

DEPORTE COLECTIVO: FÚTBOL SALA



- **ORÍGENES**
- **TÉCNICA**
- **TÁCTICA**
- **PRINCIPALES REGLAS**

ÍNDICE

1. ORÍGENES

2. FUNDAMENTOS TÉCNICOS

2.1. EL PASE

2.2. CONDUCCIÓN O DRIBLING

2.3. EL REGATE

2.4. EL TIRO A PORTERÍA

2.5. LA RECEPCIÓN

2.6. LAS FINTAS

2.7. EL REGATE

3. FUNDAMENTOS TÁCTICOS

3.1. LOS JUGADORES

3.2. SISTEMAS DE JUEGO

4. PRINCIPALES REGLAS

1. ORÍGENES

- **El fútbol Sala nació en Uruguay en 1930.**
 - Los precedentes del fútbol sala hay que buscarlos en Uruguay en el año 1930. En aquella época el fútbol era una auténtica locura en las calles de Montevideo. Era la época en que la Selección de Uruguay había obtenido el campeonato del mundo.
 - Fue el profesor Juan Carlos Ceriani el que se dio cuenta de que los niños jugaban al fútbol en canchas de baloncesto al no haber campos de fútbol libres e intentó solucionar el problema. Utilizando reglas del waterpolo, baloncesto, balonmano y fútbol redactó el reglamento de este deporte.
 - Algunas de las que se adoptaron fueron:
 - Cinco jugadores en el campo (baloncesto),
 - Duración del partido de 40 minutos (baloncesto),
 - Porterías pequeñas (balonmano)
 - Medidas del campo (balonmano)
 - Reglamentación relacionada con los porteros (waterpolo).
 - El "fútbol del salón" como se le empezó a llamar causó sensación en Uruguay, desde donde pasó a Chile, Brasil, Argentina, Perú. Pelé, Zico, Sócrates, Bebeto, Ronaldo y otros superstars brasileños desarrollaron su habilidad jugando Futsal
 - El término FUTSAL es el término internacional usado para el juego.
 - El deporte del fútbol sala es un deporte para jugadores con habilidad técnica, a los que les gusta imponer su dominio sobre el balón. La velocidad de ejecución con que se recibe, se pasa el balón o se realiza el gesto técnico debe ser la mayor posible en este deporte.
-

FECHAS IMPORTANTES

- La primera competición internacional ocurrió en el año 1965, cuando Paraguay ganó la primera copa Sudamericana.
- El primer Campeonato del Mundo de Futsal fue llevado a cabo en el Sao Paulo, el Brasil, en 1982, con el Brasil acabando en el primer lugar
- El tercer Campeonato de Futsal del mundo de FIFA fue llevado a cabo de noviembre el 24 al de diciembre 11 de 1996, **en España**, donde los locales fueron duros rivales a vencer aunque finalmente el título se fue a para Brasil
- 2 de abril de 1982: Lindenberg (Holanda). Italia-España (2-4). I Torneo 4 Naciones. Primer partido de la Selección Española de Fútbol Sala.
- 6 de enero de 1989: Leeuwarden (Holanda). Arabia Saudí-España (2-8). Debut de España en un Mundial.
- 8 de enero de 1996: Córdoba (España). España-Bélgica (2-1). Debut de España en una Eurocopa
- 14 de enero de 1996: Córdoba (España). España-Rusia (5-3). Primera vez Campeones de Europa.
- 3 de diciembre de 2000: Ciudad de Guatemala (Guatemala). España-Brasil (4-3). Primera vez Campeones del Mundo.
- 5 de diciembre de 2004: Taipéi (China Taipei). España-Italia (2-1). Segunda vez Campeones del Mundo.

2. FUNDAMENTOS TÉCNICOS

2.1. EL PASE

- Es la acción de entregar el balón a otro jugador con la mayor precisión posible.
- Pueden ser:
 - Según su distancia: cortos, medios o largos,
 - Según su trayectoria: ascendentes, descendentes, parabólicos o a ras de suelo
 - Según su dirección: variarán en profundidad, lateral, retrasados y en diagonal.

2.2. CONDUCCIÓN O DRIBLING

- Es un gesto básico e imprescindible para adquirir una buena técnica
- Es la base para dominar el pase, la conducción y el tiro.
- Es necesario controlar:
 - La superficie de contacto con el balón
 - La suavidad del toque
 - La presión
 - El equilibrio de todo el cuerpo para conseguir la máxima eficacia.

2.3. EL REGATE

- Se utiliza para superar a uno o varios adversarios sin perder el dominio del balón.
- El regate se puede realizar :
 - Sin finta previa, con un cambio de ritmo brusco para desequilibrar al defensor y sortearlo sin que tenga tiempo para reaccionar
 - Con finta previa, en el que el jugador que está en posesión del balón realiza el regate en función de la reacción que previamente tiene la defensa.

2.4. EI TIRO A PORTERIA

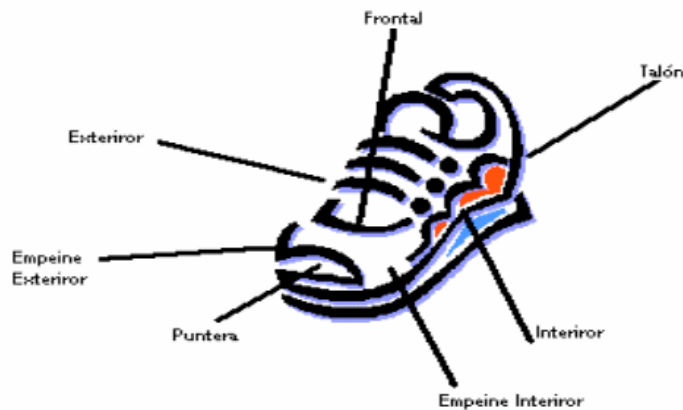
- Se refiere a la acción de golpear el balón con cualquiera de las superficies de contacto permitida, en dirección a la portería y con la finalidad de marcar un gol.
- Se puede tirar de diferentes formas:

-Punta: se usa para tirar con la máxima potencia o para hacer vaelinas. - Interior: se usa para ajustar más el balón al lugar que el jugador quiere que vaya, de esta manera el tiro no irá tan rápido que cuando se tira de punta.

-Empeine: se realiza con la parte anterior del pie.

-Tacón: se usa para sorprender al portero. Se debe de tirar a distancias próximas, porque si se tira desde una distancia lejana es difícil llegar.

-Cabeza: se realiza generalmente cuando el balón se aproxima a una altura en la cual un contacto con el pie o pierna no es posible



2.5. LA RECEPCIÓN

- Es una acción muy utilizada durante un partido, con el objetivo de recibir el balón, controlarlo y ponerlo a su servicio para desarrollar en buenas condiciones una acción posterior.
- TIPOS:
 - La recepción en parada es aquella en la que se consigue controlar totalmente el balón en los pies, perdiendo el componente de velocidad pero aumentando la precisión en el manejo posterior del esférico.
 - La recepción en semiparada es aquella en la que se ayuda a conseguir que el balón pierda parte de su valor inicial.
 - la recepción de amortiguamiento es la que sirve para controlar balones aéreos con trayectoria descendente; se produce una amortiguación de la aceleración con el que se llega la pelota.
- El control del balón puede ser: al ras de suelo, o bien con la cara interna de la bota, o con la planta del pie, con la punta hacia arriba y encajando la pelota entre la planta y el suelo. En los balones altos, se debe conseguir llevar el balón al suelo con posibilidades de ser jugado adecuadamente

2.6. LAS FINTAS

- Sirven para engañar a los adversarios
- TIPOS:
 - de chute
 - de pase
 - de conducción.

Las suelen utilizar los defensas.

2.7. EL REGATE

- Es la acción de evitar la entrada de un adversario y mantener la posesión de la pelota.
- Tipos de regate:
 - De protección (acción de interponer el cuerpo entre la pelota y el oponente),
 - Recorte (cambiar la pelota de una pierna a otra amagando el pase o tiro a puerta),
 - Rastrillo (cambio de dirección de la pelota con la planta del pie),
 - La bicicleta (pasar los pies alternadamente por encima de la pelota en movimiento o posición),
 - Etc.

3. FUNDAMENTOS TÁCTICOS

3.1. LOS JUGADORES

GUARDAMETA:

El portero es el jugador cuyo principal objetivo es evitar que la pelota entre en su portería durante el partido

CIERRE O LÍBERO:

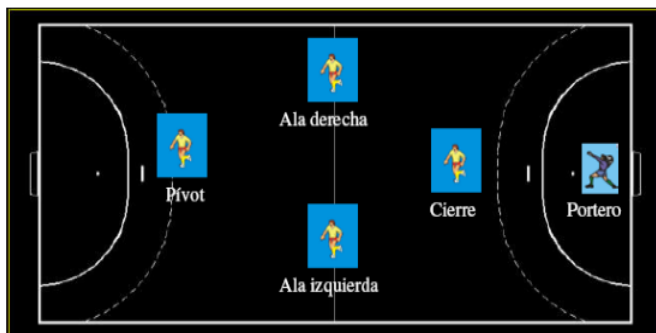
- Este jugador se ubica por delante del portero como base de la línea de tres jugadores al ataque y es el último jugador de campo a la defensiva.
- Este jugador suele ser el que mueve el juego, y es uno de los jugadores, después del portero, que debe organizar al equipo

ALAS:

- Se ubican sobre las bandas.
- Deben subir y bajar sin parar y buscar siempre el apoyo a sus compañeros

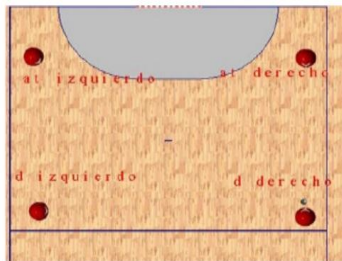
PÍVOT:

- Es el jugador del equipo más cercano a la portería rival
- Funciones ofensivas: recibir y jugar el balón a espaldas de la portería, ya sea para darse la vuelta y rematar o para pasar a sus compañeros
- Funciones defensivas: integrar la primera línea defensiva al rival.
- Este jugador debe estar en constante movimiento, en busca de cualquier hueco para ofrecer un pase a un jugador sin marca

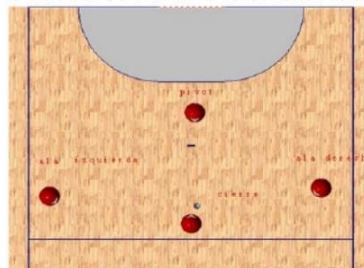


3.2. SISTEMAS DE JUEGO

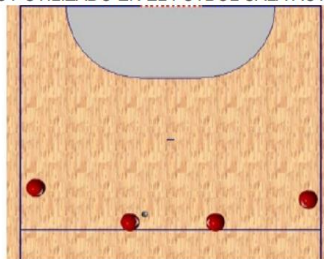
Sistema 2:2
(MUY UTILIZADO EN LA FASE DE INICIACIÓN)



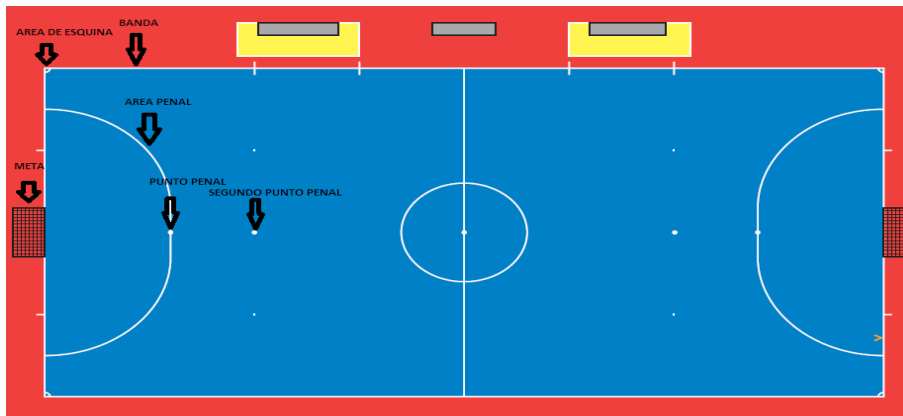
Sistema 3:1
(MUY UTILIZADO EN EL FÚTBOL SALA ACTUAL)



Sistema 4:0
(MUY UTILIZADO EN EL FÚTBOL SALA ACTUAL)



4. PRINCIPALES REGLAS



4.1. JUGADORES

- El partido lo disputarán dos equipos formados por un máximo de cinco jugadores, cada uno, de los cuales uno jugará como guardameta.

4.2. PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCION

Una sustitución podrá realizarse siempre, esté o no el balón en juego. Para reemplazar a un jugador por un sustituto se deberán observar las siguientes condiciones y disposiciones:

- El jugador saldrá de la superficie de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo,
- El sustituto no podrá entrar en la superficie de juego hasta que el jugador al que debe reemplazar no haya abandonado la superficie de juego
- El sustituto entrará en la superficie de juego por la zona de sustituciones

4.3. EQUIPAMIENTO BÁSICO

El equipamiento básico obligatorio de un jugador se compone de las siguientes piezas separadas:

- Un jersey o camiseta – si se usa ropa interior, las mangas de esta ropa deberán tener el color principal de las mangas del jersey o camiseta
- Pantalones cortos – si se usan pantalones cortos interiores, estos deberán tener el color principal de los pantalones cortos. El guardameta podrá vestir pantalones largos

- Medias – si se usa cinta adhesiva o un material similar en la parte exterior, deberá ser del mismo color que la parte de las medias sobre la que se usa
- Canilleras/espinilleras
- Calzado – zapatillas de lona o de cuero blando con suela de goma u otro material similar

Canilleras / espinilleras

- Deberán estar cubiertas completamente por las medias
- Deberán ser de caucho, plástico o de un material similar aprobado
- Deberán ofrecer una protección adecuada

Colores

- Los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí y de los árbitros y los árbitros asistentes
- Cada guardameta vestirá colores que lo diferencie de los demás jugadores, de los árbitros y los árbitros asistentes

4.4. DURACIÓN

El partido durará dos periodos iguales de 20 minutos

4.5. FALTAS

➤ **FALTAS SANCIONADAS CON UN TIRO LIBRE DIRECTO**

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes siete faltas de una manera que los árbitros consideren imprudente, temeraria o con el uso de fuerza excesiva:

- Dar o intentar dar una patada a un adversario
- Poner una zancadilla a un adversario
- Saltar sobre un adversario
- Cargar sobre un adversario
- Golpear o intentar golpear a un adversario
- Empujar a un adversario
- Realizar una entrada contra un adversario

Se concederá asimismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes tres faltas:

- Sujetar a un adversario
- Escupir a un adversario

- Tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal)

El tiro libre directo se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción

Las infracciones anteriormente mencionadas serán faltas acumulables.

➤ **FALTAS SANCIONADAS CON UN TIRO PENAL**

Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las diez faltas antes mencionadas dentro de su propia área penal, independientemente de la posición del balón, siempre que este último esté en juego.

➤ **FALTAS SANCIONADAS CON UN TIRO LIBRE INDIRECTO**

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes cuatro infracciones:

1. Controla el balón con las manos o los pies en su propia mitad de la superficie de juego durante más de cuatro segundos
2. Tras jugar el balón, lo vuelve a tocar en su propia mitad de la superficie de juego tras el pase voluntario de un compañero, sin que el balón haya sido jugado o tocado por un adversario
3. Toca el balón con las manos en su propia área penal después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie
4. Toca el balón con las manos en su propia área penal después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador, en opinión de los árbitros:

1. Juega de forma peligrosa ante un adversario
2. Obstaculiza el avance de un adversario
3. Impide que el guardameta pueda soltar el balón de sus manos

4.6. SAQUE DE SALIDA

El saque de salida es una forma de iniciar o reanudar el juego:

- al comienzo del partido
- tras haber marcado un gol
- al comienzo del segundo periodo del partido
- al comienzo de cada periodo del tiempo suplementario, dado el caso

No se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida.

Procedimiento:

- Todos los jugadores deberán encontrarse en su propia mitad de la superficie de juego
- Los adversarios del equipo que efectuará el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 3 m del balón hasta que sea jugado
- El balón se hallará inmóvil en el punto central

- El árbitro dará la señal
- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia adelante

4.7. SAQUE DE BANDA

- El saque de banda se concederá a los adversarios del último jugador que tocó el balón antes de atravesar la línea de banda por tierra o por aire o de haber tocado el techo de la sala.
- **No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.**
- Los jugadores adversarios deberán estar: en la superficie de juego a una distancia no inferior a 5 m del lugar de la línea de banda en donde se ejecuta el saque de banda

Procedimiento:

En el momento de patear el balón, el ejecutor deberá:

- tener un pie sobre la línea de banda o en el exterior de la superficie de juego
- patear el balón, que deberá estar inmóvil, bien desde el sitio por donde salió de la superficie de juego
- efectuar el saque en los cuatro segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo

4.8. SAQUE DE ESQUINA

- Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya atravesado la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor
- **Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina,** pero solamente contra el equipo contrario
- El equipo ejecutor deberá efectuar el saque en los cuatro segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo

4.9. SAQUE DE META

- Se concederá un saque de meta cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante, y no se haya marcado un gol
- **No se podrá anotar un gol directamente de un saque de meta.**
- Los jugadores adversarios deberán estar en la superficie de juego y fuera del área penal del equipo ejecutor hasta que el balón esté en juego
- El guardameta del equipo defensor lanzará el balón con las manos desde cualquier punto del área penal

- El guardameta del equipo defensor efectuará el saque en los cuatro segundos posteriores a estar en disposición de ejecutarlo
- El balón estará en juego apenas haya sido lanzado directamente fuera del área penal por el guardameta del equipo defensor

4.10. POSICIÓN DE LOS TIROS LIBRES

TIROS LIBRE FUERA DEL ÁREA PENAL

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 m del balón hasta que este último esté en juego. El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y entre en movimiento
- El tiro libre se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción o desde el lugar donde se hallaba el balón cuando se cometió la infracción, según el

TIROS LIBRE DIRECTO O INDIRECTO DENTRO DEL ÁREA PENAL A FAVOR DEL EQUIPO DEFENSOR

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 m del balón hasta que este último esté en juego
- Todos los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego
- El balón estará en juego apenas haya sido pateado directamente fuera del área penal
- Un tiro libre concedido en el área penal podrá ser lanzado desde cualquier punto de dicha área

TIRO LIBRE DIRECTO A PARTIR DE LA SEXTA FALTA ACUMULADA EN CADA PERIODO

- Los jugadores del equipo defensor no podrán formar una barrera para defender los tiros libres
- El ejecutor del tiro estará debidamente identificado
- El guardameta permanecerá en su área penal a una distancia del balón de 5 m como mínimo
- Los jugadores, excepto el ejecutor y el guardameta defensor, permanecerán detrás de una línea imaginaria alineada con el balón, paralela a la línea de meta y fuera del área penal, a una distancia de 5 m del balón y no podrán obstaculizar al jugador que ejecuta el tiro libre. Ningún jugador, excepto el ejecutor, podrá cruzar dicha línea imaginaria hasta que el balón esté en juego

TIRO LIBRE INDIRECTO A FAVOR DEL EQUIPO ATACANTE

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 m del balón hasta que este último esté en juego
- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y entre en movimiento
- Un tiro libre indirecto concedido en el área penal se lanzará desde la línea del área penal en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción

4.11. TIRO LIBRE INDIRECTO

- Un gol será válido solamente si el balón toca a otro jugador antes de entrar en la meta.
- Si un tiro libre indirecto entra directamente en la meta contraria, se concederá saque de meta
- Si un tiro libre indirecto entra directamente en la propia meta, se concederá un saque de esquina al equipo contrario

4.12. TIRO LIBRE DIRECTO

- Si un tiro libre directo entra directamente en la meta contraria, se concederá un gol
- Si un tiro libre directo entra directamente en la propia meta, se concederá un saque de esquina al equipo contrario

4.13. TIRO PENAL

- Se concederá un tiro penal contra el equipo que cometa una de las diez faltas que se sancionan con un tiro libre directo, dentro de su propia área penal y mientras el balón está en juego.
- Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.

Posición del balón y de los jugadores

El balón: deberá colocarse en el punto penal

El ejecutor del tiro penal deberá ser debidamente identificado

El guardameta defensor deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta hasta que el balón esté en juego

Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, deberán estar:

- En la superficie de juego
- Fuera del área penal
- Detrás del punto penal
- A un mínimo de 5 m del punto penal

4.14. BALÓN AL SUELO

Si el balón está en juego y los árbitros deben interrumpir temporalmente el partido por cualquier motivo no indicado en las Reglas de Juego del Fútbol, el partido se reanudará con un balón al suelo

Procedimiento

El árbitro o el segundo árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando el juego fue interrumpido

4.15. BALÓN FUERA DE JUEGO

El balón estará fuera del juego cuando:

- Haya cruzado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire
- El juego haya sido interrumpido por los árbitros
- Golpee el techo

4.16. EL GUARDAMETA

El guardameta no podrá tocar el balón en su propia mitad de superficie de juego en las siguientes circunstancias:

- Si, tras jugar el balón, lo vuelve a tocar en su mitad de la superficie de juego tras el pase voluntario de un compañero, sin que el balón haya sido jugado o tocado por un adversario
- Si toca el balón con las manos en su propia área penal después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie

- Si toca el balón con las manos en su propia área penal después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero

Reanudación del juego: Tiro libre indirecto desde el lugar donde se cometió la infracción