



Juegos Deportivos Regionales

Cali - Palmira

REGLAMENTO: SAPO MIXTO

CONFORMACION DE LOS EQUIPOS: 4 (cuatro) integrantes MIXTO (como mínimo un jugador de otro sexo)

Ver tabla de participantes mínimos y máximos por disciplina de acuerdo a cada regional. Nota: En caso de no cumplir con el mínimo de equipos se declarará desierta la disciplina.

Sistema de Juego: Se determina en el congreso técnico dependiendo del número de equipos inscritos

REGLAMENTACIÓN

MODALIDAD: cuatro competidores mixtos cada jugador realiza cuatro (4) entradas (cada entrada 6 argollas).

PUNTOS

Dos (2) puntos por partido ganado

Un (1) punto por partido perdido

Cero (0) puntos por W.O.

DESEMPATES: Entre dos (2) o más equipos, se empleará el siguiente procedimiento:

El ganador de los juegos jugado entre ellos

Mayor número de partidos ganados

Diferencia de puntos (puntos favor, menos puntos en contra)

Mayor número de puntos a favor

Menor número de puntos en contra

Sorteo (moneda)

GENERALIDADES

- En cada partido solo serán válidos, para efectuar el lanzamiento, las argollas colocadas por la organización. Queda bajo la responsabilidad de los capitanes la utilización de argollas diferentes siempre y cuando exista mutuo acuerdo.
- No se permite lanzar las seis (6) argollas de un solo tiro, deben lanzarse una por una.
- El lanzamiento de las argollas se dará desde una distancia de 3 Mts para las damas y 3.5 mts para los caballeros. Dentro de esta área solo podrán estar los Capitanes de los equipos, quienes serán los únicos autorizados para verificar el puntaje y realizar las anotaciones pertinentes en la planilla.
- El juego lo ganara el equipo que más puntos haga en los lanzamientos oficiales. La argolla que se le caiga de las manos en el momento de lanzar se dará por jugada, solo si cae y queda en el área de juego.
- En caso de que un jugador pise la raya inconscientemente o se pase para celebrar, no se anulara su tiro. Si lo hace después de estar advertido será penalizado (perdiendo el puntaje en el tiro anterior).
- No será válido el puntaje de la argolla que se salga de los huecos.
- Los reclamos deberán ser realizados por el capitán del equipo, al juez quién definirá la situación.
- Dos partidos perdidos por “W “eliminan al equipo.

VALORES

Para el cómputo de los puntos, los equipos deben orientarse con los siguientes valores:

- La moñona vale 4000 puntos más el puntaje.
- La borrada o sea que no hace puntos, no se le borrara nada, se coloca cero (0) puntos.
- Tabla. Si al terminar de lanzar las seis (6) argollas el jugador no logra hacer punto alguno, pero las argollas quedan sobre la mesa, se le anotaran 1500 puntos al lanzador.
- TERNA – Tres (3) o más argollas en el mismo hueco, se le coloca el puntaje y una argolla más.
- La moñona con sapo no gana el partido, se le anotan al lanzador el puntaje más 8000 puntos.