

REGLEMENT : BEACH MOLKKY TOUR 2016

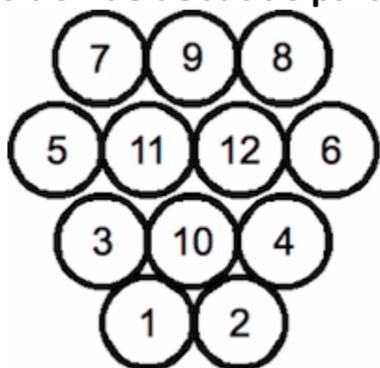
Inscription

Ouvert à tous – Par équipe de 2 – GRATUIT

Sur pré-inscription ou sur place (dans la limite des places disponibles) **Limité à 32 équipes**
Confirmation des inscriptions sur place prévue sur la 1^{ère} demi-heure en amont de l'horaire indiqué sur l'affiche. (Ex : 9 h 30 à 10 h si tournoi 10 h à 13 h). Au-delà de cette plage horaire d'inscriptions, et selon le nombre de parties effectuées, l'équipe se verra perdre les matchs non joués ou l'accès au tournoi (remplacement par une autre équipe sur place).

Règles du Molcky

Position de début de partie !



A savoir !

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.** Au début d'une partie, elles sont placées à environ 4 mètres des joueurs. Lorsqu'une quille a été abattue, **on la redresse sur son pied** (et non à la tête), numéro face à la zone de lancer, juste là où elle se trouve et sans la **soulever du sol**. C'est ainsi qu'au cours de la partie, les quilles s'éparpillent et s'éloignent.

Compter les points :

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

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

Exemple : un joueur vise la quille n°12 et la fait tomber seule, il marque 12 points. S'il fait tomber la n°12 et la n°4, il ne marque que 2 points.

Les petits détails à connaître :

- 1 - une quille n'est considérée comme abattue que si elle est tombée entièrement sur le sol et ne repose sur aucune autre
- 2 - Si une équipe dépasse ce score, elle retombe à 25. Attention, si l'équipe est amenée à retomber à 25 pts à 2 reprises. Cette dernière perd sa partie à 25 pts et l'autre équipe à 50 pts.
- 3 - Élimination : l'équipe qui fait trois blancs **consécutifs** (3 lancers au cours duquel aucun point n'est marqué, ou un mordu sur la ligne de lancer) est éliminée.
- 4 - un marquage au sol indique la position de lancer, on rappelle que vous ne pouvez pas vous décaler latéralement au-delà du marquage
- 5 - un marquage au sol ou un repère latéral indiquera la position des quilles n°1 et n°2 ; Si une quille sort du terrain, cette dernière sera repositionnée à l'endroit où elle est sortie (à distance d'une quille vis-à-vis des repères du terrain)
- 6 - une feuille de score est à remplir au fur et à mesure de la partie, l'équipe gagnante la rapportera à l'organisation en fin de partie - une feuille récapitulative de vos matchs est aussi à votre disposition.

Tournoi

< Déroulement >

Beach Molkky Tour

Le tournoi dure 3 heures. Le nombre de matchs dépend du nombre d'équipes inscrites.

Chaque équipe fera 4 matchs minimum et selon l'affluence vous pourrez en faire 7 au minimum.

Au lancement du tournoi, chaque équipe connaîtra les N° d'équipes adverses et les terrains où se dérouleront ces matchs.

Un match = 2 parties à jouer avec l'équipe adverse (aller-retour).

L'équipe qui commence (alias « la casse ») la première partie est celle notée en 1^{ère} sur le tableau d'affichage. La 2nd partie commencera par l'autre équipe.

Tous les matchs commenceront et se termineront par un signal sonore.

5' de rotation entre chaque match – installation des quilles pour les suivants.

- Un match dure 15 à 20 minutes. Si une partie n'est pas finit au bout de ce temps imparti, la partie s'arrête et l'équipe qui a le plus de points gagne la partie en cours. Un match gagné (2 parties à 0) rapporte 3 pts à l'équipe, un match gagné (1 partie à 0, ou meilleure score sur la 1^{ère} partie ex : 46 pts à 13 pts pour les adversaires) rapporte 2 pts à l'équipe, un match nul (1 partie à 1) rapporte 1 pt par équipe et un match perdu (0 partie à 1 ou 2) rapporte 0 pt à l'équipe.
- **Si nombre équipe « impair »** un défi sera proposé > atteindre 50 points JUSTE en moins de 10 lancers possibles (voir condition spécifique)
Le défi dure le temps d'un match soit 15 à 20 minutes. Vous êtes seul face au jeu de molkky et en présence d'un arbitre.
Les 4 meilleures équipes iront en demi-finale (1^{er} contre le 4^{ème}, le 2nd contre le 3^{ème}). Les demi-finales et la finale se joueront en 2 parties gagnantes.
Les organisateurs se réservent le droit de ne pas faire de demi-finales si la marée ou tout autre élément ne le permettant pas.
Il se jouera alors directement la finale entre les 2 meilleurs équipes (départage : scores cumulés de l'ensemble des parties réalisées).

Un classement général sera effectué à chaque tournoi >

Votre classement de ce tournoi n'intègrera pas un classement général sur la tournée des plages du Beach Molkky Tour.

Les organisateurs se réservent le droit d'accepter ou non une équipe pendant le tournoi, d'exclure une équipe pour le tournoi ou sur le Beach Molkky Tour,

Si elle ne respecte pas les règles, les bénévoles ou tout autre personne de l'évènement.

Bon tournoi à toutes et à tous !! AMUSEZ-VOUS au BEACH

MOLKKY TOUR !!! Sans vous, le molkky n'est rien !

Rejoignez-nous > www.fnsmr.org

