



antiguosalumnosAldovea

reglamento DE JUEGO

disfruta del mejor ambiente entre amigos

edición octubre

2022



ÍNDICE

DISPOSICIÓN preliminar.....	
NORMAS BÁSICAS DE CONDUCTA.....	
LIBRO A. Inscripciones y número de jugadores.....	
TÍTULO I. Inscripciones.....	
TÍTULO II. Número de jugadores durante un partido.....	
LIBRO B. Partidos.....	
TÍTULO I. Presentación de fichas.....	
TÍTULO II. Duración del partido.....	
TÍTULO III. Actuación de los aficionados del equipo.....	
LIBRO C. Sanciones.....	
TÍTULO I. Incomparecencia.....	
TÍTULO II. Actuación de los aficionados.....	
TÍTULO III. Jugadores sin ficha.....	
TÍTULO IV. Tarjetas.....	
TÍTULO V. Otras sanciones.....	
TÍTULO VI. Recurso de sanciones.....	
LIBRO D. Sistema de competición.....	
TÍTULO I. Criterios de desempate.....	
LIBRO E. Trofeos.....	
LIBRO F. Aplazamiento de partidos.....	
LIBRO G. Comunicaciones.....	
LIBRO H. Otras normas.....	
LIBRO I. Órganos de gobierno.....	

Este Reglamento fue aprobado por la Comité Organizador de la Liga de Fútbol 7 de Aldovea, en su sesión del 20 de septiembre de 2012, y ratificado por la Asociación de Antiguos Alumnos, en su reunión del 27 de septiembre de 2017.



NORMAS BÁSICAS DE CONDUCTA Y FINALIDAD DEL CAMPEONATO DE ANTIGUOS ALUMNOS

1. La Liga de Fútbol 7 de Antiguos Alumnos de Aldovea (A.A.A) ha sido montada única y exclusivamente como **punto de encuentro** de los Antiguos del colegio y como **nexo de unión** entre las diferentes promociones.
2. Los jugadores que disputen la liga deben de procurar de manera especial que reine el **buen ambiente** en el campo antes, durante y después del transcurso de los partidos.
3. Como siempre se ha insistido, la finalidad de la liga es crear buen ambiente entorno a la Asociación y a los Antiguos del colegio, por tanto cabe recordar que los tres puntos son lo menos importante.
4. Cada jugador debe tratar en la medida de sus posibilidades de **cuidar al máximo las instalaciones** deportivas del colegio. Rogamos por favor que cada uno se tome la molestia de depositar sus desperdicios en los lugares indicados para ello.
5. Para dar una buena imagen y para cumplir con la legislación vigente actual queda totalmente **PROHIBIDO** la ingesta de **alcohol** en todo el recinto del colegio. Tampoco se permite **fumar** en el interior del recinto escolar. Todas aquellas personas que lo hagan serán invitadas a abandonar el colegio.
6. Si que se pueden ingerir bebidas sin alcohol y comida, pero siempre fuera de los terrenos de juego y depositando luego los desperdicios en las basuras que están junto a los banquillos.



LIBRO A. Inscripciones y número de jugadores

TÍTULO I. Inscripciones

1. Para inscribir a un equipo, el capitán del mismo debe ponerse en contacto con la Organización mediante el correo electrónico deportes@aldoveaalumni.com o a través de la página web www.aldoveafutbol7.com para rellenar el pertinente formulario de inscripción.
2. Cada equipo estará formado por un mínimo de 12 y un máximo de 20 jugadores por equipo, todos ellos tienen que estar correctamente identificados en el formulario de inscripción de cada equipo y numerados de forma obligatoria desde el dorsal 1 hasta el dorsal 20, aunque se podrán utilizar dorsales diferentes previo aviso a la Organización. Los dorsales 1 y 13 quedan reservados para uso de los porteros.
3. Para que un jugador forme parte de la base de datos oficial del equipo y por tanto pueda participar en el desarrollo del campeonato, el capitán del equipo debe proporcionar la siguiente documentación:
 - a. Nombre
 - b. Apellidos
 - c. Dorsal
 - d. Teléfonos
 - e. DNI
 - f. Mail
 - g. Fecha de nacimiento
 - h. Antigo Alumno SI/NO
4. El dorsal con el cual se inscriba a un jugador a principio de temporada no podrá ser modificado, salvo causa de fuerza mayor comunicada a la Organización, en ningún caso.
5. Los capitanes podrán realizar todos los cambios que quieran en la lista de jugadores inscritos hasta **48 horas antes de la disputa del primer partido**. A partir de esta fecha, no se admitirán cambios de jugadores durante el campeonato.
6. Durante los meses de enero se abrirá el "mercado de invierno", periodo en el cual los capitanes podrán volver a realizar cambios en sus equipos. El mercado de invierno finaliza el **31 de enero a las 23:59** de manera improrrogable. Tras los cambios los equipos deberán de seguir teniendo un mínimo de 12 jugadores y un máximo de 20. Tras la finalización de este periodo no se podrán realizar cambios hasta final de temporada, circunstancia que los capitanes han de tener en cuenta para prever posibles lesiones.



TÍTULO II. Número de jugadores durante un partido

1. El partido será jugado por dos equipos compuestos por siete (7) jugadores de cada uno, uno de los cuales actuará como portero. Todos los jugadores deberán llevar visible en todo momento su dorsal oficial, estén actuando como jugadores de campo o como portero, como consecuencia de la expulsión del portero por ejemplo. En este caso, dicho jugador deberá llevar puesta su camiseta de juego normal (con su dorsal correspondiente), pudiéndose poner encima de ella una sudadera, un peto o la segunda equipación para distinguirse de los demás.
2. Cada equipo podrá iniciar el partido con un mínimo de cinco (5) jugadores, pudiendo incorporarse posteriormente los restantes.
3. Si en algún momento del partido uno de los dos equipos juega con más de 7 jugadores se considerará alineación indebida y se le restará 1 punto en la clasificación, independientemente del resultado.
4. Cada equipo puede presentar al partido veinte (20) jugadores, de forma que los trece hipotéticos suplentes puedan entrar al terreno de juego por el centro del mismo, previa autorización del árbitro y con el balón parado. **No se podrán realizar cambios de jugadores, salvo criterio del árbitro, en los últimos cinco (5) minutos del partido.**
5. 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 correctamente, 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.
6. Para que un jugador pueda disputar el partido, tendrá que tener la ficha en regla y que esta haya sido presentada antes del comienzo del partido. Además, el jugador deberá llevar su DNI ORIGINAL por si la Organización se lo reclama para confirmar su identidad.
7. Cada equipo podrá tener un entrenador, que no puede ser jugador, con derecho a estar en la banda dirigiendo al equipo. El entrenador deberá estar inscrito en la web, en el apartado específico para ello. Además, el capitán del equipo deberá mandar el DNI escaneado a color del entrenador a la Organización. Se podrá modificar a lo largo del Campeonato y está sujeto al Régimen Disciplinario, por lo que sus actuaciones pueden dar lugar a sanciones para el equipo.



LIBRO B. Partidos

TÍTULO I. Presentación de fichas

1. Antes de la disputa de cada partido, el capitán, o algún jugador habilitado por el mismo, deberá presentar las fichas de los jugadores que vayan a disputarlo al delegado de campo. Las fichas podrán ser presentadas hasta que de comienzo la segunda parte del encuentro.
2. En caso de que un equipo no presente las fichas para la disputa del partido, este **se le dará por perdido**.

TÍTULO II. Duración del partido

1. El partido comprenderá dos tiempos iguales de 25 minutos a tiempo corrido, siendo responsabilidad del árbitro el control del mismo.
2. El descanso entre periodo y periodo será como máximo de 5 minutos.
3. Los árbitros **no tendrán la facultad de prolongar el tiempo** a la finalización del mismo, independientemente de las interrupciones que se hayan producido. En el supuesto de que un partido se pare por un largo periodo de tiempo por un motivo extraordinario, este se notificará a la Organización para que esta tome las decisiones que considere oportunas.
4. Los partidos comenzarán a la hora fijada en el calendario. **No se dará ningún tiempo de espera ni de cortesía**. Por ello se recomienda a los equipos que se encuentren, con el mínimo de jugadores necesarios para disputar el partido, en el campo al menos 15 minutos antes del inicio del partido fijado en el calendario.
5. El partido comenzará, si el árbitro lo considera oportuno, y en virtud de la *norma A.II.2*, en el momento en el que ambos equipos presenten un mínimo de 5 jugadores. El árbitro no tiene la obligación de esperar a que estén los 7 jugadores.

TÍTULO III. Actuación de los aficionados de un equipo

1. 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 situados fuera de la zona de juego y de la zona técnica de banquillos. En el banquillo solo se podrán sentar los integrantes de cada equipo que estén inscritos en la base de datos 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.



2. 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 del Colegio, el árbitro podrá suspender el partido, decidiendo la Organización las posibles sanciones y la forma de desenlace del partido.
3. Los aficionados que acudan para ver los diferentes partidos se situarán en las zonas de banquillos o en las porterías de fútbol 11 dejando la **zona central del campo única y exclusivamente para delegados, capitanes y jugadores suplentes.**

LIBRO C. Sanciones

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

TÍTULO I. Incomparecencia

1. Los capitanes tienen la **obligación de consultar todas las semanas la página web** del campeonato, www.aldoveafutbol7.com, para informarse de las sanciones impuestas a cada equipo o jugador, así como del horario definitivo del próximo partido.
2. Si a la hora fijada para el inicio del partido **alguno de los equipos no presenta el mínimo de jugadores (5)**, el capitán del equipo presente firmará el acta del partido y se le dará por ganado por el resultado de 3-0 y con descuento de 3 puntos en la clasificación para el equipo ausente. Si el equipo ausente apareciera, los equipos podrán jugar un amistoso (arbitrado, pero sin validez oficial) que durará hasta la hora fijada para el próximo partido.
 - Si esta circunstancia se produce en las tres últimas jornadas de la fase regular, el capitán del equipo presente firmará el acta del partido y se le dará por ganado por el resultado de 3-0 y con descuento de 6 puntos en la clasificación actual para el equipo ausente. Si el equipo ausente apareciera, los equipos podrán jugar un amistoso (arbitrado, pero sin validez oficial) que durará hasta la hora fijada para el próximo partido.
3. Si **ninguno de los equipos presenta el mínimo de cinco (5) jugadores** a la hora fijada en el calendario, se dará el resultado de 0-0, sin puntos para ninguno de los equipos y con descuento de 3 puntos en la clasificación para cada uno de los equipos.

- Si esta circunstancia se produce en las tres últimas jornadas de la fase regular, se dará el resultado de 0-0, sin puntos para ninguno de



los equipos y con descuento de 6 puntos en la clasificación actual para cada uno de los equipos.

4. Si el capitán del equipo **avisa mediante e-mail** a la Organización, hasta el martes a las 23.59 horas anterior a la celebración del partido, de que su equipo no va a poder presentarse al mismo, se le dará por perdido el partido por el resultado de 0-3 pero sin descuento de 3 puntos en la clasificación. Los equipos solo pueden suspender **1 partido al año** mediante este método. Si el aviso no se produce en este plazo, se aplicará la sanción de la *norma C.I.2*. Esta circunstancia no se admitirá en las tres últimas jornadas.
5. Si **una vez comenzado el partido, un equipo se queda con menos de cinco (5) 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.
6. Cuando un equipo **acumule 3 incomparecencias** (con independencia de que sean avisadas o no) 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 programados para ese equipo en la competición.

TÍTULO II. Actuación de los aficionados

1. Si no se pudiera comenzar el partido al no cumplirse la *norma B.II.1*, el árbitro podrá suspender el partido, certificando el resultado de 0-0, sin puntos para ningún equipo y pérdida de 3 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 (si el marcador fuese más amplio, se respetará el resultado del partido en ese momento) y pérdida de 3 puntos en la clasificación para el equipo infractor.

TÍTULO III. Jugadores sin ficha

1. Si la Organización se da cuenta de que **un jugador está disputando el partido sin tener ficha oficial** con el equipo con el que está jugando, está disputando el partido con el **dorsal que no le corresponde, está sancionado** pero se encuentra disputando el partido o **no es capaz de acreditar su identidad** al serle solicitada, el equipo podrá acabar de disputar el partido, pero se le dará por perdido por el resultado de 3-0 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 3 puntos en la clasificación. El jugador tendrá de plazo hasta la finalización del partido para acreditar su identidad mediante un documento oficial del Estado. En caso contrario, se aplicará la sanción establecida anteriormente.



- a. Si esta circunstancia se produce en las tres últimas jornadas de la fase regular, el partido se dará por ganado por el resultado de 3-0, con descuento de 6 puntos en la clasificación actual.

TÍTULO IV. Tarjetas

1. Cuando un jugador sea expulsado de un encuentro por **dos tarjetas amarillas**, se le pondrá automáticamente 1 partido de sanción.
2. Cuando un jugador sea expulsado de un encuentro por **tarjeta roja directa**, se le pondrá automáticamente un mínimo de 2 partidos de sanción, ampliables en función del criterio de la Organización.
 - a. Si el motivo de la tarjeta roja directa es ser el último defensor e impedir al delantero proseguir la marcha con un agarrón o impedir que entre un gol con la mano, la sanción será de 1 partido. En el caso de que el árbitro considere que la entrada no es con intención de hacer daño, también será sancionable con 1 único partido.
3. Cuando un jugador **acumule 4 tarjetas amarillas** se le pondrá automáticamente 1 partido de sanción.
4. Cuando un jugador sea expulsado del partido con tarjeta roja por:
 - a. Amenazas
 - b. Menosprecio a compañeros, rivales o delegados
 - c. Insultos al árbitro
 - d. Agresión
 - e. Insultos a aficionados
 - f. Daños en las instalaciones

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

5. Cuando una vez terminado el partido queden reflejadas en el acta:
 - a. Amenazas,
 - b. Menosprecios a compañeros, rivales o delegados.
 - c. Insultos al árbitro
 - d. Agresiones
 - e. Insultos a aficionados
 - f. Daños en las instalaciones

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 6 puntos en la clasificación y una advertencia de que si se repiten estos acontecimientos, serán expulsados 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 programados para ese equipo en la competición.

6. Cuando algún componente del equipo, o el equipo en global, trate de dañar las instalaciones del Colegio, la Organización podrá imponer al equipo una sanción económica equivalente a los daños materiales producidos e incluso 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 programados para ese equipo en la competición.
7. Las sanciones se cumplirán en los partidos siguientes cronológicamente a la publicación de las mismas, siguiendo siempre el calendario programado.

TÍTULO V. Otras sanciones

1. Queda totalmente **prohibido blasfemar**. Si el árbitro o alguno de los miembros de la Organización presentes en el campo lo oyen, el jugador será automáticamente expulsado del partido, pudiendo salir alguno de los suplentes para suplir su baja, y quedará reflejado en el acta. Si el jugador no se encontraba disputando el partido, ya no podrá hacerlo en esa jornada. Se considerará esta expulsión como "tarjeta naranja". Tres expulsiones por este motivos supondrán un partido de sanción.
2. Quedan totalmente **prohibidas las palabras mal sonantes u ofensivas**. Si el árbitro considera estas suficientemente graves o son reiterativas se podrá aplicar la sanción contemplada en la norma anterior.
3. Es obligatorio **presentar un balón** en condiciones óptimas para jugar, tanto si se es local como si se es visitante. Si un equipo no presenta balón se le darán un primer aviso, en caso de reincidir en ello, se sancionará con la pérdida de un (1) punto en la clasificación.
4. Todos los equipos que tengan **deudas económicas** con la Organización podrán ser sancionados con la pérdida de 3 puntos en la clasificación por cada jornada disputa sin resolver estas deudas.
5. La **falta de uniformidad** impedirá disputar el partido a aquellos jugadores que no cumplan con ella. Se considera uniformidad correcta cuando los jugadores lleven la misma camiseta, pantalón del mismo color y tipo, y dorsal visible y correspondiente al publicado en la página web, fichas y actas.



TÍTULO VI. Recurso de sanciones

1. Cuando un equipo considere oportuno recurrir una sanción tendrá que hacerlo en las **72 horas** posteriores a la publicación de la misma. Cualquier intento de recurso fuera de este plazo será ignorado por el sistema web.
2. Para recurrir una sanción habrá que hacerlo a través de la página web de la liga, www.aldoveafutbol7.com. Al acceder con el usuario y contraseña que se ha proporcionado al capitán, se podrá acceder al área "Comité" desde donde se pueden consultar todas las sanciones y recurrir aquellas que estén dentro del plazo.
3. Se recuerda a todos los jugadores que para poder aceptar un recurso se valorarán las actas, la opinión de Organización, delegados y árbitros y los argumentos de ambos equipos. También cabe destacar que la Organización no tiene, todavía, sistema de video en los campos y que por tanto no podrá revisar jugadas específicas o no fiarse de la palabra del árbitro y delegado reflejada en el acta.

LIBRO D. Sistema de competición

1. La liga tendrá el formato clásico. Liga compuesta por fase de ida y fase de vuelta. Todos los equipos se enfrentarán con el resto en dos ocasiones a lo largo de la temporada.
2. Los puntos que se contabilizarán para el cálculo de la clasificación son:
 - a. Puntos por partido ganado: 3
 - b. Puntos por partido empatado: 1
 - c. Puntos por partido perdido: 0

TÍTULO I. Criterios de desempate

1. En caso de que dos equipos queden empatados a puntos, los criterios para dirimir quien queda por delante en la clasificación son:
 - a. Criterio 1: Enfrentamiento directo
 - b. Criterio 2: Diferencia de goles particular
 - c. Criterio 3: Fair-Play
2. En caso de que más de dos equipos queden empatados a puntos, los criterios para dirimir quien queda por delante en la clasificación son:
 - a. Criterio 1: Enfrentamiento directo
 - b. Criterio 2: Diferencia de goles particular
 - c. Criterio 3: Fair-Play



LIBRO E. Trofeos

1. Se establecen los siguientes trofeos:
 - a. Trofeo para el campeón absoluto de la liga
 - b. Trofeos individuales para los integrantes del campeón
 - c. Descuento para el campeón del 10% en la temporada siguiente
 - d. Trofeo Fair-Play:
 - i. Campeón
 1. Equipaciones nuevas
 2. Descuento del 15% en la inscripción de la temporada sig.
 3. Descuento del 25% en la inscripción de la Copa
 - ii. Subcampeón
 1. Camisetas nuevas
 2. Descuento del 10% en la inscripción de la temporada sig.
 3. Descuento del 20% en la inscripción de la Copa
 - iii. Tercer clasificado
 1. Camisetas nuevas (para completar equipaciones)
 2. Descuento del 5% en la inscripción de la temporada '20/'21
 3. Descuento del 15% en la inscripción de la Copa 2020
 - e. Trofeo al máximo goleador (Pichichi).
 - f. Trofeo al portero menos goleado (Zamora).
 - g. Trofeo al mejor jugador del torneo (MVP)
2. Para el cálculo del trofeo Fair-Play se tendrán en cuenta los siguientes coeficientes:
 - a. No presentado: 10
 - b. Tarjeta azul: 1
 - c. Tarjeta naranja: 1
 - d. Tarjeta amarilla: 2
 - e. Tarjeta doble amarilla: 5
 - f. Tarjeta roja directa: 7

LIBRO F. Aplazamiento de partidos

1. **No se podrá aplazar ningún partido por temporada.** Los campos están reservados única y exclusivamente para los días fijados. Los árbitros también están contratados para las fechas establecidas. La Organización no dispone de la libertad para modificar los horarios ni cerrar nuevas fechas, puesto que esta circunstancia le corresponde únicamente al Colegio. En el supuesto de no poder disputar un partido los equipos deben ponerse en contacto con la Organización cuanto antes para buscar una solución.
2. En el supuesto de que un partido no se pueda disputar debido a la incomparecencia de alguno de los dos equipos, estos podrán jugar en una fecha que convenga a ambos pero el partido no tendrá validez oficial. La reserva del campo y el coste del mismo correrá a cargo de ambos equipos.



LIBRO G. Comunicaciones

1. Todos los participantes tienen la obligación de visitar la web www.aldoveafutbol7.com para estar al corriente de todos los datos referentes a la liga.
2. Cualquier contacto con la Organización se debe de hacer mediante correo electrónico a la dirección deportes@aldoveaalumni.com o través de la sección "contacto" existente en la web de la liga.
3. En el supuesto de que algún jugador necesite realizar alguna gestión telefónica directamente con el coordinador se pondrá en contacto con su capitán para que sea este el que se comuniqué con el mismo.
4. Los jugadores se comprometen a revisar con asiduidad el correo electrónico proporcionado a la Organización para estar al tanto de posibles noticias urgentes.

LIBRO H. Otras normas

1. **No existirá fuera de juego** en la disputa de los partidos
2. El uso de **tacos de metal está prohibido.**
3. La Organización se reserva el derecho de cambiar el día y el horario de juego por inclemencias del tiempo o cualquier otra causa justificada.
4. 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.
5. Los jugadores y sus aficionados deben poner especial empeño en cumplir las normas de convivencia que rigen el Colegio Aldovea, escenario de los partidos. Entre ellas, destacamos el no fumar, discreción a la hora de cambiarse y la prohibición de comer y/o beber refrescos o alcohol dentro de las instalaciones. Cada equipo velará por dejar limpia su zona de banquillo.
6. Al principio del Campeonato, se dará un balón al capitán de cada equipo. Los capitanes serán los responsables de llevar el balón a cada uno de los partidos. **Los dos equipos tienen la obligación de presentar, al menos, un balón de juego.** Si ninguno de los equipos presenta un balón de juego, se dará el resultado de 0-0, sin puntos para ninguno de los equipos y con descuento de 3 puntos en la clasificación para cada uno de los equipos.



7. La pérdida o deterioro del balón entregado por el Comité Organizador, conllevará un reemplazo del mismo por parte de la Organización pero supondrá un coste adicional de 30 euros. El capitán deberá de avisar a la Organización mediante correo electrónico o teléfono con la mayor brevedad posible.
8. Ningún equipo podrá añadir o modificar las camisetas (salvo la inclusión del nombre del jugador) que la Organización proporciona ni podrá añadir ningún tipo de patrocinador a la misma.
9. Cuando un equipo añada jugadores durante el mercado de invierno, los nuevos deberán obligatoriamente tener dorsales diferentes a los de sus compañeros. Si un equipo añade jugadores, los gastos por las equipaciones nuevas deberán ser asumidos por el propio equipo.
10. 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. Cada jugador y el equipo en general juegan bajo su responsabilidad.
11. 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.
12. Para poder **optar al trofeo Zamora los porteros deberán haber disputado el 75% de los partidos**, o más, durante el campeonato de liga. Sólo se computan aquellos encuentros en los que el guardameta permanezca en juego durante 30 minutos, como mínimo.
13. Todas las acciones que transcurran a lo largo de la disputa del partido y no vengan determinadas en este reglamento, se regirán por el reglamento de Fútbol-7 de la Federación Española de Fútbol.
14. Cuando se dispute un torneo más corto que la liga, y con el sistema de juego "fase de grupos+eliminatorias", el ciclo de acumulación de tarjetas será de 2 y acarreará 1 partido de sanción. No se limpiarán las tarjetas en ninguna de las fases del torneo.



LIBRO I. Órganos de gobierno

1. En cuanto a Organización y reglamentación, los equipos participantes se registrarán por la normativa de la AAA aprobada por la Junta Directiva como organizadora del Campeonato ó en las diferentes asambleas celebradas. La aplicación y sanción del reglamento la realizarán los Comités de Competición y Apelación correspondientes, designados por la Directiva de la AAA.
2. El reglamento técnico aplicado será este reglamento de juego, y en los casos que no estén contemplados, se aplicará el de la Federación de Fútbol de Madrid.
3. Comité de Competición o Disciplinario: Sancionará con el acta del árbitro, y si se diera el caso con informes de los miembros de la AAA (si son jugadores de equipos, no podrán informar en los partidos de su influencia). El Comité está compuesto por D.Jaime Varela, presidente de la AAA, D.Ramón Postigo, Vicepresidente de la AAA y D.Ricardo de Ena, secretario de la AAA. Estos tres miembros no participan en la liga y por tanto valorarán única y exclusivamente lo reflejado en las actas y los testimonios de árbitros y delegado de campo.
4. Comité de Apelación: Resolverá los recursos que le lleguen por escrito antes del lunes siguiente a la celebración del partido que se trate y para ello tendrá en cuenta todos los argumentos que estime necesarios. Sus decisiones sobre las sanciones pueden ser: anularlas, mantenerlas, rebajarlas, aumentarlas y también imponer otras. Este Comité agota la vía de recursos sobre la competición.
5. Capitanes e informadores: Cualquier capitán de la liga o miembros de la AAA que regularmente asisten a los partidos en calidad de espectadores, podrán informar a través del delegado de campo de actitudes o acciones que vayan en contra de este reglamento y en detrimento del buen ambiente que se busca en la liga. Todas sus declaraciones serán luego valoradas por los diferentes comités.



EL DESCONOCIMIENTO DE LA PRESENTE NORMATIVA NO EXIME DE SU CUMPLIMIENTO Y DE LA RESPONSABILIDAD CON LAS SANCIONES CORRESPONDIENTES.

LA JUNTA DIRECTIVA TIENE LA POTESTAD DE ESTUDIAR LA TRAYECTORIA DE EQUIPOS QUE SEAN EXPULSADOS DEL CAMPEONATO POR LOS COMITÉS, PARA EN SU CASO RECTIFICAR DICHA SANCIÓN E IMPONERLE OTRAS (DESCUENTO DE PUNTOS, DEPORTIVIDAD, ECONÓMICA, ETC.). NO SE DEVOLVERÁ CANTIDAD ALGUNA A EQUIPOS EXPULSADOS Ó QUE CAUSEN BAJA VOLUNTARIAMENTE.

LA JUNTA DIRECTIVA COMO RESPONSABLE DE LA ORGANIZACIÓN DEL CAMPEONATO PODRÁ INTERRUPIR UN PARTIDO SI HAY PROBLEMAS Y SE RESERVA EL DERECHO DE SANCIONAR DE FORMA ESPECIAL EN AQUELLOS CASOS O CIRCUNSTANCIAS QUE A SU JUICIO SURJAN EN EL TRANCURSO DE LA COMPETICIÓN, ASÍ COMO DE RESOLVER CUALQUIER SITUACIÓN NO PREVISTA EN LAS PRESENTES NORMAS DISCIPLINARIAS, INCLUSO TOMAR OTRAS MEDIDAS QUE ESTIME CONVENIENTE.

TODO LO EXPRESADO ANTERIORMENTE SUSTITUYE Y ANULA NORMAS ANTERIORES.

El Comité Organizador de la Liga de Fútbol 7 de Aldovea se reserva el derecho de modificación o cancelación de cualquiera de las normas previamente establecidas en cualquier momento y con validez inmediata a partir de la publicación de la misma en la página web www.aldoveafutbol7.com. El Comité tiene a su vez la potestad de excluir de la liga a aquellos jugadores o equipos que no estén favoreciendo el buen desarrollo de la competición, sin posibilidad de devolución de fianzas o inscripciones y sin derecho de recurso.