



I. DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre de la asignatura:	Reglas del Juego de Futbol II
Clave de la asignatura:	FUT-071
Pre-requisito:	FUT-070
Co-requisito:	
Horas teóricas – Horas práctica – Créditos	2 – 2 – 3

II. PRESENTACIÓN:

El éxito de la planificación está determinado por la capacidad de visualizar el escenario futuro, el estudio diagnóstico previo, el fijar los objetivos y metas correctos, a una correcta ejecución del programa y a un permanente control y evaluación, en la asignatura Preparación Física en el Baloncesto I aprenderá hacer una efectiva planificación para un entrenamiento óptimo para los deportistas.

III. PROPÓSITOS GENERALES:

Al finalizar el curso, el alumno será capaz de:

- Conocer las responsabilidades, deberes y derechos que debe tener el árbitro como ente fundamental en el partido de futbol.
- Determinar los controles que se deben tener para el desenvolvimiento del partido de futbol.
- Analizar las diferentes situaciones que se pueden presentar cuando el balón está en juego.

IV. GUIAS APRENDIZAJE:

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD I.- Regla cinco: El árbitro. Cada partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego en el partido para el que ha sido nombrado.

- Lección 1.1. La autoridad del árbitro.
- Lección 1.2. Poderes y deberes.
- Lección 1.3. Decisiones del árbitro.
- Lección 1.4. Señales: acústicas.
- Lección 1.5. Señales: gestuales.
- Lección 1.6. La autoridad del árbitro.
- Lección 1.7. Los poderes y deberes del árbitro.
- Lección 1.8. Infracciones del árbitro.
- Chat.-
- Tarea 1.-
- Tarea 2.-
- Foro.-



Prueba Guía # 5.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD II. – Regla seis: Los Árbitros. Se designarán dos árbitros asistentes que tendrán, bajo reserva de lo que decida el árbitro, la misión de indicar: si el balón ha traspasado en su totalidad los límites del terreno de Juego. A qué equipo corresponde efectuar los saques de esquina, de meta o de banda. Cuando se deberá sancionar a un jugador por estar en posición de fuera de juego. Cuando se solicita una sustitución. Cuando ocurre alguna infracción u otro incidente fuera del campo visual del árbitro. Cuando se cometen infracciones más cerca del asistente que del árbitro (en particular, cuando ocurren en el área penal). Si, en los tiros penales, el guardameta se adelanta antes de que se pateo el balón y en caso de que el balón haya cruzado la línea

- Lección 2.1. La autoridad del árbitro.
- Lección 2.2. Poderes y deberes.
- Lección 2.3. Decisiones del árbitro.
- Lección 2.4. El cuarto árbitro y el árbitro asistente de reserva.
- Lección 2.5. Árbitros asistentes adicionales.
- Lección 2.6. Actuación.
- Lección 2.7. Funciones.
- Lección 2.8. Señales.
- Lección 2.9. Decisiones e instrucciones de I.B.
- Chat.-
- Tarea 1.-
- Tarea 2.-
- Foro.-
- Prueba guía # 2.-

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD III. – Regla siete: La duración del partido. El partido tiene dos período de duración los cuales están debidamente regulados, así como también la continuación en caso de que fuere necesario alargar el juego, por tal razón tenemos que analizar las aristas que conllevan estas reglas de control.

- Lección 3.1. Periodos de juego.
- Lección 3.2. Intervalo del medio tiempo.
- Lección 3.3. Recuperación del tiempo perdido.
- Lección 3.4. Tiro penal.
- Lección 3.5. Partido suspendido.
- Chat.-
- Tarea 1.-
- Tarea 2.-
- Foro.-
- Prueba guía # 3.-



GUIA APRENDIZAJE UNIDAD IV. – Regla ocho: El inicio y la reanudación del juego. En esta unidad el estudiante tendrá un enfoque de la realización del juego, su inicio y continuación del mismo.

- Lección 4.1. Definición de saque de salida.
- Lección 4.2. Procedimiento.
- Lección 4.3. Infracciones y Sanciones.
- Lección 4.4. Definición de balón a tierra - Procedimiento.
- Lección 4.5. Infracciones y sanciones.
- Chat.-
- Tarea 1.-
- Tarea 2.-
- Foro.-
- Prueba guía # 4.-

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD V. – Regla nueve: El balón en juego o fuera de juego. En esta unidad el estudiante pondrá de manifiesto las reglas que consigo trae el balón puesto en juego como parte fundamental del partido.

- Lección 5.1. Balón fuera de juego.
- Lección 5.2. Balón en juego.
- Chat.-
- Tarea 1.-
- Tarea 2.-
- Foro.-
- Prueba guía # 5.-

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD VI. – Regla diez: El gol marcado. En esta unidad el estudiante analizará fundamentalmente la marcación de goles y la regulación de los mismos.

- Lección 6.1. Gol marcado.
- Lección 6.2. Equipo ganador.
- Lección 6.3. Reglamento de competición.
- Lección 6.4. Sistema de detección automática de goles (DAG).
- Chat.-
- Tarea 1.-
- Tarea 2.-
- Foro.-
- Prueba guía # 6.-
- Prueba Final.