

## UNIDAD DIDÁCTICA 5: FÚTBOL SALA

### Reglamento básico

#### 1. Historia del fútbol sala

La creación de este deporte se remonta a Uruguay sobre el año 1930. Se lo conoce deportivamente como FUTSAL (FUT = Fútbol / SAL = Salón). El fútbol de salón nace de varios deportes: balonmano, baloncesto, waterpolo y fútbol. -En las calles de Montevideo, los niños jugaban al fútbol en campos de baloncesto, debido a la falta de campos libres. Por ello, el profesor Juan Carlos Ceriani, decidió plantear unas normas que adaptaran el deporte del fútbol a un espacio de dimensiones reducidas, habitualmente destinado a la práctica de otros deportes y de superficie dura. Es Brasil la que a partir de 1936 impulsa y difunde este deporte.

#### 2. Características del fútbol sala

- El fútbol sala es un deporte entre dos equipos basado en el fútbol.
- Es un juego de cooperación/oposición: aunamos nuestros esfuerzos con otros para conseguir el objetivo común (conseguir gol en la portería del equipo contrario).
- El objetivo de cada equipo es introducir el balón en la portería del equipo contrario y evitar que el otro equipo obtenga el control del balón y consiga marcar un gol de acuerdo con las reglas de juego.

#### 3. Terrero de juego y elementos

**Terreno:** El terreno de juego debe ser una superficie rectangular, lisa y dura sin obstáculos. Las dimensiones deben ser de 40m (38-42) x 20m (18-22)

**Porterías:** No deberán de estar sujetas al suelo, estarán formadas por dos postes verticales de 2 m unidos por un traveso horizontal de 3 m de largo.

**Balón:** Será esférico con una superficie exterior de cuero, goma o material sintético. Tendrá una circunferencia entre 61 y 63 cm y su peso oscilará entre 410 y 430 g.



#### **4. Reglamento básico**

NÚMERO DE JUGADORES: Cada equipo se compone de 5 jugadores, de los cuales uno jugará de portero. Se podrán realizar las sustituciones que se deseen. No es necesario esperar a que el juego esté detenido. El guardameta podrá cambiar su posición con cualquier otro jugador.

DURACIÓN DEL PARTIDO: El partido tendrá 2 tiempos de 20 minutos cada uno, con un descanso de 10 min. Se permiten dos tiempos muertos por equipo, uno en cada parte.

SAQUE DE BANDA Y DE ESQUINA: Desde el suelo y con el pie, dentro de un tiempo de 4 segundos. El equipo contrario permanecerá a 5 metros del balón.

SAQUE DE META: Lo realizará el guardameta con la mano, debiendo salir el balón del área para que esté en juego. Tiempo 4 segundos.

SAQUE DE INICIO: Se puede conseguir gol directamente de saque de centro o de salida. La pelota de se debe jugar hacia delante.

BALÓN FUERA DE JUEGO: Si este rebasa por completo la línea de banda o fondo.

#### FALTAS E INCORRECCIONES

- Faltas directas: ejemplo patada adversario
- Faltas indirectas: (no se puede conseguir gol directamente) Ejemplo coger balón con las manos después de una cesión deliberada.
- Ningún jugador del equipo contrario distancia inferior 5 metros.
- El portero no puede tocar el balón con la mano cuando es cedido voluntariamente por un compañero con el pie.
- A partir de la sexta falta acumulativa en cada periodo, todas las faltas serán directas, desde el punto de 10 metros (doble penalti)
- Acumulación de dos amarillas será motivo de exclusión. (2 min con un jugador menos)

#### NO SE PERMITE:

- Tocar el balón con las manos o brazos (todos menos el portero).
- Cargar sobre un jugador del equipo contrario a riesgo de lesionarlo.
- Agarrar o empujar intencionadamente a un jugador del equipo contrario.
- Dirigirse a los demás jugadores o al árbitro de manera incorrecta, insultándoles o agredéndoles.

*\*El tiro libre se ejecuta desde el lugar donde se comete la infracción. Si la falta se comete dentro del área por el equipo defensor será castigada con penalti.*

## 5. POSICIÓN DE LOS JUGADORES EN EL CAMPO

Cada jugador tiene un lugar específico en el campo:

- Pivote: jugador más avanzado. Destaca protección pelota, regate y pase.
- Extremos: juegan en las bandas (Alas). Hábiles, rápidos, con buen lanzamiento desde las bandas.
- Defensa: último jugador (Cierre). Visión de juego y gran precisión.
- Portero

## 6. TIPOS DE FALTAS.

Existen varios tipos de faltas: faltas técnicas, faltas personales y faltas disciplinarias.

### Faltas técnicas:

Consisten en empujar, obstruir, golpear, agarrar, zancadillear, jugar de forma peligrosa al contrario, perder tiempo y para con la mano el balón. Se castigan con un tiro libre, salvo que se aplique la "ley de la ventaja". Si existe peligrosidad o voluntariedad, llevará implícita la tarjeta amarilla o azul. Si se comete dentro del área, se castiga con penalti (tiro libre a 6 metros sin barrera y con el portero sobre la línea de portería).

### Faltas personales:

- Retener el balón el portero más de 5 segundos u otro jugador en otra jugada a balón parado, o el balón dentro del área con éste en juego.
- Impedir el movimiento del balón bloqueándolo con el cuerpo.

### Faltas disciplinarias:

Son infracciones consideradas como faltas de disciplina por los jugadores o técnicos y entrenadores, infringiendo repetidamente el reglamento, protestando, discutiendo, con conductas incorrectas, etc. Se puede amonestar o sacar tarjeta a un jugador:

- Tarjeta amarilla: significa apercibimiento por cometer faltas del reglamento de forma reiterada. La acumulación de tarjetas amarillas supondrá la expulsión
- Tarjeta azul: Significa la expulsión del terreno de juego de un jugador con la posibilidad de que éste sea sustituido por un compañero.
- Tarjeta roja: significa expulsión del terreno de juego. El jugador expulsado no puede ser reemplazado por ningún compañero.

Faltas acumulativas: Son la suma de las faltas efectuadas (técnicas, personales y disciplinarias) por un equipo. A partir de la sexta falta acumulativa cometida más allá de 12 metros se lanzará un doble penalti.

Doble penalti: Es un tiro libre sin barrera desde una distancia de 12 metros y con el portero sobre la línea de portería.