

**Dirección de Bienestar Universitario
Departamento de Deportes**

JUEGOS DEPORTIVOS UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA 2018



**SAPO-2018/2
Reglamento**

**Capítulo I.
Generalidades.**

ARTÍCULO 1. SISTEMA DE JUEGO. El sistema de juego para el torneo de sapo de los Juegos Universidad de Antioquia, será el siguiente:

- En la primera ronda se conformarán grupos de acuerdo al número de equipos inscritos y se jugará con el sistema de "TODOS CONTRA TODOS", donde clasificarán los dos primeros de cada grupo.
- En segunda ronda se hará un sorteo y se jugará a eliminación directa.

ARTÍCULO 2. PUNTUACIÓN. El equipo ganador de un encuentro obtendrá dos (2) puntos, a excepción del juego ganado por "sapo y moñona", ya que éste otorga cuatro (4) puntos.

ARTÍCULO 3. ÁRBITRO. El árbitro de cada encuentro será nombrado por el Comité Organizador y estarán encargados de hacer cumplir las reglas del juego consignadas en este reglamento. Adicionalmente, podrán detener el partido, reanudarlo, señalar una violación del reglamento del juego e impartir sanciones, resguardar el orden y procurar un ambiente de respeto entre los jugadores.

ARTÍCULO 4. EQUIPOS. El número mínimo de inscritos de un equipo será de cuatro (4) personas y el número máximo será de seis (6).

Parágrafo: Los miembros de los equipos que ocuparon los 4 primeros lugares en el torneo 2018-1, no podrán participar en este torneo con ningún equipo.

ARTÍCULO 5. NÚMERO DE PARTICIPANTES POR CADA RONDA DE LANZAMIENTO. En cada ronda competirán cuatro (4) jugadores. Si el equipo se presenta al encuentro con los seis (6) jugadores inscritos, podrá definir en cada turno los cuatro (4) jugadores que realizarán lanzamientos. Todos los jugadores deben estar previamente inscritos.

Parágrafo: Los lanzadores del equipo, pueden variar en cada ronda.

ARTÍCULO 6. NÚMERO DE LANZAMIENTOS Y DE RONDAS. Los encuentros contarán con tres (3) rondas y en cada una podrán participar cuatro jugadores, los cuales tendrán derecho a lanzar seis (6) argollas en cada oportunidad.

Parágrafo: Si el equipo solo se presenta con tres (3) integrantes, ninguno de los competidores podrá repetir lanzamiento.

ARTÍCULO 7. DISTANCIA ENTRE EL SAPO Y LA LÍNEA DE LANZAMIENTO. La línea de lanzamiento se encuentra ubicada a cuatro (4) metros de distancia del cajón del Sapo.

ARTÍCULO 8. ARGOLLAS DEL ENCUENTRO. Las seis (6) argollas serán ofrecidas por la organización. Si uno de los equipos presenta argollas deberá someterse a consenso del otro equipo si se juega con estas o con las ofrecidas por la organización. En caso de que no acepten o los dos equipos presenten argollas se sorteará cuales argollas se van a usar.

Las argollas se presentarán al inicio del partido y con las mismas se terminará, no se permitirá el cambio en el transcurso del partido por parte del árbitro del juego.

ARTÍCULO 9. CAPITÁN. Cada equipo designará un capitán, quien estará facultado para participar en los sorteos, acompañar al juez en el conteo, presentar solicitudes respetuosas y determinar el orden de lanzamiento de su equipo.

ARTÍCULO 10. SALIDA. Para determinar el orden en el que comenzaran los equipos se realizará un lanzamiento de cara-sello con una moneda. El equipo que acierte elegirá si comienza o cede el turno al rival.

Si ambos equipos se ponen de acuerdo respecto al orden salida antes del inicio del juegos, no será necesario el sorteo.

ARTÍCULO 11. CONTEO DE PUNTOS. Una vez el competidor haya terminado de lanzar las seis (6) argollas, el juez se dirigirá al cajón del sapo con los dos capitanes y con personal de la organización, si lo hubiere. El juez realizará el conteo en voz alta y si alguno de los capitanes encuentra inconsistencias, podrá manifestarlo respetuosamente y de manera verbal ante dicho juez.

Parágrafo 1. Al momento del conteo, únicamente el personal de apoyo o el juez, está autorizado para tocar el cajón y las argollas. Si algún capitán incumple lo anterior, el juez podrá impedirle que siga acompañando la verificación del conteo y otro integrante del equipo lo podrá reemplazar, si el incumplimiento persiste, el equipo perderá la oportunidad de tener un representante que acompañe la validación del conteo.

Parágrafo 2. Una vez finalice el conteo del lanzamiento ejecutado por un competidor, los capitanes deberán constatar que el resultado sea consignado correctamente en planilla, luego de esto, no se aceptarán solicitudes de modificación, ni valdrán conteos paralelos que busquen controvertir el resultado decretado por el juez.

ARTÍCULO 12. ARGOLLAS QUE SUMAN EN EL CONTEO. Para que la puntuación sea válida, la argolla deberá ingresar por encima del cajón, descender por el canal del hueco y mantenerse en él hasta que el juez realice el conteo, no obstante, si se trata de una argolla que haya entrado por la boca del sapo, el puntaje sí sumará, aunque la argolla haya salido del hueco.

Parágrafo 1. Si una argolla ingresa directamente al hueco, el juez inmediatamente detendrá la ronda, retirará la argolla y la pondrá en el piso en un lugar visible para los asistentes, luego de esto, la ronda podrá seguir su curso normal.

Parágrafo 2. Si existe duda respecto al lugar de ingreso de la argolla, el juez podrá indagar con los capitanes de ambos equipos, pero si la duda persiste, será la apreciación del juez la que se imponga.

Parágrafo 3. La argolla que entre reglamentariamente por el hueco y quede al borde en la parte frontal y parte superior que marca la cantidad de ese hueco y que además se mantenga al momento del juez hacer el respectivo conteo, se sumará en favor del lanzador.

Parágrafo 4. No será válida la puntuación que obtenga una argolla después de haber tocado cualquier objeto diferente al cajón del sapo, como por ejemplo la pared o el piso.

Parágrafo 5. Si una argolla ingresa legalmente por encima del cajón y descendiendo por el canal del hueco se atora, esta será tomada como válida, y el juez facilitará su descenso para confirmar el puntaje que marcó la argolla.

Parágrafo 6. Para que se cuente una anotación como sapo la argolla deberá entrar en su totalidad por la boca de este, en caso de quedar esta en parte afuera no sumará ningún valor.

Capítulo II. Sanciones.

ARTÍCULO 13. DEL W.O Y SUS CONSECUENCIAS. Para que el equipo pueda iniciar cada encuentro deberá tener como mínimo tres (3) jugadores, de no ser así el equipo ausente o incompleto perderá por W.O y quedará por fuera del torneo. El tiempo de espera para determinar el W.O será de 5 minutos después de la hora programada.

Por otra parte, se dará por ganador al equipo presente y se le otorgarán los dos puntos del encuentro. En este caso, cuatro integrantes del equipo ganador tendrán derecho a llevar a cabo un lanzamiento y los puntos obtenidos se triplicarán, con el fin de establecer el puntaje a favor del equipo ganador, el puntaje en contra del equipo perdedor y los puntos de cada competidor.

ARTÍCULO 14. CAJÓN DEL ENCUENTRO. Equipo que se niegue a jugar en el cajón que designe el Comité Organizador, perderá el encuentro por W.O.

ARTÍCULO 15. TRASPASAR LA LÍNEA DE LANZAMIENTO. En el turno de cada jugador, si en alguno de sus lanzamientos pisa o traspasa la línea de lanzamiento, automáticamente pierde su turno y no se sumará el puntaje que haya hecho en lanzamientos anteriores dentro de la misma ronda.

ARTÍCULO 16. ARGOLLA LANZADA. La argolla que caiga al piso y pase la línea de lanzamiento, se dará como lanzada.

ARTÍCULO 17. EQUIPO CON TRES (3) JUGADORES. Si un equipo empieza un encuentro con tres (3) jugadores, ninguno de ellos podrá hacer un segundo lanzamiento en alguna de las tres rondas. En caso de presentarse el cuarto

jugador podrá hacer los lanzamientos correspondientes a la ronda en que se encuentre el juego y no de los anteriores.

ARTÍCULO 18. BORRADA. En el caso en que un jugador en su lanzamiento no meta ninguna argolla en el "hueco" y que se le caiga una o más al suelo, incurrirá en "borrada", por lo tanto, no sumará puntaje y se penalizará con menos 10 puntos.

ARTÍCULO 19. ARGOLLAS DENTRO DEL CAJÓN. Salvo por las argollas que salen del hueco luego de que ingresan por el sapo, únicamente cuentan las argollas que permanezcan en el cajón al momento de terminar los lanzamientos de un jugador. De esa manera, si en el lanzamiento una de las argollas impacta en otra que se encontraba en el tendido y con ello la hace ingresar en uno de los huecos del sapo, el puntaje que se obtenga será válido, si por el contrario, una argolla saca otra que se encontraba dentro del cajón, la argolla que sale no se contará.

Capítulo III Ventajas.

ARTÍCULO 20. TERNA. Jugador que en su lanzamiento ingrese tres (3) o más argollas en un mismo "hueco", tendrá la opción de sumar un valor adicional correspondiente al puntaje del hueco en que cayeron las tres (3) argollas o lanzar una argolla adicional, y sumar el puntaje que obtenga de este lanzamiento.

ARTÍCULO 21. MESA O TENDIDO. Cuando todas las argollas quedan sobre el cajón del sapo, es decir, que ninguna haya ingresado o caído al suelo, el juez asignará el mayor puntaje que trae el cajón después del sapo, esto es, 40 puntos.

ARTÍCULO 22. MOÑONA. Cuando la totalidad de las argollas caen en los huecos del sapo, el juez sumará el puntaje obtenido y agregará el mayor puntaje del cajón, exceptuando el del sapo, esto es, 40 puntos.

ARTÍCULO 23. MÁXIMOS PUNTAJES. La argolla que quede en el Gancho da 100 puntos, el sapo pequeño otorga 100 puntos y cada uno de los 2 sapos grandes entrega un puntaje de 70 puntos.

ARTÍCULO 24. SAPO Y MOÑONA. Si en un mismo lanzamiento un jugador realiza sapo y moñona, esto es, que una de las argollas haya ingresado en cualquiera de los sapos o en el gancho y que las demás argollas hayan ingresado

en los huecos, el juez inmediatamente declarará al equipo como ganador del encuentro y le otorgarán cuatro (4) puntos.

Parágrafo: Para

Capítulo IV Desempate y otros.

ARTÍCULO 25. DESEMPATE DE PARTIDOS. En caso de empate cada equipo tendrá derecho a que un jugador haga un lanzamiento con las seis argollas, si persiste el empate podrá hacerse otro lanzamiento por un jugador de cada equipo, hasta que el desempate se logre.

Artículo 26. ÍTEMS DE DESEMPATE EN FASE DE CLASIFICACIÓN. En caso de empate para la clasificación, el desempate se logrará de conformidad con los siguientes criterios:

Si es entre dos equipos

- a. Ganador del partido entre ambos.
- b. Mayor número de puntos obtenidos.
- c. Diferencia entre puntos a favor y puntos en contra

Si es entre tres o más equipos.

- a. Mayor número de partidos ganados.
- b. Mayor número de puntos obtenidos.
- c. Diferencia entre puntos a favor y puntos en contra

Artículo 27. CAMBIOS. Los cambios ÚNICAMENTE se aceptarán por motivos de fuerza mayor, respaldados con documentos que la acrediten.

ESTE REGLAMENTO DEBE SER VISTO DE LA MANO DEL REGLAMENTO GENERAL DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA