



SAPO

Coordinadora: LUCIANA IREBA

MODALIDAD: Individual

1- SEXO Y CATEGORIAS:

Femenino/Diversidades: Única (nacidos en 1965 y anteriores). Masculino/Diversidades: Única (nacidos en 1965 y anteriores).

Inter Generación: un/a Juvenil (nacidos entre 2007 y 2013) y un/a mayor (nacidos en 1965 y anteriores).

2-DEFINICIÓN:

Es un juego de puntería que consiste en lanzar y embocar fichas en la boca del Sapo, Vieja o Buchacas y para sumar puntos deberá traspasar totalmente la boca de ingreso correspondiente. Un juego de fichas estará conformado por doce (12) fichas de bronce y estas serán provistas por el Juez.

PESO: 30 a 35 gramos.

MEDIDAS: 3 cm de diámetro - 0,5 cm de espesor.

1- REGLAMENTACIÓN:

EL SAPO:

1- El sapo debe contar como mínimo con: una boca del Sapo, una Vieja o Buchacas y orificios para sumar puntos.

LA CANCHA:

2- El sapo se ubicará de manera que quede a una distancia mínima de un (1) metro desde la pared hasta el frente posterior del mismo.

3- Se marcará una línea a tres (3) metros de distancia del frente del sapo, desde donde deberán lanzar los jugadores.

4- Deberá haber una distancia mínima de dos (2) metros libres de obstáculos hacia los laterales del sapo.

LOS JUGADORES:

5- En Categoría única masculino y femenino se juega en forma individual, cada uno utilizará doce (12) fichas por ronda y su turno de lanzamiento en la ronda lo dará el sorteo previo.

6- En la Categoría Inter Generación se juega en pareja mixta o del mismo sexo, cada uno utilizará doce (12) fichas por ronda y su turno de lanzamiento en la ronda lo dará el sorteo previo.

LAS FICHAS:

7- Un juego de fichas estará conformado por doce (12) fichas de bronce y estas serán provistas por el Juez.

PESO: 30 a 35 gramos.

MEDIDAS: 3 cm de diámetro - 0,5 cm de espesor.

ELJUEGO:

8- El jugador se ubicará para lanzar detrás de la línea de tres (3) metros. 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.



- 9- 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.
- 10- Antes de iniciarse el juego cada jugador tendrá derecho a seis (6) tiros de prueba, antes de iniciar la 1ra ronda. Lo habilitará el Juez correspondiente.
- 11- 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.
- 12- Durante el momento de recuento de fichas los jugadores no podrán pasar la línea de los tres (3) metros hacia el sapo, salvo autorización del Juez.
- 13- Si un jugador lanzase una o más fichas en el momento que no esté habilitado, las fichas serán nulas. 13- 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.
- 14- Las fichas que queden en la parte superior del cajón, se dejarán allí hasta finalizar los doce (12) lanzamientos. Igual procedimiento se seguirá con las fichas que queden en el suelo. 15- En la zona de lanzamiento sólo podrá estar el jugador de turno y el Juez.
- 16- Ninguna persona podrá ubicarse detrás del Juego de Sapo.
- 17- En una ronda se efectúan doce (12) lanzamientos por participante y una vez que han lanzado todos los participantes de la categoría o sapo, se considerará completa la ronda.
- 18- Cada nueva ronda el Juez contará las doce (12) fichas antes de entregarlas en mano al siguiente participante.

EL PUNTAJE:

- 19- Las fichas que ingresen por delante, directamente a los cajones serán nulas y arrojadas al suelo por el Juez.
- 20- Si una ficha ingresara y saliera por donde ingreso será nula.
- 21- Si alguna ficha rebotase en la pared u objeto externo al Juego de Sapo y luego fuese acertada, será nula.
- 22- 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.
- 23- Si la ficha traspasara la boca del sapo y quedase tras ésta, se cuenta como Sapo.
- 24- 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 doce (12) lanzamientos.
- 25- El Juez para recontar fichas se parará de costado al Juego del Sapo, retirará 1º 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.
- 26- El Juez dirá las anotaciones individuales de cada tiro que realizó en esa ronda inmediatamente después de que el participante terminó de lanzar.
- 27- En la modalidad de pareja (categoría inter generación) se sumarán los puntos obtenidos por los dos participantes que conforman la pareja.
- 28- 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. 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.
- 29- 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 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 o Coordinador, a la tercera vez, dicha persona será expulsada del lugar de juego.

- 30- En caso de empate se realizará una ronda más de doce (12) tiros entre los participantes que hubieran empatado únicamente.
- 31- 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.

EL JUEZ:

- 32- Los sistemas de juego serán dispuestos por la Coordinación General.
- 33- El Juez será una persona que conozca perfectamente el Reglamento.
- 34- 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.
- 35- El Juez llevará una Planilla de Juego en la que se anotará el puntaje de cada ronda, de cada participante.
- 36- 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 o definitivamente el encuentro elevando un informe.
- 37- Los jueces son las únicas personas que podrán estar dentro de la cancha con el jugador.
- 38- 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.
- 39- En situaciones extraordinarias donde se torne difícil o imposible verificar alguna jugada, el Juez aplicará su criterio, siendo su decisión inapelable.
- 40- 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.
- 41- 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.
- 42- Si por alguna causa de fuerza mayor debiera labrarse un Acta, la misma deberá ser firmada en conformidad o disconformidad por todos los participantes involucrados sus Delegados o Directores, Jueces y Coordinadores. De no ser así no podrán seguir participando.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

ETAPA MUNICIPAL: Cada Municipio adoptará el sistema que crea conveniente.

ETAPA REGIONAL: Suma de puntos en cinco (5) rondas de 12 lanzamientos.

FINAL PROVINCIAL:

ETAPA DE CLASIFICACIÓN: estará conformada por dos (2) zonas "A" y "B". Se realizará en dos (2) jornadas un total de diez (10) rondas. Clasifican cuatro (4) participantes por zona.

ETAPA FINAL: Estará conformada por un grupo de ocho (8) participantes (los cuatro primeros de la zona "A" y los cuatro primeros de la zona "B"). Se realizará en dos jornadas con sumatoria de puntos de ambas. Los tres primeros lugares de las posiciones finales serán los medallistas.

NOTA: Los puntos obtenidos en cada etapa no serán acumulados para la siguiente. Cada ronda tendrá un máximo



JUEGOS 2025
BONAERENSES

de doce (12) lanzamientos.

En caso de empate en cualquier instancia se realizará una ronda de doce (12) lanzamientos.

