

BASES TIRO AL SAPO

1. COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

Cada Promoción participante podrá estar representada hasta por dos (2) Equipos, uno (1) de Damas y uno (1) de Varones, conformados por cinco (5) jugadores titulares y un (1) suplente, cada uno.

2. INSCRIPCIÓN

La inscripción de los Equipos participantes se llevará a cabo ante la Mesa de Control, por el delegado de cada Promoción, llenando la ficha correspondiente, antes del inicio de la competencia.

3. REGLAS DE JUEGO

Los Equipos participantes serán agrupados en una o varias Series, según las necesidades.

- a. La distancia de lanzamiento será de cinco (5) metros para las damas y de seis (6) metros para los varones, medidos desde la parte anterior del Cajón de Sapo.
- b. Los Cajones de Sapo se colocarán, como mínimo, a un (1) metro de distancia de la pared de fondo.
- c. La distancia lateral entre Cajones de Sapo será de aproximadamente dos (2) metros.
- d. Los Equipos participantes podrán realizar el calentamiento previo en los cajones de sapos asignados, hasta quince (15) minutos antes de iniciar su participación en la primera entrada.
- e. La menor cantidad de integrantes de un Equipo será de cuatro (4) jugadores en cada entrada. En este caso el puntaje total obtenido por dicho Equipo será la sumatoria de los puntajes obtenidos por los cuatro (4) jugadores; se prohíbe que un jugador participe dos (2) veces en la misma entrada.
- f. Los únicos autorizados para ingresar a la zona de lanzamiento serán: el jugador que le toca lanzar, el Árbitro General y los Jueces Controladores.
- g. Los únicos que se acercarán al Cajón de Sapo, para contabilizar el puntaje obtenido en el lanzamiento, serán el Juez Controlador y el delegado del Equipo que lanzó.
- h. Una vez contabilizado el puntaje obtenido, el Juez Controlador llenará y firmará la ficha correspondiente, junto con el delegado del Equipo que lanzó.
- i. La competencia propiamente dicha se iniciará a la orden del Árbitro General.

- j. Los Equipos de cada Serie efectuarán tres (3) entradas, de manera simultánea, sucesiva o alternada.
- k. Los Equipos efectuarán sus tres (3) lanzamientos en el Cajón de Sapo que presenten en el Torneo, siempre y cuando reúna las características técnicas aprobadas.
- l. En cada entrada, los jugadores de los Equipos participantes lanzarán, en el orden establecido en la inscripción del Equipo, diez (10) fichas. Los jugadores suplentes solo podrán relevar a los jugadores titulares una vez terminada la tendida y por razones debidamente justificadas.
- m. Se anulará el lanzamiento del jugador que pise la línea de lanzamiento.
- n. Un (1) día antes de la competencia, cada Promoción participante entregará a la Promoción organizadora del Torneo, un Cajón de Sapo en muy buenas condiciones y que se encuentre de acuerdo a los estándares de los fabricantes.
- o. Las características básicas del Cajón y Fichas de Sapo son las siguientes:
 - (1) Medidas: Largo x Ancho x Altura: 55/60 cm. x 55/60 cm. x 90/110 cm.
 - (2) Cobertura del tablero superior: suela natural con un espesor promedio de 0.5 cm. Diámetro máximo de los orificios del tablero 5 cm.
 - (3) Altura de la cobertura lateral: valor promedio
 - (4) Altura de la cobertura de fondo: valor promedio
 - (5) Armazón de la mesa: madera.
 - (6) Material del sapo y mariposas: bronce.
 - (7) Material, peso y diámetro de las fichas: bronce, 30/38 gr., y 3.5 cm. Solo un (01) juego de fichas por equipo.
 - (8) Abertura de la boca del Sapo: valor promedio.
 - (9) Medidas mariposas ancho y largo: 5 cm x 8 cm aproximadamente.
- p. Se nombrará una **Comisión de recepción de Cajones de Sapo**, donde se levantará un acta de conformidad y se colocará un sticker al cajón de sapo aprobado.
- q. Si una Promoción no cumple con presentar un Cajón de Sapo en las condiciones especificadas, será excluida del Torneo.
- r. Los Cajones de Sapo se ordenarán de izquierda a derecha, de acuerdo al número obtenido en el sorteo, en cada Serie.
- s. Cada jugador dispondrá, como máximo, de diez (10) minutos para ejecutar sus lanzamientos, a partir de la señal del Árbitro Principal. Las fichas lanzadas luego de la señal de finalización serán consideradas inválidas y si ingresan al Cajón de Sapo, se descontará la puntuación de las fichas más altas obtenida por el jugador en esa entrada

4. CALIFICACIÓN

- a. La contabilidad del puntaje de cada Equipo la harán únicamente el Juez Controlador y el delegado de la Promoción que está participando; sin embargo, para el caso que el Equipo de la Promoción organizadora de la

Disciplina se encuentre participando, será un representante de otra Promoción, elegido por sorteo, quien cumpla las funciones de Juez Controlador.

- b. Si un jugador inscrito, no estuviese presente en su turno de lanzamiento, se le calificará con cero (0) puntos por su NO participación.
- c. No se considerará para el puntaje, las fichas que ingresen al Cajón por la parte delantera.
- d. Si una ficha rebota y sobrepasa de regreso la línea de lanzamiento, no podrá ser lanzada nuevamente.
- e. El lanzamiento de fichas adicionales a las diez (10) autorizadas para cada entrada, dará lugar a la anulación de las fichas de puntuación más alta obtenida por el jugador en esa entrada.
- f. El jugador que en cada entrada haya lanzado sus diez (10) fichas, permanecerá detrás de la línea de lanzamiento hasta que le anuncien su puntaje.
- g. El puntaje total obtenido por cada Equipo, será la sumatoria de los puntajes obtenidos en sus tres (3) entradas.

5. RESULTADOS

- a. Los puestos primero, segundo y tercero serán otorgados a los tres (3) Equipos que hayan acumulado las tres (3) puntuaciones más altas durante la competencia en cada serie.
- b. En caso de empates se procederá de acuerdo a los criterios siguientes:
 - (1) Se definirá al puesto precedente a la Promoción que haya embocado la mayor cantidad de Sapos.
 - (2) De persistir el empate, las Promociones que empataron designarán a un representante para que lancen, simultáneamente, en cajones designados por los organizadores, diez (10) fichas cada uno, obtendrá el puesto precedente la Promoción que obtenga el mayor puntaje.
 - (3) En caso de persistir el empate, los mismos jugadores lanzarán, de manera simultánea, fichas una por una, hasta romper el empate.
- c. La información correspondiente al puntaje de las entradas, así como el resultado final, serán publicados en la zona, de manera fácilmente visible.

6. VESTIMENTA

- a. La vestimenta será la adecuada, del color asignado a su Promoción.
- b. En el brazo izquierdo llevarán un brazalete, de diferente color al polo, numerados del uno (1) al cinco (5), el mismo que determinará el orden de su participación dentro de su Equipo.
- c. Los Equipos que no dispongan del brazalete correspondiente, no podrán participar.

7. MESA DE CONTROL

a. Estará conformada por:

- (1) Presidente: Designado por la Promoción responsable de la organización de la competencia.
- (2) Delegados: Uno (1) por cada Promoción que desee estar representada.
- (3) Secretario: Designado por la Promoción responsable de la organización de la competencia.

b. Responsabilidades:

- (1) Realizar el sorteo para determinar la ubicación del Cajón de Sapo al cual lanzarán las fichas los Equipos participantes.
- (2) Resolver las situaciones o casos no considerados en las Bases.
- (3) Realizar la inscripción de los Equipos participantes y las variaciones que se presenten.
- (4) Resolver las reclamaciones que se presenten.
- (5) Elevar las apelaciones que se presenten.

8. RECLAMACIONES

El procedimiento para las reclamaciones y apelaciones en lo referente a la aplicación de las bases, se ceñirá lo establecido en el artículo 39 del Estatuto.

9. SORTEO

El sorteo para la ubicación de los Equipos en cada Serie se realizará un día antes de la fecha de la competencia.

En vista que no existen bases estandarizadas para este tipo de competencia, las Bases establecidas tendrán plena validez.