REGLAMENTO OFICIAL DE COMPETICIÓN

XXX JUEGOS DEPORTIVOS MUNICIPALES 2011 – 2012
XXXI JUEGOS DEPORTIVOS MUNICIPALES 2012 – 2013

Reglamento aprobado en Consejo de Gobierno celebrado el día 1 de septiembre de 2011.

1ª Edición: septiembre de 2011.
Servicio de Actividades Deportivas

Instituto Municipal de Deportes
Ayuntamiento de Sevilla
Estadio Olímpico de Sevilla, Puerta E, 2ª Planta
Isla de La Cartuja 41092- Sevilla
www.imd.sevilla.org

I N D I C E :

CAPÍTULO PRELIMINAR	Artículos 1 y 2
CAPÍTULO I: DE LOS EQUIPOS	
Inscripción	Artículo 3
Documentación	Artículo 4
Cuotas de Inscripción y Fianza	Artículo 5
Denominación de los equipos	Artículos 6 al 8
CAPÍTULO II: DE LOS JUGADORES	
Definición.	Artículo 9
Categorías	Artículos 10 y 11
Licencias	Artículos 12 al 15
Altas y bajas	Artículos 16 al 20
El Capitán del equipo	Artículo 21
CAPÍTULO III: DE LOS ENTRENADORES Y DELEGADOS	
El Entrenador	Artículo 22
El Delegado	Artículo 23
CAPÍTULO IV: DEL EQUIPO ARBITRAL	
El Arbitro	Artículos 24 y 25
El Acta del partido	Artículo 26
Funciones	Artículos 27 y 28
El Auxiliar	Artículo 29
CAPITULO V: DE LAS COMPETICIONES	
Temporada oficial	Artículo 30
Modelos de competición	Artículo 31
1ª, 2ª y 3ª División	Artículos 32 al 34
Renuncia a Fase Final	Artículo 35
Deportes	Artículo 36
Forma de celebrarse	Artículos 37 al 43
Desarrollo de los encuentros	Artículos 44 al 51
Suspensión e interrupción de los encuentros	Artículos 52 al 55
Terreno de juego	Artículos 56 al 59
Hora de juego	Artículo 60
Cambio de fecha, hora y terreno de juego	Artículo 61
Uniforme de juego	Artículo 62
Tarifa arbitral	Artículo 63
CAPÍTULO VI: RÉGIMEN DISCIPLINARIO	
Normas Generales	Artículos 64 al 79
Faltas cometidas por jugadores, entrenadores, delegados, árbitros y sus sanciones	Artículos 80 al 83
Faltas cometidas por los equipos y sus sanciones	Artículos 84 al 86
Infracciones a la conducta deportiva	Artículos 87 al 90
Comité de Competición	
• Normas Generales	Artículos 91 al 93
• Procedimiento	Artículos 94 al 104
Comité de Apelación	Artículos 105 al 111
DISPOSICIONES FINALES	Artículos 112 al 115
NORMAS ESPECIFICAS POR DEPORTES	Anexo I
JUEGOS DE PRIMAVERA	Anexo II
ENCUENTROS: DURACIÓN, CAMBIOS E INSCRITOS EN ACTA	Anexo III
TARIFAS DE ARBITRAJE	Anexo IV
PRÓRROGA EN CASO DE EMPATE	Anexo V
PREMIOS	Anexo VI
JUEGO LIMPIO EN EL DEPORTE	Anexo VII

CAPÍTULO PRELIMINAR

Artículo 1:

El presente Reglamento desarrolla los derechos y deberes de cuantas personas y entidades participen en los Juegos Deportivos Municipales 2011/2012 y 2012/2013, determinando las normas generales por las que se regirán las competiciones y estableciendo la normativa y régimen disciplinario a que deben someterse, siendo de obligado cumplimiento para todas las competiciones que se desarrollen en el marco de los Juegos Deportivos Municipales. Las entidades, para poder participar en los Juegos Deportivos Municipales habrá de estar al día en las obligaciones con el IMD.

Artículo 2:

En cumplimiento de lo dispuesto en el Art. 5 de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, el Instituto Municipal de Deportes del Ayuntamiento de Sevilla, pone en su conocimiento que los datos personales recogidos en sus documentos serán incorporados a ficheros automatizados titularidad de esta Entidad, debidamente inscritos ante la Agencia de Protección de Datos, y que cumplen las medidas organizativas y de seguridad exigidas por el Reglamento de Medidas de Seguridad regulado por el R.D. 994/1999.

La finalidad de estos ficheros es el Programa de Actividades del Instituto Municipal de Deportes (inscripción de participantes en actividades y programas deportivos así como usuarios de instalaciones deportivas) para la temporada 2011/2012 y 2012/2013. Sus datos personales exclusivamente serán utilizados en los términos previstos por la legislación vigente, y para la finalidad antes mencionada. Si lo desea, puede ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que le son reconocidos por la citada Ley Orgánica, dirigiéndose por escrito a la dirección del Centro de Información y Documentación del Instituto Municipal de Deportes sito en Estadio Olímpico, Puerta E, Planta baja. Isla de la Cartuja. (Sevilla – 41092)

Todo participante que se inscriba en los Juegos Deportivos Municipales y tramite la correspondiente licencia oficial, autoriza al Instituto Municipal de Deportes (en adelante IMD) a usar cualquier fotografía, filmación, grabación o cualquier otra forma de archivo de su participación en este evento, sin derecho a contraprestación económica.

CAPÍTULO I: DE LOS EQUIPOS

Artículo 3:

Cada club o entidad podrá inscribir tantos equipos como estime oportuno en los distintos deportes y categorías.

La inscripción en los deportes de Atletismo, Gimnasia Rítmica, kárate, Luchas Olímpicas, Natación y Taekwondo se realizará por equipo, aún cuando pueda existir competición individual y por equipos.

Artículo 4: Documentación

Para realizar la inscripción, cada equipo o deportista individual deberá tramitar la <<Hoja de Inscripción>> y abonar la cuota correspondiente, en los plazos establecidos.

Una vez inscrito el equipo, tramitará la licencia de los jugadores, entrenadores y/o delegados, según lo establecido en el Art.12 del presente Reglamento.

Artículo 5: Cuota de Inscripción y Cuota de Fianza:

Se aplicarán las establecidas en las ordenanzas vigentes, distinguiendo entre tipos de competiciones y categorías: Competición por Equipos (por cada equipo inscrito) y Competición Individual/Parejas (por cada persona). La cuota de fianza se liquidará una vez finalizada la competición.

Los equipos de categoría Prebenjamín, Benjamín y Alevín tendrán la cuota de inscripción gratuita en todas las competiciones.

Las Escuelas Deportivas Municipales concedidas por el IMD de Sevilla abonarán la cuota de fianza, quedando exentas del pago de la cuota de inscripción. En la denominación de estas Escuelas Deportivas Municipales, deberá figurar las siglas EDM.

El pago de la inscripción y fianza se realizará cumplimentando el impreso <<Hoja de Inscripción>> e ingresando la cuota resultante (inscripción más fianza) en cualquier oficina de Caja Madrid, c/c nº 2038 – 9843 – 50 - 6000100433 ó de Cajasol, c/c nº 2106 – 0182 – 24 – 1102000178 (el pago por Internet sólo podrá realizarse a través de la cuenta de Cajasol).

Se establece un plazo de 1 mes (desde el 1 al 30 de septiembre inmediatamente posterior a la finalización de la temporada) para la devolución de las cuotas de fianza e inscripción no válidas. Transcurrido dicho plazo sin que hayan sido retiradas las mismas, se incautarán de oficio, pasando a incrementar los ingresos propios del IMD.

El responsable del equipo deberá consignar obligatoriamente en la <<Hoja de Inscripción>>, los datos completos de la cuenta en la que desea recibir, mediante transferencia bancaria, la fianza correspondiente.

Las cantidades a abonar por cada equipo, categoría y sexo para la temporada 2011/2012 son las siguientes:

XXX JUEGOS DEPORTIVOS MUNICIPALES 2011/2012 (*)						
CATEGORIAS	**COMPETICION EQUIPO**		**COMPETICIÓN INDIVIDUAL**		**COMPETICIÓN PAREJA**	
	Inscripción	**Fianza**	**Inscripción**	**Fianza**	**Inscripción**	**Fianza**
Prebenjamín	0,00 €	35,00 €	0,00 €	15,00 €	0,00 €	30,00 €
Benjamín	0,00 €	35,00 €	0,00 €	15,00 €	0,00 €	30,00 €
Alevín	0,00 €	35,00 €	0,00 €	15,00 €	0,00 €	30,00 €
Infantil	27,50 €	35,00 €	11,00 €	15,00 €	22,00 €	30,00 €
Cadete	27,50 €	40,00 €	11,00 €	17,00 €	22,00 €	34,00 €
Juvenil	34,50 €	60,00 €	14,00 €	20,00 €	28,00 €	40,00 €
Senior y Master	34,50 €	85,00 €	14,00 €	25,00 €	28,00 €	50,00 €

* BOP Sevilla nº 295 de 23 de diciembre de 2010.

DENOMINACIÓN DE LOS EQUIPOS

Artículo 6:

Al inscribirse en los Juegos Deportivos Municipales, cada equipo podrá adoptar el nombre que libremente elija, con la limitación de que otro equipo no esté anteriormente registrado con un nombre igual o similar en cualquier otra Área Deportiva. En caso de coincidencia, la preferencia se determinará en función de:

a) Entidades oficiales, clubes deportivos y/o recreativos o firmas comerciales.
b) Fecha de solicitud de inscripción.

No se aceptará como válido aquel nombre que contenga referencias discriminatorias, ofensivas o que pugnen con la seriedad del deporte.

El nombre del equipo no podrá ser modificado una vez inscrito en la competición y/o elaborados los calendarios**,** salvo causa de fuerza mayor y previa solicitud por escrito, que deberá ser aprobada por el IMD.

Artículo 7:

La entidad que presente a varios equipos en el mismo deporte, categoría y sexo, deberá diferenciarlos entre sí, bien denominando a cada uno con el nombre de dicha entidad seguido de algún elemento diferenciador, o bien adjudicándole nombres distintos a cada equipo, con el fin de evitar equívocos. Al formalizar la inscripción de cada equipo en sus respectivas competiciones, habrá de figurar primero el nombre de la entidad y a continuación el que distinga al equipo.

Artículo 8:

En aquellas competiciones que se estructuren por sistema de divisiones, los equipos con derecho a pertenencia en cada una de estas divisiones deberán conservar la misma denominación de una temporada a otra, según lo dispuesto en el Art. 32 del presente Reglamento.

CAPÍTULO II: DE LOS JUGADORES

DEFINICIÓN

Artículo 9:

Es jugador quien se inscribe en algún deporte en los que se organiza competición, encuadrado en una entidad y posee la reglamentaria licencia. Con el alta en el registro y el sellado de la licencia por el IMD, queda vinculado a su equipo y al programa de los Juegos Deportivos Municipales durante la temporada oficial.

CATEGORÍAS

Artículo 10:

Cada jugador inscrito será encuadrado en la categoría que corresponda a su año de nacimiento.

CATEGORÍA	TEMPORADA 2011/2012
Prebenjamín Mixto y Prebenjamín Femenino	Nacidos en 2.004 y 2.005
Benjamín Mixto y Benjamín Femenino	Nacidos en 2.002 y 2003
Alevín Mixto y Alevín Femenino	Nacidos en 2.000 y 2.001
Infantil Mixto e Infantil Femenino	Nacidos en 1.998 y 99
Cadete Mixto y Cadete Femenino	Nacidos en 1.996 y 97
Juvenil Mixto y Juvenil Femenino	Nacidos en 1.994 y 95
Senior Mixto y Senior Femenino	Nacidos entre 1.993 y 1.971
Master Mixto y Master Femenino	Nacidos antes de 1.971

Existirá una categoría mixta donde podrán participar jugadores de ambos sexos y una categoría femenina donde sólo podrán participar jugadoras.

Artículo 11:

El IMD podrá autorizar la concesión de licencia de categoría inmediatamente superior a la que corresponda por la edad, siendo la mínima edad para participar la establecida en la categoría Prebenjamín.

El jugador ascendido de categoría no podrá alinearse durante la temporada en la categoría de su edad. En la temporada siguiente podrá volver a la categoría que le corresponda por edad.

Un jugador no podrá inscribirse en dos categorías superiores a su edad, aún cuando tenga tramitada licencia de la categoría inmediata superior a su edad. Por ejemplo: un deportista de edad Alevín no podrá jugar nunca en la categoría Cadete, aún cuando posea licencia Infantil y haya renunciado a su categoría Alevín.

Los jugadores de categoría Master podrán jugar en la categoría Senior, sin embargo los jugadores de categoría Senior no podrán jugar en la categoría Master.

LICENCIAS

Artículo 12:

El equipo debe tramitar la licencia de los jugadores, entrenadores y/o delegados.

Procedimiento para tramitar la Licencia (nuevo formato):

- Personalmente: Acudiendo a la oficina del Area Deportiva en el horario establecido al efecto con documento oficial que acredite nombre, edad y contenga fotografía reciente (DNI, Pasaporte, carné de conducir, etc).
- A través del Representante del Equipo: Cuando el participante no pueda desplazarse, autorizará por escrito al Representante del Equipo a presentar el documento acreditativo y una foto tamaño carné.

ESTA NUEVA LICENCIA PERMITE LA INSCRIPCIÓN A TRAVES DE INTERNET.

La licencia emitida es propiedad del IMD, tiene carácter personal e intransferible y una vigencia de 3 años para las categorías Prebenjamín a Infantil y 5 años para las categorías Cadete y Juvenil.

El Responsable del equipo debe contar previamente con la autorización del jugador, o si fuera menor de edad además de la del jugador, la de su tutor legal. Esta autorización debe ser custodiada por el Representante del equipo y presentada de forma inexcusable a requerimiento del IMD.

La sustitución por caducidad es gratuita. La emisión de una nueva licencia por cualquier otro motivo supondrá un coste para el participante de 1 euro, que será ingresado en cualquier oficina de Caja Madrid, c/c nº 2038 – 9843 – 50 - 6000100433 ó de Cajasol, c/c nº 2106 – 0182 – 24 – 1102000178 (el pago por Internet sólo podrá realizarse a través de la cuenta de Cajasol).

Una vez tramitadas las licencias, el IMD facilitará al equipo la <<Hoja Relación>>, que es el documento donde se recogen los datos de jugadores, entrenadores y/o delegados del equipo.

A cada jugador se le adjudicará un sólo número de licencia por temporada, el cual será asignado por el Area Deportiva que tramite su primera licencia.

Todo jugador podrá participar a la vez en un deporte del Grupo “A” y otro del Grupo “B” o bien en dos deportes del Grupo “B”. En el caso de participar en 2 deportes, podrá poseer dos licencias, pero conservará un único número de licencia para ambos deportes.

La presentación de la licencia para su tramitación tiene carácter de declaración formal de los jugadores, respecto a los datos que figuran en la misma, responsabilizándose tanto el equipo como el jugador de su veracidad y del cumplimiento de los requisitos exigidos en este Reglamento.

El padre/madre o tutor/a del deportista menor de 18 años se responsabilizará del permiso para participar en las competiciones de los Juegos Deportivos Municipales. El deportista discapacitado debe acreditar su condición con el certificado de minusvalía oficialmente establecido.

El IMD recomienda que todos los participantes **se sometan a un Control de Salud** previo al inicio de las competiciones.

Artículo 13: Número de Licencias
El equipo está obligado a tramitar el número mínimo de licencias, hasta el martes previo a su primera jornada oficial de liga y no podrá superar el número máximo durante el transcurso de la temporada. Se tendrá en cuenta el articulado correspondiente a “Altas y Bajas”.

El IMD se reserva la posibilidad de tramitar las licencias presentadas con posterioridad al citado martes, en función del volumen de éstas.

En el caso de que la primera jornada oficial se suspenda, aplace o el equipo en cuestión descanse, se entenderá como fecha de dicha jornada la inicialmente marcada en el calendario y no la que posteriormente se juegue.

El número de deportistas componentes de cada equipo será el siguiente:

DEPORTES	Nº MÍNIMO	Nº MÁXIMO	DEPORTES	Nº MÍNIMO	Nº MÁXIMO
Atletismo	2	12	Natación	1	15
Bádminton	3 + 3 (*)	5 + 5 (*)	Pádel	2	4
Baloncesto	8	15	Petanca	8 / 6	12 / 10 (*)
Balonmano	8	15	Rugby	10	25
Béisbol	12	25	Taekwondo	10	20
Fútbol	14	22	Tenis de Mesa	2	6
Fútbol Siete	9	15	Tenis (compet. por equipos)	2	6
Fútbol Sala	8	15	Voleibol	8	15
Hockey Sala / Patines	8	15	Voley Playa (ver circular)	2	8
Kárate	3	20	Waterpolo	10	20
Luchas Olímpicas	3	10			

(*) Hombres / Mujeres

El equipo podrá tramitar por encima del número máximo de deportistas establecido, 2 licencias más correspondiente a deportistas discapacitados. Estos deportistas tendrán las mismas consideraciones, obligaciones y derechos que cualquier otro participante.

Las Escuelas Deportivas Municipales de Sevilla concedidas por el IMD podrán dar de alta a todos los alumnos inscritos en cada una de ellas (respetando lo dispuesto en los Arts. 10 y 11 del presente Reglamento), si bien en el partido sólo podrán alinear el número máximo de licencias establecido en el Reglamento para cada modalidad deportiva.

Artículo 14:
La licencia de un jugador será de la categoría del equipo en que vaya a jugar, pudiéndose alinear un máximo de 3 jugadores en el equipo de su entidad de igual nombre y modalidad deportiva y de la categoría inmediata superior, en los deportes de Baloncesto, Balonmano, Béisbol, Fútbol, Fútbol Sala, Fútbol Siete, Hockey Patines, Hockey Sala, Rugby, Tenis de Mesa, Voleibol y Waterpolo.

En los deportes de Ajedrez, Atletismo, Kárate, Luchas Olímpicas, Natación, Pádel, Patinaje Artístico, Taekwondo y Tenis no está permitido alinear jugadores de otro equipo de la misma entidad de categoría inferior.

Esta regla funciona a la inversa entre las categorías Senior y Master, de tal forma que pueden participar 3 jugadores del equipo Master en el equipo de categoría Senior, pero no al contrario.

Si una entidad contara con varios equipos en la misma categoría, deporte y sexo, sólo podrá alinear en la categoría superior a jugadores procedentes de aquel equipo que su denominación sea igual al de dicha categoría superior.

Artículo 15:
Cuando sea necesario unir a equipos de distintas categorías con el fin de poder crear una competición, todos los equipos participantes asumirán la condición de la categoría del equipo superior. En el caso de que existan varios equipos de una misma entidad, aunque de distintas categorías, los jugadores del equipo de categoría inferior no tendrán la condición de equipo filial, por lo que no será de aplicación lo indicado en el Art. 14 del presente Reglamento.

ALTAS Y BAJAS
Artículo 16:
Un jugador puede ser dado de alta en un equipo en cualquier momento de la competición, si éste no tiene cubierto el número máximo de licencias y quedará vinculado a dicho equipo durante la temporada oficial.

Artículo 17:
Un equipo podrá solicitar a lo largo de la temporada el siguiente número de bajas:

- Deporte con número máximo de licencias inferior a 15 jugadores: (Atletismo, Bádminton, Luchas Olímpicas, Pádel, Petanca, Tenis de Mesa y Tenis equipo): 3 bajas.
- Deporte con número máximo de licencias superior a 14 e inferior a 21 jugadores (Baloncesto, Balonmano, Fútbol, Fútbol Siete, Fútbol Sala, Hockey Sala, Hockey Patines, Kárate, Natación, Taekwondo, Voleibol y Waterpolo):
  6 bajas.
- Deporte con número máximo de licencias superior a 20 jugadores (Béisbol, Fútbol y Rugby): 9 bajas.

El jugador que cause baja en aplicación de este artículo, no podrá ser dado de alta nuevamente durante lo que reste de temporada, ni siquiera en el mismo equipo al que pertenecía, con las excepciones establecidas en el art. 18 del presente Reglamento.

Artículo 18:
Se podrá producir una baja para su posterior alta en otro equipo una sola vez a lo largo de la temporada:

a) Por cualquier motivo: hasta el martes previo a su primera jornada oficial de liga.

- En el caso de que esta jornada se suspenda, aplace o descanse el equipo en cuestión, se entenderá como fecha de dicha jornada la inicialmente marcada en calendario, y no en la que se juegue.

b) Una vez comenzada la competición y antes del 31 de diciembre:

- Cuando sea para proceder a su alta en otro equipo de categoría superior.
- Cuando sea para proceder a su alta en otra modalidad deportiva.

Artículo 19:
Sólo se admitirá la baja de un jugador que haya perdido su categoría si es para jugar en otro equipo de igual categoría a la de la licencia que poseía, según el Art. 11 del presente Reglamento. No se admitirá su baja para jugar en la categoría que perdió.

No se admitirá la baja de un jugador si el equipo al que pertenece se queda con menos del mínimo de jugadores necesarios para su inscripción.

La baja de un participante será solicitada al Area Deportiva donde se haya inscrito el equipo por el responsable del mismo, mediante escrito impreso al efecto, debiendo adjuntar la <<Hoja Relación>> y la licencia del jugador.

Artículo 20:
Los componentes de un equipo (jugadores, entrenadores y delegados) que se haya retirado de la competición o haya sido descalificado por la causa que fuere durante la temporada, serán sancionados conforme al Art. 84 del presente Reglamento.

Asimismo no podrán ser dados de alta en lo que resta de temporada, incluidos los Juegos de Primavera, en equipo alguno de cualquier categoría.

Tampoco podrá ser dado de alta en las siguiente temporadas, hasta que el interesado haya hecho efectivo el ingreso de la sanción económica de 6 euros en cualquier oficina de Caja Madrid, c/c nº 2038 – 9843 – 50 - 6000100433 ó de Cajasol, c/c nº 2106 – 0182 – 24 – 1102000178 (el pago por Internet sólo podrá realizarse a través de la cuenta de Cajasol).

EL CAPITÁN DEL EQUIPO
Artículo 21:
El capitán del equipo será el responsable del mismo en un encuentro, por vacante o ausencia del entrenador y/o delegado, y en este caso:

- Si ha de salir del terreno de juego, podrá continuar actuando como tal. No obstante, si es a consecuencia de una descalificación/expulsión o lesión, su sustituto como capitán también lo hará como responsable.
- Facilitará al auxiliar o al árbitro la licencia de los componentes del equipo que han de participar en el encuentro, así como el dorsal de los jugadores, todo ello con la suficiente antelación, al menos 20 minutos antes de iniciar el encuentro, para no provocar retraso en el comienzo del mismo.
- Será el representante del equipo en el terreno de juego y sólo podrá dirigirse a los árbitros para obtener alguna información esencial cuando sea necesaria, siempre que lo haga de la forma adecuada.

Antes de abandonar el terreno de juego por cualquier razón válida, el capitán informará al árbitro sobre el jugador que ha de sustituirle como capitán durante su ausencia.

Antes del comienzo del encuentro y a requerimiento del árbitro, el capitán ratificará con su firma la conformidad de los componentes de su equipo y el dorsal de cada jugador inscrito en el acta del partido.

CAPÍTULO III: DE LOS ENTRENADORES Y DELEGADOS

EL ENTRENADOR
Artículo 22:
Tiene la condición de entrenador la persona que, con licencia expedida por el IMD, se dedica a la enseñanza, preparación y dirección técnica del equipo.

El entrenador debe estar provisto de la correspondiente licencia deportiva, suscribiendo la misma por un club o entidad, siendo válida para todos los equipos del mismo club o entidad, debiendo estar inscrito en la <<Hoja Relación>> de cada uno de los equipos en los que quiera participar, pero no puede tener licencia de entrenador y/o delegado por entidades distintas que participen en el mismo deporte y categoría.

La firma de la licencia por el entrenador implica su vinculación al equipo y su sometimiento a la disciplina del programa Juegos Deportivos Municipales al tiempo que tiene carácter de declaración formal respecto a los datos

que figuran en la misma, responsabilizándose tanto el equipo como el entrenador de su veracidad y del cumplimiento de los requisitos exigidos en el Reglamento.

El entrenador facilitará al auxiliar o al árbitro la licencia de los componentes del equipo que han de participar en el encuentro, el dorsal de cada jugador y el nombre del capitán, todo ello con la suficiente antelación, al menos 20 minutos antes de iniciar el encuentro, para no provocar retraso en el comienzo del mismo.

Antes del comienzo del encuentro y a requerimiento del árbitro, el entrenador ratificará con su firma la conformidad de los componentes de su equipo y el dorsal de cada jugador inscrito en el acta del partido.

El entrenador sancionado lo será por partidos, no pudiendo participar en tanto cumpla la sanción, ni como entrenador, delegado y/o jugador, independientemente de que la sanción le haya sido impuesta actuando como entrenador, delegado y/o jugador.

EL DELEGADO
Artículo 23:
Tiene la condición de delegado la persona que, con licencia expedida por el IMD, se ocupa de los cometidos administrativos del equipo, así como de auxiliar al entrenador.

El delegado debe estar provisto de la correspondiente licencia deportiva, suscribiendo la misma por un club o entidad, siendo válida para todos los equipos del mismo club o entidad, debiendo estar inscrito en la <<Hoja Relación>> de cada uno de los equipos en los que quiera participar, pero no puede tener licencia de entrenador y/o delegado por entidades distintas que participen en el mismo deporte y categoría.

La firma de la licencia por el delegado implica su vinculación al equipo y su sometimiento a la disciplina del programa Juegos Deportivos Municipales al tiempo que tiene carácter de declaración formal respecto a los datos que figuran en la misma, responsabilizándose tanto el equipo como el delegado de su veracidad y del cumplimiento de los requisitos exigidos en el Reglamento.

En ausencia del entrenador, el delegado facilitará al auxiliar o al árbitro la licencia de los componentes del equipo que han de participar en el encuentro, el dorsal de cada jugador y el nombre del capitán, todo ello con la suficiente antelación, al menos 20 minutos antes de iniciar el encuentro, para no provocar retrasos en el comienzo del mismo.

Antes del comienzo del encuentro y a requerimiento del árbitro, el delegado (en ausencia del entrenador) ratificará con su firma la conformidad de los componentes de su equipo y el dorsal de cada jugador inscrito en el acta del partido.

El delegado sancionado lo será por partidos, no pudiendo participar en tanto cumpla la sanción, ni como delegado, entrenador y/o jugador, independientemente de que la sanción le haya sido impuesta actuando como delegado, entrenador y/o jugador.

CAPÍTULO IV: DEL EQUIPO ARBITRAL

EL ARBITRO
Artículo 24:
Tiene la condición de árbitro la persona que, con licencia expedida por el IMD, cuida del cumplimiento de las Reglas Oficiales de Juego y demás normas de aplicación durante los encuentros.

Tendrá la consideración de árbitro a todos los efectos la persona que lo sustituya, según se prevé en el Art. 25 del presente Reglamento.

El árbitro es la autoridad deportiva única e inapelable en el orden técnico para dirigir los partidos y será responsable del acta oficial del encuentro, de la que dará fe con su firma.

Es incompatible la condición de árbitro y director de escuela de árbitros con la de jugador, entrenador, delegado y directivo de un club o entidad, en la misma categoría, modalidad deportiva y Area Deportiva, así como con la de jugador de 1ª División de cualquier Area Deportiva durante toda la temporada. Como excepción, un jugador de 1ª División podrá ser árbitro en 2ª ó 3ª División.

Artículo 25:
En el caso de incomparecencia del equipo arbitral designado, podrá ser sustituido:

- En primer lugar, por otro árbitro oficial que se encuentre presente en la instalación, a pesar de no ser el designado para el encuentro, y los equipos quedan obligados a jugar dicho partido si así lo indica el nuevo árbitro, el delegado de campo o cualquier responsable del IMD.
- En segundo lugar, por personas presentes en la instalación aún cuando no sean árbitros oficiales de Juegos Deportivos Municipales, siempre que estén de acuerdo los responsables de ambos equipos y lo hagan constar en el acta, antes del comienzo del encuentro.
    - En caso de no existir acuerdo en la sustitución del árbitro, el IMD designará nueva fecha de juego.
    - Si el árbitro se presentase una vez comenzado el encuentro, no podrá dirigirlo salvo que hubiese acuerdo de ambos equipos y del árbitro sustituto, reflejándose este nuevo acuerdo en el acta.
    - Si el encuentro se jugase pese a la incomparecencia del árbitro, ambos equipos están obligados a levantar acta y hacerla llegar al Area Deportiva organizadora a la mayor brevedad posible, y siempre antes de las 18.00 horas del lunes posterior al día de celebración del encuentro.

Artículo 26: El Acta de partido
El acta es el documento necesario para el examen, calificación y sanción, en su caso, de los hechos e incidentes habidos con ocasión de un partido. Constituirá un cuerpo único y el árbitro deberá hacer constar en ella cuantas incidencias ocurran antes, durante y después del encuentro, tanto en lo referente al cumplimiento de las normas que rigen la competición, como al comportamiento de equipos y público. Indicará también la hora exacta del comienzo del encuentro, detallando las causas por las que éste se hubiese podido retrasar.

Excepcionalmente, el árbitro podrá realizar un anexo, es decir, un informe en pliego aparte que habrá de adjuntar al original del acta cuando los incidentes sean de tal gravedad que peligre la integridad física de algún componente del equipo arbitral o de los equipos contendientes.

El árbitro está obligado a entregar el acta del encuentro y el anexo si lo hubiere en la oficina del Area Deportiva organizadora:

- Antes de las 10.00 horas del lunes posterior a la fecha de celebración para los partidos jugados en fin de semana.
- Antes de las 12.00 horas del día siguiente a la celebración del encuentro para los partidos jugados de lunes a jueves.

Asimismo, entregará a cada equipo un ejemplar del acta y del anexo si lo hubiere.

La licencia que presente datos o fotografía que no se correspondan fielmente con el deportista, la de aquel participante que por su comportamiento antideportivo pueda ser objeto de sanción y la de aquel que sea descalificado o expulsado del terreno de juego, podrá ser retirada o retenida por el árbitro para su posterior presentación junto con el acta del encuentro ante el Comité de Competición.

Artículo 27:
El árbitro solicitará al responsable de cada equipo (capitán/entrenador/delegado) la licencia de todos los jugadores y técnicos inscritos en acta, el dorsal de cada jugador y el nombre del capitán, todo ello con la suficiente antelación, al menos 20 minutos antes de iniciar el encuentro, para no provocar retraso en el comienzo del mismo.

El árbitro está obligado a hacer constar en acta el dorsal, número de licencia, nombre y apellidos de cada jugador, entrenador y/o delegado inscrito, indicando claramente al capitán del equipo.

Antes del comienzo del encuentro, el árbitro requerirá al responsable de cada equipo (capitán/entrenador/delegado) para que, con la firma, ratifique su conformidad con los datos de los jugadores y técnicos inscritos en acta. Comprobará la identidad de todos ellos examinando la correspondiente licencia y <<Hoja Relación>>.

Si un jugador, entrenador y/o delegado no presenta licencia o el árbitro tiene dudas de su identidad, deberá acreditarse mediante documento oficial (DNI, Pasaporte, Permiso de Conducir, etc.) y firmar el acta.

El árbitro comprobará la identidad de los componentes del banquillo, quienes si no están incluidos en la <<Hoja Relación>>, no podrán permanecer en el mismo.

No está permitido que tome parte en un encuentro el jugador, entrenador y/o delegado que no haya acreditado su identidad mediante licencia o documento oficial (DNI, Pasaporte, Permiso de Conducir, etc.).

Artículo 28:
El árbitro cuidará de que se celebre todo encuentro oficialmente programado, suspendiéndolo sólo en caso de fuerza mayor, actitud gravemente peligrosa del público y/o de los participantes, falta de seguridad del equipo arbitral y/o de los jugadores o grave deficiencia técnica de la instalación.

El árbitro podrá variar la hora y/o el terreno de juego en caso de fuerza mayor o emergencia imprevisible, en cumplimiento de la obligación impuesta de agotar todos los medios para que los encuentros se celebren.

Artículo 29: El auxiliar.
Tiene la condición de auxiliar la persona que ayuda al árbitro a cuidar del cumplimiento de las Reglas Oficiales de Juego y demás normas de aplicación durante los encuentros y sus funciones son:

- Realizar el control de licencias y cumplimentar el acta.
- Custodiar las licencias y el acta durante el encuentro.
- Hacer constar en el acta las lesiones deportivas que se produzcan.
- Realizar tareas de anotador - cronometrador.
- Controlar el número de faltas y sanciones disciplinarias.
- Controlar los cambios de jugadores durante el partido.
- Controlar los tiempos muertos solicitados y su duración.
- Controlar los dorsales de los jugadores que finalicen como titulares en Fútbol Sala, para el caso de lanzamientos de penaltis.
- Ayudar al árbitro a dirigir el juego conforme a las reglas
- Sustituir al árbitro principal en caso de ausencia o lesión de éste.

El árbitro hará constar en acta la incomparecencia del anotador o auxiliar designado.

CAPÍTULO V: DE LAS COMPETICIONES
Artículo 30: Temporada Oficial
La temporada oficial de competición comienza el 1 de octubre y finaliza el 30 de junio del año siguiente.

Excepcionalmente, podrán existir competiciones en los meses de julio a septiembre para aquellos deportes que determine el IMD.

Para la temporada 2011/2012 se define el siguiente calendario de actuación:

COMPETICIONES (Octubre a Junio)	DEPORTES	PLAZO DE INSCRIPCION	INICIO DE LA COMPETICIÓN (a partir de)	CLAUSURA DE LA COMPETICION
XXX JUEGOS DEPORTIVOS MUNICIPALES 2011 - 2012	Baloncesto Balonmano Fútbol Fútbol Sala Fútbol Siete Kárate Taekwondo Tenis (Compet. por Equipo) Voleibol	Hasta el 14 de octubre 2011	5 de noviembre 2011	junio 2012
	Bádminton Juegos de Discapacitados Luchas Olímpicas Natación Waterpolo	Hasta el 18 de noviembre 2011	10 de diciembre 2011	
	Pádel	Hasta el 22 de diciembre de 2011	21 de enero de 2012	
	Ajedrez Atletismo Béisbol Esgrima Gimnasia Rítmica Hockey Patines Hockey Sala Orientación Patinaje Artístico Petanca Rugby Tenis (Compet. Individual) Tenis Mesa Voley Playa	Hasta el 20 de enero 2012	4 de febrero 2012	
IX JUEGOS DE PRIMAVERA – 2012	Varios deportes según Areas Deportivas	Del 5 al 23 de marzo 2012	14 de abril 2012	

Artículo 31: Modelos de Competición
Las competiciones se podrán estructurar según los siguientes modelos:

1) Modelo "A":
- Grupo Único.

2) Modelo "B":
- Fase de Distrito
  - 1ª Fase de Grupo
  - 2ª Fase Inter.-Grupo.
- Fase Final

3) Modelo "C":
- Fase de Distrito
  - 3ª División: 1ª Fase de Grupo.
    2ª Fase Inter-Grupo.
  - 2ª División
  - 1ª División.
- Fase Final

Los modelos de competición y las distintas fases estarán condicionados al número de equipos inscritos y al criterio organizativo del IMD.

Las competiciones de Ajedrez, Atletismo, Gimnasia Rítmica, Kárate, Luchas Olímpicas, Natación, Patinaje Artístico, Taekwondo y Voley Playa se celebrarán por sistema de concentración en una o varias jornadas. En Tenis se organizarán competiciones individuales (liga y/o cuadros de eliminación directa) y por equipos (liga a 1 ó 2 vueltas). En Pádel, la competición se celebrará por sistema Liga o Copa, en una o varias jornadas.

Al inicio de cada temporada, el Area Deportiva que disponga de 60 ó más equipos inscritos en la modalidad de Fútbol Sala, categoría Senior, estructurará la competición según el siguiente modelo:
- **1ª División:** 1 grupo de 10 equipos, los 2 primeros equipos clasifican para Fase Final y los 4 últimos equipos descienden a 2ª División.
- **2ª División:** 2 grupos de 10 equipos cada uno, los 2 primeros equipos de cada grupo ascienden directamente a 1ª División, los 4 últimos equipos de cada grupo descienden a 3ª División.
- **3ª División:** Existirán tantos grupos como sean necesarios, en función del número de equipos inscritos, existiendo una 1ª Fase de Grupo y otra 2ª Fase Inter-Grupo. Ascienden a 2ª División los 8 primeros equipos clasificados de la 2ª Fase Inter-Grupo.

BALONCESTO, SENIOR MIXTO.
La competición de Baloncesto Senior Mixto tendrá la siguiente estructura:
- **1ª División:** 1 Grupo Unico de 10 equipos, los 4 primeros equipos clasifican para Fase Final y los 4 últimos equipos pierden la categoría.
- **Fase Final:**
  - Semifinales (1º contra 4º y 2º contra 3º)
  - Final y 3º/4ª Puesto
- **2ª División:** 2 Grupos de 10 equipos cada uno de ellos. De cada Grupo ascienden a 1ª División los dos primeros equipos clasificados y los 3 últimos equipos pierden la categoría.
- **3ª División:** En función del número de equipos inscritos en cada Area Deportiva se formarán los Grupos de 3ª División. Cada Area Deportiva ascenderá 1 equipo a 2ª División. Si un Area Deportiva no organiza competición, la plaza de ascenso será adjudicada al resto de Areas Deportivas, en función del número de equipos inscritos en esta Fase.

Ascenso a 1ª y 2ª División:
a) Un club o entidad no podrá contar con más de un equipo en 1ª ó 2ª División, tenga la misma o distinta denominación. Se respetará la plaza de aquellos equipos que la hayan obtenido antes de la temporada 2010/2011, fecha de la entrada en vigor de esta norma
b) Si un equipo en disposición de ascender perteneciera un club o entidad que ya cuenta con un equipo en 1ª ó 2ª División, y éste no perdiera la categoría en la misma temporada, ocupará la plaza de ascenso el siguiente equipo en la clasificación.

Descenso, se tendrá en cuenta lo siguiente:

a) Se computarán los equipos descalificados o retirados de la competición.
b) El equipo descalificado perderá automáticamente la categoría.

En todo lo referente a las condiciones para adquirir o mantener el derecho a formar parte de la 1ª ó 2ª División, así como las normas para cubrir las vacantes, se estará a lo dispuesto en los Art. 32 y 33 del presente Reglamento.

Artículo 32: Condiciones para adquirir o mantener el derecho a formar parte de la 1ª ó 2ª División

El nombre y la plaza de un equipo participante en cada temporada se considera asociado al representante del equipo, cuyos datos aparecen en la <<Hoja de Inscripción>>.

El equipo sólo conservará su derecho a la permanencia en 1ª ó 2ª División, en el Area Deportiva donde haya conseguido el ascenso.

Si el representante del equipo no continuase en la temporada siguiente o hubiera discrepancias entre los miembros del equipo con su representante, el nombre y la plaza se consideran ligados al 51% de los participantes (mitad más uno) inscritos en la temporada precedente, considerándose como participantes al representante, entrenador y delegado.

Cuando se trata de una entidad con estatutos legalizados o un centro de enseñanza, el nombre del equipo y por tanto de la plaza, se considera ligado al representante legal, Presidente, Director de dicha entidad o centro educativo, o persona en quien delegue.

Si un equipo compuesto por el representante y/o un número de jugadores inferior al 51%, desea continuar en competición la temporada siguiente, éste podrá mantener su nombre y la plaza, sino media reclamación por escrito del resto de participantes de la temporada precedente.

Se establece un plazo de reclamación que finaliza con la inscripción de los equipos, y tanto en este caso como en cualquier otro conflicto, decidirá el IMD en un plazo de 24 horas.

Por ello, se puede considerar que:

- Un equipo adquiere o mantiene la plaza si conserva el mismo nombre y al mismo representante de la temporada anterior.
- Un equipo adquiere o mantiene la plaza si conserva el mismo nombre y al menos, el 51% de los participantes de la temporada anterior, se mantenga o no el representante.
- Un equipo mantendrá su plaza y podrá cambiar su nombre si es solicitado al menos, por el 51% de los participantes de la temporada anterior.
- Un equipo perteneciente a una entidad legalizada o a un centro de enseñanza mantiene la plaza y puede variar el nombre de la temporada anterior, si así lo solicita el representante legal, Presidente, Director o persona en quien delegue.

Artículo 33: Normas para cubrir vacantes en 1ª y 2ª División.

a) Se compararán en cada Area Deportiva los grupos de 2ª División (para cubrir vacantes de 1ª División) y 3ª División (para cubrir vacantes de 2ª División) de igual número de equipos que finalizan la competición, emparejándose los equipos con igual puesto, ordenándose entre sí con las siguientes prioridades:
   - Mayor número de puntos.
   - Diferencia de goles a favor y en contra de todos los partidos jugados. Se prioriza el equipo con la diferencia numérica mayor.
   - Cociente de goles a favor y en contra de todos los partidos jugados. Se prioriza el equipo con el cociente mayor.
   - Sorteo.
b) Si dichos grupos no fueran iguales en el número de equipos que finalizan la competición, se emparejan los equipos con igual puesto, ordenándose entre sí con las siguientes prioridades:
   - Cociente de goles a favor y en contra de todos los partidos jugados. Se prioriza el equipo con el cociente mayor.
   - Sorteo
c) Los equipos descalificados de la temporada precedente, estarán situados en último lugar, formando una bolsa común ordenada por sorteo.

Articulo 34: Ascensos y descensos.

a) Un club o entidad no podrá contar con más de un equipo en 1ª ó 2ª División, tenga la misma o distinta denominación. Se respetará la plaza de aquellos equipos que la hayan obtenido antes de la temporada 2001/2002, fecha de la entrada en vigor de esta norma.
b) Ascenderán de 2ª a 1ª División de la Fase de Distrito, los 2 primeros clasificados de cada uno de los grupos de 2ª División. Si un equipo en disposición de ascender perteneciera a un club o entidad que ya cuenta con un equipo en 1ª División, y éste no descendiera en la misma temporada, en aplicación del apartado a) de este artículo, ocupará la plaza de ascenso el siguiente equipo en la clasificación.
c) Ascenderán de 3ª a 2ª División un total de 8 equipos, manteniendo los mismos criterios que en el ascenso a 1ª División.
d) Descenderán de 1ª a 2ª División y de 2ª a 3ª División de la Fase de Distrito los 4 últimos clasificados, computándose los equipos descalificados o retirados.
e) Jugarán la Fase Final los 2 primeros equipos clasificados de cada una de las ligas de 1ª División de cada Area Deportiva.
f) El equipo descalificado en cualquier momento de la competición (Fase de Distrito, Fase Final, etc.) descenderá automáticamente a 3ª División, si la hubiere.
g) Si un Area Deportiva tiene un número inferior de equipos para establecer estas divisiones, se amoldará al nº de equipos inscritos, pero siempre respetando la 1ª División y la filosofía del articulado.

Artículo 35: Renuncia a participar en Fase Final.

El equipo que no desee participar en Fase Final deberá comunicarlo por escrito a su Area Deportiva al inicio de los Juegos Deportivos Municipales.

Cualquier otra renuncia a disputar la Fase Final será sancionada conforme al Art. 40 del presente Reglamento

Artículo 36: Deportes.

a) Existirá competición en todas las modalidades deportivas y categorías en las que haya inscrito un mínimo de 5 equipos. Se excluirá de esta norma aquellos deportes y categorías que determine el IMD, al objeto de favorecer la competición de deportes minoritarios.
b) Se convoca competición de Fútbol en las categorías Cadete y Juvenil.
c) Se convoca competición de Fútbol Siete en las categorías Prebenjamín, Benjamín, Alevín e Infantil.
d) Se convoca competición de “Jugando al Atletismo” en las categorías Prebenjamín, Benjamín y Alevín.

Cuadro aclaratorio de los deportes de Fútbol, Fútbol Siete y Fútbol Sala:

CATEGORÍAS	FÚTBOL	FÚTBOL SIETE	FÚTBOL SALA
Prebenjamín	NO	SI	SI
Benjamín	NO	SI	SI
Alevín	NO	SI	SI
Infantil	NO	SI	SI
Cadete	SI	NO	SI
Juvenil	SI	NO	SI
Senior	NO	NO	SI
Master	NO	NO	SI

e) Se convocan los siguientes deportes, sexos y tipo de competición.

GRUPO	DEPORTES	COMPETICION		SEXO		
		POR EQUIPO	INDIVIDUAL	MASCULINO	FEMENINO	MIXTO (*)
"A"	Baloncesto	X			X	X
	Balonmano	X			X	X
	Béisbol	X			X	X
	Fútbol	X			X	X
	Fútbol Sala	X			X	X
	Fútbol Siete	X			X	X
	Hockey Sala / Patines	X			X	X
	Rugby	X			X	X
	Voleibol	X			X	X
	Waterpolo	X			X	X
"B"	Ajedrez		X			X
	Atletismo	X			X	X
	Bádminton	X				X
	Esgrima		X			X
	Gimnasia Rítmica	X				X
	Kárate	X		X	X	
	Luchas Olímpicas	X		X	X	
	Natación	X		X	X	
	Pádel		X (parejas)		X	X
	Patinaje Artístico		X			X
	Petanca	X			X	X
	Taekwondo	X		X	X	
	Tenis (Compet. Individual)		X		X	X
	Tenis (Compet. por Equipos)	X			X	X
	Tenis de Mesa	X				X
	Voley Playa		X (parejas)		X	X

* Mixto: Equipo compuesto por jugadores de ambos sexos.

FORMA DE CELEBRARSE
Artículo 37:

a) Sistema de liga: todos contra todos, a una o más vueltas y en uno o más grupos.
b) Sistema de copa: eliminatoria a 1 ó 2 encuentros.
c) Sistema combinado de los 2 anteriores.
d) Sistema de concentración (Ajedrez, Jugando al Atletismo, Gimnasia Rítmica, Kárate, Luchas Olímpicas, Natación, Patinaje Artístico, Taekwondo, Voley Playa, etc.)

SISTEMA DE LIGA
Artículo 38:
Cuando una competición se dispute por sistema de liga, las puntuaciones que se otorgan según el resultado del encuentro, son las siguientes:

DEPORTE	Partido Ganado	Partido Perdido	Partido Empatado	Partido No Presentado	DEPORTE	Partido Ganado	Partido Perdido	Partido Empatado	Partido No Presentado
Bádminton	2	1	-	0	Rugby	2	0	1	- 2
Baloncesto	2	1	-	0	Tenis de Mesa	3	1	-	0
Minibasket	2	0	1	- 2	Tenis Individual	2	1	-	0
Balonmano	2	0	1	- 2	Tenis Equipo	2	1	-	0
Béisbol	2	1	-	- 3	Voleibol	2	1	-	0
Fútbol	3	0	1	- 3	Voley Playa	2	1	-	0
Fútbol Sala	3	0	1	- 3	Waterpolo	3	0	1	0
Fútbol Siete	3	0	1	- 3	Ajedrez	Sistema Suizo 6/8 Tableros			
Hockey Patines / Hockey Sala	2	0	1	- 2	Atletismo	Individual según marca y Equipos según puntos por pruebas			
Pádel (Sistema Liga)	50	0	-	- 5	Otros Deportes	Según determine su Reglamento Oficial			
Petanca	3	0	1	- 2					

El empate de un encuentro es resultado válido en aquellos deportes que lo contemplen sus Reglas Oficiales de Juego, puntuándose según la tabla anterior.

Artículo 39:
Si un equipo no comparece a un encuentro de liga o se retira del terreno de juego antes de que finalice oficialmente el mismo, será de aplicación lo dispuesto en los Arts. 84 y 85 del presente Reglamento.

Si un equipo se encuentra con menos de los jugadores establecidos en el Reglamento de cada deporte para continuar el juego, el resultado final será el que señale el marcador en ese momento, o bien, si ganaba o empataba se aplicará el resultado mínimo que establece el Art. 43 del presente Reglamento, no descontándose en este caso ningún punto. En caso de que el Comité de Competición aprecie intencionalidad, mala fe o reiteración será de aplicación lo dispuesto en los Arts. 84 y 85 del presente Reglamento.

Si un equipo no se presenta y el contrario acepta repetir el partido, deberán notificar el acuerdo por escrito al Comité de Competición, según los plazos establecidos en el Art. 95 del presente Reglamento. El Comité de Competición hará constar en el acta correspondiente, la aceptación o no de dicho acuerdo, indicando un plazo de 24 horas para que un tercer equipo del mismo grupo pueda oponerse por escrito a la repetición del encuentro, resolviendo el correspondiente Comité.

Artículo 40:
Si un equipo es descalificado o se retira de la competición, quedarán anulados los resultados de todos sus encuentros jugados, manteniéndose las sanciones disciplinarias y económicas que se hayan derivado de la competición.

Si la descalificación o retirada de un equipo se produce en la última jornada, se mantendrán los resultados de la competición, dando por ganador del encuentro al equipo con quien le correspondiese celebrar el último partido con el resultado mínimo, según el Art. 43 del presente Reglamento.

Artículo 41:
Terminada la competición por sistema de liga, se realizará la clasificación final del primero al último puesto, en función del total de puntos alcanzados por cada equipo participante en la totalidad de los encuentros. No se permitirá que se celebre ningún encuentro en fecha posterior a la designada para la última jornada, excepto en aquellos casos que determine el IMD.

Si al establecer la clasificación de cada jornada o de la competición, en una de sus partes o al final, se encuentran 2 ó más equipos empatados a puntos, para establecer el orden definitivo se procederá del siguiente modo:

a) Dos equipos empatados:

1º **.-** La suma de puntos obtenidos por los 2 equipos, en los partidos jugados entre ellos.
Vence el que más puntos sume.

En caso de persistir el empate:

2º.- La diferencia de Goles/Tantos a favor y en contra, en la suma de los partidos jugados entre ellos.
Vence el equipo con la mayor diferencia numérica.
En el supuesto de competiciones de voleibol, en primer lugar se tendrá en cuenta la diferencia de Set a favor y en contra en los partidos jugados entre ellos y si persiste el empate se atenderá a la diferencia de Tantos a favor y en contra en los partidos jugados entre ellos.

En caso de persistir el empate:

3º .- La diferencia de Goles/Tantos a favor y en contra, en la suma de todos los partidos jugados por ambos equipos en la competición.
Vence el equipo con la mayor diferencia numérica.

En caso de persistir el empate:

4º .- El cociente resultante de dividir la suma de los Goles/Tantos a favor entre la suma de los Goles/Tantos en contra, obtenidos por ambos equipos en todos los partidos jugados en la liga.
Vence el equipo con el cociente numérico mayor.

En caso de persistir el empate:

5º .- Se jugará un partido entre los equipos empatados (aplicándose el Anexo V en caso de empate en este encuentro).

b) Más de dos equipos empatados:

1º .- La suma de los puntos obtenidos por los equipos empatados, sólo en los partidos jugados entre ellos.
Se clasificará primero el equipo que más puntos sume.

De los equipos que sigan empatados, se resolverá:

2º .- La diferencia de los Goles/Tantos a su favor y en contra, en la suma de los partidos jugados entre todos los equipos inicialmente empatados.
Se clasifica primero el equipo con la diferencia numérica mayor.

De los equipos que sigan empatados, se resolverá:

3º .- La diferencia de Goles/Tantos a favor y en contra, en la suma de todos los partidos jugados contra todos los equipos, en la competición completa.
Se clasifica primero el equipo con la diferencia numérica mayor.

De los equipos que sigan empatados, se resolverá:

4º .- El cociente resultante de dividir la suma de los Goles/Tantos a favor entre la suma de los Goles/Tantos en contra, obtenidos por los equipos que sigan empatados, en todos los partidos jugados contra todos los equipos de la competición completa.
Se clasifica primero el equipo con el cociente numérico mayor.

Artículo 42: Sistema de Copa: Eliminatoria a uno o dos encuentros

La competición que se celebre por sistema de eliminatoria a un solo partido, clasificará el equipo vencedor del encuentro. Si el mismo termina en empate, se disputará la prórroga o prórrogas que determine el Anexo V de este Reglamento y en su defecto, lo especificado en las Reglas Oficiales de Juego de cada deporte.

La competición que se celebre por sistema de eliminatoria a doble partido, se clasificará el equipo que haya sumado más tantos a favor en el conjunto de los 2 encuentros. Caso de que la suma sea igual para ambos equipos al término del segundo encuentro, se disputará la prórroga o prórrogas que determine el Anexo V del presente Reglamento y, en su defecto, lo especificado en las Reglas Oficiales de Juego de cada deporte.

Si un equipo no comparece a un encuentro correspondiente a una eliminatoria, se retira del terreno de juego antes de que finalice oficialmente el mismo, se encuentra sin los jugadores mínimos para continuar el partido o incurre en alineación indebida será descalificado de la competición, quedando clasificado el equipo contrario, según el Art. 84 del presente Reglamento.

Artículo 43: Resultado mínimo.
Cuando el Comité de Competición o de Apelación acuerden aplicar el resultado mínimo, éste será el siguiente según el deporte:

DEPORTE	RESULTADO MINIMO	DEPORTE	RESULTADO MINIMO
Baloncesto	20 - 0	Petanca	4 - 0
Balonmano	1 - 0	Rugby	7 - 0
Badminton	7 - 0	Tenis Equipo	2 - 0
Béisbol	9 - 0	Tenis Individual (Prebenjamín, Benjamín y Alevín)	1 - 0
Fútbol	3 - 0	Tenis Individual (Resto categorías)	2 - 0
Fútbol Sala	3 - 0	Tenis de Mesa	2 - 0
Fútbol Siete	3 - 0	Voleibol/Voley Playa	3 - 0
Hockey Patines / Sala	1 - 0	Waterpolo	5 - 0
Pádel	2 - 0 (6-0/6-0)	Otros Deportes	Según Reglamento

DESARROLLO DE LOS ENCUENTROS
Artículo 44:
En todos los encuentros se aplicarán las Reglas Oficiales de Juego de cada deporte que estén en vigor por la Federación deportiva correspondiente, con la salvedad que establezca el presente Reglamento.

Artículo 45:
Para celebrar un encuentro, ambos equipos contendientes están obligados a presentar un balón que reúna las características aprobadas por la Federación correspondiente. El árbitro podrá decidir jugar el encuentro, aún cuando el balón no reúna las condiciones idóneas.

Artículo 46:
Se considera que un jugador, entrenador y/o delegado han sido alineados en un encuentro, si figuran en el acta del partido, pudiendo éstos ser inscritos aunque no estuviesen presentes en el momento de iniciarse el partido.

Una vez cumplimentado y cerrado el acta antes del inicio del partido, no se podrá incluir a ningún jugador, entrenador y/o delegado, ni eliminar a los inscritos en dicho acta.

Artículo 47:
Todo encuentro se considera celebrado en la fecha que figura en el calendario oficial, aún cuando se dispute en otra distinta. Se exceptúa de lo dispuesto en el presente artículo lo que se refiere al cumplimiento de sanciones, que se estará a lo estipulado en el Art. 72 del presente Reglamento.

Artículo 48:
El equipo está obligado a presentarse en el terreno de juego con la suficiente antelación, al menos 20 minutos antes, para no provocar retrasos en el comienzo del encuentro.

Si un equipo no se encuentra en el terreno de juego a la hora fijada para el partido, debidamente equipado y en disposición de jugar, el árbitro concederá 5 minutos de cortesía a contar desde la hora oficial de comienzo, pasado dicho plazo, levantará acta de no presentación.

Un equipo no podrá alegar ninguna causa para no celebrar un encuentro o demorar su comienzo cuando haya sido requerido por el árbitro para iniciarlo. Su negativa a cumplir la orden del árbitro podrá ser considerada como incomparecencia.

No está permitido el calentamiento de los jugadores dentro de los márgenes horarios establecidos para los partidos en el calendario. En los Centros Deportivos Municipales, tanto el árbitro como el delegado de campo podrán marcar el tiempo de calentamiento de los equipos, en función de los horarios disponibles.

Artículo 49:
Es obligatorio que jugadores y técnicos de los equipos de categorías Prebenjamín, Benjamín, Alevín e Infantil, se saluden en el centro del terreno de juego antes de comenzar el encuentro y una vez finalizado el mismo.

El árbitro hará constar en acta el incumplimiento de esta norma por parte de cualquier equipo, siendo de aplicación el Art. 86.i. del presente Reglamento.

Artículo 50:
Si el árbitro no se encuentra en el terreno de juego a la hora fijada para el partido, debidamente equipado y en disposición de dirigir el encuentro, los equipos concederán un tiempo de cortesía de 5 minutos para su presentación, pasados los cuales se atenderá a lo dispuesto en el Art. 25 del presente Reglamento.

Artículo 51:
Para poder tomar parte en un encuentro, el equipo debe presentar:

a) La licencia de todos los jugadores que alinee hasta el máximo establecido, un entrenador y un delegado.
b) La <<Hoja Relación>> del equipo donde figuren los jugadores, entrenadores y delegados a inscribir en el acta, debidamente tramitada o su fotocopia compulsada por el IMD.

Si un jugador, entrenador o delegado no presenta licencia, estará obligado a acreditar su identidad mediante documento oficial (DNI, Pasaporte, Permiso de Conducir, etc) y firmará al dorso del acta antes del comienzo del partido. El equipo será responsable de que el afectado se presente con la licencia para su comprobación, ante el Comité de Competición y a requerimiento de éste.

No está permitido que tome parte en un encuentro el jugador, entrenador y/o delegado que no haya acreditado su identidad mediante la licencia o documento oficial.

SUSPENSIÓN E INTERRUPCIÓN DE LOS ENCUENTROS
Artículo 52:
Si se suspende un encuentro, los equipos contendientes y el árbitro deberán acordar la nueva fecha de celebración, indicando en el acta del partido, día, hora y terreno de juego elegido, siendo ratificado por los responsables de ambos equipos y el árbitro con la firma. De no existir acuerdo, el IMD fijará la fecha de recuperación.

El árbitro, con su firma de conformidad, se compromete a dirigir el nuevo encuentro o, en su defecto, a que acuda otro árbitro en su lugar, aunque no exista designación explícita por la Escuela de Arbitros correspondiente.

Artículo 53:
Una vez cumplimentada el acta con los jugadores presentes y relacionados en la misma, si el encuentro no llega a comenzar, en su repetición podrán ser alineados nuevos jugadores.

En el caso de suspensión una vez comenzado el encuentro, en su reanudación sólo podrán alinearse los participantes inscritos en el acta en el momento de la suspensión.

Artículo 54:

a) Si un encuentro hubiera de interrumpirse o suspenderse por la actitud de los componentes de los 2 equipos contendientes, el Comité de Competición dará como válido el resultado que reflejase el marcador en el momento de la interrupción. Si la actitud incorrecta que motivase la suspensión fuera imputable al comportamiento de un solo equipo, se dará como vencedor al equipo no infractor por el resultado que hubiera en ese momento, o por el resultado mínimo, si aquél le fuera desfavorable. En ambos casos, el Comité de Competición sancionará conforme al Régimen Disciplinario del presente Reglamento.

b) Si un encuentro hubiera de interrumpirse o suspenderse por la actitud gravemente incorrecta del público, el Comité de Competición, apreciando la gravedad de los hechos y el público causante de los mismos, resolverá si el encuentro ha de reanudarse, o bien, si declara perdedor al equipo cuyos seguidores provocaron los incidentes, teniendo en cuenta lo establecido en el Art. 43 del presente Reglamento, en el caso de que estuviese ganando o empatando en el momento de la interrupción, o bien por el tanteo que reflejase el marcador en caso de que estuviese perdiendo.

Si el Comité de Competición decide no reanudar el encuentro, sancionará al equipo infractor conforme al Régimen Disciplinario del presente Reglamento. En el supuesto de que acordase la reanudación del partido, decidirá igualmente las condiciones y forma en que haya de realizarse, teniendo en cuenta la reglamentación específica de cada deporte.

c) Si un encuentro hubiera de interrumpirse o suspenderse a causa de las condiciones climatológicas o técnicas de la instalación faltando pocos minutos para finalizar el mismo y a tenor del resultado del partido en el momento de la interrupción, el Comité de Competición podrá dar por finalizado el partido.

Artículo 55:
Cuando un encuentro se hubiese suspendido por la incomparecencia de uno de los equipos contendientes, y éste hubiese justificado adecuadamente la causa o motivo de su no presentación, el Comité competente podrá disponer la nueva celebración del encuentro, siendo a cargo de este equipo la totalidad de los gastos de arbitraje, instalación y cualquier otro que se pudiera originar.

TERRENO DE JUEGO
Artículo 56:
Antes de que se inicie la competición, el IMD podrá determinar la idoneidad de las instalaciones deportivas propuestas por los equipos participantes, en relación a los requerimientos técnicos y de seguridad, para el normal desarrollo del programa de Juegos Deportivos Municipales.

Excepcionalmente, el IMD podrá señalar el terreno de juego que estime oportuno, con independencia de los equipos participantes.

Artículo 57:
Si la competición se celebra en instalaciones sedes determinadas por el IMD, todos los equipos jugarán sus encuentros en la misma.

Si el equipo dispone de campo propio jugará sus encuentros en dicho terreno, aunque no se encuentre dentro de los límites geográficos del Area Deportiva en que esté encuadrado. No obstante, el IMD podrá designar cualquier otro terreno de juego para el mejor desarrollo de la competición.

No se podrán celebrar encuentros fuera del término de Sevilla capital, sin el previo consentimiento del IMD.

El equipo que juegue en campo propio es responsable:
a) De que el terreno de juego reúna las condiciones técnicas señaladas por las Reglas Oficiales de Juego y esté disponible para celebración del encuentro.
b) De las medidas de seguridad que se adopten.
c) De la presencia de un delegado de campo durante el encuentro, que se identificará como tal ante el árbitro.
d) De no existir éste, sus funciones serán asumidas por el responsable (capitán, entrenador o delegado) del equipo local.

El equipo que no disponga de campo propio, jugará en las instalaciones que el IMD pueda poner a su disposición. Si esto no es posible no podrá participar.

El sistema de liga a una sola vuelta se celebrará en instalaciones sedes designadas por el IMD.

Artículo 58:
El equipo está obligado a respetar las instalaciones deportivas en que se celebren los encuentros, así como atender las indicaciones del delegado de campo y personal responsable de las mismas.

El IMD, a través del Comité de Competición o de Apelación, podrá prohibir el uso de instalaciones deportivas o descalificar a aquel equipo cuyos componentes o seguidores no observen un comportamiento debido o causen desperfectos en dichas instalaciones, independientemente de quien sea su propietario.

En el caso de que componentes o seguidores de un equipo ocasionen desperfectos en las instalaciones deportivas, causados por mala fe o negligencia, el Comité de Competición o Apelación exigirá al equipo responsable el abono de los gastos de la oportuna reparación y cualesquiera otros que se originen, sin menoscabo de las sanciones disciplinarias que pudieran derivarse de dicha acción.

Artículo 59: Zona de banquillos.
Sólo podrán situarse en la zona de banquillo de cada equipo o permanecer en las cercanías del espacio reservado para ellos, los jugadores, entrenador y delegado, si cada uno de ellos cuenta con la licencia correspondiente y figuran inscritos en acta.

El árbitro ordenará que se retiren de la zona de banquillo y/o lugar cercano al mismo a cualquier persona que no cumpla las anteriores condiciones, cuidando el representante del equipo o el delegado de campo de que esto se cumpla.

Queda expresamente prohibida la permanencia en el banquillo de personas sancionadas por el Comité de Competición, así como de aquellas que hayan sido excluidas o expulsadas del encuentro por el árbitro.

En la competición de Tenis y debido a las características técnicas de las pistas de juego, no está permitido la presencia en pista del entrenador, delegado y/o acompañante de los jugadores. Tan solo se permitirá acceder a sus proximidades a un entrenador o delegado con licencia en vigor. En los encuentro de las categorías Prebenjamín y Benjamín podrá acceder un entrenador o delegado a la pista de juego para el control del tanteo de juego, contando con la autorización previa del Juez/Delegado del IMD.

HORA DE JUEGO
Artículo 60:
La hora de juego de los encuentros deberá estar dentro de los siguientes límites:

a) Categorías Prebenjamín, Benjamín y Alevín:
Viernes de 17.00 a 21.00 horas
Sábado de 9.00 a 15.00 horas
b) Categorías Infantil y Cadete:
Viernes de 17.00 a 21.00 horas
Sábado de 9.00 a 22.00 horas
c) Categoría Juvenil:
Viernes de 20.00 a 23.00 horas
Sábado de 9.00 a 23.00 horas
Domingo de 9.00 a 15.00 horas
d) Categorías Senior y Master:
Viernes de 20.00 a 23.00 horas
Sábado de 15.00 a 23.00 horas
Domingo de 9.00 a 15.00 horas

El equipo que cuente con campo propio hará constar en la <<Hoja de Inscripción>> la hora de juego de sus encuentros, la cual estará comprendida dentro los límites anteriores.

El IMD podrá fijar encuentros en días festivos, en horario de 9.00 a 23.00 horas, y en días laborables (de lunes a viernes) de 17.00 a 23.00 horas.

Al equipo que el IMD le facilite terreno de juego estará sujeto a los días y horarios que le sean asignados. Igualmente adjudicará el horario de sus partidos a aquellos equipos que no lo hayan señalado en su <<Hoja de Inscripción>>.

El IMD podrá alterar o modificar la fecha, hora y terreno de juego de los encuentros, independientemente de quien lo hubiese fijado, si fuera preciso para el mejor desarrollo de la competición.

CAMBIO DE FECHA, HORA Y TERRENO DE JUEGO
Artículo 61:
El cambio de fecha, hora y/o terreno de juego deberá ajustarse a las siguientes condiciones:

	PLAZO	CONFORMIDAD EQUIPO CONTRARIO	CUOTA A PAGAR
MODIFICACIÓN DE FECHA/HORARIO/CAMPO	con 15 ó más días hábiles	necesaria	--
	menos de 15 días hábiles y hasta las 14.00 horas del martes previo	necesaria	3 euros

La solicitud de cambio deberá realizarse por escrito en la oficina del Area Deportiva organizadora de la competición. El escrito remitido a través de fax o correo electrónico no será aceptado sin la confirmación telefónica posterior de su correcta recepción.

En caso de producirse cualquier variación sobre la inscripción inicial, los equipos que dispongan de terreno propio deberán comunicarlo por escrito en la oficina del Area Deportiva organizadora, surtiendo efecto 15 días hábiles después de la recepción del escrito.

Para que la modificación solicitada tenga validez, el Area Deportiva deberá notificar su aceptación o no, en el Comité de Competición. Se valorará positivamente la aportación de terreno de juego por parte de los equipos, a la hora de aceptar la solicitud.

Excepcionalmente, para modificar un encuentro de Fase Final es condición indispensable que éste se celebre con anterioridad a la fecha inicialmente prevista en calendario, estando obligados los equipos a aportar fecha, hora y terreno de juego.

El IMD, en aras a una mejor organización de las competiciones, podrá modificar la fecha, hora y/o terreno de juego sin estar sometido a los plazos indicados en este artículo.

El ingreso de 3 euros podrá realizarse en cualquier oficina de Caja Madrid, c/c nº 2038 – 9843 – 50 - 6000100433 ó de Cajasol, c/c nº 2106 – 0182 – 24 – 1102000178 (el pago por Internet sólo podrá realizarse a través de la cuenta de Cajasol).

UNIFORME DE JUEGO
Artículo 62:
El equipo deberá contar con un uniforme de juego en cuanto al color y con numeración no superior a 2 dígitos, excluyendo los números 1, 2 y 3 en Baloncesto y de acuerdo al Reglamento de cada deporte.

Si el árbitro estima que el color del uniforme de juego de ambos equipos puede prestarse a confusión, el equipo visitante está obligado a cambiar la camiseta, a cuyo efecto ha de desplazarse con el oportuno repuesto, estando permitido en este caso, el uso de petos numerados y de color uniforme.

Tendrá la consideración de equipo visitante a los efectos del cambio de camiseta, el que figura en segundo lugar en el calendario oficial.

Si el árbitro suspende el encuentro por entender que la uniformidad de alguno de los equipos impide el correcto desarrollo del partido, el Comité de Competición sancionará al equipo causante de dicha suspensión, según el Art. 85.k. del presente Reglamento, atendiendo siempre al color debidamente comunicado por el equipo en la <<Hoja de Inscripción>> o a las modificaciones solicitadas mediante el impreso oficial dirigido al Comité de Competición correspondiente.

TARIFA ARBITRAL
Artículo 63:

a) En categoría Senior y Master, los equipos contendientes abonarán la tarifa arbitral al 50% y antes de iniciarse el encuentro.
b) En el resto de las categorías, la tarifa arbitral será abonada por el IMD.
c) En el pago de la tarifa arbitral, tanto el IMD como los equipos contendientes procederán de la siguiente forma:
   - En caso de suspensión por cualquier motivo de un encuentro no comenzado, se abonará el 50% de lo estipulado.
   - Si el encuentro hubiera comenzado se abonará la totalidad de lo estipulado, complementándose con el 50% de la tarifa en la reanudación.
   - Si un equipo quisiera completar el equipo arbitral para un determinado encuentro, deberá solicitarlo por escrito al Area Deportiva organizadora de la competición, 15 días antes de la celebración del partido y abonar los gastos que ello ocasione en el momento de la solicitud.
   - Si un encuentro fuera dirigido por una persona ajena a las Escuelas de Arbitros, por ausencia del colegiado designado, se le abonará el 100% de lo estipulado.
   - Si se tuviese que comenzar o reanudar un encuentro suspendido por causa imputable a uno o a ambos equipos contendientes, el coste arbitral será sufragado por el equipo o equipos implicados.

d) Si se produce impago de la tarifa arbitral, el árbitro informará en el acta del encuentro las causas y el equipo responsable.
e) Si un equipo se negara a abonar la tarifa arbitral, el partido se disputará siendo válido el resultado y el equipo responsable del impago deberá abonar dicha tarifa al IMD, antes de la 2ª reunión del Comité de Competición posterior a la celebración del encuentro, excepto en las 2 últimas jornadas de cualquier Fase, en cuyo caso será antes de la 1ª reunión del Comité de Competición posterior a la celebración del mencionado encuentro. De no realizarse este abono y mientras persista la deuda, el Comité de Competición suspenderá los encuentros en los que haya de participar el equipo infractor, en los cuáles serán de aplicación los Arts. 84 y 85 del presente Reglamento.
f) El equipo que, por impago de la tarifa arbitral, provoque la suspensión de 2 encuentros, ya sea de forma alterna o consecutiva, será descalificado de la competición, según Art. 84.k. del presente Reglamento.
g) Si el impago de la tarifa arbitral se produce en la última jornada de un equipo, se le impondrá a dicho equipo una sanción económica equivalente al doble del importe de la tarifa estipulada.
h) Si un encuentro se tuviera que reanudar o repetir por tercera vez, por causas no imputables a los equipos, la tarifa arbitral será abonada por el IMD.

CAPÍTULO IV: RÉGIMEN DISCIPLINARIO
NORMAS GENERALES
Artículo 64:
Quedan sometidos al régimen disciplinario del presente Reglamento los jugadores, entrenadores, delegados, árbitros y en general, cualquier persona en posesión de licencia de Juegos Deportivos Municipales o que desarrolle actividades técnico-deportivas en el marco de este Programa.

Artículo 65:
El ámbito de la potestad disciplinaria de los Juegos Deportivos Municipales se extiende a las infracciones de las Reglas de Juego o Competición, cometidas con ocasión o como consecuencia de los encuentros organizados por el IMD, dentro de la Competición Oficial.

Artículo 66:
Constituirá falta toda infracción de las normas contenidas en el presente Reglamento, o en cualquier otra disposición de carácter deportivo que lo complemente o desarrolle, siempre que la misma esté prevista y señalada como tal en dichas disposiciones, sin menoscabo de las interpretaciones que los Comité de Competición y Comité de Apelación puedan realizar, aún cuando no se contemplen literalmente reflejadas en el Reglamento y siempre que contravengan el mismo, el desarrollo en armonía de la competición, atenten contra el buen orden deportivo, creen alarma social, sean de especial relevancia pública o que por sus características creen malestar entre los participantes.

Artículo 67:
En ningún caso podrá ser sancionada la acción u omisión no tipificada como falta en cualquiera de las normas a que se refiere el artículo anterior, ni podrá imponerse sanción alguna que no se encuentre reglamentariamente establecida con anterioridad a la comisión de la falta correspondiente.

Artículo 68:
La falta de carácter deportivo puede ser leve, grave o muy grave.

Para determinar la gravedad de los incidentes, se valorarán antecedentes, transcendencia de los hechos, mayor o menor número de personas intervinientes y las demás circunstancias que el Comité competente pondere, considerándose, en todo caso, como graves o muy graves, los que consistan en actos de agresión al equipo arbitral, jugadores, técnicos, delegados de campo o equipos y los que determinen la suspensión del encuentro, calificándose como factores específicos de gravedad la contumacia en la actitud violenta o incorrecta y la circunstancia de que estas no sean individualizadas, sino colectivas o tumultuarias. Igualmente se tendrá en cuenta la intencionalidad del infractor y el resultado de la acción.

La sanción tiene carácter educativo, preventivo y correctivo, y su imposición tendrá siempre como finalidad mantener el interés general.

Artículo 69:
Las sanciones que pueden imponerse con arreglo al presente Reglamento por razón de las faltas en él previstas, son las siguientes:

a) A los jugadores, entrenadores, delegados, directivos y árbitros:
- Inhabilitación
- Suspensión
- Apercibimiento (3ª Amonestación)
- Amonestación (1ª y 2ª)
- Sanción económica

b) A los equipos:
- Pérdida del encuentro o, en su caso, eliminatoria
- Descalificación de la competición
- Descuento de puntos de la clasificación general
- Sanción económica
- Clausura temporal del terreno de juego.
- Prohibición de uso de instalaciones municipales o instalaciones sedes dispuestas por el IMD
- Abono de los desperfectos ocasionados en instalaciones
- Apercibimiento (3ª Amonestación)
- Amonestación (1ª y 2ª)

Artículo 70:
En ningún caso, salvo que se trate de infracciones cometidas por un equipo, podrá imponerse simultáneamente 2 sanciones por un mismo hecho.

Si de un mismo hecho, o de hechos sucesivos, se derivasen 2 ó más faltas, éstas podrán ser sancionadas independientemente.

No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, si de un mismo hecho se derivan 2 ó más faltas o éstas hubiesen sido cometidas en una misma unidad de acto, se impondrá la sanción correspondiente a la falta más grave en su grado máximo, hasta el límite que represente la suma de las que pudieran imponerse al sancionar separadamente las faltas.

Artículo 71:
La suspensión puede ser por un determinado número de partidos o por un período de tiempo.

La suspensión por un determinado número de partidos se impondrá exclusivamente a jugadores, entrenadores y delegados.

Artículo 72:
La suspensión por un determinado número de partidos o tiempo concreto, implicará la prohibición de alinearse o intervenir como jugador, entrenador, delegado o árbitro, en cualquier encuentro o jornada inmediatos a la fecha del fallo, tantos como abarque la sanción y por el orden en que tengan lugar, aunque por alteración, suspensión o aplazamiento de algún encuentro del calendario, hubiese variado lo establecido al comienzo de la competición.

La sanción impuesta a un jugador, entrenador y/o delegado deberá ser cumplida en la categoría por la que tiene licencia, y no podrá alinearse en ningún otro equipo mientras no cumpla la sanción. No se contabilizará el encuentro de la categoría superior como partido cumplido, a efecto de la sanción impuesta.

Se contabilizará como partido de sanción aquel que efectivamente se celebre. Dentro de este supuesto se entiende incluido el encuentro que no se dispute por incomparecencia del contrario.

Cuando se sancione a una persona por un periodo de tiempo, no será computable para su cumplimiento los meses de julio, agosto y septiembre.

Artículo 73: Suspensión por un número de partidos:
Cuando un jugador, entrenador o delegado sea objeto de expulsión, exclusión o figure en el acta con falta descalificante, deberá considerarse suspendido para los siguientes encuentros, en tanto no dicte el fallo el Comité de Competición.

La suspensión provisional computará a afectos de cumplimiento de la sanción impuesta. La actuación o alineación en tal caso se considerará como indebida, aún cuando no se haya publicado el fallo del Comité de Competición.

No obstante, si dicho Comité lo estima conveniente, podrá autorizar su actuación o alineación en tanto se reúnen los antecedentes necesarios y se dicta el fallo.

Si la persona suspendida no cumpliese la sanción dentro de la temporada, habrá de hacerlo en la siguiente o siguientes, computándose el tiempo en ellas desde el momento en que comience la temporada oficial hasta aquel en que finalice. El IMD retendrá la licencia hasta el cumplimiento total de la sanción.

Artículo 74:
Se considera reincidencia cuando se comete la misma falta en más de una ocasión, haya sido sancionada con anterioridad y se produzca en la misma temporada.

Se considera acumulación cuando se comete más de una falta del mismo grado, haya sido sancionada con anterioridad y se produzca en la misma temporada.

Artículo 75: Circunstancias eximentes, agravantes y atenuantes:
1.- Son circunstancias eximentes de la responsabilidad disciplinaria:
a) El caso fortuito.
b) Fuerza mayor
c) Legítima defensa para evitar una agresión.

2.- Son circunstancias agravantes de la responsabilidad disciplinaria:
a) Ser reincidente.
b) Acumular sanciones.
c) No acatar inmediatamente las decisiones arbitrales, salvo que este desacato fuera sancionado como falta.
d) Provocar el desarrollo anormal del encuentro y/o suspensión del partido.
e) Cometer cualquier falta como espectador teniendo licencia como jugador, entrenador, delegado, árbitro o estando sancionado.
f) Figurar en el acta como capitán del equipo.
g) Cometer una infracción antes del partido o una vez finalizado el mismo.
h) La ocultación de pruebas al Comité competente.
i) La ocultación de la identidad de los presuntos infractores o autores de les hechos juzgados, mediando requerimiento expreso del Comité.
j) La falta de colaboración o la actitud pasiva o negligente tendente a disminuir los efectos de los hechos acaecidos, por parte de directivos, jugadores, técnicos o delegados del equipo.
k) Cometer la alta contra el equipo arbitral, delegado de campo y/o personal de la organización.

3.- Son circunstancias atenuantes de la responsabilidad disciplinaria:
a) No haber sido sancionado durante la temporada.
b) Haber precedido inmediatamente a la comisión de la falta, provocación suficiente.
c) Haber procedido el culpable, por arrepentimiento espontáneo, a reparar o disminuir los efectos de la falta, a dar satisfacción al ofendido o a confesar aquella a los órganos competentes. En su caso, esta circunstancia deberá recogerse expresamente en el acta.

Artículo 76:
La apreciación de circunstancias atenuantes o agravantes obligará, cuando la naturaleza de la posible sanción así lo permita, a la congruente graduación de esta. Con independencia de lo anterior, para la determinación de la sanción que resulte aplicable, los órganos disciplinarios podrán valorar el resto de circunstancias que concurran en la falta, tales como las consecuencias de la infracción, la naturaleza de los hechos o la concurrencia en el inculpado de singulares responsabilidades en el orden deportivo.

Artículo 77:
En la imposición de sanciones económicas, el Comité de Competición o Apelación, atendiendo a los hechos y circunstancias concurrentes, fijará su cuantía discrecionalmente hasta el máximo establecido para cada categoría.

La sanción económica impuesta a los equipos será descontada de la fianza. Cuando un equipo agote dicha fianza será requerido para reponerla, entregando en la oficina del Area Deportiva correspondiente el justificante de haber realizado el nuevo ingreso en cualquier oficina de Caja Madrid, c/c nº 2038 – 9843 – 50 - 6000100433 ó de Cajasol, c/c nº 2106 – 0182 – 24 – 1102000178 (el pago por Internet sólo podrá realizarse a través de la cuenta de Cajasol).

El plazo establecido para la presentación del justificante de reposición de la fianza finaliza a las 14.00 horas del primer martes posterior a la fecha de comunicación de la sanción, considerándose como fecha de la comunicación la establecida en el Art. 95.b. del presente Reglamento. En caso de no hacerlo en dicho plazo, el equipo será descalificado en aplicación del Art. 84.h. del presente Reglamento.

Artículo 78:
Son autores de la falta los que la llevan a cabo directamente, los que fuerzan o inducen a otro a ejecutarla y los que cooperen con su ejecución eficazmente.

El régimen disciplinario regulado en este Reglamento se entiende sin perjuicio de la responsabilidad civil o penal en la que puedan incurrir las personas físicas o jurídicas participantes en el programa de los Juegos Deportivos Municipales.

Artículo 79:
La alineación en un encuentro de un jugador, entrenador o delegado será considerada indebida y sancionada como tal si incumple los requisitos establecidos en el presente Reglamento.

FALTAS COMETIDAS POR JUGADORES, ENTRENADORES, DELEGADOS, ÁRBITROS Y SUS SANCIONES
Artículo 80: Faltas muy graves:

a) La agresión o intento de agresión, cuando sea muy grave o lesiva.
b) Permitir o realizar actos de violencia de carácter muy grave a personas o instalaciones, colaborar en los mismos o incitar a ellos, bien sea de hecho o de palabra, y por acción u omisión, antes, durante o después del encuentro.
c) La realización de actos que provoquen la suspensión definitiva del encuentro.
d) Permitir por mala fe o negligencia la consumación de faltas muy graves.
e) La reincidencia o acumulación de faltas graves.
f) Incurrir en incompatibilidad.
g) Incumplir por mala fe o negligencia lo dispuesto en los artículos referentes a <<Altas y Bajas>>.
h) La no aplicación de las Reglas de Juego y el Reglamento de los Juegos Deportivos Municipales, de carácter muy grave por parte de los árbitros y sus auxiliares.
i) Omitir o falsear en el acta del encuentro o su anexo, hechos o datos considerados como muy graves.
j) No acatar órdenes expresas dadas por el IMD, que puedan ser consideradas muy graves por el Comité de Competición.
k) En general las conductas o hechos contrarios al buen orden deportivo, que puedan ser consideradas como muy graves por el Comité de Competición en función de la transcendencia o repercusión de los mismo, social y deportiva, número de personas intervinientes, contumacia en la acción, intencionalidad, alarma social creada, prejuicio económico causado y otras circunstancias que el Comité pondere.

Sanción:

- Si es cometida por jugadores, entrenadores y delegados, suspensión desde 12 partidos a perpetuidad.
- Si es cometida por directivos, árbitros y auxiliares, suspensión desde 3 meses a perpetuidad.

Artículo 81: Faltas graves:

a) La agresión o intento de agresión, siempre que la acción por su gravedad no constituya la falta prevista en el artículo anterior.
b) Permitir o realizar actos de violencia de carácter grave a personas o instalaciones, colaborar en los mismos o incitar a ellos, bien sea de hecho o de palabra y por acción u omisión, antes, durante o después del encuentro.
c) Amenazar, coaccionar o realizar actos vejatorios de palabra o de obra.
d) Insultar u ofender de forma grave o reiterada.
e) La realización de actos que provoquen la interrupción anormal de un encuentro.
f) Permitir por mala fe o negligencia la consumación de faltas graves.
g) La reincidencia o acumulación de faltas leves.
h) Actuando como capitán, entrenador o delegado, ser responsable de la alineación indebida de un jugador, entrenador o delegado, siendo sancionado tanto el responsable como el sujeto infractor.
i) Incumplir el responsable del equipo con la obligación de facilitar al árbitro o a sus auxiliares las licencias, si provoca la suspensión del encuentro.
j) Omitir o falsear en el acta del encuentro o su anexo, hechos o datos considerados como graves.

k) No entregar a los equipos el anexo del acta una vez finalizado el partido, cuando no existan circunstancias que lo justifiquen.
l) No entregar el acta del encuentro en los plazos establecidos, o no cumplimentar la misma correctamente, siendo el error de carácter grave.
m) El comportamiento incorrecto del árbitro cuando causa la suspensión del encuentro. No llegar a tiempo al partido o llegar tarde sin causa justificada. No presentarse al encuentro. No agotar todos los medios para que los encuentros se celebren.
n) No realizar la comprobación de licencias, dorsales y personalidad de los jugadores, por parte de los árbitros y auxiliares.
o) No aplicar las Reglas de Juego y el Reglamento de los Juegos Deportivos Municipales, de carácter grave, por parte de los árbitros y auxiliares.
p) No acatar órdenes expresas dadas por el IMD, que puedan ser consideradas graves por el Comité de Competición.
q) En general las conductas o hechos contrarios al buen orden deportivo, que puedan ser consideradas como graves por el Comité de Competición en función de la transcendencia o repercusión de los mismo, social y deportiva, número de personas intervinientes, contumacia en la acción, intencionalidad, alarma social creada, prejuicio económico causado y otras circunstancias que el Comité pondere.

Sanción:

- Si es cometida por jugadores, entrenadores y delegados, suspensión desde 3 a 12 partidos.
- Si es cometida por árbitros y auxiliares, suspensión desde 1 a 3 meses.

Artículo 82: Faltas leves:

a) Realizar expresiones de menosprecio o cometer actos de desconsideración.
b) Emplear en el transcurso del juego medios o procedimientos violentos que atenten a la integridad de otro jugador, sin causarle daño.
c) Provocar o incitar al público o a participantes en contra de la correcta marcha de un encuentro, antes, durante o después del mismo.
d) Expresarse de forma atentatoria al decoro debido u ofender de forma leve, con palabras o gestos.
e) Permitir por mala fe o negligencia la consumación de faltas leves.
f) Incumplir el responsable del equipo con la obligación de facilitar al árbitro o sus auxiliares las licencias, si no provoca la suspensión del encuentro.
g) Ocasionar desperfectos de carácter leve en las instalaciones.
h) Omitir o falsear en el acta del encuentro o su anexo hechos o datos considerados como leves.
i) No entregar el acta del encuentro en los plazos establecidos, o no cumplimentar correctamente la misma, siendo el error de carácter leve.
j) El comportamiento incorrecto del árbitro cuando no causa la suspensión del encuentro. No presentarse al encuentro, no provocando la suspensión del mismo.
k) No ir el árbitro o los auxiliares correctamente uniformado.
l) No aplicar las Reglas de Juego y el Reglamento de los Juegos Deportivos Municipales, de carácter leve, por parte de los árbitros y sus auxiliares.
m) No acatar órdenes expresas dadas por el IMD, que puedan ser consideradas leves por el Comité de Competición.
n) En general las conductas o hechos contrarios al buen orden deportivo, que puedan ser consideradas como leves por el Comité de Competición en función de la transcendencia o repercusión de los mismo, social y deportiva, número de personas intervinientes, contumacia en la acción, intencionalidad, alarma social creada, prejuicio económico causado y otras circunstancias que el Comité pondere.

Sanción:

- Si es cometida por jugadores, entrenadores y delegados, desde amonestación hasta suspensión por 3 partidos.
- Si es cometida por árbitros y auxiliares, desde amonestación a suspensión por 1 mes.

Artículo 83: Tarjetas.

Las tarjetas en un encuentro se sancionan de la siguiente forma:

a) Fútbol y Fútbol Siete:
- Tarjeta amarilla: amonestación.
- Doble tarjeta amarilla: 1 partido de suspensión.
- Tarjeta roja: al menos, 1 partido de suspensión.

b) Fútbol Sala:
- Tarjeta amarilla: amonestación.
- Doble tarjeta amarilla: doble amonestación.
- Tarjeta roja: al menos, 1 partido de suspensión.

La acumulación de tarjetas amarillas se sancionará como sigue:
- Primera y segunda: amonestación.
- Tercera: apercibimiento de suspensión.
- Cuarta (1er. Ciclo): 1 partido de suspensión.
- Octava tarjeta (2º Ciclo): 2 partidos de suspensión.
- Duodécima (3er. Ciclo): 3 partidos de suspensión, y así sucesivamente.

No se sumarán los ciclos de tarjetas a las sanciones leves.

FALTAS COMETIDAS POR LOS EQUIPOS Y SUS SANCIONES
Artículo 84: Faltas muy graves:

a) La realización por parte de componentes de un equipo y/o del público de actos de agresión, coacción o violencia de carácter muy grave, antes, durante o después del encuentro.
b) La actitud incorrecta de un equipo durante un encuentro, siendo de carácter muy grave, provoque o no la suspensión del mismo.
c) La realización por parte de componentes de un equipo y/o del público de actos de violencia de carácter muy grave contra los bienes o instalaciones deportivas donde se desarrollen los encuentros.
d) Los incidentes de público en general, que perturben de forma muy grave el desarrollo del encuentro, provoquen o no la suspensión del mismo o atenten a la integridad de los asistentes.
e) Provocar la suspensión de un partido correspondiente a Fase Final o sistema de eliminatoria, por presentar un número de jugadores inferior al establecido como mínimo para comenzar un encuentro.
f) La alineación indebida de un jugador, entrenador o delegado, siempre que se produzca en un encuentro de Fase Final o sistema de eliminatoria.
g) La reincidencia o acumulación de faltas graves.
h) No reponer la fianza en los plazos establecidos.
i) La incomparecencia de un equipo a un encuentro, negativa a participar en el mismo o retirada del terreno de juego por segunda vez, durante la temporada.
j) La incomparecencia de un equipo a un encuentro, negativa a participar en el mismo o retirada del terreno de juego por primera vez, en un encuentro de Fase Final o sistema de eliminatoria.
k) Provocar que el Comité de Competición suspenda 2 encuentros a un equipo, cualquiera que fuese la razón de dicha suspensión.
l) Provocar que el Comité de Competición suspenda un encuentro a un equipo, cualquiera que fuese la razón de dicha suspensión, cuando se trate de un encuentro de Fase Final o sistema de eliminatoria.
m) La retirada del equipo de la competición, sea o no comunicada por escrito.
n) No presentar un mínimo de 8 jugadores por tercera vez en un encuentro de Baloncesto de las categorías Prebenjamín, Benjamín, Alevín e Infantil.
o) No presentar un mínimo de 7 jugadores por tercera vez en un encuentro de Fútbol Sala de las categorías Prebenjamín, Benjamín, Alevín.
p) Incumplir por tercera vez, las normas referentes a la participación de los jugadores inscritos en acta, en un encuentro de Baloncesto (Prebenjamín, Benjamín, Alevín e Infantil), Balonmano (Prebenjamín, Benjamín y Alevín), Fútbol Sala (Prebenjamín, Benjamín y Alevín) y/o Waterpolo (Prebenjamín, Benjamín y Alevín).
q) En general las conductas o hechos contrarios al buen orden deportivo, que puedan ser consideradas como muy graves por el Comité de Competición en función de la transcendencia o repercusión de los mismo, social y deportiva, número de personas intervinientes, contumacia en la acción, intencionalidad, alarma social creada, prejuicio económico causado y otras circunstancias que el Comité pondere.

Sanción:
- Descalificación del equipo de la Competición para los apartados: a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, o, p, q, de este artículo.
- Pérdida de la totalidad de la fianza para los apartados: a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, o, p, q, de este artículo.
- Clausura del terreno de juego o prohibición de uso de instalaciones municipales desde 12 partidos a perpetuidad, para los apartados: a, c, q, de este artículo.

- Abonar la reparación de los desperfectos ocasionados en los plazos marcados por el Comité competente, para los apartados: c, q, de este artículo.
- Sanción económica de 6 € a cada uno de los componentes del equipo (jugador, entrenador y delegado) para los apartados: a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, o, p, q, de este artículo.

Artículo 85: Faltas graves:

a) La realización por parte de componentes de un equipo y/o del público de actos de agresión, coacción o violencia de carácter grave, antes, durante o después del encuentro.
b) La actitud incorrecta de un equipo durante un encuentro, siendo de carácter grave, provoque o no la suspensión del mismo.
c) La realización por parte de componentes de un equipo y/o del público de actos de violencia de carácter grave contra los bienes o instalaciones deportivas donde se desarrollen los encuentros.
d) Los incidentes de público en general, y el lanzamiento de objetos al terreno de juego en particular, que perturben de forma grave o reiterada el desarrollo del encuentro, provoquen o no la suspensión del mismo o atenten a la integridad de los asistentes.
e) Provocar la suspensión de un encuentro por presentar un número de jugadores inferior al establecido como mínimo para comenzar un encuentro.
f) La alineación indebida de un jugador, entrenador o delegado.
g) La reincidencia o acumulación de faltas leves.
h) Provocar que el Comité de Competición suspenda un encuentro por impago de recibos arbitrales.
i) La incomparecencia de un equipo a un encuentro, negativa a participar en el mismo o retirada del terreno de juego por primera vez, durante la temporada.
j) El incumplimiento de las normas referentes a la disponibilidad del terreno de juego y las condiciones y elementos técnicos necesarios en los mismos, según las Reglas de Juego, cuando motiven la suspensión del encuentro.
k) El incumplimiento de las normas referentes a la correcta uniformidad de los jugadores, de manera que, por carecer de color uniforme, coincidencia de color con el equipo contrario o defectuosa numeración, el árbitro se viera obligado a suspender el encuentro.
l) La no presentación por parte de los 2 equipos o deportistas individuales del balón o pelotas de juego que reúna las características reglamentarias, si esto provoca la suspensión del encuentro.
m) No atender inmediatamente las decisiones arbitrales sobre el inicio del encuentro, entrega de licencias, identificación de jugadores, entrenadores o delegados y, en general, todas aquellas medidas que busquen establecer la autoría de las faltas y la presentación al Comité de Competición de las licencias de los responsables del mismo.
n) No presentar un mínimo de 8 jugadores por segunda vez en un encuentro de Baloncesto de las categorías Prebenjamín, Benjamín, Alevín e Infantil.
o) No presentar un mínimo de 7 jugadores por segunda vez en un encuentro de Fútbol Sala de las categorías Prebenjamín, Benjamín, y Alevín.
p) Incumplir por segunda vez, las normas referentes a la participación de los jugadores inscritos en acta, en un encuentro de Baloncesto (Prebenjamín, Benjamín, Alevín e Infantil), Balonmano (Prebenjamín, Benjamín y Alevín), Fútbol Sala (Prebenjamín, Benjamín y Alevín) y/o Waterpolo (Prebenjamín, Benjamín y Alevín).
q) No tramitar el número mínimo de licencias en los plazo establecidos.
r) La no presentación o retirada de los 2/3 de los jugadores en un encuentro de Tenis por Equipos.
s) En general las conductas o hechos contrarios al buen orden deportivo, que puedan ser consideradas como graves por el Comité de Competición en función de la transcendencia o repercusión de los mismo, social y deportiva, número de personas intervinientes, contumacia en la acción, intencionalidad, alarma social creada, prejuicio económico causado y otras circunstancias que el Comité pondere.

Sanción:

- Pérdida del encuentro o en su caso, de la eliminatoria para los apartados: a, b, c, d, e, f, h, i, j, k, l, m, n, o, p, q, r, s, de este artículo.
- Descuento de puntos según lo establecido para los apartados: a, b, c, d, e, f, g, h, i, m, n, o, p, q, r, s, de este artículo.
- No es aplicable el descuento de puntos para el apartado “f” si la alineación indebida es de un entrenador o delegado.
- Sanción económica del 50% de la cuantía de la fianza para los apartados: a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, q, r, s, de este artículo.

- Clausura del terreno de juego o prohibición de uso de las instalaciones municipales desde 1 a 12 partidos para los apartados: a, b, c, d, j, s, de este artículo.
- Abonar la reparación de los desperfectos ocasionados en los plazos marcados por el Comité competente, para los apartados: c, s, de este artículo.

Artículo 86: Faltas leves:

a) La realización por parte de componentes de un equipo y/o del público de actos de carácter leve, antes, durante o después del encuentro.
b) La actitud incorrecta de un equipo durante un encuentro, siendo de carácter leve y no provoque la suspensión del encuentro.
c) La realización por parte de componentes de un equipo y/o público de actos de carácter leve que atenten contra los bienes o instalaciones deportivas donde se desarrollen los encuentros.
d) Los incidentes de público que no tengan carácter de grave o muy grave y no motiven la suspensión del partido, el lanzamiento de objetos al terreno de juego, fuera de los supuestos previstos en los Art. 84 y 85 del presente Reglamento, o la realización de actos vejatorios por parte del público contra la autoridad arbitral o equipos contendientes.
e) La falta de puntualidad de un equipo, cuando provoque retraso en el inicio del encuentro y no motive la suspensión
f) La demora de un equipo en la entrega de la documentación, cuando provoque retraso en el inicio del encuentro y no motive la suspensión.
g) La no presentación por parte de un equipo de la <<Hoja Relación>> y la totalidad de las licencias de los participantes inscritos en acta.
h) No abonar el recibo arbitral en el terreno de juego.
i) Incumplir la obligación que tienen los equipos de las categorías Prebenjamín, Benjamín, Alevín e Infantil, de saludarse en el centro del terreno de juego antes de comenzar el encuentro y una vez finalizado el mismo.
j) Incurrir en falta por demora en Voleibol.
k) El incumplimiento de las normas referentes a la disponibilidad del terreno de juego y las condiciones y elementos técnicos necesarios en los mismo, según las Reglas de Juego, cuando no motiven la suspensión del encuentro.
l) El incumplimiento de las normas referentes a la correcta numeración y color uniforme de la indumentaria de los jugadores.
m) La no presentación por parte de un equipo o deportista individual del balón o pelotas de juego que reúna las características reglamentarias, cuando no motive la suspensión del encuentro.
n) No presentar un mínimo de 8 jugadores por primera vez en un encuentro de Baloncesto de las categorías Prebenjamín, Benjamín, Alevín e Infantil.
o) No presentar un mínimo de 7 jugadores por primera vez en un encuentro de Fútbol Sala de las categorías Prebenjamín, Benjamín y Alevín.
p) Incumplir por primera vez las normas referentes a la participación de los jugadores inscritos en acta, en un encuentro de Baloncesto (Prebenjamín, Benjamín, Alevín e Infantil), Balonmano (Prebenjamín, Benjamín y Alevín), Fútbol Sala (Prebenjamín, Benjamín y Alevín) y/o Waterpolo (Prebenjamín, Benjamín y Alevín)
q) La no presentación a 1/3 de encuentro de Tenis por equipos o la retirada del mismo.
r) En general las conductas o hechos contrarios al buen orden deportivo, que puedan ser consideradas como leves por el Comité de Competición en función de la transcendencia o repercusión de los mismo, social y deportiva, número de personas intervinientes, contumacia en la acción, intencionalidad, alarma social creada, prejuicio económico causado y otras circunstancias que el Comité pondere.

Sanción:

- Pérdida del encuentro o en su caso, de la eliminatoria para los apartados: n, o, p, de este artículo.
- Amonestación para los apartados: a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, o, p, q, r, de este artículo.
- Apercibimiento de clausura del terreno de juego para los apartados: a, b, c, d, k, r, de este artículo.
- Cuando se produzca reincidencia en el apartado “k”, el Comité competente podrá suspender la utilización del terreno de juego a la espera del informe oportuno y, a la vista del mismo, proceder a su clausura.
- Sanción económica del 25% de la fianza para los apartados: a, b, c, d, k, r, de este artículo.
- Abonar la reparación de los desperfectos ocasionados en los plazos marcados por el Comité competente, para los apartados: c, r, de este artículo.

INFRACCIONES A LA CONDUCTA DEPORTIVA
Artículo 87:
Se consideran infracciones a la conducta deportiva, las acciones u omisiones tipificadas en el presente Reglamento, con sujeción a lo establecido en dichos artículos y sus concordantes.

Será de aplicación este capítulo tanto a personas como a equipos.

Artículo 88: Faltas muy graves:
Serán faltas muy graves, que se sancionarán a personas con suspensión de 6 meses a 3 años, y a equipos con la descalificación y la suspensión de 3 a 5 temporadas, pudiéndose aplicar la inhabilitación a perpetuidad atendiendo a la gravedad del acto cometido y al perjuicio causado:

a) La intervención en hechos conducentes a la obtención de un resultado predeterminado en un encuentro.
b) El quebrantamiento de sanciones impuestas y el incumplimiento de las órdenes dictadas por el IMD.
c) El comportamiento muy grave que atente contra la disciplina, el buen orden deportivo y el respeto debido a la autoridad, a las instalaciones deportivas o a las normas que regulan los Juegos Deportivos Municipales.

En el supuesto del apartado a) el Comité de Competición podrá determinar la anulación del encuentro o competición o incluso alterar el resultado del mismo.

En el supuesto del apartado b) el Comité de Competición podrá considerar quebrantamiento de la sanción impuesta a los entrenadores y delegados que dirijan a su equipo desde las inmediaciones del terreno de juego.

En los casos de desperfectos a instalaciones de carácter muy grave, los daños ocasionados deberán ser abonados en el plazo marcado por el Comité de Competición o Apelación.

Artículo 89: Faltas graves:
Serán faltas graves, que se sancionarán a personas con suspensión de hasta 6 meses y a equipos con suspensión de 1 a 3 temporadas:

a) La descalificación y las acciones que atenten de manera grave a la armonía en la organización de los Juegos Deportivos Municipales.
b) El ejercicio de actividades declaradas incompatibles con la actividad o función deportiva desempeñada (sólo aplicable a personas).
c) Las manifestaciones públicas en las que se atente a la ética deportiva o a la armonía entre los equipos o las personas incluidas en este Reglamento, o se les ofenda gravemente (sólo aplicable a personas).
d) Las conductas que atenten de manera grave a la disciplina, al buen orden deportivo, al respeto debido a las autoridades, a las instalaciones deportivas o a las normas que regulan los Juegos Deportivos Municipales.
e) El incumplimiento de órdenes e instrucciones adoptadas por personas u órganos competentes.

En los casos de desperfectos a instalaciones de carácter grave, los daños ocasionados deberán ser abonados en el plazo marcado por el Comité de Competición o Apelación.

Artículo 90: Faltas leves:
Serán faltas leves, que sancionarán con suspensión de hasta 1 mes:

a) El incumplimiento de las órdenes e instrucciones dictadas por el IMD, cuando se produzcan por negligencia o descuido inexcusable.
b) Las manifestaciones públicas desconsideradas u ofensivas hacia personas o entidades integradas en los Juegos Deportivos Municipales.
c) Las manifestaciones públicas contrastadas que descalifiquen la actuación de jugadores, entrenadores, árbitros, auxiliares de árbitros, directores escuelas de árbitros, delegados de campo, dirigentes, etc...

En los casos de desperfectos a instalaciones de carácter leve, los daños ocasionados deberán ser abonados en el plazo marcado por el Comité de Competición o Apelación.

COMITÉ DE COMPETICIÓN
NORMAS GENERALES
Artículo 91:
Existirá un Comité de Competición en cada Area Deportiva, que tendrá competencias sobre todas las competiciones que le sean asignadas.

Cada Comité de Competición actuará con total independencia, y estará formado por 3 ó 5 miembros, designados por el IMD a propuesta del Director de Actividades, siendo su mandato de un año.

Cada Comité de Competición se reunirá en la oficina del Area Deportiva correspondiente, según las zonas.
Se consideran las siguientes direcciones, sedes de los Comités de Competición de cada Area Deportiva:

- Area Deportiva Casco Antiguo: CD. Fundición; C/ Crédito, s/n.
- Area Deportiva Triana-Los Remedios: CD. Paraguas; Plaza del Monte Pirolo, s/n.
- Area Deportiva Sur: CD.Tiro de Línea; C/ Lora del Río, 1.
- Area Deportiva Este: CD. Rochelambert; Avda. Doña Francisquita, s/n.
- Area Deportiva Nervión-San Pablo: CD. San Pablo; C/ Laffon Soto, s/n.
- Area Deportiva Macarena: CD. Miraflores-Pino Montano; Avda. Cortijo de las Casillas, s/n.

Artículo 92:
El Comité de Competición de cada Area Deportiva podrá estar formado por las siguientes personas:

- Director de Actividades del Area Deportiva correspondiente.
- Técnicos Deportivos del Area Deportiva correspondiente.
- Un miembro de reconocido prestigio deportivo o Licenciado en Derecho, ajeno al IMD.

Artículo 93:
Las sesiones del Comité de Competición de cada Area Deportiva, tanto para Fase de Distrito como para Fase Final, se celebrarán a todos los efectos los miércoles laborables de la temporada oficial, y sin perjuicio de que se convoquen reuniones cuantas veces lo exija la competición correspondiente.

PROCEDIMIENTO
Artículo 94:
El Comité de Competición resolverá sobre las incidencias que se reflejen en las actas de los encuentros y en los anexos complementarios que emitan los árbitros. Igualmente, resolverá sobre las reclamaciones, alegaciones, informes y pruebas que presenten los equipos sobre cualquier anomalía o incidente, con motivo u ocasión de un encuentro o competición, o sobre las infracciones a la conducta deportiva.

Artículo 95. Plazos de presentación

a) El plazo establecido en la Fase de Distrito, Fase Final y Grupos Unicos, para que los equipos presenten reclamaciones, alegaciones, informes, pruebas o acuerdos, finaliza siempre a las 14.00 horas del primer martes posterior al partido fecha del incidente, notificación del Comité, etc. La presentación de la mencionada documentación y cualquier otra que proceda, sólo podrá ser entregada en la oficina del Area Deportiva correspondiente al Comité de Competición responsable de la organización del encuentro, fase o liga.
b) Se considera fecha de notificación por el Comité de Competición de las resoluciones contenidas en el acta del mismo, el primer jueves posterior a la fecha que figure en el acta como de reunión del Comité En la Fase Final será considerado un plazo de 24 horas a partir de la hora y día de celebración de dicho Comité.
c) Cuando así lo considere el Comité de Competición concederá un plazo de 24 horas para subsanar errores en la tramitación de los recursos y acuerdos. Este plazo será de 12 horas en la Fase Final o cuando así lo considere el Comité de Competición en función de las circunstancias del tiempo disponible y/o los sistemas de competición aplicados.

Artículo 96:
Los equipos, árbitros, así como cualquier persona implicada en la organización de los Juegos Deportivos Municipales están obligados a presentar ante el Comité de Competición los documentos que se les soliciten, así como a la comparecencia de las personas que sean citadas. Caso de incumplimiento de lo anterior, se considerará la validez o no de la reclamación actuando el Comité en consecuencia.

Artículo 97:
En todos los recursos se hará constar:

a) Nombre, apellidos, domicilio y teléfono del interesado, persona o entidad que lo represente.
b) Los hechos que lo motiven y la relación de pruebas que estimen aportar.
c) Las propuestas reglamentarias que el recurrente considere infringidas, así como los razonamientos de derecho en que fundamente el recurso.
d) La petición concreta que se formula.

Artículo 98:
Para tomar sus decisiones, el Comité de Competición podrá tener en cuenta el acta del encuentro, el anexo arbitral, informe del delegado de la organización y del informador designado por el propio Comité, si los hubiere, así como las alegaciones de los interesados y cualquier otro testimonio que considere válido.

Será también admisible cualquier otro medio de prueba del que pueda disponer, además de la prueba documental o testifical aportada o propuesta, los videos, notas de prensa y en general todos aquellos que permitan al Comité competente efectuar una exacta valoración de los hechos deportivos enjuiciados.

La admisión o inadmisión motivada de las pruebas aportadas o propuestas corresponde al Comité competente y sólo podrá ser rechazada o denegada su práctica de forma motivada:

a) Por innecesarias.
b) Por superfluas.
c) Por carecer de objetividad al referirse directamente a parte implicada.
d) Por no estar relacionadas ni directa ni suficientemente con los hechos disciplinarios objeto de estudio o resolución.
e) Por extemporáneos.
f) Por reiterativa, al incidir sobre cualquier particular suficientemente aclarado.

Artículo 99:
Se considera evacuado el trámite de audiencia al interesado con la publicación y exposición del acta del Comité de Competición, en el tablón de anuncios de la oficina del Area Deportiva correspondiente, y el transcurso del plazo establecido en el Art. 95 del presente Reglamento.

Si existiera cualquiera de los informes a los que se refiere el Art. 94 del presente Reglamento, el Comité de Competición, antes de adoptar el fallo, dará traslado del contenido de los mismos a los interesados para que, en el término de 24 horas en Fase de Distrito y 12 horas en Fase Final, desde su notificación, manifiesten lo que estimen oportuno. No se aplicará este plazo si la denuncia es manifiesta y comprobada con exactitud por el IMD.

En la Fase Final, la exposición en el tablón de anuncios se realizará en la oficina del Area Deportiva organizadora de la Competición, no siendo obligatorio su publicación y exposición en el resto de Areas Deportivas.
Los fallos del Comité de Competición serán publicados en la página web del IMD.

Artículo 100:
El Comité de Competición, cuando considere que no existen datos suficiente y mientras reúne los antecedentes necesarios, podrá imponer suspensiones provisionales, o bien adoptar cualquier otra medida cautelar. Estas suspensiones provisionales se computarán como parte de las sanciones definitivas que se puedan imponer en su día.

Artículo 101:
Los plazos establecidos en los artículos anteriores, podrán ser modificados si los encuentros corresponden a un torneo que dispute en días consecutivos, o bajo sistemas de juego especiales, en cuyo caso el Comité de Competición establecerá lo procedente.

Artículo 102:
En los fallos del Comité de Competición se hará constar el hecho constitutivo de la falta, artículos de aplicación, sanción acordada, recursos que contra los mismos proceden, órganos y plazos en que habrán de imponerse.

Contra los acuerdos y decisiones de cada Comité de Competición, se podrá interponer de nuevo recurso ante el mismo, si se añaden pruebas o alegaciones no contempladas con anterioridad y siempre que no se incumplan los artículos precedentes.

Artículo 103:
El Comité de Competición está facultado para actuar de oficio sin que medie denuncia, reclamación, informe arbitral, etc.

Artículo 104:
Para la aceptación por el Comité de Competición de reclamaciones y recursos, el recurrente deberá hacer un depósito en metálico de 6 euros, que le será devuelto en el caso de ser estimada la reclamación o recurso.

Para presentar reclamación sobre jugadores, entrenadores y delegados, se efectuará un depósito de 6 euros por cada persona reclamada.

En Fase Final, el recurrente deberá hacer un depósito en metálico de 12 euros.

Estas cuantías serán ingresadas en cualquier oficina de Caja Madrid, c/c nº 2038 – 9843 – 50 - 6000100433 ó de Cajasol, c/c nº 2106 – 0182 – 24 – 1102000178 (el pago por Internet sólo podrá realizarse a través de la cuenta de Cajasol), siendo obligatorio adjuntar el original del justificante de ingreso a los documentos del recurso o reclamación presentados.

COMITÉ DE APELACIÓN
Artículo 105:
Sobre las decisiones del Comité de Competición se podrá recurrir ante el Comité de Apelación, que estará compuesto por 3 miembros nombrados por el IMD y que serán:

- Jefe de Servicio de Actividades Deportivas que actuará de Presidente.
- Jefe de Sección de Administración
- Jefe de Sección de Actividades Deportivas que actuará de Secretario.

Para la constitución y adopción de acuerdos será suficiente la presencia de la mayoría de sus miembros, todos con voz y voto, siendo dichos acuerdos inapelables. La ausencia de alguno de estos miembros será sustituida por un Técnico del IMD, designado por el Gerente del mismo. Las reuniones se celebrarán cuando así lo exijan los recursos presentados, no existiendo por tanto, día fijo de celebración.

Artículo 106:
En todos los recursos deberán hacerse constar:

a) Nombre, apellidos, domicilio y teléfono del interesado, persona o entidad que lo represente.
b) Los hechos que lo motiven y la relación de pruebas que, propuestas al Comité de Competición en tiempo y forma, no se hubieran estimado.
c) Las propuestas reglamentarias que el recurrente considere infringidas así como los razonamientos en que fundamenta su recurso.
d) La petición concreta que se formula.

Artículo 107:
Los recursos se interpondrán ante el Comité de Apelación en el plazo de un día hábil a partir de la notificación por el Comité de Competición, tramitándose en el Registro General del IMD, sito en Estadio Olímpico, Puerta E.

Artículo 108:
La presentación de un recurso no suspenderá el cumplimiento de las sanciones, órdenes, disposiciones, resoluciones o indicaciones impuestas, salvo que el Comité de Apelación acuerde lo contrario, con carácter previo a su fallo y hasta que éste se produzca. No se contempla la suspensión cautelar de sanciones.

Artículo 109:
Será de aplicación en la actuación y procedimiento del Comité de Apelación aquel articulado relativo al Comité de Competición, siempre que no haya estipulado nada en contra en el presente Reglamento.

Artículo 110:
Los acuerdos del Comité de Apelación deberán reunir los requisitos establecidos en el Art. 102 del presente Reglamento, exceptuando el de los recursos que caben. Asimismo, estos acuerdos serán expuestos en el tablón de anuncios del IMD y de las Areas Deportivas.

Artículo 111:
Para la aceptación por el Comité de Apelación de un recurso, el recurrente deberá hacer un depósito en metálico de 12 euros, que le será devuelto en caso de que dicho recurso sea estimado.

Para presentar reclamación sobre jugadores, entrenadores y delegados, se efectuará un depósito de 12 euros por cada persona reclamada.

Estas cuantías serán ingresadas en cualquier oficina de Caja Madrid, c/c nº 2038 – 9843 – 50 - 6000100433 ó de Cajasol, c/c nº 2106 – 0182 – 24 – 1102000178 (el pago por Internet sólo podrá realizarse a través de la cuenta de

Cajasol), siendo obligatorio adjuntar el original del justificante de ingreso a los documentos del recurso o reclamación presentados.

DISPOSICIONES FINALES

Artículo 112: Obligatoriedad de la información

Los equipos están obligados a conocer cuantos acuerdos y notificaciones efectúe el IMD, para ello es necesario que un representante de cada equipo se persone a partir de las 12.00 horas del jueves de cada semana, en la oficina del Area Deportiva que organiza la liga o grupo donde juega el equipo, a fin de conocer los acuerdos del Comité de Competición, notificaciones de cambios y cuantos escritos o comunicaciones efectúe el IMD, no siendo éste responsable de los perjuicios que se le ocasionen a los equipos, derivados de la no observancia de esta disposición.

Asimismo, los equipos están obligados a conocer y recoger los calendarios de juego en la oficina del Area Deportiva que organice la competición, a partir de 10 días de la fecha de finalización del plazo de inscripción.

La página web del IMD recogerá toda la información relativa a Juegos Deportivos Municipales.

Artículo 113:

Las eventuales modificaciones del presente Reglamento, una vez aprobadas por el IMD, deberán ser publicadas mediante Circular.

Artículo 114:

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

Artículo 115:

El IMD suscribirá una póliza de Responsabilidad Civil y un Seguro de Accidente y Lesión Deportiva para cubrir los casos que dieran lugar.

Los gastos de asistencia médica, farmacéutica, ambulancia, intervenciones quirúrgicas, prótesis, rehabilitación, etc. no contemplados en dichas pólizas serán por cuenta del deportista, entrenador, delegado, directivo, árbitro o personal de organización, haciendo uso de los servicios de la Seguridad Social o Mutua particular. El IMD no asumirá gasto alguno, derivado de un accidente o lesión deportiva que no se produzca en el desarrollo de un partido oficial de las competiciones recogidas en el Art. 1 del presente Reglamento.

ANEXO I: NORMAS ESPECÍFICAS POR DEPORTES

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 que se indican en el presente Anexo del Reglamento de los Juegos Deportivos Municipales.

Ajedrez:

- La competición será individual y las categorías mixtas: Prebenjamín, Benjamín, Alevín, Infantil y Cadete.
- La competición se desarrollará por sistema de concentración en 5 jornadas independientes, que tendrán lugar en la casa del Ajedrez de Sevilla (CD. San Pablo, C/ Doctor Laffon Soto, s/n).
- Se disputará por sistema suizo a 10 rondas, a razón de 30 minutos por participante como ritmo de juego, entre las cinco jornadas.
- Se establece una Clasificación Individual por categoría y sexo.
- Los jugadores que no participen en 2 jornadas serán descalificados de la competición, según Art. 84.q del presente Reglamento.

Jugando al Atletismo (Categorías Prebenjamín, Benjamín y Alevín):

- Los equipos de categoría Prebenjamín, Benjamín y Alevín disputarán las pruebas contenidas en el presente Anexo.
- Cada equipo podrá inscribir un máximo de 12 atletas, todos participan y sólo puntúan las 10 mejores marcas.
- Cada atleta podrá participar en todas las pruebas y 1 relevo en cada jornada.
- La competición se desarrollará por sistema de concentración en 5 jornadas.
- Se realizarán 2 tipos de clasificaciones, una Individual y otra por Equipos.

Clasificación Individual:

- ✓ La Clasificación Individual se obtendrá por la suma de puntos en función de las marcas obtenidas por cada atleta en cada prueba. Puntuándose en cada prueba de la siguiente forma: (n+3) al 1º; (n+1) al 2º; (n-1) al 3º; (n-2) al 4º, ..., siendo n el número de participantes en cada categoría y jornada.

Clasificación por Equipos:

- ✓ Para la Clasificación por Equipos se tendrá en cuenta y sumarán los siguientes puntos por cada jornada y categoría:
    - o Los diez mejores participantes de cada equipo con sus puntuaciones individuales totales.
    - o La puntuación de los relevos será doble con relación a la individual (sólo puntuando el mejor por cada equipo, aunque se permita la participación con varias formaciones).
    - o Premiación a la participación, suponiendo ésta para cada equipo 3 puntos por cada participante en dicha jornada.

PRUEBAS JUGANDO AL ATLETISMO

CARRERA 10 * 10 METROS

- Carrera cronometrada sobre una distancia de 10 m. que habrá que recorrer 10 veces en ida y vuelta, recorriendo una distancia total de 100 m.
- Cada participante, antes de cambiar de sentido, es decir, de dar la vuelta, deberá recoger una anilla u objeto similar que estará detrás de la línea de 10 m. Deberá dejarla en el suelo en el otro lado, detrás de la línea desde donde realizó la salida. Y así hasta completar 5 anillas. Las anillas han de posarse en el suelo dentro de una zona delimitada, pero no se deberán arrojar.
- Se anotará el tiempo invertido por cada participante. El tiempo se parará a cada participante cuando éste pose la última anilla (quinta) detrás de la línea, sin arrojarla.
- Sólo se realizará un intento, en el que participan a la vez 4 ó 5 atletas, uno por cada equipo que componga el grupo.

LANZAMIENTO DE JABALINA BLANDA

- Lanzamiento de una jabalina blanda desde parado, sin carrera previa.
- Si sobre pasa la línea después de lanzar, no se considerará nulo.

- Cada participante realizará 2 intentos. Los participantes de un grupo en esta prueba realizarán el primer lanzamiento de 1 en 1 sucesivamente hasta finalizar la primera ronda, comenzando entonces la segunda ronda. Se anotará el lanzamiento de mayor distancia.
- En esta competición se utiliza una jabalina adaptada de espuma ligera, con un peso aproximado de 50 g. y una longitud aproximada de 90 cm.

DOS SALTOS SEGUIDOS A PIES JUNTOS DESDE PARADO:

- El participante colocado detrás de la línea de salida y con los pies paralelos realizará dos saltos seguidos a pies juntos. Se mide la huella más cercana a la línea de salida.
- Cada participante realizará 2 intentos. Los participantes de un grupo en esta prueba realizarán los saltos de 1 en 1 sucesivamente hasta finalizar la primera ronda, comenzado entonces la segunda ronda.
- Puntuará solo el mejor resultado de los 2 intentos de cada participante, anotándose el intento de mayor distancia.

LANZAMIENTO DE BALON MEDICINAL HACIA DELANTE POR ENCIMA DE LA CABEZA DESDE SENTADO:

- Estando sentado en una silla o un banco, realizar el lanzamiento de un balón medicinal de 2 kg con los 2 brazos hacia adelante por encima de la cabeza.
- Cada participante realizará 2 intentos. Los participantes de un grupo en esta prueba realizarán el primer lanzamiento de uno en uno sucesivamente hasta finalizar una ronda, comenzando entonces la segunda ronda.
- Puntuará solo el mejor resultado de los 2 intentos de cada participante, anotándose el lanzamiento de mayor distancia.

SALTO LATERAL DE UN OBSTÁCULO BAJO

- Al darse la señal de comienzo el participante realizará saltos continuos a pie juntos a un lado y otro de un obstáculo de goma-espuma o cartón (de 20 cm de altura aprox.) durante 20 segundos. Se anotará el número de saltos realizados.
- Cada participante realizará 2 intentos, en los que participarán a la vez (siempre que le número de controladores lo permita) 4 ó 5 alumnos, uno por cada equipo que componga el grupo. Sino fuera posible que lo hicieran todos a la vez, se realizaría de dos en dos o de uno en uno. Puntuará sólo el mejor resultado de los 2 intentos de cada participante, anotándose el de mayor número de saltos.
- Cuando un participante desplace o derribe el obstáculo, deberá colocarlo en el sitio correcto para continuar saltando.

PRUEBAS DE RELEVO:

- La distancia de tramo a recorrer por cada relevista en las pruebas de relevos estará en función de las dimensiones de la pista donde se celebre la competición.

RELEVO DE VELOCIDAD 5 X 2 VUELTAS (EN IDA Y VUELTA):

- Los equipos participantes competirán a la vez.
- La salida de cada participante se hace desde la mitad del tramo que se recorra, sentado sobre una colchoneta.
- Cada participante realizará dos vueltas (en ida y vuelta) antes de entregar el testigo. La vuelta, dependiendo de las dimensiones del Pabellón se hará rodeando un cono situado en cada uno de los extremos del tramo o apoyándose en una plataforma especial para dar la vuelta.
- El primero de cada equipo comenzará al darse la salida con un silbato. Los siguientes saldrán cuando el anterior le entregue el testigo. Delante de la colchoneta se colocará vertical un aro de plástico que se habrá de pasar por dentro.
- La línea de llegada para los últimos relevistas está situada en el comienzo de las colchonetas, en la mitad del tramo.
- Los participantes que queden por correr en el relevo y los que ya hayan finalizado se quedarán sentados en un lado de la colchoneta de salida sin estorbar a sus compañeros.

RELEVO 5 X 1 VUELTA CON OBSTÁCULOS (EN IDA Y VUELTA):

- Los equipos participantes competirán a la vez.
- La salida de cada participante se hace desde la mitad del tramo que se recorra, sentado sobre una colchoneta.
- La vuelta, dependiendo de las dimensiones del Pabellón se hará rodeando un cono situado en cada uno de los extremos del tramo o apoyándose en una plataforma especial para dar la vuelta.
- Cada participante sale y recorre la mitad del tramo, da la vuelta al final del tramo, para realizar en sentido contrario todo el tramo donde habrá colocados 3 obstáculos (obstaculines o vallitas de iniciación protegidas con

goma-espuma o vallas de cartón), dará la vuelta en el otro extremo del tramo y recorrerá la mitad del tramo hasta la colchoneta donde entregará el testigo al siguiente.

- El primero de cada equipo comenzará al darse la salida con un silbato. Los siguientes saldrán cuando el anterior le entregue el testigo. Delante de la colchoneta se colocará vertical un aro de plástico que se habrá de pasar por dentro.
- La distancia entre los obstáculos se determinará in situ según las dimensiones del Pabellón. La distancia disponible se dividirá aproximadamente entre cuatro, para que la distancia entre vallas y de la primera y la tercera valla al lugar donde se dé la vuelta sea la misma.
- Los participantes que queden por correr en el relevo y los que ya hayan finalizado se quedarán sentados en un lado de la colchoneta de salida sin estorbar a sus compañeros.
- La línea de llegada para los últimos relevistas está situada en el comienzo de las colchonetas, en la mitad del tramo.

Atletismo (Categorías Infantil y Cadete):

- Los equipos de categoría Infantil y Cadete disputarán las pruebas contenidas en el presente Anexo.
- Para participar en cada jornada, los equipos han de presentar el impreso de participación en la oficina del Area Deportiva Casco Antiguo, antes de las 14.00 horas del martes previo a cada jornada, donde se hará constar las pruebas que cada atleta desee realizar.
- La competición se desarrollará por sistema de concentración en 3 jornadas.
- Se realizarán 3 intentos por concurso (Altura, Longitud y Peso).
- El número máximo de atletas por prueba que puede inscribir un equipo es el siguiente:
  - ✓ Competición Individual: 4 atletas por prueba
  - ✓ Competición por Equipos: 3 atletas por prueba
- El número de pruebas en las que puede participar un atleta es el siguiente:
  - ✓ Competición Individual: 2 pruebas
  - ✓ Competición por Equipos: 1 prueba más el relevo
- Se realizarán 2 tipos de clasificaciones:

Clasificación Individual:

- ✓ La clasificación Individual se obtendrá en función de las mejores marcas de cada atleta.

Clasificación por Equipos:

- ✓ Una vez realizada la competición Individual, las entidades con más de un equipo por categoría y sexo inscrito, podrán remodelar los componentes de los equipos, a los efectos de la participación en la competición por Equipos.
- ✓ La clasificación por Equipos se obtendrá sumando los puntos logrados por cada equipo en cada jornada, puntuándose de la siguiente forma: (n+3) al 1º, (n+1) al 2º, (n-1) a 3º, (n-3) al 4º, (n-5) al 5º, etc., siendo (n) el número de equipos participantes en cada categoría y jornada. Puntuará en cada prueba solo el mejor atleta clasificado de cada equipo.
- ✓ La Clasificación Final por Equipos se obtendrá sumando los puntos otorgados a cada equipo en cada una de las jornadas por equipo celebradas.

PRUEBAS DE ATLETISMO:

Categorías	80m	100m	150m	300m	500m	600m	1000m	3000m	Longitud	Altura	Peso
INFANTIL	X		X		X		X	X	X	X	X
CADETE		X		X		X	X	X	X	X	X

HORA	PRUEBA	SEXO	CATEGORÍA
10:00	3000 ML	MASCULINO	INFANTIL / CADETE
10:00	PESO	MASCULINO	INFANTIL / CADETE
10:20	3000 ML	FEMENINO	INFANTIL / CADETE
10:30	PESO	FEMENINO	INFANTIL / CADETE
10:40	1000 ML	MASCULINO	INFANTIL / CADETE
10:50	1000 ML	FEMENINO	INFANTIL / CADETE
11:00	600 ML	MASCULINO	CADETE
11:00	LONGITUD	MASCULINO	INFANTIL / CADETE
11:10	600 ML	FEMENINO	CADETE
11:20	500 ML	MASCULINO	INFANTIL
11:30	500 ML	FEMENINO	INFANTIL
11:30	LONGITUD	FEMENINO	INFANTIL / CADETE
11:40	300 ML	MASCULINO	CADETE
11:50	300 ML	FEMENINO	CADETE
12:00	150 ML	MASCULINO	INFANTIL
12:00	ALTURA	MASCULINO	INFANTIL / CADETE
12:15	150 ML	FEMENINO	INFANTIL
12:30	100 ML	MASCULINO	CADETE
12:45	100 ML	FEMENINO	CADETE
12:45	ALTURA	FEMENINO	INFANTIL / CADETE
13:00	80 ML	MASCULINO	INFANTIL
13:15	80 ML	FEMENINO	INFANTIL

Bádminton:

- La competición será por equipos mixtos, jugándose en cada enfrentamiento los siguientes partidos:
  - ✓ 2 partidos individuales masculinos
  - ✓ 2 partidos individuales femeninos.
  - ✓ 1 partido doble masculino.
  - ✓ 1 partido doble femenino.
  - ✓ 1 partido doble mixto.
- Cada partido se jugará al mejor de 3 juegos, 15 puntos por juego. Cada equipo acumulará 1 punto por partido ganado. Ganará el enfrentamiento el equipo que logre más puntos, estando en juego un total de 7 puntos.
- Un participante no podrá jugar más de 2 modalidades (individual, doble o doble mixto).
- La competición se desarrollará por sistema de concentración en instalaciones neutrales designadas por el IMD.

Baloncesto:

- Los encuentros de categoría Prebenjamín, Benjamín y Alevín se disputarán con las Reglas de Juego de Minibasket 05-06.
- Los encuentros de categoría Infantil se jugarán con el Reglamento Pasarela.
- En las categorías Prebenjamín, Benjamín, Alevín e Infantil el número mínimo de jugadores que deben participar en el encuentro es de 8 por equipo. De no ser así el partido se celebrará, aunque se dará por perdido al equipo infractor y se procederá según lo establecido en los Arts. 84.n, 85.n y 86.n del presente Reglamento.

- En lo encuentros de categoría Prebenjamín, Benjamín, Alevín e Infantil:
  - ✓ A lo largo de los 3 primeros periodos, cada uno de los jugadores inscritos en el acta deberán participar en, al menos, 1 período completo, pudiendo jugar un máximo de 2 periodos. De no ser así, el partido se dará por perdido al equipo infractor y se procederá según lo establecido en los Arts. 84.p, 85.p y 86.p del presente Reglamento.
  - ✓ No se podrán realizar cambios durante los 3 primero periodos, excepto para sustituir a un jugador lesionado, descalificado o que haya cometido la quinta falta personal, en cuyo caso debe ser sustituido con el fin de que haya siempre en el terreno de juego 5 jugadores de cada equipo.
  - ✓ Si en alguno de los 3 primeros periodos llegase el caso de que un equipo no disponga de jugadores suficientes para efectuar la sustitución de un jugador lesionado o descalificado, de manera que todos los jugadores puedan descansar 1 periodo entero, el partido se continuará jugando y se efectuará cualquier sustitución a fin de que siempre haya 5 jugadores en el terreno de juego. El árbitro hará constar esta circunstancia en el acta.
  - ✓ Si un equipo supera en el marcador a su rival por una diferencia de 30 puntos, el tanteo se dará por finalizado siendo el resultado el recogido en ese momento en el acta. Con los minutos restantes se continuará el partido sin incidencias en el acta a efectos clasificatorios, con las siguientes excepciones:
    - o Las faltas continuarán contabilizándose sin anotar en el acta.
    - o Si se produjese alguna falta descalificante, será elevada al Comité de Competición.

    El partido se celebrará en su totalidad [4 tiempos]. La retirada de uno de los equipos del terreno de juego antes de la finalización del encuentro, conllevará la correspondiente sanción.
  - ✓ No se podrán realizar defensas en zona.
- Duración del partido en todas las categorías: 4 periodos de 10 minutos cada uno, los 3 primeros a reloj corrido (se parará el reloj únicamente en los tiempos muertos, tiros libres y por cualquier circunstancia que estime el árbitro) y el último a tiempo parado.
- Tiempo muerto en todas las categorías: 1 tiempo muerto por equipo en los periodos primero, segundo y tercero; y 2 tiempos muertos por equipo en el cuarto periodo.
- El tiempo para pasar el balón al campo contrario será de 8 segundos.
- No tendrá aplicación la regla de los 24 segundos.
- Los encuentros de Fase Final para las categorías Juvenil/Senior/Master, se jugarán a reloj parado.

Balonmano:

- Los encuentros de categoría Prebenjamín, Benjamín y Alevín se disputarán con las Reglas de Juego de Minibalonmano:
  - ✓ Inscritos en acta: hasta un máximo de 12 jugadores.
  - ✓ Terreno de juego: 20 m * 13 m; Portería: 3 m * 1,8 m.; Balón: mini.
  - ✓ Jugadores en campo: 4 jugadores y 1 portero.
  - ✓ En cada periodo actuará un portero diferente. Cada uno de los jugadores inscritos en el acta deberán participar en, al menos, 1 período completo. De no ser así, el partido se dará por perdido al equipo infractor y se procederá según lo establecido en los Arts. 84.p, 85.p y 86.p del presente Reglamento.
  - ✓ Duración del partido: 4 periodos de 10 minutos cada uno.
  - ✓ Descanso: 2 minutos de descanso entre los periodos primero y segundo y tercero y cuarto. 6 minutos de descanso entre los periodos segundo y tercero.
  - ✓ Cambio de jugadores: Sólo se pueden efectuar durante los descanso y por lesión.
  - ✓ Marcador: El tanteo del encuentro será el resultado de anotar un punto al equipo vencedor en cada cuarto, siendo el valor cero el empate dentro de cada cuarto.

Esgrima:

- La competición será individual y se desarrollará en la Sala de Esgrima del Club José Manuel Egea (c/ Teodosio, 80 Acc.), utilizándose el Florete (Individual Masculina y/o Femenina) y tendrá 2 Fases:

  1ª Fase:
  - ✓ Sistema de competición: Liga a una vuelta en grupos no inferiores a 6 tiradores.
  - ✓ Cada combate se realizará a 10 tocados.
  - ✓ El arma será el Florete de entrenamiento
  - ✓ Finalizada la 1ª Fase se elaborará una lista con todos los tiradores participantes, por orden de fuerzas, que se ordenará según los siguientes criterios:
    - o Coeficiente de combates ganados y perdidos.

o Diferencia de tocados y perdidos.
o Mayor número de tocados dados.

- ✓ Los 8 primeros de cada categoría y sexo se clasificarán para la Fase Final.

Fase Final:

- ✓ Sistema de competición: Eliminación directa a 15 tocados.
- ✓ Esta fase se llevará a cabo en un solo día.
- ✓ El arma será el Florete eléctrico con la equipación propia de competición.
- ✓ La 2ª incomparecencia en esta fase supondrá la descalificación del participante con el resultado de 15 – 0.

Fútbol Sala:

- No podrán permanecer en el banquillo aquellos que estén sancionados con tarjeta roja o doble amarilla.
- Las faltas acumulativas realizadas durante la segunda parte tendrán vigencia en la prórroga, si la hubiere.
- Los encuentros de categoría Infantil, Cadete, Juvenil y Senior tendrán una duración de 2 tiempos iguales de 25 minutos cada uno.
- En los encuentros de categoría Prebenjamín, Benjamín y Alevín se tendrá en cuenta lo siguiente:

1.- Participación

- ✓ El número mínimo de jugadores que deben participar en el encuentro es de 7 por equipo. De no ser así el partido se celebrará, aunque se dará por perdido al equipo infractor y se procederá según lo establecido en los Arts. 84.o, 85.o y 86.o del presente Reglamento.
- ✓ Cada equipo jugará con 5 jugadores, de los cuales uno actuará como portero.
- ✓ Todos los jugadores inscritos en acta deberán participar en, al menos, 1 período completo, salvo lesión justificada, no pudiendo participar ningún jugador en 3 períodos consecutivos. De no ser así el partido se dará por perdido al equipo infractor y se procederá según lo establecido en los Arts. 84.p, 85.p y 86.p del presente Reglamento.
- ✓ Se establece como excepción al punto anterior la del portero titular (el que comienza jugando el encuentro), que puede jugar los 4 períodos, siempre que lo haga solamente como portero.
- ✓ No se podrán realizar cambios durante el transcurso del juego excepto para sustituir a un jugador lesionado o descalificado, en cuyo caso debe ser sustituido con el fin de que haya siempre en el terreno de juego 5 jugadores de cada equipo.
- ✓ Si en alguno de los 3 primeros periodos llegase el caso de que un equipo no disponga de jugadores suficientes para efectuar la sustitución de un jugador lesionado o descalificado, de manera que todos los jugadores puedan descansar 1 periodo entero, el partido se continuará jugando y se efectuará cualquier sustitución a fin de que siempre haya 5 jugadores en el terreno de juego. El árbitro hará constar esta circunstancia en el acta.
- ✓ Los partidos se jugarán en 2 tiempos de 20 minutos, subdivididos en 2 periodos de 10 minutos cada uno.
- ✓ Cada equipo podrá solicitar 1 tiempo muerto de 30 segundos por período de juego, siempre que esté en posesión del balón. Los jugadores deberán permanecer dentro del terreno de juego y el entrenador fuera del mismo para impartir las instrucciones.

2.- Sistema de puntuación.

- ✓ El resultado final será la suma de los goles marcados en los 4 periodos. El equipo con mayor número de goles será declarado vencedor y obtendrá 3 puntos en la clasificación. El equipo perdedor obtendrá 0 puntos y en caso de empate, ambos equipos sumarán 1 punto.
- ✓ Si durante la disputa del encuentro, un equipo supera en el marcador a su rival por una diferencia de 10 goles, el tanteo se dará por finalizado, siendo el resultado final el recogido en ese momento en el acta. Con los minutos restantes se continuará el encuentro sin incidencias en el acta a efectos clasificatorios, con las siguientes excepciones:
  - o Las faltas continuarán contabilizándose sin anotar en el acta.
  - o Si se produjese alguna amonestación o expulsión, éstas serán elevadas al Comité de Competición.

  El partido se celebrará en su totalidad [4 tiempos]. La retirada de uno de los equipos del terreno de juego antes de la finalización del encuentro, conllevará la correspondiente sanción.

Fútbol y Fútbol Siete:

- El número de deportistas inscritos en cada equipo será:
  - ✓ Fútbol: Mínimo de 14 jugadores y máximo de 22 jugadores.
  - ✓ Fútbol Siete: Mínimo de 9 jugadores y máximo de 15 jugadores.

Hockey Patines:

- Las categorías Prebenjamín, Benjamín, Alevín, Infantil y Cadete serán Mixtas.
- Los partidos se disputarán en 2 periodos de 15 minutos cada uno, con 5 minutos de descanso.
- Mínimo de 5 jugadores y 1 suplente y Máximo de 10 jugadores

Hockey Sala:

- Las categorías Prebenjamín, Benjamín, Alevín, Infantil y Cadete serán Mixtas.
- Los partidos se disputarán en 2 periodos de 20 minutos cada uno, con 5 minutos de descanso.
- El juego se prolongará para la terminación de un penalti córner que se haya concedido antes de señalarse el final de la primera parte o del partido.
- La dimensión de la pista estará comprendida entre: 36 a 44 m x 18 a 22 m.

Kárate

- Los equipos estarán compuestos por un mínimo de 3 participantes y un máximo de 20.
- La competición se desarrollará por sistema de concentración en 5 jornadas.
- La categoría de los participantes tendrán la siguiente equivalencia:

Federación Andaluza de Kárate 2011/2012	Juegos Deportivos Municipales
Benjamín (6 años y menos)	Prebenjamín
Alevín (de 7 a 9 años ambos incluidos)	Benjamín
Infantil (10 y 11 años)	Alevín
Juvenil (12 y 13 años)	Infantil
Cadete (14 y 15 años)	Cadete
Junior (16 y 17 años)	Juvenil
Sub-21 (de 18 a 20 años ambos inclusive)	Senior
Senior (de 18 a 30 años ambos inclusive)	
Veteranos (más de 30 años)	Master

- Modalidades deportivas:
  - ✓ Kata Individual Masculino
  - ✓ Kata Individual Femenino
  - ✓ Kata Individual Mixto
  - ✓ Kata Equipos (Masculino, Femenino o Mixto)
  - ✓ Kumite Individual Masculino
  - ✓ Kumite Individual Femenino
  - ✓ Kumite Equipos
- En la modalidad de Kata Equipos, éstos estarán compuestos por 3 competidores pudiendo ser masculino, femenino o mixto en todas las categorías.
- En la modalidad de Kumite Equipos, éstos estarán compuestos por 3 competidores, 2 de ellos de una categoría de edad y 1 de la inmediata inferior.

Sistema de Puntuación:

- 1ª Fase de Liguillas: dos vueltas con sistema de puntuación de paneles (normativa antigua), después de la suma de las dos vueltas se designarán los 8 primero0s clasificados.
- 2ª Fase de Eliminatorias: Los 8 primeros clasificados harán eliminatorias con el arbitraje actual.

1º .....10 puntos.	2º ..... 8 puntos.
3º ..... 6 "	4º ..... 5 "
5º a 8º..... 3 "	

Luchas Olímpicas:

- Los equipos estarán formados por un mínimo de 3 participantes, pudiendo ser masculino, femenino o mixto en todas las categorías.
- Categorías: Prebenjamín, Benjamín, Alevín, Infantil y Cadete.
- La competición se desarrollará por sistema de concentración en 3 jornadas.
- Sistema de Puntuación:
  - ✓ Se desarrollará en tres jornadas y la puntuación, tanto individual como por equipos, será acumulativa.
  - ✓ Existe una puntuación individual y otra por equipos.
  - ✓ Clasificación Individual: se puntuará según el número de participantes, de manera que el último clasificado obtendrá un punto por participar y así sucesivamente de forma ascendente.
  - ✓ Clasificación por Equipos: La suma total de todos los puntos conseguidos por los deportistas de un mismo equipo será el total de puntos logrados en cada jornada por dicho equipo.

Natación:

- Para participar en cada jornada los equipos han de presentar en la oficina del Area Deportiva Macarena, el <<Impreso de Participación>>, o bien en el Fichero de Programas de Gestión Informática de Competiciones de la Federación Sevilla de Natación en la dirección de correo sevillana@fan.es, antes de las 19.00 horas del lunes previo a cada jornada. En dicho documento se hará constar las pruebas en que cada nadador desee participar. El listado de inscritos se publicará al día siguiente, estando permitido realizar modificaciones hasta las 17.00 h. del jueves previo a cada jornada.
- Cada participante sólo podrá actuar en la categoría correspondiente a su edad y sexo, según Art. 14 del presente Reglamento, existiendo únicamente equipos de categoría masculina y femenina.
- Cada equipo podrá inscribir a un máximo de 15 nadadores por prueba.
- Cada nadador podrá participar en 2 pruebas individuales y 1 relevo por jornada, excepto en la Jornada Final.
- Cada equipo podrá participar con 1 sola formación de nadadores en cada relevo.
- Por motivos de higiene, todos los nadadores deberán llevar el gorro de goma para poder participar.
- La competición tendrán lugar en la Piscina Cubierta de 25 mts del Centro Deportivo San Pablo (c/ Dr. Laffón Soto, s/n), según el siguiente horario:

CATEGORÍA	CALENTAMIENTO	INICIO COMPETICIÓN
Master	1º Calentamiento 8.30 h.	9.00 h
Senior		Se compite por pruebas. Todas las categorías nadan seguidas en el orden de las pruebas de cada jornada
Juvenil		
Cadete		
Infantil		
Alevín	2º Calentamiento Al finalizar la primera competición	30 mtos. después de iniciar el 2º Calentamiento
Benjamín		Al finalizar la categoría anterior
Prebenjamín		Al finalizar la categoría anterior

- Se celebrarán 2 tipos de clasificaciones: Individual y por Equipos:

  Clasificación Individual:
  - ✓ Clasificarán para la 7ª Jornada (Final), las 8 mejores marcas de las que se realicen en las jornadas previas convocadas.
  - ✓ Los resultados de esta 7ª Jornada (Final), nos dará la clasificación del 1º al 8º puesto, el resto de los participantes en las jornadas previas se ordenarán (del 9º en adelante) en función de sus mejores marcas obtenidas.
  - ✓ Desde la 2ª Jornada, las series se organizarán en función de las marcas acreditadas, agrupándose las series en función de la igualdad de las marcas (sistema contrarreloj).

  Clasificación por Equipos:
  - ✓ Se contabilizarán los puntos conseguidos de la 1ª a la 6ª Jornada.
  - ✓ A cada equipo se le concederá 5 puntos por nadador que compita y acabe la prueba, independientemente de los puntos que consigan por su clasificación.

- ✓ La Clasificación Final será el resultado de sumar los puntos obtenidos por cada equipo en cada una de las pruebas y jornadas convocadas (1ª a la 6ª), siendo vencedores los equipos con mayor número de puntos.
- ✓ Los relevos puntúan doble, según la clasificación final por prueba.
- ✓ Sistema de puntos:

CLASIFICACION	PUNTOS	CLASIFICACION	PUNTOS
1º	19	6º	9
2º	17	7º	7
3º	15	8º	5
4º	13	9º	3
5º	11	10º	1

PRUEBAS POR CATEGORÍA

CATEGORIAS	Prebenjamín	Benjamín, Alevín, Infantil, Cadete, Juvenil y Senior
PRUEBAS	25 mts. Libre 25 mts. Espalda 25 mts. Braza Relevo 4*25 mts. Libre	50 mts. Libre 50 mts. Espalda 50 mts. Braza 50 mts. Mariposa 100 mts. Libre 100 mts. Estilos Relevo 4*50 mts Libre Relevo 4*50 mts. Estilo

CALENDARIO DE COMPETICIÓN

JORNADA	COMPETICION	PRUEBAS CADA JORNADA
1ª	Individual y Equipos	25 mts. Libre y Espalda 50 mts. Libre y Espalda 100 mts. Estilo
2ª	Individual y Equipos	25 mts. Libre y Braza 50 mts. Mariposa y Braza 100 mts. Libre Relevo 4*25 mts. Libre
3ª	Individual y Equipos	25 mts. Libre y Espalda 50 mts. Braza y Espalda Relevo 4*50 mts. Libre
4ª	Individual y Equipos	25 mts. Libre y Braza 50 mts. Libre y Mariposa 100 mts Estilo
5ª	Individual y Equipos	25 mts. Libre y Espalda 50 mts. Libre y Mariposa Relevo 4*50 mts Estilo
6ª	Individual y Equipos	25 mts. Libre y Braza 50 mts. Espalda y Braza 100 mts. Libre Relevo 4*25 mts. Libre
7ª	Final Individual	25 mts Libre. 50 mts Libre, Espalda, Braza y Mariposa 100 mts Libre y Estilo Relevo 4*50 mts. Libre Relevo 4*50 mts. Estilo

Pádel :

- Los partidos se disputarán al mejor de 3 sets, con tie-break en todos ellos, con una duración máxima de 90 minutos, excepto Semifinales y Finales.
- Se considerará perdido un partido por W.O. a la pareja que no se presente en la pista, preparada para jugar, a la hora establecida para el inicio del partido. Las parejas que no se presenten a una prueba, serán sancionadas con 125 puntos de penalización en el ranking. La segunda incomparecencia supondrá la eliminación en el circuito, según RC.

- Se jugará con bolas homologadas que aportarán los participantes.
- En aquellas sedes y jornadas en las que esté presente el juez arbitro y/o Delegado de la Organización, sus decisiones serán inapelables en lo que se refiere a las reglas técnicas del juego, inicio y fin de partidos.
- El horario de los partidos puede variar a criterio de la organización. El Juez/Delegado de la Organización designará las pistas de juego en todos los encuentros, en función de los horarios establecidos y de su disponibilidad.
- Desaparición del concepto de "ventaja" en todos los juegos (excepto tie break), al llegar a 40 iguales (deuce) se jugará un solo punto para decidir el ganador del juego. El restador escogerá en que lado de la pista (derecha o izquierda) quiere recibir el saque.
- Será posible, en caso de lesión, dar de baja a un miembro de la pareja, para proceder al alta de otro jugador, debiendo presentarse Certificado Médico. Este jugador de baja (lesionado) no podrá volver a jugar la competición.
- No está permitido el calentamiento de los jugadores dentro de los márgenes horarios establecidos para los partidos en el calendario.
- La competición se desarrollará por sistema de concentración en instalaciones neutrales designadas por el IMD.

Patinaje Artístico:

- La competición será individual y las categorías mixtas.
- Existe una Clasificación Individual por categorías y una Clasificación Absoluta por Equipos.
  - ✓ Clasificación Individual: La puntuación final será el sumatorio de todas las obtenidas en las jornadas y las clasificación será por categorías.
  - ✓ Clasificación por Equipos: La suma total de todos los puntos conseguidos por los deportistas de un mismo equipo será el total de puntos logrados en cada jornada por dicho equipo. El sumatorio de todas ellas determinará la clasificación final por equipos.
- Los integrativos obligatorios por categoría se expondrán antes de comenzar las competiciones.

Petanca:

- Los equipos estarán compuestos por 6 jugadores para la competición masculina y 4 jugadores en competición femenina. Cada equipo puede presentar 2 suplentes que, por una sola vez y siempre al comienzo de jugadas, podrá sustituir a cualquier jugador de cualquiera de las 2 tripletas/dupletas.
- En cada encuentro estarán en juego 4 puntos que se adjudicarán a razón de un punto por partida ganada.

Rugby:

- Se podrá inscribir en acta hasta un máximo de 15 jugadores en las categorías Prebenjamín a Infantil, y 22 jugadores a partir de Cadete.

Taekwondo

- Los equipos estarán compuestos por un mínimo de 10 y un máximo de 20 participantes.
- Las modalidades se dividirán en categorías por peso y edad.
- La competición se regirá por el sistema de arbitraje de la WTF y cada participante deberá disponer de todo el material necesario y obligatorio de acuerdo a las normas de las WTF.
- La competición se desarrollará por sistema de concentración en 5 jornadas.

Sistema de Puntuación:

- Se podrán conseguir puntos que se irán acumulando a favor del club en función de los siguientes parámetros:
  - ✓ Inscrito y no asiste: 0 punto
  - ✓ Inscrito con asistencia: 1 punto
- A los puntos conseguidos durante las rondas clasificatorias habrá que sumar los conseguidos en el podium:
  - ✓ Primer clasificado: 5 puntos
  - ✓ Segundo clasificado: 3 puntos
  - ✓ Tercer clasificado: 1 punto
- La Clasificación Final será el resultado de sumar los puntos obtenidos por cada equipo en cada una de las pruebas y jornadas convocadas, siendo vencedores los equipos con mayor número de puntos obtenidos.

Tenis:

- La aportación de las bolas de juego es obligatoria para ambos equipos/jugadores.
- Pasados 5 minutos de la hora programada, el jugador no presentado perderá por W.O.
- Las competiciones se jugarán por sexos separados, salvo que sea necesario determinar otra forma de competición en función de las inscripciones.
- El Juez/Delegado designará la pista de juego en los encuentros que no las tengan fijadas en Calendario.
- Desaparición del concepto de "ventaja" en todos los juegos (excepto tie break), al llegar a 40 iguales (deuce), se jugará 1 sólo punto para decidir el ganador del juego. El restador escogerá en lado de la pista (derecha o izquierda) que quiere recibir el saque.
- En los cambios del 1º juego no se permiten descansos, siendo el descanso máximo permitido en el resto de los cambios de 30 segundos, a excepción de la Fase Final, que el mismo será de 1 minuto. El Juez/Delegado velará por el cumplimiento de esta norma y su adecuación a las circunstancias particulares de la instalación.
- No está permitido el calentamiento de los jugadores dentro de los márgenes horarios establecidos para los partidos en el calendario.
- Sólo podrán acceder a la pista los jugadores que actúen en ese momento, así como un representante acreditado por el IMD, por jugador o equipo en pista. En el caso de la competición por equipos, el resto de los componentes del mismo permanecerán fuera de la pista.
- Debido a las características técnicas de las pistas de juego, no esta permitido la presencia en pista de entrenadores, delegados y acompañantes de los jugadores. Tan solo se permite acceder a sus proximidades a una persona (entrenador o delegado) acreditada previamente por el IMD. En los encuentros de categoría Prebenjamín y Benjamín podrán acceder un entrenador o delegado a la pista para el control del tanteo de juego, debiendo contar con la previa autorización de Juez/Delegado de la organización.
- Se celebrarán 2 tipos de competiciones: Individual y por Equipos:

Competición Individual:

- ✓ Se jugará por sistema de eliminatoria directa (copa), salvo que el número de jugadores sea inferior o igual a 7, en cuyo caso se organizarán ligas a 1 ó 2 vueltas.
- ✓ Los cuadros serán de 8, 16, 32 y 64 jugadores por categoría.
- ✓ Los encuentros de categoría Prebenjamín, Benjamín y Alevín se jugarán a 1 sólo set de 10 juegos, aplicándose la muerte súbita en el 9 a 9. Los encuentros del resto de categorías se jugarán al mejor de 3 set, de 6 juegos cada uno, aplicándose la muerte súbita en todos los set, en el 6 a 6.

Competición por Equipos:

- ✓ Primero se jugará 1 partido de dobles y a continuación 2 partidos individuales.
- ✓ Los equipos tendrán un mínimo de 2 deportistas y un máximo de 6.
- ✓ Un jugador podrá jugar el partido individual y el doble.
- ✓ Sistema de juego: liga a 1 ó 2 vueltas, con 1 punto por partido ganado en cada enfrentamiento [máximo de 3 puntos por enfrentamiento].
- ✓ Los encuentros de categoría Prebenjamín, Benjamín y Alevín se jugarán a 1 sólo set de 10 juegos, con muerte súbita en 9 a 9. Los encuentros del resto de las categorías se jugarán al mejor de 3 set, de 6 juegos cada uno, aplicándose la muerte súbita en todos los set, en el 6 a 6.

Tenis de Mesa:

- Podrán inscribirse tantos equipos mixtos como deseen, estando compuesto cada uno de ellos por un mínimo de 2 jugadores y un máximo de 6 jugadores.
- En cada encuentro se jugarán 2 partidos individuales y 1 doble, al mejor de 5 juegos, de 11 puntos cada uno. Si se llegase a un resultado de empate a 10 puntos, se terminará con 2 puntos de diferencia.
- Se otorgarán 3 puntos al equipo ganador de cada encuentro y 1 al perdedor.
- Los 2 equipos participantes están obligados a aportar las bolas de juego de 40 mm.

Voleibol:

- Los encuentros de categoría Prebenjamín, Benjamín y Alevín se jugarán con el Reglamento Minivoleibol:
  - ✓ Cada equipo estará compuesto por 6 jugadores como mínimo y 15 jugadores como máximo.
  - ✓ Cada equipo jugará con 4 jugadores en pista.
  - ✓ El terreno de juego medirá 6 x 12 m.

- ✓ Los encuentros de categoría Prebenjamín y Benjamín se jugarán a 3 sets, y los encuentros de categoría Alevín se jugarán al mejor de 5 sets.
- ✓ La red estará colocada a una altura de 2 m en categorías Prebenjamín y Benjamín y 2,10 m en categoría Alevín.

- No está permitido el calentamiento de los jugadores dentro de los márgenes horarios establecidos para los partidos en el calendario.

Voley Playa:

- Categorías: Alevín e Infantil (Mixto); Cadete, Juvenil y Senior (Femenino, Masculino y Mixto).
- Nº de jugadores por equipo (mínimo-máximo):
  - ✓ Alevín e Infantil 5-8 (inscritos en acta 6).
  - ✓ Cadete 4-8 (inscritos en acta 6).
  - ✓ Juvenil y Senior 2-4 (inscritos en acta 3).
- Sistema de juego: se jugará a 3 set a 21, siendo el 3º set a 15.
  - ✓ Alevín 4x4.
  - ✓ Infantil y Cadete 3x3.
  - ✓ Juvenil y Senior 2x2 (los cambios se harán cada set).
- Sistema de competición: liga a 1 vuelta, grupos de 4 equipos, clasifican 2, Fase Final eliminatoria. (en la web de RFEVB se detallan ejemplos de sistemas de competición, cuadros eliminatorios, ligas, etc.)
- Reglamento oficial de Voleibol Playa de la FEB, con la siguientes salvedades:
  - ✓ Podrá haber presencia de técnicos en los partidos.
  - ✓ El tiempo de calentamiento en pista será de 5'.

Waterpolo:

- La competición se disputará por equipos mixtos de categoría Infantil y Cadete.
- Los partidos se celebrarán en 4 periodos de 7 minutos cada uno, con 2 minutos de descanso entre cada periodo.
- Cada equipo podrá inscribir en el acta del partido un máximo de 13 jugadores, asimismo podrá realizar todos los cambios que desee a lo largo del encuentro.
- Los encuentros de categoría Prebenjamín, Benjamín y Alevín se jugarán con el Reglamento Miniwaterpolo:
  - ✓ La competición se disputará por equipos mixtos.
  - ✓ Las porterías serán de 150 cm. de ancho x 80 cm. de alto.
  - ✓ El campo de juego será entre 12-15 m. de largo por 8-12 m. de ancho y 1´65 m. de profundidad.
  - ✓ La pelota será de medida women.
  - ✓ Se podrán inscribir en acta un máximo de 10 jugadores y un mínimo de 5 jugadores.
  - ✓ Cada equipo tendrá en el agua 4 jugadores y 1 portero.
  - ✓ Los partidos se celebrarán en 4 periodos de 5 minutos cada uno a tiempo corrido (sólo se para en los goles y en las sustituciones).
  - ✓ Todos los jugadores inscritos en acta tienen que participar obligatoriamente en un periodo completo. De no ser así el partido se dará por perdido al equipo infractor y se procederá según lo establecido en los Arts. 84.p, 85.p y 86.p del presente Reglamento.
  - ✓ No existirá tiempo de posesión de la pelota y los equipos no tendrán tiempo de posesión de juego.
  - ✓ Será obligatorio defender al hombre.
  - ✓ El equipo vencedor obtendrá 3 puntos, 1 punto en caso de empate y 0 punto en caso de derrota.
  - ✓ El jugador expulsado tendrá que ir rápido a su zona de expulsión y entrará de forma inmediata. Si la entrada no es correcta se sancionará con penalti.
  - ✓ Cada cuarto ganado se concederá 2 puntos al equipo vencedor y 1 punto al perdedor, en caso de empate se concederán 2 puntos a cada uno de los equipos. El resultado final resultará de la suma de los puntos obtenidos por período.

ANEXO II: IX JUEGOS DE PRIMAVERA 2012

La organización de los IX Juegos de Primavera 2.012 está sometida al Reglamento de Competición de los Juegos Deportivos Municipales, con las modificaciones que a continuación se recogen.

1.- Inscripción:
Existirá competición en los deportes y categorías que determine cada Area Deportiva, atendiendo al número de inscripciones recibidas y con un máximo de 12 ligas por Area Deportiva.

Cuando el número de inscripciones supere el máximo de equipos permitidos para la composición del grupo, se tendrán en cuenta los siguientes criterios:

- Orden de presentación de la inscripción al Area Deportiva
- Un equipo por entidad.
- Equipos con sede en el Area Deportiva o que la generalidad de los jugadores residan en la misma.

2.- Cuota de Inscripción y Cuota de Fianza:
Se aplicarán las establecidas en las ordenanzas vigentes, distinguiendo entre categorías y tipos de competición: por equipos (por cada equipo inscrito) e individual/parejas (por cada persona). La cuota de fianza se liquidará una vez finalizada la competición.

Los equipos de categoría Prebenjamín, Benjamín y Alevín tendrán la cuota de inscripción gratuita en todas las competiciones.

Las Escuelas Deportivas Municipales concedidas por el IMD de Sevilla abonarán la cuota de fianza, quedando exentas del pago de la cuota de inscripción. En la denominación de estas Escuelas Deportivas Municipales, deberá figurar las siglas EDM.

El pago de la inscripción y fianza se realizará cumplimentando el impreso <<Hoja de Inscripción>> e ingresando la cuota resultante (inscripción más fianza) en cualquier oficina de Caja Madrid, c/c nº 2038 – 9843 – 50 - 6000100433 ó de Cajasol, c/c nº 2106 – 0182 – 24 – 1102000178 (el pago por Internet sólo podrá realizarse a través de la cuenta de Cajasol).

Se establece un plazo de 1 mes (desde el 1 al 30 de septiembre inmediatamente posterior a la finalización de la temporada) para la devolución de las cuotas de fianza e inscripción no válidas. Transcurrido dicho plazo sin que hayan sido retiradas las mismas, se incautarán de oficio, pasando a incrementar los ingresos propios del IMD.

El responsable del equipo deberá consignar obligatoriamente en la <<Hoja de Inscripción>>, los datos completos de la cuenta en la que desea recibir, mediante transferencia bancaria, la fianza correspondiente.

Las cantidades a abonar por cada equipo, categoría y sexo son las siguientes:

IX JUEGOS DE PRIMAVERA 2012 (*)						
CATEGORIAS	COMPETICION EQUIPO		COMPETICIÓN INDIVIDUAL		COMPETICIÓN PAREJA	
	Inscripción	Fianza	Inscripción	Fianza	Inscripción	Fianza
Prebenjamín	0,00 €	20,00 €	0,00 €	8,00 €	0,00 €	16,00 €
Benjamín	0,00 €	20,00 €	0,00 €	8,00 €	0,00 €	16,00 €
Alevín	0,00 €	20,00 €	0,00 €	8,00 €	0,00 €	16,00 €
Infantil	17,50 €	20,00 €	7,50 €	8,00 €	15,00 €	16,00 €
Cadete	17,50 €	25,00 €	7,50 €	9,00 €	15,00 €	18,00 €
Juvenil	21,50 €	35,00 €	9,00 €	10,00 €	18,00 €	20,00 €
Senior y Master	21,50 €	45,00 €	9,00 €	12,00 €	18,00 €	24,00 €

* Pendiente de inclusión y aprobación definitiva en precios públicos.

3.- Licencias:
Los jugadores no podrán simultanear ambas competiciones. Salvo que el equipo participante en Juegos Deportivos Municipales quede con menos de los jugadores exigidos en el Art. 13 del presente Reglamento, un jugador podrá darse de baja en Juegos Deportivos Municipales en cualquier momento de la competición para darse de alta en Juegos de Primavera.

Los jugadores, entrenadores o delegados que estén sancionados en Juegos Deportivos Municipales podrán ser dados de alta, estando obligados a cumplir dicha sanción en los correspondientes Juegos de Primavera. No obstante, no podrán ser dados de alta en esta competición aquellos jugadores, entrenadores o delegados que pertenezcan a equipos que hayan sido descalificados en los Juegos Deportivos Municipales.

Tiene validez el formato de licencia utilizado en los Juegos Deportivos Municipales. **ESTA NUEVA LICENCIA PERMITE LA INSCRIPCIÓN A TRAVES DE INTERNET.**

Los jugadores, entrenadores o delegados de nueva incorporación tramitarán los documentos relacionados en el Art. 12 del presente Reglamento.

4.– Competición:
Existirá competición en todas las categorías y modalidades deportivas en las que haya un mínimo de 4 equipos inscritos. Se excluirán de esta norma aquellos grupos y deportes que determine el IMD.

Cada Area Deportiva podrá utilizar el Sistema de Copa (eliminación directa) o Liga (a una vuelta) para celebrar las competiciones.

Las sanciones impuestas a jugadores, entrenadores o delegados se aplicarán durante la competición y si no se computaran en su totalidad, habrán de hacerlo en la(s) siguiente(s) competición(es) de Juegos Deportivos Municipales, según Art. 73 del presente Reglamento.

Si un equipo es descalificado o se retira de la competición, sus componentes serán sancionados conforme al Art. 84 del presente Reglamento.

ANEXO III: DURACION, CAMBIOS E INSCRITOS EN ACTA DE LOS ENCUENTROS

DEPORTE	CATEGORÍA	DURACIÓN	CAMBIOS	INSCRITOS EN ACTA
BADMINTON	TODAS	3 Sets.	Según Reglamento	Según Reglamento
BALONCESTO	PREBENJAMIN, BENJAMÍN YALEVIN	4 x 10’	Según Reglamento Minibasket	12 Jugadores
	INFANTIL	4 x 10’	Según Regl. Pasarela	12 Jugadores
	CADETE, JUVENIL, SENIOR Y MASTER	4 x 10’	Los que desee	12 Jugadores
	Descanso 1’ entre los periodos 1º/2º; 2’ entre los periodos 3º/4º y 10` entre los periodos 2º/3º			
BALONMANO	PREBENJAMIN, BENJAMÍN YALEVIN	4 x 10’	Según Reglamento Minibalonmano	12 Jugadores
	Descanso 2’ entre los periodos 1º/2º y 3º/4º y 6` entre los periodos 2º/3º			
	INFANTIL	2 x 20’	Los que desee	12 Jugadores
	CADETE, JUVENIL, SENIOR Y MASTER	2 x 30’	Los que desee	12 Jugadores
		Descanso de 10’		
BÉISBOL	TODAS	-------	Según Reglamento	Según Reglamento
FÚTBOL SALA	PREBENJAMIN, BENJAMÍN Y ALEVIN	4 x 10’	Según Reglamento	10 Jugadores
	Descanso 3’ entre los periodos (1º/2º) y (3º/4º) y 5’ entre (2º/3º)			
	INFANTIL, CADETE, JUVENIL, SENIOR Y MASTER	2 x 25’	Los que desee	10 Jugadores
	Descanso de 10’			
FÚTBOL SIETE	TODAS	2 x 25’	Los que desee	12 jugadores
	Descanso de 5’			
FÚTBOL (*)	CADETE	2 x 40’	6 Jugadores (*)	17 Jugadores
	JUVENIL	2 x 45’	6 Jugadores (*)	17 Jugadores
	Descanso de 15’			
HOCKEY SALA	TODAS	2 x 20’	Según Reglamento	Según Reglamento
	Descanso de 5’			
HOCKEY PATINES	TODAS	2 x 15’	Según Reglamento	Según Reglamento
	Descanso de 5’			
PADEL	TODAS	3 Sets	Ninguno	2 Jugadores
RUGBY	ALEVIN A 9	3 x 10 Minutos	3 Jugadores	15 Jugadores
	INFANTIL A 9	3 x 15 Minutos	3 Jugadores	15 Jugadores
	CADETE A 15	2 x 35 Minutos	Según Reglamento	22 Jugadores
TENIS EQUIPO	PREBENJAMIN, BENJAMÍN Y ALEVIN	1 Set de 10 Juegos	Ninguno	De 2 a 4 Jugadores
	RESTO CATEGORIAS	3 Sets	Ninguno	De 2 a 4 Jugadores
TENIS DE MESA	TODAS	3 Sets	Ninguno	1 Jugador
VOLEIBOL	PREBENJAMIN Y BENJAMIN	3 Sets	Según Reglamento Minivoleibol	12 Jugadores
	ALEVIN	5 Sets	Según Regl. Minivoleibol	12 Jugadores
	INFANTIL, CADETE, JUVENIL, SENIOR Y MASTER	5 Sets	Según Reglamento	12 Jugadores
WATERPOLO	PREBENJAMÍN, BENJAMÍN Y ALEVIN	4 X 5’	Según Reglamento Miniwaterpolo	10 Jugadores
	RESTO CATEGORIAS	4 X 7’	Los que desee	13 Jugadores
	Descanso de 2‘			

(*) Fútbol : 4 cambios durante el encuentro y 2 cambios en el descanso.

ANEXO IV : TARIFA ARBITRAL

TARIFA ARBITRAL SEGÚN DEPORTES
(Importe bruto)

TEMPORADA 2011/2012

CATEGORÍAS	Fútbol 7 Fútbol Rugby	Baloncesto Voleibol		Fútbol Sala Balonmano Hockey Patín		Béisbol (2 Arbitros + Anotador)	Hockey Sala	Tenis, Pádel y Esgrima
Prebenjamín y Benjamín	10,50 €	15,75 €	9,50 € Arbitro 6,25 € Mesa	15,75 €	9,50 € Arbitro 6,25 € Mesa	25,00 €	9,00 €	Juez Principal 10,00 € /Hora y Jornada
Alevín	11,50 €	16,75 €	10,50 € Arbitro 6,25 € Mesa	16,75 €	10,50 € Arbitro 6,25 € Mesa			
Infantil	15,00 €	17,75 €	11,50 € Arbitro 6,25 € Mesa	17,75 €	11,50 € Arbitro 6,25 € Mesa			
Cadete	25,00 €	19,75 €	13,00 € Arbitro 6,75 € Mesa	18,75 €	12,50 € Arbitro 6,25 € Mesa	39,00 €		
Juvenil	30,00 €	20,75 €	14,00 € Arbitro 6,75 € Mesa	19,75 €	13,50 € Arbitro 6,25 € Mesa			
Senior y Master (*) Asistente	42,00 € 18,00 € (*)	22,75 €	16,00 € Arbitro 6,75 € Mesa	21,75 €	15,50 € Arbitro 6,25 € Mesa	46,00 €		

AJEDREZ	120,00 €/Jornada (1 Arbitros y 2 Delegados)
ATLETISMO	180,00 €/Jornada (cronometradores/Jueces)
BADMINTON	Juez Principal: 39,75 €/Jornada y Juez de Pista: 24,50 €/Jornada
ORIENTACION	40,00 €/Juez y Jornada
PATINAJE ARTISTICO	42,00 €/Juez y Jornada
TENIS MESA	9,50 € (Alevín); 10,00 € (Infantil) y 10,25 € (Cadete)
VOLEY PLAYA	9,00 € (Benjamín y Alevín); 10,00 € (Infantil); 11,00 € (Cadete); 12,00 € (Juvenil) y 13,00 € (Senior)
WATERPOLO	76,00 €/Partido (2 Jueces + 2 Auxiliares) en categoría Senior y Master 38,00 €/Partido resto de categorías.

El IMD, en función de sus posibilidades, designará el siguiente equipo arbitral:

DEPORTE	CATEGORÍA	FASE DISTRITO	FASE FINAL FASE DE ASCENSO
BALONCESTO	Prebenjamín	1 Arbitro Educador	-
	Benjamín y Alevín	1 Árbitro + Mesa	1 Árbitro + Mesa
	Infantil a Master	1 Árbitro + Mesa	2 Árbitros + Mesa
	Senior 1ª y 2ª División	1 Arbitro (*) + Mesa (*) 2 árbitros a petición del/los implicados	2 Arbitros + Mesa
BALONMANO y FÚTBOL 7	Prebenjamín	1 Arbitro Educador	-
	Todas (excepto Prebenjamín)	1 Árbitro	1 Árbitro
FÚTBOL SALA	Prebenjamín	1 Arbitro Educador	-
	Benjamín a Juvenil	1 Árbitro	1 Árbitro + Mesa
	Senior y Master	1 Árbitro + Mesa	2 Árbitros + Mesa
	Senior 1ª y 2ª División	1 Arbitro (*) + Mesa (*) 2 árbitros a petición del/los implicados	2 Arbitros + Mesa
FÚTBOL	Cadete y Juvenil	1 Árbitro	1 Árbitro
	Seniors y Master	1 Árbitro	1 Árbitro + 2 Asistentes
VOLEIBOL	Prebenjamín	1 Arbitro Educador	-
	Benjamín a Infantil	1 Árbitro	1 Árbitro + Mesa
	Cadete y Juvenil	1 Arbitro + Mesa	1 Árbitro + Mesa
	Seniors y Master	1 Árbitro + Mesa	2 Árbitros + Mesa
WATERPOLO	Prebenjamín, Benjamín y Alevín	1 Árbitro + Mesa	-

ANEXO V : PRÓRROGA DE PARTIDOS EN CASO DE EMPATE

Baloncesto:

- En los casos en que una competición se celebre por sistema de copa, si al término del último encuentro de una eliminatoria resultaran empatados en la suma de tantos ambos equipos, para decidir el vencedor se disputarán tantas prórrogas de 5 minutos como sean necesarias para deshacer el empate.
- En los encuentros de categoría Prebenjamín, Benjamín y Alevín, la prórroga será considerada como un nuevo periodo, a todos los efectos, manteniéndose la limitación de no jugar 3 periodos consecutivos.

Balonmano / Fútbol Siete:

- En los casos en que una competición se celebre por sistema de copa, si al término del último encuentro de una eliminatoria resultaran empatados en la suma de goles ambos equipos, para decidir el vencedor se disputará un periodo extra de 5 minutos, que finalizará cuando uno de los equipos consiga un gol válido, siendo este el vencedor de la eliminatoria. Al inicio de la prórroga se realizará un sorteo para decidir qué equipo realiza el saque.
- De persistir el empate, se procederá al lanzamiento de 3 penaltis, resultando vencedor el equipo que más goles marque.
- De persistir el empate, se lanzarán tandas de 1 penalti por equipo, resultando vencedor el equipo que anote un gol mientras el contrario no lo haga en la misma tanda.
- Los penaltis serán lanzados en primer lugar por los jugadores que acaben el tiempo reglamentario como titulares. No repetirá lanzamiento ningún jugador hasta que hayan lanzado el resto de jugadores de su equipo, titulares y suplentes, incluidos los porteros.

Fútbol - Sala:

- En los casos en que una competición se celebre por sistema de copa, si al término del último encuentro de una eliminatoria resultaran empatados en la suma de goles ambos equipos, para decidir el vencedor se disputará una prórroga de 5 minutos, que finalizará cuando uno de los equipos consiga un gol válido, siendo éste el vencedor de la eliminatoria. Al inicio de la prórroga se realizará un sorteo para decidir qué equipo realiza el saque.
- De persistir el empate, se procederá al lanzamiento de 3 penaltis por equipo, resultando vencedor el equipo que más goles marque.
- De persistir el empate, se lanzarán tandas de 1 penalti por equipo, resultando vencedor el equipo que anote un gol mientras el contrario no lo haga en la misma tanda.
- En los encuentros de categoría Prebenjamín, Benjamín y Alevín, la prórroga será considerada como un 5º periodo, a todos los efectos, manteniéndose la limitación de no jugar 3 periodos consecutivos.
- Los penaltis serán lanzados en primer lugar por los jugadores que acaben el tiempo reglamentario como titulares. No repetirá lanzamiento ningún jugador hasta que hayan lanzado el resto de jugadores de su equipo, titulares y suplentes, incluidos los porteros.

Fútbol:

- En los casos en que una competición se celebre por sistema de copa, si al término del último encuentro de una eliminatoria resultaran empatados en la suma de goles ambos equipos, para decidir el vencedor se disputará un periodo extra de 30 minutos que finalizará cuando uno de los equipos consiga un gol válido, siendo éste el vencedor de la eliminatoria. Al inicio de la prórroga se realizará un sorteo para decidir qué equipo realiza el saque.
- De persistir el empate, se procederá al lanzamiento de 5 penaltis, resultado vencedor el equipo que más goles marque.
- De persistir el empate, se lanzarán tandas de 1 penalti por equipo, resultando vencedor el equipo que anote un gol mientras el contrario no lo haga en la misma tanda.
- Los penaltis serán lanzados por los jugadores que acaben el tiempo reglamentario como titulares. No repetirá lanzamiento ningún jugador hasta que hayan lanzado el resto de jugadores titulares de su equipo, incluido el portero.

Otros deportes:

Según su Reglamento específico.

ANEXO VI: PREMIOS

La competición de Juegos Deportivos Municipales 2011/2012 establece las siguientes premiaciones:

- FASE DISTRITO
  - ✓ Trofeo al Campeón de la Fase de Distrito.
  - ✓ Medalla para los tres primeros clasificados de cada prueba, en las competiciones individuales de Ajedrez, Atletismo, Gimnasia Rítmica, Luchas Olímpicas, Natación, Kárate y Taekwondo.

- FASE FINAL COMPETICIÓN POR EQUIPOS
  - ✓ 1º Clasificado, vale de 130 € en material deportivo, trofeo y camisetas.
  - ✓ 2º Clasificado, vale de 110 € en material deportivo, trofeo y camisetas.
  - ✓ 3º Clasificado, vale de 90 € en material deportivo, trofeo y camisetas.

- FASE FINAL COMPETICIÓN INDIVIDUAL
  - ✓ 1º Clasificado, vale de 65 € en material deportivo, trofeo y camiseta.
  - ✓ 2º Clasificado, vale de 55 € en material deportivo, trofeo y camiseta.
  - ✓ 3º Clasificado, vale de 45 € en material deportivo, trofeo y camiseta.

- FASE FINAL COMPETICIÓN POR PAREJAS
  - ✓ 1º Clasificado, vale de 75 € en material deportivo, trofeo y camiseta.
  - ✓ 2º Clasificado, vale de 65 € en material deportivo, trofeo y camiseta.
  - ✓ 3º Clasificado, vale de 55 € en material deportivo, trofeo y camiseta.

- PREMIO ESPECIAL AL ARBITRO MAS DESTACADO DE CADA AREA DEPORTIVA Y MODALIDAD
  - ✓ Placa y vale de 50€ en material deportivo.

- JUEGOS DE PRIMAVERA
  - ✓ Trofeo al 1º Clasificado.

- PREMIO A LA PARTICIPACIÓN
  - ✓ Los jugadores de categoría Prebenjamín recibirán una medalla y una camiseta por participar en los Juegos Deportivos Municipales y/o Juegos de Primavera.

ANEXO VII: VII EDICIÓN "JUEGO LIMPIO EN EL DEPORTE"

BASES

Cualquier participante inscrito en los Juegos Deportivos Municipales y/o Juegos de Primavera (tanto en Competición por Equipos como en Competición Individual) puede presentar un dibujo realizado en papel o cartulina, tamaño A-4, estando permitida cualquier técnica (lápices, acuarela, etc.)

Categorías:

- Prebenjamín
- Benjamín
- Alevín

Los trabajos se presentarán en sobre, cerrado indicando en el mismo: Premio al Juego Limpio en el Deporte, nombre del participante, equipo, categoría, modalidad deportiva, nombre del representante y teléfono de contacto.

El plazo de admisión estará abierto desde el 1 de diciembre hasta el 30 de abril de cada temporada (ambos inclusive).

Los trabajos se entregarán en el Registro del IMD, sito en Estadio Olímpico, Puerta E.

El tema de los Dibujos – uno por participante – deberá estar relacionado con la participación, la integración y la educación en valores como la solidaridad y el respeto hacia el contrario.

Premios para cada Categoría:

- 1º Premio, vale de 200 € en material deportivo y un lote de regalos.
- 2º Premio, vale de 150 € en material deportivo y un lote de regalos.
- 3º Premio, vale de 100 € en material deportivo y un lote de regalos.

Premios para la Entidad que presente mayor número de Dibujos:

- 1º Premio, vale de 200 € en material deportivo.
- 2º Premio, vale de 150 € en material deportivo.
- 3º Premio, vale de 100 € en material deportivo.

A los 150 primeros participantes se les hará entrega de una entrada gratuita para la Fiesta de Clausura de los Juegos Deportivos Municipales.

Los trabajos premiados serán publicados en la página web del IMD (www.imd.sevilla.org), a partir del 1 de Junio. La entrega de premios tendrá lugar en la Fiesta de Clausura de los Juegos Deportivos Municipales.

El Jurado estará formado por tres técnicos del Servicio de Actividades Deportivas, siendo sus decisiones inapelables.

El IMD se reserva el derecho de propiedad y uso de todos los trabajos presentados, no existiendo obligación de devolución por parte del mismo.

La participación en el concurso implica la aceptación de estas bases.

El Instituto Municipal de Deportes del Ayuntamiento de Sevilla quiere mostrar su voluntad por evitar en todo momento el empleo de un lenguaje sexista. El Reglamento que tiene en sus manos pretende ser de lectura ágil, de ahí que escribir continuamente jugador/jugadora, entrenador/entrenadora, padre/madre, etc. vaya en contra de este propósito.

Evidentemente, en cada una de las líneas de este Reglamento se hace referencia continuamente a los jugadores y jugadoras, a los entrenadores y entrenadoras a los padres y madres y así sucesivamente.

INSTITUTO MUNICIPAL DE DEPORTES
Ayuntamiento de Sevilla
Estadio Olímpico de Sevilla, Puerta E, 2ª Planta
Isla de La Cartuja 41092 - Sevilla
www.imd.sevilla.org

AREA DEPORTIVA CASCO ANTIGUO Centro Deportivo Fundición C/ Crédito, s/n. 41002 - Sevilla Teléfono: 955 47 53 64 -- Fax: 955 47 53 66 cascoantiguo@imd.sevilla.org	**AREA DEPORTIVA ESTE** Centro Deportivo Rochelambert Avda. Doña Francisquita, s/n 41006 - Sevilla Teléfono: 955 47 53 23 -- Fax: 955 47 53 26 este@imd.sevilla.org
AREA DEPORTIVA MACARENA Centro Deportivo Miraflores - Pino Montano Avda. Cortijo de las Casillas, s/n 41008 - Sevilla Teléfono: 955 47 53 05 -- Fax: 955 47 53 07 macarena@imd.sevilla.org	**AREA DEPORTIVA NERVIÓN-SAN PABLO** Centro Deportivo San Pablo Avda. Dr. Laffón Soto, s/n 41007- Sevilla Teléfono: 955 47 52 06 -- Fax: 955 47 52 11 nervion@imd.sevilla.org
AREA DEPORTIVA SUR-BELLAVISTA Centro Deportivo Tiro de Línea C/ Lora del Río, 1 41013 - Sevilla Teléfono: 955 47 53 43 -- Fax: 955 47 53 44 sur@imd.sevilla.org	**AREA DEPORTIVA TRIANA-LOS REMEDIOS** Centro Deportivo Paraguas Plaza Monte Pirolo, s/n 41010 - Sevilla Teléfono: 955 47 52 55 -- Fax: 955 47 52 56 triana@imd.sevilla.org