REGLAMENTO

COMPETENCIA

LPF

TEMPORADA - 2022

CONTENIDO

Capítulo I Introducción

A. Aplicación del Reglamento
B. Organización
C. Órgano

Capítulo II Participantes

A. Participantes
B. Sedes
C. Obligaciones de los Participantes
D. Integrantes de los Clubes
E. Jugadores Extranjeros
F. Elegibilidad de los Jugadores
G. Jugadores de Reserva

Capítulo III Competencia

A. Sistema de Competencia
B. Fase de Clasificación
C. Fase Playoff
D. Fase Semifinal
E. Fase Final
F. Generalidades de la Competencia
G. Descenso

Capítulo IV Registros

A. Registro de Jugadores y Cuerpo Técnico
B. Periodos de Registro y Fechas de Inscripción
C. Requisitos de Inscripción
D. Alineación de Jugadores y Cuerpo Técnico

Capítulo V Partidos

A. Partidos Oficiales
B. Fechas y Horarios
C. Cambio de Horario
D. Cambio de Estadio

E. Suspensión de Partidos
F. Suspensión antes del inicio
G. Partido Iniciado
H. Suspensión de un Partido iniciado por reacciones racistas
I. Suspensión por falta de garantías
J. Incomparecencias
K. Retiros
L. Dopaje
M. Canchas y Terreno de Juego
N. Balones
O. Estadios
P. Equipamiento
Q. Árbitros
R. Comisarios

Capítulo VI Sistema Económico de la Competencia

A. Sistema Económico de la Competencia

Capítulo VII Disposiciones Generales

A. Disposiciones Generales

TRANSITORIOS

A. Disposiciones Transitorias

Apéndice I Premiaciones

A. Organización
B. Categorías de Premiación

Anexo I

A. Procedimiento para determinar el ganador en las distintas categorías de premiación
B. Manual de Comisario previo partido
C. Procedimiento para controles antidopaje en competencia
D. Lista actualizada de Prohibiciones de la Agencia Mundial Antidopaje
E. Matriz de riesgo asuntos de seguridad en el estadio
F. Protocolo de Retorno a la Competencia (Protocolo de Bioseguridad por COVID-19

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

A. APLICACIÓN DEL REGLAMENTO

ARTÍCULO 1

El presente Reglamento de Competencia es aplicable para la Temporada 2022 en los Torneos de Apertura y Clausura 2022 de la LIGA PANAMEÑA DE FÚTBOL (LPF) y es de observación obligatoria para todos los Clubes Profesionales, debidamente afiliados a la FEDERACION PANAMEÑA DE FUTBOL (FEPAFUT), que en conjunto integran la LPF, correspondiente a la Categoría Profesional de Primera División de Panamá.

Este Reglamento ha sido elaborado y aprobado de forma excepcional, tomando en cuenta consideraciones especiales propias de las medidas de restricción adoptadas por las autoridades competentes, que han incidido de forma directa en la actividad del fútbol federado y que han obligado a la organización a restructurar temas deportivos, económicos y de administración.

B. ORGANIZACIÓN

ARTÍCULO 2

La competencia correspondiente a la Temporada 2022 en los Torneos de Apertura y Clausura 2022 es organizada por la Liga Panameña de Fútbol, en cumplimiento de su objeto, tal y como lo dispone el artículo 2, de su Estatuto, a través de los órganos respectivos.

El Comisionado realizará los trabajos administrativos de la LPF, tales como se describen en el artículo 36 de los Estatutos de la LPF.

C. ÓRGANO

ARTÍCULO 3

La Liga Panameña de Fútbol (LPF) asume la responsabilidad de todos los asuntos relacionados con la competencia, quien a través del Consejo Ejecutivo y sus respectivas comisiones tendrán las siguientes obligaciones:

1. Definir la estructura de la Competencia.
2. Hacer cumplir el estándar de calidad operacional en cada partido, a través de las funciones y proveedores claves en cada estadio.
3. Aprobar las fechas de la Competencia.
4. Aprobar la designación de Estadios de los Clubes participantes.
5. Designar a los Comisarios de partido.
6. Coordinar, de existir, los congresillos previos a los partidos.
7. Servir de punto focal hacia los proveedores claves seleccionados para varias funciones, tales como: seguridad, limpieza, sonido y ambulancia.
8. Coordinar los servicios de ambulancia del Torneo.
9. Coordinar el Calendario de Competición juntamente con el Comisionado y la Comisión de Competencia de la Liga Panameña de Fútbol.
10. Designar por medio de la Comisión Arbitral a los árbitros del partido.
11. Coordinar con la agencia antidopaje las fechas para los controles respectivos.
12. Definir y, si es necesario, decidir sobre las cuestiones resultantes de los casos de fuerza mayor o caso fortuito relacionados con la competencia, que no se encuentren previstos en el presente reglamento.
13. Tratar todos los asuntos relacionados con la competencia que no sean responsabilidad de otro órgano de la LPF, de conformidad con los estatutos de la institución.
14. Delegar las funciones de operación y administración de la competencia a las diferentes áreas de la LPF.
15. Supervisar los temas relacionados a la logística y producción del evento siguiendo el Manual de Producción de Eventos LPF.

La Comisión de Competencia de la Liga Panameña de Fútbol, en su condición de comisión especial será el órgano encargado de sancionar cualquier violación o incumplimiento a las normas que rigen la competencia, en los términos del presente Reglamento.

La Comisión de Competencia de la Liga Panameña de Fútbol estará integrada por un mínimo tres y un máximo de cinco miembros, quienes deberán ser personas de reconocida solvencia moral con conocimientos en la actividad futbolística federada; designadas por el Consejo Ejecutivo de la LPF.

Las decisiones adoptadas por la Comisión de Competencia de la LPF, en lo que respecta al presente reglamento, son definitivas y obligatorias.

CAPÍTULO II

PARTICIPANTES

A. PARTICIPANTES

ARTÍCULO 4

Participarán de los Torneos de Apertura y Clausura 2022 de la Liga Panameña de Fútbol los doce (12) Clubes que se mencionan a continuación, mismos que integran la Primera Categoría:

LPF	CLUBES PARTICIPANTES TEMPORADA 2022		
NOMBRE DEL CLUB	SIGLAS	LOGO	SEDE
Atlético Chiriquí	ACH		David, Chiriquí
Alianza F.C.	ALI		Panamá, Panamá
Club Atlético Independiente	CAI		La Chorrera, Panamá Oeste
Club Deportivo del Este F.C.	CDE		Panamá Este, Panamá
Club Deportivo Universitario	CDU		Penonomé, Coclé
Deportivo Árabe Unido	DAU		Colón, Colón
Herrera F.C.	HER		Chitré, Herrera
Club Deportivo Plaza Amador	PLA		Panamá, Panamá
San Francisco F.C.	SFC		La Chorrera, Panamá Oeste
Sporting San Miguelito	SSM		San Miguelito, Panamá
Tauro F.C.	TAU		Panamá, Panamá
Club Social y Deportivo Veraguas	VER		Santiago, Veraguas

B. SEDES

ARTÍCULO 5

Al inicio de los Torneos de Apertura y Clausura 2022 de la LPF, todos los clubes deberán ingresar en el CONNECT ID su sede principal y una sede alterna. De igual forma, los clubes deben completar el formulario de registro, en donde se indica la sede principal para sus partidos de local y la sede alterna.

Es responsabilidad de cada Club participante el buen mantenimiento de las instalaciones sedes, aunado a la emisión, por parte del propietario, del permiso correspondiente de uso de las instalaciones registradas para cada jornada.

En caso de fuerza mayor por la pandemia del COVID-19, solo se utilizarán aquellos estadios sede que el Comisionado de la LPF así designe, los cuales cumplan con los requerimientos para darse la competencia, según los protocolos establecidos por los estamentos de Salud y Seguridad del país.

C. OBLIGACIONES DE LOS PARTICIPANTES

ARTÍCULO 6

Los Clubes que integran la LPF participantes en los Torneos de Apertura y Clausura 2022, de conformidad con lo dispuesto por los Estatutos y Reglamentos que rigen la LPF, serán responsables de:

A. Observar en todo momento los Estatutos, reglamentos, directrices y decisiones de la FIFA, CONCACAF, UNCAF, FEPAFUT y LPF y garantizar que estos sean respetados e implementados por sus propios integrantes.
B. Garantizar en sus Estatutos que su órgano ejecutivo se elegirá de forma libre y democrática.
C. Participar en las competiciones y otras actividades deportivas organizadas por LPF, FEPAFUT, UNCAF, CONCACAF y FIFA.
D. Pagar las cuotas de su calidad de miembros que fije este estatuto o reglamentos.
E. Respetar las Reglas de Juego, tal como han sido establecidas por el IFAB, y garantizar que estas sean respetadas por sus integrantes mediante una disposición estatutaria.
F. Adoptar una cláusula estatutaria en la cual se especifique que cualquier disputa que requiera arbitraje y esté relacionada con los Estatutos, reglamentos, directrices y

disposiciones de FIFA, de CONCACAF, UNCAF, FEPAFUT, LPF o clubes afiliados y que involucre a la LPF misma o a uno de sus miembros se someterá exclusivamente a los órganos jurisdiccionales o bien a la jurisdicción del tribunal de arbitraje (Cámara Nacional de Resolución de Disputas CNRD) adecuado de la FEPAFUT, FIFA, de CONCACAF o UNCAF, y prohibir cualquier recurso ante los tribunales ordinarios y administrativos de la República. De no contar con dicha cláusula en sus Estatutos, igual debe de cumplir con este Artículo, de lo contrario será suspendido y expulsado si fuere necesario y será tenido como falta gravísima aplicándose el Artículo 15 de este Estatuto.

G. Comunicar a LPF cualquier enmienda en sus Estatutos y reglamentos, así como la lista de oficiales o personas que están autorizadas para firmar y con el derecho de contraer compromisos jurídicamente vinculantes con terceros; debiendo aportar los documentos certificados que justifiquen la misma para el registro de la LPF.
H. No mantener relaciones deportivas con clubes que hayan sido suspendidos o excluidos por la FEPAFUT.
I. Observar los principios de lealtad, integridad y buen comportamiento deportivo como expresión de la deportividad mediante una disposición estatutaria.
J. Cumplir las obligaciones establecidas en este estatuto o reglamentos en todo momento.
K. Administrar la información de sus miembros y actualizarla regularmente ante la LPF.
L. Cumplir toda obligación derivada de los Estatutos y otros reglamentos de la FIFA, de CONCACAF, UNCAF, FEPAFUT o la LPF.
M. Asistir puntualmente a las Asambleas Generales a las que sean convocados.
N. Respetar los ámbitos de acción dados a su organización y no interferir con los ámbitos de acción de los demás miembros y de la LPF.
O. No emitir comentarios de forma pública que pudiesen atentar en contra de la institucionalidad de la FIFA, CONCACAF, UNCAF, FEPAFUT, LPF o cualquiera de sus miembros afiliados (jugadores, oficiales, árbitros, directores técnicos, directivos), según el Código Disciplinario y el Código Ético de la FEPAFUT, en el momento de su constitución como persona jurídica, y a falta de este estaríamos supeditados a los códigos de la FEPAFUT, UNCAF, CONCACAF y FIFA.
P. Mantener, cumplir y hacer cumplir con todos los miembros de su club con los protocolos impuestos por la LPF y la FEPAFUT, que siguen las normas establecidas por los estamentos de salud y seguridad del país para mitigar la pandemia del COVID-19.

Las violaciones de las obligaciones mencionadas por parte de los miembros pueden acarrear sanciones, tal como se contempla en el presente reglamento.

ARTÍCULO 7

Los Clubes que integran la LPF deberán jugar los partidos correspondientes a los Torneos de Apertura y Clausura 2022 en los Estadios registrados, que cumplan con las características y lineamientos oficiales contenidos en el Artículo 57, mismos que habrán sido debidamente

revisados y autorizados por el área correspondiente de la LPF.

D. INTEGRANTES DE LOS CLUBES

ARTÍCULO 8

Son integrantes de los Clubes:

A. Toda persona que ejerza una función en el seno de un Club, sea cual fuere su título, la naturaleza de su función (administrativa, deportiva u otra) y el período de duración de ésta, excluidos los Jugadores e integrantes del Cuerpo Técnico se consideran oficiales, sobre todo, los dueños, los Directivos, los operadores, los administrativos en general, y/o las personas que participan en el desarrollo del partido, se encuentren o no registrados en la LPF y FEPAFUT (y que deberán estar debidamente acreditados por la LPF y obligados a portar su respectivo gafete).
B. Cuerpo Técnico: Se integra por el Director Técnico, Asistente Técnico, Preparador Físico, Preparador de Porteros, Médico del Club, Kinesiólogo, Masajista y Utilero.
C. Jugadores Profesionales: Personas físicas, nacionales o extranjeras, que celebran un contrato deportivo por escrito con un Club, bajo los lineamiento y condiciones del Contrato Estándar de Jugador Profesional aprobado por FEPAFUT, considerando como mínimo el salario acordado entre los clubes y la asociación de los jugadores, sin que ello sea una limitación de acordar un salario mayor. Dicho contrato deberá estar debidamente registrado ante la Dirección de Registros y Estadísticas de la FEPAFUT.
D. Jugadores Aficionados: Cualquier otro jugador que no cumpla con los requisitos para ser catalogado como jugador profesional por este reglamento.

E. JUGADORES EXTRANJEROS

ARTÍCULO 9

Al inicio de los Torneos de Apertura y Clausura 2022 de la LPF, cada Club podrá registrar hasta un máximo de 5 Jugadores extranjeros de los cuales un máximo de 3, podrán ser registrados en el equipo filial. No pueden participar más de 3 jugadores extranjeros en cancha simultáneamente.

F. ELEGIBILIDAD DE LOS JUGADORES

ARTÍCULO 10

Un jugador es elegible para participar en los partidos que integran los Torneos de Apertura y Clausura 2022 de la LPF, siempre que se encuentre debidamente registrado por su Club ante Registros y Estadísticas de la FEPAFUT, conforme a lo dispuesto por el presente Reglamento.

Mediante la inscripción, el jugador se obliga a aceptar el Estatuto y Reglamentos de la FEPAFUT, UNCAF, CONCACAF y FIFA, así como las decisiones de sus órganos jurisdiccionales.

G. JUGADORES JUVENILES

ARTÍCULO 11

Se entiende por Jugador Juvenil aquel que se encuentra debidamente inscrito en la Liga Panameña de Fútbol (LPF) o en la Liga PROM.
Se define para este reglamento como Jugador Juvenil a aquellos jugadores nacidos en el **año 2001 y subsiguientes**.

Cada Club deberá acumular **1,200 minutos** jugados en la Categoría Profesional, como mínimo, de uno o más jugadores juveniles panameños nacidos en el **año 2001 y subsiguientes**.

Los Clubes participantes podrán acumular los minutos en que intervengan cada uno de los Jugadores Juveniles panameños, con el objeto de cumplir con el mínimo requerido; para ello, en la alineación el Director Técnico deberá indicar cuales son los jugadores que acumulan minutos. En caso de que el Director Técnico omita esta indicación en la alineación, posteriormente el club podrá hacer la solicitud formal para que se cuenten los minutos acumulados ante de la Dirección de Registros y Estadísticas de la FEPAFUT.

Se contabilizarán **180 minutos por partido**, como **máximo,** no importando el número de jugadores considerados en las edades antes mencionadas que participen en cada partido, tomando en cuenta que los jugadores extranjeros no acumulan minutos.

Los Clubes que al término de la ronda regular de los Torneos de Apertura y Clausura 2022 no hubiesen contabilizado la cantidad de minutos de juego acumulados antes especificados, con la participación de jugadores juveniles panameños nacidos en el año 2001 y subsiguientes, serán sancionados con la disminución de **3 puntos** de los obtenidos a lo largo del torneo correspondiente, que se reflejará en la Tabla General de Clasificación.

CAPÍTULO III

COMPETENCIA

A. SISTEMA DE COMPETENCIA

ARTÍCULO 12

Los Torneos de Apertura y Clausura 2022 de la Liga Panameña de Fútbol (LPF) contará con una categoría de competencia, a saber:

- Categoría Profesional

La competencia de los Torneos de Apertura y Clausura 2022 de la LPF de la Categoría Profesional se desarrollará de la siguiente manera:

- Fase de Clasificación
- Fase de Play Off
- Fase de Semifinales
- Fase Final

Los equipos que componen la competición estarán divididos en dos conferencias geográficas definidas de esta manera:

CONFERENCIA ESTE	
Alianza F.C.	ALI
C.D. Plaza Amador	PLA
C.D. del Este F.C.	CDE
Sporting San Miguelito	SSM
Tauro F.C.	TAU
Deportivo Árabe Unido	DAU

CONFERENCIA OESTE	
Atlético Chiriquí	ACH
Club Atlético Independiente	CAI
San Francisco F.C.	SFC
C.S.D. Veraguas	VER
C.D. Universitario	CDU
Herrera F.C.	HER

B. FASE DE CLASIFICACIÓN

ARTÍCULO 13

En la Fase de clasificación se observará el Sistema de Puntos, apareciendo en los calendarios de juego primero el nombre del Club Local, seguido del nombre del Club Visitante.

La ubicación en la Tabla General de Clasificación estará sujeta a lo siguiente:

1. Por juego ganado se obtendrán tres puntos.
2. Por juego empatado se obtendrá un punto.
3. Por juego perdido cero puntos.

ARTÍCULO 14

En esta fase de clasificación, competirán los doce (12) clubes de La LPF, cada equipo jugará dos veces vez en contra de cada equipo de su conferencia, para un total de 10 partidos, 5 de local y 5 de visitante; así mismo, cada equipo jugará una vez en contra de cada equipo de la conferencia contraria, para un total de 6 partidos, 3 de local y 3 de visitante. Con ello, cada equipo disputará en la primera ronda de cada torneo 16 partidos. Los encuentros con los equipos de la conferencia contraria se efectuarán de la Sexta (6ta) a la Onceava (11va) Jornada de esta fase.

Al final de la ronda regular, avanzarán a Semifinales directamente los equipos que ocupen la primera posición en cada Conferencia y los equipos que ocupen la segunda y tercera posición en cada Conferencia pasarán a la Fase siguiente de Playoffs.

El calendario del Torneo de Apertura 2022 será el mismo para el Torneo de Clausura 2022, solo invirtiendo los encuentros de Local a Visitante y viceversa.

ARTÍCULO 15

El orden de los Clubes, al final de la Fase de clasificación del Torneo, corresponderá a la suma de los puntos obtenidos por cada uno de ellos y se presentará en forma descendente.

Al finalizar las 16 jornadas de la Fase Clasificatoria del torneo, si dos o más Clubes estuviesen empatados en puntos, su posición en la Tabla General de Clasificación será determinada atendiendo a los siguientes criterios de desempate, en el siguiente orden:

1. Mejor diferencia entre los goles anotados y recibidos
2. Mayor número de goles anotados
3. Marcadores particulares directos entre los Clubes empatados
4. Mayor número de goles anotados como visitante
5. Sorteo.

C. FASE PLAYOFF

ARTÍCULO 16

Los equipos que ocupen la Segunda posición en la ronda regular de cada Conferencia jugarían con los equipos que ocupen la Tercera posición en la ronda regular de la conferencia contraria, a un solo juego definitorio en un formato de eliminación directa, como sigue:

- Segundo Lugar Conferencia Este vs Tercer Lugar Conferencia Oeste – **Ganador 1**
- Segundo Lugar Conferencia Oeste vs Tercer Lugar Conferencia Este – **Ganador 2**

Los equipos que ocupen el Segundo Lugar en la ronda regular de sus respectivas conferencias serán los equipos LOCALES en esta fase.

Los Clubes Ganadores de la Fase de PLAYOFF para semifinales y, por lo tanto, Semifinalistas, serán aquellos que anoten el mayor número de goles que sus contrarios. Si al término del tiempo reglamentario del partido de vuelta, el marcador global está empatado, se prorrogarán dos tiempos extras de 15 minutos cada uno, de conformidad con las reglamentaciones internacionales de la FIFA. De persistir el empate en estos períodos, se procederá a lanzar tiros desde el punto penal en la forma que se describe en el Artículo 21, Acápite 21.4 hasta que resulte un vencedor.

D. FASE SEMIFINAL

ARTÍCULO 17

Los equipos que clasificaron directamente a Semifinales, por ocupar la primera posición de sus respectivas Conferencias en la ronda regular, se enfrentarán a los 2 ganadores de la fase previa de Playoffs, a partidos de ida y vuelta en un formato de eliminación directa de manera predeterminada, como sigue:

- Primer Lugar Conferencia Este vs **Ganador 2**
- Primer Lugar Conferencia Oeste vs **Ganador 1**

Los equipos que ocupen el Primer Lugar en la ronda regular de sus respectivas conferencias serán los equipos LOCALES en los partidos de vuelta en esta fase.

Los Clubes vencedores de la semifinal y, por lo tanto, Finalistas, serán aquellos que anoten el mayor número de goles que sus contrarios. Si al término del tiempo reglamentario del partido de vuelta, el marcador global está empatado, se prorrogarán dos tiempos extras de

15 minutos cada uno, de conformidad con las reglamentaciones internacionales de la FIFA. De persistir el empate en estos períodos, se procederá a lanzar tiros desde el punto penal en la forma que se describe en el Artículo 21, Acápite 21.4 hasta que resulte un vencedor.

En ningún caso, se deben jugar los partidos de semifinales el mismo día.

E. FASE FINAL

ARTÍCULO 18

Disputarán a un solo partido el Título de Campeón de los Torneos de Apertura y Clausura 2022, los dos Clubes vencedores de las Fases Semifinales correspondientes.

El partido de la Final deberá disputarse en el estadio, fecha y horario, según lo acuerde la Comisión de Competencia de la LPF, atendiendo a las sugerencias del Consejo Ejecutivo de la LPF y tomando en cuenta los protocolos establecidos por los estamentos de salud y seguridad nacional del país, frente a la pandemia del COVID-19.

La programación, logística y demás temas concernientes a las Finales de los Torneos de Apertura y Clausura 2022 le pertenecerán única y exclusivamente a la LPF.

El club que mejor posición haya obtenido en la Fase de clasificación actuará como Club Local en la Final.

F. GENERALIDADES DE LA COMPETENCIA

ARTÍCULO 19

Los clubes clasificados a participar en los torneos regionales de CONCACAF serán definidos de la siguiente manera:

- **PAN 1:** Campeón del torneo Clausura 2021 o Apertura 2022 con mayores puntos acumulados en la sumatoria de las tablas de posiciones en ronda regular de ambos torneos.
- **PAN 2:** Campeón del torneo Clausura 2021 o Apertura 2022 con menores puntos acumulados en la sumatoria de las tablas de posiciones en ronda regular de ambos torneos.
- **PAN 3:** Sub-Campeón del torneo Clausura 2021 o Apertura 2022 con mayores puntos acumulados en la sumatoria de las tablas de posiciones en ronda regular de ambos torneos.

En caso de repetirse los mismos clubes en ambas finales, el equipo inmediatamente siguiente en la sumatoria de puntos de las tablas acumuladas de Clausura 2021 y Apertura 2022, sería el clasificado PAN 3

ARTÍCULO 20

Previo al inicio de cada Torneo, se realizará un Congresillo Técnico al cual deberán asistir al menos un representante del cuerpo técnico y un representante de cada uno de los clubes participantes en la LPF. La inasistencia por parte de algún Club será sancionada por la Comisión de Competencia con una multa de Mil Balboas (B/. 1,000.00).

En las oficinas de la FEPAFUT se llevará a cabo una reunión correspondiente con los resultados de la Fase PLAYOFF para Semifinales, Semifinal y Final con la participación de la Dirección de Registros y Estadísticas, y el Comisionado de la LPF para informar los siguientes puntos:

1. Día y horario de los partidos correspondientes.
2. Uniformes que utilizarán los Clubes como Local y Visitante, yárbitros
3. Compra, venta e intercambio de boletos (si se puede dar el caso de tener público, apelando a las restricciones de salud que estén vigentes en el país).
4. Prensa, comunicación y mercadeo.
5. Seguridad.
6. Protocolo.
7. Asuntos varios.

Los Clubes que, siendo convocados, no asistan a la reunión a que se refiere el presente artículo, serán sancionados con una multa de Mil Balboas (B/. 1,000.00).

Los Clubes se obligan a cumplir las decisiones tomadas por el Consejo Ejecutivo de la LPF en la reunión antes referida, aun cuando no hayan asistido. En caso de contravenir esta disposición se harán acreedores a una sanción de Mil Balboas (B/. 1,000.00) por cada uno de los acuerdos que no respeten.

ARTÍCULO 21

21.1 REPROGRAMACIÓN DE PARTIDOS POR PARTICIPACIÓN EN TORNEOS INTERNACIONALES

Si un Club se encontrase participando en un Torneo Internacional Oficial avalado por FIFA, CONCACAF o UNCAF y por esta razón se cancele el partido de la jornada, El Consejo Ejecutivo,

estará facultados para definir el día y hora de dicho partido dando prioridad a la solicitud del Club que se encuentre participando en dicho Torneo.

21.2 CRITERIO DE DESEMPATE DE LA SEMIFINAL

Se aplicará el mismo criterio utilizado en la Fase de PLAYOFF para Semifinales.

21.3 CRITERIOS DE DESEMPATE EN LA FINAL

El Club vencedor de la Final y por lo tanto Campeón, será aquel que anote el mayor número de goles que su contrario. Si al término del tiempo reglamentario el partido está empatado, se prorrogarán dos tiempos extras de 15 minutos cada uno, de conformidad con las reglamentaciones internacionales de la FIFA. De persistir el empate en estos períodos, se procederá a lanzar tiros desde el punto penal en la forma que a continuación se describe hasta que resulte un vencedor.

21.4 PROCEDIMIENTO PARA EL LANZAMIENTO DE TIROS PENALES

El Árbitro elegirá la meta en que se ejecutarán los tiros penales.

El Árbitro lanzará una moneda y el equipo cuyo Capitán resulte favorecido decidirá si ejecuta el primer o segundo de la serie.

Cada Club lanzará 5 tiros penales en un mismo marco, alternándose Jugadores y Clubes en su ejecución, en forma rotativa, declarando vencedor al Club que anote mayor número de goles.

Solo son elegibles para participar del tiro penal los jugadores que hayan terminado el partido.

Si un Portero sufre una lesión durante la ejecución de los tiros penales y no puede seguir jugando, podrá ser sustituido por un suplente designado, siempre que su equipo no haya utilizado el número máximo de sustitutos permitido por el presente Reglamento.

Si al finalizar el partido un Club tiene más Jugadores que su adversario, éste deberá reducir su número para equipararse al de su adversario e informar al Árbitro el nombre y número de cada Jugador excluido. El Capitán del Club será el responsable de esta función.

Antes de comenzar con el lanzamiento de tiros penales, el Árbitro se asegurará que dentro del círculo central permanezca solamente el mismo número de Jugadores por Club para lanzar los tiros penales.

Si después de que cada Club haya lanzado la serie única de 5 tiros penales alternadamente y los dos Clubes obtuvieran el mismo número de goles o ninguno, se continuarán ejecutando los tiros penales que sean necesarios, uno por uno, hasta el momento en que cada Club ejecute el mismo número de tiros penales. Cuando un Club haya marcado un gol más que el otro, será el ganador.

Ningún Jugador podrá ejecutar un segundo tiro penal hasta después que todos los Jugadores que terminaron los tiempos reglamentarios lo hayan realizado.

21.5 SANCIONES

Los jugadores que sean sancionados con suspensión de partidos tendrán que cumplir o pagar su sanción en la Categoría en que dicho jugador haya sido inscrito, mientras tanto, queda inhabilitado a participar en otra categoría de su club, hasta tanto no cumpla con dicha sanción. No obstante, se permitirá que los Jugadores Juveniles inscritos en la Liga PROM de los equipos clasificados a las Fases de Playoffs, Semifinales y Finales de la LPF, que sean convocados por sus clubes a participar en dichas instancias y puedan cumplir sus sanciones en dicha categoría (LPF), siempre que el jugador juvenil haya acumulado en la LPF, como mínimo, 180 minutos de juego en la ronda regular.

G. DESCENSO

ARTÍCULO 22

Para la Temporada 2022 el Club que obtenga la menor cantidad de puntos en las tablas acumuladas de los torneos Apertura y Clausura 2022 descendería a La Liga PROM.

En caso de empate de dos o más clubes en la sumatoria de los puntos, se definirán las posiciones de acuerdo con lo establecido en el Artículo 15 del presente reglamento. El Club que obtenga la menor cantidad de puntos en las tablas acumuladas de los torneos Apertura y Clausura 2022, estaría supeditado a lo establecido en el Artículo 18 de los estatutos de la Liga Panameña de Futbol.

H. ASCENSO

ARTÍCULO 23

El Club que deportivamente obtenga el ascenso a la primera división, en los torneos Apertura y Clausura 2022 de la Liga PROM, dicha promoción estaría supeditada a lo establecido en el Artículo 18 de los estatutos de la Liga Panameña de Futbol.

CAPÍTULO IV

REGISTROS

A. REGISTRO DE JUGADORES Y CUERPO TECNICO

ARTÍCULO 24

La herramienta válida para el registro del cuerpo técnico y jugadores es el CONNECT ID.

Por lo anterior, los Clubes participantes en los Torneos de Apertura y Clausura 2022 de la LPF solo deberán traer físicamente a las instalaciones de la FEDERACION (oficinas de REGISTROS Y ESTADISTICAS) tres (3) copias del contrato de trabajo (jugadores existentes o nuevos, cuerpo técnico), contrato de transferencia o documento libertad – finiquito, las cuales serán revisadas y selladas en las oficinas de Registros y Estadísticas, dejando una copia en la FEDERACION y las otras dos en poder del Club para que sirva como base de registro en la herramienta CONNECT ID y para entregar copia física al jugador en mención. Adicional deberán presentar la póliza de cobertura de seguro de cada jugador ante la LPF.

Para el Torneo de Apertura 2022 y Clausura 2022 se permite contrataciones por un mínimo de vigencia hasta el final de la temporada, es decir, hasta el **30 de diciembre de 2022**.

Una vez firmados los contratos y/o adendas a contratos, el Club tendrá un periodo de 30 días para presentar el contrato y/o adenda a la dirección de Registros y Estadísticas de la FEPAFUT.

Los contratos de jugadores profesionales de fútbol deberán tener como base el Contrato Estándar de Jugadores Profesionales, aprobado por la FEPAFUT, y considerar como mínimo el salario base acordado por los clubes y la asociación de jugadores, limitándose al tope salarial global de **Ciento Ochenta Mil Balboas (B/. 180,000.00) Anuales**, aplicable a partir de año 2022 y que consta en el Reglamento de Fair Play Financiero de la Liga Panameña de Fútbol. Además, es importante resaltar que:

- El contrato de trabajo del jugador deberá estar en formato PDF con los sellos de recibido de la Federación.
- Los contratos deben tener fecha calendario de inicio y fecha calendario de finalización. Sean las mismas 30 de junio o 30 de diciembre.
- Las adendas presentadas **deben referirse al contrato original y las cláusulas modificadas de dicho contrato**.

- Los contratos de jugadores deberán venir firmados por la persona debidamente autorizada y/o en su defecto por el representante legal del club que conste en el Certificado de registro.
- Se debe considerar dentro de los documentos, el contrato de representación entre el intermediario y, el jugador o el club (en caso de que exista un intermediario reflejado en el contrato).
- Se deberá adjuntar la rescisión de mutuo acuerdo, cesión de préstamo, o acuerdo de transferencia, según corresponda. En caso de préstamos, deberán estar autorizados por el club que posee los derechos económicos del jugador.
- Certificado de Transferencia internacional en formato PDF (en caso de que el club anterior del jugador pertenezca a una Asociación Miembro de la FIFA distinta de la Federación Panameña de Futbol).
- Para los jugadores menores edad, se requiere la autorización del padre o tutor y copia de cédula de identidad. Debe firmar igual que en la cédula.
- El alta de un jugador como profesional por primera vez, tiene una tasa única de Cien Balboas (B/.100.00)

En el caso que un club desee registrar un contrato de jugador profesional para un jugador juvenil, ese contrato deberá cumplir con los mismos requerimientos mencionados en el párrafo anterior.

Los Clubes deberán efectuar primeramente el registro del Director Técnico, para posterior registro del resto del Cuerpo Técnico. Los miembros del Cuerpo Técnico no podrán tener cargos directivos en ningún Club.

Los Clubes deberán registrar obligatoriamente para cada Torneo de la LPF a un mínimo de 16 Jugadores, de los cuales 2 deben ser porteros, por lo menos, y hasta un máximo de **23 jugadores profesionales.**

Los Jugadores e integrantes del Cuerpo Técnico de los Clubes, que participen en los torneos de la LPF, deberán ser miembros afiliados a la FEPAFUT y estar debidamente inscritos por sus Clubes en la Dirección de Registro y Estadísticas de la FEPAFUT, cumpliendo para este fin con los requisitos que apliquen en cada caso.

B. PERIODOS DE REGISTRO Y FECHAS DE INSCRIPCIÓN

ARTÍCULO 25

El periodo de registro para el Torneo de Clausura 2022 inicia el 11 de enero de 2022 y concluye el 18 de febrero de 2022 a las 5:00 p.m., fecha que se tomará como la de cierre de

registros y comprende las etapas de recepción de documentación, validación y registro digital en CONNECT ID

Por Jornada se procederá con las indicaciones siguientes:

1. Para la primera jornada (J1) del martes 11 de enero al viernes 14 de enero sólo hasta las 5:00 pm.

   Para subsanar y completar documentos será hasta el lunes 17 de enero a las 5:00 pm.

2. Para la segunda jornada (J2) del viernes 21 de enero hasta el lunes 24 de enero a las 5:00 pm.

   Para subsanar y completar documentos será el día siguiente, martes 25 de enero (25/01/2022) a las 5:00 pm.

3. Para la tercera jornada (J3) viernes 28 de enero hasta el lunes 31 de enero a las 5:00 pm.

   Para subsanar y completar documentos será el martes 1 de febrero (01/02/2022) a las 5:00 pm.

4. Para la cuarta jornada (J4) el viernes 4 de febrero hasta el lunes 7 de febrero a las 5:00 pm.

   Para subsanar y completar documentos será el día siguiente martes 8 de febrero (08/02/2022) a las 5:00 pm.

5. Para la quinta jornada (J5) el viernes 11 de febrero hasta el lunes 14 de febrero a las 5:00 pm.

   Para subsanar y completar documentos será el día siguiente viernes 18 de febrero (18/02/2022) a las 5:00 pm.

Los clubes que entreguen documentos el 17 y 18 de febrero, se consideraran para la J6.

El período de inscripción para el Apertura 2022, para jugadores en el TMS está abierto desde el 27 de diciembre de 2021 y el mismo cierra el 18 de marzo de 2022.

El periodo de inscripción para jugadores en el TMS para torneo Clausura 2022, estaría abierto 20 de junio al 20 de julio del 2022.

Aquellos Clubes que por alguna razón tengan la necesidad de capacitar un nuevo usuario del sistema, deben enviar una nota con los datos de este a la Dirección de Registro y Estadísticas de la FEPAFUT, quien coordinará fecha y horario de capacitación: aquellos clubes que han

cambiado de usuario no podrán realizar transacciones hasta tanto no actualicen sus datos.

ARTÍCULO 26

Se podrán inscribir jugadores desempleados siempre que cumplan con los siguientes requisitos:

JUGADORES NACIONALES

- Que al inicio del Torneo no cuente con un contrato deportivo con algún otro Club distinto;
- Que, a pesar de tener contrato con su Club, este no haya sido inscrito al inicio del Torneo;
- Que su pase internacional o CTI se encuentre en Panamá antes del cierre de la 8va Jornada.

JUGADORES EXTRANJEROS

- Que al inicio del Torneo no cuente con un contrato deportivo con algún otro Club distinto;
- Que, a pesar de tener contrato con su Club, este no haya sido inscrito al inicio del Torneo;
- Un jugador extranjero podrá inscribirse durante uno de los 2 períodos anuales de inscripción fijados por la Asociación, excepto el jugador cuyo contrato ha vencido antes del período de inscripción; este podrá inscribirse siempre que se considere la integridad deportiva de la competencia;
- La emisión de CTI o pase internacional dependerá del Estatuto del jugador por medio de FIFA TMS y de la Asociación, en base al Reglamento sobre el Estatuto y la Transferencia de Jugadores de FIFA.
- Que su pase internacional o CTI se encuentre en Panamá antes del cierre de la ventana de TMS del torneo correspondiente.

El período de inscripción para jugadores desempleados sería al final de la séptima jornada (J7) es decir del lunes 7 de marzo al viernes 11 de marzo hasta las 5:00 p.m. Para subsanar y completar documentos será hasta el martes 15 de marzo a las 5:00 p.m.

ARTÍCULO 27

En el periodo de registro, los Clubes deberán registrar en la herramienta CONNECT ID la información correspondiente para registrar a sus Jugadores y Cuerpo Técnico, de conformidad con lo dispuesto por los Artículos 29, 30, 31, 32, 33 y 34 del presente Reglamento.

C. REQUISITOS DE INSCRIPCIÓN

ARTÍCULO 28

Los Clubes que deseen registrar a miembros del Cuerpo Técnico y Jugadores, deberán cumplir con los requisitos que al efecto señalan los artículos siguientes.

Toda la información requerida deberá ser registrada en la herramienta CONNECT ID, según lo indica el sistema.

Para los extranjeros que quieran optar por el cargo de director técnico, Asistente Técnico y Preparador Físico, deberán realizar los trámites de convalidación ante el Departamento de Desarrollo Técnico de la FEPAFUT, que verificará, aprobará y decidirá si cumple con los requisitos para el cargo.

ARTÍCULO 29

Requisitos para la inscripción de Jugadores Profesionales:

Para la inscripción de jugadores en el torneo de primera, los clubes deberán completar en la Plataforma de CONNECT ID los siguientes datos, conforme a las indicaciones del sistema:

Agregar un jugador nuevo:

1. **Datos Personales**: Deben completar los campos requeridos que se indican con (*) Apellidos, Nombres, Idioma, Fecha de nacimiento, Sexo, Nacionalidad, país de nacimiento, región de nacimiento, ciudad de nacimiento y número de identificación
2. **Información de contacto**: Dirección, ciudad. Estado (no aplica), país, número de contacto o celular (no es necesario) y correo de contacto (no es obligatorio).
3. **Registro**: Rol (jugador), Tipo de Organización (club), Organización (nombre del club), Deporte (fútbol), Sub-rol (no es requerido), Nivel (profesional), Grupo de Edad (adulto/menor), Naturaleza del registro (si es nuevo o si ya estaba creado sólo se renueva).
4. **Documentos**: En este punto deben cargar los documentos requeridos tales como foto (en formato .JPG), Identificación (cédula, pasaporte o certificado de nacimiento), Formulario de Registro (Ficha técnica), Contrato profesional (el cual al cargarlo debe haber sido registrado en la Federación), Pasaporte Deportivo (historial del jugador, que no es más que la parte de atrás de la ficha técnica, que contiene los equipos/clubes en donde el jugador ha jugado).
5. **Licencia**: No requiere ser completado.
6. **Resumen**: Debe verificar la información ingresada y una vez completada la revisión,

debe enviarla a la Federación para su debida aprobación.

Transferencia doméstica (Transferir un jugador de un club X, puede ser Aficionado o Profesional, a un club Y o viceversa).

1. Consta de 2 pasos, primero debe solicitar la transferencia al club X en donde está inscrito el jugador. Una vez el club X aprueba transferencia por medio del CONNECT ID el club Y tiene acceso a los datos del jugador y procede a procesar el trámite, tal como lo va indicando el sistema. En caso de que el Club cedente rechace la transferencia de manera injustificada, el jugador y el Club nuevo presentarán una carta en la cual se hacen solidariamente responsable sobre cualquier reclamación relativa a la rescisión unilateral del contrato.

Renovar Jugador

1. Es cuando el jugador está registrado en su club, pero se encuentra en estado pasivo y debe activarlo o renovarlo para la competencia.

Todos los contratos, paz y salvos, finiquitos, acuerdo de transferencia, préstamos deben ser registrados en la Federación ante el Departamento de Registro y Estadísticas. Será responsabilidad del Club nuevo, ingresar la documentación señalada al sistema.

Aquellos documentos que sean ingresados sin el visto bueno de Registro y Estadísticas o presentados con más de 30 días de su firma, serán rechazados.

ARTÍCULO 30

Los Jugadores que por cualquier causa no continúen prestando sus servicios en el Club donde se encuentran registrados, no podrán ser inscritos por otro Club sino hasta el siguiente Torneo, incluso en la Liga PROM, excepto que no tenga minutos de participación.

Para tal efecto, el Club está obligado a notificar por escrito la baja del Jugador, a la Dirección de Registro y Estadísticas, anexando el finiquito del último Club en el cual estuvo registrado, firmado por el Club y el Jugador, o en su caso carta de no adeudo entre el Jugador y el Club anterior; en caso de existir algún adeudo deberá señalarse el acuerdo respectivo.

ARTÍCULO 31

Los Clubes deberán registrar, a través del CONNECT ID, a sus DirectoresTécnicos, Asistente Técnicos, Preparadores Físicos, Kinesiólogo, Utilero, Médico y un Delegado de Campo con su respectivo suplente; en fin, personal que por razón de su actividad deben permanecer en la cancha, dando cumplimiento a los siguientes requisitos:

1. El cuerpo técnico debe registrarse en el sistema CONNECT ID de la siguiente forma:
    a. Agregar Entrenador: Sólo para director técnico, asistente técnico y preparador físico.
    b. Agregar oficial del equipo: Se registrará al médico, utilero, delegado de campo, kinesiólogo, etc.
2. Si el cuerpo técnico repite, de igual manera deben ingresar toda la información al sistema con los respectivos documentos solicitados.

El Club que por cualquier razón no registre en el CONNECT ID al Director y/o Asistente Técnico, y él mismo intervenga en un partido (ya sea dirigiendo desde el área técnica o desde la banca de Cuerpo técnico) se le sancionará conforme a lo establecido en los artículos 35, 36 y 37.

Por lo que respecta a la normativa y requisitos para los integrantes de los Cuerpos Técnicos, se aplicará el Reglamento de Licencias de Entrenadores de la FEPAFUT en toda su extensión. En el caso de existir discrepancias entre este o cualquier otro reglamento y el Reglamento de Licencias de Entrenadores de la FEPAFUT, prevalecerán las disposiciones contenidas en el Reglamento de Licencias de Entrenadores de la FEPAFUT.

Cualquier requisito o documentación que se solicite para los efectos del presente artículo deberá ser presentada ante el Departamento de Desarrollo Técnico de la FEPAFUT para ser verificada 10 días antes del inicio del torneo

En caso de que un Director Técnico y/o Asistente Técnico por cualquier causa haya sido dado de baja, el Club deberá registrar dicha novedad en el CONNECT ID junto con la información de su debida sustitución.

ARTÍCULO 32

Para el registro del resto de los miembros del Cuerpo Técnico (Preparadores Físicos, Preparadores de Porteros, Médicos, Kinesiólogos, Utileros y Masajistas), deberá seguirse el mismo procedimiento descrito en el Artículo 29.

Importante resaltar que la FEDERACION PANAMEÑA DE FUTBOL se reserva el derecho de validar en cualquier momento del torneo y como parte del proceso de licenciamiento y mejora continua de clubes lo siguiente:

1. Certificado Médico (jugadores & cuerpo técnico) firmado por el Médico registrado por el Club ante la FEPAFUT
2. Licencia de preparador físico vigente de conformidad con el Reglamento de Licencias de Entrenadores de la FEPAFUT.

3. Certificado de idoneidad para médico y kinesiólogo.
4. Acreditación formal emitida por la administración del Club, respecto a quien se designe como utilero.

El Club local será responsable de garantizar la presencia de un médico idóneo para la sede, quien prestaría sus servicios a ambos clubes participantes. El Club local también podrá contar con un servicio de médicos que proporcionaría la LPF, en caso de no contar con uno propio para el día del partido. Los costos asociados al servicio alterno de médicos, será responsabilidad del Club local.

Los clubes podrán registrar miembros del Cuerpo Técnico (incluido Director Técnico y Asistente Técnico) durante todo el torneo, incluyendo la ronda final.

La autenticidad de la información registrada en CONNECT ID es responsabilidad estricta del Club y de quienes respondan directamente a la Presidencia de la institución, representante legal y Junta Directiva.

Aquellos integrantes del Cuerpo Técnico, que por cualquier causa no continúen prestando sus servicios en el Club donde se encuentran registrados, deberán notificarlo por escrito a la Dirección de Registro y Estadísticas, anexando el Finiquito del último Club en el cual estuvo registrado, firmado por el Club y el integrante del Cuerpo Técnico, o en su caso Carta de no Adeudo entre el integrante del Cuerpo Técnico y el Club anterior; en caso de existir algún adeudo deberá señalarse el acuerdo respectivo.

En el caso de ausencia justificada de algún integrante del Cuerpo Técnico, se podrá autorizar a un sustituto del Cuerpo Técnico que esté registrado en el Club de que se trate, siempre que el cargo a sustituir no requiera de una idoneidad determinada. En este caso la Dirección de Registro y Estadísticas emitirá la autorización respectiva, la cual deberá presentarse al Árbitro y Comisario antes del inicio del encuentro.

Es de obligatorio cumplimiento que todos los miembros del Cuerpo Técnico (incluido Director y Asistente Técnico) debidamente registrados presentes en la banca de los equipos porten, en todo momento y de forma visible, sus respectivas acreditaciones. De lo contrario, podrán ser retirados del área por los oficiales del partido y se sancionará al club con una multa de Trescientos Balboas (B/.300.00).

Se prohíbe a los miembros el Cuerpo Técnico acreditados permanecer en la banca portando cámaras de video, filmadoras y realizar funciones diferentes a las registradas y autorizadas. En caso de incumplimiento a lo establecido en este párrafo, se sancionará al Club con una multa de Trescientos Balboas (B/.300.00).

ARTÍCULO 33

El Club deberá al inicio del Torneo designar y registrar ante la Dirección de Registro y Estadísticas a un Delegado de Campo con su respectivo suplente, para lo cual deberá enviar una carta acreditándolo como tal.

El Delegado de Campo no podrá ser Presidente, ni Vicepresidente de la Junta Directiva del Club, ni jugador convocado del club en cuestión y el mismo no podrá estar en la banca del cuerpo técnico.

La zona de movilidad asignada al Delegado de Campo será detrás o entre los banquillos y en ningún caso por delante de estos. Una vez empezado el partido, el Delegado de Campo solo podrá movilizarse de la zona asignada, previa notificación al comisario.

Son funciones del Delegado de Campo:

1. Presentarse al delegado del Club Visitante, antes de comenzar el partido para ofrecer sus servicios.
2. Impedir que entre las líneas que delimiten el terreno de juego y las vallas que separan al público permanezcan personas no autorizadas.
3. Comprobar que los fotógrafos de prensa estén debidamente autorizados y procurar por sí o a solicitud del árbitro, que se coloquen por lo menos a dos metros de las líneas demarcatorias del campo de juego.
4. Al finalizar el partido facilitar el acceso al camerino de los árbitros, los capitanes de los equipos, el (los) comisarios, y los miembros de la Comisión de Arbitraje.
5. Colaborar con la fuerza pública, a quien se presentará antes de comenzar el partido, para el mejor cumplimiento de su misión.
6. Tomar las medidas para que, en los camerinos de los equipos, solo ingresen sus jugadores, los miembros de su Junta Directiva, de sus cuerpos técnicos y sus médicos, debidamente identificados con la credencial oficial entregada por la LPF-FEPAFUT, que les permite ingresar o permanecer en dicho sector, hasta el momento en que los jugadores salgan a calentar.
7. Escoltar al Club Visitante y al árbitro desde el terreno de juego al lugar donde se aloje o bien hasta donde convenga para su protección, cuando la actitud del público haga presumir la posibilidad de agresión.
8. Solicitar la protección de la fuerza pública a requerimiento del árbitro o por propia iniciativa, si las circunstancias lo exigen.
9. Coordinar con el Comisario del Partido aspectos relativos a la competencia y seguridad del partido de fútbol, cuando su club juegue como Local.

D. ALINEACIÓN DE JUGADORES Y CUERPO TÉCNICO

ARTÍCULO 34

Se entiende por alineación de Jugadores y Cuerpo Técnico la lista de nombres que los Directores Técnicos presentan al Árbitro, para que sean anotados en su registro (Titulares y Suplentes), aún y cuando no participen en el partido correspondiente.

ARTÍCULO 35

Se considera alineación indebida:

1. La intervención en un partido oficial de un Jugador ya sea como titular o suplente, que no esté registrado en la hoja de alineación.
2. La intervención en un partido oficial de un Jugador o integrante del Cuerpo Técnico que no esté registrado reglamentariamente por su Club ante la Dirección de Registro y Estadísticas.
3. La alteración, modificación, sustitución o falsificación del registro expedido por la Dirección de Registro y Estadísticas.
4. La intervención en un partido oficial de un Jugador ya sea como titular o suplente o integrante del Cuerpo Técnico que por cualquier causa se encuentre suspendido por la Comisión de Competencia o cualquier autoridad de la FEPAFUT, con facultad para sancionar, o por organismos de la FIFA, CONCACAF, UNCACAF y/o del TAS.

ARTÍCULO 36

La Comisión de Competencia sancionará de oficio la alineación indebida, de conformidad con lo dispuesto por el artículo inmediato siguiente.

ARTÍCULO 37

Sanciones Deportivas por Alineación Indebida:

1. Los Clubes que incurran en los supuestos del artículo 34, se harán acreedores de acuerdo con el caso a una multa de Doscientos Balboas (B/. 200.00), y a las siguientes sanciones:

    a. Si el Club infractor gana el partido, los tres puntos en disputa se adjudicarán al

Club contrario. En cuanto a los goles anotados, todos ellos serán anulados y el resultado final será 3-0 a favor del Club que actuó legalmente.

b. Si el resultado del partido es empate, el Club infractor perderá el partido adjudicándose al Club contrario los puntos correspondientes, según lo establecido en el inciso anterior. En cuanto a los goles anotados, todos ellos serán anulados y el resultado final será 3-0 a favor del Club que actuó legalmente.

c. Si el Club infractor pierde el partido, todos los goles anotados de este encuentro serán anulados y el resultado final será 3-0 a favor del Club que actuó legalmente. Si el Club que actuó legalmente se viese perjudicado por el resultado final de 3-0 respecto al resultado original del partido, se mantendrá el resultado original.

CAPÍTULO V

PARTIDOS

A. PARTIDOS OFICIALES

ARTÍCULO 38

Los Clubes que participen en el Torneos de Apertura y Clausura 2022 de la LPF, celebrarán sus partidos oficiales en los estadios asignados en el calendario oficial, en los días y horarios establecidos previamente por la Comisión de Competencia de la LPF.

Todos los Clubes deberán presentar al árbitro, por lo menos 60 minutos antes de la hora señalada para el inicio del partido, la lista definitiva de los jugadores titulares, suplentes y Cuerpo Técnico, así como los registros o carné expedidos por la dirección de Registros y Estadísticas de la FEPAFUT y la cédula de identidad o pasaporte originales.

Los Clubes que no cumplan con lo dispuesto por este apartado serán sancionados con una multa de Trescientos Balboas (B/. 300.00).

En caso extraordinario y de evidente justificación, cuando un club no presente al árbitro los registros o carné de los jugadores y del cuerpo técnico deberán elaborar un escrito dirigido a la comisión de árbitros, con copia a la Dirección de Registro y Estadísticas, el cual deberá ser entregado al Árbitro antes del partido y que hará las veces de registro, únicamente si los jugadores y el cuerpo técnico de que se trate se encuentren registrados para dicho torneo.

Es obligación de los clubes contar con su comisión médica previamente establecida, para

salvaguardar, monitorear y hacer cumplir dentro de su club con los protocolos de salud previamente establecidos para la correcta realización del presente Torneo.

B. FECHAS Y HORARIOS

ARTÍCULO 39

Los partidos del respectivo Torneos de Apertura y Clausura 2022 de Categoría Profesional deberán programar su inicio a partir de las 9:00 A.M. y hasta las 9:00 P.M. como máximo (días de la semana, así dispuestos por la Liga), excepto por circunstancias de ausencia de iluminación artificial o disponibilidad de espacio para ser utilizada entre las horas antes indicadas.

La cortina de tiempo entre las 11:00 A.M. y 2:00 P.M. es restrictiva para programación de juegos por las condiciones climáticas del país y la concentración de canchas sintéticas, por lo que si se llegasen a planear juegos en este intervalo de tiempo se deben considerar tiempo de hidratación durante el encuentro.

Durante todo el Torneos de Apertura y Clausura 2022, ningún Club podrá celebrar un partido oficial, como parte del lapso de competencia u otro oficial autorizado por la FIFA, CONCACAF o UNCAF, en territorio nacional, si no han transcurrido 48 horas desde la conclusión del partido anterior.

Si durante el Torneos de Apertura y Clausura 2022, un Club panameño participa en el extranjero en un juego autorizado por la FIFA o la CONCACAF o UNCAF, su siguiente partido correspondiente al torneo local deberá celebrarlo 72 horas después de terminar el partido anterior.

Los Clubes deberán iniciar los partidos en los horarios establecidos, por lo que aquellos Clubes que retrasen el inicio del partido, ya sea en el primer o segundo tiempo, serán sancionados con una multa de Mil Balboas (B/. 1,000.00).

Todos los partidos correspondientes a la Jornada 15 y 16 de cada Conferencia de los Torneos de Apertura y Clausura 2022 se jugarán en los horarios simultáneos.

Excepcionalmente podrá autorizarse por el Departamento de Competencia del Fútbol Profesional un horario diferente en aquellos partidos cuyos resultados no incidan en la clasificación a la siguiente fase.

ARTÍCULO 40

En los partidos del torneo, los Clubes contendientes deberán presentarse en el estadio con un mínimo de 14 Jugadores, cuando menos 90 minutos antes de la hora señalada para dar inicio al partido; de lo contrario, se harán acreedores a una multa de Mil Balboas (B/. 1,000.00) la primera vez, la segunda vez de duplicará, la tercera vez se triplicará y así sucesivamente.

Para iniciar un partido, el mínimo de jugadores requerido en el terreno de juego es de siete (7); sin embargo, cuando el partido se haya iniciado, el mismo no continuará si alguno de los Clubes queda con menos de 7 jugadores.

En estos casos, el club que quede con menos de 7 jugadores perderá el partido por un marcador de 3-0. Si el Club rival se viese deportivamente perjudicado por el resultado final de 3-0 respecto al resultado original del partido, se mantendrá el resultado original.

Cuando ambos clubes queden con menos de siete 7 jugadores, ambos perderán el partido 3-0, ajustándose la tabla de clasificación.

Si un club se presenta al partido con el mínimo de jugadores establecido en este artículo, en más de dos ocasiones en el mismo torneo y los partidos sean suspendidos por inferioridad numérica, el club infractor perderá el derecho a seguir participando en la categoría de que se trate y descenderá a la categoría regional aficionada.

En la tabla general de Goleadores, no se tomarán en cuenta los goles anotados por los jugadores del club que se le haya castigado con las sanciones anteriores.

Las infracciones señaladas por el Árbitro y/o Comisario en el marco del partido sí serán tomadas en cuenta para cada jugador y/o club, debiendo cumplir las sanciones aplicables al caso.

En los partidos de los Torneos sólo podrán estar en la banca un máximo de 9 miembros del cuerpo técnico, que cuenten con toda la documentación requerida por la liga; y en calidad de sustitutos **10 jugadores**. **Todos deberán seguir el protocolo recomendado por los estamentos de salud y seguridad nacional.**
En los torneos se podrán realizar hasta **cinco (5) cambios o sustituciones** en los 90 minutos reglamentarios de cada partido, y la opción de un sexto cambio en los partidos que se disputen prórrogas (tiempos extra).

Para evitar al máximo las interrupciones, cada uno de los equipos dispondrá de **tres (3) oportunidades** para realizar las cinco sustituciones, que también se podrán llevar a cabo

durante el descanso sin ocupar una de las tres (3) oportunidades para sustituciones. En el caso de que se dispute una prórroga (tiempos extra), ambos equipos llegarán a ésta con el número de suplentes y oportunidades de sustitución que no hayan empleado.

La sexta sustitución se podrá ejecutar durante la prórroga (tiempos extra), así como las sustituciones que no se hayan realizado en el tiempo reglamentario de 90 minutos, para lo cual los dos equipos dispondrán entonces de una nueva oportunidad.

También se podrán hacer dos pausas para hidratación, que podrán ser ampliadas a cuatro (4) si hay prórrogas.

ARTÍCULO 41

Los partidos del torneo se jugarán en los días y horarios establecidos en el calendario aprobado, previo a la iniciación de cada torneo. **Las suspensiones de partidos se podrán dar por situaciones de caso fortuito, fuerza mayor o por recomendaciones de las autoridades competentes.**

ARTÍCULO 42

El Comisionado de la LPF tendrá la facultad de realizar cambios de fechas y horarios en los calendarios de juegos aprobados, así como para aquellos partidos oficiales aprobados por FIFA, CONCACAF o UNCAF, en que los Clubes panameños o Selección Nacional obligatoriamente deban participar.

C. CAMBIO DE HORARIO

ARTÍCULO 43

Para que un Club solicite la reprogramación de la fecha de su partido deberá cumplir con los siguientes requisitos:

a. Solicitarlo por escrito al Comisionado cuando menos con 15 días hábiles de anticipación al evento.
b. El Comisionado deberá reprogramarlo dentro de los 30 días siguientes a la fecha en que inicialmente estaba programado, a menos de que la fecha de la solicitud no permita reprogramarlo dentro del plazo antes mencionado, en cuyo caso el partido deberá celebrarse antes del inicio de la jornada 15.
c. La reprogramación debe obedecer a la celebración de un partido avalado por la

FEPAFUT, FIFA, CONCACAF o UNCAF, o por compromisos del Club debidamente justificados ante La Liga Panameña de Fútbol.

D. CAMBIO DE ESTADIO

ARTÍCULO 44

Los partidos oficiales de la competencia deberán celebrarse en los Estadios registrados por cada Club, por lo que ningún Club durante el Torneo podrá cambiar de sede para celebrar partidos oficiales. A menos que exista una causa debidamente justificada, El Comisionado autorizará que un Club juegue uno de sus partidos en distinta sede, siempre que a juicio de dicho órgano sea pertinente autorizar el cambio.

Para que un Club solicite el cambio de sede deberá cumplir con los siguientes requisitos:

a. Solicitar por escrito al Comisionado de la LPF, cuando menos con 15 días hábiles de anticipación, el cambio de sede para un partido programado, manifestando las causas de su solicitud.
b. Contar con la autorización por escrito del dueño o poseedor del estadio donde pretende celebrar su partido oficial.
c. Procurar que el partido que se solicita cambiar de Estadio, no se juegue en la misma jornada que otro club en la misma sede.

d. El Comisionado comunicará la decisión a las diferentes partes interesadas, al Consejo Ejecutivo de la LPF y a la Dirección de Registro y Estadísticas de la FEPAFUT.

E. SUSPENSIÓN DE PARTIDOS

ARTÍCULO 45

Los partidos de los respectivos torneos sólo podrán suspenderse por causas de fuerza mayor, caso fortuito, estado de emergencia, sobrecupo, invasión o agresión del público, falta de seguridad, incomparecencia de alguno de los contendientes, protocolo de racismo realizado por el cuerpo arbitral de acuerdo con el Artículo 49 o retirada de la cancha de algún Club.

Queda a criterio de la Comisión de Competencia iniciar una investigación para comprobar que, en los partidos suspendidos por causa de fuerza mayor o caso fortuito, que efectivamente existió dicha causa para aplicar las sanciones correspondientes.

F. SUSPENSIÓN ANTES DEL INICIO

ARTÍCULO 46

Cuando un partido no pueda iniciarse por existir causas de fuerza mayor, tales como, inundaciones, u otros estados de emergencia originados por fenómenos naturales, falta de energía eléctrica o falta de seguridad, el juego deberá celebrarse dentro de las 24 horas siguientes siempre que haya disponibilidad de cancha, teniendo obligación el Club visitante, los Árbitros y el Comisario, de permanecer en la sede, siempre que la misma esté en un radio de más de 100 kilómetros.

Si transcurrido el término de 24 horas el impedimento continúa, o uno de los dos Clubes tiene que jugar dentro de los tres días hábiles siguientes un partido oficial o amistoso autorizado por la LPF, FEPAFUT, UNCAF, CONCACAF o FIFA el juego se suspenderá temporalmente, correspondiendo al Comisionado, señalar la fecha y hora de su celebración, debiendo ser antes del inicio de la Jornada 15 del Torneo correspondiente.

En dichos casos cada club asumirá los gastos que origina la suspensión. Los gastos de los árbitros y comisarios serán asumidos por la LPF.

G. PARTIDO INICIADO

ARTÍCULO 47

Cuando un partido ya iniciado sea suspendido por causa de fuerza mayor, estados de emergencia, falta de seguridad, o falta de energía eléctrica ocasionada por cualquier motivo, se procederá a esperar 60 minutos, si transcurrido ese tiempo la causa que originó la suspensión no cesa, entonces se procederá de la siguiente manera:

Si el tiempo transcurrido es menor a 70 minutos de juego deberá reiniciarse del minuto inicial, cuando lo determine la Comisión de Competencia de la LPF.

Corresponderá a la Comisión de Competencia de la LPF determinar con cargo a que Club, se efectuarán los gastos que origina la suspensión.

Deberá procurarse que una jornada no se inicie mientras no haya finalizado la anterior.

Si el tiempo transcurrido excede los 70 minutos de juego, el Árbitro dará por terminado el partido el cuál será válido y enviará su informe a la Dirección de Registro y Estadística.

H. SUSPENSIÓN DE UN PARTIDO INICIADO POR REACCIONES RACISTAS

ARTÍCULO 48

Un partido puede ser suspendido porque los asistentes al Estadio observen una conducta racista.

48.1. INCIDENTES Y COMPORTAMIENTO RACISTA – PRIMERA FASE: PARAR EL PARTIDO

Si un Árbitro se percata de alguna conducta racista (o es informado de la misma por un Comisario de Partido) y/o comportamientos discriminatorios como lo son cantos raciales, insultos, gritos, letreros, banderas, etc., y si en su opinión, los comportamientos son sumamente graves e intensos, él/ella aplicará la Regla 5 de las Reglas del Juego de FIFA y parará el partido.

Mediante un anuncio por el sonido local se les solicitará a los aficionados que cese el comportamiento inmediatamente. El partido se reiniciará después del anuncio.

48.2. INCIDENTES RACISTAS GRAVES – SEGUNDA FASE: SUSPENDER EL PARTIDO (5 ~ 10 MINUTOS)

Si la conducta racista y/o los comportamientos discriminatorios continúan después de reiniciar el partido, (por ejemplo, si la primera fase no dio resultado), el Árbitro podrá suspender el juego por un periodo de tiempo razonable (5 ~ 10 minutos) y dirigir a los equipos de regreso a sus vestidores. El Comisario, a través de un Cuarto Oficial, ayudará al Árbitro a determinar si la conducta racista cesó como resultado de las medidas seguidas en la primera fase.

Durante este periodo el Árbitro podrá solicitar de nuevo que se haga un anuncio por el sonido local para que cese inmediatamente la conducta racista y se le advertirá al público que de continuar tal comportamiento se procederá a la suspensión del partido.

Mientras el partido queda suspendido, el Árbitro consultará con el Comisario de partido, los Oficiales de seguridad en el Estadio y las autoridades de la Policía sobre los siguientes pasos y la posibilidad de suspender para el desalojo del Estadio.

48.3. INCIDENTES RACISTAS GRAVES – TERCERA FASE: SUSPENSIÓN PAR EL DESALOJO DEL ESTADIO

Si la conducta racista y/o los comportamientos discriminatorios continúan después de

reiniciar el partido (por ejemplo, si la segunda fase no dio resultado), el Árbitro decidirá como último recurso suspender el partido para el desalojo del Estadio. El Comisario de partido, a través del Cuarto Oficial, ayudará al Árbitro a decidir si la conducta racista cesó como resultado de las medidas tomadas en la segunda fase.

La decisión del Árbitro de suspender el partido para el desalojo del Estadio se realizará después de haber revisado y evaluado debidamente, por medio de una consulta plena y extensa con el Comisario, que todas las fases y medidas fueron aplicadas acorde al protocolo y una evaluación del impacto que la suspensión del partido tendría sobre los Jugadores y el público.

Cuando los incidentes Racistas graves se encuentren en la Tercera fase, "Suspensión para el desalojo del Estadio" y un partido ya iniciado sea suspendido por las razones antes expuestas, se deberá desalojar el Estadio en su totalidad y una vez desalojado deberá completarse el juego.

El partido será reiniciado en las mismas condiciones en que se encontraban los Clubes en el momento de la suspensión (minutos jugados, goles, expulsiones, cambios, alineaciones, amonestaciones, etc.)

Cuando el partido no pueda reanudarse, los Clubes jugarán el tiempo restante del partido, dónde y cuándo determine el Departamento de Competencia del LPF, en las mismas condiciones en que se encontraban los clubes en el momento de la suspensión (minutos jugados, goles, expulsiones, cambios, alineaciones, amonestaciones, etc.)
Cada equipo asumirá sus gastos generados con motivo de la suspensión y los gastos del Cuerpo Arbitral y el o los Comisarios serán cubiertos por la LPF.

Cuando un partido sea suspendido por la razón señalada en este artículo no aplicará lo establecido en el Artículo 47 en cuanto a los minutos jugados, es decir, que deberá completarse los 90 minutos de juego.

El expediente será remitido a la Comisión Disciplinaria, a fin de que sancione conforme a lo establecido en el Reglamento Disciplinario.

I. SUSPENSIÓN POR FALTAS DE GARANTÍAS

ARTÍCULO 49

Cuando un partido sea suspendido durante la fase regular por falta de garantías, motivado por actitud antideportiva, rebeldía o cualquier situación ocasionada por Jugadores, Cuerpo

Técnico, Directivos y/o espectadores de algún Club, o invasión al terreno de juego por espectadores de algún club o ambos, o agresión del público al Cuerpo Arbitral, Jugadores o Cuerpo Técnico de los Clubes participantes y se encuentre reportado en el informe del Árbitro, el Club que lo ocasionó se le sancionará con:

- Pérdida del partido por 3-0 y, en lo relacionado a los goles anotados, se estará a lo sujeto en el procedimiento establecido en el Artículo 37 de este Reglamento, multa de Dos Mil Balboas (B/. 2,000.00) a Cinco Mil Balboas (B/. 5,000.00) y con 2 a 5 partidos a puerta cerrada.

En el evento de que ambos clubes resulten responsables, los dos perderán los puntos en disputas, y se les aplicarán las sanciones contempladas en el párrafo anterior.

Si las situaciones contempladas en el párrafo primero tuvieren lugar en la fase de PLAYOFF para semifinales, fase de Semifinales y Final, el club culpable quedará automáticamente eliminado del Torneo y su lugar será ocupado por el otro club y se le condenará al pago de una multa de Cinco Mil Balboas (B/. 5,000.00) a Siete Mil Balboas (B/. 7,000.00) y de 4 a 7 partidos a puerta cerrada. En caso tal que la situación se dé en la Final, el otro club será decretado como el Campeón del Torneo y el club culpable será condenado al pago de la multa antes descrita y a los partidos a puerta cerrada mencionados.

Si los dos clubes de una misma llave resultaren culpables de las situaciones contemplados en el párrafo primero en la fase de Playoff para semifinales, los dos clubes de la otra llave clasificarán de manera directa a la Fase de Semifinales, sin jugar el o los partidos restantes, y entre estos dos se realizará lo referido en el Artículo 17 del presente Reglamento.

Si los dos clubes de una misma llave resultaran culpables de las situaciones contemplados en el párrafo primero en la fase de Semifinales, los dos clubes de la otra llave clasificarán de manera directa a la Final sin jugar el o los partidos restantes.

Los casos no previstos en este artículo serán resueltos por el Consejo Ejecutivo de la LPF, en conjunto con la Comisión de Competencia de la LPF.

J. INCOMPARECENCIA

ARTÍCULO 50

Exactamente a la hora fijada para iniciar un partido, el Árbitro dará la señal para iniciar el juego, y si uno de los Clubes no hubiese comparecido o no contase con el número reglamentario de Jugadores, procederá a esperar 15 minutos a partir de la hora oficial para

el inicio del partido, y si transcurrido ese tiempo el Club no se presenta, el Árbitro finalizará el partido y procederá a informar a la Comisión de Competencia.

50.1 INCOMPARECENCIA DEL CUERPO ARBITRAL

Si un partido no puede iniciar debido a la incomparecencia del Cuerpo Arbitral, los Clubes contendientes deberán esperar en el Estadio por un tiempo de 60 minutos después de la hora de inicio del partido, al término del cual podrán retirarse. Para tal efecto, los Clubes deberán firmar el acta del Comisario donde se hará constar los hechos, misma que deberá ser enviada a la Comisión de Competencia de la LPF.
El Club Visitante deberá permanecer en la plaza para la reanudación del encuentro dentro de las próximas 24 horas, siempre que la misma esté en un radio de más de 100 kilómetros y haya la disponibilidad de la cancha, a menos de que uno de los Clubes tenga que jugar dentro de los tres días siguientes algún partido oficial o amistoso autorizado por la LPF, FEPAFUT, UNCAF, CONCACAF o FIFA, en cuyo caso se dará por suspendido el juego y la Comisión de Competencia de la LPF en coordinación con el Comisionado deberá señalar la fecha, hora y lugar en que se efectuará el juego.

Corresponderá a la LPF efectuar el pago de los gastos y perjuicios derivados de esta incomparecencia, incluido a los clubes.

50.2 INCOMPARECENCIA O TARDANZA DE CLUBES

La Comisión de Competencia realizará una investigación para verificar las causas de la ausencia (incomparecencia) o tardanza de un Club. Si se comprueba que no hubo causa que impidiera llegar a tiempo o comparecer al juego programado, el club infractor perderá el partido con un marcador de 3-0 a favor del contrario y se le sancionará al pago de los daños y perjuicios al equipo contrario y perderá el derecho a seguir participando en la LIGA PANAMEÑA DE FUTBOL, perdiendo su franquicia.

En lo relacionado a los goles anotados, se actuará de acuerdo con el procedimiento establecido en el Artículo 37 de este Reglamento.

50.3 INCOMPARECENCIA DEL CUERPO TÉCNICO

En caso de que el Director Técnico de un Club no asista a un partido por ausencia justificada del mismo, solo podrá asumir su función el Asistente Técnico y en defecto de este, el Preparador Físico debidamente registrado en el Departamento de Registros y Estadísticas.

En caso de ausencia justificada de todo el Cuerpo Técnico, el jugador convocado como capitán del partido podrá dirigir el partido, no siendo ello causal de alineación indebida.

La incomparecencia del Director Técnico, Asistente Técnico y Preparador Físico será sancionada con una multa de Dos Mil Quinientos Balboas (B/. 2,500.00). De reincidir la multa será de Cinco Mil Balboas (B/. 5,000.00)

K. RETIROS

ARTÍCULO 51

El Club que se retire, una vez iniciado el partido del terreno de juego, o con sus acciones impidan que el mismo continúe, y con ello, impida que este se juegue por entero (incluido los tiros penales) se le considerará el partido como perdido con un marcador de 3-0, se le adjudicarán los puntos al contrario y perderá el derecho a seguir participando en la LIGA PANAMEÑA DE FUTBOL, perdiendo la franquicia.

En lo relacionado a los goles anotados, se actuará de acuerdo con el procedimiento establecido en el Artículo 37 de este reglamento.

L. DOPAJE

ARTÍCULO 52

El dopaje está prohibido en los partidos de las competencias organizadas por la LPF y FEPAFUT.

Por lo que respecta a la normativa en materia de dopaje, se aplicará el Reglamento Antidopaje de la FIFA en toda su extensión. En el caso de existir discrepancias entre el reglamento nacional antidopaje y el Reglamento Antidopaje de la FIFA, prevalecerán las disposiciones contenidas en el Reglamento Antidopaje de la FIFA.

M. CANCHAS Y TERRENO DE JUEGO

ARTÍCULO 53

Para efectos del presente Reglamento, se entiende por:

Cancha: La superficie en donde se encuentra el terreno de juego y el espacio destinado a zona de jugadores suplentes, Cuerpo Técnico, Oficiales de Partido, Médico de la Sede, espacios publicitarios, contracancha, fotógrafos, Camarógrafos, Radio y Televisión, y deberá

cumplir con lo siguiente:

- Deberá tener una cerca que la circunde, separando a ésta de los lugares ocupados por el público. La cerca de alambre deberá estar instalada a no menos de 3.5 metros de la línea de banda y no menos de 3.5 metros de la línea de meta.

Terreno de Juego: El rectángulo en el cual se celebra un partido de conformidad con las Reglas de Juego promulgadas por el International Football Association Board y reconocidas por FIFA, que deberá cumplir con las siguientes características:

1. Deberá medir mínimo 64 metros y máximo 70 metros de ancho, y mínimo 100 metros y máximo 110 metros de largo, con las porterías ubicadas de Norte a Sur obligatoriamente (excepto los estadios ya conocidos).
2. Los postes y largueros de los marcos pueden ser fabricados con materiales aprobados por el International Football Association Board, recomendando que los marcos de los campos de los Clubes profesionales se uniformen tanto en material, como en la forma de estos, debiendo ser estos metálicos, redondos y de las medidas que ordena las Reglas de Juego y decisiones del International Football Association Board.

Las superficies pueden ser naturales o artificiales, siempre y cuando se cumplan los requisitos establecidos en el presente Reglamento.

En ningún caso, las vallas de publicidad estática o cualquier otra análoga, podrá invadir un área de 1 metro de la totalidad del terreno circundante al campo de juego.

Área de Trabajo del Director Técnico: El Área Técnica es la superficie cuyo largo equivale a la longitud de la banca, más un metro de cada lado de esta, donde deben permanecer los Jugadores suplentes y Cuerpo Técnico de cada Club. El ancho del Área Técnica parte de la banca en línea paralela marcada, hasta un metro de la línea de banda equidistante de la línea central del terreno de juego.

El Director Técnico y el Asistente Técnico debidamente registrado son las ÚNICAS personas autorizadas para dar instrucciones a los Jugadores dentro del área técnica en los partidos oficiales o amistosos de la presente Temporada, con la única restricción de que deberán ejercer este derecho uno a la vez, jamás los dos al mismo tiempo.

Queda estrictamente prohibido que los Preparadores de Porteros, Médicos, Kinesiólogos, Utileros y Masajistas se levanten a dar instrucciones hacia el terreno de juego, incluyendo graderías, parte trasera de los banquillos y demás áreas aledañas. Cualquiera de los

anteriormente mencionados que sea reportado por el Árbitro, por llevar a cabo esta función, será sancionado con un partido de suspensión y una multa de Quinientos Balboas (B/.500.00) y en caso de reincidir serán dos partidos de suspensión y Mil Balboas (B/. 1,000.00) de multa y así sucesivamente por cada vez que cometa dicha falta pudiendo llegar hasta la cancelación de su registro.

Los Asistentes Técnicos solo podrán asumir la función del Director Técnico en caso de expulsión o ausencia de este y solo en caso de que ambos (Director y Asistente Técnico) sean expulsados, el preparador físico debidamente registrado, podrá ocupar su lugar.

Será obligatorio que los clubes tengan dentro del área técnica presencia de personal capaz de brindar primeros auxilios y atención primaria (fisioterapeuta y/o médico), que reglamentariamente han debido registrar ante el Departamento de Registro y Estadísticas de la FEPAFUT, el incumplimiento de ello traerá como consecuencia una multa de Cien Balboas (B/.100.00).

Queda estrictamente prohibido fumar en el Área Técnica. Quien contravenga lo dispuesto en el presente inciso se le solicitará que apague el cigarro y en caso de hacer caso omiso a la solicitud, o reincidir será retirado de las instalaciones, ya sea por el Árbitro o por el Comisario del Partido, incluso con apoyo de la fuerza pública si fuere necesario. A partir de la siguiente ocasión en que una persona sea reportada por contravenir esta norma, se le aplicará al Club una multa de Doscientos Balboas (B/.200.00). El Árbitro y el Comisario del partido tendrán la facultad para exigir el cumplimiento de esta disposición.

N. BALONES

ARTÍCULO 55

Los balones que se utilicen en los partidos oficiales de los Torneos de Apertura y Clausura 2022, así como partidos amistosos, serán los autorizados por la LPF.

ARTÍCULO 56

Los Árbitros deberán comprobar el peso y medidas reglamentarias de los balones que se utilicen en los partidos oficiales, por medio de pruebas físicas, la redondez, consistencia, bote, presión y acabado de estos.

O. ESTADIOS

ARTÍCULO 57

De conformidad con el Artículo 7 del presente reglamento, los Estadios en donde se efectúen los partidos de los respectivos torneos de la Liga Panameña de Fútbol deberán cumplir con los siguientes requisitos:

1. Garantizar que el Estadio y las instalaciones reúnen los requisitos y las directrices de seguridad en construcción que requieren los Reglamentos aplicables a este caso.
2. Los terrenos de juego, el equipamiento adicional y las instalaciones para cada partido, deberán estar en estado óptimo y cumplir con lo estipulado en las Reglas de Juego del International Football Association Board y el presente Reglamento, así como con los ordenamientos y normas aplicables.
3. Contar con un aforo de 900 personas como mínimo, salvo los Clubes que ya integran la Liga Panameña de Fútbol.
4. Los Estadios podrán contar con relojes que señalen el tiempo jugado, siempre que se detengan al término del tiempo reglamentario de cada parte; es decir, después de 45 minutos tratándose del primer tiempo del partido, y después de 90 minutos tratándose del segundo tiempo del partido. Se aplicará la misma disposición en caso de tiempos extras, es decir, después de 15 y 30 minutos respectivamente.
5. Asimismo, deberán contar con los siguientes servicios:
    a. Personal de vigilancia que a juicio de las Autoridades de la seguridad y del Club local sea suficiente para garantizar la seguridad del público en general, Oficiales de Partido, Jugadores y Cuerpo Técnico, antes, durante y hasta el término de cada encuentro.
    b. Rampas, accesos, asientos y áreas en general destinadas a personas con capacidades especiales.
    c. Área de Servicio Médico para la atención de Jugadores y público en general.
    d. Instalaciones adecuadas tanto para los Jugadores y Cuerpo Técnico, como para los Árbitros, Jueces de Línea y Asistentes. Los vestidores serán independientes para los Clubes contendientes (titulares y preliminares), con una capacidad mínima para 25 personas, y deberán estar equipados con instalaciones sanitarias en número adecuado para su capacidad, con regaderas provistas de agua caliente y fría. Las paredes estarán cubiertas con materiales adecuados para el uso a que están destinadas, así como con casilleros suficientes para la debida guarda de las pertenencias de los Jugadores.

        Los lugares destinados para los vestidores de Jugadores y Árbitros deberán estar suficientemente ventilados, observando que las ventanas sean inaccesibles al público en general. Además de lo anterior, deberán contar con vigilancia policíaca para evitar la entrada de personas ajenas a los mismos, sin función alguna.

        Los vestidores de los Jugadores y las regaderas deberán estar separadas por muros

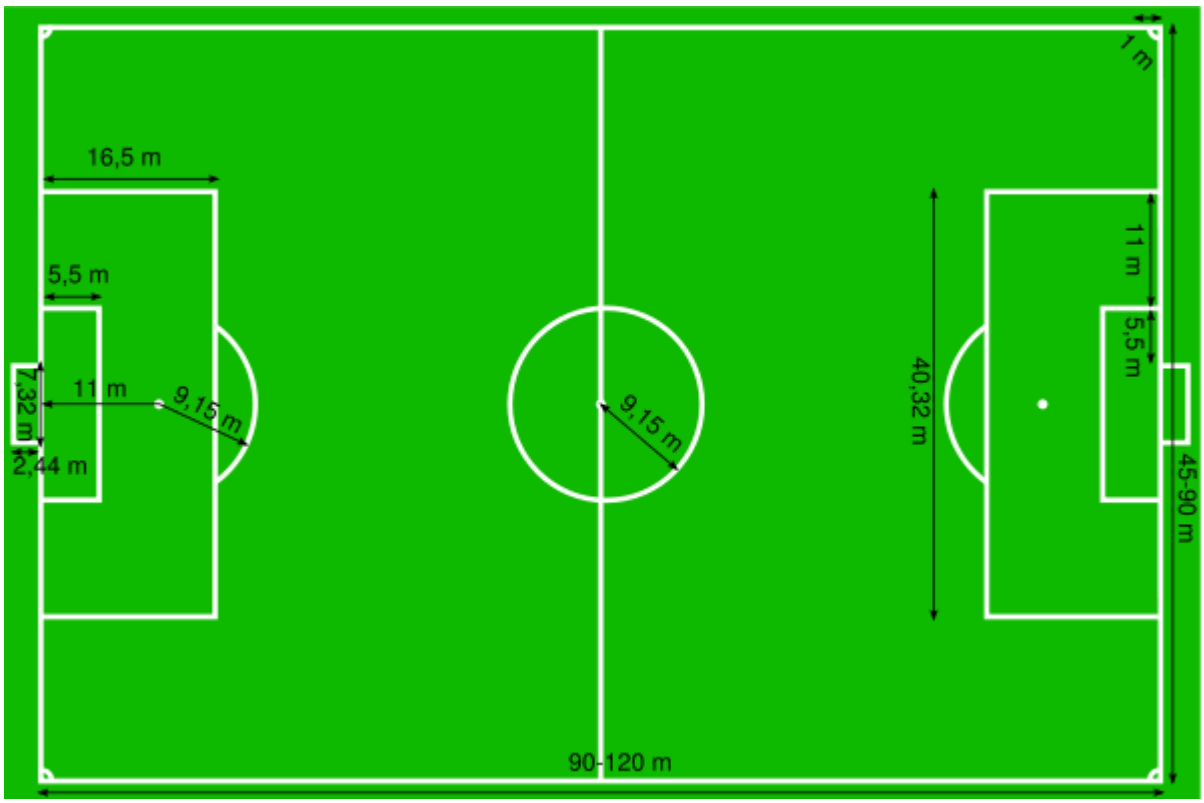
o divisiones, de tal forma que aquellos no sean invadidos por el vapor de agua proveniente de los otros.

e. Área de control de dopaje.
f. Contar con un pizarrón electrónico o manual para indicar la sustitución de jugadores y el número de minutos añadidos en compensación por el tiempo perdido.
g. Contar con zona de autobuses, misma que deberá tener el espacio suficiente de estacionamiento y que permita el acceso a los vestidores, sin riesgo para Árbitros y Jugadores.
h. El Club local será responsable de que en cada partido haya como mínimo 4 personas "recoge balones" que deberán ser mayores de 14 años. Los mismos estarán obligados a portar el uniforme o chaleco que permita su identificación a simple vista, el cual deberá ser proporcionado por LPF 30 minutos antes de la hora oficial del inicio del partido. Las 4 personas "recoge balones" deberán asegurar que los balones de juego se mantengan en los sitios asignados durante todo el encuentro.

6. En los Estadios donde existan pantallas gigantes queda prohibido el uso de estas para reproducir repeticiones de jugadas o anotaciones, así como imágenes o leyendas que puedan interferir con el desempeño del trabajo del Cuerpo Arbitral, o que ofendan o inciten a la violencia en contra del Club visitante.
7. El sonido local se usará:
    a. Durante el tiempo de juego exclusivamente para anuncios relacionados con:
    b. Alineaciones
        - Cambios
        - Amonestaciones
        - Expulsiones
        - Tiempo añadido
        - Cuestiones de seguridad
        - Protección civil
    c. Para publicidad comercial se usará exclusivamente los minutos antes de iniciado el partido, el medio tiempo y finalizado el partido.
    d. Para la reproducción parcial de Himnos antes del inicio del partido. Queda estrictamente prohibido utilizar el sonido local para fines distintos a los señalados en los numerales a y b anteriores, o para arengar de manera alguna al público contra el Club visitante y/o Cuerpo Arbitral.
8. Obligaciones del Club Local:
    a. Cubrir los costos y asegurar el cumplimiento de los puntos 1~7 de este Artículo.
    b. Asignar un palco a la Directiva del Club visitante que ofrezca seguridad y visibilidad adecuada para los integrantes de este, en excelentes condiciones de construcción y de limpieza. La Directiva del Club visitante deberá estar protegida con elementos de seguridad para evitar incidentes y/o agresiones por parte del público.
    c. En partidos de alto riesgo, asignar al Club visitante la seguridad suficiente durante toda la estancia en el Estadio.

d. Proveer la seguridad suficiente al Club visitante, Oficiales del Partido y al público en general, durante su estancia en el Estadio y hasta que abandonen el mismo.
e. Cumplir con los Reglamentos de SINAPROC.
f. Cumplir con el HOSPITALIDAD del evento, que incluye, mas no se limitan, a acomodadores, guías, azafatas, servicios de comida, bebidas y atención al fanático en general.
g. Limpieza general antes, durante y luego de terminado el evento. Incluyendo limpieza de baños durante el partido.

9. Obligaciones de todo Club participante:
   a. Coadyuvar con la seguridad para evitar por parte de los aficionados la introducción de trapos y mantas en los estadios con leyendas que sean consideradas como ofensivas o de contenido religioso, político, artículos de metales, palos, botellas, latas, el empleo de objetos inflamables, petardos, fuegos artificiales o bengalas, o cualquier otro objeto que cause o pueda causar riesgo de incendio, quemaduras o conflagración invasiva. No obstante, cuando la afición ingrese con los artículos antes mencionados y sea reportado por el Comisario, el club será responsable de forma solidaria y se le impondrá una multa de Mil Balboas (B/. 1,000.00). De reincidir, la suma de la multa se aumentará al doble y así sucesivamente por cada vez que reincidan.
   b. Los Clubes pueden utilizar humos no tóxicos de colores siempre que con un mínimo de TRES días hábiles de antelación al partido soliciten autorización de manera formal a la LPF (Comisionado), junto con la carta/curriculum de la empresa y/o persona encargada de su manipulación; de lo contrario, no podrán ser ingresados al estadio.
   c. **Es obligación de los clubes contar con su Comisión Médica previamente establecida, para salvaguardar, monitorear y hacer cumplir dentro de su club con los Protocolos de Salud anticipadamente definidos, para la correcta realización del presente Torneo durante los entrenos y los días de partido dentro y fuera de la cancha.**



P. EQUIPAMIENTO

ARTÍCULO 58

JUGADORES DE CAMPO:

Los Clubes participantes en el Torneos de Apertura y Clausura 2022 tienen la obligación de completar el formato diseñado con sus uniformes de local, visitante y para guardameta.

Además, deben enviar una foto de cada uniforme a la LPF y a la Dirección de Registros y Estadísticas de la FEPAFUT, para el debido registro con una anticipación de 15 días hábiles al inicio de cada torneo, siendo exigido un mínimo de dos y un máximo de tres juegos de uniformes con colores contrastantes que utilizarán durante la competencia. Estos uniformes deberán ser: uniforme de Local (Opción #1), uniforme de Visitante (Opción #2) y uniforme Alternativo (Opción #3). Previo al registro de estos uniformes, cada club deberá aportar un

ejemplar físico de cada uno de ellos para que sean enviados a la Comisión de Competencia de la LPF y Arbitraje de FEPAFUT, quienes validarán o no su registro.

La LPF se encargará a lo largo del torneo de coordinar la designación de los uniformes a utilizar en cada partido, como sigue:

ARQUEROS:

Los Clubes participantes en el Torneos de Apertura y Clausura 2022, tienen la obligación de registrar ante la LPF y la Dirección de Registro y Estadística con una anticipación de 15 días hábiles al inicio de cada torneo, un mínimo de TRES uniformes UNICOLOR (mismo color de suéter, pantalón y medias), en tonalidades distintas para los arqueros, que utilizarán durante la competencia los cuales serán suministrados en el formato que para tal fin proporcionará la Dirección de Registro y Estadística. Previo al registro de estos uniformes, cada club deberá aportar un ejemplar físico de cada uno de ellos para que sean enviados a la Liga Panameña de Fútbol y Arbitraje de FEPAFUT, quienes validarán o no su registro.

Los Clubes que no registren los uniformes y los tres petos en el término de lo dispuesto en el presente artículo, serán sancionados con una multa de Mil Balboas (B/. 1,000.00). Una vez iniciado el Torneo los Clubes no podrán registrar ni cambiar uniformes ya registrados, hasta tanto inicie el siguiente torneo.

Tratándose de los colores del uniforme Local y el uniforme Visitante, éstos deberán ser totalmente opuestos y contrastantes entre sí utilizando colores claros y oscuros. Esto incluye camisetas, pantalones y medias. Podrá ser una combinación de ambos según el caso, para la transmisión de partidos por televisión.

El uniforme designado por la LPF deberá ser utilizado por los Clubes en todos los partidos de los respectivos torneos, excepto en el caso que, siendo Visitante, los colores de su uniforme sean parecidos o no contrastantes a los del Club Local. Por ello, con el objeto de evitar confusión deberán utilizar el uniforme alternativo o una combinación de ambos.

Los clubes Visitantes están obligados a llevar a los partidos dos juegos de uniformes para remediar cualquier eventualidad. De no llevarlos y presentarse alguna eventualidad serán sancionados con una multa de Mil Balboas (B/. 1,000.00). De reincidir, al club Visitante se le sancionará restándosele tres puntos de la Tabla de general del Torneo.

Así mismo, cada club deberá registrar ante la Dirección de Registro y Estadísticas tres colores distintos de los petos. Los clubes que no utilicen los uniformes previamente designados por la LPF serán sancionados con una multa de Mil Balboas (B/. 1,000.00) por cada fecha en que no utilicen los uniformes designados.

ARTÍCULO 59

La Liga Panameña de Fútbol enviará con copia a todos los Clubes con un mínimo de 2 días calendario de anticipación al inicio de la jornada programada, la designación de los Uniformes que utilizarán los Clubes y el Cuerpo Arbitral, respetando en cada ocasión el uniforme registrado como local del Club anfitrión.

Los Clubes podrán solicitar una modificación a la designación de uniformes, sin afectar al Club rival y a los Árbitros, a través de un escrito dirigido a la Liga Panameña de Fútbol con copia a la Dirección de Registro y Estadística y a la Comisión de Árbitros, que deberá ser presentado tres (3) días previos a la celebración del partido o partidos programados para esa semana, hasta las 17:00 horas.

Tratándose de la Fase Semifinal y Fase Final, se respetará obligatoriamente la designación acordada en la junta previa a cada serie, a que se refiere el artículo 20 del presente Reglamento.

ARTÍCULO 60

En caso de confusión o similitud en los colores de los uniformes de cualquiera de los Clubes y la Cuarteta Arbitral, serán **los árbitros** quienes deberán cambiarse de uniforme.

El uniforme básico obligatorio de un Jugador será:

1. Camiseta de juego, short, medias, espinilleras y calzado. En caso de utilizar pantalón térmico, éste deberá tener el mismo color del short;
2. Guardameta: Cada guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás Jugadores, el Árbitro y los Árbitros Asistentes.
3. El uniforme básico obligatorio no puede contener lemas, mensajes o imágenes políticas, religiosas o personales, mensajes o imágenes racistas. El equipo cuyo uniforme contenga lemas, mensajes o imágenes políticas será sancionado con una multa de Mil Balboas (B/. 1,000.00).
4. Se prohíbe a los jugadores el uso de bandas, gorras y muñequeras con publicidad comercial no autorizadas por su club o la LPF. Igualmente se prohíbe a los jugadores a mostrar ropa interior con lemas, mensajes, imágenes políticas, religiosas o personales. El jugador que incurra en cualquiera de estas faltas se hará acreedor a una sanción de Mil Balboas (B/. 1,000.00), la cual asumirá solidariamente el club en caso de incumplimiento.
5. Seguridad: Los jugadores no utilizarán ni llevarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joya), de lo contrario serán acreedores a una multa de Doscientos Balboas (B/.200.00).

ARTÍCULO 61

Los Jugadores utilizarán obligatoriamente en la camiseta de juego, sobre la espalda y en la parte delantera del short, un número consecutivo de 2 dígitos como máximo, consecutivo desde el 1 al 99 hasta donde lleguen sus registros.

Para tal efecto, los Clubes al inicio de los respetivos torneos deberán enviar a la LPF y a la Dirección de Registro y Estadística, la relación de Jugadores con los números correspondientes. Por cada alta adicional de un Jugador, éste deberá tener un número distinto a los anteriores, observando siempre la obligación de respetar la numeración consecutiva.

A solicitud por escrito de un Club, la Dirección Registro y Estadística podrá autorizar el cambio de un número en la camiseta de un Jugador, siempre y cuando exista una razón debidamente justificada para autorizar dicho cambio y el número esté libre, esto quiere decir que si un jugador ya usó el número durante el Torneo no se le podrá autorizar la asignación.

El Club que modifique sin autorización de la Dirección Registro y Estadísticas el número de camiseta de un jugador se hará acreedor a una multa de Quinientos Balboas (B/.500.00).

ARTÍCULO 62

Los Clubes podrán portar publicidad comercial en sus uniformes, siempre y cuando se identifiquen claramente los colores del Club, el número y el nombre del Jugador, el escudo oficial del Club y el logo del gran patrocinador.

El número en la camiseta del Jugador debe cumplir con las siguientes características:

1. El número al dorso medirá entre 25 cm (veinticinco centímetros) y 35 cm (treinta y cinco centímetros) de altura, será claramente legible y estará colocado en el centro del dorso de la camiseta. Además, el número deberá ser completamente visible cuando la camiseta está metida en el pantalón.
   El nombre medirá entre 7cm y 10cm de altura del mismo color y tipografía que los números dorsales.
2. La LPF proveerá el diseño estándar de la tipografía y el arte a utilizar en cada uno de los uniformes.
3. El número del Jugador deberá figurar también en la parte frontal derecha o izquierda del pantalón. El número medirá entre 10 cm (diez centímetros) y 15 cm (quince centímetros) de altura y será claramente legible.

4. El color de los números y nombre contrastará claramente con los colores del uniforme. Como alternativa, los números y nombres podrán tener como fondo un parche de color neutral. En el caso de camisetas a rayas o a cuadros, los números y nombres se colocarán sobre un parche de color neutral.
5. Los números y nombres tendrán un solo color. Para mejorar su legibilidad se podrá aplicar un reborde o un contorno sombreado. No tendrán ninguna identificación del fabricante, publicidad del patrocinador, diseños, ni otro tipo de elementos que impidan la correcta identificación del número y del nombre.
6. Los números y nombres podrán coserse o fijarse al equipamiento mediante un sistema de aplicación térmica. Los números y nombres no podrán fijarse con "Velcro" o de otra forma provisional.

Cualquiera falta a los literales anteriores, de este artículo se sancionará con una multa de Mil Balboas (B/. 1,000.00).

En los uniformes de los jugadores será obligatorio portar el logo de la marca del o de los grandes patrocinadores de la LIGA PANAMEÑA DE FUTBOL respetando las directrices de colocación, de lo contrario el Club incumplidor se hará acreedor a una multa de Mil Balboas (B/. 1,000.00) las dos primeras veces que cometa la infracción, de incurrir una tercera vez se le restarán tres (3) puntos de la Tabla de Posiciones del Torneo.

Así mismo en las camisetas de los jugadores será obligatorio portar en la **manga derecha** el Logo de la LIGA PANAMEÑA DE FUTBOL respetando las directrices de colocación de lo contrario el Club incumplidor se hará acreedor a una multa de Mil Balboas (B/. 1,000.00) las dos primeras veces que cometa la infracción.

Los Clubes deben portar indumentarias de entrenamiento en sus sesiones de prácticas y de presentación para la llegada y partida de sus Clubes en un partido, adicional, de cualquier actividad que el Club o La Liga les solicite, de lo contrario, el Club será sancionado con una multa de Doscientos balboas (B/.200.00)

El capitán del Club debe portar la banda, proporcionada por la Liga que lo distingue como tal, de lo contrario será sancionado con Cien Balboas (B/.100.00) de multa.

ARTÍCULO 63

El jugador que deliberadamente destruya las vallas en el estadio, sean estas de los patrocinadores de la LIGA PANAMEÑA DE FUTBOL, del club local o del poseedor del estadio, será sancionado con una multa de Quinientos Balboas (B/.500.00) y condenado a pagar el costo de esta.
El jugador que después de finalizado un partido, pateé deliberadamente un balón fuera de

la cancha y éste se pierda, será sancionado con una multa de Cincuenta Balboas (B/.50.00) y debe cubrir el costo del balón.

En los casos anteriores, los clubes serán solidariamente responsables por el pago de las multas.

En aquellos estadios que cuenten con camerinos, será obligación de los equipos entrar a los mismos en el medio tiempo; de lo contrario, el club infractor se hará acreedor a una multa de Quinientos Balboas (B/.500.00).

Q. ÁRBITROS

ARTÍCULO 64

La Comisión de Árbitros de la FEPAFUT designará a un Árbitro, dos Árbitros Asistentes, un Cuarto Árbitro y un Asesor Arbitral para cada partido de la competencia.

Los Árbitros deberán aplicar en el desarrollo de cualquier partido oficial o amistoso, las Reglas de Juego expedidas por el Football International Association Board de FIFA y el Reglamento de Competencia autorizado por la LPF, y serán los responsables de su estricta observancia.

Deberán asegurarse en conjunto con el Comisario que no haya personas no autorizadas dentro del terreno de juego y, en caso contrario, solicitará para su desalojo el apoyo de la seguridad.
Deberán exigir a todas las personas autorizadas para estar dentro del terreno de juego, absoluto respeto a su autoridad y a la del Comisario.

Los Árbitros que dirijan los encuentros del torneo tendrán obligación de identificar, por medio de los registros originales que expida la Dirección de Registro y Estadística de la FEPAFUT, o cédula de identidad o pasaporte, a los Jugadores que participarán en los partidos oficiales, así como el número de camiseta correspondiente.

Los Árbitros deberán presentarse a la ciudad sede del partido a dirigir, a más tardar, dos horas antes del inicio de este. En caso de que, por indisposición, lesión o cualquier otro motivo, un Árbitro o uno de sus Asistentes, no pueda seguir ejerciendo su función antes o durante el encuentro, informará inmediatamente al Asesor de Árbitros y al Comisario, y será reemplazado por el árbitro de mayor experiencia, por lo cual el árbitro central lo deberá comunicar antes del inicio del partido.

Durante el torneo, la Comisión de Árbitros llevará a cabo la designación de los Árbitros de cada jornada, la cual se hará del conocimiento de los Clubes por conducto de la Dirección de Registro y Estadística.

La Comisión de Árbitros suministrará a los Árbitros sus uniformes oficiales y equipamiento. Se usarán sólo dichos aditamentos en los días de partidos.

El Asesor de Árbitros es el representante de la FEPAFUT designado por la Comisión de Árbitros para evaluar el trabajo del Cuerpo Arbitral.

A efecto de comprobar el peso y medida reglamentarios de los balones, los Árbitros deberán llevar consigo un medidor oficial para realizar dicha tarea.

Al finalizar cada partido, el Árbitro redactará su Informe Arbitral en el formulario oficial de la FEPAFUT y lo enviará, a más tardar el día hábil siguiente a las 10:00 a.m. a la LPF, a la Dirección de Registro y Estadística y a la Comisión de Árbitros.

R. COMISARIOS

ARTÍCULO 65

En todos los partidos de la Liga Panameña de Fútbol, se designará un Comisario quien actuará como el representante oficial de la LPF y la FEPAFUT.

El Comisario es la máxima autoridad en un partido de fútbol fuera del terreno de juego y es responsable de vigilar tanto la organización adecuada como la seguridad y el desarrollo sin contratiempos del partido, conforme al Manual del Comisario (ver anexo).

Son funciones del Comisario, entre otras:

1. Retirar de las oficinas de la Dirección de Registro y Estadísticas de la FEPAFUT los formularios del informe arbitral, las alineaciones de los equipos y los balones.
2. Estar en el Estadio donde se jugará el partido al menos 2 horas antes de la iniciación del encuentro.
3. Recepción e instalación del Cuerpo Arbitral y de los Clubes participantes.
4. Inspección del Estadio: Pizarrón electrónico, vallas publicitarias, posiciones de las cámaras de T.V. en la zona circundante al terreno de juego, zona de periodistas, acceso de entrada al campo previa acreditación, vestidores de los Clubes y Cuerpo Arbitral, sala de control de dopaje, servicios médicos, seguridad, accesos, etc.
5. Vigilar que se cumplan los lineamientos para el uso del sonido local y las pantallas de

T.V. durante el desarrollo del encuentro.

6. Revisar de común acuerdo con los Clubes la cuenta regresiva para el inicio del partido de conformidad con los lineamientos establecidos por la FIFA.
7. Supervisar las medidas de seguridad establecidas por la autoridad competente para cada uno de los encuentros de acuerdo con el riesgo de este. (ver anexo Matriz de riesgo).
8. Verificar en conjunto con el club local las medidas de seguridad establecidas por la Autoridad competente para cada uno de los encuentros de acuerdo con el riesgo de este.
9. Estar presente durante el levantamiento de muestras para las pruebas antidopaje y dar fe de que todo se haga bajo las normas que al efecto se señalen.
10. Es responsable de los recoge-balones y balones dentro del terreno de juego.
11. Reportar en su informe los incidentes que ocurran antes, durante y/o después del partido.
12. Las demás que señalen las disposiciones de seguridad para partidos oficiales y el manual del comisario.

La Liga Panameña de Fútbol podrá considerar y recomendar el nombramiento de dos Comisarios para un mismo partido, y un oficial de seguridad en caso de partidos de alto riesgo, a quienes LPF deberá cubrir los honorarios y viáticos correspondientes.

El Comisario, para el cumplimiento de sus funciones, estará apoyado en todo momento por el jefe de la seguridad del partido y el delegado del club local.

El Comisario deberá elaborar un Informe que contenga a detalle los incidentes del partido dentro y fuera del terreno de juego. Además, es el encargado de retirar al finalizar el partido el informe arbitral, en caso de que no pueda ser enviado vía correo electrónico y los balones del partido. Este Informe se entregará a la Dirección de Registro y Estadísticas en un plazo de 48 horas como máximo, después de haber terminado el partido.

Dicho informe tendrá validez oficial, y podrá ser utilizado por la Comisión de Competencia y/o la Comisión Disciplinaria como apoyo en los asuntos de su competencia.

CAPÍTULO VI

SISTEMA ECONÓMICO DE LA COMPETENCIA

A. SISTEMA ECONÓMICO DE LA COMPETENCIA

ARTÍCULO 66

Para el Torneo de Clausura 2022. los Clubes de la Liga Panameña de Fútbol deberán cumplir con los siguientes requisitos:

a. Deberán mantener una fianza o garantía económica por la suma de Treinta Mil Balboas (B/.30,000.00) vigente cuyo beneficiario será la FEPAFUT con el objeto de garantizar el pago de sus obligaciones financieras, la cual será ejecutada por la FEPAFUT en caso de incumplimiento. El saldo de la fianza deberá mantenerse durante todo el Torneo.
b. Deberán contar con una póliza de seguro privado de accidentes personales para los Jugadores Aficionados y una póliza de seguro privado de salud y hospitalización para los Jugadores Profesionales, ambas autorizadas por la Liga Panameña de Futbol.

ARTÍCULO 67

Para que un Club pueda iniciar la Ronda Regular es requisito indispensable que se encuentre paz y salvo en las siguientes obligaciones económicas:

a. No adeudar ninguna cantidad que por cualquier concepto se tenga registrada a su cargo en la FEPAFUT, UNCAF, CONCACAF Y FIFA.
b. No tener ningún adeudo registrado y reconocido ante la FEPAFUT a favor de otro Club, jugador y/o intermediario.
c. No tener adeudo registrado con Jugadores y/o Clubes que provengan de organismos internacionales como FIFA, CONCACAF y UNCAF.

ARTÍCULO 68

Todas las sanciones por concepto de multa que imponga la Comisión de Competencia serán pagadas a la cuenta de la Liga Panameña de Futbol.
De igual forma, los Clubes que no estén paz y salvo en las obligaciones con la Liga Panameña de Futbol, a que se refiere este Artículo, podrá prohibírseles participar en el Régimen de

Transferencias de Jugadores locales y/o internacionales.

El Club que no cumpla con las resoluciones que lo involucren con otro Club y/o Jugadores, en el término que dispongan los respectivos órganos, no se le programarán partidos hasta la subsanación de las obligaciones.

Cada partido no programado, se restará tres (3) puntos de la Tabla General.

CAPÍTULO VII

DISPOSICIONES GENERALES

A. DISPOSICIONES GENERALES

ARTÍCULO 69

En el Torneos de Apertura y Clausura 2022 de la LPF deberán observarse las disposiciones contenidas en el presente Reglamento, quedando a cargo de su interpretación, aplicación y sanción de la Comisión de Competencia de la LPF y a la Liga Panameña de Fútbol. Así mismo, son aplicables supletoriamente las reglamentaciones de la FEPAFUT, UNCAF, CONCACAF y FIFA.

La Comisión Disciplinaria de la LPF tendrá facultad para investigar de oficio o petición de parte, hechos no contenidos en el informe arbitral o en el informe del Comisario, que sean puestos en su conocimiento por el Oficial de Seguridad nombrado por la LPF, Comisionado de la LPF y miembros y directivos de clubes y de la LPF.

Los casos no previstos en el presente Reglamento de Competencia serán resueltos por el Consejo Ejecutivo de la LPF.

El presente Reglamento podrá ser modificado por razones debidamente justificadas al finalizar cada Torneo, siempre y cuando estos no afecten la Competencia, para lo cual se requerirá de la mayoría simple de los miembros del Consejo Ejecutivo de LPF.

Los cambios de nombres de Clubes podrán tramitarse durante el desarrollo del Torneo, no obstante, el nuevo nombre sólo será autorizado a usarse a partir del inicio de una Temporada.

ARTÍCULOS TRANSITORIOS

PRIMERO
El presente Reglamento de Competencia fue aprobado por el Consejo Ejecutivo de la LPF el día 14 de enero de 2022

SEGUNDO
Las controversias que se encuentren pendientes de resolución a la aprobación del presente Reglamento se deberán resolver conforme a las disposiciones que se encontraban vigentes al momento de interposición.

TERCERO
Se deroga el Reglamento de Competencia anterior a esta fecha, así como todas las disposiciones que se opongan al mismo.

CUARTO
Todas las sanciones establecidas en el presente Reglamento serán aplicadas por la Comisión de Competencia salvo aquellas que sean competencia de la Comisión Disciplinaria u otro órgano.

QUINTO
Los clubes respetarán los acuerdos celebrados y contraídos con la LPF, FEPAFUT y los patrocinadores.

Dado en la ciudad de Panamá, a los 14 días del mes de enero de 2022.

MARIO CORRO
COMISIONADO

MARIO CORRO
PRESIDENTE

ALEX ARMIJO
SECRETARIO

APÉNDICE I

PREMIACIONES Y SUBSIDIOS

ARTÍCULO 1

La organización oficial para la entrega de premios económicos y trofeos del Torneos de Apertura y Clausura 2022 estará a cargo de la LPF.

Los Clubes Profesionales tendrán la obligación de asistir a este evento con un mínimo de 2 personas por Club y deberán asistir obligatoriamente aquellos Jugadores y Cuerpo Técnico que resulten nominados.

A. CATEGORÍAS DE PREMIACIÓN

ARTÍCULO 2

LPF ha dispuesto otorgar a los **Clubes** Campeones y Sub-Campeones del Torneos de Apertura y Clausura 2022 en la Categoría Profesional, los premios descritos a continuación:

- CAMPEON: Treinta Mil Balboas (B/.30,000.00)
- SUB CAMPEON: Quince Mil Balboas (B/.15,000.00)
- SEMIFINALISTAS: Cinco Mil Balboas (B/.5,000.00)

A los clubes finalistas, la Liga le proporcionará 1,500 entradas a un costo individual de Cinco Balboas (B/.5.00) deducibles de los premios arriba mencionados.

Previa notificación a La Liga, los Clubes finalistas podrán realizar las preventas de esta boletería realizando las promociones que así consideren para sus respectivas fanaticadas.

El total de los ingresos generados por la venta de esta boletería será para cada club finalista.

En caso de fuerza mayor (reducción de aforo, cambio de estadio, entre otros) El Consejo Ejecutivo de la Liga podrá realizar modificaciones al presente artículo sobre las cantidades y los costos de la boletería.

ARTÍCULO 3

Al término del respectivo torneo, la LPF entregará en la Ceremonia de Premiación los

siguientes trofeos:

A. Al equipo Campeón
B. Al mejor Director Técnico
C. Al mejor Portero
D. Al Jugador Más Valioso
E. Al mayor Goleador
F. Al Equipo FAIR PLAY

ARTÍCULO 4

El procedimiento para determinar el ganador en las distintas categorías de premiación será el establecido en el Anexo No. 1 del presente reglamento.

ANEXO I

LIGA PANAMEÑA DE FÚTBOL

TROFEO, DISTINCIONES Y MEDALLAS ESPECIALES (CATEGORIA PROFESIONAL):

a. Trofeo al Portero menos vencido
b. Trofeo *FAIR PLAY* al Club con menos infracciones
c. Trofeo al Jugador más valioso del torneo
d. Trofeo al Jugador con mayor número de goles
e. Trofeo al Mejor Director Técnico

1. TROFEO AL PORTERO MENOS VENCIDO

Para poder optar al trofeo los guardametas deberán:

- Haber disputado 72% de los partidos, o más, durante el torneo de la Liga. Sólo se computan aquellos encuentros en los que el guardameta permanezca en juego durante sesenta y cinco minutos, como mínimo.
- Haber recibido menos goles en contra.

La clasificación del Trofeo del Arquero menos vencido se establece, una vez finalizada la temporada. Se deberá utilizar la siguiente matriz de evaluación:

#	Nombre	Equipo	Partidos Jugados	Promedio de Participación	Minutos Jugados	Goles recibidos	Promedio
1							
2							
3							
…							

- **Signo de numeral (#)** - Cantidad de Jugadores que tengan o estén por encima de 72% de participación durante la Fase de clasificación del torneo a premiar.
- **Partidos disputados**: Cantidad de *partidos disputados* en los que el arquero haya permanecido jugando durante sesenta y cinco minutos, como mínimo.
- **Promedio de Participación**: resulta de la división de la cantidad de *partidos disputados* entre la cantidad de partidos total de ronda regular.
- **Minutos jugados**: cantidad de minutos jugados en la ronda regular.
- **Goles recibidos**: número entero de la *cantidad de goles recibidos*

durante la Fase de clasificación del torneo a premiar.

- **Promedio de Goles recibidos**: el cociente obtenido al dividir el total de *goles recibidos* por cada guardameta, por el número de partidos disputados encuentros que se le computaron. Dicho cociente se obtiene hasta la fracción centesimal, clasificándose en primera posición el poseedor del promedio numéricamente inferior, y sucesivamente, en orden creciente.

En caso de igualdad de promedios, no se clasifica primero el arquero que haya disputado mayor cantidad de encuentros. En caso de no haber diferencia, los afectados quedan clasificados a la par. Por ello, el Trofeo del arquero menos vencido podría ser ganado por más de un aspirante.

2. TROFEO AL EQUIPO FAIR PLAY DE LA LIGA PANAMEÑA DE FUTBOL

El equipo ganador del Concurso *Fair Play* recibirá el Trofeo *Fair Play* de la LIGA PANAMEÑA DE FUTBOL.

A continuación, detallamos las directrices del Concurso *Fair Play*:

A. DISPOSICIONES GENERALES

1. En su esfuerzo por fomentar el juego limpio, la LPF celebra una competición de deportividad para evaluar la conducta de los equipos en sus competiciones oficiales. El encargadode la evaluación será uno de los siguientes delegados de la LPF: un miembro de la Comisión de Competencia y un miembro de la Dirección de Registros y Estadísticas de la LPF.
2. El objetivo de las actividades relacionadas con el juego limpio es cultivar el espíritu deportivo entre jugadores, oficiales de equipo y espectadores, para que los aficionados disfruten aún más del partido.
3. Se deberán tener en cuenta todos los encuentros de la ronda regular.
4. La Dirección Ejecutiva de la LPF recopilará y publicará la clasificación definitiva al término de la competición final. Su decisión será definitiva.

B. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Las tarjetas rojas y amarillas acumulan puntos de acuerdo con la siguiente tabla:

TIPO Y CANTIDAD DE TARJETAS	PUNTOS QUE ACUMULAN
Primera tarjeta amarilla	1 punto menos
Segunda tarjeta amarilla o roja indirecta	3 puntos menos

Tarjeta roja directa	3 puntos menos
Tarjeta amarilla y tarjeta roja directa	4 puntos menos

Adicionalmente, se restarán **3 puntos** por sanción al Club por mal comportamiento de las barras, retraso del protocolo de inicio o retraso del inicio de la segunda mitad del partido.

El equipo que acumule menos puntos en la Fase de clasificación del torneo a premiar será el equipo que ganará el Trofeo *Fair Play*.

En caso de no haber diferencia, los equipos afectados quedan clasificados a la par. Por ello, el Trofeo *Fair Play* podría ser ganado por más de un aspirante.

3. TROFEO AL JUGADOR MÁS VALIOSO

El premio Rommel Fernández se otorga al mejor jugador, votado por los medios de comunicación acreditados en la competición y los aficionados. Este premio se otorgará al finalizar el torneo (un solo ganador).

4. TROFEO AL MÁXIMO GOLEADOR DEL TORNEO

Se otorga al jugador que consiga el mayor número de goles hasta la final. Si dos o más jugadores marcan el mismo número de goles, se decidirá el ganador por la cantidad de minutos que haya jugado, siendo el ganador el que menos minutos de juego tenga.

5. TROFEO MEJOR DIRECTOR TÉCNICO

El mejor Director Técnico será el votado por los medios de comunicación acreditados en la competición y los aficionados. Este premio se otorgará al finalizar cada torneo. Un ganador por torneo.