

# V LIGA DE FÚTBOL SALA LOS OLMOS ALUMNI – ANTONIO MESA

## REGLAMENTO

### A – INSCRIPCIONES Y NÚMERO DE JUGADORES

01). - La reserva de plaza se hace rellenando el formulario de inscripción de la web <http://losolmosalumni-deportes.es/Inscripciones>

o Una vez realizado este trámite, la organización mandará un e-mail al capitán confirmando la inscripción del equipo. El plazo para ingresar la cuota (Transferencia bancaria) es el 30 de octubre de 2019. Si se pasa este plazo sin pagar la cuota, el equipo perderá la plaza.

02). - Cada equipo estará formado por un mínimo de 7 jugadores y un máximo de 12 jugadores por equipo, todos ellos inscritos en la Lista Oficial de Jugadores de cada equipo, numerados de forma obligatoria desde el dorsal 0 hasta el dorsal 99. No se permitirá jugar a ningún jugador que no lleve su dorsal oficial en la camiseta.

03).-Podrán participar en el campeonato aquellos jugadores nacidos antes del 31 de diciembre de 2001.

04). - Para que un jugador forme parte de la Lista Oficial de un equipo, el capitán del equipo debe:

#### SI ES UN EQUIPO QUE PARTICIPÓ EL AÑO PASADO EN LA LIGA:

o El capitán del equipo, con su usuario y contraseña comunicados por la organización, entrará en la zona privada de la página web [www.losolmosalumni-deportes.es](http://www.losolmosalumni-deportes.es) y podrá:

§ Eliminar los jugadores que no vayan a participar en su equipo en esta competición.

§ Cambiar el dorsal de los jugadores inscritos.

§ Añadir nuevos jugadores (pueden ser jugadores que hayan jugado en otros equipos en la Liga 2018/19) de dos formas:

- Si el nuevo jugador ya ha jugado en otro equipo en la Liga 2018/19, el capitán del equipo deberá darle de alta a través de la pestaña “seleccionar jugador existente”. Para ello, deberá introducir el número de DNI y la contraseña (1234) de dicho jugador. Es necesario que el jugador haya sido eliminado de su anterior equipo por parte del capitán del anterior equipo.
- En el caso de que el jugador no haya participado en la Liga 2018/19, el capitán del equipo deberá darle de alta a través de la pestaña “nuevo jugador” donde deberá introducir los datos que se pidan así como subir a la web la fotocopia escaneada a color de la parte delantera del DNI del jugador.
  - o El proceso para subir esta fotocopia es introducirse en la pestaña “Plantilla”, después en “Otros” y agregar la imagen en formato jpg en el apartado “fotocopia del DNI”.

#### SI ES UN EQUIPO QUE NO PARTICIPÓ EL AÑO PASADO EN LA LIGA:

o El capitán del equipo, con su usuario y contraseña comunicados por la organización, entrará en la zona privada de la página web [www.losolmosalumni-deportes.es](http://www.losolmosalumni-deportes.es) y podrá:

§ Inscribir a los jugadores (pueden ser jugadores que hayan jugado en otros equipos en la Liga 2018/19) de dos formas:

- Si el nuevo jugador ya ha jugado en otro equipo en la Liga 2018/19, el capitán del equipo deberá darle de alta a través de la pestaña “seleccionar jugador existente”. Para ello, deberá introducir el número de DNI y la contraseña (1234) de dicho jugador. Es necesario que el jugador haya sido eliminado de su anterior equipo por parte del capitán del anterior equipo.

- En el caso de que el jugador no haya participado en la Liga 2018/19, el capitán del equipo deberá darle de alta a través de la pestaña “nuevo jugador” donde deberá introducir los datos que se pidan así como subir a la web la fotocopia escaneada a color de la parte delantera del DNI del jugador.

- o El proceso para subir esta fotocopia es introducirse en la pestaña “Plantilla”, después en “Otros” y agregar la imagen en formato jpg en el apartado “fotocopia del DNI”.

05). - Hasta el 1 de noviembre de 2019 a las 24.00 horas, los capitanes podrán realizar todos los cambios que quieran en la lista de jugadores inscritos. A partir de esta fecha, no se admitirán cambios de los jugadores ya inscritos durante el Campeonato por ningún motivo. Para ello, se deja inscribir a 12 jugadores y la posibilidad de dejar plazas libres hasta el final del período de inscripción de jugadores. Los equipos deberán pensar en esta circunstancia para poder prever posibles lesiones.

06).-La primera jornada la podrán disputar aquellos jugadores que estén oficialmente activos el 13 de octubre de 2019 a las 24.00 horas. A partir del comienzo del campeonato, el alta de jugadores se podrá hacer los martes y miércoles de cada semana. La lista de jugadores se cerrará el 16 de enero de 2020, de forma improrrogable.

07). - El partido será jugado por dos equipos compuestos por cinco (5) jugadores de cada uno, uno de los cuales actuará como portero. El portero deberá llevar siempre una camiseta distintiva con su dorsal oficial, bien si es el portero titular o bien si es otro jugador “de campo” el que actúa como portero.

08).-Cada equipo podrá iniciar el partido con tres (3) jugadores, pudiendo incorporarse posteriormente los restantes.

09). - Cada equipo puede presentar al partido doce (12) jugadores, de forma que los siete hipotéticos suplentes puedan entrar al terreno de juego por el centro del mismo, previa autorización del árbitro. No se podrán realizar cambios de jugadores, salvo criterio del árbitro.

10). - Todos los jugadores que lleguen al partido durante el segundo tiempo del mismo tendrán que solicitar al delegado de campo el permiso para participar en el mismo. Si se diera la circunstancia de que el jugador que llega en el segundo tiempo se incorpora al juego sin dicho permiso, el árbitro le amonestará con tarjeta amarilla.

11). - Para poder efectuar el cambio es necesario que el jugador a sustituir haya abandonado el campo. Los jugadores sustituidos podrán volver al mismo cuantas veces se considere conveniente, siempre por la zona destinada a ello. Si no se hace el cambio siguiendo la norma, el árbitro sancionará falta directa desde el sitio en donde se produjo la infracción, salvo que se produjera dentro del área; en este caso, se sancionará con falta indirecta.

12). - Para que un jugador pueda disputar el partido, tendrá que formar parte de la Lista Oficial de jugadores presentada por su capitán y llevar la camiseta con su dorsal en la misma. No se permitirá disputar el partido a ningún jugador sin dorsal. Además, el jugador deberá llevar su DNI ORIGINAL por si la Organización se lo reclama para confirmar su identidad.

13). - Un jugador inscrito en un equipo no podrá fichar por otro equipo durante la misma temporada.

14).-Cada equipo podrá tener un entrenador, que no puede ser jugador, con derecho a estar en la banda dirigiendo al equipo. El entrenador deberá ser inscrito en la web, en el apartado específico para ello. Además, el capitán del equipo deberá mandar el DNI escaneado del entrenador a la organización. No se podrá modificar a lo largo del Campeonato y está sujeto al Régimen Disciplinario, por lo que sus actuaciones pueden dar lugar a sanciones que influyan en el equipo.

15).-Los jugadores de ambos equipos deberán presentar su DNI al inicio del partido a los árbitros que cotejarán la relación de fichas con dichos DNI's.

## B - DURACIÓN DEL PARTIDO

Los capitanes deben saber que el campo está alquilado y sólo está disponible en las horas fijadas en el calendario de juego

01). - Los partidos comenzarán a la hora fijada en el calendario.

LOS EQUIPOS NO TENDRÁN NINGUN TIEMPO DE ESPERA NI DE CORTESÍA. Sólo en el caso de que el capitán del equipo que se encuentre a la hora fijada para disputar el partido, decida esperar al otro equipo, el partido comenzará (se pondrá el reloj en marcha) y se esperará hasta que aparezca el mínimo de jugadores del equipo ausente, todo con la aprobación del capitán del equipo presente, hasta un máximo de 10 minutos, que se le restará al tiempo del partido. Si pasados estos 10 minutos aceptados por el capitán del equipo presente, no aparece el otro equipo se aplicará el artículo C3 del presente reglamento.

02). - Cada equipo será responsable de las actuaciones y comportamiento de los aficionados que vengan a ver sus partidos. Los partidos no comenzarán hasta que el árbitro muestre la conformidad para ello. Esto se producirá cuando todos los acompañantes de los equipos estén en la grada y cumplan con la normativa establecida en la norma D3 y sólo estén en el banquillo los integrantes de cada equipo que estén inscritos en la Lista Oficial de Jugadores. Si son los dos equipos los que no cumplen esta norma, el tiempo que se tarde en empezar el partido por estas circunstancias será descontado del tiempo total del partido.

03). - Si, una vez comenzado el partido, se producen hechos en la grada que, a criterio del árbitro o del delegado de campo, van en contra de la normativa básica de convivencia que debe haber en las instalaciones de un Colegio, el árbitro podrá suspender el partido, decidiendo la Organización las posibles sanciones y la forma de desenlace del partido.

04).-El partido comenzará, si lo considera el árbitro en función de la norma anterior, en cuanto los dos equipos presenten un mínimo de 3 jugadores. El árbitro no tiene la obligación de esperar a que estén los 5 jugadores.

05). - El partido comprenderá dos tiempos iguales de 20 minutos a tiempo corrido, siendo responsabilidad del árbitro el control del mismo.

06). - El descanso entre período será de 5 minutos.

07). - Los árbitros tendrán la facultad de prolongar el tiempo que estimen necesario por las interrupciones que se hayan producido. Por ello, podrán parar el tiempo siempre que lo consideren conveniente.

## C- SANCIONES

El espíritu de este Campeonato es la deportividad. Los equipos deben procurar de forma especial el buen ambiente en cada partido.

01). - Los capitanes tienen la obligación de consultar todas las semanas la página web del campeonato para informarse de las sanciones impuestas a cada equipo, así como del horario definitivo del próximo partido. La comunicación oficial de la sanción se hace a través de la página web.

02). - El CAPITÁN del equipo (no se atenderán ni se responderán recursos de otros componentes del equipo) podrá presentar recurso contra la sanción a través del e-mail [info@losolmosalumni-deportes.es](mailto:info@losolmosalumni-deportes.es) o [gizquierdo@fomento.edu](mailto:gizquierdo@fomento.edu). El plazo para presentar recurso a la sanción finaliza el miércoles a las 24.00 horas de la semana en la que se haya publicado la misma. La decisión sobre el recurso será definitiva e irrevocable.

03). - Si a la hora fijada para el inicio del partido alguno de los equipos no presenta el mínimo de jugadores (3), y el capitán del equipo presente no admite esperar 10 minutos (que serían descontados del tiempo de partido, artículo B1), firmará el acta del partido y se le dará por ganado por el resultado de 3-0, con descuento de tres puntos en la clasificación para el equipo ausente.

- Si esta circunstancia se produce en las tres últimas jornadas, y el capitán del equipo presente no admite esperar 10 minutos (que serían descontados del tiempo de partido), firmará el acta del partido y se le dará por ganado por el resultado de 3-0, con descuento de seis puntos en la clasificación para el equipo ausente.

04). - Si ninguno de los equipos presenta el mínimo de 3 jugadores a la hora fijada en el calendario, se dará el resultado de 0-0, sin puntos para ninguno de los equipos, con descuento de tres puntos en la clasificación para cada uno de los equipos.

- Si esta circunstancia se produce en las tres últimas jornadas, se dará el resultado de 0-0, sin puntos para ninguno de los equipos, con descuento de seis puntos en la clasificación para cada uno de los equipos.

05). - Si el capitán del equipo avisa (mediante e-mail a la organización), hasta el domingo a las 15.00 horas anterior a la celebración del partido, de que su equipo no se va a poder presentar al mismo, se le dará por perdido el partido por el resultado de 0-3 y descuento de tres puntos en la clasificación

- Esta circunstancia no se admitirá en las tres últimas jornadas, por lo que se aplicará lo establecido para las tres últimas jornadas de cada fase en las normas C3 o C4.

06). - Si, una vez comenzado el partido, un equipo se queda con menos de 3 jugadores en el terreno de juego, se le dará el partido por perdido con el resultado de 0-3. Si el marcador fuese más amplio, se respetará el resultado del partido en ese momento.

- Si en las tres últimas jornadas se produce este hecho, y la organización observa indicios de engaño (autoexpulsión o falsa lesión), se podrá descontar 6 puntos en la clasificación.

07). - Si, una vez comenzado el partido, un equipo abandona el terreno de juego, se le dará el partido por perdido con el resultado de 0-3, descuento de tres puntos en la clasificación. Si el marcador fuese más amplio, se respetará el resultado del partido en ese momento.

- Esta circunstancia no se admitirá en las tres últimas jornadas, por lo que se aplicará lo establecido para las tres últimas jornadas de cada fase en las normas C3 o C4.

08). - Si no se pudiera comenzar el partido al no cumplirse la norma B2, el árbitro podrá suspender el partido, certificando el resultado de 0-0, sin puntos para ningún equipo, pérdida de tres puntos en la clasificación para cada uno de los equipos. Si es uno de los equipos el que no está cumpliendo con dicha norma, el árbitro podrá suspender el partido, certificando el resultado de 0-3, pérdida de tres puntos en la clasificación para el equipo infractor.

09). - Cuando un equipo acumule 3 no presentaciones (con independencia de que sean avisadas y en cualquiera de los supuestos explicados en las normas C3, C4 y C5), podrá ser expulsado del Campeonato, anulando a efectos de clasificación todos los partidos disputados hasta ese momento por ese equipo. Si la organización lo considera necesario, podrá tomar otro tipo de medida respecto a los partidos disputados por ese equipo en la competición.

10).-El capitán del equipo podrá solicitar revisión de fichas del equipo contrario antes del partido y en el descanso del mismo, no siendo aceptada su reclamación en otro momento del partido.

11). - Si la organización se da cuenta de que un jugador está disputando el partido sin estar en la Lista Oficial de jugadores o un jugador está disputando el partido con el dorsal que no le corresponde o un jugador que está sancionado está disputando el partido o un jugador no presenta su acreditación de identidad al serle solicitada, el equipo podrá acabar de disputar el partido, pero se le dará por perdido por el resultado de 0-3 o por el marcador real al finalizar el partido si éste tuviera mayor diferencia de goles a favor que el 3-0, además de descontarle tres puntos en la clasificación. El jugador tendrá un plazo de una hora desde que finaliza el partido para acreditar su identidad. En caso contrario, se aplicará la sanción establecida anteriormente.

- Si este hecho se produce en las tres últimas jornadas, se aplicará lo establecido para las tres últimas jornadas de cada fase en las normas C3 o C4.

12). - Si un equipo es reincidente a la hora de utilizar jugadores no inscritos en la competición o utilizar jugadores con dorsales incorrectos podrá ser expulsado por la organización, previo apercibimiento, anulando a efectos de clasificación todos los partidos disputados hasta ese momento por ese equipo. Si la organización lo considera necesario, podrá tomar otro tipo de medida respecto a los partidos disputados por ese equipo en la competición.

13). - Cuando un jugador sea expulsado de un encuentro por dos tarjetas amarillas, no tendrá sanción para el próximo partido, salvo si la expulsión va acompañada de insultos, amenazas, protestas reincidentes o menosprecio tanto a jugadores como a árbitros. En este caso, será sancionado de acuerdo

a las circunstancias previstas en el presente reglamento. Las tarjetas amarillas no serán acumulables en el cómputo total de tarjetas amarillas de ese jugador.

14). - Cuando un jugador sea expulsado de un encuentro por tarjeta roja directa, se le pondrá un mínimo de 1 partido de sanción, ampliables en función del criterio de la organización.

15). - Si el motivo de la tarjeta roja directa es ser el último defensor que hace la falta (en una entrada no agresiva, aspecto que indicará el árbitro en el acta) o impedir que entre un gol con la mano, no habrá sanción para el próximo partido.

16). - Cuando un jugador acumule 2 tarjetas amarillas, se le pondrá automáticamente 1 partido de sanción. El ciclo de tarjetas amarillas se pondrá a 0 al inicio de cada torneo, pero si en la última jornada de cualquiera de los dos torneos se produce la acumulación de 4 tarjetas amarillas, habrá que cumplir el partido de sanción en la primera jornada del siguiente torneo, exceptuando si este torneo es la Copa.

17). - Cuando un jugador sea expulsado del partido con tarjeta roja por:

- a) blasfemias,
- b) protestas reincidentes,
- c) amenazas,
- d) menosprecio o
- e) insultos al árbitro,

será sancionado con un mínimo de 4 partidos ampliables en función del criterio de la organización, pudiendo llegar a la descalificación del mismo.

18). - Cuando un jugador sea expulsado del partido con tarjeta roja por agredir o intentar agredir a un adversario será sancionado con un mínimo de 3 partidos ampliables en función del criterio de la organización, pudiendo llegar a la descalificación del mismo.

19). - Cuando, una vez finalizado el partido, se reflejen en el acta del partido:

- a) blasfemias,
- b) protestas reincidentes,
- c) amenazas,
- d) menosprecio o
- e) insultos al árbitro,

el o los jugadores que hayan intervenido en estos hechos serán reflejados en el acta y tendrán una sanción de un mínimo de 4 partidos, ampliables en función del criterio de la organización. Si el árbitro considera que es el equipo en global el que tiene esta actitud, se le dará el partido como perdido por 0-3 (salvo que hubiera perdido por una diferencia igual o mayor que los 3 goles, en ese caso se mantiene el resultado del partido), descuento de tres puntos en la clasificación y una amonestación de que a la siguiente vez que ocurran estos acontecimientos, será expulsado del campeonato, anulando a efectos de clasificación todos los partidos disputados hasta ese momento por ese equipo. Si la organización lo considera necesario, podrá tomar otro tipo de medida respecto a los partidos disputados por ese equipo en la competición.

20). - Cuando algún componente del equipo, o el equipo en global, trate de dañar las instalaciones del Colegio, la Organización podrá descalificar al equipo del campeonato, anulando a efectos de clasificación todos los partidos disputados hasta ese momento por ese equipo. Si la organización lo considera

necesario, podrá tomar otro tipo de medida respecto a los partidos disputados por ese equipo en la competición.

21). - Cuando un componente del equipo sea reincidente en recibir sanciones, se podrá ampliar su sanción desde un mínimo de un partido a la descalificación del mismo, según el criterio de la organización.

22).-Las sanciones se cumplirán en los partidos que estén programados en el Calendario de forma cronológica.

23).-El árbitro podrá suspender el partido cuando aprecie una clara y continua conducta antideportiva en la conducta de alguno de los equipos. En este caso, se le dará al equipo infractor el partido como perdido por 0-3 (salvo que el marcador refleje una diferencia igual o mayor que los 3 goles, en ese caso se mantiene el resultado del partido), descuento de tres puntos en la clasificación y una amonestación de que a la siguiente vez que ocurran estos acontecimientos, el equipo será expulsado.

24). - Si son los dos equipos los que incurren en la conducta antideportiva referida en el artículo anterior, se dará el resultado de 0-0, sin puntos para ninguno de los equipos, con descuento de tres puntos en la clasificación a ambos y una amonestación de que a la siguiente vez que ocurran estos acontecimientos, será expulsado.

25). - No podrán estar en la zona de banquillo ningún jugador que no esté con la indumentaria deportiva reglamentaria ni en las condiciones físicas adecuadas para poder disputar el partido. Tampoco podrán estar en el mismo jugadores sancionados. En ambos casos, deberán presenciar el partido desde la grada. Si el /los jugadores que estén en este caso no cumplen con el reglamento, el árbitro podrá suspender el partido y se le dará al/los equipos de dichos jugadores el partido como perdido por 0-3 (salvo que hubiera perdido por una diferencia igual o mayor que los 3 goles, en ese caso se mantiene el resultado del partido), descuento de tres puntos en la clasificación.

26).-Cuando se determine en función de los artículos de todo este apartado disciplinario que un partido finaliza con un 0-3, se anularán todos los goles marcados en el partido, pero se mantendrán las tarjetas y las posibles sanciones consecuentes de las mismas.

27). - Todas las sanciones que se deriven o queden pendientes por cumplir tras la disputa de la última jornada se tendrán que cumplir en el siguiente campeonato que se organice (Copa o Liga).

28).-Si un equipo pierde la fianza por motivo de alguna/s de las sanciones establecidas en este apartado disciplinario, y vuelve a ser sancionado, el importe de dichas sanciones se irá acumulando. Las multas serán abonadas antes de la finalización del presente campeonato.

#### D – OTRAS NORMAS

01). - La organización se reserva el derecho de cambiar el día y el horario de juego por inclemencias del tiempo o cualquier otra causa justificada.

02). - La participación en este campeonato implica que cada jugador se compromete a cumplir estas reglas de juego. Cualquier circunstancia no contemplada en ellas será competencia exclusiva de los responsables de la organización y su fallo será inapelable.

03). - Los jugadores y sus seguidores deben poner especial empeño en cumplir las normas de convivencia que rigen el Colegio Los Olmos, escenario de los partidos. Entre ellas, destacamos el no fumar y no cambiarse en medio del campo (hay vestuarios habilitado para ello). Cada equipo velará por dejar limpia su zona de banquillo.

04). - Los equipos deben tener puesto en la web el color oficial de su equipación.

En caso de coincidencia de colores entre dos equipos, debe cambiar de color el equipo que aparezca en segundo lugar en el calendario. Podrá utilizar otra equipación (siempre numerada del 1 al 20) o petos que permitan ver el dorsal de cada jugador.

En el caso de que el equipo que aparezca en el calendario en primer lugar se presente con otro color diferente al establecido en la página web y produzca coincidencia de colores, tendrá que cambiar de equipación.

05).-En virtud del apartado anterior, si no se puede iniciar el partido como consecuencia de que el equipo que tiene que cambiar de color no dispone de una equipación reglamentaria, se le dará el partido por perdido por 0-3, descuento de 3 puntos en la clasificación.

07). - La organización no se hace responsable de las posibles lesiones, enfermedades, robos o pérdidas que pudieran ocurrir durante el transcurso del torneo. Cada equipo o cada jugador debe tener su propio seguro de lesiones deportivas y juegan bajo su responsabilidad.

08). - El capitán es el responsable de la veracidad de todos los datos de su equipo y de los componentes del mismo, así como de las palabras, nombres o imágenes introducidas en la web del campeonato con su usuario y contraseña. La organización podrá expulsar al equipo, con la pérdida de la fianza en su totalidad, si se observan palabras, nombres, expresiones o imágenes que no estén dentro de los cauces de la normalidad.

## E –SISTEMA DE COMPETICIÓN

01). – Se realizará una Liga con los equipos inscritos en dos divisiones.

02). - En caso de empate entre dos equipos al final de la liga, se tendrá en cuenta:

Partido disputado entre ellos.

En caso de empate, el que tenga mayor gol average general

En caso de empate, el que haya metido más goles

En caso de empate, el que menos tarjetas haya recibido (las amarillas computan por una y las rojas computan por dos)

En caso de empate, a sorteo.

03). - En caso de empate entre tres o más equipos al final de la liga, se tendrá en cuenta:

- a. Partidos disputados entre ellos, siendo ganador el que más puntos haya obtenido en esa “mini liga” particular.
- b. Si continúa el empate entre tres o más equipos:



El que tenga mayor gol average particular en esa mini liga  
En caso de empate, el que haya metido más goles en esa mini liga  
En caso de empate, el que menos tarjetas haya recibido (las amarillas computan por una y las rojas computan por dos) en ese Torneo.  
En caso de empate, a sorteo

c. Si continúa el empate entre dos equipos:

Partido disputado entre ellos.  
En caso de empate, el que tenga mayor gol average particular en esa mini liga  
En caso de empate, el que haya metido más goles en esa mini liga  
En caso de empate, el que menos tarjetas haya recibido (las amarillas computan por una y las rojas computan por dos) en ese Torneo  
En caso de empate, a sorteo.

## F –TROFEOS Y PREMIOS

01). - Se establecen los siguientes trofeos:

Campeón: Trofeo  
Subcampeón: Trofeo  
Tercer Clasificado o Primer Clasificado (2º Grupo): Trofeo  
Pichichi: Trofeo  
Zamora: Trofeo

## G - APLAZAMIENTOS DE PARTIDOS

01). - Cada equipo podrá aplazar, como solicitante, un máximo de dos partidos a lo largo de cada vuelta del torneo, siendo obligatorio el disputarlos en las fechas y horas de aplazamientos establecidos por la Organización, y disputarlos en el Colegio Los Olmos Se podrá jugar dichos partidos aplazados en huecos libres que queden en cualquier jornada, previo acuerdo de ambos equipos. La organización comunicará cada lunes los huecos (si los hubiera) del siguiente fin de semana.

02). - Requisitos para aplazar un partido:

o PERMISO DEL EQUIPO CONTRARIO, CONFIRMANDO LA ACEPTACIÓN DEL APLAZAMIENTO POR E-MAIL COMO FECHA TOPE UNA SEMANA ANTERIOR A LA FECHA ESTABLECIDA EN EL CALENDARIO.

o FORMA DE COMUNICACIÓN(No se admitirá otra forma):

§ El responsable del equipo a través del e-mail oficial del equipo (no se admitirá otro e-mail) debe enviar un e-mail a: [info@losolmosalumni-deportes.es](mailto:info@losolmosalumni-deportes.es) o [gizquierdo@fomento.edu](mailto:gizquierdo@fomento.edu) con los siguientes datos:

Fecha y rival del partido según el calendario oficial  
Fecha solicitada para el nuevo partido

§ El responsable del equipo que ha dado el consentimiento a través del e-mail oficial del equipo (no se admitirá otro e-mail) debe enviar un e-mail a: [info@elpradoalumni-deportes.es](mailto:info@elpradoalumni-deportes.es) con los siguientes datos

Fecha y rival del partido según el calendario oficial

Fecha solicitada para el nuevo partido

Confirmación de la aceptación

o Si no se cumplen alguno de los dos requisitos no se aplazará el partido.

o Siempre y cuando se hayan dado los dos requisitos anteriores, la organización estudiará la viabilidad del aplazamiento y comunicará la decisión por e-mail a los dos equipos.

o En el caso de que no se jugara un partido debido a que no se avisó con tiempo o fuera del plazo establecido.

03). - La organización se reserva el derecho de consentir un aplazamiento si no se dan los requisitos anteriores por motivos organizativos.

04).- Pérdida de fianza:

En el caso de que un equipo no se presente a disputar un partido establecido o no avise con la semana de antelación perderá un tercio de dicha fianza, sin posibilidad de recuperarla. En el caso de que ocurriera más de tres veces, además de perder la fianza en su totalidad, se aplicarían las sanciones pertinentes del apartado C.

Se podrá perder la fianza de forma parcial o total por motivos disciplinarios sin posibilidad de su recuperación.

## H – COMUNICACIONES

01).-Todos los participantes podrán seguir toda la información de la Liga en la página web [www.losolmosalumni-deportes.es](http://www.losolmosalumni-deportes.es). Cualquier contacto con la organización se debe hacer a través del correo [info@losolmosalumni-deportes.es](mailto:info@losolmosalumni-deportes.es) o [gizquierdo@fomento.edu](mailto:gizquierdo@fomento.edu).

Para las comunicaciones se preferirá como forma de contacto el segundo correo electrónico ([gizquierdo@fomento.edu](mailto:gizquierdo@fomento.edu))