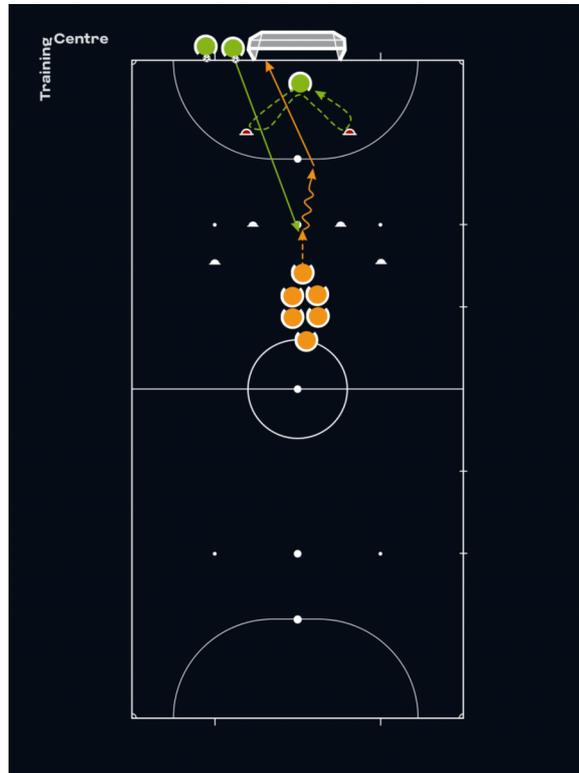


Futsal- Bloquear y dar —•—continuidad al juego



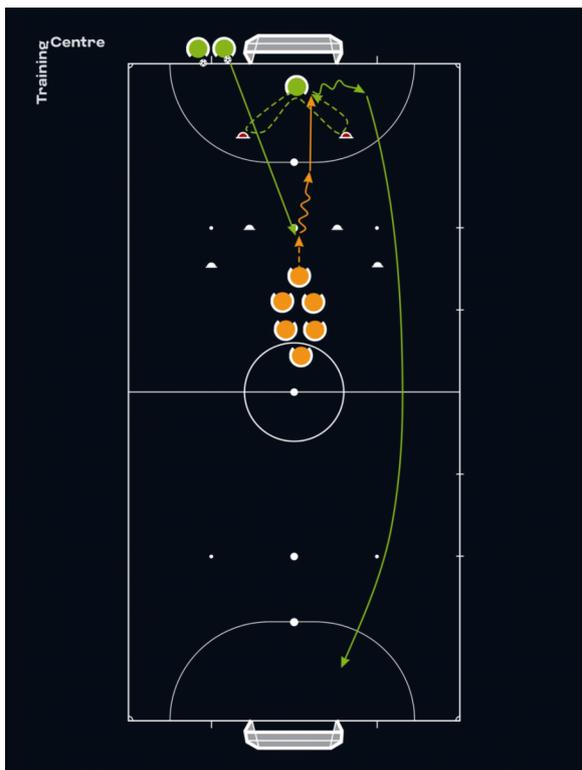
Secuencia inicial

Organización

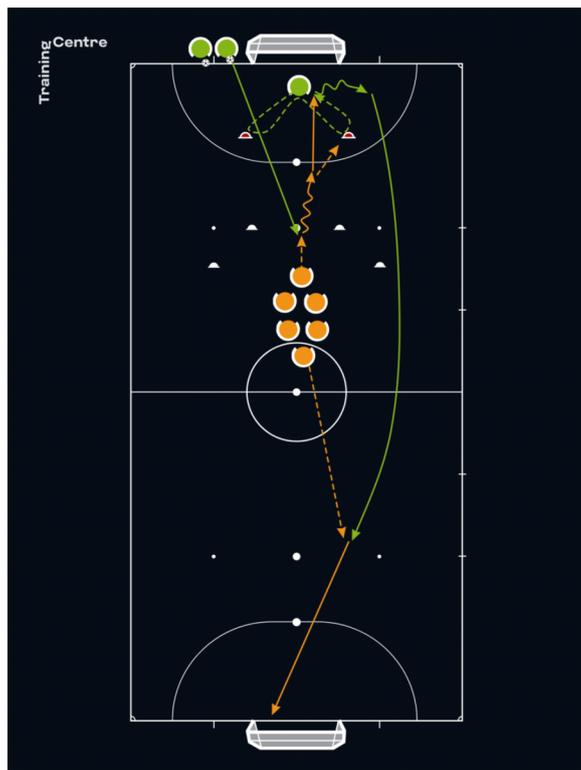
- Usar la cancha completa.
- Colocar una portería en cada extremo de la cancha.
- Delimitar con conos una línea discontinua a 9 m de la línea de meta de una de las porterías.
- Utilizar 3 guardametas: 1 en la portería y 2 junto a ella (guardametas 2 y 3).
- Dar un balón a los guardametas 2 y 3.
- Poner en fila a los 6 atacantes por detrás de la línea de 9 m.
- Colocar un cono a 5 m en línea recta de cada poste.

Explicación

- El guardameta 1 se desplaza desde un punto imaginario ubicado ligeramente por delante del centro de la línea de meta hasta los dos conos, y viceversa.
- Mientras el guardameta 1 realiza estos movimientos, el guardameta 2 pasa el balón a ras de suelo al primer atacante de la fila, que tiene dos opciones: rematar de primeras a portería desde más allá de la línea de nueve metros o controlar el balón por detrás de dicha línea y avanzar hasta la zona situada entre esa línea y el borde del área penal. En este caso, tendrá tres segundos para jugar un 1 contra 1 con el guardameta y finalizar.
- Si el guardameta rechaza el disparo y el balón le llega de nuevo al atacante, este dispondrá de dos toques como máximo para finalizar la jugada.
- La secuencia termina cuando el balón sale, el guardameta se hace con la posesión o el atacante marca gol.
- Una vez finalizada la secuencia, los guardametas intercambian posiciones: el guardameta 3 pasa el balón a ras de suelo al siguiente atacante de la fila, el guardameta 2 ocupa la portería y el guardameta 1 se sitúa junto a ella.



1.ª variación



2.ª variación

Variaciones

1.ª variación

- Si el guardameta se hace con la posesión del balón, intentará marcar gol directamente en la portería contraria con un saque con el pie. Si no logra marcar, seguirá ocupando la portería en el siguiente ataque.

2.ª variación

- Si el guardameta se hace con la posesión del balón, iniciará un contraataque rápido con un lanzamiento en largo hacia el último atacante de la fila, que se situará en campo contrario y deberá rematar de primeras en los cuatro segundos posteriores a la recuperación del balón por parte del guardameta. El atacante de la secuencia anterior puede presionar al guardameta.

3.ª variación

- Nada más hacerse con la posesión, el guardameta puede elegir entre chutar directamente con el pie hacia la portería contraria o pasar el balón al último atacante de la fila.

Principios básicos

- El guardameta debe interpretar el lenguaje corporal del atacante y decidir si es mejor salir de la portería para achicar espacios.
- Si el atacante se prepara para rematar a portería y el guardameta ya ha iniciado la salida para achicar espacios ante un posible 1 contra 1, deberá frenarse para evitar que el disparo del atacante le sorprenda en movimiento