TORNEO INTERPEÑAS 2026: CALVA Y RANA

Duración Global Estimada: 3 horas máximas

Límite de Participación: Hasta 30 equipos por modalidad (3 jugadores por equipo)

1. RESUMEN EJECUTIVO Y OBJETIVOS

Puntos Clave del Formato:

- **Tiempo Máximo de Competición:** 3:00 horas continuas.
- **Simultaneidad**: Ambas disciplinas se desarrollarán de manera engranada para optimizar las pistas y recursos sin solapamientos organizativos.
- **Control Digital**: Plantilla unificada en Excel (INTERPEÑAS CALVA RANA 2026.xlsx) con automatización de cuadros eliminatorios y clasificaciones individuales.
- **Control de Campo:** Actas físicas estandarizadas para el cuerpo arbitral (ACTA ARBITRAJE - INTERPEÑAS 2026.pdf).

2. ESTRUCTURA DEL HOJA DE CÁLCULO DE CONTROL (INTERPEÑAS CALVA RANA 2026.xlsx)

Para garantizar la fluidez durante la competición, la organización dispone de un libro de Excel distribuido en 7 pestañas operativas:

1. 01_RESUMEN: Cuadro de honor final (Campeón, Subcampeón, 3.º Puesto) y galardones individuales (*Máximo Calvero* y *Más Rana*).
2. 02_LA_RANA: Registro de la Fase de Grupos (30 equipos divididos en Grupos A, B, C, D, E, F) con el desglose de puntos por jugador, totales y estado de clasificación.
3. 03_LA_CALVA: Clasificación general abierta de La Calva por Tandas (1 a 3) y Canchas (1 a 5), contabilizando las calvas de cada jugador y ranking global.
4. 04_CUADROS: Seguimiento directo de los enfrentamientos eliminatorios (Cruces, puntos por equipo y asignación de ganadores).
5. 05_JUGADORES: Ranking acumulado individual para los trofeos especiales al jugador con más impacto de la jornada.

6. 06_CUADRO_RANA: Representación gráfica e interactiva del cuadro final eliminatorio de La Rana (desde Octavos de Final con 16 equipos hasta la Final).
7. 07_CUADRO_CALVA: Representación gráfica del cuadro eliminatorio de La Calva (desde Cuartos de Final con 8 equipos hasta la Final y 3.er Puesto).

3. DESARROLLO TÉCNICO POR MODALIDAD

3.1. TORNEO DE LA CALVA

- **Infraestructura**: 5 Canchas habilitadas (máximo 2 equipos por cancha en simultáneo para garantizar la disponibilidad de marros).
- **Rendimiento Arbitral Estimado:** 1 minuto por tirada (incluye lanzamiento, recogida de marro y colocación de la calva).
- **Dinámica por Jugador:** 2 tiradas de prueba/calentamiento + 10 tiradas puntuables (12 tiradas totales por jugador / 36 por equipo).

A. Fase de Clasificación General (30 Equipos)

- **Formato:** Ranking Abierto del 1.º al 30.º (sin fase de grupos).
- **Organización en Tandas:** 10 equipos por tanda (2 equipos / 6 jugadores por cancha).
    - Tanda 1 (00:00 - 00:35): Equipos 1 al 10 (Canchas 1 a 5) → ~35 min.
    - Tanda 2 (00:35 - 01:10): Equipos 11 al 20 (Canchas 1 a 5) → ~35 min.
    - Tanda 3 (01:10 - 01:45): Equipos 21 al 30 (Canchas 1 a 5) → ~35 min.
- **Cómputo de Clasificación** (01:45 - 01:55): 10 minutos para auditar datos en el Excel y obtener el Top 8.

B. Cuadro Final Directo (8 Mejores Equipos)

- **Cuartos de Final (01:55 - 02:15):** 8 equipos / 4 partidos simultáneos (Canchas 1 a 4) → 20 min.
- **Semifinales (02:15 - 02:30):** 4 equipos / 2 partidos simultáneos (Canchas 1 y 2) → 15 min.
- **Final y 3.er Puesto (02:30 - 02:45):** Cancha 1 (Final) y Cancha 2 (3.er y 4.º Puesto) → 15 min.

3.2. TORNEO DE LA RANA

- **Infraestructura:** 3 Ranas de competición.
- **Rendimiento Arbitral Estimado:** 2 minutos por jugador (lanzamiento de 10 fichas, suma y recogida de fichas).
- **Cálculo por equipo:** 3 jugadores × 2 min = 6 minutos por equipo.

A. Fase de Grupos (30 Equipos)

- **Formato:** 6 grupos de 5 equipos (Grupos A, B, C, D, E, F).
    - **Tanda 1 (00:00 - 00:30): Grupos A, B y C (Ranas 1, 2 y 3) → 30 min.**
    - **Tanda 2 (00:30 - 01:00): Grupos D, E y F (Ranas 1, 2 y 3) → 30 min.**

B. Cuadro Final Eliminatorio (16 Clasificados)

- **Octavos de Final (01:10 - 01:55):** 16 equipos / 8 partidos en 3 tandas → 36 min de juego + pausas.
- **Cuartos de Final (01:55 - 02:15):** 8 equipos / 4 partidos en 2 tandas → 24 min.
- **Semifinales (02:15 - 02:30):** 4 equipos / 2 partidos en 1 tanda simultánea (Ranas 1 y 2) → 12 min.
- 3er Puesto(2:30 - 2:45): Rana 1. 2 equipos.
- **Gran Final (02:45 - 03:00): Rana 1. Formato especial de 15 lanzamientos por jugador → 15 min.**

4. CRONOGRAMA INTEGRADO DEFINITIVO (3 HORAS TOTALES)

Tramo Horario	**Torneo de La Rana (3 Ranas)**	**Torneo de La Calva (5 Canchas)**
00:00 - 00:35	**Fase de Grupos - Tanda 1** ***(Grupos A, B y C)***	**Clasificación General - Tanda 1** ***(Equipos 1 al 10 / Canchas 1 a 5)***
00:35 - 01:10	**Fase de Grupos - Tanda 2** ***(Grupos D, E y F)***	**Clasificación General - Tanda 2** ***(Equipos 11 al 20 / Canchas 1 a 5)***
01:10 - 01:45	**Octavos de Final** ***(Tandas 1 y 2)***	**Clasificación General - Tanda 3** ***(Equipos 21 al 30 / Canchas 1 a 5)***

01:45 - 01:55	**Octavos de Final** ***(Tanda 3 / Ajuste)***	**Cómputo Ranking General** ***(Pausa y extracción Top 8 a Cuartos)***
01:55 - 02:15	**Cuartos de Final** ***(Tandas 1 y 2)***	**Cuartos de Final** ***(4 partidos en simultáneo / Canchas 1 a 4)***
02:15 - 02:30	**Semifinales** ***(2 partidos en simultáneo / Ranas 1 y 2)***	**Semifinales** ***(2 partidos en simultáneo / Canchas 1 y 2)***
02:30 - 02:45	**Gran Final La Rana Y 3er. Puesto** ***(Rana 1 - 15 fichas/jugador)***	**Gran Final y 3.er Puesto** ***(Cancha 1: Final / Cancha 2: 3.er Puesto)***
02:45 - 03:00	**ENTREGA CONJUNTA DE TROFEOS Y CIERRE DEL TORNEO**	**ENTREGA CONJUNTA DE TROFEOS Y CIERRE DEL TORNEO**

5. PROTOCOLO Y NORMATIVA DE ARBITRAJE (ACTA ARBITRAJE - INTERPEÑAS 2026.pdf)

Para el correcto desempeño de los árbitros en pista, se han elaborado dos modelos de actas impresas homologadas:

5.1. Reglas de Anotación en La Calva

- **Tiradas por jugador:** 2 de entrenamiento (no anotables) + 10 puntuables.
- **Criterio de Validez:**
    - **VÁLIDO:** Se marcará una casilla con X únicamente cuando el impacto del marro sea directo en la calva ("calva limpia" sin haber tocado el suelo previamente).
    - **NO VÁLIDO:** Se marcará una casilla con un círculo O si el marro toca suelo antes o no impacta en la calva.
- **Control de Acta:** El árbitro rellenará el N.ºde Pista, Código de Ronda, Nombre de la Peña y los nombres de los 3 jugadores para sumar el total de impactos limpios.

5.2. Reglas de Anotación en La Rana

- **Lanzamientos por jugador:** 10 fichas por turno de juego.
- **Tabla de Valoración de Puntuación:**
    - **Rana: 50 puntos**
    - **Molinete: 25 puntos**
    - **Puente: 10 puntos**
    - **Argollas: 5 puntos**
- **Control de Acta:** El árbitro consignará el N.º de Rana, Fase/Código de Ronda, Nombre de la Peña, los 3 integrantes y el sumatorio total acumulado por jugador.

6. RECOMENDACIONES FINALES PARA LA ORGANIZACIÓN

1. **Mesa Central de Cómputo:** Asignar una persona responsable con ordenador portátil a pie de pista para volcar inmediatamente los datos de las actas de papel a la hoja INTERPEÑAS CALVA RANA 2026.xlsx.
2. **Llamamiento de Tandas:** Utilizar megafonía o avisos 5 minutos antes de cada tramo horario para evitar demoras en las transiciones de tandas.