

## CAMPEONATO RELÁMPAGO DE FULBITO PARA EGRESADOS DE PREGRADO Y POSGRADO

### FMV-UNMSM

**Organiza:** Unidad de Vinculación y Seguimiento al Egresado y Graduado (UVISEG)

**Fecha:** Domingo 19 de julio del 2026

**Horario:** 9am a 6 pm

**Lugar:** Canchita sintética y de loza de la FMV UNMSM.

**Objetivo:** Promover la vinculación de egresados mediante actividad deportiva que permita la confraternidad y el reencuentro en nuestra facultad.

### **BASES GENERALES DEL CAMPEONATO RELÁMPAGO DE FULBITO (6 vs 6):**

#### **1. De la Organización e Inscripción**

- Participantes: El torneo está abierto hasta 16 equipos inscritos formalmente, de los cuales puede considerarse dos equipos de fulbito femenino.
- Composición de Equipos: Cada equipo estará compuesto por un máximo de 6 jugadores en cancha (1 arquero y 5 jugadores de campo) y un máximo de 04 suplentes. Los jugadores (as) deben ser únicamente egresados (as) de pregrado o posgrado de la FMV, el equipo puede estar formado por egresados de diferentes años.
- Cada equipo designará un representante quien será el encargado de las coordinaciones con la organización y la inscripción del equipo. Cada equipo deberá tener un nombre para su identificación.
- Inscripción: Cada equipo deberá abonar la cuota de inscripción de s/ 300 soles hasta 7 días antes del inicio del torneo (lunes 13/07/26) hasta las 18:00 horas y presentar la lista de buena fe indicando nombres, DNI y promoción de egreso de sus jugadores. No se permitirán cambios de jugadores una vez iniciado el primer partido.
- La cuota de inscripción será abonada vía digital al PLIN 992137169 (sólo PLIN a nombre de David Galindo) y envío de voucher y lista de inscripción al correo: [uviseg.fmv@unmsm.edu.pe](mailto:uviseg.fmv@unmsm.edu.pe) con el asunto: Inscripción campeonato de egresados.

#### **2. Del Sistema de Juego (Formato Relámpago)**

- Fixture: se realizará el sorteo tres días antes del evento, y se difundirá por correo electrónico del representante de la inscripción del equipo, y por las redes sociales de la facultad y página web de la FMV en la sección UVISEG. En el fixture se indicará la hora del juego según los equipos sorteados, recomendándose apersonarse media hora antes del inicio del juego.
- Modalidad: Eliminación directa.

- Tiempo de Juego: Se jugarán 2 tiempos de 15 minutos cada uno, con un descanso de 3 minutos para el cambio de lado.
- Puntualidad: Equipo que no se presente a la hora programada perderá por Walkover (W.O.), otorgándosele clasificación inmediata y un marcador de 2-0 al equipo rival (tolerancia máxima de 10 minutos).
- Uniformes: Los equipos deberán presentarse correctamente uniformados, exigiendo camisetas del mismo color con números, nombres y/o alias, visibles en la espalda. El arquero debe llevar una indumentaria claramente distinta, y el **uso de canilleras y calzado adecuado** para césped sintético y/o loza deportiva es obligatorio.
- Seguridad: Está prohibido el uso de accesorios peligrosos como relojes, anillos, cadenas, pulseras o aretes dentro del terreno de juego.

### 3. Reglas de Juego Específicas

- Cambios: Son ilimitados y rotativos (estilo futsal). El jugador sustituido debe salir del campo antes de que ingrese el nuevo jugador, obligatoriamente por la zona central.
- Saque de Meta: El arquero lo realizará exclusivamente con las manos. El balón no puede pasar la mitad de la cancha por el aire sin haber tocado antes el suelo o a un jugador (opcional, según dimensiones de la cancha).
- Saques de Banda y Esquina: Se realizarán con el pie y el balón debe estar completamente estático sobre la línea. El rival debe guardar una distancia mínima de 3 metros.
- Gol de Arquero: El arquero no puede meter gol directamente con la mano.
- Área del Arquero: Los jugadores atacantes y defensores pueden ingresar al área, pero no se permite el contacto físico desmedido con el arquero dentro de su zona.

### 4. Disciplina y Sanciones

***Nota importante: El respeto mutuo es la regla de oro del torneo. No se tolerará la violencia física ni verbal.***

- Tarjetas Amarillas: Amonestación acumulativa. Dos tarjetas amarillas en diferentes partidos no suspenden, pero dos en el mismo partido conllevan una roja.
- Tarjetas Rojas: Expulsión inmediata del partido. El jugador expulsado queda suspendido para el siguiente partido.
- Agresión Física o Verbal Grave: Expulsión inmediata del jugador de todo el torneo y, dependiendo de la gravedad, descalificación completa de su equipo sin derecho a reclamo ni devolución de dinero.
- Los jugadores no uniformados correctamente NO podrán ingresar al campo hasta regularizar su indumentaria.
- Los jugadores en estado de ebriedad o bajo la influencia de sustancias NO podrán ingresar a la cancha, si fuese el caso será eliminado de inmediato y la sanción al grupo con la eliminación del torneo.

### 5. Definición en Caso de Empate

En caso de empate al finalizar el tiempo reglamentario (en fases de eliminación directa):

1. Se procederá directamente a una tanda de 3 penales por equipo.
2. De persistir el empate, se irá a "muerte súbita" (un penal por equipo hasta que uno falle y el otro acierte). Los penales los puede patear cualquiera de los jugadores inscritos en la lista y que hayan sido seleccionados durante el encuentro.

## **6. De los Premios**

Se premiará a los equipos que logren los primeros puestos:

- 1° Puesto (Campeón): Trofeo + Medallas + 1 gift card de 200 soles en plaza vea.
- 2° Puesto (Subcampeón): Trofeo + Medallas + 1 gift card de 100 soles en plaza vea.
- Premio Individual Mejor jugador del torneo o Goleador: Trofeo

## **7. Disposiciones Finales**

- La organización no se hace responsable por lesiones o accidentes ocurridos durante el torneo.
- Cualquier punto no previsto en estas bases será resuelto de manera inapelable por el Comité Organizador del torneo antes o durante el evento.

***COLEGAS Y AMIGOS MANTENGAMOS EL RESPETO Y LA CORDIALIDAD EN TODO MOMENTO, LA IDEA ES PASAR UN BONITO DIA Y PODER RECORDAR NUESTRAS ANECDOTAS EN NUESTRA ALMA MATER.***

***SOMOS SAN MARQUINOS, SOMOS VETERINIARIOS, SOMOS AMIGOS***

***¡SOMOS FAMILIA VETERINARIA!***