



R E G L A M E N T O D E
C O M P E T E N C I A

LIGA JUVENIL

T E M P O R A D A 2 0 2 3

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 Juveniles

Capítulo III Competencia

- A. Sistema de Competencia
- B. Fase de Clasificación
- C. Fase Semifinales de Conferencias
- D. Fase Finales de Conferencias
- E. Fase Gran Final
- F. Fase Super Final
- G. Generalidades de la Competencia

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 1

- A. Procedimiento para determinar el ganador en las distintas categorías de premiación

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

A. APLICACIÓN DEL REGLAMENTO

ARTÍCULO 1

El presente Reglamento de Competencia es aplicable para la Temporada 2023 en los Torneos de Apertura y Clausura 2023 de la Liga Juvenil y es de observación obligatoria para todos los Clubes Profesionales, debidamente afiliados a la FEDERACION PANAMEÑA DE FÚTBOL (FEPAFUT), que en conjunto integran la Liga Juvenil, correspondiente a la Categoría Juvenil.

B. ORGANIZACIÓN

ARTÍCULO 2

La competencia correspondiente a la Temporada 2023 en los Torneos de Apertura y Clausura 2023 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 los congresillos previos a cada partido.
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 FEPAFUT.
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. 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.
13. Delegar las funciones de operación y administración de la competencia a las diferentes áreas de la LPF.
14. Supervisar la logística, seguridad y producción de los partidos.

La Comisión de Competencia de la FEPAFUT, será el órgano encargado de sancionar cualquier violación o incumplimiento a las normas que rigen la competencia, en los términos del presente Reglamento y de conformidad con el Reglamento de la Comisión de Competencia de la FEPAFUT.

La Comisión de Competencia de la FEPAFUT 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 Comité Ejecutivo de la FEPAFUT.

Las decisiones adoptadas por la Comisión de Competencia, en lo que respecta al presente reglamento, son definitivas y obligatorias, por lo que no son susceptibles a recursos.

CAPÍTULO II

PARTICIPANTES

A. PARTICIPANTES

ARTÍCULO 4

Participarán de los Torneos de Apertura y Clausura 2023 de la LIGA JUVENIL los veinticuatro (24) Clubes que se mencionan a continuación, mismos que integran la Segunda Categoría:

LIGA JUVENIL		CLUBES PARTICIPANTES TEMPORADA 2023	
NOMBRE DEL CLUB	SIGLAS	LOGO	SEDE
Alianza F.C.	ALI		Panamá, Panamá
C.D. Plaza Amador	PLA		Panamá, Panamá
C.D. del Este F.C.	CDE		Panamá Este, Panamá
Sporting San Miguelito	SSM		San Miguelito, Panamá
Tauro F.C.	TAU		Panamá, Panamá
Deportivo Árabe Unido	DAU		Colón, Colón
Atlético Chiriquí	ACH		David, Chiriquí
Club Atlético Independiente	CAI		La Chorrera, Panamá Oeste
San Francisco F.C.	SFC		La Chorrera, Panamá Oeste
UMECIT F.C.	UME		Panamá Norte, Panamá
C.D. Universitario	CDU		Penonomé, Coclé
Herrera F.C.	HER		Chitré, Herrera

Colón C3	CC3		Colón, Colón
C.D. Centenario	CEN		Colón, Colón
Academy Champions	CHA		Colón, Colón
Coclé F.C.	COC		Penonomé, Coclé
Mario Méndez F.C.	MMF		David, Chiriquí
S.D. Atlético Nacional	NAC		Panamá, Panamá
Panamá City F.C.	PAN		Panamá, Panamá
S.D. Panamá Oeste	PMO		Capira, Panamá Oeste
San Martín F.C.	SMT		La Mesa, Panamá
UDELAS F.C.	UDE		Panamá, Panamá
Veraguas United	VER		Santiago, Veraguas
Águilas de la U	UPA		Panamá Norte, Panamá

B. SEDES

ARTÍCULO 5

Al inicio de los Torneos de Apertura y Clausura 2023 de la LIGA JUVENIL, 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 u otros, 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 LIGA JUVENIL, participantes en los Torneos de Apertura y Clausura 2023, 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 de conformidad con los estatutos de la LPF o el presente reglamento.
- 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 esté relacionada con los estatutos, reglamentos, directrices y disposiciones de FIFA, CONCACAF, UNCAF, FEPAFUT, LPF 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 adecuado de la FEPAFUT, FIFA, 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 deberá 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 los Estatutos de la LPF. (Adaptar a criterio FIFA).
- 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 LPF, 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.
- Q. Asistir a los congresillos técnicos realizados por la LPF.
- R. Coordinar con la LPF la logística del partido cuando el Club sea local.
- S. Emplear los esquemas de seguridad aprobados por la LPF.
- T. Administrar y gestionar el espectáculo de los partidos cuando sean local.
- U. Cumplir con lo establecido en las actas de asamblea de clubes.

El incumplimiento de las obligaciones J, L, Q, R, S y T por parte de los miembros pueden acarrear sanciones, tal como se contempla en el presente reglamento.

ARTÍCULO 7

Los Clubes que integran la Liga Juvenil deberán jugar los partidos correspondientes a los Torneos de Apertura y Clausura 2023 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 la LPF.

D. INTEGRANTES DE LOS CLUBES

ARTÍCULO 8

Son integrantes de los Clubes para efectos de este reglamento:

- A. Miembros de la Junta Directiva (deberán estar acreditados por la LPF mediante gafete).
- B. Personal administrativo: personal a su cargo, empleados, miembros de logística y prensa (deberán estar acreditados por la LPF mediante gafete).
- C. Cuerpo técnico: Director Técnico, Asistente Técnico, Preparador Físico, Preparador de Porteros, Médico del Club, Kinesiólogo, Masajista, Psicólogo (opcional) y Utilero.
- D. Jugadores Aficionados: Cualquier otro jugador que no cumpla con los requisitos para ser catalogado como jugador profesional por este reglamento y que cumpla con los márgenes de edad dispuestos en este reglamento.

E. JUGADORES EXTRANJEROS

ARTÍCULO 9

Al inicio de los Torneos de Apertura y Clausura 2023 de la Liga Juvenil, cada Club podrá registrar hasta tres (3) Jugadores extranjeros, los cuales no podrán acumular minutos en LIGA PROM. No podrán participar más de tres(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 2023 de la Liga Juvenil, siempre que se encuentre debidamente registrado por su Club ante el Departamento de 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 aquellos jugadores que se encuentran debidamente inscrito en la Liga Juvenil y a aquellos nacidos en el año 2005 y subsiguientes.

CAPÍTULO III**COMPETENCIA****A. SISTEMA DE COMPETENCIA****ARTÍCULO 12**

Los Torneos de Apertura y Clausura 2023 de la Liga Juvenil contará con una categoría de competencia, a saber:

1. Categoría Semi Profesional

La competencia de los Torneos de Apertura y Clausura 2023 de la Liga Juvenil de la Categoría Semi Profesional se desarrollará de la siguiente manera:

1. Fase de Clasificación
2. Fase Semifinales de Conferencias
3. Fase Finales de Conferencias
4. Fase Super Final

Los equipos que componen la competición estarán divididos en dos conferencias geográficas y estas a su vez, en dos divisiones, definidas de esta manera:

CONFERENCIA ESTE**DIVISIÓN NORTE**

Colón C3	CC3
C.D. Centenario	CEN
Academy Champions	CHA
Sporting San Miguelito	SSM
UMECIT F.C.	UME
Deportivo Árabe Unido	DAU

DIVISIÓN SUR

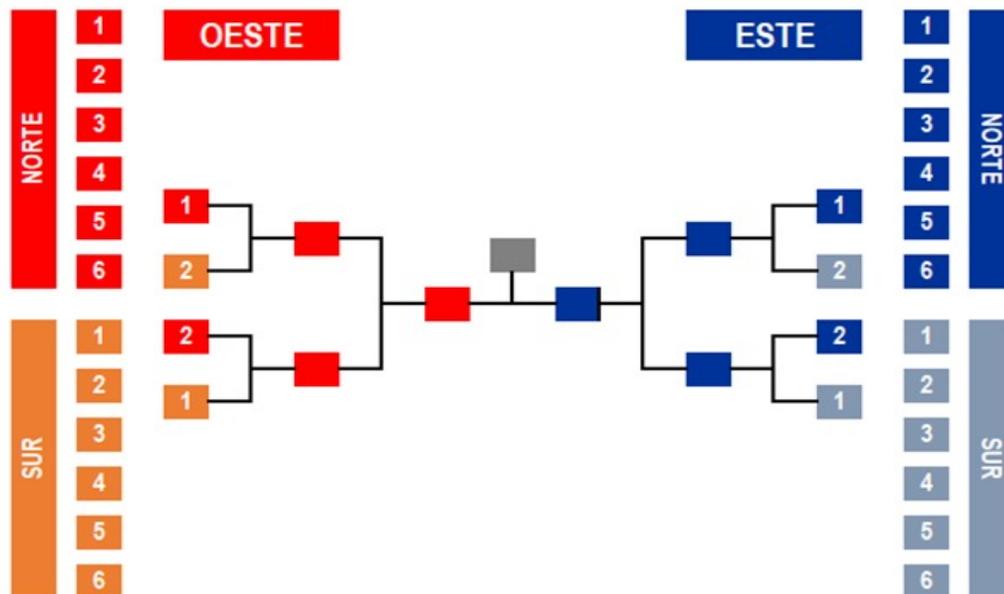
Alianza F.C.	ALI
C.D. Plaza Amador	PLA
C.D. del Este F.C.	CDE
San Martín F.C.	SMT
Tauro F.C.	TAU
Panamá City F.C.	PAN

CONFERENCIA OESTE**DIVISIÓN NORTE**

Atlético Chiriquí	ACH
Coclé F.C.	COC
Mario Méndez F.C.	MMF
Veraguas United	VER
Universidad Latina	ULP
Herrera F.C.	HER

DIVISIÓN SUR

S.D. Panamá Oeste	PMO
Club Atlético Independiente	CAI
San Francisco F.C.	SFC
UDELAS F.C.	UDE
S.D. Atlético Nacional	NAC
Águilas de la U	UPA



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 (3) puntos.
2. Por juego empatado se obtendrá un (1) punto.
3. Por juego perdido cero (0) puntos.

ARTÍCULO 14

En esta fase de clasificación, competirán los veinticuatro (24) clubes de La LIGA JUVENIL, En cada una de las Conferencias ESTE y OESTE, cada equipo jugará dos veces vez en contra de cada equipo de su división, 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 división contraria, de su misma conferencia, para un total de seis (6) partidos, tres (3) de local y tres (3) de visitante. Con ello, cada equipo en cada conferencia disputará en la primera ronda de cada torneo dieciseis (16) partidos. Los encuentros con los equipos de la división contraria se efectuarán de la Sexta (6ta) a la Onceava (11va) Jornada de esta fase.

Al final de la primera ronda, avanzarán a Semifinales de Conferencia directamente los equipos que ocupen la primera y segunda posición en cada División.

El calendario del Torneo de Apertura 2023 será el mismo para el Torneo de Clausura 2023, solo invirtiendo los encuentros de Local a Visitante y viceversa.

ARTÍCULO 15

El orden de los Clubes, al final de la Fase de clasificación de los torneos Apertura y Clausura 2023, corresponderá a la suma de los puntos obtenidos por cada uno de ellos y se presentará en forma descendente.

Al finalizar la dieciseisava (16va) jornada de la Fase Clasificatoria de los Torneos Apertura y Clausura 2023, 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. Mayor puntaje de la Tabla General de Clasificación deducido por las tarjetas amarillas y rojas de la siguiente forma:

Tarjeta amarilla	1 punto menos
Doble tarjeta amarilla/roja indirecta	3 puntos menos
Tarjeta roja directa	4 puntos menos
Tarjeta amarilla y tarjeta roja directa	5 puntos menos

6. Sorteo.

C. FASE SEMIFINALES DE CONFERENCIA

ARTÍCULO 16

Los equipos que clasificaron primero y segundo en las divisiones de sus respectivas Conferencias en la ronda regular, se enfrentarán en partidos de ida y vuelta en un formato de eliminación directa de manera predeterminada, como sigue:

1. Primer Lugar División Norte vs Segundo Lugar División Sur
2. Primer Lugar División Sur vs Segundo Lugar División Norte

Los equipos que ocupen el Primer Lugar en la ronda regular de sus respectivas divisiones 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, el marcador global está empatado se procederá con el desempate como lo describe el Artículo 22, Acápites 22.2 hasta que resulte un vencedor.

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

D. FASE FINAL DE CONFERENCIA

ARTÍCULO 17

Disputarán a un solo partido el Título de Campeón de Conferencias, los dos Clubes vencedores de las Fases Semifinales de Conferencias correspondientes.

El partido de la Final deberá disputarse en el estadio, fecha y horario, según lo acuerde el Departamento de Competencia de la LPF, atendiendo a las sugerencias del Consejo Ejecutivo de la LPF.

La programación, logística y demás temas concernientes a las Finales de Conferencias de los Torneos de Apertura y Clausura 2023 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 de Conferencias.

El Club vencedor de la Final de conferencia y por lo tanto Campeón de Conferencia, será aquel que anote el mayor número de goles que su contrario. Si al término del tiempo reglamentario el partido está empatado, se procederá con el desempate como lo describe Artículo 22, Acápites 22.2 hasta que resulte un vencedor.

E. FASE GRAN FINAL

ARTÍCULO 18

Disputarán a un solo partido el Título de Campeón de los Torneos de Apertura y Clausura 2023, los dos Clubes Campeones de Conferencias correspondientes.

El partido de la Final deberá disputarse en el estadio, fecha y horario, según lo acuerde el Departamento de Competencia de la LPF, atendiendo a las sugerencias del Consejo Ejecutivo de la LPF.

La programación, logística y demás temas concernientes a las Finales de los Torneos de Apertura y Clausura 2023 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 Gran Final.

El Club vencedor de la Gran Final y por lo tanto Campeón del Torneo, será aquel que anote el mayor número de goles que su contrario. Si al término del tiempo reglamentario el partido está empatado, se procederá con el desempate como lo describe Artículo 22, Acápite 22.2 hasta que resulte un vencedor.

F. FASE SUPER FINAL

ARTÍCULO 19

Disputarán a un solo partido el Título de Super Campeón de la Temporada 2023, los dos Clubes Campeones de los Torneo Apertura y Clausura 2023 al final de la Temporada 2023.

El partido de la Super Final se disputará en el estadio Rommel Fernández, con fecha y horario, según lo acuerde el Departamento de Competencia de la LPF, atendiendo a las sugerencias del Consejo Ejecutivo de la LPF.

La programación, logística y demás temas concernientes a las Finales de los Torneos de Apertura y Clausura 2023 le pertenecerán única y exclusivamente a la LPF.

El club que mejor posición haya obtenido en la Fase de clasificación en la sumatoria de las tablas generales de ambos torneos actuará como Club Local en la Super Final.

La Super Final se realizará siempre y cuando los Campeones de Apertura y Clausura sean Clubes distintos.

El Club vencedor de la Super Final y por lo tanto Super Campeón, será aquel que anote el mayor número de goles que su contrario. Si al término del tiempo reglamentario el partido está empatado, se procederá con el desempate como lo describe Artículo 22, Acápite 22.2 hasta que resulte un vencedor.

En caso de que el mismo Club resulte campeón de ambos torneos, se proclamará dicho club como el Super Campeón de la Temporada 2023.

ARTÍCULO 20 CONGRESILLOS INICIALES

Previo al inicio de cada Torneo, la LPF realizará un Congreso presencial al cual deberán asistir al menos un (1) representante del cuerpo técnico y un (1) representante de cada uno de los clubes participantes de la LPF donde se presentará información importante a todos los clubes acerca del Torneo Apertura y Clausura 2023.

ARTÍCULO 20.1 CONGRESILLOS TÉCNICOS

La LPF realizará un congresillo de manera virtual un (1) día antes de los partidos que considere que lo ameriten, donde deberá asistir al menos un (1) representante de cada club del partido, a su vez, se contará con la participación del comisario de partido, un (1) miembro de la quarteta arbitral del partido y un (1) miembro de la LPF con el fin de tocar los siguientes puntos:

Los congresillos de la fase final de cada Torneo se realizarán de manera presencial en las oficinas de la LPF y deberá asistir al menos un (1) representante de cada club del partido (club local y club visitante), a su vez, se contará con la participación del comisario de partido, un (1) miembro de la quarteta arbitral del partido y un (1) miembro de la LPF con el fin de tocar los siguientes puntos:

1. Uniformes que utilizarán los Clubes y árbitros en el partido.
2. Alineación oficial del partido.
3. Distribución y venta de boletos.
4. Bebidas y alimentos.
5. Estacionamientos del estadio.
6. Limpieza.
7. Esquema de Seguridad del club local.
8. Protocolo general del partido.
9. Sonido del estadio.
10. Asuntos varios.

La inasistencia por parte de algún Club a cualquiera de los congresillos previamente mencionados será sancionado con una multa de cien dólares (US\$ 100.00).

ARTÍCULO 21 ESQUEMAS DE SEGURIDAD

Para efectos de este artículo se entenderá como esquema de seguridad el documento que comprende todas las medidas de seguridad que se tomarán para un partido.

El Club local será el responsable de la seguridad total del partido y deberá entregar (vía correo electrónico) un esquema de seguridad del partido a la LPF, **por lo menos dos (2) días antes del encuentro**, que contenga los siguientes puntos:

1. Capacidad del estadio.
2. Espectadores aproximados.
3. Anillos de seguridad.
4. Cantidad de miembros de seguridad pública y privada.
5. Puertas abiertas local y visitante.
6. División de barras.
7. Área de prensa.
8. Área de dopaje.
9. Camerinos (local, visitante y árbitros).
10. Estacionamientos.

La LPF le otorgará a los Clubes un documento modelo donde deberán llenar todos los datos previamente mencionados y adicional, se otorgará una Guía de Protocolos de Seguridad donde estará establecido el mínimo de seguridad que deberá tener cada estadio a la hora de un partido, el mismo será de obligatorio cumplimiento y deberá estar integrado en el esquema de seguridad y podrá variar dependiendo de la importancia o magnitud del partido.

La LPF deberá aprobar el esquema y podrá solicitar un cambio del mismo **hasta un (1) día antes** del encuentro con el fin de que se tenga la seguridad adecuada para el partido.

En caso de que el Club local no realice los cambios sugeridos por la LPF en el esquema de seguridad del partido por lo menos un (1) día antes del encuentro, será sancionado con una multa de cincuenta dólares (US\$50.00) y la LPF procederá a asumir el control de la seguridad del partido en cuestión; todos los gastos de seguridad en los que incurra la LPF deberá pagarlos el Club local.

El club local está obligado a cumplir con el esquema de seguridad del partido una vez sea aprobado por la LPF. En caso de que el Club local incumpla parcial o totalmente con el esquema de seguridad del partido aprobado por la LPF, será sancionado con una multa de cien dólares(US\$100.00) dependiendo de la seguridad omitida y su importancia para el partido, salvo que el incumplimiento sea por causas de fuerza mayor o caso fortuito comprobado.

Si el Club local no entrega ningún esquema de seguridad de partido a la LPF en los tiempos estipulados, será sancionado con una multa de cien dólares (US\$100.00) y la LPF procederá a asumir el control de la seguridad del partido en cuestión; todos los gastos de seguridad en los que incurra la LPF deberá pagarlos el Club local.

La LPF se hará cargo de la seguridad y la logística del partido de la fase final de cada Torneo, conforme a lo estipulado en los Artículos 17, 18 y 19.

ARTÍCULO 22

22.1 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.

22.2 CRITERIOS DE DESEMPATE EN SEMIFINALES, GRAN FINAL Y SUPER FINAL

Si al término del tiempo reglamentario del partido, el marcador global está empatado, se prorrogarán dos tiempos extras de quince (15) minutos cada uno, de conformidad con las reglamentaciones del IFAB. De persistir el empate en estos períodos, se procederá a lanzar tiros desde el punto penal en la forma que se describe en el Acápite 22.3 hasta que resulte un vencedor.

22.3 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 cinco (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 cinco (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.

ARTÍCULO 23 SANCIONES

Los jugadores de Clubes dependientes 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 de Clubes dependientes inscritos en la LIGA JUVENIL 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 o LIGA PROM), siempre que el jugador juvenil haya acumulado en la LPF o LIGA PROM, como mínimo, ciento ochenta (180) minutos de juego en la ronda regular.

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 2023 de la LIGA JUVENIL solo deberán traer físicamente a las instalaciones de la FEPAFUT (oficinas del DEPARTAMENTO DE REGISTROS Y ESTADISTICAS) los siguientes documentos:

1. La autorización del padre o tutor y copia de cédula de identidad. Debe firmar igual que en la cédula.
2. Ficha Técnica del jugador juvenil.
3. Paz y Salvo del jugador juvenil.
4. Carta del club donde se solicite el pase
5. Copia del cedula
6. Copia de certificado de nacimiento
7. Copia de cedula de los padres
8. Certificado de escolaridad (Documento que valide que esta cursando estudios secundarios o universitarios durante la temporada 2023 y podrá ser solicitado aleatoriamente en cualquier momento del torneo por la Liga Panameña de Fútbol al jugador que se determine.)
9. Certificado de vivienda
10. Permiso de trabajo (Padre o madre)

Adicional deberán presentar la póliza de cobertura de seguro de cada jugador ante la LPF.

En el caso que un club desee registrar un contrato de jugador profesional para un jugador juvenil, este contrato deberá cumplir con los mismos requerimientos mencionados en el Reglamento de Competencia de LIGA PROM.

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 LIGA JUVENIL un mínimo de dieciseis (16) Jugadores, de los cuales dos (2) deben ser porteros, y hasta un máximo de **treinta (30) jugadores**, los cuales todos serán de categoría Juveniles Aficionados nacidos en el año 2005 o subsiguientes.

Los jugadores de la Categoría Juvenil tienen movilidad a LPF (Clubes filiales) y LIGA PROM siempre y cuando cumplan con los requisitos de inscripción de jugadores por el Departamento de Registro y Estadística de FEPAFUT y no tengan sanciones que cumplir.

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 el Departamento 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 Apertura 2023 inicia diecinueve (19) de diciembre de 2022 y concluye el veintitres (23) de febrero de 2023 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 lunes diecinueve (19) de diciembre de 2022 al martes tres (3) de enero de 2023, hasta las 5:00 pm. Para subsanar y completar documentos será hasta el seis (6) de enero de 2023 hasta las 5:00 pm.
2. Para la segunda jornada (J2) del martes diecisiete (17) de enero al jueves diecinueve (19) de enero de 2023 hasta las 5:00 pm. Para subsanar y completar documentos será hasta el día veinte (20) de enero de 2023 hasta las 5:00 pm.
3. Para la tercera jornada (J3) del lunes veintitres (23) de enero al jueves veintiseis (26) de enero de 2023 hasta las 5:00 pm. Para subsanar y completar documentos será el viernes veintisiete (27) de enero de 2023 hasta las 5:00 pm.
4. Para la cuarta jornada (J4) del lunes treinta (30) de enero hasta el jueves dos (2) de febrero de 2023 hasta las 5:00 pm. Para subsanar y completar documentos será el día siguiente viernes tres (3) de febrero hasta las 5:00 pm.
5. Para la quinta jornada (J5) del lunes seis (6) de febrero hasta el jueves nueve (9) de febrero de 2023 hasta las 5:00 pm. Para subsanar y completar documentos será el día siguiente

diez (10) de febrero hasta las 5:00 pm.

Los clubes que entreguen documentos el veintidos (22) y veintitres (23) de febrero, se considerará para la sexta jornada (J6).

El período de inscripción para el Torneo Apertura 2023, para jugadores en el TMS está abierto desde el quince (15) de diciembre de 2022 y el mismo cierra el ocho (8) de marzo de 2023.

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 al Departamento de Registro y Estadísticas de la FEPAFUT, quien coordinará fecha y horario de capacitación, los clubes que han cambiado de usuario no podrán realizar transacciones hasta tanto no actualicen sus datos.

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 28, 29, 30, 31 y 32 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 juveniles:

Para la inscripción de jugadores en el torneo, 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 (juvenil aficionado), Grupo de Edad (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 y certificado de nacimiento), Formulario de Registro (Ficha técnica), 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 FEPAFUT para su debida aprobación.

Todos los paz y salvos deben ser registrados en la FEPAFUT 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 treinta (30) días de su firma, serán rechazados.

ARTÍCULO 30

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

Para tal efecto, el Club está obligado a notificar por escrito la baja del Jugador, al Departamento de Registro y Estadística de la FEPAFUT, en caso de existir algún adeudo deberá señalarse el acuerdo respectivo.

ARTÍCULO 31

Los Clubes deberán registrar, a través del CONNECT ID, de forma obligatoria a su Director Técnico, Asistente Técnico, Utilero, Kinesiólogo y un Delegado de Campo, y de forma opcional a sus Preparadores Físicos, Médico, Psicólogo, el respectivo suplente del delegado de campo y cualquier 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, psicólogo, 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.
3. El registro máximo de miembros de cuerpo técnico será de catorce (14) personas.
4. Los Clubes filiales, deberán tener por lo menos un (1) miembro del cuerpo técnico específicamente Director técnico, Asistente Técnico o Preparador Físico, diferente a los registrados en su equipo de Primera División de la LPF.

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 el artículo 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. Para efectos de esta competición, los Directores Tecnicos de la Liga Juvenil deberán portar de forma obligatoria la Licencia B de Entrenadores Tecnicos (Podrán ejercer como Director Tecnico de la Liga Juvenil, el Director o el Asistente Tecnico del club en LIGA PROM), mientras que los Asistentes Tecnicos podrán portar la Licencia D de Entrenadores Tecnicos otorgada por la FEPAFUT.

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 diez (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, Psicólogos, 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, psicólogo y kinesiólogo.
4. Acreditación formal emitida por la administración del Club, respecto a quien se designe como utilero.

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 el Departamento 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 el Departamento 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 Cien Dólares (US\$ 100.00).

ARTÍCULO 33

El Club deberá al inicio del Torneo designar y registrar ante el Departamento 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) comisario (s), 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 el Departamento de Registro y Estadísticas.
3. La alteración, modificación, sustitución o falsificación del registro expedido por el Departamento 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.
5. La suplantación de identidad en un partido oficial por parte de un jugador o miembro del cuerpo técnico de un Club.

ARTÍCULO 36

La Comisión de Competencia podrá sancionar 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 Dólares (US\$ 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 deportivamente 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 2023 de la LIGA JUVENIL, celebrarán sus partidos oficiales en los estadios asignados en el calendario oficial, en los días y horarios establecidos previamente por el Departamento de Competencia de la LPF.

Todos los Clubes deberán presentar al árbitro, por lo menos sesenta (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 el Departamento 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 cincuenta dólares (US\$ 50.00).

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 el Departamento 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.

B. FECHAS Y HORARIOS**ARTÍCULO 39**

Los partidos de los Torneos de Apertura y Clausura 2023 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 los Torneos de Apertura y Clausura 2023, 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 cuarenta y ocho (48) horas desde la conclusión del partido anterior.

Si durante los Torneos de Apertura y Clausura 2023, 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 setenta y dos (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 cincuenta dólares (US\$ 50.00).

Excepcionalmente podrá autorizarse por el Departamento de Competencia de la LPF 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 sesenta (60) minutos antes de la hora señalada para dar inicio al partido; de lo contrario, se harán acreedores a una multa de cien dólares (US\$ 100.00) la primera vez, la segunda vez se 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 siete (7) jugadores.

En estos casos, el club que quede con menos de siete (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.

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 siete (7) miembros del cuerpo técnico, que cuenten con toda la documentación requerida por la liga; y en calidad de sustitutos **diez (10) jugadores**.

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). Si un jugador en terreno de juego recibe un golpe severo en la cabeza, se le adicionará un (1) cambio a ambos equipos siempre y cuando sea aprobado por un médico o paramédico idóneo imparcial. Se entenderá como golpe severo el que no permita al jugador seguir compitiendo en cancha.

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 noventa (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 cinco (5) días calendario de anticipación al evento.
- b) El Comisionado deberá reprogramarlo dentro de los cinco (5) 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 LPF.

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 del Comisionado 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, cuando menos con cinco (5) días calendario de anticipación, el cambio de sede para un partido programado, manifestando las causas de su solicitud.
- b) Verificar la disponibilidad del Estadio sede con las autoridades correspondientes.
- c) El Comisionado comunicará la decisión a las diferentes partes interesadas, al Consejo Ejecutivo de la LPF y al Departamento 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 48 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 veinticuatro (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 cien kilómetros (100 km) en referencia a la localidad del Club visitante.

Si transcurrido el término de veinticuatro (24) horas el impedimento continúa, o uno de los dos (2) 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 sesenta (60) minutos, si transcurrido ese tiempo la causa que originó la suspensión no cesa, entonces se procederá de la siguiente manera:

1. Si el tiempo transcurrido es menor a sesenta (60) minutos de juego, deberá reiniciarse del minuto inicial, cuando lo determine el Departamento de Competencia de la LPF.
2. Corresponderá al Departamento de Competencia de la LPF determinar con cargo a que Club, se le efectuarán los gastos que se originan de la suspensión.
3. Deberá procurarse que una jornada no se inicie mientras no haya finalizado la anterior.
4. Si el tiempo transcurrido excede los sesenta (60) minutos de juego, el Árbitro dará por terminado el partido el cual será válido y enviará su informe al Departamento de Competencia de la LPF y el Departamento de Registro y Estadísticas de la FEPAFUT.

Para efectos de este artículo se entenderá como falta de seguridad cuando el Club local incumpla con el esquema de seguridad del partido aprobado por la LPF.

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 cinco (5) de las Reglas del Juego de IFAB y suspenderá 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 ochenta (80) 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:

1. 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 cien a quinientos dólares (US\$100.00 - US\$500.00) y de dos a cinco (2 - 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 tuvieron lugar en la 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 cien a quinientos dólares (US\$100.00 - US\$ 500.00) y de cuatro a siete (4 – 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 (2) 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 la Comisión de Competencia de la FEPAFUT.

J. INCOMPARECENCIA

ARTÍCULO 50

Si a la hora fijada para el inicio de partido según el conteo regresivo, uno de los Clubes no hubiese comparecido o no contase con el número reglamentario de Jugadores, se procederá a esperar quince (15) minutos y si transcurrido ese tiempo el Club no se presenta, el árbitro finalizará el partido y procederá a informar a la LPF.

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 sesenta (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 al Departamento de Competencia de la LPF.

El Club Visitante deberá permanecer en la plaza para la reanudación del encuentro dentro de las próximas veinticuatro (24) horas, siempre que la misma esté en un radio de más de cien kilómetros (100 km) de su localidad y haya la disponibilidad en la cancha o estadio, 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 el Departamento 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

La Comisión de Competencia realizará una investigación para verificar las causas de la ausencia (incomparecencia) de un Club. Si se comprueba que no hubo causa que impidiera al Club comparecer al juego programado, el club infractor perderá el partido con un marcador de 3-0 a favor del contrario y se le sancionará con el pago de una multa de doscientos cincuenta dólares (US\$250.00) y el pago de los daños y perjuicios al equipo contrario, si llega haber reincidencia por el Club, perderá el partido con un marcador de 3-0 a favor del contrario

y se le sancionará con una multa de quinientos dólares (US\$500.00) y el pago de los daños y perjuicios al equipo contrario y si reincide por tercera vez, perderá el partido con un marcador de 3-0 a favor del contrario y el Club será expulsado del Torneo Apertura y Clausura 2023 de la Liga Juvenil.

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

50.3 TARDANZA

La Comisión de Competencia realizará una investigación para verificar las causas de la tardanza de un Club. Si se comprueba que no hubo causa que impidiera llegar a tiempo al juego programado, el club infractor perderá el partido con un marcador de 3-0 a favor del contrario y se le sancionará con una multa de cien dólares (US\$ 100.00) y el pago de los daños y perjuicios al equipo contrario. Si llega haber reincidencia el Club, perderá el partido con un marcador de 3-0 a favor del contrario y se le sancionará con una multa de ciento cincuenta dólares (US\$ 150.00) y el pago de los daños y perjuicios al equipo contrario y si reincide por tercera vez, perderá el partido con un marcador de 3-0 a favor del contrario y el Club será expulsado del Torneo Apertura y Clausura 2023 de la Liga Juvenil.

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

50.4 INCOMPARECENCIA DEL CUERPO TÉCNICO

En caso de que el Director Técnico de un Club no asista a un partido, solo podrá asumir su función el Asistente Técnico y en defecto de este, el Preparador Físico, ambos debidamente registrados en el Departamento de Registros y Estadísticas de la FEPAFUT.

En caso de ausencia de todo el Cuerpo Técnico, un jugador convocado podrá dirigir el partido por parte de su Club, permaneciendo en el banquillo de suplentes o área técnica durante todo el partido (el jugador designado no podrá jugar en el encuentro), no siendo ello causal de alineación indebida. El jugador responsable deberá firmar la hoja de alineación y las papeletas de cambio.

La incomparecencia injustificada del Director Técnico, Asistente Técnico y Preparador Físico será sancionada con una multa de doscientos dólares (US\$ 200.00). De reincidir, la multa será de trescientos dólares (US\$ 300.00).

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), el Club infractor perderá el partido con un marcador de 3-0 a favor del contrario y se le sancionará con una multa de ciento veinte dólares (US\$ 120.00). Si llega haber reincidencia por el Club, perderá el partido con un marcador de 3-0 a favor del contrario y se le sancionará con una multa de doscientos cuarenta dólares (US\$ 240.00). Si el Club reincide por tercera vez, perderá el partido con un marcador de 3-0 a favor del contrario y el Club será expulsado del Torneo Apertura y Clausura 2023 de la Liga Juvenil.

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 tres punto cinco metros (3.5 m) de la línea de banda y no menos de tres punto cinco metros (3.5 m) 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 IFAB y reconocidas por FIFA, que deberá cumplir con las siguientes características:

1. Deberá medir mínimo sesenta y cuatro metros (64 m) y máximo setenta metros (70 m) de ancho, y mínimo cien metros (100 m) y máximo ciento diez metros (110 m) 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 IFAB, 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 IFAB.

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 un metro (1 m) 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, el Asistente Técnico, Preparador Físico y el Preparador de Porteros 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 o más al mismo tiempo.

Queda estrictamente prohibido que los Médicos, Psicólogos, Kinesiólogos, Utileros, Delegados de campo 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 cien dólares (US\$ 100.00) y en caso de reincidir serán dos partidos de suspensión y doscientos dólares (US\$ 200.00) 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.

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 dólares (US\$200.00). El Árbitro y el Comisario del partido tendrán la facultad para exigir el cumplimiento de esta disposición.

N. BALONES

ARTÍCULO 54

Los balones que se utilicen en los partidos oficiales de los Torneos de Apertura y Clausura 2023, así como partidos amistosos, serán los autorizados por la LPF.

ARTÍCULO 55

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 56

De conformidad con el Artículo 7 del presente reglamento, los Estadios en donde se efectúen los partidos de los respectivos torneos de la LPF 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. 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 cuarenta (40) minutos tratándose del primer tiempo del partido, y después de ochenta (80) minutos tratándose del segundo tiempo del partido. Se aplicará la misma disposición en caso de tiempos extras, es decir, después de quince (15) y treinta (30) minutos respectivamente.

4. 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 policiaca 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 cuatro (4) con un máximo de ocho (8) personas “recoge balones”, que deberán ser mayores de catorce (14) años. Los mismos estarán obligados a portar el uniforme o chaleco que permita su identificación a simple vista. Las personas “recoge balones” deberán asegurar que los balones de juego se mantengan en los sitios asignados durante todo el encuentro.
5. 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.
6. El sonido local se usará (Solo para los partidos estimados por el presente reglamento):
 - a) Durante el tiempo de juego exclusivamente para anuncios relacionados con:
 - b) Alineaciones
 1. Cambios
 2. Amonestaciones
 3. Expulsiones

4. Tiempo añadido
 5. Cuestiones de seguridad
 6. Protección civil
 7. Animación de goles
- 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.
7. Obligaciones del Club Local:
- a) 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.
 - b) Escoltar a la Directiva del Club visitante de la cancha al palco.
 - 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 la 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.
8. Obligaciones de todo Club participante:
- a) 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.

formato que para tal fin proporcionará el Departamento 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 LPF y Arbitraje de FEPAFUT, quienes validarán o no su registro.

Los Clubes que no registren los uniformes a utilizar en cada Torneo en el término de lo dispuesto en el presente artículo ante la LPF y el Departamento de Registros y Estadística de la FEPAFUT, serán sancionados con una multa de cien dólares (US\$ 100.00). 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 alternativo #1 y el uniforme alternativo #2, éstos deberán ser totalmente opuestos y contrastantes entre sí utilizando colores claros y oscuros. Esto incluye camisetos, 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, actuando como Club 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 otro de los uniformes alternativos o una combinación de ambos. Los clubes que no utilicen los uniformes previamente designados por la LPF el día del partido serán sancionados con una multa de ciento cincuenta dólares (US\$ 150.00) por cada fecha en que no utilicen los uniformes designados.

Los clubes que figuren como 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 ciento cincuenta dólares (US\$ 150.00). De reincidir, al club Visitante se le sancionará restándosele tres (3) puntos de la Tabla de puntaje general del Torneo.

ARTÍCULO 58

La LPF enviará con copia a todos los Clubes con un mínimo de dos (2) días calendario de anticipación al inicio de la jornada programada.

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 LPF con copia al Departamento 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 la jornada indicada, hasta las 17:00 horas. La solicitud de cambio de uniforme podrá ser presentada ante la LPF uno (1) o dos (2) días antes del partido solo por eventos de caso fortuito comprobados que obligen al Club cambiar la asignación de color.

Tratándose de la Fase Semifinal y Fase Final, se respetará obligatoriamente la designación acordada por la LPF en el congresillo técnico previo al partido, a que se refiere el artículo 20.1 del presente Reglamento.

ARTÍCULO 59

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, imágenes políticas o nombres de PEP (personas expuestas políticamente), imágenes religiosas o personales, mensajes o imágenes racistas. El equipo que incumpla con lo anteriormente descrito será sancionado con una multa de cien dólares (US\$ 100.00).
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 (toda prenda de ropa debajo del uniforme oficial) con lemas, mensajes, imágenes políticas o nombres de PEP (Personas expuestas políticamente), religiosas o personales. El jugador que incurra en cualquiera de estas faltas se hará acreedor a una sanción de doscientos dólares (US\$ 200.00), 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 dólares (US\$ 200.00).

ARTÍCULO 60

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

Para tal efecto, los Clubes al inicio de los respectivos torneos deberán enviar a la LPF y al Departamento de Registro y Estadística de la FEPAFUT, la relación de Jugadores con los números correspondientes. Por cada registro 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, el Departamento de Registro y Estadística de la FEPAFUT 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 y ha jugado en terreno de juego no se le podrá autorizar la asignación.

El Club que modifique sin autorización de el Departamento Registro y Estadísticas de la FEPAFUT el número de camiseta de un jugador se hará acreedor a una multa de Doscientos Cincuenta Dólares (US\$250.00).

ARTÍCULO 61

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 veinticinco centímetros (25 cm) y treintaicinco centímetros (35 cm) 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 siete centímetros (7 cm) y diez centímetros (10 cm) 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 diez centímetros (10 cm) y quince centímetros (15 cm) 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 Doscientos Dólares (US\$ 200.00).

En los uniformes de los jugadores será obligatorio en la **manga derecha** portar el logo de la marca del gran patrocinador de este Torneo y el Logo de la LPF respetando las directrices de colocación, el Club que incumpla con la colocación de los logos se hará acreedor a una multa de cincuenta dólares (US\$ 50.00) y de no subsanar en un periodo de dos (2) meses se le restarán tres (3) puntos de la Tabla de Posiciones del Torneo en curso.

ARTÍCULO 62

El jugador que deliberadamente destruya las vallas en el estadio, sean estas de los patrocinadores de la LPF, del club local o del poseedor del estadio, será sancionado con una multa de cien dólares (US\$ 100.00) y condenado a pagar el costo de esta.

El jugador que pateé deliberadamente un balón fuera de la cancha y éste se pierda, será sancionado con una multa de veinte dólares (US\$20.00) y debe cubrir el costo del balón.

En los estadios que cuenten con camerinos, será obligación de los jugadores en terreno de juego y cuerpo técnico de cada Club entrar a los mismos en el medio tiempo; de lo contrario, el club infractor se hará acreedor a una multa de cien dólares (US\$ 100.00).

ARTÍCULO 63

Solo podrán ingresar a los camerinos del Club local o visitante respectivamente:

- a. Jugadores debidamente registrados en la alineación del Departamento de Registro y Estadísticas de la FEPAFUT.
- b. Miembros del cuerpo técnico debidamente registrados en la alineación del Departamento de Registro y Estadísticas de la FEPAFUT.
- c. Miembros de la junta directiva debidamente identificados con su gafete proporcionado por la LPF.

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 el Departamento 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 el Departamento 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 el Departamento de Registro y Estadística de la FEPAFUT y a la Comisión de Árbitros.

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.

R. COMISARIOS**ARTÍCULO 65**

En todos los partidos de la LPF, 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 Reglamento del Comisario.

El informe del Comisario 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.

Los Comisarios estarán sujetos al Reglamento de Comisarios de la FEPAFUT.

La LPF podrá considerar y recomendar el nombramiento de dos (2) Comisarios para un mismo partido, y un (1) oficial de seguridad en caso de partidos de alto riesgo, a quienes la 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 LPF y al Departamento de Registro y Estadísticas de la FEPAFUT en un plazo de cuarenta y ocho (48) horas como máximo, después de haber terminado el partido.

El Comisario designado para un partido oficial de la LPF que se haya incumplido parcial o totalmente sus funciones establecidas en el Reglamento de Comisarios de la FEPAFUT, podrá ser sancionado con la suspensión temporal o definitiva de asignación de partidos.

CAPÍTULO VI

SISTEMA ECONÓMICO DE LA COMPETENCIA

A. SISTEMA ECONÓMICO DE LA COMPETENCIA

ARTÍCULO 66

Para el Torneo de Apertura 2023 los Clubes de la LIGA JUVENIL deberán cumplir con los siguientes requisitos:

- a. La FEPAFUT con el objeto de garantizar el pago de sus obligaciones financieras, podrá ejecutar el saldo de la fianza de cumplimiento aportada en el Licenciamiento, en caso de cumplir con cualquier deuda que se origine de esta competición. 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 Juveniles.

ARTÍCULO 67

Para que un Club pueda participar en el Torneo Apertura o Torneo Clausura de la Liga Juvenil 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 LPF, 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.

De lo contrario no podrá participar.

ARTÍCULO 68

Todas las sanciones por concepto de multa que imponga la Comisión de Competencia serán pagadas a la cuenta de la FEPAFUT. A su vez, los clubes deberán entregar el comprobante de pago de las multas al Departamento de Finanzas de la FEPAFUT al correo: [**finanzas.contabilidad@fepafut.com**](mailto:finanzas.contabilidad@fepafut.com).

De igual forma, los Clubes que no estén paz y salvo en las obligaciones con la LPF, 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.

Por cada partido no programado, se le restará al Club tres (3) puntos de la Tabla General.

ARTÍCULO 69

Las multas deberán ser cubiertas por aquellos a quienes se les imponga, atendiendo a lo siguiente:

- a. Los Jugadores, Directores Técnicos, integrantes del Cuerpo Técnico y Oficiales, deberán pagar las multas que les haya impuesto la Comisión de Competencia de la FEPAFUT. Los clubes podrán descontar de sus pagos, las multas impuestas a sus jugadores, cuerpo técnico y demás oficiales, lo que deberá estar estipulado en su reglamento interno.
- b. Los Clubes serán solidariamente responsables de las multas impuestas a Jugadores y/o integrantes del Cuerpo Técnico y/u Oficiales, con motivo de las faltas señaladas en este Reglamento y de aquellos sobre los que la Comisión tenga facultad, dentro de los diez (10) días naturales, posteriores a su notificación.

ARTÍCULO 70

El club que tenga moratoria del pago de multas por tres (3) meses tendrán la obligación de llegar a un arreglo de pago con la **FEPAFUT en conjunto con la LPF** en los siguientes siete (7) días, en caso de no llegar a acuerdo, la **FEPAFUT en conjunto con la LPF** tendrá la potestad de descontar el monto total de las multas de los derechos de televisión del club en mora.

CAPÍTULO VII

DISPOSICIONES GENERALES

A. DISPOSICIONES GENERALES

ARTÍCULO 71

En los Torneos de Apertura y Clausura 2023 de la LIGA JUVENIL 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 FEPAFUT y a la LPF. En caso de discrepancias en la interpretación y aplicación del presente Reglamento, prevalecerá las de la Comisión de Competencia de la FEPAFUT. Así mismo, son aplicables supletoriamente las reglamentaciones de la FEPAFUT, UNCAF, CONCACAF y FIFA.

La Comisión de Competencia de la FEPAFUT 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 serán resueltos por la Comisión de Competencia de la FEPAFUT. De igual forma la Comisión de Competencia de FEPAFUT será la competente para declarar los resultados finales de cada competencia o torneo que organice LPF.

La Comisión de Competencia de la FEPAFUT podrá proponer reformas del presente reglamento al Comité Ejecutivo de la FEPAFUT.

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 entrará en vigor a partir del día veintitrés (23) de diciembre 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 opongán 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.

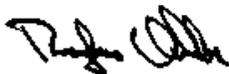
QUINTO

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

Dado en la ciudad de Panamá, a los veintitrés (23) días del mes de diciembre del 2022.



**GIORGIO FAMIGLIETTI
COMISIONADO**



**ROGELIO ORILLAC
PRESIDENTE**



**ALEX ARMIJO
SECRETARIO**

**APÉNDICE I
PREMIACIONES Y SUBSIDIOS**

ARTÍCULO 1

La organización oficial para la entrega de premios y trofeos del Torneos de Apertura y Clausura 2023 estará a cargo de la Liga Panameña de Fútbol.

Los Clubes participantes tendrán la obligación de asistir a la Gran Final o Super Final con un mínimo de dos (2) personas por Club y deberán asistir obligatoriamente aquellos Jugadores y Cuerpo Técnico que resulten nominados.

La inasistencia injustificada a la Gala de Premiación por parte de Clubes, Cuerpo Técnico o Jugadores nominados será sancionada con una multa de quinientos dólares (US\$500.00).

A. CATEGORÍAS DE PREMIACIÓN

ARTÍCULO 2

Al término del respectivo torneo de la LIGA JUVENIL, la LPF entregará en la Ceremonia de Premiación los siguientes trofeos:

- A. Al equipo Campeón
- B. Al mejor Portero
- C. Al Jugador Más Valioso
- D. Al mayor Goleador

ARTÍCULO 3

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 (LIGA JUVENIL):

- a. Trofeo al Portero menos vencido
- b. Trofeo al Jugador más valioso del torneo
- c. Trofeo al Jugador con mayor número de goles

1. TROFEO AL PORTERO MENOS VENCIDO

Para poder optar al trofeo los guardametas deberán:

1. Haber disputado 72% de los partidos, o más, durante el torneo de la Liga Juvenil. Sólo se computan aquellos encuentros en los que el guardameta permanezca en juego durante sesenta y cinco minutos, como mínimo.
2. 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							
...							

- a) **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.
- b) **Partidos disputados:** Cantidad de *partidos disputados* en los que el arquero haya permanecido jugando durante sesenta y cinco minutos, como mínimo.
- c) **Promedio de Participación:** resulta de la división de la cantidad de partidos disputados entre la cantidad de partidos total de ronda regular.
- d) **Minutos jugados:** cantidad de minutos jugados en la ronda regular.
- e) **Goles recibidos:** número entero de la *cantidad de goles recibidos* durante la Fase de clasificación del torneo a premiar.
- f) **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, 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 JUGADOR MÁS VALIOSO

Se otorga al jugador que consiga el mayor número de goles hasta la final y muestre un rendimiento excepcional en cancha. Este premio se otorgará al finalizar el torneo (un solo ganador).

3. 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.