



LIGA ROMPE REDES INFINITY TORNEO VERANO 2026



Nota: Las bases del presente documento, se encuentran sujetas a modificaciones, con el objetivo de favorecer la actividad deportiva para todos los integrantes que sean partícipes de esta.



Índice.

Portada.....	página 1.
Índice.....	página 2.
Bases generales torneo verano 2026.....	página 3 a 4.
Modalidades de pago.....	página 5.
Requisitos inscripción.....	página 6.
Formato de torneo.....	página 7 y 8.
Premios.....	página 9.
Presentación de los equipos.....	página 10.
Presentación de la documentación.....	página 10.
Primeros auxilios.....	página 10.
Cuerpo Técnico.....	página 10.
Suspensión y recuperación de partidos.....	página 11.
Apelaciones.....	página 11.
Staff liga rompe redes.....	página 11.
Contacto.....	página 12.



1 Bases generales torneo verano 2026:

A continuación, se presentarán las bases por las que se rige Liga Rompe Redes torneo verano 2026, es deber de cada equipo conocer el presente documento, dando a conocer los derechos, obligaciones y deberes que tiene cada participante. Es responsabilidad del delegado de cada equipo, exponer las bases del presente documento a su equipo.

1.1 Participantes: Podrán participar, las instituciones, que se adhieran a la invitación formulada y que además previamente hayan solicitado su inscripción en los plazos y condiciones estipuladas.

1.2 A considerar: Liga Rompe Redes no se responsabiliza en caso de que un equipo se retire en medio de la competición, afectando la programación y la cantidad de partidos estipulados establecidos por la organización. No se realizará devolución del dinero abonado a los que realizan reserva y decidan retirarse de la competencia previo al inicio de esta.

1.3 Sistema de juego:

Primera fase.	Todos contra todos (mismo grupo)
Segunda fase.	Eliminación directa.
Tercera fase	Día finales

1.4 Camisetas: Cada equipo deberá tener un color oficial en su indumentaria, la cual debe tener por **obligación** un número a elección el cual deberá estar estampado y visible en dorsal de la camiseta. El arquero puede utilizar un color distinto al del equipo, sin embargo, si este color es el mismo del equipo contrario, deberá cambiar su indumentaria antes del inicio del partido. Previo a cada encuentro deportivo, será responsabilidad de ambos equipos coordinarse con la debida anticipación para determinar el color de camisetas que utilizará cada club. Esta medida tiene como objetivo evitar coincidencias en los uniformes que puedan generar confusión durante el desarrollo del partido. Se solicita a los delegados de cada equipo confirmar entre si el color de la indumentaria principal y, en caso de existir similitud, acordar el uso de la camiseta alternativa. La organización no se hará responsable por la falta de coordinación en este aspecto, siendo exclusiva obligación de los clubes garantizar la diferenciación clara de sus uniformes

Nota: Es obligatorio el uso de número en camiseta, Jugador que ingrese al campo de juego sin número, será advertido, en caso de hacer caso omiso tendrá tarjeta amarilla. No puede jugar sin número de camiseta. En caso de que el arquero posea número en su camiseta y deba cambiarla debido a la solicitud del árbitro, podrá ocupar otra polera sin número, sin ser amonestado con tarjeta amarilla.



1.5 Fechas y plazos de inscripciones: Las inscripciones correspondientes deberán efectuarse, como máximo, una semana antes al inicio del Torneo (teniendo como riesgo no encontrar cupo en él), recomendamos aceptar la invitación lo antes posible.

Los equipos para tal efecto, deberán considerar en la nómina presentada en página web (www.ligaromperedes.cl) el nombre completo del participante con su correspondiente N° de Cédula de Identidad, fecha de nacimiento y posición.

1.6 Equipos: Cada equipo deberá tener un nombre oficial, en caso de que dos equipos tengan el mismo nombre, se dará prioridad a equipo antiguos en la competencia para conservar su nombre. Si se inscriben dos equipos nuevos con mismo nombre, se dará prioridad al que se inscribió primero para mantener su nombre.

1.7 Nómina de jugadores: Se permitirán en torneo de verano 15 jugadores debidamente inscritos + director técnico. Los equipos no podrán realizar cambios en su planilla inicial de jugadores y Cuerpo técnico iniciado el campeonato. El equipo no podrá realizar cambios en su plantel exceptuando, pagando el costo de incorporación. En caso de que un jugador sea expulsado de la liga, no podrá ser sustituido por otro jugador. Los jugadores y director técnico que sean inscritos comenzada la competencia, deberán estar registrados en la planilla oficial del equipo, en caso de no estarlo, no podrán participar de la competencia.

Importante: Se podrá efectuar cambio en la planilla inicial luego de la primera fecha, hasta la tercera fecha de la fase regular, cancelando \$15.000 por jugador. En eliminación directa no se permitirán cambios en planilla de inscripción.

1.8 Modificaciones: Las bases de Liga Rompe Redes pueden estar sujetas a modificaciones en el transcurso de la competencia, eliminar o incorporar nuevas en caso de que se requiera con el objetivo de velar por el buen funcionamiento del evento deportivo.



2 Modalidades de pago:

Días de juego	Comuna	Valor equipo antiguo	Valor quipo nuevo
Martes y Jueves	La Florida	\$280.000	\$280.000
Lunes y Miércoles	Maipú	\$280.000	\$280.000

Pago Torneo	
Formato de pago	1^{era} (60.000) Reserva. 2^{da} \$220.000 antes jugar primera fecha. 4^{to} Garantía (\$50.000 antes primera fecha del torneo.

2.1 Garantía: \$50.000, deberán estar pagados antes del inicio de la primera fecha, serán devueltos una vez finalizado el torneo, siempre que el equipo cumpla con reglamento expuesto en bases generales, en caso de no cumplir con lo establecido en el presente reglamento (explicado cuadro sanciones), el equipo perderá la garantía, debiendo reponer nuevamente si continua en competencia el monto de \$50.000. La garantía será devuelta finalizado el torneo.

2.2 Devolución dinero: En caso de no realizarse Liga Rompe Redes, se devolverá el pago abonado a los equipos que reservaron su cupo.

2.3 No devolución del dinero: No se devolverá el dinero abonado por los equipos participantes de Liga Rompe Redes en caso de realizar la preinscripción y reservar un cupo al campeonato, exceptuando lo mencionado en el punto 3.2.

2.4 Retiro y/o expulsión de equipo: No se devolverá el dinero abonado por los equipos participantes de Liga Rompe Redes que decidan retirarse de la competición y/o sean expulsados de esta.

2.5 Responsable efectuar pago: Será el delegado y/o capitán del equipo el responsable de efectuar el pago establecido a Liga Rompe Redes, previo al inicio del campeonato.

2.6 Entrega de Boleta: Será el capitán y/o delegado el responsable de enviar datos para realizar boleta de servicios una vez finalizado el pago total de la inscripción del equipo. Nombre y apellidos, correo electrónico, rut y dirección domiciliaria, para realizar boleta.



3 Requisitos de inscripción:

Lo siguiente, son los requisitos obligatorios que cada delegado debe respetar para poder participar en el Torneo:

3.1 Solicitar por escrito su incorporación a la Liga Rompe Redes y su inscripción en el mismo.

3.2 Realizar los pasos correspondientes a su participación de acuerdo con los plazos y formas estipuladas para tal efecto.

3.3 Respetar y cumplir las obligaciones estipuladas por las bases y la organización.

3.4 La organización entenderá al momento de la inscripción que los deportistas, incluidos en la nómina de jugadores tienen un estado de salud compatible con la práctica deportiva.

3.5 No podrán participar menores de 18 años en Liga Rompe Redes.

3.6 Los capitanes y/o delegados de cada equipo, deberán firmar un compromiso de pago, el cual tendrá como objetivo, velar por el buen funcionamiento y desarrollo de la competencia, a su vez, cumplir con los plazos establecidos por ambas partes (pago cuotas, premios de la competencia, entre otros).

3.7 No podrán jugar Liga Rompe Redes jugadores profesionales activos de primera división y primera B del fútbol chileno. Se considera profesional activo los últimos 12 meses de actividad del jugador.

3.8 El capitán y/o delegado de cada equipo deberá solicitar a todos sus jugadores, certificado de antecedentes, los cuales deberán ser enviados por correo electrónico a contacto@ligaromperedes.cl a más tardar 4 días antes del inicio de la competencia. La totalidad de los certificados adjuntos en un correo. Liga Rompe Redes se reserva el derecho de admisión, teniendo la facultad de determinar si un jugador cumple con los valores y conducta que busca la organización para poder participar durante el torneo de verano 2026.

Nota: En caso de incumplimiento del punto 3.6, se realizarán acciones legales contra el capitán y/o delegado del equipo.



4 Formato de Torneo

Enero:

La Florida 24 Equipos.

Maipú 8 Equipos.

Febrero:

La Florida 16 Equipos.

Maipú 8 Equipos.

Marzo:

La Florida 24 Equipos.

Maipú 8 Equipos.

24 equipos: Son 6 grupos distribuidos del A al F, cada grupo estará constituido por 4 equipos, primeros y segundos lugares de cada grupo clasificarán a copa de oro. Terceros y cuartos lugares de cada grupo clasificarán a copa de plata

Ejemplo:

Números rojos: Copa oro 12 equipos.

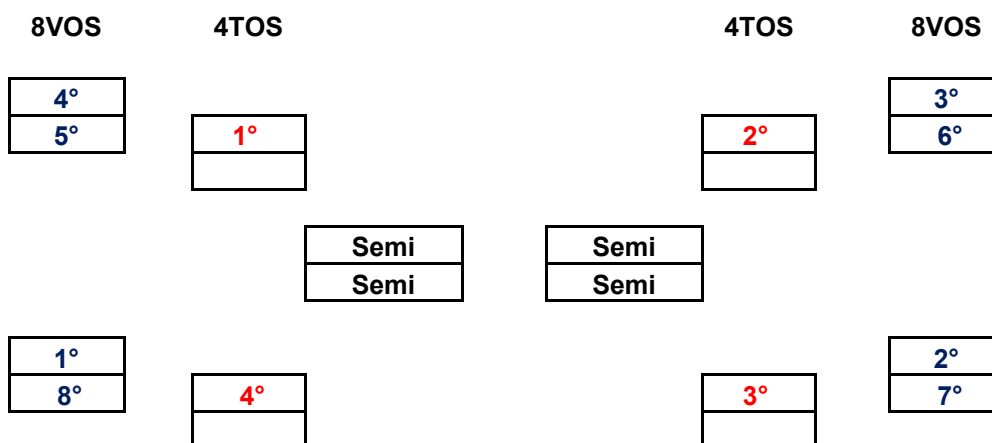
Números azules: Copa plata 12 equipos.

A	B	C	D	E	F
1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4

Copa Oro: Clasificarán directamente a cuartos de final los mejores cuatro primeros lugares de grupos A al F, ordenándolos en el cuadro de eliminación directa por tabla general (criterios establecidos en sección empate y definiciones). Se ordenarán los 8 clasificados restantes por tabla general, por posicionamiento (criterios establecidos en sección empate y definiciones). quedando el cuadro de eliminación directa de la siguiente forma:

Nota 1: Números rojos clasificados directamente a cuartos de final.

Nota 2: Números azules clasificados desde octavos de final.





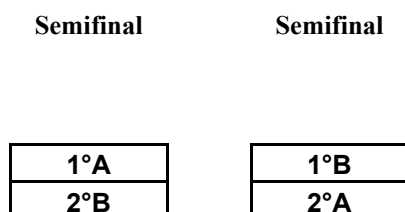
8 equipos: Son 2 grupos distribuidos del A al B, cada grupo estará constituido por 4 equipos, primeros y segundos lugares de cada grupo clasificarán a copa de oro. Terceros y cuartos lugares de cada grupo clasificarán a copa de plata

Ejemplo:

Números rojos: Copa oro 4 equipos.
Números azules: Copa plata 4 equipos.

A	B
1	1
2	2
3	3
4	4

Copa Oro: Primer y segundo lugar de cada grupo clasificarán a semifinal, quedando el cuadro de eliminación directa de la siguiente forma:



Fase Final: El campeón de cada torneo de verano, tanto en copa de oro como copa de plata (6 campeones en cada categoría) jugará el domingo 29 de marzo, se realizará sorteo para definir triangulares (2 grupos de 3 equipos cada uno), en cada triangular, jugarán todos contra todos, el equipo que tenga mayor cantidad de puntaje clasificará a una final única, la cual se disputará mismo día domingo 29 de marzo.



5 Premios:

5.1 Entrega de premios: Infinity será la entidad responsable de la gestión, coordinación y cumplimiento del premio otorgado a los participantes, incluyendo su entrega, condiciones y eventuales coordinaciones necesarias para su correcta ejecución. Cualquier consulta o situación relacionada con el premio será canalizada a través de Infinity, liberando a la organización de la Liga Rompe Redes de responsabilidades adicionales.

5.2 Otros premios: Se premiará a su vez, a los siguientes participantes de Liga Rompe Redes:

Logro	Premio
Goleador del torneo	Galvano
Mejor jugador del torneo	Galvano
Mejor Arquero del torneo	Galvano
Mejor entrenador técnico del torneo	Galvano

Nota: Los Premios adicionales ofrecidos por auspiciadores, son exclusiva responsabilidad de quienes los ofrecen, liga rompe redes no se responsabiliza por la entrega de estos.

5.3 Premios fecha a fecha: Liga Rompe Redes, regalará, por parte de nuestros auspiciadores premios fecha a fecha. Estos premios no son obligación de la organización. Liga Rompe Redes tiene la facultad, de privar entrega de premios fecha a fecha, en caso de que el ganador, haya tenido un mal comportamiento dentro del evento deportivo. Jugadores y equipos que no se encuentren con la cuota al día, no podrán recibir y participar de premios fecha a fecha.

6 Partidos prometidos por la organización: Liga Rompe Redes tiene la facultad de reprogramar encuentros informados por equipos que no asistan durante la competencia, se fijarán amistosos entre equipos que afecten la cantidad de partidos prometidos por la organización, los cuales serán realizados finalizado el torneo.

7 Presentación de la documentación: Cada jugador deberá ir al punto de inscripción con su cédula de identidad para registrarse en planilla, se recomienda llegar con anticipación, 30 minutos antes del partido podrá registrarse. Todos los jugadores que participen del partido deberán inscribir su número de camiseta en la planilla de juego. En caso de ser sorprendido un jugador inscrito en la planilla, pero sin presentar su carnet en mesa central, este será amonestado con tarjeta amarilla, al momento de fiscalizar en terreno por parte de la organización.

8 Primeros auxilios: Liga Rompe Redes cuenta con un kinesiólogo, el cual estará presente en partidos de la competencia en caso de lesiones ocurridas exclusivamente a causa de la actividad. Liga Rompe Redes no se hace responsable de los costos asociados en caso de lesiones o agresiones producidas en la competencia. En caso de que se requiera transportar al jugador a un centro asistencial, es responsabilidad del equipo trasladar al jugador hacia un centro asistencial, el equipo debe estar al tanto si sus jugadores poseen seguros para ser trasladados en ambulancia, para hacer el procedimiento más eficiente.



9 Director técnico: Cada equipo podrá contar con un director técnico, es la única persona anexa a jugadores que puede estar en campo de juego, deberá estar debidamente inscrito en planilla de inscripción. No podrán ingresar personas que no se encuentren registradas en la planilla de jugadores en ningún momento al campo de juego.

10 Suspensión y recuperación de partidos: Los partidos podrán suspenderse en caso de:

10.1 Condiciones climáticas adversas: En caso de que los días de partidos presenten condiciones desfavorables, será evaluado por la organización la realización de este, de tratarse de lluvias menores, los partidos se podrían realizar, siendo la organización la que de la información final a los delegados y/o capitanes de los equipos.

10.2 Razones por fuerza mayor: Razones que impidan el buen servicio del evento anexas a lo contemplado por la organización.

10.3 Recuperación de partidos: La organización tiene la facultad de reprogramar durante el fin de semana partidos recuperativos previo aviso del día y horario a equipos involucrados.

10.4 Torneos FCH7 o FIF7: Se reprogramarán partidos de clubes o jugadores seleccionados los cuales participen en Liga Rompe Redes, en caso de representar a la organización ya sea en torneos nacionales (Federación chilena de fútbol 7) o torneos internacionales (FIF7). Se avisará a los equipos involucrados con 1 semana de anticipación.

11 Modificación días de juego: En casos de situaciones que no permitan el desarrollo de la actividad, ya sea toque de queda, cuarentena, prohibiciones días de juego, entre otros, la organización, para continuar con el desarrollo del torneo (días y horarios de juego), Liga Rompe Redes tiene la facultad de reprogramar en días y horarios de juego que estime conveniente para la normal realización del evento.

***SE DEBE CONSIDERAR QUE EN CASO DE NO COMPLETARSE LA TOTALIDAD DE LOS CUPOS DEL TORNEO ROMPE REDES O FACTORES EXTERNOS QUE NO PERMITAN EL INICIO DEL CAMPEONATO, SE REEMBOLSARÁ LA TOTALIDAD DEL DINERO ABONADO POR LOS EQUIPOS INSCRITOS.**




12 encuéntranos en:

12.1 Página web: www.ligaromperedes.cl 

12.2 Correo electrónico: Contacto@ligaromperedes.cl 

12.3 Administradores:

Sebastián Tudorovic Quiñones +56963953790 

Cristian Núñez Vega +56968791336 

12.4 Encuéntranos en:

<https://www.instagram.com/ligaromperedes> 