BASE REGLAMENTARIA PARA EL JUEGO DE SAPO (MIXTO)

INSCRIPCION: S/.10.00 Por Equipo (cada fecha)

ACCESORIOS: 10 Fichas de bronce

NUMERO DE JUGADORES: 4 lanzadores (2 varones y 2 mujeres) + 2 suplentes

DISTANCIA DE TIRO: 7 metros (Damas) y 10 metros (varones)

1. LA ORGANIZACIÓN

- 1.1 El juego de Sapo se realizará 2 fechas por mes de manera intercalada empezando el día 20 de agosto, posteriormente el día 03 de Setiembre y sucesivamente.
- 1.2 Cada fecha habrá un equipo ganador que será premiado por una caja de cerveza.
- 1.3 La comisión Organizadora realizará una **Etapa Final** con los 04 equipos que hayan obtenido más victorias durante las Olimpiadas, estos lucharán por las medallas de Oro, Plata y Bronce que sumarán al Equipo Olímpico al cual representan.

2. EL JUEGO

- 2.1 El jugador deberá presentarse con la camiseta que represente a su Equipo Olímpico obligatoriamente a partir de la 2da fecha, en caso contrario será amonestado por la comisión Organizadora.
- 2.2 El jugador se ubicará para lanzar detrás de la línea de siete (7) y Diez (10) metros respectivamente. Si ésta se pisa o sobrepasa con el pie, se anulará la jugada, perdiendo el derecho a esa ficha y al puntaje si se obtuvo.
- 2.3 El tiempo de tolerancia será marcado por la cantidad de rondas ya jugadas para esa categoría. Perdiendo el derecho a las mismas el jugador que se incorpore tarde.
- 2.4 Cada jugador tendrá derecho a diez (10) tiros por ronda previo a dos (02) tiros de prueba, lo habilitará el Juez correspondiente. La sumatoria total del puntaje el equipo ganador de la 1ra ronda pasará a la siguiente.
- 2.5 Cada equipo tendrá 04 lanzadores hábiles y 02 suplentes que podrá remplazar siempre que el equipo estime conveniente, una vez que 01 jugador haya empezado a lanzar las fichas tendrá que culminar hasta la última ficha.
- 2.6 Una vez lanzada la ficha estará absolutamente prohibido moverla de su sitio, excepto cuando: a) Esta cambie de cajón en su trayectoria. b) Es considerada nula por cualquier razón por lo cual el Juez la tomará y la arrojará al suelo.
- 2.7 Durante el momento de recuento de fichas los jugadores no podrán pasar la línea de los siete (7) y Diez (10) metros respectivamente hacia el sapo, salvo autorización del Juez.
- 2.8 Si un jugador lanzase una o más fichas en el momento que no esté habilitado, las fichas serán nulas.
- 2.9 Si un jugador quedara solo para jugar en un Sapo, no podrá lanzar todas las rondas seguidas, sino que entre ronda y ronda deberá esperar dos (2) minutos, que serán controlados por el Juez.

- 2.10 Las fichas que queden en la parte superior del cajón, se dejarán allí hasta finalizar los diez (10) lanzamientos. Igual procedimiento se seguirá con las fichas que queden en el suelo.
- 2.11 En la zona de lanzamiento sólo podrá estar el jugador de turno y el Juez, por ninguna razón ninguna persona podrá ubicarse detrás del Juego de Sapo.
- 2.12 En una ronda se efectúan diez (10) lanzamientos por participante y una vez que han lanzado todos los participantes de la categoría o sapo, se considerará completa la ronda.
- 2.13 Cada nueva ronda el Juez contará las diez (10) fichas antes de entregarlas en mano al siguiente participante.

3. EL PUNTAJE

- 3.1 Las fichas que ingresen por delante, directamente a los cajones serán nulas y arrojadas al suelo por el Juez.
- 3.2 Si alguna ficha rebotase en la pared u objeto externo al Juego de Sapo y luego fuese acertada, será válido.
- 3.3 Se contarán los puntos del orificio por el que ingreso la ficha aunque luego cambie de cajón o caiga al piso, quien la reubicará será el Juez.
- 3.4 Si la ficha traspasara la boca del sapo y quedase tras ésta, se cuenta como Sapo.
- 3.5 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 contará como Sapo. La ficha se dejará en esa posición hasta terminar con los diez (10) lanzamientos.
- 3.6 El Juez para recontar fichas se parará de costado al Juego del Sapo, retirará 1° 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.
- 3.7 El Juez dirá las anotaciones individuales de cada tiro que realizó en esa ronda inmediatamente después de que el participante terminó de lanzar.
- 3.8 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.
- 3.9 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.
- 3.10 Cualquier reclamo sobre una jugada lo hará el participante de turno o el Delegado al Juez, en el momento que se efectuó la jugada ó inmediatamente posterior a ella, perderá el derecho a reclamar pasada la ronda 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 ó Coordinador, a la tercera vez, dicha persona será expulsada del lugar de juego.
- 3.11 En caso de empate se realizará una ronda más de diez (10) tiros entre los participantes que hubieran empatado únicamente.

3.12 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, éstas serán consideradas nulas y ya jugadas.

3.13 Los sistemas de juego serán dispuestos por la Coordinación General

4. EL JUEZ

- 4.1 El Juez será una persona que conozca perfectamente el reglamento.
- 4.2 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, como así también alcanzar las fichas al jugador que le corresponda efectuar los lanzamientos.
- 4.3 El Juez llevará una Planilla de Juego en la que se anotará el puntaje de cada ronda, de cada participante.
- 4.4 Si el público presente interfiriera en forma manifiesta, perjudicando involuntariamente al jugador que va a lanzar, el Juez deberá 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 ó definitivamente el encuentro elevando un informe.
- 4.5 Los jueces son las únicas personas que podrán estar dentro de la cancha con el jugador.
- 4.6 Los jueces podrán mantener diálogo referente al juego, consultas, observaciones, reclamos, etc., exclusivamente con los jugadores, no permitiendo diálogos o reclamos referentes al juego con el público.
- 4.7 En situaciones extraordinarias donde se torne difícil o imposible verificar alguna jugada, el Juez aplicará su criterio, siendo su decisión inapelable.
- 4.8 Toda situación que se plantease antes, durante o después del partido y que no estuviese contemplada en el presente reglamento, no se tendrá en cuenta.
- 4.9 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, éste será comunicado antes de finalizar la jornada.
- 4.10 Si por alguna causa de fuerza mayor debiera elaborarse un Acta, la misma deberá ser firmada en conformidad o disconformidad por todos los participantes involucrados sus Delegados ó Directores, Jueces y Coordinadores. De no ser así no podrán seguir participando.