



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE
VENEZUELA

MANUAL TÉCNICO POOL



MÁS INFORMACIÓN:
CVGINTEREMPRESAS.COM



@CVG_INTEREMPRESAS

ÍNDICE

2.	LUGAR Y FECHA:.....	2
3.	CONGRESILLO TÉCNICO:.....	2
4.	SITIO DE COMPETENCIA: _____	2
5.	NUMERO DE PARTICIPANTES:.....	2
6.	CATEGORÍAS.....	2
7.	INSCRIPCIÓN.....	2
8.	PROGRAMA DE COMPETENCIAS	3
9.	PERSONAL TÉCNICO	3
10.	COMISION DE JUSTICIA.....	3
11.	ACUERDOS.....	3
12.	SISTEMA DE JUEGO.....	10
13.	PREMIACIÓN	12
13.	RESOLUCIONES	13
14.	CASOS IMPREVISTOS.....	14

POOL

CONDICIONES GENERALES

- 1. LUGAR Y FECHA:** _____ diciembre 2025
- 2. CONGRESILLO TÉCNICO:** El Congresillo Técnico y Cambios de FUERZA MAYOR: (hasta dos por equipo por Categoría) se realizará el día ____/12/2025 en CVG FUNDEPORTE.
- 3. SITIO DE COMPETENCIA:** _____
- 4. NUMERO DE PARTICIPANTES:**
 - 4.1 Cada Empresa podrá inscribir un mínimo de tres (03) participantes masculinos y uno (1) femenino y un total máximo de cinco (5).
 - 4.2 Cada equipo si así lo desea puede contar un Entrenador y un Delegado.

5. CATEGORÍAS

Modalidad / Prueba	Categoría	Máx Participantes por Empresa	Oficiales (Entrenadores, Técnicos, Staff, Etc.)
Pool Equipos Mixtos	Libre	5	1

6. INSCRIPCIÓN

- 6.1 Inscripción (NOMINA) VIA INTERNET.
- 6.2 Entrega de lista oficial de participantes emitida por el sistema de inscripciones, firmada y sellada por el departamento de recursos humanos de cada empresa.

7. PROGRAMA DE COMPETENCIAS

La programación diaria estará disponible en la página web de los juegos una vez sea definida.

8. PERSONAL TÉCNICO

Se conformará con la Comisión de Arbitraje de Pool Americano Estado Bolívar, Árbitros Nacionales bajo la supervisión del Delegado Operacional y Dirección Técnica.

9. COMISION DE JUSTICIA

9.1. La Comisión de Justicia estará compuesta por:

- a) Dirección Técnica
- b) Delegado Operacional.
- c) Un Miembro designado por la Comisión de Árbitros de Pool Americano del Estado Bolívar

9.2. Las decisiones de la Comisión de Justicia pueden ser apeladas ante el Jurado de Honor.

10. ACUERDOS

10.1. Se jugará el tradicional Pool Americano a 53 o más tantos o puntos por mesa ("Chico").

- 10.2. Se juega con un mingo (bola blanca o pecosa) y diez (10) Bolas numeradas del 6 al 15 inclusive. Si un equipo lleva mingo, se jugará con el si el adversario lo acepta, de lo contrario se jugará con el mingo del pool donde se esté realizando la competencia.
- 10.3. El juego **(MATCH)**, lo gana el jugador que gane dos de los tres “chicos”.
- 10.4. La anotación se hace sumando la puntuación de cada Bola embocada a su favor.
- 10.5. A la Bola hay que darle por orden ascendente siendo el N° 6 el primer objetivo.
- 10.6. La salida se obtendrá de la forma siguiente:
 - 10.6.1. El jugador de cada equipo realizará una búsqueda detrás de la raya de salida y el que quede más próximo a la banda final de la zona de salida obtendrá el derecho a salir. La búsqueda de la salida puede ser simultánea o uno a uno, si no hay acuerdo, obligatoriamente buscara la salida en primer lugar el jugador del equipo nombrado de primero en el calendario de juego.
- 10.7. El tiro de salida se hará desde cualquier posición detrás de la línea de salida; **“al romper la piña”**, hay que darle a la bola N° 6, **si rompe, sin golpearlo** será una jugada “sucia”, las bolas que hayan caído a los bolsillos irán al punto.
- 10.8. En la salida si toca la bola con el taco y posteriormente ataja la bola con la mano o el taco, pasando o no la raya (línea de salida), se repetirá la salida; **si reincide pierde la salida.**

- 10.9. En la salida, luego de golpear el N° 6, toda bola que se meta cuenta a favor del salidor y continúa tirándole al número más pequeño que corresponda.
- 10.10. Si rompe y se emboca o no le da primero al N°6, es “sucia” la Jugada, pierde el tiro y las bolas que hayan caído, se suben al punto en orden numérico. Si el punto está ocupado, las Bolas se colocan detrás, estas en dirección al punto. Si le das limpio a la Bola que le corresponde y la metes, o metes alguna otra Bola bien sea por carambola o combinación, estas serán válidas y se continúa jugando.
- 10.11. Si se emboca el mingo (bola blanca o pecosa) **se considera “jugada sucia”**; y la Bola a la que le corresponde ser golpeada está detrás de la línea de salida, esta se deja en el mismo sitio y se juega de cualquier lugar que desee el jugador “Bola en Mano”.
- 10.12. Toda “jugada sucia” es BOLA EN MANO.
- 10.13. En cualquier jugada que tocan y/o brincan una o más Bolas **sobre la parte de madera** o queda encima de **la banda** se considera que dicha Bola esta fuera de la mesa por consiguiente la jugada es “sucia” y el jugador contrario ejecutara su jugada “bola en mano”.
- 10.14. Si al jugar tocas el mingo o cualquiera otra Bola con la mano, **el cuerpo**, el taco o la ropa, pierde el tiro y las Bolas caídas van al punto, “jugada sucia”.
- 10.15. Si al jugar le das más de una vez al mingo, la jugada no es válida y pierde el tiro, “jugada sucia”.
- 10.16. Si al jugar, una o más Bolas se quedan al borde de la boca del bolsillo de la mesa y antes que el jugador **adversario** se coloque en posición de

tacar, esta se mete, la jugada será válida y continuará tacando. Si el contrario ya está en posición y **golpea otra bola y esta (as) se enhueca (n) o caen al bolsillo de la mesa, esta (s) Bola (s) van al punto y si ha metido sigue jugando.**

- 10.17. Brincar el mingo “caballitos” y el “masé” se considera una jugada valida.
- 10.18. Para poder tacar el jugador debe tener por lo menos un pie apoyado en el piso, de no hacerlo la “jugada es sucia”.
- 10.19. Los jugadores podrán jugar y/o cambiar por la mano derecha o izquierda, así como por la espalda.
- 10.20. Si utiliza estilo de “la mocha” podrá apoyarse con la mano libre en la mesa, “jugada limpia”.
- 10.21. La jugada “carrito” o empujada, se considera “jugada sucia”.
- 10.22. **Si un adversario, juez, arbitro o publico tropieza o le interrumpe el juego por** tocarle el taco o al jugador **que esta “tacando”** y ocasiona que incurra en una falta este tendrá el derecho de tomar el mingo en su mano y colocarlo en cualquier posición que más convenga para su juego. **Si es otra persona, la bola objetivo va al punto y continúa “tacando” desde detrás de la raya de salida. Si sucede lo mismo, pero el jugador enhueca alguna bola, el decidirá si juega “bola en mano” o continúa jugando.**
- 10.23. El jugador suplente deberá mantenerse sentado en el lugar destinado para los jugadores.
- 10.24. Se permite el uso del estribo (burra) si el brazo que lo sostiene hace contacto con la mesa, **es “jugada sucia”**
- 10.25. Se considerarán infracciones durante la competencia o juego:

- a) Ingerir licor
 - b) Fumar
 - c) Molestar con sonidos al contrario cuando este en posición de ejecutar
 - d) Realizar movimientos (pantalla) cuando el jugador está en posición de ejecutar.
 - e) Realizar movimientos que perturben la visibilidad directa y/o periférica del ejecutante.
 - f) Apostar en público.
 - g) Retar o dirigirse en tonos agresivos y/o perturbadores, al contrario.
 - h) Empujar La Mesa.
 - i) Prohibido utilizar en el sitio de juego: teléfonos celulares, radios transmisores, bípé y cualquier otro medio de comunicación que distraiga o interrumpa el juego.
 - j) Utilizar más del tiempo previsto para ejecutar el turno.
- 10.26. Cualquier violación de la cláusula anterior tendrá una penalización de 10 puntos que serán sumados a favor del contrincante.
- 10.27. **Cada equipo debe presentar antes del inicio de cada juego la Alineación, la planilla para tal fin se entregará doblada por la mitad a fin de evitar que el adversario la vea. Las damas siempre jugaran entre ellas y obligatoriamente. Si una dama no juega perderá los “chicos” 53x0, 53x0 y el Match dos (2) por cero (0).**
- 10.28. No se podrá cambiar un jugador (a) para un nuevo “chico” del Match en disputa, en caso de enfermedad o lesión y no pueda continuar, se considerará un tiempo prudencial **máximo de diez minutos** para su

recuperación, de no poder incorporarse al juego se considerará el “chico” como perdido.

- 10.29. Se considerará forfait un retardo de 20 minutos después de la hora oficial de juego para la primera confrontación de la jornada y para las consiguientes se considerará solo 10 minutos de espera.

Parágrafo Único: Para todas las FASES, el jugador que no se presente al momento del llamado del Juez Arbitro para el inicio del MATCH y luego en el tiempo de espera se incorpora, se sancionara de la forma siguiente: De 1 a 5 minutos, 10 puntos menos de su tantera, de 6 a 10 min., 15 puntos menos de su tantera y de 11 a 20 min., 20 puntos menos de su tantera.

- 10.30. El equipo está conformado por tres jugadores, DOS (2) hombres y UNA (1) mujer y uno da forfait, los otros dos jugadores (as) podrán continuar en el torneo.

- 10.31. **Al producirse un Forfait, se aplicará lo establecido en la Carta Fundamental su Reglamento y el Código de Infracciones y Sanciones.**

- 10.32. Si un integrante de un equipo altera violentamente las bolas que están activas en la mesa, automáticamente pierde el MATCH que se esté realizando y **se sancionara con un marcador de 53x0, 53x0 (2x0)**, si toma cualquier bola de la mesa es “jugada sucia”.

- 10.33. Todos los competidores deben usar el uniforme oficial (Franela) de la Empresa que representan, el Logo de la Empresa debe ser estampado y obligatorio en la franela, no se permitirán logos dibujados o escritos con marcador o bolígrafo, pegados con tirro u otro material similar. La

violación de esta condición será motivo para la exclusión del jugador del juego por parte del Personal Técnico. Se concederán cinco (5) minutos para uniformarse correctamente y entrar a juego, de no hacerlo se procederá de acuerdo al caso.

- 10.33.1. Los Caballeros deben usar obligatoriamente pantalón largo.
- 10.33.2. Las Damas podrán usar pantalón largo, falda o bermuda.
- 10.33.3. No se permite el uso de cholas, pantuflas, sandalias o similares, siendo obligatorio el uso de zapatos cerrados.
- 10.34. Si tocas la bola objetivo y esta no se emboca, obligatoriamente cualquier otra bola o el “mingo” debe tocar la banda, si no lo hace, se considera “jugada sucia”.
- 10.35. Si la bola está pegada a la banda, al ser tocada, debe esta bola, el “mingo” u otra bola golpeada tocar otro punto de cualquier banda, si no lo hace, se considera “jugada sucia”.
- 10.36. En la salida o en “bola en mano” se podrá acomodar la bola con la mano o con el taco.
- 10.37. Se permite el “ tiro defensivo” y este solo se producirá al romper la “piña” y en su segunda ejecución, se debe “cantar”, de no hacerlo y mete, no vale.
- 10.38. El Coach o Entrenador deben dirigir del sitio señalado para tal fin, la falta o reiteración a la violación de esta disposición, será motivo para la expulsión de la jornada y posterior sanción.
- 10.39. Todas las faltas COMPETICIONALES, TECNICAS Y ADMINISTRATIVAS se sancionarán de acuerdo a lo establecido en el CODIGO DE

INFRACCIONES Y SANCIONES de la CARTA FUNDAMENTAL DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS INTEREMPRESAS.

11. SISTEMA DE JUEGO

- 11.1. El sistema de juego a utilizar se hará de acuerdo con la cantidad de equipos participantes, teniendo como referencia lo establecido en el REGLAMENTO DE LA CARTA FUNDAMENTAL DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS INTEREMPRESAS DE GUAYANA.
- 11.2. Cada equipo estará integrado por tres jugadores, dos hombres y una dama, los cuales jugarán un “MATCH” cada uno con su adversario.
- 11.3. Cada “MATCH” consta de tres “Chicos” y ganará quien gane dos de los tres en disputa.
- 11.4. Al inicio del encuentro deben estar presentes los tres (03) jugadores del Equipo, de no hacerlo pierde por Forfait quien no esté presente.
- 11.5. Se establece un tiempo máximo de juego para el “MATCH” de cuarenta minutos (40’) para los caballeros y de cuarenta y cinco minutos (45’) para las damas y para ambos de treinta (30”) segundos para ejecutar el turno.
 - 11.5.1 Sanción: 1ra Vez; Pierde el turno. 2da Vez; Pierde el turno y se suman 10 puntos al Adversario y así sucesivamente las veces que incumpla la Regla.
- 11.6. Si se vence el tiempo máximo límite y el “MATCH” no ha terminado se decidirá de la forma siguiente:
 - a) Si se está “tacando” en cualquier “chico” el jugador en turno debe terminar.

- b) Si se juega el primer “chico”, el que tenga más puntos gana, si están empatados o el jugador en turno lo empata y pierde el turno, se jugara (n) el o lo (s) turno (s) necesarios hasta dilucidar el empate.
- c) Si se está jugando el segundo “chico” el que tenga más puntos lo gana, si están empatados o el jugador en turno lo empata y pierde el turno, se jugara(n) el o lo (s) turno (s) necesarios hasta dilucidar el empate.
- d) Si se está jugando el segundo “chico” el que tenga más puntos lo gana y si, el jugador en turno empata el “Match” a un “chico” por lado, se tomara la diferencia de tantos de los dos “chicos” jugados para decretar al ganador. Si continúa el empate, se abrirá una “mesa extra” para dilucidar el empate, la misma se jugará a 27 puntos.
- e) Si se está jugando el tercer “chico” quien vaya adelante en este ganará el “Match”.
- f) Si se está jugando el tercer “chico” y el jugador en turno empata a tantos iguales y un chico por lado, se tomará la diferencia de tantos de los tres “chicos” jugados para decretar al ganador. Si continúa el empate, se jugarán los turnos necesarios hasta que alguno meta una bola y dilucide el empate.

Observación: En el femenino se extenderá el juego por 10 minutos vencido el tiempo límite.

- 11.7. En todos los “chicos” se debe anotar la puntuación obtenida de los dos Jugadores (as), de hasta la última bola enhuecada.
- 11.8. En la FASE CLASIFICATORIA, FASE SEMIFINAL y en la FASE FINAL se jugarán tres (3) “chicos” para ganar dos.

11.9. Si el empate es entre dos o más equipos por cualquier posición se decidirá de la manera siguiente:

- a) Serie particular entre los empatados.
- b) Diferencia de “**MATCH**” a favor entre los empatados
- c) Quien haya ganado más “**MATCH**” entre los empatados
- d) Diferencia de “**CHICOS**” a favor entre los empatados
- e) Quien haya ganado más “**CHICOS**” entre los empatados
- f) Quien tenga mejor diferencia de **PUNTOS** a favor entre los empatados.
- g) Quien tenga más **PUNTOS** a favor entre los empatados.
- h) Quien tenga menos **PUNTOS** en contra entre los empatados.

Esta tabla se aplicará en orden descendente y por descarte hasta que alguna decida el empate. Si alguna decide el empate entre dos o más equipos, se continuará aplicando a los equipos restantes la tabla desde el siguiente literal donde se haya decidido este empate.

11.10. En caso de empate a puntos en la tabla general por cualquier posición, el desempate se dilucidará de acuerdo con lo establecido en el Artículo 49 Capítulo III DE LA COMPETENCIA EN GENERAL del Reglamento de la Carta Fundamental.

12. PREMIACIÓN

12.1. La ceremonia de premiación se efectuará en los horarios previstos. Para la ceremonia de presentación y de premiación los atletas deberán vestir los uniformes representativos de la empresa a la que representa, conforme a las normas protocolares establecidas por el comité

organizador. Los atletas a premiar deberán presentarse en el sitio de premiación por lo menos 15 minutos antes de la hora fijada para la ceremonia. La premiación se realizará considerando la forma universal admitida, por medallas (Puntuables y Físicas), se premiará con medallas de Oro, Plata y Bronce a los (as) atletas de las empresas ocupantes del primer, segundo y tercer lugar respectivamente, siendo computables para el cuadro de honor según el lugar obtenido.

12.2. Se otorgará la siguiente premiación en medallas.

MEDALLAS

Modalidad / Prueba	Categoría	Máx Participantes por Empresa	Oficiales (Entrenadores, Técnicos, Staff, Etc.)	MEDALLAS PUNTUABLES								MEDALLAS FÍSICAS							
				Masculino				Femenino				Masculino				Femenino			
				O	P	B	T	O	P	B	T	O	P	B	T	O	P	B	T
Pool Equipos Mixtos	Libre	5	1	1	1	1	3					5	5	5	15				
			TOTAL DEPORTE	1	1	1	3					5	5	5	15				

12.3. Se otorgará un puntaje de 10, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 a los equipos que ocupen del 1° al 8° lugar en la clasificación general.

13. RESOLUCIONES

La Dirección Técnica será la encargada de resolver los casos y situaciones de orden General, Técnica y Administrativas originadas antes y durante el desarrollo de los Juegos, para lo cual se apoyará en el Reglamento Federativo, Carta Fundamental su Reglamento y la presentes Condiciones.

14. CASOS IMPREVISTOS

Lo no previsto en los Reglamentos Federativos, la Carta Fundamental, su Reglamento y las presentes Condiciones, será resuelto por el Comité Organizador.

DIRECCIÓN TÉCNICA 2025