



REGLAMENTO INTERNO
17° CAMPEONATO F5 ALUMNI – SANTIAGO PARDO
2022-II (Actualizado Septiembre 22 de 2022)

Aplicable para el Segundo semestre de 2022

(Cualquier Situación ajena al presente reglamento se regirá por normativa vigente FIFA en primera instancia FUTSAL y segunda instancia FÚTBOL)

(<http://es.fifa.com/about-fifa/official-documents/law-regulations/>)

ALGUNOS PRINCIPIOS DEPORTIVOS

La Organización de este evento permanentemente viene recordando algunos de los principios deportivos que deben reinar en pro del juego limpio:

1. No pasa nada por perder, y tampoco hay que sacar las cosas de quicio cuando se gana.
2. Evitar las frases agresivas o soeces.
3. Para conseguir una convivencia amable es preciso que todos respeten unas pocas normas de comportamiento.
4. El juego brusco, mal intencionado o peligroso y en general **todo acto antideportivo, debe erradicarse de las áreas deportivas del Colegio.**

Información general

Podrán participar únicamente los graduados y exalumnos del Gimnasio de los Cerros.

Es responsabilidad de cada jugador que se inscriba en el torneo, tener un seguro médico en una EPS o entidad promotora de salud. **Ni el colegio ni la organización del torneo se hace responsable por gastos médicos generados por accidentes que ocurran jugando éste.**

1. Comité del torneo:

- a. El comité del torneo está compuesto por cada uno de los capitanes participantes en el mismo torneo.
- b. El principio rector del comité es velar por el bien común y el libre desarrollo del torneo.
- c. Las decisiones se toman por votación y se ejecuta la decisión que la mayoría apoye.
- d. En los casos que es necesario tomar decisiones sobre hechos ocurridos en un partido en específico, el comité pasará a conformarse por todos los capitanes participantes del torneo en curso, menos los capitanes de los equipos directamente implicados en la situación.

2. Comportamiento y reglamento de las instalaciones del Gimnasio de los Cerros:

- a. Todos los jugadores inscritos en el torneo deben respetar la reglamentación interna de comportamiento del colegio.
- b. Se debe respetar a todos los empleados (vigilantes, mantenimiento, ayudantes, supervisores, etc.) del colegio.
- c. Para el ingreso de personas no inscritas al torneo, hay que comunicar a la organización del torneo por medio de mail, WhatsApp o telefónicamente, dando nombre completo y cédula de la persona; a más tardar a las 12:30pm del día del partido. Cuando se vaya a ingresar al colegio, se verificará listado, si no está registrado, no podrá entrar al colegio.
- d. Está prohibido fumar o tomar bebidas alcohólicas en las instalaciones del colegio.
- e. No se pueden ingresar mascotas a las instalaciones del colegio. Si por algún motivo es necesario el ingreso, deben permanecer dentro del vehículo, no se pueden bajar a las instalaciones del colegio.
- f. En caso de no respetar estas normas se sancionará a la persona inscrita en el torneo con tarjeta roja (paga penalidad y fecha de suspensión). Si repite la falta será suspendido del torneo. Si la persona es externa del torneo, se sancionará al equipo con 2 puntos menos. Si el colegio reporte un echo de éstos y no se sabe específicamente quien fue el causante, se revisará por comité sanción para el equipo o equipos involucrados en el acto que constará de menos dos puntos en la tabla general del torneo.

3. Modalidad de juego:

- a. Los partidos tendrán una duración de 25 minutos de corrido por cada tiempo, para un total de 50 minutos por partido (No hay solicitud de tiempo entre los 50 minutos).
- b. El tiempo de descanso será entre 5 y 10 minutos por partido.
- c. Los tiempos mencionados previamente se pueden ver modificados si los equipos no se presentan puntualmente, los cuales serán modificados en el siguiente orden:
 - i. Se ajustará en primera instancia el tiempo de descanso, dejando como mínimo 5 minutos de descanso.
 - ii. En caso tal de necesitar recortar más tiempo, se ajustarán ambos tiempos en la misma cuantía, dejando como mínimo tiempos de 20 minutos.
 - iii. La hora de inicio para la 1ra fecha del día es 19:00 (WW a las 19:20)
 - iv. La hora de inicio para la 2da fecha del día es 20:00 (WW a las 20:20)
- d. Los árbitros cuentan con la facultad para agregar el tiempo en circunstancias especiales, las cuales se describen a continuación:
 - i. No se cuenta con balones en la cancha.
 - ii. Un jugador presenta una lesión de gravedad y requiere de ayuda para movilizarse.
 - iii. En una discusión prolongada ante una jugada polémica.
- e. Las únicas personas con la capacidad de discutir decisiones arbitrales son los CAPITANES de cada uno de los equipos; el resto de los jugadores no deben tener relación alguna con los jueces. Si algún jugador hace caso omiso a esta regla, el árbitro tendrá la potestad de hacerle un llamado de atención y si el acto es reincidente tendrá la potestad de sancionarlo con tarjeta.
- f. Para poder realizar un cambio se debe avisar al juez con anticipación y esperar a que salga el balón. El juez puede devolver a algún jugador que entre sin autorización. Además, al comienzo del partido cada equipo debe definir por cual costado de la cancha va a realizar los cambios y sólo por este sitio lo podrá realizar.

- g. En jugadas a balón parado, es decir, tiros libres, estos no se podrán cobrar a riesgo.
- h. El arquero puede salir de su área, jugando con los pies y sobrepasar la mitad de la cancha, siempre y cuando lo haga después de un pase o quite de balón con los pies, es decir, no podrá salir jugando luego de tener el balón en la manos y auto asistirse.
- i. Una vez el arquero haga un control del balón con los pies (entiéndase control con dar más de 3 toques al balón), no puede cogerlo con las manos, así venga el balón de un lateral o de una parte del cuerpo de otro jugador que no sean los pies. De cogerlo con las manos se pitará devolución al portero y se cobrará indirecto.
- j. En situación normal de juego, el arquero no puede coger el balón con las manos si proviene de un compañero de equipo con los pies o piernas (si proviene de cualquier otra parte del cuerpo como cabeza, pecho, etc. Puede cogerla). De cogerlo con las manos se pitará devolución al portero y se cobrará indirecto.
- k. El arquero no puede coger el balón con las manos si proviene de un compañero de equipo de lateral. De cogerlo con las manos se pitará devolución al portero y se cobrará saque de banda para el equipo contrario desde el mismo punto que se tomó anteriormente.
- l. El arquero sólo puede "sacar" con las manos. De hacerlo de manera incorrecta, repetirá el saque como se debe.
- m. El lanzamiento del tiro de esquina puede ir de forma parabólica o recta, no al piso. Procedimiento igual de saque de lateral.

4. Sistema de tarjetas:

a. Tarjeta Amarilla:

- i. Un jugador se hace acreedor de esta tarjeta después de cometer una serie de faltas, por reiteración.
- ii. Un jugador puede recibir esta amarilla por cometer una falta fuerte a un contrincante.
- iii. Se hace acreedor de una amarilla el jugador, diferente al CAPITAN, que haga un reclamo al árbitro.
- iv. En el caso del arquero, puede recibir amarilla por tocar el balón con la mano fuera del área o por abuso del tiempo con el balón en sus manos de forma reiterativa.

v. El costo de la tarjeta es de **\$5.000 COP.**

b. Tarjeta Azul (cambio obligado):

- i. Esta tarjeta implica un cambio obligatorio.
- ii. Esta tarjeta se recibe como consecuencia de realizar una infracción luego de tener ya una tarjeta amarilla.
- iii. También se recibe en el caso de que un jugador llegue con tufo y sea identificado por los capitanes o el árbitro.
- iv. A partir de esta sanción el jugador debe dejar el campo de juego (La cancha), con la posibilidad de ser reemplazado por otro jugador.
- v. Este jugador no podrá participar por el resto del encuentro.
- vi. Podrá jugar en el siguiente partido.
- vii. El costo de esta tarjeta es de **\$10.000 COP.**

c. Tarjeta Roja:

- i. El jugador se hace acreedor de esta tarjeta por:
 - 1. Agredir intencionalmente a un contrincante, buscando afectarlo físicamente.
 - 2. Irrespetar al juez encargado del partido.
 - 3. Insultar a las hinchadas presentes en las gradas.
 - 4. Interrumpir opción de gol con la mano (siendo último jugador).
- ii. La tarjeta roja puede ser impuesta por el árbitro una vez se haya terminado el encuentro vía informe escrito en la planilla.
- iii. El árbitro tiene la potestad de reclamar vía escrito en la planilla, al consejo directivo del torneo, un llamado de atención a jugadores que amenacen con su integridad o con el libre desarrollo del torneo. El consejo, según el caso puede imponer una sanción de fechas sin jugar.
- iv. Como consecuencia de esta sanción, el jugador deberá dejar el campo y pagar una fecha de sanción en la fecha inmediatamente posterior.
- v. A partir de esta sanción el jugador debe dejar el campo de juego (La cancha).
- vi. No puede ser reemplazado por otro jugador.
- vii. El jugador que a lo largo de los diferentes torneos acumule un total de 10 tarjetas rojas será expulsado del torneo y no podrá volver a jugar en el torneo F5 ALUMNI - Santiago Pardo.
- viii. El jugador que haya sido expulsado del torneo por acumulación de rojas en 2 ocasiones será expulsado del torneo en curso. Si la segunda roja se da al final del torneo tendrá 3 fechas para el siguiente torneo.

- ix. Se recuerda que según reglamento FIFA (que rige las normas de este torneo) las expulsiones al final de torneo pasadas se toman en cuenta para el reinicio del próximo torneo.
- x. El costo de esta tarjeta es de **\$ 15.000 COP.**

- xi. **Todas las consideraciones que estipula la FIFA**

d. Tarjeta Blanca:

- i. Esta tarjeta se creó con el final de respetarnos entre todos, defender nuestros orígenes y respetar a cada uno de los miembros de este torneo.
- ii. Todo jugador que diga una grosería a otra persona será castigado con esta tarjeta.
- iii. Cualquier jugador que utilice una grosería sin importar su razón, se ganará una tarjeta blanca.
- iv. Cualquier jugador activo en cancha o en zona de suplencia que utilice una grosería sin importar su razón, se ganará una tarjeta blanca.
- v. Cualquier jugador activo en cancha o en zona de suplencia que insulte al equipo rival, árbitro, personas en gradería con una grosería sin importar su razón, se ganará una tarjeta blanca.
- vi. Es responsabilidad del capitán del partido de cada equipo controlar los ánimos de su barra y jugadores; siendo responsable directo de la sanción
- vii. El costo de esta tarjeta es de **\$ 5.000 COP.**

IMPORTANT SOBRE TARJETAS:

Como es sabido por los capitanes, las planillas deben ser fotografiadas por ellos y posteadas en el chat de capitanes para subir a la plataforma del torneo. Cuando el registro de una planilla no es refutado en las 36 horas después del partido, la planilla NO PODRA TENER CAMBIO; es decir la información sobre goles y tarjetas, y las sanciones que estas puedan conllevar, se mantendrán igual que sus consecuencias.

Se recuerda que cualquier cambio en las planillas es posible con la aprobación de los dos capitanes que jugaron el partido y respectiva confirmación con el árbitro.

5. Metodología para el pago de tarjetas:

- a. Fecha obligatoria máxima de pago: Deberá ser cancelado el total de las tarjetas que el equipo haya tenido hasta la fecha, de lo contrario los jugadores que no hayan pagado no podrán jugar hasta saldar la deuda. Las fechas máximas de pago de tarjetas son las siguientes:

- i. Fin de Ronda Todos contra Todos
- c. Las tarjetas deberán ser pagadas al administrador del torneo directamente en su cuenta o entregadas en efectivo.
- d. La persona encargada de recolectar el dinero de las tarjetas le entregará a cada uno de los jugadores un documento (paz y salvo) para que pueda jugar, sin este documento la persona no podrá jugar.
- e. Si algún jugador que deba tarjetas juega en un encuentro posterior a la fecha obligatoria máxima de pago sin haber saldado su deuda, el capitán del equipo contrincante podrá presentar el alegato al consejo del Torneo y el partido será dado por W dándole los 3 puntos al equipo que presentó el alegato, sin diferencia de goles.
- f. Estas reglas aplican para todos los equipos y para todas las personas involucradas en el torneo; no hay espacio para casos especiales.
- g. Se han presentado casos especiales en donde los jugadores han recibido más de una tarjeta por partido; en estos casos las personas afectadas deberán pagar el total de tarjetas, no sólo la más costosa (se acumulan). Ejemplo: Si un jugador en un partido recibe una amarilla (\$5,000), una azul (\$10,000), una roja (\$15,000) y una blanca (\$10,000), deberá pagar un total de: \$40,000 COP.
- h. Es importante recordar la sanción de la tarjeta roja, sanción que implica UNA FECHA DE SANCIÓN efectiva al siguiente partido.
- i. Todas las sanciones se deben cumplir.
- j. Las tarjetas pueden ser pagadas igual en cualquier momento a Luis Tejada.
- k. El no cancelar las tarjetas a tiempo, equivale a disminuir 3 puntos por fecha que se juegue y no se hayan pagado. Y para el caso de segunda ronda, si el equipo no paga la totalidad de tarjetas antes de empezar esta etapa, quedará eliminado y dará paso al equipo que siga en la tabla de clasificación.

6. Formación de los equipos y el torneo:

a. Características de los equipos:

- i. Todos los equipos podrán contar con un máximo de 15 jugadores.
- ii. La cantidad mínima por equipo es de 5 personas.
- iii. Todos los jugadores deben ser egresados del Gimnasio de los Cerros, ya sean graduados o personas que cursaron algún año en la institución. No podrá haber bajo ninguna situación algún jugador que no haya estudiado en Cerros. Esto acarrea una sanción grave que afecta el torneo en su totalidad.
- iv. **Todos los jugadores inscritos deben contar con seguro de salud por EPS o seguros prepagados.**

b. Características del torneo:

- i. El torneo puede tener un máximo de 16 equipos inscritos.
- ii. Horarios de los partidos:

1. 7:20 P.M (WW) Cita inicial 7:00 P.M
2. 8:20 P.M (WW) Cita inicial 8:00 P.M
3. Las luces se apagan a las 9:30 P.M

iii. El torneo cuenta con tres fases de juego:

1. Fase Todos Contra Todos. Los primeros 2 equipos de la clasificación irán directamente a semifinales. Los 4 restantes jugarán Cuartos de final.
2. Cuartos de Final: Se jugará según clasificación de Ronda Todos contra Todos:
3° vs 6°
4° vs 5°
3. Semifinales: Los ganadores de Cuartos jugaran con los primeros dos clasificados. Los encuentros se acomodarán para que al 1° de fase todos contra todos le toco el equipo de más bajo ranking en esta ronda. Partidos:
1° vs Equipo clasificado con menor ranking de Ronda todos contra Todos
2° vs Equipo clasificado con mayor ranking de Ronda todos contra Todos
4. Final y 3°- 4°

7. Metodologías de desempate al cierre de la primera ronda:

- a. Para el final de la primera fase y fase de grupos, al terminar todos los encuentros, se definen los clasificados a las siguientes rondas respectivas. En caso tal de encontrarse un empate en puntos, el desempate se hará en el siguiente orden:
 - i. Enfrentamiento Directo
 - ii. Diferencia de Goles
 - iii. Más Goles a Favor
 - iv. Menos Goles en Contra
 - v. Menos Tarjetas Amarillas
- b. En caso tal de coincidir en todos los aspectos, se realizará un desempate final a través de un sorteo con una moneda.

0

8. Metodología de desempate por penales:

- a. En cuartos y semifinales sólo existe una metodología de desempate, la serie de penales.
- b. Esta serie es de 4 (cuatro) penales en total por equipo.
- c. En caso de seguir empatados, se cobrará un penal más por equipo hasta llegar a un eventual desempate. Este quinto penal, debe ser cobrado por la persona que no pateo en los 4 primeros, después de este, se repite el orden ya establecido en los 5 anteriores.
- d. Solo pueden cobrar penales los 5 jugadores (incluido el arquero) que estaban jugando en la cancha al momento de finalizar el encuentro.

9. Consideraciones especiales:

a. Solicitud para cambiar el horario de un partido:

- i. En el torneo, la programación de todas las fechas es expuesta antes del inicio del torneo, en caso tal de que algún capitán necesite realizar cambios en su programación. Si este es el caso deberá notificar con anticipación al administrador del torneo.
- ii. Sin embargo, si en el transcurso del torneo se le presenta una eventualidad a algún equipo, el capitán tiene la facultad para hablar con los organizadores del torneo y el capitán del equipo rival para discutir el cambio de horario. Este cambio se puede dar con fecha límite el viernes de la fecha anterior, ya entrado el lunes de la fecha en cuestión, no se aceptará ningún cambio.

b. Informe de ausencia en un partido:

- i. En torneos pasados nos hemos encontrado con casos en los que equipos no avisan y dejan esperando al otro equipo en la cancha, o en otros casos, avisan faltando media hora para los partidos.
- ii. Para evitar estos casos fortuitos, aquellos equipos que consideren que no pueden ir al partido en la fecha establecida deben avisar a más tardar las 12 del mediodía del mismo día, de lo contrario, perderán ese partido por W y se le pondrá multa de \$50.000 al capitán.
- iii. Máximo se reprogramará 1 partido de manera obligatoria por equipo si avisa como lo estipula el numeral 9-b-ii. De esta forma, aunque un equipo avise con tiempo como lo estipula el reglamento la solicitud de aplazamiento, queda a potestad y acuerdo entre capitanes el cambio de este; si el equipo que lo solicita ya reprogramó un partido.

iv. Las fechas de re-programación serán impuestas por la organización del torneo. Se dispone de fechas determinadas para los partidos aplazados. Si por alguna razón se llena el cupo de estas fechas, no se aplazarán más partidos.

c. Inconformidad con las sanciones:

- i. Todos somos humanos y se pueden cometer errores de vez en cuando, en algunos casos hay rojas que no debían haber sido puestas. En este caso y en general para cualquier inconformidad, se debe hablar con el comité organizador para que se revise la decisión, no hay otra persona autorizada para tomar decisiones de esta magnitud. Tiene como fecha límite para pasar sus reclamos a lo sumo una fecha adicional a la que ocurrió el hecho. Bajo ningún motivo pueden ponerse de acuerdo capitanes de equipos (ni los equipos) para desobedecer una sanción impuesta a un jugador. De incurrir en esta falta ambos equipos son descalificados del torneo. El consejo de capitanes tomará bajo votación mayoritaria las acciones a seguir.

d. Invitados y otros:

- i. Gente que no sea del equipo no puede estar en la cancha, a menos que sea aprobado por los dos capitanes del partido y sólo en la cancha número 2 que no tiene grada.
- ii. NO PUEDE ENTRAR NADIE BAJO LOS EFECTOS DEL ALCOHOL. Se aplica tarjeta azul, según numeral 4–b-iii.
- iii. Las personas de la tribuna no pueden ofender a los jugadores. El capitán de cada barra se hará responsable de su conducta.

e. Sanciones por agresiones físicas o intentos de agresión física:

- i. **Sanción por agresión física a otro jugador, miembro del torneo o Juez:**
 - 1. EXPULSIÓN DEL TORNEO, No hay lugar a segunda instancia.
- ii. **Intento de agresión a otro jugador, miembro del torneo o juez:**
 - 1. El jugador en cuestión recibe 3 fechas de suspensión.
 - 2. Si luego de recibir la suspensión reincide en un hecho similar el jugador será suspendido del torneo actual.

f. Incumplimiento de las sanciones establecidas:

- i. Si un jugador es sancionado con una o varias fechas de suspensión, este debe cumplirlas a cabalidad sin excusa alguna.
- ii. En caso tal de incumplir con esta sanción, el jugador queda EXPULSADO DEL TORNEO.
- iii. Como consecuencia de sus actos, el equipo implicado pierde los 3 puntos del partido en cuestión.
- iv. Si esta decisión fue tomada entre los dos capitanes, ambos equipos perderán el partido en cuestión y se les impondrá una multa de \$50.000 al capitán.

g. Cambio de los jugadores inscritos y adición de jugadores:

i. Cambio de jugadores inscritos:

1. Para poder cambiar jugadores de la lista de inscritos, debe existir una razón válida que justifique este cambio, como puede ser lesión, temas de trabajo, viajes o argumentos similares a los mencionados previamente.
2. Si un jugador es removido de la lista, este no podrá hacer parte del mismo torneo, deberá esperar hasta el próximo torneo para participar nuevamente.
3. La única instancia en la que se podrán hacer cambios es en la fase de todos contra todos, en la segunda ronda no habrá cambios disponibles.
4. Cada equipo podrá realizar cambios ilimitados.
5. De no cumplir los anteriores puntos (1, 2, 3), se dará por perdido el partido y le serán entregados los 3 puntos al equipo rival.

ii. Adición de jugadores:

1. Cada equipo tiene un cupo máximo de 15 personas.
2. Si algún equipo decide comenzar el torneo con un número inferior lo puede hacer, pero puede inscribir los jugadores restantes a más tardar la última fecha del todos contra todos.

h. Pago de la inscripción del torneo:

1. El costo del torneo será de \$3.936.000
2. Cada equipo debe pagar \$696.000. Incluye canchas, árbitros, premiación, cierre, página web y administración.
3. Fecha límite de pago: TOTAL el 13 de octubre de 2022.

EQUIPOS	INSCRIPCION
LA 14	\$ 696,000
11C	\$ 696,000
GUACHENE	\$ 696,000
MCCOMBO	\$ 696,000
MENORES	\$ 696,000
EXTRADITABLES	\$ 456,000

- De incurrir en un incumplimiento de pago en la fecha pactada, el equipo perderá 3 puntos en la tabla general de posiciones. Teniendo en cuenta que el equipo continuara jugando los partidos. En estos casos, los equipos con deudas siguen jugando los partidos, si ganan o empatan no tendrán puntos; y el otro equipo (que está al día) sólo conseguirá puntos si gana o empata, si pierde, nadie tendrá los puntos.
- Esta situación se repetirá hasta que el equipo salde por completo su deuda. Seguirá perdiendo 3 puntos por cada fecha que se encuentre pendiente por pagar.
- Una vez el equipo salde su deuda, podrá jugar sin inconveniente el partido que tenga programado inmediatamente posterior a la fecha de pago.

i. Uniformes y Balones:

• UNIFORMES

- Los equipos deberán estar uniformados y enumerados. La uniformidad es camiseta – pantaloneta – medias. Llegado el caso, los capitanes pueden autorizar que se juegue el partido si no hay uniformidad en alguno de los equipos.
- No está permitido jugar con guayos.** De ser visto por el árbitro, tendrá tarjeta amarilla y saldrá del campo. Sólo podrá reingresar con los elementos apropiados.
- Es obligatorio el uso de canilleras.

• BALONES

Dentro de la inscripción se incluyen 2 balones para todo el torneo. Esto quiere decir que, al no haber partidos simultáneos, los dos balones están disponibles. El veedor por parte de Cerros los cuidará. Los capitanes son encargados de solicitarlos y entregarlos.

En caso de pérdida de este, el equipo responsable tendrá que pagar el valor para la compra de un nuevo balón.

j. Retiro de equipo en ronda final:

- i. Si un equipo se retira en la ronda final de 8vos, el equipo que quedó en el puesto inmediatamente siguiente jugará en reemplazo del equipo que se retiró.
- ii. Si un equipo se retira en la ronda final de 4tos, el equipo que perdió con el equipo que se retira lo reemplazará.
- iii. Si un equipo se retira en la ronda final de semis, el equipo que perdió con el equipo que se retira lo reemplazará.
- iv. Si un equipo se retira en la ronda final, el caso se analizará en comité de capitanes con sus respectivas acciones.

10. Premiación:

a. Evento de cierre:

1. Para el evento de cierre, se destinará un presupuesto fijo, descrito en el documento de presupuesto.
2. La idea es utilizar este monto para hacer una comida (ejemplo: lechona) de tal forma que, al cierre de la ceremonia, los interesados se puedan desplazar y celebrar el cierre del torneo.
3. Los capitanes interesados en asistir, que no participen en la final, lo podrán hacer y deberán notificar mediante un listado quiénes de su equipo asistirán.

b. Incentivos equipos finalistas:

1. Del 100% de lo recogido de las tarjetas a lo largo del torneo se destinarán los siguientes porcentajes:
 1. 50% al equipo campeón.
 2. 35% al subcampeón.
 3. 15% al tercer puesto.

Este deporte ha de servir para mejorar la amistad y las relaciones entre todos participantes, no para empeorarlas. La auténtica elegancia humana y deportiva es lo que debe distinguir a un antiguo alumno de Cerros, así como a sus invitados.

CALENDARIO – SEMESTRE II 2022

CALENDARIO				
	Partidos		CANCHA 1	CANCHA 2
Jueves 29 Sep	3	7:00 PM	Extraditables vs Menores	
		8:00 PM	11C vs La 14	Guachene vs McCombo
Martes 4 Oct	3	7:00 PM	11C vs Guachene	
		8:00 PM	Menores vs McCombo	La 14 vs Extraditables
Martes 11 Oct	3	7:00 PM	La 14 vs McCombo	
		8:00 PM	Guachene vs Menores	Extraditables vs 11C
Martes 18 Oct	3	7:00 PM	Menores vs 11C	
		8:00 PM	McCombo vs Extraditables	Guachene vs La 14
Martes 25 Oct	3	7:00 PM	Extraditables vs Guachene	
		8:00 PM	La 14 vs Menores	11C vs McCombo
Martes 1 Nov				
Jueves 3 Nov		APLAZADOS		
Martes 8 Nov	2 CUARTOS	7:00 PM	CUARTOS 1 - 4° vs 5°	
		8:00 PM	CUARTOS 2 - 3° vs 6°	
Martes 15 Nov	2 SEMIS	7:00 PM	SEMIS 1 - 2° vs (Mejor rancking)	
		8:00 PM	SEMIS 2 - 1° vs (Pero Rancking)	
Jueves 24 Nov	2 FINALES	7:00 PM	Juego por 3° Puesto	
		8:00 PM	Final	