

CENTRO SOCIAL LUSO VENEZOLANO

Comisión de Bolas Criollas

Reglamento de Juego

1. El presente reglamento de juego, regirá las actividades relacionadas con el deporte de bolas criollas en todas sus categorías y sexo, en el **Centro Social Luso Venezolano**.
 2. El juego de bolas criollas constara de veinte (20) tantos en ocasiones normales, excepto la hora límite o motivos de fuerza mayor (lluvia, falta de energía eléctrica u otra causa no prevista).
 3. Queda establecido que el tiempo de duración de los juegos será de 2 horas y media. Incluyendo el descanso obligatorio de (10) minutos a mitad de la tantera establecida. En ningún caso, un juego podrá ser menos al 75% de los tantos reglamentarios, para ganarlo, pasa ellos se abrirán tiros adicionales hasta llegar a la tantera descrita (15 o más).
 4. En la última media hora de juego, de salir el mingo, el árbitro procederá a colocarlo en el sitio donde se encontraba.
 5. Al cumplirse lo establecido en el artículo anterior ningún atleta podrá ir al terreno del mingo y tendrá para efectuar jugada 60 segundo. La violación de esta regla será penada con la tarjeta amarilla al técnico y la bola será anulada.
 6. El árbitro anunciará en voz alta, al iniciar el tiro cuando falte poco para la hora límite ¡ULTIMO TIRO!, de consumirse el tiempo finaliza el juego de no ser así, se abrirá un nuevo tiro.
 7. Se colocara en sitio visible dentro de la cancha, un reloj donde se pueda apreciar claramente el tiempo transcurrido del juego.
- Nota:** La detención o retardo del juego, usando táctica dilatoria será penada con amonestación y/o expulsión para los infractores.
8. El técnico de un equipo podrá efectuar cambios de atletas cuando lo crea necesario así el atleta alineado haya jugado o no alguna bola.

JUEGOS SUSPENDIDOS

9. Solamente el personal técnico y los representantes de la organización podrán suspender los juegos por causa de fuerza mayor y lo harán constar en la planilla de anotación.
10. El o los árbitros al suspender temporalmente el juego, por cualquiera de los motivos antes mencionados (FUERZA MAYOR) darán treinta (30) minutos de espera; pasado el tiempo y a criterio del personal técnico y de la comisión, se decidirá la continuidad o no del mismo.
11. Cuando se suspende violentamente un juego por causa mayor y a uno de los equipos se le han terminado las bolas y el otro tiene bolas ganando y le quedan bolas por jugar, el técnico podrá cobrar los tantos ganados en el momento de la suspensión del juego, si éste lo manifiesta.
12. En caso de que le queden bolas a los dos (02) equipos por jugar, continuarán el tiro al solucionarse las anormalidades, de lo contrario el tiro será declarado nulo.
13. Al concederse un tiempo, no podrá iniciarse el tiro hasta que él o los equipos estén completos en el terreno de juego, pudiendo los árbitros aplicar la regla 19 esperando el tiempo dado o en última instancia aplicar el artículo 20

JUEGOS GANADOS

14. En juegos normales, el ganador de un encuentro será el equipo que primero complete los veinte (20) tantos y en tiempo límite o extra (15) tantos o más.
15. Cuando un equipo se encuentre incompleto o sus atletas no comparezcan a la cancha de juego a la hora fijada por la comisión organizadora, se declara ganador al equipo que se encuentre presente, siempre que éste tenga sus atletas alineados, dentro de la cancha para comenzar el juego y haber cumplido los treinta (30) minutos de espera.(forfait).

16. Cuando se decreta ganador a un equipo por inasistencia de otro, la tantera será la siguiente: ocho (08) al ganador y cero (0) al perdedor.
17. Se declara ganador al equipo que lleve quince (15) tantos o más tantos cuando llega la hora límite o el juego sea suspendido por fuerza mayor.

JUEGOS PERDIDOS

Se considerarán juegos perdidos:

18. Después de esperar 30 minutos de la hora fijada el equipo que no se presente al terreno del juego perderá el juego.
19. Después de que el juego haya sido suspendido temporalmente, el equipo que rehusare jugar pasado los cinco (05) minutos de plazo.
20. Cuando en el transcurso del mismo quede incompleto alguno de los dos (02) equipos excepción de que hubiere alguna causa de fuerza mayor.
21. Cuando el atleta o técnico esté violando las reglas.
22. En caso de que el técnico o los atletas se negasen a continuar el juego, por estar en desacuerdo con la decisión o apreciación de los árbitros, pasados los cinco (05) minutos concedidos.
23. La no presentación de ambos equipos al terreno de juego a la hora fijada por la comisión.
24. Si los equipos están en el terreno de juego a la hora fijada y rehusaren comenzar, se esperará cinco (05) minutos y se declarará ganador al equipo que cumpla la orden de salida al terreno de juego.
25. En caso de que en la mesa técnica un equipo pierda un juego, este mantendrá su misma tantera.

JUEGOS EMPATADOS

26. Cuando en un juego dos (02) equipos se encuentren empatados a diez (10) o más tantos, y este es suspendido por fuerza mayor.

JUEGOS NULOS

27. Cuando ninguno de los dos (02) equipos ha llegado a quince (15) tantos y se suspende el juego por FUERZA MAYOR, el anotador lo hará constar en la planilla de anotación.

CONDICIONES DE JUEGO

28. Dentro de la cancha para comenzar el juego, solo podrán estar los atletas que va a iniciar el mismo, los técnicos y los árbitros.
29. El árbitro de calce sorteará en presencia de los técnicos, con una moneda lanzada hacia arriba, el mingo y las bolas; el ganador escogerá el color y lugar.
30. Una vez sorteado el mingo, podrás lanzar el técnico o atleta designado.
31. El mingo debe lanzarse desde el calce, para iniciar cualquier tiro.
32. Para iniciar el tiro el calce debe estar colocado en el sitio de lanzamiento, el mingo puede ser lanzado hasta dos (02) veces, pero si en el segundo lanzamiento pega de la valla, pasa el cordel, cae en la zanja, el mismo le corresponde al equipo contrario y se lanza del mismo sitio.
33. Si el mingo queda en sitio no visible, el árbitro lo colocará donde sea visto con claridad, no pudiendo modificar la distancia que lo separe del calce.
34. El mingo se considera en sitio legal, cuando quede a siete metros o más del calce al iniciar del tiro, o si en el transcurso del mismo se mueve dentro de la cancha a cualquier distancia, siempre que quede delante del calce si queda detrás será nulo.
35. Cuando el mingo cambie de posición en una jugada, el árbitro volteará el calce siguiendo la nueva dirección del mismo, pero los atletas que fueron al terreno de mingo, no podrán volver a dicho terreno, salvo que éste no quede visible desde el calce.

36. El saque o lanzamiento del mingo se efectuará del sitio donde en la jugada anterior, de quedar cerca de la cuerda o zanja, el árbitro podrá sacarlo o moverlo hasta 3, metro en cualquier dirección
37. Los árbitros podrán, antes de comenzar el juego, marcar el área de colocación del calce en el área de juego.
38. Cuando el mingo o bola le pegue en el transcurso de una jugada, a alguna de las personas autorizadas para estar dentro de la cancha, se considerara en juego, siempre que quede dentro de la demarcación de la cancha y no sea detenido intencionalmente por un técnico para favorecer su equipo. En caso de que lo haga será anulado o no a juicio del árbitro.
39. Las bolas deben permanecer visibles durante el juego en sus respectivas cestas, a dos metros del calce, haciendo una "V" invertida detrás de este y los atletas parados detrás de las cestas.
40. El juego se efectuara alternando las jugadas, si el arrime inicial sale del terreno, lo hará el equipo contrario y si este también sale, se continuara jugando en forma alterna, según la sentencia del árbitro.
41. En caso de considerar el árbitro un empate o queme entre las bolas jugadas, ordenara al equipo que lo provoco seguir jugando hasta romper el mismo con cualquier jugada, de no hacerlo y no teniendo el otro equipo bolas que jugar, no habrá anotación y corresponderá el mingo al equipo que lo lanzo al comenzar el tiro.
42. Cuando un técnico, atleta o arbitro mueva sin ninguna intención, alguna de las bolas del terreno de mingo, esta será llevada nuevamente al sitio por el árbitro.
43. Un jugador puede entrar al calce, colocarse en posición del juego y salir del mismo sin efectuar jugada, si no ha ido al terreno del mingo o no ha realizado los movimientos de lanzamiento.
44. Cuando un atleta entre en sustitución de otro, puede ir al terreno del mingo, aunque el sacado lo haya hecho.

45. Cuando a un equipo se le agoten las bolas en un tiro y le toque jugar al contrario, este podrá medir y continuar jugando hasta agotar las bolas.
46. El árbitro del mingo sentenciara dando como ganada las bolas que se encuentren más cerca del mingo al finalizar el tiro, si tienes dudas medirá las bolas o atenderá la apelación inmediata de los técnicos.
47. Los atletas deben permanecer en su sitio, hasta tanto el arbitro de mingo sentencie los tantos ganados, de no hacerlo serán amonestados, si reinciden serán expulsados.
48. Cuando en el terreno de juego se parta una bola, se considerara efectiva la jugada con el pedazo más grande y se retiraran los pedazos del terreno de juego, reponiendo la bola partida para el siguiente tiro.

BOLAS NULAS

Serán bolas nulas todas las que violen las normas establecidas a continuación.

49. Cuando un jugador lance una bola sin haberse parado la jugada anteriormente.
50. Cuando un atleta tarde más de un minuto para efectuar jugada.
51. No se permitirá jugar bolas mojada o embadurnadas con sustancias liquidas o grasosas en forma intencional, salvo el caso que este lloviendo o haya llovido.
52. Cuando un atleta lanza una bola con el pie sobre el calce, fuera del mismo o dando paso adelante.
53. El atleta que estando en posición de juego, accidental o intencionalmente, toque el suelo o deje caer la bola.
54. Cuando un atleta lance mas bolas de las que le corresponden, se anula la que jugo de mas y se anota como no jugada en la casilla del atleta afectado.

55. Si un atleta con el pie dentro del calce hace los movimientos necesarios para efectuar jugada, dando un paso hacia el mingo, sacando el pie del calce y no lanza la bola.
56. Cuando iniciada la jugada, las bolas de cualquiera de los equipos no se encuentren en las cestas. Se anulara una de las bolas que se encuentren fuera de la cesta.

AMONESTACIONES Y EXPULSIONES

57. Los árbitros son los jueces en la cancha de juego, sus decisiones deben ser respetadas por los técnicos, jugadores y público en general. Solamente los comisionados podrán llamar a los árbitros para reconsiderar sus decisiones, en caso de aplicación errada del reglamento. Los árbitros usarán TARJETAS AMARILLAS (amonestación) en caso de que un atleta o técnico incurra en hechos antideportivos, palabras o actos obscenos y otras que el árbitro considere. TARJETAS ROJAS (expulsión) a técnicos o atletas que agreden física o verbalmente al árbitro o a otro jugador, y otras que el árbitro considere.
58. Cuando un atleta o técnico se haga acreedor de una TARJETA ROJA, quedará impedido de participar por los menos de un próximo juego, (La comisión determinara, de acuerdo a la gravedad del hecho).
59. Cuando un atleta o técnico recibe dos (02) tarjetas amarillas en un juego induce a una tarjeta roja. Tres (03) tarjetas amarillas acumuladas queda impedido de jugar el próximo juego.
60. Otros reglamentos no especificados contenidos en la Reglamentación Oficial de la Federación Venezolana de Bolas Criollas y Bochas.

CENTRO SOCIAL LUSO VENEZOLANO

Comisión de Bolas Criollas

BASES Y CONDICIONES

1. Para que un equipo pueda participar en el campeonato, todos sus miembros deben ser Socios o Beneficiarios del C.S.L.V. y acción jurídica.
2. El equipo que juegue con un jugador representando una acción de persona jurídica, no podrá cambiarlo durante todo el torneo, una vez halla participado en al menos un juego.
3. El número mínimo de jugadores será de ocho (8) y el máximo de doce (12).
4. Se dará un plazo de dos (2) semanas como límite improrrogable para entregar las modificaciones al roster, una vez iniciado el campeonato. Dichas modificaciones deben ser solicitadas por escrito ante la Comisión de Bolas Criollas y se hará efectiva una vez el jugador sea chequeado en el sistema de socios.
5. Los roster deben entregarse a más tardar el día 26-02-2009, solo podrán participar en el torneo los equipos que hayan entregado los roster.
6. Un mismo jugador no puede aparecer en más de un roster, si sucede el caso, el jugador sólo será permitido en el equipo que juegue primero y no podrá cambiarse de equipo.
7. Para participar en juego, todos los jugadores deberán estar uniformados como lo establece el reglamento o como requisito mínimo uniformidad en la franela. Se dará un plazo de dos semanas después de la inauguración para que el equipo cumpla con esta condición.

8. El valor de la inscripción será de 200,00 Bolívares para el masculino y 150,00 Bolívares el femenino. El monto de la inscripción podrá ser cancelado en dos partes, una primera parte al comenzar el campeonato y una segunda parte a la segunda semana de haber comenzado el campeonato.

Nota: El equipo que viole los artículos antes señalado podrá perder el juego en la mesa.

9. No se permitirá a ninguna persona (público en general o jugador reserva) sentarse ni pararse en el borde interno de la cancha de juego. Posando los pie dentro de la misma.
10. Los días de juegos serán de jueves a sábado, pudiendo realizarse juegos los miércoles y domingo de ser necesario.
11. Una vez fijados los juegos en calendario, se no permitirá reprogramación de los mismo. El equipo que desee suspender cualquier juego deberá solicitarlo por escrito a la Comisión de Bolas Criollas 48 horas antes del mismo. Dicho juego se dará como perdido y no será computado como forfait. Queda a criterio de la Comisión de Bolas Criollas los casos excepcionales.
12. El pago de arbitraje será de Bs. 15, 00 por equipo en el terreno de juego.
13. En caso de forfait, ambos equipos igualmente deberán pagara BS. 15, 00 al árbitro. El equipo que pierda forfait y no cancele en su debida oportunidad, deberá hacerlo obligatoriamente en su próximo juego. Caso contrario perderá el juego en la mesa.
14. Se extrañará a los equipos con tres forfait.
15. Cuando haya una protesta, ésta debe ser realizada en el momento de la falta y cancelar de inmediato Bs. 20, 00, luego deberán pasarla por escrito a la comisión, de prosperar le será devuelto el dinero.
16. El torneo se iniciará el día 28-02-2009, a las 5:00 p.m.

17. Los días jueves y viernes los juego comenzarán a las 8:00 p.m., sábado a las 5:00 p.m. femenino y 7:00 p.m. masculino, los domingos y feriados 3:00 p.m.
18. El torneo se jugará de la manera siguiente:

FEMENINO:

1. El grupo "A" jugará todas contra todas, dos vueltas.
2. El grupo "B" jugará todas contra todas, dos vueltas.
3. Clasifican la mitad de los equipos participantes, que acumulen más partido ganados, en caso de empates se definirá por juego(s) extra(s).
4. En la ronda siguiente se jugará todo contra todo una vuelta
5. Los dos (2) equipos que ganen más partidos jugarán la final a tres juegos (caso de empates, decide juego extra) y el resto para tercero y cuarto lugar.

MASCULINO:

1. El grupo "A" jugará todos contra todos, dos vueltas.
2. El grupo "B" jugará todos contra todos, dos vueltas.
3. Clasifican la mitad de los equipos participantes, que acumulen más partido ganados, en caso de empates se definirá por juego(s) extra(s).
4. En la ronda siguiente se jugara todo contra toda una vuelta.
5. Los dos (2) equipos que ganen más partidos jugarán la final a tres juegos (caso de empates, decide juego extra) y el resto para tercero y cuarto lugar.

PREMIACIÓN POR EQUIPOS:

Primeros lugares: trofeo más metálico

Segundos lugares: trofeo más metálico

Terceros lugares: trofeo más metálico

PREMIACIÓN INDIVIDUAL:

Trofeo más metálico a todos los campeones en las modalidades boche y arrime

PREMIACIÓN METÁLICA:

Primeros lugares: 50% de inscripción

Segundos lugares: 30% de la inscripción

Terceros lugares: 20% de la inscripción

Cuartos lugares: una caja de cerveza

Individual: por la comisión

POR LA COMISION DE BOLAS CRIOLLAS:

EDGAR GUTIERREZ
PRESIDENTE
(0412-1639828)

DAFNE DIAZ
TESORERA
(0416-2528689)

RUBEN ORTEGA
SEC. DE ACTAS
(0424-5449012)

OMAR VARGAS
VOCAL
(0412-6684720)

JOSE URQUIOLA
TRIB. DISCIPLINARIO
(0424-5313598)

EDGAR BARRIOS
TRIB. DISCIPLINARIO
(0412-6309423)