

## REGLAMENTO ANFV CHILE - CLUBES PRO

Este reglamento estará vigente desde el momento de su publicación en la sección de normativa de la página web de ANFV Chile. Los jugadores, capitanes y equipos tienen la obligación de conocer la normativa, el desconocimiento de las distintas normas no exime de su cumplimiento. La organización se reserva el derecho a modificar cualquier norma si lo considera necesario. Cualquier modificación de la normativa será comunicada mediante los canales de comunicación.

### 1. Jugadores, capitanes y equipos

#### 1.1. Jugador ANFV

Cada jugador debe cumplir con los siguientes requisitos para poder jugar en ANFV:

- No tener ningún tipo de BAN en la comunidad que lo impida.
- Estar correctamente inscrito en la WEB de ANFV de parte de su DT (con el ID PSN tal cual es). Para cambiar tu ID deberás esperar a la apertura del mercado de fichajes.
- Los jugadores deben usar el PSN ID como apodo de forma obligatoria, de lo contrario no se le consideraran las estadísticas a la hora de cargar las estadísticas de los partidos.

**Una vez realizados estos pasos, un jugador ya tiene permiso para jugar una Temporada.**

#### 1.2. Capitán ANFV

Los jugadores que decidan ser capitán deben de cumplir unos requisitos para ser aptos como tal:

- No tener ningún tipo de BAN en la comunidad que lo impida.
- Ser mayor de 18 años.
- No estar inscrito en ningún otro equipo activo de ANFV.
- Tener la capacidad de entender este reglamento y poder comunicárselo a los jugadores de su equipo.
- Reportar o asignar un responsable de reportes post partidos.

**Solo se permitirán 2 cambios de capitán por temporada.**

### 1.3. Equipos

#### Requisitos generales:

- Al inscribirte en la liga ANFV la Administración te asignará un equipo, el cuál ingresará automáticamente en Tercera División. Los equipos válidos para esto son sólo aquellos inscritos en los registros de la ANFP y ANFA, **no se aceptarán nombres ficticios.**
- No se podrá utilizar el nombre de una marca registrada o comercial, de la que no se es propietario ni se tiene el permiso de dicha marca por escrito. Es obligatorio el consentimiento previo de ANFV para poder inscribir el equipo.
- No se podrá utilizar el nombre de una institución oficial de fútbol profesional sin el consentimiento por escrito de esta. Al igual que en el punto anterior, es obligatorio el consentimiento previo de ANFV para poder inscribir el equipo mediante una carta de autorización emitida por el Club.
- La información de trascendencia del club (nombre y logotipo) podrá ser editado en los momentos de inscripción o entre temporada y temporada, no se aceptarán cambios a mitad de temporada.
- El nombre del club debe ser único, en caso de no ser eSports, deberán llevar las siglas ANFV por delante.
- Un equipo se considerará apto para competir en ANFV si cumple el mínimo y máximo de jugadores en plantilla (**mínimo 11 – máximo 23**).
- Cada club deberá cancelar una cuota de inscripción de \$5000 CLP, los cuales serán obligatorios antes de cada inicio de temporada. Esto debe estar cancelado máximo 7 días antes del inicio de temporada. **No se realizarán devoluciones por ningún motivo.**
- No se permiten jugar con nombres de clubes que incluyan siglas de otras ligas, **de lo contrario perderán el partido por WO.**

**Cuando los equipos cumplan los requisitos serán aptos para participar en la competición oficial.**

### 2. Mercado de fichajes

El mercado de fichajes es el periodo habilitado por la competición para que los jugadores fichan por los equipos y de la misma manera, para que los equipos encuentren jugadores para sus plantillas.

#### 2.1. Periodos habilitados para fichajes

Existen 2 tipos de periodos de fichajes, Bisemanal y Tradicional:

- **Bisemanal:** Cada 2 semanas (Fecha 8 – 16 – 24 - 32).
- **Tradicional:** Mitad de temporada (Fecha 20)

## 2.2. Cantidad de jugadores a fichar por periodo

La cantidad de jugadores dependerá del periodo de fichajes en el que se encuentre la liga:

- **Bisemanal:** Máximo 3 altas. Se permiten jugadores provenientes de otros clubes en competencia.
- **Tradicional:** Sin límite de altas. Se permiten jugadores provenientes de otros clubes en competencia.

**El tamaño mínimo de plantilla es de 11 y el máximo es de 23.**

## 2.3. Requisitos para ser jugador libre

- Cumplir los requisitos para ser jugador de ANFV. (ver Norma 1.1).
- No tener ningún tipo de BAN en la comunidad que lo impida.
- No tener ningún acuerdo en vigor con ningún equipo, ya sea profesional o amateur.

### 2.3.1. En caso de tener un acuerdo vigente con un equipo

- El capitán debe de rescindir el acuerdo del jugador en cualquiera de los periodos habilitados para los fichajes.
- El jugador podrá abandonar el equipo libremente en el periodo de fichajes que hay entre el final de una temporada y el comienzo de la siguiente temporada.

## 2.4. Requisitos para cambiar de equipo

- Los cambios de equipo tan solo se podrán realizar durante los periodos habilitados para fichajes tal y como se explica en la Norma 2.1.
- Una vez termine el periodo de fichajes no será posible cambiar de equipo hasta el siguiente periodo habilitado para ello.

En el mercado de fichajes entre temporadas, a la hora de renovar se dará por entendido que si el jugador no abandona el club en el que está, aceptará la renovación, de la misma manera si el capitán no expulsa a dicho jugador, estará aceptando la renovación de éste.

Si al inicio de la temporada un jugador no ha fichado por ningún equipo, dicho jugador será considerado libre para fichar por cualquier equipo en el próximo periodo de fichajes habilitado.

**En total, un jugador no podrá firmar más de 2 contratos con el mismo club por temporada.**



## 2.5. Fichajes de emergencia

En casos particulares, previo aviso al encargado de División, se autorizarán fichajes de emergencia para evitar el retiro de equipos, en estos casos se permitirá inscribir solo jugadores LIBRES y sin límite de altas.

**Para aplicar a fichajes de emergencia se debe haber perdido por WO al menos 2 partidos seguidos y no tener el mínimo de jugadores para seguir en competencia.**

## 3. Reporte de Partidos

Después de cada partido, los capitanes deberán hacer una serie de reportes en la WEB de ANFV para validar sus partidos:

- DT del equipo local debe subir video desde PS4 a YouTube que contenga lo siguiente:
  - Resultado.
  - Jugadores conectados.
  - Calificaciones ambo equipos.
  - Goles ambos equipos.
  - Asistencias ambos equipos.
  - Tiros a puerta ambos equipos.
  - Pases completos ambos equipos.
  - Regates completados ambos equipos.
  - Centros completados ambos equipos.
  - Entradas con éxito ambos equipos.
  - Paradas ambos equipos.

Ejemplo: <https://www.youtube.com/watch?v=9k-8BDG7B9s>

**El video debe contener las estadísticas de ambos equipos, en caso de no contener lo solicitado se considerará video no valido y por ende video no reportado y el partido quedara sin estadísticas para el equipo local, posterior a eso, se le pedirá al DT visita que suba el video. En caso de WO a favor, el DT deberá adjuntar imagen del vestíbulo por mensaje de WhatsApp al encargado de la División e insertarla en la sección “Imagen destacada” a la hora de reportar el partido.**

- Ambos DTs deben seleccionar sus jugadores que jugaron dicho partido, de lo contrario no se le cargaran las estadísticas.
- Los reportes son obligatorios sin importar el resultado del partido y deben entregarse con un plazo máximo de 24hs después del partido. (22:00 del día siguiente).
- La obligación del reporte del partido la tienen ambos equipos. Lo pueden coordinar antes.
- En caso de no reportar en el tiempo establecido, se solicitará el marcador del partido a los DTs para proceder al reporte de el. Además, ambos capitanes serán sancionados con una jornada, la cual deberán cumplir de la misma manera como si hubiesen sido expulsados, es decir, en los 2 partidos de la siguiente jornada de la respectiva competencia.

- Si un equipo no reporta el marcador y/o sus videos en reiteradas ocasiones puede recibir una sanción desde la pérdida de puntos o sanciones hacia los capitanes, hasta ser expulsados de la liga.

#### 4. Normativa General

##### 4.1. Grupo de Capitanes

Este grupo sólo será para los líderes de los equipos, la función de este será entregarles informaciones y para que estas no se pierdan pedimos evitar comentarlas, hacer preguntas o coordinar los partidos con los rivales. Para esto tenemos los grupos por división donde podrán coordinar partidos, hacer preguntas y comentarios siempre con respeto.

**No se permite ningún tipo de SPAM como fotos, memes, conversaciones de ningún tipo que no tenga que ver con la liga.**

##### 4.2. Grupo Facebook e Instagram

Aquí estarán los jugadores de todos los equipos y recibirán toda la información sobre los torneos de ANFV.

Los jugadores deben tener un comportamiento maduro, está prohibido insultos, discriminación y cualquier tipo de conflicto con faltas de respeto.

En caso de problemas de este tipo el usuario será suspendido una X cantidad de partidos dependiendo de la gravedad.

##### 4.3. Transmisiones

- Durante la temporada los equipos serán transmitidos a través de ANFV TV, para ello ambos equipos deberán transmitir a través de YouTube y es obligación de ambos equipos enviar las formaciones con anterioridad.
- En el transcurso de las transmisiones, los jugadores tienen prohibido insultar, burlarse o bien realizar cualquier acción que pueda tomarse como ANTI FAIR PLAY en contra de algún jugador, administrador o bien de algún espectador de este. Para dicha falta la sanción será la misma que se estipula en el punto de Fair Play mencionada en este mismo reglamento.

## 4.4. Competiciones

ANFV está compuesta por cuatro competiciones:

- Liga (3 divisiones).
- Copa Chile Cepigames.
- Copa de Campeones.
- Copas Internacionales CSVP.

Cada torneo tiene unos días prefijados en el calendario y son inamovibles. No obstante, la organización podrá variar el calendario si así lo requiere, informando siempre a los participantes.

### 4.4.1. Liga

La Liga se juega con formato Round-Robin o todos contra todos, a ida y vuelta con un total de 2x (número de equipos – 1) partidos o jornadas por temporada en cada división.

- El 1° y 2° clasificado asciende de categoría. El 3°, 4°, 5° y 6° clasificado jugarán una liguilla de ascenso tipo Play-off (3° vs 6° - 4° vs 5°). Partidos a ida y vuelta.
- El 19° y 20° clasificado desciende de categoría. El 15°, 16°, 17° y 18° clasificado jugarán una liguilla de descenso tipo Play-off (15° vs 18 - 16° vs 17°). Partidos a ida y vuelta.
- Resolución de empates a final de liga:
  - En caso de empate a puntos entre dos clubes, la forma de desempate será:
    - Diferencia de goles.
    - Goles a favor.
    - Global entre IDA – VUELTA de ambos equipos.
    - En caso de igualdad en todos los puntos anteriores, deberán jugar un partido definitorio, donde hará de local quien aparezca primero en la tabla.

#### 4.4.1.1. Ascensos y Descensos

##### Primera División:

- Descenso a Segunda División:
  - Descienden directamente el último y penúltimo clasificado (20° y 19°).
  - El 3er descendido saldrá de una liguilla de descenso tipo Play-off entre el 15°, 16°, 17° y 18° (15° vs 18 - 16° vs 17°). Donde los perdedores de ambas llaves se enfrentarán para ver quien desciende de división.**Partidos a ida y vuelta.**

##### Segunda División:

- Ascenso a Primera División:
  - Ascienden directamente los dos primeros clasificados de la Segunda División (1° y 2°).



- El 3er ascendido saldrá de una liguilla de ascenso tipo Play-off entre el 3°, 4°, 5° y 6° clasificado (3° vs 6° - 4° vs 5°). Donde los ganadores de ambas llaves se enfrentarán para ver quien asciende de división.  
**Partidos a ida y vuelta.**

- Descenso a Tercera División:

- Descienden directamente el último y penúltimo clasificado (20° y 19°).
- El 3er descendido saldrá de una liguilla de descenso tipo Play-off entre el 15°, 16°, 17° y 18° (15° vs 18° - 16° vs 17°). Donde los perdedores de ambas llaves se enfrentarán para ver quien desciende de división.  
**Partidos a ida y vuelta.**

**Tercera División:**

- Ascenso a Segunda División:

- Ascenden directamente los dos primeros clasificados de la segunda división (1° y 2°).
- El 3er ascendido saldrá de una liguilla de ascenso tipo Play-off entre el 3°, 4°, 5° y 6° clasificado (3° vs 6° - 4° vs 5°). Donde los ganadores de ambas llaves se enfrentarán para ver quien asciende de división.  
**Partidos a ida y vuelta.**

#### **4.4.2. Copa Chile Cepigames**

De manera paralela a la Liga, se desarrollará una Copa, la cual tendrá el siguiente formato:

- **Fase de Grupos:** 10 grupos de 6 equipos cada uno, de la cual avanzaran los 1eros y los 6 mejores 2dos clasificados de cada grupo.
- **Fase Final:**

1° vs 16°  
2° vs 15°  
3° vs 14°  
4° vs 13°  
5° vs 12°  
6° vs 11°  
7° vs 10°  
8° vs 9°

#### **4.4.3. Copa de Campeones**

La Copa de Campeones enfrentará a los campeones de las tres Divisiones y Campeón de Copa Chile.

Se jugará con formato de Round-Robin o todos contra todos, donde el 1er Clasificado se quedará con la competencia.

En el caso de que el Campeón de Copa Chile sea el mismo de una de las Divisiones, se jugará un Triangular.

#### **4.4.4. Copas Internacionales CSVP**

Los clasificados a Copas Internacionales podrán variar de acuerdo a las competencias disponibles y serán comunicadas en el grupo de Informaciones.

### **4.5. Reglamentación**

Antes de la inscripción a ANFV, el capitán y sus jugadores, deberán leer el reglamento y estar en acuerdo con los términos para participar, debe entender que las reglas NO se cambiarán bajo ninguna circunstancia y **que las decisiones sobre los reclamos siempre la tomarán la administración.**

Faltas de respeto, insinuaciones o acusaciones sin argumentos sólidos contra un administrador generará la máxima sanción en la organización que es la expulsión permanente de todas las ligas ANFV bloqueando el PSN ID Online del jugador.

Están expresamente prohibidas conductas de amaño de partidos, equipos que sean denunciados con pruebas contundentes asociadas a conductas corruptas a beneficio propio o en beneficio/perjuicio de un tercero serán descalificados.

En caso de que un equipo sea descalificado por fraude o conductas antideportivas todos sus partidos serán tomados como derrotas, independiente del momento de la competencia.

#### **4.5.1. Reclamos de Capitanes**

Los reclamos sobre los encuentros deben hacerse en un plazo máximo de 24 hrs. Estos deben ser presentados directamente al encargado de su división, estos encargados aparecen al final del listado de DTs en el grupo de WhatsApp.

**HORARIO DE ATENCIÓN DE 13:00 A 21:00 HRS.**

#### **4.5.2. Orden de reclamos**

Los reclamos o consultas tienen un orden en la organización de ANFV. Cualquier reclamo de un jugador debe ser presentado a su capitán (No directo a la administración). Los Capitanes



serán responsables de trasladar todas las consultas de los jugadores por el grupo de capitanes de la División de la liga. Para ello existe un administrador por cada división, los cuales salen detallados en la lista del grupo general de informaciones.

#### **4.5.3. Mínimo de conectados**

Habrà un mínimo de jugadores obligatorio en los partidos y en caso de no cubrirse se dará por perdido por incomparecencia al equipo infractor.

- Primera División: 8 Jugadores
- Segunda División: 7 Jugadores
- Tercera División: 6 Jugadores
- Copa Chile Cepigames: 7 Jugadores

Si un equipo no llegara al mínimo, deberá pedir autorización para jugar con menos jugadores, quedará a criterio del capitán rival si pedir los puntos o aceptar jugar. El rival puede reclamar los puntos hasta 24hs después del juego. Recomendamos guardar video o foto de conectados online del partido como argumento sólido para reclamar.

**Si el DT rival acepta jugar con menos jugadores, este no podrá realizar reclamo alguno.**

#### **4.5.4. Horarios de los partidos**

- **Partidos de Liga:** Lunes y Jueves, 22:00 – 22:30.
- **Copa Chile Cepigames:** Martes, 22:00 – 22:30.
- **Copa de Campeones:** Días por definir, 22:00 – 22:30.
- **Copas Internacionales (Clubes):** Lunes y Miércoles 23:00 – 23:30.
- **Copas Internacionales (Selecciones):** Lunes, Miércoles o Domingo 23:00 – 23:30.

#### **4.5.5. Pérdida de conexión**

Si al iniciar el partido se le cae la conexión a un jugador antes de los 10 minutos su equipo puede reanudar el partido, sólo una vez por equipo se puede hacer.

Este uso de la regla debes hacerlo en el momento que tu club tenga el control del balón, ya que si te hacen un gol en esa acción cuando los jugadores se están saliendo del partido el gol será contado como válido y se agregará al resultado final.

Los goles antes de un reinicio son válidos y se deben sumar al resultado del nuevo, por lo que los equipos deben estar atentos y ser rápidos en caso de querer gastar su reinicio.

Esto no se puede realizar si solicitaste el tiempo de tolerancia (15 minutos),

**EN CASO DE DESCONEXIÓN MASIVA, MÁS DE 4 JUGADORES (POR PROBLEMAS DE SERVIDORES) LOS DTS DEBERÁN JUGAR EL TIEMPO RESTANTE, MANTENIENDO EL RESULTADO ORIGINAL.**

#### **4.5.6. Tiempo de Tolerancia**

En caso de problemas internos del club, se puede pedir 15 minutos para presentarte en el juego. Al pedir el tiempo de tolerancia, no podrás hacer el uso de caída de conexión de un jugador antes de los 10 minutos explicada anteriormente.

#### **4.5.7. Estadísticas**

- Cada jugador también tendrá la obligación de poner su PSN ID en el apodo del jugador JP de la PS4.
- Esto es importante para poder controlar las expulsiones, jugadores registrados y el lanzamiento de estadísticas semanales para el ranking.
- También las estadísticas se reportan por tu posición, si eres Delantero en la web y juegas como Defensa, obtendrás estadísticas defensivas en los reportes, pero solo se reflejarán en la web visiblemente las de ataque por eso es importante que tu posición sea igual en la web tanto como en el campo.
- En caso de no utilizar el ID en el apodo conllevará a no tener registro de las estadísticas. Por tanto, es obligación de cada DT verificar que sus jugadores cumplan con este reglamento, en caso de ser reiterativo, el jugador recibirá fechas de sanción dependiendo de la gravedad.

#### **4.5.8. Uso de Any o Cualquiera**

El uso del Any o Cualquiera está prohibido en ANFV, ningún jugador podrá manejar varios jugadores al mismo tiempo. Si el rival presenta pruebas, como el video del partido, el capitán quedará suspendido y el administrador podrá sancionar por no cumplir el reglamento (**Resta de puntos, fechas de suspensión**).

#### **4.5.9. Portero**

El uso del portero es opcional, cada equipo tiene la opción de elegir si quiere usar un portero manejado por un humano o usar un BOT.

#### **4.5.10. Cambios de días y horarios**

Está permitido cambiar la fecha del partido para otro día y horario si hay acuerdo entre ambos clubes con previo aviso. En caso de no haberlo, el o los DTs pueden solicitar WO

comunicándose directamente al encargado de su división. Esto es válido para TODAS las competencias de ANFV. El nuevo día y hora pactado se volverá oficial y tendrán todo el uso del reglamento. Si no informa al administrador general no contará como partido jugado.

#### 4.5.11. Suspensiones

- Habrá acumulación por 5 tarjetas amarillas, lo cual conllevará 1 fecha de suspensión.
- En caso de una tarjeta roja directa, el jugador quedará sancionado con 2 partidos, dicha suspensión se llevará a cabo en la siguiente jornada.
- En caso de una tarjeta roja por doble amarilla, el jugador quedará sancionado con 1 partido, dicha suspensión se llevará a cabo en la siguiente jornada.

**Ejemplo:** Si un jugador es expulsado en Liga el lunes, deberá cumplir la sanción la jornada del jueves. Copa Chile y definiciones, exactamente lo mismo, esto en fase grupal. Para fase eliminatoria:

- En caso de recibir roja en el partido de Ida, deberá cumplir sanción en el partido de vuelta.
- En caso de recibir roja en el partido de vuelta y su equipo pasa a la siguiente ronda, deberá cumplir sanción en partido de Ida de la siguiente fase.
- **Si el jugador suspendido juega el partido, será considerado como jugador no incito, por lo que puede llevar perder el partido por mala inscripción de jugadores.**

#### 4.5.12. Sanciones

- No reportar en el plazo los resultados de los partidos y no avisar en el Comité de Administración antes del plazo estipulado anteriormente (24 hrs): **2 partido de sanción.**
- Jugar con un jugador no inscrito: **Partido perdido por WO y jugador queda inhabilitado hasta el siguiente periodo de fichajes.**
- Jugar con un ID no inscrito correctamente (ya sea por un carácter más o un carácter menos): **Partido perdido por WO y jugador queda inhabilitado hasta que se corrija su ID en el periodo de fichajes, no antes.**
- No acudir antes de los 15 minutos después de la hora pactada: **partido perdido por WO (solo en caso de no recibir respuesta del rival durante esos 15 min).**
- Colocar a más jugadores bajo palos en jugadas a balón parado de los permitidos:
  - En las faltas, **1 partido de sanción al jugador que se ha colocado en el área chica o bajo palos y gol a favor del equipo que ha lanzado la falta y, con sanción exponencial si se repitiera (no importa si el jugador interviene o no en la jugada).**
  - En los corners, **1 partido al último jugador que se coloca bajo palos (el tercero o los siguientes después de llegar los dos primeros). Si este**



**jugador interviene o no en la jugada se concederá un gol a favor del equipo que efectúe la jugada a balón parado.**

- Realizar faltas previo a cobros de pelota parada: **gol anulado si hubiera, y 1 partido de sanción al jugador con sanción exponencial si se repitiera. Si no hay gol que anular, se sanciona con 1 partido al jugador.**
- Molestar al portero ilegal y voluntariamente: **gol anulado si hubiera, y 1 partido de sanción al jugador con sanción exponencial si se repitiera. Si no hay gol que anular, se sanciona con 1 partido al jugador.**
- El uso de animaciones, bailes, aplausos, etc... Para avanzar más de la zona delimitada por el juego en una falta, penal o corner queda totalmente prohibido, si se produjese se sancionará de la siguiente manera.
  - Falta - **Sanción de 1 partido a cada jugador que lo realice.**
  - Corner - **Sanción de 1 partido a cada jugador que lo realice.**
  - Penal – **Se concede el gol y sanción de 1 partido a cada jugador que lo realice.**
- No se permite jugar con nombres de clubes que incluyan siglas de otras ligas: **partido perdido por WO.**
- Alteración de la media del JP: **Veto perpetuo en ANFV.**
- Presentación de pruebas falsas: **Veto perpetuo en ANFV.**
- Está prohibido enviar mensajes e insultos por cualquier medio a jugadores de otros equipos o bien a la administración, **esta falta tiene un castigo desde las 10 fechas hasta el baneo permanente.**
- Cuando un jugador sea expulsado de la liga por parte de la competición, dicha plaza no podrá ser cubierta por otro jugador hasta la próxima apertura del mercado de fichajes.
- No se permite cambiar el pateador de un tiro libre dentro del área donde el juego se lo asigna automáticamente al GK, ya que el equipo rival se bug y el juego tiende a tirar a todos sus jugadores a los extremos del campo de juego, **esta falta tiene un castigo de 2 fechas al DT del equipo que lleve a cabo dicha acción y gol anulado en caso de haber.**

#### **4.5.13. Definiciones:**

Dicha llave se definirá en partidos de Ida - Vuelta, en donde mandará el marcador global, sin importar gol de visita.

- En caso de empate en ambos partidos, se definirá en alargue completo del 2do partido y penales en caso de persistir el empate.
- En caso de empate en el global, se jugará un 3er partido completo, alargue y penales en caso de persistir el empate.

**EN CASO DE CHOQUE CON OTRA LIGA, EL TERCER PARTIDO DEBERA SER REPROGRAMADO Y AMBOS DTS DEBEN COMUNICAR A LA ADMINISTRACIÓN EL DIA Y HORARIO EN EL QUE SE DEFINIRA LA LLAVE.**

#### **4.5.14. Expulsión de la Liga**

La administración, podrá expulsar de nuestras competiciones a cualquier jugador, DT o equipo que no cumpla con el reglamento, sin necesidad de advertir, negociar o bien comunicar con anterioridad.

**En el caso de que un equipo de 4 WO en Liga a lo largo de la temporada, la administración desvinculará inmediatamente a un equipo, siendo reemplazado automáticamente por otro.**



**ANFV**

ASOCIACION NACIONAL FUTBOL VIRTUAL

## 5. Premios

- **Primera División:**
  - 1 mes de PSN Plus para cada uno de los jugadores inscritos en el club a final de temporada.
  - PSN Card 20 USD.
  - FIFA 20 Digital.
  - Premio en efectivo (\$60.000).
- **Segunda División:**
  - 1 mes de PSN Plus para cada uno de los jugadores inscritos en el club a final de temporada.
  - PSN Card 20 USD.
  - FIFA 20 Digital.
  - Premio en efectivo (\$40.000).
- **Tercera División:**
  - 1 mes de PSN Plus para cada uno de los jugadores inscritos en el club a final de temporada.
  - FIFA 20 Digital.
  - Premio en efectivo (\$30.000).
- **Copa Chile Cepigames:**
  - 1 mes de PSN Plus para cada uno de los jugadores inscritos en el club a final de temporada.
  - 2.200 FIFA Points.
  - FIFA 20 Digital.
  - Premio en efectivo (\$20.000).
- **Copa de Campeones:**
  - 1 mes de PSN Plus para cada uno de los jugadores inscritos en el club a final de temporada.
- **Goleadores y asistentes:**
  - 1 mes de PSN Plus.
  - Tarjeta personalizada
- **Sorteo de Control con skin a elección por parte de Hobbie Games**

Los premios pueden variar entre una Temporada y otra.