptionnel le comité d'éthique (tel que défini dans les statuts de la fédération) afin d'entendre en toute objectivité plaignant(s), victime(s) et accusé(s), et de statuer sur la sanction à prendre, en toute connaissance de cause. Le barème de sanctions sera à l'appréciation du comité d'éthique nommé. Elles pourront s'appliquer lors des prochains événements fédéraux et/ou dès les tournois ou open suivant l'infraction commise. Cette décision n'exclura en aucun cas la sanction appropriée décidée par l'association à laquelle appartient le membre incriminé - chaque association étant responsable de ses adhérents - et/ou celle choisie par l'association organisatrice de l'événement au cours duquel s'est déroulé ledit manquement.

## Loi 11 : Procédure du mölkkout

### 1. Généralité

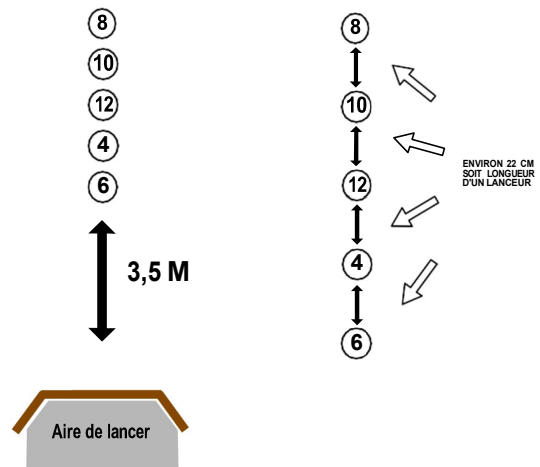
Le mölkkout est une procédure à part qui peut être utilisé dans un tournoi, notamment pour déterminer qui débutera la manche décisive ou le vainqueur d'un match ou d'un groupe lorsque plus de 2 équipes y participent simultanément (en partie de type Finlandaise notamment).

Le mölkkout ne fait pas partie d'une manche. L'ordre des joueurs pendant le mölkkout peut être différent de celui de la dernière manche disputés et pourra être modifié au début de la prochaine manche à jouer.

### 2. Déroulement du mölkkout

Les quilles 6,4,12,10 et 8 sont placées en ligne les unes derrière les autres, avec un espace d'un lanceur entre chaque quille.

La première quille (6) est placée à la distance normale de début de partie, soit environ 3,5 m.



L'équipe qui remporte le tirage au sort décide de jouer en premier ou de laisser son adversaire commencer. Si 3 équipes ou plus participe au mölkkout, le tirage au sort doit définir l'ordre de passage.

S'il y a 3 ou 4 joueurs par équipe, chacun lancera une fois, soit 3 ou 4 lancers au total par équipe.

S'il y a 2 joueurs par équipes. chacun lancera 2 fois, soit 4 fois au total par équipe.

S'il y a 1 seul joueur dans l'équipe, il lancera 3 fois.

### 3. Ordre des lancers

# Si le mölkkout concerne 2 équipes, A et B, l'ordre des lancers sera le suivant :

- \* Equipes de 4 joueurs : A BB AA BB A
- \* Equipes de 3 joueurs : A BB AA B
- \* Equipes de 2 joueurs : A BB AA BB A
- \* Equipes de 1 joueur : A BB AA B

Si le mölkkout concerne 3 équipes ou plus, elles joueront les unes après les autres, toujours dans le même ordre : ABC ABC ABC ABC

### 4. Points marqués :

Les points sont comptabilisés comme dans une partie normale.

Les quilles sont remise en position initiale avant chaque lancer.

L'équipe avec le plus haut score gagne. En cas d'égalité, chaque joueur a un nouveau lancer jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué plus de points que l'autre.

## **Loi 12 : Evolution du règlement**

Ce manuel d'arbitre a pour but de faciliter le déroulement des parties en évitant les situations d'interprétation au maximum et en favorisant l'auto-arbitrage.

Il pourra évoluer au gré de la pratique.

Nous attirons l'attention de chacun que bien que s'inspirant des règles IMO ( International Mölkky Organisation) , ce manuel de l'arbitrage n'en est pas le reflet fidèle.

Aussi, lorsque vous participez à des compétitions sous l'égide de l'IMO (Championnat du Monde, Championnat d'Europe), les participants veilleront à se référer au règlement de ses compétitions.

Swiss Mölkky souhaite à toutes et à tous ses licenciés et pratiquants du Mölkky sportif :

Plaisir, Partage, Convivialité, Bienveillance et Respect mutuel.

