

31 EDICIÓN
2010/2011

JUEGOS DEPORTIVOS

MUNICIPALES Y ESCOLARES
normativa general



El Ayuntamiento de Madrid, a través de la Dirección General de Deportes y las 21 Juntas Municipales de Distrito, convoca la trigésimo primera edición de los Juegos Deportivos Municipales y vigésimo segunda edición de los Juegos Escolares.

El **plazo de inscripción** se abrirá, para los equipos de **categoría Sénior**, el próximo día **16 de septiembre**, finalizando el **1 de octubre** de 2010. **Para el resto de categorías**, es decir, Benjamines, Alevines, Infantiles, Cadetes y Juveniles, el plazo de inscripción se extenderá desde el **8 al 25 de octubre** de 2010, ambos inclusive.

Las competiciones **comenzarán** el día **16 de octubre**, para la categoría Sénior, de todos los deportes de equipo y el día **13 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 seis categorías: **Benjamín, Alevín e Infantil, consideradas como Base, Cadete y Juvenil y Sénior**, tanto masculinas como femeninas.

Los participantes podrán escoger entre **20 disciplinas** deportivas, de las que **9 son deportes de equipo y 11 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. En resumen, un deporte en el que el afán de superación se desarrolle a través de la propia actividad física y no a través de la victoria sobre el contrario.

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

- 1. Fases Locales:** Las integran las fases de **Grupo, Distrito y Final de Madrid**, según la categoría y el deporte de que se traten.
- 2. Fases Autonómicas: Final del Campeonato Autonómico**, según la categoría y el deporte de que se traten.

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.munimadrid.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 septiembre de 2010

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

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 ▶

9. ESCOOLIMPIA ▶

1

NORMAS GENERALES

1

NORMAS GENERALES

1.1. INTRODUCCIÓN

Los Juegos Deportivos Municipales corresponden a la Serie Básica del Deporte Infantil, que la Dirección General de Deportes de la Comunidad de Madrid convoca cada temporada.

Atendiendo a la estructuración territorial de la Serie Básica del Deporte Infantil de la Comunidad de Madrid, la ciudad de Madrid constituye la Zona1 y se encuentra dividida en 4 Áreas.

Se organizan dos tipos diferentes de competición, en el marco de este programa de ámbito autonómico:

- 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.
- 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 Benjamín, Alevín, Infantil y Cadete que, en la temporada 2010-2011, 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, considerando a este efecto el Fútbol y Fútbol-Sala como una misma modalidad.

En los deportes individuales, las exclusiones de participación en la Serie Básica vienen explícitas en sus normativas técnicas específicas.

1.2. CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

En los J.D.M. podrán participar todas las asociaciones, clubes, entidades y ciudadanos/as que lo deseen, 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:

- Complimentar y presentar toda la documentación de los J.D.M. en los plazos previstos.
- Aceptar la Normativa vigente.

1

NORMAS GENERALES

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 de los Juegos.

El **reglamento técnico** aplicado en cada deporte es el marcado por la federación deportiva correspondiente, entendiéndose 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.

ZONAS, ÁREAS Y FASES DE COMPETICIÓN

ZONAS	ÁREAS	FASE LOCAL, COMARCAL O DE MANCOMUNIDAD	FASE AUTONÓMICA	
1 	MADRID I	Centro/Arganzuela Retiro/Usara Villaverde	SEGÚN DEPORTES	
	MADRID II	Vallecas/Moratalaz Vallecas Villa San Blas/Vicálvaro		
	MADRID III	Salamanca/Chamartín Ciudad Lineal Hortaleza/Barajas		
	MADRID IV	Tetuán/Chamberí Fuencarral-El Pardo Moncloa-Aravaca Latina/Carabanchel		
2 	5	SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES SUB-ÁREA DE COLMENAR VIEJO ALCOBENDAS SUB-ÁREA DE A. DE N.I. SUB-ÁREA DE SIERRA NORTE		
	6	ALCALÁ DE HENARES SUB-ÁREA DEL JARAMA SUB-ÁREA DEL HENARES		
	7	SAN FERNANDO DE HENARES COSLADA		
	8	TORREJÓN DE ARDOZ SUB-ÁREA DEL TAJO RIVAS-VACIAMADRID ARGANDA DEL REY		
	3 	9		PARLA PINTO VALDEMORO ARANJUEZ SUB-ÁREA DEL TAJUÑA
		10		FUENLABRADA
		11		LEGANÉS
		12		GETAFE
4 		13		SUB-ÁREA AGRUP. DEP. SIERRA LAS ROZAS DE MADRID MAJADAHONDA
	14	ALCORCÓN		
	15	MÓSTOLES		
	16	POZUELO DE ALARCÓN SUB-ÁREA DE S.M. VALDEIGLESIAS SUB-ÁREA DE VILLANUEVA DE LA C. SUB-ÁREA DE NAVALCARNERO SUB-ÁREA DE GRINÓN		

2

DOCUMENTACIÓN
E INSCRIPCIONES

2

DOCUMENTACIÓN E INSCRIPCIONES

2.1 FECHAS DE INSCRIPCIÓN

- a) El plazo de inscripción para los equipos de **categoría Sénior** será **desde el 16 de septiembre hasta el 1 de octubre de 2010**. Para los equipos de las **categorías de Benjamín a Juvenil**, el plazo de inscripción se extenderá desde el **8 al 25 de octubre de 2010**, ambos inclusive. 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.
- c) La inscripción en deportes individuales se realizará según las normas específicas de cada deporte.

2.2. FORMA DE INSCRIPCIÓN

Generalidades

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.munimadrid.es/inscripcionjdm/index.html**; rellenando los datos del equipo y todos los campos obligatorios de los deportistas. Imprimiendo posteriormente dos copias de la Hoja de Inscripción de Equipos.

Los participantes de las **categorías 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.

Los participantes de la **categoría Sénior**, en caso de accidente deportivo, deberán acudir, para su asistencia sanitaria, a su **Seguridad Social** (IMSALUD) o su seguro privado, por lo que se aconseja estar provisto de la correspondiente **Tarjeta Sanitaria**.

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.

2

DOCUMENTACIÓN E INSCRIPCIONES

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:

1. Abono de la tasa de inscripción en Juegos Deportivos Municipales, de acuerdo a la categoría correspondiente y, excepto categoría senior, **recogida de Fichas de Deportista y Delegado**.

2. 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:

- **Todas las categorías:** Hoja de Inscripción de Equipos (relación de jugadores obtenida de internet).
- **Categorías Benjamín a Juvenil:** Número mínimo de Fichas de Deportista, exigido en esta Normativa (Art. 4.11), con dos (2) fotografías originales pegadas y no grapadas en los lugares al efecto, justificante de la edad y Fichas de Delegado.
- **Categoría Sénior:** Justificante de abono de los derechos de arbitraje.

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.

La **justificación de la edad** y la **mutualización de deportistas en las categorías de base** se realizará mediante la siguiente documentación:

- a) Categorías Benjamín, Alevín e Infantil:** original o fotocopias compulsadas del D.N.I., Pasaporte individual o Libro de Familia.
Para la mutualización y la aceptación de la Ficha se presentará el número del D.N.I. del niño o, en su defecto, si el deportista careciese de él, el número de D.N.I. del padre, madre o tutor. En este último caso, cuando se dé la posibilidad de dos o más hermanos/as, se especificará de la siguiente manera: D.N.I. del padre, seguido de un guión y el dígito 1 para el primer hijo, 2 para el segundo, etc.
- b) Categorías Cadete, Juvenil y Sénior:** originales o fotocopias compulsadas del D.N.I. o Pasaporte individual.
En Cadete y Juvenil, el número del D.N.I. pasará a ser su número de mutualización para la cobertura de riesgo de accidente y se anotará en el espacio reservado, a tal efecto, en el anverso de la ficha.
- c)** Para los **centros escolares y entidades** será válida la justificación de edad, expedida por la dirección correspondiente, cumplimentando el apartado previsto a este efecto en la Hoja de Inscripción.

2

DOCUMENTACIÓN E INSCRIPCIONES

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.munimadrid.es.

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

1. Retirada de las Fichas de Deportistas y solicitud de la clave de acceso a Internet.
2. Alta de todos los deportista en la siguiente página de Internet: www.munimadrid.es/inscripcionjdm/index.html; rellenando los datos del equipo y los todos los campos obligatorios de los deportistas.
3. Presentación de las Fichas de Deportistas y de la Hoja de Inscripción de Equipos (relación de deportistas obtenida de Internet), debidamente cumplimentadas, una semana antes del inicio de la competición.

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

3

ORGANIZACIÓN TÉCNICA

3

ORGANIZACIÓN TÉCNICA

3.1. DEPORTES Y CATEGORÍAS

En las categorías **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)

	BENJAMÍN	ALEVÍN	INFANTIL	CADETE	JUVENIL	SÉNIOR
Baloncesto	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Balonmano	SI	SI	NO	NO	NO	NO
Béisbol	SI	SI	NO	NO	NO	NO
Fútbol	NO	NO	NO	SI	SI	SI
Fútbol-Sala	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Fútbol 7	SI	SI	SI	NO	NO	SI
Hockey	SI	SI	NO	NO	NO	NO
Voleibol	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Waterpolo	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, Natación, Tenis y Tenis de Mesa.

CATEGORÍAS:

Benjamín: nacidos/as en 2001-2002

Alevín: nacidos/as en 1999-2000

Infantil: nacidos/as en 1997-1998

Cadete: nacidos/as en 1995-1996

Juvenil: nacidos/as en 1993-1994

Sénior: nacidos/as en 1992 y anteriores.

En aquellos deportes y distritos que se determine, se podrá convocar la categoría de **Veteranos**, para los nacidos/as en 1975 y 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:

FASES LOCALES

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 del Área.

Sistema de competición: De forma general, liga a dos vueltas.

Distrito: La finalidad de esta fase es obtener campeones de Distrito, en aquellos deportes y categorías 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. Excepto las temporadas que se convoque Escolimpia; en estas, la categoría Alevín NO será convocada, en aquellos deportes programados en Escolimpia. Para esta fase, es imprescindible que el equipo campeón de Distrito compulse las Fichas de sus jugadores, excepto Sénior, en la oficina del Promotor Deportivo del Distrito, con la siguiente documentación:

- D.N.I. o Libro de Familia original.
- Impreso de Inscripción de Equipo.
- La Hoja de Inscripción de Equipos (relación de jugadores obtenida de Internet).

En las categorías Alevín, Infantil y Cadete, **se excluirá** de esta Fase **a cualquier equipo** que incluya **a jugadores federados**.

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 de esta Fase, designado desde la Dirección General de Deportes del Ayuntamiento de Madrid.

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

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

3

ORGANIZACIÓN TÉCNICA

FASES AUTONÓMICAS

Fase 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.

A esta fase deberá asistir, con las fichas debidamente compulsadas, así como con la copia del Formulario de Inscripción donde figuren los/las integrantes del equipo.

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

CALENDARIO 2010-2011

	JORNADAS	SÉNIOR	BASE (BENJAMÍN A JUVENIL)
Septiembre 2010	11-12 18-19 25-26	Fase Final de Madrid XXX JDM	
Octubre 2010	2-3 16-17 23-24 30-31	Super Copa XXX JDM 1ª 2ª Jornada de recuperación	
Noviembre 2010	6-7 13-14 20-21 27-28	3ª 4ª 5ª 6ª	1ª 2ª 3ª
Diciembre 2010	4-5 6 8 11-12 18-19	Jornada de recuperación Jornada de recuperación Jornada de recuperación 7ª 8ª	Jornada de recuperación Jornada de recuperación Jornada de recuperación 4ª 5ª
Enero 2011	8-9 15-16 22-23 29-30	9ª 10ª 11ª Jornada de recuperación	Jornada de recuperación 6ª 7ª Jornada de recuperación
Febrero 2011	5-6 12-13 19-20 26-27	12ª 13ª 14ª 15ª	8ª 9ª 10ª Jornada de recuperación
Marzo 2011	5-6 12-13 19-20 26-27	16ª 17ª Jornada de recuperación 18ª	11ª 12ª Jornada de recuperación 13ª
Abril 2011	2-3 9-10 16-17	Fase Distrito Fase Distrito Fase Distrito	14ª Fase Distrito Jornada de recuperación
Mayo 2011	7-8 14-15 21-22 28-29	Torneos Municipales Torneos Municipales Torneos Municipales Torneos Municipales	Fase Final de Madrid Copa de Primavera Fase Final de Madrid Copa de Primavera Fase Final de Madrid (Semifinales) Copa de Primavera Fase Final de Madrid (Finales) Copa de Primavera
Junio 2011	4-5 11-12 18-19 25-26	Torneos Municipales Torneos Municipales Torneos Municipales Torneos Municipales (Finales)	Copa de Primavera Copa de Primavera

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, podrán hacerse las rectificaciones pertinentes.

Una vez confeccionados los calendarios de competición, deberá procederse a la programación de encuentros, señalando con toda claridad instalación, fecha y hora en que se efectuará cada uno.

La programación aparecerá semanalmente, en la página de Internet del Ayuntamiento de Madrid: www.munimadrid.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 Equipo, el número de equipos necesario para poder organizar cada grupo será, con carácter general, de **OCHO** en las categorías 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

REGLAMENTACIÓN
TÉCNICA BÁSICA

4

REGLAMENTACIÓN 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 las 21 Juntas Municipales de Distrito, así como todas aquellas competiciones que le sean asignadas a los mismos, de forma expresa.
- Todas las competiciones y encuentros se registrarán 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 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 la categoría 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 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 Benjamín no se admitirán deportistas de inferior edad que la marcada en la presente Normativa.
- La formalización de la Inscripción de Deportista, hace a este/a responsable de la veracidad de los datos que figuren en ella. El falseamiento de los datos se considerará **Alineación Indevida**.
- Los deportistas con Mutualidad General Deportiva deberán formalizarla junto con la Ficha, dándose de alta en la siguiente página de Internet: www.munimadrid.es/inscripcionjdm/index.html. Una vez iniciada la competición, este trámite se realizará exclusivamente los **lunes**, en el Centro Deportivo Municipal sede de la oficina del Promotor Deportivo de su Distrito.
- La inscripción de jugadores finalizará el último lunes del mes de febrero (22 de febrero de 2011).
- En las categorías 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. En categoría Sénior se presentará la Hoja de Inscripción de Equipos, obtenida de Internet, acompañada por el D.N.I, N.I.E., o Pasaporte de los deportistas relacionados en ella.

4

REGLAMENTACIÓN TÉCNICA BÁSICA

El falseamiento o la imposibilidad de la correcta identificación de estos deportistas, se considerarán **Alineación Indebida**.

- En las categorías con Ficha de Deportista, en caso de pérdida de la misma, éste 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 la Ficha de 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. Es obligatorio que todos los deportistas lleven camiseta de idéntico color, con la numeración perfectamente visible en su parte posterior. No podrá jugar quien no cumpla este requisito.
- Cuando los colores de los dos equipos adversarios 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.
- En la fase Final de Madrid, 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.

4

REGLAMENTACIÓN TÉCNICA BÁSICA

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, o figurar como delegado en la Hoja de Inscripción de Equipos, en categoría Sénior. Conocer y hacer 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 hacer acto de presencia. El incumplimiento reiterado de esta norma será causa de 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 Y CADETE)

- 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 2011.
- Cuando se realice cambio de equipo de un deportista, el cambio implicará la devolución a la Organización de su antigua ficha, la baja de la misma y formalización de una nueva, por parte del deportista que realice el cambio.

4

REGLAMENTACIÓN TÉCNICA BÁSICA

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.

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

4

REGLAMENTACIÓN TÉCNICA BÁSICA

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 de dos contra uno.

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 partido ganado y 1 por partido 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 de dos contra uno.

4

REGLAMENTACIÓN TÉCNICA BÁSICA

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.

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

4

REGLAMENTACIÓN TÉCNICA BÁSICA

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.

Sanciones disciplinarias: La sanción disciplinaria se sancionará con lanzamiento de 7 m. (después del cual no existirá rechace) y posesión de balón para el equipo lanzador, desde el lugar del que se cometió la infracción. Las tarjetas quedarán reflejadas en Acta, para que sean valoradas por el Comité de Disciplina Deportiva.

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

Defensa ilegal: Cuando el árbitro observe que el equipo defensor está realizando una «defensa ilegal 4:0», advertirá al entrenador responsable y actuará de la siguiente manera: Lanzamiento de penalti y posesión de balón.

Este hecho deberá constar en el Acta del partido y se sancionará como sigue:

- 1ª vez: Apercibimiento al delegado del equipo.
- 2ª vez: Sanción al delegado.

Categoría Alevín:

Jugadores:

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

Sanciones disciplinarias: La sanción disciplinaria se sancionará con lanzamiento de 7 m. (después del cual, no existirá rechace) y posesión de balón para el equipo lanzador, desde el lugar del que se cometió la infracción. Las tarjetas quedarán reflejadas en Acta, para que sean valoradas por el Comité de Disciplina Deportiva.

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

4

REGLAMENTACIÓN TÉCNICA BÁSICA

Defensa ilegal: Cuando el árbitro observe que el equipo defensor está realizando una «defensa ilegal 6:0», advertirá al entrenador responsable y actuará de la siguiente manera: Lanzamiento de penalti y posesión de balón.

Este hecho deberá constar en el Acta del partido y se sancionará como sigue:

- **1ª vez:** Apercebimiento al delegado del equipo.
- **2ª vez:** Pérdida del encuentro por 10-0. Sanción al delegado.

BÉISBOL

Categoría Benjamín y Alevín (con máquina de lanzar):

Terreno de juego:

- Dimensiones oficiales: 61-76 y 61 m.
- Mínimo (excepcional): 50-60 y 50 m.
- Distancia entre bases: 18,29 m.
- 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.
- 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.

4

REGLAMENTACIÓN TÉCNICA BÁSICA

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.

Participación: En las categorías 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.

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

4

REGLAMENTACIÓN TÉCNICA BÁSICA

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 1-0, independientemente de otras sanciones.

Participación: En las categorías 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:

- 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.

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.

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

4

REGLAMENTACIÓN TÉCNICA BÁSICA

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 40m. x 20m., que es el de Fútbol Sala o Balonmano en todos los colegios) por 20 m. de ancho. 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', a reloj corrido, con un descanso de 7' entre cada uno de los tiempos.

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.

4

REGLAMENTACIÓN TÉCNICA BÁSICA

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' con un descanso de 7' 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.

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.

4

REGLAMENTACIÓN TÉCNICA BÁSICA

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 **LIBERO**.

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

CATEGORÍAS	MASCULINO	FEMENINO
Infantil	2,24 m.	2,10 m.
Cadetes	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, 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

4

REGLAMENTACIÓN TÉCNICA BÁSICA

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, tanto para la categoría ALEVÍN, como para la categoría BENJAMÍN, es de 2,05 m.
NO VALE EL TOQUE DEL BALÓN CON EL PIE.

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.

4

REGLAMENTACIÓN TÉCNICA BÁSICA

- 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 períodos de 3 minutos.
- No se exhibirán los resultados, ni las clasificaciones.
- No existirá tiempo de posesión de la pelota.
- No habrá expulsiones.
- Será obligatorio defender al hombre.
- 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; sólo 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 obligatorio defender al hombre. 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.

4

REGLAMENTACIÓN TÉCNICA BÁSICA

- 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, sólo 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, él arbitro 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 sancionara 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 (sólo por sangre o tres personales). En los 2 últimos períodos se podrán efectuar todos los cambios que se estimen convenientes.
- 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 obligatorio defender al hombre 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.

4

REGLAMENTACIÓN TÉCNICA BÁSICA

- 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

	BENJAMÍN	ALEVÍN	INFANTIL	CADETE	JUVENIL	SÉNIOR
Baloncesto	4x10'	4x10'	4x10'	4x12'	4x12'	4x12'
Balonmano	4x10'	4x10'				
Béisbol	Según el Reglamento de la FMByS					
Fútbol				2x35'	2x40'	2x45'
Fútbol-Sala	2x20'	2x20'	2x20'	2x20'	2x20'	2x20'
Fútbol 7	2x20'	2x20'	2x20'			2x25'
Hockey	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
Balonmano	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	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 Benjamín, Alevín, Infantil, Cadete y Juvenil)

1. Atención inmediata

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

2. Asistencia hospitalaria

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

- Exclusivamente para Benjamín, Alevín, Infantil, Cadete y Juvenil
- 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.
- Se recogerá el correspondiente Comunicado de Accidente Deportivo, que será emitido por la Centro Deportivo

4

REGLAMENTACIÓN TÉCNICA BÁSICA

Municipal en la que se realizase la inscripción, presentando la Hoja de Inscripción de Equipos (relación de jugadores obtenida de Internet) en la que figure el accidentado/a.

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 competición.
- 3º. El cociente más alto de puntos a lo largo de la competición.
- 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.

4

REGLAMENTACIÓN TÉCNICA BÁSICA

5°. 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.

6°. Sistema de Eliminatoria. En las competiciones por eliminatoria, se procederá como el punto 4.13 a) punto 7°.

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 partido 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, 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, ésta 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

5

RÉGIMEN DISCIPLINARIO

Se considerarán sometidos al régimen disciplinario de los Juegos a directivos de los equipos, deportistas, entrenadores, árbitros, entidades y cualquier persona 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 anti-deportivas, 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.

Se tipifican los grados de faltas siguientes: leves, graves y muy graves.

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 seria exige. De esta forma, se salvaguardará la buena organización y el respeto para con los participantes que acatan las normas.

5

RÉGIMEN DISCIPLINARIO

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

Los tipos de sanciones se tipifican en: **amonestaciones, suspensiones, inhabilitaciones y expulsiones**. Todas ellas con tres grados, atendiendo a las circunstancias modificativas de la falta objeto de la sanción: leve, grave y muy grave.

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.

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 Indevida.

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.

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

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

Cuando un delegado figure como deportista en un equipo o viceversa y fuera sancionado, deberá cumplir la sanción tanto en calidad de delegado como de jugador.

5

RÉGIMEN DISCIPLINARIO

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.
 3. Intento de agresión: de cinco a siete encuentros de suspensión.
 4. Agresión directa a un contrario, sin repetición dentro del acto: de ocho a quince encuentros de suspensión.
 5. Agresión directa a un contrario, 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 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

- a)** 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.

5

RÉGIMEN DISCIPLINARIO

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.

5.5. 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.

5

RÉGIMEN DISCIPLINARIO

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:
 - Falsear datos en las Fichas de Deportistas, en las categorías de Benjamín 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.

5

RÉGIMEN DISCIPLINARIO

4. Todos los equipos pueden reclamar contra una posible Alineación Indebida, a través de su delegado/a 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 al 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 competición municipal.

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 incomparecencia 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 incomparecencia: 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 incomparecencia: Expulsión del equipo, excepto que la incomparecencia se produzca en la última jornada.

A efectos de clasificación, si la retirada, expulsión o descalificación, se producen 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 darán por ganadores en los encuentros de esta ronda, a todos los equipos por el resultado mínimo.
- La incomparecencia de un equipo en la última jornada no supondrá la expulsión del mismo, sancionándose de acuerdo al apartado de primera incomparecencia.

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 incomparecencia: Expulsión del equipo, excepto que la incomparecencia se produzca en la última jornada.

5

RÉGIMEN DISCIPLINARIO

- 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 incomparecencia 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.

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 presenta con número insuficiente de jugadores precisos, según señala el reglamento técnico de cada deporte; o no presenta las fichas de los mismos, de Benjamín a Juvenil; ó D.N.I., N.I.E. 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

5

RÉGIMEN DISCIPLINARIO

que, de forma fehaciente, conste como responsable, con descuento de puntos en la clasificación general, e imposición de 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.
- 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 descontándose 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.

Los equipos que soliciten en el tiempo marcado en la Normativa, el aplazamiento del encuentro, deberán hacerlo en el impreso oficial, que existe al efecto, en las oficinas de los Centros Deportivos Municipales sedes de Promotores Deportivos. Será imprescindible la conformidad del equipo contrario.

5.10. BALÓN DE JUEGO

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

- **Primera vez:** amonestación al equipo.
- **Segunda vez y sucesivas:** descuento de un punto de la clasificación general cada vez que no presente balón.

6

COMITÉS DE COMPETICIÓN
Y PROCEDIMIENTOS
DE RECLAMACIÓN

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.

Existirán, en cada Distrito, 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 el Comité de Apelación de las distintas federaciones territoriales.

6.3. GENERALIDADES

- 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 y de Competición y el Comité 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 en aquellos.

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:

6

COMITÉS DE COMPETICIÓN Y PROCEDIMIENTOS DE RECLAMACIÓN

- Presentar a máquina escrito razonado de los hechos, aportando cuantos datos se consideren oportunos. En el escrito nunca figurarán juicios de valor o calificaciones al árbitro o al equipo contrario.
- El escrito deberá presentarse ante el 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 la reclamación.
- 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 recurso 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.
- Todos los recursos dirigidos al Comité de Competición deberán formularse en el impreso existente a tal efecto, que deberá solicitarse en el Centro Deportivo Municipal correspondiente.
- 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 ANTE EL COMITÉ DE APELACIÓN

Todas las apelaciones contra las resoluciones del Comité de Competición del Distrito, serán dirigidas a la federación madrileña o club colaborador 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 D.N.I., nombre y dos apellidos del recurrente, así como el club o entidad que representa.
- b) Todas las apelaciones dirigidas al Comité de Apelación deberán ir escritas a máquina y presentar el sello y registro del Distrito de procedencia.
- c) Debe figurar el teléfono de la persona que apela a efectos de notificación.
- d) Se adjuntará una fotocopia del fallo contra el que se apela, que deberá solicitarse en la oficina del Promotor Deportivo del Distrito.

7

TROFEOS «COPA DE PRIMAVERA»

7

TROFEOS «COPA DE PRIMAVERA»

Tanto las Copas de Primavera (para las categorías 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.

La continuidad viene dada por la validez de las **Fichas de Deportista** de los Juegos Deportivos Municipales en ambas competiciones.

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 las Juntas Municipales de Distrito, a través de la oficina del Promotor Deportivo. Se regirán por 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 2011**, 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 XXXI 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: 7-8 de mayo, 14-15 de mayo y 21-22 de mayo
- Fase Eliminatoria: 28-29 de mayo y 4-5 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 por el sistema de eliminatoria, cuando las necesidades así lo exijan.

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

8

TORNEOS MUNICIPALES

8

TORNEOS MUNICIPALES

Todos los Torneos Municipales son convocados por la Dirección General de Deportes y las 21 Juntas Municipales de Distrito y se regirán 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 **15 al 31 de marzo 2011**, en las oficinas de las Centros Deportivos Municipales que se especifiquen en cada Torneo.

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

Las competiciones **comenzarán el día 7 de mayo de 2011**, disputándose las **Finales de los Torneos Municipales, entre el 28 de mayo y el 26 de junio**.

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

9

ESCOOLIMPIA

9

ESCOOLIMPIA

Escoolimpia es una competición dirigida exclusivamente a Centros Escolares del municipio de Madrid, tanto públicos como concertados y privados, que impartan Educación Primaria. Escoolimpia se convocará con carácter bianual. **La siguiente edición será en 2011.**

La Fase Final de Escoolimpia se estructura como una competición abierta entre los 21 Distritos actuales de la Ciudad de Madrid.

El sistema de selección de los equipos y los deportistas que representen a cada Distrito en la Fase Final de Escoolimpia, será responsabilidad de cada Distrito.

Los deportes, fechas, desarrollo y normativas de cada edición bianual de Escoolimpia se conocerán a través de un especial monográfico en **www.munimadrid.es**

Escoolimpia se regirá por la Normativa de la edición correspondiente de los J.D.M., con las excepciones que se indiquen en su propia normativa específica.

La convocatoria de Escoolimpia en las categorías Benjamín y Alevín (3º, 4º, 5º y 6º de Educación Primaria), introduce las siguientes modificaciones en la presente Normativa General de J.D.M.

1. Los años en los que se convoque Escoolimpia (carácter bianual) **NO** se convocará la Fase de Madrid, en categoría Alevín, en todos los deportes colectivos presentes en Escoolimpia.
2. Los Distritos podrán **NO** convocar los Trofeos «Copa de Primavera» en las categorías Benjamín y Alevín, en todos los deportes colectivos presentes en Escoolimpia.