TEORIA DE EDUCACIÓN FÍSICA PARA 1° DE LA ESO: 3er TRIMESTRE

5. – EL FÚTBOL-SALA

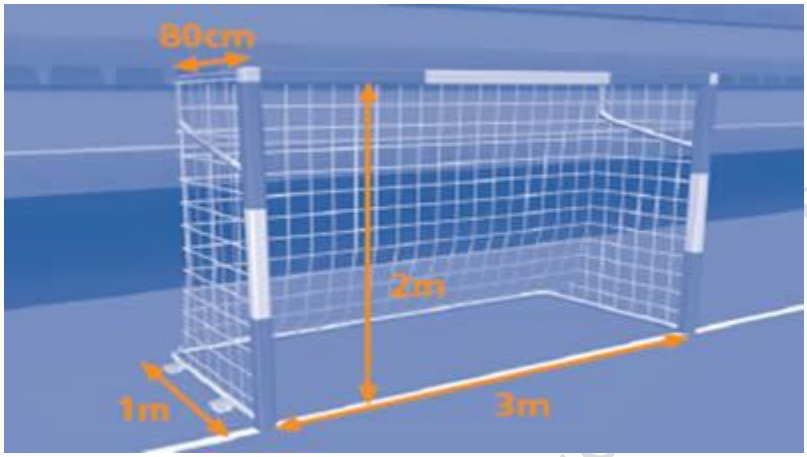
5.1. – EL TERRENO DE JUEGO

La superficie de juego es rectangular, normalmente de parqué o material sintético, con una longitud de 40m y una anchura de 20m. El campo esta dividido en dos mitades por una línea media denominada de medio campo. En medio de esta línea esta señalado con un punto, alrededor del cual se traza un círculo con un radio de 3m, llamado circulo central. Se recomienda que alrededor del campo haya un área de seguridad de al menos 2m libres de obstáculos. En caso de jugar en recintos cerrados, el techo de este debe estar al menos a 5m del suelo.
El área de penalti esta delimitado por una línea que se sitúa a 6m de la portería. El punto de lanzamiento de penalti esta situado a 6m justo enfrente de la portería.
El punto de doble penalti se sitúa a 10m de la portería.
En un lateral del campo, donde se encuentran los banquillos, a 5m de la línea central, se sitúan 2 marcas separadas 5m de distancia, formando la zona de sustituciones, que es el lugar por donde deben entrar y salir los jugadores sustituidos.

Física -IES Río Órbigo-

5.2. – LAS PORTERIAS

Deben tener 2m de alto y 3m de ancho. Deben tener una red de cáñamo o nylon que se engancha por la parte posterior. Los palos de la portería están pintados por 2 colores alternativamente que se diferencien del suelo (los oficiales en la actualidad son blanco y azul). Las porterías deben disponer de un sistema antivuelco, no pudiendo ser fijas.



5.3. – EL BALÓN

Suele ser de cuero. Debe tener 62cm de circunferencia y pesar 420gr.

5.4. – LOS JUGADORES

Un equipo de fútbol-sala esta formado por 12 jugadores, de los cuales solamente 5 podrán jugar al mismo tiempo. De los 5, uno de ellos actuará como portero. Si por cualquier circunstancia un equipo quedase reducido a 3 jugadores el árbitro decretara la suspensión del partido.

Departamento de Educación Física Río Órbigo

Los cambios se pueden realizar en cualquier momento, este o no el balón en juego, siempre y cuando se cumplan 2 requisitos: el cambio se debe realizar por la zona del campo marcada para ello, y el jugador que entra debe esperar a que el compañero al que sustituye abandone completamente el terreno de juego.

5.5. – DURACION DE UN PARTIDO

El tiempo de duración de un partido es de 40 minutos divididos en 2 periodos iguales de 20 minutos. El tiempo de juego es real, es decir, siempre que se produce alguna interrupción, el cronometro es parado. El descanso será de 15 minutos. En caso de empate, son los reglamentos de cada competición los que determinan como se producirá el desempate. Los equipos tienen derecho a solicitar un minuto de tiempo muerto en cada uno de los periodos. En caso de que se desempate mediante prorroga, los equipos no tendrán derecho a solicitar ningún tiempo muerto.
En caso de que se tenga que desempatar mediante prorroga, esta se desarrollará en dos periodos de 5 minutos cada uno. Si al final de ese tiempo persiste el empate, se lanzará una tanda de penaltis de 5 disparos por equipo.

5.6. –PRINCIPALES REGLAS

- Los encuentros son dirigidos por 2 árbitros. También existe uno o dos jueces de mesa, los cuales se encargan, entre otras cosas, de controlar el cronometro, apuntar las faltas,...

Departamento de Educación Orbigo-

- En el saque de meta el balón debe tocar el suelo antes de pasar el medio campo. El balón no puede volver cedido por un jugador directamente.
- Es falta técnica: dar una patada al contrario, poner la zancadilla, cargar violentamente sobre el adversario, sujetarle, empujarlo,... Todas estas faltas se sancionan con un tiro libre y falta acumulativa. Si la infracción se produce dentro del área de penalti, esta será castigada con lanzamiento de penalti.
- Todas las faltas consideradas en el punto anterior son faltas acumulativas. Cada equipo podrá en cada uno de los periodos de juego, incurrir en 5 faltas acumulables con derecho a formación de barrera de jugadores. La barrera debe estar situada a 5m del balón. Cuando ocurra la 5ª falta acumulativa de un equipo, el juez de mesa avisará a los árbitros y coloca una bandera que avisa de esta situación. A partir de ese momento todas las faltas serán lanzadas sin barrera, y las que se señalen a más de 10m serán lanzadas desde el punto de doble penalti sin barrera. En estos lanzamientos el portero debe estar a una distancia no inferior a 5m y siempre dentro de su área.
- Es falta personal: Obstruir, demorar más de 4 segundos la puesta en juego del balón, ceder el balón al portero,... Estas infracciones son castigadas con perdida de balón y saque de banda para el equipo contrario.
- Es falta disciplinaria: insultar, comportarse incorrectamente,... Estas son castigadas con falta acumulativa al equipo y tarjeta de amonestación al jugador.
- En el saque de salida (al comienzo del partido, tras gol,...) los jugadores del equipo contrario deben estar situados fuera del circulo central. Se puede marcar directamente gol desde un saque de salida. El balón debe salir hacia delante y debe ser tocado por un compañero antes de que lo vuelva a tocar el jugador que realizó el saque.
- El balón se considera fuera si rebasa la línea de fondo o banda completamente, el equipo contrario al que envió el balón fuera realizará un saque de banda. En caso de jugar en recinto cerrado si el balón toca el techo, el balón es puesto en juego por el equipo contrario mediante un saque de banda. El saque de banda se realiza colocando el balón encima de la línea de banda y golpeándole con el pie hacia el interior del terreno de juego.

- Si el balón sale por la línea de fondo impulsado por un jugador del equipo que defiende en esa portería, se concede un saque de esquina. El saque de esquina se realiza sacando el balón con el pie.

Departamento de Educación Física -IES Contigo-

- En el caso anterior, si es un jugador del equipo atacante el que envía el balón fuera se concederá un saque de meta al equipo defensor. El saque lo realiza el portero lanzando el balón con la mano desde cualquier punto del área de penalti sin que lo pueda tocar ningún jugador dentro del área.
- Para que un gol se considere como tal el balón debe traspasar completamente la línea de meta.
- El árbitro para sancionar faltas o infracciones importantes puede mostrar diferentes tarjetas:
  - La amarilla advierte a un jugador que con otra infracción de ese tipo abandonara el partido.
  - La azul, indica a ese jugador que debe abandonar el partido pudiendo ser sustituido por otro jugador.
  - La roja, se utiliza para infracciones muy graves. El jugador amonestado, deberá abandonar el terreno de juego y no podrá ser sustituido.

Departamento de Educación Física -IES Río Órbigo-