

2 KOKONAISKILPAILUN SÄÄNNÖT

- Kokonaiscup (maksimi neljä pistettä)
 - Köydenvedo: voittajalle 1 piste
 - Joukkuemölkky: voittajalle 1 piste
 - Soutu: voittajalle 2 pistettä

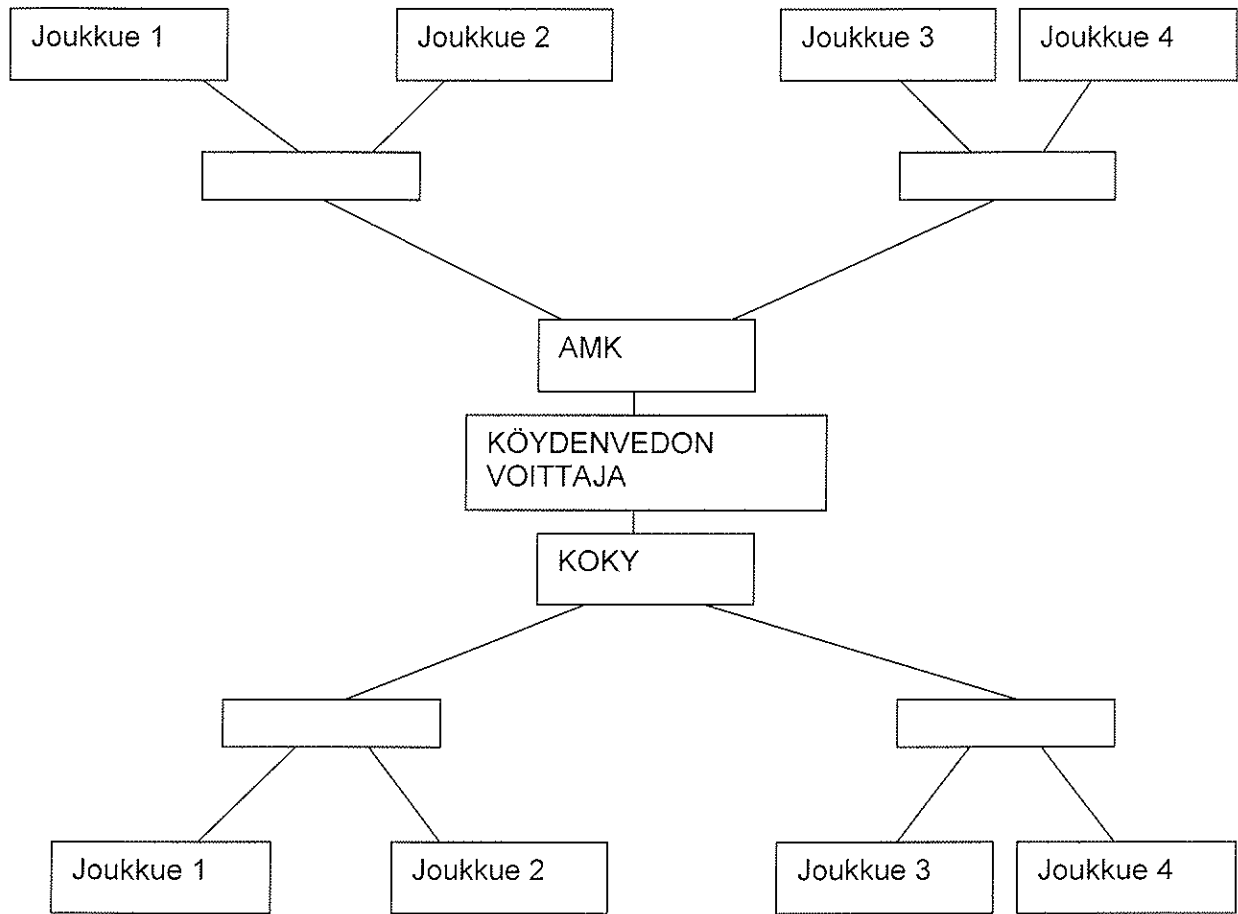
Voittava organisaatio palkitaan kilpailujen päätyttyä pystillä ja toiseksi tullut organisaatio lusikalla. Tasatilanteessa palkintojen säilytys jaetaan seuraavan vuoden ajaksi siten, että molemmat organisaatiot saavat pitää palkintoa yhtä pitkään.

2.1 Köydenvedo

- Molemmista organisaatioista neljä joukkuetta, joista valikoituu organisaation "edustusjoukkue" finaaliin
- Kuusi vetäjää joukkueessa, 3 naista ja 3 miestä
- Yksi köysi, aikataulu erillisen ohjelman mukaan
- Joukkueet arvotaan vastakkain ensimmäiselle kierrokselle ja voittaja menee aina jatkoon
- Finaalin voittajajoukkue tienaa yhden pisteen kokonaiscuppiin organisaatiolleen.
- Ottelut aloitetaan kello 12.45 ja finaali on kello 14.00

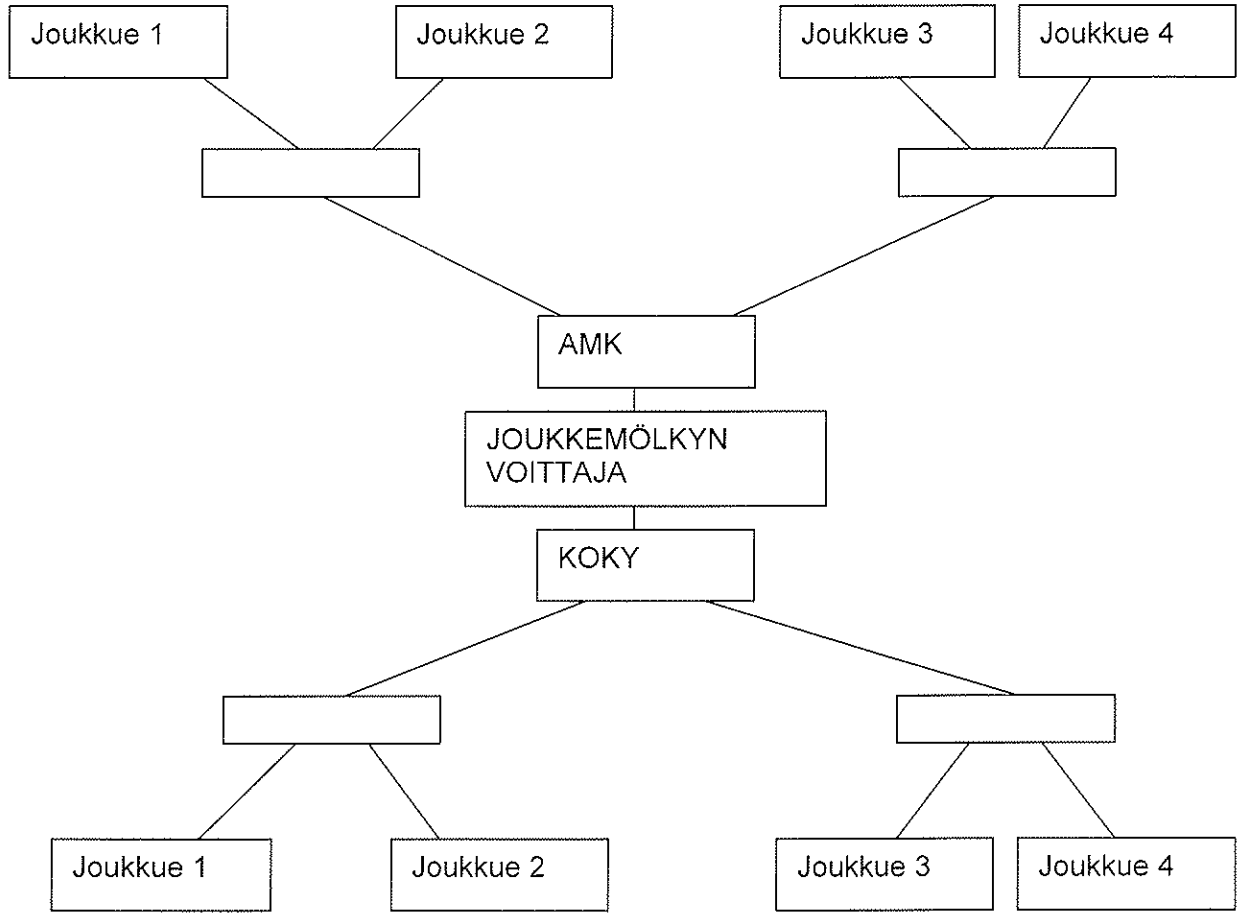
2.1.1 Köydenvetosäännöt

Joukkuekoko on kuusi. Joukkueet kootaan tasa-arvolain hengessä. Köyden keskikohta merkitään teipillä. Molempiin suuntiin 1,5 metrin päähän laitetaan myös teippimerkit. Vastaaviin kohtiin maahan vedetään viivat. Joukkueiden tavoitteena on vetää vastustajanpuoleinen teippimerkki oman maamerkin yli. Hanskojen tai piikkikenkien käyttäminen on kielletty.



2.2 Joukkuemölkky

- Molemmista organisaatioista neljä joukkuetta, joista valikoituu organisaation "edustusjoukkue" finaaliin
- Neljät mölkkypelivälineet, maksimissaan neljä peliä yhtäaikaan
- Joukkueet arvotaan vastakkain ensimmäiselle kierrokselle ja voittaja menee aina jatsoon
- Finaalin voittajajoukkue tienaa yhden pisteen kokonaiscuppiin organisaatiolleen.
- Ottelut aloitetaan kello 12.45 ja finaali on kello 14.10



2.2.1 MÖLKYN SÄÄNNÖT

© www.molky.cjb.net

MÖLKKY: Puupalikka, jolla heitetään. Kulmat pyöristetty. Mitat: halkaisija 55 mm, pituus 225 mm. (kts. [KUVA 1](#))

KEILAT: Puupalikoita (12 kpl), joita pyritään kaatamaan. Numeroitu 1...12. Mitat: halkaisija 55 mm, pituus 95 mm / 150 mm. (kts. [KUVA 2](#))

PELAAJAT: Pelaajia minimissään kaksi, maksimimäärää ei ole.

MÖLKKAARI: Kehikko, jonka takaa heitetään. Ei kuitenkaan välttämätön (voidaan esim. piirtää maahan). Koko etuosaltaan n. 60 cm ja sivuiltaan 30 cm. (kts. [KUVA 3](#))

KYNÄ JA PAPERIA: Kirjurin välineet, pelin kirjanpitoa varten.

PELIN KIRJURI: Kukin pelaaja toimii vuorollaan kirjurina. Mikäli joku pelaajista kuitenkin tippuu pelistä pois ohiheittojen ja/tai yliastumisten vuoksi, tulee hänestä kirjuri loppupelin ajaksi.

REHTI JA REIPAS MIELI: Molkky ei ole eikä saakaan olla tosikkojen urheilulaji. Rehti ja reipas mieli tekevät Molkystä mukavan, kaikille sopivan seurapelin.

KEILOJEN SIJANTI ALUSSA: Keiloista muodostetaan KUVAN 4 mukainen kasa 3...4 metrin päähän mölkkykaaresta, heittopaikasta.

HEITTOJÄRJESTYS: Ensimmäisessä pelissä heittojärjestys arvotaan (tai muuten vaan sovitaan). Seuraavissa peleissä heitetään käännettyssä paremmuusjärjestyksessä, ts. edellisen pelin huonoin aloittaa ja paras heittää viimeiseksi.

PELIN ALOITUS: Heittojärjestyksen mukaisesti ensimmäinen pelaaja suorittaa avausheiton.

KEILOJEN KAADUTTUA: Keilat nostetaan pystyyn paikkaan, johon ne ovat kaatuneet (kunkin keilan kannan kohdalle). Keilaa ei lueta kaatuneeksi, mikäli se nojaa vähääkään toiseen keilaan tai mölkkyyn.

HEITON PISTEMÄÄRÄ: Mikäli kaatuneita keiloja on vain yksi, heiton pistemäärä on sama kuin keilan numero. Mikäli keiloja kaatuu useampi kuin yksi (2...12 kpl), heiton pistemäärä on sama kuin kaatuneiden keilojen lukumäärä.

OHIHEITTO/YLIASTUMINEN: Ohiheitto ja yliastuminen ovat samanarvoisia "suorituksia". Kolmesta perättäisestä ohiheitosta ja/tai yliastumisesta pelaaja tiputetaan pois pelistä kirjurin tehtäviin.

PELIN LOPETUS: Peli loppuu, kun ensimmäinen pelaaja saavuttaa 50 pisteen rajan. Tämä pistemäärä on saavutettava täsmälleen. Mikäli pistemäärä ylittää 50, pelaajan pistemäärä tippuu aina 25:een, huolimatta siitä kuinka paljon pelaaja ylittää 50:n pisteen rajan.

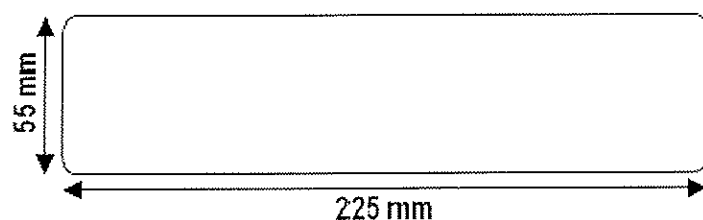
ESIMERKKI 1: Einari kaataa 6 keilaa, mutta huomaa ikäväkseen yhden niistä nojaavan mölkkyyn (tätä nojaavaa keilaa ei siis lasketa kaatuneeksi). Näin ollen Einari saa heitostaan 5 pistettä.

ESIMERKKI 2: Hilma heittää taidokkaasti ja kaataa vain ja ainoastaan keilan numero 11. Heitosta Hilmalle siis 11 pistettä.

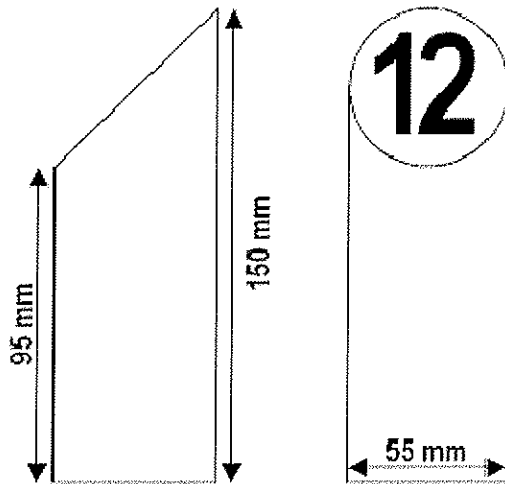
ESIMERKKI 3: Untamo on saanut kokoon 45 pistettä. Häneltä puuttuu siis 5 pistettä pelin voitosta (50 pistettä). Untamo voi nyt heittää keilan 5 nurin tai vaihtoehtoisesti kaataa 5 keilaa. Hän päättää yrittää kaataa 5 keilaa, mutta voi Untamoa-rukkua. Hän innostuu hieman liikaa ja kaataakin kuusi keilaa. Näin ollen Untamon pistemäärä ylittää 50:n ja seurauksena on pistemäärän tippuminen 25:een.

ESIMERKKI 4: Fannylla on kasassa 40 pistettä, 10 pistettä siis puuttuu pelin voitosta. Fanny heittääkin vallan taidokkaasti ja kaataa keilan numero 10. Näin ollen hän päätyy täsmälleen 50 pisteeseen ja voittaa!

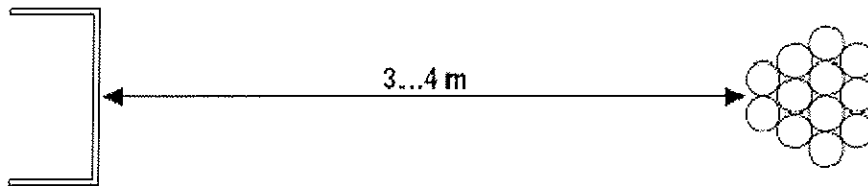
KUVA 1: Mölkky (heittopalikka)



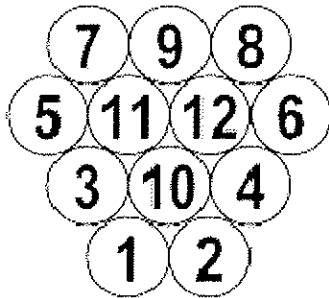
KUVA 2: Keilat (numeroitu 1...12)



KUVA 3: Pelin alkutilanne (keilakasan ja mölkkaaren sijoittaminen)



KUVA 4: Keilojen sijoittaminen pelin alussa



2.3 Tervavenesoutu

Molemmissa veneissä on 14 soutajaa ja perämies. Kilpailijat on jaettu sitten, että henkilökuntaa ja opiskelijoita on yhtä paljon (7 kappaletta). Lisäksi joukkueet kootaan tasa-arvolain hengessä. Kilpailuun lähtö tapahtuu lähtöviivalta. Lähtölaukaus ammutaan starttipistoolilla. Perämiehen tehtävänä on huolehtia siitä, etteivät veneet tai aivot osu yhteen kilpailun aikana. Toisen veneen kiilaaminen tai häirintä johtaa hylkäykseen. Perämiehet on ohjeistettu kilpailureitistä, jota tulee noudattaa. Voittaja on se venekunta, joka ensimmäisenä ylittää maaliviivan.