

## Tonkkumin kilpailusäännöt

### Yksilökilpailu

Kilpailija heittää kaksi kahdeksan sarjaa, joiden tulokset lasketaan yhteen. Suurimman pistemäärän saanut on voittaja. Tasatulokset ratkaistaan yhdellä lisäsarjalla. Jos ratkaisua ei synny vielääkään, jatketaan heitto kerrallaan voittajan ratkaisemiseksi.

### Kilpailuvälineet

Käytettävät nännikumit ovat mallia FinnLacto Oy numero 10, tonkka 40 litraa, Heittomatka 4 metriä.

Järjestäjät näyttävät kilpailuvälineet.

# Ketjunheitto säännöt

## Yksilökilpailu

Ketjunheitto tapahtuu yksilökilpailuna  
Pelivälineenä 10 kpl ketjun pätkiä joiden  
pituus on 12-20 cm.

Pelin säännöt, kukin heittäjä heittää 3 metrin  
päästä kaikki 10 ketjua peräkkäin,  
kaksi kierrosta.

Pisteet lasketaan telineessä olevien  
reikien pisteytyksien mukaan, mikäli  
ketju jää osittain reijän reunaan siitä saa  
puolet merkitystä pistemäärästä, täydet  
pisteet saa kun ketju uppoaa kokonaan  
reikään johon on merkitty pistemäärä,  
sen määrän saa heittäjä pisteitä.

## Mölkky säännöt 4.6.2024

1. Mölkky. Puupalikka, jolla heitetään. Kulmat pyöristetty. järjestäjän pelivälineet, Tactic Games Oy valmistamalla virallisilla Mölkky-peleillä. Mölkyn heitto alakautta.
2. Keilat. Puupalikoita 12 kpl. Numeroitu 1..12 Keiloista muodostetaan mallin mukainen rykelmä, numerot käännettynä mölkky kaareen päin. Matka mölkky kaaresta keila rykelmän etuosaan n.3,5 m
3. Pelaajat. Joukkueessa 4 pelaajaa + varahenkilö, käyttö mahdollinen tietyin edellytyksin, sekajoukkue mahdollinen. Yhdistyksestä 2 joukkuetta/ max.
4. Mölkkykaari. Kaari valmistettu puurimasta, jonka takaa heitetään mölkky.
5. Päätuomari. Järjestäjän nimeämä tuomari joka valvoo suorituksia. Nimi.....
6. Pelin Kirjuri. Järjestäjän nimeämä koko pelin ajan. Nimi.....
7. Kenttä. Hiekkakenttä kalkkiviivoin ääriviivat. Heittoalue merkitään. Heitto alueilla ja pelikentillä liikkuminen vain tuomarin luvalla. Pelialue on 5m leveys 10m pituus.
8. Heittojärjestys. Nimetään heittojärjestys ennen pelin alkua, jos mahdollista niin heittojärjestys olisi joukkueessa jo etukäteen kirjattu ja annetaan ilmoittautumisen yhteydessä. Kaikki joukkueet tekevät aloitusheiton.
9. Pelin aloitus. Heitto järjestyksen mukaan ensimmäinen pelaaja suorittaa avausheiton.  
Keilojen kaaduttua keilat nostetaan pystyyn paikkaan johon ovat kaatuneet, palikan numero mölkky kaareen päin. Keilaa ei lueta kaatuneeksi jos kaatunut keila nojaa toista keilaa. Jos keila vierii omalta heitto alueelta pois, nostetaan keila siihen kohtaan oman heitto alueen puolelle, josta meni yli.
10. Heiton pistemäärä. Mikäli kaatuneita keiloja on vain yksi, heiton pistemäärä on sama kuin keilan numero. Mikäli keiloja

kaatuu useampi kuin yksi, heiton pistemäärä on sama kuin kaatuneiden keilojen määrä.

11. Pelin lopetus. Peli loppuu, kun ensimmäinen joukkue saa 50 pistettä. Pisteet osuttava täsmälleen. Pisteiden mennessä yli 50 rajan heitto vuorollaan, joukkueen pisteet putoaa 25.
12. Ohiheitto/yliastuminen. Ohiheitto ja yliastuminen ovat samanarvoisia "suorituksia". Kolmesta perättäisestä ohi heitosta ja/tai yli astumisesta joukkue tiputetaan pois pelistä.
13. 38-pisteen sääntö. Jos joukkueella on 38 pistettä tai enemmän, astuu yli, putoaa joukkue 25 pisteeseen, eli on tapahtunut virhe.
14. Tasatilanne. Eniten suuria pisteitä saanut joukkue voittaa.

Mölkkykisat pidetään ns. Cup tyyliin, alkuerät, välierät ja finaali, välieriin pääsee kahdeksan parasta ja loppukilpailuun neljä parasta.