



JUEGOS DEPORTIVOS

2011-2012 / MUNICIPALES Y ESCOLARES **NORMATIVA GENERAL**

PRESENTACIÓN

El Ayuntamiento de Madrid, a través de la Dirección General de Deportes y los 21 Distritos, convoca la trigésimo segunda edición de los **Juegos Deportivos Municipales**.

El **plazo de inscripción** para los equipos de **categoría Sénior** será desde el **15 al 30 de septiembre de 2011**, ambos incluidos. Para las **Categorías Base**, es decir, Prebenjamines, Benjamines, Alevines, Infantiles, Cadetes y Juveniles, el plazo de inscripción se extenderá desde el **5 al 24 de octubre de 2011**, ambos incluidos.

Las **competiciones comenzarán** el día **15 de octubre**, para la categoría **Sénior** de todos los deportes de equipo y el día **5 de noviembre**, para el resto de categorías.

Los Juegos Deportivos Municipales se desarrollarán, en la totalidad de los 21 Distritos de Madrid, distribuyéndose su participación en siete categorías: **Prebenjamín, Benjamín, Alevín, Infantil, Cadete y Juvenil, consideradas como Base, y Sénior**, tanto masculinas como femeninas.

Los participantes podrán escoger entre **21 disciplinas** deportivas, de las que **9 son deportes de equipo y 12 individuales**.

La convocatoria de los Juegos Deportivos Municipales responde a la filosofía de ofrecer a todos los ciudadanos madrileños la posibilidad de practicar un tipo de deporte en el que primen la participación y la alegría del juego, la integración y la educación en valores, como la solidaridad y el respeto hacia el contrario, sobre los resultados y las clasificaciones.

Las competiciones de los Juegos Deportivos Municipales en deportes de equipo se estructuran, de forma general, en **tres fases**:

- 1. Grupo**
- 2. Distrito**
- 3. Final de Madrid**

Las Categorías Infantil y Cadete pueden tener continuidad en la Final Autonómica, convocada y organizada por la Comunidad de Madrid.

Los **deportes individuales** tienen sus **normativas técnicas específicas**, que recogen su estructura organizativa, normas de participación y calendario, atendiendo a la especificidad de cada disciplina deportiva. Y están publicadas en la página institucional del Ayuntamiento de Madrid, **www.madrid.es**.

La organización técnica de los Juegos Deportivos Municipales se realiza, en todos sus deportes, con la colaboración de las federaciones deportivas correspondientes.

Madrid, 1 de julio de 2011



SUMARIO

1. NORMAS GENERALES ▶

- 1.1 Introducción
- 1.2 Condiciones de participación
- 1.3 Desarrollo
- 1.4 Reglamentación

2. DOCUMENTACIÓN E INSCRIPCIONES ▶

- 2.1 Fechas de inscripción
- 2.2 Forma de inscripción
 - Generalidades
 - Deportes de equipo
 - Deportes individuales

3. ORGANIZACIÓN TÉCNICA ▶

- 3.1 Deportes y categorías
- 3.2 Fases y calendario
- 3.3 Programación de encuentros
- 3.4 Composición de grupos

4. REGLAMENTACIÓN TÉCNICA BÁSICA ▶

- 4.1 Normas generales
- 4.2 Deportistas
- 4.3 Equipos
- 4.4 Puntualidad
- 4.5 Vestimenta
- 4.6 Balón
- 4.7 Delegados y entrenadores
- 4.8 Cambios de equipo
- 4.9 Normas específicas por deportes
 - Baloncesto
 - Balonmano
 - Béisbol
 - Fútbol y Fútbol 7
 - Fútbol-Sala
 - Hockey Sala
 - Voleibol
 - Waterpolo

- 4.10 Tiempos de juego
- 4.11 Composición de equipos
- 4.12 Cobertura de accidentes deportivos
- 4.13 Empates
- 4.14 Árbitros

5. RÉGIMEN DISCIPLINARIO ▶

- 5.1 Faltas
- 5.2 Sanciones. Características generales
- 5.3 Sanciones a jugadores
- 5.4 Sanciones para delegados y entrenadores
- 5.5 Sanciones a equipos
- 5.6 Alineaciones Indebidas
- 5.7 Incomparecencias
- 5.8 Suspensiones
- 5.9 Solicitud de aplazamiento de encuentros
- 5.10 Balón de juego y vestimenta

6. COMITÉS DE COMPETICIÓN Y PROCEDIMIENTOS DE RECLAMACIÓN ▶

- 6.1 Comités de disciplina deportiva y de competición
- 6.2 Comité de apelación
- 6.3 Generalidades
- 6.4 Comunicaciones
- 6.5 Recursos
- 6.6 Apelaciones

7. TROFEOS «COPA DE PRIMAVERA» ▶

8. TORNEOS MUNICIPALES ▶



1

NORMAS GENERALES

1.1. INTRODUCCIÓN

Los Juegos Deportivos Municipales responden a la convocatoria de Deporte Infantil, que la Dirección General de Deportes de la Comunidad de Madrid convoca cada temporada.

Sobre la base de esta convocatoria se organizan dos tipos diferentes de competición.

- La **Serie Básica** equivale a las competiciones **no federadas**, organizadas por los Municipios. El Ayuntamiento de Madrid es la Zona1 y su competición se denomina Juegos Deportivos Municipales, que están organizados por la Dirección General de Deportes y los Distritos del Ayuntamiento de Madrid.
- La **Serie Preferente** equivale a las competiciones **federadas**, en las que toda su organización y desarrollo corresponde a las federaciones madrileñas correspondientes.

Los deportistas de las categorías Prebenjamín, Benjamín, Alevín, Infantil y Cadete que, en la temporada 2011-2012, tengan licencia por alguna federación en deportes de equipo, **NO** podrán participar en los Juegos en esa disciplina, si pudiéndolo hacer en cualquier otro deporte.

En los deportes individuales, las exclusiones de participación en la Serie Básica vienen explícitas en sus normativas técnicas específicas. Estas normativas pueden consultarse en www.madrid.es/deportes.

1.2. CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

En los Juegos Deportivos Municipales podrán participar todas las asociaciones, clubes, entidades y ciudadanos/as que lo deseen, o bien a modo individual o por equipos, siempre que se inscriban en los plazos correspondientes y lo permitan las posibilidades de organización.

Para adquirir la condición de participante, deberán cumplirse los requisitos exigidos por la Organización:

- Cumplimentar y presentar toda la documentación en los plazos previstos.
- Aceptar la Normativa vigente.

Los participantes de las categorías **Prebenjamín, Benjamín, Alevín, Infantil, Cadete y Juvenil**, contempladas en el Programa de Deporte Infantil, **quedarán acogidos a una póliza de seguro de accidente deportivo** concertada con la Mutualidad General Deportiva por la Dirección General de Deportes de la Comunidad de Madrid, que cubre su asistencia sanitaria.

El procedimiento para la atención de estos participantes está detallado en el punto 4.12 de la presente Normativa.



1

NORMAS GENERALES

Los participantes de la categoría Sénior, en caso de accidente deportivo, deberán acudir para su asistencia sanitaria a su Seguridad Social (IMSALUD) o seguro privado.

1.3. DESARROLLO

Los Juegos Deportivos Municipales se celebrarán, de forma general, durante los fines de semana, jugándose indistintamente en sábado o domingo, en horario de mañana o tarde.

Los Juegos Deportivos Municipales se desarrollarán, tanto en Centros Deportivos Municipales, como en instalaciones deportivas municipales básicas y en instalaciones cedidas por centros escolares y otras entidades.

1.4. REGLAMENTACIÓN

La reglamentación que rige los Juegos Deportivos Municipales es la presente Normativa y su cumplimiento es seguido por los Comités de Disciplina Deportiva, de Competición y de Apelación.

El **Reglamento Técnico** aplicado en cada deporte es el marcado por la federación deportiva correspondiente, entendiendo por reglamento técnico, aquel que especifica y regla las causas propias del juego, con las salvedades de los puntos que se indican en la presente Normativa, que prevalecerán sobre el reglamento de la federación correspondiente.

2

DOCUMENTACIÓN E INSCRIPCIONES

2.1 FECHAS DE INSCRIPCIÓN

- a) El plazo de inscripción para los equipos de **categoría Sénior** será **desde el 15 de septiembre a 30 de septiembre de 2011**. Para los equipos de las **categorías de Prebenjamín a Juvenil**, el plazo de inscripción se extenderá desde el **5 al 24 de octubre de 2011**, ambos incluidos. Este plazo está especialmente orientado para centros escolares.
- b) Los plazos de inscripción se podrán cerrar antes por haberse cubierto, en su totalidad, las plazas previstas. La Organización podrá establecer un sistema de inscripción específico para aquellos deportes y categorías en los que se prevea una mayor demanda de plazas, pudiendo variar según el distrito.

La inscripción en deportes individuales se realizará según las normas específicas de cada deporte. Estas normativas pueden consultarse en www.madrid.es/deportes.

2.2. FORMA DE INSCRIPCIÓN

Un deportista se considerará **inscrito** cuando haya presentado la documentación exigida por la Organización de los Juegos Deportivos Municipales y satisfecho todos los requisitos exigidos.

Todos los deportistas deberán darse de alta en la siguiente página de Internet: **www.madrid.es/inscripcionjdm/index.html**; rellenando los datos del equipo y todos los campos obligatorios de los deportistas. Posteriormente se imprimirán dos copias de la Hoja de Inscripción de Equipos.

La inscripción en los Juegos Deportivos Municipales supone la lectura y aceptación de toda la Normativa vigente, a fin de asegurar el conocimiento y posterior cumplimiento por parte de cada deportista y equipo.

El nombre elegido por un equipo para su inscripción podrá ser rechazado por la Organización, cuando contenga claras referencias discriminatorias u ofensivas.

DEPORTES DE EQUIPO

Todos los **centros escolares, entidades o clubes** que participen en los Juegos Deportivos Municipales, deberán realizar su inscripción de la siguiente forma:



2

DOCUMENTACIÓN E INSCRIPCIONES

Categorías Base: Prebenjamines, Benjamines, Alevines, Infantiles, Cadetes y Juveniles

1. Abono de la tasa de inscripción en Juegos Deportivos Municipales, de acuerdo a la categoría correspondiente y recogida de:

- Código de equipo para el acceso a Internet.
- Fichas de Deportista y Delegado.

2. Inscripción de los jugadores en Internet en www.madrid.es/inscripcionjdm/index.html

3. La formalización de la inscripción se realizará en un plazo máximo de cinco días hábiles, a partir de la fecha en la que se abonó la inscripción, presentando la siguiente documentación debidamente cumplimentada:

- Hoja de Inscripción de Equipos, relación de deportistas obtenida de Internet.
- Número mínimo de Fichas de Deportistas, exigido en la Normativa General (punto 4.11), con dos fotografías originales, pegadas y no grapadas, en los lugares al efecto, con la autorización paterna firmada.
- Justificación de la edad de cada deportista: original o fotocopias compulsadas del DNI, NIE o Pasaporte individual. Sólo se admitirá el Libro de Familia para menores de 14 años.

Para los centros escolares y entidades será válida la justificación de edad expedida por la dirección del centro correspondiente, cumplimentando el apartado previsto a este efecto en la Hoja de Inscripción de Equipo.

- Fichas de Delegado.

Categoría Sénior

1. Abono de la tasa de inscripción en Juegos Deportivos Municipales y recogida del código de equipo para el acceso a Internet.

2. Inscripción de los jugadores en Internet en www.madrid.es/inscripcionjdm/index.html

3. La formalización de la inscripción se realizará en un plazo máximo de cinco días hábiles, a partir de la fecha en la que se abonó la inscripción, presentando la siguiente documentación, debidamente cumplimentada:

- Hoja de Inscripción de Equipos, relación de deportistas obtenida de Internet.
- **Fotocopia del DNI, NIE o Pasaporte de cada uno de los jugadores inscritos, que se entregará al Centro Deportivo Municipal correspondiente.**
- Justificante de abono de los derechos de arbitraje.



2

DOCUMENTACIÓN E INSCRIPCIONES

De no realizarse en el plazo establecido, por falta de algún requisito, la Organización considerará la falta de interés del equipo y se ofrecerá la plaza a otro, perdiendo el equipo los derechos de inscripción, sin posibilidad de devolución del importe.

Derechos de arbitraje de la categoría Sénior: Durante la presente temporada los equipos de Baloncesto, Fútbol, Fútbol 7, Balonmano, Fútbol-Sala y Voleibol, de categoría Sénior, tanto masculinos como femeninos, abonarán los derechos de arbitraje a la federación madrileña correspondiente, que tendrá la responsabilidad de la gestión arbitral en todos sus aspectos.

DEPORTES INDIVIDUALES

Los deportes individuales tienen sus normas técnicas específicas reflejadas en sus Normativas, que se encuentran publicadas en la página institucional del Ayuntamiento de Madrid, www.madrid.es.

Para la inscripción se procederá, de forma general, como sigue:

1. Retirar las Fichas de Deportistas y solicitar la clave de acceso a Internet.
2. Dar de alta a todos los deportistas en la siguiente página de Internet: www.madrid.es/inscripcionjdm/index.html; rellenando los datos del equipo y los todos los campos obligatorios de los deportistas.
3. Presentar para su sellado las Fichas de Deportistas y la Hoja de Inscripción de Equipos (relación de deportistas obtenida de Internet).

En cualquier momento, podrá ser requerido por la Organización el comprobante de la edad del participante.



3

ORGANIZACIÓN TÉCNICA

3.1. DEPORTES Y CATEGORÍAS

En las categorías **Prebenjamín**, **Benjamín** y **Alevín** la competición se convoca MIXTA.

En las categorías **Infantil** y **Cadete**, de forma excepcional, podrán participar **deportistas femeninas** en equipos masculinos, **siempre y cuando, pertenezcan a la misma categoría en la que el equipo se haya inscrito.**

DEPORTES DE EQUIPO:

Masculino, Femenino y Mixto (Deportes y categorías convocadas)

	PREBENJAMÍN	BENJAMÍN	ALEVÍN	INFANTIL	CADETE	JUVENIL	SÉNIOR
Baloncesto	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Balonmano	SI	SI	SI	NO	NO	NO	NO
Béisbol	NO	SI	SI	NO	NO	NO	NO
Fútbol	NO	NO	NO	NO	SI	SI	SI
Fútbol-Sala	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Fútbol 7	SI	SI	SI	SI	NO	NO	SI
Hockey	NO	SI	SI	NO	NO	NO	NO
Voleibol	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Waterpolo	NO	SI	SI	SI	NO	NO	NO

En algunos deportes y categorías, la convocatoria se podrá realizar, de forma única, en dos o más distritos.

DEPORTES INDIVIDUALES:

Ajedrez, Atletismo, Bádminton, Campo a Través, Gimnasia Artística, Gimnasia Rítmica, Judo, Karate, Lucha, Natación, Tenis y Tenis de Mesa.

CATEGORÍAS:

Prebenjamín: nacidos/as en 2004-2005

Benjamín: nacidos/as en 2002-2003

Alevín: nacidos/as en 2000-2001

Infantil: nacidos/as en 1998-1999

Cadete: nacidos/as en 1996-1997

Juvenil: nacidos/as en 1994-1995

Sénior: nacidos/as en 1993 y años anteriores.

En aquellos deportes y distritos que se determine, se podrá convocar la categoría de **Veteranos**, para los nacidos/as en 1976 y años anteriores.

3

ORGANIZACIÓN TÉCNICA



3.2. FASES Y CALENDARIO

Los Juegos Deportivos Municipales en Deportes de Equipo tendrán, según la categoría y el deporte, entre una y cuatro fases:

GRUPO:

La disputarán todas las categorías, en los distintos grupos formados en el distrito, para evitar grandes desplazamientos, o por exigencias de un elevado número de participantes.

En aquellos distritos que fuese necesario, la competición se desarrollará en las instalaciones que designe la Organización, pudiéndose realizar ésta fuera del distrito y/o área.

Sistema de competición: De forma general, liga a dos vueltas. No obstante, cada distrito establecerá el sistema de competición en función del número de equipos inscritos.

DISTRITO:

La finalidad de esta fase es obtener Campeones de Distrito en aquellos deportes en los que existiesen varios grupos en un mismo distrito.

Sistema de competición: eliminatoria entre los campeones de grupo.

FINAL DE MADRID:

Categorías Alevín, Infantil, Cadete, Juvenil y Sénior

En esta Fase participarán los Campeones de Distrito de estas categorías.

Para esta fase es imprescindible que el equipo campeón de distrito compulse las fichas de sus deportistas en la Oficina del Promotor Deportivo del Distrito, con la siguiente documentación:

- DNI, NIE o Pasaporte, o Libro de Familia (sólo en menores de 14 años) original de cada jugador.
- Hoja de Inscripción de Equipos (relación de jugadores obtenida de Internet).

Así mismo, se comprobará ante las federaciones que ningún deportista de estos equipos participe en Serie Preferente. **Se excluirá** de esta Fase a cualquier equipo que incluya **a jugadores federados**.

Categoría Senior

En esta Fase participarán los Campeones de Distrito de cada deporte.

Se jugará en el mes de septiembre de 2012, antes del comienzo de los XXXIII JDM, y solo podrán participar los jugadores inscritos en los XXXII JDM. No se admitirán cambios, ni nuevas incorporaciones.

3

ORGANIZACIÓN TÉCNICA

Los deportistas deberán presentar DNI, NIE, o Pasaporte, para la comprobación de los datos que figuran en la Hoja de Inscripción de Equipos de los XXXII JDM, que será aportada por la Organización. No podrá jugar ningún deportista que no se encuentre en esta relación o que, figurando en ella, no aporte el documento identificativo antes mencionado.

Sistema de competición: eliminatoria directa entre los Campeones de Distrito.

Existirá un Comité de Disciplina Deportiva para cada deporte, responsable de la organización y seguimiento en esta Fase, designado desde la Dirección General de Deportes del Ayuntamiento de Madrid. Podrá jugarse en sábado o domingo; incluso en ambos por necesidades de organización.

Esta fase podrá jugarse en sábado o domingo; incluso en ambos, por necesidades de organización.

En la Final de Madrid no se autorizarán aplazamientos de encuentros.

FINAL AUTONÓMICA:

Representará a Madrid, en esta fase, el equipo Campeón de Madrid (Zona 1) en las categorías **Infantil** y **Cadete** (deportes de equipo).

La responsabilidad de la organización de esta fase recae directamente sobre la Dirección General de Deportes de la Comunidad de Madrid, y tendrá una normativa específica que deberán conocer todos los participantes.

Las fechas contenidas en este calendario podrán verse modificadas por necesidades de organización, comunicándose oportunamente a los participantes.

CALENDARIO 2011-2012

	JORNADAS	SÉNIOR	BASE (Benjamín a juvenil)
Octubre 2011	15-16 22-23 29-30	1ª 2ª Jornada recuperación	
Noviembre 2011	5-6 12-13 19-20 26-27	3ª 4ª 5ª 6ª	1ª 2ª 3ª 4ª
Diciembre 2011	3-4 6-8 10-11 17-18	7ª Jornada recuperación Jornada recuperación 8ª	5ª Jornada recuperación Jornada recuperación 6ª
Enero 2012	14-15 21-22 28-29	9ª 10ª 11ª	7ª 8ª Jornada recuperación
Febrero 2012	4-5 11-12 18-19 25-26	12ª 13ª 14ª 15ª	9ª 10ª 11ª Jornada recuperación
Marzo 2012	3-4 10-11 17-18 24-25	16ª 17ª Jornada recuperación 18ª	12ª 13ª Jornada recuperación 14ª
Abril 2012	14-15 21-22 28-29	Fase Distrito Fase Distrito Fase Distrito	Fase Distrito Fase Distrito Fase Final de Madrid
Mayo 2012	5-6 12-13 15 19-20 26-27	Torneos Municipales Liga Torneos Municipales Liga Jornada recuperación Torneos Municipales Liga Torneos Municipales	Fase Final de Madrid Copa de Primavera Fase Final de Madrid Copa de Primavera Jornada recuperación Fase Final de Madrid Copa de Primavera Fase Final de Madrid Copa de Primavera
Junio 2012	2-3 9-10 16-17 23-24 30-1	Torneos Municipales Torneos Municipales Torneos Municipales Torneos Municipales Torneos Municipales Finales	Copa de Primavera Copa de Primavera
Septiembre 2012	15-16 22-23 29-30	Fase Final de Madrid Fase Final de Madrid Fase Final de Madrid	
Octubre 2012	6-7	Supercopa Municipal	



3

ORGANIZACIÓN TÉCNICA

3.3. PROGRAMACIÓN DE ENCUENTROS

El calendario de todas las competiciones desarrolladas en los Juegos se entregará a los delegados de los equipos participantes. En jornadas sucesivas pueden hacerse las rectificaciones pertinentes.

La programación aparecerá semanalmente en la página de Internet del Ayuntamiento de Madrid: www.madrid.es

Esta programación no será oficial hasta su exposición en el Tablón de Anuncios, los jueves de cada semana, a partir de las 17 horas.

3.4. COMPOSICIÓN DE LOS GRUPOS

En los deportes de equipo, el número de equipos necesario para poder organizar cada grupo será, con carácter general, de OCHO en las categorías Prebenjamín, Benjamín, Alevín, Infantil, Cadete y Juvenil y de DIEZ, en categoría Sénior.

En aquellos casos en que no se alcancen o se superen estos números, deberá reflejarse en el calendario el sistema de competición y clasificación para fases posteriores si existiesen

4

REGLAMENACIÓN
TÉCNICA BÁSICA

4.1. NORMAS GENERALES

- Este reglamento tendrá su ámbito de aplicación en todas las competiciones organizadas por el Ayuntamiento de Madrid y que así lo expresen en sus normas.
- La organización, dirección y puesta en marcha de los Juegos Deportivos Municipales depende, en todas sus facetas, de la Dirección General de Deportes del Ayuntamiento de Madrid y de los 21 Distritos, así como todas aquellas competiciones que le sean asignadas a los mismos de forma expresa.
- Todas las competiciones y encuentros se regirán en su organización, seguimiento, sanciones, etc., por la presente reglamentación y, en su defecto, por las reglas y normas federativas propias de cada deporte.

4.2. DEPORTISTAS

- En las categorías de Prebenjamín, Benjamín, Alevín, Infantil y Cadete, **un deportista** podrá participar como **máximo**, en un **único equipo** y en tantos deportes individuales como desee. La participación en varios deportes significa la completa inscripción en cada uno de ellos.
- En las categorías Juvenil y Sénior, **un deportista** podrá participar en tantos deportes como desee, **no pudiendo alinearse en más de un equipo del mismo deporte y distrito**. Esto nunca supondrá alteraciones en la Programación, por coincidencia de horarios. En el supuesto de un deportista alineado en dos o más equipos, que alcancen una Fase superior, deberá optar por un único equipo, antes del comienzo de la Fase.
- En los deportes de equipo se permitirá la participación de un máximo de 4 deportistas, pertenecientes al segundo año de la categoría inmediata inferior, en la categoría inmediata superior. En la categoría Prebenjamín NO se admitirán deportistas de inferior edad que la marcada en la presente Normativa.
- La formalización de la inscripción del deportista hace a este y a su equipo responsables de la veracidad de los datos que figuren en ella. El falseamiento de los datos se considerará **Alineación Indevida**.
- La inscripción de jugadores finalizará el lunes 20 febrero 2012.
- En las categorías Prebenjamín, Benjamín, Alevín, Infantil, Cadete y Juvenil todos los participantes deberán presentar en los encuentros la Ficha de Deportista, que deberá conservarse en perfecto estado de legalidad y presentación, junto con la Hoja de Inscripción de Equipos, sellada en el Centro Deportivo Municipal correspondiente.
- En categoría Sénior se presentará la Hoja de Inscripción de Equipos, obtenida de Internet y sellada en el Centro Deportivo Municipal correspondiente, acompañada por el DNI, NIE, o Pasaporte de los deportistas relacionados en ella.
- No podrán participar en un encuentro equipos o deportistas que no presenten la documentación señalada en los puntos anteriores.

4

REGLEMENTACIÓN TÉCNICA BÁSICA



- El falseamiento o la imposibilidad de la correcta identificación de estos deportistas, se considerarán ALINEACIÓN INDEBIDA.
- En caso de pérdida de la Ficha de Deportista, este está obligado a hacerse una nueva.

4.3. EQUIPOS

- En el caso de que una entidad o centro tenga varios equipos en la misma categoría, deberá inscribirlos con el nombre de la entidad, seguido de algún elemento diferenciador que los distinga entre sí.
- Los equipos no podrán retener nunca a un deportista que quiera cambiar de equipo.
- Los equipos, entidades o centros escolares, dependerán del Distrito que desarrolle la competición del grupo en el que jueguen, independientemente del Distrito en el que se inscribieron.

4.4. PUNTUALIDAD

- No existirá tiempo de cortesía para el comienzo del encuentro.
- El árbitro está facultado para cerrar el Acta a la hora exacta en la que se programó el encuentro.

4.5. VESTIMENTA

- Los equipos usarán la ropa deportiva del color que figure en la Hoja de Inscripción. Todos los deportistas deberán llevar camiseta y pantalón deportivos, de idéntico color y con la numeración perfectamente visible. Los reservas deberán estar debidamente uniformados y dispuestos para actuar. **No podrá jugar quien no cumpla este requisito.**
- Cuando los colores de los dos equipos coincidan, deberá cambiarse obligatoriamente el equipo que figure en segundo lugar en el calendario de competición. En caso de no cambiar de indumentaria, se le dará el encuentro por perdido.

4.6. BALÓN

- Los dos equipos estarán obligados a presentar un balón que reúna las características y dimensiones homologadas por la federación deportiva correspondiente.
- El balón de juego lo seleccionará el árbitro del encuentro.

4.7. DELEGADOS Y ENTRENADORES

- Los delegados y entrenadores deberán estar en posesión de la Ficha de Delegado en categorías base, Cadete y Juvenil, o figurar como delegado en la Hoja de Inscripción de Equipos, en categoría Sénior, y conocer y hacer

4

REGLEMENTACIÓN
TÉCNICA BÁSICA

cumplir la Normativa General de los Juegos Deportivos Municipales. El delegado del equipo es la única persona que legalmente representa al equipo ante la Organización.

- Cada equipo podrá disponer de dos delegados, como máximo. Al menos uno deberá ser mayor de edad, siendo obligatoria la asistencia de uno de ellos a los encuentros
- El delegado de equipo es el responsable máximo del desarrollo de la deportividad durante los encuentros y debe ponerse a disposición del árbitro y de la Organización, cuando sea necesario.
- El delegado de equipo puede ser elegido o cesado por el colectivo de deportistas.
- Los delegados deberán personarse, cuando sean requeridos por la Organización, debiendo comunicar su ausencia, en caso de no poder acudir a la misma. El incumplimiento reiterado de esta norma causará baja.
- Los delegados tienen derecho a presentar a la Organización cualquier sugerencia que estimen oportuna, debiendo hacerlo siempre mediante escrito, fechado de forma adecuada.
- El delegado deberá velar por la veracidad de los datos contenidos en las inscripciones de los deportistas.
- Se recomienda que todos los equipos cuenten con un técnico titulado.

4.8. CAMBIOS DE EQUIPO (Categorías Base)

- Están permitidos los cambios de deportistas, de un equipo a otro, en los siguientes casos:
 - a) Cuando el deportista quiera inscribirse en la misma categoría, pero en distinto grupo o Distrito.
 - b) Por baja o disolución del equipo.
 - c) Los cambios de equipo de un deportista sólo están autorizados una vez, durante la temporada. En cualquiera de estos casos, se podrán realizar siempre que se produzcan antes del 31 de enero de 2012.
- Cualquier cambio de equipo de un deportista, implicará la devolución a la Organización de su antigua ficha, la baja de la misma y la formalización de una nueva, por parte del deportista que realice el cambio.

4.9. NORMAS ESPECÍFICAS POR DEPORTES

BALONCESTO

Categorías Benjamín y Alevín (Minibasket):

En estas categorías, **no será de aplicación el reglamento «pasarella».**

Equipos: El mínimo de jugadores de campo para comenzar un encuentro será de cinco (5).

Empates y clasificación: El empate será un resultado válido en estas categorías. En las competiciones por puntos, la clasificación se elaborará con arreglo a los obtenidos por cada uno de los participantes, a razón de 2 puntos por encuentro ganado, 1 por encuentro empatado y 0 por encuentro perdido.

4

REGLAMENACIÓN
TÉCNICA BÁSICA

Regla de los 50 puntos: Durante la celebración de un encuentro, cuando un equipo alcanza una diferencia de 50 puntos sobre su contrario, el tanteo arrastrado se detendrá en ese momento y quedará como resultado final del encuentro, continuándose este. Las faltas personales, sustituciones y tiempos muertos seguirán siendo registradas en el acta.

Esta circunstancia será reflejada por el árbitro, como incidencia al dorso del Acta.

Canastas de tres (3) puntos: Zona de canasta de tres puntos (Reglas Oficiales de Baloncesto, art. 2): La zona de canasta de tres puntos, en Minibasket es diferente al resto de categorías. Consiste en el exterior de las líneas que delimitan el área restringida (zona de tres segundos).

La acción de tiro (Reglas Oficiales de Baloncesto, art. 15): Por la definición de la canasta de tres puntos en Minibasket, un jugador que (por este orden) salta desde fuera de la zona, recibe una falta que es sancionada, y cae dentro de la zona:

- Si consigue la canasta, se dará 2 puntos y tiro libre adicional.
- Si no consigue la canasta, se concederán 2 tiros libres.

Canasta (Reglas Oficiales de Baloncesto, art. 16): Canastas desde la zona de tres puntos. Para que una canasta se considere de tres puntos, el lanzamiento se debe realizar desde fuera del área restringida (la zona de 3 segundos) y el lanzador debe caer, asimismo, fuera del área restringida. Si salta fuera, lanza desde el aire y cae en el área restringida, la canasta tendrá una validez de 2 puntos. El lanzador debe saltar y caer fuera de la zona.

Falta personal (Reglas Oficiales de Baloncesto, art. 34): El lanzamiento se considerará desde la zona de dos o tres puntos, si el jugador que lanza, cae dentro o fuera del área restringida (zona de 3 segundos) y la penalización por la falta durante el lanzamiento fallado, se tratará del mismo modo.

Tiempo de juego: Disputarán cuatro períodos de diez minutos, divididos en dos tiempos. Entre períodos, habrá un descanso de un minuto; entre tiempos, el descanso será de cinco minutos. Los encuentros serán a reloj corrido, parando el crono únicamente el último minuto del cuarto período.

Tiempos muertos: Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto por período, en el que se parará el crono.

Salto entre dos: El salto entre dos se resuelve con balón para la defensa. En caso de duda, el balón es para el equipo que está en el campo defensivo.

Defensas: Estas categorías están en la obligación de realizar defensa individual, pudiendo realizar presión en todo el campo.

Se prohíbe expresamente la defensa en zona. El equipo que infrinja esta norma, será sancionado con dos tiros libres y posesión del balón para el equipo contrario, desde el medio campo. Está permitida la defensa dos contra uno, partiendo siempre de defensa individual.

4

REGLEMENTACIÓN
TÉCNICA BÁSICA**Categoría Infantil:**

Equipos: Cada equipo estará integrado por un mínimo de 5 jugadores/as, que deberán recogerse en Acta.

Clasificación: En las competiciones por puntos, la clasificación se elaborará con arreglo a los obtenidos por cada uno de los equipos participantes, a razón de 2 puntos por encuentro ganado y 1 por encuentro perdido.

En Baloncesto, cuando un equipo sea sancionado con la pérdida del encuentro, por cualquier motivo, el resultado final será de 2-0, independientemente de otras sanciones.

Tiempo de juego: Disputarán cuatro períodos de diez minutos, divididos en dos tiempos. Entre períodos, habrá un descanso de un minuto; entre tiempos, el descanso será de cinco minutos. Los encuentros serán a reloj corrido, parando el crono, únicamente, el último minuto del cuarto período.

Tiempos muertos: Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto por cada período de juego. En cada prórroga, cada equipo dispondrá de un tiempo muerto.

Defensas: Esta categoría está en la obligación de realizar defensa individual, pudiendo realizar presión en todo el campo.

Se prohíbe expresamente la defensa en zona. El equipo que infrinja esta norma, será sancionado con dos tiros libres y posesión del balón para el equipo contrario, desde el medio campo. Está permitida la defensa dos contra uno, partiendo siempre de defensa individual.

Resto de Categorías:

Clasificación: En las competiciones por puntos, la clasificación se elaborará con arreglo a los obtenidos por cada uno de los equipos participantes, a razón de 2 puntos por encuentro ganado y 1 por encuentro perdido.

En Baloncesto, cuando un equipo sea sancionado con la pérdida del encuentro, por cualquier motivo, el resultado final será de 2-0, independientemente de otras sanciones.

Tiempo de juego: Disputarán cuatro períodos de doce minutos, divididos en dos tiempos. Entre períodos, habrá un descanso de un minuto; entre tiempos, el descanso será de cinco minutos. Los encuentros serán a reloj corrido, parando el crono, únicamente, el último minuto del cuarto período.

Tiempos muertos: Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto por período, en los que se parará el crono.

Balones: Los balones que se utilizarán para la disputa de los encuentros serán:

- Categorías Benjamín y Alevín: balón del nº 5.
- Categorías de Infantil a Sénior femenino: balón del nº 6.
- Categorías de Infantil a Sénior masculino: balón del nº 7.

4

REGLAMENTACIÓN
TÉCNICA BÁSICA

Terrenos de juego: Las medidas de las canchas de Baloncesto/Minibasket no tendrán porque ajustarse estrictamente a las normativas de la FIBA, dado el carácter no competitivo y popular de los Juegos Deportivos Municipales.

BALONMANO

Categoría Benjamín:

Terreno de juego:

- El terreno de juego tendrá unas dimensiones de 20/28 m. de largo y 13/14 m. de ancho.
- El área de portería será semicircular, con un radio de 5 m., trazado desde el centro de la portería.
- La línea de golpe franco será paralela a la línea de fondo y estará situada a 7 m.
- Las porterías tendrán una medida adaptada a la categoría, siendo aconsejable tener la medida de 2,70 x 1,80 m., aunque podrá variar entre los 2,70 – 3 m. x 1,70-1,80 m.

Jugadores:

- Todos los jugadores deberán de participar, al menos durante un cuarto.
- Un jugador podrá actuar como portero, como máximo, en dos cuartos.
- Durante el desarrollo de los cuartos, no se podrán realizar cambios, salvo lesión del jugador.

Duración del encuentro: Los partidos constarán de 4 tiempos de 10 minutos a tiempo corrido. Entre el primer y el segundo cuarto y entre el tercer y cuarto, el descanso será de 2 minutos. Entre el segundo y el tercero será de 5 minutos.

Tiempos muertos: No existirán los tiempos muertos.

Puntuación: El equipo que sume más goles en cada cuarto, sumará 3 puntos y el que menos, 1 punto; en caso de empate, se darán dos puntos a cada equipo.

Balón: Se jugará con balón de 46 a 48 cm. de circunferencia.

Defensa ilegal: Cuando el árbitro observe que el equipo defensor está realizando una «defensa ilegal 4:0», advertirá al entrenador responsable. Para el caso de que el equipo persista en la utilización, el árbitro sancionará esta actitud como si de un comportamiento antideportivo se tratase y conforme a lo establecido en las reglas de juego de la Federación Española.

Categoría Alevín:

Jugadores:

- Cuando un equipo presente menos de 10 jugadores, constará en Acta para su estudio por el Comité de Disciplina Deportiva.

4

REGLAMENACIÓN
TÉCNICA BÁSICA

- Todos los jugadores deberán de participar, al menos, durante un cuarto (10 minutos)..
- Un jugador podrá actuar como portero, como máximo, en dos cuartos.
- Durante el desarrollo de los cuartos, no se podrán realizar cambios, salvo lesión del jugador.

Duración del encuentro: Los partidos constarán de 4 tiempos de 10 minutos.

Entre el primer y el segundo cuarto y entre el tercer y cuarto, el descanso será de 2 minutos. Entre el segundo y el tercero, será de 5 minutos.

Tiempos muertos: Sólo existirá un tiempo muerto por equipo, en el último cuarto.

Balón: Se jugará con balón de 48 a 50 cm. de circunferencia.

Defensa ilegal: Cuando el árbitro observe que el equipo defensor está realizando una «defensa ilegal 6:0», advertirá al entrenador responsable. Para el caso de que el equipo persista en la utilización, el árbitro sancionará esta actitud, como si de un comportamiento antideportivo se tratase y, conforme a lo establecido en las reglas de juego de la Federación Española.

BÉISBOL

Categorías Benjamín y Alevín (con máquina de lanzar):

Terreno de juego:

- Dimensiones oficiales: 61-76 y 61 metros.
- Mínimo (excepcional): 50-60 y 50 metros.
- Distancia entre bases: 18,29 metros.
- Distancia de la máquina de lanzar al «home»: 14,00 m. (para el campeonato Alevín mixto, con máquina de lanzar).
- Distancia al «back-stop»: 6,0 m. ó más (9,14 m. recomendado).

Se marcará con cal un círculo de 3 m. de diámetro, alrededor de la máquina, llamado «Zona Libre». Delante de la máquina, dentro de la Zona Libre, se colocará una protección de malla en L.

La máquina que se utilizará será «Atec Casey» 2 o similar. La pelota oficial será tipo «Soft, Rawlings TVB» o similar.

Jugadores:

En las 3 primeras entradas (1ª mitad del encuentro), batearán los 9 jugadores de cada equipo, de la siguiente forma:

- En la 2ª entrada, comenzará bateando el cuarto jugador del orden al bate.
- En la 3ª entrada, comenzará bateando el séptimo jugador del orden al bate.
- Cuando el 9º bateador de estas entradas comparezca al bate, se entenderá que hay dos eliminados.



4

REGLEMENTACIÓN
TÉCNICA BÁSICA

- En todo caso, después de batear el 9º, la entrada concluirá también cuando un jugador a la defensiva, con la pelota en su poder, pise el «Home».
- Si una vez completado el turno de bate del 9º, la pelota queda muerta por la aplicación de las reglas de juego, una vez concedidas las bases a las que tengan derecho los corredores, la entrada se dará por finalizada.

En la 2ª mitad del encuentro, entradas 4ª, 5ª y 6ª, así como en las entradas extras, si fueran necesarias, cada turno de bateo se cerrará cuando se produzcan 3 eliminados o se anoten 5 carreras.

Después del segundo «*strike*», a un bateador sólo se le permitirán un máximo de dos «*Foul*». Es decir, en el quinto lanzamiento, el bateador será «*strikeout*», aunque haya bateado de «*Foul*». El tercer «*strike*» siempre dará lugar a la eliminación del bateador, aunque no sea cogido por el receptor.

No está permitido el robo de base, ni el toque de bola. El bateador no podrá abandonar la base, hasta que el bate entre en contacto con la pelota. Sanción: eliminado.

El árbitro del encuentro será el único encargado de colocar la pelota de juego en la máquina de lanzar. Cualquier pelota bateada, que caiga dentro del círculo (Zona Libre), o golpee la malla protectora, o la máquina de lanzar, será bola muerta y el bateador conseguirá la primera base. Si hay corredores en base, también avanzarán una base.

Cualquier pelota tirada que caiga dentro del círculo, será bola muerta. Si hay corredores en base, avanzarán una base. El jugador que actúe de lanzador, se colocará al lado del círculo, con un pie junto al círculo. Ningún jugador podrá entrar en la Zona Libre, ni siquiera para intentar atrapar una bola bateada

La velocidad a la que se programará la máquina será de 60 km./hora. Para conseguir esta velocidad, el Control Digital o «*Dial-a-pitch*» de la máquina se colocará en la posición correspondiente.

En caso de no disponer de máquina lanza-pelotas, se utilizará un soporte de bateo.

FÚTBOL Y FÚTBOL 7

Clasificación: En las competiciones por puntos, la clasificación se hará con arreglo a los obtenidos por cada uno de los equipos participantes, a razón de 3 puntos por encuentro ganado y 1 punto por encuentro empatado.

En Fútbol y Fútbol 7, cuando un equipo sea sancionado con la pérdida del encuentro, por cualquier motivo, el resultado final será de 1-0, independientemente de otras sanciones.

En la categoría Prebenjamín no existirán clasificaciones.

Participación: En las categorías Prebenjamín, Benjamín y Alevín, deberán participar en el transcurso del encuentro todos los jugadores inscritos en el Acta del encuentro, los árbitros reflejarán en el Acta el incumplimiento de esta norma. Los Comités de Disciplina Deportiva sancionarán al equipo que no la cumpla con la pérdida del encuentro, salvo casos de fuerza mayor.

4

REGLEMENTACIÓN TÉCNICA BÁSICA



En la modalidad de Fútbol, se podrán dar de alta hasta un máximo de 25 jugadores, cumpliendo con los plazos y requisitos establecidos en la presente Normativa. El exceso de fichas, en aquellas categorías en las que fueran necesarias, se solicitará al Promotor Deportivo de Distrito en el que, el equipo, realizó la inscripción.

Fuera de juego: En Fútbol 7 no existirá el fuera de juego.

Balones: Los balones que se utilizarán para la disputa de los encuentros serán:

- En Fútbol 7 Prebenjamín, Benjamín y Alevín: balones del número 4.
- En Fútbol: balones del número 5.
- En Fútbol 7, Infantil y Sénior: balones del número 5.

FÚTBOL-SALA

Clasificación: En las competiciones por puntos, la clasificación se hará con arreglo a los obtenidos por cada uno de los equipos participantes, a razón de 3 puntos por encuentro ganado y 1 punto por encuentro empatado.

En Fútbol-Sala, cuando un equipo sea sancionado con la pérdida del encuentro, por cualquier motivo, el resultado final será de 6-0, independientemente de otras sanciones.

En la categoría Prebenjamín no existirán clasificaciones.

Participación: En las categorías Prebenjamín, Benjamín y Alevín deberán participar, en el transcurso del encuentro, todos los deportistas inscritos en el Acta del encuentro. Los árbitros reflejarán en el Acta el incumplimiento de esta norma.

Los Comités de Disciplina Deportiva sancionarán al equipo que no la cumpla con la pérdida del encuentro, salvo casos de fuerza mayor.

Balones: El balón que se utilizará para la disputa de los encuentros será:

- Prebenjamín, Benjamín y Alevín: de 58 cm. de circunferencia y 368 gr. de peso.
- Resto de categorías: de 61-64 cm. de circunferencia y entre 410-430 gr. de peso.

La Federación Madrileña de Fútbol-Sala, regalará un balón reglamentario, desde la categoría Prebenjamín hasta la Cadete, incluida, con la presentación de la Hoja de Inscripción de Equipos de los Juegos Deportivos Municipales.

HOCKEY SALA

Bola: El peso de la bola no excederá de 163 gr. y no será menor de 156 gr. La circunferencia no excederá de 23,5 cm. y no será menor de 22,4 cm.

La bola será sólida o hueca, siempre que sea dura y de superficie lisa permitiéndose, no obstante, las muescas o hendiduras.

4

REGLEMENTACIÓN
TÉCNICA BÁSICA

Podrá estar hecha de cualquier material natural o artificial y de color blanco (u otro color que contraste con la superficie de juego).

Stick: El stick debe tener una cara plana en su lado izquierdo, siendo curva la cara en su lado derecho. El stick deberá ser de madera y su pala no puede estar recubierta, ni tener inserciones, ni guarniciones de metal o cualquier otro material; ni tampoco tendrá aristas cortantes, ni astillas peligrosas. No deberá estar cortada a escuadra, ni en punta; sino redondeada. Los bordes y la parte no de juego, han de ser redondeados y tener un perfil liso y continuo. El peso total del stick no excederá de 737 gr.

Bandas: Los lados más largos de la pista consistirán en tableros o planchas de madera, los cuales, tendrán una sección de 9 x 10 cm., ligeramente inclinados (1 cm.) hacia dentro de la pista de juego. Estos tableros o planchas serán de dos metros y estarán unidos para conseguir la longitud total. Estos tableros no podrán tener soportes o juntas que puedan ser peligrosas para los jugadores o árbitros.

Redes de porterías: Atadas a la parte posterior de los postes y a la barra horizontal, a intervalos de no más de 15 cm. y sujetas a la base por la parte exterior. Atadas con poca tensión, a fin de evitar que la bola rebote. Las mallas de no más de 3,8 cm. de hueco.

Clasificación: En todos los partidos, el equipo que resulta ganador es aquel que, al término del mismo, ha sumado más número de goles, incrementando 3 puntos a los que ya tenga, 2 en caso de empate y 1 por perder. Si por cualquier circunstancia, un equipo no se presenta a jugar un partido, este será sancionado con la pérdida del mismo y no sumará ningún punto a la clasificación.

Será obligatoria la participación, en el transcurso del encuentro, de todos los jugadores inscritos en el Acta. En el momento de iniciarse el partido deberá haber un mínimo de 4 jugadores en campo, de lo contrario, se dará el partido por perdido.

Categoría Benjamín:

Terreno de juego: Las dimensiones del campo de juego serán de 30 m. de largo (en los partidos a celebrar en los colegios, para evitar problemas, se jugará en el campo tradicional de 40 m. x 20 m., (que es el de Fútbol Sala o Balonmano en todos los colegios). Se jugará con dos porterías de 3 m. de ancho. Las áreas serán semicirculares de 9 m. de radio. Las porterías serán de 3 m. de ancho, 2 m. de alto y 1 m. de profundidad.

Se jugará sin bandas de madera.

Jugadores: Jugarán 6 jugadores de campo, no existiendo la figura específica de portero.

Duración del encuentro: El tiempo de juego es de dos tiempos de 15 minutos, a reloj corrido, con un descanso de 7 minutos entre cada uno de los tiempos.

4

REGLAMENTACIÓN
TÉCNICA BÁSICA

Sanciones disciplinarias: El penalti-corner se suprime, sacándose falta al borde con las siguientes condiciones: Dos jugadores del equipo defensor se situarán en área propia y, el resto, en la línea de fondo contraria. En el momento en que el equipo atacante ponga la bola en juego, los jugadores del equipo defensor, que están situados en la línea de fondo contraria, podrán bajar a defender. Además, una vez puesta la bola en juego, los dos jugadores defensores que están en el interior de su propia área, pueden salir a interceptar pases fuera de la misma, si así lo consideran.

El penalti-stroke se sustituye por un duelo 1:1, entre un delantero que inicia el ataque desde medio campo, contra un defensor que parte de la línea de fondo y no puede salir del área (ni con el cuerpo ni con el stick). El duelo termina cuando se marca gol, la bola sale fuera o es despejada por el defensor, o han transcurrido 10 segundos. El resto de jugadores, de uno y otro equipo, se colocan en el área contraria y no podrán interferir en el juego hasta que termine el duelo.

Categoría Alevín:

Terreno de juego: Será el reglamentario de Hockey Sala, rectangular; largo no menos de 36 m. ni más de 44 m.; ancho, no menos de 18 m., ni más de 22 m.

Las áreas serán semicirculares, de 9 m. de radio. Las porterías serán de 3 m. de ancho, 2 m. de alto y 1 m. de profundidad (como mínimo).

Se jugará sin bandas de madera.

Duración del encuentro: Se juegan dos tiempos de 20 minutos, con un descanso de 7 minutos entre ellos, a dos porterías. El número de jugadores es 6, sin existir la figura específica del portero.

Sanciones disciplinarias: El penalti-corner se suprime, sacándose falta al borde, con las siguientes condiciones: Dos jugadores del equipo defensor se situarán en área propia y, el resto, en la línea de fondo contraria. En el momento en que el equipo atacante ponga la bola en juego, los jugadores de equipo defensor, que están situados en la línea de fondo contraria, podrán bajar a defender. Además, una vez puesta la bola en juego, los dos jugadores defensores que están en el interior de su propia área, pueden salir a interceptar pases fuera de la misma, si así lo consideran.

El penalti-stroke se sustituye por un duelo 1:1, entre un delantero que inicia el ataque desde medio campo, contra un defensor que parte de la línea de fondo y no puede salir del área (ni con el cuerpo ni con el stick). El duelo termina cuando se marca gol, la bola sale fuera o es despejada por el defensor, o han transcurrido 10 segundos. El resto de jugadores de uno y otro equipo, se colocan en el área contraria y no podrán interferir en el juego hasta que termine el duelo.

4

REGLAMENTACIÓN
TÉCNICA BÁSICA

VOLEIBOL

Formato de juego: Se jugará al mejor de tres sets. El set decisivo, se jugará a «*tie break*». Cada set se jugará a veinticinco puntos, con diferencia de dos puntos y sin límite, excepto el 3º y definitivo, que se jugará a quince puntos y en el que, para ganar, deberá existir una diferencia de dos puntos.

El calentamiento deberá desarrollarse fuera del terreno de juego, autorizándose exclusivamente cinco (5) minutos en el campo.

Clasificaciones: En las competiciones por puntos, la clasificación se hará con arreglo a los obtenidos por cada uno de los equipos participantes, a razón de: 2 puntos, encuentro ganado y 1 punto, encuentro perdido.

En Voleibol, cuando un equipo sea sancionado con la pérdida del encuentro, por cualquier motivo, el resultado final será de 2-0 (25-0, 25-0), independientemente de otras sanciones.

Tiempos muertos: Cada equipo tiene derecho a solicitar, durante el transcurso de un set, un máximo de dos (2) tiempos muertos, de treinta (30) segundos cada uno.

Numeraciones: Los jugadores/as deberán exhibir, en la parte delantera y trasera de la camiseta, su numeración correspondiente.

En la categoría INFANTIL no está permitida la alineación del jugador/a LÍBERO.

Red: Las alturas de las redes, para las diferentes categorías, serán las siguientes:

CATEGORÍAS	MASCULINO	FEMENINO
Infantil	2,24 m.	2,10 m.
Cadete	2,37 m.	2,18 m.
Juvenil	2,43 m.	2,24 m.
Sénior	2,43 m.	2,24 m.

Balón de juego: según Reglas Oficiales de Juego.

Categorías Benjamín y Alevín:

Equipos: Cada equipo estará integrado por un mínimo de 6 jugadores/as y un máximo de 12, que deberán recogerse en Acta.

El mínimo de jugadores, para comenzar un encuentro, será de cuatro (4). Si los equipos presentan 4 ó 5 jugadores,

4

REGLEMENTACIÓN
TÉCNICA BÁSICA

el encuentro se disputará y el árbitro hará constar esta circunstancia al dorso del Acta, para conocimiento del Comité de Disciplina Deportiva y de Competición y posterior sanción, de acuerdo al a lo indicado en el párrafo siguiente «Clasificaciones».

Clasificaciones: En las competiciones por puntos, la clasificación se hará con arreglo a los obtenidos por cada uno de los equipos participantes, a razón de: 2 puntos, encuentro ganado y 1 punto, encuentro perdido.

En estas categorías, cuando un equipo se presente con 4 ó 5 jugadores, según lo indicado arriba, será sancionado con la pérdida del encuentro y el resultado final será de 2-0 (25-0, 25-0), si bien, en este supuesto se concederá 1 punto por encuentro perdido, independientemente de otras sanciones.

Sustituciones: En el primer set del partido, deberán alinearse de entre los jugadores/as inscritos en el Acta, un mínimo de cuatro (4) jugadores/as. El equipo deberá reservar y, por tanto, no podrá alinear a dos (2) jugadores/as de los inscritos en Acta, durante el primer set. Estos dos (2) jugadores, deberán ser alineados obligatoriamente en el segundo set, desde el inicio y hasta el final del set. Los Comités de Disciplina Deportiva sancionarán al equipo que incumpla esta norma, con la pérdida del encuentro y el resultado final será de 2-0 (25-0, 25-0).

Cada equipo podrá realizar un máximo de 4 sustituciones en cada set, siempre respetando las limitaciones a las que obliga el párrafo anterior.

El tercer set (de celebrarse) será de alineación libre.

Terreno de juego: El terreno de juego tendrá unas dimensiones de 12 m. de largo por 6 m. de ancho, que quedará dividido, por la red, en 2 cuadrados de 6 x 6 m. cada uno.

Balón de juego: Tendrá una circunferencia de 62 cm. con ± 1 cm. de error y un peso de 240 gr.

Saque:

	BENJAMÍN	ALEVÍN
SAQUE	Sólo saque desde abajo	Cualquier tipo de saque
PUNTOS	Máximo 3 puntos seguidos por parte del jugador/a que ejecute el saque	

Colocación en el campo de juego: Los jugadores/as de cada equipo deberán colocarse en el momento del servicio, con tres delanteros y un zaguero. El zaguero ejecutará el saque. El orden de rotación será el mismo que se aplica en el reglamento de Voleibol.

Red: La altura de la red, para las categorías ALEVÍN / BENJAMÍN será de 2,05 m.

NO VALE EL TOQUE DEL BALÓN CON EL PIE.

4

REGLEMENTACIÓN
TÉCNICA BÁSICA**WATERPOLO**

Cada categoría dispondrá de un Reglamento Técnico específico:

Benjamín (Waterpolo adaptado):

- La categoría será **MIXTA**, pudiendo estar los equipos compuestos por chicos, chicas, o una mezcla de ambos. Los equipos participantes se agruparán de 3 en 3, en cada una de las Jornadas convocadas, jugando todos contra todos.
- Las porterías serán de 1,5 m. de ancho x 0,80 m. de alto.
- El campo de juego será entre 12-15 m. de largo por 8-12 m. de ancho y 1,65 m. de profundidad.
- La pelota será de medida «*mini size*».
- Se podrán inscribir en Acta un máximo de 10 jugadores y un mínimo de 5.
- En el agua estarán 4 jugadores y 1 portero.
- El tiempo de juego será de 4 partes, de 6 minutos cada una, a tiempo corrido.
- Existirá 1 tiempo muerto cada 3 minutos, en cada una de las partes, que solicitará la mesa de forma obligatoria.
- Todos los jugadores tienen que participar en cada encuentro, de forma obligatoria, como mínimo, dos periodos de 3 minutos.
- No se exhibirán los resultados, ni las clasificaciones.
- No existirá tiempo de posesión de la pelota.
- No habrá expulsiones.
- Será obligatoria la defensa individual.
- No se podrá chutar a portería desde el campo propio y, si esto ocurre, se dará la posesión de la pelota al equipo contrario.
- En cada jornada habrá 1 responsable de la Organización, 1 árbitro y 1 juez de mesa.

Alevín (Mini Waterpolo):

- La categoría será **MIXTA**, pudiendo estar los equipos compuestos por chicos, chicas, o una mezcla de ambos.
- El balón de juego será de la talla 4 o Júnior.
- Las porterías serán de 2 m. de ancho x 90 cm. de alto.
- El campo será de 16-20 m. x 10-12 m., con una profundidad mínima de 1,65 m.
- Se podrá inscribir en el Acta de los encuentros, un máximo de 12 jugadores y un mínimo de 6.
- En el agua estarán 5 jugadores y 1 portero.
- El tiempo de juego será de 4 partes, de 10 minutos de tiempo corrido (no se para en los goles, ni en las faltas;

4

REGLAMENTACIÓN
TÉCNICA BÁSICA

solo se parará en las lesiones) y 2 minutos de descanso entre parte y parte. El árbitro deberá iniciar el juego de forma «inmediata» después de gol. Si el equipo que ha recibido gol, tarda en poner el balón en juego, de forma intencionada, será sancionado con pérdida de posesión.

- Existirá un tiempo muerto cada 5 minutos, en cada parte, que solicitará la mesa, de forma obligatoria.
- Todos los jugadores tienen que jugar, al menos, 4 períodos de 5 minutos
- El equipo vencedor obtendrá 3 puntos, 1 punto en caso de empate y 0 en caso de perder.
- Cada equipo tendrá 50 segundos de posesión de pelota.
- Será obligatoria la defensa individual. En caso de producirse defensa ilegal, el árbitro sancionará con expulsión del jugador o jugadores que, de forma fehaciente, incurrieran en este tipo de falta.
- No se podrá chutar a portería desde campo propio y, si esto ocurre, se dará la posesión de la pelota al equipo contrario.
- No se podrá lanzar a portería directamente después de falta.
- **No se permite jugar con un «boya fijo».** El jugador que entra, no puede permanecer de forma estática en esta posición, solo puede recibir 1 pase y si consigue falta, tendrá que sacarse y salir, o pasar y salir de la posición, para crear un movimiento en su equipo. En caso de no hacerlo, el árbitro lo sancionará con cambio de posesión de la pelota.

Si entrando un jugador a esta posición, se ve claramente que su equipo renuncia a darle el pase, el árbitro sancionará con cambio de posesión de la pelota, al considerarse pérdida de tiempo.

- El jugador expulsado tendrá que ir rápido a su zona de expulsión y entrará de forma inmediata. Si la entrada no es correcta se sancionará con **Penalti**.

Infantil (Waterpolo):

- La categoría será MIXTA, pudiendo estar los equipos compuestos por chicos, chicas, o una mezcla de ambos.
- El balón de juego será de la talla 4W o «Woman».
- Las porterías serán de 3 m. de ancho x 90 cm. de alto.
- El campo será de 20-25 m. x 12-14 m., con una profundidad mínima de 1,65 m.
- Se podrán inscribir en Acta un máximo de 13 jugadores y un mínimo de 7.
- En el agua estarán 6 jugadores y 1 portero.
- Los partidos constarán de 8 partes, de 3 minutos de juego real, parando el tiempo en las faltas, goles, etc., con descanso de 1 minuto entre ellas, a excepción del descanso entre el 4º y 5º período, en que se descansará 3 minutos y se efectuará cambio de banquillo.
- Durante los 6 primeros períodos, no se pueden realizar cambios (solo por sangre o tres personales). En los 2 últimos períodos, se podrán efectuar todos los cambios que se estimen convenientes.

4

REGLEMENTACIÓN
TÉCNICA BÁSICA

- Todos los jugadores tienen que jugar, al menos, dos períodos de 3 minutos.
- Los equipos podrán solicitar, en cada encuentro, dos tiempos muertos.
- El equipo vencedor obtendrá 3 puntos; 1 punto en caso de empate y 0 en caso de perder.
- Cada equipo dispondrá de 35 segundos de posesión de balón, en cada ataque.
- Será obligatoria la defensa individual en el campo de defensa. En caso de producirse defensa ilegal, el árbitro sancionará con expulsión del jugador o jugadores que, de forma fehaciente, incurrieran en la misma.
- No se podrá chutar a portería desde el campo propio y, si esto ocurre, se dará la posesión de la pelota al equipo contrario.
- No se podrá lanzar directamente a portería después de falta.
- En resto de normas técnicas se aplicaran las del reglamento de Waterpolo, para categoría Sénior.

Composición de los equipos (Waterpolo).

	EN ORGANIZACIÓN		EN ACTA	
	Mín.	Máx.	Mín.	Máx
Benjamín	8	20	5	10
Alevín	10	20	6	12
Infantil	10	20	7	13

4.10. TIEMPOS DE JUEGO

	PREBENJAMÍN	BENJAMÍN	ALEVÍN	INFANTIL	CADETE	JUVENIL	SÉNIOR
Baloncesto	4x10'	4x10'	4x10'	4x10'	4x12'	4x12'	4x12'
Balonmano	4x10'	4x10'	4x10'				
Béisbol	Según el Reglamento de la FMBYs						
Fútbol					2x35'	2x40'	2x45'
Fútbol-Sala	2x20'	2x20'	2x20'	2x20'	2x20'	2x20'	2x20'
Fútbol 7	2x20'	2x20'	2x20'	2x20'			2x25'
Hockey-Sala		2x15'	2x20'				
Voleibol	Según el Reglamento de la FMVB						
Waterpolo		4x6'	4x10'	8x3'			

Nota: Si no se indica otro, en todos los casos, el tiempo de descanso es de 5 min.

4

REGLAMENTACIÓN
TÉCNICA BÁSICA**4.11. COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS**

El número de jugadores de los equipos deberá ajustarse al siguiente cuadro:

	EN ORGANIZACIÓN		EN ACTA		CAMBIOS
	Mín.	Máx.	Mín.	Máx.	
Baloncesto	8	20	5	12	ilimitados
Balónmano	8	20	5	18	ilimitados
Béisbol	9	20	9	20	
Fútbol 7	10	20	5	12	ilimitados
Fútbol	15	25	8	16	5
Fútbol-Sala	8	20	4	12	ilimitados
Hockey-Sala	Ver Normas específicas				
Voleibol	8	20	6	12	según FMVB
Voleibol (categ.Benjamín y Alevín)	8	20	Ver Normas específicas		
Waterpolo	Ver Normas específicas				

4.12. COBERTURA DE ACCIDENTES DEPORTIVOS

(Exclusivamente para las Categorías Prebenjamín, Benjamín, Alevín, Infantil, Cadete y Juvenil)

1. Atención inmediata

Para los tratamientos inmediatos, la primera asistencia se hará en el botiquín del Centro Deportivo Municipal, o en el más próximo.

2. Asistencia hospitalaria (Exclusivamente para Prebenjamín, Benjamín, Alevín, Infantil, Cadete y Juvenil).

En el caso de que el accidentado/a necesite de asistencia hospitalaria especializada, se procederá de la siguiente manera:

- Se trasladará al accidentado/a a las clínicas concertadas por la Mutualidad General Deportiva, cuyo nombre y direcciones figurarán en el Tablón de Anuncios de los Centros Deportivos Municipales y en la página Web www.madrid.es/deportes.
- Se enviará un e-mail a jdm@madrid.es con los datos del accidentado:
 - Datos personales, que deberán coincidir con los reflejados en la inscripción.
 - Deporte, categoría y equipo al que pertenece.
 - Fecha de la lesión.

4

REGLAMENACIÓN TÉCNICA BÁSICA



- Hospital donde fue atendido.
- Teléfono de contacto.

Desde esta dirección se reenviará el correspondiente Certificado de Accidente Deportivo, que deberá presentar en el Hospital donde fue atendido

El Ayuntamiento de Madrid no se responsabilizará de las atenciones médicas prestadas en centros hospitalarios no concertados.

4.13. EMPATES EN LA CLASIFICACIÓN

a) Deportes de equipo, excepto Voleibol

Cuando una competición se celebre por el sistema de liga (sea de una, dos o más vueltas) y en la clasificación hayan empatado dos o más equipos, se les clasificará según los siguientes criterios:

- 1º. Si un equipo no se ha presentado en algún encuentro, quedará detrás del que se haya presentado a todos.
- 2º. Puntos obtenidos por los equipos implicados en los encuentros celebrados entre ellos.
- 3º. Diferencia que resulta de la resta de tantos a favor y en contra de los resultados particulares.
- 4º. Diferencia calculada igual que el punto anterior, de tantos a favor y en contra de la clasificación general.
- 5º. Cociente que resulta de la división entre tantos a favor y en contra de la clasificación general.
- 6º. El que más tantos a favor tenga.

Las normas anteriores se aplicarán por su orden y con carácter eliminatorio, de tal suerte que, si una de ellas resolviera el empate de alguno de los equipos implicados, éste quedará excluido.

- 7º. En las competiciones por eliminatoria, si al finalizar el tiempo reglamentario, persistiera el empate entre los equipos, se procederá como establecen los reglamentos técnicos de cada deporte y los Comités Organizadores.

b) Voleibol

- 1º. A igualdad de puntos, el equipo que no se haya presentado a disputar algún encuentro de la fase de la liga que dispute o que tenga mayor número de no presentaciones, quedará por detrás de aquel con el que se encuentre empatado.
- 2º. El cociente más alto de juegos, a lo largo de la fase de la competición, en la que se produzca el empate.
- 3º. El cociente más alto de puntos, a lo largo de la fase de la competición, en la que se produzca el empate.

4

REGLEMENTACIÓN
TÉCNICA BÁSICA

- 4º. Si persiste el empate, se aplicará el cociente de juegos obtenidos de los encuentros disputados entre sí, durante la disputa de la fase en donde se produce el empate o de la liga, en el caso de no existir fases de clasificación.
- 5º. Si persiste el empate, se aplicará el cociente de puntos obtenidos de los encuentros disputados entre sí, durante la disputa de la fase en donde se produce el empate o de la liga, en el caso de no existir fases de clasificación.
- 6º. Sistema de Eliminatoria. En las competiciones por eliminatoria, se procederá como el punto 4.13 a) punto 7º.

4.14. ÁRBITROS

a) **Incomparecencia Arbitral.**

Exceptuando la categoría Sénior, cuando no se presente el árbitro de un encuentro deberán ponerse de acuerdo los equipos participantes para que alguno de los presentes asuma esta función, levantando un Acta que firmarán y que entregarán en la oficina de la Organización, teniendo validez a todos los efectos. En caso contrario, se sancionará al equipo que se niegue a adoptar esta medida, con pérdida del encuentro, por el resultado mínimo.

En caso de que no se pongan de acuerdo y el encuentro se quede sin celebrar, se les dará el partido por perdido a ambos, descontándoles un punto de la clasificación.

- b) Los árbitros podrán retrasar el encuentro, por causas de fuerza mayor.
- c) La responsabilidad de un árbitro no concluye al terminar el encuentro, teniendo la obligación de informar a la Organización sobre cualquier anomalía, fuera del terreno de juego, en la que intervengan los equipos participantes.
- d) El árbitro cuando, según su criterio, existan circunstancias excepcionales, podrá adjuntar al Acta un anexo firmado por él, que remitirá con la misma al Comité de Disciplina Deportiva, informando a los equipos de la existencia de dicho anexo.

Los equipos afectados podrán dirigirse a la Organización, con el fin de conocer el contenido de dicho anexo.

- e) Los árbitros están obligados, de forma inexcusable, a reflejar en el Acta todos los cambios que se produzcan en el encuentro, en los deportes que así lo requieran, así como los accidentes, las lesiones, etc., ocurridas durante el mismo.
- f) Los árbitros deberán entregar, inexcusablemente, las Actas de los encuentros, en el plazo establecido por la Organización.
- g) Un árbitro, cuando actúe como tal en un Distrito, no lo podrá hacer como jugador o delegado en el Grupo del equipo en el que esté participando.
- h) En caso de que las inclemencias meteorológicas obligaran a la suspensión de encuentros, esta deberá realizarse cerrando Acta, encuentro a encuentro, a la hora prevista para cada encuentro, no pudiendo el árbitro suspender toda la jornada desde el primer encuentro no jugado.

5

RÉGIMEN DISCIPLINARIO

Se considerarán sometidos al régimen disciplinario de los Juegos a directivos de los equipos, deportistas, entrenadores, árbitros, entidades y cualquier persona con ficha que desarrolle actividades técnico-deportivas en los Juegos y demás competiciones deportivas, organizadas por el Ayuntamiento de Madrid, que así lo expresen en su Normativa, incluidas las personas con una vinculación manifiesta con algún equipo o entidad.

El ámbito de este régimen disciplinario se extiende a infracciones del reglamento y a formas de conductas antideportivas, cuando ambas se cometan dentro de las competiciones municipales.

5.1. FALTAS

Se consideran faltas todas las acciones y omisiones que se realicen con intención, culpa o negligencia, con resultado sancionable por la Organización.

En la clasificación de las faltas, se tendrán en cuenta las circunstancias modificativas de culpabilidad que pudieran concurrir.

Son circunstancias modificativas agravantes, las siguientes:

- a) Ser reincidente en una falta, cuando se cometa igual falta castigada con igual sanción, o dos o más faltas castigadas con menor sanción.
- b) No acatar de forma inmediata las decisiones de árbitros y jueces.
- c) Haber provocado el apoyo en forma de tumulto o acto violento de otras personas.
- d) Provocar con la falta graves anomalías en el desarrollo de las actividades y otras consecuencias negativas para la marcha de la organización.

Son circunstancias modificativas atenuantes:

- a) Aceptar inmediatamente la sanción que el árbitro haya impuesto, como consecuencia de una falta.
- b) Que el infractor muestre arrepentimiento, de forma ostensible e inmediata, a la acción de la falta.
- c) No haber sido sancionado anteriormente.
- d) No mostrar solidaridad con el infractor o infractores, en caso de sanción colectiva.

5.2. SANCIONES. CARACTERÍSTICAS GENERALES

Las sanciones tienen por objeto mantener el espíritu deportivo y el juego limpio que toda competición sería exige. De esta forma, se salvaguardará la buena organización y el respeto para con los participantes que acatan las normas.

Los entrenadores, delegados, árbitros y deportistas procurarán, por todos los medios a su alcance, actuar de conformidad con una conducta deportiva adecuada, divulgando y sugiriendo, con su ejemplo, la filosofía y los objeti-

5

RÉGIMEN DISCIPLINARIO

vos de los Juegos, fundamentados en el interés general de que estos sean un servicio dirigido a facilitar y promocionar la práctica deportivo-recreativa.

Si de un mismo acto de hechos, simultáneos o sucesivos, se derivasen dos o más faltas, estas serán sancionadas independientemente.

Las sanciones **serán cumplidas de manera estricta**, necesariamente, en los encuentros inmediatamente posteriores a la fecha del fallo del Comité de Disciplina Deportiva y de Competición y deberán cumplirse en todos y cada uno de los equipos en que se encuentre inscrito el sancionado, sean del mismo o distinto deporte o distrito.

Cuando el delegado de un equipo sea también jugador del mismo u otro equipo y sea sancionado, deberá cumplir la sanción, tanto en calidad de delegado, como de jugador. De igual manera, si es sancionado como jugador, la sanción le será aplicada también en calidad de delegado.

Si un participante no termina de cumplir su sanción dentro del desarrollo de la competición, quedará sometido a la misma en la siguiente, sea en el mismo o en distinto equipo, deporte o Distrito. Las Jornadas se computarán por las competiciones oficiales de los Juegos, Torneos Municipales y Copas de Primavera y otras competiciones organizadas por el Ayuntamiento de Madrid, que así lo exprese de forma específica en su Normativa.

Cuando la falta cometida durante un encuentro, sea objeto de descalificación o expulsión por parte del juez árbitro, este retendrá la Ficha del jugador, en las categorías que deben presentar ficha, y recogerá en Acta los datos del mismo en todos los casos. El jugador deberá considerarse suspendido para el siguiente encuentro, aun cuando no haya dictado fallo el Comité de Disciplina Deportiva. En caso de alinearse, será sancionado como Alineación Indebida.

Si un participante de las categorías a las que se requiere ficha, no entregara la misma, o no facilitara sus datos, en el caso de Sénior, a requerimiento del árbitro, el Comité de Disciplina Deportiva y de Competición podrá sancionarle hasta con la expulsión de la competición.

Las **faltas leves** podrán ser anuladas por acuerdo pleno del Comité de Competición. No lo serán, sin embargo, las faltas graves o muy graves.

5.3. SANCIONES A JUGADORES

a) Las faltas cometidas por los jugadores durante un encuentro, independientemente de la aplicación por el árbitro del reglamento deportivo, se sancionarán como sigue:

1. Comportamiento incorrecto, pronunciar palabras groseras y gestos antideportivos: desde amonestación, hasta suspensión de dos encuentros.
2. Insultos, amenazas, actitudes coactivas, racistas, xenófobas, homófobas y juego peligroso o violento: de uno a cuatro encuentros de suspensión. Si ocasionase lesión que motivara baja del jugador: suspensión hasta ocho encuentros.

5

RÉGIMEN DISCIPLINARIO

3. Intento de agresión: de cinco a siete encuentros de suspensión.
 4. Agresión directa, sin repetición dentro del acto: de ocho a quince encuentros de suspensión.
 5. Agresión directa, repetida o altamente lesiva: expulsión de los Juegos e inhabilitación para participar en la siguiente edición.
 6. Cuando las faltas indicadas en los apartados anteriores, sean realizadas contra el árbitro, se sancionará con el doble de lo dispuesto, pudiendo incluso sancionarse con expulsión a perpetuidad.
 7. Cuando un jugador de un equipo agrede a un árbitro, el equipo podrá ser expulsado de la competición.
- b)** Las faltas cometidas por un jugador, contra el normal desarrollo de un encuentro, se sancionarán como sigue:
1. Retrasar intencionadamente la reanudación del encuentro: desde amonestación a suspensión por tres encuentros.
 2. Incitar al público, o a otros jugadores, con gestos o palabras, contra el desarrollo del encuentro: de cinco a diez encuentros de suspensión.
 3. Cuando los actos citados anteriormente, provocaran la suspensión o interrupción de encuentros: de seis a doce encuentros de suspensión.
 4. La negativa de un capitán a firmar el Acta, será sancionada con suspensión de tres encuentros.
 5. Cuando el capitán de equipo sea sancionado con suspensión de encuentros, será automáticamente descalificado como capitán, para el resto de la temporada de competición.

5.4. SANCIONES A DELEGADOS Y ENTRENADORES

Los entrenadores y delegados, por su especial responsabilidad, deberán dar ejemplo ante los deportistas. Serán sancionados, en sus faltas específicas, del modo siguiente:

1. Los gritos, gestos o actitudes inapropiadas, durante la celebración de un encuentro: desde amonestación, hasta suspensión de seis encuentros.
2. Las amenazas o insultos: suspensión de cinco a diez encuentros.
3. La reiteración en las anteriores, podría llegar a sancionarse con la inhabilitación para dirigir o auxiliar al equipo, para el resto de la temporada.
4. La incitación a deportistas, acompañantes o público y otras actitudes antideportivas: suspensión de cinco a doce encuentros.
5. La agresión contra el árbitro o equipo contrario, podrá dar lugar a la sanción de expulsión de los Juegos, según la gravedad de la acción.
6. Se les considerará responsables de las alineaciones indebidas.
7. Los Comités podrán sancionar, con descuento de puntos, al equipo cuyo delegado haya incurrido, de forma grave, en alguno de los puntos anteriores, influyendo en el mal comportamiento de sus jugadores.



5

RÉGIMEN DISCIPLINARIO

5.5. SANCIONES A EQUIPOS

a) Jugadores, delegados y entrenadores: Se considerará al equipo responsable del comportamiento de sus jugadores, delegados y entrenadores antes, durante y después de finalizado el encuentro, pudiéndose sancionar al mismo, del modo siguiente:

1. Incidentes leves: amonestación.
2. Graves: pérdida del encuentro.
3. Muy graves: pérdida del encuentro y descuento de dos puntos.
4. Reincidencia en incidentes graves o muy graves: expulsión de la competición
5. También será de aplicación el apartado 6 del punto 5.3. Sanciones a jugadores.

b) Público y seguidores: Se considerará al equipo responsable del comportamiento de sus seguidores y acompañantes, pudiéndose sancionar al mismo, del modo siguiente:

1. Incidentes leves: amonestación.
2. Graves: pérdida del encuentro.
3. Muy graves: pérdida del encuentro y descuento de dos puntos.
4. Reincidencia en incidentes graves o muy graves: expulsión de la competición
5. También será de aplicación el apartado 6 del punto 5.3. Sanciones a jugadores.

c) Generalidades:

1. Independientemente de otras sanciones simultáneas o posteriores, cuando un equipo tenga que ser sancionado con la pérdida del encuentro, el resultado final será el indicado en las Normas Específicas por Deportes, punto 4.9. de la presente Normativa.
2. La expulsión, descalificación o retirada de un equipo, conllevará la pérdida de todos los derechos adquiridos en la inscripción, incluyendo los derechos de arbitraje en la categoría Sénior.

5.6. ALINEACIONES INDEBIDAS

La alineación de deportistas no inscritos correctamente en el equipo y categoría de competición, o que no reúnan todos y cada uno de los requisitos establecidos en las normas generales de competición, dará lugar a las siguientes sanciones:

1. Cualquier equipo que presente alineación indebida, por cualquiera de los siguientes supuestos:

5

RÉGIMEN DISCIPLINARIO

- Falsear datos en las Fichas de Deportistas, en las categorías de Prebenjamín a Juvenil y/o en las Hojas de Inscripción de Equipos, en todos los casos.
- Dar entrada a participantes sin inscripción en los Juegos.
- Alinear a participantes con sanciones en curso.
- Suplantación de personalidad.
- Incorporar, en las categorías de Base, a jugadores de Serie Preferente del mismo deporte.

Será sancionado como sigue:

- Pérdida del encuentro, por el resultado que señalan las Normas Específicas de cada deporte (punto 4.9 de la presente Normativa).
 - Mantenimiento del resultado, si el equipo causante de la falta perdiese el encuentro. Si el equipo fuese vencedor, se establecería el resultado final que marquen las reglas técnicas del deporte en cuestión.
 - Descuento de todos los puntos conseguidos hasta la fecha.
 - Inhabilitación de los jugadores alineados indebidamente, para el resto de la temporada.
 - Inhabilitación del delegado, si se demuestra su participación en la alineación indebida.
2. En el caso de que los dos equipos presenten alineación indebida, se les dará por perdido el encuentro a ambos, aparte de las demás sanciones citadas anteriormente.
 3. Cuando la alineación indebida sea incumplimiento de los supuestos contemplados en el punto 4.2, apartados 1 y 2, las sanciones serán las siguientes:
 - El equipo a sancionar será aquel que hubiera formalizado la inscripción del deportista con posterioridad.
 - Pérdida del encuentro, por el resultado mínimo.
 - Descuento de tres puntos en la clasificación.
 - Inhabilitación de los jugadores alineados indebidamente, para el resto de la temporada.
 4. Todos los equipos pueden reclamar contra una posible Alineación Indebida, a través de su delegado de equipo, dentro de las cuarenta y ocho horas (48) siguientes a la celebración del encuentro.
 5. El Comité de Competición podrá actuar de oficio y, sin requisito de plazo, la posible Alineación Indebida de algún equipo.
 6. La presunta suplantación de personalidad deberá ser denunciada al árbitro, en el descanso del partido, o antes del final del mismo, si el jugador hubiese entrado en la segunda parte.
 7. La segunda alineación indebida de un equipo, supondrá su expulsión de los Juegos, o de la competición municipal.

5

RÉGIMEN DISCIPLINARIO

5.7. INCOMPARENCIAS

Según el sistema de competición, mediante el cual se esté disputando la Fase de los Juegos Deportivos Municipales, Torneo o Trofeo, que estén afectados por esta Normativa General, la incomparencia a los encuentros se sancionará:

a) Sistema de competición de liga a doble vuelta.

Si un equipo no está presente en el terreno de juego, a la hora marcada por la Organización, se le sancionará como sigue:

- Primera incomparencia: pérdida del encuentro, por el resultado que especifique el deporte correspondiente y descuento de dos puntos en la clasificación, a excepción de Baloncesto, que será de tres puntos.
- Segunda incomparencia: expulsión del equipo, excepto que la incomparencia se produzca en la última jornada.

A efectos de clasificación, si la retirada, expulsión o descalificación, se produce una vez iniciada la competición, se procederá de la siguiente manera:

- Si la retirada se produce en la primera vuelta, se considerará como si el equipo no hubiese participado.
- Si la retirada se produce en la segunda vuelta, excepto que se produzca en la última jornada, se dará por ganador en los encuentros de esta ronda a todos los equipos, por el resultado mínimo.
- La incomparencia de un equipo en la última jornada no supondrá la expulsión del mismo, sancionándose de acuerdo al apartado de primera incomparencia.

b) Sistema de competición de liga a una vuelta.

Si un equipo no está presente en el terreno de juego, a la hora marcada por la Organización, se le sancionará como sigue:

- Primera incomparencia: expulsión del equipo, excepto que la incomparencia se produzca en la última jornada.
- A efectos de clasificación, si la retirada, expulsión o descalificación se producen una vez iniciada la competición, se considerará como si el equipo no hubiese participado.
- La incomparencia de un equipo en la última jornada, no supondrá la expulsión del mismo, sancionándose con la pérdida del encuentro, por el resultado que especifique el deporte correspondiente y descuento de dos puntos en la clasificación, a excepción de Baloncesto, que será de tres puntos.

c) Sistema de competición por eliminatoria.

El equipo que no se presente a la eliminatoria, perderá la misma, no disputándose ya el segundo encuentro si estuviese pendiente.

5

RÉGIMEN DISCIPLINARIO

d) Generalidades.

- Los Comités de Disciplina Deportiva y de Competición están facultados para apreciar, en caso excepcional, incomparecencia justificada, procediendo de alguna de las siguientes maneras:
 - La repetición del encuentro, con cargo al no presentado inicialmente, siempre que haya sido por causa de fuerza mayor.
 - Sancionando con la pérdida del encuentro, por el resultado mínimo y descuento de un punto en la clasificación, si el equipo se presentara en el terreno de juego con un retraso inferior a diez minutos de la hora señalada y siempre que lo haga constar el árbitro en el Acta.
- Cuando un equipo se presente con número insuficiente de jugadores precisos, según señala el reglamento técnico de cada deporte; o, aún estando los jugadores en el campo, no presente las fichas de los mismos, de Prebenjamín a Juvenil; o no presente Hoja de Inscripción de Equipos sellada por el Distrito, junto con DNI, NIE o Pasaporte, en Sénior, se descontará un punto de la clasificación general y se le dará el encuentro por perdido. En la tercera ocasión que un equipo incurra en esta falta, será expulsado. Excepción hecha de que esta tercera ocasión sea en la última jornada de la competición, en este caso se sancionará como si fuese la primera o segunda vez que ocurre.
- Una vez confeccionado el oportuno calendario, pero no iniciada la competición, al equipo que se retire, se le prohibirá participar en los siguientes Juegos.
- En la Fase Final de Madrid, un equipo que no se presente a jugar un encuentro, quedará excluido de la competición automáticamente, perdiendo así todos los derechos de participación. Así mismo, este equipo no podrá participar en esta fase, en la siguiente edición de los Juegos Deportivos Municipales.

5.8. SUSPENSIONES

- a) Cuando un encuentro se tenga que suspender por la actitud de uno de los equipos o de sus acompañantes, de ambos, o de un tercer equipo, incluyendo los seguidores, se procederá a dar el encuentro por perdido al equipo que, de forma fehaciente, conste como responsable, con descuento de puntos en la clasificación general, y a imponer las sanciones correspondientes a jugadores y acompañantes, pudiendo llegar, según la gravedad de los hechos, a la expulsión de la competición.
- b) Si el árbitro estuviera coaccionado por la actitud de uno de los dos equipos, fuera incapaz de suspender el encuentro o de actuar de forma neutral, el resultado final no tendrá validez, facultándose al Comité de Disciplina Deportiva para abrir investigación de los hechos acaecidos y sancionar, si es necesario, como en el apartado anterior.
- c) Si la suspensión es debida a las causas atmosféricas o deficiencia en el campo, el árbitro lo hará constar en el Acta, siendo la Organización la que decidirá posteriormente.



5

RÉGIMEN DISCIPLINARIO

- d) Los encuentros suspendidos serán expuestos en el Tablón, conjuntamente con la programación general, los jueves de cada semana.
- e) Cuando la suspensión es debida a la falta de balón en juego, se dará por perdido el encuentro a los dos equipos.
- f) Exceptuando la categoría Sénior, cuando la suspensión sea motivada por la ausencia del árbitro y los equipos no se pusieran de acuerdo en arbitrar el encuentro, se procederá a dar por perdido el mismo a los dos equipos, y descontándoles un punto en la clasificación general.

5.9. SOLICITUD DE APLAZAMIENTO DE ENCUENTROS

Se faculta a los Comités de Disciplina Deportiva y de Competición para resolver los casos de solicitud de aplazamiento de los encuentros, siempre que esta se realice con un mínimo de diez (10) días hábiles, antes de la celebración del encuentro enviando el impreso «Comunicación de Incidencias» desde www.madrid.es/deportes. Será imprescindible la conformidad del equipo contrario.

5.10. BALÓN DE JUEGO Y VESTIMENTA

Cuando un equipo no presente balón de juego en perfectas condiciones para su uso y/o uniformidad correcta, se sancionará como sigue:

- **Primera vez:** amonestación al equipo.
- **Segunda vez y sucesivas:** descuento de un punto de la clasificación general, cada vez que incurra en la falta.
- En el caso de la uniformidad, la reincidencia podrá dar lugar a la expulsión del equipo.

6

COMITÉS DE COMPETICIÓN Y PROCEDIMIENTOS DE RECLAMACIÓN



6.1. COMITÉS DE DISCIPLINA DEPORTIVA Y DE COMPETICIÓN

a) Comités de Disciplina Deportiva y de Competición de Distrito.

En cada distrito existirán un Comité de Disciplina Deportiva y un Comité de Competición, nombrados por el Ayuntamiento de Madrid y compuestos por personas integradas en la Organización de los Juegos Deportivos Municipales de ese Distrito.

b) Comité de Competición para la Fase Final de Madrid.

Estará formado por personas integradas en la Organización de los Juegos Deportivos Municipales del Municipio de Madrid.

6.2. COMITÉ DE APELACIÓN

En todas las Fases de la Competición, las apelaciones contra las resoluciones del Comité de Competición serán atendidas por las distintas federaciones territoriales.

6.3. GENERALIDADES

- Todos los recursos y comunicaciones dirigidos a los Comités de Disciplina Deportiva y de Competición, deberán formularse en el impreso «Comunicación de incidencias» existente, que podrá descargarse desde www.madrid.es/deportes y enviarse, mediante correo electrónico, al distrito correspondiente.
- Las decisiones de los distintos Comités se basarán, fundamentalmente, en las Actas y anexos de los encuentros, que gozan de presunción de veracidad, salvo prueba en contrario, que desvirtúe fehacientemente su contenido.
- Los Comités de Disciplina Deportiva, de Competición y de Apelación, en su caso, podrán actuar de oficio en todo momento y, sin requisito de plazo, para esclarecer, sancionar, disponer, etc., con respecto a la presente Normativa.
- Los Comités de Disciplina Deportiva, de Competición y de Apelación, cuando dispongan sobre deportes individuales, ajustarán las sanciones a las tipificadas en esta Normativa.
- Los Comités quedarán facultados para juzgar y sancionar, si fuera necesario, los casos que por su dudosa interpretación o calificación, no se encuentren en los supuestos contemplados en esta Normativa.
- Los fallos de los Comités de Disciplina Deportiva y de Competición serán comunicados en los Tablones de Anuncios de los Centros Deportivos Municipales, publicándose en estos, los nombres de los deportistas y equipos afectados.

6

COMITÉS DE COMPETICIÓN
Y PROCEDIMIENTOS
DE RECLAMACIÓN

6.4. COMUNICACIONES ANTE EL COMITÉ DE DISCIPLINA DEPORTIVA

Cualquier equipo o entidad tiene derecho a presentar aclaraciones sobre los incidentes que se produzcan en torno a un encuentro, con anterioridad a la reunión del Comité de Disciplina Deportiva, siguiendo el procedimiento adecuado:

- Enviar el impreso «Comunicación de Incidencias» desde www.madrid.es/deportes, aportando cuantos datos se consideren oportunos. En el escrito nunca figurarán juicios de valor o calificaciones al árbitro, o al equipo contrario.
- El impreso deberá enviarse al Comité de Disciplina Deportiva, antes de las 20:00 horas del lunes siguiente a la fecha del encuentro correspondiente. Pasado dicho plazo, el Comité podrá no admitir el escrito.
- Si se trata de torneos o fases, cuyos encuentros se celebran en días consecutivos, estos plazos podrán ser alterados, estableciéndose los que procedan y comunicándose oportunamente.

6.5. RECURSOS ANTE EL COMITÉ DE COMPETICIÓN

Cualquier equipo tiene derecho a recurrir contra las resoluciones del Comité de Disciplina Deportiva de un Distrito, mediante el procedimiento siguiente:

- Enviar el impreso «Comunicación de Incidencias» desde www.madrid.es/deportes, dirigido al Comité de Competición del Distrito, antes de las 20:00 horas del lunes siguiente a la comunicación de la sanción en el Tablón de Anuncios.
- Los recursos podrán adjuntar los datos y comprobantes que pudieran ser objeto de atenuante en la sanción anterior.
- El Comité de Competición deberá contestar en el plazo máximo de ocho días.

6.6. APELACIONES

Todas las apelaciones contra las resoluciones del Comité de Competición del Distrito, serán dirigidas a la federación madrileña correspondiente, antes de las 20:00 horas del lunes siguiente al fallo del Comité de Competición.

El fallo será inapelable.

Requisitos:

- a) Las apelaciones deberán exhibir el DNI, nombre y dos apellidos del recurrente, así como el club o entidad que representa.
- b) Todas las apelaciones dirigidas al Comité de Apelación deberán presentar el sello del Distrito de procedencia.
- c) Teléfono de la persona que recurre, a efectos de notificación.
- d) Fotocopia del fallo contra el que se apela, que se deberá solicitar en la Oficina del Promotor Deportivo del Distrito.

7

TROFEOS «COPA DE PRIMAVERA»

Tanto las Copas de Primavera (para las categorías Prebenjamín, Benjamín, Alevín, Infantil, Cadete y Juvenil), como los Torneos Municipales (para la categoría Sénior), suponen la continuidad de las competiciones municipales, en lo que se entiende tradicionalmente como temporada deportiva.

El hecho de diferenciar dicha temporada en dos competiciones, obedece a la adecuación de la oferta municipal a la realidad social de los participantes, ofreciendo una temporada deportiva más o menos larga, según las posibilidades de los distintos equipos..

Los Trofeos «Copa de Primavera» son convocados y organizados por los Distritos, a través de la Oficina del Promotor Deportivo.

Los Trofeos «Copa de Primavera» se regirán por la las siguientes normas específicas:

Inscripciones: Todos los equipos que deseen participar, deberán tramitar su inscripción entre el día **1 y el 15 de marzo de 2012**, ambos inclusive. Estas fechas son de carácter general, pudiendo ser alteradas por la Organización en cada Distrito.

Forma de inscripción: La inscripción será idéntica a la de los Juegos Deportivos Municipales. La Ficha de los XXXII Juegos Deportivos Municipales será válida para un mismo deportista y deporte.

Calendario: Se desarrollará, con carácter general, entre los meses de **mayo y junio**, respetando las peculiaridades de cada Distrito:

- Fase de Grupo: 5-6 de mayo, 12-13 de mayo y 19-20 de mayo
- Fase Eliminatoria: 26-27 de mayo y 2-3 de junio

Sistema de competición: Los grupos estarán constituidos, de forma general y, siempre que lo permita la inscripción, por 4 equipos, jugándose en sistema de liga a una sola vuelta. Los campeones de grupo disputarán la Fase Eliminatoria, a un solo encuentro, por sistema de copa, hasta obtener el Campeón de Copa.

Se podrá disputar la totalidad del Trofeo «Copa de Primavera» por el sistema de eliminatoria, cuando las necesidades así lo exijan.

Normativa: Los Trofeos «Copa de Primavera», se regirán en todo lo no especificado en este apartado, por la Normativa de los XXXII Juegos Deportivos Municipales.

8

TORNEOS MUNICIPALES

Todos los Torneos Municipales son convocados por la Dirección General de Deportes y los 21 Distritos y se registrarán por la Normativa General de los Juegos Deportivos Municipales. Existirán las salvedades que se especifiquen en las Normas de competición de los mismos.

En los deportes de equipo (Baloncesto, Fútbol, Fútbol-Sala, Fútbol 7 y Voleibol), las inscripciones se realizarán del **16 al 29 de marzo 2012**, en las oficinas de las Centros Deportivos Municipales que se especifiquen en cada Torneo.

Una vez presentada la Hoja de Inscripción de Equipos no se admitirán cambios ni nuevas incorporaciones.

Calendario: Se desarrollará, con carácter general, entre los meses de **abril a junio**, respetando las peculiaridades de cada Torneo.

Las **competiciones** comenzarán **el día 5 de mayo de 2012**, disputándose las **finales de los Torneos Municipales, entre el 27 de mayo y el 1 de julio**.

El sistema de competición se establecerá en la Normativa específica de cada Torneo.