



Throwatlon spelreglement – 2 tegen 2



Het spel

Je speelt dus als duo tegen een ander duo in 4 werpspelen: Mölkky – Darts around the world – Kanjam - Cornhole

Het toernooi

Je speelt als duo in de voorronde in vier poules van vier duo's en speelt binnen je poule een volledige throwatlon partij tegen elke ander duo. Dan spelen de eerstes van elke groep in de finalepoule (afhankelijk van de tijd onmiddellijk halve finales of iedere duo tegen iedere duo); zoöok de tweedes tegen elkaar in een poule enz.

De stand in poules wordt bepaald door:

- Onderling resultaat
- Gewonnen throwatlon partijen
- Totaal punten voor
- Saldo punten totaal

Indien we in de finalepoules onmiddellijk halve finales, troostingfinale en finale spelen zal steeds de beste winnaar van een poule tegen de vierde beste starten en de derde beste tegen de tweede beste. Dit wordt bepaald door eigen puntentotaal; dan puntensaldo; dan loting.

Zoöok voor de finalepoules voor de tweedes, derdes en vierdes.

Puntentelling

De punten van alle vier spelen worden opgeteld tijdens een throwatlon-partijen en geven een totaalscore. Het kan dus zijn dat je er drie nipt verliest met 2 punten verschil en het vierde wint met 10 punten verschil, dan win je de throwatlon partij met 4 punten verschil.

Een wedstrijd is dus pas afgelopen wanneer je alle vier de spelen gespeeld hebt tegen hetzelfde duo.

Bij Mölkky speel je om ter eerst tot exact 25 (beide teams schrijven hun score op: winnaars 25 en andere ...)

Bij darts around the world speel je alle cijfers tot en met bull op volgorde (beide teams schrijven hun beste cijfer op: winnaars 25 en andere ...)

Bij Kanjam speel je om ter eerst tot 15 (beide teams schrijven hun score op: winnaars 15 en andere ...)



Throwatlon spelreglement – 2 tegen 2



Bij Cornhole speel je om ter eerst tot 15 (beide teams schrijven hun score op: winnaars 15 en andere ...)

Je scoort als winnend duo dus maximum (wanneer je alle vier spelen wint) 80 punten !

Specifieke reglementen per spel

- Mölkky

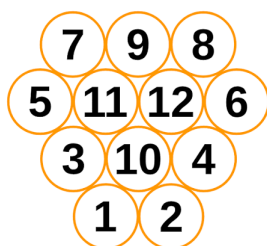
Spelonderdelen

Twaalf houten paaltjes van vergelijkbare afmetingen, genummerd van 1 tot 12

- Eén grotere werpstok, genaamd de Mölkky

Opstelling

- De genummerde paaltjes worden in formatie geplaatst (zie afbeelding)



- Om de werpafstand te markeren, wordt er op circa 3 à 4 meter van de genummerde paaltjes een streep getrokken

Principe

- Probeer om beurten de genummerde paaltjes omver te gooien met de Mölkky; de thuisploeg begint, dan de tegenpartij, dan de andere speler van de thuisploeg enz.
- Na elke worp worden de paaltjes weer rechtgezet op de plaats waar ze zijn geland
- Het eerste duo dat **exact** 25 punten behaalt, wint het spel



Puntentelling

- Als er exact één paaltje wordt omvergegooid, dan correspondeert het cijfer op dit paaltje met het aantal gescoorde punten
- Als er meerdere paaltjes worden omvergegooid, dan correspondeert het aantal omgevallen paaltjes met het aantal gescoorde punten
- De score van een duo dat meer dan 25 punten gooit, wordt teruggebracht naar 12 en speelt van daaruit verder
- Een duo dat 3 beurten na elkaar geen enkel paaltje raakt, is uitgeschakeld en verliest met 25 - 12.
- Vergeet niet ook steeds het puntentotaal van het verliezende duo door te geven !

- Darts around the world

- Om te bepalen wie er mag beginnen gooien beide duo's (eerst de thuisploeg) zo dicht mogelijk tegen de bull. Daarna begint het winnende duo van deze toss-worp met drie pijlen (speler 1). Vervolgens het andere duo met drie pijlen voor speler 1, dan speler 2 van het eerste duo enz.
- De bedoeling is om zo snel mogelijk alle cijfers van het dartsbord (zwarte, groene of rode zone maakt niet uit) te gooien incl bull (groen of rood) IN VOLGORDE !! Dus eerst de 1, dan de 2, ... en eindigen met de bull.
- Het winnende duo dat het eerst alle cijfers uitgooit krijgt 25 punten.
- Het verliezende duo krijgt het cijfer dat ze laatst correct hebben geraakt, bv ze waren nog naar de 18 aan het gooien, dan is het laatste correcte cijfer 17 en is dat hun puntentotaal !



- Kanjam

KanJam speel je in teams van twee. Het doel is om precies 15 punten te behalen of de frisbee direct in de ton te werpen (Instant Win). Je plaatst twee tonnen ongeveer 12 meter uit elkaar. Teamgenoten staan tegenover elkaar en wisselen af tussen gooien en verdedigen/bijsturen.

Spelopzet

- **Teams:** Speel met 4 personen (2 teams van 2).
- **Veld:** Zet de twee KanJam-tonnen ongeveer 12 meter uit elkaar.
- **Positie:** Ieder teamlid staat bij een andere ton. Speler 1 van het beginnende duo (thuisploeg) gooit de frisbee naar het doel aan de overkant, terwijl Speler 2 van het beginnende duo klaarstaat om de frisbee bij te sturen en in of tegen de ton te stompen.

Puntentelling

Elke beurt gooit één speler en daarna zijn partner. Als elke speler van het team geworpen heeft, is het de beurt aan het andere team.

Punten worden als volgt geteld:

- **1 punt (Dinger):** De frisbee raakt de ton doordat je teamgenoot hem van richting verandert.
- **2 punten (Deuce):** De frisbee raakt de ton direct (zonder hulp van je teamgenoot).
- **3 punten (Bucket):** De frisbee gaat via je teamgenoot in de ton (bijvoorbeeld door ertegenaan te meppen).
- **Instant Win:** De frisbee gaat direct via de bovenkant of de gleuf in de ton. Het spel is meteen afgelopen en jouw team wint (15 – 0).

Winnen

Het team dat als eerste exact 15 punten haalt, wint de wedstrijd. Als een worp ervoor zorgt dat je over de 15 punten gaat (bijv. je hebt 14 punten en gooit 2 punten), vervallen de punten van die worp en speel je door met je huidige score.

Vergeet niet ook de score van het verliezende duo door te geven !



- Cornhole

Bij Cornhole gooien duo's om de beurt 4 zakjes vanaf een afstand van ongeveer 8 meter naar een schuin aflopend bord. Een zakje op het bord levert 1 punt op en een zakje door het gat 3 punten. Het team dat als eerste 15 punten behaalt of overtreft, wint. Je score is dan sowieso 15 en niet meer. Vergeet ook het puntentotaal van je tegenstanders niet door te geven !

De thuisploeg begint en speler 1 gooit 1 zakje, dan speler 1 van de bezoekende ploeg 1 zakje, dan de andere speler van de thuisploeg, enz. Elke speler gooit in totaal 2 zakjes.

De volgende ronde begint het team dat punten gescoord heeft of indien gelijk het team dat ervoor niet is begonnen.

Puntentelling en Ronden

Na elke ronde worden de punten van beide teams met elkaar vergeleken. De telling werkt als volgt:

- **Op het bord:** 1 punt.
- **In het gat:** 3 punten.
- **Annulering:** *Punten worden weggestreept tegen elkaar. Als Team A bijvoorbeeld 5 punten scoort in een ronde en Team B 3 punten, krijgt Team A dat verschil ($5 - 3 = 2$ punten) bijgeschreven op hun totaalscore. Het team met de laagste score krijgt in die ronde dus 0 punten.*

Spelopzet

- **Teams:** Je speelt duo tegen duo.
- **Afstand:** Plaats een lijn op ongeveer 8 meter afstand van het bord (gemeten vanaf de voorkant van de borden).
- **Worp:** Je werpt de zakjes onderhands en moet met beide voeten achter de werplijn blijven staan totdat het zakje is geland.
- Zakjes die de grond raken voor of na het raken van het bord, tellen **niet** mee !
- Je telt de punten pas wanneer alle zakjes gegooid zijn want het andere team kan zakjes van jouw team af het bord gooien of zelfs in the hole.