



RESOLUCION N°001

POR MEDIO DE LA CUAL SE EXPIDE EL REGLAMENTO DEL “TORNEO INTERBARRIOS FUTSAL Q’HUBO BUCARAMANGA 400 AÑOS”

EL ORGANO DE ADMINISTRACION DE LA LIGA SANTANDEREANA DE FÚTBOL, EN USO DE SUS ATRIBUCIONES LEGALES, ESTATUTARIAS, REGLAMENTARIAS, Y CONSIDERANDO:

Que el TORNEO INTERBARRIOS FUTSAL Q’HUBO BUCARAMANGA 400 AÑOS es un evento avalado por la Liga Santandereana de Fútbol y que es función del Órgano de Administración reglamentar los diferentes torneos organizados por este ente.

RESUELVE:

CAPITULO I REQUISITOS

ARTÍCULO 01. Los equipos participantes en el torneo (80) deben acreditar los siguientes requisitos.

A. Podrán participar todos los equipos que cancelen el valor de la inscripción, adjunten los cupones que saldrán en el periódico Q’hubo y entreguen la documentación solicitada en los plazos dados.

B. Podrán participar jugadores de cualquier edad.

C. Cada equipo podrá inscribir un máximo de 12 jugadores y personal del cuerpo técnico, director técnico, asistente técnico y delegado.

D. Cada equipo representará un nombre o marca comercial del área metropolitana de Bucaramanga, teniendo máximos dos nombres para la inscripción. Cuando varios equipos tengan un mismo nombre, éste se dará a conocer con el sufijo numeral uno, dos, tres, etc, teniendo en cuenta el orden estricto de inscripción.

E. Todos los jugadores deben estar inscritos antes de iniciar la primera fecha del torneo.

F. Los jugadores participantes no pueden haber sido suspendidos o sancionados disciplinariamente por faltas graves por la Liga Santandereana de Fútbol.

G. Los jugadores participantes en el torneo deberán estar vacunados contra el COVID-19, al menos en dos dosis.

H. Quienes falsifiquen el documento del COVID-19 del Ministerio de Salud o el Carné de juego, no podrán participar en el TORNEO INTERBARRIOS FUTSAL Q’HUBO BUCARAMANGA 400 AÑOS.

I. Los equipos deberán lucir el uniforme completo que le entrega la organización, en todos los partidos del TORNEO INTERBARRIOS FUTSAL Q’HUBO BUCARAMANGA 400 AÑOS. Quienes lo cumplan esta norma, serán sancionados por la organización.



J. Todos los equipos que reciben los uniformes de la organización, no podrán vincular marcas patrocinadoras dentro de los uniformes. Quienes lo cumplan esta norma y desacaten, serán sancionados por la organización.

ARTÍCULO 02. Los clubes participantes se comprometen a acatar las normas del presente reglamento.

CAPITULO II AUTORIDADES

ARTÍCULO 03. La autoridad máxima del Torneo la ejercerá la Liga Santandereana de Fútbol y/o el comité de autorizado por Q'hubo.

PARAGRAFO. El Comité Organizador estará integrado por:

- A. Vanguardia-Q'hubo.
- B. La Comisión Técnica nombrada para el torneo.

ARTÍCULO 04. El torneo tendrá un director, un subdirector, un coordinador técnico, quienes en primera instancia, llevarán la responsabilidad del Torneo con las siguientes funciones.

- A. Ejercer la Administración del Torneo.
- B. Contribuir directamente en su organización y asesorar a los equipos participantes.
- C. Recibir y controlar las inscripciones de los clubes y expedir las acreditaciones.
- D. Presentar el proyecto de calendario.
- E. Divulgar la programación.
- F. Responder por la publicidad y el desarrollo del torneo.

PARAGRAFO. Vanguardia-Q'hubo se encargará de la difusión del torneo y todo lo que se difunda será mediante información emanada de esta empresa.

COMISION TECNICA Y TRIBUNAL DE HONOR

ARTÍCULO 05. Durante el Torneo funcionará una Comisión Técnica integrada así:

- A. El Presidente de la Liga o su representante quien la presidirá y a su vez será el Director del Torneo.
- B. Un representante de los clubes participantes, que no podrá ser delegado, técnico, jugador o miembro de la Junta Directiva de alguno de los clubes de la Liga.
- C. Representante de entrenadores o su delegado.

PARAGRAFO. Para garantizar el buen desarrollo del Torneo la Comisión Técnica podrá nombrar las comisiones asesoras que crea convenientes.

ARTÍCULO 06. Son funciones de La Comisión Técnica:

- A. Velar por el normal desarrollo del torneo.
- B. Aplicar las sanciones del caso, las cuales tendrán validez solamente durante el desarrollo del Torneo.
- C. Aplicar en los casos no contemplados en el presente reglamento, las medidas disciplinarias adecuadas.
- D. Resolver las reclamaciones que se formulen.



ARTÍCULO 07. Las decisiones de la Comisión Técnica del Torneo obligan a los equipos en conjunto, a los jugadores y técnicos individualmente, a los delegados y auxiliares, a los árbitros y a todo el personal vinculado al certamen.

ARTÍCULO 08. Las decisiones de la Comisión Técnica del Torneo, no son absolutas y contra ellas proceden los siguientes recursos:

- A. De Reposición ante la misma Comisión Técnica del Torneo.
- B. De Apelación ante el Tribunal de Honor.

PARAGRAFO. Los recursos deben interponerse dentro de las 24 horas hábiles siguientes a la notificación del fallo.

ARTÍCULO 09. Durante el Torneo funcionará un Tribunal de Honor, el cual será nombrado por el Órgano de Administración de la Liga.

ARTÍCULO 10. El Tribunal de Honor tendrá como función específica, conocer y resolver en segunda y última instancia, sobre los recursos de apelación interpuestos contra las decisiones de la Comisión Técnica del Torneo.

CAPITULO III INSCRIPCIONES Y PARTICIPACIONES

ARTÍCULO 11. Durante todo el Torneo, los equipos participantes podrán inscribir hasta 12 jugadores, máximo dos jugadores profesionales (mayores de 18 años) que estén actuando en la Liga Argos 2022 o en la última Liga Profesional que se haya jugado. Los jugadores menores de edad no contarán como profesionales.

ARTÍCULO 12: El valor de la inscripción se cancelará en las oficinas de Vanguardia.

ARTÍCULO 13. Las inscripciones se hacen mediante el lleno de la planilla respectiva, la cual debe ser tramitada en todos y cada uno de sus campos, sin tachones ni enmendaduras que puedan dar lugar a equivocaciones y junto con las fotocopias de los documentos de identidad de cada integrante del club, así como con la planilla de registro fotográfico y los registros de las EPS de cada jugador, fotocopia del carné COVID-19 deben ser entregadas en las oficinas de Vanguardia, oficina de Eventos.

PARAGRAFO I. La planilla debe contener la firma y documento de identidad de cada jugador.

PARAGRAFO II. Si un jugador aparece inscrito en dos o más planillas usando la firma en cada una de ellas, anulará la inscripción de dicho jugador en todos los equipos inscritos. (Será llamado por la Organización para que él decida en cual equipo participa)

ARTÍCULO 14. Los jugadores inscritos asumirán su responsabilidad ante sus equipos de origen. Por ningún motivo, la Liga y/o Vanguardia serán responsables de lesiones o accidentes que sufran los participantes, dentro o fuera del área de juego.

PARÁGRAFO I. Se recomienda a los equipos participantes que cada jugador inscrito cuente con afiliación a una EPS.

ARTÍCULO 15. La organización del torneo, después de recibir la documentación solicitada, está en la obligación de entregar los carnés de todos los integrantes del equipo, por lo menos dos días antes de jugar el primer partido.



ARTÍCULO 16. Los delegados de los clubes competidores tienen el carácter de jefes de sus equipos y deben responder por la conducta de los integrantes del mismo; son además el nexo inmediato entre el equipo y la Liga y/o Vanguardia.

ARTÍCULO 17. El valor de la inscripción será fijado por El Comité Técnico, (\$500.000=) además definirá si los equipos tienen derecho a un regalo por dicha inscripción (Uniformes para los 12 jugadores, balón y arbitraje del torneo), Esta información se debe publicar en el periódico Vanguardia, diario Q'hubo y en la página de Facebook.

ARTÍCULO 18. Si un equipo no acepta cualquier decisión de La Comisión Técnica y Disciplinaria, se niega a participar en el torneo o se comprueba el deseo de entorpecer el evento, será despojado de la casilla, sin perjuicio de las demás sanciones que, de acuerdo a la reglamentación vigente, deban imponerse.

CAPÍTULO IV SISTEMA DE JUEGO

ARTÍCULO 19. Todos los equipos inscritos serán sorteados en grupos de cuatro (4) equipos.

La primera ronda la constituyen los 6 partidos de cada grupo (tres juegos por equipo), para la segunda ronda se clasificarán 64 equipos.

En la segunda ronda se realizarán llaves para generar los cruces de la primera ronda de Eliminación, de manera que se programará los primeros de cada grupo en contra de los segundos o terceros clasificados. También los segundos jugarán entre sí para completar las llaves.

La tercera ronda en adelante, o eliminación directa, tendrá los cruces de los ganadores tipo araña, para ir eliminándose así hasta las semifinales.

La gran final la jugarán los ganadores de las respectivas llaves de semifinales.

PARAGRAFO: A partir de la segunda ronda todos los partidos que terminen empatados, se definirá el clasificado por lanzamiento de penales.

ARTICULO 20. Todos los partidos se jugarán con balón oficial profesional de FUTSAL FIFA (GOLARY). Cada equipo debe presentar un balón al inicio del partido. (No se podrá jugar un partido sin el balón oficial. Equipo que no presente en el comienzo del partido el balón FUTSAL FIFA (GOLARY) podrá perder los puntos.

ARTÍCULO 21. Para realizar la clasificación de cada grupo, así como para determinar la posición en una posible reclasificación, se tendrán en cuenta los siguientes ítems, teniendo en cuenta que al equipo ganador de cada partido se le entregan 3 puntos, el que empata 1 punto y al que pierde 0 puntos.

- A. Mayor cantidad de puntos.
- B. Mejor diferencia de goles (Goles a favor – Goles en contra).
- C. Mayor cantidad de goles anotados.
- D. Partido jugado entre sí (Si el empate es entre dos equipos).
- E. Menor puntaje de juego limpio.
- F. Sorteo.



PARÁGRAFO I. Para la puntuación a JUEGO LIMPIO, los equipos sumarán puntos de la siguiente manera:

- A. 10 puntos por cada tarjeta amarilla.
- B. 20 puntos por cada tarjeta roja.
- C. 40 puntos por la expulsión de una persona del cuerpo técnico.

PARÁGRAFO II. Todos los equipos participantes en el TORNEO INTERBARRIOS FUTSAL Q'HUBO BUCARAMANGA 400 AÑOS deben lucir el uniforme que la organización le entrega. Deberán utilizarlo durante todo el torneo. De no jugar con éste, perderá los puntos de cada partido, sí los ganan en el terreno de juego.

PARÁGRAFO II. Los equipos que desfilen con sus integrantes inscritos dentro de la planilla (Jugadores), tendrán un punto extra, en la reclasificación final de la fase de grupos. El día inaugural, los jugadores deberán portar el uniforme que entrega la organización, para poder obtener ese puntaje.

ARTÍCULO 22. Cuando un club gane por W.O, el marcador a su favor será de tres por cero (3X0). Los horarios de los partidos serán fijados por la Comisión Técnica del Torneo, así como también si hubiere que jugar por la noche, ningún Club se puede negar a jugar con luz artificial. Los juegos se podrán programar desde las 8:00 a.m. hasta las 9:00 p.m. de los días viernes, sábados, domingos y festivos. (De lunes a viernes se programará como medida de urgencia por aplazamientos)

ARTÍCULO 23. Los clubes deben situarse completos en el campo de juego 15 minutos antes de la hora fijada para la iniciación del partido; transcurridos 10 minutos después de la hora señalada para iniciar el encuentro, sin que se presentare uno de los clubes, salvo que la falta obedeciere a fuerza mayor insuperable, a juicio de la Comisión Técnica del Torneo, el Club ausente perderá el encuentro por marcador de tres por cero (3x0).

PARAGRAFO: El club que no se presente en dos ocasiones no se le volverá a programar partidos y automáticamente se les entregarán los 3 puntos a los equipos que faltaren por jugar con dicho equipo.

ARTÍCULO 24. Los partidos tendrán una duración de 40 minutos no cronometrados en primera ronda y hasta semifinales, la final será cronometrada. Sin embargo el tercer árbitro puede parar el tiempo cada vez que considere se esté presentando una pérdida de tiempo voluntaria o involuntaria. La pérdida voluntaria de tiempo debe ser castigada por el árbitro.

ARTÍCULO 25. Cuando por fuerza mayor tuviere que suspenderse un encuentro, regirán las siguientes normas:

- A. Después de 35 minutos no pudiéndose continuar el partido, el árbitro lo dará por finalizado y no suspendido.
- B. Si el partido fuese suspendido, se continuará en la fecha, hora y lugar que fije la Comisión Técnica del Torneo, considerándose la continuación por el tiempo restante.
- C. Cualquier partido suspendido por causales de fuerza mayor ajenas a la conducta de jugadores, dirigentes o parciales plenamente identificados, deberá continuarse o jugarse íntegramente, según el caso.



PARAGRAFO: Ningún partido se aplaza después de ser programado, el único que puede postergar un partido es el árbitro, según consideraciones normativas.

ARTÍCULO 26. Las reglas del juego para el Torneo son las establecidas por La FIFA.

ARTÍCULO 27. La continuación de un partido suspendido se hará bajo la dirección del mismo árbitro y jueces que estaban actuando, pero a juicio de la Comisión Técnica del Torneo, se podrán cambiar, si ello fuere prudente.

El árbitro dará por finalizado un partido:

- A. Por la resistencia a cumplir sus órdenes.
- B. Por inmovilidad o renuencia al juego.
- C. Por retiro voluntario de los jugadores de uno de los clubes o ambos.
- D. Porque a su juicio, no existan las garantías suficientes para continuarlo.

CAPÍTULO V INSCRIPCIONES Y PREMIACION

ARTÍCULO 28. El valor de la inscripción por equipo es de \$500.000 en efectivo que serán cancelados en cualquier oficina de Vanguardia. Además se debe adjuntar los cupones que salen en el periódico Q'hubo.

ARTÍCULO 29. La siguiente es la premiación que la Organización entregará:

- \$ 8 millones al campeón
- \$ 3'000.000 al subcampeón
- \$ 2'000.000 al tercero puesto
- \$ 1'000.000 al cuarto puesto
- \$ 500.000 al goleador
- \$ 500.000 al juego limpio
- \$ 500.000 a la valla menos vencida

PARAGRAFO I. La valla menos vencida será tenida en cuenta solo para la primera ronda y en caso de empate, entre varios equipos, la ganará el equipo que más avance de ronda durante el torneo.

PARAGRAFO II. En caso de empate en la tabla de goleador se elegirá como ganador aquel jugador cuyo equipo termine en la posición más alta del torneo.

CAPÍTULO VI RECLAMACIONES

ARTICULO 30. Por reclamación se entiende la actuación que persigue la nulidad de un resultado en un partido, o un fallo sobre adjudicación de puntos, distinto del resultado que aparece en la planilla de juego.

ARTICULO 31. Toda reclamación debe presentarse por escrito, firmada por el delegado inscrito para el Torneo o el representante legal del club, acompañado de las pruebas necesarias, dentro de las 24 horas hábiles siguientes a la terminación del encuentro.



ARTICULO 32. Las reclamaciones deben presentarse por escrito, circunscribiéndose a lo esencial que las motiva y firmada por el delegado del respectivo equipo.

ARTÍCULO 33. El árbitro es la máxima autoridad en el campo de juego y en la dirección de los encuentros, sus fallos y decisiones por asuntos de hecho y en cuanto a los resultados de los partidos, son inapelables, salvo el recurso de reclamación. Ningún árbitro puede excusarse sin causa justificada de actuar como primer árbitro, segundo árbitro, tercer árbitro, si se le designa oportunamente para cumplir estas funciones.

ARTICULO 34. El Colegio Seccional de Árbitros “Asoarbisan” suministrará a La Comisión Programadora del Torneo el listado de árbitros que dirigirá el Torneo.

PARÁGRAFO: La Comisión Programadora estará conformada por el Director del Torneo y el Representante de los clubes ante la Comisión Técnica.

ARTICULO 35. En los partidos de primera ronda se contará con dos árbitros; para los juegos después de la segunda ronda, hasta las finales, se contará con terna arbitral.

ARTICULO 36. Durante cada encuentro habrá un veedor de Asoarbisan, quien junto con la Comisión Técnica del Torneo evaluará la actuación de los árbitros pudiéndolos, de acuerdo con su actuación, marginarlos del Torneo.

PARAGRAFO I: Por ningún motivo se tolerarán árbitros que rindan informes reñidos con la veracidad de los hechos.

PARÁGRAFO II: Para aplicar el presente artículo la Comisión Técnica del Torneo podrá recurrir al informe del veedor de la Liga para el respectivo encuentro.

ARTÍCULO 37. Los árbitros no son recusables por los clubes participantes.

ARTÍCULO 38. La planilla de juego será devuelta al Director del Torneo, antes de la 1 hora siguiente a la finalización del partido.

CAPÍTULO VII MEDIDAS DISCIPLINARIAS

ARTÍCULO 39. La Comisión Técnica del Torneo será la encargada de aplicar sanciones en primera instancia, función que delega al Comité Disciplinario del Torneo.

FALTAS Y SANCIONES

ARTÍCULO 40. Constituyen faltas sancionables los siguientes hechos:

- A. Toda violación a las normas contenidas en el presente Reglamento.
- B. Los actos de indisciplina cometidos en grupo o individualmente en el Torneo.
- C. Toda ofensa de palabra o agresión de hecho a la autoridades del Torneo, al público, árbitros o auxiliares, compañeros de equipo y adversarios.
- D. Hacer reclamaciones que a juicio de la Comisión Técnica y Comité Disciplinario del Torneo, entorpezcan la buena marcha del evento o pongan en tela de juicio las actuaciones de las autoridades, delegados o jueces.

ARTÍCULO 41. Las sanciones se producen como consecuencia de las faltas que se encuentran definidas en el Código Disciplinario Único de la Federación Colombiana de Fútbol.



PARÁGRAFO I. Las tarjetas amarillas no serán acumulables y por lo tanto no dan fecha de suspensión.

PARÁGRAFO II: Cada jugador al cual se le muestre tarjeta amarilla durante el torneo, deberá pagar \$10 mil pesos en productos de la empresa patrocinadora *Más Por menos*, factura vigente no superior a un mes. (Presentar factura de pago para reclamar luego el carné). Por el jugador que sea expulsado, deberá pagar fecha(s) de suspensión de acuerdo a la gravedad, y además, pagar \$15 mil pesos en productos de la empresa patrocinadora *Más Por menos*, factura vigente no superior a un mes (presentar factura de pago luego de cumplir la fecha(s) de suspensión).

ARTÍCULO 42 Los técnicos, asistentes, delegados, auxiliares, toda persona inscrita por un club que se encuentre sancionada por la Organización del Torneo, no podrá actuar como técnico, kinesiólogo, asistente, jugador, delegado o auxiliar, con ningún club de la misma categoría dentro del Torneo; la violación a esta norma se sancionará con la pérdida de los puntos del club que lo utilice. Igual sanción se aplicará al club que utilice jugadores que incumplan los requisitos exigidos en el presente Reglamento.

PARÁGRAFO I: El equipo que utilice algún miembro del cuerpo técnico como jugador y éste actúe dentro de un partido, será sancionado con la pérdida de los puntos.

ARTÍCULO 43. Para el cumplimiento de las sanciones se tendrán en cuenta los partidos programados a su equipo, efectivamente jugados, sin la alineación del jugador sancionado. Los partidos cancelados, suspendidos o no jugados por cualquier causa, no serán válidos para el cumplimiento de la sanción, salvo aquellos clubes que no son responsables de la cancelación, suspensión o por aplicar w.o

ARTÍCULO 44. El simple hecho de poseer su carnet, no habilita al jugador sancionado para actuar en un partido. Si lo hiciere se considera como una actuación irregular y ocasiona la pérdida de los puntos del club al cual pertenezca. Al jugador se le dobla la sanción inicial.

CAPÍTULO VIII DISPOSICIONES GENERALES

ARTÍCULO 45. La Comisión Técnica del Torneo, para garantizar el correcto desarrollo de cada partido, nombrará un veedor, al cual se podrá consultar en cualquier momento para aplicar sanciones. El nombre y teléfono del veedor deberá anotarse en la planilla de juego.

ARTICULO 46. Todo club para iniciar el Campeonato y continuar en él, deberá estar a paz y salvo por todo concepto con la organización del torneo. Igualmente está obligado a presentar dicho certificado al árbitro cada vez que sea ordenado por la Comisión Técnica y Disciplinaria del Torneo, so pena de perder su partido por W.O.

ARTÍCULO 47 Los casos no previstos en el presente Reglamento, serán resueltos, a su buen juicio, por la Comisión Técnica del Torneo, siempre que sea de su competencia. Los que no lo sean se someterán al buen juicio del Órgano de Administración de la Liga Santandereana de Fútbol de Vanguardia.

ARTÍCULO 48. Cuando en el presente Reglamento, se haga referencia a días u horas y no se estipule si son hábiles, se entenderán entonces como días u horas calendario. Los días y



Horas de que trata el presente artículo, se computarán teniendo como referencia los horarios de labores por parte de la Liga.

COMUNIQUESE Y CUMPLASE:

Dada en Bucaramanga al primer día (1) del mes de marzo de 2022

FABIÁN ANDRÉS PABÓN M.
Coordinador Deportivo del Torneo

ALIDA CARVAJALINO
Coordinadora del Torneo

DEISY JULIETH RINCÓN SÁNCHEZ
Directora del Torneo

FIXTURE DEL TORNEO

FASE DE GRUPOS

Primera Fecha:	1-4	2-3
Segunda Fecha:	1-3	2-4
Tercera Fecha:	1-2	3-4

SEGUNDA RONDA

(Llave 1) 1 VS. 64
(Llave 2) 2 VS. 63
(Llave 3) 3 VS. 62
(Llave 4) 4 VS. 61
(Llave 5) 5 VS. 60
(Llave 6) 6 VS. 59
(Llave 7) 7 VS. 58
(Llave 8) 8 VS. 57
(Llave 9) 9 VS. 56
(Llave 10) 10 VS. 55
(Llave 11) 11 VS. 54
(Llave 12) 12 VS. 53
(Llave 13) 13 VS. 52
(Llave 14) 14 VS. 51
(Llave 15) 15 VS. 50
(Llave 16) 16 VS. 49
(Llave 17) 17 VS. 48
(Llave 18) 18 VS. 47
(Llave 19) 19 VS. 46
(Llave 20) 20 VS. 45
(Llave 21) 21 VS. 44
(Llave 22) 22 VS. 43
(Llave 23) 23 VS. 42



(Llave 24) 24 VS. 41
(Llave 25) 25 VS. 40
(Llave 26) 26 VS. 39
(Llave 27) 27 VS. 38
(Llave 28) 28 VS. 37
(Llave 29) 29 VS. 36
(Llave 30) 30 VS. 35
(Llave 31) 31 VS. 34
(Llave 32) 32 VS. 33

TERCERA RONDA

(1) (Llave 1) VS. (Llave 32)
(2) (Llave 2) VS. (Llave 31)
(3) (Llave 3) VS. (Llave 30)
(4) (Llave 4) VS. (Llave 29)
(5) (Llave 5) VS. (Llave 28)
(6) (Llave 6) VS. (Llave 27)
(7) (Llave 7) VS. (Llave 26)
(8) (Llave 8) VS. (Llave 25)
(9) (Llave 9) VS. (Llave 24)
(10) (Llave 10) VS. (Llave 23)
(11) (Llave 11) VS. (Llave 22)
(12) (Llave 12) VS. (Llave 21)
(13) (Llave 13) VS. (Llave 20)
(14) (Llave 14) VS. (Llave 19)
(15) (Llave 15) VS. (Llave 18)
(16) (Llave 16) VS. (Llave 17)

OCTAVOS DE FINAL

(A) 1 VS. 9
(B) 2 VS. 10
(C) 3 VS. 11
(D) 4 VS. 12
(E) 5 VS. 13
(F) 6 VS. 14
(G) 7 VS. 15
(H) 8 VS. 16

CUARTOS DE FINAL

(1) Llave A VS. LLAVE H
(2) Llave B VS. LLAVE G
(3) Llave C VS. LLAVE F
(4) Llave D VS. LLAVE E

SEMIFINALES

(A) Llave 1 VS. Llave 4
(B) Llave 2 VS. Llave 3

FINAL

3-4 Perdedor A VS. Perdedor B
Final Ganador A VS. Ganador B