

# 44 Juegos Deportivos Municipales



Por una  
meta sana

Temporada  
2023/24



# COMPETICIONES MUNICIPALES

44 JUEGOS DEPORTIVOS  
MUNICIPALES

TEMPORADA 2023-2024

# **NORMATIVA ESPECIFICA DEPORTES DE EQUIPO**

# SUMARIO

## 1. INTRODUCCIÓN

## 2. REGLAMENTACIÓN TÉCNICA DEPORTES DE EQUIPO

- 2.1. Deportes y categorías
- 2.2. Tiempos de juego
- 2.3. Calendario de competición
- 2.4. Composición de equipos
- 2.5. Campos de juego
- 2.6. Puntualidad
- 2.7. Balón o bolas de juego
- 2.8. Vestimenta
- 2.9. Empates en la clasificación
- 2.10. Normas específicas por deportes
  - Baloncesto
  - Balonmano
  - Béisbol
  - Fútbol, Fútbol 7 y Fútbol Sala
  - Hockey
  - Hockey ruedas
  - Rugby
  - Voleibol
  - Waterpolo

# 1. Introducción

El Ayuntamiento de Madrid, a través de la Dirección General de Deporte y los 21 distritos, convoca la 44 edición de los **Juegos Deportivos Municipales**.

Los Juegos Deportivos Municipales llevan desde 1980 acercando el acceso al deporte a cientos de miles de jóvenes deportistas y facilitando un deporte ocio-recreativo a otros cientos de miles de personas adultas.

Los Juegos Deportivos Municipales se organizan con la filosofía de ofrecer a la población madrileña la posibilidad de practicar un tipo de deporte en el que primen la participación y la satisfacción de jugar, así como la integración y la inclusión a través de la educación en valores como la solidaridad y el respeto hacia el contrario, por encima de los resultados y las clasificaciones. En definitiva, que el afán de superación se desarrolle a través de la propia actividad física y no a través de la victoria sobre el contrario.

Cada día hay más evidencias científicas de la incidencia positiva de la actividad y la práctica deportiva en la salud, tanto física como mental.

Por ello, promover la salud comunitaria constituye uno de los objetivos centrales de las competiciones municipales.

Otros objetivos son:

- Trabajar en la disminución de la brecha de género, fomentando la participación de las mujeres en el deporte.
- Facilitar la inclusión de niños y niñas con necesidades educativas especiales y colectivos de cualquier edad en riesgo de exclusión social, alentando su participación normalizada en las competiciones.
- En términos de sostenibilidad, favorecer, en la medida de las posibilidades de cada modalidad deportiva, la proximidad de las sedes de las competiciones a los deportistas, con el fin de reducir desplazamientos y las emisiones de gases contaminantes y de efecto invernadero asociadas.

Los Juegos Deportivos Municipales, junto con las Copas de Primavera en categorías de menores y otros torneos municipales que se puedan convocar, configuran las denominadas **Competiciones Municipales**.

La organización, dirección y puesta en marcha de los Juegos Deportivos Municipales depende, en todas sus facetas, de la Dirección General de Deporte del Ayuntamiento de Madrid y de los 21 distritos, así como todas aquellas competiciones que le sean asignadas a los mismos de forma expresa.

La 44 edición de los Juegos Deportivos Municipales se inscribe en la convocatoria de Deporte Infantil de la Comunidad de Madrid.

Las Competiciones municipales se rigen en todos sus aspectos por la presente Normativa General 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 y en las normativas de cada modalidad deportiva, que prevalecerán sobre el reglamento de la federación correspondiente

En las Competiciones municipales pueden participar todas las asociaciones, centros escolares, clubes, entidades y personas que lo deseen, individualmente o por equipos, siempre que se inscriban correctamente en los plazos correspondientes y lo permitan las posibilidades de organización.

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

En la temporada 2023-2024 se ofrecen un total de **33 disciplinas** deportivas de las que **12 son deportes de equipo y 21 individuales**, incorporándose esta temporada la escalada y la orientación.

Las Competiciones municipales se desarrollan, de forma general, durante los fines de semana, indistintamente en sábado o domingo, en horario de mañana o tarde, preferentemente en unidades deportivas de Centros Deportivos Municipales e Instalaciones Deportivas Básicas Municipales.

Se podrán utilizar unidades deportivas de otro tipo de instalaciones, que lo soliciten, de forma coordinada con los servicios deportivos del Ayuntamiento de Madrid.

# 2. REGLAMENTO TÉCNICO DEPORTES DE EQUIPO



## 2.1. DEPORTES Y CATEGORÍAS CONVOCADAS

	Prebenjamín	Benjamín	Alevín	Infantil	Cadete	Juvenil	Sénior
Baloncesto	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Balonmano	NO	SI	SI	NO	NO	NO	NO
Béisbol	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO
Fútbol	NO	NO	NO	NO	SI	SI	SI
Fútbol Sala	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Fútbol 7	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Hockey	NO	SI	SI	NO	NO	NO	NO
Hockey ruedas	NO	SI	SI	NO	NO	NO	NO
Kayak Polo	NO	SI	SI	SI	SI	NO	NO
Rugby	NO	NO	SI	NO	NO	NO	NO
Voleibol	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Waterpolo	NO	SI	SI	NO	NO	NO	NO

## 2.2. TIEMPOS DE JUEGO

	Prebenjamín	Benjamín	Alevín	Infantil	Cadete	Juvenil	Sénior
Baloncesto	4X10'	4X10'	4X10'	4X10'	4X12'	4X12'	4X12'
Balonmano	4X10'	4X10'	4X10'				
Béisbol	Según el Reglamento de la Federación						
Fútbol					2X40'	2X45'	2X45'
Fútbol-Sala	2X20'	2X20'	2X20'	2X20'	2X20'	2X20'	2X20'
Fútbol 7	2X20'	2X20'	2X20'	2X20'	2X20'	2X20'	2X25'
Hockey		2X20'	2X20'				
Hockey ruedas	Según el Reglamento de la Federación						
Kayak Polo	Según el Reglamento de la Federación						
Rugby		2x7'	2x7'				
Voleibol	Según la presente Normativa						
Waterpolo		4x6'	4X8'				

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

## 2.3. CALENDARIO DE COMPETICIÓN

### DEPORTES DE EQUIPO

#### CALENDARIO DE JORNADAS 2023-2024

JORNADAS	SENIOR	PREBENJAMÍN A JUVENIL
21 y 22 octubre 2023	1ª SENIOR	-
28 y 29 octubre 2023	2ª SENIOR	-
4 Y 5 noviembre 2023	3ª SENIOR	1ª BASE
11 y 12 noviembre 2023	4ª SENIOR	2ª BASE
18 y 19 noviembre 2023	5ª SENIOR	3ª BASE
25 y 26 noviembre 2023	6ª SENIOR	4ª BASE
2 y 3 diciembre 2023	7ª SENIOR	5ª BASE
9 y 10 diciembre 2023	RECUPERACIÓN	RECUPERACION
16 y 17 diciembre 2023	8ª SENIOR	6ª BASE
13 y 14 enero 2024	9ª SENIOR	7ª BASE
20 y 21 enero 2024	10ª SENIOR	8ª BASE
27 y 28 enero 2024	11ª SENIOR	9ª BASE
3 y 4 febrero 2024	RECUPERACIÓN	RECUPERACIÓN
10 y 11 febrero 2024	12ª SENIOR	10ª BASE
17 y 18 febrero 2024	13ª SENIOR	11ª BASE
24 y 25 febrero 2024	14ª SENIOR	RECUPERACIÓN
2 y 3 marzo 2024	15ª SENIOR	12ª BASE
9 y 10 marzo 2024	16ª SENIOR	13ª BASE
16 y 17 marzo 2024	17ª SENIOR	14ª BASE
23 y 24 marzo 2024	RECUPERACIÓN	RECUPERACIÓN
6 y 7 abril 2024	18ª SENIOR	FASE DISTRITO
13 y 14 abril 2024	19ª SENIOR	FASE DISTRITO
20 y 21 abril 2024	20ª SENIOR	FASE DISTRITO/COPA
27 y 28 abril 2024	21ª SENIOR	FASE FINAL DE MADRID/COPA
11 y 12 mayo 2024	22ª SENIOR	FASE FINAL DE MADRID/COPA
18 y 19 mayo 2024	FASE DISTRITO	FASE FINAL DE MADRID/COPA
25 y 26 mayo 2024	FASE DISTRITO	FASE FINAL DE MADRID/COPA
1 y 2 junio 2024	FASE DISTRITO	FASE FINAL DE MADRID/COPA
8 y 9 junio 2024	FASE FINAL MADRID	COPA
15 y 16 junio 2024	FASE FINAL MADRID	-
22 y 23 junio 2024	FASE FINAL MADRID	-
29 y 30 junio 2024	FASE FINAL MADRID	-

Estas fechas podrán sufrir modificaciones en algún distrito, deporte o categoría, por necesidades de organización.

## 2.4. COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

DEPORTE	Número de deportistas de los equipos				CAMBIOS
	En organización		En Acta		
	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			
Hockey ruedas		Ver Normas específicas			
Kayak polo		Ver Normas específicas			
Rugby	8	20	7	20	
Voleibol	8	20	6	14	FMVB
Mini Voleibol	8	20	6	12	FMVB
Waterpolo	8	20	Ver Normas específicas		

## 2.5. CAMPOS DE JUEGO

Las medidas de los campos de juego no tendrán que ajustarse estrictamente a las normativas de las federaciones territoriales correspondientes, dado el carácter popular y no competitivo de los Juegos Deportivos Municipales.

## 2.6. PUNTUALIDAD

**No existirá tiempo de cortesía para el comienzo del encuentro.**

El equipo arbitral podrá cerrar el acta a la hora exacta en la que se programó el encuentro. Se deberá abandonar el Centro Deportivo Municipal, la Instalación Deportiva y/o la unidad deportiva inmediatamente después de finalizar el encuentro.

## 2.7. BALÓN O BOLA DE JUEGO

Los dos equipos estarán obligados a presentar balones o bolas de juego que reúnan las características y dimensiones homologadas por la federación deportiva correspondiente.

**Los balones o las bolas de juego serán seleccionados por el equipo arbitral del encuentro.**

El incumplimiento de las normas anteriores será sancionado en aplicación de punto 5.10 del régimen disciplinario.

## 2.8. VESTIMENTA

Los equipos usarán la ropa deportiva del color que figure en la Hoja de Inscripción de Equipo. Todo el equipo deberá llevar camiseta y pantalón deportivos, de idéntico color y

con la numeración perfectamente visible, incluidos las/os deportistas reservas que deberán estar preparados/as 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.

El incumplimiento de las normas anteriores será sancionado en aplicación de punto 5.11. del régimen disciplinario.

## **2.9. 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.** A igualdad de puntos, el equipo que no se haya presentado, o haya incumplido algún requisito que no permitiera que se disputara algún encuentro de la fase de la liga que dispute, o que tenga mayor número de no presentaciones correctas, o haya sido sancionado por algún otro motivo, quedará por detrás de aquel con el que se encuentre empatado.

**2º.** Según los puntos obtenidos por los equipos implicados en los encuentros celebrados entre ellos.

**3º.** Por la diferencia que resulta de la resta de tantos a favor y en contra de los resultados particulares, a lo largo de la fase de la competición en la que se produzca el empate.

**4º.** Por la diferencia calculada igual que el punto anterior, de tantos a favor y en contra de la clasificación general, a lo largo de la fase de la competición en la que se produzca el empate.

**5º.** Según el cociente que resulta de la división entre tantos a favor y en contra de la clasificación general, a lo largo de la fase de la competición en la que se produzca el empate.

**6º.** El que más tantos a favor tenga, a lo largo de la fase de la competición en la que se produzca el empate.

**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, o haya incumplido algún requisito que no permitiera que se disputara algún encuentro de la fase de la liga que dispute, o que tenga mayor número de no presentaciones correctas, o haya sido sancionado por algún otro motivo, quedará por detrás de aquel con el que se encuentre empatado.

**2º.** El equipo que tenga más partidos ganados.

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

**4º.** El cociente más alto de puntos, a lo largo de la fase de la competición, en la que se produzca el empate.

**5º.** Si persiste el empate, se aplicará el cociente de juegos obtenidos de los encuentros disputados a lo largo de la fase de la competición en la que se produzca el empate.

**6º.** Si persiste el empate se aplicará el cociente de puntos obtenidos de los encuentros disputados a lo largo de la fase de la competición en la que se produzca el empate.

## **2.10. NORMAS TÉCNICAS POR DEPORTES**

### **2.10.1. Baloncesto**

En categorías prebenjamín, benjamín, alevín, infantil y cadete este deporte se convoca para deportistas no federados. En las categorías prebenjamín, benjamín y alevín, deberán participar en el transcurso del encuentro todos los deportistas inscritos en el acta del mismo, los árbitros o árbitras reflejarán en el acta el incumplimiento de esta norma. Los Comités de Disciplina Deportiva sancionarán al equipo que no la cumpla, en categorías benjamín y alevín, con la pérdida del encuentro, salvo casos de fuerza mayor.

### **Categorías prebenjamín, benjamín y alevín (mini baloncesto)**

#### Desarrollo del juego.

Se 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.

Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto por cada período de juego, en los que se parará el crono

El mínimo de deportistas de campo para comenzar un encuentro será de 5.

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**.

Durante la celebración de un encuentro, cuando un equipo alcance una diferencia de 50 puntos sobre su contrario, el tanteo arrastrado se detendrá en ese momento y quedará como resultado final del encuentro, continuándose éste. Las faltas personales, sustituciones y tiempos muertos seguirán siendo registrados en el acta (regla de los 50 puntos).

La zona de canasta de tres puntos en minibaloncesto es diferente al resto de categorías (línea de 4 metros). En el caso de campos en los que no esté pintada dicha línea, se utilizará el exterior de las líneas que delimitan el área restringida (zona de tres segundos). En este último caso, para que una canasta se considere de tres puntos, el lanzamiento se debe realizar desde fuera del área restringida y el lanzador debe caer, asimismo, fuera de dicho área. Si salta fuera, lanza desde el aire y cae en el área restringida, la canasta tendrá una validez de 2 puntos. La penalización por la falta durante el lanzamiento fallado se tratará del mismo modo.

El árbitro o árbitra no tocará el balón en los saques de banda y fondo, excepto tras una falta, una sustitución o un tiempo muerto, no siendo necesario que lo toque tras cualquier violación, salvo que no se saque del lugar adecuado, en cuyo caso, el árbitro o árbitra corregirá tal circunstancia. Si se diera esta situación se obligará a sacar desde el lugar adecuado entregando el árbitro o árbitra el balón al deportista.

En situaciones de salto, y al inicio del 2º, 3º y 4º periodo, se utilizará el procedimiento de "posesión alterna" (flecha de alternancia).

En categoría prebenjamín, no se permitirá presionar para impedir el saque ni después de recibir canasta, ni cuando el balón sale fuera, ni tras ganar balón en la lucha. Tampoco se concederán tiros libres en dicha categoría, siendo penalizadas todos los tipos de faltas con saque de banda.

#### 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.

En minibaloncesto, en categorías benjamín y alevín, cuando un equipo sea sancionado con la pérdida del encuentro por cualquier motivo, el resultado final será de 10-0, independientemente de otras sanciones.

En la categoría prebenjamín no existirán clasificaciones

## Categoría infantil

### Desarrollo del juego.

Se disputarán cuatro períodos de diez minutos, divididos en dos tiempos. Y un descanso de un minuto entre los períodos; entre tiempos, el descanso será de cinco minutos. Los encuentros serán a reloj corrido, parando el crono, únicamente, el último minuto del cuarto período.

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

Cada equipo estará integrado por un mínimo de 5 deportistas que deberán recogerse en acta.

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.**

En situaciones de salto, y al inicio del 2º, 3º, 4º periodos y de las prórrogas, se utilizará el procedimiento de "posesión alterna" (flecha de alternancia).

En cuanto al tiempo de posesión, se aplicará la regla de posesión 24/14 segundos, que aparece en el artículo 29 del reglamento de la Federación de Baloncesto de Madrid

### 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 20-0, independientemente de otras sanciones.

## Resto de categorías

### Desarrollo del juego.

Se 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.

Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto por periodo, en los que se parará el crono.

En cuanto al tiempo de posesión, se aplicará la regla de posesión 24/14 segundos, que aparece en el artículo 29 del reglamento de la Federación de Baloncesto de Madrid

#### 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 20-0, independientemente de otras sanciones.

### **2.10.2. Balonmano**

El balonmano se convoca para deportistas no federados, si bien, en esta disciplina podrán participar deportistas que cuenten con licencia de la Federación Madrileña de Balonmano (siempre que sea esta con posterioridad a su participación en alguna edición de los JDM) y se encuentren, además, inscritos debidamente en los JDM.

En las categorías, benjamín y alevín, deberán participar en el transcurso del encuentro todas las personas deportistas inscritas en el acta del mismo, los equipos arbitrales 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.

#### 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 3 puntos por encuentro ganado, 2 puntos por encuentro empatado y 1 punto por encuentro perdido.

#### Resultado

En la categoría benjamín, para la obtención del resultado final, se puntuará a razón de 3 puntos por cuarto ganado, 2 por cuarto empatado y 1 por cuarto perdido.

Cuando un equipo sea sancionado con la pérdida del encuentro por cualquier motivo, el resultado final será de 10-0, independientemente de otras sanciones.



### 2.10.3. Béisbol

El beisbol se convoca para deportistas no federados, si bien, en esta disciplina podrán participar deportistas que cuenten con licencia de la Federación Madrileña de Béisbol (siempre que sea esta con posterioridad a su participación en alguna edición de los JDM) y se encuentren, además, inscritos debidamente en los JDM.

En la categoría alevín, deberán participar en el transcurso del encuentro todos los deportistas inscritos en el acta del mismo, los árbitros o árbitras 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.

#### Clasificación

Se obtendrán 2 puntos por partido ganado y 0 puntos por partido perdido. En béisbol, cuando un equipo sea sancionado con la pérdida del encuentro por cualquier motivo, el resultado final será de 6-0, independientemente de otras sanciones.

#### Lanzabolos

No se utilizará máquina lanzabolos.

#### **Normas de seguridad para los participantes beisbol:**

Se recuerda a los participantes el uso obligatorio de las medidas de protección del reglamento oficial de juego y de las normas de seguridad implementadas por la fmbs.

En todas las competiciones *amateurs* es obligatorio el uso de **cascos con doble orejera para batear y para correr las bases** [incluso si se está en el círculo de espera]. así mismo, es **obligatorio el uso de casco para el receptor**.

La utilización de protectores personales, como copas para los genitales y de otra índole, siempre que dichas protecciones no supongan un riesgo para terceros, será de uso discrecional, siendo la seguridad responsabilidad de cada deportista, en el caso de las personas mayores de edad.

Los menores de edad varones deberán usar obligatoriamente una coquilla o copa protectora de genitales.

### 2.10.4. Fútbol, Fútbol 7 y Fútbol Sala

En categorías prebenjamín, benjamín, alevín, infantil y cadete, estos deportes se consideran una única disciplina deportiva y se convocan para deportistas no federados en la Federación de Fútbol de Madrid; excepto en el caso de deportistas femeninos, que podrán participar con licencia federativa de la Federación de Fútbol de Madrid y se encuentren, además, inscritos debidamente en los JDM.

## **Fútbol 7**

### **Desarrollo del juego.**

En categoría prebenjamín, no se permitirá tirar directamente a portería en los saques de medio campo.

En categoría prebenjamín, no se podrá presionar el saque de puerta, se deberá esperar en campo propio hasta que se haya producido el saque.

### **Balón de juego.**

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

- Prebenjamín, benjamín y alevín: balones del número 4.
- Infantil, cadete, juvenil y sénior: balones número 5

### **Participación**

En las categorías prebenjamín, benjamín y alevín, deberán participar en el transcurso del encuentro todos los deportistas inscritos en el acta del mismo, los árbitros o árbitras reflejarán en el acta el incumplimiento de esta norma. Los Comités de Disciplina Deportiva sancionarán al equipo que no la cumpla, en categorías benjamín y alevín, con la pérdida del encuentro, salvo casos de fuerza mayor.

**En fútbol 7 no existirá el fuera de juego.**

## **Fútbol**

### **Balón de juego.**

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

- Todas las categorías: balones número 5.

### **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 en fútbol 7, cuando un equipo sea sancionado con la pérdida del encuentro, por cualquier motivo, el resultado final será de 3-0 en su contra, independientemente de otras sanciones.

**En la categoría Prebenjamín no existirán clasificaciones**

## **Fútbol Sala**

### **Desarrollo del juego.**

En categoría prebenjamín no se podrá presionar el saque de puerta, se deberá esperar en campo propio hasta que se haya producido el saque.

### **Participación**

En las categorías prebenjamín, benjamín y alevín, deberán participar en el transcurso del encuentro todos los deportistas inscritos en el acta, el personal arbitral reflejará 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.

### **Balón de juego.**

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.

### **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.**

## **2.10.5. Hockey Sala**

El hockey sala se convoca para deportistas no federados, si bien, en esta disciplina podrán participar deportistas que cuenten con licencia de la Federación Madrileña de Hockey (siempre que sea esta con posterioridad a su participación en alguna edición de los JDM) y se encuentren, además, inscritos debidamente. En las categorías benjamín y alevín, deberán participar en el transcurso del encuentro todos los deportistas inscritos en el acta del encuentro, los árbitros o árbitras 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.

### **Desarrollo del juego.**

Se aplicarán las reglas de hockey sala de la FMH con las siguientes sanciones disciplinarias específicas de esta competición.

1) Jugarán 6 deportistas de campo máximo, no existiendo la figura específica de portero o portera. Con un mínimo de 4 jugadores para comenzar el partido, de lo contrario, se dará

el partido por perdido. Será obligatoria la participación, en el transcurso del encuentro, de todos los deportistas inscritos en el acta.

2) El *penalti-corner* se sustituye por una falta al borde con superioridad (esto quiere decir que la bola se coloca a 3 metros del área y en el centro del campo) con las siguientes condiciones:

- Solo 2 jugadores del equipo defensor pueden estar dentro del área propia antes de ponerse la bola en movimiento y el resto de defensores en la línea de fondo contraria. En el momento en que el equipo atacante ponga la bola en juego podrán bajar a defender los deportistas de equipo defensor que están situados en la línea de fondo contraria. Además, una vez puesta la bola en juego los dos deportistas defensores que están en el interior del área pueden salir a interceptar pases fuera de la misma si así lo consideran. Los jugadores atacantes pueden estar colocados donde deseen, pudiendo atacar cuantos deportistas quieran, pudiendo partir desde dentro o fuera del área a excepción del deportista con bola que lo hará del punto indicado (3 m del borde del área y desde el centro), y se aplicaran las reglas de la FMH para un golpe franco en campo contrario, campo de ataque para el equipo atacante. Si dicha falta esta fuera de tiempo, al ser la falta que sustituye al penalty-corner, se lanzará igualmente, terminando esta cuando sea fuera, gol, pase la línea de medio campo, o falta del equipo atacante.

3) El *penalti-stroke* se sustituye por un ataque 2:1, que se inicia desde 3 metros del área y en el centro, con las siguientes condiciones:

- El defensor parte del centro de la portería y sobre la línea de gol. El atacante con bola arranca desde el punto indicado anteriormente y el otro puede partir desde dentro o fuera del área. La acción termina cuando se marca gol, la bola sale fuera de la línea de fondo, o han transcurrido 8 segundos, o es falta del atacante. Cuando el deportista defensor comete una falta involuntaria o voluntaria se repite la acción de 2:1. El resto de deportistas de uno y otro equipo se colocarán detrás de la línea de medio campo y no podrán interferir en el juego hasta que termine la acción de 2:1.

Se disputarán dos tiempos de veinte minutos, reloj corrido. Entre tiempos habrá un descanso de cinco minutos.

## 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.

## Desempates

En los partidos que se produzca un empate y sea necesario desempatar para una clasificación, será por el sistema de shoot-out de la FMH con las siguientes sanciones disciplinarias específicas de esta competición:

1) El shoot-out, se sustituye por un duelo, el 1:1, con las siguientes condiciones:

- El atacante con bola arranca desde 3m del borde del área y en el centro, y el defensor desde la línea de gol, sin poder salir del área con el cuerpo ni con el stick. El duelo termina cuando se marca gol, la bola sale fuera por banda o línea de fondo, han transcurrido 8 segundos o es falta del jugador atacante. Si el defensor comete una falta voluntaria o involuntaria se repetirá el duelo. El resto de deportistas de uno y otro equipo se colocarán detrás de la línea de medio campo y no podrán interferir en el juego hasta que termine la acción de 1:1.

### **2.10.6. Rugby**

En esta disciplina podrán participar deportistas que cuenten con licencia de la Federación Madrileña de Rugby (siempre que sea esta con posterioridad a su participación en alguna edición de los JDM) y se encuentren, además, inscritos debidamente. En la categoría alevín, deberán participar en el transcurso del encuentro todos los deportistas inscritos en el acta del mismo, los árbitros o árbitras 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.

#### Desarrollo del juego.

En función del número de equipos inscritos se establecerán una serie de jornadas. En cada una de ellas, cada equipo deberá jugar dos partidos.

Se jugará rugby-cinta en la modalidad de tres cintas, tras los cuales el balón cambiará de posesión.

Cada partido constara de **dos períodos de siete minutos. Entre períodos habrá un descanso de tres minutos.**

Habrà 7 deportistas en campo por equipo, siendo este el número mínimo de deportistas en acta.

Puestas en juego:

- Todas con saque a la mano con un pase obligatorio.
- En todos los casos, el equipo contrario deberá retirarse a 5 metros.

Balón de juego.

Balón número 4

Terreno de juego.

De 30 a 35 metros de ancho por 50 de largo, más las zonas de marca.

Clasificación.

En liga, cada partido ganado supondrá 3 puntos, el empate 2 puntos y la derrota 1.

En los *play-off* los empates se resolverán por muerte súbita.

### 2.10.7. Voleibol

#### Especificaciones comunes a todas las categorías

En categorías benjamín, alevín, infantil y cadete, este deporte se convoca para deportistas no federados; excepto en el caso de deportistas de categoría alevín masculino, que podrán participar con licencia de la Federación madrileña de voleibol y se encuentren, además, inscritos debidamente en los JDM.

Balón de juego.

REFERENCIA	CATEGORIAS
V5M4000	SEN, JUV, CAD, INF
V5M 1300 ó V5M1500 (5)	ALEVIN, BENJAMÍN

Terreno de juego.

Las alturas de las redes, para estas categorías, serán las siguientes:

CATEGORÍAS	MASCULINO	FEMENINO
Benjamín	2,00 m.	2,00 m.
Alevín	2,10 m.	2,10 m.
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.

### Desarrollo del juego.

Está permitida la alineación de un máximo de 2 deportistas LÍBERO por equipo. Excepto en la categoría infantil, alevín y benjamín, en la que no está permitida la alineación de ningún deportista LÍBERO.

Los deportistas deberán exhibir, en la parte delantera y trasera de la camiseta, su numeración correspondiente.

El calentamiento se desarrollará en el terreno de juego, autorizándose exclusivamente 5 minutos antes del comienzo del partido.

Cada equipo tiene derecho a solicitar, durante el transcurso de un set, un máximo de 2 tiempos muertos, de 30 segundos cada uno.

### **Categorías benjamín y alevín:**

#### Desarrollo del juego.

Se disputarán tres sets a 25 puntos, con diferencia de 2 puntos y sin límite, excepto el tercero y el último, que se jugará a 15 puntos y en el que ganará el equipo que antes alcance los 15 puntos, sin que sea necesaria diferencia de 2 puntos.

Los puntos que se consigan en una jugada en la que el equipo ha realizado los 3 toques al balón, se anotarán en el acta como 2 puntos. Esta puntuación sólo será válida si se consigue el punto directo, o se consigue que el balón sea tocado por un solo deportista del equipo contrario. El árbitro o árbitra indicará esta acción levantando la mano con dos dedos arriba.

Para la categoría benjamín, el saque solo podrá ser desde abajo.

Se podrán realizar un máximo de 3 saques seguidos por parte del deportista que realiza el saque y no vale el toque de balón con el pie.

Cada equipo estará integrado por un mínimo de 6 deportistas y un máximo de 12, que deberán recogerse en acta.

El mínimo de deportistas para comenzar un encuentro será de 6. Si un equipo presenta al partido 4 o 5 jugadores, el partido se disputará, dándosele por perdido el encuentro.

Todos los deportistas inscritos en acta deben jugar al menos un set completo. El incumplimiento de este punto conllevará la pérdida del partido al equipo infractor por 3-0 sets y 65-0 puntos.

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

### 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 encuentro ganado por 3-0, 2 puntos por encuentro ganado por 2-1, 1 punto por encuentro perdido por 2-1 y 0 puntos encuentro perdido por 3-0.

Cuando un equipo sea sancionado con la pérdida del encuentro por cualquier motivo, el resultado final será de 3-0 (25-0, 25-0, 15-0) independientemente de otras sanciones.

### **Categorías infantil, cadete y juvenil**

#### Desarrollo del juego.

Se jugará al mejor de tres sets. El set decisivo, se jugará a *tie break*. Cada set se jugará a 25 puntos, con diferencia de dos puntos y sin límite, excepto el 3º y definitivo, que se jugará a 15 puntos y en el que, para ganar, no será necesaria diferencia de 2 puntos.

#### 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 encuentro ganado por 2-0, 2 puntos por encuentro ganado por 2-1, 1 punto por encuentro perdido por 2-1 y 0 puntos encuentro perdido por 2-0.

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.

### **Categoría Sénior**

En categoría senior, en este deporte, también podrán participar deportistas de la categoría inferior en los equipos masculinos.

#### Desarrollo del juego.

Se disputarán tres sets. Cada set se jugará a 25 puntos, con diferencia de 2 puntos y sin límite, excepto el 3º y último, que se jugará a 15 puntos y en el que, ganará el equipo que antes alcance los 15 puntos, sin que sea necesaria diferencia de dos puntos.

#### 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 encuentro ganado por 3-0, 2 puntos por encuentro ganado por 2-1, 1 punto por encuentro perdido por 2-1 y 0 puntos encuentro perdido por 3-0.

Cuando un equipo sea sancionado con la pérdida del encuentro por cualquier motivo, el resultado final será de 3-0 (25-0, 25-0, 15-0) independientemente de otras sanciones.

### **2.10.8. Waterpolo**

En esta disciplina podrán participar deportistas que cuenten con licencia de la Federación Madrileña de Natación (Waterpolo) (siempre que sea esta con posterioridad a su



participación en alguna edición de los JDM) y se encuentren, además, inscritos debidamente.

### **Categoría benjamín – (waterpolo adaptado)**

#### Desarrollo del juego.

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.

Podrán inscribirse en acta un máximo de 10 deportistas y un mínimo de 5. En el agua estarán 4 deportistas y 1 portero.

Todos los deportistas tienen que participar en cada encuentro de forma obligatoria, como mínimo, dos periodos de 3 minutos.

No existirá tiempo de posesión de la pelota.

No habrá *penaltis*. Las faltas que pudieran ser sancionadas con *penalti*, se sancionarán con expulsión.

El deportista expulsado tendrá que dirigirse rápido a su zona de expulsión, saldrá del terreno de juego y entrará de forma inmediata.

Será obligatoria la defensa individual.

No se podrá lanzar a portería desde el campo propio y si esto ocurre se dará la posesión de la pelota al equipo contrario. Después de falta, fuera de la línea de 6 m., no se podrá lanzar a portería directamente, se podrá poner el balón en juego y lanzar o progresar a portería y finalizar sin necesidad de pasar el balón a un compañero.

Existirá una línea de 1,5 m. delante de la portería, que el deportista atacante no podrá pasar sin estar en posesión del balón o sin que el balón se encuentre dentro de la línea, entre atacante y portería.

**No se mostrarán los resultados ni se seguirán clasificaciones.**

#### Terreno de juego.

El campo de juego será entre 12-15 m. de largo por 8-12 m. de ancho y 1,65 m. de profundidad. Las porterías serán de 1,5 m. de ancho x 0,80 m. de alto.

#### Balón de juego.

La pelota será de medida “*mini size*”.

## **Categoría alevín - (miniwaterpolo)**

### Desarrollo del Juego.

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 o árbitra deberá iniciar el juego de forma «inmediata» después de gol. Si el equipo que ha recibido gol tarda en poner el balón en juego de forma intencionada, será sancionado con pérdida de posesión.

Existirá un tiempo muerto cada 4 minutos, en cada parte, que solicitará la mesa de forma obligatoria y que será utilizado por los/as entrenadores/as solo para realizar cambios y no para dar instrucciones.

Cada equipo tendrá 40 segundos de posesión de pelota.

Se podrá inscribir en el acta de los encuentros un máximo de 12 deportistas y un mínimo de 6. En el agua estarán 5 deportistas y un portero/a

Todos los deportistas tienen que jugar al menos 2 períodos de 4 minutos. El incumplimiento de esta norma se sancionará con la pérdida del encuentro.

Será obligatoria la defensa individual. En caso de producirse defensa ilegal, el árbitro o árbitra sancionará con expulsión a los deportistas que de forma fehaciente incurrieran en este tipo de falta.

No se podrá lanzar a portería desde campo propio y, si esto ocurre, se dará la posesión de la pelota al equipo contrario. Después de falta, fuera de la línea de 6m., no se podrá lanzar a portería directamente, se podrá poner el balón en juego y lanzar o progresar a portería y finalizar sin necesidad de pasar el balón a un compañero.

No se permite jugar con un “boya fijo”. El deportista 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 o árbitra lo sancionará con cambio de posesión de la pelota.

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

El deportista expulsado tendrá que ir rápido a su zona de expulsión, salir y entrar de forma inmediata. Si la entrada no es correcta se sancionará con *Penalti*.

El lanzamiento de penalti se realizará desde la línea de 4 m.

### Terreno de juego.

El campo será de 16-20 m. x 10-12 m. con una profundidad mínima de 1,65 m. Las porterías serán de 2 m. de ancho x 90 cm. de alto.

Balón de juego.

El balón de juego será de la talla 3 “escolar”

Clasificación.

El equipo vencedor obtendrá 3 puntos; 1 punto en caso de empate y 0 puntos en caso de perder.

**Para todo lo no especificado en esta Normativa, se aplicará el vigente Reglamento de Waterpolo de la RFEN.**

