MADRID

COMPETICIONES MUNICIPALES

47 JUEGOS DEPORTIVOS MUNICIPALES

TEMPORADA 2026-2027

BASES REGULADORAS 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 y Fútbol 7

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 47 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 47 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 las Bases reguladores (en adelante, Bases) 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 estas Bases y en las 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 2026-2027 se ofrecen un total de **33 disciplinas** deportivas de las que **12 son deportes de equipo y 21 individuales**.

Las Competiciones municipales se desarrollan, de forma general indistintamente en viernes tarde, 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	Veterana
Baloncesto	**MIXTO**	**MIXTO**	**MIX/FEM**	**MAS/FEM**	**MAS/FEM**	**MAS/FEM**	**MAS/FEM**	NO
Balonmano	NO	**MIXTO**	**MIX/FEM**	**MAS/ FEM**	NO	NO	NO	NO
Béisbol	NO	NO	**MIXT0**	NO	NO	NO	NO	NO
Fútbol	NO	NO	NO	NO	**MAS/FEM**	**MAS/FEM**	**MAS/FEM**	NO
Fútbol Sala	**MIXTO**	**MIXTO**	**MIX/FEM**	**MAS/FEM**	**MAS/FEM**	**MAS/FEM**	**MAS/FEM**	NO
Fútbol 7	**MIXTO**	**MIXTO**	**MIX/FEM**	**MAS/FEM**	**MAS/FEM**	**MAS/FEM**	**MAS/FEM**	**MAS**
Hockey	NO	**MIXTO**	**MIXT0**	**MIXT0**	NO	NO	NO	NO
Hockey ruedas	NO	**MIXTO**	**MIXTO**	NO	NO	NO	NO	NO
Kayak Polo	NO	**MIXTO**	**MIXTO**	**MAS/FEM**	**MAS/FEM**	NO	NO	NO
Rugby	NO	NO	**MIXT0**	NO	NO	NO	NO	NO
Voleibol	NO	**MIXTO**	**MIX/FEM**	**MAS/FEM**	**MAS/FEM**	**MAS/FEM**	**MIX/FEM**	NO
Waterpolo	NO	**MIXTO**	**MIXT0**	NO	NO	NO	NO	NO

2.2. TIEMPOS DE JUEGO

	Prebenjamín	Benjamín	Alevín	Infantil	Cadete	Juvenil	Sénior	Veterana
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’	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 las presentes Bases							
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

CALENDARIO DE JORNADAS DEPORTES COLECTIVOS 2026-2027

JORNADAS	SÉNIOR Y VETERANA	ALEVÍN A JUVENIL	PRE Y BENJAMINES
17 y 18 octubre 2026	1ª JORNADA	-	-
24 y 25 octubre 2026	2ª JORNADA	-	-
31 octubre y 1 noviembre	RECUPERACIÓN	-	-
7 y 8 noviembre 2026	3ª JORNADA	-	-
14 y 15 noviembre 2026	4ª JORNADA	1ª JORNADA	1ª JORNADA
21 y 22 noviembre 2026	5ª JORNADA	2ª JORNADA	2ª JORNADA
28 y 29 noviembre 2026	6ª JORNADA	3ª JORNADA	3ª JORNADA
5 a 8 diciembre 2026	RECUPERACIÓN	RECUPERACIÓN	RECUPERACIÓN
12 y 13 diciembre 2026	7ª JORNADA	4ª JORNADA	4ª JORNADA
19 y 20 diciembre 2026	8ª JORNADA	5ª JORNADA	5ª JORNADA
9 y 10 enero 2027	9ª JORNADA	6ª JORNADA	6ª JORNADA
16 y 17 enero 2027	10ª JORNADA	7ª JORNADA	7ª JORNADA
23 y 24 enero 2027	11ª JORNADA	8ª JORNADA	8ª JORNADA
30 y 31 enero 2027	12ª JORNADA	9ª JORNADA	9ª JORNADA
6 y 7 febrero 2027	13ª JORNADA	10ª JORNADA	10ª JORNADA
13 y 14 febrero 2027	RECUPERACIÓN	RECUPERACIÓN	RECUPERACIÓN
20 y 21 febrero 2027	14ª JORNADA	11ª JORNADA	11ª JORNADA
27 y 28 febrero 2027	15ª JORNADA	12ª JORNADA	12ª JORNADA
6 y 7 marzo 2027	16ª JORNADA	13ª JORNADA	13ª JORNADA
13 y 14 marzo 2027	17ª JORNADA	14ª JORNADA	14ª JORNADA
20 y 21 marzo 2027	RECUPERACIÓN	RECUPERACIÓN	RECUPERACIÓN
3 y 4 abril 2027	18ª JORNADA	RECUPERACIÓN	RECUPERACIÓN
10 y 11 abril 2027	19ª JORNADA	FASE DISTRITO	15ª JORNADA
17 y 18 abril 2027	20ª JORNADA	FASE DISTRITO - ¿COPA?	16ª JORNADA
24 y 25 abril 2027	21ª JORNADA	FASE FINAL MADRID - COPA	17ª JORNADA
1 y 2 mayo 2027	RECUPERACIÓN	RECUPERACIÓN	RECUPERACIÓ N
8 y 9 mayo 2027	22ª JORNADA	FASE FINAL MADRID - COPA	18ª JORNADA
15 y 16 mayo 2027	RECUPERACIÓN	RECUPERACIÓN	RECUPERACIÓN
22 y 23 mayo 2027	FASE DISTRITO	FASE FINAL MADRID - COPA	FASE DISTRITO
29 y 30 mayo 2027	FASE DISTRITO	FASE FINAL MADRID - COPA	FASE DISTRITO
5 y 6 junio 2027	FASE FINAL MADRID	COPA	
12 y 13 junio 2027	FASE FINAL MADRID	-	
19 y 20 junio 2027	FASE FINAL MADRID	-	
26 y 27 junio 2027	FASE FINAL MADRID	-	

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

2.4. COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

Número de deportistas de los equipos

	En organización		En Acta		
DEPORTE	**Mínimo**	**Máximo**	**Mínimo**	**Máximo**	**CAMBIOS**
Baloncesto	8	25	5	12	Ilimitados
Balonmano	8	25	5	18	Ilimitados
Béisbol	9	25	9	20	
Fútbol 7	10	25	5	12	ilimitados
Fútbol	15	35	8	18	ver Bases
Fútbol-Sala	8	25	4	12	ilimitados
Hockey	Ver Normas específicas				
Hockey ruedas	Ver Normas específicas				
Kayak polo	Ver Normas específicas				
Rugby	8	25	7	20	
Voleibol	8	25	6	14	FMVB
Mini Voleibol	6	25	6	12	FMVB
Waterpolo	8	25	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 tenga más tantos a favor, 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. Si una vez aplicados los criterios anteriores persistiese el empate en la clasificación, se procederá a efectuar un sorteo entre los equipos implicados.

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 de este, el equipo arbitral reflejará 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 al equipo arbitral y el lanzador debe caer, asimismo, fuera de dicha 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 equipo arbitral 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 equipo arbitral corregirá tal circunstancia. Si se diera esta situación se obligará a sacar desde el lugar adecuado entregando el equipo arbitral 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 Juegos Deportivos Municipales) y se encuentren, además, inscritos debidamente en los Juegos Deportivos Municipales.

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.

En la categoría alevín cuando durante el desarrollo del encuentro la diferencia en el resultado alcance los 20 goles, el tanteo en ese momento será el resultado que aparezca en acta (ejemplo: 27-7). El partido se continuará celebrando hasta el final del tiempo reglamentario.

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 Juegos Deportivos Municipales) y se encuentren, además, inscritos debidamente en los Juegos Deportivos Municipales.

En la categoría alevín, deberán participar en el transcurso del encuentro todos los deportistas inscritos en el acta de este, el equipo 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.

No se utilizará máquina lanzabolas.

El lanzamiento del entrenador "coach pitch" al home lo hará a una distancia 9,00 m. en posición de rodillas.

Cada bateador es eliminado si acumula 3 strikes o si recibe 5 lanzamientos de su coach sin poner la pelota en juego.

Si la pelota golpea al coach-pitch y el árbitro no considera que hubo una acción intencional para atraparla, la pelota se considera foul (bola mala), eso significa que la bola no está en juego y no cuenta como strike para el bateador y los corredores no pueden avanzar a menos que el árbitro determine que el coach intentó activamente atrapar la pelota, en cuyo caso se considera out.

<u>Clasificación</u>
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.

En caso de caso de empate se actuará del siguiente modo: Cada equipo dispondrá de un corredor en la primera base y otro en la segunda base (sin ningún eliminado). Estos corredores serán los dos anteriores al orden del bateador que ha iniciado la entrada (Por ejemplo, si el que ha iniciado es el 7º se colocaran en primera y segunda base el sexto y el quinto, los dos anteriores al que corresponda).

<u>Normas de seguridad para los participantes beisbol</u>**:**
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**.

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

2.10.4. Fútbol y Fútbol 7

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 Futbol de Madrid.

Fútbol

Categoría Cadete

- Tiempo de juego: 2x40”
- Composición de los equipos en acta: Mínimo: 8 – Máximo: 18
- Estará permitido un máximo de siete (7) deportistas sustituidos en un máximo de cuatro (4) interrupciones, de las cuales un máximo de tres (3) interrupciones podrán ser en la segunda parte del encuentro.
- Los futbolistas sustituidos que abandonen el terreno de juego **SÍ** podrán volver a participar en el encuentro.

Categoría Juvenil

- Tiempo de juego: 2x45”
- Composición de los equipos en acta: Mínimo: 8 – Máximo: 18
- Estará permitido un máximo de siete (7) deportistas sustituidos en un máximo de cuatro (4) interrupciones, de las cuales un máximo de tres (3) interrupciones podrán ser en la segunda parte del encuentro.
- Los deportistas sustituidos **NO** podrán volver a participar en el encuentro.

Categoría Sénior

- Tiempo de juego: 2x45”
- Composición de los equipos en acta: Mínimo: 8 – Máximo: 18
- Estará permitido un máximo de siete (7) sustituciones en un máximo de cinco (5) interrupciones, de las cuales un máximo de tres (3) interrupciones podrán ser en la segunda parte del encuentro.
- Los deportistas sustituidos **NO** podrán volver a participar en el encuentro.

Balón de juego: Se utilizará balón de número 5 para el desarrollo de los encuentros.

Clasificación

En las competiciones por puntos, la clasificación se hará con arreglo a los obtenidos por cada equipo participante, a razón de:

- 3 puntos por victoria
- 1 punto por empate

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.

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.

- En fútbol 7 no existirá el fuera de juego.

Balón de juego.

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

Participación

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

El incumplimiento será reflejado por el árbitro o árbitra y sancionado por el Comité de Disciplina Deportiva, con la pérdida del encuentro en benjamín y alevín, salvo causa de fuerza mayor.

Liga de Veteranos de Fútbol 7

- Los equipos estarán integrados por deportistas de 35 años o más.
- Cada equipo podrá inscribir un máximo de 3 deportistas menores de 35 años.

2.10.5. Fútbol Sala

En categorías prebenjamín, benjamín, alevín, infantil y cadete, podrán participar deportistas federados en Fútbol o Fútbol 7, no pudiendo hacerlo los deportistas que dispongan de licencia federada en la modalidad de Fútbol-Sala.

El fútbol sala se considera distinto deporte que el Fútbol y el Fútbol 7.

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.

2.10.6. 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.
1) Jugarán 6 deportistas de campo máximo, no existiendo la figura específica de portero o portera. Con un mínimo de 4 deportistas 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 deportistas 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 deportistas 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 trascurrido 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 los 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 de este 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 maraca gol, la bola sale fuera por banda o línea de fondo, han transcurrido 8 segundos o es falta del deportista atacante. Si el defensor comete una falta voluntaria o involuntaria se repetirá el duelo. Solo si la falta es voluntaria y reincidente será sancionado el deportista defensor con expulsión de dichos shoot-out y tendrá que ser sustituido por otro deportista defensor para repetir ese shoot-out y posteriores si hubiese. El resto de los 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.

2.10.7. 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**.**

Habrá 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:
Se utilizará balón de número 4 para el desarrollo de los encuentros

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.

2.10.8. 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.

En las categorías infantil, cadete y juvenil masculino, podrán participar deportistas de la categoría inmediatamente inferior.

Se admitirá la incorporación de deportistas femeninas en equipos masculinos cuando sea necesario para completar el equipo y bajo la supervisión de promotor/a del distrito en que se inscriban.

Balón de juego.
El balón que se utilizará para la disputa de los encuentros será:

- Benjamín y alevín: Ref.: V5M 1300 o V5M1500 (5).
- Infantil, Cadete, Juvenil y Senior: Ref.: V5M4000.

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*. 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.

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 deportistas, 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 2 puntos encuentro ganado, y un punto encuentro perdido.

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.

2.10.9. Waterpolo

En esta disciplina NO podrán participar deportistas que cuenten con licencia de la Federación Madrileña de Natación (Waterpolo), salvo en categoría Alevín, siempre que la inscripción en Federación sea posterior a la inscripción en Juegos Deportivos Municipales.

El waterpolo se convoca para deportistas no federados, si bien, en esta disciplina podrán participar deportistas que cuenten con licencia de la Federación Madrileña de Natación (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)

En esta categoría no se publicarán resultados ni clasificaciones.

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 5 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 delimitará el 'área de gol'. En esta zona imaginaria que estará delimitada por una zona roja de 2 metros a cada lado de la portería y que llega hasta la línea de 1,5 metros no se podrá estar a menos que la pelota esté aún más adelantada.

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.
Se utilizará pelota de medida "*mini size*" para el desarrollo de los encuentros.

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 equipo arbitral 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 14 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 equipo arbitral 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.

- Existirá una línea de 2m. delante de la portería, que delimitará el 'área de gol'. En esta zona imaginaria que estará delimitada por una zona roja de 2 metros a cada lado de la portería y que llega hasta la línea de 2 metros no se podrá estar a menos que la pelota esté aún más adelantada.

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.
Se utilizará pelota de talla 3 “escolar” para el desarrollo de los encuentros.

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

MADRID