



# **NORMATIVA FÚTBOL SALA FEDDI**





## **1. NORMAS GENERALES**

- 1.1. Los equipos deberán presentar las licencias deportivas o listado de licencias actualizados de su club acompañado SIEMPRE por su DNI, 15 minutos antes del comienzo de cada partido en la mesa de anotación de la pista donde se dispute el encuentro.
- 1.2. En caso de incomparecencia injustificada antes de la hora de inicio del partido, éste se dará por perdido. Aun siendo justificada se darán 10 minutos de cortesía, pasados estos 10 minutos el partido se dará por perdido al equipo no presentado. El tanteo será de 3 - 0, para el equipo presentado.
- 1.3. Los equipos deberán presentarse con un mínimo de cinco jugadores y un máximo de 8. Será causa de suspensión del partido cuando el equipo se quede con menos de 3 jugadores en cancha. Dándosele por perdido el partido con el resultado anterior, en el caso de que el resultado a favor del equipo no descalificado fuera más ventajoso se mantendría el mismo.
- 1.4. Cuando un jugador sea expulsado de un encuentro, éste será sancionado con un partido sin jugar.
- 1.5. En caso de existir algún problema no contemplado en esta normativa se aplicará el reglamento de la Federación Española de Fútbol Sala.
- 1.6. Es responsabilidad del Comité de Competición la resolución de cualquier reclamación durante el Campeonato. Este comité se formará durante la reunión técnica.
- 1.7. Las divisiones de, Competición 1<sup>a</sup> división y Adaptada 1<sup>a</sup> división, estarán formadas por 9 equipos. Si en la inscripción inicial no hubiera equipos suficientes para cubrir estas plazas, los equipos clasificados por debajo ascenderán hasta completar las divisiones superiores.





## **2. CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN PARA LA FASE FINAL**

En caso de que dos o más equipos estén empatados a puntos, para decidir quién está por delante en la clasificación se seguirán los siguientes criterios:

- 2.1 Se mirará en primer lugar el enfrentamiento directo (gol-average particular).
- 2.2 En caso de empate se mirará el gol-average de cada equipo general (diferencia de goles a favor menos goles en contra).
- 2.3 En caso de que tras estas dos opciones, no haber resuelto el desempate, el equipo que más goles haya marcado será el que clasifique en primer lugar.
- 2.4 En caso de que ninguna de estas tres opciones defina un clasificado se lanzará una moneda al aire.

## **3. CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN EN CASO DE EMPATE DURANTE LA FASE FINAL**

- 3.1 Durante la fase final, los partidos se disputarán a eliminatoria directa. En caso de acabar el partido en empate la eliminatoria se decidirá directamente en una tanda al mejor de 3 PENALTIS. En caso de empate se seguiría a muerte súbita (el primero que falle quedaría eliminado).





## 4. **SISTEMA DE ASCENSOS Y DESCENSOS EN LAS DIVISIONES**

- En aquellas divisiones con 7 o más equipos ascenderán los 2 primeros clasificados y descenderán los 2 últimos clasificados.
- En aquellas divisiones con 5 ó 6 equipos ascenderá el primer clasificado y descenderá el último clasificado
- En aquellas divisiones con 4 equipos ascenderá el campeón y no descenderá ningún equipo.
- En aquellos casos en que en las 2<sup>a</sup> divisiones solo ascienda un equipo, por número de inscritos en la misma, descenderán el mismo número de equipos en la 1<sup>a</sup> división correspondiente.

### 4.1. **Fase de descenso**

Una vez finalizada la fase de grupos, en aquellas divisiones en las que sea posible, se podrá establecer una fase de descenso en la que los 3 últimos equipos de la fase de grupos podrán disputarse la/s plaza/s de descenso.

Por ejemplo en las ligas de 9 equipos, los equipos 7º, 8º y 9º jugarán un grupo para disputar el 7º puesto que daría la permanencia en la categoría.

Los equipos que no tengan ranking del año anterior, deberán comenzar su participación en la división más baja dentro de la categoría en la que se inscriba. Unicamente cuando la 1<sup>a</sup> división de la categoría no está completada con un máximo de 9 equipos, los equipos podrán solicitar jugar en dicha categoría siempre y cuando acrediten el nivel correspondiente para participar en la misma.





## **5. CATEGORIA COMPETICION**

- 5.1. Es el nivel más alto de competición. Está dirigido a aquellos deportistas que posean un nivel de competencia deportiva lo suficientemente alto como para poder practicar el DEPORTE SIN MODIFICACIÓN del Reglamento correspondiente.
- 5.2. Los participantes deberán conocer y respetar el Reglamento de la Federación Española. Además, deberán demostrar la preparación y el dominio suficiente del deporte correspondiente.
- 5.3. El partido constará de 2 tiempos de 20 minutos, los tiempos se jugarán a tiempo corrido excepto los dos últimos minutos del SEGUNDO TIEMPO que se harán a reloj parado.
- 5.4. Se disputará una única Competición Masculina.
- 5.5. Durante la fase previa de la competición, el equipo ganador del partido, obtendrá 3 puntos, y el equipo perdedor 0 puntos. Los EMPATES puntuarán 1 punto para cada uno de los equipos.
- 5.6. Entre tiempo y tiempo habrá un descanso de 5 minutos.
- 5.7. Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto de un minuto de duración por periodo. Durante este tiempo muerto el reloj estará parado.
- 5.8. En caso de existir algún problema no contemplado en esta normativa se aplicará el Reglamento de la Federación Española de Fútbol Sala.
- 5.9. Estos encuentros serán dirigidos por árbitros de la Competición de Fútbol Sala, se jugarán tal cual consta en el Reglamento de Fútbol Sala de la Real Federación Española de Fútbol Sala, entendiendo que cada árbitro realiza la más perfecta aplicación del mismo.
- 5.10. Desde la dirección de cada equipo se debe de intentar mantener el concepto de JUEGO LIMPIO, facilitando tanto desde la pista como desde los banquillos la labor del colegiado, disculpando de posibles errores y controlando perfectamente el comportamiento de sus jugadores.





## **6. CATEGORIA ADAPTADA**

- 6.1. Es el nivel intermedio de competición. Está dirigido a aquellos deportistas que posean un nivel de competencia deportiva que necesiten la ADAPTACIÓN DEL REGLAMENTO a sus necesidades. Se realizarán las modificaciones técnicas en los reglamentos (respetándose al máximo las normas de juego) de acuerdo a sus posibilidades físicas e intelectuales.
- 6.2. Los participantes deberán conocer y respetar el Reglamento. Además, estos deberán demostrar la preparación y el dominio suficiente de acuerdo a sus condiciones.
- 6.3. El partido constará de 2 tiempos de 14 minutos. Los tiempos se jugarán a tiempo corrido excepto los 2 últimos minutos del segundo tiempo que se harán a reloj parado.
- 6.4. Tanto en las ligas de 1<sup>a</sup> Adaptada como 2<sup>a</sup> Adaptada podrán incluirse jugadoras femeninas.
- 6.5. Entre tiempo y tiempo habrá un descanso de 5 minutos.
- 6.6. Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto por tiempo, (2 en total durante el partido), de un minuto de duración. Durante este tiempo el reloj estará parado.
- 6.7. Durante la fase previa de la competición, el equipo ganador del partido, obtendrá 3 puntos, y el equipo perdedor 0 puntos. Los empates puntuarán 1 punto para cada uno de los equipos.
- 6.8. **CAMBIOS DE JUGADORES:** TODOS los jugadores inscritos en acta tendrán que haber participado al final del partido.
- 6.9. En caso de existir algún problema NO contemplado en esta normativa se aplicará el reglamento de la Federación Española de fútbol sala.





6.10. Los Jueces/Arbitro podrán adaptar el Reglamento a criterio propio en beneficio del desarrollo del juego.

6.11. *ADAPTACIONES DEL REGLAMENTO:*

6.11.1. En lo relativo a la cesión al portero, se permitirá la misma. Ignorando la regla siempre y cuando el portero no toque o juegue el balón con las manos, en cuyo caso se sancionará la correspondiente infracción.

6.11.2. No se contabilizarán los segundos correspondientes al saque de una falta, a favor del equipo que debe ponerla en juego.

6.11.3. Se contabilizarán las faltas en cada tiempo, cuando se produzca la 5<sup>a</sup> se podrá lanzar un doble penalti en cada nueva infracción.

6.11.4. Cuando entre un jugador distinto del cinco inicial, deberá hacerse con balón parado e informando a la mesa de la incorporación por primera vez de un jugador suplente al juego. De esta manera facilitaremos el control de que hayan participado todos en el encuentro, según lo citado anteriormente en el punto 5. 8.

6.11.5. Se tratará de dejar fluidez al juego, cortando de raíz cualquier brote o matiz que no sea de aplicación al JUEGO LIMPIO. Se sancionarán las infracciones graves y/o muy graves como tales.

6.11.6. Desde la dirección de cada equipo se debe de intentar mantener el concepto de JUEGO LIMPIO. Facilitando tanto desde la pista como desde los banquillos la labor del colegiado, disculpando de posibles errores y controlando perfectamente el comportamiento de sus jugadores.

6.11.7. Estos encuentros, podrán ser dirigidos por voluntarios, previamente formados y capacitados, para dirigir los mismos.





## **7. CATEGORIA HABILIDADES DEPORTIVAS**

- 7.1. Es el nivel más bajo de competición. Está dirigido a aquellos deportistas que posean un nivel de competencia motriz muy baja y que necesiten realizar PRUEBAS DEPORTIVAS (individuales o colectivas) de la modalidad deportiva correspondiente adaptadas a sus posibilidades.
- 7.2. Los participantes deberán conocer y respetar las Pruebas. Además, estos deberán demostrar la preparación y el dominio suficiente de acuerdo a sus posibilidades.
- 7.3. El partido constará de 2 tiempos de 10 minutos. Los tiempos se jugarán a tiempo corrido.
- 7.4. En esta categoría los equipos podrán alinear a jugadoras femeninas.
- 7.5. Entre tiempo y tiempo habrá un descanso de 5 minutos.
- 7.6. Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto por tiempo, (2 en total durante el partido). Durante este tiempo el reloj estará parado.
- 7.7. Durante la fase previa del campeonato, el equipo ganador obtendrá 3 puntos y el perdedor 0 puntos. Si el partido acabara en empate cada equipo obtendrá 1 punto.
- 7.8. **CAMBIOS DE JUGADORES:** TODOS los jugadores inscritos en acta tendrán que haber participado en cada uno de los DOS tiempos de juego.
- 7.9. Los Jueces/Árbitros podrán adaptar el reglamento a criterio propio en beneficio del desarrollo del juego.

### ***7.10. ADAPTACIONES DEL REGLAMENTO***

- 7.10.1. En lo relativo a la cesión al portero, se permitirá la misma. Ignorando la regla aunque el portero toque o juegue el balón con las manos, siempre y





cuando no sea muy reincidente y se entienda como perdida de tiempo, en cuyo caso se podrá sancionar la correspondiente infracción.

**7.10.2.** No se contabilizarán los segundos correspondientes al saque de una falta, a favor del equipo que debe ponerla en juego.

**7.10.3.** NO se contabilizarán las faltas en cada tiempo, no se lanzarán doble penalti.

**7.10.4.** Cuando entre un jugador distinto del cinco inicial, deberá hacerse con balón parado e informando a la mesa de la incorporación por primera vez de un jugador suplente al juego, a fin de que se lleve el control de que hayan participado todos en cada mitad del encuentro, según el punto 6. 8 citado anteriormente.

**7.10.5.** Se tratará de dejar fluidez al juego, a la vez que se deberá cortar de raíz cualquier brote o matiz que no sea de aplicación al JUEGO LIMPIO. Si se produjeran infracciones graves se instará a sustituir al jugador a fin de tranquilizarlo e intentando NO APLICAR las sanciones correspondientes, si no fuera muy reincidente. Si aún así persistiera se deberán aplicar las sanciones correspondientes.

**7.10.6.** Desde la dirección de cada equipo se deberá intentar mantener el concepto de JUEGO LIMPIO, facilitando tanto desde la pista como desde los banquillos la labor del colegiado, disculpando de posibles errores y controlando perfectamente el comportamiento de sus jugadores.

**7.10.7.** Estos encuentros, podrá ser dirigidos por voluntarios, previamente formados y capacitados, para dirigir los mismos.

(ESTE REGLAMENTO PODRÁ SUFRIR MODIFICACIONES DE ÚLTIMA HORA PARA ADAPTARSE A LAS NECESIDADES DE LA COMPETICIÓN).

En todos los casos y en todas las categorías las decisiones técnicas o de apreciación de los árbitros encargados de dirigir los encuentros serán inapelables.

