

CONDICIONES GENERALES DE JUEGO TORNEO INTERNO 2026-3

HOGAR CANARIO VENEZOLANO

1.- Las normas de este torneo se regirán principalmente según el último Reglamento de la Liga Interclubes de Bolas Criollas "LIBOCRINTC" año 2026. Salvo las siguientes condiciones establecidas por la Comisión de Bolas Criollas que preside nuestro Torneo Interno del Hogar Canario Venezolano (HCV) **2026-3**.

2.- El costo de la inscripción es de 20\$ por jugador(a). Según los equipos inscritos se realizará el calendario de la 1ra. vuelta o ronda eliminatoria. Posterior a esta Vuelta solo clasificarán ocho (8) equipos para la categoría Masculina y ocho (8) equipos para la categoría Femenina, los Equipos Clasificados pasarán a la 2da. ronda. Esta ronda se realizará dividiendo los ocho equipos clasificados en dos grupos de 4 equipos, el equipo que clasifique en 1er. lugar se enfrentará con los equipos pares y el equipo que clasifique en 2do. lugar se enfrentará con los equipos impares. Todos los demás juegos de la siguiente ronda se llevarán a cabo como se muestra en el calendario y por último los equipos que resulten ganadores pasarán a la Gran final de este 1er. Torneo 2026.

3.- Los capitanes de cada equipo, deben enviar vía correo comisionbolascrionashcv@gmail.com todos los recaudos exigidos por la comisión antes del día viernes 28 de agosto. LOS RECAUDOS ENVIADOS VÍA CORREO DEBEN DE COINCIDIR CON LOS RECAUDOS ENTREGADOS EN FÍSICO A LA COMISIÓN, DE NO SER ASÍ, CORREGIR ANTES DE LA FECHA TOPE (4 de septiembre) PARA INCLUIR CUALQUIER JUGADOR.

Los equipos y por ende los jugadores tendrán como fecha límite , hasta el viernes 11 de septiembre 2026 para **entregar** y cumplir con el **pago único** (de todos los jugadores) junto con el físico de los recaudos como son la planilla de Inscripción con el roster, las fotos tipo carnet de sus jugadores, las copias de los carnets que los acreditan como socios y la planilla de aceptación para pago únicamente en divisas (\$\$\$) . Según acuerdo por mayoría de los capitanes en el congresillo en día 20-8 **(SIN PRÓRROGA)**. Transcurrido el lapso anterior, el Equipo o los jugadores que incumplieran con esta norma **NO Podrán** jugar o participar en el torneo hasta tanto hayan cancelado la totalidad de sus jugadores y haber entregado en físico los recaudos anteriormente mencionados a la comisión de bolas. Cabe resaltar de que en caso que algún equipo incumpla con lo anterior y no pueda jugar, se le aplicará a este equipo **forfait** perdiendo el juego programado para ese día cero (0) a diez (10), y también deberá de cancelar el **20%** adicional del monto total de inscripción del equipo tal cual como lo dice el Art: 52 del reglamento de la LIBOCRINTC. Si este equipo vuelve a dar forfait, deberá cancelar el **30%** del total de inscripción del equipo. **Esta multa debe ser cancelada a la comisión antes del siguiente juego programado por calendario.** En caso que un jugador o el Equipo no quieran cancelar la multa, ni el equipo ni sus jugadores podrán jugar los siguientes dos (02) torneos.

A partir del día viernes 4 de septiembre es obligatorio el uso del uniforme sin excepción.

4.-Cada equipo deberá cumplir formalmente con el principio de uniformidad en la indumentaria deportiva, todo ello, en razón del color, modelo y diseño que estos decidan respecto a sus franelas y camisas distintas. No es indispensable logos, nombres y números. **(SEREMOS ERICTOS EN ESTE PUNTO)**

5.-Los equipos y por ende los jugadores tendrán como fecha límite hasta el viernes 4 de septiembre para cumplir con el requisito de uniformidad de acuerdo a los equipos a quienes pertenezcan. Los jugadores que incumplieran con el uso de la franela respectiva, serán sancionados pecuniariamente por el monto de diez dólares (10\$). En caso de que un jugador juegue una bola sin haber cancelado previamente a la comisión la multa, esta bola será anulada automáticamente. También aquel jugador que haya pagado la multa deberá presentar el recibo de pago a los capitanes del juego involucrado antes de comenzar el mismo. Es obligación del capitán contrario solicitar el recibo de pago al jugador multado.

6.- Se podrá incluir jugadores hasta el día viernes 4 de septiembre, también un jugador puede cambiar de equipo hasta el viernes 4 de septiembre, siempre y cuando **NO HAYA JUGADO 1 BOLA CON NINGÚN EQUIPO ANTERIORMENTE** al igual que con la debida y previa participación del Capitán con quien haya estado inscrito y la Comisión de Bolas del HCV.

7.- Los encuentros de la primera vuelta se jugarán a quince (15) tantos u hora y media (1:30), según lo que ocurra primero. En este último caso, resultará vencedor aquel equipo que se encuentre arriba en el marcador. En caso de empate, se deberá jugar un tiro adicional. El mingo no sale en el último tiro o los últimos 10 minutos restantes de la hora y media (1:30) horas establecidas para este torneo. De igual manera en la 2da. Ronda. Las semifinales se jugarán en las cuatro (04) canchas quedando también establecido a quince (15) tantos sin tiros o 2 horas (2:00) horas, **lo que ocurra primero**. Siempre resultará vencedor aquel equipo que se encuentre arriba en el marcador. En caso de empate, se dará lugar a un tiro adicional. La Final se jugará a 20 tantos, sin tiros o dos horas y media (2:30) horas, **lo que ocurra primero**. **RESULTARÁ GANADOR EL EQUIPO QUE VAYA ARRIBA EN EL MARCADOR.**

8.- Los árboles que se encuentran en la cancha 4 en todo momento serán válidos al momento del juego, si el capitán al momento de lanzar el mingo, este pega del árbol o queda pegado del mismo, el tiro será válido.

Cuando el capitán este lanzando el mingo por primera vez y este quede tapado por el árbol, es decir, no sea visible para cualquier jugador desde el calce, se debe de recoger y volver a lanzar. Si al momento del segundo lanzamiento del mingo volviera a quedar tapado por el árbol o no sea visible para cualquier jugador desde el calce, se debe de recoger con la mano y correr medio metro en cualquier sentido siempre y cuando quede visible desde el calce.

9.- La Final femenino y masculino se realizarán en las canchas dos (2) y tres (3) donde ya habiéndose decidido por votación por todos los Capitanes, que la Final Femenina será en la cancha dos (2) y la Final Masculina será en la cancha número tres (3).

10.- (A)- En la categoría **masculino**, podrán jugar con un mínimo de seis (6) o siete (7) jugadores, solo en dos (2) oportunidades durante la ronda eliminatoria, en estos casos, después de la hora oficial, dicha situación deberá ser reflejada en la hoja de anotaciones. Los equipos pierden una oportunidad y así sucesivamente. Cuando estas excepciones se den, se jugará de la siguiente manera: En caso de seis (6) jugadores dos (2) jugarán fijos en cada tiro y los otros dos (2) cambiando de posición en cada tiro. En caso de siete (7) jugadores habrá uno (1) fijo en cada tiro y los otros tres (3) cambiando de posición en cada tiro.

Los jugadores fijos serán escogidos por el capitán contrario.

(B)- En la medida que vayan llegando los jugadores deben ir incorporándose al juego en el orden de llegada, cuando completen los ocho (8) jugadores deberán jugar cuatro (4) en un tiro y otros cuatro (4) distintos en el siguiente tiro.

La anterior excepción solo aplica en la 1ra. ronda o ronda eliminatoria, por lo tanto, es imperativo para las siguientes rondas hasta la final del torneo, que cada uno de los equipos clasificados cumplan con la exigencia de los ocho (8) jugadores en cancha en la categoría masculino y cuatro (4) jugadoras en cancha por equipo, en la categoría femenino, pudiéndose realizar en cualquier etapa del torneo y juego, el cambio libre, el cual se realizará previo anuncio ante el capitán del equipo contrario y árbitro, de ser el caso.

11.- En la categoría femenina, se permite como número mínimo de participantes, de cuatro (4) jugadoras por equipo en todas las etapas del torneo. A tal efecto, este mecanismo permite que las jugadoras puedan repetir lances en ambos lados de la cancha. En caso de que haya un número menor de cuatro (4) jugadoras en cancha por equipo, se permitirá jugar con tres (3) jugadoras y se descontarán dos (2) bolas. Aquellas jugadoras que posteriormente vayan llegando después de empezar el encuentro se podrán ir incorporando al finalizar el tiro que se esté jugando.

La anterior excepción solo aplica en la 1ra. ronda o ronda eliminatoria, por lo tanto, es imperativo para las siguientes rondas hasta la final del torneo. Cada uno de los equipos clasificados cumplan con la exigencia de (4) jugadoras en cancha.

12.- No se permiten jugadores importados, solo jugadores del mismo club donde pertenece el equipo inscrito.

13.- El mingo no saldrá en los últimos 10 minutos. En caso de que salga se colocará en el mismo sitio en el que se encontraba.

14.- En caso de que el mingo salga se repite el tiro.

15.- Los cuatro (4) jugadores que estén jugando en un tiro deberán estar y permanecer detrás de las cestas de bolas que corresponda a su Equipo. El resto de jugadores deberán estar y permanecer sentados en los bancos de cada cancha donde se esté ejecutando el juego. **Si hay algún jugador que no corresponde a ese tiro, es decir, es un jugador que está en la banca, un jugador que haya jugado en el tiro anterior (categoría masculina) un jugador que esté subiendo o bajando a las cestas o simplemente no pertenezca a los 4 jugadores de ese tiro, se le hará una advertencia verbal a su capitán e inmediatamente notificar a la comisión para que se dé por enterada de la situación y si incurre de nuevo se procederá a anular 1 bola de la cesta, si vuelve a suceder se anulara otra bola de la cesta y así sucesivamente. Todos los jugadores que no están en la cesta deben de permanecer sentados o fuera de la cancha, no pueden estar a menos de 2 metros de las cestas.**

16.- Un Capitán o jugador no podrá permanecer a menos de dos (2) metros de distancia, del jugador del equipo contrario que va efectuar una Jugada, es decir, debe estar fuera del área de lanzamiento y la trayectoria de la bola, tampoco podrá hacer movimientos que distraigan al jugador contrario que va a realizar la jugada. O sea, ningún Jugador o Capitán del Equipo contrario deberá estar en la línea de tiro o jugada, ni podrán hacer movimientos que distraigan al jugador contrario que esté realizando la jugada. En caso suceda esta falta después de la primera advertencia por parte del capitán contrario, la bola de ese turno será nula y se notificará a la Comisión de Bolas.

17.- Se Anulará la bola al Jugador que saque o levante el Pie del calce antes de ejecutar el lanzamiento de la bola o la Jugada. Bien sea boche, marrana o arrime.

18.- Se anulará la bola cuando un jugador mueva o arrastre el calce con el pie al momento de ejecutar los arrimes, solo se permitirá que pueda moverse el calce al momento de ejecutar un boche bien sea marrana o de aire.

19.- Se anulará la bola cuando un jugador moje o ensalive la bola, quedando así establecido que no se aceptará en ningún momento del partido y mucho menos al momento de ejecutar una jugada.

20.- Se anulará la bola cuando un jugador lancé una bola sin esperar que se detenga la bola que lanzó el jugador anterior.

21.- El tiempo de un juego finaliza cuando la última bola que quede en la cesta toque el piso y se detenga en la cancha o también si el capitán decide no jugar el resto de las bolas que se encuentre en la cesta, de ser así, debe notificar al capitán contrario dentro del lapso de tiempo reglamentario para cada jugada. Si al momento de detenerse la última bola todavía resta tiempo así sea 1 segundo para finalizar el encuentro, entonces habrá un tiro adicional.

22.- Al momento de comenzar un tiro el Capitán o Jugador asignado para lanzar el mingo y comenzar un nuevo tiro, tendrá que hacerlo de la misma manera y postura como si estuviera arrojando cumpliendo con la normativa de los puntos No. 17 y 18. Es decir que en este caso se anulará el lanzamiento del mingo si el jugador que está lanzando el mingo saca el pie del calce o arrastra el calce con el pie al momento del lanzamiento del mismo y si es el segundo lanzamiento Y es reincidente en la falta perderá automáticamente el mingo y lo cederá al capitán contrario para que ejecute la jugada o el tiro.

23.- Todas las Anotaciones serán efectuadas solamente por los Capitanes de cada equipo que son la máxima autoridad en la cancha de juego.

24.- Es obligatorio que cada capitán realice sus propias medidas, no es obligación ni responsabilidad del capitán contrario hacerlo, de no poder realizar las medidas, debe designar a alguien de su equipo que lo haga previa notificación al capitán del equipo contrario sin que esto afecte el tiempo de juego. La bola del equipo que está provocando la duda o quien solicita la medida es el responsable si mueve la bola o el mingo, dando como consecuencia la pérdida de esa medida por lo tanto debe proceder a jugar su siguiente bola.

25.- Al comienzo de un nuevo tiro se deberá colocar el calce en el mismo lugar donde estaba o quedó el mingo del tiro culminado. Es decir, no se permite mover el calce en ningún momento ni en ninguna dirección después de finalizar cada tiro.

26.- Sólo se podrá mover el calce hasta medio metro en sus 180 grados de dónde quedó el mingo al finalizar ese tiro única y exclusivamente cuando haya un obstáculo o esté pegado a la canal que pudiese impedir que se ejecuten las jugadas del tiro siguiente.

27.- El Forfait será 15 minutos después de la hora pautada en el calendario del torneo.

28.- Se hace hincapié en lo siguiente: El equipo que **abandone** un juego o le den **forfait**, debe de cancelar el **20%** del total de la inscripción antes del siguiente juego pautado por calendario para poder jugar. Si incurre por segunda vez, debe cancelar el **30%** del total de la inscripción del equipo. En caso que un jugador o el Equipo no quieran cancelar la multa, ni el Equipo y sus jugadores no podrán jugar los siguientes dos (02) torneos.

29.- Se considera también “**Bola Nula**” en los siguientes supuesto:

- a. Cuando un jugador se retira del calce sin la autorización de su capitán.
- a. Cuando un jugador lanza la bola, la persigue y la pasa.
- a. Cuando un jugador estando en el calce se le caiga la bola y este pase el calce.
- a. Cuando un jugador lanza más de dos (2) bolas en un tiro.
- a. Cuando un jugador repite en ambos lados, a excepción de los equipos Femeninos.
- b. Cuando el pie del jugador al momento de la jugada esté fuera del calce, o cambie de pie.
- c. Cuando un jugador juegue por equivocación una bola del equipo contrario.
- d. Cuando un jugador lanza la bola, antes que la bola de la jugada previa se haya detenido.

30.- Los Capitanes son la máxima autoridad dentro de la cancha y están en la obligación de velar por la disciplina de sus jugadores en el terreno de juego y solo ellos están autorizados a realizar reclamos que consideren necesarios y solicitar la presencia de la comisión Bolas Criollas para determinar la solución de manera educada y cortés.

31.- Toda protesta o irregularidades que estén afectando el resultado de un juego o el buen desenvolvimiento del mismo, debe ser realizada ante el chacero en caso hubiese alguno, la protesta debe hacerse en el mismo momento que se cometa la supuesta infracción, si no hay una solución inmediata por parte del chacero, el capitán del equipo afectado puede solicitar la presencia de la comisión Bolas Criollas para determinar la solución.

32.- Al comienzo de un nuevo tiro si en el momento del Primer lanzamiento del mingo llegase a quedar a menos de $\frac{1}{2}$ medio metro de la Canal se deberá repetir el lanzamiento y si en el Segundo lanzamiento nuevamente llegase a quedar a menos de $\frac{1}{2}$ medio metro de la Canal, simplemente el capitán colocara con la mano el mingo a $\frac{1}{2}$ medio metro de la misma.

33.- No se permitirá tiros de práctica.

34.- Cada jugada no debe exceder de los 30 segundos para ejecutarse al culminar la jugada anterior, **en caso suceda esta falta se debe notificar de inmediato a la comisión y se le hace la advertencia verbal al capitán del equipo contrario, si vuelve a suceder esta falta, la comisión procederá a anular una bola de la cesta, si vuelve a incurrir por segunda vez se anulará otra bola de la cesta y así sucesivamente. El capitán no puede ir hacia la cesta o jugadores más de 2 veces en cada tiro, el capitán contrario le hace la primera advertencia, si vuelve a incurrir será decretada bola nula y si vuelve a incurrir se le volverá a anular otra bola.**

35.- El tiempo no se detiene, si un capitán debe ausentarse del juego por alguna razón, debe notificar al capitán contrario quien será el jugador encargado de reemplazarlo.

36.- El tiempo solo se detiene si hay alguna jugada que necesite ver en el VAR

37.- Un capitán no podrá:

Los capitanes no podrán subir o bajar más de dos (2) veces por tiro, a excepción de cuando estén realizando una jugada, cuando el capitán contrario le haga la advertencia en cualquier momento del juego y este haga caso omiso a la advertencia, si baja por tercera vez y no va a realizar una jugada, se le anulara una bola. Los capitanes si suben o bajan hasta la mitad de la cancha se cuenta como una bajada o subida en el tiro.

38.- Estas condiciones ya aprobadas por la comisión y los Capitanes o Representantes de los equipos por mayoría de votos en la reunión del 5/05/2026 no podrán ser modificadas, ni los capitanes, ponerse de acuerdo en el incumplimiento de las siguientes normas establecidas en el presente reglamento.

39.- Todo Juego que sea necesario suspender por algún capitán, debe ser notificado con quince (15) días de antelación a la Comisión de Bolas Criollas y previo acuerdo con los capitanes, tendrá que ser ejecutado inmediatamente el día martes de la semana siguiente de la suspensión y deberá realizarse en la cancha que le corresponde por calendario.

Causa mayor para suspensión de un juego menos a 15 días:

- Se trancaron las vías de la ciudad.
- Desastres naturales.
- El fallecimiento de algún familiar cercano.
- Bombardeos

40.- Para el retiro del kit (bolsito o cartuchera) de implementos (moneda, metro, mingo y bolígrafo) para jugar bolas criollas deberán entregar los dos capitanes sus respectivos carnets, una vez finalizado el juego entregarán el kit para poder devolverles sus carnets. En caso tal de que se pierdan uno de los implementos tocará reponer este por uno igual o mejor calidad, responsabilidad que será de los dos capitanes que se encontraban jugando, en un tiempo máximo de ocho (8) días.

41.- De ser necesario, por falta de tiempo, se jugará los días martes

42.- Quedan excluidos los artículos 47, 48, 49, y 50 del reglamento de la Libocrintc 2026 para nuestro Torneo interno 2026-2.

43.- Al finalizar cada juego es **RESPONSABILIDAD Y OBLIGACIÓN** de cada Equipo recoger y colocar las bolas en las cestas que les corresponden.

-ADENDUM-

43.- Se colocaron 15 cámaras de seguridad las cuales tienen varios propósitos.

. Garantizar cualquier evento que atente contra la seguridad personal de nuestros socios y visitantes, garantizar el buen desenvolvimiento de los juegos o actividad en las canchas y adyacencias, por lo tanto, exhortamos a todos los jugadores que tomen en cuenta que están siendo filmados y estas filmaciones podrán ser utilizadas por la comisión de bolas criollas, dirección de seguridad y el tribunal disciplinario de nuestro club Hogar Canario Venezolano, de ser necesario.

. Un Sistema VAR, el cual podrá aclarar muchas dudas en todos nuestros juegos internos y juegos de la Liga (LIBOCRINTC) el cual se regirá por un reglamento de uso.

REGLAMENTO SISTEMA VAR.

TORNEOS INTERNOS HCV:

Este sistema podrá ser solicitado durante todo el juego una (1) sola vez por capitán y mientras se resuelve la duda o discrepancia se detendrá el juego y el tiempo si este fuera el caso, de no haber acuerdo entre los capitanes, la comisión será la facultada como última instancia para dar una resolución definitiva.

Cualquier situación no contemplada en el presente reglamento será resuelta por la Comisión de Bolas Criollas del Hogar Canario Venezolano.

5/05/2026 Cualquier situación no contemplada en el presente reglamento será resuelta por la Comisión de Bolas Criollas del Hogar Canario Venezolano.

Comisión de Bolas Criolla HCV.