



***REGLAMENTO
JUEGO DE BOLAS
CRIOLLAS
LIBOCRINTC
TORNEO 2025***

REGLAMENTO DE JUEGOS 2025

LA JUNTA DIRECTIVA DE LA LIGA INTERCLUBES DE BOLAS CRIOLLAS DEL DISTRITO FEDERAL Y ESTADO MIRANDA (LIBOCRINTC), en uso de las atribuciones contenidas en el numeral 3ro. Artículo 20 de los Estatutos Sociales, luego de revisadas las modificaciones por la comisión de reforma y debidamente aprobadas en reunión de delegados, dictan el siguiente Reglamento de Juegos, que regirá las actividades relacionadas con el deporte de Bolas Criollas, organizadas en todas sus categorías.

DESCRIPCIÓN

Artículo 1: El juego de Bolas Criollas consiste en lo siguiente: Una vez efectuadas jugadas de arrimes, boches, marranas o rastreros u otras, lograr el mayor número de Bolas cerca del mingo, para ello, deberán desplazar con jugadas las del contrario, hasta que uno de los equipos totalice el número de tantos establecidos en el presente reglamento y sean los necesarios para ganar el juego.

Artículo 2: La Junta Directiva de LIBOCRINTC, deberá: Cumplir y hacer que se cumpla este Reglamento, programará y realizará eventos de Bolas Criollas con la denominación **CAMPEONATO NACIONAL DE BOLAS CRIOLLAS INTERCLUBES**, los cuales tendrán lugar anualmente, según calendario movable y en los que solo participarán jugadores de los clubes afiliados a la liga.

Artículo 3: La Junta Directiva de la liga tiene dentro de sus funciones la integración e incremento de la participación de este deporte entre los Clubes afiliados, quienes fueran aceptados después de cumplir con todos los requisitos exigidos para la realización de los juegos en sus canchas por considerarlas aptas. La admisión de nuevos Clubes dependerá del análisis y aprobación de la Junta Directiva, quien deberá analizar si reúnen los requisitos exigidos.

DEL MATERIAL DEL JUEGO

Artículo 4: Todo el material de papelería a utilizarse en los juegos será de la realización y escogencia de la liga **INTERCLUBES DE BOLAS CRIOLLAS DEL DISTRITO FEDERAL Y ESTADO MIRANDA (LIBOCRINTC)**, quien entregará a cada delegado el fichaje de los equipos participantes y planillas necesarias para cada juego. Igualmente deberá entregar a los árbitros copia del fichaje de los equipos participantes y las planillas necesarias para cada juego.

Artículo 5: Será obligatorio el uso del siguiente material de juego, que será responsabilidad de suministrarlo en cada jornada de juego, por el club en donde se realizará la jornada de juegos de acuerdo con el calendario:

- Bolas o esféricas de material plástico sintético u otro material aprobado.
- Una cesta o portabolas para cada equipo.
- Un calce o casquillo. Será una pieza de metal u otro material resistente en forma de "U", que tenga púas de metal tipo roma para su adherencia al terreno de juego. Dicho calce será suministrado en cada juego por el equipo de la casa.
- Un mingo de metal de 2 a 2,5 cm. de diámetro.
- Una varilla de marcar.
- Medida o cinta métrica.

DE LAS CANCHAS Y LUGAR

Artículo 6: La liga **INTERCLUBES DE BOLAS CRIOLLAS DEL DISTRITO FEDERAL Y ESTADO MIRANDA (LIBOCRINTC)** por no tener sede propia, realizará los juegos y eventos en la sede de los Clubes afiliados o donde estime conveniente. De acuerdo a lo establecido en este artículo, ninguna cancha del Club afiliado podrá ser modificada a exigencia de la Junta Directiva de la liga o por exigencia de cualquier órgano de la liga.

Parágrafo primero: Juegan todas las canchas de los clubes afiliados a la liga, sin embargo para el año 2025 se jugarán en el Club Hogar Canario Venezolano, como

anfitrión o sede, Club Táchira, Centro Portugués y Club Campestre los Cortijos. La dirección entre el calce y el mingo debe estar libre de obstáculos y totalmente visible para realizar el lanzamiento de la bola de una forma franca. La distancia entre el mingo, los obstáculos y los límites de la cancha debe ser de un (1) metro en un radio de 360°.

Parágrafo segundo: El capitán que incumpla dicha distancia, perderá el juego automáticamente con una puntuación de **once (11) a cero (0)**. En este sentido el capitán del equipo contrario o delegado, deben dejar constancia en la planilla de anotación de los hechos ocurridos. En el caso que los capitanes se pongan de acuerdo para incumplir la distancia arriba citada, serán considerados para ambos equipos como juegos perdidos, con una puntuación de **cero (0) puntos**.

Artículo 7: La responsabilidad de organizar los eventos de la liga es de la competencia de la Junta Directiva de LIBOCRINTC, para ello se contará con la colaboración de los delegados representantes de los diferentes Clubes afiliados, autorizado por el Club sede a quien corresponda la realización de juegos de bolas criollas o eventos que organice la Junta Directiva, estando bajo su dirección y supervisión todo lo concerniente a estas actividades.

Parágrafo único: Si en algún juego no existiera la presencia de un Directivo de LIBOCRINTC, la responsabilidad será de los delegados del Club sede del evento; dichos delegados deberán disponer del material necesario indicado en el artículo 5 del presente reglamento.

DEL FICHAJE

Artículo 8: Todo jugador debe ser socio del Club al cual representa. No se aceptan carnets deportivos. Un jugador podrá pertenecer y participar solamente a un equipo inscrito en la liga según el fichaje correspondiente para cada torneo de Bolas Criollas. Igualmente, no podrá efectuarse cambios de jugadores a otros equipos durante la celebración de ese mismo torneo.

Parágrafo único: Por razones de dar mayor participación a jugadores perteneciente a otros equipos de clubes que no jugaran el presente torneo, clubes que pertenezcan o hayan pertenecido a Libocrintc, se autoriza la inclusión de un máximo de tres (3) jugadores por equipo para que refuercen aquellas nóminas de jugadores que lo ameriten. De manera excepcional el año 2025 podrá tener (5) cinco refuerzos los clubes Bahía de los Piratas, Aguasal y Oricao.

Artículo 9: Las fichas de participantes de cada Club afiliado deberán ser presentadas en forma electrónica o física, según lo determine la Junta Directiva de LIBOCRINTC, y las distribuirá a todos los delegados en la misma forma, quienes deberán devolverla en la fecha prevista, en forma electrónica o física, debidamente llena con los datos de los jugadores y acompañada de los siguientes documentos:

- Una (1) foto de frente (reciente)
- Una (1) copia de la cédula de identidad (laminada)
- Una (1) copia del carnet del club (vigente)

Al comienzo de cada campeonato, la liga solicitará a los delegados una lista de aquellos jugadores retirados y el envío de los datos para la incorporación de nuevos jugadores para el Torneo.

Para las categorías Infantiles y Juveniles, copia del acta de nacimiento correspondiente.

Parágrafo único: La Junta Directiva de LIBOCRINTC, enviará a cada Junta Directiva de los Clubes una carta con la lista de los jugadores (as) inscritos, solicitando por escrito la confirmación de la nómina de jugadores (as).

Artículo 10: La liga para cada uno de los torneos en particular y en todas sus categorías, efectuara un fichaje y nómina de jugadores mínimos de los distintos equipos, seleccionados por sus Clubes. Cada ficha deberá contener los siguientes datos: Apellidos y nombres de los jugadores, foto, cédula de identidad, numero de acción y

Handwritten signatures and notes on the right margin, including a date "22-4-25".

cualquier otro dato que sea requerido por la Liga. Para las categorías Infantiles y Juveniles además de la indicación de la fecha de nacimiento.

Parágrafo único: La liga proveerá a todos los clubes participantes en el torneo de un juego de copias de nóminas de jugadores.

Artículo 11: El incumplimiento de lo establecido en los artículos 8, 9 y 10, será motivo para no participar en el campeonato.

Parágrafo único: Serán jugadores **honorarios** de LIBOCRINTC, todos los presidentes de los Clubes participantes en cada torneo.

Artículo 12: La inscripción para cada torneo será máximo de veinte (20) jugadores por equipo más el Capitán del equipo, quien podrá participar en el juego como jugador, cuando lo crea necesario. Las inclusiones o sustituciones de jugadores serán aceptadas hasta el 31 de julio de 2025. Cada Club no podrá inscribir más de dos (2) equipos por categoría.

Parágrafo único: Por motivos de dar mayor participación a jugadores de clubes que su nómina son numerosas y por la ausencia de equipos de clubes que no participaran el presente torneo, se aprueba de manera extraordinaria para el año 2025 la inscripción de un (1) tercer equipo masculino y femenino al Club Hogar Canario Venezolano, un (1) segundo equipo Masculino al Club Paracotos, y un (1) segundo equipo femenino a los clubes Los Cortijos.

Artículo 13: Los eventos que organice la Junta Directiva corresponderán a las siguientes categorías: Adultos, juveniles e infantiles, en femenino y masculino. En lo que respecta a la categoría juvenil, podrán participar en la categoría adulto a partir de los dieciséis (16) años, previa autorización por escrito de sus padres, quienes deberán estar presentes en el lugar donde se realiza el juego.

Artículo 14: Para la inscripción en cada torneo, todo equipo participante deberá cancelar la cantidad de dinero fijada por la Junta Directiva de LIBOCRINTC.

Parágrafo único: El pago de inscripción de los equipos participantes de las categorías juveniles e infantiles quedará sujeta a lo decidido por la Junta Directiva en cada torneo.

Artículo 15: Antes del inicio de cada encuentro o durante el desarrollo del mismo, el capitán del otro equipo sospecha que un jugador no está inscrito en la Liga, podrá solicitar su identificación, que consta de cédula de identidad y carnet que lo acredite como miembro del Club que representa, dichos datos serán reflejados en el reverso de la hoja de anotación, el juego continuará con su normal desenvolvimiento; En caso de ser protestado, deberá regirse por lo estipulado en el capítulo "DE LAS PROTESTAS" de este reglamento.

Parágrafo Único: El equipo que incurra en una oportunidad durante el Torneo en la falta mencionada en el Artículo 15, perderá automáticamente el encuentro y de reincidir quedará expulsado del Torneo que se esté llevando a cabo y del inmediatamente siguiente.

Artículo 16: Todos los jugadores inscritos en la liga se obligan a mantener una buena compostura en el desarrollo de esta disciplina deportiva. Situación que debe privar por encima de cualquier discusión o reclamación relativa al juego o de otra índole.

UNIFORMES

Artículo 17: Cada equipo inscrito en la liga deberá poseer un uniforme representativo de su equipo con el emblema correspondiente a dicho club, suficientemente cómodo para el movimiento del atleta de la manera siguiente:

- a) Todos los jugadores y capitanes deberán tener el mismo color de franela o camisa, manteniendo así la uniformidad. En lo que respecta a los pantalones estos podrán ser largos o cortos del mismo tipo, siempre y cuando se mantenga el color, siendo la excepción el Blue Jean. Las damas podrán jugar indistintamente con franelas o camisas con mangas o sin mangas.

Handwritten signatures and initials on the right margin, including a large signature that appears to be "Yaneth S." and a date "22-4-25" at the bottom right.

- c) Colocar objetos en la cancha que puedan interrumpir o detener la trayectoria de una bola en juego.
- d) Sacar o mover bolas en ningún momento del juego, sin el consentimiento del árbitro o del capitán contrario.
- e) Ingerir licor u otro tipo de bebidas, fumar en el momento de llamar a efectuar una jugada determinada a uno de los jugadores.
- f) Dejar de llamar a sus jugadores por los números 1,2,3 o 4 o por nombres que le correspondan.
- g) Los capitanes no podrán subir o bajar más de dos (2) veces en cada tiro, a excepción cuando estén realizando una jugada (Al Capitán que baje por tercera vez y no va realizar jugada, el Capitán del equipo contrario podrá realizarle una advertencia y si lo vuelve a repetir se anulará la bola del próximo jugador que sea llamado a efectuar jugada).
- h) Los capitanes no podrán ponerse de acuerdo para el incumplimiento de ninguna de las normas establecidas en el presente Reglamento de Juegos.

Parágrafo único: Cuando el capitán incurra en alguna de las faltas señaladas en los ordinales a, b, c, d, f, g y h el capitán contrario deberá hacer un llamado de atención. Si reincide el capitán contrario llamará al delegado para dejar constancia de los hechos. El delegado pasará un informe a la Junta Directiva y esta decidirá pasarlo o no al Tribunal Disciplinario.

Artículo 24: El capitán podrá desde cualquier lugar del terreno de juego, en voz alta y previa notificación al capitán contrario, ordenar el retiro del calce a un jugador de su equipo, y luego podrá jugar con el mismo o con otro jugador.

CONDICIONES DE JUEGO

Artículo 25: La Junta Directiva de la liga **INTERCLUBES DE BOLAS CRIOLLAS DEL DISTRITO FEDERAL Y ESTADO MIRANDA (LIBOCRINTC)**, deberá al inicio de cada torneo entregar por escrito a cada delegado de los Clubes participantes lo siguiente:

- a) El calendario de juego de todo el torneo.
- b) Las condiciones de juego de ese torneo; lugar y fecha de la inauguración, lugar y fecha de clausura, premiación y otros eventos.
- c) Las modificaciones al Reglamento, que se hayan efectuado de conformidad con lo establecido en el presente reglamento.

Artículo 26: Los juegos comenzarán a la hora estipulada según el calendario establecido. El equipo que no se presente o no este completo a dicha hora de juego, se le dará treinta (30) minutos de espera y de no estar completo en ese tiempo perderá el juego por forfait. Durante esta espera se deberán realizar los tiros de práctica.

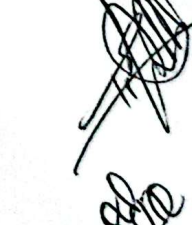
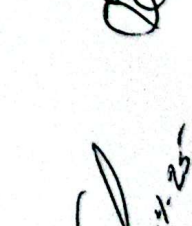
Artículo 27: En caso de no presentarse el personal técnico o árbitros, y transcurrido treinta (30) minutos contados a partir de la hora señalada para el comienzo del juego, la liga podrá seleccionar al personal idóneo para la realización del encuentro, teniendo este su validez total.

Artículo 28: Cuando se inicie el juego hasta que este finalice, solo podrán estar dentro de la cancha, los cuatro (4) jugadores correspondientes a cada equipo, sus Capitanes y los árbitros.

Artículo 29: Los juegos de cada campeonato se efectuarán a veinte (20) tantos y durarán dos (2) horas y treinta (30) minutos, lo que ocurra primero, pero faltando quince (15) minutos para terminar el tiempo estipulado, en caso de que el mingo salga, vuelve a su último lugar. Las dos (2) horas y treinta (30) minutos de juego, comienzan en el momento del lanzamiento del mingo, cuya hora debe anotarse en la parte superior de la Hoja de Anotación. Si culminado el tiempo quedan bolas en las cestas, las mismas deben ser jugadas.

Parágrafo primero: Culminado el tiempo de dos (2) horas y treinta (30) minutos de juego y se produce un empate, el mismo se resolverá con un tiro extra.




Parágrafo segundo: La Ronda Final se jugará sin límite de tiempo.

Artículo 30: Culminado los primeros diez (10) tantos o más, los equipos pueden ser reestructurados a consideración del capitán de forma inmediata máximo en cinco (05) minutos y el mingo se lanzará desde el mismo sitio de la jugada anterior.

Artículo 31: Las cestas o portabolas deberán colocarse a ambos lados y detrás del calce o lanzamiento del mingo por lo menos dos (2) metros diagonales en forma de "V", invertida, que deberá ser demarcada por el árbitro de calce y los jugadores deberán colocarse detrás de las cestas. Las bolas deberán permanecer visibles desde el tiro.

Artículo 32: Cada equipo participante jugará de acuerdo con las siguientes consideraciones:

a) Cada equipo en la categoría masculino como femenino podrán jugar con un mínimo de seis (6) o siete (7) jugadores, solo durante la ronda eliminatoria; cuando estas excepciones se den, se jugará de la siguiente manera: En el caso de seis (6) jugadores, dos (2) jugadores fijos en cada tiro y los otros dos (2) cambiando de posición en cada tiro, en el caso de siete (7) jugadores, habrá uno (1) fijo en cada tiro, y los otros tres (3) cambiando de posición, en cada tiro.

b) En la medida que vayan llegando jugadores deben ir incorporándose al juego y cuando completen 8 jugadores deberán jugar cuatro (4) en un tiro y otros cuatro (4) distintos en el siguiente tiro.

c) Los equipos juveniles e infantiles serán conformados según las condiciones que la Junta Directiva de LIBOCRINTC, establezca antes del inicio de cada Torneo.

Parágrafo único: Para los juegos de post-temporadas, se exigirá un mínimo de ocho (8) jugadores por equipo y el tiempo de espera para iniciar el juego será como lo establece el artículo 26.

Artículo 33: Para efectuar una jugada, el capitán deberá llamar a cada jugador por su número de alineación 1, 2, 3 o 4, o por su nombre incluyéndose a él si está en la alineación.

Artículo 34: Durante el juego los cambios serán libres, los capitanes podrán efectuar cambios cuando lo crean necesario, debiéndose notificar con antelación al árbitro y al capitán del equipo contrario de acuerdo a las siguientes consideraciones:

a) Si el equipo tiene más de ocho (8) jugadores(as) el Capitán podrá efectuar cambios libres con el resto de los suplentes en el transcurso de cada tiro, con excepción de los jugadores que realizaron al menos un lanzamiento en el tiro anterior; quienes para poder participar deberán esperar un tiro; en todo momento los cambios deberán efectuarse previa notificación al árbitro y capitán del equipo contrario.

b) Se permite el reingreso, es decir un(a) jugador(a) que no haya efectuado ningún lance y los sustituyen por otro, el primero puede volver a entrar y lanzar la otra bola o la de cualquier otro.

c) Si uno de los equipos tiene 6, 7 u 8 jugadores solamente (sin suplentes) podrá efectuar un cambio, pero una sola vez en todo el juego, sea en la primera parte o en la segunda parte del encuentro. Pero al aplicar la medida de excepción del artículo 32, referente al mínimo de seis (6) o siete (7) jugadores, se jugará de la siguiente manera: si un equipo tiene seis (6) o siete (7) jugadores, el de siete (7) podrá adecuarse al de seis (6) y en caso de que un equipo tenga seis (6) o siete (7) jugadores y el otro tenga ocho (8) jugadores, el equipo con ocho (8) jugadores podrá adecuarse al que tenga seis (6) o siete (7) jugadores, pudiendo utilizar los jugadores restantes en banca cuando lo crea necesario, debiéndose notificar con antelación al árbitro y al capitán del equipo contrario, antes de lanzar el mingo.

d) Solo se podrán realizar cuatro (4) cambios por tiro.

Artículo 35: Al inicio del juego el mingo será sorteado y el equipo que salga favorecido en el sorteo, escogerá el color de las bolas antes de comenzar el juego. Posteriormente,

Handwritten signatures and notes on the right margin, including "Yanetel", "J. J. J.", and a date "22-4-25".

deberá ser lanzado por el jugador o Capitán del equipo que gane el tanto en cada tiro correspondiente al juego.

Parágrafo único: Si el mingo no cumple con las medidas estipuladas en el artículo 5º, inciso "d", será motivo de la no participación en el juego, originando la pérdida del mismo al equipo infractor, no considerándose forfait. Se concederán **diez (10) minutos** de espera para corregir la irregularidad y se deberá informar a la liga en la hoja de anotaciones. La puntuación quedará catorce **(14) a cero (0)**.

Artículo 36: Primero se colocará el calce y luego se lanza el mingo en dirección recta. Si el mingo cambia de posición en una jugada, el árbitro o capitán colocará el calce siguiendo la nueva dirección del mismo, pero si el árbitro o capitán consideran que el mingo está fuera de juego el tiro debe repetirse, lanzándose el mingo del lugar de su preferencia.

Parágrafo único: Si el calce no cumple con las características estipuladas en el artículo 5º, inciso "c", para que el mismo se fije en el terreno, será motivo de la no participación en el juego, originando la pérdida del mismo al equipo infractor, no considerándose forfait. Se concederán **diez (10) minutos** de espera para corregir la irregularidad y se deberá informar a la liga en la hoja de anotaciones. La puntuación quedará catorce **(14) a cero (0)**.

Artículo 37: El mingo podrá ser lanzado dos (2) veces, por cualquier jugador. Si el mingo queda a menos de un (1) metro de la valla o límite de demarcación, en el primer tiro, podrá ser lanzado por segunda vez y si volviese a quedar a menos de un (1) metro, el árbitro lo colocará con la mano en la medida correspondiente, sin modificar la distancia desde el calce. Si efectuado el segundo lance del mingo, este sale fuera de la cancha, entra o pega en la zona demarcada como fuera de juego el mingo le corresponderá al equipo contrario, el cual podrá ser lanzado del lugar de su preferencia.

Parágrafo único: Si durante una jugada de arrime, marrana o boche el mingo se mueve hacia un obstáculo que imposibilite su medida desde las bolas hacia el mingo, el mingo vuelve a su lugar original.

Artículo 38: La mínima distancia entre el mingo y el calce será de **siete (7) metros**, de no suceder así en el segundo tiro el mingo le corresponderá al equipo contrario, el cual podrá ser lanzado del lugar de su preferencia.

Artículo 39: En todos los tiros, tanto a las bolas como el mingo, después de jugados, se les marcará alrededor un círculo, con el fin de que, si es tropezada, el árbitro o el capitán, la restituya a su lugar de origen.

Artículo 40: El calce, después de la primera jugada, deberá colocarse en el mismo sitio donde quedó el mingo en la jugada anterior, de quedar en un sitio incomodo, el árbitro podrá sacarlo o moverlo hasta **un (1) metro** en cualquier dirección.

Artículo 41: Cuando los capitanes vayan a efectuar una medida, las bolas y el mingo deberán estar bien demarcadas. Si al momento de medir el capitán mueve la bola o el mingo, perderá la medida automáticamente. De no quedar bolas en la cesta, la bola movida deberá ser pagada.

Artículo 42: Los(as) jugadores(as) no podrán ir al mingo bajo ninguna circunstancia.

Artículo 43: Un jugador cuando le llegue su turno de jugar, tiene que tener solamente una bola de juego en su mano y una vez en el calce podrá cambiar de pie, si lo considera necesario, previa autorización del capitán, inclusive ser cambiado por otro jugador.

Artículo 44: Los capitanes o árbitros que consideren una medida empate entre dos bolas jugada más cerca del mingo, ordenará al equipo que lo provocó seguir jugando.

Parágrafo único: Si a los equipos no le quedan bolas en las cestas, la jugada o tiro es nulo y deberán lanzar un nuevo tiro; el mingo lo lanzará aquel equipo que lo hizo en la jugada anterior.

Artículo 45: Si un equipo ha jugado todas las bolas en un tiro, el capitán del equipo contrario podrá medir las bolas que quiera sin que haya terminado el tiro

Handwritten signatures and notes on the right margin:
- Top signature: *[Signature]*
- Middle signature: *[Signature]*
- Bottom signature: *[Signature]*
- Date: *22-4-25*

correspondiente. Si una bola se partiere en un tiro quedará jugando el pedazo más grande, debiendo ser reemplazada por una nueva.

Parágrafo único: Cuando un(a) jugador(a) realice una jugada de boche rastrero o de aire y la bola bochada pegue de la valla o pared, luego regrese y haga contacto con la bola que produjo la jugada en movimiento, ambas bolas quedarán fuera. Si es un clavado esta se quedará en su sitio.

BOLAS NULAS

Artículo 46: Se considerarán bolas nulas, todas aquellas que se encuentren dentro de los supuestos que seguidamente se establecen:

- a) Si un jugador que se encuentra dentro del calce pierde el equilibrio antes de ejecutar la jugada y la bola se le cae, no se considera Nula.
- b) Si el pie del(a) jugador(a) está pisando el calce al momento de jugar, o si cambia de pie o lo retira sin el previo consentimiento del capitán.
- c) Si un(a) jugador(a) al lanzar la bola en su trayectoria, la persigue y la pasa.
- d) Las bolas embadurnadas o mojadas de sustancias líquidas o grasosas de manera intencional, salvo en caso de lluvia.
- e) Si el(la) jugador(a) va al tiro de mingo.
- f) La bola o mingo que pase la línea demarcada o caiga en la zanja, pegue o al pasar regrese. Si no existe zanja y no se pudo apreciar si toco o no, el árbitro o capitán la considerara nula sino cabe otra bola entre ellas y la valla o línea de demarcación.
- g) Cuando un(a) jugador(a) realice una jugada con un vaso o botella que contenga licor o no, así como un cigarrillo entre otros en la mano o boca.
- h) Si al ejecutar una jugada, el(la) jugador(a) camina y luego suelta la bola, es cuando el jugador se sale del calce y luego suelta la bola, lo correcto es soltar la bola y luego salirse del calce.
- i) Si un(a) jugador(a) entre al calce con dos bolas en las manos le será anulada una bola.
- j) Cuando un(a) jugador(a) va a iniciar una jugada, y se retira del calce sin que su capitán lo autorice.
- k) Cuando un(a) jugador(a) lance más de las bolas que le corresponde.
- l) Cuando un(a) jugador(a) inicie una jugada de arrime y la bola haga contacto con su Capitán.
- m) Cuando un(a) capitán(a) Ingiera licor u otro tipo de bebidas, fumar en el momento de llamar a efectuar una jugada determinada a uno de los jugadores.
- n) Cuando un(a) jugador(a) al ejecutar un arrime mueva el calce de su posición original. El calce puede ser movido en caso de un boche rastrero o de aire.
- o) Cuando a un jugador luego de estar calzado se le sale la bola hacia atrás.

DE LAS PROTESTAS DE JUEGO

Artículo 47: El capitán del equipo es el único autorizado para protestar un juego, deberá efectuar dicha protesta dentro de la realización del encuentro y hacer que conste su reclamación en la hoja del anotador o arbitro del calce correspondiente.

Artículo 48: Para poder formalizar la protesta a que hace referencia el artículo anterior, el delegado del Club, deberá dentro de siete (7) días continuos al juego protestado, consignar ante la Junta Directiva de la liga (Libocrintc), la cantidad equivalente al 5% del valor de la inscripción del torneo por concepto de caución.

Artículo 49: La Junta Directiva de **LIBOCRINTC** deliberará en su siguiente reunión, todas aquellas protestas formalizadas, convocando a las partes interesadas. La liga deberá fundamentar todas sus decisiones por escrito y deberá comunicarlas a las partes involucradas.

Todos los delegados de los distintos clubes asociados, tendrán libre acceso a la lectura y conocimiento de tales decisiones. Estas decisiones de la Junta Directiva de LIBOCRINTC son definitivas y pueden ser:

- a) A favor de la protesta, deberá ser devuelta la cantidad recibida en caución y la Junta Directiva Impondrá la sanción equivalente a quien ocasionó u originó el motivo o situación de esta protesta.
- b) En contra de la protesta, la liga conservará la cantidad dada en caución y depositará en los fondos de la entidad.

Artículo 50: Cualquier controversia, situación o infracción que se genere en el desarrollo de los juegos, no prevista en este reglamento, será resuelta por la Junta Directiva de la liga, en cada caso se levantará acta correspondiente. Si la Junta Directiva considera que hubo indisciplina o desapego a la moral y las buenas costumbres, dentro o fuera del terreno de juego, oficiará al Tribunal Disciplinario. Sin embargo, el Tribunal Disciplinario siempre podrá proceder de oficio.

DE LOS JUEGOS SUSPENDIDOS

Artículo 51: Los capitanes no podrán ponerse de acuerdo para cambiar fechas de juegos. Todo cambio será a través del siguiente procedimiento: El delegado de cada club será la persona autorizada para solicitar por ante la Secretaría de Organización de la liga por escrito con **quince (15) días** continuos de anticipación, la suspensión de un juego. El secretario de Organización una vez revisada la disponibilidad de fechas, responderá en un lapso de **siete (7) días**. Todo juego suspendido deberá realizarse en la vuelta que estaba programado.

Parágrafo único: Queda entendido que los juegos realizados por convenio entre los capitanes sin autorización de la Junta Directiva serán considerados para ambos equipos como juegos perdidos, con una puntuación de **cero (0) puntos**.

Artículo 52: Si un equipo por primera vez incurre en forfait o abandono perderá el juego **(11) tantos a cero (0)** debiendo cancelar el 20% de la inscripción.

Artículo 53: Si un equipo por segunda vez incurre en un forfait o abandono, quedará extrañado del torneo y no tendrá derecho a ningún tipo de reclamación ante la liga, ni tendrá derecho al reintegro de la inscripción. Los juegos que le falten por realizar al equipo que dio dicho forfait le serán dados como ganados al equipo contrario **once (11) tantos a cero (0)**. Los equipos extrañados que dieron origen al forfait deberán pagar el equivalente al 30% del valor de la inscripción, de no ser cancelada no podrá inscribirse en el próximo torneo.

Artículo 54: En caso de un forfait como se establece en los artículos **52 y 53**, este no podrá determinar o decidir la clasificación de un equipo determinado por la puntuación que obligatoriamente obtiene. A fin de evitar las maniobras del forfait Intencional o las consecuencias del forfait no intencional que afectan a otro equipo o a otros equipos, la liga obligará a la realización de ese juego, de ser imposible la realización de dicho encuentro, el equipo o equipos afectados de clasificar como consecuencia del forfait, tendrán derecho a un encuentro que despeje la situación que los afectó.

Parágrafo único: De ocurrir un forfait en la fase semifinal que afecten a otro equipo o a otros equipos, la liga obligará a la realización de ese juego, de ser imposible la realización de dicho encuentro, el equipo o equipos afectados de clasificar como consecuencia del forfait, tendrán derecho a un encuentro que despeje la situación que los afectó. El equipo que incurra en dicha infracción deberá cancelar el 30% del valor de inscripción, de no cancelarla, no podrá inscribirse el siguiente torneo.

Artículo 55: Se considerará juego legal, cuando uno de los equipos en un juego alcance la cantidad de **once (11) tantos**, que es la mitad más uno. El árbitro al suspender un juego por causa de fuerza mayor dará **30 minutos de espera**, pasado el tiempo se decidirá o no la continuidad del juego. En un juego suspendido, el equipo que tenga

Handwritten signatures and notes on the right margin, including a large signature and the date "22-4-25".

Parágrafo único: Los juegos suspendidos por causa de fuerza mayor, se jugarán en las fechas disponibles que elija la Junta Directiva en un plazo máximo de **siete (7) días** continuos a partir de la fecha del juego suspendido. Los juegos comenzarán desde cero tantos.

Artículo 56: Cada juego será ganado por aquel equipo que llegue a veinte (20) tantos o consuma el tiempo de acuerdo con lo establecido en el artículo 29 del presente reglamento.

a) Ronda eliminatoria; en esta etapa participarán todos los equipos inscritos según calendario emitido por la liga, para definir los equipos que según las condiciones del torneo pasarán a la siguiente ronda, se tomarán en consideración los juegos ganados y perdidos por cada uno, en caso de empate se decidirá por las bolas average, si persiste en el empate se decidirá con un juego extra a **once (11) tantos** corridos.

b) Ronda semifinal en esta etapa se disputarán los cupos que determine la Junta Directiva de la liga, dicha cantidad de cupos deberán quedar claramente definidos en el inicio del torneo y no podrán ser alterados. En caso de que un equipo no pueda asistir a la ronda final, será sustituido por el equipo desclasificado que hubiese tenido mayor puntuación, en caso de algún empate se decidirá con un juego extra a **once (11) tantos** corridos.

c) Ronda final; en esta etapa se decidirá el campeonato y los equipos se enfrentarán de la forma en que lo determine la Junta Directiva de la liga la cual deberá estar claramente definida al inicio del torneo. El equipo clasificado que no asista deberá cancelar **el 30% del valor de la inscripción**, de no cancelarla, no podrá inscribirse en el siguiente torneo. La premiación será únicamente al campeón, sub-campeón tercer lugar y cuarto lugar.

Artículo 58: Para obtener la puntuación individual de cada especialidad se multiplica las jugadas buenas por mil y el resultado se divide por la cantidad total de todas las jugadas, hechas por el jugador en la fase semi final.

Artículo 59: Para ser campeón individual de alguna especialidad, el jugador deberá haber realizado, un mínimo del **sesenta por ciento (60%)** de las jugadas, comparadas con el mayor número de las mismas habidas en su grupo de la misma condición.

Artículo 60: El árbitro en el terreno de juego es la máxima autoridad, sus decisiones en el transcurso del juego son inapelables, debiendo estar atentos en todas las jugadas para sancionar en forma educada y sin alteraciones cualquier infracción sin esperar la reclamación de los capitanes, y deberá tener un criterio bien formado a la hora de sentenciar, para ello puede consultar con los delegados de los equipos participantes.

Artículo 61: El árbitro será la persona que marcará la posición de las bolas y mingo, medirá las bolas y para medir exactamente solicitará ayuda del anotador o árbitro de calce o de cualquier persona imparcial, lo cual hecho tres (3) veces en la misma jugada quedará esta última medida como definitiva, debiendo ser acatada por los capitanes. En caso de una medida, al capitán no se le permitirá medir más de una bola, solamente con la que el señale.

[Handwritten signatures and initials]

Artículo 62: El árbitro deberá tener criterio de la vía de rotación de las bolas o el mingo para determinar según sea el caso las obstrucciones de salidas de bolas o mingos.

Artículo 63: El árbitro ante cualquier discusión considerada impropia, que ocasione suspensión temporal o prolongada del encuentro, deberá indicar al equipo o a los equipos participantes, que ya fueron utilizados los tiempos a que se refiere el artículo 55 del presente reglamento y en consecuencia se reanudará el juego de inmediato.

Artículo 64: El árbitro deberá indicar en la hoja de anotaciones por escrito separadamente, cualquier irregularidad en el juego; estando obligado a solicitud de la liga a presentarse en reunión fijada al respecto, para la exposición de motivo pertinente. También deberá de considerarlo necesario, indicar en dichas hojas de anotaciones todos los nombres de los jugadores uniformados presentes, en caso de presentarse lo indicado en el artículo 15 del presente reglamento, con el objeto de esclarecer un posible forfait; en este sentido el delegado (o el capitán) del Club sancionado a requerimiento del árbitro deberá exigir a cada jugador uniformado de su club la presentación del carnet del club que representa.

Artículo 65: Después de una decisión o apreciación de un árbitro, si un capitán se negare a continuar el juego, el árbitro concederá **diez (10) minutos**, transcurrido este tiempo, decretará juego perdido al equipo que se negó a jugar y por supuesto ganador al equipo contrario.

Artículo 66: El anotador o el árbitro de calce será aquella persona que designe la liga, quien tendrá la responsabilidad de llevar la hoja de anotaciones con todas las circunstancias o acontecimientos durante el juego, así como árbitro de calce o auxiliar del árbitro principal y se obliga además de velar por el cumplimiento de lo establecido en los artículos 31, 32, 33 y 68 del presente reglamento.

Artículo 67: Durante un juego, el anotador o árbitro de calce deberá indicar en la hoja de anotaciones los datos y actuación individual de los jugadores de los equipos participantes y, cualquier irregularidad del encuentro, aun sin ser solicitadas por las personas autorizadas a estar en la cancha, deberá indicar también de las expulsiones que se efectúen. La liga en todos los casos, deberá decir de acuerdo con lo contemplado en su estatuto y en estos reglamentos.

Artículo 68: El anotador o el árbitro de calce para ejercer su función de anotador deberá considerar los siguientes señalamientos:

1) Se considera arrimes buenos:

a) Cuando el capitán manda arrimar las bolas muy próximas al mingo y esta:

- No es quitada por la bola próxima bola del equipo contrario.
- Cuando el Capitán del equipo contrario se vea obligado a efectuar otra jugada que no sea el arrime.
- Choque o empuje a otra de su equipo y esa otra gane.
- Mueva el mingo en forma favorable y quede ganando.

b) En caso de jugadas de bloqueo que el capitán se vea obligado a efectuar y son apreciadas como efectivas por el árbitro del mingo bajo los siguientes criterios:

- Cuando queden perdiendo y seguidamente se suceden una jugada de boche o marrana.
 - Cuando se arrime o efectúe una jugada de golpe suave que se coloque a menos de treinta (30) centímetros cerca del mingo.
- En estos casos, el árbitro de mingo al sentenciar la jugada levantará los dos brazos, indicando que la jugada es mala pero efectiva.

2) Se considera arrimes malos:

- Cuando la bola que inicia el tiro, es quitada con la siguiente.
- Cuando la bola no quite la del contrario que está cerca del mingo.
- Cuando la bola jugada toca el mingo o a otra bola y pone a ganar la bola del contrario.

[Handwritten signatures and notes on the right margin:]
Yanet D.
[Signature]
[Signature]
[Signature]
[Signature]
[Signature]
[Signature]
22-4-23

- Cuando la bola empuja a otra de su equipo que estaba ganando y la pone a perder, aunque la bola jugada quede ganando.
- Cuando la bola jugada quede a igual distancia (o queme) de la que está ganando.

Parágrafo único: Quedan exceptuadas aquellas jugadas de bloqueo, indicadas en el punto 1-b, del presente artículo que por apreciación del árbitro lo considere como arrimes buenos.

3) Se considerará boche de aire, toda aquella bola que sea lanzada por el aire, que alcance o caiga a aproximadamente 40 centímetros detrás de la solicitada por su capitán. Son BOCHES BUENOS:

- Cuando la bola lanzada le pega a la que le indica su capitán y la bola bochada queda fuera del sitio o círculo demarcada por el árbitro.
- Cuando se manda a bochar unas bolas morochas y salga del área cualquiera de las dos o las dos.
- Cuando se ordene bochar al mingo y este salga del área de juego o al moverse pone a ganar la (s) bola (s) de su equipo, pero esta u otra de su equipo entra a ganar.

4) Se considerará BOCHES MALOS:

- Cuando la bola lanzada no le pega a la indicada por su capitán o le pega a otra distinta a la indicada.
- Cuando le indican bochar el mingo y falla.
- Cuando la bola lanzada le pega a la indicada que es para abrir tiro, pero la pone a ganar.

5) Se considerará BOCHE RASTRERO O MARRANA, cuando, la bola lanzada en forma rastrera o toca primero el suelo a una distancia superior a 40 centímetros de la solicitada por su capitán.

Son BOCHE RASTRERO O MARRANAS BUENAS:

- Al ser lanzadas las bolas en la forma antes descrita, aplíquese todas las indicadas para los boches buenos.

6) Se considerará BOCHES RASTREROS O MARRANA MALA:

- Al ser lanzadas las bolas en la forma antes descrita, aplíquese todas las indicadas para los boches malos.

AMONESTACIONES Y EXPULSIONES

Artículo 69: Los árbitros en el cumplimiento de su deber, son los autorizados para amonestar y a expulsar de acuerdo a lo establecido en el presente reglamento.

Artículo 70: Todos los jugadores (as) inscritos en la liga **INTERCLUBES DE BOLAS CRIOLLAS DEL DISTRITO FEDERAL Y ESTADO MIRANDA (LIBOCRINTC)** se obligan a mantener una buena compostura en el desarrollo de esta disciplina deportiva.

Artículo 71: Cuando un jugador o capitán cometan actos de agresión o falta grave de disciplina antideportiva, el árbitro lo expulsará del juego sin ninguna contemplación.

Artículo 72: Cualquier integrante de un equipo que mantenga una actitud antideportiva, durante o después del juego, dentro o fuera del área de juego. Será reportado a la Junta Directiva de la liga, a fin de que está a través del Tribunal Disciplinario, aplique la sanción que considere conveniente.

DE LOS DELEGADOS

Artículo 73: Los delegados son las personas que representan a los Clubes inscritos en la liga **INTERCLUBES DE BOLAS CRIOLLAS DEL DISTRITO FEDERAL Y ESTADO MIRANDA (LIBOCRINTC)**. Tienen la obligación de velar por el cumplimiento de estos reglamentos.

Los delegados deberán asistir a las reuniones de la liga y tendrán todos los deberes y derechos que se les establecen en estos reglamentos y en los estatutos de la liga. En

Handwritten signatures and notes on the right margin, including a date stamp "22-4-23".

caso de no estar presente en un juego un directivo de la liga, los delegados tendrán también esa responsabilidad.

Artículo 74: Los delegados tienen la responsabilidad de que cada integrante de sus equipos conozca cabalmente el contenido del presente reglamento de juego, igualmente cada delegado del Club sede de la realización de los encuentros deberá mantener un ejemplar del presente reglamento de juego, con la finalidad de realizar cualquier consulta o aclaratoria dentro de la realización de cada juego.

El incumplimiento del presente artículo será sancionado por el Tribunal Disciplinario a solicitud de la Junta Directiva de la liga al Club que la infrinja.

Artículo 75: Los delegados asesorarán a los árbitros en caso de dudas para que estos apliquen los correctivos que crean necesarios, con la finalidad de velar por el cumplimiento del presente reglamento.

DISPOSICIONES FINALES

Artículo 76: Cualquier duda que se origine con la interpretación o aplicación de este reglamento debe ser resuelta por la Junta Directiva de la liga **INTERCLUBES DE BOLAS CRIOLLAS DEL DISTRITO FEDERAL Y ESTADO MIRANDA (LIBOCRINTC)**. Este reglamento deroga al anterior, de fecha **09-04-2024**.

Artículo 77: El presente reglamento solo podrá ser reformado por decisión de la Junta Directiva de LIBOCRINTC, previa resolución o aprobación del **80%** de todos los DELEGADOS, conformándose en esa reunión la comisión para tal reforma; la misma debe estar integrada por un miembro delegado de cada club perteneciente a la liga.

Parágrafo único: Toda reforma o modificación al presente reglamento entrará en vigencia antes del inicio de cada Torneo y debe ser difundido entre todos los jugadores (as). Ninguna modificación efectuada durante la realización de un torneo podrá derogar el presente reglamento.

Artículo 78: El desconocimiento o ignorancia de las disposiciones presentes, no excusa de su cumplimiento ni exonera de sus respectivas penalidades.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Artículo 79: La junta directiva se compromete a convocar la Primera Reunión para la temporada 2026, la segunda semana del mes de enero de ese mismo año.

Artículo 80: El presente reglamento de juego, fue reformado por los delegados de los Clubes Participantes: YANET HERNANDEZ de Club Paracotos, ISABEL PERNIA del Club Táchira, LILIANA DE NOBREGA del Club Portugués, YARUA AMARO del Club Aguasal, EDUARDO SANTA CRUZ del Club Los Cortijos, EDGAR OCHOA del Club Bahía de los Piratas, EVELIN CASTRO del Club Hogar Canario Venezolano, ELIZABETH DIAS del Club Marítimo, JOSE PIÑERO del Club Oricao y GABRIELA SALAMON del club la Hermandad Gallega y aprobada en reunión de Delegados en fecha: **22-04-2025**.

Artículo 81: El presente Reglamento de juego fue aprobado en reunión de Junta Directiva y Delegado Coordinador en fecha: **22-04-2025**.

