

SECRETARIA DE SEGURANÇA PÚBLICA/SECRETARIA DE EDUCAÇÃO
POLÍCIA MILITAR DO ESTADO DE GOIÁS
COMANDO DE ENSINO POLICIAL MILITAR
COLÉGIO DA POLÍCIA MILITAR UNIDADE POLIVALENTE MODELO VASCO DOS REIS



EDUCAÇÃO FÍSICA – 2º ANO IV BIMESTRE



Contextualização Histórica do Futsal

Algo parece ser unânime para todos aqueles que se propuseram a transitar pela história do futsal: de que os primeiros passos aconteceram na década de 30 (evidentemente, nada parecido com o que vemos hoje; era mais um futebol jogado na quadra). Mas onde surgiu? Quanto à paternidade, existe certa discordância. Uma corrente defende que foi no Uruguai, mais precisamente na ACM de Montevideu, onde o professor Juan Carlos Ceriani teria criado as primeiras regras. Essa corrente sustenta que alguns jovens brasileiros foram até lá e, que retornando, o trouxeram. Outra corrente acredita que foi no Brasil, na ACM de São Paulo, onde fora praticado por outros jovens a título de recreação - posição sustentada, inclusive, pela Confederação Brasileira de Futsal (<http://www.cbfs.com.br>). No que pese a divergência, é inegável que os brasileiros são os maiores responsáveis pelo seu crescimento, expansão e organização.



Nas décadas posteriores, observa-se um crescimento vertiginoso da modalidade. O futebol de salão é praticado, divulgado (década de 40), reconhecido e regulamentado (década de 50). Surgem as Federações Nacionais (ainda na década de 50), a Confederação Sul-americana (década de 60), Brasileira e a Federação Internacional - FIFUSA (década de 70). O esporte ganha então o continente e o mundo, internacionalizando-se e despertando o interesse da FIFA em tê-lo sob seu domínio (na década de 80). No final desta última o Brasil (CBFS) filia-se oficialmente à FIFA (via CBF), que passa a ter uma Comissão responsável pelo futsal. A mudança não significou qualquer perda de autonomia da CBFS. Ao contrário, tornou-a ainda mais forte em todo o território nacional. Quem não gostaria de ter a poderosa FIFA como parceira? Basta lembrar o que ela fez pelo futebol!

Hoje, mais de 130 países são filiados à FIFA, e nos três últimos Campeonatos Mundiais, disputados na Espanha (1996), na Guatemala (2000) e na China (2004), tivemos uma demonstração da penetração da FIFA: houve cobertura da TV, que passou grande parte dos jogos, ao vivo, para muitos países; no último Mundial, inclusive, houve a participação de 16 seleções (países) representando os cinco continentes. Não para por aí: o futsal foi incluído no Pan-americano de 2007, no Rio de Janeiro, e se aproxima do seu maior objetivo, que é se tornar Olímpico. Aliás, por que o futsal não é Olímpico? Difícil de responder. Entre outros fatores ventilados, me parece que a necessidade de o futsal feminino ter de se expandir internacionalmente se tornou a mais pontual. Uma campanha bastante representativa (iniciada em 2003) para que o futsal se torne Olímpico, em 2012, é a da Federação Paulista de Futsal.

REGRAS

REGRA 1 - A QUADRA

1- DIMENSÕES: A quadra de jogo é um retângulo com o comprimento de 40 metros e largura de 20 metros.

a) As linhas demarcatórias da quadra, na lateral e no fundo, deverão estar afastadas 2 (dois) metros de qualquer obstáculo (cerca ou alambrado)

b) Para partidas oficiais a quadra deverá ter um comprimento de 40 metros e uma largura de 20 metros.

2- A MARCAÇÃO DA QUADRA: Todas as linhas demarcatórias da quadra deverão ser bem visíveis, com 8 (oito) centímetros de espessura.

a) As linhas demarcatórias de maior comprimento denominam-se linhas laterais e as de menor comprimento linhas de fundo.

b) Na metade da quadra será traçada uma linha divisória, de uma extremidade a outra das linhas laterais, equidistante as linhas de fundo.

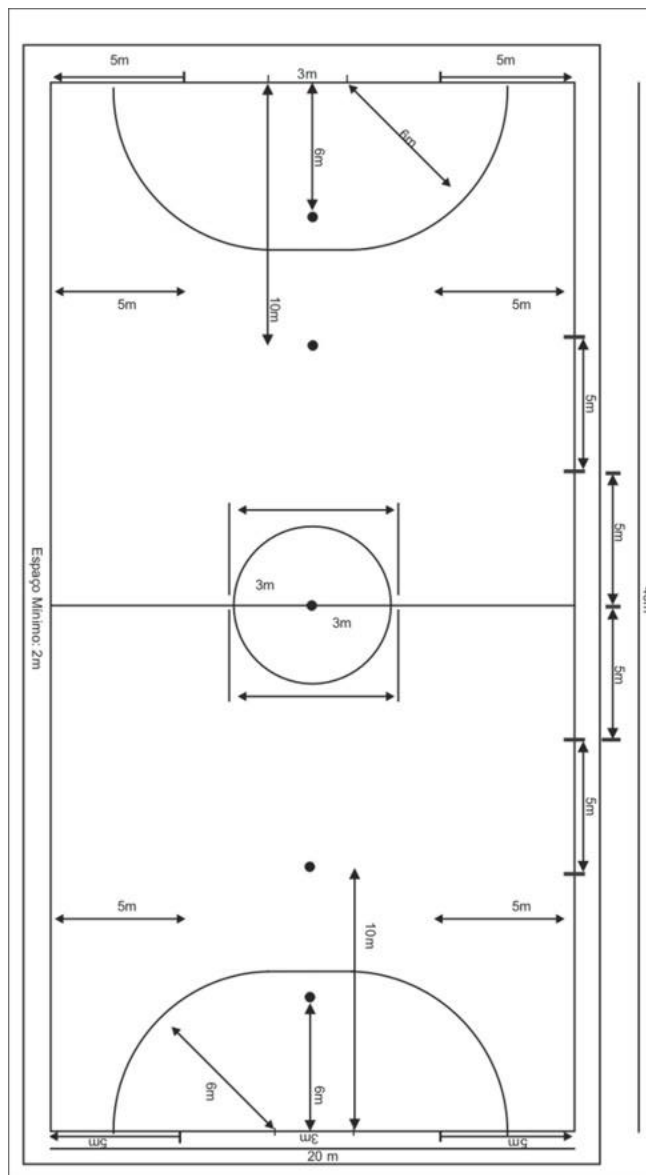
c) O centro da quadra será demarcado por um pequeno círculo com 10 (dez) centímetros de diâmetro.

d) Ao redor do pequeno círculo será fixado o círculo central da quadra com um raio de 3 (três) metros.

e) As linhas que delimitam as partes da quadra de jogo pertencem as respectivas partes.

3- ÁREA DE META: Nas quadras com largura igual ou superior a 17 metros, em cada extremidade da quadra, a 6(seis) metros de distância de cada poste de meta haverá um semi-círculo perpendicular à linha de fundo que se estenderá ao interior da quadra com um raio de 6(seis)metros.

A parte superior deste semicírculo será uma linha reta de 3 (três) metros, paralela a linha de fundo, entre os postes. A superfície dentro deste semicírculo, denomina-se área de meta. Nas quadras com largura inferior a 17 metros, o semicírculo perpendicular a linha de fundo terá um raio de 4(quatro) metros. As linhas demarcatórias fazem parte da área de meta



4- PENALIDADE MÁXIMA: A distância de 6(seis) metros do ponto central da meta, medida por uma linha imaginária em ângulo reto com a linha de fundo e assinalada por um pequeno círculo de 10(dez) centímetros de raio, serão marcados os respectivos sinais de penalidade máxima.

5- TIRO LIVRE SEM BARREIRA: A distância de 10(dez) metros do ponto central da meta, medida por uma linha imaginária em ângulo reto com a linha de fundo, serão marcados os respectivos sinais, de onde serão cobrados os tiros livres sem barreira, nas hipóteses previstas nestas regras.

REGRA 2 - NÚMERO E SUBSTITUIÇÃO DE ATLETAS

- 1) A partida será disputada entre duas equipes compostas, cada uma, por no máximo de 5 (cinco) atletas, um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro. O número máximo de atletas reservas, para substituições, é de 7 (sete).
- 2) É vedado o início de uma partida sem que as equipes contenham o mínimo de 5 (cinco) atletas, nem será permitida sua continuação ou prosseguimento se uma das equipes, ou ambas, ficar reduzida a menos de 3 (três) atletas.
- 3) Será permitido um número indeterminado de substituições "volantes", a qualquer tempo do jogo, sem necessidade de paralisação do cronômetro.
- 4) A troca de posição entre o goleiro e os demais atletas participantes da partida poderá ser feita devendo, entretanto, ser previamente autorizada por um dos árbitros e no momento em que o jogo esteja paralisado.

REGRA 3 - DURAÇÃO DA PARTIDA

1- O Tempo de duração de uma partida é de 40 minutos, cronometrados, divididos em dois períodos de 20 minutos cada, com tempo máximo de 10 minutos para descanso entre ambos, para as categorias Principal e Juvenil. Considerando a menor resistência do organismo em formação e não poder exigir-se de atletas de reduzida idade um excessivo esforço físico, os tempos de duração da partida, na categoria Infantil, serão de 30 minutos, cronometrados, divididos em dois períodos de 15 minutos cada, com o máximo de 10 minutos de descanso entre ambos, sendo que:

a) para as outras categorias, em suas faixas de idade, a entidade máxima poderá determinar ou homologar a fixação de tempo especial de duração da partida.

REGRA 4 - BOLA DE SAÍDA

1- 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.

Dado o sinal pelo árbitro, a partida será iniciada por um dos atletas, que movimentará a bola com os pés em direção ao lado contrário, devendo a mesma, nesse momento, estar colocada imóvel sobre o centro da quadra. Cada equipe deverá estar em seu próprio lado e nenhum atleta da equipe contrária à iniciadora da partida poderá aproximar-se a menos de 3(três) metros da bola, nem invadir a meia quadra do adversário enquanto o pontapé inicial não for dado e a bola houver percorrido distância igual a sua circunferência.

REGRA 5 - TIROS LIVRES

1- Tiros livres são os chutes desferidos, quando da reposição da bola em jogo, em razão da paralisação da partida por assinalação de alguma infração.

2- Os tiros livres classificam-se em duas categorias: o tiro direto, através do qual se pode consignar diretamente um tento contra a equipe que cometeu a infração e tiro livre indireto, através do qual não se pode consignar diretamente um tento, salvo se a bola, antes de entrar na meta, seja tocada ou jogada por um atleta que não seja o executor do chute.

3- Antes da execução de um tiro livre nenhum atleta da equipe adversária poderá aproximar-se a menos de 5(cinco) metros da bola até que a mesma esteja em jogo.

4- Se o atleta da equipe adversária não respeitar a distância de 5 (cinco) metros da bola, antes do tiro livre ser executado e a bola movimentada, o árbitro mandará repetir a cobrança do tiro livre e, na reincidência, advertirá o atleta.

5- Se o atleta que executar a cobrança de um tiro livre volta a jogar ou tocar na bola antes que outro atleta o faça será concedido um tiro livre indireto em favor da equipe adversária no local onde ocorreu a infração, salvo se ocorreu dentro da área de meta da equipe infratora, quando o tiro indireto deverá ser executado com a bola colocada sobre a linha de 6 (seis) metros da área e no local mais próximo de onde ocorreu a infração.

6- Se o atleta que for executar o tiro livre demorar mais de 4 segundos para movimentar a bola, sua equipe será punida com a marcação de um tiro livre indireto contra a mesma.

7- Para distinguir se o tiro livre é direto ou indireto, o árbitro, quando assinalar um tiro livre indireto erguerá um dos braços sobre a cabeça, devendo mantê-lo erguido até que o tiro indireto seja executado e a bola seja jogada ou tocada por outro atleta ou saia da quadra de jogo.

REGRA 6 - FALTAS ACUMULATIVAS

1- As equipes poderão cometer, em cada período da partida, até 5 (cinco) faltas acumulativas com direito a formação de barreira de atletas.

2- Após uma equipe cometer as 5 (cinco) faltas acumulativas, em cada período do jogo, os tiros livres indiretos passarão a ser cobrados como tiro livre direto sem levar em consideração o tipo de infração cometida, podendo ser assinalado um tento, diretamente na cobrança desse tiro livre sem a formação de barreira.

a) o executor do tiro deverá estar plenamente identificado e, obrigatoriamente, a bola deverá ser acionada diretamente para a meta, com a intenção de assinalar um tento, vedado o passe da bola, em qualquer sentido para atleta da própria equipe.

b) o goleiro, dentro de sua área de meta, e os demais atletas em jogo deverão respeitar a distância mínima de 5 metros da bola.

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 meiaquadra 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.

- a) 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.
- b) Fixo - Sua função básica é defensiva, porém deve saber o momento exato para participar de algumas manobras ofensivas, como organizador, abrindo espaços para os companheiros e chegando como homem surpresa para o arremate a gol. Este jogador deverá também orientar os colegas durante a marcação e ter um bom senso de cobertura.
- c) Alas (direito e esquerdo) – São os responsáveis pela construção das jogadas e tem a tarefa de marcar e atacar.
- d) 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.

Sistemas de Jogo

Bem, a fim de organizar o jogo, um dia alguém pensou em posicionar os jogadores na quadra de certa forma. O esforço de organizar o jogo gerou uma série de sistemas. Cito apenas os básicos:

2.2, 1.2.1, 3.1, 1.3 1.2.2 - este último, com a utilização do goleiro fora da área.

O sistema 2.2 e o 1.2.1 foram os primeiros a surgir. Isto na década de 50, na época do futebol de salão. Os outros apareceram depois. Na década de 90, com o advento do futsal e com as sucessivas alterações nas regras, surgiram sistemas onde o goleiro atua fora da área.

Os sistemas de jogo mais adotados pelas equipes são: 2-2, 1-3, 3-1, 1-2-1. Estes esquemas são os comumente praticados durante o desenvolver de uma partida, sendo que uma equipe varia constantemente tais esquemas, de acordo com as necessidades e principalmente de acordo com o adversário.

Sistema 2-2: é um sistema defensivo, geralmente empregado por equipes iniciantes ou de categorias menores, tendo como principal característica dificultar a dilatação do placar no caso de inferioridade em relação ao adversário. Ofensivamente apresenta pouca objetividade, pois sua movimentação é restrita. Em relação ao grupo de atletas, restringe as habilidades, pelo fato de não oferecer uma mobilidade durante o desenvolver da partida, dificultando trabalho com bola, lançamentos. Deve-se ter em mente que em determinados momentos, um esquema como este, o determinado "caixote", quando bem aplicado, e muito bem treinado, realmente dificulta o adversário a penetração no campo de ação da equipe, restando normalmente a esta, os chutes de média e longa distância, que poderão resultar em algo, de acordo com o tamanho da quadra de jogo.

Sistema 3-1, 1-3, 1-2-1: Estes sistemas são os mais empregados pelas equipes, pois apresentam dupla objetividade: OFENSIVA E DEFENSIVA. Favorece aos atletas uma maior mobilidade, criatividade e desenvolvimento de suas características técnicas, dando uma movimentação maior no desenrolar da partida. As posições de cada atleta são pré-determinadas durante os treinamentos, onde cada qual, dentro de suas características, desenvolverá o seu trabalho, mas nunca ficando restrito a um posicionamento fixo, cada esquema destes, será aplicado conforme orientação do profissional responsável pela equipe e principalmente de acordo com as características do adversário.

O Sistema 3-1: é um sistema mais defensivo, onde a equipe em determinados momentos da partida, utilizará para evitar o crescimento do adversário e conseqüentemente a marcação de gols por parte destes. Oferece, no entanto a possibilidade de um contra ataque, valendo-se de um pivô habilidoso para surpreender o adversário;

O Sistema 1-3: é o sistema utilizado com o objetivo de mudar o resultado de uma partida, onde somente a vitória interessa, e neste caso, a equipe valendo-se de um bom fixo, libera os demais, alas e pivô, para sob pressão objetivar a mudança de resultado de acordo com o que importa para a equipe;

O Sistema 1-2-1: é o sistema utilizado em uma partida tranqüila, com o desenvolvimento normal das jogadas, que propiciam o desenvolvimento do jogo e principalmente a movimentação dos atletas, variando as jogadas e alternando-se nos posicionamentos com o intuito de envolver o adversário.

Sistema de Marcação:

Por Homem a Homem

Na marcação homem a homem ou individual, o defensor marca individualmente o jogador que lhe indicado acompanhando-o por toda a quadra. Esse sistema pode ser dividido em marcação sob pressão e meia pressão. Neste sistema marca-se o jogador, não a bola. A marcação sob pressão exige que o marcador exerça o combate direto ao oponente em qualquer setor da quadra, procurando evitar que o oponente receba a bola. E entende-se por meia pressão o combate no setor de ataque somente sobre o oponente que recebe ou que está de posse da bola, não sendo necessário o combate sobre o jogador que está sem bola, ficando o responsável por este jogador adversário mais retraído a fim de dar cobertura ao companheiro que efetua o combate direto sobre aquele que está com a bola, além de guarnecer o setor central da quadra. No setor defensivo a marcação é efetuada sob pressão.

Por Zona

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.

LISTA DE EXERCÍCIOS

- 01- Explique as duas vertentes existentes sobre a origem do futsal.
- 02- Quais são as dimensões (tamanho) de uma quadra de futsal?
- 03- Desenhe uma quadra de futsal e nomeie suas demarcações.
- 04- Qual a quantidade de jogadores por equipe permitida em uma partida de futsal?
- 05- Qual a duração de uma partida de futsal?
- 06- O que é um tiro livre?
- 07- Qual a diferença entre um tiro livre direto e um indireto?
- 08- Qual a distancia que os jogadores adversários devem ficar da bola em uma cobrança de tiro livre?
- 09- O que acontece quando uma equipe comete mais que 5 faltas por período?
- 10- Cite quais são as posições do futsal e suas respectivas funções.
- 11- Informe quais são os sistemas de jogos existentes no futsal e explique cada um deles.
- 12- Explique como funciona o sistema de marcação homem por homem.
- 13- Explique como funciona o sistema de marcação por zona.

