

AJEDREZ – ATLETISMO – BÁDMINTON – BALONCESTO
– BALONMANO – BÉISBOL – CAMPO A TRAVÉS - FÚTBOL
– FÚTBOL 7 – FÚTBOL SALA – GIMNASIA ARTÍSTICA –
GIMNASIA RÍTMICA – HOCKEY SALA – JUDO –
KARATE – LUCHA – NATACIÓN – PIRAGÜISMO – REMO
– SALVAMENTO Y SOCORRISMO – TENIS – TENIS DE
MESA – VOLEIBOL – WATERPOLO – AJEDREZ –
ATLETISMO – BÁDMINTON – BALONCESTO –
BALONMANO – BÉISBOL – CAMPO A TRAVÉS –
FÚTBOL – FÚTBOL 7 – FÚTBOL SALA – GIMNASIA
ARTÍSTICA – GIMNASIA RÍTMICA – HOCKEY SALA –
JUDO – KARATE – LUCHA – NATACIÓN – PIRAGÜISMO –
REMO – SALVAMENTO Y SOCORRISMO – TENIS –
TENIS DE MESA – VOLEIBOL – WATERPOLO – AJEDREZ
– ATLETISMO – BÁDMINTON – BALONCESTO –
BALONMANO – BÉISBOL – CAMPO A TRAVÉS – FÚTBOL
– FÚTBOL 7 – FÚTBOL SALA – GIMNASIA
ARTÍSTICA – GIMNASIA RÍTMICA –
HOCKEY SALA – JUDO – KARATE –
LUCHA – NATACIÓN – PIRAGÜISMO
– REMO – SALVAMENTO Y
– SOCORRISMO – TENIS –
TENIS DE MESA – VOLEIBOL –
WATERPOLO – AJEDREZ –
ATLETISMO – BÁDMINTON –
BALONCESTO – BALONMANO
– BÉISBOL – CAMPO A
TRAVÉS – FÚTBOL – FÚTBOL 7
– FÚTBOL SALA – GIMNASIA
ARTÍSTICA – GIMNASIA
RÍTMICA – HOCKEY SALA –
JUDO – KARATE – LUCHA – NATACIÓN

34

JUEGOS DEPORTIVOS MUNICIPALES 2013 – 2014 normativa GENERAL



iMADRID!

normativa **GENERAL**

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

El plazo de inscripción para los equipos de **categorías Sénior y Veteranos** será desde el **16 al 27 de septiembre de 2013**, ambos incluidos. Para las **Categorías Base**, es decir, Prebenjamines, Benjamines, Alevines, Infantiles, Cadetes y Juveniles, el plazo de inscripción se extenderá desde el día **7 al 22 de octubre de 2013**, ambos incluidos.

Las **competiciones comenzarán** el día **19 de octubre** para **las categorías Sénior y Veteranos** de todos los deportes de equipo y el día **9 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 **ocho** categorías: **Prebenjamin, Benjamín, Alevín, Infantil, Cadete y Juvenil, consideradas como Base, Sénior y Veteranos**, tanto masculinas como femeninas.

Los participantes podrán escoger entre **24 disciplinas** deportivas de las que **9 son deportes de equipo y 15 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 clasificaciones.

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 tres fases:

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

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

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

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

Madrid, 1 de julio de 2013

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
 - Voleibol
 - Waterpolo
- 4.10. Tiempos de juego
- 4.11. Composición de equipos
- 4.12. Empates
- 4.13. 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



1. normas generales

1.1. INTRODUCCIÓN

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

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

1. **Serie Básica** equivale a las competiciones **no federadas**, organizadas por los municipios. El Ayuntamiento de Madrid es la Zona 1 y su competición se denomina Juegos Deportivos Municipales.
2. **Serie Preferente** equivale a las competiciones **federadas** en las que toda su organización y desarrollo corresponde a las federaciones madrileñas correspondientes.

Los deportistas de las categorías Prebenjamín, Benjamín, Alevín, Infantil y Cadete, que en la temporada 2013-2014 tengan licencia por alguna federación en deportes de equipo, **NO** podrán participar en los Juegos en esa disciplina, excepto con las salvedades indicadas en el apartado 4.9, (Balonmano, Béisbol, Hockey y Waterpolo), si pudiéndolo hacer en cualquier otro deporte.

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

1.2. CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

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

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

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

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

1.3. DESARROLLO

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

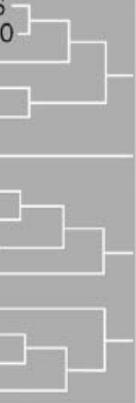
Los Juegos Deportivos Municipales se desarrollarán, tanto en Centros Deportivos Municipales, como en instalaciones municipales básicas y en instalaciones cedidas por centros escolares y otras entidades.

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, Competición y Apelación.

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

ZONAS, ÁREAS Y FASES DE COMPETICIÓN

ZONAS	ÁREAS	FASE LOCAL, COMARCAL O DE MANCOMUNIDAD	FASE AUTONÓMICA	
1 	MADRID I Centro/Arganzuela Retiro/Usara Villaverde		<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">SEGÚN DEPORTES</p>	
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 	SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES SUB-ÁREA DE COLMENAR VIEJO			
5 ALCOBENDAS SUB-ÁREA DE ADENI SUB-ÁREA DE SIERRA NORTE				
6 ALCALÁ DE HENARES SUB-ÁREA DEL JARAMA				
7 SAN FERNANDO DE HENARES COSLADA				
8 TORREJÓN DE ARDOZ SUB-ÁREA DEL TAJO RIVAS-VACIAMADRID ARGANDA DEL REY				
3 	PARLA			
9 PINTO VALDEMORO ARANJUEZ SUB-ÁREA DEL TAJUÑA				
10 FUENLABRADA				
11 LEGANÉS				
12 GETAFE				
4 	SUB-ÁREA AGRUP. DEPORT. SIERRA			
13 LAS ROZAS DE MADRID MAJADAHONDA				
14 ALCORCÓN				
15 MÓSTOLES				
POZUELO DE ALARCÓN SUB-ÁREA DE S. M. VALDEIGLESIAS				
16 SUB-ÁREA DE VILLANUEVA DE LA C. SUB-ÁREA DE NAVALCARNERO SUB-ÁREA DE GRIÑÓN				

2. documentación e inscripciones

2.1. FECHAS DE INSCRIPCIÓN

- a) El plazo de inscripción para los equipos de categorías Sénior y Veteranos será desde el **16 de septiembre a 27 de septiembre de 2013**. Para los equipos de las categorías **Prebenjamín a Juvenil**, el plazo de inscripción se extenderá desde el día **7 al 22 de octubre de 2013**, ambos incluidos. Este plazo está especialmente orientado para centros escolares.
- b) Los plazos de inscripción se podrán cerrar antes, por haberse cubierto en su totalidad las plazas previstas.
- c) 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 y, en el caso de efectuarse mediante sorteo, realizarse en fechas distintas a las referidas en el apartado a).
- d) La inscripción en deportes individuales se realizará, según las normas específicas de cada deporte. Estas normativas pueden consultarse en www.madrid.es/deportes

2.2. FORMA DE INSCRIPCIÓN

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

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

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

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

El Ayuntamiento de Madrid se reserva el derecho de excluir de las competiciones municipales a cualquier deportista y/o equipo que haya sido expulsado por incidentes graves de cualquier competición celebrada en la Comunidad de Madrid. Esta exclusión no generará, en ningún caso, la devolución de tasas.

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:

CATEGORÍAS BASE

PREBENJAMINES, BENJAMINES, ALEVINES, INFANTILES, CADETES Y JUVENILES

1. Abono de la tasa de inscripción en Juegos Deportivos Municipales, de acuerdo a la categoría correspondiente y recogida de:
 - Clave de equipo para el acceso a Internet.
 - Fichas de Deportista y Delegado.
2. Inscripción de los jugadores en Internet en www.madrid.es/inscripcionjdm/index.html
3. La formalización de la inscripción se realizará en un plazo máximo de cinco días hábiles, a partir de la fecha en la que se abonó la inscripción, presentando la siguiente documentación debidamente cumplimentada:
 - Dos copias impresas de la Hoja de Inscripción de Equipos, relación de deportistas obtenida de Internet.
 - Número mínimo de Fichas de Deportista exigido en la Normativa General (Art. 4.11), con dos fotografías originales, pegadas y no grapadas, en los lugares al efecto, con la autorización paterna firmada.
 - Justificación de la edad de cada deportista: original o fotocopias compulsadas del DNI., NIE o Pasaporte individual. Sólo se admitirá el Libro de Familia para menores de 14 años.
 - **Para los centros escolares y entidades será válida la justificación de edad expedida por la dirección del centro correspondiente, cumplimentando el apartado previsto a este efecto en la Hoja de Inscripción de Equipos.**
 - Fichas de Delegado.

CATEGORÍAS SÉNIOR Y VETERANOS

1. Abono de la tasa de inscripción en Juegos Deportivos Municipales y recogida de la clave de equipo para el acceso a Internet.
2. Inscripción de los jugadores en Internet en www.madrid.es/inscripcionjdm/index.html.
3. La formalización de la inscripción se realizará en un plazo máximo de cinco días hábiles, a partir de la fecha en la que se abonó la inscripción, presentando la siguiente documentación, debidamente cumplimentada:
 - Dos copias impresas de la Hoja de Inscripción de Equipos, relación de deportistas obtenida de Internet.

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

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

DERECHOS DE ARBITRAJE:

Durante la presente temporada los equipos de Baloncesto, Fútbol, Fútbol 7, Fútbol-Sala y Voleibol de **categorías Sénior y Veteranos**, 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.

El resto de categorías no abonará ninguna cantidad por este concepto.

DEPORTES INDIVIDUALES

Los deportes individuales tienen sus normas técnicas específicas reflejadas en sus Normativas, que serán publicadas durante el mes de octubre, en la página institucional del Ayuntamiento de Madrid, www.madrid.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 deportistas en la siguiente página de Internet: www.madrid.es/inscripcionjdm/index.html ; rellenando los datos del equipo y los todos los campos obligatorios de los deportistas.
3. Presentación de las Fichas de Deportistas y 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

3.1. DEPORTES Y CATEGORÍAS

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

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

DEPORTES DE EQUIPO:

Masculino, Femenino y Mixto (Deportes y categorías convocadas)

	Prebenjamín	Benjamín	Alevín	Infantil	Cadete	Juvenil	Sénior	Veterano
Baloncesto	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Balonmano	SI	SI	SI	NO	NO	NO	NO	NO
Béisbol	NO	SI	SI	NO	NO	NO	NO	NO
Fútbol	NO	NO	NO	NO	SI	SI	SI	NO
Fútbol-Sala	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Fútbol 7	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI
Hockey	NO	SI	SI	NO	NO	NO	NO	NO
Voleibol	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO
Waterpolo	NO	SI	SI	SI	NO	NO	NO	NO

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

DEPORTES INDIVIDUALES:

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

CATEGORÍAS :

- Prebenjamín:** nacidos/-as en 2006-2007
- Benjamín:** nacidos/-as en 2004-2005
- Alevín:** nacidos/-as en 2002-2003
- Infantil:** nacidos/-as en 2000-2001
- Cadete:** nacidos/-as en 1998-1999
- Juvenil:** nacidos/-as en 1996-1997
- Sénior :** nacidos/- as en 1995 y anteriores

En aquellos deportes y Distritos que se determine, se podrá convocar la categoría de **Veteranos**, para los nacidos/-as en 1978 y años anteriores, admitiéndose un máximo de dos excepciones de deportistas nacidos entre 1979 y 1983.

FASES Y CALENDARIO

Los Juegos Deportivos Municipales en Deportes de equipo tendrán, según la categoría y deporte, entre una y cinco fases:

FASE DE GRUPO:

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

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

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

FASE DE DISTRITO:

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

Sistema de competición: De forma general, eliminatoria entre los Campeones de Grupo.

En aquellos distritos en que se establezca un sistema de competición con divisiones o similar en la Fase de Grupo, podrá variar este sistema

FASE FINAL DE MADRID:

CATEGORÍAS ALEVÍN, INFANTIL, CADETE Y JUVENIL.

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

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

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

CATEGORÍA SÉNIOR

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

Se jugará en el mes de septiembre de 2014, antes del comienzo de los XXXV Juegos Deportivos Municipales, y solo podrán participar los jugadores inscritos en los 34 Juegos Deportivos Municipales. No se admitirán cambios, ni nuevas incorporaciones.

Los deportistas deberán presentar DNI, NIE, o Pasaporte, para la comprobación de los datos que figuran en la Hoja de Inscripción de Equipos de los 34 Juegos Deportivos Municipales, que será aportada por la Organización. No podrá jugar ningún deportista que no se encuentre en esta relación o que, figurando en ella, no aporte el documento identificativo antes mencionado.

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

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

En la FASE FINAL DE MADRID no se autorizarán aplazamientos de encuentros.

SUPERCOPA MUNICIPAL:

CATEGORÍA SÉNIOR

Los equipos Campeones de Madrid de los 34 Juegos Deportivos Municipales y los Campeones de los Torneos Municipales 2014 disputarán a partido único la Supercopa Municipal, los días 4 y 5 de octubre de 2014.

FASE FINAL AUTONÓMICA:

Representará a Madrid, en esta fase, el 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 Comunidad de Madrid y tendrá una normativa específica, que deberán conocer todos los participantes.

CALENDARIO 2013-2014 PARA DEPORTES DE EQUIPO

JORNADAS	SENIOR/VETERANOS	PREBENJAMIN A JUVENIL	
OCTUBRE 2013	19-20	1ª	-
	26-27	2ª	-
NOVIEMBRE 2013	2-3	RECUPERACIÓN	-
	9-10	3ª	1ª
	16-17	4ª	2ª
	23-24	5ª	3ª
	30	6ª	4ª
DICIEMBRE 2013	1	6ª	4ª
	7-8	RECUPERACIÓN	RECUPERACIÓN
	14-15	7ª	5ª
	21-22	8ª	RECUPERACIÓN
ENERO 2014	11-12	9ª	6ª
	18-19	10ª	7ª
	25-26	11ª	8ª
FEBRERO 2014	1-2	12ª	9ª
	8-9	13ª	10ª
	15-16	RECUPERACIÓN	RECUPERACIÓN
	22-23	14ª	11ª
MARZO 2014	1-2	15ª	12ª
	8-9	16ª	13ª
	15-16	17ª	RECUPERACIÓN
	22-23	18ª	14ª
	29-30	Fase de Distrito	Fase de Distrito
ABRIL 2014	5-6	Fase de Distrito	Fase de Distrito
	12-13	RECUPERACIÓN	RECUPERACIÓN
	26-27	Torneos Municipales	Fase Final de Madrid/Copa
MAYO 2014	3-4	RECUPERACIÓN	RECUPERACIÓN
	10-11	Torneos Municipales	Fase Final de Madrid/Copa
	15	RECUPERACIÓN	RECUPERACIÓN
	17-18	Torneos Municipales	Fase Final de Madrid/Copa
	24-25	Torneos Municipales	Fase Final de Madrid/Copa
	31	Torneos Municipales	Fase Final de Madrid/Copa
JUNIO 2014	1	Torneos Municipales	Copa
	7-8	Torneos Municipales	Copa
	14-15	Torneos Municipales	Copa
	21-22	Torneos Municipales	
	28-29	Torneos Municipales	
SEPTIEMBRE 2014	13-14	Final de Madrid	
	20-21	Final de Madrid	
	27-28	Final de Madrid	
OCTUBRE 2014	4-5	Supercopa Municipal	

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

3.3. PROGRAMACIÓN DE ENCUENTROS

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

La programación aparecerá semanalmente en la página de Internet del Ayuntamiento de Madrid: www.madrid.es, siendo oficial los jueves de cada semana, a partir de las 17 horas.

3.4. COMPOSICIÓN DE LOS GRUPOS

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

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

4.1. NORMAS GENERALES

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

4.2. DEPORTISTAS

- Los deportistas podrán participar en tantos deportes de equipo e individuales como deseen, con las siguientes excepciones:
 - Un deportista no podrá alinearse en dos o más equipos del mismo Grupo.
 - Un deportista no podrá alinearse en dos o más equipos del mismo deporte en las Fases de Distrito o Final de Madrid.

En ambos casos incurrirá en Alineación Indebida el equipo en el que la alineación se haya producido con posterioridad en el tiempo.

La participación en varios deportes o equipos significa la completa inscripción en cada uno de ellos.

La participación de jugadores en más de un deporte o equipo, 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, excepto en las categorías Prebenjamín y Veteranos.
- La formalización de la inscripción del deportista hace a este y a su equipo responsables de la veracidad de los datos que figuren en ella. El falseamiento de los mismos se considerará **Alineación Indebida**.
- La inscripción de deportistas finalizará el último lunes del mes de febrero.
- En las categorías Prebenjamín, Benjamín, Alevín, Infantil, Cadete y Juvenil, todos los participantes deberán presentar en los encuentros la Ficha de Deportista, que deberá conservarse en perfecto estado de legalidad y presentación, junto con la Hoja de Inscripción de Equipos, sellada en el Centro Deportivo Municipal correspondiente.
- En caso de pérdida de la Ficha de Deportista, este está obligado a hacerse una nueva.

- En las categorías Sénior y Veteranos se presentará la Hoja de Inscripción de Equipos, obtenida de Internet y sellada en el Centro Deportivo Municipal correspondiente, acompañada por el DNI, NIE, o Pasaporte de los deportistas relacionados en ella.
- No podrán participar en un encuentro equipos o deportistas que no presenten la documentación señalada en los puntos anteriores.
- El falseamiento o la imposibilidad en la correcta identificación de estos deportistas se considerarán ALINEACIÓN INDEBIDA.

4.3. EQUIPOS

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

4.4. PUNTUALIDAD

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

4.5. VESTIMENTA

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

4.6. BALÓN

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

4.7. DELEGADOS Y ENTRENADORES

- Los delegados y entrenadores deberán estar en posesión de la Ficha de Delegado en Categorías Base, Cadete y Juvenil, o figurar como delegado en la Hoja de Inscripción de Equipos, en categoría Sénior y Veteranos.
- Deberán 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 deberá disponer de un delegado, como mínimo y podrá disponer de dos delegados, como máximo. Al menos uno deberá ser mayor de edad, siendo obligatoria la asistencia de uno de ellos a los encuentros.
- El delegado de equipo es el responsable máximo del desarrollo de la deportividad durante los encuentros y debe ponerse a disposición del árbitro y de la Organización, cuando sea necesario.
- El delegado de equipo puede ser elegido o cesado por el colectivo de deportistas.
- Los delegados deberán personarse cuando sean requeridos por la Organización, debiendo comunicar su ausencia, en caso de no poder acudir a la misma. En caso de incumplimiento reiterado de esta norma, causará baja.
- Los delegados tienen derecho a presentar a la Organización cualquier sugerencia que estimen oportuna, a través de los cauces establecidos en el apartado 6 de la presente Normativa.
- 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)

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

4.9. NORMAS ESPECÍFICAS POR DEPORTES

BALONCESTO

CATEGORÍAS BENJAMÍN Y ALEVÍN (MINIBASKET)

En estas categorías, **no será de aplicación el reglamento “pasarella”**

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

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

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 registrados en el Acta.

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

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

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

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

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

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

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

Tiempos muertos: Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto por período, en los 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.

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

CATEGORÍA INFANTIL:

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

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

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

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

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

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

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

RESTO DE CATEGORÍAS:

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

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

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

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

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

- Categorías Benjamín y Alevín, balón del nº 5.
- Categorías de Infantil a Veterano, femenino, balón del nº 6.
- Categorías de Infantil a Veterano, 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

En esta disciplina podrán participar jugadores que cuenten con licencia de la Federación Madrileña de Balonmano y se encuentren, además, inscritos debidamente en los Juegos Deportivos Municipales y estén en posesión de la ficha de jugador de los mismos.

CATEGORÍAS PREBENJAMÍN Y BENJAMÍN

Terreno de juego:

- El terreno de juego tendrá unas dimensiones de 20/28 m. de largo y 13/14 m. de ancho.
- El área de portería será semicircular con un radio de 5 m. trazado desde el centro de la portería.
- La línea de golpe franco será paralela a la línea de fondo y estará situada a 7 m.

- Las porterías tendrán una medida adaptada a la categoría, siendo aconsejable tener la medida de 2´70 x 1´80 m., aunque podrá variar entre los 2´70- 3 m. x 1´70-1´80 m.

Jugadores:

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

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

Tiempos muertos: No existirán los tiempos muertos.

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

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

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

Categoría Alevín:**Jugadores:**

- Cuando un equipo presente menos de 10 jugadores, constará en Acta, para su estudio por el Comité de Disciplina Deportiva.
- Todos los jugadores deberán de participar, al menos, durante un cuarto (10 minutos).
- Un jugador podrá actuar como portero como máximo en dos cuartos.
- Durante el desarrollo de los cuartos, no se podrán realizar cambios, salvo lesión del jugador.

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

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

Entre el segundo y el tercero será de 5 minutos.

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

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

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

BÉISBOL

En esta disciplina podrán participar jugadores que cuenten con licencia de la Federación Madrileña de Béisbol y se encuentren, además, inscritos debidamente en los Juegos Deportivos Municipales y estén en posesión de la ficha de jugador de los mismos.

CATEGORÍAS 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. o 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.

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

El árbitro del encuentro será el único encargado de colocar la pelota de juego en la máquina de lanzar.

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

Cualquier pelota tirada, que caiga dentro del círculo, será bola muerta. Si hay corredores en base, avanzarán una base.

El jugador que actúe de lanzador, se colocará al lado del círculo, con un pie junto al círculo. Ningún jugador podrá entrar en la Zona Libre, ni siquiera para intentar atrapar una bola bateada.

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

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

FÚTBOL Y FÚTBOL 7

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

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

En la categoría Prebenjamín no existirán clasificaciones.

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

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

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

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

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

FÚTBOL-SALA

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

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

En la categoría Prebenjamín no existirán clasificaciones.

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

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

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

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

HOCKEY SALA

En esta disciplina podrán participar jugadores que cuenten con licencia de la Federación de Hockey y se encuentren, además, inscritos debidamente en los Juegos Deportivos Municipales y estén en posesión de la ficha de jugador de los mismos.

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, compacta y no perforada 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 peligrosos para los jugadores o árbitros.

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

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

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

CATEGORÍA BENJAMÍN:

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

Se jugará sin bandas de madera.

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

Duración del encuentro: El tiempo de juego es de dos tiempos de 15', 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 (esto quiere decir, desde 3 m. del área) 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 3 m. del área, 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 del área o línea de fondo, o han transcurrido 10 segundos. Cualquier falta del jugador defensor se concede gol y cualquier falta del jugador atacante será golpe franco en defensa. 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.

Solo se permite elevar la bola si es un lanzamiento dentro del área y se considera tiro a portería.

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 (esto quiere decir, desde 3 m. del área), 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 3 m. del área, 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 del área o línea de fondo, o han transcurrido 10 segundos. Cualquier falta del jugador defensor se concede gol y cualquier falta del jugador atacante será golpe franco en defensa. 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.

Solo se permite elevar la bola si es un lanzamiento dentro del área y se considera tiro a portería.

VOLEIBOL

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

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

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

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

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

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

Está permitida la alineación de un máximo de dos (2) jugadores/-as LÍBERO por equipo. Excepto en las categorías INFANTIL, ALEVÍN y BENJAMÍN, en las que no está permitida la alineación de ningún jugador/-a LÍBERO.

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

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

Balón de juego: según Reglas Oficiales de Juego.

CATEGORÍAS BENJAMÍN Y ALEVÍN:

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

El mínimo de jugadores para comenzar un encuentro, será de cuatro (4). Si los equipos presentan 4 ó 5 jugadores, 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 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 un (1) punto por encuentro perdido, independientemente de otras sanciones.

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

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

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

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.

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 por 6 m. cada uno.

Red: La red debe medir siete (7) m. de largo y un (1) m. de ancho y debe limitarse, en su longitud, por dos bandas laterales de cinco (5) cm. de ancho cada una, perpendiculares a las líneas laterales y delimitadas en sus extremos exteriores con una antena cada una de las bandas.

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

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

Formato de juego: Los partidos se celebrarán al mejor de tres (3) *sets*. Ganará un *set* el equipo que, con ventaja al menos de dos puntos, anote primero veinticinco (25) puntos; o en el caso de empate, a veinticuatro (24) puntos o sucesivos empates, obtenga antes la ventaja de dos (2) puntos. En caso de empate a un *set*, se jugará un tercer *set*. Ganará el tercer *set* el equipo que, con ventaja al menos de dos (2) puntos, anote primero quince (15) puntos; o en el caso de empate, a catorce (14) puntos o sucesivos empates, obtenga antes la ventaja de dos (2) puntos.

Puntos Dobles: Los puntos que se consigan en una jugada en la que el equipo ha realizado los tres (3) toques al balón, se anotarán en el Acta como dos (2) puntos. Esta puntuación sólo será válida si se consigue el punto directo, ó se consigue que el balón sea tocado por un solo jugador del equipo contrario.

Saque:

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

No vale el toque del balón con el pie.

WATERPOLO

En esta disciplina podrán participar jugadores que cuenten con licencia de la Federación Madrileña de Natación y se encuentren, además, inscritos debidamente en los Juegos Deportivos Municipales y estén en posesión de la ficha de jugador de los mismos.

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. Las porterías serán de 1,5 m. de ancho x 0,80 m. de alto.
- El campo de juego será entre 12-15 m. de largo por 8-12 m. de ancho y 1,65 m. de profundidad.
- La pelota será de medida “*mini size*”.
- Se podrán inscribir en Acta un máximo de 10 jugadores y un mínimo de 5.
- En el agua estarán 4 jugadores y 1 portero.
- El tiempo de juego será de 4 partes, de 6 minutos cada una, a tiempo corrido.
- Existirá 1 tiempo muerto cada 3 minutos, en cada una de las partes que solicitará la mesa de forma obligatoria.
- Todos los jugadores tienen que participar en cada encuentro de forma obligatoria, como mínimo, dos 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 la defensa individual.
- No se podrá chutar a portería desde el campo propio y si esto ocurre, se dará la posesión de la pelota al equipo contrario.
- En cada jornada habrá 1 responsable de la Organización, 1 árbitro y 1 juez de mesa.

ALEVÍN

(MINI WATERPOLO)

- La categoría será **MIXTA**, pudiendo estar los equipos compuestos por chicos, chicas o una mezcla de ambos.
- El balón de juego será de la talla 4 o Júnior.
- Las porterías serán de 2 m. de ancho x 90 cm. de alto.
- El campo será de 16-20 m. x 10-12 m., con una profundidad mínima de 1,65 m.
- Se podrá inscribir en el Acta de los encuentros un máximo de 12 jugadores y un mínimo de 6.
- En el agua estarán 5 jugadores y 1 portero.
- El tiempo de juego será de 4 partes, de 8 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 1 tiempo muerto cada 4 minutos, en cada parte, que solicitará la mesa de forma obligatoria y que será utilizado por los entrenadores **sólo** para realizar cambios y no para dar instrucciones.
- 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 la defensa individual. En caso de producirse defensa ilegal, el árbitro sancionará con expulsión del jugador o jugadores que, de forma fehaciente, incurrieran en este tipo de falta.
- No se podrá chutar a portería desde campo propio y, si esto ocurre, se dará la posesión de la pelota al equipo contrario.
- No se podrá lanzar a portería directamente después de falta.
- No se permite jugar con un “boya fijo”. El jugador que entra no puede permanecer de forma estática en esta posición, solo puede recibir 1 pase y si consigue falta tendrá que sacarse y salir o pasar y salir de la posición para crear un movimiento en su equipo, en caso de no hacerlo, el árbitro le 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.
- No se podrá lanzar directamente a portería después de falta.

- El resto de normas técnicas se aplicarán las del Reglamento de Waterpolo para categoría Sénior.

COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS (WATERPOLO)

	EN ORGANIZACION		EN ACTA	
	Mínimo	Máximo	Mínimo	Máximo
Benjamín	8	20	5	10
Alevín	10	20	6	12
Infantil	10	20	7	13

4.10. TIEMPOS DE JUEGO

	PREBENJAMÍN	BENJAMÍN	ALEVÍN	INFANTIL	CADETE	JUVENIL	SEN./VET.
Baloncesto		4X10'	4X10'	4X10'	4X12'	4X12'	4X12'
Balonmano	4X10'	4X10'	4X10'				
Béisbol	Según el Reglamento de la FMByS						
Fútbol					2X35'	2X40'	2X45'
Fútbol-Sala	2X20'	2X20'	2X20'	2X20'	2X20'	2X20'	2X20'
Fútbol 7	2X20'	2X20'	2X20'	2X20'			2x25'
Hockey		2X15'	2X20'				
Voleibol	Según el Reglamento de la FMVB						
Waterpolo		4X6'	4X8'	8X3'			

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

4.11. COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

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

DEPORTE	En organización		En Acta		CAMBIOS
	Mínimo	Máximo	Mínimo	Máximo	
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 Benjamín y Alevín	8	20	Ver Normas específicas		
Waterpolo	Ver Normas específicas				

4.12. EMPATES EN LA CLASIFICACIÓN

a) Deportes de equipo, excepto Voleibol

Cuando una competición se celebre por el sistema de liga (sea 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, este quedará excluido.

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

b) Voleibol

1º. A igualdad de puntos, el equipo que no se haya presentado a disputar algún encuentro de la fase de la liga que dispute, o que tenga mayor número de no presentaciones, quedará por detrás de aquel con el que se encuentre empatado.

2º. El cociente más alto de juegos, a lo largo de la fase de la competición, en la que se produzca el empate

3º. El cociente más alto de puntos, a lo largo de la fase de la competición, en la que se produzca el empate.

4º. Si persiste el empate, se aplicará el cociente de juegos obtenidos de los encuentros disputados entre sí, durante la disputa de la fase en donde se produce el empate, o de la liga, en el caso de no existir fases de clasificación.

5º. Si persiste el empate, se aplicará el cociente de puntos obtenidos de los encuentros disputados entre sí, durante la disputa de la fase en donde se produce el empate, o de la liga, en el caso de no existir fases de clasificación.

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

4.13. ÁRBITROS

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

En caso de que no se pongan de acuerdo y el encuentro se quede sin celebrar, se les dará el encuentro 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.

f) Los árbitros deberán entregar, inexcusablemente, las Actas de los encuentros, en el plazo establecido por la Organización.

g) Un árbitro, cuando actúe como tal en un Distrito, no lo podrá hacer como jugador o delegado en el Grupo del equipo en el que esté participando.

h) En caso de que las inclemencias meteorológicas obligaran a la suspensión de encuentros, esta deberá realizarse cerrando Acta, encuentro a encuentro, a la hora prevista para cada encuentro, no pudiendo el árbitro suspender toda la jornada desde el primer encuentro no jugado.

5. régimen disciplinario

Se considerarán sometidos al régimen disciplinario de los Juegos, los 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 antideportivas, cuando ambas se cometan dentro de las competiciones municipales.

5.1. FALTAS

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

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

Son circunstancias modificativas agravantes, las siguientes:

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

Son circunstancias modificativas atenuantes:

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

5.2. SANCIONES. CARACTERÍSTICAS GENERALES

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

Los entrenadores, delegados, árbitros y deportistas procurarán, por todos los medios a su alcance, actuar de conformidad con una conducta deportiva adecuada, divulgando y sugiriendo, con su ejemplo, la filosofía y los objetivos de los juegos, fundamentados en el interés general de que estos sean un servicio dirigido a facilitar y promocionar la práctica deportivo-recreativa.

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

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

En caso de que un equipo sea sancionado con expulsión de temporada, deberá cumplirla en todas las competiciones oficiales organizadas por el Ayuntamiento de Madrid dentro de la misma.

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

De la misma manera, podrán ser de aplicación en las competiciones municipales las sanciones impuestas por los Comités Disciplinarios de las federaciones deportivas en sus competiciones.

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

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 considerado como Alineación Indebida.

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

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

5.3. SANCIONES A JUGADORES

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

1. Comportamiento incorrecto, pronunciar palabras groseras y gestos antideportivos: desde amonestación, hasta suspensión de dos encuentros.
2. Insultos, amenazas, actitudes coactivas, racistas, xenófobas, homófobas y juego peligroso o violento: de uno a cuatro encuentros de suspensión. Si ocasionase lesión que motivara baja del jugador, suspensión hasta ocho encuentros.
3. Intento de agresión: de cinco a siete encuentros de suspensión.
4. Agresión directa, sin repetición dentro del acto: de ocho a quince encuentros de suspensión.
5. Agresión directa, repetida o altamente lesiva: expulsión de los Juegos e inhabilitación para participar en la siguiente edición.
6. Cuando las faltas indicadas en los apartados anteriores, sean realizadas contra el árbitro, se sancionará con el doble de lo dispuesto, pudiendo incluso sancionarse con expulsión a perpetuidad.
7. Cuando un jugador de un equipo agrede a un árbitro, el equipo podrá ser expulsado de la competición.

b) Las faltas cometidas por un jugador, contra el normal desarrollo de un encuentro, se sancionarán como sigue:

1. Retrasar intencionadamente la reanudación del encuentro: desde amonestación a suspensión por tres encuentros.
2. Incitar al público, o a otros jugadores, con gestos o palabras, contra el desarrollo del encuentro: de cinco a diez encuentros de suspensión.
3. Cuando los actos citados anteriormente provocaran la suspensión o interrupción de encuentros: de seis a doce encuentros de suspensión.
4. La negativa de un capitán a firmar el Acta, será sancionada con suspensión de tres encuentros.
5. Cuando el capitán de equipo sea sancionado con suspensión de encuentros, será automáticamente descalificado como capitán, para el resto de la temporada de competición.

5.4. SANCIONES A DELEGADOS Y ENTRENADORES

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

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

5.5. 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 punto 6 del apartado 5.3. Sanciones a jugadores.

c) Generalidades:

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

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 esta Normativa General, dará lugar a las siguientes sanciones:

1. El equipo que incurra en alineación indebida por cualquiera de los siguientes supuestos:
 - Falsar datos en las Fichas de Deportistas, en las categorías de Prebenjamín a Juvenil y/o en las Hojas de Inscripción de Equipos, en todos los casos.
 - Dar entrada a participantes sin inscripción en los Juegos.
 - Alinear a participantes con sanciones en curso.
 - Suplantación de personalidad.
 - Incorporar, en las Categorías de Base, a deportistas de Serie Preferente del mismo deporte, salvo las excepciones contempladas en esta normativa.
 - Incumplir algún supuesto del punto 4.2

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 sanciones citadas anteriormente.
 3. 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.
 4. El Comité de Competición podrá actuar de oficio, y sin requisito de plazo, la posible alineación indebida de algún equipo.
 5. La presunta suplantación de personalidad deberá ser denunciada al árbitro, en el descanso del encuentro, o antes del final del mismo, si el jugador hubiese entrado en la segunda parte.
 6. La segunda alineación indebida de un equipo, supondrá su expulsión de los Juegos o de la 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 produce iniciada la competición, se procederá de la siguiente manera:
 - Si la retirada se produce en la primera vuelta, se considerará como si el equipo no hubiese participado.
 - Si la retirada se produce en la segunda vuelta, excepto que se produzca en la última jornada, se dará por ganador en los encuentros de esta ronda a todos los equipos por el resultado mínimo.

- La 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.
- A efectos de clasificación, si la retirada, expulsión o descalificación se produce 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 presente con número insuficiente de jugadores precisos, según señala el reglamento técnico de cada deporte; o, aún estando los jugadores en el campo, no presente las fichas de los mismos, de Prebenjamín a Juvenil; o no presente Hoja de Inscripción de Equipos sellada por el Distrito, junto con DNI, NIE o Pasaporte, en Sénior y Veterano, se descontará un punto de la clasificación general y se le dará el encuentro por perdido.

En la tercera ocasión que un equipo incurra en esta falta, será expulsado. Excepción hecha de que esta tercera ocasión sea en la última jornada de la competición, en este caso se sancionará como si fuese la primera o segunda vez que ocurre.

- Una vez confeccionado el oportuno calendario, pero no iniciada la competición, al equipo que se retire, se le prohibirá participar en los siguientes Juegos.
- En la Fase Final de Madrid, un equipo que no se presente a jugar un encuentro, quedará excluido de la competición automáticamente, perdiendo así todos los derechos de participación. Así mismo, este equipo no podrá participar en esta fase, en la siguiente edición de los Juegos Deportivos Municipales.

5.8. SUSPENSIONES

- a) Cuando un encuentro se tenga que suspender por la actitud de uno de los equipos o de sus acompañantes, de ambos, o de un tercer equipo, incluyendo los seguidores, se procederá a dar el encuentro por perdido al equipo que, de forma fehaciente, conste como responsable, con descuento de puntos en la clasificación general, e imponer las sanciones correspondientes a jugadores y acompañantes, pudiendo llegar, según la gravedad de los hechos, a la expulsión de la competición.
- b) Si el árbitro estuviera coaccionado por la actitud de uno de los dos equipos, fuera incapaz de suspender el encuentro o de actuar de forma neutral, el resultado final no tendrá validez, facultándose al Comité de Disciplina Deportiva para abrir investigación de los hechos acaecidos y sancionar, si es necesario, como en el apartado anterior.
- c) Si la suspensión es debida a las causas atmosféricas o deficiencia en el campo, el árbitro lo hará constar en el Acta, siendo la Organización la que decidirá posteriormente.
- d) Los encuentros suspendidos serán confirmados conjuntamente con la programación general, los jueves de cada semana, a partir de las 17 horas.
- 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 y Veterano, 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, descontándose un punto en la clasificación general.

5.9. SOLICITUD DE APLAZAMIENTOS DE ENCUENTROS

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

Será imprescindible la conformidad del equipo contrario.

5.10. BALÓN EN JUEGO Y VESTIMENTA

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

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

6. **comités de** **competición** **y procedimientos** **de reclamaciones**

6.1. COMITÉS DE DISCIPLINA DEPORTIVA Y DE COMPETICIÓN

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

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

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

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

6.2. COMITÉ DE APELACIÓN

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

6.3. GENERALIDADES

- Todos los recursos y comunicaciones dirigidos a los Comités de Disciplina Deportiva y de Competición, deberán formularse en el impreso “Comunicación de incidencias” existente, que podrá descargarse desde www.madrid.es/deportes y enviarse mediante correo electrónico, al Distrito correspondiente.
- Las decisiones de los distintos Comités se basarán, fundamentalmente, en las Actas y anexos de los encuentros, que gozan de presunción de veracidad, salvo prueba en contrario, que desvirtúe fehacientemente su contenido.
- Los Comités de Disciplina Deportiva, de Competición y 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 espacios informativos de los Centros Deportivos Municipales, publicándose en estos, los nombres de los deportistas y equipos afectados. Asimismo, se podrán consultar en la página Web del Ayuntamiento de Madrid.

6.4. COMUNICACIONES ANTE EL COMITÉ DE DISCIPLINA DEPORTIVA

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

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

6.5. RECURSOS ANTE EL COMITÉ DE COMPETICIÓN

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

- Enviar el impreso “Comunicación de incidencias” desde www.madrid.es/deportes, dirigido al Comité de Competición del Distrito, antes de las 20:00 horas del lunes siguiente a la comunicación de la sanción en el tablón de anuncios.
- Se podrá acompañar con 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 correspondiente, antes de las 20:00 horas del lunes siguiente al fallo del Comité de Competición.

El fallo será inapelable.

Requisitos:

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

7. trofeos “Copa de Primavera”

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

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

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

Los Trofeos “Copa de Primavera” se regirán por las siguientes normas específicas:

Inscripciones: Todos los equipos que deseen participar deberán tramitar su inscripción entre el día **3 y el 21 de marzo de 2014**, 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 34 Juegos Deportivos Municipales será válida para un mismo deportista y deporte.

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

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

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

Normativa: Los Trofeos “Copa de Primavera” se regirán, en todo lo no especificado en este apartado, por la Normativa de los 34 Juegos Deportivos Municipales.

8. torneos municipales

Los Torneos Municipales son convocados por la Dirección General de Deportes y los 21 Distritos y se regirán por la Normativa General de los 34 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 entre el **17 de marzo al 4 de abril 2014**, en las oficinas de las Centros Deportivos Municipales que especifique cada Torneo.

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

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

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

Derechos de arbitraje:

En la presente temporada, los equipos, **tanto masculinos como femeninos**, que se inscriban en los distintos deportes, abonarán los derechos de arbitraje a la federación madrileña correspondiente, que tendrá la responsabilidad de la gestión arbitral en todos sus aspectos.

SUPERCOPA MUNICIPAL:

CATEGORÍA SÉNIOR

Los equipos Campeones de Madrid de los 34 Juegos Deportivos Municipales y los Campeones de los Torneos Municipales 2014 disputarán, a partido único, la Supercopa Municipal, los días 4 y 5 de octubre de 2014.