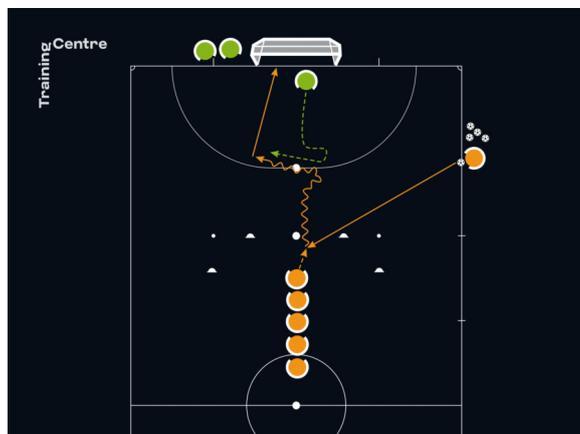


Futsal- Defender el borde del área



Secuencia inicial

Organización

- Delimitar una zona de juego de 15 × 20 m.
- Colocar una portería en un extremo de la zona de juego.
- Delimitar con conos una línea discontinua a 9 m de la línea de meta.
- Poner en fila a 6 atacantes, un metro por detrás de la línea de 9 m.
- Disponer un punto de saque en una de las dos bandas y colocar un balón y un sacador.
- Utilizar 3 guardametas: 1 en la portería y 2 junto a ella (guardametas 2 y 3).

Explicación

- El sacador envía el balón con el pie a la franja que forman la línea de 9 m y el borde del área penal para que lo controle el primer atacante de la fila.
- Este dispone de tres segundos y de un número ilimitado de toques para finalizar la jugada.
- Si el guardameta rechaza el disparo y el balón le llega de nuevo al atacante, este dispondrá de dos toques 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 2 ocupa la portería, el guardameta 1 se sitúa al final de la fila que hay junto a la portería y el guardameta 3 avanza a la primera posición de dicha fila.
- Si el guardameta se hace con el balón, realizará un pase raso al atacante que ocupa la primera posición de la fila e intercambiará su posición con la del compañero que espera junto a la portería, quien afrontará una situación de 1 contra 1.

Variaciones

1.ª variación

- Se añade un sacador y un balón en la línea de banda contraria, y el atacante elige desde qué banda desea recibir el pase.

2.ª variación

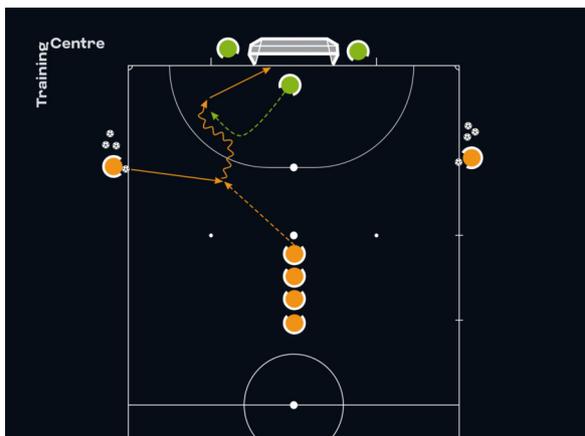
- El atacante recibe primero el pase desde una banda y, después, desde la otra.

3.ª variación

- Se colocan dos balones en la zona central, entre la línea de 9 m y el borde del área. Después de repetir la 2.ª variación, el atacante elige uno de los dos balones para jugar un 1 contra 1 con el guardameta.

4.ª variación

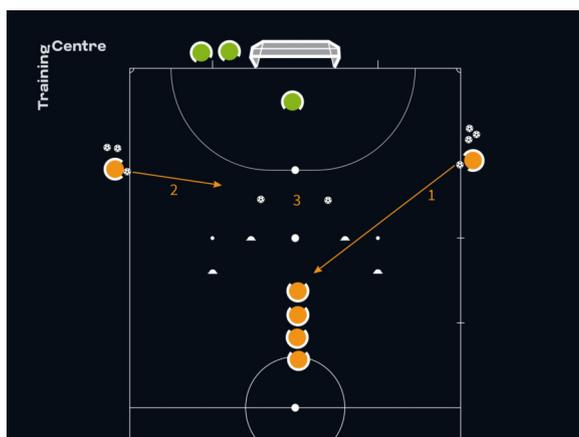
- El atacante elige uno de los cuatro balones para realizar la jugada. Dispone de cuatro segundos para tomar una decisión y amagar entre una opción u otra, y de tres segundos para finalizar la jugada a partir del primer contacto con el balón.



1.ª variación



2.ª variación



3.ª variación

Principio básico

- El guardameta solo saldrá del área penal para despejar el balón o para desviarlo con el pie y evitar el gol.