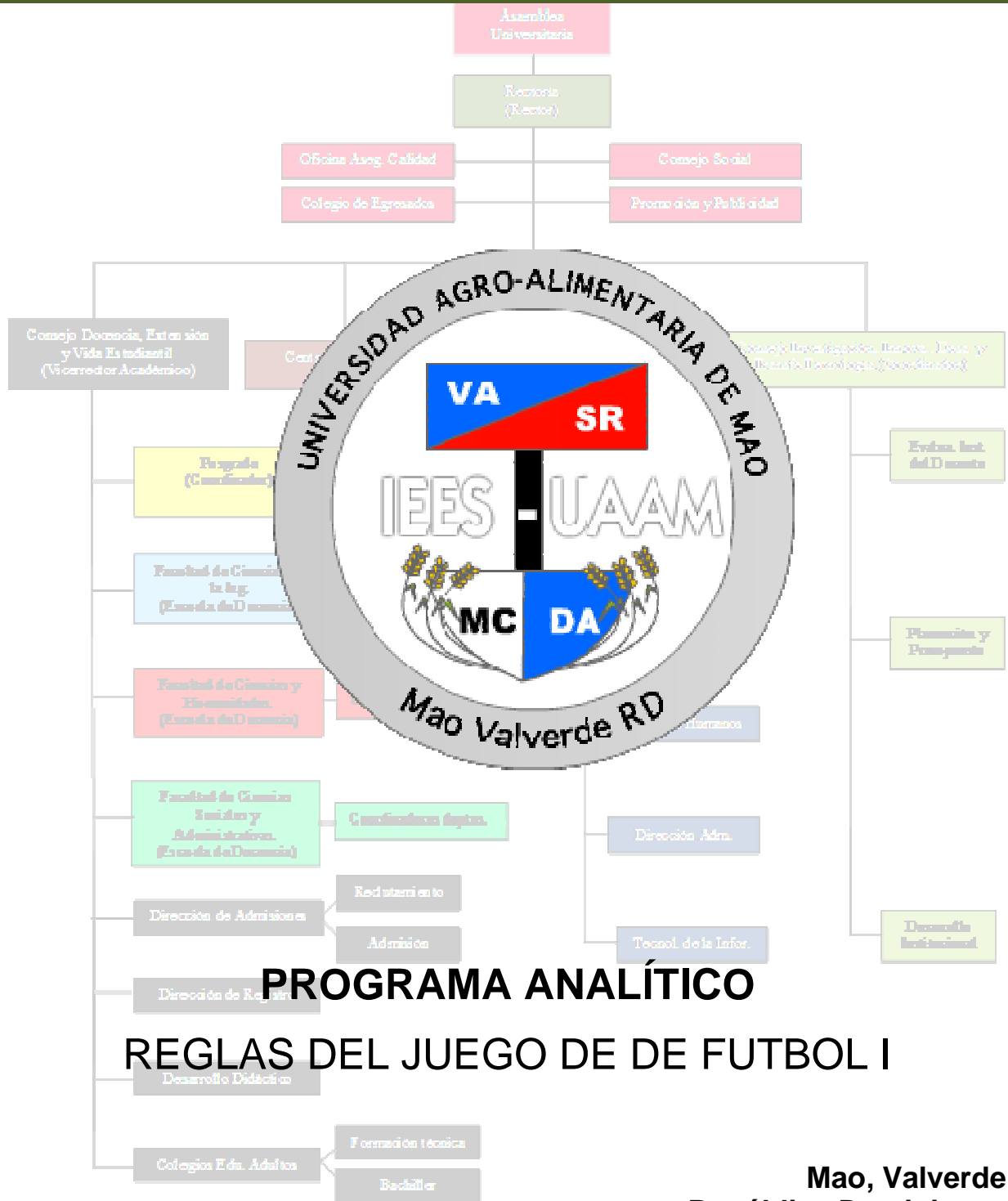


UNIVERSIDAD AGRO-ALIMENTARIA DE MAO

“IEES-UAAM”



PROGRAMA ANALÍTICO

REGLAS DEL JUEGO DE DE FUTBOL I

Mao, Valverde
República Dominicana



I. DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre de la asignatura:	Reglas del Juego de Futbol I
Clave de la asignatura:	FUT-070
Pre-requisito:	
Co-requisito:	
Horas teóricas – Horas práctica – Créditos	2 – 2 – 3

II. PRESENTACIÓN:

El fútbol como deporte de equipo en donde un equipo coopera entre sí y se opone a otro, tiene -como cualquier otro deporte de equipo- una estructura elemental o formal en la que están presentes todos los elementos del juego. En dicha estructura elemental, junto a otros elementos básicos (balón, tiempo, compañeros, adversarios, árbitros, gestos técnicos, actos tácticos, etc.), nos encontramos con el terreno de juego y las reglas de juego de este deporte de equipo.

III. PROPÓSITOS GENERALES:

Al finalizar el curso, el alumno será capaz de:

- Interpretar y explicar las normas básicas de las reglas de juego de fútbol haciendo uso de la terminología propia del fútbol y de las reglas de juego.
- Aplicar el conocimiento de las reglas de juego como medio para sacar ventaja en el juego.
- Fomentar la inquietud, necesidad y hábitos en los alumnos para profundizar y actualizarse en las reglas de juego y normas reglamentarias, para estar al día.

IV. GUIAS APRENDIZAJE:

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD I.- Regla uno: El terreno de juego. Los partidos pueden jugarse en superficies naturales o artificiales de acuerdo con el reglamento de la competición.

- Lección 1.1. Dimensiones.
- Lección 1.2. Marcación del terreno de juego.
- Lección 1.3. El área de meta.
- Lección 1.4. El área penal.
- Lección 1.5. Banderines.
- Lección 1.6. El área de esquina.
- Lección 1.7. Las metas.
- Lección 1.8. El área técnica.
- Lección 1.9. Seguridad.



- Lección 1.10. Funciones de las áreas y líneas del terreno de juego.
- Lección 1.11. Publicidad comercial.
- Lección 1.12. Logotipos y emblemas.
- Lección 1.13. Decisiones e instrucciones de I.B.
- Chat.-
- Tarea 1.-
- Tarea 2.-
- Foro.-
- Prueba Guía # 1.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD II. – Regla dos: El balón. Será esférico, de cuero u otro material adecuado, tendrá una circunferencia no superior a 70 cm y no inferior a 68 cm. tendrá un peso no superior a 450 gr y no inferior a 410 gr, al comienzo del partido tendrá una presión equivalente a 0,6 - 1,1 atmósferas (600 - 1100 g/cm²) al nivel del mar.

- Lección 2.1. Propiedades y medidas.
- Lección 2.2. Reemplazo de un balón defectuoso.
- Lección 2.3. Balones adicionales.
- Lección 2.4. Decisiones e instrucciones de I.B.
- Chat.-
- Tarea 1.-
- Tarea 2.-
- Foro.-
- Prueba Guía # 2.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD III.- Regla tres: El número de jugadores. El partido será jugado por dos equipos formados por un máximo de 11 jugadores cada uno, de los cuales uno jugará como guardameta. El partido no se iniciará si uno de los equipos tiene menos de siete jugadores.

- Lección 3.1. Número de jugadores.
- Lección 3.2. Número de sustituciones.
- Lección 3.3. Competiciones oficiales.
- Lección 3.4. Otros partidos.
- Lección 3.5. Todos los partidos.
- Lección 3.6. Procedimiento de sustitución.
- Lección 3.7. Personas extras en el terreno de juego.
- Lección 3.8. Cambio del guardameta.
- Lección 3.9. Infracciones y sanciones: reanudación del juego.
- Lección 3.10. La incorporación al juego.
- Lección 3.11. La reincorporación al juego.
- Lección 3.12. La entrada indebida.
- Lección 3.13. El abandono del terreno de juego.
- Lección 3.14. Sanción técnica.
- Lección 3.15. Sanción disciplinaria.
- Chat.-
- Tarea 1.-



Tarea 2.-
Foro.-
Prueba Guía # 3.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD IV. – Regla cuatro: El equipamiento de los jugadores. Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni llevarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joyas).

Lección 4.1. Seguridad.
Lección 4.2. Equipamiento básico.
Lección 4.3. Canilleras/Espinilleras.
Lección 4.4. Guardametas.
Lección 4.5. Infracciones y sanciones.
Lección 4.6. Contravenciones/sanciones: reanudación del juego.
Lección 4.7. Decisiones e instrucciones de I.B.
Chat.-
Tarea 1.-
Tarea 2.-
Foro.-
Prueba Guía # 4.