



## Mano a Mano Cancerbero

### ¿Qué es?

El Mano a Mano Cancerbero es una modalidad futbolística creada exclusivamente para que un arquero se enfrente contra otro en un espacio reducido, con el fin de demostrar las destrezas necesarias para convertirse en el Enemigo #1 del Gol.

### Reglamento de competencia

#### 1. Dimensiones

Las canchas podrán variar sus medidas de acuerdo a la categoría que se juegue y al espacio provisto para los partidos.

- Tendrán un ancho entre 10 y 22 metros y un largo entre 12 y 25 metros.
- La zona de ataque y la zona de defensa tendrán un ancho entre 10 y 22 metros y un largo entre 3 y 5 metros.
- El punto de penalti estará ubicado en la mitad del campo.
- Las arquerías tendrán una altura entre 1.50 metros y 2.44 metros y un ancho entre 2 metros y 7.32 metros.

#### 2. Balón

- Para las categorías Sub 6, Sub 7 y Sub 8 se utilizará balón No. 3.
- Para las categorías Sub 9, Sub 10, Sub 11, Sub 12 y Sub 13 se utilizará balón No. 4.
- De las categorías Sub 14 en adelante se utilizará balón No. 5.

#### 3. Duración

El tiempo de juego será de la siguiente manera:

- Sub 6, Sub 7, Sub 8, Sub 9 y Sub 10: 1:00 minuto.
- A partir de la Sub 11: 1:30 minutos.
- El cronómetro únicamente se detendrá cuando no haya balones disponibles para jugar, por lesión, expulsión de alguno de los participantes o cuando el árbitro considere oportuno detenerlo.
- Para la final de cada categoría se jugarán dos periodos con un minuto de descanso. Cada periodo tendrá la misma duración de los enfrentamientos anteriores de cada categoría.





#### 4. Inicio del partido

- Se lanzará una moneda al aire y el arquero favorecido tendrá la posesión inicial.
- El otro arquero decidirá la dirección en la que atacará.
- Para la final en el segundo tiempo del partido, los arqueros cambiarán de mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta.

#### 5. Desarrollo del partido

- El arquero atacante tendrá 6 segundos para ejecutar el lanzamiento desde que tiene la posesión del balón, bien sea con el pie o con la mano. Pasado el tiempo, si no realiza el lanzamiento, será anulado el ataque y pasará la posesión del balón para el contrario. El árbitro no tendrá la obligación de contar en voz alta este tiempo.
- Los arqueros siempre deben tener balones disponibles para jugar. Habrá un lanzabalones ubicado al lado del árbitro. Siempre lanzará los balones de la misma manera (con la mano o con el pie), a ras de piso para que se facilite su recogida. En casos excepcionales, también el árbitro podrá lanzar balones si lo cree oportuno.
- La función de recogebolos la ejecutarán los arqueros de la misma categoría que no están jugando en el momento de los partidos o personas externas.
- Si en el momento en que el árbitro finaliza el partido, alguno de los arqueros ha realizado un lanzamiento y el balón se encuentra en plena trayectoria, el lanzamiento será válido. Si el balón entra en la arquería, será gol válido. Si se presenta un rebote de este último lanzamiento inmediatamente se dará por terminado el partido.
- Si el balón toca la malla superior que rodea la cancha, la posesión pasará al arquero defensor.

#### 6. Puntuación

- En la fase de grupos un partido ganado otorga tres (3) puntos, el empate un (1) punto y la derrota cero (0) puntos. Cuando un partido sea ganado por W.O. se le otorgarán al ganador tres (3) puntos, al perdedor cero (0) puntos y 2 goles a favor al ganador.
- En la fase de grupos, la clasificación de cada arquero se decidirá conforme a la mayor cantidad de puntos obtenidos.
- El desempate en puntos entre dos arqueros en la fase grupos para definir los clasificados se basará en los siguientes criterios: a) mayor diferencia de goles en todos los partidos del grupo; b) menor número de goles en contra en todos los partidos del grupo; c) mayor número de goles a favor en todos los partidos del grupo; d) ganador del partido entre los arqueros en cuestión. Si el empate persiste conforme a los criterios mencionados se cobrarán 2 penaltis por arquero de manera alternada. Si persiste el empate se llevará a cabo un sorteo.
- El desempate en puntos entre tres o más arqueros en la fase grupos para definir los clasificados se basará en los siguientes criterios: a) mayor diferencia de goles en todos los partidos del grupo; b) menor número de goles en contra en todos los partidos del grupo; c) mayor número de goles a favor en todos los partidos del grupo; d) mayor número de puntos obtenidos en todos los partidos entre los arqueros en





cuestión; e) mayor diferencia de goles en todos los partidos entre los arqueros en cuestión; f) menor número de goles en contra en todos los partidos entre los arqueros en cuestión; g) mayor número de goles a favor en todos los partidos entre los arqueros en cuestión. Si el empate persiste conforme a los criterios mencionados se cobrará una serie de penaltis de un penalti por arquero de manera alternada. Ganará el arquero menos vencido. Si persiste el empate se llevará a cabo un sorteo.

- En caso de empate en partidos de eliminación directa se definirá el ganador por una serie de 3 tiros penaltis por arquero de manera alternada. Si persiste el empate se cobrarán hasta 2 series de un penalti por arquero de manera alternada. Si persiste el empate se realizará sorteo.
- En caso de empate en la final de cada categoría se cobrarán 3 penaltis por arquero de manera alternada. Si persiste el empate cada arquero cobrará un penalti hasta que haya un ganador.
- El ganador del Mano a Mano Cancerbero será quien gane la final de su respectiva categoría.

## 7. Defensa

- En el caso de que el arquero realice un despeje o desvío sin que salga del terreno de juego y se genere un rebote, el arquero defensor podrá coger el balón con la mano solo dentro de su medio campo.
- En el momento de defender una jugada, ya sea tiro directo o rebote, sólo podrá actuar dentro de su medio campo, con las manos o con el pie.

## 8. Ataque

- El arquero no podrá golpear el balón directamente tras el pase del lanza-balones. Será obligatorio detener completamente el balón para patearlo. Si patea con el balón en movimiento la posesión irá al arquero contrario.
- Los lanzamientos ejecutados donde el balón toque o un pie pise la línea de ataque no serán válidos. Si la línea es pisada antes de realizar el lanzamiento se anulará el lanzamiento, otorgando la posesión del balón al arquero contrario.
- Cuando un arquero realice un lanzamiento, ya sea con el pie o con la mano, y se produzca un desvío o despeje, y el balón salga del terreno de juego (tanto por las bandas como por la línea de fondo propia o contraria), la posesión del balón será para el arquero que realiza la atajada.
- Si el arquero atacante recoge el balón con la mano en su medio campo tras un rebote y no vuelve a su zona de lanzamiento para iniciar el juego, el lanzamiento será anulado y perderá la posesión del balón.
- Si se produce un lanzamiento del arquero atacante y golpea en el poste, travesaño o si rechaza el arquero y está dentro del área de lanzamiento, y se introduce en la arquería del arquero atacante, será gol válido.





## 9. Uno contra uno

- Si se produce un despeje o desvío del arquero defensor y el balón cruza al campo contrario, el arquero atacante podrá controlar el balón con cualquier parte del cuerpo excepto las manos y tendrá un máximo de dos toques para finalizar la jugada. La ejecución de esta jugada debe ser por fuera del área de ataque del arquero que dio el rebote.
- Si durante un “uno contra uno” se realiza alguna acción anti reglamentaria, se pitará falta y se cobrará un tiro penal.
- El árbitro deberá contar en voz alta los 6 segundos en el caso de que se produzca una acción de “uno contra uno” en el partido. Tiempo máximo para que finalice este tipo de acción.
- El “uno contra uno” finalizará con las siguientes jugadas: a) cuando el arquero defensor ataja el remate; b) cuando hay gol; c) cuando el balón es pateado por fuera del arco; d) cuando pasaron 6 segundos; e) cuando se presente la posibilidad de doble rebote.
- Si un arquero logra defender correctamente el rebote fuera de la zona de lanzamiento, deberá volver a ella para iniciar de nuevo el juego.
- Si el arquero defensor cruza la mitad de la cancha el árbitro pitará penalti.
- No será válido el gol que salga de un rebote dado por el arquero defensor en el uno contra uno.

## 10. Generalidades

- El sistema de juego de cada categoría se determinará de acuerdo a la cantidad de participantes inscritos.
- El árbitro será el único encargado de tomar las decisiones de todos los partidos. No habrá utilización de ninguna ayuda audiovisual para este fin.
- Cada arquero deberá verificar el resultado de su partido una vez finalizado y firmar la planilla.
- Cualquier conducta antideportiva por parte de uno de los participantes, como protestas, gestos o insultos contra el arquero rival, árbitro, planilleros, recogebolos, lanzabalones, público o miembros de la organización, será motivo de sanción y eliminación inmediata del Mano a Mano Cancerbero.
- Cualquier conducta antideportiva por parte de los entrenadores y/o acompañantes, como protestas, gestos o insultos contra los participantes, árbitros, planilleros o miembros de la organización, será motivo de expulsión de las instalaciones.

