



Normativa para competiciones de fútbol 8

En lectura fácil

Septiembre 2023





Normativa para competiciones de fútbol 8 en lectura fácil

© Femaddi, 2023

Adaptación a lectura fácil: Adapta – Plena Inclusión Madrid

Validación de lectura fácil: Adapta – XXX

Logotipo europeo de lectura fácil en portada: © Inclusion Europe

Más información en www.easy-to-read.eu

Correo electrónico de contacto: competiciones@femaddi.org

Dirección: Avenida Salas de los Infantes, número 2.

Código Postal 28034 Madrid

Teléfono: 91 364 63 44

Índice

Glosario.....	5
¿Cuál es el objetivo de este documento?	8
¿Cómo pueden participar los equipos en las competiciones?	8
¿Cómo pueden inscribirse los equipos?	9
¿Cuáles son los niveles de juego?.....	11
¿Cómo pedir un cambio de jugador a un equipo de nivel superior?	13
¿Cuál es el equipamiento básico de los jugadores?	14
¿Qué características deben tener los espacios para jugar los partidos?	16
Normas sobre los partidos.....	17
¿Cómo saber los horarios de los partidos?.....	18
¿Cuándo ocurre un aplazamiento de partidos?.....	18
¿Cuándo ocurre una suspensión de un partido?.....	20
¿Qué ocurre si un equipo no comparece al partido?.....	21
¿Qué deben tener en cuenta los equipos antes de un partido?.....	22
¿Qué deben tener en cuenta los equipos durante un partido?	23
¿Qué deben tener en cuenta los equipos después de un partido?	23
¿Cuánto duran los partidos?	24
¿Cuál es el número mínimo de jugadores en un partido?.....	25
¿Un equipo cómo puede sustituir jugadores?	25
Indicaciones del juego.....	25
¿Cómo es la competición de fútbol 8?	30
¿Cuál es el sistema de puntuación de los partidos?	30



¿Cuál es el sistema de puntuación de la Liga?	31
¿Cómo es la competición de la Copa?	32
¿Cuál es el sistema de puntuación de ética deportiva?	33



Glosario

Acta: Documento oficial que escribe el árbitro en el que anota todo lo que ha ocurrido en un partido para que la federación pueda revisar y sancionar, si hace falta.

Delegado: Persona sin titulación de técnico deportivo que representa al equipo o al club de forma administrativa antes, durante y después de una competición.

Equipo local: Equipo que juega en su campo en un partido.

Equipo visitante: Equipo que juega en el campo del equipo rival en un partido.

Jornada: Día de la semana que se juegan los partidos.

Licencia deportiva: Documento oficial que identifica a los participantes en las competiciones de la federación.

Los participantes son los deportistas, los técnicos, los delegados y el personal de apoyo.

Puntuación de ética deportiva: Sistema de puntuación aparte del sistema de puntuación por ganar y perder.

Son puntos por buen comportamiento de entidades y clubes, sus equipos, entrenadores, jugadores y sus familiares.

Técnico deportivo: Persona con un título de formación en deporte que prepara a deportistas para la actividad deportiva.



Tiempo muerto: Interrupción del tiempo del partido para que el entrenador hable con los jugadores

Torneo eliminatorio: Competición en la que el equipo que gana sigue jugando y el equipo que pierde, es eliminado.



Normas generales

¿Cuál es el objetivo de este documento?

En este documento, FEMADDI explica las normas generales del funcionamiento de las competiciones de la Liga de fútbol 8.

¿Cómo pueden participar los equipos en las competiciones?

Las condiciones de los equipos para participar en las competiciones son las siguientes:

1. Los equipos que quieren participar en las competiciones deben pertenecer a una entidad deportiva estable.
Por ejemplo, un club, una sección o una agrupación deportiva.
Los equipos deben estar registrados en la Dirección General de Deportes de la Comunidad de Madrid.
2. Los equipos deben tener una sede con un campo para jugar los partidos dentro de la Comunidad de Madrid.
De esta forma, pueden jugar como equipos locales.
Cuando el equipo no tenga sede, FEMADDI estudia si el equipo puede ingresar en la competición.
3. Los equipos deben estar formados por deportistas con discapacidad intelectual.
Los deportistas deben demostrar que tienen discapacidad intelectual.
Para eso, tienen que entregar el certificado de discapacidad para dar de alta la licencia deportiva.
La licencia deportiva es un documento oficial que identifica a los participantes en las competiciones de la federación.
4. Los equipos también pueden estar formados por deportistas con parálisis cerebral que no tengan discapacidad intelectual.
Para ello, los deportistas deben tener su licencia deportiva de la Federación de Parálisis Cerebral de Madrid.
Estos deportistas tienen una licencia especial que entrega FEMADDI, al presentar la licencia de la Federación de Parálisis Cerebral de Madrid.

-
5. Cuando el deportista tenga discapacidad intelectual y parálisis cerebral, FEMADDI le entrega la licencia deportiva.
 6. Los equipos deben entregar la documentación necesaria en los plazos que indicamos en FEMADDI.
Los equipos que no entregan la documentación en los plazos no participan en la competición.

¿Cómo pueden inscribirse los equipos?

El proceso de inscripción de los equipos en las competiciones tiene 2 plazos:

1. El plazo 1 es para renovar equipos que participaron en la competición en la temporada anterior.
Este plazo empieza al acabar la temporada y termina el 31 de julio.
2. El plazo 2 es para inscribir a nuevos equipos en la competición que no participaron en la competición de la temporada anterior.
Este plazo empieza en septiembre y termina el último viernes de septiembre.

Los equipos y los deportistas deben inscribirse en la plataforma de Gestión de Licencias de FEMADDI en la página web: <https://femaddi.playoffinformatica.com/>

Cuando termina el plazo oficial de inscripción, los equipos solo pueden inscribir nuevos jugadores después de la jornada 1 de la Liga hasta el 30 de abril de cada temporada.

Para poder jugar en los partidos de la competición, los equipos deben gestionar la licencia deportiva de los nuevos jugadores.

El equipo debe gestionar la licencia deportiva antes de las 5 de la tarde del miércoles anterior a la jornada si quiere que el jugador juegue en esa jornada.

Los equipos pueden inscribir entre 12 y 25 deportistas por equipo. El equipo puede llamar a jugar a todos los jugadores que quiera.

Todos los equipos deben gestionar la licencia deportiva de 1 técnico deportivo o más.

Un técnico deportivo es una persona con formación en deporte que preparan a deportistas para la actividad deportiva.

Los técnicos pueden trabajar en varios equipos diferentes.

En este caso, los equipos deben tener a otro técnico o delegado con licencia en su equipo.

Un delegado es una persona sin titulación de técnico deportivo que representa al equipo o al club de forma administrativa antes, durante y después de una competición.

La inscripción de los equipos y los jugadores es solo para el campeonato de la Liga.

Cada club o entidad deportiva puede inscribir 1 o más equipos en la modalidad de fútbol sala.

Si inscribe a más de 1 equipo, debe diferenciar el nombre del equipo y agregar letras, números o un apodo al nombre de cada equipo.

Por ejemplo, si la entidad deportiva Amigos inscribe a 2 equipos, los nombres de los equipos deben ser Amigos A y Amigos B o Amigos 1 y Amigos 2.

La entidad o club deportivo debe estar al día con el pago de las cuotas de la Federación durante la temporada anterior para participar en la competición de la siguiente temporada. También puede participar si acuerda un plan de pago con la Federación para pagar las deudas pendientes.

El club deportivo debe pagar la inscripción de los equipos para participar en el Campeonato de Liga de fútbol 8. FEMADDI publica el coste de la inscripción en la página web y en la plataforma de gestión de licencias.

El club deportivo debe realizar un pago a través de una transferencia o de domiciliación bancaria antes de empezar la temporada.

¿Cuáles son los niveles de juego?

Hay 3 niveles de juego de fútbol sala que dependen de la habilidad de los deportistas y de otros aspectos físicos y psicológicos.

Los equipos pueden ser mixtos de hombres y mujeres en los 3 niveles de juego.

Los 3 niveles de juego son los siguientes:

- Competición deportiva
- Competición adaptada
- Habilidades deportivas

Cada nivel tiene sus grupos:

- El nivel de competición deportiva tiene el grupo de primera división
- El nivel de competición adaptada tiene el grupo de segunda división.

-
- El nivel de habilidades deportivas tiene el grupo de tercera división.

Cada nivel puede tener 1 o varios grupos.

Dependerá del número de equipos que se inscriban.

Dentro de cada categoría hay entre 6 y 10 grupos.

FEMADDI valora el nivel del equipo por el conjunto de deportistas que forman el equipo.

El club deportivo debe elegir el nivel de juego más adecuado para que los partidos sean equilibrados.

Cuando no haya equipos suficientes para hacer varios grupos, los equipos jugarán en un grupo único.

Si un jugador de nivel superior juega en un nivel inferior para mejorar los resultados de un partido,

FEMADDI sanciona al equipo.

El Código Disciplinario incluye todas las sanciones.

Puedes revisarlo en <https://femaddi.org/normativas/>

IMPORTANTE: El documento no está en lectura fácil.

Los equipos nuevos que quieren participar en la liga deben jugar un partido amistoso o realizar un entrenamiento.

Un miembro de FEMADDI observa el juego para comprobar su nivel y el grupo al que corresponde.

Cada jugador solo puede jugar en el nivel en el que está inscrito.

Cuando un jugador participe en la competición de fútbol sala y en baloncesto, debe participar en niveles de juego iguales.

En el caso de que el jugador tenga distintas habilidades deportivas en cada deporte, FEMADDI estudia el caso.

¿Cómo pedir un cambio de jugador a un equipo de nivel superior?

El equipo solo puede prestar jugadores a otro equipo de un nivel superior cuando el equipo de nivel superior tiene menos de 5 jugadores para jugar un partido.

Para realizar este cambio y para cambios por otros motivos, el club debe pedir permiso a FEMADDI.

Para solicitar jugadores de otro equipo, debes seguir estos pasos:

Paso 1: Avisa a FEMADDI en un correo electrónico y poner en copia al responsable del equipo contrario.

En el correo electrónico, indica los nombres de los jugadores que van a jugar en el partido y su número de licencia.

Puedes enviar el correo electrónico hasta el viernes a las 2 de la tarde anterior al día del partido.

Paso 2: FEMADDI debe aprobar la solicitud y comunicar la respuesta a los 2 equipos antes del partido.

Paso 3: Cuando FEMADDI apruebe la solicitud, imprime el documento con la autorización y llevar las licencias de los jugadores al partido.

Debes entregar el documento y las licencias al árbitro.

El árbitro envía el documento y las licencias con el acta a FEMADDI.

Hay un límite de cambios de jugadores por equipo y por jugador.

Un equipo solo puede solicitar jugadores de un nivel inferior de su club o entidad en 5 partidos en una temporada.

Un jugador solo puede cambiar a un equipo de un nivel superior de su club o entidad en 3 partidos en una temporada.

Además, un jugador no puede jugar en 2 partidos con 2 equipos cuando entre el final del partido 1 y el inicio del partido 2 pasan menos de 12 horas.

¿Cuál es el equipamiento básico de los jugadores?

El equipamiento básico de los jugadores para jugar es:

- Camiseta con mangas
- Pantalón corto
- Medias
- Espinilleras
- Calzado adecuado para la superficie del terreno.

Está prohibido el calzado con tacos de aluminio.

El portero puede usar guantes de portero, gorra y pantalón largo.

Si los jugadores usan camiseta o pantalón térmico, deben tener el mismo color de la camiseta y pantalón de juego.

El pantalón térmico protege del frío, viento y humedad.

Además, el pantalón térmico no puede ser más largo que el pantalón de juego.

Los jugadores no pueden usar prendas u objetos que sean peligrosos para ellos mismos o para otros jugadores.

Por ejemplo, joyas que puedan engancharse.

Tampoco podrán usar gafas durante el partido y el entrenamiento.

Pueden usar gafas para uso deportivo que cumplan con los requisitos y que sean seguras.

El árbitro debe verlas antes del partido y debe autorizar su uso.



Los equipos deben tener 2 uniformes.

El uniforme 1 es el uniforme oficial
y el uniforme 2 debe ser distinto al 1.

Si no tienen uniforme 2, deben tener petos
de distinto color al uniforme 1.

Los equipos deben informar del color de los uniformes a FEMADDI
en la ficha de inscripción.

Con esta información, FEMADDI prepara un documento
que envía a todos los responsables de los equipos que compiten.

El equipo local utiliza su uniforme 1.

El equipo local siempre es el que aparece en el calendario
en primer lugar.

Cuando el equipo quiere usar su uniforme 2 cuando juega como local,
debe acordarlo con el otro equipo y FEMADDI tiene que autorizarlo.

El uniforme del equipo visitante debe ser diferente al del equipo local.

Los uniformes de los porteros deben ser diferentes
al uniforme de los demás jugadores.

Los uniformes pueden tener números.

Los números 1 y 13 son para los porteros.

Si el equipo solo tiene 1 portero, debe usar el número 1
y el número 13 puede utilizarlo otro jugador.

¿Qué características deben tener los espacios para jugar los partidos?

Los espacios en los que los equipos juegan los partidos pueden ser polideportivos municipales, polideportivos privados o espacios cedidos por centros escolares u otras entidades.

Los equipos juegan los partidos en terrenos de juego que reúnen las condiciones que indica el reglamento.

- La superficie del terreno de juego puede ser de hierba natural o artificial. Si el equipo no tiene un terreno de hierba, puede ser de tierra de forma excepcional.
- El terreno de juego es un rectángulo con una longitud de entre 60 a 70 metros y un ancho de entre 40 y 45 metros.
- El terreno de juego debe estar limitado y marcado con líneas visibles en la superficie.
- El terreno de juego debe tener 2 porterías de 6 metros de ancho y 2 metros de alto. Los postes y el travesaño deben tener forma cuadrada, rectangular, redonda o elíptica y no deben ser un peligro para los jugadores. La forma elíptica es una figura curva y cerrada.
- Las porterías deben ser estables y resistentes y deben estar bien sujetas para que no puedan caerse o moverse con golpes. Deben cumplir con las condiciones del reglamento.
- Las porterías deben tener una red que esté sujeta a los postes y travesaño de la portería.



Normas sobre los partidos



¿Cómo saber los horarios de los partidos?

Los equipos juegan los partidos los fines de semana en horario de mañana o tarde, excepto en casos puntuales.

Cuando el partido se juega entre las 3 y las 4 de la tarde el club o entidad debe pagar 20 euros para pagar al árbitro.

Los 2 equipos deben facilitar que el partido se juegue en el horario que sea adecuado a ambas partes.

Cuando la hora del partido no se pueda modificar el equipo visitante debe acudir en la fecha y hora establecida.

El equipo local debe avisar de la fecha, hora y lugar del partido.

Debe avisar al equipo visitante y a FEMADDI por correo electrónico.

El correo electrónico de FEMADDI es competiciones@femaddi.org.

El responsable del equipo visitante debe estar atento al correo de respuesta o dejar encargada a otra persona la responsabilidad.

El equipo local debe enviar la fecha del partido a FEMADDI antes del viernes a las 2 de la tarde de la semana del partido para poder nombrar un árbitro para el partido.

Cuando no envía la fecha con antelación,

FEMADDI no puede nombrar un árbitro a tiempo y el partido se aplaza.

¿Cuándo ocurre un aplazamiento de partidos?

Los clubes o entidades solo pueden aplazar un partido por causas justificadas.

En estos casos, deben informar a FEMADDI y fijar una nueva fecha.

Para aplazar un partido, el club o entidad debe enviar un correo electrónico a FEMADDI.

El correo electrónico de FEMADDI es competiciones@femaddi.org.

El correo electrónico debe incluir:

- Motivo por el que debes aplazar el partido.
- Nueva fecha para el partido.
- Lugar donde los equipos jugarán el partido.
- Horario en el que los equipos jugarán el partido, si es posible.

FEMADDI indica si aprueba o rechaza aplazar el partido.

Contesta a la solicitud por correo electrónico a los clubes en 2 días o menos.

Ten en cuenta los siguientes aspectos para el aplazamiento:

- Cuando los 2 equipos no están de acuerdo con la solicitud para aplazar un partido, FEMADDI rechaza la solicitud.
- Cuando la solicitud no tenga un motivo claro y justificado, FEMADDI rechaza la solicitud.
- Cuando la solicitud no incluye la nueva fecha para el partido, FEMADDI indica la nueva fecha.

Cuando un club o entidad aplaza un partido,

debe informar con más de 21 días antes de la fecha del partido.

Si informa con menos de 21 días antes de la fecha del partido,

debe pagar una tasa:

- Si el club o entidad informa entre 20 y 13 días antes de la fecha debe pagar una tasa de 10 euros.
- Si el club o entidad informa entre 12 y 7 días antes de la fecha debe pagar una tasa de 20 euros.
- Si el club o entidad informa con menos de 7 días antes de la fecha debe pagar una tasa de 30 euros.

Si los equipos no están de acuerdo con la nueva fecha

FEMADDI fija una nueva fecha del partido.

Cuando uno de los 2 equipos no pueda jugar en la nueva fecha debe informar a FEMADDI una nueva fecha.

Cada club solo puede solicitar 1 cambio de fecha.

Cuando un club sigue sin poder jugar en la nueva fecha, su equipo pierde el partido

y recibe una sanción de acuerdo con el Código Disciplinario.

Cuando un equipo es el responsable de no poder jugar algún partido antes de la fecha que indica FEMADDI

no puede participar en la competición de la Copa de la temporada.

¿Cuándo ocurre una suspensión de un partido?

Un partido suspendido ocurre cuando los 2 equipos se presentan a jugar, el árbitro completa el acta de forma correcta

y el árbitro y los entrenadores acuerdan no jugar el partido por motivos justificables.

Por ejemplo, si los equipos no pueden jugar el partido porque llueve mucho, el árbitro debe escribirlo en el acta.

Los equipos jugarán el nuevo partido en el campo del equipo que era visitante.

FEMADDI recomienda buscar campos de fútbol cubiertos con techo

Si hace mal tiempo, FEMADDI recomienda cambiar el orden de los partidos, para jugar en el campo que esté cubierto y el partido no sea suspendido.

Cuando el partido se suspende,

los 2 equipos deben buscar una nueva fecha para jugar el partido durante la siguiente semana a la fecha del partido suspendido.

El viernes siguiente a la fecha del partido suspendido es el último día para informar de la nueva fecha.

Cuando los equipos no informan de la fecha antes del viernes, FEMADDI fija una nueva fecha del partido.

Cuando uno de los 2 equipos no puede jugar en la nueva fecha debe informar a FEMADDI una nueva fecha.

Cada equipo solo puede solicitar 1 cambio de fecha.

Cuando un equipo siga sin poder jugar en la nueva fecha, su equipo pierde el partido y recibe una sanción de acuerdo con el Código Disciplinario

¿Qué ocurre si un equipo no comparece al partido?

Un equipo no comparece a un partido cuando no se presenta a jugar por una causa sin justificación.

FEMADDI sanciona al equipo que no se presente a un partido según el Código Disciplinario.

Además, cuando un equipo no se presenta a un partido, el árbitro escribe en el acta el resultado de 4 para el equipo rival y 0 para el equipo que no se presentó al partido.

El equipo que no se presenta al partido debe pagar una tasa de 60 euros por partido no presentado.

FEMADDI se queda 30 euros para pagar los gastos del árbitro y el equipo rival se queda con otros 30 euros como compensación.

FEMADDI realiza las gestiones de pagos de la siguiente forma:

- Los clubes o entidades pagan esta tasa cada 3 meses al final de la temporada.
FEMADDI envía una factura al club deportivo del equipo que no se presentó.
- FEMADDI paga las compensaciones a los equipos rivales cada 3 meses o al final de la temporada con un ingreso en su cuenta.
- Si el equipo avisa un día antes de que no se puede presentar al partido y evita que el equipo rival se desplace al partido, debe pagar solo 30 euros de tasa.

¿Qué deben tener en cuenta los equipos antes de un partido?

Antes de un partido, el equipo debe:

- Poder estar localizable ante cualquier imprevisto a través de un teléfono móvil.
- Entregar una lista con los números de teléfono de los responsables de los equipos que participan en la competición.
- Llegar al campo de juego 30 minutos antes para poder calentar y entregar las licencias deportivas al árbitro para que pueda rellenar el acta del partido.
- Cuando un jugador no tenga licencia deportiva porque está en trámite debe presentar el DNI para poder jugar.
El árbitro indica la situación del jugador en el acta.
Si el jugador juega y no tiene la licencia en trámite, FEMADDI sancionará al equipo de acuerdo con el Código Disciplinario.
- Los entrenadores de los equipos y el árbitro deben reunirse 5 minutos antes del partido para decidir si hacen falta adaptaciones en la normativa y la reglamentación.

¿Qué deben tener en cuenta los equipos durante un partido?

Durante un partido, los equipos deben:

- El equipo local debe tener el material necesario para el partido, como balones, petos, o botiquín.
Cada equipo debe presentar un balón al árbitro para que el árbitro decida con qué balón se juega el partido.
- Todos los jugadores, técnicos y familiares deben colaborar con el árbitro y deben evitar actuaciones antideportivas contra el árbitro.
Por ejemplo, no deben enfrentarse o hacer comentarios irrespetuosos.
- Todos los jugadores, técnicos y familiares deben evitar actuaciones antideportivas de jugadores y familiares contra jugadores del equipo rival o del propio en todo momento.
- El equipo local debe nombrar a una persona como anotadora. Esta persona debe apuntar en el acta el número de jugadores, los goles y las tarjetas del encuentro.
El árbitro anotará los aspectos disciplinarios en el apartado del acta que corresponde.
Es decir, anotará los incumplimientos de reglas y comportamientos inadecuados en la forma de jugar.
Por ejemplo, el árbitro anotará si no se ha hecho la sustitución de un jugador de forma correcta.

¿Qué deben tener en cuenta los equipos después de un partido?

Después de un partido, los equipos deben:

- Fomentar la buena relación y deportividad entre los jugadores de los 2 equipos.
- Evitar enfrentamientos y comentarios que sean una falta de respeto

por parte de los jugadores y sus familiares cuando termina el partido.

- Enviar el resultado del partido con una foto del acta por mensaje de móvil, Whatsapp o correo electrónico a FEMADDI el lunes siguiente al partido.
- Enviar el acta del partido a FEMADDI por correo electrónico a competiciones@femaddi.org.
Si el club necesita una copia del acta, debe solicitarla en el mismo correo electrónico.

¿Cuánto duran los partidos?

Los partidos duran en total 49 minutos.

Los partidos duran 4 periodos de tiempo de 10 minutos cada uno.

Después de cada tiempo de juego hay intermedios y descansos.

El partido se divide de la siguiente forma:

- Periodo 1 de juego de 10 minutos
- Intermedio 1 de 2 minutos.
- Periodo 2 de juego de 10 minutos.
- Descanso y cambio de campo de 5 minutos.
- Periodo 3 de juego de 10 minutos.
- Intermedio 2 de 2 minutos.
- Periodo 4 de juego de 10 minutos.

En los periodos 1, 2 y 3 del partido los equipos no pueden hacer cambios de jugadores excepto por causas de fuerza mayor, por ejemplo, por una lesión de un jugador.

Todos los jugadores deben jugar 3 periodos del partido.

Ningún jugador podrá jugar los 4 periodos del partido, excepto el portero.

Cuando el equipo no tenga 12 deportistas con licencia, los jugadores pueden jugar los 4 periodos del partido.

¿Cuál es el número mínimo de jugadores en un partido?

Cuando un equipo queda con menos de 6 jugadores por cualquier motivo, el árbitro finaliza el partido y da como perdedor a este equipo.

Si faltan periodos de tiempo por jugar, el árbitro da como perdedor al equipo que tenga menos jugadores en el campo de lo que establece el reglamento.

¿Un equipo cómo puede sustituir jugadores?

Los equipos solo pueden sustituir jugadores a partir del periodo 4 del partido sin detener el partido, por el centro del campo y el árbitro debe autorizar el cambio.

Cuando el equipo quiere sustituir al portero, el árbitro autoriza el cambio y detiene el partido.

Cualquier jugador puede cambiar su puesto con el portero, pero el jugador debe informar al árbitro, que detiene el juego.

Indicaciones del juego

1. Saque de inicio

Un solo jugador realiza el saque de inicio hacia su mitad de campo. Todos los jugadores, excepto el que realice el saque, deben estar en su mitad de campo.

No es válido meter un gol en la portería contraria con un tiro directo desde el saque de inicio o de un saque de medio campo después de meter gol.

Para que el gol sea válido, otro jugador del propio equipo debe tocar el balón.

Cuando un saque de inicio sea incorrecto, los jugadores lo repetirán hasta que el saque de inicio sea correcto.

2. Fuera de juego

Fuera de juego es una regla de juego que sanciona al jugador cuando:

- A. Está en la zona de 12 metros del equipo contrario
- B. Molesta en el juego a un contrario
- C. O tiene ventaja de su posición en el juego en el momento en el que otro jugador de su propio equipo toca el balón.

Cuando un jugador está en posición de fuera de juego, el árbitro le sanciona.

3. Tiros libres

El tiro libre es una forma de empezar a jugar después de que un jugador haya cometido una falta y el juego haya parado.

Los tiros libres pueden ser directos o indirectos en función del tipo de la falta.

El tiro libre directo se lanza directo a la portería del equipo contrario.

El tiro libre indirecto es un pase a otro jugador del mismo equipo.

Los jugadores del equipo contrario a la persona que lanza el tiro pueden hacer una barrera a 6 metros o más del balón.

No está permitido lanzar el balón directo a la portería cuando el tiro libre sea en el campo propio.

4. Saque de banda

El saque de banda es la forma de empezar a jugar

cuando el balón sale fuera del campo de juego.

Los árbitros deben tener flexibilidad en los saques de banda porque muchos jugadores tienen dificultades de coordinación o discapacidad en los brazos y piernas.

En el momento de lanzar el balón, el jugador deberá:

- Esta de frente al campo de juego.
- Tener una parte de ambos pies sobre la línea del campo o fuera de la línea del campo, pero no dentro del campo.
- Utilizar las manos para lanzar el balón.
- Lanzar el balón desde atrás y por encima de la cabeza.
- Lanzar el balón desde el sitio donde salió del campo.

Todos los jugadores del equipo contrario deben estar a una distancia de más de 2 metros del lugar desde el que el jugador lanza el balón.

El jugador que lanza el balón no debe volver a tocar el balón hasta que otro jugador lo haya tocado.

Cuando un saque de banda sea incorrecto, los jugadores lo repetirán hasta que el saque de inicio sea correcto.

5. Saque de meta

El saque de meta es la forma de empezar a jugar cuando el balón sale fuera del campo de juego por detrás de la portería.

En el momento de lanzar el balón:

- El jugador del equipo que realice el saque debe dar una patada al balón desde cualquier punto de su área de meta.
- Los jugadores del equipo contrario deben permanecer fuera del área de meta hasta que otro jugador toque el balón.

-
- El jugador que lanza el balón no debe volver a tocar el balón hasta que otro jugador lo haya tocado.

El jugador que lance el balón puede meter un gol desde el saque de meta al equipo contrario.

Cuando un saque de meta sea incorrecto, los jugadores lo repetirán hasta que el saque de inicio sea correcto.

6. Saque de esquina

El saque de esquina es la forma de empezar a jugar cuando el balón sale fuera del campo de juego por la línea de fondo, es decir, la línea del lado del campo donde están las porterías.

En el momento de lanzar el balón:

- El jugador coloca el balón en el interior de la figura del suelo, donde está el banderín de la esquina más cercano al lugar en el que el balón cruza la línea de fondo del campo.
- No está permitido quitar el banderín, si está puesto.
- Los jugadores del equipo rival deberán permanecer a más de 6 metros del área de la esquina hasta que otro jugador toque el balón.
- El jugador que lanza el balón no puede tocar el balón hasta que otro jugador lo toque.



Las competiciones

¿Cómo es la competición de fútbol 8?

La competición de Liga durará entre 10 y 18 jornadas en función del número de equipos del grupo.

Cada 1 o 2 semanas hay una jornada.

Las fechas importantes son las siguientes:

- FEMADDI publica el calendario provisional con las fechas de las jornadas en el mes de julio.
- FEMADDI publica el calendario oficial con las fechas de las jornadas los 3 primeros días de octubre cuando cierre la inscripción de equipos a la competición.
- El comienzo de la temporada es el fin de semana después del 12 de octubre.
Si el 12 de octubre es jueves o viernes, empezará el siguiente fin de semana.

FEMADDI organiza todas las reuniones que sean necesarias con los clubes y entidades que participan para que la competición se desarrolle de forma normal.

Hay una reunión obligatoria al comienzo de la temporada donde FEMADDI explica el cierre de grupos y otros temas.

La competición de la Copa empieza después de terminar la Liga.

¿Cuál es el sistema de puntuación de los partidos?

Al finalizar el partido, FEMADDI tendrá en cuenta el número de partes del partido ganadas por cada equipo.

No se tendrá en cuenta la diferencia entre goles marcados y recibidos.

-
- El equipo que gane cada periodo del partido suma 1 punto para el resultado final del partido.
 - Cuando los equipos empatan algún periodo del partido los equipos suman 0 puntos.
 - La mayor diferencia entre el equipo ganador y perdedor es de 4 puntos contra 0.

¿Cuál es el sistema de puntuación de la Liga?

La competición de la Liga tiene el siguiente sistema de puntuación según el resultado de los partidos:

- El equipo que gana el partido, suma 3 puntos.
- Los equipos que empatan el partido, suman 2 puntos cada equipo.
- El equipo que pierde el partido, suma 1 punto.

Los puntos de ética deportiva se suman a los puntos generales durante la temporada.

La puntuación de ética deportiva es un sistema de puntuación aparte del sistema de puntuación por ganar y perder.

Son puntos por buen comportamiento de entidades y clubes, sus equipos, entrenadores, jugadores y sus familiares.

Los puntos de ética deportiva están en el Código Disciplinario.

El total de puntos es la suma de puntos generales y puntos de ética deportiva.

En el caso de empate de puntos entre 2 o más equipos, FEMADDI suma otros puntos en este orden:

- 1) Puntos de ética deportiva
- 2) Puntos generales por ganar o perder partidos
- 3) Enfrentamiento particular, es decir, por número de victorias

-
- 4) Partidos ganados
 - 5) Partidos empatados
 - 6) Partidos jugados.

En el caso de que 2 o más equipos sigan teniendo empate, FEMADDI revisa la diferencia entre los goles marcados y recibidos.

¿Cómo es la competición de la Copa?

La competición de la Copa empieza después de terminar la Liga.

La competición de la Copa es un torneo eliminatorio que dura 3 jornadas en fin de semana.

Un torneo eliminatorio es una competición en la que el equipo que gana sigue jugando, y el equipo que pierde, es eliminado.

Si un partido acaba con un empate, los equipos realizan lanzamiento de 5 penaltis cada equipo.

Si al terminar los 5 lanzamientos sigue el empate, los equipos siguen lanzando hasta que uno de los equipos falla uno y el otro equipo marca.

Todos los equipos que participaron en la Liga y quieren participar en la Copa pueden hacerlo.

Los equipos que quieren jugar en la Copa, deben confirmarlo por correo electrónico o por otros medios.

Si un equipo nuevo que no ha participado en la Liga quiere participar, debe pagar la cuota inscripción de equipo.

El equipo participa en el nivel que tenga.

FEMADDI divide los equipos en grupos de 8 o 4 equipos

según hayan quedado clasificados en la Liga.

FEMADDI sortea los enfrentamientos entre equipos
y cuáles son los equipos locales al inicio de la competición.

FEMADDI retransmite en directo el sorteo y es grabado.

Si no hay 8 equipos en un grupo,

FEMADDI adapta la competición a un formato adecuado
e informa sobre la adaptación el día del sorteo.

FEMADDI publica el calendario con los partidos
el primer día laboral después del sorteo.

Cuando el árbitro sanciona algún jugador,
no puede jugar los siguientes partidos.

Si el partido es de cuartos o semifinal,

el jugador debe cumplir la sanción en los partidos de la misma competición.

Si el partido es la final, el jugador debe cumplir la sanción
en la competición de Liga de la siguiente temporada.

Si el árbitro sanciona al equipo con la pérdida de puntos de ética,
los puntos se descontarán en la competición de Liga
de la siguiente temporada.

¿Cuál es el sistema de puntuación de ética deportiva?

La puntuación de ética deportiva es un sistema de puntuación
aparte del sistema de puntuación por ganar, empatar y perder.

Está basado en el buen comportamiento de entidades y clubes,
sus equipos, entrenadores, jugadores y sus familiares.

El sistema de puntuación de ética deportiva afecta a la Liga y a la Copa.



Todos los equipos empiezan la competición de la Liga con 10 puntos.
y los equipos pueden perder los puntos si tienen sanciones.

Un equipo puede empezar la competición con menos de 10 puntos
en 2 situaciones:

- Cuando el equipo tenga sanciones pendientes de cumplir de una temporada anterior.
- Si el equipo ficha a un jugador de otro club cuando no hay acuerdo entre los dos clubes.

FEMADDI suma los puntos de ética deportiva a los puntos generales.

