FEFUSA
MENDOZA

REGLAMENTO DE JUEGO ADAPTADO PARA CATEGORÍAS C05, C07, C09, C11 Y C13



Contenido

Contenido **2**
Presentación **3**
La competición en la iniciación deportiva 4
REGLA N.º 1: Rectángulo de Juego **7**
REGLA N.º 2: La Pelota de Juego **8**
Categoría C05 a C09 8
Categoría C11 y C13 8
REGLA N.º 3: Número de Jugadores **8**
REGLA N.º 4: Indumentaria de los Participantes **9**
REGLA N.º 5: Sustitución de Jugadores **9**
REGLA N.º 6: El Juego **9**
EL TIEMPO DE JUEGO: 9
CRITERIO DE PARTICIPACIÓN 10
LEY DE REPLIEGE DEFENSIVO 10
EJEMPLO DE PARTICIPACIÓN: 10
REGLA N.º 7: Inicio y Reanudación del Juego **11**
REGLA N.º 8: EL GOL **11**
REGLA N.º 9: Infracciones **11**
REGLA N.º 10: Faltas Acumulables **12**
REGLA N.º 11: Tiros Libres y Pena Máxima **12**
REGLA N.º 12: Saque de Meta **12**
REGLA N.º 13: Lanzamientos **13**
REGLA N.º 14: Equipo arbitral – Arbitraje y Control del Partido. Autoridades de Mesa. Fiscales. Señales. **13**
REGLA N.º 15: Puntaje de los encuentros **14**
REGLA N.º 16: Obligaciones **14**

Presentación

Es ya conocido y un tanto repetitivo y obvio, de hablar del constante crecimiento y desarrollo de nuestro Futsal, en cada provincia, región y de todas las afiliadas repartidas a lo largo y ancho de nuestro país. Es sin duda nuestro tesoro presente, y en ese presente no tenemos que dejar de contemplar y prestar atención a nuestro Futsal de Base, de nuestros niños y niñas que se inician en el Futsal y considerar todas las características y particularidades a tener en cuenta en ese desarrollo, y proyectar a futuro.

Esta propuesta de MINIFUTSAL y su masiva difusión, viene a cubrir un pequeño vacío, si bien existen algunas iniciativas y criterios dispares en todo el país, es necesaria para de alguna manera unificar acciones y criterios de participación en competencias en estas edades de iniciación al Futsal.

El MINIFUTSAL, se debe entender como una filosofía, cuyo contenido esencial es un juego para niños y niñas, siendo esa filosofía, muy sencilla: no hacer que los niños/as jueguen un juego que no es conveniente, que modifica algo para adaptarlos a ellos, integrando las necesidades lúdicas del niño/a, es decir transmitirles placer, felicidad y experiencias positivas, y todos aquellos aspectos que abordan lo socio-afectivo, valores que perdurarán toda la vida. Por otra parte, ofrecer una orientación dirigida hacia la metodología y la didáctica de la Educación Física y deportiva en la edad de la escuela primaria (entre los 6 y 12 años). En consecuencia, el MINIFUTSAL que se adapte tanto para el Deporte Escolar como para el Club.

Así el juego debe permanecer en un primer plano, mientras que el resultado y la ejecución de gestos técnicos y tácticos, permanecerán en segundo plano. El MINIFUTSAL no es el Futsal de los adultos, dando algunas recomendaciones prácticas y criterios a adoptar en que se debe practicar el juego con los niños/as.

En la presente propuesta intentaremos reflexionar sobre la necesidad de adaptar el reglamento deportivo diseñado para el alto rendimiento en aquellos que se inician en este deporte enfocándonos en los principales actores: el entrenador-educador y el deportista-alumno.

El surgimiento de la pedagogía deportiva moderna, la didáctica en las clases y el entrenamiento en las edades infantiles motivó en el mundo académico el análisis de cómo enseñar el deporte a niños/as respetando las fases sensibles, su estilo de aprendizaje, su ser. De esta manera, el surgimiento de nuevos paradigmas educativos llevados a la pedagogía deportiva rompió, de alguna manera, con la tradicional forma de ver al niño/a como un adulto en miniatura, planificando estrategias didácticas que se adaptaran al sujeto de aprendizaje y sus reales posibilidades, de tal manera que el sujeto-niño/a pueda ir

apropiándose de ellas y sus contenidos, entender su lógica de una manera más sencilla a diferencia de la realidad del alto rendimiento. De esta forma, el entrenador a cargo podría sustentar sus planes de clase o sesiones de entrenamientos con una secuenciación que implique tareas simples y, de acuerdo a los progresos que se vayan logrando, poder complejizarlos.

CREAR UN EQUILIBRIO ENTRE LAS EXIGENCIAS QUE PIDE LA COMPETICIÓN Y LAS CAPACIDADES QUE TIENE EL NIÑO/A EN UNA DETERMINADA ETAPA DE SU EVOLUCIÓN, ES LA PRIMERA CLAVE PARA ALCANZAR EL ÉXITO A LARGO PLAZO.

La competición en la iniciación deportiva

La necesidad de adaptar la competencia en nuestro futsal.

Competir es para cada uno de nosotros, una necesidad tan natural y vital como la de comer, dormir, jugar o sentirse querido. En las situaciones competitivas, el niño/a se afirma a sí mismo, se afianza su carácter y desarrolla comportamientos hasta hábitos que en determinadas etapas son el eje de su actuación hacia los demás.

La competición debe ser entendida como un medio más para lograr progresiones en la adquisición de habilidades y capacidades y no como un fin en sí mismo. Por lo tanto, para un buen desarrollo de nuestros jugadores será imprescindible emplear la competición también en la iniciación deportiva, pero siempre bajo un planteamiento eminentemente formativo que ayudará a la educación integral de estos.

Durante los últimos años se ha discutido el valor real de la competición en el proceso de iniciación deportiva, al observarse comportamientos inadecuados o excesivamente competitivos (sólo vale ganar por encima de todas las cosas), por parte de entrenadores, jugadores o de espectadores, que habitualmente son familiares de los propios participantes.

Sin embargo, la competición en sí misma no es negativa, sino su mala interpretación y aplicación en la enseñanza. Así, pese a que en la mayoría de los casos no sucede, la competición siempre debe emplearse bajo un planteamiento eminentemente formativo.

Hace falta adaptar el juego del niño/a y no obligar al niño/a adaptarse al juego de los adultos

De esta manera, la competición debe considerarse como un acto pedagógico, un importante pilar del proceso de enseñanza y aprendizaje de nuestros jóvenes talentos.

Siguiendo esta línea, Sánchez Bañuelos reafirma la validez de la competición y de los juegos/deportes competitivos como un acto educativo:

"el juego competitivo es un elemento educativo valioso no sólo por lo que puede tener de preparación hacia una posterior práctica deportiva, sino porque el binomio cooperación-competición se encuentra en la base de la vida misma y de la supervivencia del hombre como individuo y como especie"

Al adecuar o modificar las reglas de juego de los adultos hace falta tener en cuenta el nivel de desarrollo evolutivo en el que se encuentran los practicantes de la competición. Todo acto pedagógico (y así también la competición, como importante pilar del proceso de enseñanza y aprendizaje de nuestros jóvenes talentos, debería ser considerado hoy como acto pedagógico y no como fin en sí mismo) deberá partir del conocimiento de las características del niño/a a una edad determinada junto con la lógica interna del Futsal.

El arte de programar las competencias para los niños/s es saber para qué competición está listo el jugador/a, en una determinada etapa de su desarrollo físico y mental.

Sólo cuando las exigencias de la competición coinciden con las capacidades intelectuales, psíquicas, psicológicas y motrices del niño/a, éste mismo aprende de forma rápida, eficaz y duradera.

En la medida que el niño/a va madurando, el Futsal que él o ella practica va aumentando en dificultad y en complejidad. En un Futsal bien planificado el niño/a crece juntamente con su juego competitivo

La competición en sí no es negativa, sino su mala interpretación y aplicación en la enseñanza

Siguiendo esta línea, es importante modificar el reglamento de las competiciones, fundamentarlo, difundirlo, transmitirlo y hacer tomar conciencia de su importancia a todos aquellos actores involucrados en el proceso de desarrollo deportivo de un jugador/a.

Por último, para focalizar la atención de los niños/as en el desarrollo del juego y no en el producto final de la competición (ganar-empatar-perder), es importante establecer una, dos o tres metas concretas, relevantes y alcanzables.

De esta manera, los jugadores mejoran sus habilidades y capacidades, dejando de lado el resultado de la competición y cambiando su criterio de éxito.

Hay diferentes perspectivas a la hora de definir y entender la iniciación deportiva que pueden variar en cuanto a la metodología utilizada, la especificidad o no del deporte y el ámbito deportivo en el cual se desarrollan.

El niño/a debe desarrollar una actividad física que sea satisfactoria para él según sus motivaciones, esto no supone la obligatoriedad de buscar el máximo rendimiento, pues el deporte se puede realizar de muchas maneras y perseguir diferentes objetivos.

"Su competición debe ser como sus botines: a su perfecta medida" (Horst Wein)

Criterio de participación en competencias

- Asegurar el máximo desarrollo del niño/a en su faceta deportiva, independientemente de los resultados obtenidos.
- Relativizar los resultados.
- Carácter educativo-formativo de la propuesta.
- Concientizar a todos los actores involucrados en la iniciación deportiva en el Futsal de niños y niñas.
- Dirigido a niños y niñas entre los 6 y 12 años.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Adaptación del deporte al niño/a, realizando modificaciones al reglamento oficial del Futsal (Confederación Argentina de Fútbol de Salón).

OBJETIVOS GENERALES

- Difundir y oficializar a nivel nacional su aplicación en todas las afiliadas (CAFS).
- Diseñar un documento oficial digital y gráfico para anexar al Reglamento Oficial (CAFS).

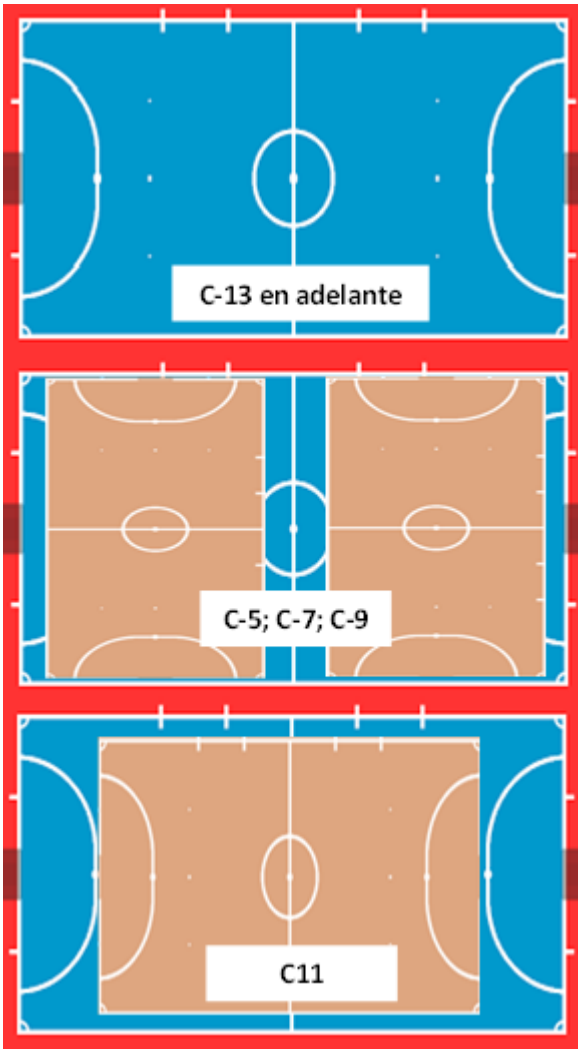
TAREAS REALIZADAS

- Análisis regla por regla del Reglamento oficial (adulto) y buscar su adaptación a la competencia del niño/a.
- Recibir propuestas fundamentadas y analizar su puesta en práctica.

Reglamento adaptado para las categorías masculinas y femeninas C05, C07, C09, C11 y C13.

REGLA N.º 1: Rectángulo de Juego

1. CAMPOS: REDUCCIÓN DE ESPACIOS DE JUEGO Y CAMPOS TRANSVERSALES



C05, C07 y C09

- ✓ 28 mts x 16mts (más menos 1 metro)

C11 y C13

- ✓ 30/32 mts x 16 mts (más menos 1 metro)

2. ÁREAS:

C05, C07 y C09

- ✓ 4 mts

C11 y C13

- ✓ 6 mts

3. ARCOS:

C05, C07 y C09

- ✓ 1,70 mts x 3 mts

C11 y C13

- ✓ 2 mts x 3 mts



Arcos Adaptado



Adaptador

REGLA N.º 2: La Pelota de Juego

Categoría C05 a C09

El balón reglamentario será de 53/55 cm y con un peso de 320/350 grs.

Categoría C11 y C13

Pelota oficial misma que se usa para jugar a partir de C15.

REGLA N.º 3: Número de Jugadores

1. Participación de diez (10) jugadores habilitados como mínimo, de lo que resultaría si un equipo no llega a esta cantidad, asegurar igualmente su participación y dejar constancia en planilla de la recomendación de llegar a ese número en futuras presentaciones.
2. Diseño de planilla especial para registrar los datos estadísticos necesarios para verificar criterios de participación.
3. Será obligatorio iniciar los partidos con encargados o D.T, mayor de edad, debidamente identificados y acreditados por FeFuSa.

REGLA N.º 4: Indumentaria de los Participantes

1. Camisetas numeradas para registrar participación en planilla, datos afiliatorios.
2. En caso de similitud de colores en las camisetas de ambos equipos, permitir el uso de pecheras por parte de un equipo.
3. Zapatillas con suela lisa o botines futsal.
4. Canilleras: Obligatorio a partir de C13

REGLA N.º 5: Sustitución de Jugadores

Ilimitada, condicionada a los períodos establecidos para jugar por cada niño/a-jugador/a, salvo lesiones o situación particular y especial que se deba cambiar por otro niño/a al que está jugando.

REGLA N.º 6: El Juego

EL TIEMPO DE JUEGO:

C05, C07 y C09

- ✓ **Cuatro (4) períodos de 10 minutos cada uno**.
- ✓ Primer tiempo (2 períodos de 10m.)
- ✓ Segundo tiempo (2 períodos de 10 m.)
- ✓ Descanso entre períodos de un tiempo de 10 m.
- ✓ Descanso entre tiempos 5 m.
- ✓ Entre 1º y 2º tiempo se cambia de campo.

C11

- ✓ **Cuatro (4) períodos de 12 minutos cada uno**.
- ✓ Primer tiempo (2 períodos de 12m.)
- ✓ Segundo tiempo (2 períodos de 12 m.)
- ✓ Descanso entre períodos de un tiempo de 10 m.
- ✓ Descanso entre tiempos 5 m.
- ✓ Entre 1º y 2º tiempo se cambia de campo.

C13

- ✓ **Cuatro (4) Tiempos de 15 minutos cada uno**.
- ✓ Primer tiempo (2 períodos de 10m.)
- ✓ Segundo tiempo (2 períodos de 10 m.)
- ✓ Descanso entre períodos de un tiempo de 10 m.
- ✓ Descanso entre tiempos 5 m.

CRITERIO DE PARTICIPACIÓN

- ❖ Al menos 10 jugadores por equipo.
- ❖ 50% del tiempo total como mínimo cada niño/a debe jugar.
- ❖ En cada período un arquero diferente (vivenciar el puesto).
- ❖ Devolución libre al arquero.

LEY DE REPLIEGE DEFENSIVO

- ❖ Se aplica en categorías C5, C7, C9 y C11.
- ❖ No está permitido la presión en el campo adversario, siempre que el arquero tenga el balón en sus manos, ya sea por saque de arco o de arquero. (Posibilidad de juego, elaboración de acciones y rol defensivo-repliegue a mitad de campo).

EJEMPLO DE PARTICIPACIÓN:

Equipos conformados por lo menos con 10 jugadores donde jueguen 5 jugadores 2 tiempos, y los otros 5 jugadores otros 2 tiempos.

Entre el 2° y 3° tiempo se cambia de lado.

Los profesores a cargo podrán acordar en cada tiempo “enfrentar” a los niños/as con las mismas características, ya sea de edad o capacidades futbolísticas (nivel)

El resultado del encuentro no se mide por goles, sino por incidencias o valoraciones explicadas en el punto

1° TIEMPO	2° TIEMPO	DESCANSO CAMBIO DE CAMPO	3° TIEMPO	4° TIEMPO
1-2-3-4-5	6-7-8-9-10		1-6-7-4-8	10-9-3-2-5

REGLA N.º 7: Inicio y Reanudación del Juego

El saque inicial se efectuará con un pase al compañero; esta acción debe completarse dentro del círculo central.

En caso de que el árbitro realice un balón al piso, éste se debe hacerse en el sitio más cercano a donde se encontraba el balón al momento de la suspensión del juego.

Si uno de los jugadores manifiesta su intención de entregar el balón y no lo hace; se repite el procedimiento.

REGLA N.º 8: EL GOL

C05, C07, C09 y C11: Los saques de inicio, reinicio y los tiros libres serán indirectos, se deberán realizar con un pase al compañero.

A partir de categoría C13 podrán ser los tiros libres directos al arco.

No será válido la intencionalidad de rematar al arco para que la tome o trate de atajar el arquero o que impacte en un jugador/a contrario y se produzca el gol. En caso de producirse esta situación se procederá a realizarse de nuevo (con la debida explicación por parte del árbitro).

REGLA N.º 9: Infracciones

No se tendrán en cuenta las faltas personales y del equipo.

En caso de faltas disciplinarias, se hablarán con el encargado del equipo, y se tomará la medida más conveniente (funciones del árbitro).

El encargado del equipo debe velar por la disciplina de su equipo y espectadores.

No hay faltas técnicas por mal saque lateral o esquina.

A partir de C13 en el primer mal saque, se le explicará y en caso de reincidir se dará el saque al equipo contrario.

No se aplicará a los jugadores sanciones con tarjetas.

REGLA N.º 10: Faltas Acumulables

No aplica para categorías C05, C07, C09, C11 y C13

REGLA N.º 11: Tiros Libres y Pena Máxima

El penal existe si ocurriera una falta dentro del área (flexibilizar y analizar situaciones)

- **C05, C07, C09 y C11:** Ante situaciones que ocurren, manos con y sin intención, faltas por incoordinaciones, etc., se trasladará a fuera del área (tiro libre indirecto)

- **C13:** Ante situaciones de manos intencionales, disputas de balones tirándose al piso, zancadillas, empujones, etc., que demuestren una clara infracción, se deberá sancionar penal.

No aplica definición por penales.

REGLA N.º 12: Saque de Meta

Ley de repliegue a mitad de campo del equipo contrario (solamente cuando el arquero rival tiene la pelota en sus manos).

Aplica hasta categoría C05, C07, C09 y C11

FUNDAMENTACIÓN

A nivel cognitivo, en grandes diferencias de juego de los equipos, permite que los menos fuertes tengan posibilidades de juego y elaboración de acciones.

DEFENSA:

- Favorece el repliegue.
- Protección del propio arco.
- Rol de defensor, tan difícil en estas edades, ya que su egocentrismo les hace pensar solo en el balón y el gol.
- Defender siempre por detrás del balón.

ATAQUE:

- Permite elaboración de acciones, favoreciendo la posición inicial, como búsqueda de posibilidades a los niños/as y movimiento sin balón.

REGLA N.º 13: Lanzamientos

Saque lateral y de esquina:

C05, C07 y C09

- Acordar una técnica adecuada a la edad del jugador/a. Ej: Pelota lanzada por arriba de su cabeza, pisando línea, sin saltar.

C11

- A lo anterior se suma SIN PISAR LINEA
- Se podrán reiterar las veces que hagan falta, el criterio a adoptar es que se permitan "errores", salvo aquellos muy exagerados, con saques adaptados a la edad, permitiendo la continuidad del juego.
- No hay faltas técnicas por mal saque lateral o esquina.

C13

- A partir de esta categoría, el primer mal saque, se le explicará y en caso de reincidir se dará el saque al equipo contrario.

REGLA N.º 14: Equipo arbitral – Arbitraje y Control del Partido. Autoridades de Mesa. Fiscales. Señales.

Permitir en estas categorías la participación de monitor y/o árbitro debidamente capacitado y habilitado por la asociación de árbitros a la que correspondiera o monitor habilitado por federación, quien contara con la ayuda de un auxiliar de mesa, para controlar los tiempos de juego y control planilla.

FUNCIONES DE ÁRBITROS - MONITOR

- Ayudar a los niños/as y entrenadores en el conocimiento del reglamento.
- Velar por el buen comportamiento de todos aquellos que participan de la competencia: entrenadores, niños/as, padres, espectadores
- Nunca increpar, si enseñar.

- Su función deberá ser de un educador deportivo, y no la de un árbitro severo, debiendo adaptar su nivel a los niños/as.
- Explicar toda situación que pueda provocar confusión.

Sugerencias:

- Crear un cuerpo de Monitores, especializados y capacitados en estas categorías:

  Ej.: Estudiantes de E.F, Jugadores de categorías superiores, etc.

REGLA N.º 15: Puntaje de los encuentros

Los encuentros de C05 a C13 no se definen por goles realizados, se premia a los equipos y clubes que trabajan con el reglamento vigente para estas categorías, por consecuencia los equipos sumaran puntos teniendo en cuenta los siguientes factores:

- Un punto si el equipo presenta en cancha 10 jugadores o más.
- Un punto si concreta que los 10 jugadores o más jueguen la misma cantidad de minutos
- Un punto por cada tiempo al equipo que realizó más goles, en caso de igualdad de goles en un periodo, se suma un punto a cada uno.

Por consecuencia y para poner en práctica enunciamos un ejemplo:

- Si los dos equipos tienen 10 jugadores y realizan los cambios compensando los minutos de juego, tienen 2 puntos cada uno, y si un equipo realiza más goles en dos tiempos y el otro equipo realiza más goles en los otros dos tiempos, el resultado en 4 a 4.
- Si uno de los equipos no llega a los 10 jugadores, el equipo que tiene los 10 jugadores automáticamente es el ganador del encuentro 2 a 0.

REGLA N.º 16: Obligaciones

Para participar en los encuentros, **los y las jugadores/as deben estar federados y registrados en lista de buena fe de la institución**.

Para los encuentros programados, el Club local debe contar con el dispositivo electrónico para la carga de la planilla digital (Tablet o notebook), como también disponer de Internet en la mesa de control.