

Eventos Estratégicos

Campeonato Inter-Escolar

2010



FÉNIX

www.fenixagencia.com
contacto@fenixagencia.com
Viña del Mar, 3Poniente 290



Campeonato Inter-escolar de Futsal

Torneo Regional 'Fénix',

Copa Bicentenario;

'Liceo Juan Rusque Portal'

Bases & Consideraciones Generales

El torneo será organizado y gestionado por 'Fénix, trade-marketing' en alianza con el Liceo Juan Rusque Portal de Nogales. Institución que anfitriónará el evento en la provincia de Quillota.

Tanto las competencias como el espectáculo mismo, serán generados exclusivamente para los alumnos de los colegios invitados. Por tanto la organización se reserva el derecho de admisión al evento, a cualquier individuo (tanto adulto como estudiante) que no pertenezca a los colegios invitados.

Podrán participar de la competencia, todos los alumnos que cursen la enseñanza media en alguno de los Establecimientos invitados, y formen parte de alguno de los equipos que hayan materializado su inscripción previo al evento.

Colegios invitados a la Copa Bicentenario 'Liceo Juan Rusque'

Están invitados a participar de la competencia, todos los colegios Particulares & P. Subvencionados de la Provincia de Quillota, que posean cursos de educación media. El único establecimiento municipalizado invitado será el Liceo Juan Rusque Portal, en su calidad de anfitrión de la instancia.



Equipos

El cupo de equipos es limitado, por tanto los interesados deben materializar el pago de la inscripción de su respectivo equipo. Siendo este el único modo de asegurar una plaza en el torneo. La inscripción oficial en el torneo, brinda acceso a la competencia y a disfrutar de manera gratuita del resto del espectáculo las dos jornadas que dura el evento.

Formación e inscripción de los Equipos

Podrán formar e inscribir un equipo que cursen de 1ero a 4to año medio en cualquiera de las instituciones antes mencionadas. Para esto deberán seguir los siguientes pasos:

-Contar con un mínimo de 5 y un máximo de 8 jugadores

-Bautizar el equipo (con un nombre de fantasía que lo haga reconocible para el resto de los competidores, y permita presentarlo a espectadores y medios de prensa). Elegir un tema musical representativo, que será utilizado cuando sea presentado el equipo y su formación titular, en cada uno de los partidos en que participe.

-Completar la ficha de inscripción y remitirla al correo: copaliceojuanrusque@gmail.com

++Nombre del Equipo++ & ++Tema musical representativo++

Integrantes	Posición	Colegio	Edad	Curso



++Los equipos tienen además la potestad de inscribir una camiseta, lo que les permitirá evitar que un equipo contrincante se presente con una similar y se deba incurrir a un sorteo que puede derivar en el cambio de la indumentaria escogida. Inscribiendo la camiseta previamente, el equipo se asegura de no estar sujeto a cambios en ninguno de los partidos que deba disputar.

-Formalizar la inclusión del equipo en el torneo, cancelando la cuota de inscripción (\$10.000.- por equipo), vía correo transferencia bancaria, o directamente en las oficinas del DEM de Nogales, o con el team oficial del evento en las fechas, lugares y horarios que serán anunciados previamente.

Inscripción vía Depósito Bancario

-Solicitar los datos de la cuenta bancaria dispuesta para estos fines, al correo: copaliceojuanrusque@fenixagencia.com realiza el depósito y confirmarlo vía correo electrónico (indicando nombre del depositante, y hora de la transacción). Inmediatamente recibirá un correo corporativo de parte de la organización del torneo, dándole la bienvenida al equipo y aportando toda la información necesaria previo al sorteo del cuadro. Además el nombre del equipo aparecerá como confirmado en la pagina corporativa del Departamento de Educación de Nogales, convirtiendo la inscripción en oficial e irrevocable.

Inscripción en las oficinas del Dem

Quienes lo deseen podrán inscribirse directamente en las oficinas del Departamento de Educación Municipal de Nogales, ubicado en Pedro Felix Vicuña 431. Exclusivamente en las fechas y horarios señalados previamente en la página del Evento.

**Los 10 equipos que materialicen primero su inscripción, participarán en un sorteo adicional que devolverá el 50% del valor de la inscripción a 2 de ellos. Además de duplicar sus opciones de realizar incluso los partidos preliminares en la cancha central.

**Los siguientes 10 equipos en materializar su inscripción participarán en un sorteo adicional que premiará con la devolución del 50% de la inscripción a un equipo de dicho grupo.

El proceso de inscripciones abrirá el viernes 09 de julio de 2010, y cerrará a más tardar el Martes 27 del mismo mes (siempre que el cupo de equipos máximo de



equipos inscritos no se llene antes, en cuyo caso se cierran las inscripciones antes de la fecha tope indicada). El listado de los equipos confirmados estará a disposición del público en general a partir del Martes 20 de Julio en la pagina corporativa www.nogaleschile.cl y en el pagina de Facebook creada por 'Fénix' para la difusión del evento y la interacción con los participantes. Dicho listado se irá actualizando cada vez que un equipo materialice su inscripción.

Arbitraje y Coordinación

Tanto las labores de arbitraje, mesa de control, y la logística misma del evento en general estarán en control del equipo coordinador de 'Fénix', que velará por la ineludible imparcialidad. Quedando a disposición de su uso (sobre todo en instancias finales) los testimonios audiovisuales de los partidos para dirimir cualquier controversia.

Todas las normas que aplicarán los árbitros del evento, son mencionadas más adelante en este mismo documento.

Presentación de los Equipos

Fénix desarrollará una presentación gráfica de todos los equipos inscritos, que permitirá al resto de los competidores y público en general entrar en antecedentes de las características de los equipos en competencia. Dicha presentación será publicada en la pagina del evento, para que el resto de los competidores y el público en general interactúen respecto de la información presentada, pero quedando prohibidos los comentarios insidiosos u ofensivos.

-Previo al primer partido cada equipo deberá presentar a la mesa de control los antecedentes que acrediten que la identidad de los jugadores corresponde a la del formulario de inscripción.

Conformación Del Fixture

El día martes 27 de Julio se realizara el sorteo del cuadro competitivo del torneo en un sorteo que podrá ser seguido por los interesados en directo a través de la Web. En horarios y maneras que se detallaran previamente en el perfil del evento.



Tras realizarse el sorteo la conformación del cuadro será publicada en las ubicaciones pertinentes, y cada equipo recibirá un correo oficial que les informará los horarios y contrincantes.

De los Aspectos Técnicos de la Competencia

-Cada Equipo deberá presentarse al menos 15min antes de la hora de inicio de su match, ante la mesa de la organización.

-Cada equipo debe presentar en cancha 5 jugadores titulares (uno de los cuales debe oficiar de guardametas), que deben haber sido previamente inscritos en la ficha del equipo. No pudiendo pertenecer a ningún otro equipo en competencia.

-El equipo que se presente a un partido con menos de 5jugadores, o que bien durante el transcurso del match quede con 3 jugadores o menos (producto de expulsiones y/o lesiones) perderá automáticamente por W.O. quedando el match con un resultado de 2-0 a favor del sus contrincantes, si el partido se suspende por lo descrito precedentemente, y el resultado tiene una diferencia de dos o más goles a favor del equipo que está en cancha, se mantiene el resultado del partido como final.

Disciplina y Amonestaciones

-La acumulación de 2 tarjetas amarillas adquiridas en partidos consecutivos, impedirá al portador de las mismas jugar un próximo partido. A menos que el quipo cancele una multa equivalente al 20% de la inscripción (\$2.000.-)

-El jugador que reciba una tarjeta roja durante el trámite de un partido, se verá impedido de jugar el siguiente match que enfrente su equipo. Aún cuando esto signifique la derrota por W.O. de su team (en el caso de que por lesión o acumulación de expulsiones el equipo en cuestión no pueda presentar 5 titulares en su siguiente partido).

-Solo se permitirán 3 cambios durante el partido, quedando estrictamente prohibido el reingreso de jugadores sustituidos.



Estructura del Torneo

Puntuación

-Para que la decantación del cuadro ocurra en base a que los mejores sean los que avancen, todos los partidos de la fase preliminar deberán tener un ganador. Si terminado el periodo regular existiera empate se procederá al lanzamiento de 3 penales por equipo, y de persistir el empate se ejecutara un penal por equipo hasta que alguno de los dos falle. En la fase preliminar la victoria durante el periodo de juego recibirá 3 puntos. Mientras que la obtenida mediante lanzamientos penales recibirá 2 puntos, y las derrotas 0 puntos.

En caso de existir igualdad de puntaje, la discriminación se hará en base a los siguientes criterios:

- 1.- Diferencia de Goles
- 2.-Goles Convertidos

De persistir el empate, y a fin de dirimir sin emplear el injusto azar de la 'moneda al aire' será el público asistente el que dirimirá el desempate en base al espectáculo brindado. Esta forma de desempate extremo solo será utilizada en la fase preliminar.

Para la Semifinal y Final, se procederá a un alargue único, de 10min de duración con gol de oro. De persistir el empate se recurrirá al lanzamiento de penales.

Fases:

Preliminar:

Tras el sorteo las parejas conformadas se enfrentarán entre sí dando lugar a la primera tabla oficial, en base a los puntos obtenidos en el partido preliminar. Los 10 primeros equipos de la tabla volverán a jugar un partido entre sí para determinar los primeros 5 clasificados a 4tos de final, que serán los ganadores de dichos matchs. Mientras que los 5 equipos perdedores de esos partidos, se unirán al vencedor de la serie de ascenso (en la que participarán los equipos 11, 12, 13 y 14, de la tabla general), para disputar los 3 cupos restantes a 4tos de final.



Esquema de la Fase & Duración de los partidos:

Partido Preliminar: 2 tiempos de 15 minutos por lado, con un intermedio de descanso de 5 minutos. Tras este partido surge la tabla general que ordena a los equipos por los puntos obtenidos desde el 1 al 14. Dichos equipos continuarán en competencia.

Octavos de Final (Equipos 1 a 10 de la tabla general)

-Serán emparejados de manera opuesta según el puntaje obtenido en la fase preliminar:

1 v/s 10 2v/s9 3v/s8 4v/s7 5v/s6

Dirimiendo así en partidos de 2 tiempos de 15 min por lado con 5 min de intermedio, los primeros 5 equipos clasificados a cuartos de final.

-Los 5 equipos perdedores de 8vos de final, serán jerarquizados según la suma de sus puntos tras ambos partidos disputados, para ser reordenados por puntajes del 6 al 10 y disputar con el vencedor del ascenso los 3 cupos restantes a cuartos de final, en el repechaje.

**Ascenso (Pre-Repechaje)

Participan en él los equipos situados en los lugares 11, 12, 13, y 14 tras la fase preliminar. Quienes se enfrentaran en breves encuentros 'kamikazes' (**k**) para disputar el último cupo disponible en el repechaje.

Los encuentros 'Kamikazes' serán matchs de 10 min de duración, que de no generar un vencedor serán definidos con penales. El primero equipo en fallar su respectivo lanzamiento quedará inmediatamente eliminado, mientras el vencedor avanza al siguiente encuentro. De la siguiente manera:

'**K1**' ; 14 v/s 13, el equipo ganador disputa de inmediato el siguiente Kamikaze enfrentando al equipo 12 de la tabla.

Finalmente el equipo vencedor del encuentro '**K2**' disputará frente al equipo 11 de la tabla el último encuentro del ascenso '**k3**' (en la misma modalidad de los dos anteriores). Obteniéndose así el último equipo clasificado al repechaje.



***Repechaje**

Los equipos 6 al 10, mas el vencedor del ascenso, disputarán el repechaje en partidos cortos de 2 tiempos de 10 minutos cada uno. Para esto los 6 equipos participantes serán aparejados según puntaje acumulado:

6 v/s Vencedor Ascenso ; 7 v/s 10 ; 8 v/s 9

-Los vencedores de estos 3 partidos se unirán a los 5 clasificados directos previamente obtenidos para conformar jerárquicamente las parejas de cuartos de Final.

Beneficios del Sistema

-Brindar un espectáculo entretenido y emocionante. Permitiendo las segundas oportunidades a teams meritorios que deberán sacrificar su descanso y batirse por obtener uno de los cupos perdidos previamente en cancha. Los 5 equipos clasificados directo, tendrán mayor descanso de cara a los cuartos de final. Y enfrentarán a los rendimientos opuestos de la tabla, que además contarán con menor descanso al no haber conseguido su clasificación directa.

Cuartos de Final

Los 8 equipos clasificados serán ordenados por puntos y aparejados de manera contraria:

1 v/s 8 ; 2 v/s 7 ; 3 v/s 6 ; 4 v/s 5

Se enfrentarán en partidos de 2 tiempos de 15 minutos por lado con 5 minutos de intermedio.

En caso de existir empate se jugará un único alargue de 5 minutos, con gol de oro. De persistir el empate se procederá a los lanzamientos penales.



Semifinales

Los 4 Equipos vencedores de cuartos de final, serán ordenados por puntajes acumulados y aparejados de manera opuesta. Para enfrentarse en partidos de 2 tiempos de 20 minutos, con 5min de descanso.

En caso de finalizar en empate se jugaran 2 tiempos de alargue de 5min cada uno, ambos con gol de plata. De persistir el empate se procederá al lanzamiento de penales.

Final

Bronce:

Los 2 equipos que resulten perdedores de las semifinales se enfrentarán en un partido que se desarrollara de la misma manera que los partidos de semifinal. El ganador de este partido obtendrá el tercer puesto en el pódium de premiación.

Oro:

Los dos mejores equipos del torneo, tras ganar sus partidos de semifinal se enfrentarán en un match de 2tiempos de 25 minutos por lado con 7min de descanso. En caso de que el partido finalice en empate se jugaran 2tiempos de alargue de 5minutos cada uno. Si al finalizar ambos tiempos de alargue permaneciera la igualdad, se procederá al lanzamiento de tiros penales.

Premiación

Los 3 Primeros equipos serán premiados al término de la final por el oro. Cada team recibirá de mano de las autoridades presentes, la copa respectiva al lugar obtenido. Además de posar para las fotografías oficiales que serán enviadas a los medios de prensa que cubrirán el evento, y a cada jugador de los equipos laureados.

-Los 4 primeros equipos quedarán invitados para participar sin costo en el evento que reunirá a los 16 mejores teams de la región. Competencia que se realizará en Viña del Mar durante Octubre próximo. Y que contempla un premio en dinero de \$100.000pesos para el equipo vencedor además de la copa que le acreditara como campeón del torneo regional.



Premios Adicionales

Artillero: Jugador que consiga el mayor numero de anotaciones personales durante el transcurso de todo el torneo.

Jugador Más Valioso: Tras la fase preliminar se alzarán 5 candidaturas que serán seguidas en video para que el público asistente pueda comparar y elegir al ganador. En votación publica que se realizara en el perfil de FB del evento. Si el jugador más valioso no perteneciera a uno de los 4 equipos clasificados a la copa de campeones a realizarse en octubre (en Viña del Mar), cualquiera de los equipos mencionados podrá sumarlo para reforzar sus filas.

Reglas del Juego

- Los saques laterales se efectuaran con ambas manos.
- Los laterales del lado ofensivo sólo se pueden jugar en territorio defensivo, Así como los laterales del lado ofensivo se jugarán fuera del área de meta.
- Los tiros de esquina se efectuaran con ambas manos y podrán ir dirigidos a Cualquier lugar dentro de la cancha, por sobre el nivel de la cintura.

Sobre el Arquero

- Sólo podrá tomar el balón con las manos dentro de su área de meta.
- Podrá recibir con las manos los balones provenientes de un rebote en un Jugador de su mismo equipo.
- Los saques con la mano no podrán pasar la mitad de cancha.
- Los saques de fondo podrán ir dirigidos a cualquier lado de la cancha.

** NO podrá:

- Hacer saques laterales.
- Recibir un pase de un compañero de equipo con las manos.
- Hacer saques de meta al recibir la pelota con la mano, que traspasen la mitad De cancha, salvo previo bote de la pelota dentro del área de meta.
- Pasar la mitad de cancha llevando la pelota.
- Iniciar el partido.



Jugadores y Rol del Capitán

NÚMERO DE JUGADORES

1º) Cada equipo en juego se compone por CINCO JUGADORES sobre la cancha, uno de ellos será el arquero, así mismo uno de estos cinco ejercerá la función de capitán del equipo.

2º) Al CAPITÁN le corresponden las siguientes funciones:

* Representar a su equipo, siendo responsable de la conducta de sus jugadores, antes, durante y después del encuentro.

- Informar veraz y fielmente al planillero antes del comienzo del partido, el nombre y número de cada jugador, y los componentes del equipo técnico, autorizados a permanecer en el banco,
- Firmando la planilla al comienzo del mismo partido, garantizando que todos los inscritos estén presentes en la cancha.
- Solo él puede dirigirse al Árbitro para recibir información esencial, siempre en términos corteses, incluso para avisar al planillero o crono-metrista las sustituciones de jugadores .
- * Ir identificado con un brazalete bien visible en uno de sus brazos, debiendo identificar igualmente al Capitán que le sustituya sobre la cancha en caso de ser reemplazado.
- Tomar decisión sobre el lugar o punto de ejecución opcional de los tiros castigo favorable a su equipo

3º) No se podrá iniciar un partido sin que los equipos presenten un mínimo de cuatro jugadores , ni tampoco proseguir el juego si alguno de ambos quedase reducido a menos de cuatro jugadores, en cuya circunstancia el Arbitro dará por finalizado el encuentro.

4º) Cada equipo podrá inscribir un máximo de 8 jugadores en la planilla de partido, de los cuales cinco comenzarán el encuentro y los tres restantes permanecerán sentados en el banco de suplentes.

5º) El cambio de posición entre el arquero y otro jugador de campo, no se debe considerar como sustitución, debe ser comunicado y autorizado por Arbitro y anotado por el planillero. Este cambio de posición debe realizarse cuando el balón no está en juego.

6º) No se permitirá el cambio posicional o sustitución del arquero en caso de incurrir en tiro penal, salvo en caso de lesión grave verificada por el Arbitro.

7º) El jugador sustituto deberá informar previamente al anotador y aguardar la detención del juego para efectuar la sustitución, no entrando al a cancha antes de que el jugador sustituido haya salido completamente de ésta.



* Para la sustitución de jugadores, el tiempo máximo es de quince (15) segundos, excedido el mismo será considerado como tiempo muerto al equipo infractor.

8º) Se procederá a realizar sustituciones de jugadores únicamente cuando el juego está detenido, debiendo salir y entrar por la zona de cambio señalado.

9º) Si el jugador sustituido es el Capitán, corresponde a este designar un nuevo capitán, informando al Árbitro y al planillero, cediendo el brazalete identificador al nuevo responsable de esta función en la cancha.

10º) Está permitido al Técnico/Entrenador hablar y dirigir a sus jugadores durante el partido, sentado o levantándose ocasionalmente sin permanecer permanentemente de pie; y siempre que lo haga de modo discreto, sin perturbar el desarrollo del juego. En esta actuación no se puede rebasar la zona delimitada ni llegar a interferir, o molestar las funciones del Árbitro y Planillero/Crono-metrista.

11º) En caso de lesión de un jugador no se permite la atención prolongada en la cancha, disponiéndose de quince segundos para retirar al lesionado, efectuar la sustitución o reincorporación de inmediato al afectado. Se exceptúa la lesión del arquero, mereciendo atención especial, limitándose éste, hasta un minuto de tiempo neutralizado por decisión del Árbitro.

12º) Si se presenta simulación de lesión o cualquier tentativa de retraso premeditado para ganar tiempo, los Árbitros continuarán el juego sancionando disciplinariamente al/los infractor/es.

13º) "Bote" neutral o "balón a tierra", tras cualquier interrupción del juego, estando el balón dentro de la cancha, por motivos excepcionales no citados en estas reglas, el Arbitro ordenará reanudar el partido mediante "bote neutral" o "balón a tierra" en el punto en el que se encontrase el balón al interrumpirse la jugada, salvo que fuera dentro de las áreas de meta; en dicho caso se reincidirá en un lugar más cercano, fuera del área de meta. Ningún jugador podrá situarse a menos de un metro del punto de contacto del balón con el suelo. Si estas disposiciones no se cumpliesen el Árbitro repetirá la acción.

14º) El balón está en juego:

a) Desde el comienzo del partido hasta su final señalado por el Arbitro.

b) Si contacta con los Árbitros situados sobre la línea demarcadora de la cancha



c) Si rebota contra los postes o el travesaño del arco.

15º) El Balón no está en juego, o no está en condición de ser jugado:

15º a) Cuando traspasa completamente por el aire o por el suelo las líneas laterales, o el fondo, limitadoras del campo de juego.

15º b) Cuando el juego es interrumpido por los Árbitros haciendo sonar su silbato.

15º c) Cuando el partido se realiza en sala o recinto cubierto y el balón toca el techo, soportes, tablero o canasta de basquetbol u otras estructuras propias de la sala, el juego se reanuda mediante saque de meta o lanzamiento lateral, contrario al equipo cuyo jugador impulsase en última instancia el balón y en el punto de la línea lateral más próximo a la proyección de contacto del balón con el techo o elemento extraño golpeado.

16º) Las informaciones sobre el tiempo restante de juego para el término de cualquiera de los periodos son solicitadas por el delegado oficial o técnico de cada equipo, acreditado en el banco, al crono-metrista únicamente en el momento en que el balón no está en juego y en su defecto por el capitán del equipo, a los Árbitros en las mismas circunstancias reglamentarias.

Goles.

**Serán válidos aquellos:

- Provenientes de un tiro dentro del área defensiva contraria.
- Autogoles dentro del área de meta.
- Cabezazos provenientes desde cualquier punto de la cancha

EL GOL

1º) EL GOL es válido cuando el balón traspasa totalmente la línea de meta o línea de gol delimitada sobre la línea de fondo, entre los postes y travesaño que conforman el arco, siempre que no haya sido impulsado, tocado con la mano o brazo del atacante que lo materializa. En general se empleará el término; gol conseguido, o gol marcado.



2º) No es válido el gol resultante de tiro efectuado desde el área de meta contraria, salvo que el balón en su trayectoria haya tocado a un jugador contrario, que no sea el arquero, dentro o fuera de la línea de meta o fuera del área

2º a) Ni el originado de lanzamiento lateral, de esquina, o del arquero contrario, salvo que el balón en su trayectoria toque, o sea, jugado por un defensor, que no sea el arquero, situado dentro de su propia área, o de cualquier otro jugador fuera de ella

2* b) Ni el originado de saque de meta inicial, salvo que el balón en su trayectoria sea tocado o jugado por un contrario, inclusive el arquero situado dentro de su propia área, o de cualquier otro jugador fuera de ella.

2 c) Ni el originado producto de un golpe de taco, piroeta aérea u otro juego similar.

3º) En ocasión de las acciones definidas en los puntos 2ºa y 2ºb, el juego se reanuda mediante saque de arco del equipo que recibió el balón.

4º) Y también si el arquero, al intentar jugar, atrapar o despejar en su propia área el balón, permite que éste tras la línea de meta de meta o de gol.

4º a) Y también si lanzado el tiro desde dentro del área propia, traspasa al balón la línea de gol, tocado o no por un jugador del mismo equipo, incluso el arquero.

5º) Si durante un partido por causa accidental es movido el arco coincidiendo su desplazamiento con una secuencia efectiva de gol, los Árbitros podrán concederlo válidamente, si a su juicio el balón traspasó la línea de gol reglamentariamente, en su hipotética posición habitual y normal.

* DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS:

A criterio arbitral y en determinadas circunstancias emocionales y deportivas, está permitido celebrar durante breves segundos la obtención del gol por los jugadores, siempre con el respeto debido al adversario, a los Árbitros, al público y al espectáculo deportivo en general.





1. - LANZAMIENTO LATERAL Se realiza de la siguiente manera:

1.a.) El jugador lanzador se sitúa fuera de la línea lateral en el mismo punto por el que salió el balón de la cancha, con los pies dirigidos frontalmente hacia el interior, no pudiéndose perder el contacto de ambos con el suelo.

1.b.) El balón es lanzado con ambas manos, partiendo el movimiento desde detrás de la cabeza y describiendo un arco circular por encima de ella, hacia el interior del campo de juego.

1.c.) El balón está en juego en cuanto pierda contacto con la mano del lanzador, éste no podrá tocarlo nuevamente hasta que haya sido jugado por otro jugador.

1.d.) De lanzamiento lateral no puede ser marcado gol directamente. Ni si hubiese sido tocado por el arquero; y en éste caso, si el lanzador proyectara el balón al interior de su arco, se reanuda el juego mediante un saque de esquina en su contra. Si se produce en el arco contrario, se reincida el juego con un saque de meta.

2. - LANZAMIENTO DE ESQUINA se realiza de la siguiente manera:

2.a.) Se efectúa desde la esquina correspondiente al lado del arco por el que salga el balón, por un jugador atacante adversario de la meta en la que se realice el lanzamiento. Cuando el balón sale del campo de juego por sobre el larguero del arco, el árbitro correspondiente toma decisión de la esquina para efectuar el lanzamiento.

2.b.) Se efectúa de igual manera que el lanzamiento lateral, a excepción de los pies del lanzador, que se situarán el ángulo recto coincidente con la dirección de la línea lateral y de fondo que concurren en el vértice de la esquina correspondiente, apoyados ambos pies en el exterior del campo de juego; estando sujeto a las mismas limitaciones 2.d.



3. - LANZAMIENTO DEL ARQUERO se efectúa de la siguiente manera:

3.a.) Se realiza exclusivamente con la/s mano/s, no pudiendo pasar directamente a los pies para impulsarlo con ellos. El arquero dispone de cinco segundos para reponer el balón en juego.

3.b.) Si en las condiciones anteriores el arquero suelta o sitúa el balón en el suelo, inmóvil o rodando, el mismo se halla en juego para ser disputado o impulsado por cualquier jugador, no pudiendo el arquero jugarlo con los pies. La transgresión a ésta norma se resuelve con pérdida del balón por el infractor y lanzamiento por el equipo oponente desde la media cancha. **FALTA PERSONAL**

3.c.) El arquero puede usar los pies en las acciones del juego para dar continuidad a una jugada o para cortar, rechazar o despejar el balón.



Torneo Regional Fénix, Copa Bicentenario 'Liceo Juan Rusque'. Gimnasio Municipal de La Calera, Viernes 30 & Sábado 31 de Julio de 2010.

Fénix.

Viña del Mar