

Championnat Suisse de M÷lkky 2015

Règlement

Article 1, introduction

- 1.1 Le bâton à lancer est le m÷lkky.
- 1.2 Les quilles sont numérotées de 1 à 12.
- 1.3 Une partie doit être arbitrée par une personne au moins. Le(s) arbitre(s) ne doivent pas appartenir à l'une des équipes engagées dans la partie.
- 1.4 Les joueurs n'ont pas le droit de toucher les quilles pendant la partie. Seul un arbitre est habilité à le faire.
- 1.5 Avant chaque lancer, l'arbitre annonce le score des équipes.
- 1.6 Une équipe est composée de deux joueurs qui lancent le m÷lkky à tour de rôle.

Article 2, comptage des points

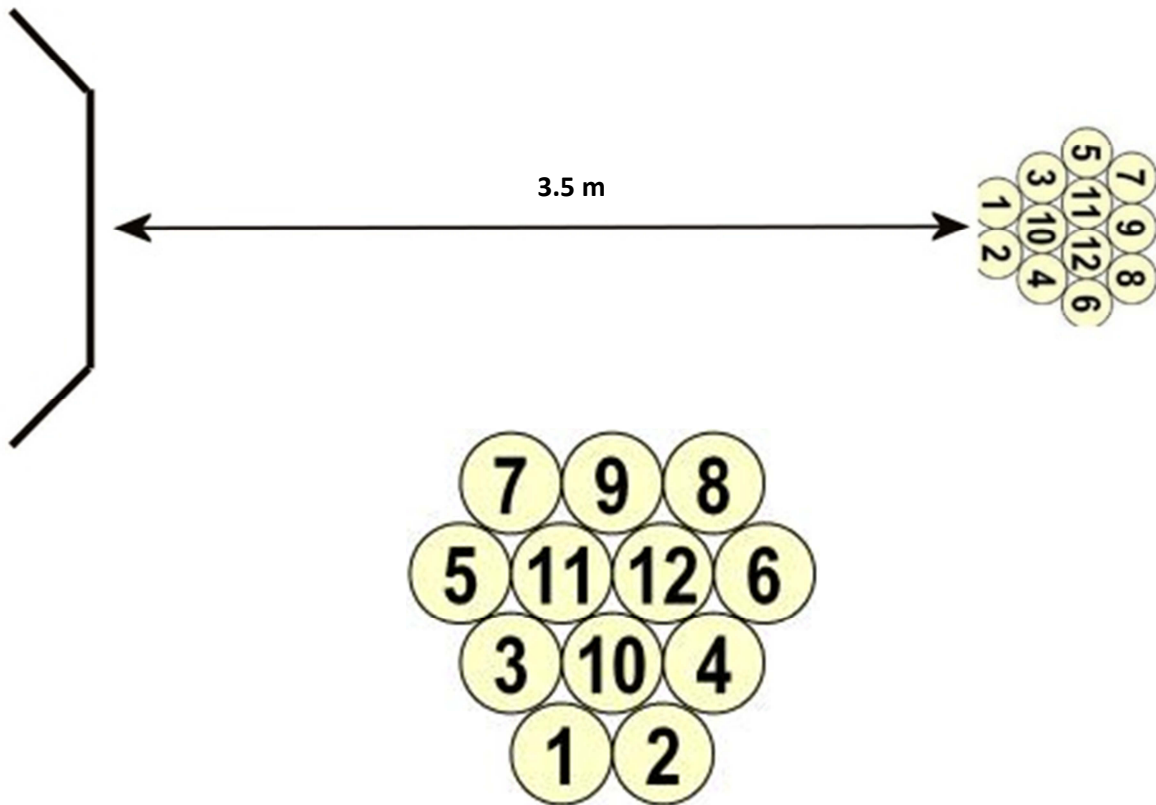
- 2.1 Si une quille est renversée, le nombre de points est le numéro inscrit sur la quille en question.
- 2.2 Si plusieurs quilles sont renversées, le nombre de points est le nombre de quilles renversées, sans aucune influence des numéros inscrits.
- 2.3 Un tirage au sort, par pile-ou-face, est effectué entre les deux équipes avant le début de la partie. Le vainqueur de ce tirage décide si son équipe commence ou non la partie. Dans les parties en plusieurs manches, les équipes commencent les manches à tour de rôle.
- 2.4 Si une équipe ne marque aucun point lors de trois lancers consécutifs, elle perd par forfait 50-0.
- 2.5 Si une équipe dépasse les 50 points, son score est réduit à 25 et la partie continue.
- 2.6 Le jeu s'achève lorsqu'une équipe atteint le total exact de 50 points. L'équipe gagnante est celle qui atteint ce total de points exact en premier.

Article 3, le lancer

- 3.1 Le style de lancer du m÷lkky est libre.
- 3.2 Une quille qui s'appuie, même partiellement, contre une autre quille ou contre le m÷lkky, n'est pas considérée comme renversée.
- 3.3 Lorsqu'une quille va se coller contre un mur ou autre obstacle fixe, elle doit être écartée de celui-ci d'une distance correspondant à la longueur du m÷lkky.
- 3.4 Un lancer de m÷lkky est jugé nul si le lanceur dépasse la ligne de lancer.
- 3.5 Le lanceur doit effectuer son lancer depuis derrière la ligne et quitter la piste sans marcher par-dessus.
- 3.6 Une équipe dont le total est supérieur ou égal à 37 points effectue un lancer nul, voit son score réduit à 25 points.
- 3.7 Le lancer est comptabilisé lorsque le m÷lkky touche le sol.

Article 4, les quilles

- 4.1 Les quilles sont installées dans des positions bien précises en début de partie, comme l'indique le dessin ci-dessous.
- 4.2 Les quilles sont disposées en grappe à environ 3.5 mètres de la ligne de lancer.



Article 5, égalité

- 5.1 En cas d'égalité de points au classement, le vainqueur est désigné par:
- 1) Les victoires en confrontations directes ;
 - 2) La différence des manches en confrontations directes ;
 - 3) Le nombre de manches gagnées en confrontations directes ;
 - 4) La différence du nombre total de points en confrontations directes ;
 - 5) Le nombre total de points marqués en confrontations directes ;
 - 6) La différence des manches sur l'ensemble des parties ;
 - 7) Le nombre de manches gagnées sur l'ensemble des parties ;
 - 8) La différence du nombre total de points sur l'ensemble des parties ;
 - 9) Le nombre total de points marqués sur l'ensemble des parties ;
 - 10) Tirage au sort.

Article 6, litiges

- 6.1 En cas de litige dépassant le cadre d'une partie et ne pouvant être géré par les arbitres de celle-ci, l'arbitre principal du tournoi est la seule autorité habilitée à prendre une décision.