



香港芬蘭木柱發展協會

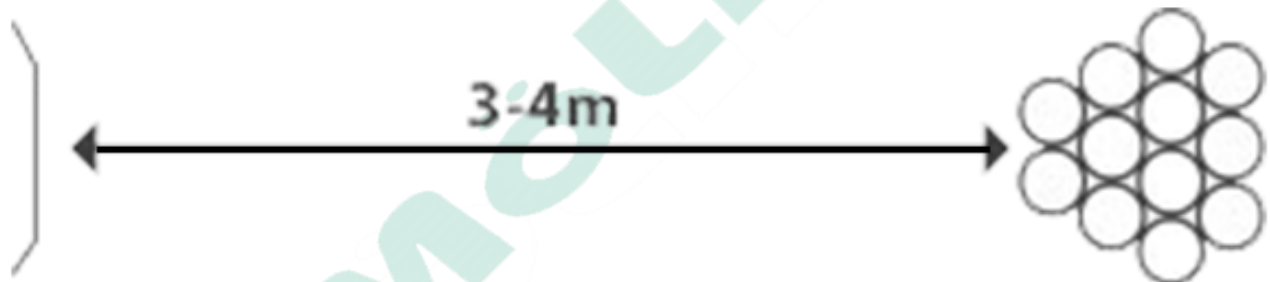
芬蘭木柱 (MÖLKKY) 比賽規則

1. 器材

- 木柱 (pin) 由數字 1 – 12 組共12支。
- 投擲用的木棒 (throwing skittle)
- 起點尺

2. 起始設置

- 按右圖排列
- 投擲距離為 3 - 4米 (見下圖)
- 比賽場區 4 X 10 米 (本會比賽標準)



3. 比賽方式

- 玩家分組對抗，一般分成兩隊或更多，一隊人數 1 - 4人
- 每隊每位選手按順序輪流投擲
- 進行三局比賽，勝出兩局者勝 或 進行兩局計總得分

4. 局數定義

- 每一場對賽都包含數局，一般為 三局兩勝制 或 五局三勝制 或 兩局總得分制
- 每局決定勝負後，各隊自行以分數紀錄表紀錄雙方的比分，再由雙方領隊核實
- 每一次投擲則稱為一回合

5. 開始順序

- 擲毫或猜拳，勝者決定誰先開始第一局
- 如果為三方或以上作賽，則以抽籤方式決定順序
- 第二局則由上一局後手方先開始
- 如有第三局則猜拳決定

6. 基本規則 及 出界處理

- 所有投擲必須是下手投擲。
- 每次投擲後，倒下的木柱均會在最後倒下的位置重新站立
- 如有設定界線，木柱飛出界外後，回到剛飛離的界線的點上，以離界線一支木柱的距離，重新站立木柱
- 投擲棒如在落地一刻出界，但滾動方向改變滾回界內，仍然作有效論；同理木柱如被擊出界，自然滾回場內造成擊中，也是有效
- 投擲棒飛行中 或 落地反彈後擊中天花和牆壁等固定物後，之後任何撞擊均判無效，需回復原位
- 投擲棒飛行中 或 落地反彈後擊中非固定物如人、外來物、動物等，判該回合重擲；如直接飛出界線範圍外造成觸碰，則直接判定投擲回合結束 e.g. 如擊中界外的牆壁 或 人

7. 計分方法

- 一支木柱倒下時，計算編號的分數
- 兩支或以上的木柱倒下時，計算支數作為分數
- 超過50分時，會直接降至25分
- 木柱倒下時如依靠住別的木柱或木棒，沒有完全貼地，將不會計算分數

8. 犯規及 Misthrow

Misthrow : 投擲後沒有得到任何分數，得0分

犯規：

- 踩線投擲
- 錯誤投擲順序
- 以非下手式投擲
- 選手缺席

1. 犯規投擲後，得0分
2. 所有因犯規動作後而跌倒的木柱需回復原位

9. 警告

- 干擾對手進行投擲，包括聲音、視線干擾等
- 拖延時間：包括超時投擲及拒絕協助木柱木棒還原
- 攻擊對手或裁判
- 言語辱罵對手或裁判

以上輕則由主裁判警告一次，再犯罰一個回合得0分，再犯者該局判輸50比0。嚴重者，大會亦有權即時取消其比賽資格。

10. 每局結束條件

1. 其中一方剛好獲得50分，獲勝
2. 有隊伍連續三次投擲，均得0分時，分數跌至25分出局，對手分數立即變成50分勝出該局
3. 第三次投擲令分數超50分者跌至25分，同時令對手分數立即變成50分勝出該局
4. 如有設定回合限制，至最後一回合，後手投擲完成後仍未分勝負，則以分數較高者勝出該局 (一般定20 – 25回合)
5. 如有設定時間限制，至時間結束一刻，額外追加最後雙方各3個回合，至最後一回合，後手投擲完成後仍未分勝負，則以分數較高者勝出該局 (一般定15 - 30分鐘)

11. 不同比賽方式細則

【兩局總得分】制

1. 同一局比賽中選手連續三個回合得0分
 - 如該選手當前得分為25分以下，則保留當前分數出局
 - 如該選手當前得分為25分以上，則降為25分然後出局
 - 對方直接得50分並勝出該局
2. 同一局比賽中選手第三次超過50分
 - 比賽立即結束，該選手分數回降至25分，保留分數並出局
 - 對方直接得50分並勝出該局
3. 兩局比賽完全結束後，兩隊各自加總兩局分數，高分者勝出。

【三局兩勝】制

- 三局兩勝制之中，只需要計選手出局，不需要計算細分
- 一般用於汰淘賽事

特殊方式：1 ON 1 ON 1

- 三隊作賽，打三局
- 按勝出局數作成績排名
- 如各勝一場，則以勝局時對手加總分數較少者排名 (即分數拋離選手更多)
- 如有一人先出局計0分，但其餘二人不會加分至50分，需繼續
- 只剩二人時，其中一人先出局計0分，最後一人以50分勝出

限時比賽

- 本地場地時間寸金尺土，一般不能超時作賽無限加時
- 如設定時間限制，時限到後，應允許完成當前回合至後手回合完成後才計分，或時限後再額外追加一回合
- 如設定回合限制，比賽至最後一回合的後手回合完成後就計分 *建議18 - 26 回合

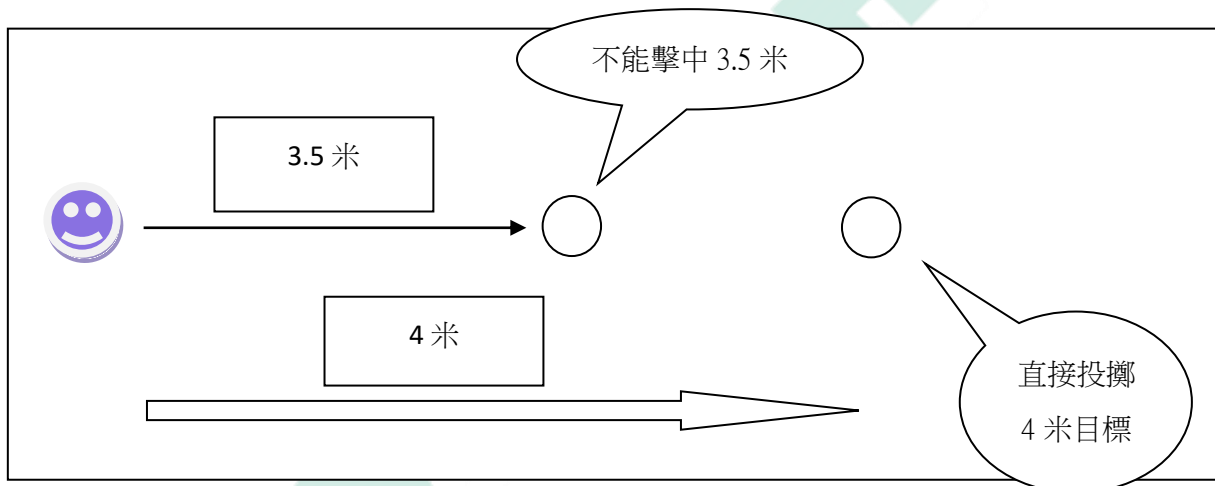
12. 和局決定方法 - Penalty Throw

芬蘭木柱 Penalty Throw 互擲 4 米柱

芬蘭木柱 Penalty Throw (PT 戰)，互擲 4 米柱，適用於無法決定勝者或出線隊伍時使用類似於足球的互射十二碼，以雙方輪流投擲木棒擊倒木柱的方法來決定勝方

場地設置：

1. 只需要用上兩枝木柱，放在場區中間同一條直線上
2. 一枝距離起點尺 3.5 米，另一枝距離 4 米



判定：

- 投擲成功 - 在沒有擊倒 3.5 米木柱之下，擊倒 4 米木柱
- 投擲失敗 - 擊倒 3.5 米木柱 或 沒有擊倒 4 米木柱

流程：

PT 戰第一階段

1. 雙方先猜拳決定投擲次序
2. 根據下表顯示方式進行第一階段，同一輪裏面投擲過的選手不能再投擲

隊伍人數	第一階段方式
單人	輪流投擲各三次
雙人	按順序投擲兩輪，即每隊共投四次
三人	按順序投擲一輪，即每隊共投三次
四人	按順序投擲一輪，即每隊共投四次

3. 第一階段 PT 戰總成功次數較多一方為勝，pk 戰結束；

PT 戰第二階段

如在未能分出勝負，則會進入第二階段驟死賽

如常輪流投擲，可以先調動選手順序再開始，直至出現一方成功而另一方失敗的情況，則 PT 戰結束。

勝方即獲得比賽的勝利 或 出線權。

13. 和局決定方法 – Mini Molkky Match

迷你芬蘭木柱比賽 – MINI MOLKKY MATCH

迷你芬蘭木柱比賽 – MINI MOLKKY MATCH，適用於無法決定勝者或出線隊伍時使用

1. 木柱排列，計分方式，起始距離，與正式比賽相同
2. 以雙方各有連續五個回合投擲木棒 (不需輪流投擲)
3. 獲得最高總得分者為勝方
4. 如出現同分情況，則再次進行新一次的迷你芬蘭木柱比賽 或 擲毫 決定。

