



REGULACIÓN COMPETICIÓN SHOOT OUT EN SALA

En una competición de Shoot-out, tres jugadores de cada equipo tiran cada uno un shoot-out alternativamente contra un defensor del otro equipo como establece esta Regulación. La competición de Shoot-out comprende toda la serie de Shoot-out requeridos para determinar el resultado. Las siguientes normas establecen las reglas de juego y los procedimientos a seguir:

1. Los respectivos Jefes de Equipo nominan a tres jugadores para lanzar y uno para defender los Shoot-out de los del acta excepto los excluidos en estas normas. Un jugador nominado para defender los Shoot-out puede también ser nominado para tirarlos. Ni sustituciones ni cambios están permitidos durante la competición Shoot-out salvo las que se especifican en estas normas.
2. Los Jefes de Equipo firmarán la hoja de la competición de Shoot-out para confirmar a los tres jugadores y el orden para tirar los Shoot-out y firmarán la hoja al TO.
3. Si la competición de Shoot-out tiene lugar después del final del partido, el procedimiento del punto 2 se hará lo más rápido posible para que el primer Shoot-out se tire antes que pasen 5 (cinco) minutos desde el fin del encuentro.
4. Si un jugador está cumpliendo una suspensión disciplinaria puesta por el TD del torneo mientras tiene lugar la competición de Shoot-out o ha sido sancionado con tarjeta roja durante el partido que da lugar a la competición de Shoot-out, no podrá participar en ella. Un jugador sancionado con tarjeta verde o amarilla puede tomar parte en la competición de Shoot-out incluso si su tiempo de suspensión no se había cumplido al acabar el partido.
5. Con anterioridad, el TD habrá decidido la portería a usar.
6. El TD especificará en la reunión previa al torneo el método para controlar el tiempo en los Shoot-out teniendo en cuenta las facilidades disponibles y las necesidades de controlar el tiempo adecuadamente.
7. Se sorteará y el equipo que gane decidirá si tirar o defender el primer Shoot-out.
8. Todos los/as jugadores/as incluidos/as en el acta del partido salvo los excluidos en el punto 4 están autorizados para entrar en el terreno de juego pero no en el medio campo en el que se realizan los Shoot-out.
9. El portero/jugador defensor del equipo que tira un shoot-out puede estar en la línea de fondo fuera del campo.
10. Un jugador que tira o defiende un Shoot-out puede entrar en la mitad del campo que se está usando para ello.
11. Los jugadores que tiran un Shoot-out y también defienden los Shoot-out que tira el otro equipo podrán tomarse un tiempo razonable para quitarse su equipo protector y tirar los Shoot-out y para volver a ponerse el equipo protector.

12. Tres jugadores de cada equipo tirarán un Shoot-out alternativamente contra el portero/jugador defensor del otro equipo haciendo un total de seis (6) Shoot-outs.

13. Procedimiento de un Shoot-out:

- a. El portero/jugador defensor estará sobre o detrás de la línea de gol dentro de la portería;
- b. La bola se coloca a tres metros fuera del área enfrente del centro de la portería;
- c. Un atacante se coloca detrás pero cerca de la bola;
- d. El Árbitro señala a la mesa técnica que el tiempo puede empezar;
- e. Un oficial en la mesa técnica iniciará el cronómetro que emitirá automáticamente una señal acústica;
- f. El atacante y el portero/jugador defensor se pueden mover en cualquier dirección;
- g. El Shoot-out se terminará cuando:
 - I. Transcurran 6 segundos desde la señal inicial;
 - II. Se marca un gol;
 - III. El atacante comete una falta;
 - IV. El portero/jugador defensor comete una falta no intencionada dentro o fuera del área en cuyo caso el Shoot-out se repite por el mismo atacante contra el mismo portero/jugador defensor.
 - V. El portero/jugador defensor comete una falta intencionada dentro o fuera del área, en cuyo caso se señalará un Penalty-stroke;
 - VI. La bola se va fuera del terreno de juego por la línea de fondo o las bandas laterales, esto incluye que el portero/jugador defensor juegue la bola intencionadamente por la línea de fondo;
 - VII. Si un rebote del portero/jugador defensor sale por encima de las bandas laterales, el Shoot-out se termina; si la bola es despejada (empujada) por el portero/jugador defensor por encima de las bandas laterales, en Shoot-out se repite por el mismo jugador contra el mismo portero/jugador defensor.

14. Si un Penalty-stroke es señalado según lo establecido en las normas anteriores, podrá tirarlo y defenderlo cualquier jugador que aparezca en el acta del partido, sujeto a lo que se establece en los artículos 18, 19 y 20 de este apéndice.

15. (se lo saltan)

16. El equipo que marque más goles (o lleva una ventaja mayor que los Shoot-out que le quedan al otro equipo por tirar) es el ganador.
17. Un jugador puede ser suspendido con una tarjeta amarilla o roja pero no por una verde durante la competición de Shoot-out.
18. Si durante una competición de Shoot-out (incluyendo cualquier Penalty-stroke que se haya señalado durante esta competición) un jugador es suspendido por una tarjeta amarilla o roja:
 - a. Este jugador no podrá seguir tomando parte en la competición de Shoot-out y, salvo un portero/jugador defensor, no podrá ser sustituido;
 - b. El sustituto del portero/jugador defensor suspendido puede sólo salir de la lista de 3 jugadores que ese equipo haya seleccionado para participar en la competición de Shoot-out:
 - I. El sustituto del portero/jugador defensor tendrá un tiempo razonable para colocarse el mismo equipo protector que lleve el portero/jugador defensor reemplazado;
 - II. Para tirar sus Shoot-out, este jugador tendrá un tiempo razonable para quitarse el equipo protector para lanzar y también para ponerse el equipo protector tendrá tiempo.
 - c. Los Shoot-outs que tuviera que tirar el jugador suspendido se perderán; los goles marcados por ese jugador antes de ser suspendido contarán como gol.
19. Si durante una competición de Shoot-out un portero/jugador defensor se lesiona:
 - a. Este portero/jugador defensor puede ser reemplazado por otro jugador de la lista de jugadores del acta de ese partido, excepto los excluidos por este Apéndice o los que hayan sido suspendidos por un Árbitro durante la competición de Shoot-out;
 - b. El portero/jugador defensor sustituto:
 - I. Tendrá un tiempo razonable para ponerse el mismo tipo de equipo protector que el portero/jugador defensor lesionado estuviera llevando;
 - II. Si este jugador también estuviera nominado para tirar Shoot-out, este jugador tendrá un tiempo razonable para quitarse el equipo protector para lanzar y también para ponerse el equipo protector tendrá tiempo.
20. Si durante una competición de Shoot-out un atacante se lesiona, este jugador puede ser sustituido por otro jugador de la lista del acta del partido, excepto si está suspendido por alguna norma de este Apéndice o por un Árbitro durante la competición de Shoot-out.
21. Si se llega a un empate al final de que cada equipo haya tirado 3 Shoot-out:

- a. Una segunda serie de Shoot-out se tirará por los mismos jugadores, sujeta a las normas establecidas en este Apéndice;
 - b. La secuencia en que los jugadores tiran los Shoot-out no tiene que ser la misma que en la primera serie;
 - c. El equipo que tira el primer Shoot-out en una serie defenderá el primer Shoot-out de la siguiente serie;
 - d. Cuando un equipo haya marcado o haya recibido un gol más que el equipo contrario tras haber tirado el mismo número de Shoot-out, será el ganador.
22. Si un número igual de goles se han marcado tras una segunda o siguientes series de tres (3) Shoot-outs, una serie adicional de Shoot-outs se tirará con los mismos jugadores sujeto a las condiciones especificadas en este Apéndice:
- a. El orden en que los atacantes lanzan los Shoot-outs no tiene que ser la misma en las distintas series
 - b. El equipo que empieza cada serie se alternará en cada una de ellas.
23. Salvo lo variado por este Apéndice o por el Apéndice 1, se aplicarán las Reglas de Hockey Sala durante los Shoot-outs.