



Bases Todo O Nada Masculino

Torneo de Verano Sede Chicureo

1. Organización

El torneo actual es organizado por Comunidad Sport S.P.A y se registrará únicamente por las siguientes bases, las cuales serán entregadas exclusivamente a los equipos participantes de nuestra liga. Es importante destacar que los equipos se registrarán únicamente por el contenido de este documento y no por ningún otro.

Todos los anexos que se incorporen y se comuniquen en el grupo de capitanes formarán parte automáticamente de estas bases y se actualizarán.

El torneo tendrá un mínimo de 16 equipos. En caso de no concretarse el mínimo, la administración entregará una nueva propuesta a los equipos que sea acorde a la cantidad de participantes. Si la propuesta es aceptada, se llevará a cabo el torneo; de lo contrario, se suspenderá. Del mismo modo, se seguirá el mismo procedimiento si se supera el límite de 16 equipos, presentando una nueva propuesta ajustada a la cantidad excedente.

La administración da por hecho que los participantes han leído, comprendido y acatado todo el contenido presente en estas bases.

Cualquier punto que sea necesario modificar, agregar o eliminar de las bases será informado por la administración en el medio oficial de comunicación, que es el grupo de WhatsApp de Capitanes. Además, cualquier otro punto no especificado y que sea necesario agregar será analizado por la administración para su posterior incorporación.

1.1. Estructura de la Liga

El presente torneo se rige por un formato de partido ganado y perdido, donde en caso de empatar se decidirá al ganador por penales, pero pueden existir los empates que son un caso extremo definido más adelante en la regla de **“definición de partidos”**.

Cada partido contempla una disposición de tiempo de 1 hora para definirse. Los partidos son de 50 minutos en dos partes de 25 minutos, con un tiempo de descanso de 3 minutos. Durante la segunda parte, si durante los últimos 5 minutos de tiempo de juego o a los 10 minutos del término de la disposición de tiempo, están empatados, el partido se termina automáticamente para definirse por penales al ganador, como se indica en la regla de **“definición de partidos”**. La organización esperará un máximo de 10 minutos, donde el equipo deberá tener al menos 5 jugadores en cancha. En caso de no contar, dependerá del equipo contrario si quiere esperar más tiempo; de no ser así, el equipo pierde automáticamente. Durante el horario de 20:00-21:00, el tiempo de espera será de 15 minutos, pero estos 5 minutos extras forman parte de la disposición de tiempo de 1 hora.

Este torneo se define por puntaje; en caso de haber igualdad, se utilizarán como criterios de desempate los siguientes mecanismos en el orden que se indica: diferencia de goles (DF), goles a favor (GF), goles en contra (GC) y partido jugado entre ambos equipos.

1.2. Reglamento

El presente torneo se rige con el reglamento de fútbol 11 Reducido con las modificaciones descritas a continuación.



-
- Límite máximo de plantilla de 14 jugadores, donde en cancha participarán 7 jugadores por lado.
- Cambios rotativos ilimitados.

Penales: Tendrán un área definida por el árbitro que será de no más de un paso desde la línea del balón hacia atrás. El jugador al ejecutar el penal no puede pisar fuera de esta área bajo ningún concepto, en caso de ocurrir el penal será anulado. La línea o bordes del área se considera parte de esta.

■ **Definición de partidos:** Los partidos se definirán por penales en caso de estar empatados según los criterios dichos anteriormente en la sección 1.1 con el siguiente formato: • Los jugadores que se encuentran en la cancha al terminar el partido son quienes deben ejecutar los penales, mientras que el arquero que quedó en campo deberá atajar. • En caso de que el número de jugadores sea diferente por equipo, se determinará la cantidad de lanzamientos penales según el equipo con menos jugadores.

- Se realizarán 3 lanzamientos oficiales por equipo. En caso de mantenerse la igualdad, se ejecutarán el resto de los penales hasta completar el número de jugadores determinados anteriormente o los restantes si los equipos poseen la misma cantidad de jugadores. • En caso de mantenerse la igualdad en el punto anterior, se modificará la forma de ejecutar el penal a una definición sin impulso donde un pie debe quedar apoyado al costado del balón sin moverse y con la otra pierna a definir.
 - En caso extremo de persistir el empate y que no exista la garantía de finalizar el partido con un ganador bajo ninguna posible circunstancia, el partido terminara en un empate tradicional. (Empate Tradicional 1 punto para cada equipo).
- Si un equipo durante su partido quedase con menos de 5 jugadores en cancha, el partido se da por terminado. Entregando el triunfo al equipo rival por el marcador actual en caso de estar ganando, caso contrario un marcador de 3-0.
- El uso de canillera no es obligatorio, salvo que la administración lo requiera se exigirá el uso de forma obligatoria.
- Queda prohibido el uso de accesorios metálicos durante el juego como; aros, collares, pulseras, anillos, etc... También cualquier otro posible elemento meramente decorativo que por alguna circunstancia pueda poner en riesgo la integridad propia del jugador o la de los demás jugadores.
- Solamente se permite la presencia del DT, Asistente del DT y Jugadores dentro del campo de juego.

2. Inscripción y Participantes

Cualquier equipo que desee participar, debe tener en consideración, acatar todos los puntos tratados en esta sección sin excepciones para poder ser validado como participante.

2.1. Proceso de Participación y Protocolos.

Durante cada fecha los equipos deben pagar CLP \$38.000 antes de iniciar su partido. Adicionalmente para hacer efectiva su participación se debe dejar una garantía de CLP \$150.000 que servirá como respaldo en casos de incumplimientos de las reglas y normativas durante el



torneo. Esta garantía será devuelta en su totalidad al equipo una vez el torneo finalice, a menos que existan faltas o incumplimientos que justifiquen la retención parcial o total de dicha garantía.

El torneo cuenta con un formato de plantilla flexible que permite inscripciones ilimitadas de jugadores por un tiempo establecido por la organización, que será informado por el grupo de capitanes en WhatsApp. Sin embargo, si un equipo alcanza el límite máximo de jugadores permitidos (14), antes de poder registrar nuevos jugadores, deberá liberar una plaza eliminando jugadores existentes de la plantilla. Además, se establece que cada equipo tiene un máximo de 2 cambios de jugadores, siempre y cuando cuenten con el debido papel médico.

Sobre jugadores por equipo: Cada equipo debe contar con un mínimo de 5 jugadores hasta un máximo de 14 jugadores para poder inscribirse.

Para la primera fecha de juego, cada equipo es responsable de proporcionar a la administración una hoja impresa con la plantilla completa de jugadores. Los cambios en la plantilla deberán realizarse directamente en esa misma hoja proporcionada.

Al término del periodo de plantilla flexible, se requerirá que los equipos presenten una nueva lista de jugadores, la cual representará la plantilla final y no podrá ser modificada en ningún momento durante toda la fase eliminatoria.

El control de la liga se basa en la plantilla de jugadores de cada equipo. Todos los equipos tienen acceso para verificar esta información. La administración no realizará fiscalizaciones, sin embargo, los equipos pueden solicitar una fiscalización si observan alguna irregularidad en las plantillas de los jugadores.

2.2. Requisitos Participantes

En este torneo, cada jugador deberá cumplir cada uno de los siguientes requisitos para poder participar.

- No se permite jugadores federados ni cadetes.
 - La organización considera como jugadores Federados y Cadetes: Todo jugador que pertenezca a un club reconocido por la ANFP o que estén inscritos en el programa COMET.
- Edad mínima de 18 años. Se aceptará un máximo de 2 jugadores en planilla menores de edad con un tope de 16 años

Los jugadores que hayan formado parte de equipos que se encuentren en situación de morosidad con la administración de Comunidad Sport S.P.A. no podrán participar en este torneo, a menos que regularicen su situación pendiente.

- Los jugadores enlistados exclusivamente en la lista negra no podrán participar en este torneo, a menos que regularicen su situación.
- Se permite la participación de jugadores EX Federados mientras presenten el documento respectivo que acredite su salida por al menos 6 meses.



3. Desarrollo de la Temporada

3.1. Calendario

- Inicio: lunes 1 de abril.
- Finalización: lunes 22 de julio (Esta fecha límite para la duración del torneo estará determinada por el número total final de equipos inscritos antes del inicio del mismo)
- Los días a jugar son: lunes en los horarios siguientes, 20:00-21:00 / 21:00-22:00 / 22:00-23:00.
- El torneo se realizará en el Complejo Premier Chicureo (San Vicente de lo Arcaya Uno, Colina, Región Metropolitana, Primera entrada, Parcela 33).

3.2. Fases de la Temporada

Este Torneo contará con fases descritas a continuación según la cantidad de equipos:

16 equipos.

- Fase de Grupo donde los 16 equipos serán divididos en 2 grupos de 8 equipos cada uno, donde se enfrentarán todos contra todos y solamente a partido único (7 Fechas). Los 2 mejores de cada grupo clasifican a la copa de oro. Los terceros y cuartos de cada grupo jugarán copa de plata. Los quintos y sextos la copa de bronce.

Durante la fase de copas, los equipos jugarán todos contra todos (3 fechas) en donde los 2 mejores de cada grupo jugarán una final ida y vuelta (2 partidos

Los últimos 4 equipos de la fase de grupos pasarán a la copa de picados. En donde el séptimo jugará contra el octavo en partido único. Los ganadores pasarán a disputar una final única

18 equipos.

- Fase de Grupo donde los 18 equipos serán divididos en 3 grupos de 6 equipos cada uno, donde se enfrentarán todos contra todos y solamente a partido único (6 Fechas). Los 2 primeros de cada grupo se clasifican a la copa de oro. Los terceros y cuartos clasifican a la copa de plata y por último, quinto y sexto a la copa de bronce.

Durante la fase copas los equipos jugarán todos contra todos en partido único (5 fechas) los 4 mejores de cada grupo jugarán semi finales ida y vuelta (2 fechas) los ganadores pasarán a finales y los perdedores a disputar el tercer lugar respectivamente



▪

21 equipos.

- Fase de Grupo donde los 21 equipos serán divididos en 3 grupos de 7 equipos cada uno, donde se enfrentarán todos contra todos y solamente a partido único, donde siempre habrá un equipo libre (7 Fechas). Los 2 primeros de cada grupo y mejor tercero de todos los grupos clasifican a la copa de oro, los terceros restantes, cuartos y los 2 mejores quinto clasifican a la copa de plata y por último los restantes pasan a la copa de bronce.

Durante la fase copas los equipos jugarán todos contra todos en partido único (6 fechas) los 4 mejores de cada grupo jugarán semi finales (1 fecha) los ganadores pasarán a finales y los perdedores a disputar el tercer lugar respetivamente

3.3. Protocolo de Suspensión

El presente torneo y sus partidos se suspenderá por las siguientes razones.

- Eventos naturales como terremotos, huracanes, inundaciones u otras emergencias que puedan poner en riesgo la integridad y seguridad de los participantes del torneo.
- Las condiciones climáticas extremas, como fuertes lluvias, tormentas eléctricas o vientos intensos, pueden representar un riesgo para la seguridad de los participantes o un impedimento para la movilización de estos. Las superficies resbaladizas debido a la lluvia pueden aumentar el riesgo de lesiones.

Problemas de infraestructura: Fallos técnicos, problemas en las instalaciones deportivas o cualquier inconveniente que impida la realización adecuada del torneo.

- Razones de Salud: Enfermedades contagiosas o brotes de virus, pandemias u otros.
- Conflictos políticos o sociales: Conflicto civil, protestas masivas o disturbios que generen un peligro para los participantes.
- Comportamiento antideportivo o conducta inapropiada: Un comportamiento agresivo que pueda atentar a la vida de los participantes, como por ejemplo el porte de algún arma de fuego o arma blanca.
- Situaciones de fuerza mayor y logística referente a la administración, como por ejemplo el robo de los implementos que impida la realización del torneo.
- La suspensión será comunicada con al menos 2 horas de antelación al inicio de la jornada.

3.4. Reprogramaciones

La organización reprogramar a un partido en casos excepcionales solo si se cumple alguno de los siguientes puntos:

- Fallecimiento de familiares.
- Enfermedades y accidentes graves que afecten de manera directa e indirectamente al equipo dejándolo sin un mínimo de jugadores óptimos de 8, es decir 7 jugadores en cancha más 1 cambio.



■
Para hacer efectiva la reprogramación, todos los puntos mencionados anteriormente deben ser verificables de alguna manera, y cada equipo tiene únicamente una oportunidad de solicitar la reprogramación.

El equipo que solicite una reprogramación por los puntos anteriores deberá cancelar CLP \$50.000.

La reprogramación efectiva se realiza el día miércoles durante los mismo tres horarios 20:00-21:00 / 21:00-22:00 / 22:00-23:00.

La organización buscará el mejor escenario posible para la reprogramación, con un plazo límite hasta el miércoles previo al inicio de la fase eliminatoria, y en caso de ser durante esta fase, la reprogramación se realizará el miércoles siguiente.

4. Regulación

El torneo se basa en un conjunto detallado de normativas y disciplinas que se presentan a continuación. Estas reglas están cuidadosamente diseñadas para establecer un ambiente de juego justo, promover la deportividad y asegurar un comportamiento adecuado en todo momento. Nuestro objetivo es mantener el orden y fomentar el fair play entre todos los participantes. Estas pautas se enfocan en garantizar que jugadores, entrenadores, árbitros y espectadores mantengan altos estándares de conducta, fortaleciendo así los valores del juego limpio en cada fase del torneo.

4.1. Sanciones y Disciplinas

En partidos:

■ Tarjetas Amarillas:

- Acumulables
- Doble Amarilla es Tarjeta Roja. Sanción: 1 Fecha y multa de CLP \$5.000
- Cuarta Amarilla. Sanción: 1 Fecha y multa de CLP \$5.000

Tarjetas Rojas

- Directa en jugada de partido. Sanción: 2 Fechas y multa de CLP \$5.000.
 - Directa por agresión verbal o física al árbitro. Sanción: 2 Fechas y multa de CLP \$5.000.
 - Acciones reiteradas graves requieren sanciones similares a las tarjetas rojas y una multa de CLP \$10.000, siendo la tercera vez, expulsión de la liga.
- Todo jugador expulsado debe abandonar el campo de juego.
- Durante la ejecución de un penal en fútbol 11, está prohibido realizar fintas o detenerse. El jugador debe efectuar el penal de manera continua y directa sin interrupciones, cualquier acción de este tipo resultará en la anulación del penal.
- En casos de ofensas leves y descalificativas reiteradas hacia el árbitro, se establece que el árbitro tendrá la capacidad para determinar la sanción adecuada, pudiendo saltarse pasos según la gravedad o el contexto de la situación. En la primera ocasión, se podrá otorgar una advertencia; en la segunda instancia, el árbitro podrá decidir mostrar tarjeta amarilla; y en



- caso de reincidencia, el árbitro podrá aplicar directamente una doble amarilla o la tarjeta roja, según su criterio y considerando la gravedad de la falta y el contexto específico.
- Se otorga al árbitro la capacidad para determinar el número de fechas de castigo, tomando en cuenta la gravedad y la recurrencia de las acciones. Esta facultad busca asegurar la proporcionalidad en las sanciones, adaptándolas a cada situación específica y en concordancia con las reglas establecidas.
- Agresión física intencionada y grave. Sanción: Multa de entre CLP \$30.000 a la pérdida total de la garantía del equipo y expulsión del jugador de la liga.
- En caso de que un jugador no cumpla con una sanción impuesta, esta responsabilidad recaerá en el equipo al que pertenece el jugador. Se establece esta medida para asegurar el cumplimiento de las sanciones por parte de los jugadores, fomentando así la disciplina y el acatamiento de las reglas por parte de todo el equipo.

Todos los puntos y decisiones durante los partidos son respaldados por el árbitro. Las sanciones impuestas por el Comité de Disciplina serán comunicadas en un plazo máximo de dos días tras su deliberación. Esta medida garantiza la transparencia y prontitud en la notificación de las sanciones, permitiendo que los equipos involucrados tengan conocimiento oportuno de las decisiones tomadas.

Publico:

- Invasión a la cancha, jugadores y dt que estén afuera de la cancha. Sanción: Multa de CLP \$10.000 y pérdida del 50% de la garantía.

Conducta inapropiada, insultos y agresiones al árbitro como al staff. Sanción: Primera vez una multa de CLP \$10.000 con advertencia de expulsión. Segunda vez expulsión y pérdida del 50% de la garantía.

- En caso de que el público o una barra que haya sido previamente expulsada se encuentre presente en el lugar del evento, ningún partido dará inicio hasta que dicha audiencia abandone las instalaciones. Esta medida se implementará para salvaguardar un ambiente seguro y respetuoso para todos los asistentes y participantes del torneo.
- En caso de que un equipo o jugador adopte actitudes de amotinamiento, que representen una grave violación al orden y la integridad del torneo, se procederá con la expulsión inmediata de la liga y la pérdida total de la garantía establecida. Esta medida se toma con el propósito de mantener la disciplina, el fair play y el respeto dentro del torneo, siendo fundamentales para preservar la calidad y la reputación del evento.

Arbitro:

Es crucial resaltar que el árbitro ejerce la máxima autoridad durante los partidos del torneo, siendo sus decisiones definitivas. El respeto y la adhesión a sus dictámenes son fundamentales para asegurar la imparcialidad, el equilibrio y el fiel cumplimiento de las reglas. Estos principios son fundamentales para respaldar la integridad y el nivel de competitividad en cada encuentro deportivo.

- Los árbitros tienen la posibilidad de recibir asesoramiento por parte del personal técnico, pero este último no podrá intervenir en los partidos a menos que el árbitro lo autorice expresamente.



-
- Los árbitros no están autorizados para expresar opiniones personales durante el partido; cualquier observación o evaluación será incluida exclusivamente en el informe oficial posterior al encuentro.
- Se exige que el árbitro se mantenga en proximidad de la jugada en todo momento durante el desarrollo del partido.
- En caso de ausencia del árbitro designado, el personal de la organización asumirá su rol para garantizar el desarrollo normal del partido. Esta medida se toma para asegurar que los encuentros se lleven a cabo de acuerdo con las normativas establecidas, manteniendo la imparcialidad y la continuidad en el desarrollo de la competición.

Equipos:

- En caso de no presentarse al partido sin una justificación adecuada y dentro del tiempo estipulado. Sanción: Pérdida del 50% de la garantía, así como una multa de CLP \$10.000. Además, se considerará como resultado del encuentro una derrota por un marcador de 3-0 a favor del equipo oponente.
- En caso de una batalla campal, definida como la participación en una pelea de tres o más jugadores de ambos equipos en el terreno de juego, ya sea antes, durante o después del partido, se aplicará la expulsión inmediata del torneo y la pérdida de la garantía. Esta medida se implementa con el objetivo de preservar la integridad, la deportividad y el espíritu competitivo del evento. Es importante destacar que la organización no asume responsabilidad por las lesiones que puedan sufrir los involucrados en este tipo de incidentes. También, si un jugador es agredido, la organización entregará la información pertinente para las consecuencias posteriores que se requieran. Todo acto es únicamente responsabilidad del jugador que realiza la agresión.
- La falsificación o engaño de documentos por parte de un equipo resultará en la expulsión inmediata del torneo y la pérdida total de la garantía depositada. Esta medida se toma para preservar la transparencia, la integridad y el cumplimiento ético dentro del contexto del evento deportivo.
- Si se descubre que un equipo ha incluido jugadores que no cumplen con los requisitos de participación, se impondrá una sanción de pérdida de puntos en los encuentros en los que dichos jugadores hayan participado. Esta medida se toma para asegurar la equidad y el cumplimiento riguroso de las normativas establecidas para la participación en el torneo.
- Equipo abandona el partido. Sanción: Multa de CLP \$10.000, pérdida del 50% de la garantía y pérdida del partido por un marcador de 6-0.
- El capitán tiene la responsabilidad de velar por la integridad y la salud de los jugadores durante la liga. La organización asume que los participantes se encuentran en óptimas condiciones de salud y físicas para participar en la competición. Es esencial que cada equipo y su capitán se aseguren de que los jugadores estén aptos para participar, eximiendo a la organización de cualquier responsabilidad en caso de condiciones de salud inapropiadas para la competición.

Jugador:

Durante el transcurso de la liga, se prohíbe a un jugador cambiar de equipo. Esta regla se establece para mantener la estabilidad de los equipos y garantizar la equidad y continuidad a lo largo del torneo, evitando cambios que puedan afectar el desarrollo normal de la competición.



-
- En caso de que un jugador es sorprendido bebiendo alcohol, en estado de embriaguez o bajo los efectos de drogas previo y durante un partido, será retirado inmediatamente del encuentro. Además, el equipo al que pertenece deberá pagar una multa de CLP \$50.000 por esta falta perdiendo automáticamente su encuentro 3-0'. En caso de reincidencia en esta conducta, el equipo en cuestión será expulsado de la competición como consecuencia de su falta de cumplimiento con las reglas y estándares de conducta establecidos en el torneo.
- Cualquier insinuación o amenaza relacionada con el uso de armas blancas o de fuego resultará en la expulsión inmediata del equipo de la liga. Esta medida se toma con el fin de garantizar la seguridad, la integridad y el ambiente adecuado dentro del torneo, manteniendo un entorno libre de amenazas y violencia para todos los involucrados en el evento. Agresión de
- un jugador a otro. Sanción: Expulsión de la liga y multa de CLP \$10.000.
- Agresión entre ambos jugadores. Sanción: Expulsión de ambos jugadores de la liga y multa para ambos de CLP \$10.000.
- Agresión al staff: Sanción: Expulsión de la liga y multa de CLP \$50.000.

General:

- Los reclamos generales deben ser presentados dentro de los dos días hábiles siguientes al evento en cuestión para ser considerados válidos; aquellos presentados fuera de este plazo no serán aceptados. Dichos reclamos deben ir acompañados de la documentación correspondiente que respalde la reclamación, como fotografías, videos, archivos u otras evidencias sólidas. Una vez recibido el reclamo con la documentación pertinente, se evaluará y se dará aviso al equipo presuntamente involucrado, otorgándole un plazo de siete días hábiles para presentar su defensa y argumentación al respecto, así como la documentación acreditada.
- Si un equipo es expulsado durante los partidos definitivos, la distribución de premios se ajustará exclusivamente en efectivo. No se entregarán premios en especie. Esta medida se toma para mantener la integridad y equidad del torneo, garantizando que solo los equipos que respeten las normativas recibirán premios en dinero.
- En las finales y partidos definitivos, la organización se compromete a entregar los premios dentro de un plazo de 5 días tras verificar y confirmar la correcta participación de los equipos.
- Cualquier implemento médico o para el juego, como petos u otros elementos proporcionados a los jugadores, debe ser devuelto a la organización al finalizar su uso. En caso de pérdida o daño material, el valor correspondiente de reposición o reparación se descontará de la garantía entregada por el equipo, fijado en CLP \$1000 los fríos y petos de CLP \$5.000, ya sea perdido o dañado.
- Se prohíbe estrictamente el uso de juegos artificiales en el complejo. Cualquier equipo y sus jugadores sorprendidos utilizando juegos artificiales serán expulsados de la liga, perdiendo el derecho a todos los premios monetarios y físicos obtenidos durante el transcurso del torneo. Además, se aplicará la misma medida a cualquier miembro del público simpatizante sorprendido utilizando juegos artificiales en apoyo a un equipo. El equipo al que apoyan será sancionado con la pérdida del premio monetario y de la garantía correspondiente.
- En caso de expulsión de equipos, la organización proporcionará un nuevo formato de competición, el cual será comunicado al grupo de capitanes. La organización, con el objetivo de asegurar el desarrollo continuo del torneo, buscará un equipo de reemplazo para sustituir



■
al equipo expulsado. El partido correspondiente al equipo expulsado será considerado como un encuentro amistoso, siendo automáticamente concedido con un marcador de 3-0 a favor

del equipo contrario, independientemente del resultado en la cancha. El equipo sustituto como el equipo oficial deberán pagar el partido de manera habitual. Cuando la organización expulsa a un equipo de la liga, todos los partidos jugados previamente y los que se jueguen en el futuro serán declarados como derrotas por 6-0 a favor de los equipos contrarios.

4.2. Primeros auxilios

La organización dispone de una camilla, un botiquín y medios de contención para facilitar la derivación posterior a un centro de salud en caso de lesiones. Es importante subrayar que la organización no realiza acciones médicas que requieran una evaluación médica previa, como encaje de huesos u otras intervenciones. Asimismo, es fundamental destacar que la organización no asume responsabilidad por los costos médicos derivados de la atención especializada.

La organización llevará a cabo acciones específicas durante las fechas de la competición, tales como la documentación fotográfica y el seguimiento constante de la hidratación de los equipos. Estas acciones tienen como objetivo garantizar un registro visual y un control adecuado del estado de los participantes durante el transcurso de la competición.



5. Premios

Este torneo contará con premios según la cantidad de equipos. Además, el equipo ganador de cada partido recibirá 5 cervezas y 7 aguas. En caso de realizar alguna modificación, se intercambiará una botella de agua por una cerveza o viceversa. Se aclara que, si dos o más equipos son expulsados, la cantidad de premios será ajustada en consecuencia.

Con 16 Equipos:

PRIMER LUGAR ORO		
EFFECTIVO	\$ 550.000	
AGUAS		
COPA		
MEDALLAS		
VODKA		
CERVEZA		
PREMIO AVALUADO	\$ 600.000	
2DO LUGAR ORO		
EFFECTIVO	\$ 200.000	
MEDALLAS		
VODKA		
CERVEZA		
AGUAS		
PREMIO AVALUADO	\$ 230.000	
PRIMER LUGAR PLATA		
EFFECTIVO	\$ 200.000	
AGUA		
COPA		
MEDALLAS		
VODKA		
CERVEZA		
PREMIO AVALUADO	\$ 230.000	
2DO LUGAR PLATA		
EFFECTIVO	\$ 100.000	
MEDALLAS		
BEBIDAS		
CERVEZA		
PREMIO AVALUADO	\$ 130.000	
PRIMER LUGAR BRONCE		
COPAS	\$ 15.000	
EFFECTIVO		
MEDALLAS		
VODKA		
CERVEZA		
PREMIO AVALUADO	\$ 100.000	
2DO LUGAR BRONCE		
AGUAS		
VODKA		
CERVEZA		
PREMIO AVALUADO	\$ 20.000	
PICADOS		
CERVEZAS		
ASADO		
PREMIO AVALUADO	\$ 30.000	



Con 18 Equipos

Con 21 equipos

PRIMER LUGAR ORO	
EFFECTIVO	\$ 600.000
COPA	
MEDALLAS	
VODKA	
CERVEZA	
AGUA	
PREMIO AVALUADO	\$ 650.000

2DO LUGAR ORO	
EFFECTIVO	\$ 250.000
MEDALLAS	
VODKA	
CERVEZA	
AGUA	
PREMIO AVALUADO	\$ 280.000

3ER LUGAR ORO	
EFFECTIVO	\$ 100.000
MEDALLAS	
AGUA	
CERVEZA	
VODKA	
PREMIO AVALUADO	\$ 130.000

PRIMER LUGAR PLATA	
EFFECTIVO	\$ 250.000
COPA	
MEDALLAS	
VODKA	
CERVEZA	
AGUA	
PREMIO AVALUADO	\$ 300.000

2DO LUGAR PLATA	
EFFECTIVO	\$ 130.000
MEDALLAS	
VODKA	
CERVEZA	
AGUA	
PREMIO AVALUADO	\$ 160.000

3ER LUGAR PLATA	
EFFECTIVO	\$ 70.000
MEDALLAS	
VODKA	
CERVEZA	
PREMIO AVALUADO	\$ 102.000

PRIMER LUGAR BRONCE	
EFFECTIVO	\$ 80.000
COPA	
MEDALLAS	
CERVEZA	
VODKA	
PREMIO AVALUADO	\$ 115.000

2DO LUGAR BRONCE	
EFFECTIVO	\$ 50.000
MEDALLAS	
VODKA	
CERVEZA	
PREMIO AVALUADO	\$ 70.000

3ER LUGAR BRONCE	
EFFECTIVO	\$ 30.000
MEDALLAS	
VODKA	
CERVEZA	
PREMIO AVALUADO	

PRIMER LUGAR ORO	
EFFECTIVO	\$ 650.000
AGUAS	
COPA	
MEDALLAS	
VODKA	
CERVEZA	
PREMIO AVALUADO	\$ 730.000

2DO LUGAR ORO	
EFFECTIVO	\$ 300.000
MEDALLAS	
VODKA	
CERVEZA	
AGUAS	
PREMIO AVALUADO	\$ 350.000

3ER LUGAR ORO	
EFFECTIVO	\$ 100.000
MEDALLAS	
VODKA	
CERVEZA	
AGUAS	
PREMIO AVALUADO	\$ 150.000

PRIMER LUGAR PLATA	
EFFECTIVO	\$ 300.000
COPA	
MEDALLAS	
VODKA	
CERVEZA	
AGUAS	
PREMIO AVALUADO	\$ 380.000

2DO LUGAR PLATA	
EFFECTIVO	\$ 150.000
MEDALLAS	
AGUAS	
CERVEZA	
VODKA	
PREMIO AVALUADO	\$ 200.000

3ER LUGAR PLATA	
EFFECTIVO	\$ 100.000
MEDALLAS	\$ 9.100
BEBIDAS	
CERVEZA	
PREMIO AVALUADO	\$ 130.000

PRIMER LUGAR BRONCE	
EFFECTIVO	\$ 120.000
COPA	
MEDALLAS	
CERVEZA	
VODKA	
PREMIO AVALUADO	\$ 160.000

2DO LUGAR BRONCE	
EFFECTIVO	\$ 70.000
MEDALLAS	
VODKA	
CERVEZA	
PREMIO AVALUADO	\$ 90.000

3ER LUGAR BRONCE	
EFFECTIVO	\$ 50.000
MEDALLAS	
VODKA	
CERVEZA	
PREMIO AVALUADO	\$ 70.000



6. Medios de Comunicación

Informativo el grupo de capitanes de WhatsApp.

Reclamos, contacto@comunidadesport.cl

Emergencias, +56 947013077 (reprogramaciones y pagos)