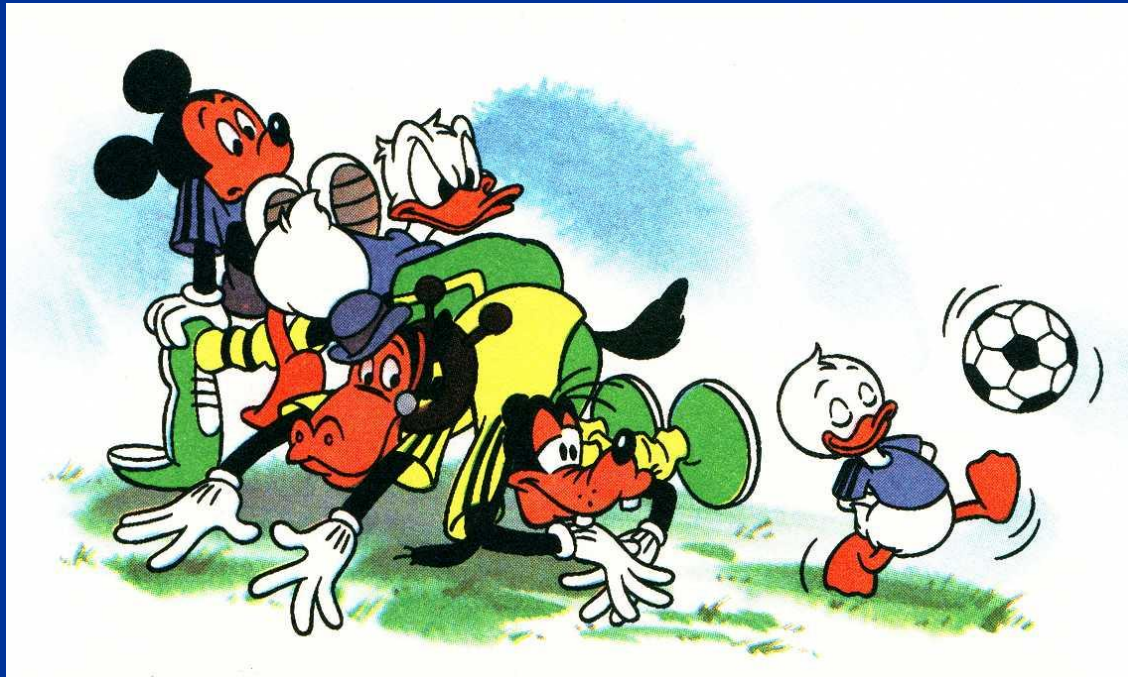


Futsal

Aula Teórica



Prof. Cláudio Gomes

História

- ✓ A exemplo do que se passa em outras modalidades desportivas, também surgem grandes interrogações sobre a origem do Futsal. No entanto parecem não restar dúvidas que teve origem na América do Sul com a designação de “Futebol de Salão” no Brasil e de “Fútbol Sala” nos países de língua espanhola na década de 30 do século passado.
- ✓ A sua introdução em Portugal acontece no final da década de 1970, com a organização, por diferentes colectividades, de numerosos torneios que se realizavam um pouco por todo o País. A génese destes torneios residiu na necessidade de angariação de fundos pelas colectividades da época que, praticando outras modalidades, encontraram no Futebol de Salão uma forma de complementar os seus orçamentos anuais.
- ✓ Associação de Futebol de Lisboa organiza, nas épocas de 1979/80 e 1980/81, torneios de Futebol de Salão
- ✓ Em 1985, de novo a Associação de Futebol de Lisboa inicia uma competição de âmbito distrital do que designou por “Futebol de Cinco”

História

- ✓ Iniciam-se assim provas com uma fase nacional, tendo sido o “Grupo Desportivo os Académicos”, uma equipa do Porto, o primeiro vencedor desta competição – a primeira organizada com um âmbito nacional, com equipas do Minho ao Algarve.
- ✓ Entretanto, as associações já existentes decidem criar uma estrutura de âmbito nacional para superintender os destinos da modalidade, tendo sido fundada em 8 de Abril de 1988 a Federação Portuguesa de Futebol de Salão que passou a reger as competições nacionais.
- ✓ Em 1987 é formada a primeira selecção nacional masculina de Futebol de Cinco que participa no 2º Torneio da FIFA.
- ✓ Em 1990, a Federação Portuguesa de Futebol inicia uma competição de âmbito nacional, com equipas apuradas a partir de uma primeira fase de âmbito distrital, a que foi atribuída a designação de “Taça Nacional de Futebol de Cinco” tendo como primeiro vencedor o Sporting Clube de Portugal. Esta prova foi substituída a partir de 1992 pelo “Campeonato Nacional da 1ª Divisão de Futebol de Cinco” cujo primeiro vencedor foi, uma vez mais, a formação leonina.

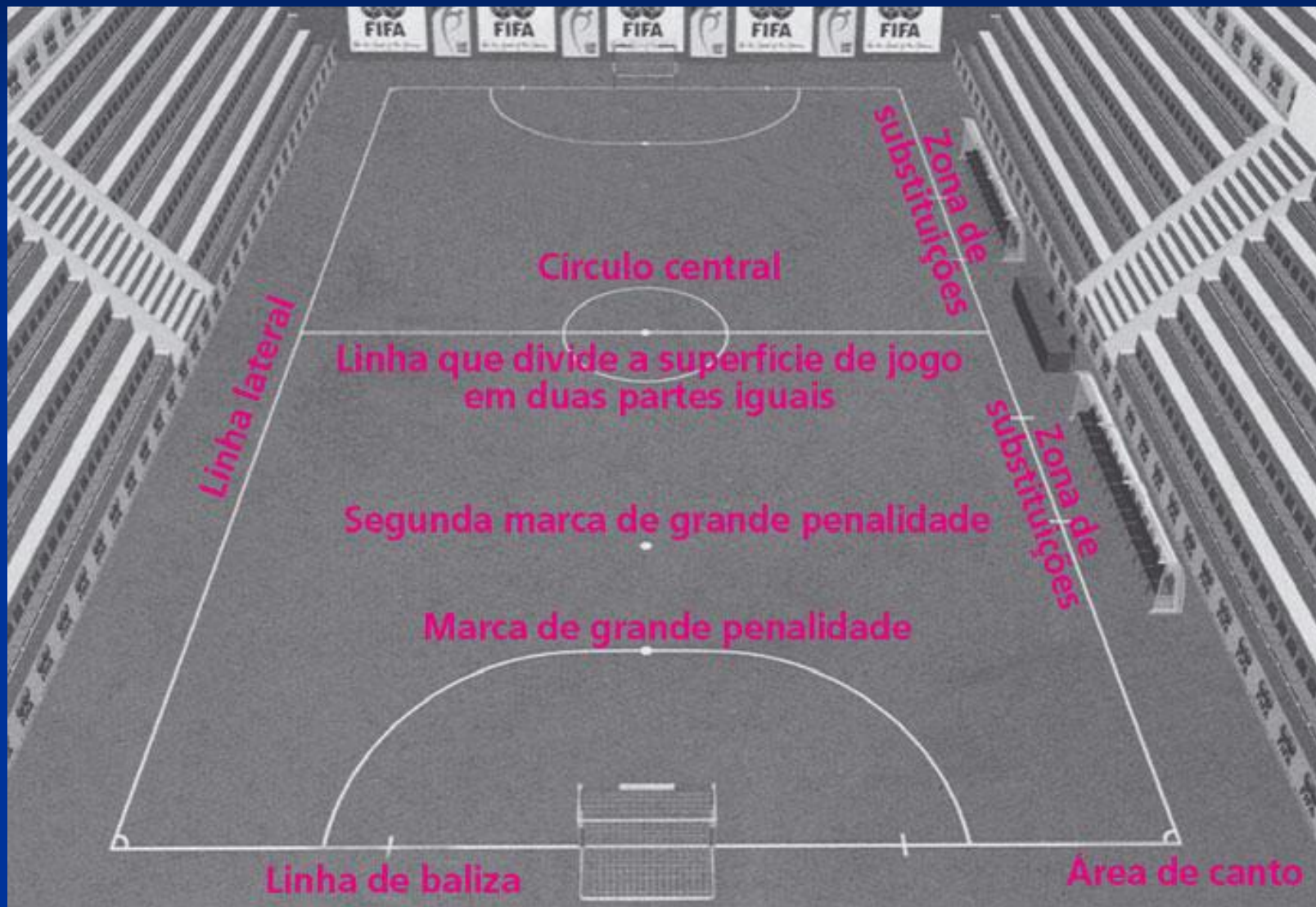
História

- ✓ Em 1990 organiza-se no Porto o 2º Campeonato Europeu de Futebol de Salão que Portugal vence
- ✓ Pela primeira vez é utilizada a designação "Futsal", na sequência da adopção desta terminologia pela FIFA (resultante da contracção das palavras "Futebol de Salão" ou "fútbol sala"), sendo as regras então adoptadas muito semelhantes àquelas que são hoje utilizadas. Assistimos então à regionalização das três variantes. No Norte e Algarve o Futsal, no Centro e Lisboa o Futebol de Cinco e em Braga, Lisboa e Setúbal o Futebol de Salão.
- ✓ Ainda em 1991, Portugal vence o Campeonato do Mundo de Futebol de Salão, em Itália, numa prova que, uma vez mais, não contou com a participação dos melhores jogadores de Espanha e do Brasil.
- ✓ A designação de Futsal foi adoptada pela Federação Portuguesa de Futebol a partir do ano de 2000.
- ✓ Na temporada 1997/98 são criadas a Taça de Portugal, A Supertaça e as Taças Nacionais de Juniores "A" e "B" e Feminina.

História

- ✓ A crescente solidificação do Futsal permite à FPF candidatar-se e organizar em Dezembro de 1998 um grupo de qualificação para o Campeonato da Europa de Futsal, na Figueira da Foz, sendo a primeira prova internacional oficial de Futsal a ter lugar em Portugal.
- ✓ A Selecção masculina é pela primeira vez apurada para a fase final de um competição internacional (Campeonato da Europa) em 1999 e também pela primeira vez apurada para a fase final de um Campeonato do Mundo em 2000 (Guatemala), no qual se classificou em 3º lugar. Desde então, Portugal voltou a marcar presença nos Europeus de 2003 (Itália) e 2005 (República Checa) e no Mundial de 2004 (Taiwan).
- ✓ No ano lectivo de 2001/02, por exemplo, o Futsal foi praticado por 1050 equipas no desporto escolar, envolvendo cerca de 21 mil estudantes, sendo, de longe, a modalidade mais praticada.
- ✓ Em Fevereiro de 2002 teve lugar no pavilhão Atlântico em Lisboa a fase final da 1ª UEFA Futsal Cup, com a participação de oito equipas, no que constituiu um passo importante no desenvolvimento do Futsal, tendo o jogo das meias-finais entre o Sporting Clube de Portugal e o Playas de Castellón (Espanha).

Superfície de Jogo



Constituição das Equipas e Substituições

Cada equipa é constituída por:

- 12 jogadores no máximo, 5 jogadores de campo e 7 suplentes;
- as substituições são ilimitadas, podem-se efectuar sempre, esteja a bola em jogo ou não;
- as substituições devem-se realizar pela zona de substituições de cada equipa;
- o jogador suplente só pode entrar no terreno de jogo após a saída do jogador que vai substituir.

Constituição/Identificação das Equipas

Nenhum jogo poderá prosseguir se uma das equipas ficar reduzida a menos de 3 jogadores.

Duração dos Jogos

Escalão	Duração dos Jogos	Intervalos
Infantis	4x10'	1'+10'+1'
Iniciados	4x10'	1'+10'+1'
Juvenis	2x20'	10'
Juniores / Seniores	2x20'	10'

Duração dos Jogos

Nos escalões de JUVENIS, JUNIORES e SENIORES, cada equipa tem o direito de pedir um minuto de tempo morto em cada parte do jogo (mas só quando a equipa estiver de posse da bola), o qual é concedido num momento de paragem do mesmo. Durante esta interrupção, os jogadores não poderão abandonar o terreno de jogo, nem efectuar substituições.

Duração dos Jogos

Se uma equipa não solicitar o período de desconto de tempo a que tem direito durante a 1ª parte, este não poderá ser transferido para a 2ª parte.

Árbitro

As decisões do árbitro sobre os factos relacionados com o jogo não têm apelo.

O árbitro e o segundo árbitro só podem modificar uma decisão se verificarem que a mesma é incorrecta ou se o julgarem necessário, desde que o jogo não tenha ainda recomeçado ou terminado.

Pontapé de Saída

A escolha da superfície de jogo é determinada por um sorteio efectuado por meio de uma moeda. A equipa favorecida pela sorte escolhe a baliza em direcção à qual atacará durante a primeira parte.

À outra equipa será atribuído o pontapé de saída do jogo. A equipa que escolheu a superfície de jogo efectuará o pontapé de saída na segunda parte do jogo.

No começo da segunda parte do jogo, as duas equipas trocarão de superfície de jogo e atacarão na direcção contrária.

Pontapé de Saída

Pode obter-se um golo directamente dum pontapé de saída.

Todos os jogadores devem encontrar-se na sua própria metade da superfície de jogo.

A bola entra em jogo logo que seja pontapeada para a frente.

Bola ao Solo

Depois de uma interrupção temporária do jogo provocada por uma causa não prevista nas Leis do Jogo, o jogo deve ser recomeçado com uma bola ao solo, desde que a bola não tenha ultrapassado a linha lateral ou a linha de baliza imediatamente antes da interrupção do jogo.

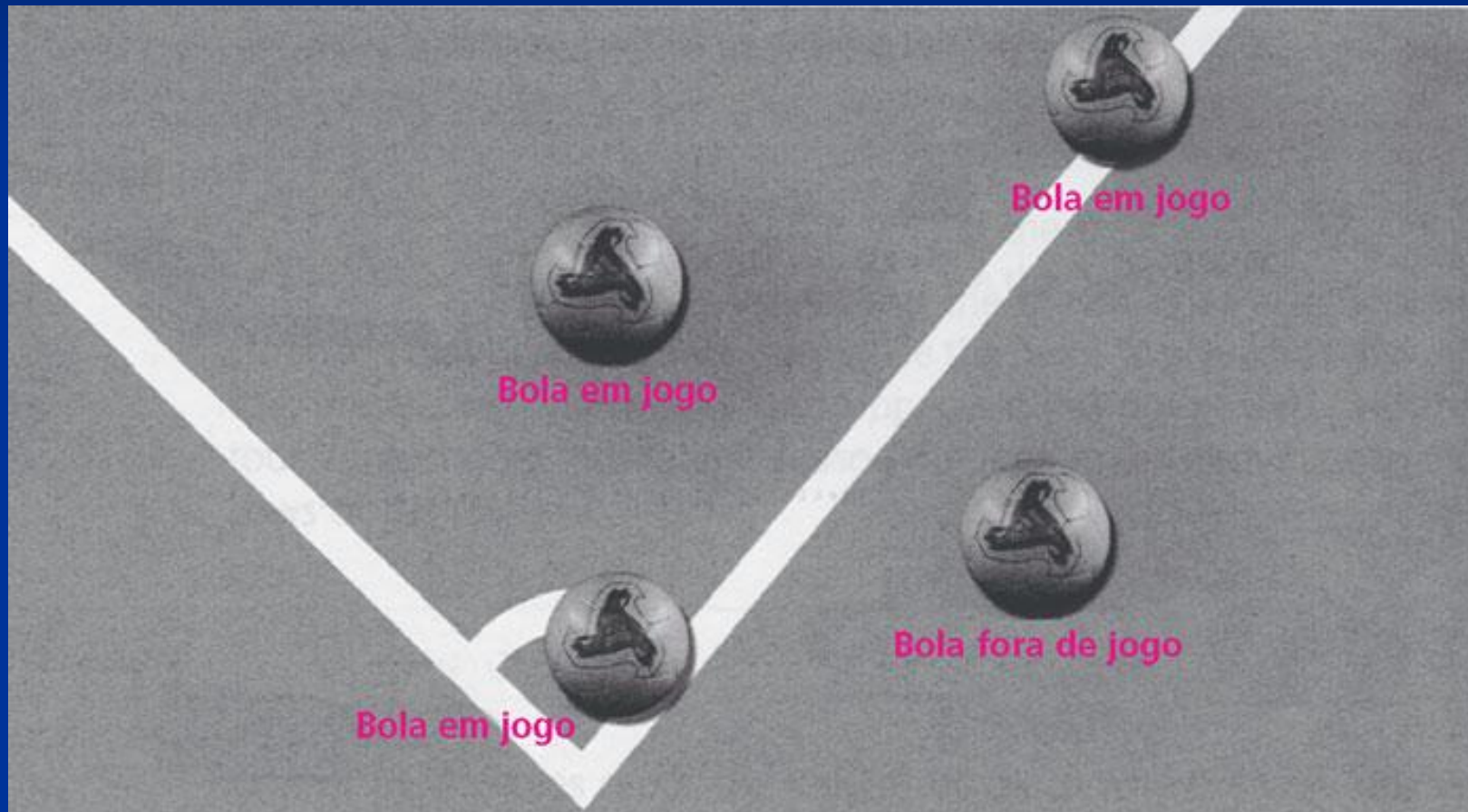
Bola ao Solo

Um dos árbitros deixa cair a bola no solo no local onde ela se encontrava no momento da interrupção.

O lançamento da bola ao solo deve ser repetido se:

- a bola for tocada por um jogador antes de entrar em contacto com o solo.
- a bola sair da superfície de jogo depois de ter ressaltado no solo sem que nenhum jogador lhe tenha tocado.

Bola Fora e Bola em Jogo

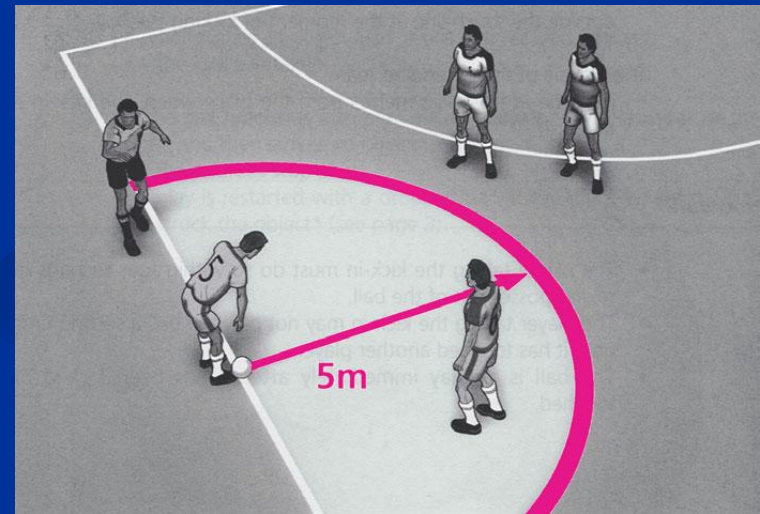


Pontapé de linha lateral

É concedido um pontapé de linha lateral à equipa adversária do jogador que tocou a bola em último lugar, quando ultrapassar completamente a linha lateral.

- O executante deve:

- colocar-se no local onde a bola ultrapassou a linha lateral;
- ter uma parte qualquer de cada pé atrás ou sobre a linha lateral;
- colocar a bola imóvel sobre a linha e depois pode pontapeá-la em qualquer direcção;
- os jogadores adversários devem estar a uma distância mínima de 5 metros da bola;
- o pontapé de linha lateral deve ser executado até um tempo limite de 4 segundos.



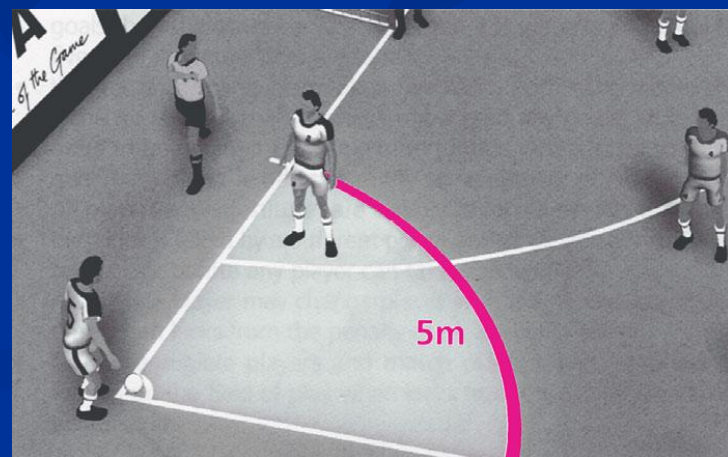
✓ De um pontapé de linha lateral não pode ser obtido golo directamente.

Lançamento de baliza

- É concedido um lançamento de baliza quando a bola, tocada em último lugar por um jogador da equipa atacante, ultrapassar completamente a linha de baliza, sem que tenha sido marcado um golo.
- O guarda-redes pode efectuar o lançamento de qualquer ponto da sua área de grande penalidade. Esse lançamento só pode ser feito com uma mão.
- Não se pode marcar directamente um golo com um lançamento de baliza.

Pontapé de canto

- Assinala-se canto quando a bola, tocada em último lugar por um jogador da equipa defensora, ultrapassar completamente a linha de baliza, sem que tenha sido marcado um golo.



Faltas e Comportamento Anti-Desportivo

Um pontapé-livre directo será concedido à equipa adversária do jogador que, no entender do árbitro, cometa, por negligência, por imprudência ou por excesso de combatividade, uma das seis faltas seguintes.

Pontapé Livre-Directo

- Dar ou tentar dar um pontapé num adversário;
- Passar ou tentar passar uma rasteira a um adversário, quer seja deslizando no solo ou baixando-se à frente ou atrás de um adversário;
- Saltar sobre um adversário;
- Carregar um adversário mesmo com o ombro;
- Agredir ou tentar agredir um adversário;
- Empurrar um adversário.

Faltas e Comportamento Anti-Desportivo

Um pontapé livre directo será igualmente concedido à equipa adversária do jogador que cometa uma das cinco faltas seguintes.

Pontapé-Livre Directo

- 1• Agarrar um adversário;
- 2• Cuspir sobre um adversário;
- 3• Atirar-se deslizando no solo para tentar jogar a bola, quando esta está sendo jogada ou vai ser jogada por um adversário ("carrinho"), excepto o guarda-redes dentro da sua área de grande penalidade e desde que não jogue de forma negligente, com imprudência ou excesso de combatividade;

Pontapé-Livre Directo

- 4• Tocar o adversário antes da bola ao tentar ganhar a posse de bola;
- 5• Tocar deliberadamente a bola com as mãos, excepto o guarda-redes dentro da sua própria área de grande penalidade.

Pontapé-Livre Directo

Todos os pontapés-livres directos devem ser executados no local onde as faltas foram cometidas, excepto quando uma destas faltas for cometida por um jogador dentro da sua área de grande penalidade, sendo assim assinalado um pontapé de grande penalidade.

As infracções acima referidas são faltas acumuláveis (as únicas faltas acumuláveis são os pontapés-livres directos).

Faltas e Comportamento Anti-Desportivo

O pontapé-livre indirecto deve ser executado no local onde a infracção foi cometida.

Um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária do guarda-redes que cometa uma das faltas seguintes:

1· Depois de haver soltado a bola, voltar a recebê-la de um colega de equipa sem que a bola tenha primeiro passado a linha que divide a superfície de jogo em duas partes iguais ou tenha sido tocada ou jogada por um adversário;

Pontapé Livre-Indirecto

2• Tocar ou controlar a bola com as mãos após ter sido deliberadamente atirada com o pé por um colega de equipa;

3• Tocar ou controlar a bola com as mãos vinda directamente de um lançamento lateral executado por um colega de equipa;

4• Tocar ou controlar a bola com as mãos ou com os pés por mais de quatro segundos.

Pontapé-Livre Indirecto

Um pontapé-livre indirecto será concedido à equipa adversária do jogador de campo que cometa uma das faltas seguintes:

- Jogue de uma maneira perigosa;
- Faça deliberadamente obstrução à progressão de um adversário quando a bola não estiver a ser jogada;
- Impeça o guarda-redes de soltar a bola das mãos;
- Cometa outras faltas não mencionados anteriormente, pelas quais o jogo seja interrompido a fim de advertir ou expulsar um jogador.

Faltas Passíveis de Advertência

Um jogador deve ser advertido (cartão amarelo) quando cometa uma das faltas seguintes:

- Tomar-se culpado de comportamento antidesportivo;
- Manifestar desacordo por palavras ou por actos;
- Infringir com persistência as Leis do Jogo;
- Retardar o recomeço do jogo;

Faltas Passíveis de Advertência

- Não respeitar a distância exigida aquando da execução de um pontapé de canto, pontapé de linha lateral, pontapé-livre ou lançamento de baliza;
- Entrar ou reentrar na superfície de jogo sem autorização dos árbitros ou infringir o processo da substituição;
- Abandonar deliberadamente a superfície de jogo sem autorização do árbitro.

Faltas Passíveis de Expulsão

Um jogador ou um substituto deve ser expulso da superfície de jogo (cartão vermelho) quando cometa uma das faltas seguintes:

- Tornar-se culpado dum acto de brutalidade;
- Tornar-se culpado de conduta violenta;
- Cuspir sobre um adversário ou sobre qualquer outra pessoa;

Faltas Passíveis de Expulsão

- Anular uma ocasião clara de golo da equipa adversária, tocando deliberadamente a bola com a mão (à excepção do guarda-redes na sua própria área de grande penalidade);
- Destruir uma ocasião clara de golo dum adversário que se dirija em direcção à sua baliza cometendo uma falta passível de um pontapé-livre ou de um pontapé de grande penalidade;

Faltas Passíveis de Expulsão

- Usar linguagem ou gestos ofensivos, injuriosos ou grosseiros;
- Receber uma segunda advertência no decurso do mesmo jogo.

Os jogadores expulsos não podem voltar ao jogo nem sentar-se no banco dos suplentes devendo abandonar as proximidades da superfície de jogo.

Posição nos Pontapés-Livres

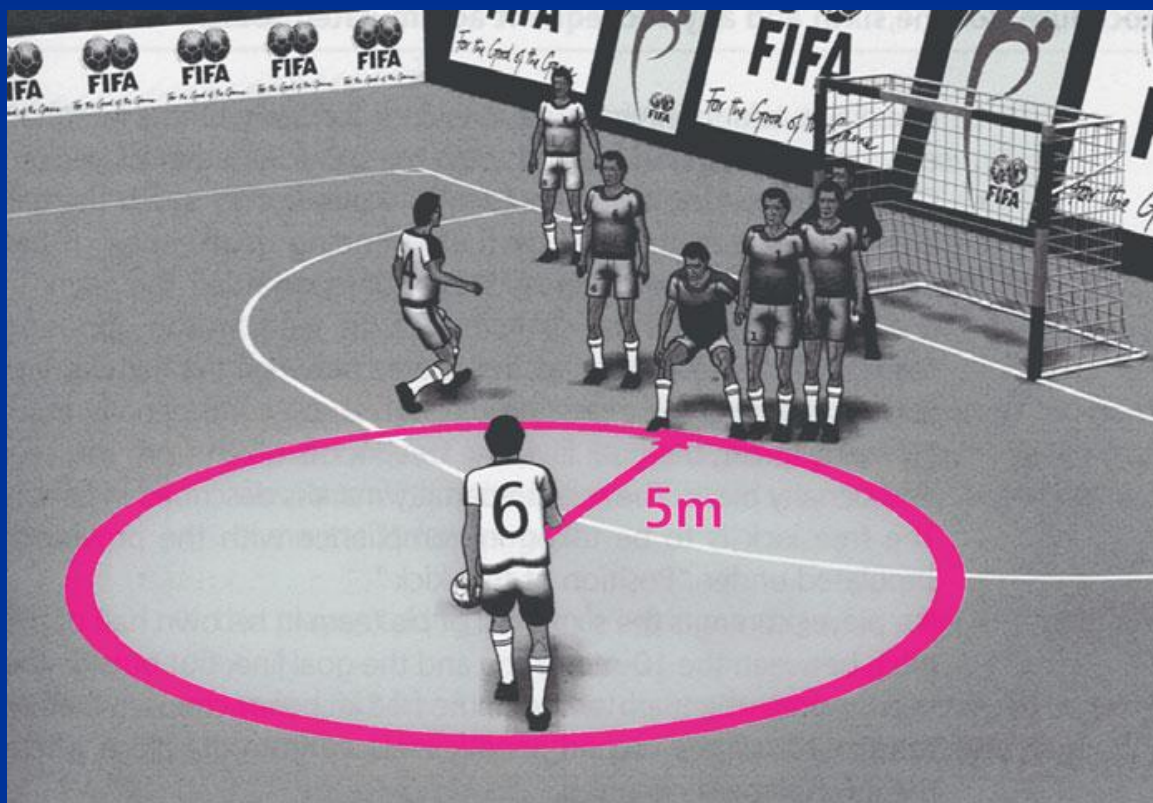
Todos os jogadores da equipa adversária devem encontrar-se pelo menos a cinco metros da bola até que esta esteja em jogo. A bola entra em jogo logo que seja tocada ou pontapeada. Quando a equipa defensora executa um pontapé-livre no interior da sua área de grande penalidade, todos os jogadores da equipa adversária têm de se encontrar no exterior dessa área de grande penalidade. A bola está em jogo imediatamente após ter deixado a área de grande penalidade.

Faltas Acumuladas

- Todas as faltas, sancionadas com pontapé-livre directo são acumuláveis.
- As 5 primeiras faltas acumuladas por cada equipa, em cada período de jogo, devem ser registadas.
- Nas primeiras 5 faltas, é permitida a formação de barreira adversária.
- A partir da sexta falta (inclusive) acumulada:
 - não é permitida a formação de barreira;
 - todos os jogadores devem estar atrás da linha da bola;
 - o guarda-redes deve estar na sua área a uma distância mínima de 5 metros da bola;
 - o executante não pode ser obstruído e tem de marcar a falta directamente para a baliza.
- Após a quinta falta acumulada, as infracções seguintes são executadas a partir da segunda marca de grande penalidade (a 10 metros da baliza). Contudo, o executante, pode optar entre essa segunda marca de grande penalidade ou pelo local da infracção, se achar mais favorável.

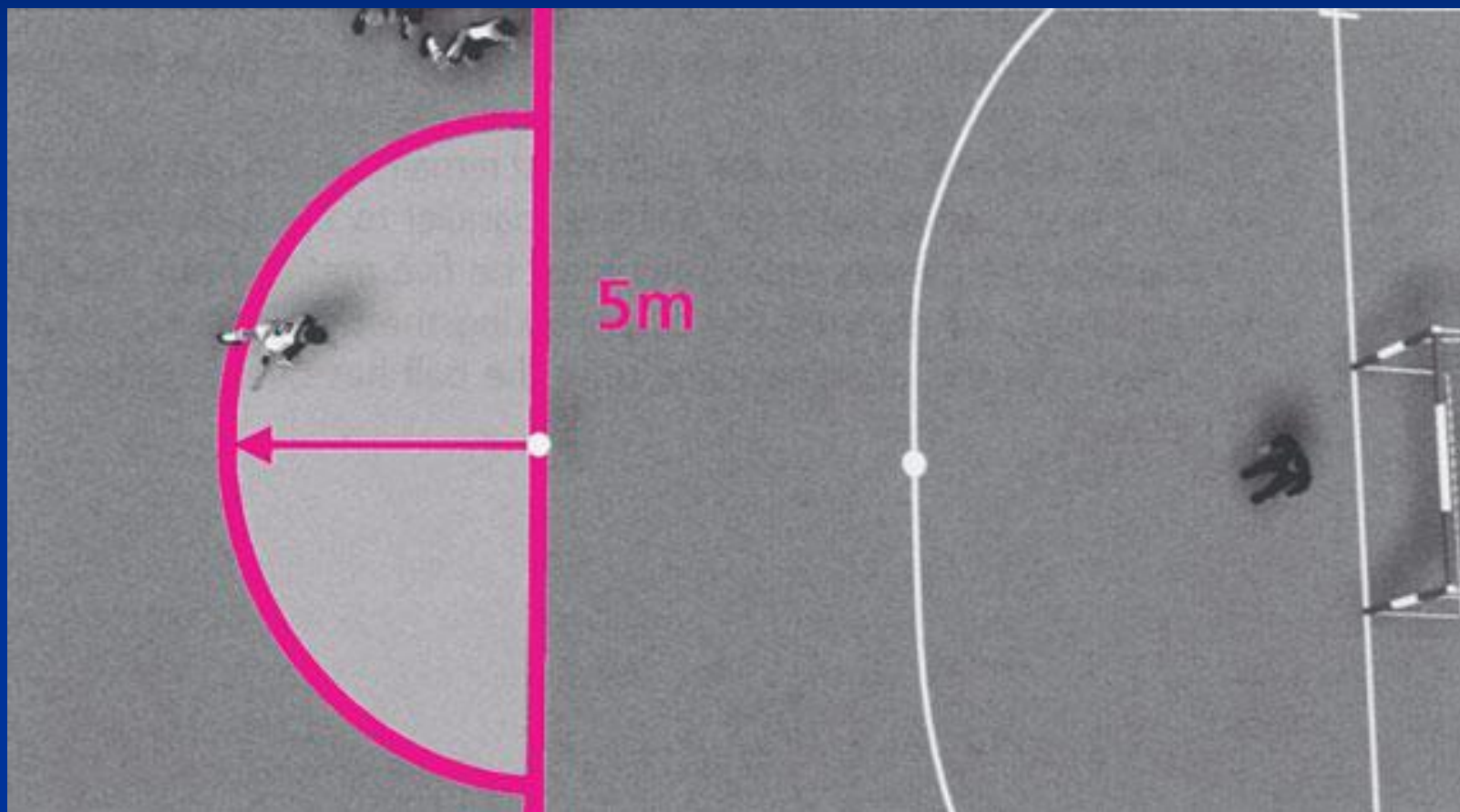
Faltas Acumuladas

As primeiras 5 faltas (acumuladas) são marcadas no local onde foram cometidas.



Primeiras cinco faltas acumuladas

Faltas Acumuladas



Sexta falta acumulada e seguintes

Pontapé de Grande Penalidade

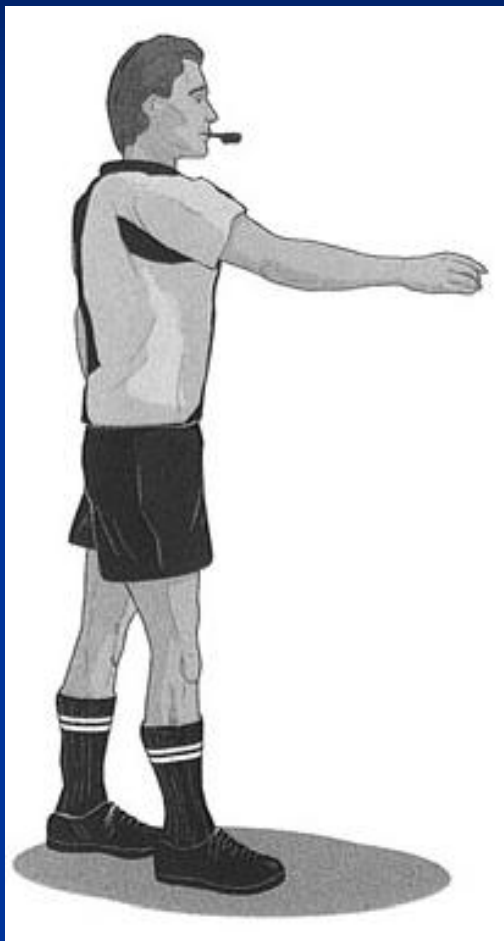


Regra dos 4 segundos

Aplica-se:

- quando o guarda-redes tiver a bola controlada, com as mãos ou os pés, no seu meio campo;
- na execução de pontapés-livres;
- na execução de pontapés de linha lateral;
- na execução de pontapés de canto;
- na execução de lançamentos de baliza.

Sinais do Árbitro



Início e recomeço do
jogo (pontapé de saída)



Pontapé-livre directo



Lei da vantagem

Sinais do Árbitro



Advertência



Tempo morto



Expulsão

Objectivo

Ataque

- 1º - Marcar golo;
- 2º - Manter a posse de bola.

Defesa

- 1º - Evitar o golo;
- 2º - Recuperar a posse de bola.

Princípios Específicos

Ataque

- 1º - Penetração;
- 2º - Cobertura Ofensiva;
- 3º - Mobilidade;
- 4º - Espaço.

Defesa

- 1º - Contenção;
- 2º - Cobertura Defensiva;
- 3º - Equilíbrio;
- 4º - Concentração.

Princípios Gerais

- 1º - Não permitir a inferioridade numérica;
- 2º - Evitar a igualdade numérica;
- 3º - Procurar criar a superioridade numérica.

Gestos Técnicos

Passe com o pé

Podes executar com:

- parte interior do pé;
- parte exterior do pé;
- peito do pé;
- planta do pé.

Componentes Críticas:

- manter a cabeça levantada para olhares o local para onde vais enviar a bola;
- pé de apoio ao lado da bola, com a ponta do pé na direcção para onde se pretende passar;
- perna de apoio ligeiramente flectida;
- tronco ligeiramente inclinado à frente;
- membros superiores descontraídos, equilibrando o movimento.

Gestos Técnicos

Recepção com o pé

Componentes Críticas:

- no momento antes de tocar a bola, o pé de contacto é levado a diante, ficando à frente do pé de apoio e atrás da bola;
- no momento de contacto com a bola, o pé que recebe a bola é arrastado descontraidamente para trás;
- manter os olhos na bola durante toda a sua trajectória;
- a perna de apoio deve estar ligeiramente flectida;
- o tronco deve estar ligeiramente flectido;
- em qualquer tipo de recepção ter a preocupação de manter a bola no teu raio de acção.

Também podes fazer a recepção da bola com outras partes do corpo, tais como, o peito, a coxa e a cabeça.

Gestos Técnicos

Condução de bola

Podes executar com:

- parte interna do pé;
- parte externa do pé;
- planta do pé.

Componentes Críticas:

- levantar a cabeça de modo a observares o posicionamento dos teus colegas e adversários;
- olhar para a bola só no momento em que é tocada pelo pé;
- inclinar ligeiramente o tronco à frente;
- proteger a bola como corpo;
- bola sempre próxima do pé que a conduz (dentro do espaço motor).

Gestos Técnicos

Remate

Podes executar com:

- parte interna do pé;
- parte externa do pé;
- peito do pé;
- "bico" do pé;
- cabeça.

Componentes Críticas:

- pé de apoio na direcção do remate;
- no momento do remate o tronco deve estar inclinado à frente;
- no cabeceamento deves dirigir o teu olhar para a bola durante a trajectória aérea, saltar e bater a bola com a testa, mantendo os olhos abertos durante a execução do remate.

Gestos Técnicos

Finta

Componentes Críticas:

- manter a bola próxima do teu pé quando da aproximação do adversário;
- inclinar o corpo para um dos lados, simulando a tua deslocação nessa direcção;
- rapidamente mudar de direcção e acelerar a tua deslocação;
- usar os dois pés.

Acções Técnico-Tácticas

Desmarcação

Tipos de desmarcação:

- de apoio;
- de ruptura.
- de apoio - movimento de aproximação ao jogador de posse de bola, que visa fundamentalmente a manutenção da posse de bola - desmarcação de apoio frontal, lateral e à retaguarda.
- de ruptura - tem como objectivo a progressão/finalização.

Acções Técnico-Tácticas

Marcação

Tipos de marcação:

- marcação ao jogador com bola;
 - marcação ao jogador sem bola.
-
- marcação ao jogador com bola
 - o portador da bola deverá ser sempre marcado homem x homem;
 - o defesa deverá colocar-se entre o portador da bola e a sua baliza;
 - quanto mais perigosa a sua posição mais pressionante deverá ser a marcação.
 - marcação ao jogador sem bola
 - a marcação será mais agressiva quando o adversário directo se aproximar da bola ou o portador da bola se aproximar do adversário directo, para não permitir a criação de uma situação de superioridade numérica.