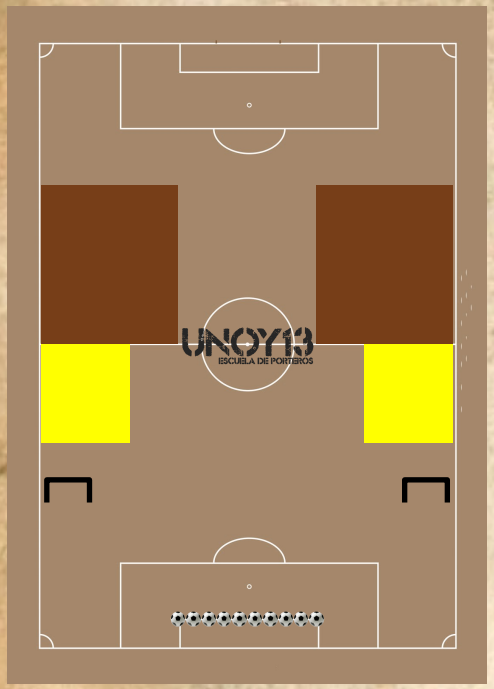
EL DUELO

DE UNO Y 13

Bienvenido al DUELO de UNOY13. En nuestra búsqueda del mejor portero nace EL DUELO, un conjunto de pruebas que pretenden poner a prueba todas las habilidades del portero. ¿Estás listo para ser el mejor portero del Oeste? Estas son las pruebas a las que tendrás que hacer frente para alzarte con ese título:

PRUEBA 1 ★ ACCIONES OFENSIVAS



En esta primera prueba se valorarán las actitudes ofensivas del portero. Para ello se dispondrán de 10 balones y un minuto de tiempo. En ese minuto el portero decidirá como administrarse sus balones:

Los balones marcados en las porterías pequeñas valdrán **1 punto** y se marcará en ellas mediante un saque raso de mano.

Los balones marcados en las zonas amarillas valdrán **2 puntos** y se marcará en ellas mediante un balón cuyo primer bote entre dentro de la zona mediante un saque de mano

Los balones marcados en las zonas marrones valdrán **3 puntos** y se marcará en ellas mediante bien un saque de volea (límite del área para sacar) o mediante un saque de puerta

Al final del minuto se contabilizarán los puntos logrados por cada portero

*Si al cumplirse el minuto un balón estaría en trayectoria sería contabilizado como válido, sin embargo si al cumplirse el minuto el balón estuviese todavía en manos del portero no se consideraría valido.

EL DUELO DE UNOY13

PRUEBA 2 ★ ACCIONES DEFENSIVAS

En la segunda prueba se valorarán las actitudes defensivas del portero. La prueba constará de tres partes: Penaltis, Tiros desde fuera del área y Unos contra Unos. Las tres llevarán la misma dinámica: el portero recibirá los tiros de cada uno de sus compañeros de grupo, es decir, si el grupo está formado por 8 porteros, cada portero recibirá 7 penaltis, 7 tiros y 7 unos contra uno.

En cada una de las tres partes (penaltis, tiros desde fuera del área y unos contra unos) conseguirán las siguientes puntuaciones:

- **0 puntos** si el portero encaja gol
- **1 punto** si el portero no encaja gol sin tocar el balón (se va fuera)
- **2 puntos** si el portero no encaja gol y toca el balón (un desvío)
- **3 puntos** si el portero no encaja gol y consigue blocarlo

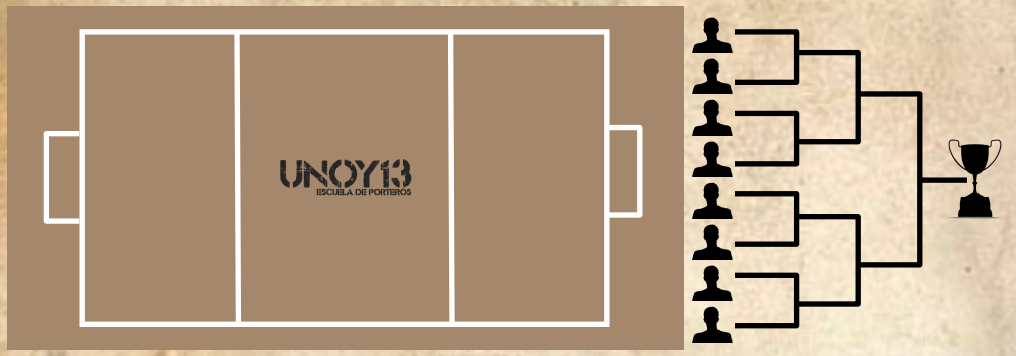
*En ninguna de las tres partes habrá opción de rechace, es decir, una vez el portero toque el balón, se vaya fuera o se meta gol (de primeras) se considerará finalizada la acción

*En ningún momento el portero que hace de jugador lanzando penaltis, tiros o unos contra unos gana o pierde puntos, sólo hace que el portero que está en portería gane o deje de ganar puntos.

UNA VEZ TERMINADAS LAS DOS PRIMERAS FASES SE REALIZARÁ EL SUMATORIO DE LOS PUNTOS LOGRADOS POR LOS PORTEROS EN LAS MISMAS. ESTE ORDEN DARÁ LOS EMPAREJAMIENTOS PARA EL DUELO. SI DOS O MAS PORTEROS EMPATASEN CON UNA DETERMINADA PUNTUACIÓN SE DESHARÍA EL EMPATE CON LANZAMIENTOS DESDE FUERA DEL ÁREA

PRUEBA 3 ★ EL DUELO

Una vez establecida la clasificación con los puntos de las pruebas 1 y 2, los porteros realizarán la última prueba llamada EL DUELO, en el cual se batirá portero contra portero en dos porterías enfrentadas, tal y como se muestra en la ilustración



Sin límite de tiempo, cada portero tiene 8 balas para gastar en cada duelo. El gol marcado vale 1 punto. Esas balas son:

A continuación se pasa a describir cada una de las balas:

- Tiros de pie (2): El portero chutará con el pie con el balón situado en el césped.
- Saques de mano (2): El portero tratará de meter gol lanzando el balón con la mano.
- Saques de volea (2): El portero golpeará el balón con el pie de volea tras soltarlo con la mano.
- Conducciones (2): El portero podrá abandonar el área para conducir el balón y chutar de cualquier zona del campo.

EL DUELO DE UNOY13

*Las balas de Tiros con el pie, Saque de Mano y Saque de Volea deberán realizarse desde el área. La bala de conducción si permite abandonar el área para acercarse a la portería contraria.
*Es el portero con más puntuación de los dos el que decide si comienza el duelo el portero contrario o él mismo.
*Si ante una bala el portero dejase un rechace dentro del campo, el portero que ha chutado podría abandonar su área para finalizar de primeras (al primer toque) el rechace dejado por el portero.
*Es obligatorio agotar todas las balas (un portero no podría realizar 3 conducciones y un solo saque de mano por ejemplo)
*Si al agotar las 8 balas por parte de cada portero el resultado es de empate se seguirá jugando a muerte súbita (cada portero dispondrá de una bala extra). En esta muerte súbita el portero puede elegir la bala que quiere utilizar, de modo que si se sigue quedando empate debería agotar todos los tipos de bala antes de repetir uno.
EJEMPLO 1: Un duelo termina con resultado de 3-3, por lo tanto se inicia la muerte súbita. El portero 1 elige la bala del saque de mano y mete gol, y el portero 2 elige un saque de volea y no mete gol. Por lo tanto, el duelo terminará ahí con la victoria del portero 1
EJEMPLO 2: Un duelo termina con el resultado de 3-3, por lo tanto se inicia la muerte súbita. El portero 1 elige la bala de saque de mano y no mete, y el portero 2 elige una bala de conducción y tampoco anota. En la siguiente ronda de muerte súbita el portero 1 no podría elegir el saque de mano y el portero 2 no podría elegir una conducción.

EL PORTERO QUE GANE CADA DUELO IRÁ PASANDO DE RONDA HASTA QUE SÓLO QUEDE UNO. EL ÚLTIMO QUE QUEDE SE ALZARÁ CON EL TÍTULO DE GANADOR DEL DUELO DE UNOY13 Y SE CONVERTIRÁ EN EL MEJOR PORTERO DEL OESTE (CON SU CONSIGUIENTE REMONPENSA).

¿ESTAS LISTO PARA DEMOSTRAR TUS HABILIDADES EN LA PORTERÍA?

UNOY13

ESCUELA DE PORTEROS