



REGLAMENTO OFICIAL

INTER SEDES - CLAUSURA 2026

Bases actualizadas para jugadores, delegados y equipos participantes.

Versión actualizada: 12 de octubre de 2026

Equipos participantes e inicio

Participantes, fecha y horario

1. Equipos participantes

Podrán participar las sedes de Molina Fútbol Club y equipos invitados.

La participación deportiva está reservada a jugadores amateurs.

El campeonato busca generar nuevos retos deportivos, poner en práctica lo trabajado durante los entrenamientos y promover una competencia organizada, recreativa y respetuosa.

2. Inicio del campeonato

- Inicio: domingo 27 de setiembre de 2026.
- Horario: 8:00 a. m. a 12:00 p. m.
- Los partidos se disputarán todos los domingos, según el fixture oficial.

Sistema de competencia

Fase regular y puntaje

3. Sistema de competencia

De la fecha 1 a la fecha 9, los diez equipos se enfrentarán bajo el sistema de todos contra todos a una sola rueda.

Cada equipo jugará una vez contra sus nueve rivales y completará 9 partidos durante la fase regular. La clasificación se determinará por el puntaje acumulado.

- Partido ganado: 3 puntos.
- Partido empatado: 1 punto.
- Partido perdido: 0 puntos.

Etapas final

Repechaje, semifinales y final

4. Etapa final

Fecha 10 - Repechaje: se enfrentarán el 4.º y el 5.º puesto.

- El 4.º puesto contará con ventaja deportiva por su mejor ubicación.
- Si gana el 4.º puesto, clasificará a semifinales.
- Si el partido termina empatado, clasificará el 4.º puesto.
- El 5.º puesto deberá ganar obligatoriamente para clasificar.
- No habrá definición por penales en el repechaje.

Fecha 11 - Semifinales: se disputarán dos semifinales y sus ganadores avanzarán a la Gran Final.

- Si una semifinal termina empatada, cada equipo ejecutará inicialmente 4 penales.
- Si continúa el empate, se ejecutarán penales uno a uno hasta que, con la misma cantidad de tiros, exista un ganador.

Fecha 12 - Gran Final: los ganadores de las semifinales disputarán la final del Inter Sedes - FULAP Clausura 2026.

- Si la final termina empatada, cada equipo ejecutará inicialmente 4 penales y luego penales uno a uno si fuera necesario.
- Ambos equipos deberán haber ejecutado la misma cantidad de penales antes de determinar al ganador.

- Solo podrán ejecutar penales quienes estuvieran dentro del campo al finalizar el tiempo reglamentario.
- La sede de la final se sorteará entre las sedes de los finalistas, sujeta a disponibilidad. Si la sede sorteada no estuviera disponible, se utilizará la sede del cronograma oficial.

Duración y arbitraje

40 minutos y decisiones de juego

5. Duración de los partidos

Cada partido tendrá una duración total de 40 minutos, divididos en primer tiempo, 2 minutos de descanso y segundo tiempo.

Todos los partidos contarán con árbitro. Sus decisiones durante el encuentro serán finales respecto de las situaciones propias del juego, sin perjuicio de la revisión posterior de hechos disciplinarios mediante el informe arbitral.

Jugadores y cambios

15 convocados, 9 titulares y 6 suplentes

6. Jugadores

- 15 jugadores por fecha.
- 9 jugadores en cancha.
- 6 jugadores suplentes.
- El arquero forma parte de los 15 registrados.
- Solo se aceptan jugadores amateurs.
- Todos deberán inscribirse en FULAP y validar su participación mostrando su QR de jugador en mesa.
- Quien no figure correctamente registrado no podrá participar.

6.1 Cambios

Los cambios serán ilimitados y se permitirá el reingreso. Deberán realizarse por la zona media del campo y solo cuando el árbitro autorice el ingreso.

6.2 Lista rotativa

La lista de 15 podrá variar cada domingo, siempre que todos los participantes cumplan el reglamento y estén correctamente registrados en FULAP.

Refuerzos, profesores y asistentes

Condiciones para equipos Molina

7. Refuerzos

Los equipos de Molina Fútbol Club podrán contar únicamente con un refuerzo externo, que deberá ser exclusivamente el arquero.

- No es obligatorio que el arquero refuerzo pertenezca a Molina Fútbol Club.
- Deberá estar registrado para la fecha y formará parte de los 15 jugadores.
- No se permitirán otros refuerzos externos adicionales.

7.1 Profesores y asistentes

- Molina vs. Molina: profesores y asistentes no podrán participar como jugadores.
- Molina vs. equipo invitado: podrá jugar un profesor o un asistente, pero nunca ambos al mismo tiempo.

- El participante deberá estar correctamente registrado en la nómina de la fecha.

Categoría y equilibrio de edades

Reglas obligatorias durante todo el partido

8. Categoría y equilibrio de edades

La categoría es libre, sujeta a las siguientes condiciones:

- Presencia obligatoria de un máster: durante todo el partido, cada equipo deberá mantener en cancha por lo menos a 1 jugador máster de 42 años o más.
- Si el máster sale del campo, deberá ser reemplazado por otro jugador máster antes de reanudar el juego.
- Máster de 45 años o más: mientras permanezca en cancha, el equipo podrá utilizar simultáneamente, de manera opcional, a 1 jugador desde los 22 años.
- Si el jugador tiene 22 o 23 años, deberá pertenecer y estar inscrito en Molina Fútbol Club. Solo podrá haber uno en cancha a la vez.
- Máster de 42 a 44 años: el jugador más joven permitido en cancha deberá tener como mínimo 24 años. No se permitirán jugadores de 22 o 23 años bajo esta modalidad.
- Alinear a un jugador menor es opcional; la obligación es mantener siempre a un máster en cancha.
- Los invitados menores de 24 años no están permitidos.
- La combinación de edades deberá cumplirse durante todo el partido. Si sale el máster que habilita al jugador menor, el equipo deberá retirar o sustituir al menor y reemplazar al máster antes de reanudar el juego.

Resumen: siempre debe haber por lo menos 1 máster de 42+ en cancha. Un máster de 45+ permite, de manera opcional, 1 jugador desde los 22 años; con un máster de 42 a 44 años, el jugador más joven deberá tener al menos 24 años.

Puntuación y desempate

Cómo se ordena la tabla

9. Sistema de puntuación

- Partido ganado: 3 puntos.
- Partido empatado: 1 punto.
- Partido perdido: 0 puntos.

10. Desempate en la tabla

- Diferencia de goles.
- Mayor cantidad de goles anotados.
- Resultado entre ambos equipos.
- Sorteo realizado por la organización.

Tarjetas y sanciones

Multas, acumulación y suspensiones

11. Tarjetas y sanciones

- Tarjeta amarilla: S/10.
- Tarjeta roja: S/30.
- La penalidad económica recae directamente sobre el jugador sancionado.

- Si vuelve a ser convocado, la sanción pendiente se sumará al pago de la planilla. Si no es convocado, permanecerá pendiente hasta su siguiente inscripción.

Ejemplo: S/309 de monto base más S/10 por una amarilla pendiente equivale a S/319.

11.1 Acumulación de amarillas

Pagar una tarjeta amarilla liquida únicamente su penalidad económica y no elimina la incidencia del historial disciplinario. Dos tarjetas amarillas acumuladas en partidos distintos inhabilitan automáticamente al jugador para la siguiente fecha y cada amarilla mantiene su cobro individual de S/10.

11.2 Doble amarilla en un partido

Dos amarillas durante el mismo partido implican expulsión, se registran como roja por doble amonestación y suspenden al jugador para la siguiente fecha. En este caso se cobra únicamente una tarjeta roja de S/30; las dos amarillas no se cobran por separado.

11.3 Roja directa

Implica como mínimo la suspensión automática para la siguiente fecha. La organización podrá ampliar la sanción según el informe arbitral, los antecedentes y las evidencias disponibles.

12. Tarjetas en semifinales y final

- Las amarillas acumuladas se eliminarán antes de la Gran Final.
- Una roja directa en semifinal inhabilita al jugador para disputar la final.
- Las sanciones por conductas graves no desaparecen por el cambio de fase.

Conducta y respeto

Violencia, discriminación y reclamos al árbitro

13. Conducta violenta

Existe tolerancia cero frente a las agresiones físicas. Quien golpee directamente a un rival, compañero, árbitro, profesor, asistente, delegado, integrante de la organización o público será expulsado definitivamente del campeonato.

Responder a una agresión con violencia física directa será sancionado con 6 fechas de suspensión.

14. Discriminación y racismo

No se permitirán actos de racismo, discriminación, insultos por origen, nacionalidad o características personales, expresiones discriminatorias ni gestos ofensivos. Podrán sancionarse con suspensión, expulsión del partido o expulsión definitiva.

15. Cubrirse la boca para expresarse

Durante discusiones o reclamos está prohibido cubrirse deliberadamente la boca para dirigirse a un rival, árbitro u otro participante. El árbitro podrá exigir que la persona descubra su rostro y sancionar insultos, amenazas o provocaciones.

16. Capitán del equipo

- Cada equipo designará un capitán por partido, identificado con una banda visible.
- El capitán será el único jugador autorizado para solicitar explicaciones o presentar reclamos al árbitro.
- Los demás jugadores no deberán rodear ni confrontar al árbitro.
- La capitanía no autoriza insultos, amenazas, gestos ofensivos ni conductas antideportivas.

Identificación y reclamos

QR, documentos y apelaciones

17. Identificación

Todos los jugadores deberán identificarse antes del partido con su QR de jugador de FULAP. El registro será validado en mesa y la organización podrá solicitar un documento de identidad para comprobar identidad o edad.

18. Reclamos y apelaciones

- El plazo máximo para presentar un reclamo es de 48 horas después del partido.
- El costo es de S/29 y la presentación y el pago se realizan mediante FULAP.
- Presentar un reclamo no implica que sea declarado procedente.
- La organización evaluará las evidencias.
- Si el reclamo es declarado procedente, según la resolución, el reclamante podrá recibir los 3 puntos y el partido podrá registrarse con marcador de 3-0 a su favor.

Gol de arquero y puntualidad

Arco a arco, tolerancia y walkover

19. Gol de arquero

Está permitido el gol de arquero de arco a arco. Si el balón ingresa directamente al arco rival desde un lanzamiento, saque o despeje realizado dentro de su propia área, el gol será válido.

20. Puntualidad

- La tolerancia máxima será de 5 minutos.
- Con 7 jugadores o más después de la tolerancia, el partido comenzará inmediatamente y el tiempo perdido no extenderá el horario.
- Con menos de 7 jugadores, el equipo perderá por walkover con resultado de 3-0.

21. Eliminación por walkover

Dos walkovers consecutivos eliminan al equipo. Sus resultados anteriores se mantienen, el fixture no se reorganiza y todos sus partidos pendientes hasta la fecha 9 se registran 3-0 a favor de sus rivales, quienes recibirán los 3 puntos.

Costo de participación

S/309 por equipo y por fecha

22. Costo de participación

- Cada equipo podrá registrar 15 jugadores por fecha.
- El costo será de S/309 por equipo por fecha.
- El creador o responsable pagará dentro de FULAP como máximo 24 horas antes de la fecha programada.
- Las sanciones económicas pendientes de los jugadores convocados se sumarán automáticamente al monto base.

Uniformes e indumentaria

Equipamiento y colores permitidos

23. Uniformes

- Camiseta: mismo color predominante, correctamente numerada y sin números repetidos dentro del equipo.
- Short: mismo color predominante. Si tiene número, deberá coincidir con el de la camiseta.
- Medias: podrán ser largas o cortas, pero todos deberán usar el mismo color.
- Arquero: indumentaria libre y diferenciada. Su número deberá ser único en el equipo.

- Ropa de compresión: toda prenda interior visible deberá tener el mismo color predominante de la camiseta.
- Calzado: apropiado para la superficie. Se prohíben chimpunes con tapones no autorizados.
- Canilleras: uso opcional.
- Camiseta alterna: recomendada. Si los colores se confunden, el árbitro sorteará qué equipo cambia o utiliza chalecos.
- FULAP proporcionará chalecos cuando sea necesario.

Premios

Campeón y reconocimientos especiales

24. Premios

- Trofeo de Campeón Clausura 2026.
- Medallas para los jugadores del equipo campeón.
- Goleador del campeonato.
- Mejor arquero.
- Mejor jugador del campeonato.
- Mejor hinchada.

24.1 Mejor jugador del campeonato

Será definido mediante nominación y votación de los delegados de los equipos participantes. Si existiera un empate definitivo, podrá realizarse un sorteo entre los jugadores empatados.

Fondo solidario

Destino de tarjetas y reclamos

25. Fondo Solidario Inter Sedes 2026

El 100% de lo recaudado por tarjetas amarillas, tarjetas rojas y presentación de reclamos será destinado en diciembre de 2026 a una donación para Vives.

FULAP y Molina Fútbol Club no obtendrán beneficio económico. Durante el campeonato se publicará el monto acumulado y al finalizar se comunicará el total, el detalle de conceptos, el destino y la evidencia de la entrega.

Campeón de Campeones 2026

Apertura vs. Clausura

26. Campeón de Campeones 2026

El campeón del Apertura 2026 y el campeón del Clausura 2026 se enfrentarán en un partido especial de Molina Fútbol Club.

- Modalidad: Fútbol 9.
- Fecha: 20 de diciembre de 2026.
- Hora: 10:00 a. m.
- Lugar: Club Okinawense.
- Premio: trofeo y medallas para el equipo ganador.
- La participación de ambos campeones será gratuita.

Disposiciones generales

Aceptación y decisiones extraordinarias

27. Disposiciones generales

Participar implica aceptar el reglamento. Delegados y jugadores son responsables de conocerlo antes de competir.

La organización podrá verificar el cumplimiento de la condición amateur de cualquier participante.

Las situaciones excepcionales no contempladas serán evaluadas por la organización, que procurará mantener la igualdad deportiva, el juego limpio, la seguridad y el correcto desarrollo del campeonato.

Las decisiones disciplinarias extraordinarias deberán comunicarse a los delegados involucrados.

Cierre de listas y pagos

Plazos obligatorios antes de cada partido

28. Cierre de lista de jugadores

28.1 Primera fecha

Para la Fecha 1, los equipos podrán completar y registrar su lista de jugadores hasta 24 horas antes del inicio de su partido.

Una vez vencido este plazo, no podrán añadirse nuevos jugadores para dicha fecha.

28.2 Desde la segunda fecha

A partir de la Fecha 2, cualquier jugador nuevo que un equipo desee añadir a su nómina deberá quedar registrado en la plataforma de FULAP como máximo 3 días antes de la fecha de juego.

Una vez vencido este plazo, no se podrán incorporar nuevos jugadores para esa jornada.

Los jugadores que ya formen parte de la nómina del equipo podrán ser considerados dentro de la lista de la fecha correspondiente, siempre que cumplan con las condiciones de inscripción y habilitación establecidas en el reglamento.

29. Pago de la fecha

El pago total correspondiente a cada equipo deberá realizarse como máximo 24 horas antes del inicio del partido.

- Fecha 1: cierre de inscripción de jugadores, 24 horas antes.
- Desde Fecha 2: nuevos jugadores, hasta 3 días antes.
- Pago de la planilla: hasta 24 horas antes del partido.

El incumplimiento de estos plazos impedirá la inscripción o participación del jugador correspondiente.

Participación de jugadores, profesores y asistentes

Vinculación única y condiciones de juego

30. Participación de jugadores, profesores y asistentes

- Un jugador solo puede representar a un equipo durante todo el campeonato.
- Si una sede tiene dos o más equipos inscritos, cada uno será considerado un plantel independiente.
- Ningún jugador podrá cambiar de equipo ni participar por dos equipos distintos durante el mismo torneo.
- Esta regla también aplica para profesores y asistentes cuando participen como jugadores.
- Un profesor o asistente deberá elegir previamente a qué equipo representará como jugador y quedará vinculado a ese equipo durante todo el campeonato.
- Los profesores y asistentes no pueden jugar en partidos Molina vs. Molina.
- Los profesores y asistentes sí pueden jugar frente a equipos invitados, siempre que estén correctamente inscritos y cumplan con las demás reglas del torneo.
- Solo podrá participar un profesor o un asistente en cancha por equipo, nunca ambos al mismo tiempo.
- Un profesor podrá dirigir o acompañar a más de un equipo si la organización lo permite, pero como jugador solo podrá representar a uno.
- Si un jugador, profesor o asistente participa por un equipo distinto al que fue registrado, el rival podrá presentar el reclamo correspondiente.