

SHOOT OUT

En la COMPETENCIA DE SHOOT OUT, 5 jugadores de cada equipo toman una situación de uno contra uno que comprende a todas las series de ejecuciones requeridas para determinar el resultado final de un partido.

Cada jugador es poseedor de 8 segundos para la definición de la jugada, sujeta a las REGLAS GENERALES DE JUEGO con variantes dispuestas para esta competencia.

Lo siguiente especifica las REGLAS DE LA COMPETENCIA DE SHOOT OUT y los procedimientos que deben ser seguidos.

1. La competencia de SHOOT OUT se disputa luego de la finalización del partido, la primera ejecución deberá tomar lugar 4 minutos después de finalizado el tiempo regular.
2. Los respectivos Jefes de Equipos nombran a cinco jugadores para ejecutar y un arquero o jugador para defender los shoot out de aquellos que se encuentran en la planilla del partido, excepto las exclusiones que se detallan más abajo. Un jugador nominado para defender un shoot out puede ser también nominado para ejecutar. No se permiten sustituciones o cambios durante la competencia de penales shoot out, salvo los especificados más abajo.
3. Un jugador que continúa suspendido por el DELEGADO TECNICO/ DIRECTOR DE TORNEO al momento en que tiene lugar la competición de los shoot out, o que ha sido expulsado con tarjeta roja durante el partido que lleva a la competencia de shoot out, no puede tomar parte en esta instancia.

Un jugador que ha sido amonestado (tarjeta verde) o suspendido temporariamente (tarjeta amarilla) puede tomar parte en la competencia de shoot out, incluso si el período de suspensión no ha sido completado a la finalización del tiempo regular de partido.

4. Se especifica un método para la cronometración precisa de los shoot out de las facilidades disponibles.

5. Se especifica el arco a usar (previando la orientación del sol y la visión de los arqueros).

6. Se realiza el sorteo; el equipo ganador elige entre ejecutar o defender el primer shoot out.

7. Todos los jugadores que se encuentran asentados en la planilla oficial del partido, excepto los que han sido expulsados (tarjeta roja) deben ubicarse en un lugar del campo de juego

8. El arquero o defensor del equipo que ejecuta deberá esperar detrás de la línea de fondo y más allá de la línea del círculo.

Se disponen 3 árbitros y 1 juez para la competencia de shoot out.

El árbitro 1 será el responsable directo de la competencia y se posicionará como habitualmente lo hace durante el tiempo regular a su conveniencia.

El árbitro 2 será el colaborador del árbitro 1 y sólo cuando este lo requiera. Se posicionará dentro del círculo y en lado opuesto al árbitro 1, en una zona donde no interfiera con la jugada.

El juez será el encargado de cronometrar el tiempo de ejecución.

Se ubicará dentro del aérea de 23 metros en una zona donde no interfiera con el juego durante la competencia.

El árbitro 3 será el colaborador del árbitro 1 y sólo cuando este lo requiera, a fin de informar si la pelota cruzó la línea de gol durante el tiempo regular de ejecución del shoot out.

Se ubicará sobre la línea de fondo, opuesto al árbitro 1. A una distancia media de 8 metros del poste más cercano del arco.

9. Si un jugador que toma un shoot out también debe defenderlo, tiene permitido tomar un tiempo razonable para quitarse su equipamiento protector para ejecutarlo y luego colocárselo nuevamente para defender.

10. Cinco jugadores de cada equipo toman un shoot out alternadamente contra el arquero/jugador defensor del equipo oponente, realizando un total de diez ejecuciones.

11. Tomando un shoot out:

a. el arquero/jugador defensor comienza sobre o detrás de la línea de gol entre los postes del arco

b. la pelota se coloca sobre la línea de 23 metros más próxima y opuesta al centro del arco c. un atacante se ubica fuera del área de 23 metros, cerca de la pelota

d. el árbitro comienza el shoot out tanto; *El árbitro 1 deberá previamente al inicio del cada shoot out, informar al arquero/jugador defensor y al ejecutante que el shoot out será iniciado a continuación. Estos deberán dar claras señas de que están listos sin demoras innecesarias*

12 : El shoot out es completado cuando:

- I. se cumplen 8 segundos, desde la señal de comienzo.
- II. un gol es convertido.
- III. el atacante comete una infracción. *Caso en el que se señalará un tiro libre a favor de la defensa*
- IV. el arquero comete una infracción no intencional, dentro o fuera del círculo, en cuyo caso el shoot out es tomado nuevamente por el mismo jugador, contra el mismo arquero/ jugador defensor. *Caso en el que se señalará un tiro libre a favor del ataque, luego girando ambos brazos uno sobre el otro indicando la retoma del shoot out.*
- V. el arquero/jugador defensor comete una infracción intencional dentro o fuera del círculo, en cuyo caso se otorgará y tomará un tiro penal. *Caso en el que se ejecutará un penal convencional.*
- VI. La pelota se va fuera de juego por la línea de fondo o la línea lateral. Esto incluye al arquero o defensor jugando la pelota intencionalmente por la línea de fondo. *Caso en el que se señalará una salida de fondo.*

13. Si un tiro penal es otorgado como se especifica más arriba, será tomado o defendido por cualquiera de los jugadores o arqueros de la planilla del partido

14. El equipo que convierte más goles al final de la serie (o por delante con más goles que los restantes para el equipo contrario) es el ganador.

15. Un jugador podrá ser suspendido con tarjeta amarilla o roja pero no con tarjeta verde durante la competencia de shoot out.

16. Si durante la competencia de shoot out (incluida la ejecución de un tiro penal) un jugador es suspendido con tarjeta amarilla o roja:

a. ese jugador no continúa tomando parte en la competencia de shoot out y, a menos que sea el arquero / jugador defensor, no puede ser reemplazado

b. el reemplazo del arquero / jugador defensor puede venir solamente de los cinco jugadores de ese equipo nombrados para tomar parte en la competencia de penales shoot out:

I. Se le permite al arquero / jugador defensor un tiempo razonable para colocarse el equipamiento protector similar al que estaba utilizando el arquero suspendido

II. Para tomar su shoot out, este jugador tiene permitido tomar un tiempo razonable para quitarse el equipamiento protector y luego colocárselo nuevamente.

c. Cualquier shoot out que debería ser tomado por un jugador suspendido se pierde (se contará como no gol); cualquier gol anotado antes de ser suspendido cuenta como gol.

17. Si durante la competencia de shoot out un arquero / jugador defensor está lesionado:

a. el arquero / jugador defensor puede ser reemplazado por otro jugador incluido en la planilla oficial de ese particular partido, (excepto si algún jugador esta expulsado con tarjeta roja) o suspendidos con tarjeta por un árbitro durante la competencia de shoot out

b. el arquero de reemplazo:

I. tiene permitido un tiempo razonable para colocarse equipamiento protector similar al que utilizaba el arquero defensor lesionado

II. Si este reemplazo también es nombrado para ejecutar un shoot out, este jugador tiene permitido un tiempo razonable para quitarse el equipamiento protector para tomar el shoot out, y luego volver a colocárselo.

18. Si durante la competencia de shoot out, un atacante está lesionado, este atacante puede ser reemplazado por otro jugador incluido en la planilla oficial de ese particular partido, excepto las exclusiones o suspendidos con tarjeta por un árbitro durante la competencia de shoot out.

19. Ningún jugador sustituido (defensor / atacante) podrá nuevamente tomar participación en la competencia.

20. Si una cantidad igual de goles son anotados luego de que se han tomado las cinco ejecuciones de shoot out:

a. una segunda serie de cinco shoot out es tomada, con los mismos jugadores (a no ser que haya existido un reemplazo por lesión).

b. el orden en la que los atacantes toman los shoot out no necesita ser el mismo que en la primera serie.

Ningún jugador podrá repetir su ejecución en ésta nueva serie hasta que todos sus compañeros hayan ejecutado sus respectivos shoot out.

c. El equipo que tomó el primer shoot out en la primera serie defenderá el primer shoot out en esta segunda serie.

d. Cuando un equipo convierte, o se le otorga, un gol más que el equipo oponente, luego de que cada equipo ha tomado la misma cantidad de shoot out, ese equipo es el ganador.

21. Las Reglas de hockey se aplican durante la competencia de shoot out.

Nota: en el caso de no respetarse el orden de los equipos cuando una nueva serie es tomada y se ejecutó un shoot out, el mismo deberá ser ejecutado nuevamente, respetando el orden de los equipos correspondientes.

