

FUTBOL SALA

DEPORTE
ESCOLAR



DIPUTACION
PROVINCIAL
DE BURGOS



AYUNTAMIENTO DE BURGOS



AYUNTAMIENTO
DE ARANDA DE DUERO



AYUNTAMIENTO
DE MIRANDA DE EBRO



Junta de
Castilla y León

BURGOS Y PROVINCIA

JUEGOS ESCOLARES

BURGOS Y PROVINCIA

Fútbol Sala



Textos:

Raul Yudego

Miquel Angel de los Mozos

Ilustraciones:

Santiago Puente Pineda

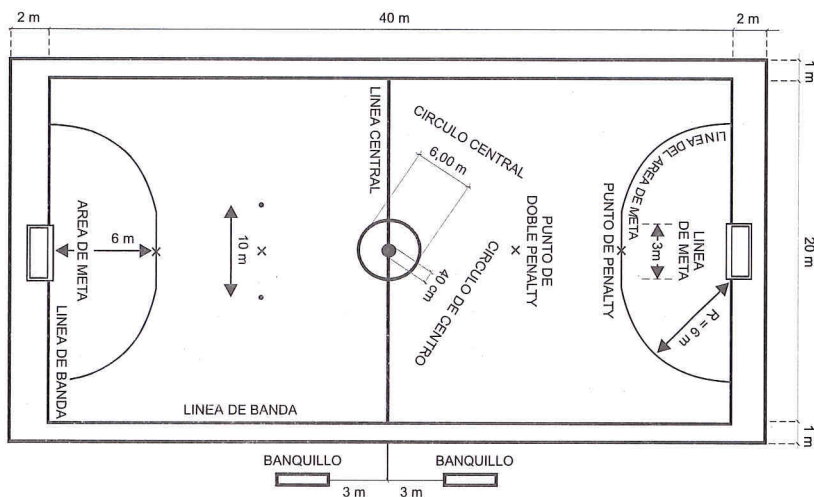
Diseño e impresión:

MRD (Mira lo Que te Digo. S.L.)



INSTALACIONES Y MATERIAL

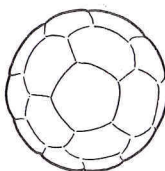
Dimensiones del Terreno de Juego:



El balón:

Será esférico de cuero u otro material adecuado

BALÓN OFICIAL	CIRCUNFERENCIA	PESO
	61 - 64 cm	410 - 430 grs.



Jugadores y Entrenadores

Los equipos:

El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por un máximo de 5 jugadores, uno de los cuales jugará como guardameta.

El número mínimo de jugadores presentes en el terreno de juego para poder disputarse el partido, será de 8 y el máximo será 12.

Los entrenadores:

El entrenador es el director del equipo, asesorando a los jugadores desde la banda, siendo el responsable de las sustituciones de los jugadores y solicitando los tiempos muertos. También es responsable del comportamiento de los jugadores, los suplentes y los acompañantes.



Uniformes de juego

Todos los jugadores llevarán los uniformes con los mismos colores y con numeración en la camiseta.

Equipo Arbitral

El partido será dirigido por un árbitro principal y un árbitro auxiliar, asistidos por un anotador cronometrador.



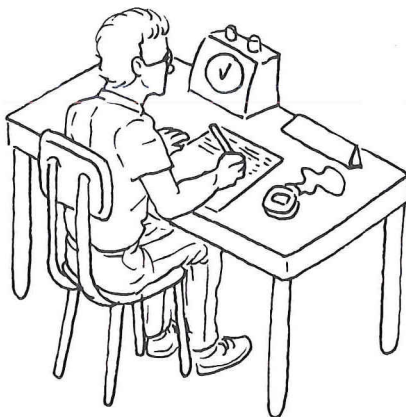
Son los responsables de la señalización de las infracciones cometidas durante el partido.



REGLAMENTO DE JUEGO

● Tiempo de juego

DURACIÓN	DESCANSOS	TIEMPOS MUERTOS
2 tiempos de 20'	5' - 10	1 por período.



● Comienzo del partido

La elección del campo y del saque de comienzo se sorteará mediante una moneda.

Después de cada descanso los equipos cambiarán de campo y de saque.



¿COMO SE JUEGA?

El balón se juega con el pie o con la cabeza.
Solamente se podrá usar las manos para efectuar los saques de banda, de esquina y de meta.

- Saque de Banda:

El lanzador debe situarse frente a la cancha y con una parte del pie apoyada en el suelo, usando ambas manos y haciendo pasar el balón por encima de la cabeza. Se lanzará en un tiempo máximo de 4 segundos, de no realizarse así, el balón pasará al equipo contrario.

- Saque de Esquina:

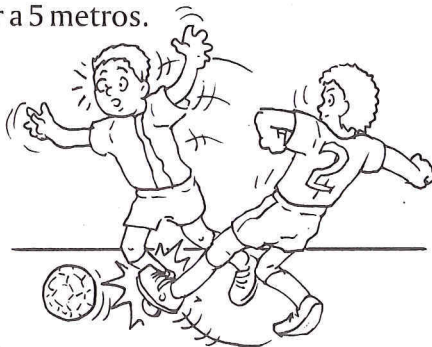
Se realizará el saque usando ambas manos y haciendo pasar el balón por encima de la cabeza, los pies siempre estarán apoyados en el suelo. Se lanzará en un tiempo máximo de 4 segundos, de no realizarse así, el balón pasará al equipo contrario.

- Gol:

Se considera gol cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño.

- Doble Penalty:

En el lanzamiento del doble penalty, el portero siempre estará en su área y a una distancia no inferior a 5 metros.



● Faltas

Técnicas

Son contactos físicos ilegales como; golpear, zancadillear, cargar y empujar, sujetar, jugar el balón, llevarlo, golpearlo o lanzarlo con la mano o el brazo separado del cuerpo intencionadamente. Se castigará con tiro libre desde el lugar donde fue cometida y falta acumulativa. Si es dentro del área de defensa será penalty.

Personales

- Obstruir una jugada. - Traspasar el balón la línea divisoria de medio campo, si lo realiza el portero dentro de su área. (Se castigará con cambio de posesión del balón que le pondrán en juego mediante saque de banda).

- Recibir el portero el balón en su propia área cedido voluntariamente por un compañero, excepto si viene de saque de banda, falta, corner o del compañero que recupere el balón en posesión de un contrario. - Retener el portero el balón más de 4 segundos dentro de su área. - Esta infracción lleva añadida la anotación como falta acumulativa

Disciplinarias

Falta de disciplina hacia el contrario, el juego, árbitros. También son aplicables a entrenadores. Se castigará con falta acumulativa al equipo.

Acumulativas

Todas las faltas técnicas, personales y disciplinarias se considerarán acumulativas.

Cada uno de los equipos podrá, en cada uno de los períodos de juego, incurrir en 5 faltas acumulables, con derecho a formación de barreras de jugadores.

A partir de la señalización de la 6ª falta, todas aquellas que se produzcan en una distancia superior a 10 metros de la línea de fondo de la portería del infractor, se lanzarán desde la línea de doble penalty sin barrera.

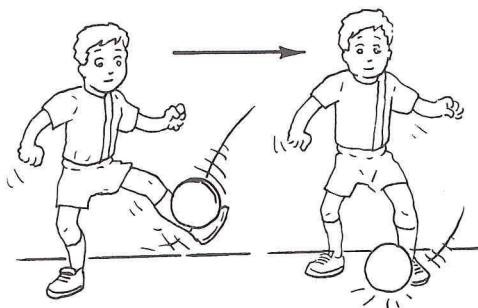
Si la falta se produjera a una distancia inferior a 10 metros, también se podrá reanudar el juego desde el punto en que se cometió, sin barrera o desde la línea de doble penalty.



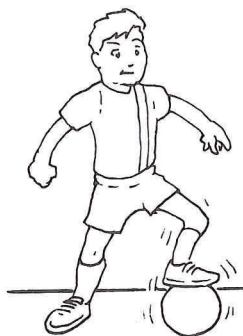
ASPECTOS TÉCNICOS Y TÁCTICOS BÁSICOS

Control o recepción del balón

Acción mediante la cual, nos apoderamos del balón dominándolo para poder ser jugado inmediatamente, según sea el control del balón.



Parada total: El balón queda totalmente parado, se realiza con la planta del pie. Retiene el juego.



Semiparada: Acción que cambia la dirección del balón y disminuye su velocidad.

Amortiguamiento: Acción que mantiene la trayectoria del balón, pero disminuye su velocidad. Se realiza siempre en trayectoria descendente, con el pie, muslo, pecho o cabeza.

Podemos encontrar diferentes tipos de controles:

Con la cabeza:



Con el pecho:

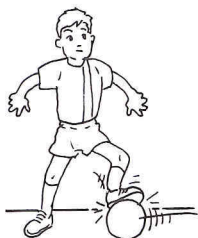


Con el muslo:

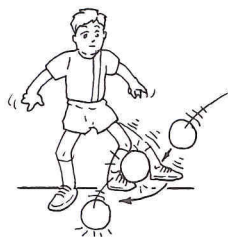


Con el pie:

Planta



Empeine



Interior



Exterior

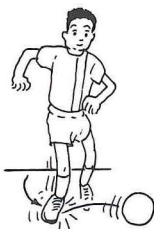


Golpeos

Es la acción del envío consciente del balón a una determinada dirección realizada con cualquier parte del pie o de la cabeza.

Según la superficie de contacto nos encontramos con los siguientes tipos de golpeos:

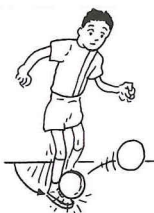
Con el interior del pie



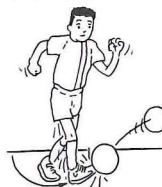
Con el exterior del empeine



Con el empeine total



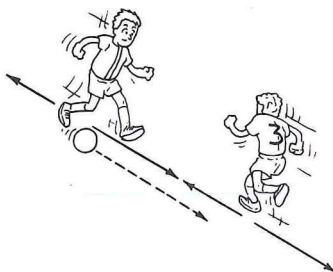
Con la puntera

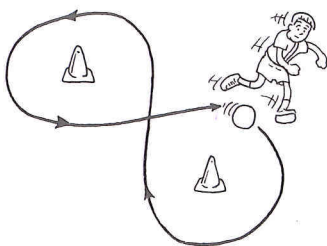


Con la cabeza

Según la finalidad:

Pases: Acción que permite que el balón se desplace de un jugador a otro mediante un solo toque. Es muy importante realizarlo con precisión.





Conducción: Acción que permite desplazarnos con el balón controlado.

Tiros: Acción mediante la cual, un jugador envía el balón a la portería contraria con el fin de conseguir gol.

Dependiendo de la superficie de contacto nos encontramos con:

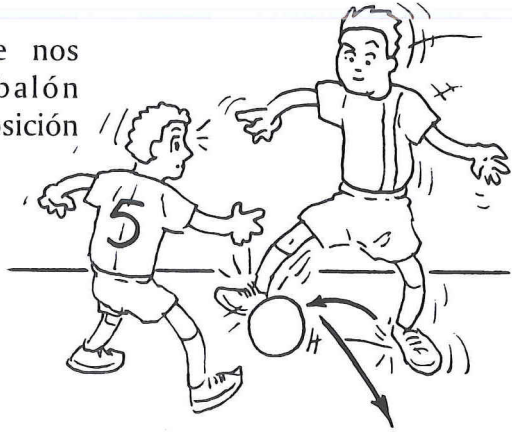
Interior: Precisión.

Empeine: Intensidad.

Puntera: Velocidad.



Regate: Acción que nos permite conducir el balón controlado, salvando la oposición de uno o mas contrarios.



Finta con balón: Cualquier movimiento que realizamos con el cuerpo con intención de engañar al contrario.



NORMAS GENERALES PARA EL FÚTBOL SALA (juegos escolares)

Las fichas se entregarán al Árbitro, 10 minutos antes del comienzo del encuentro. Aquel jugador que no esté al empezar el segundo tiempo no podrá ser alineado.

El tiempo de cortesía NO EXISTE.

El equipo de casa pondrá a disposición del Árbitro dos balones reglamentarios antes del comienzo del partido.

Todos los campos dispondrán de una mesa y una silla donde los Árbitros confeccionarán el acta del partido.

En los partidos que se alcance la diferencia de 8 goles, se dará por finalizado el partido, aunque se podrá seguir jugando hasta que se consuma el tiempo.

Sistema de juego:

Se recomienda la participación de todos los jugadores inscritos en el acta.

Otras normas:

Siempre bajo el reglamento de Fútbol Sala.

El tiempo de descanso será de 5 minutos siempre que el partido comience a su hora.

Se parará el cronómetro, nada más, en caso de lesión o tiempos muertos.

Puntuación:

Partido ganado	3 puntos
Partido empatado	1 punto
Partido perdido	0 puntos
No presentado	- 1 punto

Las sanciones a equipos por incomparecencia:

- El equipo que no comparezca a un encuentro a la hora señalada en el calendario se le sancionará como sigue:

- A) Pérdida del partido por resultado de 2-0 y descuento de un 1 punto en la clasificación general.
- B) Si fuese la segunda vez en la misma competición, quedará expulsado de la misma.



AYUNTAMIENTO DE BURGOS
SERVICIO MUNICIPALIZADO DE
INSTALACIONES DEPORTIVAS Y DE RECREO



INSTITUTO PROVINCIAL
PARA EL DEPORTE
Y JUVENTUD