



Règlement du Molkkÿ

Note : l'organisation du tournoi se réserve le droit de modifier ce règlement jusqu'au début du tournoi. Pour tout renseignement complémentaire, s'adresser à l'équipe d'organisation via le site du festival (<http://toulouse.festivaldujeu.fr>).

Format

Le jeu de base sans extension (quilles 1-12) sera utilisé pour les qualifications.

- Ligne de départ initiale à 5m.
- Le joueur lance le percuteur pour faire tomber des quilles:
 - o Une quille tombée = nombre de points marqué sur la quille (ou effet quille spéciale)
 - o X quilles tombées = X points
 - o 0 quille tombé = 1 Raté
- Les quilles tombées sont remises debout où elles se trouvent
- Dépasser 50 points = repasser à 25 points.
- La défaite pour l'équipe qui rate 3 fois de suite.
- La victoire pour l'équipe qui marque 50 points exactement.

Le jeu avec extension (quilles G P -5) sera utilisé en demi-finale et finale:

- quille "G" (comme gage) => perturber l'équilibre du prochain lanceur adverse (tourniquet).
- quille "P" (comme "Pas") => avancer/reculer la ligne de départ d'un pas pour l'une des équipes.
- quille "-5" => retirer 5 points à l'une des équipes.

Rondes

Concours par équipes de deux joueurs avec par pool de qualification (3 ou 4 équipes par pool), puis élimination directe en ½ Finale et Finale :

- 16 équipes maximum (4 pools de qualification maxi)
- Pool de qualification en temps limité à 20mn par partie (+ 5mn d'échauffement).
- ½ Finale et Finale en temps illimité.

Sélection et élimination

Pool de qualification

En pool de qualification, chaque équipe joue une fois contre chaque équipe de sa pool:

- 2 KY pour une victoire avant le temps limite (50 points exactement ou élimination de l'autre équipe par 3 ratés)
- 1 KY pour l'équipe ayant le plus de point à la fin du temps limité (20 mn)

Les 4 équipes ayant le plus de KY sont qualifiées pour la demi-finale. En cas d'égalité :

- L'équipe ayant marqué le plus de points sur l'ensemble des parties l'emporte.
- En cas d'égalité l'équipe ayant le moins encaissé de point l'emporte.



- Si l'égalité persiste Pile / Face marche à tous les coups.

½ Finale et Finale

L'équipe ayant le plus de point en qualification rencontre la 3em, le second rencontre le 4em.

Jeu avec extension en durée illimité.

Les équipes gagnantes se rencontre en finale.

Le vainqueur du concours est le gagnant de la Finale.

Appariement

Les poules de qualification seront composées par tirage au sort au début du tournoi.

Lots

Des jeux