

Reglamento del Torneo de Sapo 2025

Modalidad y categorías:

- El torneo se desarrollará en una sola categoría mixta por la modalidad individual y de equipos.
- Cada equipo está conformado por 5 jugadores, de los cuales cuatro (4) serán principales y un (1) suplente. Entre los principales de cada equipo, uno (1) será el capitán, quien deberá estar jugando siempre.
- En la nómina de cada equipo deberán estar registradas mínimo 2 mujeres y siempre en cada partido deberá jugar al menos una de ellas durante toda la jornada.

GENERALIDADES

- Solo se darán 15 minutos de espera después de la hora oficial del partido para los equipos que no estén presentes a la hora que indica la programación.
- El equipo podrá iniciar su juego con mínimo tres (3) participantes oficialmente inscritos, incluida una dama, en caso de no haber presente ninguna de las mujeres del equipo, este no podrá participar y perderá por W.O.
- El cuarto jugador podrá ingresar al juego en cualquier instante del partido perdiendo los turnos que se hayan realizado.
- Cada jugador lanzará seis (6) argollas por turno y solo tendrá cinco (5) tiros.
- Los **capitanes** de los equipos son los únicos que **podrán traspasar la raya** de lanzamiento, previa autorización del juez del partido; si lo hiciese cualquier otro jugador de los equipos en contienda, se anulará el puntaje obtenido por el último jugador que haya lanzado del equipo que cometiera la falta.
- Una vez en posesión de las seis (6) argollas de lanzamiento por parte del jugador de turno, estas quedan en juego y cualquiera de ellas que caiga entre la raya de lanzamiento y el sapo, se considera ya jugada. Si el jugador pisa la raya al lanzar, no se contará el puntaje de esa argolla.
- El conteo de los puntos solo lo hará el juez del partido en presencia de los capitanes de los equipos y se realizará la suma de los puntos sin retirar las argollas del tablero.
- El juez de un partido no podrá estar consumiendo licor durante el partido.
- Los únicos documentos válidos como identificación para el juego será el carné de la compañía o empresas del grupo, de lo contrario no podrá participar.
- Jugador que este embriagado no se le permitirá jugar.
- Sólo se podrá hacer un cambio por equipo, jugador que sea relevado no podrá volver a ingresar. Estos cambios deben hacerse únicamente después de la tercera serie de lanzamientos.
- La distancia de lanzamiento será de 3.5 mts. entre el sapo y el jugador.
- Todos los equipos deben lanzar con las argollas que proporciona la organización.
- El equipo que pierda dos (2) partidos por W.O. queda excluido automáticamente del torneo y los partidos restante a jugar se darán por realizados, dándolos por ganados al rival de turno por W.O., y al equipo expulsado por perdido.
- Cuando se presenta un W.O. en contra, el equipo ausente perderá el partido por un puntaje de 0 y se le restarán 100 puntos a cada jugador.
- Después de haberse decretado el W.O. se permitirá el lanzamiento de los cinco (5) turnos a los integrantes de los equipos presentes, con el fin de sumar al acumulado individual de cada uno de ellos.
- **Toda argolla que salga del cajón excepto la del sapo** no se valdrá el puntaje de esta y en este caso si el jugador se borra se le restarán 50 puntos.
- En caso de presentarse comportamientos indebidos de los participantes, se tomarán las medidas y sanciones por parte de la organización.

Puntuación:

El puntaje que registrará el presente torneo será el siguiente:

- tres (3) puntos por partido ganado.
- Partido perdido por W.O. cero (0) puntos.

Desempate:

En caso de empate en un partido, se definirá de la siguiente forma:

- Un lanzamiento de 6 argollas entre los capitanes de los equipos, en caso de persistir el empate, se repetirá este ítem, teniendo que intervenir otro jugador hasta establecer un ganador.
- En caso de empate entre 2 o más equipos, se definirá de la siguiente manera:
 1. Mayor número de partidos ganados.
 2. Mayor número de puntos anotados acumulados.
 3. Ganador entre ellos.

TABLA DE PUNTAJES

Moñona con sapo: Al jugador se le anotarán 100 puntos más a su puntaje acumulado hasta el momento.

Moñona sin sapo: Se le anotarán 50 puntos más al lanzador.

Quinteta: (5 argollas en el mismo hueco) se le anotarán 70 puntos más al lanzador.

Cuaterna: (4 argollas en el mismo hueco) se le anotarán 60 puntos más al lanzador.

Terna: (3 argollas en el mismo hueco) se le anotarán 50 puntos más al lanzador

Borrada: Cuando no se hace ningún punto, se le restarán 50 puntos.

Mesada: Si al terminar de lanzar las 6 argollas en un turno no se logra hacer ningún punto, pero todas las argollas terminan sobre la mesa, es decir sin que caiga ninguna al piso, se le anotarán 50 puntos al lanzador.

PREMIACIÓN DEL TORNEO:

POR EQUIPOS:

Primero, Segundo y Tercero; un trofeo por equipo y una medalla a cada uno de los integrantes.

INDIVIDUAL:

- Trofeos al mejor puntaje en Femenino y masculino respectivamente.
- Un trofeo para el mejor sapero/a, en caso de empate se definirá el ganador de acuerdo con la puntuación acumulada durante el torneo.

NOTA: Los casos no contemplados en el presente reglamento serán determinados por la organización del torneo, después de hacer las consultas necesarias.

Sistema de juego: (Teniendo en cuenta 12 equipos)

El torneo estará conformado por doce (12) equipos, dividido en dos (2) grupos de seis (6). Se jugará seis (6) juegos correspondientes a cada grupo y un encuentro entre grupos, clasificarán a cuartos los cuatro (4) primeros equipos de cada grupo con mayor puntaje obtenido en partidos ganados. La semifinal, se juega al igual que la final el último día así:

Perdedores juegan por el tercer puesto.

Ganadores juegan por el título.

(En caso de haber cuartos de final) Los cuartos se jugarán así:

1A – 4B 2A – 3B 3A – 2B 4A – 1B

El ganador de cada llave pasará a **semifinal y se jugará así:**

Ganadores de las llaves	1A – 4B	3A – 2B
Ganadores de las llaves	2A – 3B	4A – 1B