SEPTIEMBRE DE 2026

FEDERACIÓN MADRILEÑA DE DEPORTES PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

Comunidad de Madrid

NORMATIVA DE LA LIGA Y COPA DE FUTBOL 8

2026-2027

FEMADDI
AVDA. SALAS DE LOS INFANTES, 1. 7ª PLANTA - C.P.: 28.034
competiciones@femaddi.org

TABLA DE CONTENIDO

Artículo 1	Objeto.	3
Artículo 2	Condiciones de participación.	3
Artículo 3	Inscripción de equipos en la Liga y Copa de Fútbol 8.	4
Artículo 4	Cuotas de inscripción de la Competición.	6
Artículo 5	Niveles de la Competición.	6
Artículo 6	Inscripción de jugadores y su participación.	9
Artículo 7	Convocatoria de jugadores para un partido y acta digital.	9
Artículo 8	Solicitud de alineación de jugadores en equipos de nivel superior en un partido.	10
Artículo 9	Solicitud de alineación de jugadores en equipos de nivel inferior en un partido.	10
Artículo 10	Limitaciones para la alineación de jugadores en equipos de nivel inferior o superior en un partido.	11
Artículo 11	Características de las instalaciones.	12
Artículo 12	Equipamiento básico de juego de los jugadores.	12
Artículo 13	Celebración de partidos y comunicación de horarios.	14
Artículo 14	Aplazamientos de partidos.	15
Artículo 15	Suspensión de partidos.	17
Artículo 16	Incomparecencia de un equipo a un partido.	18
Artículo 17	Aspectos para tener en cuenta antes de un partido.	18
Artículo 18	Aspectos para tener en cuenta durante de un partido.	19
Artículo 19	Aspectos para tener en cuenta después de un partido.	19
Artículo 20	Duración de un partido.	20
Artículo 21	Tiempo mínimo y tiempo máximo de participación de cada jugador en el partido.	20
Artículo 22	Número mínimo de jugadores para participar en un encuentro.	20
Artículo 23	Sustitución de jugadores durante el transcurso del partido.	21
Artículo 24	Saque de inicio.	21
Artículo 25	Fuera de juego.	21
Artículo 26	Tiros libres.	22
Artículo 27	Saque de banda.	22
Artículo 28	Saque de meta.	22
Artículo 29	Saque de esquina.	23
Artículo 30	Sistema de puntuación deportiva de los partidos.	23
Artículo 31	Sistema de puntuación de la Liga Regular.	24
Artículo 32	Aspectos técnicos de la Competición de Liga de Fútbol 8.	25
Artículo 33	Aspectos técnicos de la Competición de Copa de Fútbol 8.	25
Artículo 34	Sanciones a jugadores en ambas competiciones.	26
Artículo 35	Sistema de puntuación de Liga y Fase de Liguilla de la Copa.	27
Artículo 36	Puntuación de Ética Deportiva.	28

Artículo 1 Objeto.

1. Establecer las normas generales de funcionamiento de la Liga y Copa de Fútbol 8 para personas con discapacidad intelectual organizada por FEMADDI.

2. La federación podrá realizar cambios en la aplicación de esta normativa durante la temporada en lo que estime oportuno si va a favor de la mejora en la competición y se busque optimizar la participación y representatividad de los deportistas, asegurando que los mejores resultados tengan cabida en la disputa de los títulos.

Artículo 2 Condiciones de participación.

1. Los equipos participantes **deberán pertenecer a una Entidad Deportiva estable** (Club, Sección o Agrupación Deportiva) y estar registrados como tales en la Dirección General de Deportes de la Comunidad de Madrid.

2. Los equipos inscritos deberán tener una sede (campo correspondiente) para jugar los partidos como equipo local dentro del territorio de la Comunidad de Madrid. En caso de no disponer de ella se estudiará su ingreso en la competición.

3. Los equipos estarán compuestos por **deportistas con discapacidad intelectual**. Con carácter previo a la obtención de la Licencia Federativa deberá certificarse tal circunstancia ante la federación, y será acreditado mediante la presentación del certificado en el momento de la creación de la Licencia Federativa.

4. También podrán participar **deportistas con parálisis cerebral**, aunque no presenten discapacidad intelectual siempre que tengan tramitada su licencia con la Federación de Parálisis Cerebral de Madrid (*gracias al acuerdo de colaboración para la participación de deportistas con PC vigente con la FMDPC*). Estos deportistas tendrán una licencia especial que tramitará FEMADDI una vez se haya presentado la licencia de la FMDPC en vigor.

5. En caso de presentar el deportista los dos tipos de discapacidad, intelectual y parálisis cerebral, la licencia a tramitar siempre será la de FEMADDI.

6. Cada equipo deberá cumplimentar y presentar la documentación necesaria en los plazos establecidos. Aquellos equipos que **no cumplan los plazos** podrán ser excluidos de la competición.

Artículo 3 Inscripción de equipos en la Liga y Copa de Fútbol 8

1. Al comienzo de la temporada deportiva se abrirá un plazo de inscripción para que los Clubes puedan inscribir a los equipos y los deportistas que van a competir en esa temporada.

2. Cada club podrá inscribir los equipos que desee en la competición y los deportistas, junto al staff técnico, que participarán en la Liga y/o Copa de Fútbol 8.

3. Una misma entidad deportiva puede inscribir uno o más equipos en la misma modalidad deportiva. En ese caso, para poder diferenciarlos, deberán añadirse letras (A, B, C...), números (1, 2, 3...) o "nombres de guerra" a la denominación de cada equipo.

4. Existirán las siguientes competiciones en donde se podrán inscribir equipos:

Nombre de la Competición	**Condiciones**
Liga de Fútbol 8 Mixta	Los equipos podrán estar formados por jugadores de los dos sexos.
Copa de Fútbol 8 Mixta	Los equipos podrán estar formados por jugadores de los dos sexos. Para participar es obligatorio participar en la Liga.

5. Para la inscripción de equipos se realizará a través de la plataforma de Gestión de Licencias de Femaddi[1].

6. **Plazo oficial de inscripción**: Habrá un período oficial de inscripción. Este periodo irá desde el cierre de la temporada anterior en la plataforma de *playoff* (*que se realizará a finales de junio – principios de julio*) hasta el último viernes del mes de septiembre a las 23:59 horas.

7. La inscripción de jugadores y staff técnico de los Clubes en sus equipos se podrá realizar durante toda la temporada.

8. Para que un deportista o miembro del staff técnico pueda participar en una jornada de la Liga, el Club deberá tramitar su licencia en la plataforma de licencias[1], antes de las 17:00 horas del miércoles previo a la celebración de la Jornada de Liga. Transcurrido ese plazo, las altas se tramitarán el lunes siguiente.

[1] https://femaddi.playoffinformatica.com/

9. Los equipos deberán estar formados por un mínimo de **12** deportistas y un máximo de **30** deportistas por equipo.

10. Para la disputa de los encuentros, podrán convocarse un **máximo de 22 jugadores**.

11. Todos los equipos deberán tramitar, al menos, una **licencia de técnico**. Los técnicos podrán ejercer sus funciones en varios equipos diferentes.

En estos casos, los equipos deberán tener tramitada, obligatoriamente, otra licencia de técnico o delegado.

> *Por ejemplo: Un club con tres equipos, podrá tramitar la licencia de un técnico para los tres equipos, pero además deberá tener tramitada la licencia de otros dos delegados o técnicos suplementarios. De tal manera que haya tantas licencias de técnicos y/o delegados como equipos se han inscrito. 3 equipos, se tendrán 1 licencia de técnico y 2 más de técnicos o delegados.*

12. Las licencias de técnicos y delegados deberán estar asignadas a todos los equipos donde podrían desempeñar sus funciones.

Dirigir un partido o sentarse en el banquillo de un equipo en el que no se está asignado supondría alineación indebida y la sanción pertinente recogida en el *Código de Disciplina de Femaddi*.

13. Se realizará una inscripción de equipos y jugadores para el campeonato de Liga y además, otra inscripción del equipo en la competición de Copa.

No es obligatorio participar en la Copa si no se desea, pero si se hace, si es obligatorio estar inscrito para participar en la Liga (Ver artículo 33).

El jugador que inicie la competición de Liga con un equipo no podrá participar con otro en la competición de Copa.

14. Para poder participar en las competiciones el Club Deportivo del equipo correspondiente **deberá estar al corriente de pagos** con respecto a la temporada anterior o tener un plan pactado con la Federación para abonar las cuotas pendientes, o bien domiciliar sus pagos.

Artículo 4 Cuotas de inscripción de la Competición

1. Para participar en la Liga y Copa de Fútbol 8 de FEMADDI se deberá abonar la cuota establecida por cada deportista inscrito en la competición.

2. Esta cuota de inscripción será publicada en la página web y en la plataforma de gestión de licencias se verá reflejada a la hora de realizar la tramitación de una licencia para el equipo de natación del club en la competición.

3. El pago de esta inscripción por deportista a través de un Club Deportivo permite jugar el Campeonato de Liga y el de Copa de Fútbol 8.

Artículo 5 Niveles de la Competición.

1. Siempre que haya equipos suficientes en la competición existirán tres niveles de juego que se dividirán en función del grado de habilidad de los deportistas y de otros factores físicos y psicológicos.

2. En la Liga, **en caso de haber equipos suficientes**, la competición se dividirá en diferentes niveles de competición y éstos a su vez se podrán dividir en diferentes grupos (de mayor a menor grado de nivel) según el número de equipos que haya en el nivel de competición. Siendo los siguientes nombres de los grupos y correspondiente nivel.

LIGA	NIVEL
PRIMERA DIVISION	COMPETICION DEPORTIVA
SEGUNDA DIVISION	COMPETICION ADAPTADA
TERCERA DIVISION	HABILIDADES DEPORTIVAS

3. Los grupos dentro de cada categoría podrán variar en función del número de inscripciones de equipos, siendo 8 el número máximo de equipos y 6 el número mínimo de equipos por cada grupo. (En ocasiones puede darse una excepción)

4. En la Liga, **en caso de NO haber equipos suficientes**, la competición no se dividirá en grupos en su inicio, englobándose todos los equipos en un solo grupo de nivel único. El campeonato se disputará en la modalidad a una vuelta y división de niveles en la segunda vuelta. El número de grupos en la segunda vuelta dependerá del número de equipos de la competición y el número de niveles detectados, siempre que haya más de 3 equipos de ese nivel.

El número de equipos de cada grupo será de tal manera que sea similar o con una variación de un equipo entre los grupos, siendo el grupo superior, el que más equipos tendrá siempre.

En esta segunda vuelta, se tendrán en cuenta los enfrentamientos de la primera vuelta y los puntos que se hubieran conseguido, como las sanciones recibidas para la clasificación de la 2ª vuelta.

5. Si tras cerrarse la inscripción hubiera menos de 4 equipos inscritos, se consultará a los equipos si desean competir o por el contrario se suspende la competición antes de empezar la temporada.

6. En la Copa, la competición se dividirá en diferentes niveles de competición con un solo grupo. Se partirá de los grupos creados en la Competición de Liga. Siendo los siguientes grupos y correspondiente nivel.

COPA	GRUPO LIGA	NIVEL
GRUPO 1	PRIMERA DIVISION	COMPETICION DEPORTIVA
GRUPO 2	SEGUNDA DIVISION	COMPETICION ADAPTADA
GRUPO 3	TERCERA DIVISION	HABILIDADES DEPORTIVAS

7. Los grupos de la Copa tendrán un máximo de 16 equipos y un mínimo de 12 equipos.

8. En la Copa, en caso de que se haya tenido que aplicar el punto 4 de este artículo al no haber equipos suficientes para hacer diferentes grupos, se creará un grupo único de competición siempre que no se supere el número máximo de equipos del punto 7.

El mínimo de equipos será el que haya participado en la liga, no siendo nunca inferior a 4. Si esto sucediera, no se celebraría la competición de Copa esa temporada.

9. El nivel del equipo se valorará por el conjunto de deportistas que lo forman siendo, en todo caso, el nivel colectivo el que marque el nivel donde quedará encuadrado cada equipo dentro de la competición.

10. Cuando se inscribe al equipo por primera vez en la competición, la elección del nivel de juego será **responsabilidad del club deportivo**, que deberá elegir el nivel más adecuado para hacer que los partidos sean equilibrados y acordes al nivel en el que el equipo participa.

11. Los equipos de nueva creación que quieran acceder a las ligas deberán disputar un partido amistoso o realizar un entrenamiento con un miembro de FEMADDI para comprobar su nivel de juego y así encuadrarles en el grupo correspondiente.

12. Si el equipo ha participado la temporada anterior en la Liga, el grupo será el que le haya correspondido según el ranking de equipos establecido y que será comunicado por la federación en el mes de junio al finalizar las Competiciones de la Temporada.

13. Para el cálculo del Ranking de Equipos no se tendrán en cuenta las penalizaciones de ética deportiva recibidas por los equipos.

14. En este ranking, los últimos clasificados de cada grupo bajarán a la siguiente temporada de grupo. Y del mismo modo, los equipos que finalicen la competición en primera posición ascenderán al grupo superior.

15. La obligatoriedad de ascender o descender y de respetar el resultado del ranking de equipos ira vinculada tanto al nombre del equipo como a sus integrantes.

16. Cada equipo deberá jugar en el grupo que le corresponda según los resultados de la temporada finalizada y el resultado del ranking publicado.

17. **Solicitud de ascensos**: Los equipos que así lo deseen podrán solicitar una subida de nivel. La Federación la aceptará en todos los casos.

    Esto podrá suponer que los equipos se desplacen hacia abajo en el ranking. Con excepción de los equipos que les toque ascender o descender.

18. **Solicitud de descensos**: La federación no permitirá por norma general que los equipos desciendan de grupo. No obstante, un equipo podrá solicitar el descenso de grupo cuando se produzca una modificación en el mismo de más del 75% de los integrantes. Para ello deberá acreditar el nuevo nivel del equipo con el objetivo de poder inscribirse en una división o nivel inferior del que le correspondiera por ranking.

    En el caso de sea aceptado el descenso, podrá suponer que los equipos se desplacen hacia arriba en el ranking. Con excepción de los equipos que les toque ascender o descender.

19. En caso de que se haya aplicado el punto 4 de este artículo, no se aplicarán la normativa de ascensos y descensos de equipos, ya que todos competirán en el mismo grupo y los grupos de la segunda vuelta los decidirán los resultados de la primera vuelta.

Artículo 6 Inscripción de jugadores y su participación.

1. En cuanto a la inscripción y participación de jugadores se tendrán en consideración las siguientes circunstancias:
   a. Cada jugador sólo podrá jugar en el nivel en el que ha sido inscrito sin posibilidad de hacerlo en otro nivel.
   b. Cuando un jugador participe en otras competiciones de liga, deberá hacerlo en niveles de juego similares, no pudiendo hacerlo en niveles diferentes.

      En caso de que un deportista tuviera habilidades diferentes en ambos deportes, la Comisión Técnica de la Federación estudiará la posibilidad de enervar lo anterior.

Artículo 7 Convocatoria de jugadores para un partido y acta digital.

1. Los equipos **con más de 22 jugadores en su plantilla deberán hacer convocatoria** y comunicarla a la Federación para la elaboración del acta del partido. El plazo para enviar dicha convocatoria será **el jueves a las 14.00 horas** de la semana que se disputa el partido.

   Los equipos con 22 o menos jugadores en su plantilla no será necesario que envíen la convocatoria a la Federación. En el acta se incluirán de oficio todas sus licencias.

2. El acta será digital. Será enviada a los responsables de los clubes el jueves por la tarde o el viernes por la mañana por correo electrónico en un **documento pdf**, en donde vendrán reflejados los nombres de los jugadores que hayan sido convocados para el partido y los que hayan sido autorizados para jugar en caso de haberlo solicitado el equipo (ver artículos 8 y 9).

3. El acta en pdf le corresponde al equipo local imprimirla y llevarla al partido para que el árbitro del partido la pueda utilizar y reflejar lo que ocurra en el encuentro.

4. Tanto el equipo local, como el visitante deberán realizar una foto del acta del partido al terminar este si quieren disponer de una copia para poder presentar alegaciones, y enviarla a la federación por correo electrónico el lunes siguiente a la celebración del partido.

Artículo 8 Solicitud de alineación de jugadores en equipos de nivel superior en un partido.

1. Sólo se permitirá la subida de jugadores a equipos superiores las siguientes circunstancias:

    a. El equipo de nivel superior no disponga de suficientes jugadores para disputar un partido. **Siete o menos jugadores disponibles**.
    b. El equipo de nivel superior necesite sustituir a un jugador relevante para el equipo como puede ser **sustituir al portero**.
    c. **Probar el nivel de un jugador** o jugadores en un equipo de nivel superior para valorar su subida permanente de equipo.
    d. **Otros motivos justificables** para cursar dicha solicitud. En ese caso se deberá solicitar a la Federación que lo valorará y responderá a la solicitud.

2. El procedimiento de solicitud será el siguiente:

    a. Avisar a la Federación de esta acción mediante un correo electrónico y poniendo en copia al equipo contario.
    En dicho correo, deberán reflejarse los nombres del jugador o jugadores que se pretenden alinear, así como el número de licencia de estos. Además de indicar el motivo de la solicitud, que tienen que ser uno de los recogidos en el punto 1 de este artículo.
    b. Esta solicitud **deberá ser aprobada** por parte de la Federación y será comunicado a ambos equipos antes de la disputa del partido.
    c. El plazo para realizar la solicitud concluirá a las **14:00 horas del jueves** anterior a la disputa del partido**, no cursándose ninguna solicitud una vez pasado este plazo.**
    Este plazo coincide con el plazo del envío de convocatorias indicado en el artículo 7 de esta normativa para poder dejar reflejado en el acta esta solicitud en el caso de aprobarse.

Artículo 9 Solicitud de alineación de jugadores en equipos de nivel inferior en un partido.

3. Sólo se permitirá la bajada de jugadores a equipos inferiores las siguientes circunstancias:

    a. El equipo de nivel inferior no disponga de suficientes jugadores para disputar un partido. **Cinco o menos jugadores disponibles**.
    b. El equipo de nivel inferior necesite sustituir a un jugador relevante para el equipo como puede ser **sustituir al portero**.
    c. **Sólo puede ser cubierta esta necesidad por jugadores del equipo de nivel superior**, sin poder contemplar otra posibilidad.

d. **Otros motivos justificables** para cursar dicha solicitud. En ese caso se deberá solicitar a la Federación que lo valorará y responderá a la solicitud.

4. La federación lo permitirá siempre que haya consentimiento explícito del equipo rival. **Sin ese consentimiento no se permitirá en ningún caso**.

5. El procedimiento de solicitud será el siguiente:

a. Avisar a la Federación de esta acción mediante un correo electrónico y poniendo en copia al equipo contario.
En dicho correo, deberán reflejarse los nombres del jugador o jugadores que se pretenden alinear, así como el número de licencia de estos. Además de indicar el motivo de la solicitud, que tienen que ser uno de los recogidos en el punto 1 de este artículo.
b. **El equipo rival deberá confirmar que acepta y consiente** esta solicitud mediante respuesta al correo electrónico que se ha enviado con la misma.
c. Esta solicitud **deberá ser aprobada** por parte de la Federación y será comunicado a ambos equipos antes de la disputa del partido.
d. El plazo para realizar la solicitud concluirá a las **14:00 horas del jueves** anterior a la disputa del partido**, no cursándose ninguna solicitud una vez pasado este plazo.**
Este plazo coincide con el plazo del envío de convocatorias indicado en el artículo 7 de esta normativa para poder dejar reflejado en el acta esta solicitud en el caso de aprobarse.

Artículo 10 Limitaciones para la alineación de jugadores en equipos de nivel inferior o superior en un partido.

1. Existirá un **límite de alineaciones de jugadores por equipo y por jugador**. Siendo de la siguiente manera:

a. Un equipo solamente podrá alinear a jugadores de su club/entidad de nivel inferior o superior en un **máximo de 5 partidos** en toda la temporada (Incluida Liga y Copa).
b. Un jugador sólo podrá ser utilizado para este fin en **3 partidos como máximo** en toda la temporada (Incluida Liga y Copa).

2. Un jugador no podrá disputar dos partidos con dos equipos si no han trascurrido **12 horas** entre la finalización del primero y el inicio del segundo partido, salvo que la Federación así lo permita. En ese caso será reflejado en el documento de autorización.

Artículo 11 Características de las instalaciones.

1. Las instalaciones en que los equipos disputen sus encuentros podrán ser polideportivos municipales, privados o instalaciones cedidas por centros escolares u otras entidades.

2. **Superficie del terreno de juego**. Los partidos se celebrarán en terrenos de juego que reúnan las condiciones reglamentarias que se determinan a continuación:

    a. La superficie del terreno de juego. Podrá ser de hierba natural o artificial, o en su defecto, si no se dispone de un terreno con hierba, podrá ser excepcionalmente de tierra.
    b. Dimensiones: El terreno de juego estará formado por un rectángulo con una longitud máxima de 70 metros y mínima de 60 metros, y de una anchura no mayor de 45 metros ni menor de 40 metros.
    c. Marcación de terreno: El terreno de juego deberá estar delimitado mediante líneas perfectamente visibles y marcadas sobre la superficie del terreno de juego.

3. **Dimensiones de la portería.** Los partidos se celebrarán en terrenos de juego que reúnan las condiciones reglamentarias que se determinan a continuación:

    a. Cada terreno de juego de juego deberá disponer de dos porterías reglamentarias con un tamaño de 6 metros de ancho y 2 metros de alto. Los postes y el travesaño deberán tener forma cuadrada, rectangular, redonda, o elíptica y no deberán constituir ningún peligro.
    b. Las porterías, que cumplirán los requisitos de resistencia y estabilidad necesarios, deberán estar debidamente sujetas, de tal manera que no puedan caerse ni moverse por cualquier impacto.
    c. Igualmente, las porterías deberán disponer de una red apropiada perfectamente sujeta a los postes y travesaño de la portería.

4. Las instalaciones deberán de **disponer de vestuarios**, abiertos y operativos para poder ducharse.

Artículo 12 Equipamiento básico de juego de los jugadores.

1. El equipamiento básico de juego deberá estar compuesto por camiseta con mangas, pantalón corto, medias, espinilleras y calzado, el cual deberá ser adecuado a la superficie del terreno de juego. En todo caso queda prohibida la utilización de calzado que incluya tacos de aluminio.

2. Si se utilizase camiseta o pantalón térmicos, ambos deberán tener el color principal de la camiseta y del pantalón de juego respectivamente. Además, el largo de este último no deberá sobrepasar las medidas del pantalón de juego.

3. El guardameta sí podrá utilizar guantes de portero, gorra y pantalón largo.

4. Por motivos de seguridad, ningún jugador podrá utilizar equipamiento u objetos que sean peligrosos para ellos mismos o para los demás jugadores/as (incluido cualquier tipo de joya).

5. No se permitirá el uso de gafas convencionales por parte de los jugadores/as, ni durante el partido ni durante el calentamiento previo. Sí se podrán utilizar gafas homologadas par el uso deportivo y que ofrezcan la seguridad necesaria para la práctica deportiva, si bien, deberán presentarse al árbitro antes del partido para que autorice el uso de estas.

6. Los equipos, además de su primer uniforme oficial, deberán disponer obligatoriamente de al menos otro segundo uniforme, que deberá distinguirse claramente del primero. O en su defecto, disponer de petos de diferente color al del uniforme principal.

7. El color de las equipaciones se comunicará a la federación en la ficha de inscripción del equipo, que se utilizará para elaborar un documento con las características de las equipaciones de todos los equipos que compiten. Que será enviado a todos los responsables para su conocimiento.

8. El equipo que hace de local en cada partido utilizará su primer uniforme. En todo caso, se entenderá que actúa como equipo local aquel equipo que aparezca en el calendario en primera posición.

9. Sin perjuicio de lo establecido en el párrafo anterior, de mediar acuerdo previo de ambos equipos y con la autorización de la Federación, se podrá utilizar el segundo uniforme aún actuando como local.

10. El uniforme del equipo que actúe como visitante, deberá diferenciarse claramente del equipo que actúe como local. Igualmente, los uniformes de los porteros deberán ser diferentes a los de los jugadores/as de campo.

11. Los uniformes de juego podrán ser numerados libremente, reservándose el 1 y el 13 para los porteros. En el caso de disponer de un único portero, se le asignará el número 1, pudiendo utilizar el 13 un jugador de campo, siempre que el uniforme sea idéntico al del resto de jugadores/as de su equipo.

Artículo 13 Celebración de partidos y comunicación de horarios.

1. Los partidos se disputarán los fines de semana (sábado o domingo), en horario de mañana o de tarde, excepto casos puntuales.

   Para los casos excepcionales de carácter puntual debe haber acuerdo confirmado por ambos equipos.

2. Los partidos no podrán disputarse antes de las 10:00 horas, ni finalizar más tarde de las 20:00 horas **si el equipo visitante tiene 1 hora o más de viaje** desde su localidad de residencia, ya sea en transporte público o privado.

   Este punto podrá no aplicarse si el equipo visitante lo consiente, para ello debe haber una petición formal del local y una respuesta afirmativa del equipo visitante, y así será comunicado a la Federación por correo electrónico.

3. Ambos equipos tienen la obligación de dar facilidades para que el partido se pueda jugar en el horario que mejor convenga a ambas partes. En caso de que la hora para la disputa del partido no pueda ser modificada, el equipo visitante tendrá que acudir en la fecha y hora establecidas.

4. La responsabilidad de confirmar de la fecha, hora y lugar de celebración del partido será, siempre, del equipo local que deberá confirmar los datos del partido en la la plataforma de Gestión de Licencias Femaddi[2].

Como confirmar los partidos en playoff

1. Ir al menú: Campeonatos>Horarios
2. Buscar el partido correspondiente a esta jornada y marcar la casilla de la izquierda de ese partido.
3. Pulsar el botón de arriba de "Editar horario"
4. Se abre una ventana con los datos del partido.
5. Revisar y completar los datos del partido. Importante: Para cambiar o meter el lugar de juego, pulsar el **botón de "Modificar pista de juego"**. Se abre una ventana y seleccionamos el lugar y le damos a "Aceptar".
6. Una vez todos los datos completados, le damos al botón azul de arriba a la derecha de "Notificar horario".
7. Habremos confirmado el horario del partido y el equipo rival habrá recibido un correo con los datos si tiene correctamente metido el correo en la ficha del equipo.

[2] https://femaddi.playoffinformatica.com/

Es importante avisar al equipo contrario del partido con una antelación suficiente para que todos se puedan organizar. A tal efecto, el responsable del equipo visitante deberá estar localizable o delegar en otra persona.

5. La fecha de celebración del partido deberá ser confirmada a través de la plataforma de Gestión de Licencias de Femaddi[2] con la antelación suficiente para poder designar al árbitro del encuentro. En caso de no cumplirse este requisito, podrá darse la circunstancia de que no pueda ser designado ningún árbitro.

6. El plazo para la comunicación del horario del partido será hasta **las 14:00 horas** del viernes anterior a la semana de la disputa del partido:

L	M	X	J	V	S	D
				14h		
	10h		14h			

Día límite para avisar del horario
Día límite para enviar convocatoria jugadores y solicitudes de subida/bajada
Día límite de prórroga para avisar del horario.
Fecha de celebración del partido

7. De no recibir el horario del partido en el plazo de comunicación establecido, el partido quedará automáticamente como aplazado debiéndose abonar la tasa correspondiente según el punto 5 del artículo 14.

8. Si el equipo tuviera algún problema administrativo para poder conseguir el horario en el plazo estipulado en el punto 6 de este artículo, deberá ser comunicado a la Federación para que le conceda una prórroga para la comunicación del horario, que en ningún caso será superior al **martes siguiente a las 10:00 horas**. Esta circunstancia deberá ser avisada al equipo visitante para que esté al corriente de las circunstancias.

Artículo 14 Aplazamientos de partidos.

1. Sólo podrán aplazarse partidos por causas **JUSTIFICADAS** cuando uno de los equipos no pueda disputarlo. En estos casos, se deberá informar a la federación y establecer una nueva fecha para la disputa.

2. Existirán 3 periodos de aplazamientos de partidos:

    a. Periodo de **aplazamiento permitido**, que finalizará el viernes de la semana anterior al fin de semana oficial para la disputa del partido. Puede conllevar tasas de aplazamiento según la fecha de comunicación.

b. Periodo de **aplazamiento con consentimiento**, que irá desde la finalización del periodo anterior, hasta el martes de la semana del fin de semana oficial para la disputa del partido. Conlleva tasa de aplazamiento.
c. Periodo de **aplazamiento de fuerza mayor**, que irá desde el miércoles de la semana del fin de semana oficial para la disputa del partido hasta la hora de comienzo del partido. En ningún caso conlleva tasa.

3. Los **casos de fuerza mayor** serán aquellos que tengan que ver con condiciones climatológicas, problemas graves en las instalaciones deportivas, incidencias con el arbitraje y cualquier otro motivo que este fuera del control de los equipos o la Federación.

En ningún caso será fuerza mayor, la falta de jugadores. Sea por el motivo que sea. Si este fuera el caso se aplicará el artículo 15 de esta normativa y se tratará el partido como una **incomparecencia.**

4. Para formalizar la solicitud de aplazamiento se deberá enviar un correo electrónico a la Federación (**competiciones@femaddi.org**) en el que se harán constar los siguientes aspectos:

a. Motivo del aplazamiento del partido.
b. Nueva fecha para la disputa del partido.
c. Lugar de celebración del partido.
d. Horario del partido (si fuera posible).

5. La solicitud de aplazamiento de un partido conllevará la obligación de abonar una tasa, salvo en los casos en que se informe con más de 21 días de antelación. Dicha tasa variará en función de la fecha en la que se solicite el aplazamiento del partido. Los plazos y la tasa que abonar por la solicitud de aplazamiento son los siguientes:

L	M	X	J	V	S	D	Tasa	Antelación
							10 €	20 a 14 días
							20 €	14 a 7 días
							30 €	Menos de 7 días

Con más de 21 días de antelación no tiene tasa de aplazamiento el partido.

Fecha prevista de celebración del partido

Día límite para poder aplazar el partido

No se pueden aplazar partidos salvo **consentimiento mutuo**

No se permiten aplazamientos salvo casos de **FUERZA MAYOR**

6. Además, habría de tenerse en cuenta las siguientes consideraciones:

    a. Las solicitudes que no tengan el visto bueno de ambos clubes serán desestimadas.
    b. Las solicitudes que no indiquen un motivo claro y justificable para el aplazamiento serán desestimadas.
    c. En los casos en que no se indique una fecha alternativa cerrada para la disputa del partido será la federación quien señale la nueva fecha a los 7 días de la confirmación del aplazamiento.

7. La Federación comunicará la estimación o desestimación del aplazamiento mediante correo electrónico oficial a ambos clubes, en un plazo no superior a dos días.

8. En caso de que el partido tenga que ser aplazado y los equipos implicados no llegasen a un acuerdo para disputarlo la federación pondrá la fecha de recuperación del partido.

    a. **Si uno de los dos equipos no pudiera disputarlo en esa fecha**, se lo comunicará a la federación para buscar una fecha alternativa. Esto sólo se podrá solicitar una vez por cada club.
    b. **Si un club persiste en no poder disputar el partido** en la nueva fecha el partido se le dará por perdido y se le restará un punto de ética deportiva de conformidad con lo previsto en el *Código de Disciplina de Femaddi*.

Artículo 15 Suspensión de partidos.

1. Un partido se considerará suspendido cuando ambos equipos se hayan presentado al partido, el acta haya sido cumplimentada de manera correcta, pero el árbitro y/o entrenadores acuerden *no jugarlo por motivos justificables* (causas meteorológicas, motivos de seguridad...).

2. Ambos equipos deberán buscar una fecha para su recuperación a lo largo de la siguiente semana a la fecha en la que se suspendió el partido, siendo el viernes el último día de plazo para comunicarlo.

3. Si no se comunica la fecha en el plazo establecido en el punto anterior la federación será la que designe una fecha para la disputa de dicho partido. En este punto:

    a. **Si uno de los dos equipos no pudiera disputarlo en esa fecha**, se lo comunicará a la federación para buscar una fecha alternativa. Esto sólo se podrá solicitar una vez por cada club.
    b. **Si un club persiste en no poder disputar el partido en la nueva fecha** el partido se le dará por perdido y se le restará un punto de ética deportiva de acuerdo con lo establecido en el *Código de Disciplina de Femaddi*.

Artículo 16 Incomparecencia de un equipo a un partido.

1. Se considerará que un equipo no ha comparecido a un partido cuando, **sin causa justificada**, no se presenta al mismo para su disputa.

2. El equipo que no se presente será penalizado con la **pérdida de 1 punto de ética deportiva** de acuerdo con lo estipulado en el *Código de Disciplina de Femaddi*.

3. Además, deberá abonarse una **tasa por partido no presentado de 60€**, que será repartida de la siguiente manera: 30€ para la federación para cubrir los gastos de arbitraje del partido y 30€ para el equipo rival en concepto de indemnización.

    a. Estas tasas se abonarán mediante la emisión de una factura al Club Deportivo del equipo que no compareció al partido.
    b. Las indemnizaciones a los equipos implicados se abonarán mediante ingreso en cuenta. Para ello Femaddi se pondrá en contacto para que nos comuniquen el número de cuenta al que hacer el ingreso.
    c. En el caso de que se avise con más de 24 horas de antelación y se evite que el equipo contrario se desplace al partido, **sólo se abonará la cantidad de 30€**.
    d. Si el equipo que no comparece es el equipo visitante, **solo se abonará la cantidad de 30€**.

4. El resultado oficial de ese partido, aunque no se refleje en el acta, será de un **tanteo de 4-0** en contra del equipo que no se presentó al partido.

Artículo 17 Aspectos para tener en cuenta antes de un partido.

1. Disponer de un teléfono móvil para estar localizado ante cualquier imprevisto.

2. Tener el listado de teléfonos de los responsables de los equipos participantes en la competición.

3. Acudir **30 minutos antes de la hora del partido** a la instalación para poder realizar el calentamiento y entregar las Licencias Federativas al árbitro para que este pueda chequearlas en el acta del partido y cumplimentarla.

4. En caso de que un jugador no disponga de Licencia Federativa, porque se está tramitando, deberá presentar el DNI para poder ser alineado. No obstante, si fuera el caso, el nombre del jugador debería figurar en el acta digital al haberle incluido en la convocatoria (ver artículo 7) y por lo tanto podría jugar. No obstante, el árbitro deberá hacerlo constar en el acta.

Si el deportista sin licencia no está su nombre en el acta no podrá disputar el partido y, el órgano disciplinario podría sancionar al equipo por la comisión de una infracción de alineación indebida tipificada en el *Código de Disciplina de Femaddi*.

5. Los entrenadores de ambos equipos deberán reunirse entre ellos y con el árbitro 5 minutos antes del inicio del partido para comentar posibles adaptaciones en la normativa y la reglamentación a seguir si fuera necesario.

Artículo 18 Aspectos para tener en cuenta durante de un partido.

1. El equipo que juega como local debe de disponer de material necesario para el desarrollo del partido (balones, petos o segunda equipación, botiquín...).

2. Cada equipo debe de presentar un balón al árbitro, siendo éste quien decidirá con cuál se juega el partido.

3. Colaborar con el árbitro en el desarrollo del partido, **evitando actuaciones antideportivas hacia el árbitro** por parte de los jugadores y de los familiares que acuden como espectadores.

4. Controlar en todo momento el comportamiento de jugadores y familiares, **evitando actuaciones antideportivas hacia los jugadores del equipo contrario o del propio** en todo momento.

5. El equipo local, deberá designar a una persona para que haga de anotador y apunte en el acta, los números de los jugadores, los goles y las tarjetas del encuentro. Pero en el caso de que haya aspectos disciplinarios que deban de ser reflejados, será el árbitro del encuentro el que así lo realice en el apartado del acta reservado para ello.

Artículo 19 Aspectos para tener en cuenta después de un partido.

1. Fomentar la relación y deportividad entre los deportistas de ambos equipos.

2. Evitar enfrentamientos y comentarios que supongan una falta de respeto por parte de los familiares y deportistas hacia el otro equipo una vez terminado el partido.

3. Realizar una foto del acta y enviarla por correo electrónico a la Federación antes del lunes siguiente a la disputa del partido.

4. Dejar las instalaciones (vestuarios y banquillos) tal y como nos las encontramos a la llegada.

Artículo 20 Duración de un partido.

1. La duración de los partidos será de 4 periodos o partes de 10 minutos de tiempo de duración a reloj corrido cada uno de ellos.

2. Cada partido constará de dos intermedios y un descanso. Los intermedios, que tendrán una duración de 2 minutos, se realizarán entre la primera y la segunda parte, y la tercera y la cuarta parte, siendo el descanso de una duración de 5 minutos, y realizándose entre la segunda y la tercera parte.

3. Antes del inicio del tercer tiempo, los equipos procederán a realizar el correspondiente cambio de campos.

Esquema de partido:

1ª Parte	Intermedio	2ª Parte	Descanso (Cambio campo)	3ª Parte	Intermedio	4ª Parte
10 min	2 min	10 min	5 min	10 min	2 min	10 min

Artículo 21 Tiempo mínimo y tiempo máximo de participación de cada jugador en el partido.

1. Todos los jugadores **deberán jugar como mínimo una de las tres primeras partes** del partido, **no pudiéndose en estas tres primeras partes realizarse cambios** durante el trascurso del juego, excepto por causas de fuerza mayor o de una lesión manifiesta del jugador.

2. Con el objeto de impulsar la participación de todos los jugadores, **ninguno de ellos podrá participar en más de 3 partes** durante el transcurso de un partido.

3. El punto 2 de este artículo no se aplicará al equipo si no se dispone de **12 jugadores** en el partido. Sólo se aplicará el punto 1 del artículo.

4. El punto 2 de este artículo no se aplicará al guardameta del equipo en el caso de sólo disponer de uno.

Artículo 22 Número mínimo de jugadores para participar en un encuentro.

1. El número mínimo de jugadores al inicio de un partido para que este se pueda celebrar será de 6 jugadores. En caso de no ser el mínimo de jugadores necesarios, el partido se tratará como una incomparecencia y se aplicará el artículo 16 de esta normativa.

2. Si por cualquiera que fuera el motivo, un equipo, durante el desarrollo del encuentro, quedara con menos de 6 jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por finalizado el partido, resultando perdedor el equipo hubiera sufrido tal circunstancia.

3. Si faltasen tiempos por disputarse, se le darán por perdidos también al equipo que tuviera sobre el terreno de juego un número de jugadores inferior al establecido en el presente reglamento. Por ende, el otro equipo se proclama vencedor.

Artículo 23 Sustitución de jugadores durante el transcurso del partido.

1. **Solamente podrán realizarse sustituciones de jugadores a partir del cuarto tiempo**. Las mismas se deberán realizar sin detener el juego, por el centro del campo y previa autorización del árbitro.

2. Tratándose de una sustitución del portero, se llevará a cabo con el juego detenido, y previa autorización del árbitro.

3. Cualquiera de los jugadores/as de campo podrá cambiar su puesto con el portero, siempre que el árbitro haya sido previamente informado, y siempre que el cambio sea efectuado durante una detención del juego.

Artículo 24 Saque de inicio.

1. El saque de inicio se realizará por un solo jugador y siempre hacia atrás. Todos los jugadores, excepto el que ejecute el saque, deberán estar en su mitad del terreno de juego.

2. No será válido anotar un gol en portería contraria directamente desde el saque de inicio o de un saque de medio campo tras la consecución de un gol, y sin que otro compañero del mismo equipo del jugador que ha ejecutado el saque, entre en contacto con el balón.

3. En caso de que un saque de inicio se realice de forma incorrecta se repetirá hasta que se ejecute según lo establecido en el presente artículo.

Artículo 25 Fuera de juego.

1. Un jugador está en posición de fuera de juego y será sancionado por ello, sí encontrándose dentro de la zona de 12 metros del equipo adversario delimitada para ello, concurre en las infracciones de la regla de fuera de juego.

2. Un jugador en posición de fuera de juego será sancionado solamente, si en el momento en que el balón toca o es tocado por uno de sus compañeros, se encuentra, a juicio del árbitro, implicado en el juego activo, interfiriendo en el juego a un adversario o ganando ventaja de dicha posición.

Artículo 26 Tiros libres.

1. Los tiros libres, en función del tipo de infracción cometida, podrán ser directos o indirectos. Las barreras de jugadores serán situadas a una distancia de 6 metros del balón.

2. No estará permitido disparar a portería cuando el saque del tiro libre tenga lugar en campo propio.

Artículo 27 Saque de banda.

1. Los árbitros deben aplicar flexibilidad en los saques de banda, ya que muchos jugadores tienen dificultades de coordinación o discapacidad, tanto en miembros inferiores como superiores.

2. En el momento de lanzar el balón, el ejecutor deberá:

    a. Estar en frente del terreno de juego.
    b. Tener una parte de ambos pies sobre la línea de banda o en el exterior de esta.
    c. Servirse de ambas manos.
    d. Lanzar el balón desde atrás y por encima de la cabeza.
    e. Lanzar el balón desde el sitio donde salió del terreno de juego.
    f. Dispondrá de 5 segundos para ejecutarlo.

3. Todos los jugadores del equipo rival deberán permanecer a una distancia no inferior a 2 metros del lugar en el que se ejecuta el saque de banda.

4. El ejecutor del saque no deberá volver a jugar el balón hasta que éste haya sido tocado por otro jugador.

5. En caso de que el saque de banda se realice de forma incorrecta, se perderá la posesión del balón y pasará al equipo contrario que reanudará el juego con saque de banda.

Artículo 28 Saque de meta.

1. En el momento de ejecutar el saque de meta:

    a. El jugador del equipo que ejecute el saque pateará el balón desde cualquier punto de su área de meta.

b. Los jugadores del equipo rival deberán permanecer fuera del área de meta hasta que el balón no esté en juego.
c. El ejecutor del saque no deberá volver a jugar el balón hasta que éste haya sido tocado por otro jugador.

2. Se podrá anotar gol directamente desde un saque de meta, pero solamente contra el equipo adversario.

3. En caso de que el saque de meta se realice de forma incorrecta, se perderá la posesión del balón y pasará al equipo contrario que reanudará el juego con saque de esquina.

Artículo 29 Saque de esquina.

1. En el momento de ejecutar el saque de esquina:

a. El balón se colocará en el interior del cuadrante del banderín de esquina más cercano al punto en que el balón atravesó la línea de meta.
b. No está permitido quitar el poste del banderín (si existiera).
c. Los jugadores del equipo rival deberán permanecer a un mínimo de 6 metros del área de esquina hasta el balón esté en juego.
d. El balón se considerará en juego apenas haya sido pateado y entre en movimiento.
e. El ejecutor del saque no deberá volver a jugar el balón hasta que éste haya sido tocado por otro jugador.

2. Se podrá anotar gol directamente desde un saque de esquina, pero solamente contra el equipo adversario.

3. En caso de que el saque de esquina se realice de forma incorrecta, se perderá la posesión del balón y pasará al equipo contrario que reanudará el juego con saque de meta.

Artículo 30 Sistema de puntuación deportiva de los partidos.

1. Tal y como se establece en el artículo 20 de esta normativa, los partidos dispondrán de 4 tiempos o partes de 10 minutos de duración cada uno de ellos. Para evitar que se originen grandes diferencias en el resultado de cada partido, al finalizar el encuentro se tendrá en cuenta el número de partes ganadas por cada equipo y no la diferencia de goles marcados y los recibidos durante todo el encuentro.

2. De este modo, durante el partido:

    a. El equipo vencedor de cada parte acumulará un punto para el resultado final del partido.
    b. En caso de empate en alguna de las partes, los equipos no sumarán puntos.
    c. Por lo tanto, la diferencia máxima que podrá resultar entre el equipo ganador y el derrotado será de 4-0.

Artículo 31 Sistema de puntuación de la Liga Regular.

1. Por un lado, la competición tendrá el siguiente sistema de **Puntuación según el resultado de los partidos**:

    a. Por cada partido ganado se sumarán **3 puntos**.
    b. Por cada partido empatado sumarán **2 puntos** cada equipo.
    c. Por cada partido perdido se sumarán **1 punto**.

2. Por otro lado, están los **Puntos de Ética Deportiva** (ver artículo 30 y *Código de Disciplina de Femaddi*) que se sumarán a los puntos generales durante el desarrollo de la temporada.

3. El **total de puntos** será el resultante de la suma de puntos generales y puntos de ética deportiva. Estos puntos serán los que determinen la posición de cada equipo en todo momento.

4. En el caso de disputarse la liga a 1 vuelta y división de grupos según el punto 4 del artículo 5, **los resultados de los enfrentamientos de los partidos de la primera vuelta** y, por lo tanto, sus puntuaciones **se conservarán en la segunda vuelta**.

    Del mismo modo también **se conservará el saldo de puntos de ética** que tenga el equipo en el momento de finalizar la primera vuelta.

5. En **caso de empate a puntos** entre dos o más equipos, se resolverá teniendo en cuenta el siguiente orden:

    1º. Puntos de ética deportiva.
    2º. Puntos Generales: Ganar/Empatar/Perder partidos.
    3º. Enfrentamiento particular: Victorias a favor.
    4º. Partidos Ganados.
    5º. Partidos Empatados.
    6º. Partidos Jugados.

6. Sólo en el caso de que el empate persista después de haber considerado todos estos aspectos se tendrá en cuenta el "*puntoaveraje*" entre ambos equipos, primero el particular y después el general para deshacer el empate en la liga regular.

Artículo 32 Aspectos técnicos de la Competición de Liga de Fútbol 8.

1. La competición tendrá **una duración de 10 a 14 jornadas de liga regular** dependiendo del número de equipos del grupo y con una periodicidad aproximada de una jornada cada 1-2 semanas (2 jornadas mensuales).

2. El calendario provisional con las fechas de las diferentes jornadas **se hará público en el mes de junio o julio**.

3. El calendario oficial con las fechas de las jornadas a disputar **se publicará en la página web de la Federación en los 3 primeros días del mes de octubre**, una vez cerrada la inscripción de equipos en la competición y celebrada la reunión técnica de inicio de temporada.

4. La fecha de comienzo de la competición será fija durante todas las temporadas, **siendo el primer fin de semana después del 12 de octubre** (siempre que el día 12 no caiga en jueves o viernes, en cuyo caso se pasará al siguiente fin de semana).

5. Se realizarán todas las reuniones que fueran necesarias con los clubes participantes para el normal desarrollo de la competición. Con carácter obligatorio se realizará una al comienzo de la temporada donde se explicarán todos los aspectos de esta y el cierre de grupos.

Artículo 33 Aspectos técnicos de la Competición de Copa de Fútbol 8.

1. La Competición de Copa se dividirá en dos fases:

    a. Una primera fase que será de liguilla (5 jornadas).
    b. Una segunda fase de eliminatoria (con partidos de cuartos y semifinales) que decidirán los equipos que pasan a las finales.

2. Las finales se disputarán todas en la misma fecha y en la sede designada por la Federación y los horarios de los partidos serán asignados mediante sorteo público.

3. Como entendemos que no todos los clubes disponen de todos los fines de semana para competiciones y quieren dedicar más fechas al ocio de los deportistas, la participación en Copa no es obligatoria.

4. Para participar los equipos deben inscribirse al comienzo de la temporada a través de la plataforma de Gestión de Licencias de Femaddi[3].

5. Para participar en la Copa es obligatorio tener al equipo inscrito en la Competición de Liga.

6. La competición se dividirá en grupos tal y como se describe en el artículo 5 de esta normativa.

7. En los grupos habrá un máximo de 16 equipos y un mínimo de 8 equipos.

8. El calendario de la Copa será el siguiente:

    a. Los partidos de la fase de liguilla se celebrarán **desde el mes de noviembre al mes de marzo**. Siendo un partido al mes, intercalados con las jornadas de liga.
    b. Estos enfrentamientos los decidirá el azar y se realizarán mediante sorteo público de cruces en el mes de octubre (La fecha del sorteo se comunicará en septiembre).
    c. Al término de la fase de liguilla, los 8 equipos mejor clasificados pasarán a la segunda fase: La fase de eliminatoria.
    d. Los cruces de esta fase se decidirán por sorteo público, que se celebrará la primera semana del mes de abril.
    e. La fase de eliminatoria será a partido único en el mes de abril (partidos de cuartos) y el mes de mayo (partidos de semifinales).
    f. En el mes de junio se celebrarán las finales.

9. En los partidos de la segunda fase (eliminatoria) en caso de empate en alguno de los partidos se realizará lanzamiento de penaltis (5 cada equipo) y si al terminar los lanzamientos el empate persiste, se seguirá lanzando hasta que uno de los dos equipos falle y el otro marque.

Artículo 34 Sanciones a jugadores en ambas competiciones.

1. Los jugadores que sean amonestados durante la competición con cartulina amarilla o roja) cumplirán las sanciones estipuladas en el *Código de Disciplina de Femaddi*.

[3] https://femaddi.playoffinformatica.com/

2. Los partidos de sanción se cumplirán en ambas competiciones sin hacer distinción de si fue sancionado en la Liga o en la Copa.

> *Por ejemplo:* Un jugador recibe una sanción por algo cometido en un partido de liga. Esa sanción corresponde a dos partidos. Cumplirá la sanción en los siguientes dos partidos del Calendario (Liga y Copa) pudiendo ser en un partido de liga y otro de copa si el calendario así estuviera recogido. Incluidos partidos aplazados que pudiera haber.

Artículo 35 Sistema de puntuación de Liga y Fase de Liguilla de la Copa.

1. Por un lado, la competición de Liga y la Fase de Liguilla de Copa tendrá el siguiente sistema de **Puntuación según el resultado de los partidos**:

   a. Por cada partido ganado se sumarán **3 puntos**.
   b. Por cada partido empatado sumarán **2 puntos** cada equipo.
   c. Por cada partido perdido se sumarán **1 punto**.

2. Por otro lado, están los **Puntos de Ética Deportiva** (ver artículo 36 de esta normativa y el *Código de Disciplina de Femaddi,*) que se sumarán a los puntos generales durante el desarrollo de la temporada, tanto en la Liga como en la Fase de Liguilla de Copa.

3. Las sanciones de Puntos de Ética repercutirán tanto en la Liga Regular como en la Fase de Liguilla de Copa.

4. El **total de puntos** en ambas competiciones será el resultante de la suma de puntos generales y puntos de ética deportiva. Estos puntos serán los que determinen la posición de cada equipo en todo momento.

5. En **caso de empate a puntos** entre dos o más equipos, se resolverá teniendo en cuenta el siguiente orden:

   1º. Puntos de ética deportiva.
   2º. Puntos Generales: Ganar/Empatar/ Perder partidos.
   3º. Enfrentamiento particular: Victorias a favor.
   4º. Partidos Ganados.
   5º. Partidos Empatados.
   6º. Partidos Jugados.

6. Sólo en el caso de que el empate persista después de haber considerado todos estos aspectos se tendrá en cuenta el "*puntoaverage*" entre ambos equipos, primero el particular y después el general para deshacer el empate en la liga regular.

Artículo 36 Puntuación de Ética Deportiva.

1. La competición tendrá un sistema de puntuación paralelo al de los puntos conseguidos por ganar, empatar y perder. Estará basado en el buen comportamiento de las entidades y clubes participantes, sus equipos, entrenadores, jugadores y sus familiares.

2. Este sistema de puntuación se le denomina Puntuación de Ética Deportiva y afecta, de manera directa, tanto a la competición de Liga como a la de Copa, siendo aplicable las sanciones tanto en una como en otra competición de la forma que está previsto en el *Código Disciplinario, en su Título IX correspondiente al RÉGIMEN DISCIPLINARIO DE FÚTBOL 8*.

3. Todos los equipos comenzarán la competición de Liga con una cuenta de puntos de Ética Deportiva de 10 puntos, salvo en los supuestos detallados en el punto 5 de este artículo.

4. Estos puntos se sumarán a los puntos conseguidos por victorias durante el trascurso de la competición y podrán decidir los puestos finales de clasificación (ver punto 5 del artículo 31).

5. Un equipo podría no empezar con una cuenta inicial de 10 puntos en los siguientes casos:

   a. Que el equipo tuviese **sanciones pendientes de cumplir**.

   Por ejemplo: sanciones procedentes del Torneo de Copa o de la temporada anterior que deban ser aplicadas en la participación del equipo en liga en la nueva temporada.

   Por ejemplo: sanciones correspondientes a partidos de la Liga Regular de la temporada pasada.

   b. Que el conjunto hubiese fichado a un jugador procedente de otro club sin existir acuerdo entre ambos clubes (Ver *Normativa General de Femaddi y el Código de Disciplina de Femaddi*.