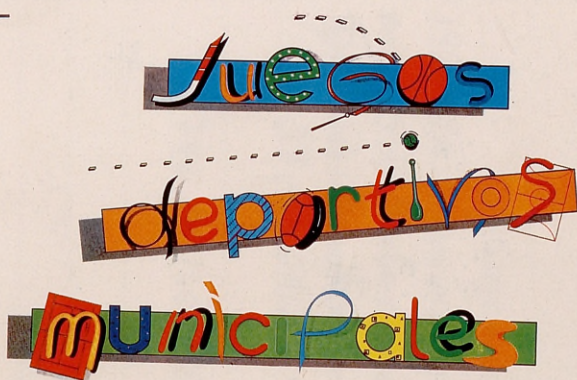


NORMATIVA Y REGLAMENTOS



FM- 3002

SEXTA EDICION 1985-86

FM- 3002

FM- 3002

65/ 8736
70/ 25897

R.

59/1764

MADRID. INSTITUTO MUNICIPAL DE DEPORTES

Juegos deportivos municipales
1985-86 : normativa y referencias / Ayuntamiento
de Madrid, Instituto Municipal de Deportes.
Madrid: Ayuntamiento, Pl. 1985¹⁰⁰⁶.
38p.; 24cm. +141

796.06 (464.115-2)



NORMATIVA Y REGLAMENTOS

JUEGOS DEPORTIVOS MUNICIPALES 1985-86

Y LOS OBJETIVOS
DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS
MUNICIPALES
1985-86

El Instituto Municipal de Deportes se constituyó en 1961 como una fundación pública municipal a la que el Ayuntamiento de Madrid encomendó la promoción del deporte y la cultura física, así como la gestión de las instalaciones deportivas del municipio y la construcción de nuevos equipamientos.

Los Juegos Deportivos Municipales 1985-86 al igual que los anteriores, responden a la primera de las funciones citadas: la promoción del deporte, invitando a todos los madrileños a participar en una competición sencilla, donde los deportistas no intentan obtener grandes riquezas e importantes premios, sino practicar deporte, mejorando su forma física y divirtiéndose en un clima de sana emulación deportiva.

FM-5005

NORMATIVA Y REGLAMENTOS
JUEGOS DEPORTIVOS MUNICIPALES 1985-86

EL INSTITUTO MUNICIPAL DE DEPORTES Y LOS OBJETIVOS DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS MUNICIPALES 1985-86

2. Organización general.

2.1. Organización.

El Instituto Municipal de Deportes se constituyó en 1981 como una fundación pública municipal a la que el Ayuntamiento de Madrid encomendó la promoción del deporte y la cultura física, así como la gestión de las instalaciones deportivas del municipio y la construcción de nuevos equipamientos.

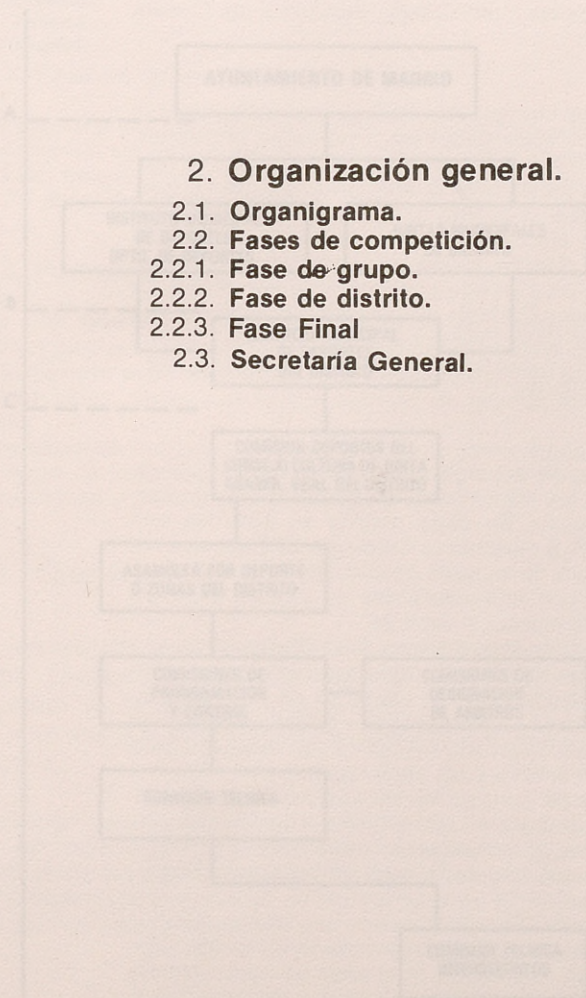
Los Juegos Deportivos Municipales 1985-86 al igual que los anteriores, responden a la primera de las funciones citadas: la promoción del deporte, invitando a todos los madrileños a participar en una competición sencilla, donde los deportistas no intentan obtener grandes marcas e importantes premios, sino practicar deporte, mejorando su forma física y divirtiéndose en un clima de sana emulación deportiva.

EL INSTITUTO
MUNICIPAL DE DEPORTES
Y LOS OBJETIVOS
DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS
MUNICIPALES
1985-86

El Instituto Municipal de Deportes se cons-
tituyó en 1981 como una fundación pública
municipal a la que el Ayuntamiento de Ma-
drid encomendó la promoción del deporte y
la cultura física, así como la gestión de las
instalaciones deportivas del municipio y la
construcción de nuevas equipamientos.
Los Juegos Deportivos Municipales 1985-
86 al igual que los anteriores, responden a la
primera de las funciones citadas: la promo-
ción del deporte, invitando a todos los ma-
drideños a participar en una competición sencilla,
donde los deportistas no intentan obtener
grandes marcas e importantes premios sino
practicar deporte, mejorando su forma física
y disfrutando en un clima de sana emula-
ción deportiva.

2. ORGANIZACIÓN GENERAL

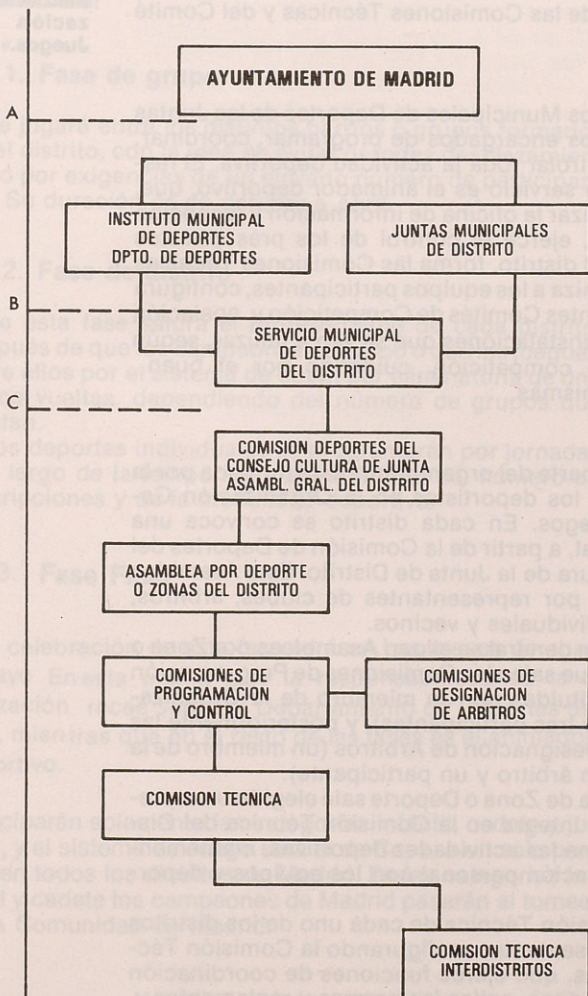
2.1. Organigrama



2. Organización general.
2.1. Organigramas.
2.2. Fases de competición.
2.2.1. Fase de grupo.
2.2.2. Fase de distrito.
2.2.3. Fase Final.
2.3. Secretaría General.

2. ORGANIZACION GENERAL

2.1. Organigrama



A) El Departamento de Deportes del IMD es la unidad máxima responsable de la dirección de los Juegos, marcando las normas básicas de la competición, coordinando la confección de los presupuestos y colaborando directamente con los animadores deportivos de los distritos, dotándoles de la infraestructura necesaria y asesorándoles en todo momento. Asimismo, este Departamento supervisa la actividad de las Comisiones Técnicas y del Comité de Apelación.

«Los Servicios Deportivos Municipales de cada distrito descentralizan la organización de los Juegos.»

B) Los Servicios Municipales de Deportes de las Juntas de Distrito son los encargados de programar, coordinar, desarrollar y controlar toda la actividad deportiva. El responsable de este servicio es el animador deportivo, que, además de organizar la oficina de información y recepción de inscripciones, ejerce el control de los presupuestos marcados para el distrito, forma las Comisiones Técnicas necesarias, organiza a los equipos participantes, configura los correspondientes Comités de Competición y apelación y determina las instalaciones que se van a utilizar, según el calendario de competición, cuidando por el buen estado de las mismas.

C) La tercera parte del organigrama está formada por la participación de los deportistas en la Organización General de los Juegos. En cada distrito se convoca una Asamblea general, a partir de la Comisión de Deportes del Consejo de Cultura de la Junta de Distrito. Esta Asamblea está constituida por representantes de clubes, árbitros, participantes individuales y vecinos.

En esta reunión general se eligen Asambleas por Zona o Deporte, de las que salen las Comisiones de Programación y Control (constituidas por un miembro de la Organización, un árbitro y tres participantes), y posteriormente las Comisiones de Designación de Árbitros (un miembro de la Organización, un árbitro y un participante).

De la Asamblea de Zona o Deporte sale elegido un representante, que se integra en la Comisión Técnica del Distrito, que coordina las actividades deportivas, manteniendo una comunicación personal con los equipos y deportistas del distrito.

De cada Comisión Técnica de cada uno de los distritos se elige un representante, configurando la Comisión Técnica Interdistritos, que ejerce funciones de coordinación general de los Juegos, aplica las normas y reglamentos y, en definitiva, controla la marcha de la competición, informando y emitiendo sugerencias.

2.2. Fases de competición

Los Juegos Deportivos Municipales se estructuran en tres fases:

- Fase de grupo.
- Fase de distrito.
- Fase Final

«Hay tres fases de competición: grupo, distrito, y fase final.»

2.2.1. Fase de grupo

Se jugará entre los distintos barrios o grupos formados en el distrito, con la idea de evitar grandes desplazamientos o por exigencias de un elevado número de participantes. Su duración es de octubre a Abril

2.2.2. Fase de distrito

De esta fase saldrá el representante de cada distrito, después de que los campeones de grupo o barrios jueguen entre ellos por el sistema de copa, por eliminatoria de una o dos vueltas. dependiendo del número de grupos que existan.

Los deportes individuales se programarán por jornadas a lo largo de la temporada, dependiendo del número de inscripciones y de la modalidad deportiva.

2.2.3. Fase Final

La celebración de esta fase será en Los meses de abril y Mayo En esta última fase la responsabilidad de la organización recae sobre el Departamento de Deportes del IMD, mientras que en el resto de las fases es el animador deportivo.

Participarán solamente las categorías infantil, cadete y juvenil, y el sistema de Juego será el de Copa, a un solo partido en todos los distritos de Madrid. En las categorías infantil y cadete los campeones de Madrid pasarán al torneo de la Comunidad de Madrid.

2.3. Secretaría General

La Secretaría General de los Juegos está ubicada dentro del Departamento de Deportes del IMD, y tiene como función distribuir todo el material que se necesite en los distritos, así como dar información general sobre el desarrollo de los Juegos, pasar comunicaciones, citar a las reuniones y recoger reclamaciones y sugerencias.

En las fases I y II de los Juegos existe una secretaria en cada distrito, en los Servicios Municipales de Deportes, con las mismas funciones que la Secretaría General, además de entregar y recepcionar fichas de inscripción.

3. ORGANIZACION TECNICA

3.1. Deportes

Las modalidades deportivas que pueden practicarse en los juegos son: fútbol, fútbol sala, baloncesto, voleibol, atletismo, natación, cross, ajedrez y gimnasia rítmica. Para la incorporación de otras modalidades debe plantearse en el Servicio de Deportes.

3. Organización técnica.

3.1. Deportes.

3.2. Categorías.

3.3. Inscripciones.

3.3.1. Participantes.

3.3.2. Fechas de inscripción.

3.3.3. Derechos de inscripción.

3.3.4. Forma de inscripción.

3.4. Competiciones.

3.4.1. Calendario.

3.4.2. Preparación de encuentros.

Las categorías serán las siguientes:

- Benjamín: (nacidos en 1967 y 1968).
- Alevines: (nacidos en 1969 y 1970).
- Infantiles: (nacidos en 1971 y 1972).
- Cadetes: (nacidos en 1973 y 1974).
- Juveniles: (nacidos en 1975 y 1976).
- Seniors: (nacidos en 1977 y hasta 1983).
- Veteranos: (nacidos en 1984 y anteriores).

En cada deporte las categorías de juego serán fijadas en las normativas específicas.

3.3. Inscripciones

3.3.1. Participantes

En los Juegos Deportivos Municipales pueden participar todos los ciudadanos que lo deseen, bien a título individual o por equipos, siempre que se inscriban en los plazos establecidos y lo permitan las posibilidades de la organización.

El participante será cubierto por un seguro de accidentes.

2.3. Estructura General

La Estructura General de los Juegos Olímpicos de Verano de 1992 se organiza en tres niveles: el Comité Organizador, el Comité Olímpico Internacional y el Comité Olímpico de París. El Comité Organizador es el responsable de la organización y realización de los Juegos Olímpicos de Verano de 1992. El Comité Olímpico Internacional es el responsable de la organización y realización de los Juegos Olímpicos de Verano de 1992. El Comité Olímpico de París es el responsable de la organización y realización de los Juegos Olímpicos de Verano de 1992.

En los Juegos Olímpicos de Verano de 1992, se celebrarán 26 deportes: Atletismo, Fútbol, Fútbol sala, Fútbol 7, Fútbol 5, Fútbol 3, Fútbol 2, Fútbol 1, Fútbol 0, Fútbol -1, Fútbol -2, Fútbol -3, Fútbol -4, Fútbol -5, Fútbol -6, Fútbol -7, Fútbol -8, Fútbol -9, Fútbol -10, Fútbol -11, Fútbol -12, Fútbol -13, Fútbol -14, Fútbol -15, Fútbol -16, Fútbol -17, Fútbol -18, Fútbol -19, Fútbol -20, Fútbol -21, Fútbol -22, Fútbol -23, Fútbol -24, Fútbol -25, Fútbol -26.

3. Organización Técnica

- 3.1. Deportes
- 3.2. Categorías
- 3.3. Inscripciones
- 3.3.1. Participantes
- 3.3.2. Fecha de inscripción
- 3.3.3. Fecha de inscripción
- 3.3.4. Forma de inscripción
- 3.4. Composición
- 3.4.1. Composición
- 3.4.2. Preparación de encuentro

3. ORGANIZACION TECNICA

3.1. Deportes

Las modalidades deportivas que pueden practicarse en los juegos son: fútbol, fútbol-sala, baloncesto, voleibol, atletismo, natación, cross, ajedrez y gimnasia rítmica. Para la incorporación de otras modalidades debe plantearse en el Servicio de Deportes correspondiente.

3.2. Categorías

Las categorías establecidas para los Juegos son las siguientes:

- Benjamines: (nacidos en 1976 y posteriores).
- Alevines: (nacidos en 1974 y 1975).
- Infantiles: (nacidos en 1972 y 1973).
- Cadetes: (nacidos en 1967 y 1971).
- Juveniles: (nacidos en 1966 y 1969).
- Seniors: (nacidos en 1967 y hasta 1953).
- Veteranos: (nacidos en 1952 y anteriores).

En cada deporte las categorías de juego serán fijadas en las normativas específicas.

3.3. Inscripciones

3.3.1. Participantes

En los Juegos Deportivos Municipales pueden participar todos los ciudadanos que lo deseen, bien a título individual o por equipos, siempre que se inscriban en los plazos establecidos y lo permitan las posibilidades de la organización.

**«El participante
está cubierto por
un seguro de ac-
cidentes.»**

3.3.2. Fecha de inscripción de equipos

La inscripción se realiza rellenando las fichas correspondientes en los Servicios Municipales de Deporte de los distritos, en horario de 6 a 8 de la tarde, y en el plazo del 1 al 30 de octubre, pudiendo éste ampliarse si la Organización lo considera oportuno o cerrarse antes por haberse cubierto las plazas previstas.

3.3.3. Derechos de inscripción

En los deportes de equipo la cuota de inscripción es de 400 pesetas para la categoría mayores y 275 para la de menores. En los deportes individuales la inscripción es gratuita.

Los derechos que se adquieren por realizar la inscripción incluyen el pago de arbitrajes (sólo en categoría menores), el uso de las instalaciones en el calendario prefijado por la Organización y un seguro de accidentes deportivos. Para hacer uso de este último derecho, el accidentado deberá obtener volante de accidente en el Servicio Médico del IMD más cercano de cualquier polideportivo municipal, y posteriormente podrá ser atendido en el centro hospitalario correspondiente.

3.3.4. Forma de inscripción

Se realizará de la siguiente forma:

1. Retirada de estos Servicios Municipales de Deportes de las fichas de inscripción de equipos, sellada y fechada.

2. Presentación de éstas en las taquillas del Polideportivo Municipal correspondiente para la adquisición de las fichas del jugador.

3. La compra de fichas y la presentación de las mismas, una vez cumplimentadas, en el Servicio Municipal de Deportes, se realizará con un máximo de tres días hábiles, a partir de la fecha de retirada de la ficha de inscripción del equipo.

4. La formalización de la inscripción de jugadores deberá ir acompañada de documento acreditativo original en el que figure la edad del participante.

3.4. Competiciones

3.4.1. Calendario

El calendario de todas las competiciones (categorías y deportes) desarrolladas en los juegos deberá estar confeccionado siete días antes del comienzo de la primera jornada, y expuesto a los participantes en lugar visible, así como en la Secretaría General de los Juegos. En jornadas sucesivas pueden hacerse las rectificaciones pertinentes.

«El calendario de competiciones será elaborado con la suficiente antelación y expuesto en los Servicios Municipales de Deportes.»

3.4.2. Preparación de encuentros

Una vez confeccionados los calendarios de competición, debe de hacerse la programación de encuentros, marcando con toda claridad la instalación, fecha y hora en que se efectuará cada uno, enviando copia de dicha programación a las instalaciones correspondientes.

- 4.5. Balón.
- 4.6. Delegados de campo.
- 4.7. Delegados de equipo.
- 4.8. Jugadores.
- 4.9. Cambios de equipo.
- 4.10. Árbitros.
- 4.11. Empleados.

3.3.2. Equipos de competición en atletismo

3.4. Competiciones

3.4.1. Calendario

El calendario de todas las competiciones (categorías y deportes) desarrolladas en los Juegos debe estar concluido noventa días antes del comienzo de la primera jornada y expuesto a los participantes en lugar visible, así como en la Secretaría General de los Juegos. En jornadas sucesivas pueden hacerse las rectificaciones oportunas.

3.4.2. Preparación de encuentros

Una vez concluidos los calendarios de competición, debe de hacerse la programación de encuentros, marcando con toda claridad la instalación, fecha y hora en que se efectuará cada uno, así como el tipo de competición a la que corresponde.

3.5. Plan de competición

3.5.1. Organización de la competición

El Comité Organizador de los Juegos Municipales de Deportes debe de tener en cuenta los siguientes aspectos:

1. La programación de la competición en los Juegos Municipales de Deportes debe de tener en cuenta los siguientes aspectos:

2. La programación de la competición en los Juegos Municipales de Deportes debe de tener en cuenta los siguientes aspectos:

3. La programación de la competición en los Juegos Municipales de Deportes debe de tener en cuenta los siguientes aspectos:

4. NORMATIVA

4.1. Normas generales

— Todos los participantes deben cumplir la presente normativa, tanto dentro como fuera del terreno de juego, sancionándose cualquier incidente antideportivo de la misma manera.

— El reglamento técnico aplicado en cada deporte es el marcado por la Federación correspondiente, con la salvedad de algunas excepciones efectuadas en las normativas específicas.

— Queda entendido que la Organización considera todos los campos de juego como equipo local al nombrado en la ficha de inscripción.

«Todos los participantes deben cumplir la presente normativa, tanto dentro como fuera del terreno de juego, sancionándose cualquier incidente antideportivo de la misma manera.»

4. Normativa.

4.1. Normas generales.

4.2. Equipos.

4.3. Puntualidad.

4.4. Vestimenta.

4.5. Balón.

4.6. Delegados de campo.

4.7. Delegados de equipo.

4.8. Jugadores.

4.9. Cambios de equipo.

4.10. Arbitros.

4.11. Empates.

4.3. Puntualidad

— Los equipos quedan en la obligación ineludible de presentarse al árbitro diez minutos antes de la hora fijada para el comienzo del partido.

— El árbitro está facultado para cerrar el acto a la hora en punto.

4.4. Vestimenta

Los equipos usarán la ropa deportiva descrita en la ficha de inscripción, debiendo llevar además una numeración perfectamente visible.

— Cuando los colores de los equipos adversarios sean iguales, si no hay acuerdo anterior, el equipo nombrado en segundo lugar deberá cambiarse.

«Los equipos usarán la ropa deportiva descrita en la ficha de inscripción, debiendo llevar además una numeración perfectamente visible.»

4. Normativa.	
4.1. Normas generales.	
4.2. Equipos.	
4.3. Puntuación.	
4.4. Vestimenta.	
4.5. Balón.	
4.6. Delegados de campo.	
4.7. Delegados de equipo.	
4.8. Jugadores.	
4.9. Cambios de equipo.	
4.10. Árbitros.	
4.11. Empaques.	

4. NORMATIVA

4.1. Normas generales

— Todos los participantes deben cumplir la presente normativa, tanto dentro como fuera del terreno de juego, sancionándose cualquier incidente antideportivo de la misma manera.

— El reglamento técnico aplicado en cada deporte es el marcado por la Federación correspondiente, con la salvedad de algunas excepciones efectuadas en las normativas específicas.

— Queda entendido que la Organización considera todos los campos como neutrales y como equipo local al nombrado en primer lugar.

«Todos los participantes deben cumplir la presente normativa, referida tanto a los deberes de los equipos como a la de los delegados y árbitros.»

4.2. Equipos

— Las entidades representadas por sus equipos son responsables del buen desarrollo de sus encuentros y del comportamiento de sus integrantes.

— Los equipos de una misma entidad que se inscriban en la misma categoría, lo harán con nombre diferente, indicando en la ficha del equipo el nombre de la entidad correspondiente.

— Los equipos no podrán retener nunca la ficha de un jugador que quiera cambiar de equipo.

4.3. Puntualidad.

— Los equipos quedan en la obligación ineludible de presentarse al árbitro diez minutos antes de la hora fijada del comienzo del partido.

— El árbitro está facultado para cerrar el acta a la hora en punto.

4.4. Vestimenta

Los equipos usarán la ropa deportiva descrita en la ficha de inscripción, debiendo llevar además una numeración perfectamente visible.

— Cuando los colores de dos equipos adversarios sean similares, si no hay acuerdo anterior, el equipo nombrado en segundo lugar deberá cambiarlo.

Debe llevarse una numeración perfectamente visible.

4.5. Balón

— Todos los equipos están obligados a presentar balón Reglamentario en buen estado de uso al árbitro antes del encuentro.

4.6. Delegados de campo

— No es obligatorio que el delegado de campo sea el delegado del equipo, pero sí que presente al árbitro cualquier documento que acredite su personalidad.

— Es obligatorio que el equipo local presente delegado de campo.

— El delegado de campo es el responsable máximo del desarrollo de la deportividad durante el encuentro y debe ponerse a disposición del árbitro y de la Organización cuando sea necesario.

4.7. Delegados de equipo

— El delegado de equipo es la única persona que legalmente representa al equipo en la Organización.

— No es necesaria su asistencia a los partidos, pero si no está presente, se desestimará cualquier reclamación o queja sobre posibles incidentes acaecidos durante el encuentro.

— El delegado de equipo puede ser elegido o cesado por el colectivo de jugadores.

— Los delegados deberán personarse cuando sean requeridos por la Organización, debiendo comunicar su ausencia en caso de no poder asistir a la misma. En caso de incumplimiento reiterado de esta norma, causarán baja.

— Los delegados tienen derecho a presentar a la Organización cualquier queja o sugerencia que estimen oportuna, debiendo hacerlo siempre por escrito y fechado.

4.8. Jugadores

Un jugador puede participar en cuantos deportes quiera inscribirse.

— Un jugador no puede participar en más de un equipo en el mismo deporte, sea o no del mismo distrito.

— Un jugador que, por su edad, pertenezca a una categoría, podrá inscribirse y jugar en otra superior, excepto en la de veteranos.

«Un jugador puede inscribirse en cuantos deportes desee.»

— El jugador que, perteneciendo a una categoría, se inscriba en otra superior, no podrá volver a la inferior durante el mismo campeonato dentro del mismo deporte, pero sí de otros.

— No podrá participar en los Juegos ningún jugador que no esté dado de alta con la fecha correspondiente.

— La inscripción de jugadores durante la temporada finalizará cinco jornadas antes de terminar la fase de grupo

4.9. Cambios de Equipo

— Están permitidos los cambios de jugadores de un equipo a otro en los siguientes casos:

1º Cuando el jugador quiera inscribirse en categoría superior.

2º Cuando el jugador quiera inscribirse en la misma categoría, pero de distinto grupo o distrito.

3º Por baja o disolución del equipo.

— Los cambios de equipo de un jugador sólo están autorizados:

1º Antes de que finalice la primera vuelta de la fase de grupo

2º Una sola vez durante la temporada.

— Los jugadores reservas en los partidos deben estar debidamente uniformados y dispuestos para actuar.

4.10. Arbitros

— Pueden ser árbitros todos aquellos que participen en los cursillos que se organicen por el IMD, con el único requisito de ser mayor de 14 años.

— También pueden ser árbitros aquellos que estén autorizados por la organización

— Los árbitros podrán retrasar el encuentro por causas de fuerza mayor, pero nunca por retraso de los equipos.

— La responsabilidad de un árbitro no concluye al terminar el encuentro, teniendo la obligación de informar a la Organización cualquier anomalía ocurrida fuera del terreno de juego en la que intervengan los equipos contendientes.

— El árbitro podrá realizar un anexo al acta, siempre y cuando lo considere conveniente, sin que los equipos tengan copia.

«Para ser árbitro, bastará con haber realizado el cursillo correspondiente impartido por la Organización.»

- Para dirigir un encuentro, es obligatorio que el árbitro esté uniformado con ropa y calzado deportivo
- Los árbitros deberán pasar los lunes por las oficinas de la Organización para entregar las actas de la jornada anterior, y los jueves, para conocer las designaciones.

4.11. Empates

1. En las competiciones por puntos si el empate se produce entre dos equipos se resolverá por la mayor diferencia de tantos a favor y en contra y computando los resultados obtenidos solamente entre los dos equipos.

2. Si no se deshiciere el empate, se resolverá éste por la mayor diferencia entre goles, a favor y en contra, de todos los obtenidos y recibidos por los equipos que tomarán parte en la competición.

3. Si no se deshiciere el empate, se decidiría por el mejor coeficiente general, resultante de dividir el total de goles a favor por el de los goles en contra, obtenidos y recibidos con todos los equipos que tomarán parte en la competición.

Si el empate se produce entre más de dos equipos, se resolverá:

1. Por la puntuación correspondiente computando los resultados obtenidos entre ellos, como si los demás equipos no hubieran participado.

2. Por el mejor coeficiente particular que resulte de dividir los goles a favor por los en contra de los partidos jugados entre sí por los equipos empatados.

3. Por el mejor coeficiente general que resulte de dividir los goles a favor por los goles en contra, de todos los partidos de la competición.

Estas normas se aplicarán en el orden señalado. Si persistiera el empate se jugará un partido de desempate.

Si uno de los equipos implicados en el desempate hubiera sido sancionado por alineación indebida, retirada o incomparecencia, el desempate se resolverá siempre a favor del otro u otros implicados.

5. REGLAMENTO DE SANCIONES

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

— Son circunstancias modificativas atenuantes:

1) Aceptar la responsabilidad de la sanción que a otro o juez haya podido recaer.

2) Haber actuado en un modo que no implique falta.

3) No haber causado lesión alguna.

4) No haber causado lesión alguna.

— Son circunstancias agravantes:

1) Ser reincidente.

2) Haber actuado en un modo que implique falta.

3) Haber causado lesión alguna.

4) Ser de mala conducta.

5. Reglamento de sanciones.

5.1. Faltas.

5.2. Sanciones. Características generales.

5.3. Sanciones a jugadores.

5.4. Sanciones para acompañantes de equipos.

5.5. Sanciones a equipos.

5.5.1. Alineaciones indebidas.

5.5.2. Incomparecencia.

5.5.3. Suspensiones.

5.5.4. Público y seguidores.

5.2. Sanciones. Características generales

— Las sanciones tendrán el carácter educativo que el espíritu deportivo requiere. Le concederá un margen de confianza a la deportividad de cuantos se relacionan de un modo u otro, con las actividades deportivas municipales.

— Los entrenadores, delegados, árbitros y jugadores procurarán, por todos los medios a su alcance, actuar de conformidad con el espíritu deportivo, divulgando en todo momento el verdadero fin de las actividades del deporte municipal, para conseguir, con la colaboración de todos, los fines que se buscan en bien de los participantes. Entre se basan en el interés general de mantener el prestigio de esta actividad como medio educativo y formativo por la vía de los Juegos Deportivos.

— Las sanciones consistirán en: amonestaciones, suspensiones, inhabilitaciones y expulsiones.

— Las sanciones tendrán tres grados: mínimo, medio y máximo, atendiendo a las circunstancias modificativas de la falta objeto de sanción.

- Para dirigir un encuentro, es obligatorio que el árbitro esté uniformado con ropa y calzado deportivo.
- Los árbitros deberán pasar los lunes por las oficinas de la Organización para entregar las actas de la jornada anterior, y los jueves, para conocer las designaciones.

4.11. Empleos

1. En las competiciones por puntos si el empate se produce entre dos equipos se resolverá por la mayor diferencia de goles a favor y en contra y en caso de igualdad de goles a favor y en contra se resolverá por la mayor diferencia de goles a favor y en contra en los minutos de descuento.

2. En las competiciones por puntos si el empate se produce entre dos equipos se resolverá por la mayor diferencia de goles a favor y en contra y en caso de igualdad de goles a favor y en contra se resolverá por la mayor diferencia de goles a favor y en contra en los minutos de descuento.

3. En las competiciones por puntos si el empate se produce entre dos equipos se resolverá por la mayor diferencia de goles a favor y en contra y en caso de igualdad de goles a favor y en contra se resolverá por la mayor diferencia de goles a favor y en contra en los minutos de descuento.

4. En las competiciones por puntos si el empate se produce entre dos equipos se resolverá por la mayor diferencia de goles a favor y en contra y en caso de igualdad de goles a favor y en contra se resolverá por la mayor diferencia de goles a favor y en contra en los minutos de descuento.

5. En las competiciones por puntos si el empate se produce entre dos equipos se resolverá por la mayor diferencia de goles a favor y en contra y en caso de igualdad de goles a favor y en contra se resolverá por la mayor diferencia de goles a favor y en contra en los minutos de descuento.

6. En las competiciones por puntos si el empate se produce entre dos equipos se resolverá por la mayor diferencia de goles a favor y en contra y en caso de igualdad de goles a favor y en contra se resolverá por la mayor diferencia de goles a favor y en contra en los minutos de descuento.

7. En las competiciones por puntos si el empate se produce entre dos equipos se resolverá por la mayor diferencia de goles a favor y en contra y en caso de igualdad de goles a favor y en contra se resolverá por la mayor diferencia de goles a favor y en contra en los minutos de descuento.

8. En las competiciones por puntos si el empate se produce entre dos equipos se resolverá por la mayor diferencia de goles a favor y en contra y en caso de igualdad de goles a favor y en contra se resolverá por la mayor diferencia de goles a favor y en contra en los minutos de descuento.

9. En las competiciones por puntos si el empate se produce entre dos equipos se resolverá por la mayor diferencia de goles a favor y en contra y en caso de igualdad de goles a favor y en contra se resolverá por la mayor diferencia de goles a favor y en contra en los minutos de descuento.

5. REGLAMENTO DE SANCIONES

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

— Son circunstancias modificativas atenuantes:

- 1) Aceptar inmediatamente la sanción que árbitro o juez haya podido imponer como consecuencia de la falta.
- 2) Haber mostrado el infractor su arrepentimiento de modo ostensible e inmediato a la acción de la falta.
- 3) No haber sido sancionado anteriormente.
- 4) No haber mostrado solidaridad con el infractor o infractores en caso de sanción colectiva.

— Son circunstancias modificativas agravantes:

- 1) Ser reincidente.
- 2) Rebelarse contra las decisiones de árbitros o jueces.
- 3) Haber provocado el apoyo tumultuario de otras personas.
- 4) Ser causante con su falta de graves anomalías en el desarrollo de las actividades o de otras consecuencias negativas.

«Todas las acciones consideradas faltas serán sancionadas atendiendo a circunstancias atenuantes y agravantes.»

5.2. Sanciones. Características generales

— Las sanciones tendrán el carácter educativo que el espíritu deportivo requiere. Le concederá un margen de confianza a la deportividad de cuantos se relacionan, de un modo u otro, con las actividades deportivas municipales.

— Los entrenadores, delegados, árbitros y jugadores procurarán, por todos los medios a su alcance, actuar de conformidad con el espíritu deportivo, divulgando en todo momento el verdadero fin de las actividades del deporte municipal, para conseguir, con la colaboración de todos, los fines que se buscan en bien de los participantes. Estos se basan en el interés general de mantener el prestigio de esta actividad como medio educativo y formativo por la vía de los Juegos Deportivos.

— Las sanciones consistirán en: amonestaciones, suspensiones, inhabilitaciones y expulsiones.

— Las sanciones tendrán tres grados: mínimo, medio y máximo, atendiendo a las circunstancias modificativas de la falta objeto de sanción.

Ayuntamiento de Madrid

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

— Las sanciones serán cumplidas necesariamente en los encuentros inmediatamente posteriores a la fecha del fallo del Comité de Competición.

— Cuando la falta cometida durante un encuentro sea objeto de descalificación o expulsión por parte del juez o árbitro, el participante deberá considerarse suspendido para el siguiente encuentro, aun cuando no haya dictado fallo el Comité de Competición.

— Si una persona no termina de cumplir su sanción dentro del desarrollo de la competición, quedará sometida a la misma en la siguiente, sea en el mismo o en distinto equipo. Las jornadas se computarán por las competiciones de los juegos oficiales.

— No obstante, las faltas podrán ser amnistiadas por acuerdo pleno del Comité de Competición.

No podrán ser amnistiadas las sanciones a perpetuidad.

5.3. Sanciones a jugadores

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

- 1) Comportamiento incorrecto, pronunciar palabras groseras y gestos antideportivos: desde amonestación hasta suspensión de dos encuentros.
- 2) Insultos, amenazas, actitudes coactivas y juego violento o peligroso: de uno a cuatro encuentros de suspensión.
- 3) Agresión directa a un contrario, sin repetición dentro del acto: de ocho a quince encuentros de suspensión.
- 4) Agresión directa a un contrario, repetida o altamente lesiva: expulsión de los Juegos e inhabilitación de participar en los próximos.
- 5) Cuando las faltas indicadas en los apartados anteriores sean realizadas contra el árbitro, se sancionará con el doble de lo dispuesto.

b) Las faltas cometidas por un jugador contra el desarrollo normal 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 normal del encuentro: de

«El cuadro de sanciones va desde la simple amonestación hasta la expulsión de los Juegos.»

cinco a diez encuentros de suspensión.

- 3) Cuando los actos citados anteriormente degenerasen en la suspensión o interrupción de partidos: de seis a doce encuentros de suspensión.

c) Las faltas cometidas por el capitán del equipo se sancionarán en su grado máximo:

- 1) La negativa de un capitán a firmar en el acta será sancionada con suspensión de tres encuentros.
- 2) Cuando el capitán de equipo sea sancionado con suspensión de encuentros, será automáticamente descalificado como capitán para el resto de la temporada.

5.4. Sanciones para acompañantes de equipo

— Los entrenadores, auxiliares y delegados, por su especial responsabilidad y tener que dar ejemplo ante los deportistas, serán sancionados en sus faltas específicas del modo siguiente:

- 1) Los gritos, gestos o actitudes de consideración durante la celebración de un encuentro, se sancionarán desde amonestación hasta suspensión por seis encuentros.
- 2) Las amenazas o insultos serán castigadas con suspensión de cinco a diez partidos.
- 3) La reiteración en las anteriores faltas 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, hasta actitudes antideportivas, serán sancionadas con suspensión de cinco a doce encuentros.
- 5) La agresión hacia árbitro o equipo contrario dará lugar a la sanción de expulsión de los Juegos a perpetuidad, según la gravedad de la acción.

«Los entrenadores, auxiliares y delegados podrán ser sancionados si no observan las reglas de comportamiento expuestas.»

5.5. Sanciones a equipos

5.5.1. Alineaciones indebidas

La alineación de deportistas no provistos de la correspondiente licencia para el equipo y categoría de competición, o que no reúnan todos y cada uno de los requisitos establecidos en las Normas Generales de Competición, dará lugar a las siguientes sanciones:

- 1) Cualquier equipo que presente alineación indebida,

Ayuntamiento de Madrid

«La alineación indebida de jugadores será sancionada con pérdida del encuentro o puntos, en su caso.»

ya sea por falseamiento de datos en las fichas de jugadores o por dar entrada en juego a jugadores sin la correspondiente licencia, se sancionará como sigue:

- Pérdida del encuentro por el resultado mínimo.
 - Si el equipo fue vencido, se mantendrá el resultado. Si el equipo fue vencedor, se establecerá 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.
- 2) En el caso de que los dos equipos presenten alineación indebida, se les dará por perdido el encuentro a ambos, aparte de las demás sanciones anteriormente citadas.
 - 3) Cuando la alineación indebida sea por duplicidad de fichas en el mismo deporte, las sanciones serán las siguientes:
 - Pérdida del encuentro por el resultado mínimo, y b) del artículo 5.5.1, párrafo 1.
 - Descuento de tres puntos en la clasificación.
 - Inhabilitación de los jugadores alineados indebidamente para el resto de la temporada.
 - 4) Todos los equipos pueden reclamar contra una posible alineación indebida, a través de su delegado de equipo, dentro de las cuarenta y ocho horas siguientes a la celebración del encuentro.
 - 5) El Comité de Competición podrá actuar de oficio, y sin requisito de plazo, la posible alineación indebida de algún equipo.

5.5.2. Incomparecencia

a) Al equipo que no esté presente a la hora señalada en el terreno de juego, se le sancionará como sigue:

- 1.^a Incomparecencia: pérdida del encuentro por el resultado mínimo y descuento de dos puntos en la clasificación.
- 2.^a Incomparecencia: expulsión del equipo.

b) Si se trata de una eliminatoria, el equipo incompareciente perderá la misma, no disputándose ya el segundo encuentro, si está pendiente.

c) Se faculta a los Comités de Competición para apreciar, en caso excepcional, incomparecencia justificada, procediendo de la siguiente manera:

- Repetición del encuentro con cargo al no presentado

inicialmente, siempre que haya sido causa de fuerza mayor.

- 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 de menos de diez minutos de la hora señalada, y siempre que lo haya constar el árbitro en el acta.

d) Cuando un equipo se presente con un número insuficiente de jugadores precisos, según señala el Reglamento Técnico de cada deporte, se aplicará por analogía como incomparecencia.

e) Una vez confeccionado el oportuno calendario, pero no iniciada la competición, aquel equipo que se retire, se le prohibirá participar en los siguientes Juegos.

f) Si la retirada se produce una vez iniciada la competición, se le castigará como en el apartado de incomparecencias, procediéndose en las competiciones en sistema de liga 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, se dará por ganador en los partidos de esta ronda a todos los equipos por el resultado mínimo.

5.5.3. Suspensiones

a) Cuando un encuentro se tenga que suspender por la actitud de uno de los dos equipos o de sus acompañantes, incluyendo seguidores, se procederá a dar el partido 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.

b) Si el árbitro estuviera coaccionado por las actitudes de uno de los dos equipos y fuera incapaz de suspender el encuentro o de actuar de forma neutral, el resultado final no tendrá validez, facultándose al Comité de Competición 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, así como la fecha que los equipos proponen para la celebración del partido o de la parte que falta.

d) La suspensión de un partido debida a la incorrecta actitud de los dos equipos, se sancionará con la pérdida del encuentro de ambos y descuento de puntos en la clasificación general.

e) Cuando la suspensión es debida a la falta de balón en juego, se dará por perdido el partido a los dos equipos.

5.5.4. Público y seguidores.

Se considera al equipo responsable del comportamiento de sus seguidores. Puede sancionarse con amonestación hasta la expulsión de los Juegos.

6. PROCEDIMIENTOS DE RECLAMACION

6.1. Reclamaciones

— Cualquier equipo o entidad tiene derecho a presentar reclamaciones sobre los incidentes que se produzcan en un encuentro, siguiendo el procedimiento:

Solicitar que el árbitro lo haga constar en acta.

Presentar escrito razonado de los hechos, aportando cuantos datos considere oportunos, en el impreso que puede pedir en el SMD. En el escrito nunca figurarán juicios de valor o calificaciones al árbitro o equipo contrario.

— El escrito debe presentarse al Comité de Competición, ocho horas antes del comienzo de la Competición. Pasado dicho plazo, el Comité de Competición no admitirá reclamación.

— Si se trata de incidentes que se celebran en días continuos, los hechos podrán ser alterados estableciendo un plazo de diez días.

— Los fallos del Comité de Competición serán comunicados en los tableros de anuncios.

— Las reclamaciones al Comité de Competición deberán hacerse en el plazo máximo de cinco días, en el impreso correspondiente, después de comunicada la sanción. En este caso, el Comité deberá contestar en el plazo medio de ocho días.

6.2. Recursos

— Cualquier equipo tiene derecho a recurrir contra los acuerdos del Comité de Competición, siguiendo el procedimiento siguiente:

1) Mandar el recurso dirigido al Comité de Apelación, en el impreso correspondiente, dentro de las veinticuatro horas siguientes a su exposición en el tablero de anuncios.

2) Acompañarlo con los datos y comprobantes que pudieran ser objeto de atenuación en la sanción anterior.

«El participante podrá recurrir y apelar a la decisión tomada por el Comité de Competición»

6.3. Apelación

En el caso de que los sancionados no estén de acuerdo con las resoluciones de las reclamaciones del Comité de Competición, podrán recurrir en el plazo máximo de cinco días después de comunicarse la sanción del Comité de Competición. Este fallo será inapelable.

4) Cuando la suspensión se debida a la falta de relación en los datos de la declaración de la renta se debe de dar por caducada la declaración.

5.5.4. Puntos de venta y distribución.

Se considera al vendedor responsable de la correcta información de los datos de la declaración de la renta y de la correcta información de los datos de la declaración de la renta.

6. Procedimientos de reclamación.

- 6.1. Reclamaciones.
- 6.2. Recursos.
- 6.3. Apelación.

6. PROCEDIMIENTOS DE RECLAMACION

6.1. Reclamaciones

— Cualquier equipo o entidad tiene derecho a presentar reclamaciones sobre los incidentes que se produzcan en un encuentro, siguiendo el procedimiento:

Solicitar que el árbitro lo haga constar en acta.

Presentar escrito razonado de los hechos, aportando cuantos datos considere oportunos, en el impreso que puede pedir en el SMD. En el escrito nunca figurarán juicios de valor o calificaciones al árbitro o equipo contrario.

— El escrito deberá presentarse antes de cuarenta y ocho horas ante el Comité de Competición. Pasado dicho plazo, el Comité no admitirá reclamación.

— Si se trata de torneos cuyos encuentros se celebran en días consecutivos, estos plazos podrán ser alterados, estableciéndose los que procedan.

— Los fallos de los Comités de Competición serán comunicados en los tableros de anuncios

— Las reclamaciones al Comité de Competición deberán hacerse en el plazo máximo de cinco días, en el impreso correspondiente, después de comunicada la sanción. En este caso, el Comité deberá contestar en el plazo medio de ocho días.

6.2. Recursos

— Cualquier equipo tiene derecho a recurrir contra los acuerdos del Comité de competición, siguiendo el procedimiento siguiente:

- 1) Mandar el recurso dirigido al Comité de Apelación, en el impreso correspondiente, dentro de las veinticuatro horas siguientes a su exposición en el tablón de anuncios.
- 2) Acompañarlo con los datos y comprobantes que pudieran ser objeto de atenuante en la sanción anterior.

«El participante podrá recurrir y apelar a la decisión tomada por el Comité de Competición.»

6.3. Apelación

En el caso de que los sancionados no estén de acuerdo con las resoluciones de las reclamaciones del Comité de Competición, podrán recurrir en el plazo máximo de cinco días después de comunicarse la sanción del Comité de Competición. Este fallo será inapelable.

Ayuntamiento de Madrid

6. PROCEDIMIENTOS DE RECLAMACION

6.1. Reclamaciones

— Cualquier equipo o entidad tiene derecho a presentar reclamaciones sobre los incidentes que se produzcan en un encuentro, siguiendo el procedimiento:

Solicitar que el árbitro lo haga constar en acta.
Presentar escrito razonado de los hechos, exponiendo cuantos datos considere oportunos, en el impreso que puede pedir en el SMD. En el escrito nunca figurarán juicios de valor o calificaciones al árbitro o equipo contrario.

— El escrito deberá presentarse antes de cuarenta y ocho horas ante el Comité de Competición. Pasado dicho plazo, el Comité no admitirá reclamación.

— Si se trata de torneos cuyos encuentros se celebren en días consecutivos, estos plazos podrán ser alargados, estableciéndose los que procedan.

— Los fallos de los Comités de Competición serán comunicados en los tablones de anuncios.

— Las reclamaciones al Comité de Competición deberán hacerse en el plazo máximo de cinco días en el impreso correspondiente, después de comunicada la sanción. En este caso, el Comité deberá contestar en el plazo medio de ocho días.

6.2. Recursos

— Cualquier equipo tiene derecho a recurrir contra los acuerdos del Comité de competición, siguiendo el procedimiento siguiente:

1) Mandar el recurso dirigido al Comité de Apelación, en el impreso correspondiente, dentro de las veinticuatro horas siguientes a su exposición en el tablón de anuncios.

2) Acompañarlo con los datos y comprobantes que puedan ser copia de atestados en la sanción anterior.

6.3. Apelación

En el caso de que los sancionados no estén de acuerdo con las resoluciones de las reclamaciones del Comité de Competición, podrán recurrir en el plazo máximo de cinco días después de comunicarse la sanción del Comité de Competición. Este fallo será inapelable.

INDICE

Págs.

1. El Instituto Municipal de Deportes y los objetivos de los Juegos Deportivos Municipales 1985-86	5
2. Organización general.	7
2.1. Organigrama.	
2.2. Fases de competición.	
2.2.1. Fase de grupo.	
2.2.2. Fase de distrito.	
2.2.3. Fase final	
2.3. Secretaría General.	
3. Organización técnica.	13
3.1. Deportes.	
3.2. Categorías.	
3.3. Inscripciones.	
3.3.1. Participantes.	
3.3.2. Fechas de inscripción.	
3.3.3. Derechos de inscripción.	
3.3.4. Forma de inscripción.	
3.4. Competiciones.	
3.4.1. Calendario.	
3.4.2. Preparación de encuentros.	
4. Normativa.	19
4.1. Normas generales.	
4.2. Equipos.	
4.3. Puntualidad.	
4.4. Vestimenta.	
4.5. Balón.	
4.6. Delegados de campo.	
4.7. Delegados de equipo.	
4.8. Jugadores.	
4.9. Cambios de equipo.	
4.10. Arbitros.	
4.11. Empates.	
5. Reglamento de sanciones.	25
5.1. Faltas.	

- 5.2. Sanciones. Características generales.
- 5.3. Sanciones a jugadores.
- 5.4. Sanciones para acompañantes de equipos.
- 5.5. Sanciones a equipos.
- 5.5.1. Alineaciones indebidas.
- 5.5.2. Incomparecencia.
- 5.5.3. Suspensiones.
- 5.5.4. Público y seguidores.

6. Procedimientos de reclamación. 33

- 6.1. Reclamaciones.
- 6.2. Recursos.
- 6.3. Apelación.

	Page
5.2. Sanciones. Características generales	
5.3. Sanciones a jugadores	
5.4. Sanciones para acompañantes de equipos	
5.5. Sanciones a equipos	
5.5.1. Afiliaciones indebidas	
5.5.2. Incomparecencia	
5.5.3. Suspensiones	
5.5.4. Público y seguidores	
6. Procedimientos de reclamación	33
6.1. Reclamaciones	
6.2. Recursos	
6.3. Apelación	

Ayuntamiento de Madrid

Depósito legal: M. 31.604 - 1985.—Artes Gráficas Municipales - Área de Régimen Interior

Instituto Municipal de Deportes

AYUNTAMIENTO DE MADRID

