



## **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: Se jugará individual.

ARTÍCULO 4: El torneo de Sapo se jugará en las categorías programadas desde el manual de convivencia, llegado el caso que no se complete el número mínimo de participantes por categoría se fusionarán con la categoría siguiente.

## **CAPÍTULO III SISTEMA DE JUEGO**

ARTÍCULO 5. El torneo se jugará a dos rondas de seis (6) lanzamientos.

ARTÍCULO 6: Para definir el ganador se sumarán las dos rondas para dar un puntaje total.

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. Se abrirá una franja horaria 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 se definirá a una ronda de seis (6) lanzamientos adicionales.



ARTÍCULO 9: Los sapos tendrán una puntuación de 1 a 1000.

#### **CAPÍTULO IV LA CANCHA**

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

- 1 - El Juego del Sapo va colocado a 1 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 4 metros (línea de adelante).
- 4 - Desde el frente del juego (no desde el Sapo), hacia adelante se traza otra línea a los 3 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 ejecute sus rondas de lanzamiento, estarán los jueces disponibles. Luego de terminado el día de programación, se sacan los ganadores por categorías. Quien no haga sus lanzamientos en el día no tendrá opción de jugar otro día.

#### **CAPÍTULO VI DE LAS ARGOLLAS**

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

- 1 - Pesar 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 3 metros, la línea de 4 metros y las líneas laterales.
- 2) Tiempo de juego según el día que se asigne a la rama en la programación. Perdiendo el derecho a jugar quien no haga sus lanzamientos el día programado.
- 3) Antes de iniciarse el juego, cada jugador tendrá derecho a seis (6) tiros de prueba, antes de iniciar la primera ronda. Lo habilitará el Juez correspondiente.
- 4) Se lanzará de la línea de 3 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.
- 5) 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 cual el Juez la tomará y la arrojará al suelo.
- 6) Si un jugador lanza una o más fichas en el momento que no esté habilitado, las fichas serán nulas.
- 7) 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.
- 8) Si un jugador quedara solo para jugar en un sapo, podrá lanzar todas las rondas seguidas, que serán controladas por el Juez.
- 9) Las fichas que queden sin ingresar en la parte superior del cajón, se dejarán allí hasta finalizar los seis lanzamientos igual que las fichas que queden en el suelo.
- 10) En la zona de lanzamiento solo podrán estar el jugador de turno y el Juez.
- 11) 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.
- 2) Si una ficha ingresa y sale por donde ingreso será nula.
- 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 o caiga al piso, quien la reubicará será el Juez.

- 1) Si la ficha traspasa la boca del sapo y queda tras ella, 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.

7) El Juez para recontar 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.

8) 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.

9) 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.

10) 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.

11) Cualquier reclamo sobre una jugada lo efectuarán 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. Si alguna persona del público ocasiona malestar o un ambiente incómodo, tras por lo menos dos llamados de atención realizados por un Juez o Coordinador, la tercera vez, la persona será expulsada del lugar de juego.

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

13) 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.
  - a) El público no puede anotar los puntos para hacer control.
  - b) 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.
- 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 posteriormente 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.