

Reglamento general de sapo

Capítulo I. Inscripciones

¿Quiénes se pueden inscribir?

El torneo promocional de Sapo está dirigido a estudiantes, docentes y empleados de la Universidad de Antioquia.

¿Qué requisitos deben cumplir?

Empleados: Tener contrato directo con la Universidad de Antioquia y contar con usuario y contraseña para acceso al portal de la Universidad.

¿Cuántos equipos podrán participar?

Para empleados se abrirán 33 grupos de 6 integrantes cada uno para un total de 198 participantes.

¿Cómo se pueden inscribir?

Si aún no sabes cómo inscribirte, sigue estos pasos:

1. www.udea.edu.co
2. Inicia tu sesión en el portal, escribiendo tu usuario y contraseña en la pestaña superior "Ingresar"
3. Para hacer tu registro ingresa al enlace INSCRIPCIONES BIENESTAR. El link se activa, de manera automática, a las 00:00 horas de la fecha asignada para la inscripción del torneo.



Las personas que desean inscribirse en el mismo equipo, deberán ponerse de acuerdo para inscribirse en el mismo grupo.

En el listado final, podrá identificar quienes conforman cada equipo, no se podrán realizar cambios entre los integrantes de los equipos.

Nota: A pesar que el sistema notificará en la inscripción que las competencias son los días miércoles, es de aclarar que las competencias, se realizarán de lunes a jueves de 12 m a 1 pm y de 1 pm a 2 pm.

¿Cuándo se pueden inscribir?

El sistema se habilitará el 21 de mayo a las 00:00 horas, hasta las 00:00 horas del 28 de marzo de 2017. Debes tener presente que el sistema se cerrará automáticamente y no permitirá la inscripción en cuanto los cupos se hayan agotado.

Cada equipo deberá contar con mínimo 4 participantes, por tanto, el día 29 de marzo después de las 12 m se realizará el siguiente procedimiento:

- Se notificarán los equipos que han quedado inscritos
- Los equipos que cuenten con 3 o menos participantes, no podrán competir.
En el link de SIBU podrán verificar la cantidad de cupos que tiene disponible en cada equipo.

¿Cómo confirman si están inscritos?

El sistema le enviará un correo electrónico de manera automática, una vez recibido, el participante deberá confirmar que la inscripción fue exitosa, en la extensión 5396, si no recibe dicho correo, es porque su inscripción no fue aceptada.

Tenga en cuenta que, si el sistema no le permite la inscripción en cualquiera de los grupos, es porque ya no hay cupos disponibles.

El día 29 de marzo, se publicará el listado de las personas que se encuentran registradas en el torneo, indicando cuando se realizará el congreso técnico, por tanto, todo aquel que no se encuentre en lista, no podrá participar.



¿Cómo se ejecutarán las competencias?

Las competencias se realizarán de lunes a jueves en dos jornadas de la siguiente manera:

De 12 m a 1 pm

De 1 pm a 2 pm

Lugar: Bloque 22 segundo piso.

Las programaciones de las competencias estarán sujetas a la disponibilidad del espacio.

Capítulo II. Normas de juego.

Artículo 1:

En el juego sólo competirán cuatro (4) jugadores, uno de ellos será el capitán. Todos los jugadores deben estar previamente inscritos, cualquier cambio deberá avisarse con mínimo un día de anticipación.

Artículo 2:

Si el equipo se presenta al encuentro con los 6 jugadores inscritos, podrá definir en cada turno los cuatro jugadores que realizarán lanzamientos, entendiendo que cada uno se hace con 6 argollas.

Artículo 3:

Para que el equipo pueda iniciar cada encuentro deberá tener como mínimo 3 jugadores, de no ser así perderá por W.O, además quedará por fuera del torneo, se da por ganador al equipo presente al cual se le otorgarán los dos puntos del encuentro. En este caso todos los miembros del equipo ganador tiene derecho a llevar a cabo un lanzamiento y los puntos obtenidos se triplican, representando estos, el puntaje a favor del equipo ganador, y el puntaje en contra del equipo perdedor. El tiempo de espera para determinar el W.O será de 5 minutos después de la hora programada.

Artículo 4:

La línea de lanzamiento se encuentra ubicada a cuatro (4) metros de distancia del cajón del Sapo.



Artículo 5:

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 6:

El conteo lo realizarán los capitanes y/o delegados de cada equipo en contienda. Las argollas no se podrán retirar del “hueco” del cajón del Sapo, hasta que el árbitro registre el puntaje en la planilla de juego.

Artículo 7:

La falta o penalización se aplicará en los siguientes casos:

- En el turno de cada jugador, si en alguno de sus lanzamientos traspasa la línea de lanzamiento, automáticamente pierde su turno y no se sumará el puntaje que haya hecho en los lanzamientos del mismo, una vez realizado el último lanzamiento de la ronda cesa la prohibición
- Argolla que se caiga al piso y pase la línea de lanzamiento, se dará como lanzada.
- Toda argolla que entre y salga del “hueco”, en ningún caso, no sumará puntaje, a excepción de que entre por la boca del sapo y salga del “hueco”.
- 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.
- Si la argolla toca primero la pared, el piso o cualquier otro objeto diferente al cajón del sapo y después entra al “hueco”, no será válida.
- 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.
- Equipo que se niegue a jugar en el cajón que designe el Comité Organizador, perderá por no presentación.
- 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, se llama “borrada”, por lo tanto no sumará puntaje y se penalizará con 10 puntos en contra.



- Si una de las argollas que haya lanzado un jugador y que esté en uno de los espacios numerados y él con una de las argollas que lanza, saca la que estaba en el cajón, esta argolla no se contará, ya que solo se cuentan las argollas que permanezcan en el cajón al momento de terminar sus lanzamientos.

Ventajas:

Jugador que en su lanzamiento haga:

- “Terna”, o sea, tres (3) o más argollas en un mismo “hueco”, el jugador tendrá la opción de obtener el valor adicional del hueco en que cayeron las tres (3) argollas o lanzar una argolla de más.
- “Mesa o Tendido”: se llama así cuando todas las argollas quedan sobre el cajón del sapo, a ésta se le sumará el mayor puntaje del cajón (40 puntos), exceptuando el del sapo.
- “Moñona”: es cuando la totalidad de las argollas caen a los “huecos”. Por consiguiente, a la suma de este puntaje se le agrega el mayor puntaje del cajón, exceptuando el del sapo.
- La argolla que quede en el Gancho da 100 puntos. El sapo Pequeño otorga 100 puntos y los 2 Sapos Grandes cada uno da un puntaje de 70 puntos.
- “Sapo y Moñona”: gana el juego y se otorgan cuatro (4) puntos.

Artículo 8:

El árbitro de cada encuentro será nombrado por el Comité Organizador.

Artículo 9:

El sistema de juego: En la PRIMERA RONDA

- Se conformarán grupos de acuerdo al número de equipos inscritos y se jugará con el sistema de “TODOS CONTRA TODOS”.
- Clasifican los cuatro primeros de cada grupo.
- LA SEGUNDA RONDA Y POSTERIORES: Se hace sorteo y se juega eliminación directa.
- Por cada juego ganado se otorgará dos (2) puntos, a excepción del juego ganado por “Sapo y moñona”, ya que éste otorga cuatro (4) puntos.

Artículo 10:



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 11: ítems de desempate en fase de clasificación

- Mayor número de partidos Ganados.
- Diferencia entre puntos a favor y puntos en contra
- Mayor número de puntos obtenidos.

Artículo 12:

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

Reglamento General de Juegos

