

## ÍNDICE

2.	LUGAR Y FECHA:.....	2
3.	CONGRESILLO TÉCNICO:.....	2
4.	SITIO DE COMPETENCIA: _____.....	2
5.	NUMERO DE PARTICIPANTES:.....	2
4.1.-	Cada Asociación podrá inscribir un mínimo de tres (3) participantes y un total máximo de cinco (5).....	2
6.	CATEGORÍAS.....	2
7.	PERSONAL TÉCNICO:.....	2
8.	COMISIÓN DE JUSTICIA.....	2
9.	ACUERDOS.....	3
10.	SISTEMA DE JUEGO:.....	7
11.	PREMIACIÓN.....	10

## POOL - JUBILADOS

### ESTILO AMERICANO O TRADICIONAL

#### CONDICIONES GENERALES

- 1. LUGAR Y FECHA:** Puerto Ordaz.
- 2. CONGRESILLO TÉCNICO:** El Congresillo Técnico en CVG FUNDEPORTE.
- 3. SITIO DE COMPETENCIA:** \_\_\_\_\_
- 4. NUMERO DE PARTICIPANTES:**
  - 4.1.- Cada Asociación podrá inscribir un mínimo de tres (3) participantes y un total máximo de cinco (5).
- 5. CATEGORÍAS.**
  - 5.1. Libre – Masculino y Femenino.
- 6. PERSONAL TÉCNICO:**

Se conformará con Personal Administrativo del Local sede y el que nombre el Delegado Operacional para tal fin.
- 7. COMISIÓN DE JUSTICIA**
  - 7.1.-La Comisión de Justicia estará compuesta por:
    - A) Dirección Técnica
    - B) Delegado Operacional
    - C) Un miembro designado por los Delegados asistentes al congresillo.
  - 7.2.- Las decisiones de la Comisión de Justicia podrán ser apeladas antes el Jurado de Honor.

## 8. ACUERDOS

- 8.1. Se jugará el tradicional Pool Americano a 53 o más tantos ó puntos (Chico).
- 8.2. Se juega con un mingo y diez (10) Bolas numeradas del 6 al 15 inclusive.
- 8.3. El juego (Chico) lo gana el jugador que acumule 53 o mas puntos por mesa.
- 8.4. La anotación se hace sumando la puntuación de cada Bola a su favor.
- 8.5. A la Bola hay que darle por orden ascendente siendo el N° 6 el primer objetivo.
- 8.6. La salida se obtendrá de la forma siguiente:
  - 8.7.1.- El jugador de cada equipo que le corresponda realizara una búsqueda detrás de la raya de salida y el que quede mas próxima a la banda final de la zona de salida obtendrá el derecho a salir.
- 8.7. 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 “sucía”, las bolas que hayan caído a los bolsillos irán al punto.
- 8.8. 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.
- 8.9. En la salida dándole al N° 6, toda bola que se meta cuentan a favor del salidor y continúa tirándole al número más pequeño que quede.
- 8.10. Si rompe y se enhueca o embolsilla o no le da primero al N°6, es “sucía” 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 en orden ascendente. 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 validas y se continua jugando.

- 8.11. Si se enhueca o embolsilla el mingo (Bola Blanca), se considera “jugada sucia”. Si toco, o no la bola a ser “tacada”, esta queda en el sitio donde este.
- 8.12. Toda “jugada sucia” es BOLA EN MANO.
- 8.13. En cualquier jugada que brincan una o más Bolas fuera de la mesa es “jugada sucia”.
- 8.14. Si al jugar tocas el mingo o cualquiera otra Bola con la mano, el taco o la Ropa, pierdes el tiro y las Bolas caídas van al punto “jugada sucia”.
- 8.15. Si al jugar le das mas de una vez al mingo, la jugada no es valida y pierde el tiró “jugada sucia”.
- 8.16. Si al jugar, una o más Bolas se quedan al borde de la boca del bolsillo de la mesa y antes del jugador adversario ponerse en posición de tirar, esta se mete, la jugada será valida y se continúa el juego. Si el contrario ya esta en posición y golpea otra bola y esta (as) se enhueca (n) o caen al bolsillo de la mesa, esta o estas Bolas van al punto y si ha metido sigue jugando.
- 8.17. Brincar el mingo “caballitos” se considera una jugada valida.
- 8.18. Para poder tacar el jugador debe tener por lo menos un pie apoyado en el piso, de no hacerlo la “jugada es sucia”.
- 8.19. Los jugadores podrán jugar y/o cambiar por la mano derecha o izquierda así como por la espalda.

- 8.20. Si utiliza estilo de “la mocha” no podrá apoyarse con la mano libre en la mesa “jugada sucia”.
- 8.21. La jugada “carrito” o empujada se considera “jugada sucia”.
- 8.22. Si ocasionas que el jugador que ejecuta la jugada incurra en una falta (tocar el taco o al jugador) este tendrá “bola en mano” y colocarlo en cualquier posición que mas convenga para su juego.
- 8.23. Si alguna de las Bolas queda encima de la banda se considera que dicha Bola esta fuera de la mesa por consiguiente la jugada es “sucias” y el jugador contrario ejecutara su jugada “bola en mano”.
- 8.24. El jugador pasivo o no ejecutante deberá mantenerse sentado en el lugar destinado para jugadores.
- 8.25. Serán validas las jugadas donde se use el estribo (burra), sin que la mano que la sostiene haga contacto con la mesa.
- 8.26. Se consideraran 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 esta 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, beepers y cualquier otro medio de comunicación que distraiga o interrumpa el juego.
- J.- Utilizar más tiempo del reglamentario para ejecutar el turno.
- 8.27. Cualquier violación de la cláusula anterior tendrá una pena de 10 puntos a favor del contrincante.
- 8.28. *Cada equipo debe presentar antes del inicio de cada juego la alineación, la planilla para tal fin se entregara doblada por la mitad a fin de evitar que el adversario la vea.***
- 8.29. Se podrá cambiar un jugador para continuar una mesa, luego de iniciada esta, en caso de enfermedad o lesión (Fuerza Mayor) y no pueda continuar, se considerara un tiempo prudencial **máximo de diez minutos** para su recuperación, de no poder incorporarse al juego se recurrirá al cambio.
- 8.30. Se considerará for-feit una ausencia de 15 minutos después de la hora oficial de juego para la primera confrontación de la jornada y para las consiguientes se considerara solo 5 minutos de espera.
- 8.31. El equipo está conformado por TRES jugadores y si uno da for-feit, los otros DOS jugadores podrán continuar en el torneo.
- 8.32. *Al producirse un for-feit, se aplicara lo establecido en la Carta Fundamental su Reglamento y el Código de Infracciones y Sanciones.***
- 8.33. Si un integrante de un equipo altera violentamente las bolas que están activas en la mesa, automáticamente pierde el CHICO que se esté realizando, si toma cualquier bola de la mesa es “jugada sucia”.

8.34. Todos los competidores deberán usar el uniforme oficial (Franela) de la Asociación que representan. La violación de esta condición será motivo para la exclusión del jugador del juego por parte del Personal Técnico, a menos que antes del inicio haya un acuerdo entre Delegados o Entrenadores, para lo cual se dejará constancia firmada en la planilla de anotación. Se concederán cinco (5) minutos para uniformarse correctamente y entrar a juego.

**8.35. *En la salida o en "bola en mano" se puede acomodar la bola con la mano o con el taco.***

8.36. Todas las faltas COMPETICIONALES, TECNICAS Y ADMINISTRATIVAS se sancionaran de acuerdo a lo establecido en el CODIGO DE INFRACCIONES Y SANCIONES de la CARTA FUNDAMENTAL DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS INTEREMPRESAS DE GUAYANA.

## **9. SISTEMA DE JUEGO:**

- 9.1. El sistema de juego a utilizar se hará de acuerdo a la cantidad de equipos participantes, teniendo como referencia lo establecido en el REGLAMENTO DE LA CARTA FUNDAMENTAL DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS DE JUBILADOS Y PENSIONADOS DE GUAYANA.
- 9.2. Cada equipo estará integrado por tres jugadores.
- 9.3. Cada integrante del equipo jugara individualmente un juego (MATCH) con su adversario.
- 9.4. Cada juego (MATCH) consta de tres "Chicos" y ganara quien gane dos de los tres en disputa.

- 9.5. A cada equipo se le otorgara un punto por cada juego (MATCH) ganado y cero puntos por juego perdido.
- 9.6. Al inicio del encuentro deben estar presentes por lo menos dos (2) jugadores del Equipo, de no hacerlo pierden por Fort – Feit.
- 9.7. En la FASE CLASIFICATORIA, FASE SEMIFINAL y FASE FINAL se jugaran tres (3) “chicos” para ganar dos.
- 9.8. En caso de empate en cualquier FASE entre dos equipos por el primer lugar u otro lugar, se decidirá por el que haya ganado el juego (MATCH) entre ambos (serie particular).
- 9.9. Si el empate en cualquier FASE es entre tres o más equipos por cualquier posición se decidirá de la manera siguiente:
  - a).- Serie particular entre los empatados.
  - b).- Diferencia de “Chico” a favor y en contra.
  - c).- Quien haya ganado más “Chicos”.
  - d).- Quien haya perdido menos “Chicos”.
  - e).- Por quien tenga mayor cantidad de puntos a favor entre los equipos involucrados.
  - f).- Por quien tenga menor cantidad de puntos en contra entre los equipos involucrados.
  - g).- Si persiste el empate, un jugador (a) designado por equipo realizara un “chico extra” entre los empatados.
- 9.10. Esta tabla se aplicara 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.

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

**9.12. 12.- Se establece un tiempo máximo de juego para el “Match” de Cuarenta minutos (40´) y de treinta segundos (30”) para ejecutar el turno.**

9.12.1.- Si se vence el tiempo límite de 40 minutos y el “Match” no ha terminado se decidirá de la forma siguiente:

- a) Si se juega el primer “chico”, el que tenga mas puntos gana, si están empatados se harán los cierres necesarios hasta dilucidar el empate.
- b) Si se esta jugando el segundo “chico” el que haya ganado el primer “chico” ganara el “Match”, sin importar la puntuación del segundo “chico”.
- c) Si se esta jugando el segundo “chico” y en la ultima “tacada” o cierre se 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 jugara a 27 puntos.
- d) Si se esta jugando el tercer “chico” quien vaya adelante en este ganara el “Match”.

e) Si se esta jugando el tercer “chico” y en la ultima “tacada” se empata a tantos iguales, se tomara la diferencia de tantos de los tres “chicos” jugados para decretar al ganador. Si continua el empate, se jugaran los cierres necesarios hasta que alguno dilucide el empate.

9.12.2. En caso de empate a puntos en la tabla general por cualquier posición, el desempate se dilucidará de acuerdo a lo establecido en el Artículo 19, Capitulo II, DE LA COMPETENCIA EN GENERAL del Reglamento de la Carta Fundamental.

## 10. PREMIACIÓN

### MEDALLAS

	ORO	PLATA	BRONCE
EQUIPOS	5	5	5

## 11.- RESOLUCIONES:

La Dirección Técnica será la encargada de resolver los casos y situaciones de Orden General, Técnica y Administrativa originada antes y durante el desarrollo de los Juegos, para la cual se apoyará en el Reglamento Federativo, Carta Fundamental, su reglamento y las presentes Condiciones.

## 12.- **CASOS IMPREVISTOS:**

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

### **DIRECCIÓN TÉCNICA 2025**