



PUCP

Dirección de Asuntos
Estudiantiles

JUEGOS INTERFACULTADES



2026

23 de mayo al 13 de junio



JUEGOS INTERFACULTADES 2026-JUEGOS INTERFACULTADES 2026-JUEGOS INTERFACULTADES 2026-JUEGOS INTERFACULTADES 2026-JUEGOS INTERFACULTADES 2026



JUEGOS INTERFACULTADES 2026-JUEGOS INTERFACULTADES 2026-JUEGOS INTERFACULTADES 2026-JUEGOS INTERFACULTADES 2026-JUEGOS INTERFACULTADES 2026

Bases
Futsal
Hombres y Mujeres

1. INSCRIPCIONES

- ✘ La inscripción de las nóminas oficiales de participantes deberá realizarse hasta las 5:00 p.m. del lunes 11 de mayo. No se aceptarán inscripciones fuera del plazo establecido, salvo disposición expresa de la organización.
- ✘ Cada facultad podrá inscribir un mínimo de diez (10) y un máximo de veinte (20) jugadores(as) por equipo, tanto en la modalidad de futsal hombres y mujeres.
- ✘ La remisión de las nóminas oficiales se realizará mediante correo electrónico al Profesor Alonso Tizón, a la dirección: jtizons@pucp.edu.pe. En el asunto del correo deberá consignarse obligatoriamente, en el siguiente orden: deporte, facultad y categoría (mujeres o hombres), a fin de facilitar la correcta identificación y validación de la inscripción.

2. FECHAS, HORARIOS Y LUGAR DE COMPETENCIA

- ✘ Se realizará un congresillo previo al inicio de la competencia. La fecha, hora y lugar serán comunicados oportunamente por la organización. En esta reunión se resolverán dudas de las bases. La asistencia es obligatoria para los delegados o capitanes de equipo.
- ✘ Los partidos se disputarán en el Polideportivo y en las losas deportivas. La competencia iniciará el 25 de mayo hasta el 10 de junio, según cronograma de juego (aún por definir). Cualquier modificación en la programación será comunicada oportunamente a los delegados.

3. PARTICIPANTES Y REQUISITOS

- ✘ Solo podrán participar quienes se encuentren matriculados en el semestre académico vigente, conforme a lo señalado en las Bases Generales (Art. 4. De los participantes e inscripciones) y que hayan sido pre inscritos en la lista enviada por su facultad en la fecha indicada. No habrá inscripciones extemporáneas
- ✘ Todos los participantes deberán contar con un seguro contra accidentes vigente desde el inicio hasta el término de la competencia que cubra la atención médica derivada de cualquier contingencia ocurrida.
- ✘ La participación implica la firma obligatoria de la Declaración Jurada para la práctica deportiva, mediante la cual cada estudiante declara conocer los riesgos inherentes a la actividad y aceptar las condiciones establecidas para su participación.
- ✘ En el caso de estudiantes menores de edad, será indispensable presentar la Declaración Jurada de autorización, firmada por el padre, madre o tutor legal del participante, con la firma debidamente legalizada.
- ✘ Del total de inscritos en la nómina oficial, cada equipo podrá registrar un máximo de catorce (14) jugadoras(es) por partido en la Relación Nominal, documento que será entregado por el presidente de mesa antes del inicio del encuentro y devuelto debidamente completado previo al comienzo del partido. La información consignada en dicha relación será la que se traslade a la Planilla de Juego, debiendo incluir obligatoriamente los nombres y apellidos completos de las/los participantes, así como el número de camiseta con el que participarán en el encuentro.
- ✘ Cada equipo participante deberá presentarse correctamente uniformado con los colores oficiales representativos de su facultad, portando su Documento Nacional de Identidad (DNI) o cualquier otro documento oficial que acredite la identidad de sus jugadores, incluyendo su perfil de estudiante activo del campus virtual.

- ✘ Los uniformes deberán contar con numeración reglamentaria, la cual deberá colocarse en la parte posterior de la camiseta y debe ser de un color que contraste con el color base de esta (preferentemente blanco sobre colores oscuros y negro sobre colores claros) para permitir una adecuada visibilidad para los árbitros de la competencia.
- ✘ Queda estrictamente prohibido el uso de cinta adhesiva, plumones u otros elementos improvisados para marcar números, colores o distintivos en las camisetas.
- ✘ El uso de canilleras y zapatillas con suela lisa será obligatorio para todos los jugadores durante los partidos.

Recordatorios:

El delegado de cada equipo deberá presentarse con un mínimo de diez (10) minutos antes de cada prueba, portando obligatoriamente la siguiente documentación, según corresponda:

- ✘ Relación de jugadores de manera digital, a través de su celular u otro aparato tecnológico.
- ✘ DNI de participantes en formato físico, o cualquier otro documento de identificación válido. De manera complementaria, será válido acreditar la identidad mediante la visualización del perfil de estudiante activo en el campus virtual correspondiente.
- ✘ Seguro y declaración jurada en formato digital (serán subidos a un Drive o enviados directamente al entrenador), debidamente vigentes durante el desarrollo de la competencia.

4. SISTEMA DE COMPETENCIA

- ✘ Los partidos serán dirigidos por árbitros designados por la organización, cuyas decisiones en el campo de juego serán definitivas e inapelables.
- ✘ La competencia se desarrollará en una etapa clasificatoria y una etapa final.
- ✘ Los equipos se organizarán en grupos, de acuerdo con el número total de inscritos, disputándose la fase clasificatoria bajo el sistema todos contra todos dentro del grupo.
- ✘ Los partidos se disputarán en dos (02) tiempos de veinte (20) minutos corridos, con un descanso de cinco (05) minutos entre ambos tiempos.
- ✘ El delegado o capitán del equipo, o en su defecto el delegado general de la facultad, deberá solicitar la planilla oficial del partido con una anticipación mínima de quince (15) minutos y presentarla debidamente completada diez (10) minutos antes del inicio del encuentro ante la mesa de control.
- ✘ La tolerancia para el inicio de los partidos será de diez (10) minutos, aplicable únicamente al primer partido de cada fecha de competencia.
- ✘ Una vez iniciado el partido, no se podrá sustituir a jugadores ya inscritos en la Relación Nominal.
- ✘ En caso de no haberse completado la nómina máxima, se podrán inscribir jugadores antes del inicio del segundo tiempo, presentando documento de identidad.
- ✘ Todos los jugadores deben figurar previamente en la Ficha de Inscripción oficial del campeonato.

- ✘ Cada equipo podrá solicitar un (01) tiempo muerto por cada tiempo de juego, el cual deberá ser solicitado por el entrenador o delegado inscrito en la Relación Nominal del partido. Durante el tiempo muerto, las y los participantes no podrán salir del campo de juego, ni podrá ingresar personal externo. No se permitirán sustituciones durante el tiempo muerto; estas solo podrán realizarse una vez reiniciado el juego.

- ✘ En las etapas finales, se disputarán los partidos de la siguiente manera:

- ✘ **Cuartos de final**

Clasifican a esta instancia los equipos ubicados en el primer y segundo lugar de cada grupo. Los cruces se realizarán de la siguiente manera:

- ✘ 1° Grupo A vs. 2° Grupo B (P1)
- ✘ 1° Grupo B vs. 2° Grupo A (P2)
- ✘ 1° Grupo C vs. 2° Grupo D (P3)
- ✘ 1° Grupo D vs. 2° Grupo C (P4)

Los ganadores de cada partido clasificarán a la fase de semifinales.

- ✘ **Semifinales**

- ✘ Ganador P1 vs. Ganador P2 (P5)
- ✘ Ganador P3 vs. Ganador P4 (P6)

Los equipos ganadores disputarán la final del torneo; los equipos perdedores disputarán el partido por el tercer y cuarto lugar.

- ✘ **Partido por el tercer y cuarto puesto**

- ✘ Perdedor P5 vs. Perdedor P6

- ✘ **Final**

- ✘ Ganador P5 vs. Ganador P6


- ✘ En cuartos de final y semifinales, en caso de empate:

- ✘ Se ejecutarán cinco (05) tiros penales cortos por equipo, de manera alternada.
- ✘ De persistir la igualdad, se continuará con tiros alternados (uno por equipo) hasta definir un ganador.

- ✘ En la final, en caso de empate:

- ✘ Se jugarán dos (02) tiempos suplementarios de cinco (05) minutos cada uno.
- ✘ De mantenerse el empate, se definirá mediante cinco (05) tiros penales cortos por equipo, y de persistir, penales alternados hasta el desempate.

- ✘ Antes del inicio de la tanda de penales, ambos equipos deberán contar con el mismo número de jugadores; de no existir igualdad, el equipo con mayor número deberá excluir jugadores hasta igualar la cantidad.

- 
- ⌘ De los equipos y jugadores:
 - ⌘ Cada equipo iniciará el partido con cinco (05) jugadores, incluido el arquero.
 - ⌘ Se requiere un mínimo de tres (03) jugadores para iniciar o continuar un partido; de no cumplirse, se declarará W.O.
 - ⌘ El número 01 estará reservado para el arquero, sin que ello implique obligatoriedad de iniciar el partido.
 - ⌘ Las sustituciones serán ilimitadas y se realizarán con el balón en juego, únicamente por la zona de sustitución.
 - ⌘ El arquero podrá intercambiar posición con un jugador de campo, respetando la normativa de numeración y registro en la planilla.
 - ⌘ Un partido será dado por finalizado antes de completar el tiempo reglamentario si, por lesiones o expulsiones, un equipo queda con menos de tres (03) jugadores en el campo de juego.

 - ⌘ Reglas de juego y sanciones:
 - ⌘ Los goles podrán ser anotados desde cualquier parte del campo de juego.
 - ⌘ Los saques laterales y de esquina se ejecutarán con los pies, en un máximo de cuatro (04) segundos para poner el balón en juego. No será válido el gol convertido directamente desde un saque lateral sin toque previo de otro jugador. Sí será válido el gol convertido directamente desde un saque de esquina.
 - ⌘ Las faltas acumuladas se registrarán conforme al reglamento FIFA, incluyendo el segundo punto penal a partir de la sexta falta.
 - ⌘ Las faltas técnicas, expulsiones, conducta del cuerpo técnico, control de la banca de suplentes y potestad arbitral se aplicarán conforme al reglamento vigente.
 - ⌘ En los tiempos suplementarios de la final, las faltas acumuladas del segundo tiempo regular se mantendrán y no se reiniciarán.
 - ⌘ Se sancionará con tiro libre indirecto desde el lugar de la infracción en los siguientes casos: cuando el arquero reciba el balón con las manos tras un pase deliberado de un compañero; en este caso, solo podrá jugar el balón con los pies y una sola vez, hasta que el balón sea tocado por un adversario. Esta restricción no aplica si el arquero cruza la línea del medio campo, donde se considera jugador de campo.
 - ⌘ Si la infracción se comete dentro del área, el tiro libre indirecto se ejecutará desde el borde del área, tomando como referencia la dirección del pase que originó la infracción.
 - ⌘ El arquero solo podrá utilizar las manos dentro de su área y tendrá un máximo de cuatro (04) segundos para reanudar el juego.
 - ⌘ Todo jugador expulsado deberá abandonar inmediatamente el terreno de juego y no podrá permanecer en la banca de suplentes.
 - ⌘ El equipo sancionado podrá completar el número de jugadores en el campo en los siguientes supuestos:
 - ⌘ Transcurridos dos (02) minutos desde la expulsión.

- ✘ En caso de que el equipo rival convierta un gol.
- ✘ En caso de expulsión simultánea de jugadores de ambos equipos, el reintegro se permitirá luego de transcurridos dos (02) minutos.
- ✘ Las sanciones incluyen:
 - ✘ Eliminación por suplantación de identidad.
 - ✘ Suspensiones por tarjeta roja directa o doble amonestación.
 - ✘ Expulsión definitiva por agresión física o verbal.
 - ✘ Cualquier falta no contemplada expresamente en las presentes bases será evaluada y sancionada por el Comité Central, de acuerdo con las Bases Generales de los Juegos Interfacultades 2026.
- ✘ Los reclamos únicamente podrán ser formulados por el delegado o capitán del equipo, en coordinación con el delegado general de la facultad, y deberán consignarse al dorso de la planilla de juego, dentro de los treinta (30) minutos posteriores a la finalización del partido.

5. PUNTAJE Y CLASIFICACIÓN

- ✘ El puntaje para esta competencia será el siguiente:
 - ✘ Partido ganado: 3 puntos.
 - ✘ Partido empatado: 1 punto.
 - ✘ Partido perdido: 0 puntos.
 - Walk Over (W.O.): 0 puntos y cinco (05) goles en contra.
- ✘ En caso de igualdad de puntos entre dos o más equipos en fase clasificatoria, se aplicarán los siguientes criterios, en orden de prioridad:
 - ✘ Mayor diferencia de goles.
 - ✘ Mayor número de goles a favor.
 - ✘ Menor número de goles en contra.
 - ✘ Resultado del partido entre los equipos involucrados.
- ✘ En caso de descalificación o eliminación de un equipo, para efectos de puntaje y clasificación general, se procederá como si no hubiera participado en la competencia.

6. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS

- ✘ Todo aspecto no previsto en estas bases se regirá por las reglas de la FIFA, así como por las disposiciones complementarias emitidas por la organización del evento.

HOJA DE INSCRIPCIÓN FUTSAL

(Hombres)

Facultad:	Delegado:	Celular:
-----------	-----------	----------

N°	Apellidos y Nombres	Código
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		

FIRMA DEL DELEGADO

Fecha: ___/___/___.

HOJA DE INSCRIPCIÓN FUTSAL

(Mujeres)

Facultad:	Delegado:	Celular:
-----------	-----------	----------

N°	Apellidos y Nombres	Código
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		

FIRMA DEL DELEGADO

Fecha: ___/___/___.