

CONSEJO DEPARTAMENTAL
DEL CALLAO

BASES DEL I CAMPEONATO RELÁMPAGO DE FULBITO LIBRE Y MÁSTER - 2026 (C.I.P. CD. CALLAO)

EVENTO DEPORTIVO

FULBITO

- LIBRE
- MASTER

 **Hernando de Soto 308 - San Miguel**
(Complejo Deportivo Toca & Pasa - REF. Instituto Araoz Pinto)

 **11:00 a.m. a 06:00 p.m.**

COMISIÓN ORGANIZADORA

CAPÍTULO I

DE LA ORGANIZACIÓN

1. Las presentes bases norman el desarrollo del **I Campeonato Relámpago de Fulbito 2026**, organizado por la COMISION DE DEPORTE del Colegio de Ingenieros del Perú - Consejo Departamental del Callao (CIP-CALLAO). Este Campeonato constituye una competencia de carácter social y de confraternidad en el cual podrán participar todos los **ingenieros habilitados y no habilitados** (colegiados del Colegio de Ingenieros del Perú – Consejo Departamental del Callao), el evento deportivo será el domingo 22 de marzo del 2026.
2. Los equipos participantes se comprometen aceptar las disposiciones reglamentarias y de organización del presente Campeonato.
3. El Campeonato se desarrollará en las instalaciones del Complejo Deportivo “**Toca & Pasa**”: el mismo está ubicado en la calle Hernando de Soto 308 San Miguel (ingreso **Calle José Martí N° 151**) **Distrito de San Miguel – CALLAO** Ubicación: <https://maps.app.goo.gl/ijeaLngHG3CbtAaE6>
4. El sorteo se realizará un día antes del certamen o el mismo día lo que disponga el comité organizador.
5. La programación de los partidos será elaborada por la **Comisión de Deporte de Fulbito** del campeonato.
6. El campeonato se realizará el domingo 22 de marzo del presente año desde las 11:00 horas hasta las 6:00 pm.

CAPÍTULO II

TIPO DE CAMPEONATO Y PREMIOS

7. El campeonato se desarrollará bajo el **formato de fase de grupos**, bajo el sistema **todos contra todos**, en las categorías **LIBRE y MÁSTER (edad de 40 años a más)**, o según lo disponga la **Comisión de Deporte de Fulbito**, integrada por el **Ing. Omar Loyola y el Ing. Luis Poves**. Las decisiones adoptadas por dicha comisión serán **inapelables** y se ejecutarán conforme a los **criterios técnicos y organizativos establecidos**.

La inscripción de los equipos estará exclusivamente a cargo de los **representantes de cada capítulo** o de los **delegados debidamente autorizados** por la **Comisión de Deporte de Fulbito**. Las decisiones que se adopten para un **mejor desarrollo y participación de los capítulos** serán definitivas, con la finalidad de garantizar una **organización ordenada y coherente**, fortaleciendo la **unidad institucional** en el desarrollo del campeonato.

8. Se conformarán **dos (02) grupos** de competencia en libres y máster cada uno. Dado que participan **ocho (08) capítulos**, los grupos estarán integrados de la siguiente manera o los que asistan:

Grupo A: cuatro (04) equipos en libres y en máster

Grupo B: cuatro (04) equipos en libres y en máster

En caso de que un capítulo presente **más de un equipo**, estos deberán disputar un **partido único de eliminación a la par del inicio del certamen**. El equipo ganador será incorporado a uno de los dos grupos o lo que dicte la **COMISION DE DEPORTE**, si hay otra conformación de equipos con de más de un capítulo lo podrán formar siempre que los jugadores incluidos no tengan ya equipo completo de su capítulo, resolviéndolo la **COMISION DE DEPORTE**. dando la oportunidad que jueguen todos. Cualquier controversia relacionada con la inscripción o distribución de equipos y jugadores, será resuelta exclusivamente por la **Comisión de Deporte de Fulbito**, integrada por el el Ing. Omar Loyola y el Ing. Luis Poves Las decisiones adoptadas por dicha comisión serán **inapelables** y se ejecutarán conforme a los criterios **técnicos y organizativos establecidos**.

Asimismo, con la finalidad de promover la participación equitativa y el normal desarrollo del campeonato, se autoriza la **participación cruzada de jugadores entre las categorías LIBRE y MÁSTER** (del mismo capítulo al que representan), considerando

la existencia de **varios equipos en ambas categorías**. En tal sentido, cada equipo podrá contar con **hasta dos (02) jugadores de apoyo** provenientes de la otra categoría; sin embargo, **solo uno (01) de dichos jugadores podrá permanecer en cancha de manera simultánea durante el desarrollo de cada partido**. La habilitación, control y eventual limitación de esta participación cruzada será evaluada y regulada por la **Comisión de Deporte de Fulbito**, la cual velará por evitar desequilibrios deportivos o concentraciones desproporcionadas de jugadores entre equipos, aplicando criterios de equidad, organización y competencia justa. Las decisiones que adopte la Comisión en aplicación de esta disposición serán **definitivas e inapelables**.

Sorteo de Equipos – Fecha y Modalidad del sorteo. Sera remitida la última semana de empezar el campeonato

9. Premios: Los premios que se otorgarán en el campeonato son los siguientes:

- **Campeón 1er. Puesto:**
01 trofeo + medallas.
- **Sub-Campeón 2do Puesto:**
01 trofeo + medallas.
- **Tercer Puesto:**
Medallas.

CAPÍTULO III

DE LA INSCRIPCIÓN Y PARTICIPACIÓN

10. Se podrá inscribir a todos los ingenieros habilitados y no habilitados del CIP CD Callao.
11. La **lista de jugadores será de carácter público**, y deberá ser presentada por cada equipo participante de manera completa, con un máximo de **doce (12) jugadores** por equipo, tanto en la categoría **Libres** como en **Máster (edad de 40 años a más)**.
12. Esta información será utilizada para el control oficial, por lo que **todos los nombres de los jugadores inscritos deberán estar obligatoriamente presentes en la mesa de control** al momento de cada partido firmadas por su delegado, según lo establecido en su ficha de inscripción.

Cada ficha de inscripción deberá incluir:

- **Apellidos y nombres** de todos los jugadores
- **Número de CIP**
- **Número de DNI**
- **Edad.**
- **Nombre del delegado**

Esta información será utilizada para el control oficial, por lo que **todos los nombres de los jugadores inscritos deberán estar obligatoriamente presentes en la mesa de control** al momento de cada partido firmadas por su delegado, según lo establecido en su ficha de inscripción.

13. No habrá costo de la inscripción por ningún motivo.
14. Para que un equipo pueda ser incluido en el grupo del campeonato debe haber cumplido con la inscripción con el formato de inscripción correspondiente, así como haber firmado el documento de responsabilidades correspondientes que serán entregadas por la comisión, el cual deberán remitirlo hasta el viernes 20 de marzo o lo dispuesto por la **Comisión de Deporte de Fulbito**. Las decisiones adoptadas por dicha comisión de deporte de fulbito serán **inapelables** y se ejecutarán conforme a los criterios técnicos y organizativos establecidos.
15. Para que un equipo pueda ser incluido en el grupo oficial del campeonato, deberá haber cumplido con los siguientes requisitos:

- **Presentar el formato de inscripción oficial**, debidamente completado.
- **Firmar el documento de responsabilidades**, el cual será entregado por la **Comisión de Deporte de Fulbito**.
- **Remitir ambos documentos a la Comisión de Deporte de Fulbito hasta el viernes 20 de marzo**, o en la fecha que esta disponga.

16. Toda consulta, observación o reclamo que se formule **antes, durante o en el transcurso del campeonato**, deberá ser canalizada exclusivamente ante la **Comisión de Deporte de Fulbito**, integrada por el Ing. Omar Loyola y el Ing. Luis Poves Las decisiones que dicha comisión adopte en el ejercicio de sus funciones serán **definitivas, inapelables y de cumplimiento obligatorio**, conforme a los **criterios técnicos y organizativos establecidos** para el desarrollo del evento.

CAPÍTULO IV

REGLAS ADMINISTRATIVAS

- 17. Mesa de Control:** La Mesa de Control estará integrada por la **Comisión de Deporte de Fulbito** o un Coordinador de mesa y un Auxiliar de campo (nombrados por la **Comisión de Deporte de Fulbito**). En la Mesa de Control siempre debe estar a disposición de los delegados un ejemplar impreso de las Bases del Campeonato (solo para consultas puntuales). El Coordinador de mesa es el responsable de la cautela y administración de las Fichas de inscripción, Planillas de Partidos, programación, comprobantes de pago, entre otros. El Auxiliar de Campo es responsable de anotar en la planilla las incidencias que ocurran en cancha durante la realización de los partidos: goles, amonestados, expulsados, otros incidentes que repercutan o afecten el desarrollo del partido.
- 18.** Habrá una tolerancia de cinco (5) minutos para la presentación de cada equipo de acuerdo con la programación, caso contrario el equipo infractor perderá el partido por W.O.
- 19. Delegados:** Es obligatorio que el delegado de cada equipo presente diez (10) minutos antes del inicio de cada encuentro confirme la relación del equipo titular y de cada suplente (indicando nombre y apellido de cada jugador y su DNI o CIP) a la mesa de control. si no será sobrentendido que son los que fueron remitidos según la ficha o formato de inscripción.
- 20.** El delegado tiene la obligación de conocer, revisar, cumplir y hacer cumplir lo estipulado en las bases, así como socializar las principales reglas de juego con todos los miembros de su equipo.
- 21.** El delegado deberá verificar, además, el cuadro estadístico donde indica el número de tarjetas amarillas y tarjetas rojas recibidas en partidos anteriores.
- 22.** El jugador que haya sido expulsado por doble amarilla quedará suspendido por un partido.
- 23.** El jugador que haya sido expulsado por roja directa (agresión física y/o verbal a jugadores, árbitro, espectadores o Comisión Organizadora) en cualquiera de los partidos de la fase de grupos o rondas eliminatorias quedará inhabilitado de jugar el resto del campeonato, a excepción de jugada de último hombre sin agresión física.
- 24.** El cuadro de estadísticas deportivas se realizará de acuerdo con las anotaciones de los miembros de las Mesas de Control e informe del árbitro, respecto al resultado de los

partidos, amarillas, expulsiones y suspensiones. Es responsabilidad del delegado hacer seguimiento al cuadro estadístico del campeonato.

CAPÍTULO V

REGLAS DE JUEGO

REGLA 01: NÚMERO DE JUGADORES

- 25.** El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno de ellos por seis (06) jugadores, uno de los cuales actuará como guardameta, y SIEMPRE debe haber cuatro (04) jugadores en cancha.
- 26.** En caso un equipo no tenga sus jugadores completos, podrá presentarse a la cancha de la siguiente manera:
 - Con 04 jugadores como mínimo.
- 27.** Cada equipo podrá presentar, antes de iniciarse el partido la lista de jugadores titulares y suplentes según ficha o formato de inscripción, los cuales quedarán habilitados para disputar el partido.
- 28.** Una vez comenzado el partido, podrán realizarse cambios incluido el arquero, siempre que se realicen de forma reglamentaria, es decir previa autorización del árbitro y la Mesa de Control. deberán estar en la ficha o formato de inscripción.
- 29.** Cuando, durante el desarrollo de un encuentro, un equipo, por las circunstancias que fueren, incluidas expulsiones, abandono de cancha, lesiones, queda con menos de cuatro (04) jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por concluido dicho partido, haciendo constar mediante informe arbitral las circunstancias y hechos producidos durante el partido para conocimiento de la Comisión Organizadora.
- 30.** Cualquier jugador podrá cambiar su puesto con el guardameta, siempre que el árbitro haya sido previamente informado y, siempre también, que el cambio sea efectuado durante una detención reglamentaria del juego.
- 31.** Cuando cualquier jugador tenga que ser sustituido o reemplazado, tanto éste como su sustituto deberán observar los siguientes requisitos:
 - Que el árbitro y auxiliar de campo hayan sido informados previamente de tal propuesta de cambio, no pudiendo entrar al terreno de juego el sustituto hasta tanto el sustituido lo haya abandonado y éste, reciba del árbitro o auxiliar de campo la señal de autorización al respecto.
 - Que el jugador sustituto acceda al terreno de juego por la “línea de medio

campo” siempre que el jugador a sustituir se encuentre fuera del terreno de juego, sin que para ello sea requerido o necesario que el juego sea o esté parado, salvo cuando se trate del guardameta en cuyo caso sí será necesario interrumpir el juego para realizar el cambio.

32. Infracciones / Sanciones. Si un jugador entra en el terreno de juego sin la autorización del árbitro o auxiliar de campo:

- Se interrumpirá el juego.
- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde se encontraba el balón

REGLA 02: INDUMENTARIA Y EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

33. Los jugadores para entrar a la cancha deben presentarse con el polo, short y medias largas deportivas del equipo obligatoriamente; no podrá entrar a la cancha el jugador que no cumpla estas tres condiciones. El uso de canilleras es recomendable mas no obligatorio.
34. En caso el Equipo no tenga uniforme completo, la **Comisión de Deporte de Fulbito** prestará chalecos de entrenamiento para la diferenciación. Si se da el caso de que los polos de los equipos son de similar color, se sorteará qué equipo usará chalecos.
35. Por motivos de seguridad, ningún jugador podrá utilizar equipamiento u objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joya).
36. El guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores y del árbitro.
37. En caso de usar canilleras, deberán estar cubiertas completamente por las medias y deberán ser de un material apropiado y ofrecer una protección adecuada.
38. **Infracciones / Sanciones.** El árbitro ordenará que abandone el terreno de juego, o permitirá su reemplazo a cualquier jugador que quebrante esta regla, para que ponga en orden su indumentaria. Cualquier jugador infractor a esta regla solo podrá volver al campo de juego después de haberse presentado al árbitro, quien tendrá que cerciorarse personalmente de que la indumentaria básica de dicho jugador está en orden, con ocasión de una detención del juego.
39. Si un jugador que haya sido obligado a abandonar el terreno de juego por infracción a esta regla reingresa al terreno de juego sin la autorización del árbitro, provocando la interrupción del juego, será sancionado con un tiro libre indirecto, ejecutado desde el lugar donde se encontraba el balón al momento de la interrupción.

REGLA 03: ARBITRO

- 40.** Un árbitro acreditado por su respectivo gremio deberá ser designado para dirigir cada partido. Su competencia y el ejercicio de sus poderes, otorgados por las Reglas de Juego, empezarán en el momento en que entra en el terreno de juego y finaliza cuando abandona las instalaciones. En atribuciones que tiene la **Comisión de Deporte de Fulbito** la designación.
- 41.** El árbitro cuenta con las siguientes atribuciones y facultades:
- Aplicará las Reglas de Juego contenidas en las presentes bases.
 - Tomará nota de las incidencias, ejercerá las funciones de cronometrador y cuidará de que el partido tenga la duración reglamentaria o convenida, añadiendo las pérdidas de tiempo motivadas por accidente o cualquier otra causa.
 - Tendrá poder discrecional para parar el juego cuando se cometan infracciones a las reglas y para interrumpir o suspender definitivamente el encuentro cuando lo estime necesario a causa de los jugadores, de la intervención de los espectadores o por otros motivos. En tales casos, hará llegar un informe detallado de los hechos a la **Comisión de Deporte de Fulbito** para que proceda conforme a sus atribuciones.
 - A partir del momento en que entre en el terreno de juego, advertirá a cualquier jugador que observe una conducta incorrecta o indigna, evidente estado de ebriedad o bajo los efectos de alguna sustancia prohibida, llegando incluso a expulsarles si la falta es considerada grave. En tal caso, el árbitro comunicará el nombre del culpable a la mesa de control.
 - No permitirá que nadie, fuera de los jugadores, ingrese al terreno de juego sin su autorización.
 - Interrumpirá el juego si estima que algún jugador ha sufrido una lesión de importancia, lo hará transportar fuera del campo tan pronto como sea posible y reanudará inmediatamente el partido.
 - Expulsará del terreno de juego a todo jugador que, en su opinión, sea culpable de conducta violenta, de juego brusco grave, de utilizar un lenguaje soez o injurioso, o si persiste en observar una conducta incorrecta después de haber recibido una advertencia.
 - Dará la señal para reanudar el juego después de toda detención.
 - Decidirá si el balón dispuesto para el partido resulta apropiado para disputar los partidos en condiciones óptimas.

- 42. Decisiones del árbitro:** Las decisiones arbitrales sobre hechos y acciones sucedidos durante el encuentro, incluyendo dar por válido un gol o el resultado del partido, son irrevocables. Las decisiones del árbitro y del resto de miembros del equipo arbitral deberán respetarse en todo momento. El árbitro podrá modificar su decisión únicamente si se da cuenta de que es incorrecta o, si lo juzga necesario, conforme a una indicación por parte de un árbitro asistente, siempre que no haya reanudado aún el juego.

REGLA 04: DURACIÓN DE LOS PARTIDOS Y PUNTAJE

43. Los partidos se jugarán en dos tiempos iguales de quince (15) minutos cada uno, con un descanso de cinco (5) minutos por partido.
44. Los partidos se desarrollarán en **dos (02) grupos tanto de libres como máster**, bajo el formato **todos contra todos**. El sistema de puntaje será el siguiente:

Resultado	Puntos	Goles asignados
Victoria	2 pts.	Según marcador
Empate	1 pt.	Según marcador
Derrota	0 pts.	—
Walkover (W.O.) / Inasistencia del rival	2 pts.	2 goles a favor

45. Criterios de Desempate Si al finalizar la fase de grupos se produce un empate en puntaje entre dos o más equipos, se aplicarán los siguientes criterios, en orden:
- Mayor cantidad de goles anotados entre los equipos empatados.
 - Si persiste el empate, se realizará un sorteo con moneda al aire, dirigido por el árbitro principal.
 - El árbitro indicará el procedimiento: “mano” o “suelo”, según lo determine en el momento.
46. De los 2 grupos saldrán primer puesto y segundo puesto los primeros disputarán para campeón y subcampeón y los segundos competirán por el tercer lugar.
47. **Definición de Puestos Finales**
Al término de la fase de grupos, se determinarán los siguientes cruces:
Los **primeros puestos de cada grupo** disputarán la **final por el campeonato** (campeón y subcampeón).
Los **segundos puestos de cada grupo** competirán por el **tercer lugar**.
48. **Sistema de Desempate en Partidos Finales.**
Si el partido finaliza **sin un ganador durante el tiempo reglamentario**, se aplicará el siguiente procedimiento:
1. **Ronda de penales:**
 - Cada equipo ejecutará **tres (03) tiros penales**.

2. **Si persiste el empate:**
 - Se ejecutarán **tres (03) penales adicionales**, con **jugadores distintos** a los anteriores.
 - El **arquero podrá mantenerse** sin cambio.
 3. **Si aún no hay definición:**
 - Se realizará un **sorteo con moneda al aire**, dirigido por el árbitro principal.
 - El árbitro indicará el procedimiento: **“mano” o “suelo”**, según lo determine en el momento.
49. El árbitro deberá añadir a cada periodo el tiempo que estime que haya sido perdido a consecuencia de sustitución, de sacar del campo a los jugadores lesionados, pérdida de tiempo u otra causa, máximo 3 minutos.

REGLA 05: INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

50. Se lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá la dirección en la que atacará en el primer tiempo del partido. El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido.
51. El equipo que ganó el sorteo ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo tiempo.
52. En el segundo tiempo del partido los equipos cambiarán la mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta.
53. Para el saque de salida todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo. Los jugadores del equipo contrario a aquel que efectúe el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 3 metros del balón hasta que sea jugado. El balón se hallará inmóvil en el punto central. El árbitro dará la señal. El balón podrá patearse en cualquier dirección en el saque inicial. El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que sea jugado por otro jugador.
54. Se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida.
55. Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario efectuará el saque de salida.
56. **Infracción / Sanción:** En caso de que el ejecutor del saque toque el balón por segunda vez antes de que sea jugado por otro jugador, se concederá un tiro libre al equipo adversario desde el lugar donde se cometió la falta. Para cualquier otra contravención del procedimiento del saque de salida se repetirá el saque de salida.
57. **Balón a tierra:** El Balón a tierra es una forma para reanudar el juego después de una interrupción temporal necesaria, cuando el balón está en juego, a causa de cualquier incidente no indicado en las Reglas de Juego. El árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando fue interrumpido el juego. El juego se considera reanudado cuando el balón toque el suelo. Se volverá a dejar caer el balón, si es jugado por un jugador antes de tocar el suelo o si el balón sale del terreno de juego después de tocar el suelo sin haber sido tocado por un jugador.

REGLA 06: EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DEL JUEGO

58. Balón fuera del juego: El balón estará fuera del juego cuando:

- Ha traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire.
- El juego ha sido detenido por el árbitro.

59. Balón en juego: El balón estará en juego en todo otro momento, incluso cuando:

- Rebota en los postes, travesaño o poste de esquina y permanece en el terreno de juego.
- Rebota en el árbitro o árbitro asistente ubicado en el interior del terreno de juego.

REGLA 07: EL GOL MARCADO

60. Los goles serán considerados pasando media cancha.
61. Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya contravenido previamente las Reglas de Juego.
62. El equipo que haya marcado el mayor número de goles ganará el partido. Si no hubiese marcado ningún gol o si ambos equipos marcaron los mismos goles, el partido terminará en empate. Cualquier alteración manipulación de los encuentros la **Comisión de Deporte de Fulbito** responsable serán los únicos de determinarlo y serán inapelables en sus decisiones y veredictos.

REGLA 08: EL TIRO LIBRE

- 63.** Los tiros libres pueden ser directos e indirectos. Tanto para los tiros libres directos como los indirectos, el balón deberá estar inmóvil cuando se lanza el tiro y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya tocado a otro jugador.

Tiro Libre Directo:

- Si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre directo jugado con el pie, se concederá un gol.
- Si se introduce en la meta propia un tiro libre directo jugado con el pie, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

Tiro Libre Indirecto:

Señalización:

- El árbitro indicará un tiro libre indirecto levantando el brazo en alto por encima de su cabeza. Deberá mantener su brazo en dicha posición hasta que el tiro haya sido ejecutado y conservar la señalización hasta que el balón haya tocado a otro jugador o haya salido del terreno de juego.

El balón entra en la meta:

- El gol será válido si el balón toca a otro jugador antes de entrar en la meta.
- Si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre indirecto jugado con el pie, se concederá saque de meta.
- Si un tiro libre indirecto jugado con el pie se introduce directamente en la meta propia, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

REGLA 09: DEL PENAL Y SU LANZAMIENTO

- 64.** Se concederá un tiro penal contra el equipo que comete una infracción dentro de su propia área y mientras el balón esté en juego.
- 65.** Posición del balón y de los jugadores:
- El balón se colocará en el punto de penal.
 - El ejecutor del tiro penal deberá ser debidamente identificado
 - El guardameta defensor deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro y entre los postes del arco, hasta que el balón esté en juego.
 - Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, estarán ubicados en el terreno de juego, fuera del área de penal.

REGLA 10: OTRAS DISPOSICIONES

- 66. Tiros de Esquina:** Los tiros de esquina serán tirados con el pie. De un saque de esquina se podrá anotar directamente un gol.
- 67.** Para el tiro de los penales, los jugadores no tendrán limitaciones para tomar distancia previos al tiro del penal.
- 68.** No existirá posiciones adelantadas en tiros de esquina.
- 69.** En ninguno de los casos existirá gol con un tiro directo con las manos del arquero hacia la portería contraria, del mismo modo con el saque de un lateral.

CAPÍTULO VI REGLAS DISCIPLINARIAS

- 70. Si por algún motivo, el árbitro del partido lo diera por terminado antes de la finalización reglamentaria del mismo, la decisión sobre el resultado del partido quedará en poder de la **Comisión de Deporte de Fulbito**, mediante pronunciamiento definitivo e inapelable.
- 71. La **Comisión de Deporte de Fulbito** accionará tanto en los casos de jugadores expulsados durante el tiempo reglamentario del partido, como así también sobre todas las personas incluidas en los informes arbitrales, de la mesa de control, de los delegados y de los veedores, antes, durante o después de los partidos.
- 72. El equipo que en señal de protesta se retire del campo de juego, perderá el encuentro en disputa.
- 73. La Comisión de Justicia estará integrada por las personas a cargo de la **Comisión de Deporte de Fulbito**, quienes resolverán todos los reclamos efectuados por los delegados, y sus decisiones serán inapelables.
- 74. Todo lo no contemplado en las presentes bases será resuelto por la **Comisión de Deporte de Fulbito** del campeonato.
- 75. Las reglas serán tomadas tanto para fútbol libre como para máster.
- 76. Las decisiones de la **Comisión de Deporte de Fulbito** son autónomas y serán inapelables.

Callao, 10 de marzo del 2026