



LIGA GRUPO FUFA

LUNES TD - MARTES SEÑOR / FEMENINO - JUEVES TD **INICIO MARZO**

TORNEO APERTURA 2023
INSCRIPCIONES



CONTACTO: +56 9 94324208 | +56 9 95296207



Bases campeonato Copa Fufa Femenina apertura 2023

1. Misión

Generar una liga de futbolito atractiva, única e innovadora y de bajo costo, donde el lema y consigna sea “el balón no deje de rodar”. Además fomentar el fútbol en cada uno de los participantes, la actividad sana, compañerismo generando lazos de amistad y pertenencia en la liga.

2. Visión.

Posicionarse en una de las ligas más atractivas de la zona poniente de bajo costo, convirtiéndose en una alternativa viable para los futboleros de la región metropolitana.
“Tener rival cada semana”

3. Inicio de campeonato

Martes 14 de marzo

4. Inscripción de equipo

- Cada equipo deberá llenar formulario de inscripción del campeonato.
- Cada equipo debe pagar una inscripción de \$100.000
- Cada equipo debe pagar \$30000 de garantía, en caso de W.O o pelea.
- En cada partido se debe pagar **\$33000**.
- Se privilegia el pago por transferencia para evitar contacto físico.

- PAGOS
- **ANTES DEL PRIMER PARTIDO DEBE ESTAR PAGADO LA INSCRIPCIÓN Y GARANTIA**
- Pago posterior a cada partido
- En caso de no tener w.o o pelea es devuelta al final del campeonato. (GARANTIA)
- **Banco Estado Cuenta corriente**
 - **Número de cuenta:** 000-0-141551-4
- **R.u.n: 16787396-0.**
- **Brian Mejías Zamora**
- [**brian.medfz@gmail.com**](mailto:brian.medfz@gmail.com)

5. Lista de jugadores y edad de los jugadores

Cada equipo puede tener 18 jugadores en su planilla. (enviando en la planilla de formato del campeonato) y 2 personas del cuerpo técnico.

- Se permitirá agregar o cambiar 3 jugadores hasta la cuarta fecha.
- Se permitirá agregar o cambiar 3 jugadores en la octava fecha.
- Se permitirá agregar o cambiar 3 jugadores en cuartos de final.



Antes de cada partido los jugadores deben acercarse al staff administrativo para dejar su carnet como respaldo, el que no haga este trámite no podrá jugar

6. Duración del partido

- Cada partido tendrá dos tiempos de 25 minutos, con un descanso de 3 minutos.
- 7 jugadores en cancha y el mínimo de jugadores en cancha es de 5 jugadores.
- Bajo 5 jugadores en cancha el equipo pierde por 6-0.
- En caso de 3 expulsiones durante el juego, el equipo perderá por falta de garantía por un resultado de 6-0.

7. Día y horario

- Los encuentros se disputaran en las canchas del complejo deportivo canchas del che, Jorge Andrés Guerra 89, Maipú a las 21:30 hrs y 22:30 hrs. día martes desde marzo en adelante.

8. Uniforme

- Cada equipo **DEBE** tener su propia equipación (color y numero), **Si los equipos repiten el color, mediante sorteo ocuparan petos**, estos serán facilitados por la organización.

9. Presentación del equipo

- El equipo debe presentarse 15 minutos antes de la programación, para que el comité organizador pueda revisar su identidad.
- Cada equipo debe venir con **zapatos de futbolito**, **se prohíbe** el uso de zapatos de fútbol.
- Cada jugador debe estar en buenas condiciones para poder jugar el partido.
- Se recomienda el uso de canilleras, (no es obligatorio)
- Ningún jugador puede entrar a la cancha si ha bebido alcohol o ha consumido una sustancia psicotrópica, si es sorprendido jugando en esas condiciones, será sancionado. (tabla de sanciones)



10. En caso de lesión

Los equipos participantes en el torneo serán responsables del estado de salud de sus jugadores, haciéndose cargo y responsables de ello. El campeonato **NO** se responsabilizará de las lesiones producidas por el desarrollo del juego, como tampoco de otras situaciones de salud que eventualmente pudieran producirse. Ante cualquier lesión se avisará al kinesiólogo del **Grupofufa** para que realicen el primer diagnóstico y atención. Si la lesión es de gravedad restando movilidad al jugador, los organizadores de la liga lo llevarán al centro de atención más cercano o donde tenga convenio el jugador, en caso de que sus compañeros no puedan trasladarlo.

11. En caso de no presentarse

- Se hará el uso de garantía.
- **El equipo rival debe presentarse, tendrá la cancha a disposición y árbitro. La organización dispondrá de un partido amistoso o en su defecto ocuparán la cancha para lo que estimen conveniente.**

12. Desarrollo del partido.

INICIO DEL JUEGO

- Para el inicio del juego, la elección de lado de campo y/o patada de inicio, debe hacerse por sorteo con una moneda, el ganador hace la elección del campo que defenderá y el equipo perdedor tendrá la patada inicial.
- Solamente el dt y cuerpo técnico puede ubicarse al costado de la cancha.
- Los cambios son ilimitados y rotativos, se realizan por el medio de la cancha, sin previo aviso al árbitro. El jugador que ingresa y el jugador reemplazado su intercambio debe ser por el medio de la cancha. En caso de sacar ventaja deportiva **será sancionado con falta hacia el adversario y con tarjeta amarilla.**
- **Los suplentes deben ubicarse atrás del arco de su arquero.**
- **El público fuera de la cancha.**
- El inicio del juego será indicado y autorizado por el árbitro, el jugador moverá el balón que debe ser estacionado en el centro del campo. (El balón puede moverse en cualquier trayectoria)
 - a) Para el inicio de los juegos, reinicios e inicios de segundas mitades, todos los jugadores, deben estar dentro de la media de cancha que defenderá su equipo.
 - b) Una vez anotado un gol el juego se reanuda de la misma manera.
 - c) Tras el medio tiempo, los equipos deben cambiar de lado de campo.
- Inicio y reinicio del juego después de un gol, los jugadores deben poner el balón en juego, en un máximo de 10 segundos de lo contrario será sancionado con una falta personal, pero sin perder la posesión del balón.
- **BALÓN FUERA DE JUEGO**

El balón está fuera cuando:

 - a) Su total circunferencia exceda por aire o por tierra las líneas del límite del campo.
 - b) El juego es interrumpido por el árbitro.
 - c) El balón toque la red superior u otra superficie ajena al terreno de juego.

El balón está en juego en todo momento, incluyendo:

 - a) Si golpea el marco de gol.
 - b) En caso de golpear al árbitro posicionado dentro del campo.

En caso de una suspensión temporal del partido, sin que el balón supere las líneas límites del terreno. El juego debe reiniciarse con “balón al suelo” en el



sitio donde estaba al momento de detenerse el juego.

Notas: Las líneas que delimitan la superficie son parte del terreno de juego. Balón al suelo - el balón debe tocar el terreno antes de que un jugador lo toque. Los jugadores deben posicionarse a una distancia de 30 cm aproximadamente, del área donde el balón rebotará.

GOLES

El gol es válido cuando la circunferencia del balón rebasa completamente la línea de fondo, entre los postes de meta y el travesaño, siempre que sea de forma legal desde cualquier punto del campo de juego.

FALTAS E INCORRECCIONES FALTAS

Si el jugador infracciona de la siguiente manera;

- a) Patear o intentar patear a un oponente.
- b) Derribar al oponente.
- c) Saltar sobre el oponente.
- d) Bloquear u obstruir al oponente.
- e) Levantar la pierna(s) de manera violenta y/o peligrosa.
- f) Empujar a un oponente.
- g) Levantar los brazos, manos, y/o codos de manera peligrosa y/o violenta
- h) Escupir/Salivar.
- i) Jalar o sostener al oponente de cualquier forma.
- j) Retener el balón de forma no leal.
- k) Intervenir y/o bloquear cambio de jugadores.
- l) Provocaciones.
- m) Tocar el esférico con la mano.
- n) Evitar la celebración del oponente.
- o) Cometer una barrida.

Lanzamiento Penal: Tiro directo a favor del oponente, el foul acumulará para la cuenta de shoot out y dependiendo de la gravedad puede recibir tarjeta amarilla y/o roja. Todas las faltas son acumulativas.

INCORRECCIONES

El jugador comete una incorrección sí;

- a) Si ingresa al campo sin autorización del árbitro.
 - b) Quitarse la playera
 - c) Se maneja con palabras altisonantes o actos vulgares a las decisiones arbitrales.
 - d) Cambia número de camiseta.
 - e) Discute con el público, funcionarios, socios, y/o rivales.
 - f) Se encuentra intoxicado o consume al momento del juego alcohol, cigarro, o drogas.
 - g) Retrasa deliberadamente la reanudación del juego.
- Si algún jugador o miembro técnico de algún equipo, ingresa al terreno de juego durante el partido en marcha y participa evitando un gol o interrumpe un ataque claro de gol, debe ser expulsado inmediatamente y el juego debe ser reanudado **con un tiro libre en la ubicación en donde fue interrumpido.**
 - Cuando en una sustitución el jugador no ingresa al campo de juego por la zona de cambios será acreedor de una tarjeta amarilla.
 - Si el jugador que ingresa antes de que el compañero salga del terreno de juego este será acreedor de una tarjeta amarilla.
 - Durante una sustitución el jugador deberá ingresar al terreno de juego antes de realizar un saque de banda, o tiro de esquina, en caso contrario será acreedor a una tarjeta amarilla.



- Todas las reanudaciones de juego (Tiro libre, saque de meta, saque de esquina, shoot out, saque del portero) deberán realizarse antes de los 5 segundos.
- **Incorrecciones del Portero** Serán sancionadas con un saque de banda a la altura del área y será acreedor de una tarjeta amarilla si se dan las siguientes situaciones durante un encuentro.
 - a) Cuando tome el balón con las manos después de un saque de banda a favor
 - b) Cuando toca el balón con la mano después de un pase con el pie de un compañero.

Serán sancionadas con un saque de banda a la altura del área si se dan las siguientes situaciones durante un encuentro.

- a) Cuando realiza un saque de meta con el pie.
- b) Cuando el portero tarda en reanudar más de 5 segundos el juego.

Estas faltas o incorrecciones pueden ser sancionadas:

TARJETA AMARILLA: Cuando a un jugador se le muestra una tarjeta amarilla debe abandonar el terreno **de juego por 2 min de tiempo efectivo**, debe ser sustituido por un compañero.

TARJETA ROJA: El jugador expulsado debe abandonar el terreno de juego. El equipo infractor se quedará con un jugador menos en lo que quede de tiempo efectivo.

ACUMULACION DE FALTAS: Los equipos que alcancen 5 faltas o incorrecciones en cada tiempo, serán sancionados con un shoot out por cada infracción subsecuente hasta finalizar el periodo. Al reinicio del segundo período, las faltas empiezan en 0 por equipo.

- a) Las infracciones de los suplentes cuentan para la suma colectiva del equipo.
- b) Cuando un jugador acumule 3 faltas personales estas no serán eliminadas, y será acreedor a una tarjeta amarilla.

TODAS LAS TARJETAS AMARILLAS Y ROJAS ACUMULAN COMO FALTA.

SUSPENSIÓN DE PARTIDOS: Los partidos de un torneo solo podrán suspenderse por causas de fuerza mayor o estados de emergencia, falta de energía eléctrica, agresión del público, agresión a un árbitro o parte del staff de **GRUPOFUFA**, comportamiento inapropiado y/o discriminatorio. Alguna suspensión de juego no prevista en el presente reglamento será determinado por comité de **GRUPOFUFA**.

– TIRO LIBRE DIRECTO

- a) Cuando se ejecuta un tiro directo, el equipo contrario debe otorgar 5 metros de distancia **INMEDIATAMENTE**. El no otorgar el espacio reglamentario, se puede incurrir en una falta y/o tarjeta amarilla.
- b) Si un jugador cobra el tiro directo, patea hacia su propia meta e ingresa en su portería directamente sin tocar a ningún participante, se otorgará gol.

LANZAMIENTO PENAL

Cuando una infracción es realizada dentro del área del equipo defensor, se le concederá un lanzamiento penal a favor del equipo atacante. El cobro de la pena máxima debe ser obligatoriamente hacia delante, y todos los jugadores deben permanecer fuera del área.

- a) El cobrador de la pena máxima debe estar claramente identificado antes del cobro.



- b) Si esta falta es la 6, la pena máxima debe ser realizada primero, seguida por el shoot out.
- c) El portero que defenderá el lanzamiento penal, debe estar con los dos pies tocando la línea de fondo, entre los postes y puede moverse lateralmente.
- d) Si el portero abandona la posición correcta antes del cobro del lanzamiento penal y salva la anotación el cobro debe repetirse.
- e) En caso de que algún jugador defensor interrumpa o participe directa o indirectamente antes de que el jugador cobre el lanzamiento penal, esta deberá repetirse.
- f) En caso de que el cobro del lanzamiento penal resulte en rebote, o golpee un poste, al árbitro y/o cualquier otro objeto dentro del terreno de juego válido, el jugador tiene derecho a rematar sin necesidad de que el balón sea tocado por ningún otro jugador antes.

SHOOT OUT

El shoot out es una acción en la cual se enfrenta mano a mano el jugador con el portero. Esta es sancionada en las siguientes situaciones.

a) Los equipos que alcancen 6 faltas o incorrecciones en cada tiempo, serán sancionados con un shoot out por cada infracción subsecuente hasta finalizar el tiempo. Al reinicio del segundo tiempo o período, las faltas empiezan en 0 por equipo. El shoot out debe de ser ejecutado a 5 metros de distancia de la línea de media cancha, el portero debe permanecer detrás de la línea de meta hasta que el árbitro de la orden. Todos los jugadores deben posicionarse detrás de medio campo y podrán intervenir después de la orden del árbitro.

- a) Si cualquier jugador defensor interviene antes de la orden del árbitro incluyendo al portero y el cobrador falla el shoot out este deberá ser repetido.
- b) Si cualquier jugador atacante interviene antes de la orden del árbitro incluyendo al cobrador y este anota, el shoot out deberá ser repetido.
- c) Si se comete falta dentro del área, se cobrará una pena máxima.
- d) Si algún jugador comete falta antes de que el jugador ingrese al área, el shoot out deberá ser repetido.



SAQUE DE META Se concederá un saque de meta cuando la circunferencia total del balón cruce la línea de meta, siempre y cuando el mismo haya sido tocado por el equipo atacante en última instancia.

a) El saque de meta debe ser realizado por el portero, únicamente con las manos.

Procedimiento del Saque de Meta:

a) Jamás debe ser utilizado el pie para el saque de meta.

b) El portero, tendrá un tiempo máximo de 5 segundos para lanzar el balón. De no realizar el lanzamiento, el equipo contrario será otorgado un saque de banda.

c) Durante el saque de meta los jugadores de ambos equipos, deben estar fuera del área de meta.

d) El balón debe ser tocado fuera del área de meta, de lo contrario le será otorgado un saque de banda al otro equipo.

e) El arquero podrá jugar con el pie de forma libre en que los momentos del juego que no se esté realizando el saque de meta.

SAQUE DE ESQUINA Se concederá un saque de esquina al equipo atacante, cuando la circunferencia del balón supere la línea de fondo, y el equipo defensor sea el último en tocar el balón.

a) El cobrador del tiro de esquina, debe tener ambos pies sobre la intersección de las líneas de fondo y de banda.

b) El cobrador debe tener ambas manos en el balón y debe ser un movimiento de atrás hacia delante.

c) Si el cobrador lanza el balón hacia la meta y el balón entra en la portería sin ser tocado por ningún otro jugador, el gol NO es válido. Se otorgará un saque de meta al equipo defensor.

d) El tiempo máximo para la ejecución del saque de esquina, es de 5 segundos. Si el tiempo es excedido se concederá el balón al equipo defensor en un saque de meta.

e) Ningún jugador oponente puede estar a menos de 5 metros de distancia, hasta que el saque se realice.

DESEMPATE Los empates no existen en ninguna competencia de Fútbol 7, todo encuentro que termine en tiempo regular y/o tiempo extra en empate. Debe ser llevado a la decisión por shoot Outs.

DECISIÓN POR SHOOT OUTS

a) Ambos equipos ejecutaran 3 shoot outs alternadamente, si ambos equipos han ejecutado sus 3 shoot outs, marcando la misma cantidad de goles, la ejecución de los shoot outs deberá de continuar en el mismo orden hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras ejecutar el mismo número de tiros.

b) Todo jugador inscrito en la cédula de juego, puede ser partícipe de los shoot outs.

c) Ningún shoot out debe sobre pasar el tiempo máximo de 5 segundos a partir de la orden del árbitro.

- Todos los jugadores deben posicionarse atrás del medio campo, excepto el cobrador y el portero.

- Un árbitro observará la jugada, mientras el otro toma el tiempo y este no debe pasar de 5 segundos.

- Cada tiro debe ser ejecutado por un jugador diferente y no podrán repetir hasta que todos los jugadores hayan tirado.



13. Puntuación.

- Todos los partidos del campeonato se registrarán por el siguiente sistema de puntuación:
- Partido ganado 3 pts.
- Partido perdido 0 pto,
- Partido ganado por shoot out 2 puntos
- Partido perdido por shoot out 1 punto.
- W.O. perdido 0 pto. (0-10 resultado).
- Equipo que se retira del partido pierde 10-0

14. Multas

La agresión verbal al árbitro tiene como consecuencia sanción disciplinaria en fechas de castigo, pero si la agresión es física tendrá sanción monetaria para el equipo.

- **Sin consecuencia; (sin dejar lesión al árbitro) \$40.000.**
- **Con consecuencia; (lesión al árbitro) \$60.000.**

15. Programación.

- El staff organizador avisará oportunamente toda la información de la liga, mediante.
- Whatshap.
- Instagram. Buscar “Grupo Fufa”
- [Www.grupofufa.cl](http://www.grupofufa.cl)

16. Coordinador de equipo.

- ✓ Cada equipo debe tener un coordinador o capitán de equipo que tendrá la responsabilidad:
- Enviar planilla de equipo.
- Hacer los pagos correspondientes de la liga.
- Realizar los reclamos que estimen conveniente.

17. Suspensiones de partidos.

- En caso de suspensión, será avisada 48 hrs antes de la próxima fecha.
- En caso de contingencia (estallido social o cuarentena) se verá caso a caso, tratando de no poner en peligro la integridad física de los participantes.
- En caso de lluvia, se evaluará durante el día.

18. Reclamos:

Cualquier reclamo o situación que considere ser revisada, debe enviar correo a brian.medfz@gmail.cl, será contestada en un máximo de 48 hrs,



19. Sanciones liga apertura FUFA.

Código	Motivo tarjeta roja o Sanción	Castigo
Doble Amonestación	Doble tarjeta amarilla	1 fecha.
Ser culpable de juego brusco	Juego brusco sin consecuencia	1 a 2 fechas.
Malograr una clara opción de Gol	Evitar una clara opción de gol a través de una falta	1 fecha.
Emplea lenguaje ofensivo e inadecuado	Agresión verbal o insulto arbitro/rival/staff	2 a 4 fechas de suspensión. (Debe salir de la cancha.)
Conducta Violenta	Agresión física al rival	2 a 4 fechas de suspensión
Juego brusco	Con consecuencia (evidente lesión del jugador afectado)	2 a 4 fechas. (Debe salir de la cancha.)
Antideportivo	Jugador que no firma y juega el partido.	Jugador con 2 fechas de sanción.
Antideportivo	Dichos racistas y xenófobos al rival, arbitro, organizadores.	5 fechas o más para los involucrados.
Antideportivo	Equipo juega con un jugador que no se encuentra en la planilla de inscripción.	Equipo pierde el partido por 6-0.
Medida Covid	Escupir al rival	Expulsión por 5 partidos.
Mal comportamiento	Jugador juega en condiciones no aptas. Evidente suministro de alcohol en el cuerpo. Evidente suministro de una sustancia psicotrópica.	5 fechas de sanción.
Violencia descontrolada	Agresión verbal (amenaza) y física al rival/ arbitro/staff que incluya a mas integrantes	Desde 5 fechas hasta la expulsión de la liga al jugador o al equipo implicado.
* El tribunal evaluara si amerita la expulsión del equipo completo		



Si la actitud antideportiva involucra a más de un jugador del mismo equipo, además de la sanción individual para cada uno de ellos, el Tribunal podrá castigar al equipo **infractor restando tres puntos del puntaje acumulado al momento.**

En caso de pelea de un solo equipo o que mayoritariamente tuvo la participación durante la pelea.

- Los implicados tendrán suspensión de 5 fechas o más, hasta la eliminación del campeonato de los jugadores involucrados.
- En caso del partido de **eliminación directa** el equipo queda imposibilitados de jugar la siguiente etapa eliminatoria. Su puesto será ocupado **por el mejor perdedor de la fase en juego.**
- Ante este caso no hay devolución de dinero por cancha adelantada, ese dinero se tomara como garantía.

En caso de pelea por ambos equipos, el partido queda nulo. Además podrían existir las siguientes situaciones.

- Los implicados tendrán suspensión de 5 fechas o más, hasta la eliminación del campeonato de los equipos involucrados.
- En caso del partido de **eliminación directa** los dos equipos quedan imposibilitados de jugar la siguiente etapa eliminatoria. Su puesto será ocupado **por el mejor perdedor de la fase en juego.**
- Ante este caso no hay devolución de dinero por cancha adelantada, ese dinero se tomara como garantía.
- Si la actitud antideportiva obliga al árbitro a suspender el encuentro, la administración de la liga estará facultada para adjudicar un resultado final al encuentro por 6 – 0 en el caso en que **exista un equipo perjudicado con la suspensión que no haya iniciado las agresiones.**
- Si jugadores del mismo equipo ocasionan altercado o pelea, su equipo será sancionado con la pérdida de puntos y expulsiones respectivas y pierden 6-0-
- Si la agresión es iniciada por un miembro de la barra, este será considerado como miembro del equipo y tendrá las mismas consecuencias que si lo fuese, pudiendo otorgar un 6-0 al equipo agredido.
- **Si un jugador entrega un nombre y apellido incorrecto al árbitro, al ser amonestado y posteriormente se demuestra este hecho, no podrá volver a jugar hasta cumplidas 5 fechas de castigo.**
- **Un jugador(a) expulsado de la liga, no puede jugar en ninguna de las ligas que se estén ejecutando en otros días.**

Por normas del complejo deportivo, está prohibido usar confites, pirotecnia o similares, en caso que ocurra será sancionado con una multa de \$50000 que ira directamente el pago al complejo deportivo por daño o perjuicio.

En caso de ocasionar una situación de agresión verbal o física posterior al partido esta será sancionada según la magnitud de la acción y recibirá castigo según la tabla de sanciones

Recuerde: El árbitro tiene la **autoridad** absoluta durante el partido. Su informe será determinante para otorgar las sanciones correspondientes por medio del staff de la organización.



Cualquier otra situación que no esté expuesta en la tabla de sanciones o situaciones, el comité organizador realizara las sanciones en función a la contingencia emergente.

20. Formato de campeonato

El campeonato tendrá 10 equipos, se jugara todos contra todos.

Una vez culminada la fase regular. Se distribuirá de la siguiente manera.

- *1° al 6° lugar copa de oro*
7° al 10° lugar copa de plata

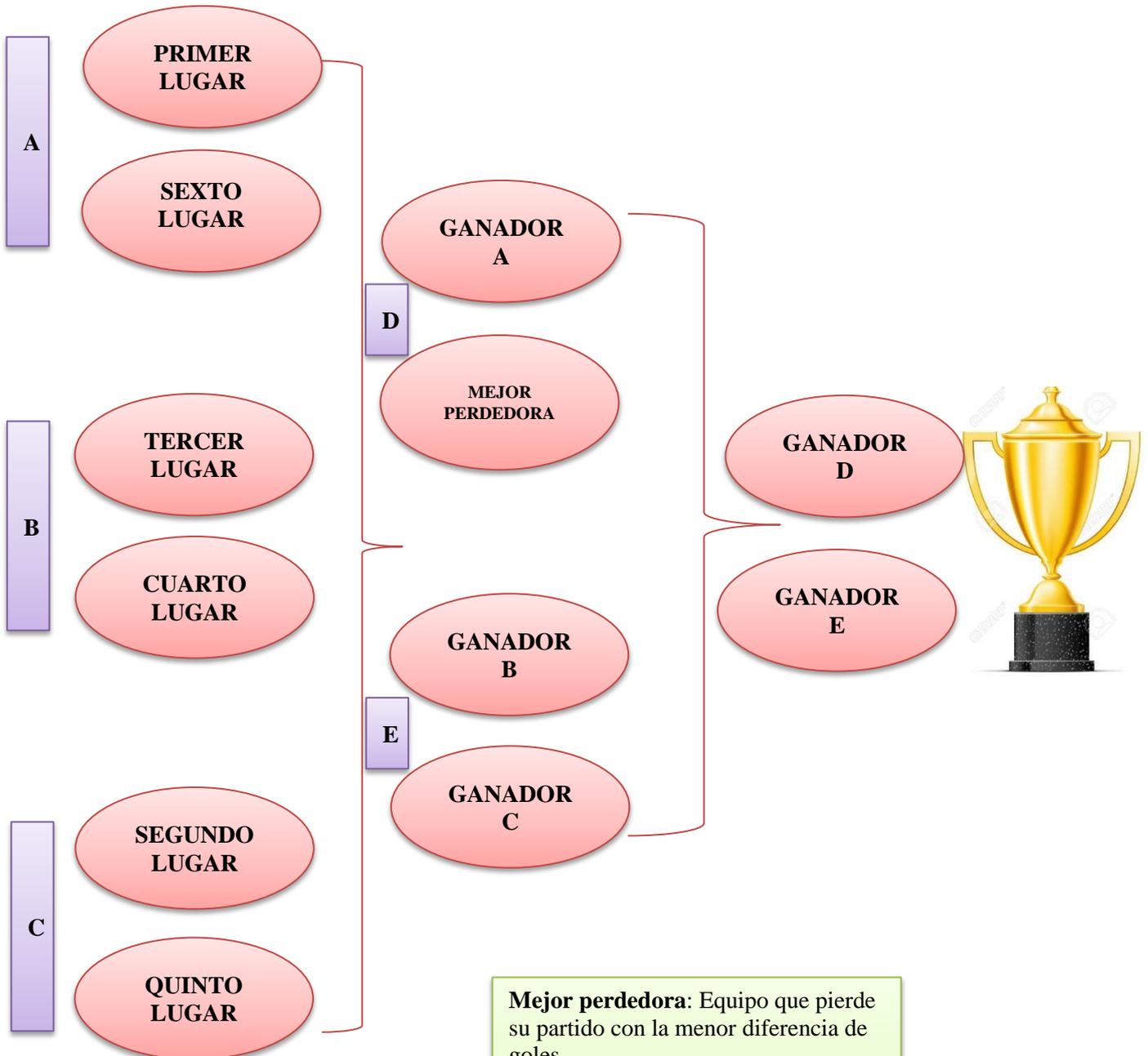
****EN CASO DE IGUALDAD DE PUNTAJE, SE DETERMINARA DE LA SIGUIENTE FORMA***

- ***EN PRIMERA INSTANCIA, DIFERENCIA DE GOLES.***
- ***EN SEGUNDA INSTANCIA. PARTIDO JUGADO ENTRE LOS EQUIPOS.***
- ***TERCERA INSTANCIA EQUIPO QUE HIZO MAS GOLES EN LA FASE REGULAR.***
- ***EN CASO DE IGUALDAD ABSOLUTA EN LOS PUNTOS ANTERIORES, SE VA A UN PARTIDO DEFINITORIO.***

****La ronda eliminatoria se juega a partido único.***

****En caso de empate se va un lanzamiento de 3 shoot- out por equipo. En caso de igualdad se irá lanzado de uno en uno.***

Copa de oro

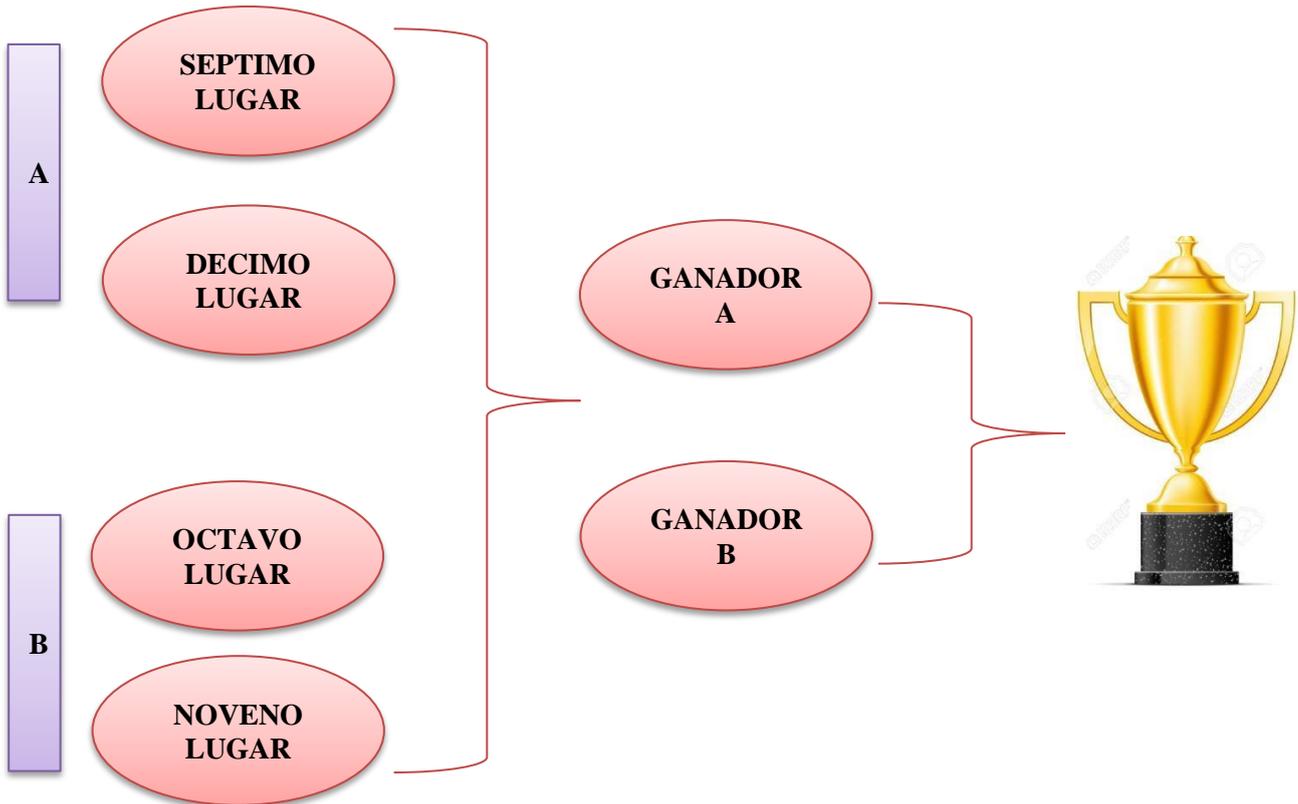


Mejor perdedora: Equipo que pierde su partido con la menor diferencia de goles.
En caso que existan dos mejores perdedores, se determinará de la siguiente

- Puntaje tabla general
- Partidos disputados entre ellos



Copa de plata





COPA DE ORO



1 L U G A R	<ul style="list-style-type: none">- <i>Copa</i>- <i>Medalla</i>- <i>Cerveza</i>- <i>Cupo a nacional ACHF7</i>- <i>\$450.000</i>	
2 L U G A R	<ul style="list-style-type: none">- <i>Copa</i>- <i>Medalla</i>- <i>Cerveza</i>- <i>1 cancha gratis (fin de semana)</i>- <i>\$100.000</i>	
3 L U G A R	<ul style="list-style-type: none">- <i>Copa</i>- <i>Medalla</i>- <i>Cerveza</i>- <i>\$70.000</i>	



COPA DE PLATA



1 L U G A R	<ul style="list-style-type: none">- Copa- Medalla- Cerveza 
2 L U G A R	<ul style="list-style-type: none">- Copa- Medalla- Cerveza 
3 L U G A R	<ul style="list-style-type: none">- Copa- Medalla- Cerveza 



Trofeo: Valla menos batida.	Trofeo: Goleador del campeonato	Trofeo Equipo Fair- play	Trofeo: Jugador del partido	Trofeo: Mejor jugador del Campeonato
				