

Confa  
**XXI** Juegos Deportivos  
Nacionales y

**VIII** Juegos  
Internacionales  
para personas mayores



## REGLAMENTO DE SAPO CAPÍTULO I DE LAS COMISIONES

ARTÍCULO 1: El campeonato tendrá dos clases de comisiones: organizadora y técnica

## CAPÍTULO II DE LOS PARTICIPANTES E INSCRIPCIONES

ARTÍCULO 2: En el campeonato de Sapo podrán tomar parte todos los inscritos desde los 50 años en adelante.

ARTÍCULO 3: La competencia se jugará individual.

ARTÍCULO 4: El torneo de Sapo se jugará en las categorías establecidas en el reglamento de los juegos, llegado el caso de que no se complete el número mínimo de participantes por categoría se fusionarán con la categoría siguiente de manera ascendente, exceptuando las categorías de 75 a 79 años y de 80 y más.



### CAPÍTULO III SISTEMA DE JUEGO

ARTÍCULO 5. El torneo se jugará a dos rondas de seis lanzamientos por deportista.

ARTÍCULO 6: Para definir el ganador se sumarán las dos rondas para dar un puntaje total y se jugará en una única fase, sumatoria de 12 lanzamientos.

ARTÍCULO 7: El sistema de juego será a eliminación directa o sea que cada deportista solo tendrá sus dos rondas de lanzamiento. Se hará un ranking en cada categoría y se premiarán los mejores en cada una de ellas.

Se abrirán franjas horarias para masculino y para femenino, en la cual, en el lapso de tiempo estipulado por la programación, cada participante inscrito, oficialmente podrá realizar sus lanzamientos.

ARTÍCULO 8: Si se presentan empates entre varios deportistas, la clasificación se definirá a una ronda de seis lanzamientos adicionales.

ARTÍCULO 9: Se tomarán como referencia los valores establecidos en los tableros de cada uno de los sapos.



## CAPÍTULO IV LA CANCHA

ARTÍCULO 10: La cancha es un rectángulo con las siguientes características:

- 1 - El Juego del Sapo va colocado a un metro de distancia de la pared (línea de fondo).
- 2 - Hacia cada lado se traza una línea a 2 metros (líneas laterales).
- 3 - Desde el frente del juego, hacia adelante se traza una línea a cuatro metros (línea de adelante).
- 4 - Desde el frente del juego (no desde el Sapo), hacia adelante se traza otra línea a los tres metros (línea de 3 metros o de lanzamiento).
- 5 - Hacia atrás se traza una línea inmediatamente detrás del Juego del Sapo.

## CAPÍTULO V De los Jugadores

ARTÍCULO 11: Para cada rama se asignará un día completo para que en su tiempo disponible los participantes ejecuten sus rondas de lanzamiento, los jueces estarán disponibles. Una vez finalizada la franja horaria prevista por programación se hará el ranking en cada una de las categorías. Quien no haga sus lanzamientos en este horario no tendrá opción de jugar otro día.

## CAPÍTULO VI De los argollas

ARTÍCULO 12: Un juego de fichas está conformado por seis (6) argollas de bronce y estas serán provistas por el Juez.

- 1 - Pesan entre 30 y 35 grs.
- 2 - Miden: 3 cm de diámetro y 5 mm de espesor.



## CAPÍTULO VII Del juego

### ARTÍCULO 13

- 1) El jugador irá ubicado para lanzar en el rectángulo comprendido entre: la línea de tres metros, la línea de cuatro metros y las líneas laterales.
- 2) Antes de iniciarse el juego cada jugador tendrá derecho a seis tiros de prueba, antes de iniciar la primera ronda. Lo habilitará el Juez correspondiente.
- 3) Se lanzará desde la línea de tres metros. Si esta se pisa o sobrepasa con el pie, se anulará la jugada, perdiendo el derecho a esa ficha y al puntaje si se obtuvo con esta ficha.
- 4) Una vez lanzada la ficha es absolutamente prohibido moverla de su sitio, excepto cuando:
  - a) Esta cambia de cajón en su trayectoria.
  - b) Es considerada nula por cualquier razón, por lo cuál el Juez la tomará y la arrojará al suelo.
- 5) Si un jugador lanza una o más fichas en el momento que no esté habilitado, las fichas serán nulas.
- 6) Durante el momento de recuento de fichas los jugadores no podrán pasar la línea de los 3 metros hacia el sapo, salvo autorización del Juez.
- 7) Si un jugador quedara solo para jugar en un sapo, podrá lanzar todas las rondas seguidas, que serán controladas por el Juez.
- 8) Las fichas que queden sin ingresar en la parte superior del cajón, se dejarán allí hasta finalizar los 6 lanzamientos igual que las fichas que queden en el suelo. Se tomará como jugada válida si al momento de un lanzamiento, la argolla choca contra las que se encuentren encima del cajón y estas son introducidas en uno de los agujeros, validando el puntaje correspondiente.



9) En la zona de lanzamiento solo podrán estar el jugador de turno y el Juez.

10) Ninguna persona podrá ubicarse detrás del Juego de Sapo.

## CAPÍTULO VIII Del Puntaje

### ARTÍCULO 14

- 1) Las fichas que ingresen por delante, directamente a los cajones serán nulas y arrojadas al suelo por el Juez.
- ) Si una ficha ingresa hacia alguno de los agujeros y al momento de caer al cajón de puntaje se sale, se tomará como jugada nula (Solo la argolla que se encuentra en juego ).
- 3) Si alguna ficha rebota en la pared u objeto externo al Juego de Sapo y luego fuese acertada, será nula.
- 4) Se contarán los puntos del orificio por el que ingresó la ficha aunque luego cambie de cajón
  - 1.) Si la ficha traspasa la boca del sapo y queda tras ésta, se cuenta como sapo.
  - 2.) Si la ficha no traspasa totalmente el labio inferior de la boca (quedando apoyada en su mitad y su parte anterior hacia fuera), no se cuenta como sapo.
- 5) El Juez para contar fichas se parará de costado al Juego del Sapo retirará primero las fichas que fueron acertadas, las parará en el borde de los cajones del puntaje correspondiente hasta que se tome nota de las mismas y luego recogerá las fichas que no fueron acertadas.
- 6) El Juez dirá las anotaciones individuales de cada tiro que realizó en esa ronda inmediatamente después de que terminó de lanzar, y una vez finalizada la ronda por todos los jugadores dará el puntaje de esa ronda a todos los jugadores.
- 7) La mesa de control dará los resultados parciales en las rondas que se estipulen y los resultados finales, luego de haber realizado el correspondiente control.
- 8) Si un jugador molestara (intencionalmente o no) a un adversario durante el lanzamiento, el Juez podrá determinar un nuevo lanzamiento y si en ambos obtiene puntaje el Juez optará por el puntaje



más alto; haciendo la correspondiente observación en la planilla general.

9) Cualquier reclamo sobre una jugada lo hará el participante de turno o el Delegado al Juez, en el momento que se efectuó la jugada o inmediatamente posterior a ella, perderá el derecho a reclamar pasadas dos (2) rondas de la jugada en cuestión. No podrá reclamar bajo ningún punto de vista ninguna persona del público. De ser así si alguna persona del público ocasionase malestar o un ambiente incómodo tras por lo menos dos llamados de atención realizados por un Juez o Coordinador al tercer llamado de atención dicha persona será expulsada del lugar de juego.

10) En caso de empate se realizará una ronda más de seis tiros únicamente entre los participantes que empataron.

11) Si una o más fichas por accidente salen lanzadas hacia el Juego del Sapo, no son acertadas y el participante estaba habilitado por el Juez para jugar, estas serán consideradas nulas y ya jugadas.

## CAPÍTULO IX Del juez

### ARTÍCULO 15:

1) Los sistemas de juego serán dispuestos por la Coordinación General.

2) El Juez será una persona que conozca perfectamente el reglamento.

3) El Juez tiene la responsabilidad de autorizar las fichas con las que se va a disputar el encuentro, controlar y acondicionar el estado de la cancha, así como también alcanzar las fichas al jugador que le corresponda efectuar los lanzamientos.

4) El Juez llevará una planilla de juego en la que se anotará el puntaje de cada ronda por cada participante en la ronda correspondiente y una de sumatoria de las dos rondas.

1) El público no puede anotar los puntos para hacer control.

2) Si el público presente interfiriera en forma manifiesta, perjudicando involuntariamente al jugador que va a lanzar, el Juez debe parar el lanzamiento hasta que se haga silencio. Teniendo derecho después de haber realizado dos llamados de atención a la tercera vez expulsar a la persona del público que provoca desorden. Si no logra controlar la disciplina del público o el descontrol de algún jugador presente podrá suspender provisoriamente o definitivamente el



encuentro elevando un informe.

- 3) Por ninguna circunstancia, se evaluarán o tendrán en cuenta reclamaciones con videos, fotos y otro medio audiovisual en los lanzamientos de los deportistas.
  - 5) Los jueces son las únicas personas que pueden estar dentro de la cancha con el jugador.
  - 6) Los jueces pueden mantener diálogos referentes al juego, consultas, observaciones, reclamos, etc, exclusivamente con los jugadores, no permitiendo diálogos o reclamos referentes al juego con el público.
  - 7) En situaciones extraordinarias donde se torne difícil o imposible verificar alguna jugada, el Juez aplicará su criterio, siendo su decisión inapelable.
  - 8) Toda situación que se plantee antes, durante o posterior al partido y que no estuviere contemplada en el presente reglamento, no se tendrá en cuenta.
  - 9) La Mesa Coordinadora, hará un nuevo control de todos los resultados tomados en las planillas de control individual, parcial y general durante el encuentro, y ante cualquier error que surja de las sumas ya realizadas, este será comunicado antes de finalizar la jornada.
- Pueden hacerse sugerencias a la Coordinación para posteriores reformas del Reglamento, pero el que está en vigencia será inamovible.

ARTÍCULO 16: Los aspectos no contemplados en el presente reglamento, serán resueltos en última instancia, por el Comité Organizador o Técnico según corresponda el caso. Los sistemas de juego podrán ser modificados dependiendo del número de inscritos en cada categoría.