

BASES CAMPEONATO NACIONAL FÚTBOL
PARÁLISIS CEREBRAL (PC) 2026 - CICLO
DESARROLLO



BASES CAMPEONATO DESARROLLO FÚTBOL PARÁLISIS CEREBRAL (PC), CHILE

TÍTULO I

DEL NOMBRE, TROFEO Y TÍTULO

ARTÍCULOS 1º Ámbito de aplicación.

Las presentes bases regulan el Campeonato Nacional correspondiente a los clubes de Fútbol de parálisis cerebral (PC) en Chile, Organizado por la Federación Nacional de Fútbol Paralímpico (**FENAFUP**) y el Comité Paralímpico de Chile (**COPACHI**), en adelante “**Torneo**” o el “**Campeonato**”.

ARTÍCULOS 2º Denominación del Campeonato.

El Torneo se denominará “Campeonato Desarrollo Fútbol PC 2026”.

ARTÍCULO 3º Trofeo.

El equipo que resulte ganador del Campeonato, conforme a lo establecido más adelante, obtendrá el título de CAMPEÓN DESARROLLO 2026 y se adjudicará el trofeo.

TÍTULO II

DE LA ORGANIZACIÓN, REGLAMENTACIÓN Y PARTICIPACIÓN EN EL CAMPEONATO

ARTÍCULO 4º Organización e interpretación de normas.

La organización, dirección y fiscalización del Campeonato estará a cargo del Directorio de la FENAFUP, el que podrá actuar por sí o a través de representantes o funcionarios de la FENAFUP designados especialmente al efecto.

El directorio de la FENAFUP se apoyará en el comité de árbitros de la federación, el cual está compuesto por árbitros internacionales reconocidos por la **Federación Internacional de Futbol PC (IFCPF)**.

Las resoluciones del Directorio serán adoptadas sin forma de juicio ni ulterior recurso. Las resoluciones deberán ser fundadas y emitirse en el más breve plazo posible.

ARTÍCULO 5º Orden de prelación de normas.

Las normativas aplicables al Campeonato seguirán el siguiente orden de prelación:

- a) Estatutos y reglamentos de la IFCPF en lo que fuera obligatorio a la FENAFUP.
- b) International Football Association Board (IFAB).
- c) Estatutos FENAFUP.
- d) Reglamento FENAFUP.
- e) Las presentes bases.
- f) Código de procedimientos y penalidades COPACHI.

ARTÍCULO 6º Participantes

Podrán participar todos los equipos que se inscriban en las fechas estipuladas en los anexos de ajustes de bases por cada año de torneo emitido por la FENAFUP. Los clubes participantes deberán actuar de buena fe y dar estricto y cabal cumplimiento a las disposiciones establecidas en las presentes bases.

TÍTULO III

DE LA INSCRIPCIONES Y HABILITACIONES

ARTICULO 7º Cuota de Inscripción para jugadores.

Se establece como primer requisito para participar en el Torneo Desarrollo el pago de una cuota correspondiente a \$2000 por jugador en nómina. Este pago se realiza una única vez por cada jugador y corresponde a cuando aparece por primera vez en una nómina independiente de la Fecha.

ARTÍCULO 8º Habilitación de jugadores y registro del cuerpo técnico.

Solo podrán ser habilitados para disputar el torneo aquellos jugadores que se encuentren debidamente inscritos al momento de oficializar las nóminas. Cada club deberá tener habilitado un mínimo de 9 jugadores y un máximo de 14 deportistas en su nómina, la que deberá cumplir con los requerimientos de cuotas según el artículo 8 de las presentes bases. Adicionalmente, un máximo de 5 personas puede conformar el cuerpo técnico.

Todos los equipos participantes deberán enviar a FENAFUP una nómina válida (*Anexo 1*) para cada una de las fechas a disputarse. Siendo el límite de plazo para su envío hasta 10 días antes del inicio de cada fecha. Ante situaciones de incumplimientos en los plazos para el envío de este documento, se aplicarán sanciones acordes al Capítulo 9 del *Reglamento FENAFUP*.

En caso de inscripciones fuera de plazos o problemas con algún jugador o cuerpo técnico, esto debe ser informado a la FENAFUP en la brevedad posible, con esto la federación en base a lo mencionado en el ARTÍCULO 4º y 5º podrá determinar la resolución la cual tiene un límite de respuesta de 5 días hábiles.

Los clubes podrán impugnar el registro de cualquier jugador o miembro del cuerpo técnico de otro club, dentro del plazo fatal de 10 días hábiles contados desde la fecha en que se publique la lista de jugadores y cuerpo técnico habilitados en las páginas de FENAFUP, por medio de una presentación escrita, dirigida al Directorio de la FENAFUP, el que resolverá en única instancia, dentro de un plazo máximo de cinco días hábiles contados desde la fecha de presentación del escrito de impugnación, sin ulterior recurso.

ARTÍCULO 9º Cuotas de jugadores por grupo según condición.

Los deportistas podrán pertenecer a 4 grupos, poseyendo cada uno requerimientos específicos para pertenecer a estos. Además, cada grupo posee regulaciones de cantidades mínimas y/o máximas de jugadores, las que pueden estar circunscritas a participación en el desarrollo de un partido o bien en la nómina oficial para disputar una fecha. Estos grupos se detallan a continuación:

1. **Jugadores clasificables (PC):** Deportistas con diagnósticos y manifestaciones elegibles acorde al Capítulo 3 del *Reglamento FENAFUP*. Quienes al momento de disputar el torneo deben poseer una clasificación asociada.

Es **obligatoria** la presencia de una cantidad mínima de 4 jugadores con clasificación en cancha disputando el partido en todo momento, de lo contrario, el equipo deberá disputar el encuentro en desventaja numérica, siendo la cantidad descontada de jugadores en cancha proporcional a la cantidad de jugadores clasificables de los que se prescinde en relación al mínimo exigible (Ej: equipo juega con 3 jugadores clasificables, en total puede alinear máximo a 6 jugadores; equipo juega con 2 clasificables, en total puede alinear máximo 5 jugadores, ...).

2. **Jugador con discapacidad motora de origen neurológico (NE-SN):** Deportistas con diagnósticos y manifestaciones que pueden ser, tanto elegibles pero que no aprobaron el proceso de Clasificación para obtener una clase, como también no elegibles (no incluidas en el Capítulo 3 del *Reglamento FENAFUP*) con requisito excluyente de poseer un origen neurológico, sea de Sistema Nervioso Central (SNC) o Sistema Nervioso Periférico (SNP). Para ser

habilitados en nómina deben acreditar su diagnóstico a través del envío de un **documento médico**, sea certificado, epicrisis, informe biomédico, etc.

Este grupo tiene un límite máximo de 3 jugadores en cancha disputando el partido en todo momento. No poseen límite mínimo ni límites en nómina.

Dentro de este grupo se acepta el uso de ayudas técnicas como Ortesis Tobillo-Pie (OTP)

3. **Jugadores con discapacidad que altera el rendimiento físico (NE-RF):**

Deportistas con diagnósticos y manifestaciones no elegibles acorde al Capítulo 3 del *Reglamento FENAFUP*. A este grupo pertenecen los jugadores con diagnósticos que no sean de origen neurológico, pero que aún así provoquen alteraciones en el rendimiento físico. Incluyentes en este grupo son diagnósticos como: Enfermedades metabólicas o renales; patologías sensoriales; ausencia o deformación de una o dos extremidades (superior y/o inferior) sea de origen congénito o adquirido; etc. Para ser habilitados en nómina dentro de este grupo, los jugadores deben acreditar su condición a través del envío de, tanto **documentos médicos** (certificado, epicrisis o informe biomédico) como de su **credencial de discapacidad**, en esta última debe hallarse escrito explícitamente que la **causa principal** de su condición es de origen **físico**, independiente de si es acompañada o no de una causa secundaria mental intelectual. En caso de no poseer credencial de discapacidad, el deportista a inscribirse en este grupo debe contactarse al siguiente correo: Clasificacion@federacionfutbol7pc.cl

Este grupo tiene un límite **máximo** de 3 cupos en la nómina. Mientras que, para efecto de los jugadores en cancha, todo equipo podrá alinear **máximo** 1 jugador perteneciente a este grupo, siendo esta regla válida durante todo el desarrollo del encuentro.

Dentro de este grupo se acepta el uso de ayudas técnicas.

4. **Jugadores con discapacidad mental intelectual (NE-MI):** Deportistas con diagnósticos y manifestaciones **no** elegibles acorde al Capítulo 3 del *Reglamento FENAFUP*. Quienes para ser habilitados en nómina deben poseer una discapacidad mental intelectual, la que debe ser acreditada a través del envío de documentos correspondientes a un **certificado médico** y/o la

credencial de discapacidad, en esta última debe hallarse escrito explícitamente que la **única causa** de su condición es de origen **mental intelectual**, sin posibilidad de ser causa tributante en conjunto a una causa física.

Para este grupo de jugadores habrá un **máximo** de 3 cupos en la nómina. Mientras que, para efectos de los jugadores en cancha, todo equipo podrá alinear **máximo** 1 jugador perteneciente a este grupo, siendo esta regla válida durante todo el desarrollo del encuentro.

ARTÍCULO 10º Habilitaciones y bloqueos en inscripciones respecto a equipos que participan paralelamente en Ciclos Competitivo y Desarrollo.

En caso de un club/equipo que inscriba en la nómina para el presente torneo a un jugador que se encuentra dentro de su Plantel Oficial 2026, este será habilitado únicamente si no ha sumado minuto alguno de juego en el Ciclo Competitivo, independiente de si ha estado inscrito en nómina para una fecha de aquel Campeonato.

Del mismo modo, el equipo/club que participa de forma paralela en los dos ciclos puede inscribir en su Plantel Oficial 2026 a un jugador que ya ha disputado minutos en el presente torneo. Sin embargo, llevar a cabo esta acción conlleva el bloqueo automático del jugador promovido para volver a disputar minutos en el Ciclo Desarrollo, permaneciendo habilitado solamente para sumar minutos en el Ciclo Competitivo.

ARTÍCULO 11º Requisitos para la inscripción de jugadores clasificables y cuerpo técnicos.

Los equipos deben cumplir con los requerimientos técnicos establecidos por la FENAFUP para la clasificación deportiva de los jugadores. FENAFUP y COPACHI informarán oportunamente respecto a las oportunidades de clasificación ofrecidas para la evaluación de deportistas en los estatus de jugadores nuevos y en revisión. Todos los procedimientos vinculados a la clasificación deportiva se realizan en línea con lo dictaminado por el reglamento de clasificación de la IFCPF. Así también, el área de clasificación de COPACHI y FENAFUP guiarán el proceso de clasificación previo a torneos oficiales. Junto con esto, los clubes deben encontrarse al día con los pagos de inscripción de torneo y/o afiliación de la FENAFUP según corresponda.

ARTÍCULO 12º Sanción por la participación de integrantes no habilitados.

Cada vez que un club infrinja lo establecido en el ARTÍCULO 7º Y 8º, se sancionará al club infractor con la pérdida de los puntos obtenidos en el respectivo partido. En tal supuesto se tendrá por perdedor al equipo infractor, resultando en consecuencia ganador al equipo rival, por un marcador de 3x0, salvo que dicho equipo rival hubiere obtenido el triunfo en el tiempo disputado por una diferencia mayor, caso en el cual el resultado obtenido se mantendrá.

ARTÍCULO 13º Número máximo de jugadores extranjeros habilitados.

Los Clubes podrán habilitar dentro de su plantel hasta 3 jugadores extranjeros, y máximo 2 en cancha por equipo.

ARTÍCULO 14º Plazo para la solicitudes de habilitación.

El plazo final para presentar una solicitud de habilitación de jugadores o cuerpo técnico vence a las 23:59 hrs del día hábil anterior al inicio del Campeonato.

Casos especiales seguirán lo establecido en el ARTÍCULO 7º.

ARTÍCULO 15º Reemplazo de jugadores por lesión o fallecimiento.

Habiéndose dado inicio al Campeonato, en el caso de que un jugador que hubiese participado en algún partido fuere afectado por una injuria física definitiva para la práctica del fútbol, sufriera lesiones físicas cuyo tiempo de recuperación excediere de 120 días, o falleciera, el equipo por el cual estuviere inscrito podrá reemplazarlo por otro jugador por lo que reste de campeonato.

En ningún caso el jugador afectado por lesión o injuria física podrá ser nuevamente habilitado antes del término del plazo de recuperación informado en la solicitud de reemplazo (*Anexo 2*).

ARTÍCULO 16º Participación en distintos clubes.

Los Clubes podrán inscribir sus jugadores durante los distintos periodos que estipule la FENAFUP durante el transcurso del torneo, lo cual será informado utilizando los canales oficiales.

TÍTULO IV

DE LOS RECINTOS, PARTIDOS Y PROGRAMACIONES

ARTÍCULO 17º De la cancha

Los partidos se desarrollarán en la cancha que FENAFUP y COPACHI dispongan para el Campeonato, de conformidad con el reglamento oficial de la IFCPF.

Los recintos deberán contar con salas habilitadas para un área médica de jugadores, cuerpo técnico, primeros auxilios de público y una zona mixta para las correspondientes entrevistas. Siempre debe estar presente una ambulancia de turno durante la disputa de un partido.

ARTÍCULO 18º Programación de los partidos

Los días, horarios, lugares y programación de cada fecha serán determinados por la FENAFUP, privilegiando, en la medida de lo posible, las condiciones e intereses deportivos de los clubes participantes.

Los clubes deberán informar sus preferencias y restricciones de fechas y horarios para la realización de los partidos que les corresponda disputar, con a lo menos, 15 días de anticipación al inicio del Campeonato, mediante el envío de un correo electrónico dirigido a la Directiva de la FENAFUP (futbol7chile@gmail.com).

Para la programación de cada fecha, la Directiva de la FENAFUP propenderá a programar según las preferencias que los clubes informen de acuerdo con los incisos precedentes, de forma tal de propender a la uniformidad de las fechas y horarios para la realización de los partidos que les corresponda disputar a los clubes.

La programación de cada fecha será informada a los clubes por correo electrónico y publicada a través del sitio web oficial del Campeonato y/o de la FENAFUP, comunicación que se tendrá por oficial para todos los efectos.

ARTÍCULO 19º Sanción por no presentación o abandono de partido o Campeonato.

Si un equipo no se presenta a disputar un partido será sancionado con la pérdida de los puntos en disputa, los que se otorgarán al equipo rival, al que se tendrá como ganador del partido, por un marcador de 3x0.

Lo dispuesto en este artículo no se aplicará única y exclusivamente respecto de situaciones que puedan ser calificadas como caso fortuito o fuerza mayor, lo que será determinado fundadamente por el Directorio de la FENAFUP, previa solicitud escrita por parte del club afectado. Dicha solicitud, deberá ser presentada por este último en el menor plazo posible y, en todo caso, dentro de las 24 horas corridas contadas desde el inicio de los acontecimientos en que funda su solicitud.

ARTÍCULO 20º Sanción por hacer participar de un partido a un jugador o integrante del cuerpo técnico suspendido.

El club que hiciere participar de un partido a un jugador o cuerpo técnico, que por cualquier causa se encuentre suspendido por resolución de la FENAFUP, será sancionado con la pérdida de los puntos en disputa, entendiéndose el partido como ganado por su rival, por un marcador de 3x0, salvo que dicho equipo rival hubiere obtenido el triunfo en el tiempo disputado por una diferencia mayor, caso en el cual el resultado obtenido se mantendrá.

ARTÍCULO 21º Suspensión de partidos.

En caso de verificarse la ocurrencia de catástrofes naturales, de hechos que afecten el orden público o la seguridad nacional, o bien de la ausencia de condiciones mínimas para la disputa de un partido, el Directorio de la FENAFUP, en su representación, podrán suspender el partido, en cualquier momento, ya sea previo a su inicio o incluso- habiéndose iniciado el mismo.

En caso de que la región, provincia, ciudad o comuna en la que corresponde que se realice un partido del Campeonato esté declarada como de zona de catástrofe, emergencia y/o bajo un estado de excepción constitucional, el Directorio de la FENAFUP, en su representación, podrán suspender un partido con máximo de 48 horas de anticipación a la establecida para su inicio, aún sin existir una determinación de la autoridad en tal sentido.

En cualquiera de los casos precedentes expuestos, la Directiva de FENAFUP deberá informar respecto a la reprogramación o resultado final del partido suspendido.

TÍTULO V

DE LAS CONDICIONES DE DESARROLLO DE LOS PARTIDOS

ARTÍCULO 22º Disposiciones relativas a los árbitros y calentamiento.

Todos los partidos del Campeonato deberán ser dirigidos por un árbitro central, quienes tendrán la obligación de hacer cumplir las Reglas del Juego y las presentes Bases, en lo que les competa o corresponda. El juez central y la posibilidad de un 2do miembro serán designados por la Comisión de Árbitros de la FENAFUP.

Los balones con que se disputarán todos los partidos del Campeonato serán proporcionados por la organización, quedando cuatro balones, como mínimo, a disposición para cada partido.

En cada partido será obligación, faltando 30 minutos antes del pitazo inicial del encuentro, entregar las facilidades para que el calentamiento de ambos equipos se realice sobre la cancha principal del recinto.

En cada partido se dispondrá de un área para el calentamiento de los árbitros en la cancha, antes de su inicio. La referida área será demarcada por el cuarto árbitro o el asesor de los jueces al momento de llegar al estadio, con conos o banderas.

En el caso que las condiciones climáticas sean adversas, el calentamiento de los equipos y los árbitros se realizará en una zona distinta dentro del recinto del estadio, especialmente dispuesta al efecto, lo cual deberá ser certificado e informado por el Director de Turno.

ARTÍCULO 23º Obligaciones de los clubes previas al inicio de los partidos.

Los equipos deberán presentarse al camarín asignado del estadio donde se hubiere programado el partido, con un mínimo de 60 minutos de anticipación a la hora fijada para su inicio, salvo en caso de fuerza mayor debidamente acreditada ante la organización del campeonato.

Cincuenta minutos antes del inicio de cada partido, los equipos deberán entregar al árbitro la planilla de alineación del partido y de los hasta 14 jugadores que podrán participar en el mismo. Desde el momento que la planilla es firmada por cada club, no se podrá efectuar ningún cambio en la misma. La referida nómina deberá ser firmada por el Director Técnico de cada equipo, o por quien lo reemplace, de forma clara y fácilmente legible.

Criterios por los cuales puede ser cambiada la planilla:

1) Si alguno de los 7 jugadores iniciales presentados en la lista de inicio no puede comenzar el partido debido a una lesión o enfermedad, puede ser reemplazado por cualquiera de los sustitutos elegibles, siempre que el árbitro del partido esté oficialmente informado antes del inicio. Deberán presentar un informe del responsable médico de la delegación del club al árbitro del partido para hacer el cambio.

2) Cualquier jugador lesionado o enfermo que sea retirado de la lista de inicio, ya no será elegible para participar en el partido y, por lo tanto, no podrá ser seleccionado como jugador sustituto en ningún momento durante el partido. Sin embargo, tal cambio en la lista de inicio no reducirá el número de sustituciones oficiales que puede realizar un equipo durante el partido.

3) El jugador lesionado o enfermo que fue retirado de la lista de inicio no puede estar sentado en el banco de suplentes del equipo. Sólo los jugadores que se identificaron en la lista de inicio oficial enviados al árbitro durante el calentamiento, pueden comenzar el partido (alineación).

4) El jugador sustituto que reemplazará al jugador titular que no pudo comenzar el partido, tampoco podrá ser sustituido en la banca por otro jugador que no hubiere estado incluido en la planilla.

TÍTULO VI

CALIDAD DEL ESPECTÁCULO

ARTÍCULO 24º Indumentaria Deportiva.

Diez días corridos antes del inicio del Campeonato cada club deberá informar por correo electrónico respecto de los dos uniformes para los jugadores de campo que utilizará durante la disputa del Campeonato, uno oficial y otro alternativo, ambos compuestos por camisetas, pantalones y medias, con colores marcadamente diferentes y contrastantes para cada prenda de uno y otro uniforme (uno con colores predominantemente oscuros y el otro con colores predominantemente claros), no pudiendo invertirse los mismos colores para ambos uniformes. La referida información se deberá remitir al correo electrónico futbol7chile@gmail.com (Anexo 3).

En caso de que un club no informe sus indumentarias en conformidad con los requisitos señalados precedentemente, el club infractor podría, en caso de similitud en color con otro club que si ha cumplido con lo establecido anteriormente, tener que usar peto para poder jugar el partido correspondiente.

Asimismo, para los uniformes de sus arqueros, cada equipo deberá indicar dos colores contrastantes entre sí y con los uniformes de los jugadores de campo de su club. Los uniformes de arqueros estarán compuestos por camisetas, pantalones, medias, buzo (si es el caso) y jockeys (si es el caso). La indumentaria para utilizar en un partido por los arqueros titular y sustituto del mismo club debe ser idéntica.

Los jugadores deberán disputar los partidos sólo con los uniformes registrados en la FENAFUP por cada club.

A más tardar con 72 horas de anticipación al inicio de cada partido, la organización, en coordinación con la Comisión Arbitral, informará la indumentaria que deberá utilizar cada club en su partido respectivo. Siempre que sea posible, se designará el uniforme oficial de cada equipo. Será obligación de cada club utilizar el uniforme designado.

Si algún jugador utiliza alguna prenda bajo el pantalón, deberá ser del mismo color, no más larga que la pierna del pantalón y no podrá tener marca de ropa deportiva visible, salvo que se trate de la misma de la indumentaria del club. Asimismo, en caso de utilizar camisetas interiores o primeras capas, deberán ser de un solo color, el mismo color principal de las mangas de la camiseta y no podrán tener marca de ropa deportiva visible, salvo que se trate de la misma de la indumentaria del club. El incumplimiento de esta disposición será sancionado con una tarjeta amarilla administrativa para el jugador infractor.

Los jugadores que formen parte de la banca de sustitutos y todos los miembros del cuerpo técnico inscritos en la planilla de alineación del partido, para sentarse en la banca deberán vestir buzo, pantalón corto u otro uniforme oficial del club, los que deberán ser distintos de aquél que utilicen los jugadores titulares en el campo de juego. El Director Técnico podrá utilizar un vestuario diverso, teniendo prohibido el uso de pantalón corto y peto, debiendo considerar las indumentarias de ambos equipos para no confundirse visualmente con los equipos en el terreno de juego. El incumplimiento de esta disposición por parte de los jugadores o del cuerpo técnico será sancionado con una tarjeta amarilla.

Ningún club ni jugador alguno podrán utilizar los símbolos, ni el uniforme de la Selección Nacional. El incumplimiento de esta disposición por parte de los jugadores o del cuerpo técnico será sancionado con una tarjeta amarilla.

ARTÍCULO 25º De la Cancha, arcos redes y banderines.

El campeonato se regirá por el reglamento oficial de torneos de la IFCPF y IFAB.

ARTÍCULO 26º Área de calentamiento y jugadores sustitutos.

Durante el transcurso del partido, el calentamiento de los jugadores sustitutos sólo se podrá efectuar en el lugar específicamente establecido para ello y autorizado previamente por la cuaterna arbitral.

ARTÍCULO 27º Del ingreso de los equipos al campo de juego.

Siempre que las características del estadio lo permitan, los equipos ingresarán al campo de juego simultáneamente, en filas paralelas junto al cuerpo arbitral, caminando detrás de ellos hasta llegar al centro del campo. Por el incumplimiento a lo establecido en este inciso se sancionará al Capitán del equipo con una tarjeta amarilla administrativa. El ingreso de los equipos deberá realizarse con 7 minutos de anticipación a la hora establecida para el inicio del partido y con 3 minutos de anticipación al inicio del segundo tiempo.

Al llegar al centro del campo de juego, los jugadores se alinearán a los costados de los árbitros, frente a la tribuna oficial.

ARTÍCULO 28º Duración del partido, entretiempo y atrasos.

El partido estará constituido por 2 tiempos de 30 minutos de duración cada uno, además de un entretiempo total de 15 minutos entre el pitazo final del primer tiempo y el pitazo inicial del segundo tiempo. Si los jugadores de un equipo comparecieron al terreno de juego más tarde de la hora prevista para su inicio, reanudación o desacadando las instrucciones del árbitro y/o el Director de Turno, se aplicará una amonestación al Director Técnico en el primer incumplimiento y a partir de la segunda infracción se aplicará una suspensión de un partido al Director Técnico o Asistente Técnico, en su caso.

TÍTULO VII

DEL SISTEMA DE CAMPEONATO

ARTÍCULO 29º Modalidad.

El campeonato y su formato ESTÁN SUJETOS A LA CANTIDAD DE PARTICIPANTES.

El ganador del torneo será definido como el Campeón del Campeonato Desarrollo Fútbol PC 2026

ARTÍCULO 30º Sistema de puntuación.

Se asignan tres puntos al equipo que resulte ganador de un partido; un punto a cada uno en caso de empate y cero puntos al equipo perdedor.

ARTÍCULO 31º Diseño del fixture del Campeonato.

El fixture del campeonato será diseñado por los entes organizadores FENAFUP y COPACHI.

ARTÍCULO 32º Determinación del orden de prelación de los clubes en la tabla de posiciones.

El orden de clasificación de los equipos en la tabla de posiciones del Campeonato se determinará de la siguiente manera:

- a) Mayor cantidad de puntos obtenidos.
- b) En caso de igualdad, mayor diferencia entre los goles marcados y recibidos.
- c) En caso de igualdad, mayor cantidad de partidos ganados.

- d) En caso de igualdad, mayor cantidad de goles marcados.
- e) En caso de igualdad, mayor cantidad de goles marcados en calidad de visita.
- f) En caso de igualdad, menor cantidad de tarjetas rojas recibidas.
- g) En caso de igualdad, menor cantidad de tarjetas amarillas recibidas.
- h) Sorteo.

ARTÍCULO 33º Determinación del club campeón.

- a) Será proclamado campeón del campeonato, el club que GANE EL FORMATO QUE SE PROPONGA DESPUÉS DE CONOCER LA CANTIDAD DE PARTICIPANTES.

La ceremonia de premiación del club campeón se llevará a efecto una vez que termine el partido donde se defina al campeón de la categoría.