

# International Mølky Organisation

# I.M.O.



## Turnajová pravidla

Mølky® je ochranná značka vlastněná "Tactic Games Oy", Finsko

**Obsah:**

|      |  |    |
|------|--|----|
| 1    | Interpretace a rozsah .....                              | 4  |
| 2    | Základní pravidla.....                                   | 5  |
| 2.1  | Příprava hry.....  | 5  |
| 2.2  | Definice pojmu „hod“ .....                               | 7  |
| 2.3  | Průběh hry.....  | 7  |
| 2.4  | Konec hry .....  | 8  |
| 2.5  | Definice pojmů „zápas“ a „hra“ .....                     | 8  |
| 2.6  | Hrací systém, kvalifikace a zahajující hod.....          | 8  |
| 3    | Hřiště .....   | 10 |
| 3.1  | Uspořádání hřišť.....                                    | 10 |
| 3.2  | Tréninková hřiště.....                                   | 10 |
| 3.3  | Hřiště bez pevných hranic .....                          | 10 |
| 3.4  | Hřiště s pevnými hranicemi (např. obrubníky apod.) ..... | 10 |
| 3.5  | Halová hřiště .....                                      | 10 |
| 3.6  | Vstup na hřiště .....                                    | 11 |
| 3.7  | Odhodiště.....   | 11 |
| 4    | Počet hráčů.....   | 12 |
| 4.1  | Obecně.....  | 12 |
| 4.2  | Pro turnaje se čtyřčlennými týmy.....                    | 12 |
| 4.3  | Pro turnaje se tříčlennými týmy .....                    | 12 |
| 4.4  | Pro turnaje s dvoučlennými týmy.....                     | 12 |
| 4.5  | Hráč a tým .....   | 12 |
| 5    | Pochybení .....  | 13 |
| 5.1  | Obecně.....  | 13 |
| 5.2  | Překročení skóre .....                                   | 13 |
| 5.3  | Netrefený hod.....                                       | 13 |
| 5.4  | Upuštění Mölkky .....                                    | 13 |
| 5.5  | Překročení času .....                                    | 14 |
| 5.6  | Chybějící hráč .....                                     | 14 |
| 5.7  | Pravidlo 37 bodů .....                                   | 14 |
| 5.8  | Přešlápnutí .....  | 14 |
| 5.9  | Špatné pořadí hráčů.....                                 | 15 |
| 5.10 | Špatné pořadí týmů .....                                 | 15 |

|     |  |    |
|-----|--|----|
| 6   | Prohřešky (fauly).....                       | 16 |
| 6.1 | Obecně.....                                  | 16 |
| 6.2 | Varování.....                                | 16 |
| 6.3 | Tresty .....                                 | 16 |
| 7   | Rozhodčí.....                                | 18 |
| 7.1 | Obecně.....                                  | 18 |
| 7.2 | Hry bez rozhodčích .....                     | 18 |
| 8   | Halové turnaje.....                          | 19 |
| 8.1 | Styl hodu .....                              | 19 |
| 8.2 | Rozměry hřiště .....                         | 19 |
| 8.3 | Další možná pravidla pro halová hřiště ..... | 19 |
| 9   | Různé .....                                  | 20 |
| 9.1 | Mölk-Out.....                                | 20 |
| 9.2 | Časový rámec pro hod .....                   | 21 |
| 9.3 | Time-out.....                                | 21 |
| 9.4 | Výměna vybavení (např. Mölkky) .....         | 21 |
| 9.5 | Fair play .....                              | 21 |
| 9.6 | Úplnost pravidel.....                        | 22 |
| 10  | Slovníček.....                               | 23 |
| 11  | Seznam revizí.....                           | 24 |

## 1 Interpretace a rozsah

Tato turnajová pravidla (dále „Pravidla“) jsou schválena International MÖlkky Organisation (I.M.O.) a jejími členy, mohou být čas od času doplněna nebo přepracována, platí pro všechny turnaje povolené nebo podporované I.M.O. To se týká především všech světových a kontinentálních mistrovství (např. mistrovství Evropy nebo Asie). I.M.O. doporučuje tato pravidla také aplikovat na národní mistrovství. Mohou nicméně být samozřejmě použita v jakékoli zemi pro jakékoli mistrovství.

Členové jsou zodpovědní za překlad do jazyka jejich země. Pokud existuje nějaký odklon překladu od originálu, má anglický text přednost a je závazný.

Pravidla jsou souhrnem obecně akceptovaných principů vzešlých z praxe za účelem zajištění co nejlepšího herního zážitku pro všechny. Není nicméně jejich záměrem pokrýt všechny možné situace, které mohou nastat, a nejsou ani určena k tomu, aby nahrazovala samostatné úvahy a rozhodnutí hlavních rozhodčích turnajů, která by měla vždy zohlednit dané aktuální okolnosti a na jejich základě najít nejpříhodnější řešení.

Jakékoli použití mužského rodu v textu je považováno za genderově neutrální termín. Termíny „hráč“ či „protihráč“ se analogicky aplikují na celé týmy.

Oficiálním jazykem mezinárodních turnajů musí být primárně angličtina plus jakýkoli oficiální či převažující jazyk země, ve které se turnaj koná. Tomuto jazykovému nařízení nepodléhají národní mistrovství, např. "Open MÖlkky Finnish National Championship".

## 2 Základní pravidla

Turnajová hry by měly být hrány pouze s oficiálními sadami Mōlkky vyrobenými firmou "TACTIC GAMES OY".

V případě nesouhlasu mezi týmy, viz kapitola 7 „Rozhodčí“.

### 2.1 Příprava hry

Obecně

Organizátor turnaje se rozhodne, zda poskytne pro turnaj vlastní Mōlkky sady nebo zda budou používány soukromé sady.

Hrací vybavení se skládá z:

- očíslovaných kolíků:

12 kolíků očíslovaných od 1 do 12, každý kolem 15 cm vysoký a 5,9 cm v průměru, se zkoseným vrškem v úhlu 45°

- házecího kolíku:

1 házecí kolík, nazvaný Mōlkky, cca 22,5 cm dlouhý a 5,9 cm v průměru. I.M.O. doporučuje příslušný kolík očíslovat podle hřiště, aby bylo zaručeno, že po dobu trvání turnaje se na konkrétním hřišti bude házet s týmž házecím kolíkem

- Mōlkky rámeček (na obrázku viz 1):

1 Mōlkky rámeček, nazývaný se Mōlkkaari, přibližně 96 cm dlouhý, obě postranní ramena cca v úhlu 45° od hlavní čáry

Pokud je na řadě hráč na kolečkovém křesle nebo jiném podobném pomocném pohybovém zařízení, rámeček může být narovnan dle potřeby. Hráč může mít asistenta, který mu pomůže na a z odhodiště.

- Základní rozestavení (na obrázku viz 3):

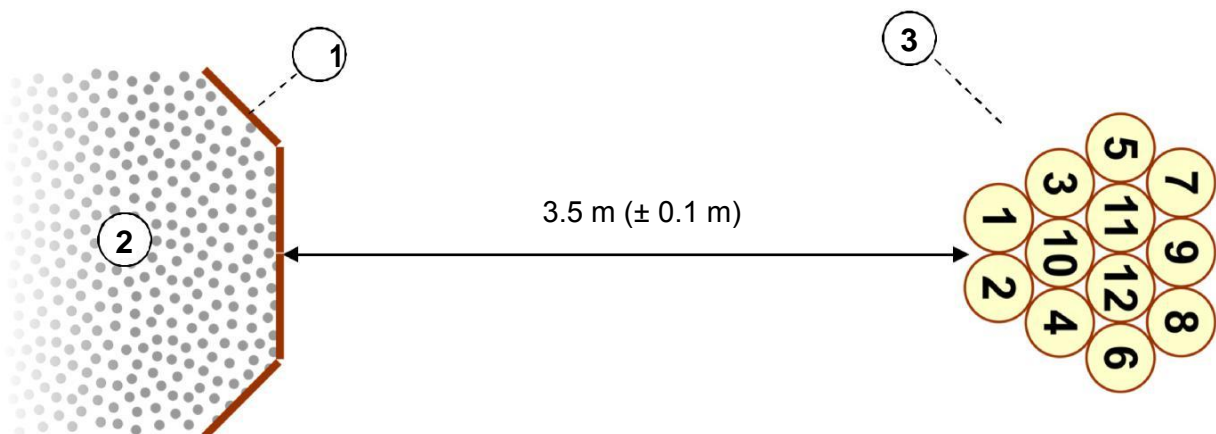
Kolíky jsou umístěny ve vzdálenosti 3,5 metrů  $\pm$  0,1 m) od MÖlkkaari. Výchozí seřazení je znázorněno níže.

- Odhodiště (na obrázku viz 2):

Hod musí být proveden z odhodiště, které je vpředu omezeno MÖlkkaari a vlevo a vpravo postranními čarami. (viz kapitola 3.7 Odhodiště).

Po hodu musí být odhodiště opuštěno směrem vzad. Více pravidel viz kapitola 5.8 „Přešlápnutí“.

Příprava:



## 2.2 Definice pojmu „hod“

Hod byl učiněn, pokud házecí kolík MÖlkky opustil ruku jakéhokoli hráče nacházejícího se uvnitř odhodiště a zastavil se poté, co se dotkl země, bez ohledu na to, kde se země dotknul poprvé.

Obecně je povoleno házet jakýmkoli způsobem. Organizátor turnaje má nicméně právo omezit styl házení dle svého uvážení, aby se kupříkladu vyhnul riziku škod na okolí.

## 2.3 Průběh hry

Každý tým má v každém kole pouze jeden hod.

Pro následující pravidlo je irelevantní, zda MÖlkky (házecí kolík) trefí očíslovaný kolík přímo nebo nepřímo (například odrazem od zdi), nebo zda je očíslovaný kolík sražen přímo či nepřímo dalším očíslovaným kolíkem.

Očíslovaný kolík není považován za sražený, pokud celou plochou neleží na zemi.

- pokud je sražen jeden očíslovaný kolík = číslo na sraženém kolíku
- pokud je sraženo více očíslovaných kolíků = počet sražených kolíků

Po každém hodu jsou sražené očíslované kolíky znovu vztyčeny na místě, kde spadly. To je provedeno tak, že jsou zvednuty na podstavu a otočeny číslem k hráčům.

Pro halové turnaje může organizátor toto pravidlo omezit (viz kapitola 3.5 Halová hřiště).

Pokud je očíslovaný kolík namísto sražení opřen o pevný objekt (například zeď), je od tohoto objektu oddálen tak, aby se mezi objekt a něj vešel MÖlkky (házecí kolík) na délku. Pak se očíslovaný kolík započítá jako „nesražený“.

Očíslované kolíky sražené jinak než přímým nebo nepřímým kontaktem s vrhacím kolíkem Mölkky vrženým hráčem hrajícím v dané hře jsou postaveny do původních pozic a nejsou považovány za „sražené“.

Pokud tým zaznamená ve třech po sobě jdoucích hodech 0 bodů, hra pro tento tým okamžitě končí se ziskem 0 bodů.

## **2.4 Konec hry**

Hra končí, když první z týmů dosáhne přesně 50 bodů nebo všechny ostatní týmy skončí hru předčasně s 0 body (například díky třem po sobě jdoucím hodech s 0 body, prohřešky proti pravidlům, apod.), ve kterémžto případě poslední zbylý tým také obdrží 50 bodů.

## **2.5 Definice pojmů „zápas“ a „hra“**

Zápas může mít několik her, například zápas „na tři vítězné“ může mít minimálně tři, ale maximálně pět odehraných her.

## **2.6 Hrací systém, kvalifikace a zahajující hod**

Hrací systém musí být oznámen a vyvěšen minimálně týden před turnajem.

V ten samý čas musí být také oznámen kvalifikační systém turnaje, který musí počítat i s možností remíz.

Příklad, jak může systém vypadat (čísla reprezentují prioritu).

1. Počet vyhraných her
2. Rozdíl v bodech
3. V případě rovnosti mezi týmy přímé srovnání týmů dle vyhraných her
4. V případě rovnosti mezi týmy přímé srovnání týmů dle bodů



Jiný příklad:

1. Součet naházených bodů
2. V případě remízy Mölkk-Out

O tom, kdo zahajuje hru, musí být také rozhodnuto organizátorem.

Dva příklady:

- Podle hracího systému, poté se týmy střídají
- Hod mincí, pak se týmy střídají, v páté hře pomocí Mölkk-Out

## 3 Hřiště

### 3.1 Uspořádání hřišť

Hřiště by měla být označena a očíslována.

Minimální rozměry venkovních hřišť jsou 4 metry na šířku a 10 metrů na délku (měřeno od odhodové čáry). Povrch by měl být podobný fotbalovému hřišti, případně písek, štěrk, antuka, škvára apod.) Halová hřiště mohou být menší a mít jiný povrch.

### 3.2 Tréninková hřiště

Organizátoři mohou nachystat tréninková hřiště. Trénující hráči si musí dát pozor, aby nezasahovali do průběhu turnaje.

### 3.3 Hřiště bez pevných hranic

Hra není omezena na vyznačené hřiště, linie jsou jen orientační. Sražené očíslované kolíky jsou vztyčeny tam, kde skončily, i kdyby to mělo být na jiném, sousedním hřišti.

### 3.4 Hřiště s pevnými hranicemi (např. obrubníky apod.)

Hra je omezena na vymezené hřiště, sražené očíslované kolíky jsou vztyčeny ve vzdálenosti jedné délky házecího kolíku Mölkky v kolmici na okraj hřiště vzhledem ke své současné poloze.

### 3.5 Halová hřiště

Organizátor turnaje může omezit pravidla v následujících bodech:

- Očíslované kolíky před linií původní pozice (méně než 3,5 metru od odhodíště):  
Pokud se očíslované kolíky zastaví před linií původní pozice, jsou umístěny zpět na linii výchozí pozice v kolmici vzhledem ke své aktuální poloze.

- Hřiště omezeno na vyznačené hřiště:

Hra je omezena na vyznačené hřiště, sražené očíslované kolíky jsou vztyčeny ve vzdálenosti jedné délky házecího kolíku Mölkky v kolmici na okraj hřiště vzhledem ke své současné poloze.

### **3.6 Vstup na hřiště**

Vstup na hřiště je povolen jen po konzultaci s rozhodčím.

Ve hrách bez rozhodčího je vstup podmíněn souhlasem soupeřícího týmu. To platí i pro stavění kolíků sražených po hodů.

### **3.7 Odhodiště**

Za účelem lepšího přehledu o dodržování pravidla o „Přešlápnutí“ mohou být vyznačeny i boční čáry odhodiště, buď hráči nebo rozhodčím, po vzájemné dohodě.

## **4 Počet hráčů**

### **4.1 Obecně**

Na začátku zápasu kapitán týmu nahlásí hráče svého týmu v pořadí, v jakém budou házet. V další hře se může sestava a pořadí hráčů změnit.

Během hry nejsou povoleny žádné změny (s výjimkou zranění hráče, dle povolení hlavního rozhodčího). Pokud dojde k onemocnění člena týmu, řešení je na hlavním rozhodčím.

### **4.2 Pro turnaje se čtyřčlennými týmy**

Čtyřčlenné týmy mohou mít až dva náhradníky.

### **4.3 Pro turnaje se tříčlennými týmy**

Tříčlenné týmy mohou mít až jednoho náhradníka.

### **4.4 Pro turnaje s dvoučlennými týmy**

Dvoučlenné týmy mohou mít až jednoho náhradníka.

### **4.5 Hráč a tým**

Hráč může v průběhu turnaje hrát pouze za jeden účastnící se tým.

## 5 Pochybení

### 5.1 Obecně

Jakékoli porušení pravidel musí být bezodkladně (před dalším hodem) nahlášeno rozhodčímu (pokud se hraje s rozhodčím) nebo zúčastněným týmům. Po provedení dalšího hodu je jakákoli reklamace stavu neplatná. Pokud ve hře bez rozhodčího nenajdou týmy shodu na řešení, musí být kontaktován hlavní rozhodčí turnaje.

Po jakémkoli níže uvedeném hodu jsou očíslované kolíky vztyčeny na místech, kam byly sraženy (výjimka viz 3.5 Halová hřiště)

### 5.2 Překročení skóre

Pokud tým dosáhne více než 50 bodů, padá na 25 a hra pokračuje.

### 5.3 Netrefený hod

Netrefený hod je specifický typ hodu:

- Netrefený hod je takový, kterým nebyl sražen ani jeden očíslovaný kolík.
- Netrefený hod přináší týmu nula (0) bodů.
- Pokud tým netrefí tři (3) hody v řadě, jeho skóre padá na nula (0) bodů a z aktuálně hrané hry je vyřazen.

### 5.4 Upuštění Mölkky

Pokud aktivní hráč upustí házecí kolík Mölkky v odhodišti, počítá se to za „netrefený hod“ se všemi následky.

Výjimky:

- Házeční kolík Mölkky vypadl hráči z ruky po zvednutí ze země.

- Házecí kolík Mölkky spadl na zem při předávání mezi hráči nebo hráčem a rozhodčím.
- Házecí kolík Mölkky byl odložen dočasně na zem při předávání mezi hráči nebo hráčem a rozhodčím.

### **5.5 Překročení času**

Pokud není organizátorem rozhodnuto jinak, platí následující:

Pokud byl čas pro hod překročen podruhé v té samé hře, právo na hod propadá (počítá se netrefený hod = 0 bodů) (viz také 9.2 "Čas pro hod")

### **5.6 Chybějící hráč**

Pokud nemůže hráč či tým z jakéhokoli důvodu házet nebo chybí, hod daného hráče je považován za netrefený hod = 0 bodů.

### **5.7 Pravidlo 37 bodů**

Pokud má tým 37 a více bodů a dopustí se některého z následujících pochybení (kapitoly 5.8 až 5.10), skóre je mu sníženo na 25 bodů a pochybení je považováno za netrefený hod a překročení skóre!

### **5.8 Přeshlápnutí**

Následující události, odehrají-li se mezi vstupem a opuštěním odhodiště aktivním hráčem, jsou pokládány za porušení pravidla o „Přeshlápnutí.“

- Pohnutí nebo dotknutí se Mölkkaari (vyjma přestavění)

U her bez rozhodčího musí být přestavění oznámeno, u her s rozhodčím může Mölkkaari přestavovat pouze on.

- Dotknutí se prostoru mimo Mölkkaari nebo boční čáry jakoukoli částí těla či bot.

Aby nedošlo k porušení tohoto pravidla, je pro hráče nejnadhnější udělat po hodu jeden krok zpět. Nicméně, může se i otočit čelem vzad a opustit odhodiště.

V případě přešlapu je hod počítán jako netrefený hod (0 bodů)

### ***5.9 Špatné pořadí hráčů***

Pokud hráč hází mimo pořadí, počítá se to jako netrefený hod (0 bodů).

Ve hře se pokračuje, jako kdyby házel správný hráč, i kdyby to mělo znamenat, že chybně házející hráč bude házet dvakrát za sebou.

### ***5.10 Špatné pořadí týmů***

Pokud hází tým mimo pořadí, dosažené body jsou anulovány a tým obdrží penalizaci – příští hod týmu se bude počítat jako „netrefený hod“ (0 bodů), to efektivně znamená, že tým ztrácí právo na další hod. Týmy pokračují v házení, jako kdyby nikdo neházel.

## 6 Prohřešky (fauly)

### 6.1 Obecně

Prohřešky mohou být:

- Činy porušující pravidla, které nemají předdefinované následky
- Chování v rozporu se zásadami Fair Play.
- Ignorování pokynů rozhodčího.
- Agrese vůči rozhodčím nebo hráčům.

Pokud je spáchán prohřešek, rozhodčí jej oznámí, popíše důvod, udělí varování nebo trest a následky plynoucí z dalšího prohřešku.

V závislosti na vážnosti prohřešku může být udělen trest, buď za specifický prohřešek, nebo jako následek předchozího varování či prohřešku.

Vážné nepřijatelné chování jako hrubé urážky, manipulace hry, nebo násilné napadení může vést k okamžité prohře ve hře bez předchozího varování, zároveň bude vše oznámeno managementu turnaje k dalšímu potenciálnímu šetření a trestům, například vyloučení z turnaje.

### 6.2 Varování

Upozornění, že další prohřešek povede ke trestu. Může být uděleno danému týmu v dané hře jen jednou za hru (či dokonce mimo hru).

### 6.3 Tresty

Handicap plynoucí z prohřešku může mít formu jednoho z následujících trestů:



**Ztráta hodu:**

- Pokud se prohřešek stane během hodu nebo zatímco je hráč stále v prostoru Mölkkaari, tým ztrácí právě získané body.
- Ve všech ostatních případech ztrácí tým právo na další hod.
- Oba případy jsou považovány za „netrefený hod“ se všemi z toho vyplývajícími důsledky, viz kapitola 5.3. „Netrefený hod“.

**Ztráta hry:**

- Tým prohrává právě hranou hru (skóre 0:50 bodů).

**Ztráta zápas:**

- Tým prohrává zápas (0:minimální počet her potřebný k výhře zápasu, každá hra skóre 0:50).

**Diskvalifikace:**

- Tým je zcela vyloučen z turnaje.

## **7 Rozhodčí**

### **7.1 Obecně**

Turnaje musí mít minimálně jednoho hlavního rozhodčího, jehož rozhodnutí je konečné. Další rozhodčí dle potřeby.

Hlavní rozhodčí musí být hráčům představen(i) na začátku turnaje. Zlaté pravidlo říká „Rozhodčí má vždycky pravdu.“

### **7.2 Hry bez rozhodčích**

Hry mohou být hrány i bez rozhodčích. Týmy jsou zodpovědné za dodržování pravidel. Týmy se musí před hrou dohodnout, jak bude zajištěno dodržování pravidel a řešeny spory.

V případech neshod může být kontaktován jeden z hlavních rozhodčích.

## 8 Halové turnaje

Tato kapitola je souhrnem povolených výjimek pro Halové turnaje.

### 8.1 Styl hodu

Kapitola 2.3 „Průběh hry“

*Obecně je povoleno házet jakkoli. Organizátor turnaje má nicméně právo omezit styl házení dle svého uvážení, aby se kupříkladu vyhnul riziku škod na okolí.*

### 8.2 Rozměry hřiště

Kapitola 3.1 “Uspořádání hřiště”

*Halová hřiště mohou být menší a mít jiný povrch.*

### 8.3 Další možná pravidla pro halová hřiště

Kapitola 3.5 „Halová hřiště“

*Organizátor turnaje může omezit pravidla v následujících bodech:*

- Očíslované kolíky před linií původní pozice (méně než 3,5 metru od odhodiště):  
Pokud se očíslované kolíky zastaví před linií původní pozice, jsou umístěny zpět na linii výchozí pozice v kolmici vzhledem ke své aktuální poloze.*
- Hřiště omezeno na vyznačené hřiště:  
Hra je omezena na vyznačené hřiště, sražené očíslované kolíky jsou vztyčeny ve vzdálenosti jedné délky házecího kolíku Mölkky v kolmici na okraj hřiště vzhledem ke své současné poloze.*

## 9 Různé

### 9.1 Mōlkk-Out

Mōlkk-Out je herní varianta typu rozstřel, která může být v turnaji použita k určení, který tým zahájí další hru. Není součástí následující hry, takže pořadí hráčů se může lišit.

Bodované kolíky 6, 4, 12, 10 a 8 jsou postaveny do přímé linie, vždy na jednu délku házečního kolíku Mōlkkky a normální vzdálenosti (cca 3,5 metru) od odhodiště

- Pořadí hráčů je oznámeno rozhodčím před zahájením Mōlkk-Out.
- Začínající tým lze určit hodem mincí.
- Ve hře tří- nebo čtyřčlenných týmů má každý hráč jeden hod.
- Ve hře dvoučlenných týmů má každý hráč dva hody.
- Ve hře jeden na jednoho má každý hráč tři hody.
- Pořadí hodů vypadá následovně: První hod tým A, další dva tým B, další dva tým A, další dva tým B, poslední hod tým A;

Zkráceně pro 4členné týmy: A BB AA BB A

Zkráceně pro 3členné týmy: A BB AA B

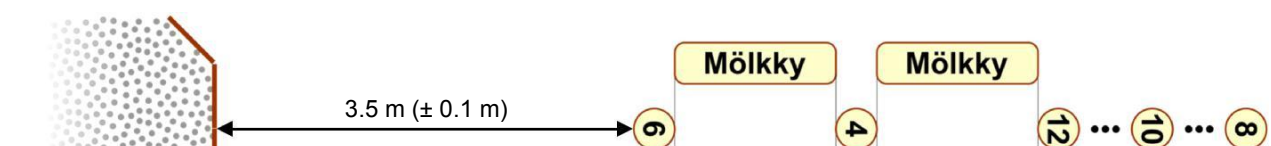
Zkráceně pro 2členné týmy: A BB AA BB A

Zkráceně pro jednotlivce: A BB AA B

- Sražené očíslované kolíky jsou dány zpět na původní místa.
- Dosažené body jsou počítány jako normálně.

Tým s vyšším skóre vyhrává. V případě remízy má každý hráč jeden další hod, dokud jeden z týmů nedosáhne po sérii vyššího počtu bodů.

Rozložení pro Mōlkk-Out:



## **9.2 Časový rámec pro hod**

Pokud neurčí organizátor jinak, platí následující:

Hráči mají na hod 60 vteřin.

Hráči mohou buď stopovat čas na hod soupeřům sami, nebo požádat o asistenci hlavního rozhodčího či jiné turnajové činovníky (jsou-li k dispozici).

Pokud hráč překročí časový limit pro hod poprvé za hru, obdrží varování za zdržování. Pokud se tak stane v dané hře opakovaně, ztrácí hráč právo na hod a je mu zapsán netrefený hod (0 bodů).

## **9.3 Time-out**

Time-out může být vybrán kapitánem týmu maximálně jednou za hru, např. k diskusi další strategie. Doba time-outu nesmí přesáhnout dvojnásobek limitu pro hod.

## **9.4 Výměna vybavení (např. Mōlkky)**

Hlavní rozhodčí může kdykoli vyměnit vybavení, se kterým je hra hrána. Hráčům je dovoleno vyměnit herní vybavení za běhu hry pouze pokud je vybavení defektní a pouze pokud oba týmy souhlasí.

Prohřešky proti tomuto mohou vést ke ztrátě hry (rozhodnutí hlavního rozhodčího).

## **9.5 Fair play**

Ideje fair play jsou pro hru klíčové.

Na turnaji je podporována pozitivní atmosféra a duch fair play.

Každý hráč by měl mít úctu k ostatním hráčům a užívat si alkoholických nápojů jen v rozumných mezích.

Pokud tomu tak není, hlavní rozhodčí může udělit varování a následně hráče vykázat!

Takže buďte během hodu prosím „potichu“, aby se ostatní týmy mohly soustředit na hru.

## ***9.6 Úplnost pravidel***

Jakákoli záležitost, kterou tento dokument nepopisuje, je na individuálním posouzení a rozhodnutí organizátora.

## 10 Slovníček

|               |   |
|---------------|---|
| Pochybení     | Herní pochybení jako přešlap, netrefený hod, atd. Ve většině případů vede pochybení ke ztrátě bodů (viz kapitola 5 „Pochybení“)   |
| Prohřešek     | Nevhodné chování, ignorace rozhodčích, apod.<br>Prohřešek může vést k trestům, od varování až po diskvalifikaci.<br>(viz kapitola 6, „Prohřešky“)                                 |
| Zápas         | Zápas může sestávat z více her.<br>(viz kapitola 2.5 „Definice pojmů „zápas“ a „hra““)  |
| Netrefený hod | Pochybení při hodů<br>(Viz kapitola 5.3 „Netrefený hod“)  |
| Mölkkaari     | Rámeček vyhradzující přední hranici odhodiště<br>(Viz kapitola 2.1 „Příprava hry“)  |
| Mölkky        | Obecně: Hra samotná,<br>vyrobená „Tactic Games Oy“, Finsko<br>Ochranná známka vlastněná „Tactic Games Oy“, Finsko<br>Konkrétně: Házecí kolík<br>(Viz kapitola 2.1 „Příprava hry“) |
| Hra           | Hra končí, když jeden z týmů dosáhne 50 bodů.<br>(viz kapitola 2.5 „Definice pojmů „zápas“ a „hra““)  |
| Přešlápnutí   | Překročení Mölkkaari (včetně posunu Mölkkaari nohou)<br>(viz kapitola 5.8 „Přešlápnutí“)  |

## 11 Seznam revizí

| <b>Datum</b> | <b>Předmět</b>   |
|--------------|--|
| 29. 4. 2018  | První vydání   |
| 30. 3. 2019  | menší úpravy (gramatika a terminologie<br><br>Nová kapitola 2.2. „Definice pojmu „Hod“<br><br>Rozšířená kapitola 2.6 o „případy remízy“ a druhý příklad<br>Nová kapitola 3.2 „Tréninková hřiště“ |