



UNIDOS POR EL FUTBOL

Reglamentación Oficial

Liga Universitaria UPF 2018

LIGA UPF

Cualquiera que esté en la universidad podrá jugar en nuestra liga teniendo el índice que solicitamos para poder jugar. Nuestro trabajo busca que la liga sea la más atractiva y llamativa por eso hemos traído este nuevo modelo donde los equipos que se formarán por medio de las universidades públicas y estatales.

Liga Universitaria UPF (Unidos Por el Fútbol) es una empresa que se dedica a organizar eventos futbolísticos a nivel universitario en la región de Panamá. Como lo son la LIGA UNIVERSITARIA UPF orientada a ser interuniversitaria.

El presente reglamento regula los derechos, deberes y responsabilidades de las universidades participantes de la Liga UPF, así como del comité organizador. Este reglamento elaborado por la organización UPF es vinculante para todas las partes implicadas en la preparación, organización y celebración de la Liga Universitaria UPF.

I. REGISTRO DE JUGADORES

Todos los equipos podrán registrar una lista de jugadores que consista con un mínimo de 18 o un máximo de 23 jugadores antes de iniciar el torneo (con un máximo de 2 porteros por equipo). **Cada jugador debe estar debidamente registrado en el listado oficial de la organización para ser elegible para jugar.** El listado completo de cada equipo debe ser brindado por cada Director Técnico de cada universidad, el mismo se encargará de entregarle a la Organización UPF un folder con fotocopia de cédula o pasaporte de cada jugador con su copia de la última matrícula de la universidad correspondiente.

El listado completo de cada equipo puede ser verificado en la página web del torneo, una vez haya finalizado la fecha de registro.

No se podrá eliminar o reemplazar ningún jugador de la lista oficial una vez haya sido entregado (según la fecha límite dictaminada por la organización). Los equipos podrán registrar o eliminar a un jugador, ya sea por decisión propia o lesión a más tardar siete días hábiles antes del inicio del torneo, dándose un tiempo para realizar cambio y/o actualizaciones durante el periodo de transferencia



@UPFPANAMA

WWW.UPFPANAMA.COM



UNIDOS POR EL FUTBOL

de la Liga UPF. El nuevo jugador estará activo para jugar una vez su indumentaria de equipo esté lista.

Ningún jugador podrá cambiarse de equipo de la Liga Universitaria UPF, si el mismo ya estaba registrado en otro equipo.

El jugador tendría que esperar un (1) año para poder incorporarse con su nuevo equipo en La Liga Universitaria UPF.

El jugador podrá ser sancionado y hasta expulsado de la Liga Universitaria UPF.

II. INSCRIPCIÓN Y DOCUMENTACIÓN

Cada jugador deberá presentar el último recibo de pago de la universidad cursante como constancia con su copia de cédula o pasaporte.

Una vez inscrito un jugador adecuadamente en el departamento de registros, para jugar en un equipo de la liga, este no podrá estar inscrito en cualquier otro equipo a participar en la misma versión del torneo. De que llegara a pasar el jugador será suspendido.

Mediante la inscripción el jugador se obliga a acatar el Estatuto y Reglamentos de la Liga UPF, así como las decisiones de sus órganos jurisdiccionales.

III. EQUIPAMIENTO BASICO

Uniforme Básico (camiseta, pantalón y medias). Obligatorio de un jugador y entregado por el Comité Organizador, consiste en:

- Una camiseta con mangas, su nombre y número en la parte trasera y en la parte delantera el logo de su universidad y el del patrocinador, si se utiliza ropa interior, las mangas de esta ropa deberán tener el color principal de las mangas de la camiseta.
- El pantalón corto con el logo del patrocinador en la parte delantera derecha y las medias, si se utilizan mallas térmicas cortas o largas, estas deberán tener el color principal del pantalón corto.
- El calzado debe ser el adecuado a la superficie del terreno de juego, no se permiten tacos de metal.
- **Todos los jugadores deberán utilizar espinilleras.**
- El tamaño de las medias puede ser cualquier forma (arriba de las rodillas, hasta las rodillas o cortas) siempre y cuando cubran completamente las espinilleras. Si se usa cinta adhesiva o un material similar en la parte exterior, deberá ser del mismo color que la parte de las medias sobre la que se usa.



@UPFPANAMA

WWW.UPFPANAMA.COM



UNIDOS POR EL FUTBOL

En caso tal de que el uniforme básico sufra alguna ruptura, el jugador no podrá presentarse a los juegos, hasta que se dirija el comité organizador, para comprar uno nuevo y tendrá que pagar el costo del mismo.

El portero utilizara colores que lo diferencien de los demás jugadores y de los árbitros.

Podrán vestirse con pantalones largos o cortos que serán brindados por la Organización.

Los jugadores no deberán mostrar al público ropa interior con lemas o publicidad. El equipamiento básico obligatorio no deberá tener mensajes políticos, religiosos o personales.

Por seguridad nuestros jugadores no se le serán permitidos uso de relojes, joyas o cualquier objeto peligroso que sea para ellos o los demás jugadores, esto también lo puede determinar el árbitro cualquier tipo de peligro sobre un objeto que el considere.

Carnet de jugador

1. El comité organizador dará a todos los jugadores participantes un carnet de jugador que debe ser presentado cada día que tenga partido. De no presentarlo dicho jugador no podrá jugar los o el partido correspondiente a dicha fecha.

2. De ser extraviado el carnet de jugador entregado por el comité organizador el jugador deberá pagar treinta dólares americanos (\$20.00) para recibir uno nuevo.

IV. FORFEIT

Todos los partidos deberán iniciar a la hora estipulada. En caso de que un equipo no tenga la cantidad mínima de jugadores (7), se le otorgará diez (10) minutos de gracia para completar. Estos minutos solo aplicarán al primer partido de la jornada, en los demás no se esperará. Esto resultaría en una victoria para el otro equipo de 3-0. La organización revisará las circunstancias del forfait y podrá adicionar penalidades tales como:

- No permitir al equipo ganar o clasificar el grupo.
- No jugar el resto de sus partidos oficiales.
- No permitir al equipo seguir participando en futuras ediciones.

Se debe estar media hora antes en cancha para iniciar puntual.



@UPFPANAMA

WWW.UPFPANAMA.COM



UNIDOS POR EL FUTBOL

V. El árbitro

1. Hará cumplir el Reglamento Oficial y controlará el partido en cooperación con los árbitros asistentes y cuarto árbitro.
2. Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión y contra los funcionarios oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y podrá, si lo juzga necesario, expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores.
3. Actuará conforme a las indicaciones de sus árbitros asistentes en relación con incidentes que no ha podido observar.
4. Remitirá a las autoridades competentes un informe del partido, con datos sobre todas las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores o funcionarios oficiales de los equipos y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido.
5. El árbitro, sus asistentes y el cuarto árbitro son los únicos responsables de todas las decisiones durante los partidos. Ellos velarán por cumplir el reglamento establecido durante los partidos de la competición.

El cuarto árbitro

Ayudará al árbitro a dirigir el juego conforme al Reglamento Oficial. Después del partido, el cuarto árbitro presentará un informe a las autoridades correspondientes sobre cualquier falta u otro incidente que haya ocurrido fuera del campo visual del árbitro y de los árbitros asistentes. El cuarto árbitro es el responsable directo de que las sustituciones en un partido se den de manera correcta incluyendo el número máximo permitido por cada equipo.

Decisiones del árbitro

Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluidos el hecho de si un gol fue marcado o no y el resultado del partido, son definitivas. El árbitro podrá modificar su decisión únicamente si se da cuenta de que es incorrecta o, si lo juzga necesario, conforme a una indicación por parte de un árbitro asistente o del cuarto árbitro, siempre que no haya reanudado el juego o finalizado el partido.

VI. Protestas, disputas y infracciones y sanciones.

La Liga Universitaria UPF será una liga competitiva caracterizada por el juego limpio y un alto grado de compañerismo deportivo donde todos los jugadores demostrarán que aceptan el reto de estar unidos por el fútbol manteniendo siempre la compostura, evitando siempre la violencia a pesar de la cantidad de



@UPFPANAMA

WWW.UPFPANAMA.COM



UNIDOS POR EL FUTBOL

distintos sentimientos y emociones que nos invoca este bello deporte que todos amamos.

Por lo antes expuesto hay una parte en este reglamento que va a indicar las **infracciones** que deben evitar todos los equipos para no ser penalizados con distintas **sanciones**.

VII. INFRACCIONES

LAS INFRACCIONES VAN A ESTAR CLASIFICADAS EN **LEVES**, **GRAVES** Y **GRAVÍSIMAS**.

INFRACCIONES LEVES:

- 1- Protestas verbales no agresivas (sin insultos ni agresiones personales a otro jugador, personal UPF o árbitro).
- 2- Muestras de falta de compañerismo deportivo como bombear el balón al público en señal de descontento con una decisión arbitral o no esperar el silbatazo del árbitro para cobrar una jugada que necesita de este para poder ser ejecutada.
- 3- El jugador muestra falta de atención o consideración al entrar a un adversario, o que actúa sin precaución.
No será necesario una sanción disciplinaria adicional si la falta se considera imprudente.

INFRACCIONES GRAVES:

- 1- Insultos personales a cualquier persona en las inmediaciones del campo antes, durante o después del tiempo juego.
- 2- Provocaciones verbales o físicas a cualquier miembro de las inmediaciones del campo en ánimos de formar una riña.
- 3- No acatar las indicaciones del árbitro o del personal UPF designado.
- 4- Tocar el balón con la mano mientras esté en el campo y en juego siempre y cuando el jugador que lo haya hecho no sea el portero de ninguno de los dos equipos. (Esta falta puede llegar a ser **gravísima** si es realizada para evitar un gol del equipo contrario).
- 5- Barras extremadamente agresivas que incurran en insultos despectivos a miembros de algún equipo
- 6- El jugador realiza la acción sin tener en cuenta el riesgo o las consecuencias para su adversario.
Un jugador que actúa de manera temeraria deberá ser AMONESTADO.



@UPFPANAMA

WWW.UPFPANAMA.COM



UNIDOS POR EL FUTBOL

INFRACCIONES GRAVÍSIMAS:

- 1- Reincidencia en infracciones grave.
- 2- Agresión física contra cualquier persona en las inmediaciones del campo de juego, antes, durante o después del tiempo de juego.
- 3- el jugador se excede en la fuerza empleada, corriendo el riesgo de lesionar a su adversario. Un jugador que emplee fuerza excesiva deberá ser EXPULSADO.

VIII. SANCIONES

La decisión de sancionar o no sancionar al momento de los hechos está sujeta a sana crítica del árbitro quien tomará **TODAS** las decisiones importantes dentro del campo de juego y estas **no admitirán protesta alguna**, ya que sus decisiones son **definitivas** y sólo pueden llegar a ser cambiadas por el mismo árbitro si este considera que se equivocó ya sea por la realización de su error o porque algún otro **árbitro** le informó de su error. Para hacer efectiva la corrección debe ser antes de la reanudación del juego. **NO HAY CAMBIOS EN EL MARCADOR FINAL DESPUÉS DEL PARTIDO.**

La organización no se responsabiliza por fallas arbitrales.

Para **infracciones leves**: Estas infracciones serán sancionadas generalmente verbalmente. Reincidencia, agresividad o insistencia en una de estas de estas puede llegar a ser sancionada con tarjeta amarilla si el árbitro lo considera así necesario.

Para **infracciones graves**: Estas infracciones serán sancionadas generalmente con tarjeta amarilla. Reincidencia, agresividad o insistencia en una de estas de estas puede llegar a ser sancionada con tarjeta roja y expulsión directa si el árbitro lo considera así necesario.

Para **infracciones gravísimas**: Estas infracciones serán sancionadas generalmente con tarjeta roja y expulsión inmediata. Exceptuando el caso de las barras donde la sanción será aplicada al equipo de la barra agresiva y esta decisión será tomada por el comité organizador de cómo se sancionará a este equipo.



@UPFPANAMA

WWW.UPFPANAMA.COM



UNIDOS POR EL FUTBOL

NOTA 1. TODAS LAS TARJETAS ROJAS DIRECTAS SERÁN SANCIONADAS CON UN COSTO DE B/. 20.00 DEBIDO A QUE EN ESTA LIGA NO SE PERMITE LA VIOLENCIA Y SERÁ ESTRICTAMENTE SANCIONADA. LA MULTA DEBE SER CANCELADA ANTES DE INICIAR EL PARTIDO, DE LO CONTRARIO EL EQUIPO NO PODRÁ JUGAR.

NOTA 2. LOS ÁRBITROS SERÁN QUIENES LLEVEN LAS ANOTACIONES DE GOLES Y ASISTENCIAS DENTRO DEL CAMPO DE JUEGO Y DESPUÉS DE FINALIZADO EL PARTIDO ESTOS PASARÁN ESTAS ANOTACIONES AL COMITÉ ORGANIZADOR PARÁ ACREDITAR TANTO LOS GOLES Y LAS ASISTENCIAS A SUS JUGADORES AUTORES.

NOTA 3. LA ORGANIZACIÓN TIENE LA POTESTAD DE DECIDIR LA GRAVEDAD DE LA INFRACCIÓN EN CASO DE APELACIÓN O PUEDE REALIZARLO TAMBIÉN DE OFICIO EN LOS CASOS EN LOS QUE LO CONSIDERE NECESARIO E IMPONER LA MULTA O SANCIÓN QUE CONSIDERE CORRESPONDIENTE AL JUGADOR O EQUIPO. TODO ESTO SE HARÁ, TOMANDO COMO JUSTIFICACIÓN LA DECISIÓN DE LOS ARBITROS, EL ACTA Y LAS GRABACIONES DE LOS PARTIDOS.

IX. SUSPENSIONES

- El jugador que reciba dos tarjetas amarillas en un partido será suspendido para el siguiente partido oficial (incluyendo la fase eliminatoria).
- El jugador que reciba tarjeta roja en un partido será suspendido por los siguientes dos partidos oficiales (incluyendo la fase eliminatoria más **la paga por tarjeta roja**) Ver nota 1.
- El jugador que acumule tres tarjetas amarillas durante la fase regular será suspendido para el siguiente partido oficial (incluyendo la fase eliminatoria).
- El jugador que acumule tres tarjetas amarillas durante la fase eliminatoria será suspendido para el siguiente partido oficial.
- Al pasar de fase de grupo, a ronda eliminatoria, las tarjetas amarillas acumuladas empiezan en cero (0).



@UPFPANAMA

WWW.UPFPANAMA.COM



UNIDOS POR EL FUTBOL

X. CÓDIGO DE SANCIONES DISCIPLINARIAS Y SUS COSTOS

- Agresión física o intento de agresión a un árbitro y/o jugador en cualquier escenario deportivo y el árbitro lo reporte: Expulsión indefinida, de todos los torneos organizados por la empresa (Sujeto al reporte arbitral, para reingreso deberá pagar multa de \$100).
- Escupir a un árbitro o jugador: Suspensión del torneo y multa de \$100
- Intento de agresión a un jugador: 2 fechas y multa de \$40. (Sujeto al reporte arbitral).
- Agresión verbal a un árbitro: 2 fecha y multa de \$30. (sujeto al reporte del árbitro).
- Agresión verbal a un jugador: 1 fecha y multa de \$20.
- Agresión mutua: 2 fechas y multa de \$20.
- Juego violento (codazo, plancha, etc.): 1 fechas y multa de \$30.
- Juego brusco grave (imprudencia y temeridad): 1 fechas y multa de \$20.
- Doble amarilla: 1 fecha y multa de \$10.
- Tarjeta Roja: Jugador que acumule tres (3) tarjetas rojas, durante el torneo y sean de gravedad, será expulsado del torneo.
- Conducta Antideportiva: Toda acción que se presente dentro y fuera del campo, en la cual el jugador le falte el respeto al árbitro, asistentes o a otro jugador inclusive del mismo equipo. Tendrá una suspensión entre 1 y 3 fechas y una multa entre \$10 y \$30 de acuerdo a la gravedad de la acción.
- Reincidencia: en cualquiera de las faltas graves se duplicará la sanción y la multa.
- Tarjetas Rojas Acumuladas: Tres (3) Tarjetas Rojas en un mismo torneo y que sean de gravedad, se suspenderá del torneo y pagará una multa de \$50 para poder jugar el próximo torneo.

XI PROTESTAS O RECLAMOS

El equipo que presente un reclamo o protesta, tendrá 48 horas para hacer su descargo, adjuntando pruebas que sustenten su petición. Una vez la Organización tenga la información realizará las investigaciones pertinentes al caso expuesto y determinará las sanciones.



@UPFPANAMA

WWW.UPFPANAMA.COM



UNIDOS POR EL FUTBOL

XII. REGLAS DE JUEGO DE LA LIGA UNIVERSITARIA UPF

Periodos de Juego

Se jugarán 50 minutos de partido, dos tiempos iguales de 25 minutos cada uno, además de lo que el árbitro determine que se deba agregar.

Medio Tiempo

El descanso de medio tiempo será de 5 minutos.

Recuperación del tiempo perdido

La recuperación del tiempo perdido quedara a criterio del árbitro. Solo él podrá decidir si dar o no tiempo de reposición y la cantidad del mismo.

Partido Suspendido

Si un partido es suspendido por decisión arbitral (fuerzas mayores o incidentes dentro del campo), el partido se tomará como finalizado si se ha transcurrido un 70% del tiempo. Si no se llega al 70% del tiempo, quedará a discreción de la organización si se disputa o no el partido.

Los partidos que se vean afectados por condiciones externas o el clima, podrán ser afectados de la siguiente manera:

- a. Acortar el tiempo de juego
- b. Cancelar el partido. La organización UPF decidirá si el partido debe ser jugado o no. Se jugara nuevamente reestructurando para otra fecha el partido faltante

XIII NÚMERO DE SUSTITUCIONES

Se podrán realizar hasta seis (6) sustituciones por cada tiempo de juego, en el medio tiempo los equipos son libres de hacer la cantidad de cambios que deseen (cambios ilimitados). El jugador que sale podrá ingresar al partido como un sustituto elegible en el siguiente tiempo. El 4to árbitro será el responsable de velar por la cantidad máxima de sustituciones de cada equipo.

En los últimos 10 minutos del partido solamente se podrán realizar tres (3) cambios por equipo.



@UPFPANAMA

WWW.UPFPANAMA.COM



UNIDOS POR EL FUTBOL

XIV. FORMATO DE LA LIGA UNIVERSITARIA UPF

Una vez ya estando en la Liga Universitaria UPF se formarán dos grupos de 7 equipos que se jueguen en estilo de puntaje representando:

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

- a) Por juego ganado se obtendrán tres puntos
- b) Por juego empatado se obtendrá un punto.
- c) Por juego perdido cero puntos.

El personal UPF es el encargado de administrar los dos grupos de equipos en la cual es de esta manera

Grupo A	GRUPO B
7 EQUIPOS	7 EQUIPOS

Los grupos estarán compuestos por un sorteo que se realizara por parte del personal UPF.

En la fase de clasificación participaran los 14 equipos de la Liga Universitaria UPF jugando todos contra todos en partidos en una sola vuelta durante las jornadas respectivas.

El orden de los equipos al final de la fase de clasificación de la Liga corresponderá a la suma de los puntos obtenidos por cada uno de ellos y se presentará en forma descendente.

Si dos o más equipos quedan empatados en puntos, la diferencia de goles decidirá quién pasa a la siguiente ronda, si los equipos se encuentran empatados de igual manera en goles, se definirá quien pasa a la siguiente ronda por encuentro directo.

Las posiciones de cada equipo en su grupo se determinarán por los siguientes parámetros:

- a. Mayor número de puntos obtenidos en los partidos del grupo.
- b. Diferencia de goles en los partidos del grupo.
- c. Mayor número de goles obtenidos en los partidos del grupo
- d. Encuentro directo (si los equipos están empatados en goles)
- e. Sorteo por la organización UPF.



@UPFPANAMA

WWW.UPFPANAMA.COM



UNIDOS POR EL FUTBOL

Se jugaran alrededor de 6 partidos por equipo, cada equipo debe verse la cara una vez. Clasificaran los primeros 4 de cada grupo. Pasaremos a cuartos de esta manera

Las clasificaciones de **cuartos de final** se jugarán doble partido (Ida y Vuelta) de 50 minutos (2 tiempos de 25 minutos) cada partido, más lo que el árbitro decida. De terminar empate habrá una tanda de penales para definir quien pasara a la siguiente ronda (el mejor de 5 ganara el partido). Si hay empate en la tanda regular de penales, se pasará a la fase de muerte súbita, que funcionara de la siguiente manera:

La ronda de penales será de un disparo al arco o penal, por equipo. Si ambos equipos anotan, se comienza otra ronda; si ambos equipos fallan, se comienza otra ronda; si un equipo anota y el otro falla, gana automáticamente el equipo que anotó el gol.

Cada penal debe ser cobrado por un jugador diferente y no podrá patear 2 veces el mismo jugador a menos que todos sus otros compañeros de equipo ya hayan cobrado un penal, esto incluye al portero.

Los partidos de semifinales se jugarán con doble partido (Ida y vuelta) de 60 minutos (2 tiempos de 30 minutos). No existe en este torneo el gol de visitante, todos los goles valen igual.

El club que mejor posición haya obtenido en la ronda regular actuará como local en la final.

En las Semifinales participarán los cuatro (4) Clubes que ocuparon las primeras cuatro posiciones en la Tabla General de Clasificación al término de la jornada del Torneo correspondiente, enfrentándose:

Partido de ida

Partido de vuelta

4° vs 1°

1° vs 4°

3° vs 2°

2° vs 3°

En ningún caso se permitirá que se programen dos partidos a la misma hora.



@UPFPANAMA

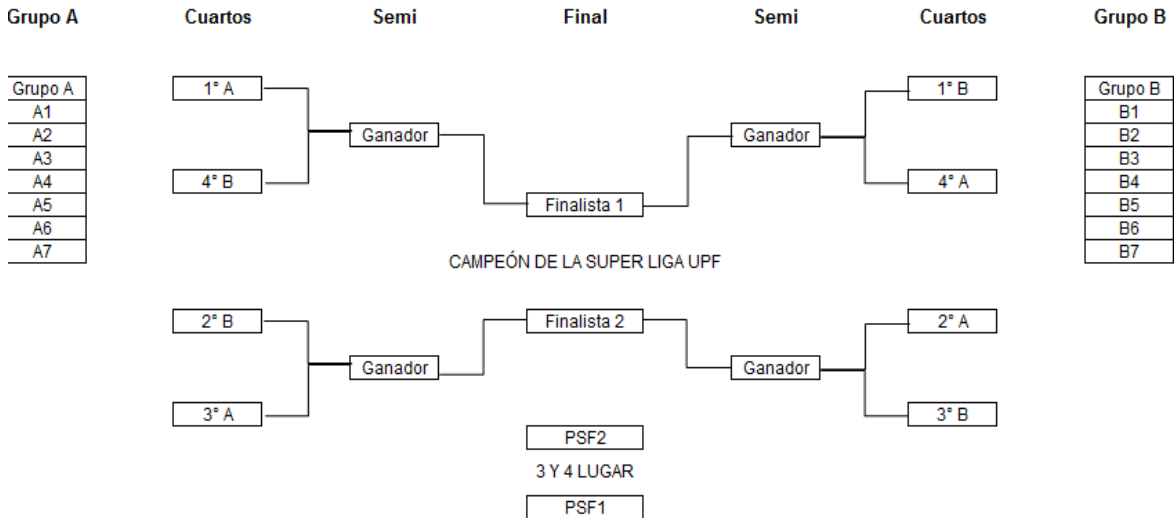
WWW.UPFPANAMA.COM



UNIDOS POR EL FUTBOL

Disputarán a un solo partido el Título de Campeón de la Liga Universitaria UPF 2017, los dos Clubes vencedores de la Fase Semifinal correspondiente. El partido de la Final deberá disputarse en el Estadio en día viernes, sábado o domingo según lo acuerden el Comité Ejecutivo de la Liga Universitaria UPF. El partido será de 70 minutos (dos tiempos de 35 minutos), más lo que el árbitro decida agregar. El tiempo de descanso del medio tiempo será de 10 minutos. Si se llega a un empate se jugara dos tiempos de 10 minutos para determinar si un equipo puede golear, en caso tal de que no, se llegara hasta la tanda de penales (el mejor de 5 será el campeón, si queda empate, se pasa a la fase de muerte súbita).

Grupo A	Grupo B
A1	B1
A2	B2
A3	B3
A4	B4
A5	B5
A6	B6
A7	B7





UNIDOS POR EL FUTBOL

XV. OBLIGACIONES DE LOS PARTICIPANTES

Los Equipos que integran la Liga Universitaria UPF 2018, de conformidad con lo dispuesto por los Estatutos y Reglamentos que rigen los organizadores de la misma, serán responsables de:

- a) Garantizar que cada integrante de su Equipo observe y cumpla las condiciones y obligaciones definidas en el presente Reglamento.
- b) Garantizar el correcto comportamiento de los integrantes de su Equipo, así como de toda persona que desempeñe alguna función en su nombre, incluido el cumplimiento del presente Reglamento.
- c) Participar en todos los partidos que esté programada la participación del Equipo.
- d) Aceptar las instrucciones y decisiones administrativas, disciplinarias y de arbitraje relacionadas con la competencia.
- e) Respetar a los oficiales de partido (Árbitros, Comisario y Asesor Arbitral) designados por la Liga Universitaria UPF.
- f) Cumplir con las obligaciones económicas que se deriven de la participación en la Liga Universitaria UPF y que se contengan en el presente Reglamento.
- g) Designar a un miembro del club como Delegado de Campo y enlace administrativo entre el club y el Comisario designado por la Liga Universitaria UPF el día del partido, quién coordinará conjuntamente con dicho oficial actividades relacionadas a la competencia.
- h) Todos los jugadores deben cumplir con el uniforme adecuado que la Organización UPF le facilito, de no ser así, no podrá jugar.
- i) Todos los jugadores necesitan el carnet que la organización les brindó para poder ingresar a la cancha.



@UPFPANAMA

WWW.UPFPANAMA.COM



UNIDOS POR EL FUTBOL

XVI. CUERPO TECNICO

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 la misma, donde deben permanecer los Jugadores suplentes y Cuerpo Técnico de cada Club (**NO más de 3**).

Es obligatorio que TODOS los equipos tengan un Director Técnico. El Director Técnico y el Asistente Técnico debidamente registrado son las únicas personas autorizadas para dar instrucciones a los Jugadores dentro del área técnica en los partidos oficiales, con la única restricción de que deberán ejercer este derecho uno a la vez, jamás los dos al mismo tiempo. Queda estrictamente prohibido que los demás miembros del cuerpo técnico se levanten a dar instrucciones hacia el terreno de juego, en el área técnica. 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 diez dólares (\$ 10.00) y en caso de reincidir serán dos partidos de suspensión y veinte dólares (\$ 20.00) 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 justificada del mismo. 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 cien dólares (\$ 100.00). El Árbitro y los organizadores de la liga tendrán la facultad para exigir el cumplimiento de esta disposición.



@UPFPANAMA

WWW.UPFPANAMA.COM