NORMATIVA COMPETICIÓN DE FÚTBOL 8

Septiembre 2021

competiciones@femaddi.org

FEMADDI | Avda. Salas de los Infantes, 1. 28034 | 91.364.63.44

Índice de la normativa

Artículo 1	Objeto.	3
Artículo 2	Condiciones de participación.	3
Artículo 3	Inscripciones.	4
Artículo 4	Cuotas de Inscripción en la competición.	5
Artículo 5	Niveles de juego.	5
Artículo 6	Solicitud de alineación de jugadores en equipos de nivel superior en un partido.	6
Artículo 7	Equipamiento básico de juego de los jugadores.	7
Artículo 8	Características de las instalaciones.	8
Artículo 9	Celebración de partidos y comunicación de horarios.	9
Artículo 10	Aplazamiento de partidos.	10
Artículo 11	Suspensión de partidos.	12
Artículo 12	Incomparecencia de un equipo a un partido.	12
Artículo 13	Aspectos a tener en cuenta antes de un partido.	13
Artículo 14	Aspectos a tener en cuenta durante de un partido.	13
Artículo 15	Aspectos a tener en cuenta después de un partido.	14
Artículo 16	La duración de los partidos.	14
Artículo 17	Tiempo mínimo y máximo de participación de cada jugador/a.	14
Artículo 18	Número mínimo de jugadores/as para participar en un encuentro.	15
Artículo 19	Sustituciones de jugadores/as durante el transcurso del partido.	15
Artículo 20	Saque de inicio.	15
Artículo 21	Fuera de juego.	16
Artículo 22	Tiros libres.	16
Artículo 23	Saque de banda.	16
Artículo 24	Saque de meta.	17
Artículo 25	Saque de esquina.	17

Artículo 26 Aspectos técnicos de la Competición. 18
Artículo 27 Sistema de puntuación deportiva de los partidos. 19
Artículo 28 Sistema de puntuación de Liga Regular. 19
Artículo 29 Desarrollo de los play offs. 20
Artículo 30 Puntuación de Ética Deportiva. 20

Artículo 1 Objeto.

Establecer unas normas generales de funcionamiento de las competiciones de Liga de la modalidad de Fútbol 8 organizada por FEMADDI.

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 (acuerdo de colaboración para la participación de deportistas con PC). Estos deportistas tendrán una licencia especial que tramitará FEMADDI una vez se haya presentado la licencia de la FMDPC.

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 Inscripciones.

1. El periodo de inscripción de equipos y jugadores abarcará el mes de septiembre y será publicado en la página web de la Federación.

2. Para la inscripción de equipos se realizará a través de la plataforma de Gestión de Licencias de Femaddi (https://femaddi.playoffinformatica.com/).

3. Una vez transcurrido dicho plazo, los equipos sólo podrán dar de alta jugadores una vez se celebre la primera jornada de Liga.

4. La fecha límite para dar altas de nuevos jugadores será el **30 de abril de cada temporada**. Fuera de este período no podrán inscribirse nuevos jugadores en los equipos.

5. Para que un jugador pueda participar en una jornada de Liga, los equipos deberán tramitar su alta en la plataforma de licencias antes de las **17:00 horas del miércoles**. Transcurrido ese plazo, las altas se tramitarán el lunes siguiente.

6. Los equipos podrán inscribir un mínimo de **10** deportistas y un máximo de **20** deportistas.

7. Para la disputa de los encuentros, no habrá un límite en la convocatoria de jugadores.

8. 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.

9. Sólo se realizará una inscripción de equipos y jugadores para el campeonato de Liga.

10. 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” diferentes a la denominación de cada equipo.

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

Artículo 4 Cuotas de Inscripción en la competición.

1. Para participar en la competición de la Liga de Fútbol 8 se deberá abonar la cuota inscripción por cada equipo 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 inscripción de un equipo en la competición.

3. El pago de esta inscripción por equipo a través de un Club Deportivo permite jugar el Campeonato de Liga). Dicho pago, deberá realizarse mediante **una única trasferencia o domiciliación bancaria** antes del comienzo de la temporada.

Artículo 5 Niveles de juego.

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

2. Los equipos podrán ser mixtos en los tres niveles de competición.

3. 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 numero de equipos que haya en el nivel de competición. Siendo los siguientes nombres de los grupos y correspondiente nivel.

LIGA	NIVEL
PRIMERA DIVISION	COMPETICION
SEGUNDA DIVISION	ADAPTADA
TERCERA DIVISION	HABILIDADES

4. Los grupos dentro de cada categoría podrán variar en función del número de inscripciones de equipos, siendo 10 el número máximo de equipos y 6 el número mínimo de equipos por cada grupo.

5. 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. 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.

6. **No será ético** utilizar a un jugador de nivel claramente superior en niveles inferiores para alterar los resultados de un partido. En caso de que se produzca esta circunstancia, el órgano disciplinario sancionará de conformidad con lo dispuesto en el *Código Disciplinario*.

7. 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.

8. En cuanto a la inscripción y participación de jugadores se tendrán en consideración, además, las siguientes circunstancias:

    1. Cada jugador sólo podrá jugar en el nivel en el que ha sido inscrito sin posibilidad de hacerlo en otro nivel.
    2. Cuando un jugador participe en la competición de fútbol sala y en baloncesto 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.

9. En el caso de que no haya equipos suficientes para hacer diferentes grupos, la competición se disputará en formato de **GRUPO UNICO**.

Artículo 6 Solicitud de alineación de jugadores en equipos de nivel superior en un partido.

1. Sólo se podrán subir jugadores de nivel cuando el equipo de nivel superior no disponga de suficientes para disputar un partido (menos de 5 jugadores). Antes de tomar esta medida se deberá solicitar permiso a la Federación.

2. Podrían darse otros motivos justificables para cursar dicha solicitud. En ese caso se deberá solicitar a la Federación que lo valorará y responderá a la solicitud.

3. Se deberá seguir el siguiente procedimiento:

    1. 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.
    2. Esta solicitud **deberá ser aprobada** por parte de la Federación y será comunicado a ambos equipos antes de la disputa del partido.
    3. El plazo para realizar la solicitud concluirá a las **14:00 horas del viernes** anterior a la disputa del partido.

4. Una vez aprobada su alineación, al partido se deberá llevar impreso el **documento con la autorización para poder alinear jugadores** y presentarlo al árbitro del encuentro junto con las licencias y entregarlo para que sea enviado a la Federación junto con la copia del acta del partido.

5. Existirá un limite de alineaciones de jugadores por equipo y por jugador. Siendo de la siguiente manera:

    1. Un equipo sólo podrá alinear a jugadores de su club/entidad de nivel inferior en un **máximo de 5 partidos** en toda la temporada.
    2. Un jugador sólo podrá ser alineado en otro equipo de mayor nivel de su club/entidad en **2 partidos como máximo** en toda la temporada.

6. Un jugador no podrá disputar dos partidos con dos equipos si no han trascurrido **24 horas** entre la finalización del primero y el inicio del segundo partido.

Artículo 7 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 térmica o pantalón térmico, 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 par 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 las mismas.

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 8 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:

1. 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.
2. 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.
3. 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.**

1. 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.
2. 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.
3. Igualmente, las porterías deberán disponer de una red apropiada perfectamente sujeta a los postes y travesaño de la portería.

Artículo 9 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.

2. En caso de que el partido se dispute entre las **15:00 y 16:00 horas deberá abonarse tasa de 20 €** en concepto de dietas por arbitraje.

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 avisar de la fecha, hora y lugar de celebración del partido será, siempre, del equipo local que deberá avisar tanto al equipo como a la Federación (**competiciones@femaddi.org**). 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 enviarla a la Federación con la antelación suficiente para poder designar al árbitro de cada 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		

Día límite 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 3 del artículo 9.

Artículo 10 Aplazamiento 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. 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:

    1. Motivo del aplazamiento del partido.
    2. Nueva fecha para la disputa del partido.
    3. Lugar de celebración del partido.
    4. Horario del partido (si fuera posible).

3. 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 13 días
							20€	12 a 7 días
							30€	Menos de 7 días

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

Día límite para poder aplazar el partido

No se pueden aplazar partidos salvo consentimiento mutuo

Fecha prevista de celebración del partido

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

    1. Las solicitudes que no tengan el visto bueno de ambos clubes serán desestimadas.
    2. Las solicitudes que no indiquen un motivo claro y justificable para el aplazamiento serán desestimadas.
    3. 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.

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

6. 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.

    1. **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.
    2. **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 Disciplinario*.

Artículo 11 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:

    1. **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.
    2. **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 Disciplinario*.

4. Cuando un partido sea suspendido causas meteorológicas y así se recogido en el acta arbitral, el partido se disputará en campo del equipo que actuaba como visitante.

Artículo 12 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 Disciplinario*.

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.

    1. Estas tasas se abonarán trimestralmente o al final de la temporada mediante la emisión de una factura al Club Deportivo del equipo que no compareció al partido.
    2. Las indemnizaciones a los equipos implicados se abonarán trimestralmente o al final de la temporada mediante ingreso en cuenta.

3. 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€**.

4. En el acta se reflejará el resultado con el **tanteo de 4-0** en contra del equipo que no se presentó al partido.

Artículo 13 Aspectos a 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 rellenar el acta del partido.

4. En caso de que un jugador no disponga de Licencia Federativa, porque se está tramitando, deberá presentar el DNI para poder ser alineado. El árbitro deberá hacerlo constar en el acta. Si no se cumplen esos requisitos y el jugador es alineado, el órgano disciplinario podría sancionar al equipo por la comisión de una infracción de alineación indebida tipificada en el *Código Disciplinario*.

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 14 Aspectos a 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.

Artículo 15 Aspectos a 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. Enviar el resultado del partido o foto del acta mediante, *SMS*, *WhatsApp* o *correo electrónico* a la Federación el lunes siguiente a la disputa del partido.

4. El **acta del partido** lo recibirá Federación. Se podrá solicitar una copia al correo electrónico de ***competiciones@femaddi.org*** si el Club así lo precisará.

Artículo 16 La duración de los partidos.

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 17 Tiempo mínimo y máximo de participación de cada jugador/a.

1. Todos los jugadores/as 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/a.

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

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

4. El punto 3 de este artículo no se aplicará al guardameta del equipo en el caso de sólo disponer de uno.

Artículo 18 Número mínimo de jugadores/as para participar en un encuentro.

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

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

Artículo 19 Sustituciones de jugadores/as durante el transcurso del partido.

1. Solamente podrán realizarse sustituciones de jugadores/as 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 20 Saque de inicio.

1. El saque de inicio se realizará por un solo jugador y siempre hacia atrás. Todos los jugadores/as, 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 21 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 22 Tiros libres.

1. Los tiros libres, en función del tipo de infracción cometida, podrán ser directos o indirectos. Las barreras de jugadores/as 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 23 Saque de banda.

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

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

    1. Estar en frente del terreno de juego.
    2. Tener una parte de ambos pies sobre la línea de banda o en el exterior de la misma.
    3. Servirse de ambas manos.
    4. Lanzar el balón desde atrás y por encima de la cabeza.
    5. Lanzar el balón desde el sitio donde salió del terreno de juego.

3. Todos los jugadores/as 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/a.

5. En caso de que el saque de banda se realice de forma incorrecta, se repetirá hasta que se ejecute según lo establecido en el presente artículo.

Artículo 24 Saque de meta.

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

    1. El jugador/a del equipo que ejecute el saque pateará el balón desde cualquier punto de su área de meta.
    2. Los jugadores/as del equipo rival deberán permanecer fuera del área de meta hasta que el balón no esté en juego.
    3. El ejecutor del saque no deberá volver a jugar el balón hasta que éste haya sido tocado por otro jugador/a.

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

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

Artículo 25 Saque de esquina.

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

    1. 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.
    2. No está permitido quitar el poste del banderín (si existiera).
    3. Los jugadores/as del equipo rival deberán permanecer a un mínimo de 6 metros del área de esquina hasta el balón esté en juego.
    4. El balón se considerará en juego apenas haya sido pateado y entre en movimiento.
    5. El ejecutor del saque no deberá volver a jugar el balón hasta que éste haya sido tocado por otro jugador/a.

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

Artículo 26 Aspectos técnicos de la Competición.

1. La competición tendrá una duración de la liga dependiendo del número de equipos del grupo y con una periodicidad aproximada de una jornada cada 1-2 semanas.

2. Según el número de equipos inscritos en el grupo se disputarán las siguientes jornadas de Liga Regular:

4 equipos	6 Jornadas
5 equipos	8 Jornadas
6 equipos	10 Jornadas
7 equipos	12 Jornadas
8 equipos	14 Jornadas
9 equipos	16 Jornadas
10 equipos	18 Jornadas

3. Al finalizar la liga regular se disputarán los ***play offs***, que tendrán una duración de **3 jornadas** más.

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

5. 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.

6. 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).

7. 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 27 Sistema de puntuación deportiva de los partidos.

1. Tal y como se establece en el artículo 16 del presente documento, 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:

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

Artículo 28 Sistema de puntuación de Liga Regular.

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

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

2. Por otro lado, están los **Puntos de Ética Deportiva** (ver artículo 30 y *Código Disciplinario*) 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 **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/Perder partidos
   3º Enfrentamiento particular: Victorias a favor
   4º Partidos Ganados
   5º Partidos Empatados
   6º Partidos Jugados

5. 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 29 Desarrollo de los play offs.

1. Al término de la liga regular se disputarán los ***play offs*** para determinar los puestos finales del campeonato. El resultado del ***play off*** será el valido para determinar el ganador y las distintas posiciones del campeonato.

2. Las posiciones en la liga regular determinarán la posición para los cruces de los partidos de los ***play offs***.

3. En el caso de que se juegue a partido único, y no en formato ida y vuelta, actuará como local el equipo que haya quedado clasificado en mejor posición en la liga regular.

4. Los cruces de los ***play offs*** se determinarán al principio de la temporada deportiva cuando se haga público el calendario de cruces de la temporada.

5. En los ***play offs*** la Puntuación de Ética se conservará y será sumada al total de puntos conseguidos según el resultado del partido si los ***play offs*** se disputaran en modo triangular. En este caso también se tendrá en cuenta el resultado del partido para la obtención de puntos por victorias.

Artículo 30 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 a la competición de Liga Regular, siendo aplicable las sanciones de la forma que está previsto en el Código Disciplinario.

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, empates o derrotas, durante el trascurso de la competición y podrán decidir los puestos finales de clasificación (ver punto 4 del artículo 28).

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

    1. Que el equipo tuviese **sanciones pendientes de cumplir**.
    Por ejemplo, sanciones correspondientes a partidos de play offs de la temporada anterior.
    2. Que el conjunto hubiese fichado a un jugador procedente de otro club sin existir acuerdo entre ambos clubes (Ver *Normativa General de Femaddi*).