

Desafío de arqueros América de Cali

Es una competencia entre dos arqueros en un campo de dimensiones reducidas, el cual cuenta con dos porterías ubicadas de manera frontal una a la otra. El objetivo es anotar la mayor cantidad de goles y oponerse a las opciones de gol del rival. Los partidos constan de 2 tiempos de 1:30 segundos con 30 segundos de descanso entre cambio de cancha.

Organización del escenario

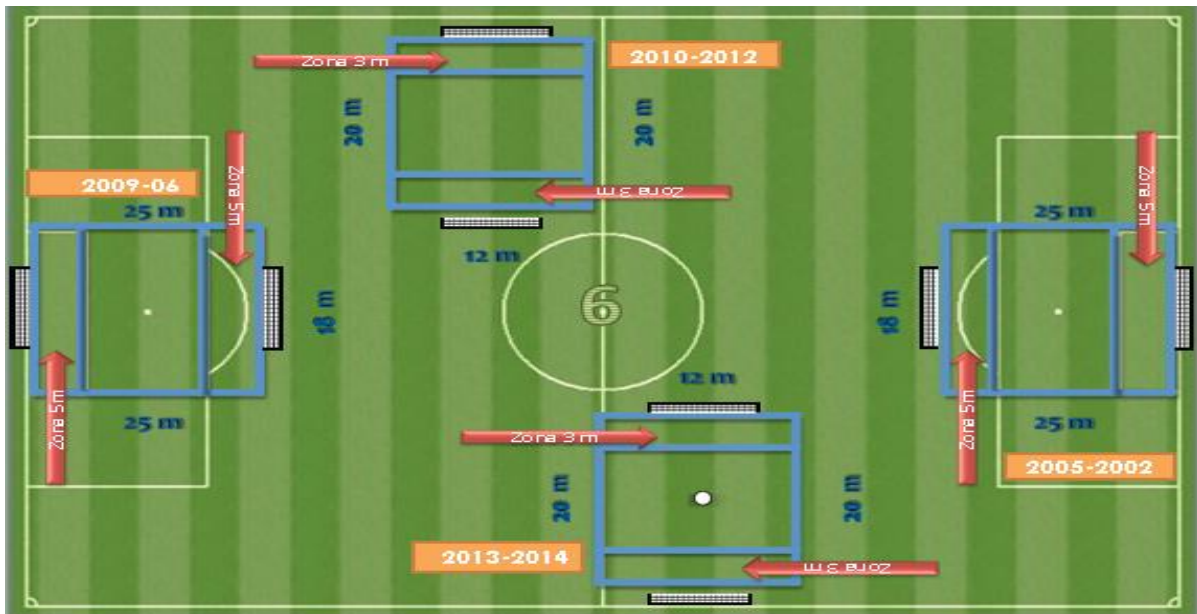


Figura 1: organización del escenario batalla de arqueros. *Elaboración propia.*

Terreno de juego

1. El terreno de juego está conformado por dos zonas de pasto natural que forman un rectángulo de 15-17 m (categorías fútbol 11) 11-14 m (categoría fútbol 5,8,9) de ancho y un largo de entre 20- 25 m (categoría fútbol 11) 16-19 m (categoría fútbol 5,8,9).
2. La zona de ataque o defensa será de 3 a 5 metros.
3. Habrá una línea media que dividirá los dos campos en dos zonas iguales con un punto en la mitad de referencia.
4. El punto de penal estará situado en la mitad del terreno (11-12,5 m).
5. En cada terreno habrá dos arcos de fútbol (tamaño fútbol 11 y 9 de acuerdo con el proceso y categoría).

Reglamento de competencia

1. El juego se desarrolla entre dos arqueros de la misma categoría o alta similitud y solo podrá inscribirse dentro de dichas consideraciones.
2. Los partidos constarán de 2 tiempos de 1:30 con un descanso de 30 segundos entre cambio de zona.
3. Se realiza un sorteo para elegir cancha o saque.
4. El árbitro podrá detener el juego bajo las siguientes circunstancias
 - Lesión de alguno de los participantes
 - No existen balones en el campo de juego.
 - Si hay mas de un balón en el terreno de juego
 - Si al arbitro marca un tiro penal
 - Según criterio del árbitro
5. Se permiten los lanzamientos con cualquier parte del cuerpo incluidos manos, mano pie, balón en suelo.
6. Si el arquero realiza un lanzamiento y este se introduce en su propia portería debido a un rechazo o reporte con los postes del arco, será válido.
7. Cuando el balón sale por la línea de meta o por la línea de banda a través de un rechazo o desvío, se obtendrá la posesión.
8. Cuando un arquero anote un gol saca el contrario.
9. Si se presenta un rechazo y el balón queda dentro del terreno de juego, el rival a quien le quedo el rechazo tendrá 5 segundos para ir a duelo, una vez transcurrido el tiempo deberá retornar a la zona de lanzamiento.
10. El arquero tiene permitido usar sus manos dentro de su mitad de campo, si usas sus manos en la zona del rival se sancionan con un tiro penal.
11. Si el arquero se pasa de la línea que referencia la zona de lanzamiento, este se tendrá en cuenta como invalido.
12. El arquero tiene 6 segundo para realizar su lanzamiento, pasado el tiempo se pierde la posesión.
13. Se anotará empate en fases de grupos, y 3-0 en el caso de partidos ganados por ww, al igual que se dará un tiempo de espera de 15 minutos si es el caso.
14. El sistema de clasificación y organización dependerá de la cantidad de inscritos.
15. En caso de empate en la tabla de clasificación se tomará como criterio de desempate:
 - Mejor diferencia de goles
 - Menos goles recibidos
 - Mas goles anotados
 - Partido de desempate un solo tiempo de 2 minutos
16. El arquero que al final del tiempo reglamentario haya anotado más goles será el ganador del partido.

Fase clasificatoria

1. En esta fase la eliminación es directa
2. Si se presentan empates en fase de cuartos de final, semifinal y finales se definirá el ganador mediante 3 tiros penales por parte de cada arquero de forma alternada. Si el empate persiste se recurre a muerte súbita.

Árbitros y auxiliares

Cada partido contará con un arbitro en campo que será el encargado de hacer cumplir el reglamento y distribuir los balones, un árbitro de mesa, quien llevara el control del tiempo y los goles. finalmente se contará con uno o dos auxiliares, con la función de recoger y dotar al árbitro de campo con balones.