



BASES Y REGLAMENTO
FLCUP INTERNATIONAL 2026

TÍTULO I
DISPOSICIONES GENERALES

ARTÍCULO 1°. ÁMBITO DE APLICACIÓN.

El presente reglamento establece las normas que regirán la organización, ejecución y desarrollo de la competencia “FLCUP International 2026”.

ARTÍCULO 2°. DENOMINACIÓN DEL TORNEO.

La competencia se denominará “FLCUP International 2026”. Será organizada por la Asociación Americana de Fútbol Formativo (AAFF), destinada a equipos y clubes adultos.

ARTÍCULO 3°. OBJETIVOS.

FLCUP 2026 se establece como una competencia deportiva de carácter competitivo, orientada al desarrollo del juego en un entorno de respeto, disciplina y alto estándar conductual. Sus objetivos principales son:

- Que todos los participantes vivan una experiencia deportiva exigente, entretenida y memorable.
- Garantizar el correcto desarrollo de la competencia bajo normas claras de conducta y respeto entre todos los participantes.
- Promover el juego limpio, la disciplina deportiva y el cumplimiento irrestricto del reglamento.
- Prevenir y sancionar conductas antideportivas, conflictos y cualquier tipo de agresión dentro y fuera del campo de juego.
- Fomentar la responsabilidad individual y colectiva de los equipos en el comportamiento de sus jugadores, cuerpos técnicos y acompañantes.
- Velar por la integridad física y moral de todos los participantes, resguardando un entorno seguro y controlado durante toda la competencia.

De esta manera, FLCUP 2026 se proyecta como una competencia seria y organizada, donde el rendimiento deportivo debe ir acompañado de una conducta acorde a los principios de respeto, disciplina y sana competencia.

TÍTULO II
ORGANIZACIÓN Y CONDICIONES GENERALES

ARTÍCULO 4°. DE LA ORGANIZACIÓN.

La organización del torneo será responsabilidad del director general, el jefe de operaciones, el jefe del área de logística, el jefe del área deportiva y el jefe de árbitros federados. Estos cargos son los encargados de la correcta ejecución del torneo, conforme a las directrices establecidas en el presente reglamento.



ARTÍCULO 5°. FECHA DE REALIZACIÓN.

La fecha estipulada para el desarrollo de la competencia es la siguiente:

- **Sábado 25 de abril**
- **Domingo 26 de abril**

En caso de presentarse situaciones de fuerza mayor, condiciones climáticas adversas u otros motivos que impidan la realización de las jornadas en las fechas originalmente fijadas, la organización tendrá la facultad de suspender y reprogramar dichas jornadas. La nueva fecha de realización será determinada y comunicada oficialmente por la organización con la debida antelación, garantizando la continuidad y el cumplimiento íntegro de la competencia. La reprogramación de jornadas por las causas señaladas no afectará la validez de los resultados ni los derechos reglamentarios de los equipos participantes.

ARTÍCULO 6°. CATEGORÍA.

FLCUP 2026 contempla la participación en una única categoría competitiva, compuesta por jugadores que cumplan con los requisitos de edad y elegibilidad establecidos en el presente reglamento.

Podrán participar jugadores que:

- Tengan 18 años cumplidos al momento del inicio del torneo.
- Se encuentren debidamente inscritos y acreditados por su equipo.
- Acepten y se sometan íntegramente a las normas del presente reglamento.

Todos los equipos y participantes deberán regirse por las reglas de juego de la FIFA y US Soccer Federation, así como por las disposiciones específicas establecidas por la organización en este reglamento.

La organización se reserva el derecho de:

- Verificar la identidad y edad de los jugadores en cualquier momento.
- Exigir documentación oficial de acreditación.
- Sancionar o excluir a cualquier jugador o equipo que incumpla los requisitos establecidos.

TÍTULO III ACREDITACIÓN, NÓMINAS Y PARTICIPACIÓN

ARTÍCULO 7°. ACREDITACIÓN.

El proceso de acreditación constará de dos etapas:

- **Etapla previa al inicio del torneo:**
- Los directores tendrán la obligación de ingresar la totalidad de la planilla de jugadores, en la aplicación oficial para dispositivos móviles destinada al control y registro del torneo.
- Será obligatorio cargar en la aplicación la siguiente documentación de cada jugador:
- Fotografía frontal actual del jugador.
- Fotografía frontal de la cédula de identidad vigente.



- Posterior a la fecha definida por la organización, no se permitirá el ingreso de nuevos jugadores, salvo autorización expresa de la Dirección del Torneo.
- **Eta** **pa** **en** **ca** **na** **h** **o** **p** **r** **e** **v** **i** **a** **c** **a** **d** **a** **p** **a** **r** **t** **i** **d** **o** **:**
- La organización del torneo entregará a cada jugador correctamente inscrito y acreditado, la Pulsera de Jugador FLCUP 2026, la cual deberá portar en todo momento y que será lo que lo autorice a ingresar a cancha y poder jugar como integrante de un equipo programado en una determinada fecha.
- De no presentar esta pulsera, el jugador NO PODRÁ jugar el partido programado. Esto será controlado en cancha previo al inicio del partido por el encargado de cancha y cualquier anomalía será motivo suficiente para excluirlo del partido.
- Cada situación especial, deberá ser informada y gestionada por el director de cada equipo, con la organización del torneo, hasta un máximo de 1 hora previo al inicio de cada partido, de no cumplirse este plazo, el jugador no estará autorizado a jugar dicho encuentro, el no cumplimiento de esta exigencia no será apelable.

Ningún jugador podrá participar en un encuentro si no cumple simultáneamente con los siguientes requisitos:

- Encontrarse debidamente acreditado en la aplicación oficial del torneo.
- Figurar en la planilla oficial del partido.

Será responsabilidad exclusiva del director de cada equipo verificar el cumplimiento de dichas condiciones.

ARTÍCULO 8°. NÓMINA DE JUGADORES.

Cada equipo participante deberá registrar su nómina de jugadores en la aplicación oficial de estadísticas y control del torneo dentro de los plazos establecidos por la organización, con el fin de validar su participación y facilitar el proceso de acreditación.

La nómina registrada tendrá carácter oficial y definitivo una vez cumplido el plazo límite de inscripción. No se permitirán incorporaciones, modificaciones ni reemplazos posteriores, salvo autorización expresa de la organización.

Se considerará jugador **no habilitado** a todo aquel que:

- No se encuentre registrado en la aplicación oficial FLCUP.
- No figure en la planilla oficial del partido.
- No cumpla con los requisitos establecidos en el presente reglamento.

SANCIONES POR INCUMPLIMIENTO

El equipo que incluya o haga participar a un jugador no habilitado será sancionado con:

- Pérdida del partido, otorgándose el triunfo al equipo rival por un marcador de 3 (tres) goles a 0 (cero).
- Posibles sanciones adicionales, incluyendo descuento de puntos o medidas disciplinarias, en caso de reincidencia o mala fe.

La organización se reserva el derecho de verificar la información registrada y exigir documentación que acredite la identidad de los jugadores en cualquier momento del torneo.

TÍTULO IV DESARROLLO DE LA COMPETENCIA

ARTÍCULO 9°. DURACIÓN DE LOS PARTIDOS.

Los partidos que se desarrollarán con la siguiente duración:

1° Y 2° TIEMPO	ENTRETIEMPOS	3° TIEMPO
25 minutos	5 minutos	6 minutos

Se establece la posibilidad de realizar un tiempo de hidratación (“cooling break”) de un minuto, únicamente cuando las condiciones climáticas lo ameriten y siempre que el árbitro principal lo autorice, con el fin de preservar la integridad física de los jugadores

ARTÍCULO 10°. JUGADORES EN CANCHA.

Cada equipo podrá alinear un máximo de jugadores, respetando los mínimos de presentación. El incumplimiento de estos mínimos dará por ganador al equipo contrario por marcador de 3 (tres) goles a 0 (cero), siempre que cumpla con la cantidad requerida. Si ambos equipos no se presentan, el partido se dará por terminado sin ganador ni distribución de puntos.

Será permitida cualquier modificación previa acuerdo entre la organización y ambos directores, debiendo ser autorizada por el árbitro y consignada en el informe arbitral.

CANTIDAD MÁXIMA	CANTIDAD MÍNIMA
6 jugadores de campo + 1 arquero	5 jugadores

ARTÍCULO 11°. INDUMENTARIA.

Los equipos deberán presentarse con indumentaria deportiva reglamentaria: medias largas, short, camiseta, canilleras y calzado deportivo conforme a normativa FIFA. No se permitirá el uso de calzado con estoperoles de aluminio.

Será obligatorio el uso de números en las camisetas de los jugadores, para una correcta identificación de cada uno por parte del árbitro. De este modo se busca transparencia en el registro de estadísticas del encuentro (goles, tarjetas, etc.).

- El árbitro podrá solicitar la salida temporal de un jugador para corregir indumentaria, sin que ello implique pérdida de puntos o partido.
- Será obligatorio el uso de números en las camisetas para correcta identificación y registro estadístico.
- En caso de similitud de camisetas, el equipo visitante deberá utilizar indumentaria alternativa. La organización entregará un anexo con los colores oficiales de cada equipo, cuya revisión será estricta responsabilidad del director de cada equipo, debiendo adoptar las medidas necesarias para garantizar la diferenciación de indumentarias.

ARTÍCULO 12°. CAMBIOS O SUSTITUCIONES.

- Los equipos podrán efectuar sustituciones ilimitadas durante el desarrollo de los partidos.

- Los jugadores sustituidos podrán reingresar al campo de juego sin restricción, respetando el procedimiento establecido en el presente artículo.
- Las sustituciones se realizarán sin detención del juego, mediante un sistema de control con **tarjeta de sustitución**, la cual deberá ser entregada directamente entre el jugador que abandona el campo de juego y el jugador que ingresa. Esta tarjeta debe ser solicitada por el jugador entrante al árbitro asistente.
- El ingreso del jugador sustituto solo podrá efectuarse una vez que el jugador reemplazado haya salido completamente del campo de juego. Ambos deberán realizar el cambio por la zona de sustitución designada por la organización.
- Será responsabilidad de cada equipo asegurar que las sustituciones se realicen de manera ordenada y conforme a lo establecido.
- En caso de incumplimiento del procedimiento de sustitución, el árbitro podrá sancionar con:
 - Tarjeta amarilla al jugador infractor.
 - Detención del juego para regularizar la situación.
 - Otras medidas disciplinarias si se genera ventaja deportiva o desorden.
- El árbitro tendrá la facultad de intervenir y ordenar la suspensión momentánea de las sustituciones si considera que estas afectan el normal desarrollo del partido o generan confusión en el juego.

ARTÍCULO 13°. PUNTUALIDAD.

Los equipos deberán estar preparados para ingresar a la cancha 25 minutos antes del inicio del partido.

- Si un equipo no se presenta en cancha en el horario estipulado, se otorgará la victoria al rival por marcador de tres (3) goles a cero (0) (Walkover).
- El árbitro decretará el Walkover transcurridos 15 minutos desde la hora programada de inicio, salvo que la organización haya autorizado previamente la reprogramación del partido por causa de fuerza mayor debidamente acreditada.
- Si ambos equipos acuerdan reprogramar el partido en la misma jornada, la organización evaluará su factibilidad. El resultado del partido reprogramado será definitivo y no podrá ser reclamado.

Conforme a lo anterior, es prioritario que los equipos participantes agoten los esfuerzos para organizar a sus cuerpos técnicos, para presentarse en cancha en los horarios estipulados.

ARTÍCULO 14°. BALONES.

En todos los partidos se utilizará el balón oficial del torneo, proporcionado por la organización y conforme a normativa FIFA. Cada cancha contará con al menos dos balones disponibles tamaño n°5.

ARTÍCULO 15°. CUERPO ARBITRAL.

Cada partido será dirigido por un árbitro principal y un árbitro asistente.

- Se contará con árbitros colegiados y federados de reconocida trayectoria nacional e internacional.
- El árbitro principal y el árbitro asistente vestirán uniforme oficial y serán responsables de impartir justicia deportiva conforme a las normas FIFA y el presente reglamento.
- El árbitro asistente actuará como apoyo técnico del árbitro principal, informará sobre indisciplinas o anomalías y tendrá la facultad de sugerir la corrección de cobros. La decisión final corresponderá siempre al árbitro principal.



- Ambos deberán llevar control estadístico del partido e ingresarlo al sistema oficial al finalizar el encuentro.
- Jugadores, cuerpos técnicos e hinchadas deberán mantener respeto hacia estas autoridades. La organización no tolerará agresiones físicas o verbales, las cuales podrán ser causal de finalización anticipada del partido.

TÍTULO V

REGLAS TÉCNICAS Y ESPECÍFICAS DEL JUEGO

ARTÍCULO 16°. APLICACIÓN DE LA REGLA DE FUERA DE JUEGO.

En FLCUP 2026 se aplicará la regla del fuera de juego (offside), conforme a las reglas de juego vigentes establecidas por el International Football Association Board (IFAB).

La interpretación y aplicación del fuera de juego será responsabilidad exclusiva del árbitro del encuentro, conforme a su criterio técnico.

Cualquier infracción a la regla del fuera de juego será sancionada con tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, desde el lugar donde se configure la posición antirreglamentaria, de acuerdo con la normativa oficial.

ARTÍCULO 17°. CAPITÁN DEL EQUIPO.

Cada equipo deberá designar un capitán en el terreno de juego, quien portará un brazalete distintivo para su identificación.

El capitán no gozará de privilegios especiales ni categoría diferenciada respecto de los demás jugadores, pero asumirá responsabilidad en lo concerniente al comportamiento de su equipo.

Se establece que únicamente el capitán tenga la facultad de acercarse al árbitro para efectos de comunicación durante el desarrollo del partido.

ARTÍCULO 18°. RETENCIÓN INDEBIDA DEL BALÓN.

Se concederá saque de esquina a favor del equipo rival cuando el guardameta controle el balón con las manos o brazos durante un período superior a ocho segundos.

Esta disposición constituye falta por conducta incorrecta, conforme a las normas de juego establecidas en el presente reglamento.

ARTÍCULO 19°. BALÓN EN JUEGO Y CONDUCTA INCORRECTA.

Cuando un miembro del cuerpo técnico, suplente, jugador sustituido o expulsado, o un jugador temporalmente fuera del terreno de juego toque el balón que se encuentra claramente a punto de salir del campo, sin intención de interferir de forma antirreglamentaria, la acción será sancionada con tiro libre indirecto a favor del equipo contrario.

Dicha conducta no generará sanción disciplinaria adicional.

ARTÍCULO 20°. BALÓN A TIERRA Y REANUDACIÓN DEL JUEGO.

Cuando el árbitro detenga el juego, la reanudación mediante balón a tierra se aplicará de la siguiente forma:

- Si el balón se encuentra en el área penal, el árbitro concederá el balón a tierra al guardameta del equipo defensor, dentro de su área penal.



- Si el balón se encuentra fuera del área penal, el árbitro concederá el balón a tierra a favor de un jugador del equipo que tenga la posesión o la haya ganado, siempre que pueda determinarlo. En caso contrario, el balón será entregado al jugador del equipo que lo tocó por última vez.

En todos los casos, el balón deberá tocar el suelo antes de ser jugado.

ARTÍCULO 21°. REGULACIÓN ZONA DE BANCAS.

Se prohíbe la permanencia en la zona de bancas de:

- Jugadores no acreditados.
- Personas no autorizadas.

Para efectos reglamentarios, toda persona ubicada en la zona de bancas será considerada como jugador habilitado para participar del encuentro.

En caso de detectarse la presencia de una persona no autorizada, el árbitro o la organización solicitarán su retiro inmediato. Si el equipo infractor no acata dicha instrucción, se niega a cumplirla o reincide en la conducta, será sancionado con la pérdida del partido por 3 (tres) goles a 0 (cero).

Lo anterior será sin perjuicio de las sanciones adicionales que determine el Comité Disciplinario según la gravedad del hecho.

ARTÍCULO 22°. RESTRICCIÓN EN EL SAQUE LATERAL.

No estará permitido reiniciar el juego mediante un saque lateral dirigido deliberadamente al arquero para que este tome el balón con sus manos.

En caso de infracción, el árbitro aplicará la sanción correspondiente conforme a las reglas del juego adaptadas a la competencia.

ARTÍCULO 23°. DISTANCIA EN EL SAQUE DE FONDO.

En la ejecución de un saque de fondo, los jugadores del equipo adversario deberán respetar una distancia mínima de cinco (5) metros desde la línea del área.

El incumplimiento de esta disposición será advertido y, de persistir, sancionado por el árbitro del encuentro.

ARTÍCULO 24°. FACULTADES DEL ÁRBITRO Y CONTROL DEL ORDEN DEL PARTIDO.

El árbitro es la máxima autoridad dentro del campo de juego y tendrá plenas facultades para velar por el correcto desarrollo del partido, el cumplimiento del reglamento y el resguardo de la integridad de los participantes.

Cuando el árbitro advierta situaciones que afecten el normal desarrollo del encuentro, el orden, la seguridad o la disciplina, podrá:

- Detener temporalmente el partido hasta restablecer las condiciones adecuadas.
- Aplicar las sanciones disciplinarias correspondientes conforme a las Reglas de Juego y al presente reglamento.
- Solicitar el retiro de jugadores, integrantes del cuerpo técnico o cualquier persona que genere desorden o conflicto.

En caso de no solucionarse la situación, el árbitro informará lo ocurrido al Comité Disciplinario para su resolución.

ARTÍCULO 25°. IMPLEMENTACIÓN DE TARJETA AZUL.

Durante la competencia se implementará la **Tarjeta Azul** como un mecanismo de advertencia formal y control disciplinario preventivo frente a conductas que no constituyan expulsión inmediata, pero que afecten el normal desarrollo del encuentro o el respeto entre los participantes.

Será aplicable en los siguientes casos, entre otros:

- Agresiones verbales o reclamos reiterados.
- Insultos o manifestaciones ofensivas hacia árbitros, jugadores o cuerpos técnicos.
- Conductas antideportivas provenientes del público o banca.
- Actitudes que inciten al conflicto o generen tensión innecesaria en el partido.

La Tarjeta Azul será exhibida por miembros autorizados de la organización, quienes deberán informar de manera inmediata al árbitro principal y dejar constancia de la situación.

EFFECTOS Y APLICACIÓN

La exhibición de una Tarjeta Azul implicará:

- Advertencia formal al equipo involucrado.
- Registro obligatorio en el informe arbitral.
- Responsabilidad directa del capitán para controlar la conducta de su equipo, banca y acompañantes.

En caso de reincidencia o persistencia de la conducta advertida:

- El árbitro podrá aplicar sanciones disciplinarias conforme a las Reglas de Juego (tarjeta amarilla o roja).
- La organización podrá instruir el retiro de la persona involucrada.
- Podrán aplicarse sanciones posteriores por parte de la Comisión Disciplinaria.

ESCALAMIENTO DISCIPLINARIO

La Tarjeta Azul constituye el primer nivel de intervención preventiva. Su reiteración por parte de un mismo equipo en un partido o durante el torneo podrá derivar en:

- Sanciones disciplinarias adicionales.
- Multas deportivas (pérdida de puntos o advertencias formales).
- Medidas restrictivas para el equipo o sus acompañantes.

La Tarjeta Azul no constituye una sanción técnica dentro del juego, pero su acumulación y gravedad serán consideradas para la aplicación de sanciones mayores por parte del Comité Disciplinario de la organización, conforme al reglamento vigente.

TÍTULO VI

DISCIPLINA, SANCIONES Y SEGURIDAD



ARTÍCULO 26°. INFORME ARBITRAL Y REGISTRO DE INCIDENCIAS.

Al término de cada encuentro, será obligación del equipo de ejecución registrar en la aplicación oficial de control del torneo todas las incidencias del partido, incluyendo goles, amonestaciones, expulsiones y cualquier hecho disciplinario relevante.

El árbitro del encuentro deberá emitir un informe oficial completo, claro y detallado, consignando todas las situaciones disciplinarias ocurridas antes, durante y después del partido, incluyendo conductas indebidas de jugadores, cuerpos técnicos, banca y público asistente.

VALIDEZ Y ALCANCE DEL INFORME

El informe arbitral tendrá carácter de documento oficial y medio de prueba suficiente, constituyendo base principal para la aplicación de sanciones disciplinarias por parte de la organización o la Comité Disciplinario.

Las sanciones podrán aplicarse:

- Incluso respecto de hechos no sancionados en el momento del partido.
- En base a la gravedad de lo informado, sin necesidad de pruebas adicionales.

OBLIGATORIEDAD Y CONSECUENCIAS

Todos los participantes aceptan que:

- El informe arbitral prevalece ante reclamos posteriores.
- Las decisiones disciplinarias basadas en dicho informe tendrán carácter obligatorio.

ARTÍCULO 27°. RÉGIMEN DE TARJETAS Y SUSPENSIONES.

- **TARJETAS AMARILLAS.**
- Las amonestaciones no se acumulan entre partidos.
- La doble tarjeta amarilla en un mismo encuentro implicará expulsión automática, con suspensión para el siguiente partido oficial del equipo.
- **TARJETAS ROJAS.**

La tarjeta roja, ya sea por doble amarilla o expulsión directa, implicará:

- Salida inmediata del campo.
- Imposibilidad de reemplazo.
- Suspensión automática para el siguiente partido.
- Todas las expulsiones quedarán sujetas a revisión del Comité Disciplinario, el cual podrá ampliar la sanción según la gravedad de los hechos consignados en el informe arbitral.

Las sanciones impuestas por tarjeta roja o expulsión tendrán carácter por calendario, debiendo cumplirse en el partido oficial inmediatamente siguiente.



La utilización de un jugador suspendido implicará la pérdida del partido por marcador de tres (3) goles a cero (0).

ARTÍCULO 28°. RESPONSABILIDAD INSTITUCIONAL Y CONDUCTA DEL PÚBLICO.

Los equipos son responsables del comportamiento de sus hinchadas, acompañantes y cuerpos técnicos. En caso de conductas antideportivas, agresiones verbales o físicas, amenazas o incitación a la violencia, el Comité Disciplinario podría aplicar sanciones consistentes en resta de puntos al equipo donde se cometió la falta, sin perjuicio de medidas adicionales según la gravedad del hecho.

ARTÍCULO 29°. CONTROL DE ACCESO Y PERMANENCIA EN EL CAMPO.

Dentro del campo de juego y su sector técnico solo podrán permanecer:

- Jugadores debidamente inscritos.
- Cuerpo técnico acreditado.
- Árbitros designados.
- Miembros de la organización identificados.

Cada equipo podrá contar con un máximo de tres (3) personas en la banca, incluyendo al director y miembros del cuerpo técnico, quienes deberán vestir indumentaria oficial.

El incumplimiento facultará al árbitro u organización a detener el encuentro hasta regularizar la situación. La infracción a este artículo no implicará pérdida del partido ni resta de puntos, salvo que derive en conductas sancionables conforme a otros artículos del presente reglamento.

ARTÍCULO 30°. INVASIÓN DE CAMPO Y ACCESOS NO AUTORIZADOS.

- **Prohibición:** Se prohíbe estrictamente el ingreso al terreno de juego y sus zonas adyacentes a toda persona ajena al partido, incluyendo acompañantes o público asistente.
- **Excepción:** En caso de lesión o emergencia, el ingreso de acompañantes o personal médico particular solo podrá realizarse con la autorización expresa y previa del árbitro principal.
- **Régimen de Sanciones:**
- **Invasión por celebración:** La invasión del terreno de juego con el fin de celebrar un triunfo, campeonato o cualquier otra circunstancia, será sancionada con la pérdida inmediata del partido (otorgándose los puntos en disputa al equipo rival), independientemente del marcador registrado en cancha.
- **Invasión general:** Cualquier otra invasión al campo de juego que no corresponda al supuesto anterior el equipo será sancionado con la resta de 3 puntos en la tabla de posiciones.
- **Facultad disciplinaria:** Ante la reincidencia, la falta de control por parte de los cuerpos técnicos, o la gravedad de los hechos, el Comité Disciplinario queda facultado para aplicar sanciones adicionales, las cuales podrán incluir la prohibición de ingreso a futuros encuentros, hasta la descalificación del equipo de la competencia.

ARTÍCULO 31°. EXPULSIÓN DEFINITIVA DEL TORNEO.

Cualquier agresión física o verbal contra miembros de la organización o cuerpo arbitral implicará expulsión inmediata y definitiva del torneo.

Si hinchadas participan en hechos graves, el equipo será responsable y podrá ser sancionada adicionalmente.

ARTÍCULO 32°. SUSPENSIÓN DE PARTIDOS.

Suspensión por Indisciplina y Violencia:

El árbitro tiene la facultad exclusiva de suspender un partido de manera inmediata si detecta conductas de violencia física o verbal por parte de integrantes del cuerpo técnico, jugadores o hinchadas. Ante este evento, se aplicarán las siguientes normas:

- **Informe:** El árbitro deberá estipular detalladamente el motivo de la suspensión en su informe.
- **Sanción de Resultado:** El equipo infractor perderá el partido por un marcador de tres (3) a cero (0). Si al momento de la suspensión el equipo no infractor ya superaba dicho marcador, se mantendrá el resultado vigente.
- **Sanciones Adicionales:** Los partidos suspendidos por indisciplina no serán reprogramados. Según la gravedad de los hechos, el Comité Disciplinario podrá aplicar la resta de puntos adicionales o la expulsión del torneo.

Suspensión por Fuerza Mayor o Seguridad:

La organización se reserva el derecho de modificar horarios, canchas y formatos, o suspender parcial o totalmente la competencia por causas de fuerza mayor (condiciones climáticas extremas, fallas técnicas, problemas de seguridad o cualquier situación que ponga en riesgo la integridad de los participantes).

Reanudación de Partidos:

En caso de una suspensión por causas ajenas a la indisciplina (clima, fallas técnicas, etc.) cuando el partido ya se encuentre en desarrollo, la organización determinará, bajo criterios técnicos, si el encuentro se reanuda desde el minuto de la interrupción o si se da por finalizado con el marcador existente.

Comunicación Oficial:

Toda suspensión o reprogramación será informada por la organización directamente a los directores de cada equipo participante con la mayor antelación posible.

ARTÍCULO 33°. POLÍTICA DE CERO TOLERANCIA Y CONDUCTAS VIOLENTAS.

FLCUP 2026 establece una política de cero tolerancia frente a cualquier tipo de conducta violenta, agresiva o antideportiva que atente contra la integridad física, psicológica o el normal desarrollo de la competencia.

Se considerarán conductas de máxima gravedad, entre otras:

- Agresiones físicas (golpes, empujones violentos, patadas, intentos de agresión).
- Amenazas, intimidaciones o insultos graves, ofensivos o discriminatorios.
- Incitación a peleas o participación en conflictos colectivos.
- Invasión de cancha con intención de confrontación o cualquier acción que genere desorden, violencia o suspensión del partido.

SANCIONES

Las conductas anteriormente descritas serán sancionadas de la siguiente forma:

- Expulsión inmediata del partido.
- Suspensión mínima de 3 partidos, pudiendo extenderse según la gravedad del informe arbitral.
- En casos de agresión física o conductas graves: expulsión definitiva del torneo.

RESPONSABILIDAD COLECTIVA

En caso de participación grupal en hechos de violencia:



- Si dos o más jugadores de un mismo equipo participan en una agresión o pelea, el equipo podrá ser sancionado con:
- Pérdida del partido.
- Descuento de puntos.
- Eliminación del torneo, según la gravedad de los hechos.

FACULTADES DE LA ORGANIZACIÓN

La organización se reserva el derecho de:

- Suspender o dar por finalizado un partido ante situaciones de violencia.
- Aplicar sanciones adicionales basadas en informes arbitrales, evidencia audiovisual o denuncias formales.
- Prohibir el ingreso a jugadores o personas involucradas en incidentes disciplinarios.

ARTÍCULO 34°. COMITÉ DISCIPLINARIO Y PROCEDIMIENTO DE DESCARGOS.

FLCUP 2026 contará con un Comité Disciplinario, órgano autónomo encargado de conocer, analizar y resolver las infracciones al presente reglamento, basándose en los informes arbitrales, antecedentes presentados y demás medios de prueba que estime pertinentes. El Comité actuará conforme a los principios de objetividad, proporcionalidad y debido proceso.

Los equipos participantes, representadas exclusivamente por sus directores como únicos interlocutores válidos, dispondrán de un plazo formal para la presentación de antecedentes y descargos previos a la resolución respecto de hechos o eventuales sanciones disciplinarias. Dichas presentaciones deberán remitirse por escrito al correo electrónico oficial del Comité Disciplinario

(aaff.areadeportiva@gmail.com), hasta 1 hora después de finalizado el partido correspondiente.

Vencido dicho plazo, no se recibirán presentaciones adicionales fuera de término y las resoluciones adoptadas por el Comité Disciplinario serán definitivas e inapelables. El Comité deberá emitir resolución fundada dentro de la misma jornada. La organización no considerará comunicaciones enviadas fuera de plazo ni aquellas provenientes otras personas que no ostenten la representación formal del equipo.

ARTÍCULO 35°. INFORME DISCIPLINARIO.

El Comité Disciplinario elaborará un Informe Disciplinario posterior a cada jornada, se publicará en la aplicación para dispositivos móviles oficial de FLCUP (sección “Noticias”), dentro del plazo máximo de una semana posterior al término del período de recepción de descargos. El informe incluye sanciones a jugadores, cuerpos técnicos, equipos y determinaciones extraordinarias.

La publicación en la aplicación constituye la notificación oficial de las resoluciones disciplinarias. En consecuencia, los directores y cuerpos técnicos tienen la obligación y responsabilidad de mantenerse informados de todo lo que se difunda en la plataforma durante la temporada, especialmente al cierre de cada jornada, a fin de conocer oportunamente la programación de partidos, resultados y sanciones aplicadas.

TÍTULO VII

ESTRUCTURA DE LA COMPETENCIA

ARTÍCULO 36°. COMPETENCIA.

Durante la primera jornada se desarrollará la fase regular, bajo formato de grupos o liga. En la segunda y última jornada se jugará la fase final y se dará cierre oficial a la competencia. En esta instancia se definirá al campeón.



Las bases específicas de la competencia se incorporarán al presente reglamento mediante anexo complementario, el cual tendrá plena validez normativa y carácter vinculante. Dicho anexo será publicado por la organización con la debida antelación al inicio de la competencia, garantizando que los equipos y participantes cuenten con toda la información necesaria respecto al sistema de torneo, formato de juego y criterios de clasificación.

ARTÍCULO 37°. MODO FLCUP - FORMATO DE PARTIDO.

Los partidos de FLCUP 2026 se disputarán bajo el “Modo FLCUP”, un formato especial no tradicional, compuesto por tres tiempos de juego, conforme a las siguientes disposiciones:

1. DURACIÓN DEL PARTIDO.

- Se jugarán dos tiempos reglamentarios de 25 minutos cada uno.
- El entretiempo entre el primer y segundo tiempo será de 5 minutos.

2. TERCER TIEMPO (FASE DEFINITORIA).

Finalizados los dos tiempos reglamentarios, luego de 5 minutos de entretiempo, se disputará un tercer tiempo de carácter decisivo, con una duración máxima de 6 minutos, bajo las siguientes condiciones:

- Cada equipo iniciará con 2 jugadores en campo, incluyendo al arquero. Estos jugadores son de elección del entrenador de cada equipo.
- Por cada minuto transcurrido, se incorporará 1 jugador adicional por equipo, de manera progresiva, hasta completar un máximo de 7 jugadores en cancha. Los jugadores ingresan desde la mitad de la cancha con la autorización del árbitro asistente.

3. CONDICIONES DE TÉRMINO DEL PARTIDO.

El tercer tiempo operará bajo un sistema de finalización anticipada (“gol de cierre”), aplicándose las siguientes reglas:

- Si el equipo que se encuentra en ventaja convierte un gol durante el tercer tiempo, el partido finalizará inmediatamente, manteniéndose como ganador.
- Si el partido se encuentra empatado, el equipo que convierta un gol durante el tercer tiempo será declarado ganador, finalizando inmediatamente el encuentro.
- Si el equipo que se encuentra en desventaja logra empatar y posteriormente convierte un nuevo gol, pasando a estar en ventaja, será declarado ganador, finalizando inmediatamente el encuentro.

Estas condiciones se aplicarán en cualquier momento del tercer tiempo, aun cuando no se haya completado su duración máxima.

4. DEFINICIÓN POR PENALES.

En caso de que, cumplidos los 6 minutos del tercer tiempo, el marcador se mantenga empatado, el partido se definirá mediante lanzamientos penales, se realizará una ronda inicial de cinco (5) lanzamientos, conforme a las Reglas de Juego de la FIFA.

ARTÍCULO 38°. CARTA FLCUP.

Con el objeto de fomentar la motivación, premiar el esfuerzo competitivo y permitir que los equipos sumen puntaje adicional durante la competencia, se establece la “Carta FLCUP” como mecanismo extraordinario aplicable en cada encuentro.

- **Condiciones Generales:**
- Cada equipo podrá utilizar la Carta FLCUP una (1) sola vez por partido.
- Solo podrá ejecutarse durante los dos primeros tiempos reglamentarios de juego, incluyendo el tiempo adicional determinado por el árbitro.
- Su utilización será decisión exclusiva del entrenador del equipo.
- **Momento de utilización:**

La Carta FLCUP solo podrá activarse cuando el balón se encuentre fuera del juego y corresponda reanudación a favor del equipo solicitante, en las siguientes situaciones:

- Saque lateral.
- Saque de esquina.
- Saque de meta.

El entrenador deberá informar su decisión de utilizarla al árbitro asistente, quien levantará la Carta FLCUP y dará aviso al árbitro principal del encuentro.

- **Modalidad de ejecución - Penal en movimiento:**
- El entrenador designará a un jugador que se encuentre en cancha como ejecutante.
- El arquero defensor deberá ser siempre el jugador que se encuentre participando en el partido en ese momento. No podrá ser sustituido para dicha acción, ni siquiera por un jugador de campo.
- No se permitirán sustituciones para la ejecución del penal en movimiento.
- Durante la ejecución, solo intervendrán el jugador ejecutante y el arquero rival.
- El resto de los jugadores deberán permanecer en la mitad de la cancha, sin interferir.
- Si algún jugador o miembro del cuerpo técnico interfiere en la acción, el penal será repetido.
- **Desarrollo del penal en movimiento:**
- El jugador ejecutante del penal en movimiento inicia con el balón desde la mitad de cancha.
- Al momento de iniciarse la ejecución, el guardameta deberá mantener ambos pies sobre la línea de meta, sin adelantarse, hasta que el balón se encuentre en juego.
- El jugador ejecutante dispondrá de un máximo de diez (10) segundos para finalizar la acción, excedido ese tiempo el árbitro finalizará la ejecución del penal en movimiento, dando por no convertido el gol.
- El guardameta podrá disputar y tocar el balón fuera del área penal durante la ejecución del penal en movimiento, pero en ningún caso podrá utilizar las manos fuera de su área.
- En caso de que el guardameta cometa infracción o falta sobre el ejecutante y la acción no termine en gol, la ejecución del penal en movimiento deberá repetirse. Además, el guardameta será sancionado con tarjeta amarilla.
- Si el guardameta logra tocar el balón durante la ejecución, el jugador ejecutante no podrá volver a intervenir en la jugada. En tal caso, la acción continuará únicamente si el balón permanece en juego conforme a las reglas establecidas.
- La jugada concluirá cuando:
 - Se convierta el gol.
 - El arquero ataje o controle el balón.
 - El balón pierda claramente dirección de arco.

Si el arquero desvía el balón y este mantiene trayectoria hacia el arco, se esperará la finalización natural de la jugada.

Si el balón ingresa al arco por inercia propia, se considerará gol.



Si no cruza la línea de meta o se detiene antes de hacerlo, la ejecución se considerará no convertido el gol.

- **Reanudación del juego:**

Finalizada la ejecución, el partido se reanudará conforme a la situación de juego que correspondía al momento de la activación de la Carta FLCUP.

- **Efecto deportivo:**
- **Fase de Grupos o Liga:**

En caso de convertirse el gol correspondiente a la ejecución de la Carta FLCUP, este será considerado gol válido para todos los efectos reglamentarios, incorporándose al marcador oficial del encuentro desde el momento de su conversión.

- **Fases Finales (Play-Off, Octavos de Final, Cuartos de Final, Semifinal, 3er lugar y Final):**

En las instancias de eliminación directa el gol convertido mediante la Carta FLCUP será igualmente válido y se incorporará al marcador oficial del encuentro desde el momento de su conversión.

No obstante, dicho gol no otorgará ventaja deportiva adicional en caso de empate en la serie o partido correspondiente, no constituyendo criterio de desempate ni beneficio diferencial respecto del equipo rival.

ARTÍCULO 39°. TROFEOS Y MEDALLAS.

FLCUP 2026 establecerá un sistema de premiación basado exclusivamente en el rendimiento deportivo de los equipos durante la competencia.

Se otorgarán los siguientes reconocimientos:

- **Equipo Campeón:**
- Trofeo oficial del torneo.
- Medallas para los jugadores y cuerpo técnico.
- Premio económico de USD \$20.000 (veinte mil dólares estadounidenses).
- **Equipo Subcampeón:**
- Trofeo oficial del torneo.
- Medallas para los jugadores y cuerpo técnico.
- Cupo de inscripción gratuita para la próxima edición de FLCUP 2027.

Los premios estarán sujetos al cumplimiento íntegro del reglamento disciplinario por parte de los equipos. No se contemplan premios, trofeos ni medallas para otros equipos participantes. La entrega de premios se realizará en la ceremonia oficial de clausura del torneo.

ARTÍCULO 40°. PREMIOS INDIVIDUALES.

Al finalizar el torneo, se otorgarán reconocimientos especiales a los jugadores destacados en las categorías de: Mejor Jugador (premio que se basa en la acumulación de distinciones "Figura del partido" o MVP), Goleador (premio que se basa en la acumulación de goles convertidos) y Mejor Arquero (premio se basa en la acumulación de goles recibidos por su equipo). La elección se basará en las estadísticas oficiales registradas en la aplicación para dispositivos móviles del torneo.

En caso de empate en el puntaje final entre dos o más jugadores (pertenezcan al mismo o distintos equipos), la organización dirimirá al ganador aplicando los siguientes criterios en orden de prelación y de forma sucesiva:

- **Rendimiento en Fases Finales:** Se priorizarán las estadísticas (Goleador: mayor cantidad de goles, Mejor Jugador: mayor cantidad de MVP obtenidos y Mejor Arquero: menor cantidad de goles recibidos) obtenidas en los encuentros finales de cada competencia.
- **Presencia en el marcador (solo para Goleadores):** Se premiará al jugador que haya convertido goles en la mayor cantidad de partidos distintos.
- **Valla invicta (solo para Mejor Arquero):** Se premiará al arquero que registre el mayor número de encuentros finalizados con cero goles en contra.
- **Jerarquía de Nivel de Competencia:** Se otorgará el premio al jugador cuyo equipo haya competido en el nivel de mayor jerarquía (Prioridad: FLCUP 2026 > Plata > Bronce).
- **Jerarquía de Instancia:** Dentro de su mismo nivel, se otorgará el premio al jugador cuyo equipo haya alcanzado la instancia más avanzada en el torneo (ej. tendrá prioridad quien llegó a la Final sobre quien llegó a Semifinales).
- **Fair Play:** Se favorecerá al deportista que registre la menor cantidad de amonestaciones y expulsiones durante todo el torneo.
- **Cláusula especial Arqueros (solo para Mejor Arquero):** En el caso de que el premio sea obtenido por un equipo que utilizó a dos o más porteros de manera alternada durante el torneo, y ante la imposibilidad de desempatar mediante estadísticas individuales, la organización solicitará al director del equipo que designe a un único ganador del reconocimiento. Esta decisión deberá ser informada a la brevedad para proceder con la premiación oficial.
- **Decisión del Comité Disciplinario:** Como última instancia, la organización a través del Comité Disciplinario definirá al ganador basándose en la influencia integral del jugador en el desempeño de su equipo.

La aplicación de estos criterios será facultad exclusiva de la organización, siendo su decisión final, soberana e inapelable una vez publicada o anunciada en la ceremonia de premiación.

ARTÍCULO 41°. SISTEMA DE PUNTUACIÓN Y CRITERIOS DE DESEMPATE.

La asignación de puntos por los resultados de los partidos se establecerá de la siguiente manera:

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

En caso de igualdad de puntos entre dos o más equipos se decidirán las posiciones de la siguiente manera:

- **Fase de Grupos o Liga (todos contra todos):**
 - Mayor diferencia de goles.
 - Mayor número de goles marcados.
 - Resultado del encuentro entre los equipos empatados.
 - Mejor posición en la tabla de Fair-Play (juego limpio).
 - Sorteo.

En las categorías donde el formato de avance a fases de eliminación directa requiera comparar equipos que obtuvieron la misma ubicación en distintos grupos (ej. "Mejor Segundo Lugar"), se confeccionará una Tabla General de Rendimiento. El orden de clasificación entre dichos equipos se definirá bajo los siguientes criterios de forma jerárquica y sucesiva:

- Mayor cantidad de puntos.
- Mayor diferencia de goles.
- Mayor número de goles marcados.
- Mayor número de partidos ganados.
- Resultado obtenido frente al equipo que resultó clasificado en primer lugar de su respectivo grupo (Mayor cantidad de puntos, mayor diferencia de goles y mayor número de goles marcados).
- Mejor posición en la tabla de Fair Play (según el sistema de puntuación por tarjetas en la APP del torneo).
- Sorteo.
- **Fase de Liga (Sistema Leandro Shara):**
- Puntaje de resistencia (Sistema Buchholz): se calculará sumando el total de puntos obtenidos, al término de la fase, por los equipos que cada equipo haya enfrentado.

Este sistema busca reflejar la fortaleza de los rivales: un equipo que se haya enfrentado a contrincantes con buen rendimiento acumulará un puntaje de resistencia más alto, mientras que aquellos que jugaron contra rivales con bajo desempeño tendrán un puntaje menor. De esta manera, el criterio no solo considera los resultados propios, sino también la calidad de los oponentes, aportando mayor justicia en la definición de posiciones en caso de empate.

- Mayor diferencia de goles.
- Mayor número de goles marcados.
- Mejor posición en la tabla de Fair-Play (juego limpio).
- Sorteo.

ARTÍCULO 42°. LANZAMIENTOS PENALES.

En las fases finales, en partidos de definición, Play-Off, Octavos de Final, Cuartos de Final, Semifinales, Tercer Lugar y Final, si un partido finaliza en empate al finalizar el tercer tiempo, se procederá directamente a la ejecución de tiros desde el punto penal.

Se realizará una serie inicial de cinco (5) lanzamientos por equipo. De persistir la igualdad, se continuará con la modalidad de muerte súbita hasta que se defina un ganador (un equipo convierta y el otro no, tras el mismo número de lanzamientos).

Al finalizar el tercer tiempo, todos los jugadores debidamente acreditados e inscritos en la planilla oficial del partido estarán habilitados para participar en la definición por lanzamientos penales, incluyendo tanto a los jugadores que se encuentren en el campo de juego como aquellos que permanezcan en la banca de suplentes.

No obstante, al momento de iniciarse la serie de lanzamientos penales, únicamente podrán permanecer dentro del terreno de juego la cantidad máxima de jugadores permitida reglamentariamente para disputar el encuentro, siendo estos los habilitados para ejecutar los lanzamientos. Los demás jugadores y miembros del cuerpo técnico deberán ubicarse fuera del campo de juego, en el sector designado por la organización o el árbitro.

Para efectos de la definición por penales, el guardameta que se encuentre en el campo de juego al finalizar el tiempo reglamentario podrá ser sustituido antes del inicio de la serie, siempre que el cambio se realice con un jugador debidamente acreditado e inscrito en la planilla oficial del partido. La ejecución de cada lanzamiento penal se realizará desde el punto penal reglamentariamente demarcado en el terreno de juego, respetando las dimensiones oficiales de la cancha correspondiente.

TÍTULO VIII SALUD Y SEGURIDAD

ARTÍCULO 43°. RESPONSABILIDADES MÉDICAS.

La organización asume el compromiso con los equipos participantes de proporcionar asistencia médica primaria y coordinación de traslados de urgencia en caso de lesiones deportivas sufridas por jugadores o miembros del cuerpo técnico. Se considerará lesión deportiva aquella ocurrida con ocasión de un partido oficial de la competencia, independientemente de su origen. Los procedimientos de atención médica se llevarán a cabo en el siguiente orden:

- La primera respuesta de emergencia ante una situación grave o crítica de lesión deportiva consistirá en la asistencia de personal calificado del área de la salud en el lugar del incidente.
- Después evaluar la situación y si es necesario, se procederá al traslado del jugador al centro de asistencia médico más cercano.
- Sin perjuicio de lo expuesto en el punto anterior, cada equipo podrá, bajo su responsabilidad y por sus propios medios, realizar dicho traslado a otro centro de atención especializado de su preferencia. En tal caso, el correspondiente director del equipo deberá firmar un consentimiento por escrito al personal médico, que la organización pondrá a su disposición. En dicho documento se constatará la preferencia del equipo participante por trasladar al jugador por riesgo y cuenta propia, eximiendo a FLCUP de cualquier ulterior responsabilidad por hechos acaecidos con posterioridad a la decisión mencionada.

ARTÍCULO 44°. CERTIFICADOS DE APTITUD MÉDICA.

La organización contará con cobertura de primeros auxilios y atención de urgencia durante el desarrollo del torneo. No obstante, cada equipo participante es responsable de que sus jugadores cuenten con seguro de salud vigente o cobertura médica particular.

Cada jugador debe poseer un certificado de aptitud física para la práctica de este deporte, cada equipo se hará cargo de controlar el documento de manera interna y será responsable de disponer el filtro necesario, respecto de la óptima condición física y de salud de los jugadores que empleará en cada fecha del torneo.

FLCUP no será responsable por lesiones derivadas de condiciones médicas preexistentes, negligencia, imprudencia o incumplimiento de las normas del reglamento.

ARTÍCULO 45°. DERECHOS DE IMAGEN.

Los equipos participantes autorizan a FLCUP a utilizar imágenes, fotografías y registros audiovisuales de los jugadores, cuerpos técnicos y público asistente, con fines promocionales, comunicacionales y de difusión del torneo, sin derecho a compensación económica alguna. Dicha autorización se entiende otorgada mediante la inscripción del jugador en el torneo.

Se prohíbe estrictamente la grabación de videos, transmisiones en vivo y la toma de fotografías de equipos profesionales o aficionados dentro del campo de juego o sector de banca, durante el desarrollo de los partidos. Esta prohibición no aplica a registros realizados desde sectores de público, (ej. galerías), siempre que no interfieran con el desarrollo del encuentro.

Esta prohibición aplica a jugadores y cuerpos técnicos, o cualquier persona no autorizada por la organización a estar en el sector del campo de juego, esto incluye el uso de teléfonos móviles u otros dispositivos de registro.

Lo anterior se fundamenta en que la organización cuenta con compromisos legales con la productora audiovisual “JH Producciones”, quienes son los únicos autorizados a realizar registros audiovisuales dentro del campo de juego.

El incumplimiento de lo dispuesto en el presente artículo será informado al Comité Disciplinario, quien determinará las medidas y sanciones correspondientes.

TÍTULO IX DISPOSICIONES FINALES

ARTÍCULO 46°. OTRAS CONSIDERACIONES.

- La organización no se hace responsable por la pérdida, extravío o robo de objetos de valor dentro las instalaciones del evento. No obstante, y dentro de sus posibilidades, podrá colaborar en la gestión de su recuperación, sin que ello implique responsabilidad ni obligación de resultado.
- Está estrictamente prohibido el ingreso, porte, distribución o consumo de drogas o sustancias ilícitas en el recinto del torneo.

El incumplimiento de esta disposición será informado de inmediato al Comité Disciplinario, el cual, previa verificación de los hechos podrá aplicar sanciones deportivas, incluyendo la pérdida de hasta tres (3) puntos en la tabla de posiciones correspondiente para el equipo que represente la persona infractora, sin perjuicio de otras medidas disciplinarias internas que se estimen procedentes.

Asimismo, considerando que el porte, consumo o distribución de sustancias ilícitas constituye un hecho que reviste carácter de delito conforme a la legislación vigente, la organización procederá a remitir los antecedentes a las autoridades competentes para su conocimiento y eventual investigación. La omisión deliberada de informar este tipo de hechos podrá generar responsabilidades adicionales conforme a la normativa legal aplicable.

- Está estrictamente prohibido el ingreso de alcohol al recinto en el cual se desarrolle el torneo. No obstante, la organización podrá autorizar la venta y consumo de bebidas alcohólicas exclusivamente en sectores previamente delimitados, fuera del campo de juego y de las áreas de competencia.

En todos los casos, se prohíbe de manera absoluta el consumo de alcohol por parte de menores de edad, siendo responsabilidad de los adultos asistentes respetar esta disposición y de la organización fiscalizar su cumplimiento.

El incumplimiento de esta disposición será informado al Comité Disciplinario para la adopción de las medidas correspondientes.20



- Será responsabilidad del director y cuerpo técnico de cada equipo informar y comunicar de manera clara y oportuna a sus acompañantes y comitivas las normas disciplinarias y de comportamiento establecidas en el presente reglamento.

Lo anterior tiene por objeto resguardar un ambiente sano, seguro y formativo para todos los participantes del torneo, así como prevenir situaciones de indisciplina, violencia o conductas asociadas al consumo de sustancias prohibidas.

ARTÍCULO 47°. SITUACIONES NO PREVISTAS.

Cualquier vacío reglamentario o circunstancia no prevista en el presente reglamento será resuelta de manera exclusiva por la Dirección General o el Comité Disciplinario de la organización. Sus resoluciones serán soberanas, finales y absolutamente inapelables, prevaleciendo sobre cualquier otra interpretación.

ARTÍCULO 48°. ACEPTACIÓN DEL REGLAMENTO.

La sola inscripción y participación en el torneo “FLCUP 2026” implica el conocimiento, aceptación total e irrestricta de las presentes Bases y Reglamento por parte de los equipos participantes, sus directores, cuerpos técnicos y jugadores, renunciando expresamente a cualquier reclamo posterior por desconocimiento de este.

FLCUP INTERNATIONAL 2026
ASOCIACIÓN AMERICANA DE FÚTBOL FORMATIVO

INTERNATIONAL 