

BASES DE FULBITO DAMAS, VARONES Y MÁSTER VARONES

- **DE LA ORGANIZACIÓN:**

- El Comité organizador tendrá a su cargo la designación de los árbitros y mesa de control.
- Cualquier falta no especificada en las presentes bases, la Comisión Técnica y de Justicia se encargará de evaluar y sancionar al equipo o deportistas que cometieron la infracción.

- **SANCIONES:**

- Por suplantación de uno o más jugadores en cualquier etapa del campeonato (clasificatoria, semifinal o final), el equipo quedará eliminado de esta disciplina.
- En caso de recibir una tarjeta roja directa, el jugador sancionado quedará inhabilitado para participar en el próximo partido, pudiendo además aplicarse una suspensión por más fechas según la gravedad de la falta.
- La acumulación de dos tarjetas amarillas inhabilita al jugador a la siguiente fecha en cualquier etapa del campeonato: clasificatoria, semifinal o final.
- Por agresión física o verbal, el jugador queda fuera del campeonato con la correspondiente comunicación a las autoridades de la Universidad.
- Cualquier falta no especificada en las presentes bases, el Comité Técnico y de Justicia se encargará de evaluar y sancionar al equipo o deportistas que cometieron la infracción.
- Si un equipo queda descalificado para los efectos de puntuación y clasificación, se procede como si no hubiera participado.

- **DE LOS EQUIPOS:**

- Cada equipo deberá completar la ficha de registro con los nombres de los deportistas que los representarán en los juegos. Se podrá inscribir un máximo de 25 y un mínimo de 8 deportistas.
- Para la inscripción de los jugadores, se debe contemplar prioritariamente a trabajadores, practicantes y docentes con una dedicación mayor a medio tiempo. Siempre se deberá tener en cuenta las premisas indicadas en las bases generales en el apartado “sobre participantes”.
- **Importante:** presentada la ficha con la documentación, se confirmará la inscripción en un máximo de dos días útiles. De haber una observación en la inscripción, se podrá modificar si está dentro del plazo que se puede realizar la inscripción.
- A considerar:
 - Al inicio de cada partido se deberá llenar la ficha de registro, la cual será entregada antes del partido por el responsable de la mesa de

control y deberá ser devuelta antes del inicio del partido. Dicha información es la que se colocará en la planilla de juego. Ahí se tiene que contemplar nombres completos y DNI del participante, así como el número de camiseta con la que va a jugar.

- No se puede repetir números.
- El equipo que inicia el partido estará compuesto por seis (06) jugadores, de los cuales uno (01) será el arquero o arquera. Todos los integrantes del equipo deberán estar correctamente uniformados como lo señalan las bases generales de la Copa PUCP 2026.

- **DE LOS JUGADORES:**

- Deberán estar uniformados. Se considera uniformado:
 - Camiseta del mismo color y diseño con numeración no repetida.
 - Canilleras (la organización pondrá a disposición, en calidad de préstamo, 06 pares de canilleras por equipo en cada partido).
 - Uso de zapatillas deportivas.
 - El arquero o arquera debe usar una camiseta de color diferente a la de los miembros de su equipo en campo.
 - En caso de que los colores entre ambos equipos o la camiseta del arquero sean similares a las del equipo contrario o a la del árbitro, se utilizarán chalecos para facilitar la diferenciación de los jugadores, sin que esto sea susceptible a reclamo.
- El arquero o arquera podrá cambiar su puesto con otro jugador de campo. El jugador de campo que pasa a ser arquero podrá colocarse la camiseta de arquero, pero en la planilla se contemplará el número con el que empezó el partido. En el caso de que el arquero se convierta en jugador de campo, no utilizará la camiseta del jugador que lo sustituyó. Deberá colocarse la camiseta de su equipo con una numeración que no se repita.

- **INSCRIPCIÓN:**

- Se debe presentar en físico, junto con la ficha de registro, los documentos de identidad. Cabe señalar que todos los deportistas que son incluidos en cada partido deberán haber sido inscritos a través del formulario enviado por correo electrónico antes del inicio de la competencia.
- A la hora del encuentro se podrán inscribir un máximo de 15 deportistas por equipo.

- **DE LA COMPETENCIA:**

- De los partidos:

- Se jugarán dos (2) tiempos.
 - Cada tiempo de juego durará:
 - Fulbito varones: 20 minutos corridos
 - Fulbito damas y fulbito máster: 15 minutos corridos
 - Habrá un descanso entre cada tiempo de 5 minutos.
 - En caso de empate, se lanzarán 03 tiros penales cortos por equipo de manera alternada. Dichos lanzamientos podrán ser ejecutados por cualquiera de los deportistas que finalizaron el partido en cancha. De continuar la igualdad, se procederá a la ejecución en forma alternada de los demás jugadores hasta que haya un ganador.
 - Tener en cuenta que, antes de iniciar la ejecución de los tiros penales, ambos equipos deberán tener la misma cantidad de deportistas; en caso no exista igualdad, el equipo que tenga mayor cantidad de jugadores deberá excluir los necesarios para que exista una paridad en la cantidad.
- Del sistema de clasificación:
 - Se determinará según el número de equipos inscritos en la reunión de delegados.
 - Se priorizará que todos los equipos jueguen al menos dos partidos.

En caso de empate de puntos en la etapa clasificatoria entre dos o varios equipos, los criterios de desempate serán en el siguiente orden de prioridad:

- Mayor diferencia de goles
 - Mayor número de goles a favor
 - Los puntos obtenidos en el partido entre los equipos que se encuentran empatados
 - Sorteo
- Del puntaje:
 - Ganador: 4 puntos
 - Ganador por penales (etapa clasificatoria): 3 puntos
 - Perdedor por penales (etapa clasificatoria): 1 punto
 - Perdedor: 0 puntos
 - W.O.: tendrá 0 puntos y 3 goles en contra

● DE LOS PARTIDOS:

- Los cambios son ilimitados y deberán realizarse cuando el balón esté detenido y el árbitro autorice.
- Juegan seis (06) deportistas, incluido el arquero o arquera. Se requiere un mínimo de cuatro (04) deportistas para iniciar un partido, de lo contrario será W.O.

- Se dará por finalizado un partido antes que termine el tiempo de juego señalado si en el campo de juego quedan menos de cuatro (04) deportistas (lesión o expulsión).
- Cuando un jugador es expulsado deberá salir del terreno de juego y no podrá estar en la banca de suplentes.
- Los goles serán anotados desde cualquier parte del campo de juego.
- Los saques de lateral serán con las manos y los de córner se harán con los pies. No es válido el gol que se realice de un saque lateral y que vaya directo al arco sin un toque previo de algún jugador, pero si es válido en el caso de los saques de esquina.
- Los tiros libres directos serán con barrera (se colocará a 3 metros del balón).

● **FALTAS TÉCNICAS - REGLAS DE JUEGO:**

- Se sancionará con un tiro libre indirecto desde el sitio donde ocurrió la infracción cuando el arquero o arquera recibe el balón con las manos luego de que uno de sus compañeros le haya hecho un pase.
- El área es el único lugar donde el arquero podrá utilizar las manos y no podrá demorar más de 4 segundos para reponer el balón en juego.
- El jugador tiene 4 segundos para ejecutar una falta luego del silbato del árbitro (tiro libre directo o indirecto, saque lateral o de esquina, así como los tiros de penal). Si pasa de ese tiempo, saca el otro equipo.
- El arquero tiene 4 segundos para poder reanudar el juego, es decir, no tener posesión del balón; si pasa del tiempo mencionado, se realizará un tiro libre indirecto en contra.
- El entrenador o integrante del cuerpo técnico, inscrito en la planilla de juego, que ha sido expulsado o descalificado no podrá permanecer en el banco de suplentes.
- Solo podrán estar en la banca de suplentes los deportistas y comando técnico debidamente inscritos antes del inicio del partido.
- Es potestad del árbitro expulsar a cualquier espectador fuera del recinto deportivo siempre que él considere que está teniendo una conducta incorrecta o utilizando palabras fuera de lugar o insultos. El tiempo será detenido hasta que la persona se retire y, terminado el partido, el árbitro tendrá que incluir en su informe las causas que ocasionaron dicha expulsión.
- Si el árbitro considera que el color de los equipos es similar o genera confusión, el Comité organizador brindará chalecos al equipo que, luego del sorteo entre capitanes, haya perdido. Los chalecos serán entregados sólo a los deportistas que han sido inscritos para ese partido y se encuentren correctamente uniformados. Al finalizar el juego, deberán devolver los chalecos.
- Si un saque de esquina es mal ejecutado, sacará el arquero del equipo contrario.
- Si el arquero realiza un mal saque durante el juego, se cobrará un saque lateral a favor del equipo contrario.
- Es obligatorio que los jugadores tengan canilleras y medias largas.