

# II Campeonato de TRILANZATLÓN de la Ribera del Duero

En el Centro INACUA MICHELÍN ARANDA. Carretera Soria s/n, 13 de mayo de 2023 a las 10:00 horas

## **NORMAS DEL CAMPEONATO**

1. Se desarrollará según las medidas sanitarias aplicables en ese momento por la Covid\_19.
2. Los Encuentros se realizarán en un ambiente festivo-lúdico-deportivo.
3. Tan importante será saber perder, como ganar. Todxs ganaremos de la experiencia.
4. Se aconseja que cada equipo lleve la misma equipación o similar.
5. Todo el material deberá permanecer siempre en el terreno de juego correspondiente, se ruega no cambiarlo de campo.
6. Jugaremos en la modalidad "relámpago", tiempo y partida reducida, se jugará a un juego con un máximo de tiempo de 11 a 15 minutos.
7. No estará permitido perder tiempo durante el desarrollo del juego.
8. Cada partido se juega a un juego con el siguiente objetivo si da tiempo:
  - En el Kubb es derribar el rey pero para hacerlo antes hay que tirar los kubbs del equipo contrario. El marcador en el Kubb será según los Kubbs de base derribados  $5 + 2$  el rey = 7 puntos partida terminada y ganada.  
El equipo que pierde conseguirá los puntos según los kubbs de base que hayan derribados.
  - En el Mølkky es sumar 50 puntos derribando con el tikku o mölkky los bolos numerados del 1 al 12.
  - En el Cornhole es llegar a 21 puntos. 3 puntos meter el saco en el agujero 1 punto dejarlo sobre el tablero. En cada ronda se puntúa la diferencia de puntos entre los equipos.
9. Las puntuaciones serán las siguientes:
  - 7 puntos por ganar terminando la partida
  - 5 puntos por ganar por tener más puntos
  - 3 puntos por empatar, igual número de puntos
  - 2 punto por perder por tener menos puntos (partida no terminada)
  - 1 punto por perder en una partida terminada
  - 0 No presentado, o llegar tarde 5 minutos. El equipo presente desde un principio podrá tomar la decisión de jugar, a pesar del retraso.
10. Cuando suene la alarma, automáticamente se para el juego. En Mølkky y Cornhole se termina con la misma cantidad de lanzamientos de equipo (par).
11. Jugaremos en una primera fase una liga de 5 ó 6 equipos.
12. Cada equipo irá rotando por cada modalidad una vez finalizada la correspondiente liga. Jugará en tres grupos parcialmente distintos en cada modalidad.
13. Se irá puntuando en cada modalidad y para el Trilanzatlón se sumará las tres puntuaciones
14. En caso de empate se decidirá su puesto teniendo en cuenta:
  - El resultado en los encuentros que hayan tenido entre los equipos empatados
  - Se clasificará el equipo que tenga más partidos ganados con 7 puntos, luego se aplicaría 5 si fuera necesario y así sucesivamente.

- a. Se realizará el siguiente desempate: Kubb, lanzamiento al rey (tipo saque).
  - b. Mölkky, lanzamiento a un bolo colocado a la misma altura
  - c. Cornhole, lanzamiento de un saco y conseguir la máxima puntuación.
  - d. En caso de empate realizará las mismas pruebas su compañero/a.
15. Una vez finalizada la fase de liga, pasaran a la **FASE FINAL** los 8 primeros equipos en el Trilanzatlón y los 4 primeros equipos de Kubb, Mölkky y Cornhole. **El 1º de cada grupo y el mejor 2º de los tres grupos**
16. Se jugará la fase de cuartos jugando el 1º-8º. 2º-7º. 3º-6º y 4º-5º. Semifinales el equipo ganador de la 1ª-4ª y 2ª-3ª. Finales equipos ganadores para 1º y 2º. Perdedores para el 3º y 4º
17. El equipo mejor clasificado 1º elige modalidad. El 2º elegirá una de las dos modalidades que quedan y el 3º la que quede. 4º Elige una modalidad de las tres
18. Semifinales el 1º/8º elige una modalidad y juega con el 4º/5º.
19. El 2º/7º elige una modalidad de las dos que quedan y juega con el 3º/6º
20. Final y 3º y 4º puesto juegan en la modalidad que no jugaron anteriormente
21. El equipo que no escoge modalidad, elegirá el campo de juego.
22. Una vez finalizado el tiempo, si no ha terminado el juego, se termina igual que en la fase anterior: En Mölkky y Cornhole se termina el par de lanzamiento
23. Trataremos de mantener el siguiente **HORARIO** aproximado del evento
- 9:45 a 10:25 Confirmación de asistencia
  - 10 a 10:25 horas explicación de las modalidades
  - 10:30 comienza el campeonato

Propuesta: 3 campos / 18 equipos (3 grupos de 6 equipos =18)

Fase previa 11´X 5 + 5´ = 60´X 3 = 180´

FASE PREVIA 10:30 – 10:45 h. horas hasta las 13:45

Antes de la comida se jugará por lo menos los cuartos y semifinales del Trilanzatlón

15 horas aproximadamente Comida

Acordaremos el reinicio de las fases finales por el orden siguiente

16:30 h.?FASE FINAL Trilanzatlón ¿Semifinal? y final si no se jugaron

17 h.?FASE FINAL Kubb Semifinal y final

17:30 h.?FASE FINAL Mölkky Semifinal y final

18 h.?FASE FINAL Cornhole Semifinal y Final

18:30 h.?horas como muy tarde entrega de trofeos

24. Campeonatos que se celebran:

II Campeonato de Trilanzatlón de la Ribera del Duero

IV Campeonato de Kubb de Aranda de Duero

III Campeonato de Mölkky de Aranda de Duero

II Campeonato de Cornhole de Aranda de Duero

**Esta normativa podrá ser modificada antes y durante el desarrollo del evento por necesidades de la organización.**