

ASA

5/6

+ MOVIMENTO

Educação Física

FUTSAL

AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE PEDRÓGÃO GRANDE



Professor
Abílio Carvalho

É um jogo desportivo coletivo disputado entre duas equipas, sendo cada uma delas composta por 5 jogadores de campo, um dos quais é o guarda-redes. O número máximo de suplentes é 7.

O objetivo do jogo é marcar o maior número de golos possível, introduzindo a bola na baliza da equipa adversária e impedindo que o adversário faça o mesmo.

O jogo é constituído por dois períodos de 20 minutos cada, com um intervalo que não pode exceder os 15 minutos.



Origem e evolução

Pensa-se que o futsal teve origem no Uruguai, na década de 1930. No entanto, alguns estudiosos reclamam a origem desta modalidade para o Brasil, país que, na verdade, foi o seu grande impulsionador.

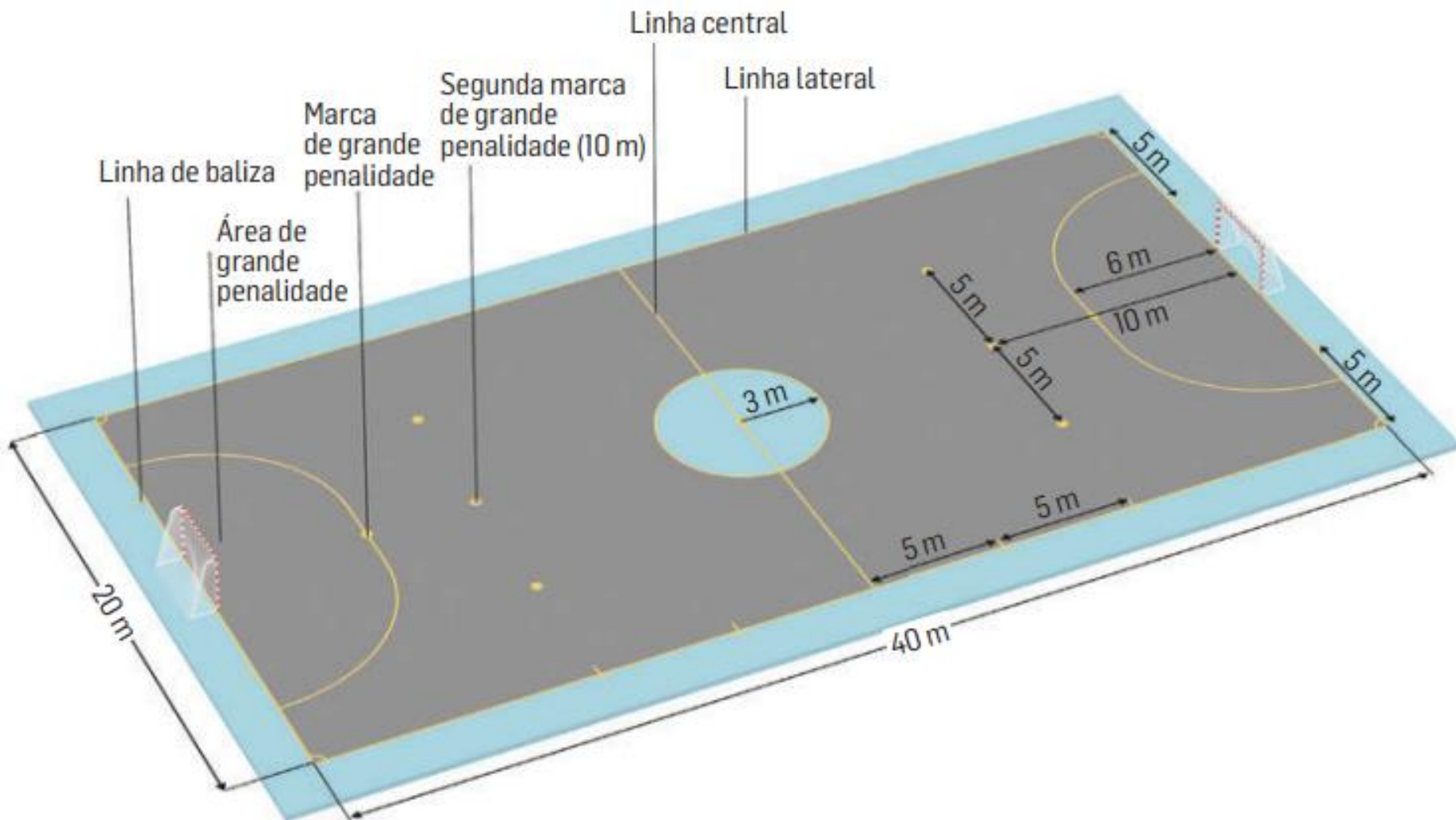
Em 1955, foi criada a Federação Brasileira de Futebol de Salão, e, em 1971, nasceu a Federação Internacional de Futebol de Salão (FIFUSA), no Rio de Janeiro, que teve um importante papel na divulgação da modalidade.

Na Europa, o futsal teve a sua origem no futebol. O rigor do inverno, especialmente nos países nórdicos, impedia a prática regular do futebol no exterior, fator que levou à prática da modalidade em recintos fechados. Pelas mesmas razões, a formação dos jovens também passou a ser realizada em pavilhões.

Estes acontecimentos, e a necessidade de se criarem competições, possibilitaram o surgimento de uma nova modalidade, denominada, na altura, «futebol de cinco». Esta variante, com regras distintas do futebol de sala, praticado no continente americano, era apoiada pela FIFA.

Em 1989, a FIFA propôs a junção das duas federações internacionais, passando a FIFA a assumir toda a responsabilidade da modalidade que, desde então, se passou a denominar futsal.

Campo



Início e recomeço do jogo

A escolha da posse da bola ou de campo fazem-se por sorteio entre os dois capitães de equipa. A equipa que ganha o sorteio terá direito de escolher o campo ou de executar o pontapé de saída. A bola é colocada no centro do terreno, e, após o apito do árbitro, realiza-se o pontapé de saída na direção do campo adversário.

Todos os jogadores têm de estar no seu meio-campo, sendo que os jogadores da equipa que não realiza o pontapé de saída devem estar no exterior do círculo central.

Após o intervalo, as equipas mudam de campo e o pontapé de saída pertence à equipa contrária.

Depois de um golo, o jogo recomeça com posse de bola da equipa que o sofreu.

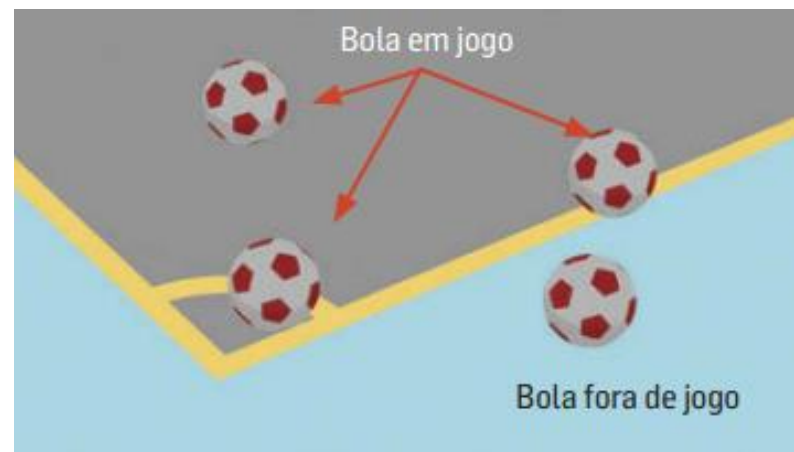


Bola fora e reposição da bola em jogo

A **bola está fora de jogo** quando atravessa completamente a linha de baliza ou a linha lateral, quer junto ao solo quer pelo ar.

A **reposição da bola em jogo** é feita com os pés fora da linha lateral ou com um dos pés sobre a linha. A bola deve estar colocada sobre a linha lateral.

Sempre que a bola sai pela linha de baliza e é tocada por um jogador da equipa defensora, é realizado **pontapé de canto** – a bola deve ser colocada no quarto de círculo de canto mais próximo do local por onde saiu. Quando uma equipa envia a bola para lá da linha de baliza do adversário, esta deve ser repostada em jogo pelo guarda-redes e com a mão. Os jogadores da equipa adversária devem estar fora da área de grande penalidade.



Faltas e incorreções

As ações consideradas faltas, quando sancionadas, podem dar origem à marcação de livre direto ou indireto.

Livre direto

A bola deve estar parada e é permitido marcar golo diretamente.

Livre indireto

O golo só é válido se a bola tocar num colega ou adversário do jogador que fez a respetiva marcação.

Na marcação de qualquer um destes livres, os adversários devem situar-se a uma distância de pelo menos 5 metros da bola, até que esta esteja em jogo. Qualquer falta cometida dentro da área e é sancionada com a marcação de uma **grande penalidade** (a 6 metros da baliza). O pontapé de grande penalidade é executado na marca de grande penalidade. Até que seja executado, todos os jogadores, exceto o guarda-redes, devem estar fora da área de grande penalidade, à distância mínima de 5 metros.

Faltas e incorreções (cont.)

Em cada parte do jogo, as primeiras cinco faltas sancionadas com livre direto são marcadas no local onde ocorreram; a partir da sexta falta, a equipa tem direito à marcação de um livre direto na segunda marca de grande penalidade. Se a falta for cometida à frente da segunda marca de grande penalidade, a equipa pode optar entre a marcação do livre no local onde a falta foi cometida e a marcação na segunda marca de grande penalidade.

Não é permitido:

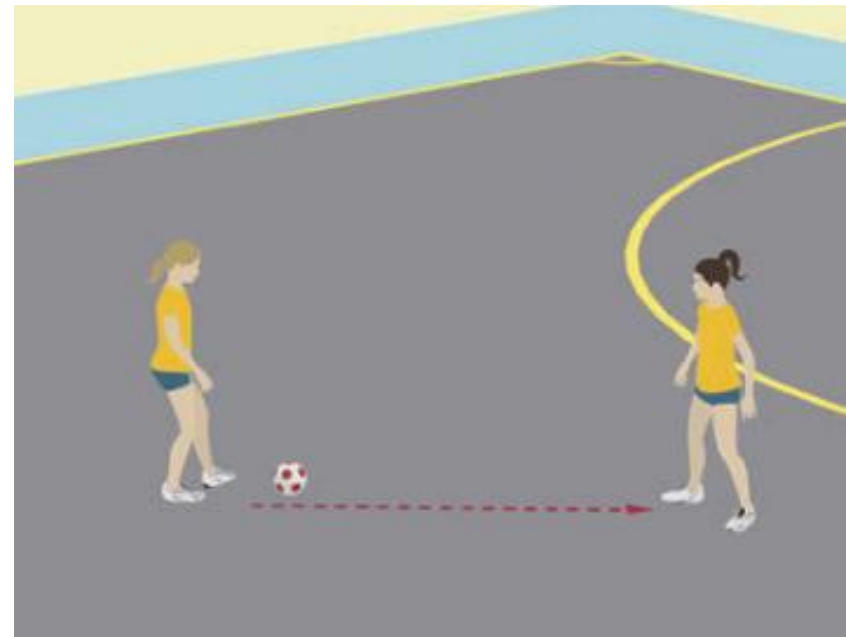
- pontapear ou rasteirar adversário;
- carregar o adversário de forma violenta e perigosa;
- agarrar ou empurrar o adversário;
- deslizar no terreno para tentar agarrar a bola;
- jogar a bola com as mãos.



PASSE

O passe pode ser executado com todas as partes do pé. No entanto, as mais utilizadas são a parte plantar e a parte interna do pé. O pé de apoio deve estar ao lado da bola no momento de contacto.

- **Passe curto** – de grande precisão, é adequado para distâncias médias/curtas;
- **Passe longo** – usado para distâncias longas. Executa-se com o peito do pé, que deve estar dirigido para o colega que irá receber a bola;
- **Passe em hipérbole** – utilizado para realizar passes de média ou curta distância.



RECEÇÃO E DOMÍNIO DE BOLA

A receção da bola faz-se, na maior parte das vezes, com a parte plantar do pé. Esta técnica permite um controlo total da bola, diminuindo o risco de a perder devido a más receções ou a “roubou” do adversário.

A necessidade de utilização desta técnica prende-se com o facto de os jogadores adversários se encontrarem quase sempre muito próximos.



PROGRESSÃO DE BOLA

A progressão da bola pode ser feita com a planta ou a parte externa do pé. A bola deve estar sempre perto do pé, de forma a que a condução seja feita em equilíbrio.

REMATE

O remate é realizado com:

- **o peito do pé** – a média e a longa distância ou quando se quer rematar com grande potência;
- **a parte interna do pé** – quando se quer rematar a curta distância, com grande precisão;
- **a ponta do pé (bico)** – quando o jogador não tem tempo nem espaço para armar e executar o remate.



SITUAÇÃO DE JOGO:

Princípios específicos	
Ataque	Defesa
<p>Penetração</p> <ul style="list-style-type: none">• Procurar criar situações de vantagem (espacial ou numérica) sobre o adversário.• Atacar o adversário direto e/ou a baliza.	<p>Contenção</p> <ul style="list-style-type: none">• Criar dificuldades ao portador da bola, retirando-lhe tempo e espaço de execução, de forma a parar o ataque e a dar tempo para que exista organização defensiva.
<p>Cobertura ofensiva</p> <ul style="list-style-type: none">• Apoiar o portador da bola.• Funcionar como equilíbrio defensivo no caso da equipa perder a posse da bola.	<p>Cobertura defensiva</p> <ul style="list-style-type: none">• Apoiar o colega que faz contenção, tendo como referência: a baliza, a zona de campo em que estão posicionados os colegas e a posição dos adversários.

SITUAÇÃO DE JOGO: PRINCÍPIOS ESPECÍFICOS (cont...)

Mobilidade

- Provocar desequilíbrios no ataque, através da criação/ ocupação de espaços livres e linhas de passe, de forma a causar ruturas ou desequilíbrios na equipa adversária.
- Manter a posse da bola.

Equilíbrio

- Cobrir espaços e jogadores que se encontram afastados da bola.
- Fechar os espaços entre os jogadores da equipa: ocupação equilibrada do espaço de jogo.

Espaço

- Organizar as ações ofensivas coletivas, procurando dar amplitude ao ataque, tanto em largura como em profundidade.

Concentração

- Organizar as ações defensivas coletivas, procurando retirar amplitude às ações ofensivas da equipa adversária, tanto em largura como em profundidade

ORGANIZAÇÕES ESTRUTURAIS

As organizações estruturais permitem uma melhor e mais equilibrada ocupação do espaço de jogo; logo, uma maior possibilidade de alcançar êxito.

As estruturas mais comuns para organizar os jogadores em campo são o «3-1» e o «4-0».

Estrutura «3-1»

As posições podem ser fixas ou não fixas. Pode-se também jogar de forma fixa apenas nas posições de *pivot* ou de *fixo*.

É uma estrutura utilizada tanto para a defesa como para o ataque.



Estrutura «4-0»

Não existem posições fixas. Todos os jogadores assumem as várias posições, sendo denominados jogadores universais. Atualmente, as melhores equipas são aquelas que conseguem jogar nas duas estruturas, com o objetivo de criarem mais problemas e de serem imprevisíveis para o adversário.

