

APRENDIENDO A JUGAR

FÚTBOL

EN LA ESCUELA



Ricardo Damián Crosta

Educación General Básica



Copyright Editorial



Con la compra
de este libro
muchas personas
conservan su
fuente de trabajo.

NO FOTOCOPIAR
NO FOTOCOPIAR

Autor: _____ Ricardo Damián Crosta.
Coordinación: _____ Prof. Dora A. Franchina.
Diagramación: _____ Prof. Dora A. Franchina / Daniel Ayala.
Ilustraciones: _____ Selene.
Armado: _____ Martín M. Orosco Bonelli.

Impreso en Argentina - Printed in Argentina.

Queda hecho el depósito que previene la Ley 11.723 - Copyright by Editorial Stadium S.R.L.
 Av. Independencia 3124 - 1225 - Buenos Aires - Argentina
 4931-4291 4931-1180
 I.S.B.N. 950-531-163-X

Este libro no puede reproducirse, total o parcialmente, por ningún método gráfico, electrónico o mecánico, incluyendo los sistemas de fotocopia, registro magnetofónico, o de alimentación de datos, sin expreso consentimiento del editor.



HORARIOS DE EDUCACIÓN FÍSICA

GRUPO	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
	de:	de:	de:	de:	de:
	a:	a:	a:	a:	a:

APRENDIENDO A JUGAR

FÚTBOL

EN LA ESCUELA

Este libro pertenece a:



Pegá
tu foto



Categorías

Mini: 9 y 10 años.

Infantiles: 11 y 12 años.

Menores: 13 y 14 años.

Educación



General

Básico

This One



EDXS-QKO-NE78

1

Copyrighted material

En este libro encontrarás en forma amena las respuestas a los interrogantes de docentes y alumnos sobre este deporte. Acepté la propuesta que me hizo Stadium a través de la profesora Dora Alicia Franchina con el objetivo de facilitar el acceso de chicas y chicos al más popular de los deportes, teniendo siempre presente que en la escuela el fútbol se convierte en una muy importante herramienta formativa.

Profesor Ricardo Damián Crosta



*Con cariño, para
Javier, el pequeño
gran futbolista
de la familia.*



¡Hola! ¿Cómo estás?

Te quiero contar que la idea de este libro surgió de la necesidad de crear un material nuevo para el conocimiento de este deporte en la E.G.B.; el mismo es un aporte ameno y divertido a través del dibujo y la reflexión.

Así fue como la Editorial Stadium nos abrió las puertas para esta nueva propuesta, el profesor Ricardo Crosta interpretó las reglas del juego de acuerdo con las necesidades de profesores y alumnos involucrados en estos niveles, Selene los materializó en sus dibujos y yo concreté una idea.

Te saludo con el deseo de que este libro te resulte útil; si sos profesor, para enseñar y si sos alumno, para aprender el deporte.

Profesora Dora Alicia Franchina

*Dedico esta idea a mis queridos
hermanos y colegas, Luis y Marcela
Franchina y a mis tres fanáticos
sobrinos futboleros.*

Luciano



Diego



Yoni



ÍNDICE

➤ La cancha	4
➤ Los arcos	7
➤ El vestuario básico	9
➤ La duración del partido	10
➤ La pelota	10
➤ Los jugadores	11
➤ Cómo puede jugarse la pelota	12
➤ Pelota en juego	13
➤ El inicio y la reanudación del juego	14
➤ El gol	15
➤ Los tiros libres	17
➤ Cargar no es broma	20
➤ El saque lateral	21
➤ El saque de arco	22
➤ El saque de esquina	23
➤ El tiro penal	24
➤ Tocar la pelota por segunda vez en saques y tiros libres ..	26
➤ Los árbitros	27
➤ La ley de ventaja	29
➤ El fuera de juego (off-side)	29
➤ ... y se terminó el libro	32



“¿Profe, cuándo jugamos?” Cuántas veces habremos escuchado esta frase durante una clase de Educación Física. La respuesta es ¡Ya!... Den vuelta la página y comencemos a disfrutar “Aprendiendo a jugar fútbol en la escuela”.

FALTAS DE ARQUERO

NUEVO TEXTO PARA EL PUNTO 4 (PAG. 17):

- 4) Demorar más de seis segundos reteniendo el balón en sus manos antes de ponerlo en juego.

Ricardo

La cancha

"Área de arco"
Dentro de ella el arquero no puede ser cargado.

"Área penal"
Las faltas cometidas en ella contra los atacantes se sancionarán con un tiro penal.

"Punto del penal"

"Semicírculo"
En el tiro penal colabora para que todos los jugadores guarden la distancia mínima 9,15 mts.

"Círculo central"
Rodea el punto central desde donde se realizan los saques iniciales. Los adversarios a quien saca deben ubicarse fuera de mismo.

"Punto central"
Sobre él se coloca la pelota para el saque inicial.

"Poste de banderín medio"
(Opcional)

"Poste de banderín de esquina"
(Obligatorio)

¡Atención!
Todas las líneas forman parte de la superficie que limitan.

100x70 mts

"Cuadrante de esquina"
Desde allí se realizan los saques de esquina.

Muy importante

Las medidas de la cancha, las áreas y los arcos deben ser proporcionales. Normalmente se comienza a jugar en cancha reglamentaria (Fútbol 11) a partir de la categoría menores.

Muy Importante

Las reglas oficiales de fútbol autorizan a adaptar las medidas de la cancha, arcos , duración del partido, la pelota y el número de jugadores cuando ellos sean varones menores de 16 años o mujeres.

¡Podemos adaptar!

La cancha

Se puede adaptar a las posibilidades de la escuela.

Los arcos

Se pueden usar los arcos de hándball o similares.

La duración del partido

La mayor cantidad de tiempos de juego y de descanso permitirá al docente hacer participar a mayor cantidad de alumnos, como mínimo un tiempo completo.

La pelota

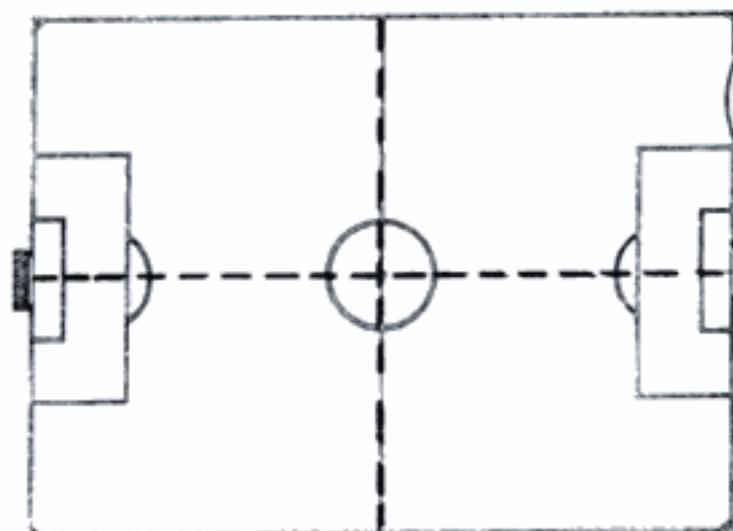
Las pelotas de medio pique con relleno son ideales para jugar en canchas reducidas.

El número de jugador y cambios

Se puede adaptar a la edad de los niños y a las medidas de la cancha.

La cancha

Si contamos con una cancha con las medidas oficiales (100x70 metros), se pueden marcar 4 canchas de 50x35 metros, y jugar con menor cantidad de jugadores; por ejemplo: 8 *versus* 8, con arcos de 4x2 metros.



50x35 mts.

Si... reducimos el terreno de juego, participarán más chicos y el esfuerzo físico será más acorde a su edad.

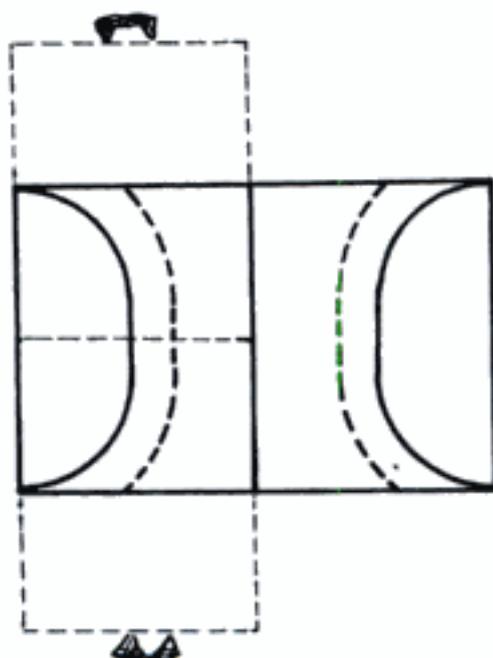


Si contamos con una cancha de hándball con las medidas oficiales, 40x20 metros, se puede jugar con menos cantidad de jugadores; por ejemplo: hasta 7 *versus* 7.



Los penales se pueden realizar desde el punto penal sin carrera.

El saque del arquero no debe pasar la mitad de la cancha

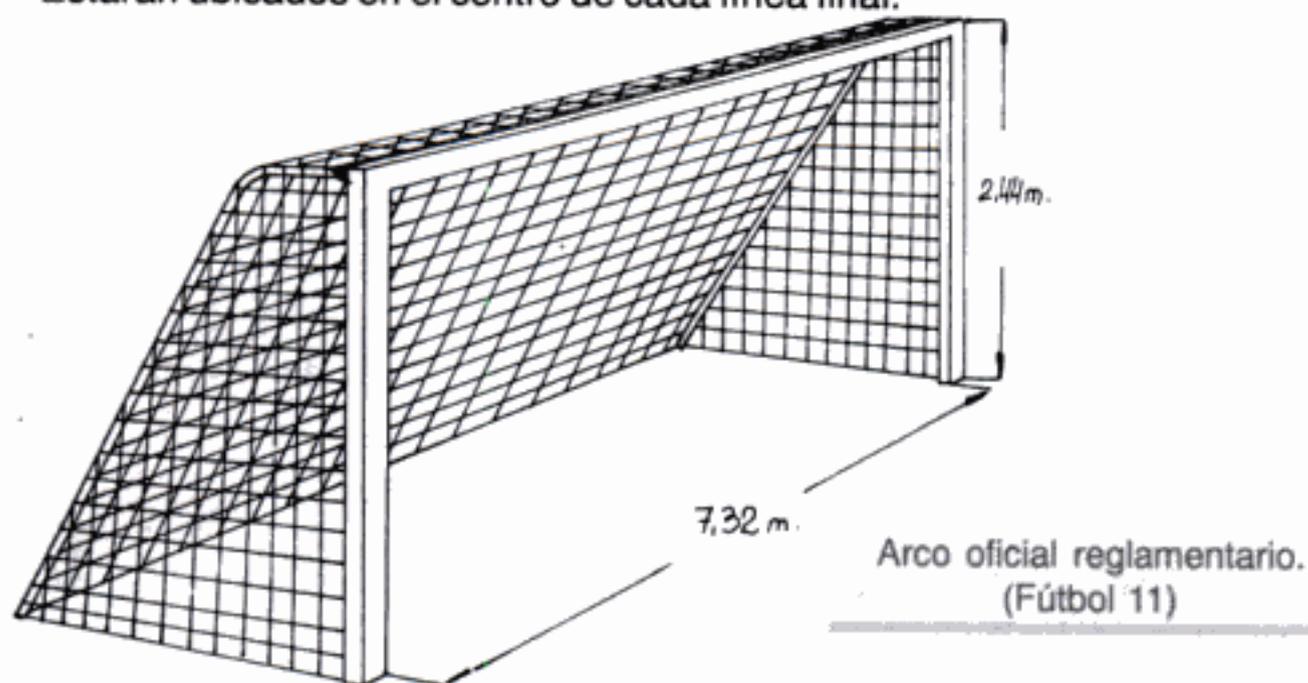


Si contamos con espacio podemos prolongar las líneas laterales, correr los arcos, armar 2 canchas y jugar por ejemplo: 4 *versus* 4.

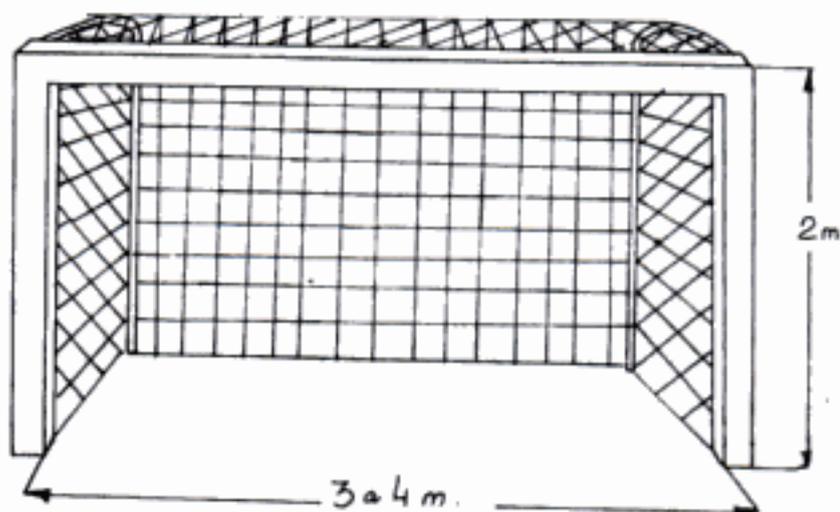
Nota: evitar los pisos resbalosos, se pueden tratar con resina. Las cintas DUCTAPE son ideales para marcar todo tipo de líneas.

Los arcos

Estarán ubicados en el centro de cada línea final.



Arco para campos reducidos



LO IMPORTANTE

Adaptar la medida de los arcos a las medidas de la cancha.

Los arcos

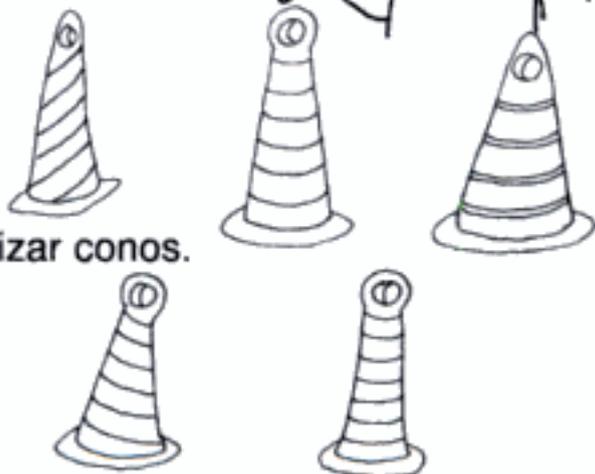
Para que todos jueguen...



... pintar los arcos en la pared.



... utilizar conos.



... algún arbolito y la ropa que no usamos.



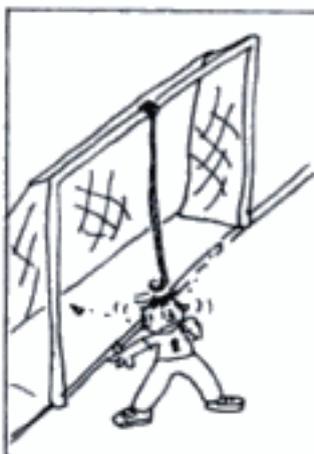
... enterrar los postes.

Utilizar conos altos y blandos para prevenir lesiones de quien caiga sobre ellos.

¡ATENCIÓN!

**LO
IMPORTANTE**

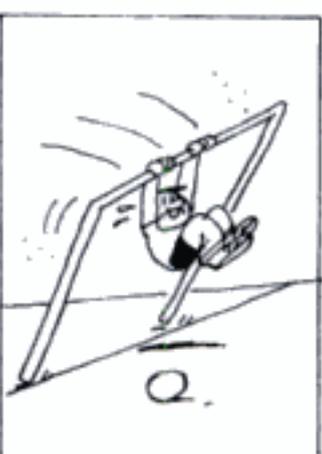
**Prevenir
accidentes.**



No es conveniente realizar adaptaciones sobre arcos de medidas oficiales.



Los travesaños deben estar firmemente sujetos a los postes.



Los arcos portátiles pesados deben sujetarse firmemente al piso.

El vestuario básico

De los jugadores



- Pantalón corto.
- Medias.
- Calzado adecuado.
- Canilleras (deben estar cubiertas totalmente por las medias).

De los arqueros



- Buzo con colores diferentes a los jugadores de campo y al arquero oponente.
- ¡Pueden usar pantalón largo!
- ¡Pueden usar gorro!

no se puede



- Utilizar equipamiento u objetos peligrosos para sí mismo o para los demás (reloj, joyas, etc.).

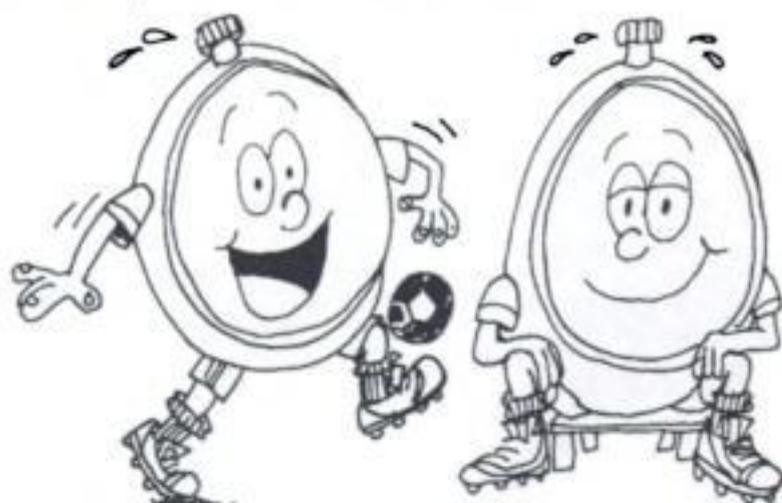
- Utilizar vendas de yeso.
- Jugar descalzo.



¡Deberás presentarte correctamente vestido!

Nota: el árbitro retirará del campo al jugador que no respete estas normas, quien podrá retornar ya solucionado su problema y con control previo.

La duración del partido



CATEGORÍAS

Mini	4 tiempos de 10 minutos cada uno, con 5 de descanso.
Infantiles	4 tiempos de 12 minutos cada uno, con 5 de descanso.
Menores	3 tiempos de 20 minutos cada uno, con 5 de descanso.

Nota: Tiempos que la experiencia sugiere para estas categorías.
3 ó 4 tiempos de juego **permiten** mayor cantidad de cambios.

La pelota

Existen diferentes tipos de pelotas, de mejor o peor calidad. Lo importante es tener presente que a menos edad de nuestros alumnos deberá disminuir el peso, el tamaño y la presión de la misma para permitir a los niños un mejor dominio de la pelota, poder impulsarla con fuerza necesaria y acostumbrar al cuerpo a sus golpes, evitando dolores y/o lesiones.



Mini	Mujeres N ^o 3	Varones N ^o 3
Infantiles	Mujeres N ^o 3	Varones N ^o 4
Menores	Mujeres N ^o 4	Varones N ^o 5

Nota: Las pelotas de medio pique rellenas convienen para jugar en canchas reducidas. Las pelotas de goma espuma son ideales para trabajar con mujeres y alumnos de menor edad.

Los jugadores

Un equipo está compuesto por 16 jugadores...

... de los cuales entran a la cancha 10 jugadores de campo, 1 arquero y... 5 suplentes esperan para entrar a jugar.



¿Y LOS SUPLENTE
CUANDO JUEGAN?

¡Todos van a jugar!
¡La cantidad de cambios
puede adaptarse para
que todos nuestros
alumnos jueguen!



LO IMPORTANTE

Acordar la cantidad de cambios y que un jugador sustituido puede volver a jugar.



Los cambios se deben realizar de la siguiente forma:

El jugador que sale::

Debe

- Tener la autorización del árbitro.
- Salir por la línea media del campo.

El jugador que entra:

Debe

- Tener la autorización del árbitro.
- Entrar por la línea media del campo.
- Esperar que el jugador que sale esté fuera de la cancha.



Faltas

Del jugador que entra:

- No tener la autorización del árbitro.
- No entrar por la línea central.
- No esperar que el jugador que sale esté fuera del terreno.

Del jugador que sale:

- No tener la autorización del árbitro.
- No salir por la línea central.

Sanción: Interrupción del juego y amonestación.

¡ATENCIÓN!

Cualquier jugador de campo puede cambiar su puesto con el arquero durante una interrupción del juego y avisando previamente al árbitro.

¿Cómo puede jugarse la pelota?

... con todas las partes del cuerpo excepto brazos, antebrazos y manos.

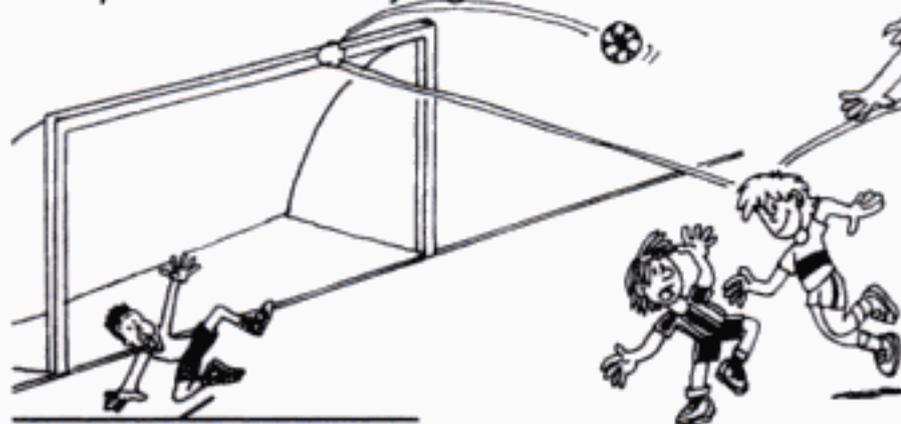
Se puede jugar la pelota con:

La cabeza
Pecho
Muslo
Rodillas
Los pies..

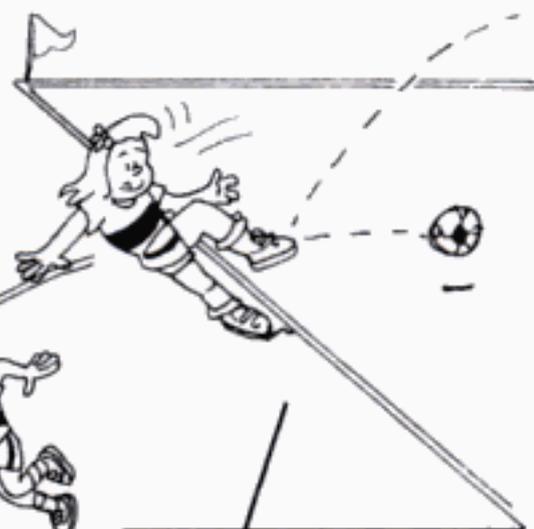


Pelota en juego

La pelota estará en juego:



Si golpea un palo y no sale de la cancha.



Si está dentro de la cancha aunque el jugador esté afuera.

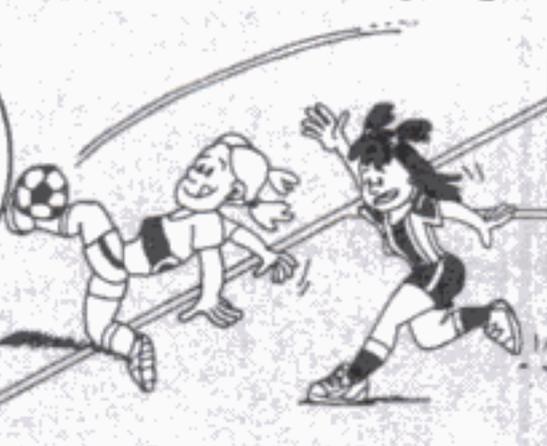
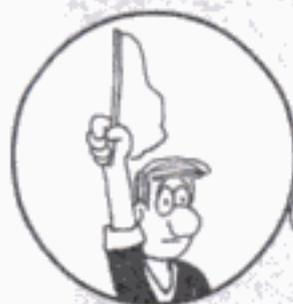


Si golpea alguna parte del cuerpo del árbitro.



Si golpea algún banderín de esquina y no sale de la cancha.

¡Atención! Pelota fuera de juego.



La pelota se considera fuera de juego si traspasa alguna de las líneas (laterales o finales) aunque esté en el aire o sobre alguna parte del cuerpo del jugador.



LO
IMPORTANTE

¡La posición de la pelota **NO** la del jugador!

El Inicio y la reanudación del juego

El partido comienza con un sorteo a cargo del árbitro. El equipo que lo gana elige la mitad que prefiere para comenzar el partido. Quien lo pierde hace el saque de salida. En el segundo tiempo los equipos cambiarán de mitad de campo y el equipo que ganó el sorteo hace el saque de salida.

Saque de salida

Se debe realizar el saque de salida:

- Al comenzar cada tiempo de juego o suplementario.
- Después de un gol.

El jugador que realiza el saque de salida:

Debe

- Fijar la pelota sobre el punto central de la cancha.
- Patear la pelota hacia adelante.
- Esperar la orden del árbitro.

NO Debe

- Tocar la pelota más de una vez.

Los demás jugadores:

Deben

- Ubicarse en su propia mitad del campo.

Los defensores

Deben

- Ubicarse fuera del círculo central.

Faltas

Del jugador que realiza el saque de salida:

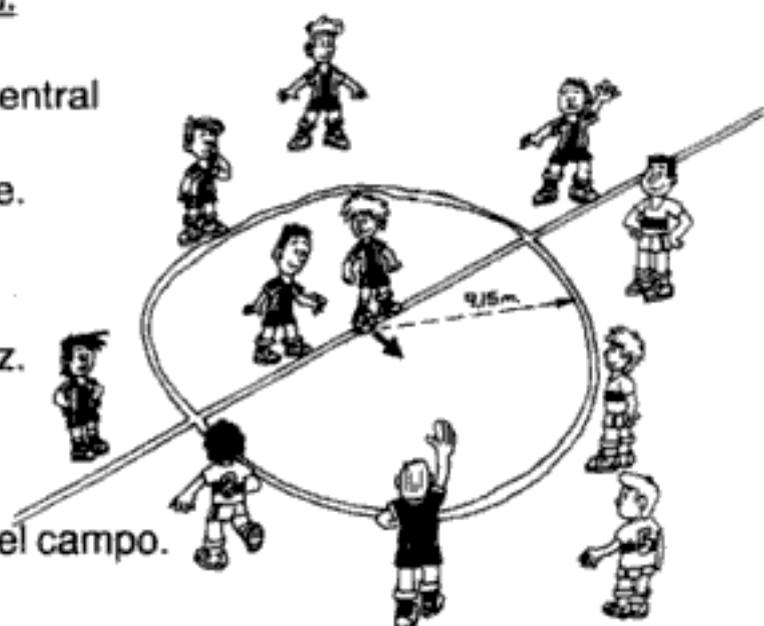
- *No fija la pelota sobre el punto central.*
- *No patea la pelota hacia adelante.*
- *No espera la orden del árbitro.*
- *Toca por segunda vez la pelota.*

De los defensores:

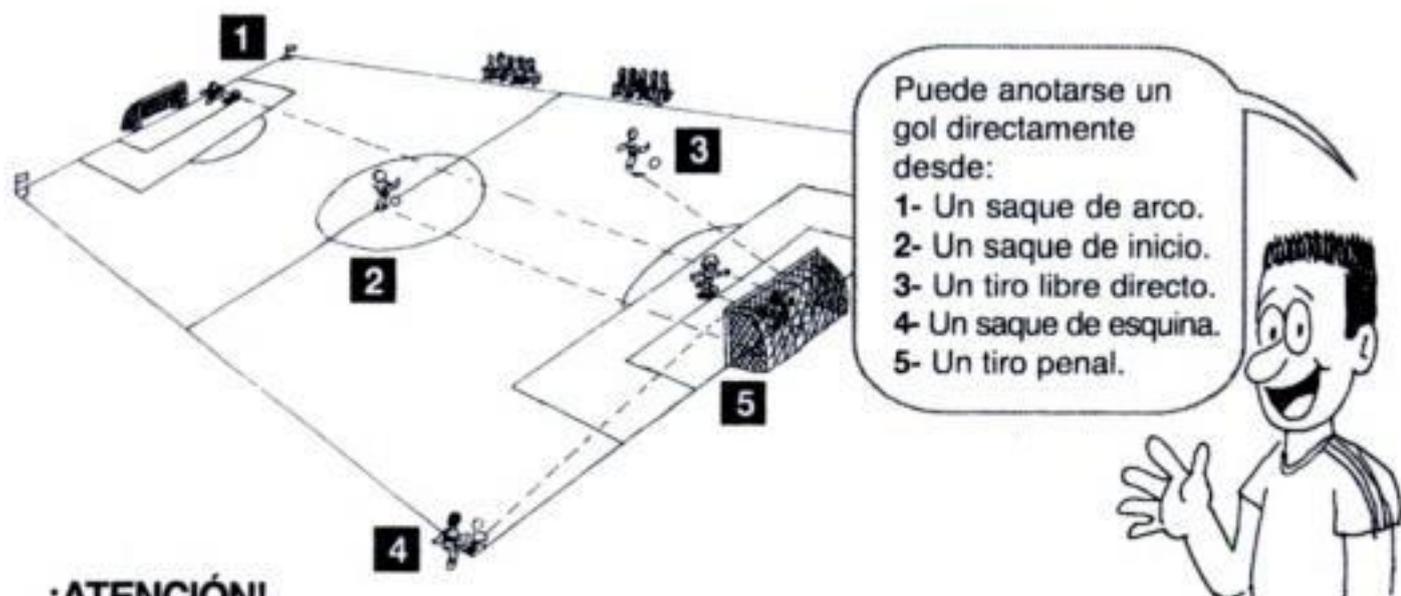
- *Invaden el círculo central antes de que la pelota haya sido jugada.*

se repite
tiro libre
indirecto en contra

se repite



Hidden page



Puede anotarse un gol directamente desde:

- 1- Un saque de arco.
- 2- Un saque de inicio.
- 3- Un tiro libre directo.
- 4- Un saque de esquina.
- 5- Un tiro penal.

¡ATENCIÓN!

Un jugador de campo puede obtener un gol desde cualquier punto del campo de juego, sin utilizar sus manos.

El arquero, además, puede lograrlo con sus manos, siempre y cuando esté dentro de su área penal y estando la pelota en juego.

Gana el partido el equipo que marque la mayor cantidad de goles en el mismo. Si ambos no marcan goles o hacen la misma cantidad, finalizan empatados. Únicamente en los torneos por eliminación un encuentro no puede finalizar empatado. Cada organización establecerá los sistemas de desempate.

Cómo podemos llevar el tanteador en un partido de categoría mini y evitar goleadas desalentadoras.

4 períodos

1ª PARTE

1- Período

Equipo A	Equipo B
3	5

2- Período

Equipo A	Equipo B
6	1

2ª PARTE

1- Período

Equipo A	Equipo B
2	5

2- Período

Equipo A	Equipo B
0	3

TOTAL 1ª PARTE

Equipo A	Equipo B
9	6

VALOR

1	0
---	---

Resultado

El valor del gol marcado es igual a 1. Cada partido se divide en dos partes como si fuesen dos partidos.

De esta forma el resultado del partido, tan sólo podrá ser de 0-0, 1-0, 1-1 o 2-0, sin importar en ningún caso el número de goles a favor o en contra.

TOTAL 2ª PARTE

Equipo A	Equipo B
2	8

VALOR

1	1
---	---

Resultado final

Si en una parte (1- y 2- período) el resultado es empate, el valor será 0.

FALTAS DI

NUEVO TEXTO PARA

4) Demorar más de seis segundos con sus manos antes

Tiros libres

Indirectos

No se puede hacer un gol en forma directa.

Se sancionará con un tiro libre indirecto al jugador que cometa una de las siguientes faltas:

Faltas del jugador de campo



1) Jugar de forma peligrosa.



2) Obstaculizar el avance de un rival.



3) Impedir que el arquero pueda sacar con las manos.

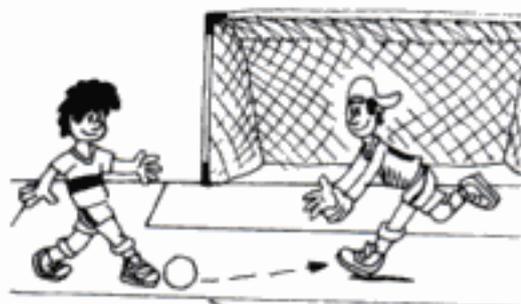
Faltas del arquero



4) Dar más de 4 pasos reteniendo el balón en sus manos antes de ponerlo en juego.



5) Volver a tocar la pelota con las manos luego de haberla puesto en juego y sin que otro jugador la haya tocado.



6) Tocar la pelota con las manos después que un jugador de su equipo se la haya cedido con el pie.



7) Tocar la pelota con las manos después de haberla recibido directamente de un saque lateral lanzado por un compañero.



8) Perder tiempo.

JERO

34 (PAG. 17):

teniendo el balón en
juego.

¿Cómo se realiza el tiro libre indirecto?

El jugador que realiza el tiro libre indirecto:

Debe:

- Dejar la pelota inmóvil en el sitio de la infracción.
- Hacer el tiro con el pie.
- Pasar la pelota.

NO debe:

- Tocar la pelota por segunda vez.
- Realizarlo si la defensa no guarda la distancia mínima.

Los jugadores defensores:

Deben:

- Ubicarse a una distancia mínima de 9,15 mts de la pelota.

Pueden colocarse en forma de barrera

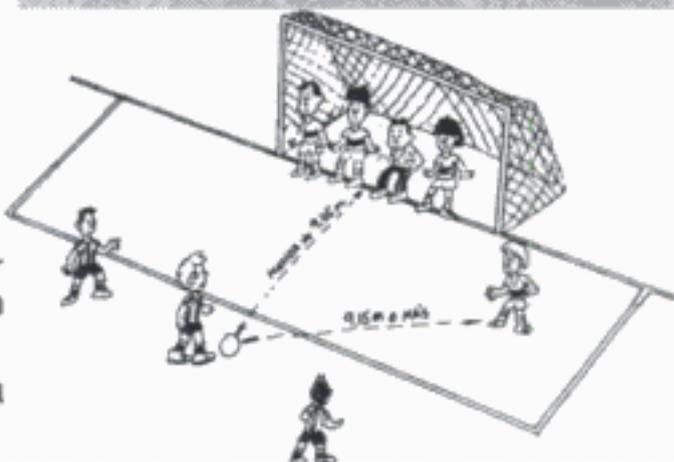
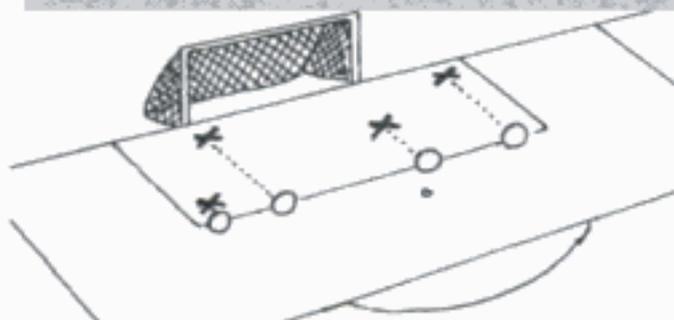


¡ATENCIÓN!

Si de un tiro libre indirecto la pelota ingresa al arco sin haber sido tocada por otro jugador se cobra saque de arco. Si la toca el arquero u otro jugador antes de ingresar al arco ¡vale el gol!

Ubicación de la pelota en tiros libres indirectos en el área del arco contraria.

Ubicación de los defensores en libres indirectos en su contra en casos que la distancia sea menor a 9,15 m. deberán colocarse sobre la línea de arco.



X: lugares donde se produjeron las infracciones que dan origen a la sanción de un tiro libre indirecto a favor del atacante.

O: lugares donde debe ser colocada la pelota para la ejecución.

Nota: Todo tiro libre indirecto concedido al equipo atacante dentro del área de arco adversaria deberá ser lanzado desde la parte de la línea del área de arco paralela a la línea de fondo más cercana al sitio donde se cometió la falta. La pelota estará en juego cuando sea pateada y tome movimiento.

Hidden page



10) Tocar la pelota con las manos deliberadamente. No el arquero en su área penal.



¿Cómo se realiza el tiro libre directo?

El jugador que lo realiza:

Debe:

- Dejar la pelota inmóvil en el sitio de la infracción.
- Hacer el tiro libre con el pie luego de la orden del árbitro.

NO debe:

- Tocar la pelota por segunda vez.

Barreras defensivas

Los defensores, ante un tiro libre directo o indirecto, pueden formarse en barrera frente al ejecutor a una distancia mínima de 9,15 mts.

Es el ejecutante quien debe reclamar al árbitro si la defensa no guarda la distancia. En estos casos el árbitro contará los pasos necesarios y podrá amonestar al defensor reincidente.

Cargar no es broma

La carga es LEGAL cuando se efectúa con la parte del brazo que va desde el codo hasta el hombro, sin separarlo del cuerpo; realizada sobre la misma parte del brazo del rival, excepto que éste esté obstruyendo, caso que permitirá cargarlo lícitamente por la espalda.



Brazo contra brazo, pegado al cuerpo, jugadores apoyados en el piso, pelota a distancia de juego..



El jugador protege la pelota dando la espalda a su rival; este puede cargarlo por la espalda sin hacerlo peligrosamente.

La acción deberá llevar una fuerza razonable, la pelota estará a distancia de juego y ambos jugadores deben estar apoyados en el piso.

Faltas en la carga



Quien carga despega el brazo de su cuerpo y utiliza el codo.



El arquero, estando dentro de su área y yendo en busca de la pelota, no puede ser cargado.



tiro libre directo en contra

El saque lateral

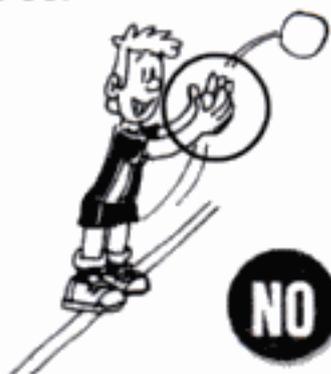
Se debe realizar el saque lateral:

- Cuando la pelota sale de la cancha traspasando totalmente una de las líneas laterales.

El jugador que realiza el saque lateral:

Debe:

- Respetar el lugar indicado por el árbitro.
- Dar frente al campo de juego.
- Apoyar ambos pies sobre la línea lateral o detrás de la misma.
- Lanzar la pelota con ambas manos, por detrás y por encima de la cabeza.
- Mantener parte de ambos pies en contacto con el piso.



Sanción: se concede el saque al equipo contrario.

El saque de arco

Se debe realizar el saque de arco:

- Cuando la pelota, jugada por un atacante atraviesa totalmente la línea de arco.



El jugador que realiza el saque de arco:

Debe

- Fijar la pelota en cualquier punto del área del arco.
- Sacar la pelota fuera del área penal.

NO debe

- Tocar la pelota por segunda vez.

Los demás jugadores:

Deben

- Ubicarse fuera del área penal.



Faltas

Del jugador que realiza el saque de arco:

- No fija la pelota dentro del área del arco.
- No saca la pelota fuera del área penal.
- Toca por segunda vez la pelota.
(Ver página N^o26)

De los demás jugadores:

- Ubicarse dentro del área penal (atacantes).
- Tocar la pelota antes que salga del área penal (atacantes y defensores).

Nota: Cuando el arquero ATAJA la pelota dentro de su área penal NO se concede saque de arco; simplemente continúa el juego, pudiendo pasarla aun dentro de su área penal.

El saque de esquina



FE DE ERRATAS

¡Atención!

Pág.
23

Se debe realizar el saque de esquina:
- Cuando la pelota, jugada por un atacante atraviesa totalmente la línea de arco.

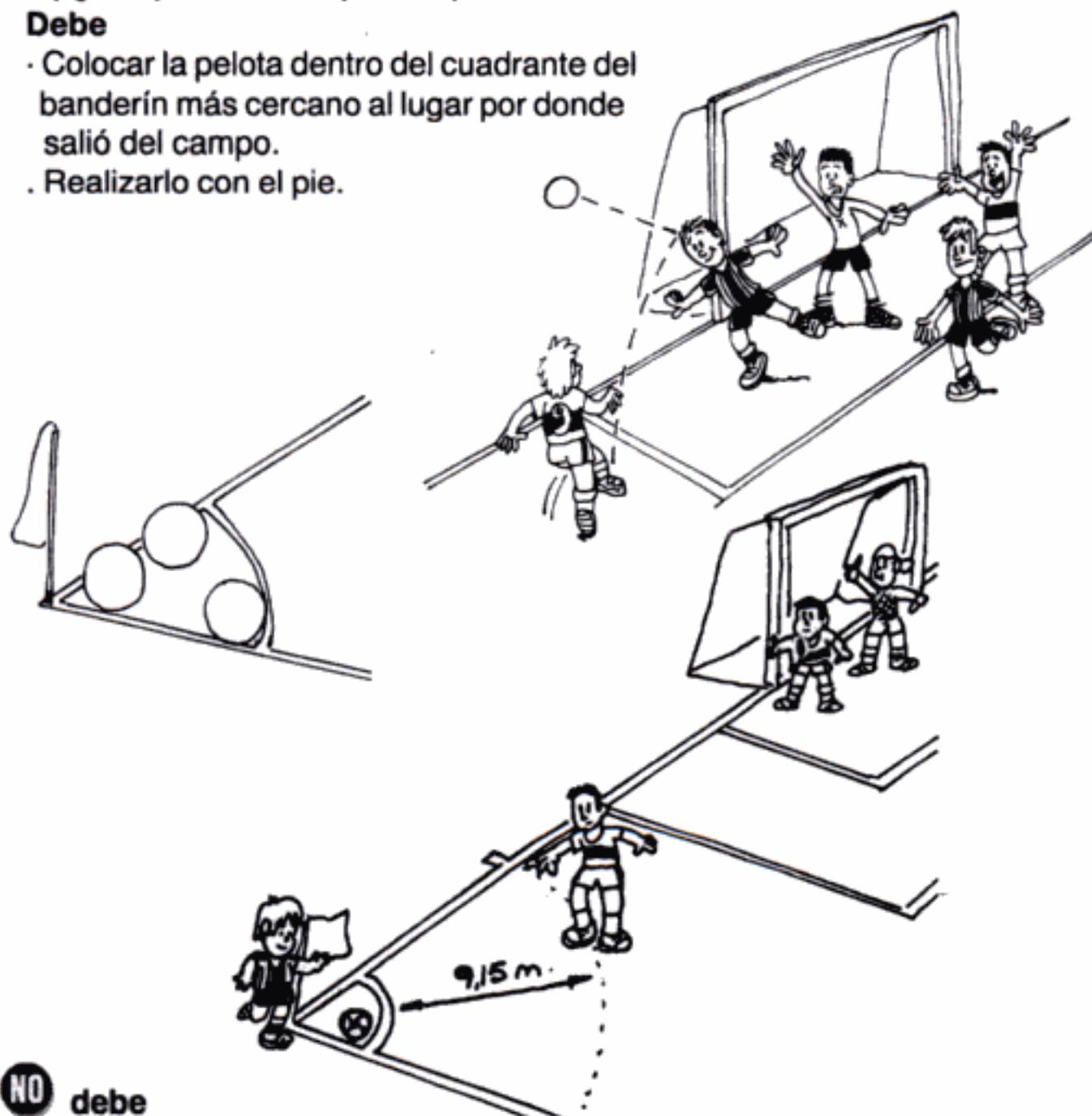
Debe decir
defensor



El jugador que realiza el saque de esquina:

Debe

- Colocar la pelota dentro del cuadrante del banderín más cercano al lugar por donde salió del campo.
- Realizarlo con el pie.



NO debe

- Tocar la pelota por segunda vez. (Ver página 26)

Nota: No se deberá quitar el banderín para realizarlo.

El tiro penal

Se concederá un penal contra el equipo que cometa dentro del área, una de las diez faltas que se sancionan con libre directo
(Ver páginas N°19 y 20)

El jugador que realiza el tiro penal:

Debe

- Colocar la pelota inmóvil sobre el punto penal.
- Esperar la señal del árbitro.
- Patear hacia adelante

NO debe

- Volver a jugar la pelota hasta tanto la haya tocado otro jugador.

El arquero defensor:

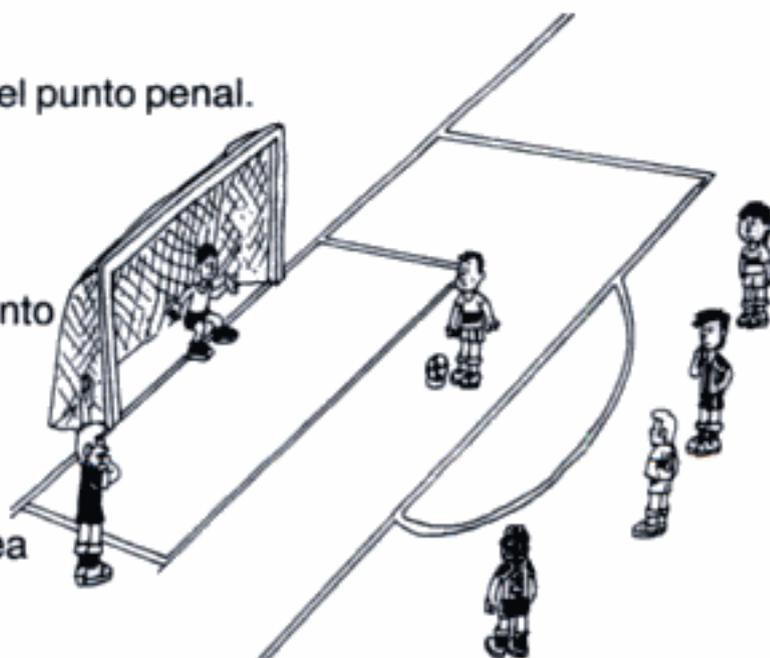
Debe

- Permanecer de pie sobre la línea de arco, debajo del travesaño.

Los demás jugadores:

Deben

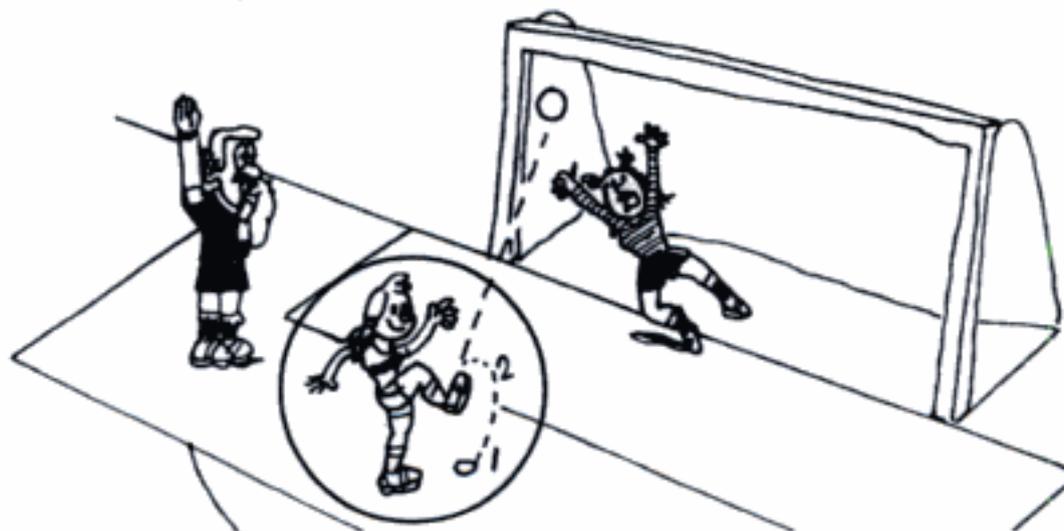
- Permanecer en el campo de juego, fuera del área penal, detrás del punto penal y a un mínimo de 9,15 mts de la pelota.



Faltas

Del jugador que realiza el tiro penal:

- Toca pelota por segunda vez (Ver página N°26).



De los atacantes:

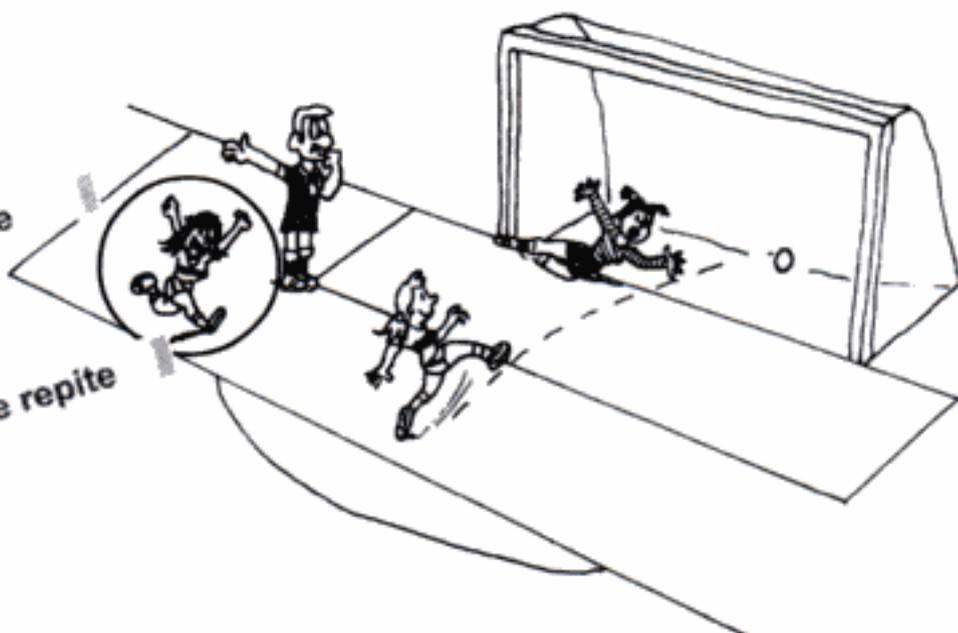
· *Invaden el área.*

Si fue gol.

se repite

Si no fue gol.

no se repite



Del arquero:

· *Se adelanta.*

Si fue gol.

se concede

Si no fue gol.

se repite



De los defensores:

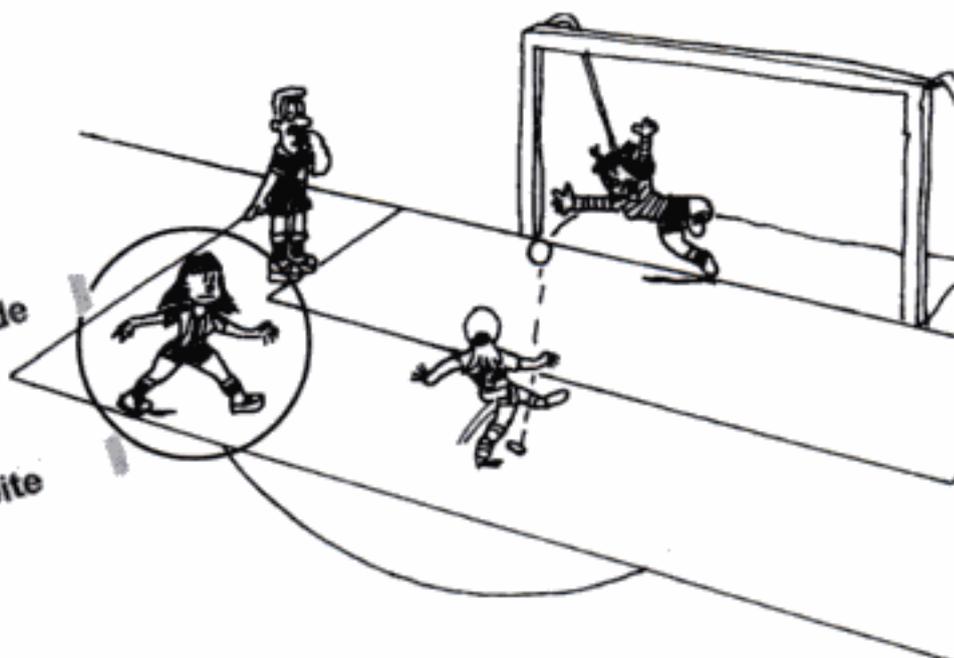
· *Invaden el área.*

Si fue gol.

se concede

Si no fue gol.

se repite



Nota: Para su ejecución el árbitro puede prolongar el tiempo de juego.

Tocar por segunda vez la pelota en saques y tiros libres y penal

Saque inicial:

Se concede un tiro libre indirecto al otro equipo.

Saques lateral, de arco, de esquina y tiros libres:

Si lo ejecuta un jugador de campo se sanciona:

- Libre indirecto si la toca por segunda vez sin utilizar sus manos.
- Libre directo si la toca por segunda vez con sus manos.
- Tiro penal si la toca por segunda vez con sus manos dentro del área penal.

Si lo ejecuta el arquero se sanciona:

- Libre indirecto si la toca por segunda vez sin utilizar sus manos.
- Libre directo si la toca por segunda vez con sus manos.
- Tiro penal si la toca por segunda vez con sus manos dentro de su área penal.

Tiro penal:

Cuando el ejecutor toca la pelota por segunda vez corresponde penarlo con un libre indirecto si no utiliza sus manos y con un libre directo si las utiliza.



Hidden page



Quiero contarte que, lamentablemente, a veces nos vemos obligados a aplicar medidas disciplinarias como:

ADVERTIR a un jugador para que no repita una falta.

AMONESTAR (tarjeta amarilla) a quien la reitera.

CASOS DE AMONESTACIÓN:

- Conducta antideportiva o protestar fallos.
- Infringir persistentemente las reglas de juego o retardar el mismo.
- No respetar la distancia reglamentaria en saques o tiros libres.
- Realizar incorrectamente un cambio.

EXPULSAR (tarjeta roja) a quien merece una segunda amarilla o comete una falta grave.

CASOS DE EXPULSIÓN:

- Juego brusco o conducta violenta; lenguaje incorrecto.
- Mano intencionada que impida un gol o malogre una oportunidad de hacerlo (no para el arquero en su propia área).
- Falta sancionable con tiro libre o penal que malogre un gol a un adversario que se dirige hacia el arco.
- Segunda amonestación en el mismo partido.



La ley de ventaja

La ley de ventaja se aplica para beneficiar al jugador que estando en buena posición para continuar atacando le cometen una falta.



¿Cuándo se cobra ley de ventaja Profe?

El árbitro **NO** sanciona la falta y deja seguir la jugada.
"El jugador N°10 tiene manifiesta ventaja para lograr el gol".

¿Cuándo se cobra off-side Profe?

El fuera de juego (Off side)

En los deportes de conjunto que se juegan con pelota en grandes espacios (Fútbol, Hókey s/c, Rúgby, etc.) existen consignas que tratan de evitar que los atacantes logren goles **SIN PARTICIPAR** en el juego colectivo utilizando su inteligencia y habilidad.

Sin esta limitación veríamos partidos con enormes tanteadores pero sin emoción; también jugadores cómodos y ventajeros que se pondrían a esperar frente al arquero para "fusilarlo".

Por eso, en el fútbol existe la regla del fuera de juego, que dice:

Un jugador está fuera de juego (off-side) si en el momento en que le efectúan un pase se encuentra más cerca de la línea de fondo que la pelota, **EXCEPTUANDO**:

- a- que se encuentre ubicado en su propia mitad de campo.
- b- que tenga entre él y la línea de fondo un mínimo de **DOS** adversarios (también se cuenta el arquero).
- c- que reciba la pelota **DIRECTAMENTE** de un saque de arco, de esquina, lateral o de una pelota a tierra (pique).

Jugador fuera de juego



JUGADOR FUERA DE JUEGO:

Cuando parte el pase está más cerca de la línea de fondo que la pelota y no tiene dos adversarios como mínimo entre él y la línea de fondo..



JUGADOR FUERA DE JUEGO:

Interfiere la acción de un adversario.

Jugador Habilitado



JUGADOR HABILITADO:

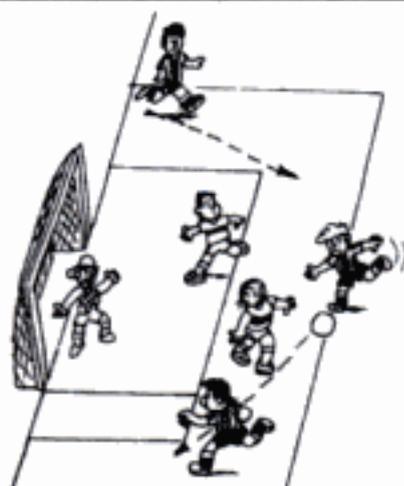
Está más cerca de la línea de fondo que la pelota y no tiene dos rivales por delante, pero no interfiere a ningún adversario ni la jugada.



JUGADOR HABILITADO:

Está ubicado en su propia mitad de campo.

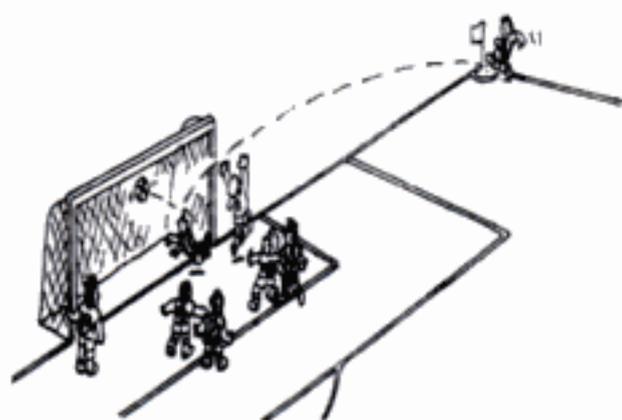
Jugador habilitado



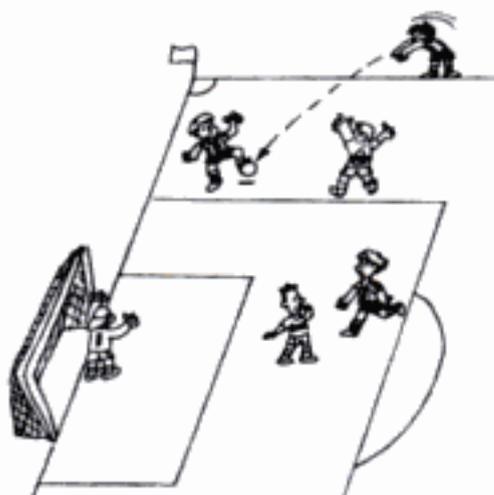
JUGADOR HABILITADO:
Tiene entre él y la línea de fondo dos o más jugadores adversarios.



JUGADOR HABILITADO:
Recibe la pelota directamente de un saque de arco.



JUGADOR HABILITADO:
Recibe la pelota directamente de un saque de esquina.



JUGADOR HABILITADO:
Recibe la pelota directamente de un saque lateral.

ES IMPORTANTE TENER EN CUENTA:

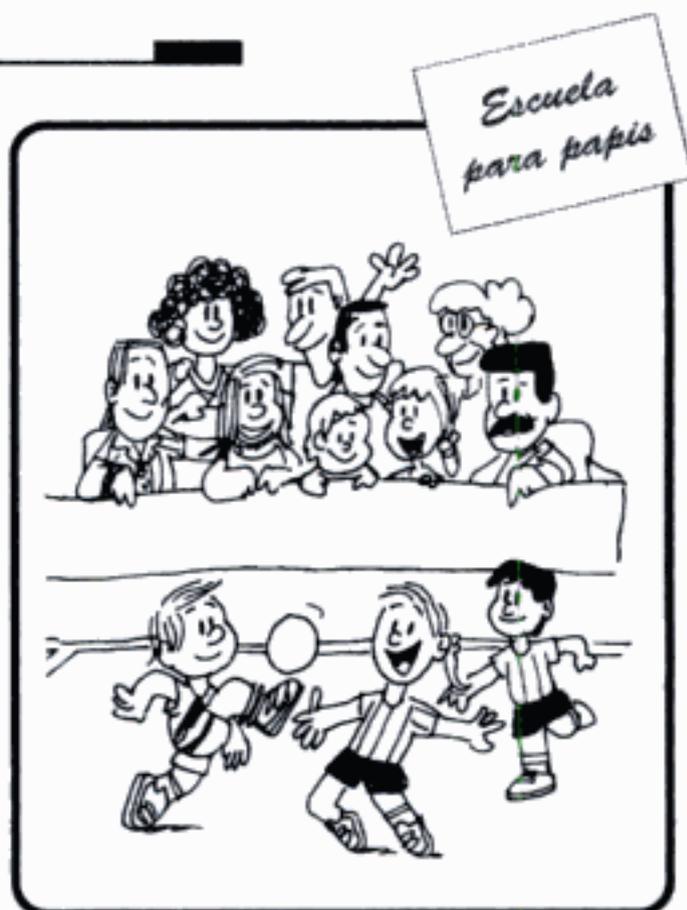
- el hecho de estar un jugador adelantado no es una infracción en sí.
- un jugador fuera de juego solo será sancionado si interfiere en el juego o a un adversario o trata de sacar ventaja de su posición.
- el fuera de juego se juzga en el momento en que PARTE el pase, no cuando el jugador lo recibe.
- no está fuera de juego quien se encuentre a la MISMA ALTURA que su penúltimo adversario.

EL FUERA DE JUEGO SE SANCIONA CON TIRO LIBRE INDIRECTO.

Y... se terminó el libro



¡Papás alterados, niños angustiados!



¡Papás tranquilos, niños disfrutando!



Con la compra
de este libro
muchas personas
conservan su
fuente de trabajo.

NO FOTOCOPIAR
NO FOTOCOPIAR



Este libro se terminó de imprimir en el mes de mayo del año 2000
en los talleres gráficos de La Prensa Médica Argentina,
Junín 845, Buenos Aires,
República Argentina

Hidden page

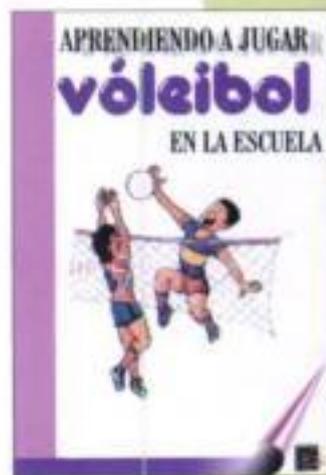
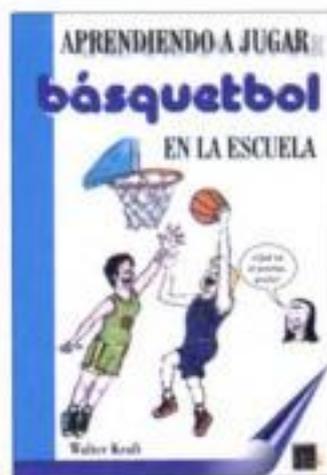
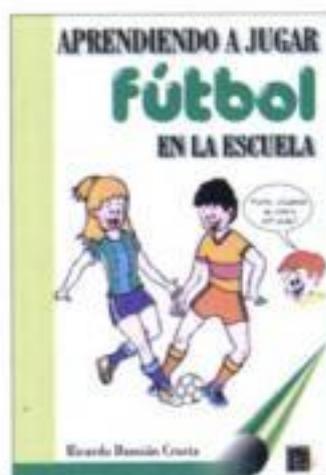
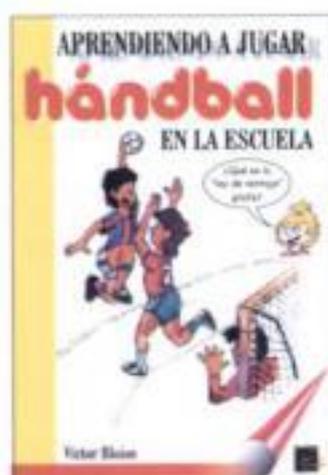
“Aprendiendo a jugar fútbol en la escuela”

pertenece a una colección que se pensó para que los docentes cuenten con una herramienta diferente para la enseñanza de los deportes y que más alumnos puedan disfrutar, jugar y aprender los diferentes deportes en la E.G.B.

Te presento la Colección

*Aprendiendo a jugar
en la escuela*

¡Qué divertido
es aprender con
estos libros!



LO IMPORTANTE

En la escuela el **DEPORTE** se convierte
en una herramienta para **EDUCAR.**

¡Disfrutemos jugando!



Educación General Básica