

Normativa, Reglamento y Sanciones de la Liga Alumni Everest Temporada 2025-2026

1. NORMATIVA

*Podrá haber un máximo de **dos capitanes** por equipo, que podrán ser jugadores, y serán los representantes y responsables del equipo, con la obligatoriedad de ser Alumni.*

Los equipos deben tener un máximo de 5 licencias "No Alumni".

*Cada equipo tendrá que pagar una fianza de **150 euros** que se devolverá cuando el equipo decida abandonar la competición.*

*Se añade para la temporada 2025-2025 un **depósito de balones de 50€** que cubre todos los balones perdidos durante toda la temporada.*

La participación en este campeonato implica que cada jugador se compromete a cumplir estas reglas de juego.

- *La organización no se hace responsable de las posibles lesiones, enfermedades, robos o pérdidas que pudieran ocurrir durante la competición. Cada equipo o cada jugador debe tener su propio seguro de lesiones deportivas y juegan bajo su responsabilidad.*
- *Los capitanes de cada equipo deberán en todo momento coordinar y llevar al equipo a mantener una BUENA CONDUCTA dentro del campo y también con las personas que puedan acudir a ver el partido o incluso jugadores que estén en el banquillo.*
- *Los capitanes son responsables 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.*
- *No se contestará ningún mensaje o e-mail que no provenga directamente de los capitanes del equipo. Si el equipo cambia de capitanes, se tendrá que avisar a la organización.*
- **SEGURO:** *Cada jugador dispone del Seguro Obligatorio de Responsabilidad Civil que cubre daños a terceros, pero no cubre lesiones de jugadores de accidentes deportivos.*

La fase final se disputará el viernes 29-mayo , en un día emotivo y festivo en el que también será la entrega de trofeos y premios.

Los horarios y las fechas podrían verse afectados por eventos del Colegio, se comunicaría con la máxima brevedad posible.

DISEÑO DE LAS COMPETICIONES

* Con 24 equipos

Liga Alumni

1. Fases de la Competición

La Liga Alumni se disputará en **dos fases**:

Primera Fase

- **Duración:** 20 de octubre – 18 de diciembre (7 semanas).
- **Formato:** Todos los equipos de cada división juegan **todos contra todos, solo a una vuelta** (ida).
- **Clasificación y movimientos entre divisiones al finalizar la fase:**
 - **1° División:** los dos peores equipos bajan a Segunda División.
 - **2° División:** los dos mejores equipos suben a Primera División; los dos peores equipos bajan a Tercera División.
 - **3° División:** los dos mejores equipos suben a Segunda División.

Segunda Fase

- **Duración:** 12 de enero – **jueves 7 de mayo** (14 semanas).
- **Formato:** Ida y vuelta en todas las divisiones.
- **1° División:**
 - Los **cuatro primeros** disputarán una **Final Four** para determinar el campeón.
 - El **último clasificado** baja automáticamente a Segunda División.
 - El **sexto y séptimo clasificados** juegan un **Playoff** para mantenerse en Primera División.
- **2° División:**
 - El **primer clasificado** asciende automáticamente a Primera División.
 - El **segundo y tercero** juegan un **Playoff** para ascender a Primera División.
 - Los **dos últimos clasificados** bajan automáticamente a Tercera División.
- **3° División:**
 - Los **dos primeros clasificados** ascienden automáticamente a Segunda División.

2. Calendario

Primera Fase:

- Jornadas 1 a 7: 20 de octubre – 18 de diciembre
- Días de recuperación y aplazamientos según calendario oficial

Segunda Fase:

- Jornadas 1 a 14: 12 de enero – **jueves 7 de mayo**
- Días de recuperación y aplazamientos según calendario oficial

Cualquier situación no prevista será resuelta por la **organización de la Liga Alumni.*

Copa Alumni

1. Participación

- El Campeonato de Copa estará formado por **todos los equipos inscritos en la Liga Alumni**. No se podrá aplazar ningún partido.
- El sorteo de emparejamientos será puro, sin cabezas de serie.
- Todas las rondas se disputarán en formato de **eliminatória directa a partido único**.
- Los partidos serán a **partido único** y, en caso de empate, se resolverán por:
 - Una tanda inicial de **tres penaltis por equipo**.
 - Si persiste la igualdad, se continuará con **penaltis al fallo**.

2. Primera Ronda

- En esta fase se enfrentarán exclusivamente los equipos de **2ª División y 3ª División**.

3. Octavos de Final

- A partir de los **octavos de final**, se incorporan los equipos de **1ª división**.

4. Calendario

- **Primera Ronda:** 11, 12 y 13 de mayo (8 partidos).
- **Octavos de Final:** 14, 18 y 19 de mayo (8 partidos).
- **Cuartos de Final:** 20 y 21 de mayo (4 partidos).
- **Semifinales y Final:** 22 de mayo (3 partidos).

2. REGLAMENTO DE COMPETICIÓN

2.1 REGLAS DE JUEGO: La Liga se regirá por las normas de la Federación Española de Fútbol, pero con algunas excepciones para hacerla más atractiva.

2.2 PUNTUALIDAD: Existirá un tiempo de cortesía de **5 minutos**, una vez pasada la hora indicada del comienzo del partido, el árbitro tendrá que cerrar el acta pasados esos minutos si el equipo no está o lo está con menos de 5 jugadores. **INCOMPARECENCIA.**

2.3 UNIFORMIDAD: Es obligatorio que todos los jugadores jueguen con **la misma camiseta y el pantalón del mismo color** que aparece en la inscripción del equipo, **con la excepción del portero, que podrá vestir con camiseta y pantalón diferente, pero no podrá coincidir el color, y deben llevar la numeración perfectamente visible en su parte posterior.**

Cuando los colores de los dos equipos coinciden, la organización entregará petos al equipo visitante. No se parará el partido para cambiar el portero durante el juego.

El jugador que vaya a jugar con una camiseta de otro compañero, debe informar a la organización antes del partido, él o su capitán. Si la organización no es informada, el equipo infractor tendrá una sanción económica de 20 euros.

Será obligatorio el uso **de calzado de fútbol con tacos de goma o multitacos** en los partidos, y no se puede jugar con ningún tipo de **accesorios de joyería** que puedan dañar físicamente al jugador.

2.4 BALÓN: El balón será de talla 5 y lo proporcionará la organización y se jugará durante todo el campeonato con el **mismo balón.**

Siempre habrá **3 balones disponibles**, los encargados de recoger los balones son los propios jugadores. **No se sacará un nuevo balón si no se pierde o se cuela.**

2.5 ARBITRAJE: La organización proporcionará los árbitros de competición, con experiencia en ligas Alumni internas, titulados y colegiados por la Real Federación de Fútbol de Madrid.

2.6 DURACIÓN DEL PARTIDO: La duración del partido será de 50 minutos en **dos tiempos de 25 minutos**, a tiempo corrido, con un descanso de un máximo de 5 minutos entre ellas, más el tiempo de prolongación.

2.7 EL TERRENO DE JUEGO: El campo de juego será un rectángulo de 50 x 30 metros, y una superficie de hierba artificial.

2.8 JUGADORES: Cada capitán tendrá que entregar los DNI de todos los jugadores disponibles antes del partido. El partido **se podrá comenzar con 5 jugadores.**

2.9 LICENCIAS: Durante la competición se deberá tener un mínimo de **10 jugadores y un máximo de 20**. El máximo de jugadores que se pueden presentar en el partido serán 15.

2.10 PARTIDO: No hay límites en el número de cambios.

- **No se podrán realizar cambios durante los últimos 3 minutos del partido**, salvo que se trate de **una lesión de gravedad** que impida al jugador continuar.
- No existe el fuera de juego.

2.11 ACTAS: 5 minutos antes del partido los capitanes tienen la obligatoriedad de apuntar en el acta a los jugadores que vayan a disputar el partido.

También deben asegurarse y comprobar después del partido que no haya ningún error en el acta, el equipo que no firme el acta después del partido, no podrá reclamar nada posteriormente.

2.12 ENTRENADORES: Cada equipo podrá tener un máximo de tres entrenadores que no podrán jugar, con derecho a estar en la banda dirigiendo al equipo. El entrenador deberá ser inscrito en la web en el apartado específico para ello. No se podrá modificar a lo largo del Campeonato y está sujeto al Régimen Disciplinario, por lo que sus actuaciones también pueden dar lugar a sanciones que influyan en el equipo.

2.13 CLASIFICACIÓN

En caso de empate entre dos equipos al final de la Liga, se tendrá en cuenta:

- A. Partido disputado entre ellos.
- B. En caso de empate, el que tenga mayor gol 'average' general.
- C. En caso de empate, el que haya metido más goles.
- D. En caso de empate, el que menos tarjetas haya recibido (las amarillas computan por menos un punto y las rojas computan por menos tres.)
- E. En caso de empate, el que mejor haya clasificado en la Copa.

En caso de empate entre tres o más equipos al final de cada torneo, 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:
 1. El que tenga mayor gol 'average' particular en esa mini liga.
 2. En caso de empate, el que haya metido más goles en esa mini liga.
 3. En caso de empate, el que menos tarjetas haya recibido (las amarillas computan por una y las rojas computan por dos) en ese Torneo.
 4. En caso de empate, el que mejor haya clasificado en la Copa.

Si un equipo se retirara o fuera expulsado de la competición a falta de 3 o menos jornadas para el final de cada Torneo, serán válidos los partidos que haya disputado hasta ese momento, dando por perdido los partidos restantes.

Si la retirada o expulsión del equipo se produce a falta de 4 jornadas o más para la finalización de cada Torneo, se anularán todos los partidos que haya disputado y los que falten por disputar, aunque serán válidas las tarjetas que se hubiesen sacado en dichos partidos.

2.13 MERCADO DE FICHAJES: Se podrá añadir o intercambiar licencias de jugadores hasta un máximo de (20), durante la temporada **sin ningún coste adicional.**

El plazo de fichajes se cierra el 30-Abril del 2025, dónde no se podrá inscribir ningún jugador.

Un mismo jugador sólo podrá participar en un equipo durante la temporada.

Todos los jugadores deberán estar previamente inscritos en la web de la liga, con al menos el nombre, apellidos, dorsal, foto, teléfono, correo y DNI.

Los pasos para dar de alta a los jugadores será mediante la plataforma de la competición.

3. RÉGIMEN DISCIPLINARIO

COMITÉ DE COMPETICIÓN: Todos los viernes donde haya jornada de competición, el Comité de Competición se reunirá para analizar las distintas infracciones de los jugadores en la jornada de Liga o Copa y se comunicará a los capitanes las sanciones a cumplir, de las cuales tiene conocimiento a través de las actas arbitrales o mediante denuncia. Las sanciones que se apliquen serán para la jornada siguiente.

Las sanciones emitidas por el Comité de Competición podrán ser recurridas ante el Comité de apelación de la Organización. Para ello, se deberá presentar alegaciones por escrito vía e-mail ligaalumni@everestschool.es contestando a correo donde se comunica la sanción del jugador, en el plazo de 24 horas a partir de que les haya sido comunicada la sanción.

3.1 SUSPENSIÓN DEL PARTIDO: Cuando un partido se tenga que suspender por actitud violenta o cualquier tipo de agresión de alguno de los equipos o seguidores de este, **se expulsará de la competición a TODOS los implicados.**

Se sancionará con la **pérdida del partido por 3-0**, y se le sancionará al equipo deportivamente con **-2 puntos** y con **100 euros** como sanción económica y la posibilidad de expulsión del campeonato y su correspondiente **pérdida de la fianza.**

3.2 ALINEACIÓN INDEBIDA: Cualquier equipo podrá requerir revisión de fichas antes del partido o durante el descanso o al final del partido. En este caso si se confirmase, se sancionará con la **pérdida del partido por 3-0**, y se le sancionará al equipo deportivamente con **-2 puntos** en la clasificación y con **50 euros** como sanción económica y advertencia de expulsión del campeonato y su correspondiente **pérdida de la fianza.**

Los clubes pueden solicitar revisión de fichas mediante el **capitán** del equipo, siempre que lo hagan antes de iniciarse el encuentro o durante el descanso del mismo o al final del partido. Dicha revisión tendrá lugar en esos momentos.

Si la alineación indebida de un jugador no pudiera ser comprobada por evidente mala fe, para tratar de ocultar al infractor, o cualquier negativa por parte de uno de los dos equipos contendientes a someterse a dicha revisión de fichas, se reflejará en acta y la organización lo considerará como alineación indebida.

3.3 INCOMPARECENCIA: Si un equipo no se presenta a su hora marcada por la organización o se presenta con menos de 5 jugadores o no avisa de su incomparecencia se le sancionará con la **pérdida del partido por 3-0**, se le sancionará al equipo deportivamente con **-1 punto** en la clasificación y con **50 euros** como sanción económica y advertencia de expulsión del campeonato y su correspondiente **pérdida de la fianza**.

Si el capitán avisa con una **antelación superior a 24 horas** no se sancionará al equipo deportivamente ni económicamente, sólo con la **pérdida del partido por 3-0**.

3.4 Aplazamientos de Partidos

- Solo se podrá realizar un partido aplazado por fase, **siendo un máximo de dos aplazamientos** por equipo durante toda la temporada.
- **Primer aplazamiento: gratuito.** Segundo aplazamiento: con un **coste de 30€**, que cubrirá los gastos de arbitraje y organización.

Para los **APLAZAMIENTOS** de los partidos deberá comunicar el capitán a la organización, por escrito vía e-mail ligaalumni@everestschool.es en un plazo de **máximo de 72 horas antes del partido**.

NO SE PODRÁ APLAZAR EL PARTIDO DE LA ÚLTIMA JORNADA DE CADA FASE.

Para los **PARTIDOS APLAZADOS**, la organización comunicará a los capitanes de cada equipo, asignando un horario en las jornadas disponibles para los partidos aplazados.

➤ 3.4.1 Ajuste de horarios en caso de aplazamiento

En el supuesto de que un partido sea **aplazado** y dicha circunstancia genere una **hora muerta** dentro de la jornada, los **partidos posteriores programados en ese mismo tramo horario se adelantarán automáticamente 30 minutos**.

La aplicación de este ajuste será **automática** y estará supeditada a la decisión y coordinación de la **Organización de la Liga Alumni Everest**, sin que ello genere derecho a reclamación por parte de los equipos afectados.

3.5 INTERCAMBIOS: Se deberá comunicar el capitán a la organización, por escrito vía e-mail ligaalumni@everestschool.es y añadiendo en el correo a los capitanes implicados para que ellos confirmen el intercambio, **en un plazo de máximo de 7 días antes del partido**.

Si un partido se suspende al comienzo o una vez iniciado éste, la Organización decidirá cuándo y dónde ha de disputarse, después de haber oído las preferencias y opiniones de ambos equipos. En todo caso, en la competición

en la que existan puntos en juego, el partido suspendido deberá celebrarse antes del final de la vuelta a la que corresponda el partido suspendido.

Solo el árbitro tiene la potestad de suspender el partido, haciéndolo saber a los delegados y capitanes de ambos equipos y haciéndolo constar claramente en acta. Explicará motivo de la suspensión, minuto de la misma, resultado en ese momento, y cómo ha de reanudarse el juego en el caso que deba de hacerse.

Todos los partidos que una vez empezados fueran suspendidos por algunas de las causas señaladas se darán definitivamente por terminados o se fijará una fecha de aplazamiento para jugarse los minutos restantes, siempre en función de la decisión del Comité de Competición.

En el caso de que por suspensión de un partido, este deba celebrarse en una nueva fecha, solo podrán alinearse en la continuación, aquellos jugadores que, estando reglamentariamente inscritos en el día del evento inicial, continúen con licencia en vigor, y no fueran expulsados durante el tiempo entonces jugado.

Si algún equipo sufre alguna expulsión durante el partido, sólo podrá alinear sobre el campo, en la reanudación del encuentro el número de jugadores (6) con los que se quedó tras la expulsión. Salvo que esta fuese por doble amarilla. La situación de amonestaciones será la misma en el momento de la reanudación.

3.5 RECURSOS: El plazo para presentar cualquier alegación será las 24 horas posteriores a la sanción impuesta por la organización.

3.6 INSTALACIONES: La organización podrá cerrar el acceso al público a los partidos, bien de forma temporal o bien de forma definitiva, si en las gradas no se respetan las normas establecidas por el Colegio. Está totalmente prohibido consumir bebidas, tabaco, comida, etc., cumpliendo con la normativa vigente al estar en un recinto educativo.

3.7 PÉRDIDA DE FIANZA por motivo de las sanciones establecidas en este reglamento. Las sanciones económicas se irán restando del dinero abonado en la fianza. En el caso de que las sanciones económicas superen la cantidad abonada en la fianza, tendrán que volver a abonar la fianza para poder jugar. Además, se tendrá que abonar antes de la disputa del siguiente partido, de lo contrario no podrá jugar el mismo y se le dará por perdido por el resultado de 0-3.

3.8 TARJETAS

Tarjeta Amarilla

- Cada **5 amarillas acumuladas** → 1 partido de sanción.
- Posteriormente el ciclo se reiniciará a cero.

Tarjeta Roja por doble amarilla:

- 0 partido de sanción:

Tarjeta Roja Directa: Las sanciones se aplicarán según la naturaleza de la acción:

- 0 partido de sanción:
 - **Acciones producidas por lances o acciones normales del juego.**
 - Ejemplos: Acciones voluntarias y sin violencia para cortar una ocasión manifiesta de gol, falta táctica siendo el último hombre...

- 1 a 3 partidos de sanción:
 - **Conductas antideportivas, juego peligroso o acciones violentas.**
 - Ejemplos: Entrada por detrás con riesgo para el rival, protestas reiteradas de forma despectiva al árbitro, actitud provocadora...
- 4 a 8 partidos de sanción:
 - **Actitud agresiva o violenta, así como faltas de respeto graves.**
 - Ejemplos: Insultos directos, amenazas verbales, empujones o gestos agresivos, violentos o intimidatorios o escupitajos.
 -
- **Expulsión definitiva del campeonato**
 - **Agresión física.**
 - Ejemplo: Acciones intencionadas agresivas o violentas sin balón durante el partido, escupitajo, romper material o mobiliario de forma violenta.

Expulsiones durante el partido

- Toda expulsión (ya sea por doble amarilla o por roja directa) supondrá que el equipo juegue con un jugador menos durante **10 minutos**.
- Transcurridos esos 10 minutos, podrá entrar un compañero **siempre que el equipo tenga jugadores disponibles en el banquillo**.
- El jugador expulsado **no podrá volver a incorporarse al encuentro bajo ninguna circunstancia**.

Reincidencia

- En caso de reincidencia en cualquiera de estas conductas, las sanciones se **doblarán automáticamente**.

Se expulsará de la competición a cualquier jugador de la competición que realice una agresión física al rival, árbitro, compañero, instalaciones u organización.

3.9 Cualquier otro punto que la organización o el colegio considere añadir para la mejora de la competición.

4. SANCIONES ECONÓMICAS

Las sanciones se descontarán de la fianza. 3.7*

Escala General:

1. Por infracciones **muy graves**, multas de hasta **150 euros**.
2. Por infracciones **graves**, multas de hasta **100 euros**.
3. Por infracciones **leves**, multas de hasta **50 euros**.

A Equipos:

1. En el partido.

- Agresión física al árbitro, rival o compañero, **expulsión del campeonato de los jugadores implicados, y pérdida de la fianza.**
- Daños materiales en el colegio. **Pérdida de la fianza.**

2. Por incumplimiento de obligaciones.

- Falta de uniformidad; **Primera vez advertencia**, siguientes, **10 euros**. 2.3*
- Jugador que juegue con la camiseta de un compañero, sin avisar a la organización antes del partido.. **20 euros.**

3. Comité de competición.

- A. Suspensión durante el partido por el árbitro por conductas antideportivas, violentas o agresivas. **Pérdida de la fianza.** Y expulsión del jugador, jugadores o equipo del campeonato. 3.1*
- B. Por alineación indebida: Un jugador juegue sin licencia o que un jugador juegue estando sancionado. **50 euros.** 3.2*
- C. Incomparecencia: No presentarse al partido sin previo aviso, no llegar a la hora marcada por la organización o con menos de 5 jugadores. **50 euros.** 3.3*
- D. Aplazado: **Segundo partido.** **30 euros.** Gastos de arbitraje. 3.4*

4. **Cualquier otra infracción que el Comité de Competición considere motivo de sanción.**

PREMIOS

★ **EQUIPO FAIR PLAY:** Equipo con menos tarjetas en Liga y Copa. TROFEO + 500€ de descuento en la cuota de la próxima temporada.

- La tarjeta amarilla **resta (-1)** y la roja **(-3)**.

★ **CAMPEÓN DE LIGA 1ª División:** TROFEO + 500€ de descuento en la cuota de la próxima temporada.

★ **CAMPEÓN DE LIGA 2ª División:** TROFEO + 300€ de descuento en la cuota de la próxima temporada.

★ **CAMPEÓN DE LIGA 3ª División:** TROFEO + 200€ de descuento en la cuota de la próxima temporada.

★ **CAMPEÓN DE LA COPA:** TROFEO + 200€ de descuento en la cuota de la próxima temporada.

★ **BALÓN DE ORO:** Mejor jugador de la temporada. TROFEO + PREMIO DEPORTIVO.

- Jugador que consiga mayor puntuación entre la **suma de Liga y Copa**. Cada partido se valorará los **5 mejores jugadores del partido con 5, 4, 3, 2 y 1 punto**.

★ **PICHICHI:** Máximo goleador de Liga y Copa. TROFEO + PREMIO DEPORTIVO.

→ Valor de los goles por división y fase:

1. Primera División: cada gol vale **1,50 puntos**.
2. Segunda División: cada gol vale **1,25 puntos**.
3. Tercera División/Copa: cada gol vale **1 punto**.

Los goles se contabilizan en la división en la que el jugador esté durante cada fase (**primera y segunda fase + Copa**), y se realiza un sumatorio para la clasificación final.

★ **ZAMORA:** Portero menos goleado de Liga y Copa (Promedio de goles por partido). TROFEO + PREMIO DEPORTIVO.

→ Deberá haber jugado **un mínimo de 15 partidos** como portero durante los **50 minutos** de partido.