

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Estudante: _____ Data: ____/____/____
Professor (a): _____ Turma: _____
Escola: _____ 

Futsal II

RELEMBRANDO A HISTÓRIA

O surgimento do Futsal data-se da década de 30 na cidade de Montevideu (Uruguai), onde as peladas de várzea começaram a ser adaptadas as quadras de basquete e pequenos salões. Porém, as primeiras regras do Futebol de Salão foram redigidas em 1933 – fundamentadas no futebol, basquetebol, handebol e polo aquático – pelo Professor de Educação Física da ACM – Associação Cristãs de Moços / Uruguai, Juam Carlos Ceriani. No início as “equipes” variavam em número, tendo cinco, seis e até sete jogadores, sendo pouco a pouco fixado o limite de cinco que se mantém até os dias de hoje.

A década de 80 representa a grande mudança na trajetória do até então Futebol de Salão, já que a FIFA (Federação Internacional de Futebol) decidiu que queria assumir o controle do Futebol de Salão, mesmo com a resistência de muitos integrantes da FIFUSA, a mesma acabou se enfraqueceu com a chegada da FIFA e se extinguiu no final da década de 80. Com o comando da FIFA o Futebol de Salão mudou de nome e de regras, passou a se chamar FUTSAL, as principais alterações nas regras foram o arremesso lateral e de canto deixaram de serem cobrados com as mãos, a proibição de marcar gol dentro da área acabou, como também acabou a proibição do goleiro jogar fora da área. Tendo em vista isso, embora as primeiras regras tenham surgido no Uruguai, nada foi feito naquele país no sentido de aperfeiçoá-lo ou divulgá-lo, cabendo aos brasileiros a responsabilidade pelo crescimento, divulgação e ordenação do Futsal como modalidade esportiva. De tal forma podemos afirmar que devido a identificação, popularidade e dimensão alcançada no Brasil, o Futsal é um esporte genuinamente brasileiro.

FUNDAMENTOS TÉCNICOS DO FUTSAL



Domínio

Domínio é a habilidade de receber a bola. O objetivo é de recebê-la com as diversas partes do corpo.

Controle

Controlar a bola é diferente de dominá-la. Enquanto esta ação trata-se da recepção da bola, aquela se refere a mantê-la no ar, com toques de uma e de outras tantas partes do corpo, sem deixá-la cair ao chão.

Condução

A condução é quando se leva a bola pela quadra de jogo. Uma regra básica: a bola deve estar próxima do condutor. Essa condução pode ser feita em linha reta ou em ziguezague, outra maneira para se conduzir pode ser com a parte interna ou externa do pé.

Chute

O chute surge quando do contato com a bola em direção à meta adversária ou para afastar o perigo de um ataque adversário. O primeiro seria o chute com o objetivo ofensivo. O segundo, com o objetivo defensivo. Logo, chute sempre é a mesma coisa, o que muda é o objetivo. Quais seriam as possíveis trajetórias de chute? Rasteira, meia-altura e alta. Quais seriam os tipos, as maneiras de chutar? Com o dorso ou de peito de pé, de bate pronto ou semivoleio, de voleio ou sem-pulo, de bico e por cobertura.

Cabeceio

Há exemplo do chute, o cabeceio pode ser ofensivo e defensivo. Quem cabeceia o faz para marcar um gol, para defender a sua equipe ou para passar a bola para um companheiro de equipe. A exemplo do chute e do passe, o cabeceio pode ter diferentes trajetórias, isto é, pode ser em linha reta, para o alto ou em direção ao chão.

Passe

O passe só acontece quando há duas pessoas. Passa-se quando um alguém envia a bola para um outro alguém. Em geral passa-se a bola com os pés, mas também pode sair um passe com a cabeça, com o peito, a coxa ou ombro. O passe é classificado quanto à distância, à trajetória (altura), à execução (parte do corpo), ao espaço de jogo (quadra) e à habilidade.

Passes de Habilidade: Coxa, peito, cabeça, calcanhar, ombro, parabólico ou cavado.

O drible é feito com posse de bola. Quem dribla, procura, com bola, passar por um adversário. Esse “passar pelo adversário” exigirá, algumas vezes, velocidade, outras apenas mudança de direção, outras, criatividade, ginga e outras ainda, todas estas coisas simultaneamente. Entretanto, uma coisa é certa: o que dificulta a habilidade de marcar é a perda do equilíbrio. Logo, o drible eficaz é aquele que provoca no outro o desequilíbrio.

Finta, ao contrário do drible, é realizada sem bola. Ainda que quem finta esteja sem bola, o faz com o objetivo de obtê-la.

Antecipa-se quando se toma à frente do adversário. A antecipação pode ser classificada a em ofensiva e defensiva.

Proteger significa manter a posse de bola quando marcado diretamente por um adversário. Porém, não se trata de drible. Técnica para proteger a bola: quem protege deve antecipar o lado que o oponente quer entrar a fim de realizar o desarme. A oposição deve ser feita com o tronco e o braço.

Habilidades do goleiro: pegada, reposição, lançamento, defesas altas, defesas baixas, saídas de gol, jogo de quadra.

Diagrama de um campo de futebol de salão com as seguintes dimensões e zonas:

- Comprimento total:** 15 m (dividido em 3m, 3m, 3m e 3m).
- Largura total:** 22 m (dividida em 3m e 19m).
- Zona de substituição:** Duas zonas de substituição, cada uma com uma largura de 3m.
- Área central:** Um círculo central com um raio de 3m.
- Distâncias:**
 - 6m entre as zonas de substituição.
 - 10m entre o círculo central e a zona de substituição.
 - 3m entre o círculo central e a zona de substituição.
- Esquema:** O campo é dividido em duas metades por uma linha central. As zonas de substituição estão localizadas nas extremidades do campo. O círculo central está no meio do campo.

The diagram illustrates a basketball court layout for a 3v3 game. The court is divided into two halves by a center line. Each half features a key (free-throw line area) and a three-point arc. The diagram shows the positions of three green players and three red players, with blue arrows indicating movement directions. The green players are positioned in the center and near the keys, while the red players are positioned near the three-point arcs. The arrows indicate that players can move in any direction, including forward, backward, and laterally.

O sistema de marcação por zona consiste em atribuir a cada jogador da equipe uma zona definida de defesa com a incumbência de ocupá-la e defendê-la integralmente. Neste sistema marca-se a bola, não o jogador. Na marcação por zona o combate é exercido sobre o jogador contrário mais diretamente quando ele penetra na zona confiada ao defensor, sem que, no entanto, este seja obrigado a acompanhá-lo fora dela. O sistema de

marcação por zona é muito vantajoso, pois favorece a cobertura de defesa, tornando a marcação altamente eficaz além de ser muito propício aos contra-ataques toda vez que a bola é tomada do adversário.

TÁTICAS DO FUTSAL: SISTEMAS DE JOGO E POSIÇÕES



Sistema de jogo é o posicionamento organizado dos jogadores de uma equipe na quadra. Para que o técnico posicione a equipe na quadra de forma organizada, inteligente, é necessário, primeiro, conhecer as posições dos jogadores. No futsal, basicamente, há um goleiro, um fixo, dois alas e um pivô. Mas, onde posiciona-los? Depende do sistema. Entretanto, devemos seguir o seguinte raciocínio: o goleiro defende a meta e, com a exceção dos sistemas em que ele atua fora da área, deve ser posicionado na meia-quadra defensiva junto à meta. O fixo deve ser posicionado na meia-quadra de defesa. Se o sistema exigir, além de este ser posicionado na defesa, ele deve estar no centro da quadra. Os alas devem ser posicionados nas laterais da quadra, seja na meia quadra de ataque ou de defesa. E o pivô deve ser posicionado na meia-quadra de ataque. Para que entendamos a afirmação anterior que as funções nem sempre correspondem às posições em quadra, devemos conhecer as definições das posições dos atletas em quadra.

Goleiro – Este é o responsável por defender e impedir que a bola ultrapasse a linha de gol. As últimas regras lhe dão a possibilidade de lançar a bola com as mãos diretamente para o outro lado da quadra. Observa-se que o goleiro de futsal deverá possuir também as mesmas qualidades técnicas dos demais jogadores de linha.

Fixo – Sua função básica é defensiva, porém deve saber o momento exato participar de algumas manobras ofensivas, como organizadoras, abrindo espaços para os companheiros e chegando como homem surpresa para o arremate a gol. Este jogador devera também orientar os colegas durante a marcação e ter um bom senso de cobertura.

Alas (direito e esquerdo) – São os responsáveis pela construção das jogadas e tem a tarefa de marcar e atacar.

Pivô – Este é o responsável pela distribuição das jogadas e, quando acionado, exerce as ações de finalização e de abrir espaços na área adversária para a penetração de seus companheiros. A sua característica básica é saber jogar de costas para o gol.

NÚMERO E SUBSTITUIÇÃO DE ATLETAS



A partida será disputada entre duas equipes compostas, cada uma, por no máximo de 5 (cinco) atletas, um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro. É vedado o início de uma partida sem que as equipes contem com um mínimo de 5 (cinco) jogadores, nem será permitido sua continuação ou prosseguimento se uma das equipes, ou ambas, ficar reduzida a menos de 3 (três) atletas. O número máximo de jogadores reservas para substituições é de 7 (sete). Será permitido um número indeterminado de substituições “volantes” a qualquer tempo do jogo, sem necessidade da paralisação do cronômetro, exceção feita ao goleiro que somente poderá ser substituído com a bola fora do jogo. Um atleta que tenha sido substituído poderá voltar a partida em substituição a outro.

Duração da partida

O tempo de duração de uma partida será cronometrado, divididos em dois períodos iguais de minutos, tanto no masculino como no feminino e com tempo de até 10 minutos para descanso entre os períodos. Esse tempo de jogo pode sofrer variações dependendo da categoria que submeter ao jogo.

REGRAS OFICIAIS BÁSICAS

A bola estará fora de jogo quando:

- Atravessar completamente quer pelo solo, quer pelo alto, as linhas laterais ou de fundo;
- A partida for interrompida pelo árbitro;
- Jogada em local coberto, a bola tocar no teto;
- A bola estará em jogo em todas as outras ocasiões, desde o começo até o término da partida não tendo nenhuma infração no jogo.

Bola de saída

No início da partida a escolha de lado ou pontapé inicial será decidido por meio de sorteio pelo árbitro principal. A equipe vencedora do sorteio escolherá a meia quadra onde irá atuar ou optará pela execução do pontapé inicial.

Faltas e incorreções

As faltas e incorreções serão penalizadas com:

- Tiro Livre Direto Tiro Livre Indireto;
- Tiro livre direto;

Será concedido um tiro livre direto em favor da equipe adversária quando um jogador cometer uma das seguintes infrações contra jogador adversário, de maneira que os árbitros julguem imprudente, temerária ou com uso de força excessiva:

- Dar ou tentar dar pontapé em adversário;
- Calçar o adversário, isto é, derrubar ou tentar fazê-lo usando as pernas, agachando-se na frente ou por trás dele;
- Pular ou atirar-se sobre o adversário;
- Trancar o adversário por trás ou de maneira violenta e perigosa;
- Bater, tentar bater ou lançar uma cusparada em adversário ou companheiro de equipe;
- Segurar um adversário com as mãos ou impedir-lo de ação com qualquer parte do braço;
- Empurrar o adversário;
- Trancar o adversário com o ombro;

Praticar qualquer jogada, sem visar o adversário, mas involuntariamente atingi-lo ou quase atingi-lo perigosamente.

Tiro livre indireto

Será concedido um tiro livre indireto em favor de uma equipe quando um jogador adversário cometer uma das seguintes infrações:

a) Estando o goleiro com a bola em jogo:

Controla a bola com suas mãos dentro de sua área penal ou fica de posse em sua meia quadra de jogo por mais de 4 (quatro) segundos.

Toca ou controla a bola com suas mãos, dentro de sua área penal, depois que um seu companheiro a tenha passado deliberadamente com o pé.

Toca ou controla a bola com as mãos vinda diretamente de um tiro lateral, de canto, direto e indireto, cobrado por um seu companheiro.

Após haver tocado na bola ou arremessando-a com as mãos ou movimentando a mesma com os pés volta a recebê-la de um companheiro de equipe de forma intencional, dentro ou fora de sua área penal, sem que a bola tenha antes ultrapassado a linha demarcatória do meio da quadra ou tenha sido jogada ou tocada, por um adversário.

b) Qualquer jogador que:

- Jogar perigosamente, mesmo sem contato físico com o goleiro, ao tentar tirar a bola das mãos deste após a mesma ter sido agarrada e estar retida em suas mãos;
 - Quando sem a posse ou domínio da bola, obstruir, intencionalmente, um adversário de maneira a formar um obstáculo em sua progressão;
 - Obstruir a jogada, prender a bola com os pés ou evitar com o corpo sua movimentação, estando caído, exceto se for o goleiro, dentro de sua área penal;
 - Tocar na bola, em jogo, quando não esteja devidamente equipado, exceto o jogador que, na disputa da bola perder qualquer equipamento, podendo prosseguir no lance enquanto estiver de posse da bola;
 - Usar expressão verbal ou vocal para enganar jogador adversário, fingindo ser seu companheiro de equipe ou acenar com as mãos próximas ao rosto do adversário e tirar vantagem do lance;
 - Ficar parado na frente do goleiro adversário com o propósito de obstruir sua visão e dificultar a sua ação ou movimentos;
 - Levantar os pés para chutar para trás (bicicleta) ou chutar com o calcanhar e, levando perigo ao adversário próximo à jogada;
- Impedir que o goleiro lance a bola com as mãos.

Contagem dos gols

O tento será válido quando ultrapassar inteiramente a linha de fundo por entre os postes de metas e sob o travessão. Será válido o tento resultante de chute de bola de saída.

FALTAS TÉCNICAS, PESSOAIS E DISCIPLINARES

Faltas técnicas – Aquela que o atleta comete, intencionalmente, uma das infrações: dar ou tentar dar pontapé; calçar o adversário, trancar o adversário de maneira violenta ou perigosa; bater ou tentar bater, lançar cusparada e etc. Punição: tiro livre direto no local onde ocorreu a infração. Se dentro da área de meta será assinalada uma penalidade máxima.

Faltas pessoais – Aquela que o atleta comete, intencionalmente, uma das infrações: jogar perigosamente, sem posse de bola obstruir o adversário, trancar o goleiro, tocar na bola o atleta não equipado, usar expressão verbal ou vocal para enganar o adversário, ficar parado na frente do goleiro obstruindo sua visão, imobilizar a bola por mais de quatro segundos, tentar bicicleta. Punição: tiro livre indireto no local onde ocorreu a infração

Faltas disciplinares – Consideram-se faltas disciplinares, com a cobrança dos jogadores titulares e reservas, qualquer das seguintes infrações: entrar em quadra antes de decorridos 2

minutos (expulsão temporária) ou de sua equipe ter sofrido um tento; demonstrar por palavras ou atos de divergência do árbitro, trocar de número sem avisar o árbitro etc.. Punição: cobrança de um tiro livre indireto.

Funções dos árbitros, anotadores e cronometrista no futsal

Árbitros

Os árbitros usarão, obrigatoriamente, camisas de manga curta ou manga comprida, nas cores determinadas e aprovadas por sua entidade, além da calça, cinto, meias e tênis ou sapatos da cor branca.

Cronometristas e anotadores

Os cronometristas e anotadores usarão, obrigatoriamente, camisas de manga curtas ou manga comprida, nas cores determinadas por sua entidade, além de calça, cinto meias e tênis ou sapatos de cor preta.

Atividades

01. Explique como aconteceu o surgimento do futsal.

02. Conceitue:

a) Domínio

b) Controle de bola

c) Condução de bola

d) Passe

e) Drible

f) Finta

g) Antecipação

h) Proteção de bola

i) Habilidades do goleiro

03. Faça um desenho da quadra oficial de futsal, com suas linhas e demarcações:



04. Quais os tipos de marcações existentes no futsal? Explique cada um.

05. Quais as posições dos jogadores existentes no futsal? Defina cada uma.

06. Por quantos jogadores e composto uma equipe de futsal? Qual o tempo de jogo oficial?

07. Faça um resumo das regras oficiais básicas do futsal.

08. Diferencie:

a) Tiro livre direto

b) Tiro livre indireto
