



# NORMATIVA FÚTBOL SALA

## FEXDDI



FEXDDI



## CATEGORÍAS

- COMPETICIÓN MIXTA (+21 y -21)
- ADAPTADA MIXTA (+21 y -21)
- HABILIDADES MIXTA (+21, -21 y +50)

## SISTEMA DE COMPETICIÓN

- El sistema de competición para las categorías de competición y adaptada se llevará a cabo en formato de liga, siempre y cuando haya un mínimo de tres (3) equipos en la categoría, si no, quedará anulada dicha categoría.
- El equipo ganador obtendrá tres (3) puntos por partido.
- En caso de empate, cada equipo obtendrá un (1) punto.
- El equipo perdedor no obtendrá ningún punto por partido
- Si un equipo no se presenta a un partido, se le dará el partido por perdido, quedando como resultado 0 – 3.
- Una vez disputado todos los partidos, los dos (2) equipos que más puntos hayan obtenido, disputarán la final en la Convivencia Final de JEDES.
- En caso de empate en la clasificación el puesto se determinará según los siguientes criterios:
  - Se mirará en primer lugar el enfrentamiento directo (gol-average particular). En caso de empate entre tres o más equipos, se mirará el gol-average surgido de los enfrentamientos entre los equipos implicados.
  - En caso de empate se mirará el gol-average de cada equipo general (diferencia de goles a favor menos goles en contra).
  - En caso de que, tras estas dos opciones, no se haya resuelto el desempate, el equipo de más goles haya marcado será el que clasifique en primer lugar.
  - En el caso de que ninguna de las opciones permita el desempate, se lanzará una moneda al aire para determinar el/los equipos clasificados para la siguiente fase.
- Los partidos durante la fase final 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).



## NORMAS DE PARTICIPACIÓN

- Todos los deportistas, delegados y entrenadores que asistan a la competición, deben estar dados de alta en la plataforma y tener licencia deportiva.
- Se pueden inscribir a todos los deportistas que se deseen por equipo, únicamente a efectos del seguro deportivo, pudiendo desplazar a las competiciones un máximo de ocho (8) jugadores (sea el partido en casa o fuera), más un (1) entrenador/a y un (1) delegado/a.
- En un equipo de +21 se podrá incluir un (1) jugador -21.
- En un equipo de +21 se podrá incluir un (1) jugador +50 (y no mayor de 55) pero se le exigirá para la tramitación de la licencia un certificado médico.
- El equipo que juegue como local deberá solicitar la instalación deportiva, debiendo comunicar tanto al equipo visitante, como a la FEXDDI, la hora y lugar de celebración, con al menos catorce (14) días de antelación.
- El equipo que juegue como local deberá solicitar el equipo arbitral a la FEXDDI a través del formulario que se encuentra en la página web, con al menos catorce (14) días de antelación, y enviándolo al correo [fexddideporte@gmail.com](mailto:fexddideporte@gmail.com)
- En el caso de que la FEXDDI no pueda proporcionar un equipo arbitral, el equipo local deberá buscar una segunda opción de arbitraje.

## REGLAMENTO

### COMPETICIÓN MIXTA

- Los partidos se regirán por el Reglamento Técnico de la Federación Extremeña de Fútbol Sala.
- Es el nivel más alto de competición. Está dirigido a aquellos deportistas que posean un nivel de competencia deportiva lo suficientemente alto para poder practicar el deporte sin modificación del reglamento correspondiente.
- Los participantes deberán conocer y respetar el Reglamento de la Federación Extremeña. Además, deberán demostrar la preparación y el dominio suficiente del deporte correspondiente.
- 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.
- Entre tiempo y tiempo habrá un descanso de 5 minutos.
- Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto de un minuto de duración por periodo. Durante este tiempo muerto el reloj estará parado.
- En caso de existir algún problema no contemplado en esta normativa se aplicará el Reglamento de la Federación Extremeña de Fútbol Sala.
- 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.



## ADAPTADA MIXTA

- Los partidos se regirán por el Reglamento Técnico de la Federación Extremeña de Fútbol Sala.
- 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.
- Los participantes deberán conocer y respetar el Reglamento. Además, estos deberán demostrar la preparación y el dominio suficiente de acuerdo a sus condiciones.
- 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.
- Entre tiempo y tiempo habrá un descanso de 5 minutos.
- 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.
- CAMBIOS DE JUGADORES: TODOS los jugadores inscritos en acta tendrán que haber participado al final del partido.
- En caso de existir algún problema NO contemplado en esta normativa se aplicará el reglamento de la Federación Extremeña de fútbol sala.
- Los Jueces/Árbitros podrán adaptar el Reglamento a criterio propio en beneficio del desarrollo del juego.
- 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.
- No se contabilizarán los segundos correspondientes al saque de una falta, a favor del equipo que debe ponerla en juego.
- Se contabilizarán las faltas en cada tiempo, cuando se produzca la 5ª se podrá lanzar un doble penalti en cada nueva infracción.
- 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.
- 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 tal. 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.

## HABILIDADES MIXTA

- La categoría de habilidades mixta consistirá en un conjunto de tres pruebas en las que se trabajaran diferentes gestos técnico-tácticos propios del deporte.
- Se proclamará campeón aquel equipo que más puntos consiga entre las tres pruebas. En caso de empate, será vencedor, aquel equipo que más primeros, segundos, etc., puestos haya conseguido.
- Una vez finalizada todas las pruebas, en caso de disponer de tiempo, los jugadores interesados jugaran un partido de 5 vs 5.

### 1. HABILIDAD DE CONDUCCIÓN CON EL BALÓN

**TODOS** los jugadores del equipo deberán de realizar un slalom con el balón en los pies, con las menores pérdidas de balón posible, a través de una serie de obstáculos.

Se tomará el tiempo desde la salida del primer jugador, hasta la llegada del quinto y último jugador. En caso de que un jugador se sale un obstáculo, deberá volver al último obstáculo sorteado correctamente.

El equipo vencedor será el que menos tiempo consiga al realizar la prueba.

El sistema de puntuación será el siguiente:

- Primer clasificado: El número total de equipos más uno.
- Segundo clasificado: El número total de equipos menos uno.
- Tercer clasificado: El número total de equipos menos dos.
- Último clasificado: Un punto.

### 2. HABILIDAD TIRO A PUERTA

**TODOS** los componentes del equipo lanzarán cinco tiros a portería desde las distintas posiciones marcadas en el campo.

El equipo conseguirá un punto por cada tiro que entre a portería.

En el centro de la portería se colocará un obstáculo, como por ejemplo una silla.

Se sumarán los goles conseguidos por cada jugador para contabilizar el total del equipo.

Si un jugador se salta algún puesto de lanzamiento, deberá volver al último que hiciera correctamente.

Resultará vencedor el equipo que mayor número de goles consiga. En caso de empate, será ganador el que más goles haya metido desde la posición 1, 5, 2, 4 y 3.



El sistema de puntuación será el siguiente:

- Primer clasificado: El número total de equipos más uno.
- Segundo clasificado: El número total de equipos menos uno.
- Tercer clasificado: El número total de equipos menos dos.
- Último clasificado: Un punto.

### 3. HABILIDAD CONDUCCIÓN Y TIRO A PUERTA.

Ejercicio que combina la prueba de conducción con balón y tiro a puerta.

Cada equipo elegirá a sus dos mejores jugadores para realizar el recorrido.

Desde el centro del campo conducirá el balón con el pie, sorteando una serie de obstáculos hasta el punto de penalti, lugar desde donde disparará a portería.

En la portería se colocará un obstáculo, como por ejemplo una silla.

Se sumará el tiempo total, desde que el primer jugador inicia la carrera, hasta que el balón del último jugador entre en la portería, o traspase la línea de fuera del campo.

Se descontará tres segundos del tiempo total por cada gol conseguido.

Si un jugador se saltara un obstáculo, deberá volver al último que hiciera correctamente.

Resultará vencedor el equipo que menos tiempo consiga.

El sistema de puntuación será el siguiente:

- Primer clasificado: El número total de equipos más uno.
- Segundo clasificado: El número total de equipos menos uno.
- Tercer clasificado: El número total de equipos menos dos.
- Último clasificado: Un punto.

Se proclamará Campeón de la prueba de Fútbol Sala Habilidades, el equipo que más puntos consiga entre la suma de las tres pruebas. En caso de empate, será vencedor aquel equipo que más primeros, segundos etc., puestos consiguiera en las diferentes pruebas.