

REGLAMENTO

**COPA
PARAGUAY**



2022

Capítulo 1. FORMATO DE LA COMPETENCIA

Artículo 1.

1. La COPA PARAGUAY es una competencia anual en la cual se disputarán 78 partidos entre los clubes que han ganado el derecho deportivo de participar en la competencia.
2. Disputarán la edición 2022 del torneo: 74 clubes.

DIVISION DE HONOR	INTERMEDIA	PRIMERA B	PRIMERA C	UFI
12	16	17	12	17

3. El torneo se disputará en 7 fases, Fase 1 (Clasificatorias), Fase 2, Fase 3 (16vos de Final), Fase 4 (8vos de Final), Fase 5 (4tos de Final), Fase 6 (Semifinal) y Fase 7 (Final y 3er Puerto).
4. Los partidos serán únicos, en escenarios y según calendario de partidos establecido por la APF.



Artículo 2. Fases.

1. Fase 1: Clasificatorias

Clasificatorias UFI - 11 PARTIDOS			
ZONA 1	PRESIDENTE HAYES	vs	BOQUERÓN
ZONA 2	PRESIDENTE HAYES	vs	BOQUERÓN
	CONCEPCIÓN	vs	AMAMBAY
	ALTO PARAGUAY	vs	CONCEPCIÓN
	AMAMBAY	Vs	ALTO PARAGUAY
ZONA 3	ALTO PARANÁ	vs	CAAGUAZÚ
ZONA 4	SAN PEDRO	vs	CANINDEYÚ
ZONA 5	GUAIRÁ	vs	PARAGUARÍ
ZONA 6	CAAZAPÁ	vs	ITAPÚA
ZONA 7	MISIONES	vs	ÑEEMBUCÚ
ZONA 8	CENTRAL	vs	CORDILLERA
CLASIFICAN 9 EQUIPOS (2 DE ZONA 2 Y GANADORES DE CADA LLAVE)			

Clasificatorias PRIMERA DIVISIÓN B - 11 PARTIDOS			
ZONA 1	EQUIPO 1aB 1	vs	EQUIPO 1aB 2
	EQUIPO 1aB 2	vs	EQUIPO 1aB 3
	EQUIPO 1aB 3	vs	EQUIPO 1aB 1
ZONA 2	EQUIPO 1aB 4	vs	EQUIPO 1aB 5
ZONA 3	EQUIPO 1aB 6	vs	EQUIPO 1aB 7
ZONA 4	EQUIPO 1aB 8	vs	EQUIPO 1aB 9
ZONA 5	EQUIPO 1aB 10	vs	EQUIPO 1aB 11
ZONA 6	EQUIPO 1aB 12	vs	EQUIPO 1aB 13
ZONA 7	EQUIPO 1aB 14	vs	EQUIPO 1aB 15
ZONA 8	EQUIPO 1aB 16	vs	EQUIPO 1aB 17
CLASIFICAN 9 EQUIPOS (2 DE ZONA 1 Y GANADORES DE CADA LLAVE)			

Clasificatorias PRIMERA DIVISIÓN C - 6 PARTIDOS			
ZONA 1	EQUIPO 1aC 1	vs	EQUIPO 1aC 2
ZONA 2	EQUIPO 1aC 2	vs	EQUIPO 1aC 4
ZONA 3	EQUIPO 1aC 5	vs	EQUIPO 1aC 6
ZONA 4	EQUIPO 1aC 7	vs	EQUIPO 1aC 8
ZONA 5	EQUIPO 1aC 9	vs	EQUIPO 1aC 10
ZONA 6	EQUIPO 1aC 11	vs	EQUIPO 1aC 12
CLASIFICAN LOS 6 EQUIPOS GANADORES DE CADA LLAVE			

2. Fase 2:

FASE 2 - 20 PARTIDOS			
I	EQUIPO 1	vs	EQUIPO 2
II	EQUIPO 3	vs	EQUIPO 4
III	EQUIPO 5	vs	EQUIPO 6
IV	EQUIPO 7	vs	EQUIPO 8
V	EQUIPO 9	vs	EQUIPO 10
VI	EQUIPO 11	vs	EQUIPO 12
VII	EQUIPO 13	vs	EQUIPO 14
VIII	EQUIPO 15	vs	EQUIPO 16
IX	EQUIPO 17	vs	EQUIPO 18
X	EQUIPO 19	vs	EQUIPO 20
XI	EQUIPO 21	vs	EQUIPO 22
XII	EQUIPO 23	vs	EQUIPO 24
XIII	EQUIPO 25	vs	EQUIPO 26
XIV	EQUIPO 27	vs	EQUIPO 28
XV	EQUIPO 29	vs	EQUIPO 30
XVI	EQUIPO 31	vs	EQUIPO 32
XVII	EQUIPO 33	vs	EQUIPO 34
XVIII	EQUIPO 35	vs	EQUIPO 36
XIX	EQUIPO 37	vs	EQUIPO 38
XX	EQUIPO 39	vs	EQUIPO 40

3. Fase 3: 16vos de Final

FASE 3 - 16vos DE FINAL - 16 PARTIDOS			
A1	EQUIPO 1	vs	EQUIPO 2
A2	EQUIPO 3	vs	EQUIPO 4
A3	EQUIPO 5	vs	EQUIPO 6
A4	EQUIPO 7	vs	EQUIPO 8
A5	EQUIPO 9	vs	EQUIPO 10
A6	EQUIPO 11	vs	EQUIPO 12
A7	EQUIPO 13	vs	EQUIPO 14
A8	EQUIPO 15	vs	EQUIPO 16
A9	EQUIPO 17	vs	EQUIPO 18
A10	EQUIPO 19	vs	EQUIPO 20
A11	EQUIPO 21	vs	EQUIPO 22
A12	EQUIPO 23	vs	EQUIPO 24
A13	EQUIPO 25	vs	EQUIPO 26
A14	EQUIPO 27	vs	EQUIPO 28
A15	EQUIPO 29	vs	EQUIPO 30
A16	EQUIPO 31	vs	EQUIPO 32

4. Fase 4: 8vos de Final

FASE 4 - 8vos DE FINAL - 8 PARTIDOS			
O1	EQUIPO 1	vs	EQUIPO 2
O2	EQUIPO 3	vs	EQUIPO 4
O3	EQUIPO 5	vs	EQUIPO 6
O4	EQUIPO 7	vs	EQUIPO 8
O5	EQUIPO 9	vs	EQUIPO 10
O6	EQUIPO 11	vs	EQUIPO 12
O7	EQUIPO 13	vs	EQUIPO 14
O8	EQUIPO 15	vs	EQUIPO 16

5. Fase 5: 4tos de Final

FASE 5 - 4os DE FINAL - 4 PARTIDOS			
C1	EQUIPO 1	vs	EQUIPO 2
C2	EQUIPO 3	vs	EQUIPO 4
C3	EQUIPO 5	vs	EQUIPO 6
C4	EQUIPO 7	vs	EQUIPO 8

6. Fase 6: Semifinales

FASE 6 - SEMIFINALES - 2 PARTIDOS			
S1	EQUIPO 1	vs	EQUIPO 2
S2	EQUIPO 3	vs	EQUIPO 4

7. Fase 7: Final y 3er Puesto

FASE 7 - FINALES - 2 PARTIDOS			
TERCER	PERDEDOR S1	vs	PERDEDOR S2
FINAL	GANADOR S1	vs	GANADOR S2

8. Formato de Fases y Metodología del Sorteo

1. En la Fase 1, los equipos clasificados de la UFI, Primera División B y Primera División C se dividirán en 3 Clasificatorias distintas, divididas por Divisionales.
2. Con los 17 Clubes de la UFI, se formarán 8 zonas geográficas, de las cuales la Zona 2 será la única con 3 clubes, de la cual clasificarán a Fase 2 los 2 mejores ubicados en el triangular. Las demás zonas estarán conformadas por 2 clubes. Los partidos serán solo de ida y la localía será definida por APF.
3. Con los 17 Clubes de la Primera División B, se formarán 8 llaves, de las cuales la Llave 1 corresponderá a los 3 representantes, que será la única Zona con 3 clubes, de la cual clasificarán a Fase 2 los 2 mejores ubicados en el triangular. Las demás zonas (2 al 8) estarán conformadas por 2 clubes. Los partidos serán solo de ida y la localía será definida por APF.
4. Con 12 clubes de la Primera División C, se formarán 6 llaves conformadas por 2 clubes. Los partidos serán solo de ida y la localía será definida por APF.

5. Para el sorteo de las Llaves de la Primera División B se utilizará 1 bolillero con 17 bolillas; la ubicación de los clubes en las distintas llaves y las respectivas localías estarán designadas por el orden de extracción de los mismos.
6. Para el sorteo de las llaves de la Primera División C se utilizará 1 bolillero con 12 bolillas; la ubicación de los clubes en las distintas llaves y las respectivas localías estarán designadas por el orden de extracción de los mismos.
7. Para el sorteo de la Fase 2 se utilizarán 2 bolilleros, en el bolillero 1 estarán los nombres de los 24 clubes provenientes de las Clasificatorias y en el bolillero 2 los 16 clubes de la División Intermedia; se extraerán al azar 4 bolillas del bolillero 1 para insertarla al bolillero 2. Seguidamente se procederá a extraer en forma intercalada una bolilla del bolillero 1 y otra del bolillero 2, el orden de extracción definirá al Equipo A y Equipo B de cada llave.
8. Para el sorteo de la Fase 3 (16vos de Final) se utilizarán 2 bolilleros, en el bolillero 1 estarán los nombres de los 20 clubes provenientes de la Fase 2 y en el bolillero 2 los nombres de los 12 clubes de la División de Honor; se extraerán 4 bolillas del bolillero 1 para insertarlas en el bolillero 2. Seguidamente se procederá a extraer en forma intercalada una bolilla del bolillero 1 y otra del bolillero 2, el orden de extracción definirá al Equipo A y Equipo B de cada llave.
9. A partir de la Fase 3 (16vos de Final), los ganadores de cada una de las llaves clasifican a la siguiente fase hasta llegar a la Fase 7 (Final y 3er puesto), donde los ganadores de la Fase 6 (Semifinales) disputan la Final y los perdedores de la Fase 6 (Semifinales) disputan el partido por el 3er puesto.

Artículo 3. Clasificación a CONMEBOL Sudamericana 2023.

1. El Campeón de la Copa Paraguay ocupará la última plaza de Paraguay en la Conmebol Sudamericana 2023, si este ya estuviere clasificado a CONMEBOL Sudamericana o CONMEBOL Libertadores, el cupo pasa a ocuparlo el Vice Campeón de la Copa Paraguay, si este, a su vez, también estuviere clasificado a CONMEBOL Sudamericana o CONMEBOL Libertadores, el cupo lo ocupará el club ubicado en Tercer Puesto; si este también ya estuviere clasificado a CONMEBOL Sudamericana o CONMEBOL Libertadores, la plaza la ocupará el club ubicado en Octavo Lugar en la tabla acumulativa de la División Profesional al finalizar el Campeonato Clausura 2022.
2. Como regla general de Conmebol, los clubes paraguayos participantes de la Conmebol Sudamericana 2023 deberán pertenecer a la División de Honor, no obstante, con

excepción del Campeón de la Copa Paraguay, que podrá pertenecer a la Intermedia, Primera B, Primera C o UFI.

3. Clubes que no sean Campeones de la Copa Paraguay que obtengan la clasificación a la Conmebol Sudamericana 2023 siendo Vice campeones o hayan obtenido el tercer lugar y que desciendan de la División de Honor o pertenezcan a la Intermedia, Primera B, Primera C o UFI, no podrán participar de la Conmebol Sudamericana 2023; en este caso, el cupo pasa al tercero de Copa Paraguay (en caso que el Vice campeón esté afectado por esta regla) o al 8vo ubicado en la tabla acumulativa 2022 de la División de Honor (en caso que el 3ro esté afectado por esta regla).

Artículo 4. Puntaje.

El puntaje atribuido a los equipos de acuerdo con el resultado durante la competición será el siguiente:

- VICTORIA: 3 puntos para el equipo vencedor.
- EMPATE: 1 punto para cada equipo.
- DERROTA: 0 puntos para el equipo derrotado.

Artículo 5. Criterios de desempate.

En el caso de igualdad de puntos para cualquier puesto durante la Fase 1, se aplicará lo que establece el Reglamento General de Competiciones.

Artículo 6. Criterios de Desempate – Fases 1 al 7.

1. Cada partido será disputado normalmente con por lo menos 90 minutos de duración, comprendiendo dos tiempos de 45 minutos, con 15 minutos de intervalo entre pitazo final del primer tiempo y pitado final del segundo tiempo.
2. En caso de empate al finalizar el tiempo regular se ejecutarán tiros desde el punto penal para dirimir al ganador, conforme a las normas establecidas por la FIFA.

Capítulo 2. CONCEPTO COMERCIAL

Artículo 7.

1. Los Derechos Comerciales (Marketing, broadcasting, entre otros) de la COPA PARAGUAY representarán un aspecto financiero fundamental para la APF y los clubes participantes. El cumplimiento del presente reglamento aumentará el valor de la competición e impactará directamente en los clubes participantes y finalmente en el fútbol paraguayo.

2. Los pagos que recibirán los clubes que disputen la Fase 7, además de los aportes que se reparten desde la Fase 1 hasta la Fase 6, provienen del apoyo constante que brindan a la COPA PARAGUAY, sus afiliados comerciales y titulares de derechos audiovisuales, quienes los han adquirido para asociar sus marcas de forma exclusiva con la APF y la COPA PARAGUAY.

Artículo 8. Derechos del Torneo.

1. La APF es la titular primigenia de todos los derechos del torneo COPA PARAGUAY, como evento colectivo, así como de los eventos relacionados con este torneo, celebrados dentro y fuera de su jurisdicción, sin restricción en cuanto a su contenido, tiempo de celebración y ley del lugar de celebración. Estos derechos incluyen todos los tipos de derechos financieros, de imagen de jugadores y/o clubes participantes, derechos audiovisuales y de radio, reproducción y derechos de transmisión, derechos de multimedia, activos del mundo digital, de videojuegos y gráficos animados que reproduzcan el formato del torneo y a sus participantes, tanto clubes, como jugadores, entrenadores, cuerpo técnico, jueces y árbitros, en cualquier plataforma, derechos de marketing y promocionales, así como los derechos provenientes de la autoría de obras de cualquier clase, existentes o a ser creadas con relación al formato y la promoción del torneo y sus participantes, conforme lo establecido en los reglamentos específicos, así como en los cuerpos legales y manuales reconocidos en los Estatutos de APF. La lista arriba enumerada es meramente enunciativa y no puede ser interpretada taxativamente.
2. Los clubes garantizarán a la APF, dentro de la Carta de Conformidad y Compromiso, la libre explotación de los derechos comerciales, de uso de imagen colectiva de sus jugadores, entrenadores y cuerpo técnico para transmisiones audiovisuales, de multimedia digitales, de videojuegos y de plataformas virtuales otorgadas por la APF a los patrocinadores comerciales, televisivos y de otras plataformas virtuales. Dentro de la misma ficha, garantizarán que no se infringirán derechos comerciales, ni de difusión de contenidos audiovisuales, de multimedia digitales, gráficos y videojuegos vinculados a la COPA PARAGUAY que no hayan sido autorizados por los patrocinadores o por la APF.
3. Específicamente, en lo que respecta a Videojuegos, los Derechos licenciados por los Clubes en este Manual incluyen, pero no están limitados, al uso colectivo de la imagen de jugadores y entrenadores en grupo (según las dinámicas técnicas y presentaciones estéticas usuales en videojuegos) y al uso de los activos de propiedad intelectual de los Clubes (incluyendo, pero no limitado a sus marcas, escudos, uniformes, insignias y mascotas) para uso irrestricto en videojuegos en que los Torneos serán presentados.
4. Los referidos videojuegos podrán ser comercializados por la APF a terceros para su explotación comercial y los Clubes le garantizan a la APF, que dichos derechos están libres de gravámenes o limitaciones. Cualquier limitación para explotación irrestricta de dichos derechos deberá ser

previamente informada a la APF, quien no tendrá ninguna responsabilidad frente a los Clubes y a terceros (jugadores, entrenadores etc.).

Artículo 9. Derechos exclusivos de los patrocinadores de la COPA PARAGUAY.

1. Los patrocinadores de la COPA PARAGUAY cuentan con exclusividad en su categoría de producto y protección de marca.
2. Sólo estos socios comerciales pueden asociarse a la COPA PARAGUAY, y tienen el derecho exclusivo de realizar promociones/activaciones en partidos del torneo. Ninguna otra empresa, incluyendo a los patrocinadores de los clubes, tendrá el derecho de organizar cualquier tipo de promoción/activación/distribución de material publicitario y/o promocional en los partidos del torneo, incluyendo y sin limitaciones: en el campo de juego o en las graderías, en las entradas/portones de los estadios y/o en el entorno inmediato de los estadios incluyendo plazas, estacionamientos, etc.

Artículo 10. Pagos por participación en la COPA PARAGUAY.

1. El pago por participación en la Fase 7 de la COPA PARAGUAY y los aportes en las Fases 1 al 6, se efectuará siempre y cuando los clubes cumplan con los administrativos de la APF. El incumplimiento de cualquiera de los deberes y obligaciones regulados en este Manual constituye infracción disciplinaria encontrándose facultados los órganos disciplinarios de la APF para imponer las sanciones que de conformidad con el Código Disciplinario de la APF pudieran corresponder.
2. Además de las sanciones descritas en el presente reglamento, el club deberá responder exclusivamente por las indemnizaciones en materia civil o de cualquier otra índole contra los demás clubes y/o terceros afectados, exonerando y liberando a la APF de toda obligación y responsabilidad de cualquier naturaleza, así como de la responsabilidad por los daños y/o perjuicios causados a propios o a terceros.

Artículo 11. Propiedad intelectual de los Clubes.

1. La participación en la COPA PARAGUAY, y firma de la pertinente Carta de Conformidad y Compromiso, brindan a la APF el licenciamiento a su favor de los activos de propiedad intelectual de los Clubes (incluyendo, pero no limitado a sus marcas, escudos, uniformes, insignias, mascotas y estadios) y nombres, imágenes y semejanza de los jugadores y los entrenadores, a fin de utilizarlos comercialmente en el contexto exclusivo del Torneo, su fixture y resultado (incluso el título de Campeón).

2. De igual forma, podrá ser objeto de comercialización por APF cualquier producto o derecho, que se derive de los activos de propiedad intelectual de los Clubes, nombres, imágenes y semejanza de los jugadores y los entrenadores, en su forma digital, desarrollado directa o indirectamente por APF, tales como cualquier producto creado o interoperable a través de tecnología blockchain como los Non-Fungible Tokens – NFTs (incluidos, pero no limitados a los NFTs conformados por contenido audiovisual de los partidos de COPA PARAGUAY (ej. mejores jugadas, goles, atajadas etc.), al igual que fotos (incluyendo nombre, imagen y/o semejanza) de los jugadores y los entrenadores (comúnmente nombradas “headshots”), pudiendo APF, sus socios comerciales y/o terceros asignados explotar el citado producto o derecho digital en los mercados primario y secundario, sin limitación de tiempo o lugar, siempre que esté conceptualmente vinculado a la COPA PARAGUAY y a la temporada correspondiente en los términos señalados. Lo anterior también aplicará a los estadios, sus imágenes y plan arquitectónico, siempre y cuando estén bajo gestión, directa o indirecta, del Club. Además, los derechos arriba mencionados podrán ser explotados en plataformas de realidad virtual y/o de realidad aumentada.

Artículo 12. Nombre y logotipo del torneo.

1. El nombre y logotipo constituyen las únicas denominaciones oficiales del Torneo.



2. El nombre oficial debe ser utilizado, con o sin logotipo, en cada una de las ocasiones en las que se mencione al Torneo, en todos los medios y materiales producidos o controlados por las Asociaciones Miembro y los clubes, en todas y cada una de las ocasiones en las que se mencione el Torneo.
3. El nombre oficial es: COPA PARAGUAY.

4. Referencia al Trofeo: COPA PARAGUAY.
5. EL LOGO.
6. La reproducción o utilización incorrecta del logotipo oficial, será considerada como faltas graves.
7. El club que resulte campeón de la COPA PARAGUAY no podrá realizar partidos o cualquier otro tipo de evento explotando su calidad de campeón de la COPA PARAGUAY sin la autorización previa de la APF.
8. De la misma forma, ningún equipo podrá asociarse de manera alguna a la marca de la COPA PARAGUAY, para participar de otros torneos sin previa autorización de la APF.

Artículo 13. Programas/Afiches/Publicidad/Páginas web

1. Cuando los clubes o asociaciones miembro impriman programas, afiches, folletos publicitarios, etc., o publiquen información en sus páginas de internet referente a la COPA PARAGUAY, deberán incluir en un lugar destacado el nombre y logotipo oficial del mismo, así como los logotipos de los patrocinadores de este. Está prohibido, incluir cualquier otra marca comercial que no corresponda a la de los patrocinadores del Torneo.
2. El espacio dedicado para los logotipos de los patrocinadores del Torneo no puede ser menor del 20% del área total del programa, afiche o folleto publicitario, etc.

CAPÍTULO 3. CONCEPTO ORGANIZACIONAL

Artículo 14. Organización de los Clubes

Los clubes deben formar un grupo de trabajo para la organización del partido con personas que cumplan los siguientes roles:

1. **Contacto principal:** Persona que será el punto principal de contacto entre la APF y el club local en cuestiones administrativas y de organización; declarado en la carta de conformidad y compromiso, tiene autoridad total de la gerencia del club para decidir en cuestiones operacionales relacionadas a la organización del partido. Encabeza el grupo de trabajo del club local en cooperación total con el Delegado del Partido. Asiste a los cursos organizados durante la temporada y los sorteos, además de aquellas reuniones en la sede del partido y en la semana del partido.
2. **Gerente del estadio (representante del estadio, o dueño, si aplica):** Responsable de las operaciones del estadio, declarado en la carta de conformidad y compromiso, incluyendo campo de juego, mantenimiento, limpieza, estacionamiento y visitas, así como gerencia y mantenimiento de las instalaciones. Además de proveer el más alto

estándar deportivo y de las instalaciones posible, es el encargado de la energía de respaldo en caso de necesidad.

3. **Oficial de Seguridad Clubes (OSCL):** Cada club participante inscribirá, a través de la Carta de Conformidad y Compromiso, un RESPONSABLE DE SEGURIDAD (gerente, director, jefe), que estará a la cabeza del área de seguridad de su respectivo club
 - a. Debe servir de enlace entre la gerencia de seguridad de la Dirección de Competiciones, el OSAPF y autoridades locales (Ciudad sede del partido).
 - b. Es responsable de recibir al oficial de seguridad de la APF. Debe estar disponible como enlace a este último y estar familiarizado con las instalaciones del estadio y las áreas adyacentes fuera de este para facilitar sus movimientos tanto fuera como dentro del estadio. Le brindará toda la colaboración en temas relativos al ejercicio de sus funciones.
 - c. Debe cumplir con lo dispuesto en el presente reglamento, así como las demás funciones descritas en el Reglamento de Seguridad de la APF.
4. **Oficial de Seguridad Club Visitante (OSCL VISITANTE):** Oficial de seguridad nombrado por el CLUB en la Carta de Conformidad y Compromiso, debiendo obligatoriamente ser parte de la Delegación cuando su club participe en calidad de visitante, debiendo asistir a la REUNION TÉCNICA que sea convocada. Además:
 - a. Será responsable de todos los temas relativos a la seguridad y logística de su respectivo club cuando juegue en condición de visitante.
 - b. Deberá desplazarse obligatoriamente con su respectivo club, cuando este juegue en condición de visitante.
 - c. Deberá cumplir las demás funciones descritas en el Reglamento de Seguridad de APF.
5. **Responsable de Marketing:** Persona que será el punto principal de contacto entre la APF y el club local en cuestiones de marketing y derechos comerciales; declarado en la carta de conformidad y compromiso.
6. **Jefe de Prensa del Club:** Los clubes participantes del torneo deberán contar con un jefe de prensa, declarado en la carta de conformidad y compromiso, que se encargará de las relaciones entre el equipo, los responsables de prensa de la APF y los medios de comunicación acreditados para cada uno de los partidos del campeonato. El jefe de prensa es el apoyo al Oficial de Medios de la APF (si este fuera asignado) o del Venue Manager, en las actividades relacionadas a los medios.
 - a. Gestiona las operaciones y servicio de prensa del equipo. Organiza las actividades de prensa oficiales del equipo.

- b. Los representantes de los equipos de comunicación de los equipos deben gestionar la disponibilidad de los jugadores para las entrevistas con los medios en la conferencia de prensa, flash interview, zona mixta y cualquier otra actividad propuesta por la APF.

Artículo 15. Facultades de la APF.

1. La APF, respecto al torneo tiene plenas facultades para resolver todas las cuestiones relacionadas con este, entre sus competencias están el control de los partidos, instruyendo a sus comisiones, oficiales y funcionarios a ejercer el control del cumplimiento de las normas.
2. La APF es la única competente para establecer todas las obligaciones, directrices e instrucciones que los clubes participantes deben cumplir en cuanto a todos los aspectos del torneo, incluyendo el protocolo de juego, derechos comerciales, publicidad, prensa, acreditación, etc. De la misma manera, la APF es la única responsable de autorizar o no la permanencia de personas en el campo de juego, abarcando a profesionales de prensa, TV, periodistas, fotógrafos o cualquier medio de comunicación.
3. La venta de entradas de los partidos es EXCLUSIVA responsabilidad de la APF.

Artículo 16. Oficiales de partidos.

1. Son considerados Oficiales de Partido todos los oficiales designados por la APF para dicho evento. El Delegado de partido, es el líder de los oficiales. Además del Delegado, son considerados Oficiales de partido los Coordinadores, Oficiales de Seguridad, Oficiales de Medios, Delegados Médicos, Oficiales de Control de Doping, Equipo Arbitral, Asesor de Árbitros, Venue Managers y otras personas nombradas por la APF que tengan la responsabilidad de los asuntos relacionados con los partidos.
2. Los informes de todos los oficiales de partido gozarán, a los efectos disciplinarios, de la misma validez y fuerza que los informes de los árbitros de los partidos.
3. Los Oficiales de Partido son prestadores de servicios por PARTIDO, debiendo cumplir con la reglamentación administrada de la APF. Culminado el partido para el cual han sido contratados no podrán ejercer en ningún caso la representación de la APF.
4. Para cada partido, la APF podrá designar a:
 - Delegado de Partido (líder del grupo de oficiales).
 - Oficial de Seguridad.
 - Venue Manager.
 - Oficial de Control Antidopaje.

- Médico de Campo.
- Equipo de Arbitraje.
- Oficial de Medios
- Gerente de Calidad VAR (Quality Manager)
- Otros representantes que juzgue necesarios para el buen desarrollo del partido.

Artículo 17. Funciones de los Oficiales de Partido.

1. **El Delegado:** Oficial nombrado por la APF quien ejercerá como la autoridad general de todos los aspectos operacionales del partido, siendo responsable de su éxito. Tiene bajo su responsabilidad:
 - a. Garantizar el cumplimiento de los distintos reglamentos de la APF.
 - b. Lidera al grupo de oficiales de la APF.
Enlace entre los clubes y equipo de árbitros.
Asegura el correcto manejo técnico del partido y de la cuenta regresiva para dar inicio al partido.
En ausencia del oficial de seguridad de la APF, es responsable de supervisar la seguridad del partido.
 - c. Debe elevar su informe a la APF a través del sistema COMET.
2. **Oficial de Seguridad:** Oficial nombrado por la APF, siendo responsable de controlar que los clubes y autoridades involucradas cumplan integralmente el Reglamento de Seguridad de Competiciones de Clubes.
Coordina con el OSCL local todo lo referente a:
 - a. Itinerario de viaje.
 - b. Hotel de hospedaje.
 - c. Transporte interno, conforme funciones del cargo.
 - d. Reunión e inspección técnica operativa y de seguridad del estadio.
 - e. Temas relativos a la seguridad del partido.
 - f. Aforo del estadio habilitado para el partido.
 - g. Antecedentes, comportamiento del público local y visitante en juegos anteriores.
 - h. Demás funciones descritas en el Reglamento de Seguridad de Competiciones de Clubes.
 - i. Terminado el partido, debe elevar su informe a la APF al Delegado del Partido.
3. **Oficial de Medios:** Oficial nombrado por la APF a efectos de ser el enlace entre el jefe de prensa de los clubes y la operación del partido por parte de la APF, debiendo trabajar en conjunto con los clubes (equipos de comunicación/ prensa, operacionales y de

seguridad), del personal del estadio y del equipo de comunicación/prensa de los equipos visitantes. Es el responsable de:

- j. Coordinar todas las operaciones y servicios destinados a la prensa acreditada en los partidos.
 - k. Organizar las actividades de prensa previas al partido y comunicar las necesidades a los proveedores.
 - l. Acordar con los clubes los requerimientos relacionados a la prensa, por ejemplo, los jugadores elegidos para la flash interview, conferencia de prensa, etc.
 - m. Coordinar, junto con el club, la acreditación de la prensa y los espacios para los fotógrafos.
 - n. Debe elevar su informe al Delegado de Partido.
4. **Oficial de Control de Dopaje de APF:** Oficial nombrado por la APF, con la función de realizar la toma de muestras del control antidopaje en nombre de la APF. El oficial deberá ser médico titulado con registro expedido por el MSPBS.
 5. **Médico de Campo:** El Médico de Campo es un Oficial de Partido designado por la Comisión Médica de la APF como coordinador de todos los asuntos médicos. Es responsable del control, verificación y cumplimiento de los servicios y disposiciones médicas estipulados en los Reglamentos y Protocolos Médicos de la APF. Es responsable de apoyar a los médicos de clubes ante las lesiones ocurridas en campo de juego y reportar informes a la Comisión Médica de la APF.
 6. **Árbitros:** Oficial nombrado por la Comisión de Árbitros de la APF que tendrá a su cargo la dirección del partido. Por partido serán designados: un árbitro principal, dos árbitros asistentes, y un cuarto árbitro, todos integrantes del plantel arbitral de la APF. Una vez finalizado el partido, el árbitro principal deberá validar con su equipo arbitral los eventos ocurridos durante el partido, para luego acercarse a la sala de trabajo del Delegado y cargar su informe a través del Sistema COMET.
 7. **Árbitro de Video:** Oficial designado por la Comisión de Árbitros de la APF, para los partidos que se haya tomado la decisión de aplicar la tecnología VAR (Video Assistant Referee). Su función es aplicar el Protocolo VAR de la FIFA e IFAB.
 8. **Quality Manager:** Oficial nombrado por la Comisión de árbitros de la APF para que se cumplan los estándares de calidad en el montaje, ejecución y almacenamiento de los datos de la operación VAR en los partidos. Responsables por la comunicación desde la cabina VOR hacia la transmisión oficial en los partidos. Además, previene, identifica, y corrige potenciales errores en la aplicación del protocolo VAR.

9. **Venue Manager:** Oficial designado por la APF a efectos de liderar el Venue Management Team. Es el responsable de:
- a. Supervisar y gestionar las actividades comerciales y de broadcast, y las respectivas empresas que prestan dichos servicios, entre las cuales se encuentran las compañías de producción televisivas contratadas por la APF.
 - b. Actuar de enlace entre la emisora anfitriona, los clubes y el estadio.
 - c. Informar a los clubes sobre el alcance y naturaleza de los Derechos y beneficios de cada uno de los Patrocinadores.
 - d. El VM podrá visitar el Club y/o el Estadio para planificar la ejecución de los contratos de patrocinio.
 - e. Coordinar a la emisora anfitriona y titulares de derechos de transmisión en sus actividades (posiciones unilaterales, flash interview, conferencia de prensa, zona mixta, etc) y sus necesidades (acreditación, espacio en el TV Compound, seguridad, infraestructura y otras).
 - f. Deberá elevar su informe al Delegado del Partido.

Artículo 18. Disposiciones sobre arbitraje.

1. Cada partido será dirigido por un árbitro, dos árbitros asistentes y un cuarto árbitro, todos integrantes del plantel arbitral de la APF, y designados por la comisión de árbitros de la APF.
 - a. Ante la eventualidad de que el árbitro no pueda continuar dirigiendo el partido será sustituido por el cuarto árbitro o un árbitro asistente de reserva, cuando fuera designado. En ambos casos, el asesor de árbitros podrá ejercer las funciones de cuarto arbitro para los procedimientos de sustituciones de los equipos.
 - b. Asimismo, en caso de que el árbitro asistente deba ser sustituido será reemplazado por el cuarto árbitro designado.
 - c. La comisión de árbitros podrá designar árbitros adicionales en los partidos que considere necesario. En este caso, ante la eventualidad de que el árbitro no pueda continuar dirigiendo un partido será sustituido por el árbitro adicional 1. Asimismo, en caso de que un árbitro asistente deba ser sustituido, será reemplazado por el cuarto árbitro.
 - d. En los partidos que utilicen el sistema VAR, en caso de que un árbitro asistente deba ser sustituido podrá ser serlo por el AVAR o un árbitro asistente de reserva, cuando fuera designado. En todos los casos, los árbitros o árbitros asistentes reemplazados podrán asumir la función de AVAR, siempre que sea posible.

- e. No se podrán observar ni tachar las designaciones hechas por la APF. Los árbitros deberán estar en el lugar del partido al menos 2hs antes del partido.
- f. Árbitro Vídeo (VAR). Queda abierta la posibilidad de aplicar la tecnología VAR (Video Assistant Referee) de conformidad a las disposiciones de la FIFA e IFAB. La APF podrá implementar la tecnología en cualquier etapa del torneo. De ser así, la APF proporcionará todas las informaciones a través de una circular específica sobre el tema.

Artículo 19. Antidopaje.

En este torneo será de aplicación el Reglamento Antidopaje de la FIFA y el Código Mundial de Antidopaje de la WADA.

Artículo 20. Control Antidopaje.

1. La Comisión Médica de la APF podrá realizar controles antidopaje en competencia o fuera de competencia, sin necesidad de aviso previo, pudiendo ser muestras de orina y/o sangre. El método de selección de los jugadores que pasaran por controles podrá ser aleatorio (sorteo) o dirigido, de acuerdo con el Reglamento Antidopaje de la FIFA y el Código Mundial de Antidopaje de la WADA. Los clubes participantes están obligados a cumplir, así como a someterse y respetar la decisión que haya adoptado la Unidad Antidopaje.
2. En caso de que un jugador haya sido expulsado deberá dirigirse a la estación antidopaje, exceptuándose los casos en que la selección del jugador para pasar por el control sea dirigida y el mismo no haya sido seleccionado, o en caso de que la expulsión se haya realizado posterior al minuto 75 de juego y ya se sepa que el mismo no ha sido seleccionado para el control.

Artículo 21. Integridad.

En el caso de poner en riesgo la integridad de la competencia o la naturaleza competitiva de los partidos, las Asociaciones Miembro, clubes, jugadores, miembros del cuerpo técnico, árbitros, delegados, oficiales de seguridad, dirigentes y toda persona relacionada a la competición, serán pasibles de sanciones de conformidad al Código Disciplinario y de Ética de la APF y las normativas referentes en la materia.

Artículo 22. Sistema de detección de fraudes.

1. Los partidos a disputarse en la COPA PARAGUAY, serán monitoreados a través de un sistema de detección de fraudes, a cargo de la División de Integridad de la APF.
2. A través del sistema se realizarán rastreos de movimientos y patrones de probabilidad para identificar las actividades de apuestas sospechosas y fraudulentas relacionadas con los partidos.

Artículo 23. Responsabilidad de los clubes.

1. Los Clubes deberán adoptar todas las medidas que sean pertinentes, con la finalidad de preservar la integridad de la competición. Será obligatorio que los clubes participantes brinden soporte al Oficial de Integridad de la APF, o cuando éste lo requiera, entregar las documentaciones o la información que sea necesaria.
2. La falta de soporte será considerada falta grave y pasible de sanciones.

CAPITULO 4. PROCESOS ADMINISTRATIVOS

Artículo 24. El Trofeo.

El trofeo de la COPA PARAGUAY, propiedad de la APF, deberá ser devuelto a la APF el día del sorteo de la edición del año 2023. El club ganador recibirá en propiedad, una réplica del trofeo y 55 medallas doradas, mientras que el club subcampeón recibirá 55 medallas plateadas.

Artículo 25. Sistema informático.

1. A cada club se le proporcionaran credenciales de acceso (Usuario/Contraseña) para el sistema informático COMET. Su uso está sujeto a políticas de seguridad establecidas por APF.
2. Los Clubes participantes deberán completar y suscribir la Carta de Conformidad y Compromiso, así como también la lista de Jugadores y Cuerpo Técnico, y cargarlas a través del sistema COMET.
3. El logo/escudo, manual de marca, diseño de uniformes, fotografías de jugadores deberán ser cargados en la plataforma digital, en el formato y plazo establecido bajo pena de sanción.
4. La Asociación Paraguaya de Fútbol establece la obligatoriedad de la implementación del Sistema COMET LATAM para la gestión de todas las Competiciones Oficiales de la APF.
 - a. Registro de Jugadores
 - b. Presentación de Alineación

- c. Gestión de tarjetas amarillas, rojas, suspensiones
- d. Información de Clubes
- e. Registro de Oficiales

Artículo 26. Carta de Conformidad y Compromiso.

1. La Carta de Conformidad y Compromiso es un documento obligatorio para la inscripción y participación del Club en la COPA PARAGUAY 2022, en ella constará el compromiso de los clubes de garantizar el cabal y formal cumplimiento de los Estatutos y demás normativas de la APF, aceptación de las decisiones de los Órganos Judiciales de la APF y el TAS, entre otros.
2. La suscripción y aceptación de la Carta de Conformidad y Compromiso se realizarán sin reservas, condicionamientos, enmiendas o exigencias de ninguna naturaleza. En caso contrario, no se aceptará la inscripción del club en la competición.
3. La Carta de Conformidad y Compromiso será remitida a cada Club desde la Dirección de Competiciones de la APF, debiendo los Clubes remitirla (firmada por el Presidente, el Secretario y con el sello del Club) a través de los siguientes correos electrónicos, y solo tendrán validez luego del envío de confirmación de recibo por parte de la APF:
 - a. Secretaria General: secretaria_general@apf.org.py
 - b. Dirección de Competiciones y Operaciones: competiciones@apf.org.py
4. La no remisión dentro del plazo indicará que el Club no desea participar del evento y su descalificación inmediata.
5. Los responsables indicados en la Carta de Conformidad y Compromiso (contactos del club, médico, marketing, prensa y comunicaciones, digital, operaciones de estadios, oficial de seguridad), serán responsables de comunicar a sus compañeros de áreas y a quien corresponda, toda la información que reciba durante la competición.

Artículo 27. Exclusión por falta de presentación.

La falta de presentación de la Carta de Conformidad y Compromiso en los términos y plazos previstos implicará una infracción disciplinaria, encontrándose facultada la Comisión Disciplinaria de la APF para imponer las sanciones de conformidad con el Código Disciplinario de la APF, pudiendo determinar la exclusión del Club infractor de la presente edición de la COPA PARAGUAY y de los siguientes cinco torneos o competiciones continentales organizados por la APF para los que el referido club califique en un futuro.

Artículo 28. Participación.

1. Los Clubes deberán cumplir obligatoriamente con los siguientes requisitos para ser admitidos en la Edición 2022 de la COPA PARAGUAY:
 - a. Haber calificado para la competición por mérito deportivo;
 - b. No estar cumpliendo una sanción o suspensión que a criterio de la APF lo imposibilite de participar en la COPA PARAGUAY;
 - c. Haber obtenido la Licencia de Clubes expedida por la APF;
 - d. Su Director Técnico deberá contar con Licencia de entrenadores de la APF;
 - e. Haber remitido en tiempo y forma la Carta de Conformidad y Compromiso.

Artículo 29. No participación.

1. El club que una vez inscripto no participe en el Torneo sin una causa justa o por su propia culpa y responsabilidad como por ejemplo por su descalificación o exclusión, no podrá intervenir hasta los siguientes cinco torneos de la APF para los que en un futuro califique.
2. En cualquiera de los supuestos, corresponderá a la APF determinar la sustitución o no del mismo y, en su caso, la forma de hacerlo, después de analizar las circunstancias de competición y de cualquier otra naturaleza que pudieran concurrir en cada caso concreto.

Artículo 30. Fechas del torneo.

1. La edición 2022 de la COPA PARAGUAY, se disputará desde mayo a noviembre de 2022. La APF determinará las fechas para cada etapa del Torneo.
2. Las fechas y horarios de realización de los partidos correspondientes a todas las etapas serán establecidos por la APF, la cual podrá variar cuando se considere necesario.
3. Los días y horarios serán inapelables por los clubes que deberán cumplir obligatoriamente con ellos.
4. El incumplimiento de esta obligación constituye una infracción disciplinaria, encontrándose facultado el Tribunal Disciplinario de la APF para imponer sanciones.
5. Las localías serán designadas por la APF.
6. En caso de mediar alguna dificultad o imposibilidad para disputar un partido en la sede, fecha y horarios estipulados, quedará al exclusivo juicio de la APF adoptar las modificaciones que considere pertinentes (no se aceptarán cambios por acuerdo de las partes).

7. La APF podrá a su criterio modificar las fechas y horarios, cuando lo considere prudente o necesario. También, podrá cambiar la sede del encuentro como alternativa de solución.

Artículo 31. Elegibilidad de jugadores.

1. No podrá ser incluido en la alineación oficial el jugador que no estuviese reglamentariamente inscripto en los Registros de la Asociación Paraguaya de Fútbol a favor del club participante.
2. Un jugador inscripto provisoriamente no está habilitado. La inscripción de los jugadores estará sujeta a las disposiciones vigentes en la APF y, tratándose de jugadores con transferencia internacional, conforme las Normas de Transferencias Internacionales de la FIFA.

Artículo 32. Comunicación de cuestiones disciplinarias.

1. A efectos de comunicación con los órganos judiciales de la APF, todos los clubes participantes, deberán proporcionar una dirección de correo electrónico en la Carta de Conformidad y Compromiso.
2. Los clubes serán los únicos responsables del correcto funcionamiento de las direcciones de correos proporcionadas, asegurándose que los mismos les permitan realizar las funciones de envío y recepción de mensajes y documentos. Los mensajes y documentos enviados por la APF a la dirección de correo electrónico facilitada se entenderán notificados el día de su envío, aun cuando haya sido imposible su recepción por el destinatario, siempre y cuando esta imposibilidad no se deba a un problema técnico de dirección de correos electrónicos de la APF.
3. Los reportes emitidos por el Departamento de IT de la APF serán prueba suficiente de su envío.

Artículo 33. Amonestaciones.

1. Las amonestaciones serán las que se establecen en las Reglas de Juego, decididas por la International Football Association Board y publicadas por la FIFA.
2. Las amonestaciones aplicadas por el árbitro serán registradas y el jugador y/u oficial que recibiera un total de dos (2) tarjetas amarillas de manera consecutiva o alternada quedará suspendido para el siguiente partido.

3. Las expulsiones aplicadas por el árbitro serán registradas y el jugador que recibiera quedará suspendido automáticamente por los siguientes dos partidos, sin perjuicio a lo que establezca el Tribunal Disciplinario quien puede confirmar la suspensión o ampliarla.
4. Estas suspensiones por acumulación de tarjetas amarillas y/o rojas serán computadas sólo para la Copa Paraguay, no tendrán incidencia en el desarrollo de los Campeonatos Oficiales que cada Club dispute paralelamente a ella, salvo aquellas sanciones graves cuyo alcance merezca ser extendida a otras competiciones.
5. Se consideran infracciones específicas al Torneo:
 - a. Utilización de mascotas institucionales o de patrocinio en el terreno de juego y sus zonas aledañas.
 - b. El ingreso al campo de juego acompañados por cualquier persona (incluidos niños o bebés), para protocolo oficial de entrada de jugadores y/u otras acciones que no sean organizadas directamente por la APF.
 - c. El incumplimiento de estas disposiciones conllevará la imposición de las siguientes sanciones al club responsable, por Tribunal Disciplinario de la APF.

Artículo 34. Cuestiones financieras: Logística y transporte.

1. La organización del torneo depositará un monto de dinero, en la cuenta bancaria del Club que fuera declarada en la Carta de Conformidad y Compromiso, previa presentación de la factura legal del Club con el monto que le será comunicado por la Dirección de Competiciones.
2. Esta suma de dinero será destinada a cubrir gastos de transporte, hotelería y alimentación de la delegación oficial compuesta por un máximo de 25 personas para la disputa del partido programado.

Artículo 35. Cuestiones financieras: Costos cubiertos por la organización.

Los costos de arbitraje, oficiales del partido y balones serán cubiertos por la organización.

Artículo 36. Cuestiones financieras: Premios por participación.

1. En la edición 2022 los clubes no recibirán premio económico por participación o clasificación a siguientes fases.
2. Los clubes ubicados en las posiciones 1, 2, 3 y 4 al final de la Edición 2022 recibirán un premio económico que será debidamente comunicado antes del inicio del torneo.

CAPITULO 5. ASUNTOS ORGANIZACIONALES

Artículo 37. Cuenta Regresiva Oficial.

1. Los equipos deben respetar estrictamente el horario marcado para el inicio de juego. Para ello, deberán seguir todas las indicaciones del delegado del partido, para el ingreso al campo de juego de acuerdo con la Cuenta Regresiva.
2. El Delegado del Partido será responsable de preparar la Cuenta Regresiva, que se publicará en los vestuarios de los equipos.
3. Las Cuentas Regresivas podrán sufrir ajustes de acuerdo con el estadio en el que se disputará el partido, considerando las distancias de los vestuarios, posicionamiento de los bancos, etc.
4. En el contexto de campañas o actividades promocionales de los patrocinadores, algunas actividades adicionales se podrían agregar a la cuenta regresiva estándar presentada en este reglamento.
5. A continuación, se presenta un ejemplo de Cuenta regresiva oficial para un partido (Countdown) con los tiempos regresivamente relacionados al horario inicial del partido (KO), en este caso, con la referencia para dos partidos con inicio a las 19:15 y las 21:30.

HORA LOCAL			
19:15	21:30	ACCIÓN O ACTIVIDAD	CUENTA REGRESIVA
KO			
16:15	18:30	Apertura del estadio	-3:00 hs
Llegada al estadio:			
16:30	19:00	Llegada de los Oficiales de partido	-2:30 hs
17:45	20:00	Llegada de los Equipos/ Llegada de los Árbitros	-1:30 hs
17:45	20:00	Entrega de la lista de los titulares del partido y formación táctica inicial	-1:30 hs
17:50	20:20	Verificación del Equipo Visitante, documentación y uniforme, con el Cuarto Árbitro	- 1:10 hs
18:00	20:30	Verificación del Equipo Local, documentación y uniforme, con el Cuarto Árbitro	- 1:00 hs
18:25	20:40	Inicio del calentamiento	- 0:50 hs
18:55	21:10	Final del calentamiento	- 0:20 hs
18:55	21:10	Locutor del Estadio anuncia las alineaciones	- 0:20 hs
18:57	21:12	Última verificación del campo de juego	- 0:18 hs
Protocolo de inicio			
19:08:00	21:23:00	Aviso de 3 minutos para los Equipos	- 00:07:00 hs
19:10:00	21:25:00	Suplentes y Comisión Técnica se dirigen al campo de juego	- 00:05:00 hs
19:10:00	21:25:00	Entrada de los Equipos al Campo de Juego	- 00:05:00 hs
19:12:00	21:27:00	Formación de los Equipos frente a la Tribuna de Honor	- 00:03:00 hs
19:12:30	21:27:30	Apretón de manos	- 00:02:30 hs
19:13:30	21:28:30	Foto oficial de los equipos	- 00:01:30 hs
19:14:00	21:29:00	Sorteo del campo	- 00:01:00 hs
19:14:30	21:29:30	Cambio de flámulas por los capitanes	- 00:00:30 hs
ZERO TIME		INICIO DEL PARTIDO	- 00:00 hs

6. El intervalo debe tener la duración de 15 minutos, entre silbato y silbato.

Artículo 38. Llegada de los equipos al estadio.

1. Los equipos deberán programar su llegada al estadio con por lo menos 90 minutos de antelación al horario del inicio del partido, a fin de cumplir todos los requerimientos previos de presentación de alineación y formación táctica.
2. En ninguna circunstancia el partido podrá sufrir retraso como consecuencia de la llegada tardía de un equipo.

3. El incumplimiento a esta disposición conllevará la imposición de la imposición de una multa de Gs. 1.000.000 al club responsable, por el Tribunal Disciplinario de la APF. La cual podrá duplicarse en caso de reincidencias.

Artículo 39. Planilla de alineación inicial y formación táctica.

COMET - Asociación Paraguaya de Fútbol Fecha: 10.02.2022 Hora: 15:37:27 PYST Impreso por: Michael Felipe Sanchez (16198703)

APF CAMPEONATO DIVISIÓN DE HONOR APF 2022
 DIVISIÓN DE HONOR - APERTURA 2022
 NACIONAL vs CERRO PORTEÑO

Planilla de partido - Alineaciones 9

Fecha: 13/02/2022 Hora: 20:30 Estadio: ARSENIO ERICO (BARRIO OBRERO - ASUNCION - Paraguay)

ÁRBITROS Y OFICIALES DEL PARTIDO

Árbitro: Aquino G., Eber (Paraguay)	4to árbitro: Lopez Lopez, Derlis Fabian (Paraguay)
Árbitro Asist. 1: Cardozo E., Eduardo (Paraguay)	1º árbitro asist adic: Diaz De Vivar, Mario A. (Paraguay)
Árbitro Asist. 2: Saldívar F., Milcíades (Paraguay)	2º árbitro asist adic: Miranda Melgarejo, Laura Virginia (Paraguay)

Equipo A NACIONAL (Paraguay)

Jugadores		Cuerpo técnico				
Nº	Apellidos	Nombres	T	S	A	C
	Vargas Melgarejo	Juan Sebastian				
	Santacruz Gonzalez	Juan Danilo				
	Rojas Lopez	Santiago Gerardo				
	Rodriguez Jara	Rodolfo Fabian				
	Riveros Silvero	Cristhian David				
	Rios	Ruben Dario				
	Prieto Franco	Richard Fabian				
	Nuñez Dominguez	Martin				
	Nuñez Aquino	Claudio Ronaldo				
	Martinez Pereira	Roberto Mathias				
	Ibarrola Caballero	Wilson Gabriel				
	Gonzalez Arza	Juan Sebastian				
	Gonzalez Cabrera	Jose Matias				
	Gonzalez Estigarribia	Jorge Damian				
	Gomez Vazquez	Federico Elias Ezequiel				
	Garcia Guerreño	Rolando				
	Gaona Lugo	Orlando Gabriel				
	Fretes Galeano	Sergio Daniel				
	Franco Arrellaga	Juan Jose				
	Fleitas Montiel	David Manuel				
	Figueredo Rojas	Joel				
	Espinola Diaz	Carlos Niño Junior				
	Costa	Franco Lautaro				
	Colman	Orlando David				
	Cabrera	Bruno Leonel				
	Bruera	Facundo				
	Benitez Benitez	Jonathan Daniel				
	Benitez Ibarra	Gaston Kevin				
	Arrua Garcia	Carlos Alberto				
	Arguello Arias	Juan David				
	Aguilar Olmedo	Alex Ruben				

Cuerpo técnico

1. Director Técnico
2. Asistente Técnico
3. Médico
4. Preparador Físico
5. Fisioterapeuta / Kinesiólogo

MARCAR
COPresentar posicionamiento de jugadores para gráfica de TV

N "X"

MARCAR CON "X"

T: 11 titulares
 S: 7 Suplentes
 A: 2 Arq**MARCAR**
CON "X"

Firma del Director Técnico
 Firma del Capitán Nº _____

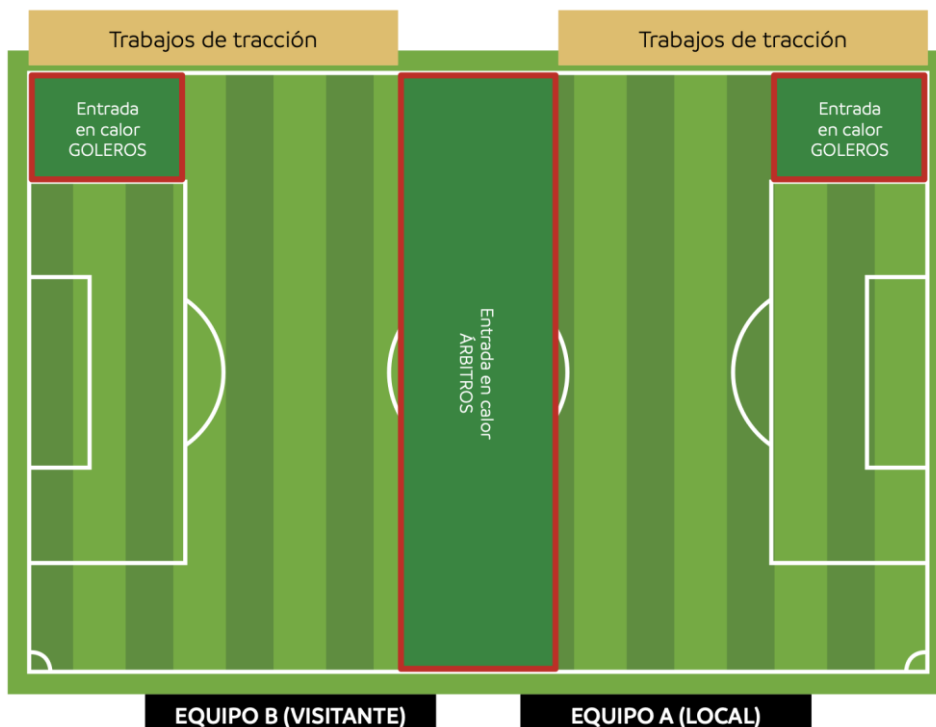
Firma del DT y el Capitán con su número

DISPOSICIÓN TÁCTICA

CLUB:

Presentar posicionamiento de jugadores para gráfica de TV

1. Los clubes deberán entregar al Delegado de la APF la lista con los nombres de un máximo 18 jugadores alineados (titulares y suplentes) y la lista de un máximo de 5 miembros en el cuerpo técnico con una antelación mínima de 90 minutos antes de la hora estipulada para el inicio del partido.
2. En esta lista deberán constar por lo menos 2 arqueros y la lista debe ser firmada por el Director Técnico y por el capitán del equipo.
3. Los primeros 11 que comenzarán el partido serán designados como titulares, y los otros como suplentes.
4. Los clubes deberán entregar también 90 minutos antes del inicio del partido la formación táctica de los equipos para que sea elaborado el gráfico de presentación de los equipos para la TV. La información en esta planilla debe ser fehaciente y debe estar escrita de forma legible.
5. Vestuarios, los jugadores se identificarán ante el Delegado de la APF y el Cuarto Árbitro con sus pasaportes, cédula de identidad o carné de registro federativo expedido por la Asociación Miembro, todos originales y vigentes.
6. Demostración de cómo debe ser completada la planilla de jugadores del partido.

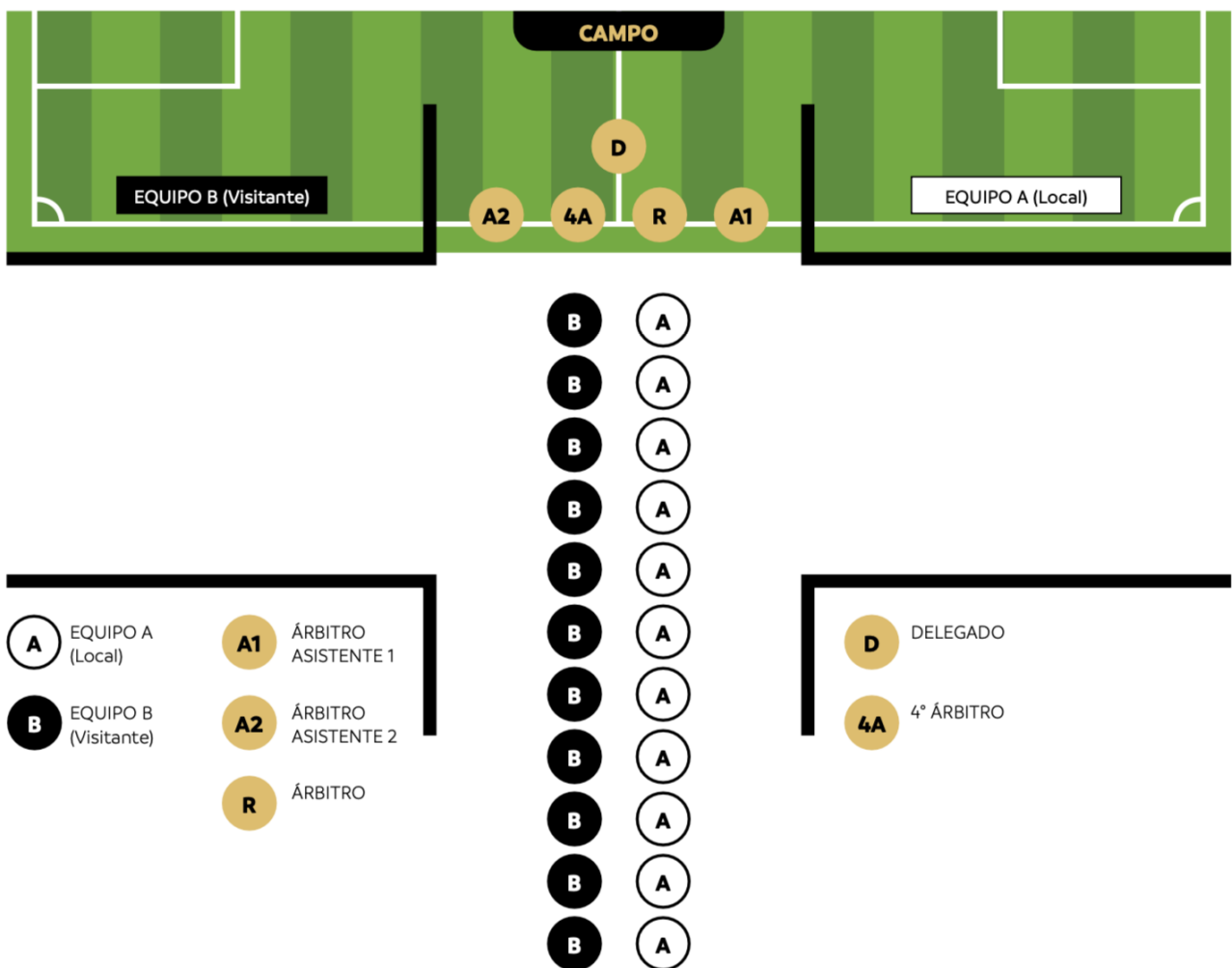


Artículo 40. Calentamiento previo al partido.

1. Cuando las condiciones climáticas lo permitan, y salvo criterio contrario del Delegado del partido, ambos equipos tienen el derecho de realizar el calentamiento previo en el campo de juego, una vez realizado el control de planilla de juego, indumentarias y documentación, respetando el horario indicado por el Delegado del partido.
2. En función a las condiciones del campo de juego, y con el objetivo de preservar el estado del terreno para el partido, el delegado de partido en conjunto con el encargado de mantenimiento del campo, podrán restringir el uso de algunas zonas sensibles del campo de juego, así como indicar zonas específicas para algunas actividades de precalentamiento (arranques, ejercicios con alta tracción, etc.)
3. En caso de que, por decisión del delegado o, por decisión propia del club, se decida realizar el calentamiento en otra zona que no sea el campo de juego, el club deberá permitir el acceso de las cámaras de la emisora anfitriona para hacer imágenes de la entrada en calor de los jugadores, excepto que dicha actividad se realice dentro de los vestuarios.
4. El calentamiento ocurrirá desde 50 minutos antes del inicio del horario del partido (KO - 00:50) y los equipos están obligados a retirarse a sus vestuarios indefectiblemente 20 minutos antes de la hora de inicio del partido (KO -00:20).
5. Los clubes podrán iniciar su calentamiento previo, en campo de juego, posterior al KO-50, pero en ningún caso podrán finalizarlo posterior al KO-20.
6. Cada equipo realizará el calentamiento en frente a su banco de sustitutos conforme al reglamento, con sus pelotas propias, las mismas deben ser del mismo modelo que las de la competición actual.
7. Todos los jugadores, excepto los arqueros, deberán utilizar los chalecos oficiales de la competición durante el calentamiento previo al partido. Todos los ejercicios precompetitivos que impliquen tracción, deberán realizarse fuera del campo de juego.
8. Es responsabilidad de cada club devolver al final del partido al representante de la APF, el mismo número de chalecos que recibió antes del inicio del partido.
9. En el caso de que un jugador se lesione durante el calentamiento previo al juego, se deberá informar al Delegado para generar una nueva Planilla de Alineación. Este jugador podrá permanecer en la banca técnica sin posibilidad de ingresar como jugador sustituto, esta acción no se computará como una de las 3 sustituciones que le corresponden al club.
10. Utilización del campo de juego post partido: El club visitante podrá realizar actividades y ejercicios post partido, en el campo de juego, siempre con la autorización del

propietario del estadio y en conocimiento del delegado de partido. El club local podrá habilitar el uso de su terreno de juego después del partido, pudiendo restringir el uso solamente a algunos sectores de este. La solicitud por parte del club visitante debe ser realizada durante la reunión de coordinación y quedará siempre sujeta a una revisión de la aceptación en caso de que el campo de juego no quede en buenas condiciones una vez finalizado el partido.

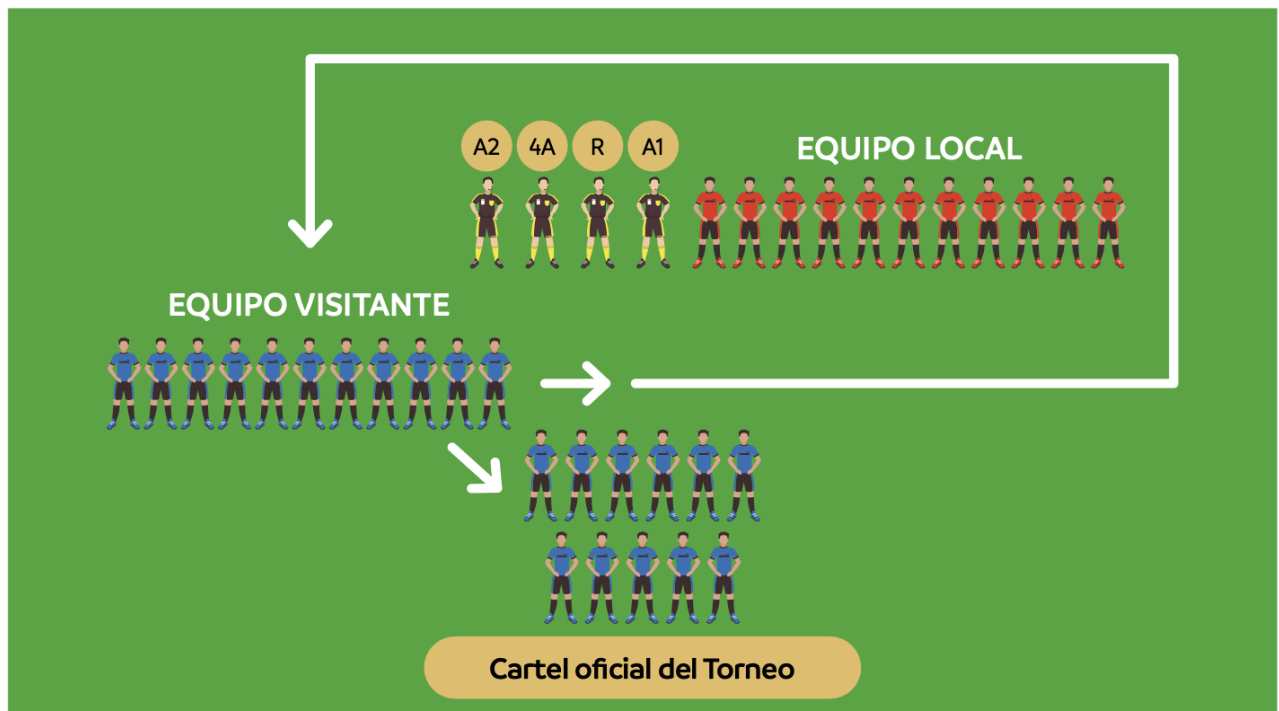
11. La inobservancia de estas y otras disposiciones informadas en el reporte del Delegado, comportará la aplicación de sanciones disciplinarias a los clubes infractores.



Artículo 41. Protocolo de inicio partido.

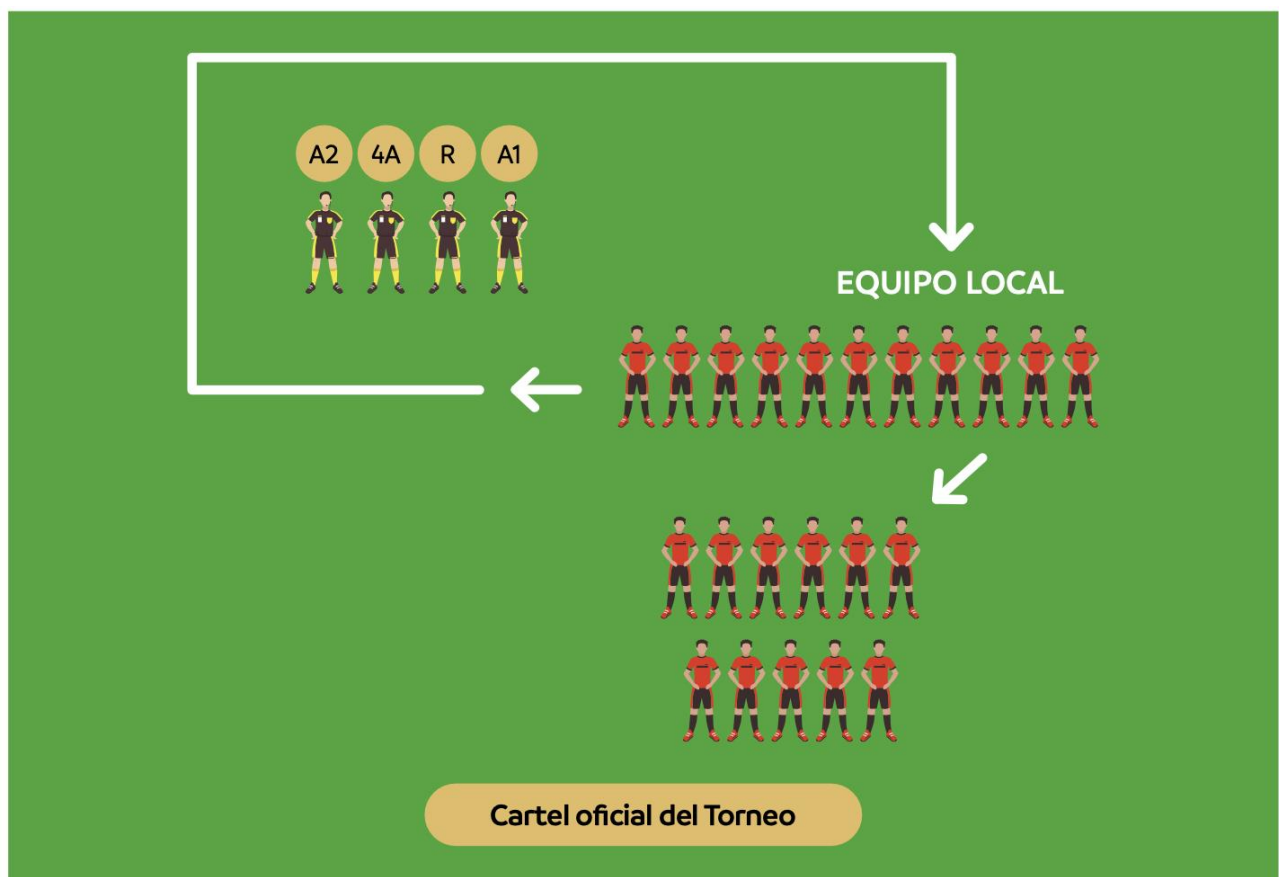
1. La APF es la única entidad que controlará el protocolo de ingreso de los equipos al campo de juego.
2. Los equipos y sus jugadores están obligados a respetar y a cumplir estrictamente las indicaciones emanadas al respecto, las que se repasarán en la Reunión de Coordinación del Partido.
3. En el momento del protocolo de inicio del partido, la transmisión de la televisión ya está con la señal en vivo y, por lo tanto, los espectadores ya están recibiendo imágenes. Por esto, es fundamental que los equipos cumplan con los horarios establecidos en la cuenta regresiva oficial para cada una de las actividades. Entre las actividades obligatorias previstas están:
 1. Entrada de los equipos al campo con el himno de la COPA PARAGUAY;
 2. Formación de los equipos delante de la Tribuna de Honor;
 3. Himno Nacional del Paraguay;
 4. Saludo de los Equipos;
 5. Foto Oficial de los Equipos;
 6. Presentación de árbitros;
 7. Sorteo del campo;
4. Faltando aproximadamente 6-7 minutos para el inicio del partido, los equipos y los árbitros deben estar posicionados en el túnel de acceso al campo de juego, para que las actividades que forman parte del protocolo de inicio de partido se inicien, conforme se muestra en la imagen abajo: Los equipos deben colaborar para que solamente permanezcan en el túnel de acceso: jugadores, árbitros y el personal de la APF, liderados por el Delegado de Partido.

5. El primer movimiento para el saludo entre los equipos debe ser hecho por el Equipo.

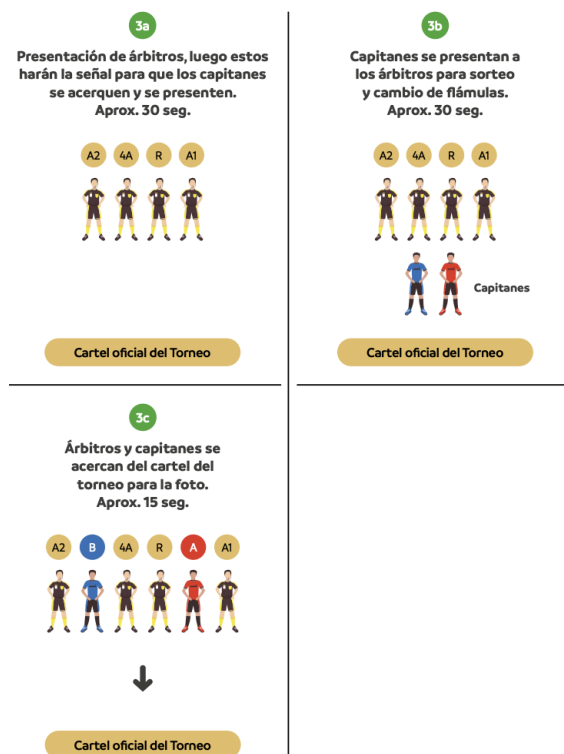


Visitante:

6. El segundo movimiento será hecho por el Equipo Local:



7. Luego del segundo movimiento se realiza la presentación de los árbitros. Los capitanes deberán esperar la señal del árbitro para reunirse con ellos y realizar el sorteo del lado del campo para posteriormente tomar posición para la toma de la foto oficial, conforme se ejemplifica en los diagramas 3a, 3b y 3c:



8. Luego del cumplimiento de este protocolo, los equipos se posicionan en su respectivo lado del campo durante la etapa inicial para que se dé el inicio del partido.

Artículo 42. Actos institucionales.

1. Cualquier acto institucional y/o activación que los clubes quieran realizar antes de los partidos, deberá contar OBLIGATORIAMENTE con la anuencia y aprobación escrita previa de la APF.
2. Para ello, los clubes deben remitir sus solicitudes, con una antelación mínima de 72 horas previas al partido, con todos los detalles de cómo será llevado adelante el acto, a través del correo electrónico:
Dirección de Competiciones: competiciones@apf.org.py
3. En el caso de aceptación, el Delegado del partido será informado por el Departamento de Competiciones de la APF y dichos actos únicamente podrán realizarse hasta una hora antes del inicio del partido.

Artículo 43. Homenajes póstumos.

1. Homenajes póstumos como momento de silencio antes del inicio del partido se autorizarán en casos excepcionales, a criterio de la APF, y se hará única y exclusivamente en el caso de fallecimiento de autoridades de los clubes, jugadores y exjugadores u otras personas que la APF autorice.
2. Para ello, los clubes deben remitir sus solicitudes, a través del correo electrónico: Dirección de Competiciones: competiciones@apf.org.py
3. No está permitida la realización de momento de silencio para homenajes como consecuencia del fallecimiento de aficionados de los clubes.

Artículo 44. Ingreso al campo de juego.

1. Ningún oficial ni miembro del cuerpo técnico de un equipo podrá ingresar en el terreno de juego sin la autorización expresa del árbitro del encuentro.
2. El incumplimiento de la referida disposición constituirá infracción, encontrándose facultada el Tribunal Disciplinario de la APD para imponer las sanciones que pudieran corresponder.
3. Durante la realización de los partidos no se permitirá la presencia de personas extrañas a los que integran los equipos y los árbitros dentro del campo de juego.
4. Con el fin de poder cumplir con esta normativa, el o los delegados y oficiales de partido designados por la APF cuentan con la suficiente autoridad para exigir que el área delimitada al campo de juego permanezca libre de personas particulares, periodistas, reporteros de TV o funcionarios del estadio.
5. Los árbitros no iniciarán ni continuarán el juego, si no se cumplen las disposiciones de este apartado, previa autorización del Delegado del partido.

Artículo 45. Manual de marca de clubes.

1. Los equipos deberán presentar a la APF su manual de marca junto con su logo/ escudo oficial y todas sus versiones, en alta resolución.
2. El manual de marca deberá detallar:
 - a. Escudo/logo
 - b. Versiones del escudo/logo
 - c. Paleta de colores
 - d. Usos sobre fondos aleatorios
 - e. Usos incorrectos

3. El escudo/logo del equipo deberá ser adjuntado en formato Illustrator (curvas) o PNG (mínimo 1080 x 1080 píxeles). Esto servirá para el uso correcto en las placas de TV, redes sociales, impresiones, etc.
4. En el caso de que el equipo no cuente con un manual de marca, podrá descargar un archivo de referencia el cual debe completar para su posterior envío. Este archivo será utilizado como un manual de marca, y se encontrará disponible en la carpeta “Documentos” del sistema informático COMET.
5. Los equipos deberán adjuntar su manual de marca y su logo/escudo en la plataforma digital habilitada para luego comunicar a APF a través de su Asociación Miembro que las mismas ya fueron adjuntadas en la plataforma. Esta comunicación deberá realizarse a través de una nota, conforme a la fecha que será comunicada por Competiciones APF.

Artículo 46. Uniformes y equipamientos.

1. Los equipos deberán presentar a la APF el diseño de sus indumentarias en formato PNG. Deberán adjuntar al menos DOS opciones de indumentarias (dos camisetas, dos shorts y dos medias distintas entre sí) de jugadores y arqueros de colores contrastantes entre sí; 1ra indumentaria oficial y 2da indumentaria indumentaria.
2. La plantilla por utilizar para el diseño de los uniformes se encuentra disponible en el sistema informático COMET dentro de la carpeta “Documentos” donde deberán descargar el archivo en formato PSD.
3. Los equipos deberán adjuntar el diseño de sus indumentarias en la plataforma digital habilitada para luego comunicar a la APF a través de su Asociación Miembro que las mismas ya fueron adjuntadas en la plataforma.
4. Los archivos deberán ser nombrados de la siguiente manera:
1ra_indumentaria_oficial.PNG
2da_indumentaria.PNG
1ra_indumentaria_oficial_arquero.PNG
2da_indumentaria_arquero.PNG

**DISEÑO
FRONTAL****DISEÑO
TRASERO**

5. La Dirección de Competiciones de la APF informará a los clubes los uniformes que cada equipo deberá utilizar en los partidos de dicha fase.
6. Siempre que sea posible, designará el uniforme que haya sido declarado como primer uniforme en el formulario.
7. Cuando esto no sea posible, el principio es tener un equipo predominantemente en color oscuro y otro equipo predominantemente en color claro.
8. En casos extremos, ambos equipos podrán tener que hacer combinaciones de sus uniformes oficiales y reservas.
9. Es obligatorio que cada equipo utilice el uniforme designado por la APF. La no utilización de cualquier pieza definida por la Dirección de Competiciones de la APF conllevará la imposición de las siguientes sanciones al club responsable, por el Tribunal Disciplinario de la APF.
10. Los clubes deben obligatoriamente presentar y tener disponible para todos los partidos una indumentaria de color clara y una de color oscura.
11. Los uniformes para la competición deberán ser aprobados por la APF, que podrá solicitar la indicación de un color y/o combinación distinta de las presentadas por los clubes.

12. En el caso de cambio de indumentaria durante el torneo, el club deberá enviar una nota con el nuevo modelo de uniforme para aprobación de la APF hasta 5 (cinco) días antes del partido.
13. En el caso de que uno o más de los uniformes no obedezcan las directrices de contrastes y colores, la APF podrá vetar su utilización, quedando el respectivo club obligado a presentar una indumentaria alternativa que cumpla con el descrito en el presente apartado.
14. Los uniformes de cada partido serán informados de la siguiente forma:



Artículo 47. Pelota Oficial

1. La APF ha designado a PUMA como el proveedor oficial de material deportivo para la COPA PARAGUAY.
2. La pelota oficial debe usarse para todos los partidos desde las fases preliminares y hasta la culminación del Torneo.
3. Cada partido se disputará con 10 balones oficiales de la competición.
4. El cuarto arbitro y el delegado de partido serán los responsables de controlar el estado y la presión de estos.

CAPITULO 6. PRENSA Y BROADCAST

Artículo 48. Filmación en vestuarios.

1. Los clubes deben autorizar la entrada del equipo de la emisora anfitriona y a los fotógrafos o representantes digitales oficiales de la APF a los vestuarios para la grabación de imágenes antes de la llegada de los jugadores y técnicos. Para esto, todo el material de juego (camisas, pantalones, calcetines, zapatillas de fútbol y guantes) ya deberán estar arreglados y expuestos.
2. La filmación es organizada por la APF a través del Venue Manager y el Oficial de Medios de la APF junto con la emisora anfitriona y debe ser finalizada antes de la llegada de los jugadores a los vestuarios.
3. Durante la reunión de coordinación, los representantes de los clubes establecerán el horario de llegada de los utileros al estadio y la hora exacta en que el vestuario estará listo para este fin. Debe respetarse la hora pautada en la reunión, caso contrario se informará y remitirá antecedentes al Tribunal Disciplinarios.

Artículo 49. Filmación de llegada de jugadores.

1. Durante la llegada de los equipos al estadio, la emisora anfitriona, los fotógrafos o representantes digitales oficiales de la APF pueden usar un número preestablecido de cámaras de televisión en posiciones fijas para acompañar el desplazamiento de los equipos desde el autobús hasta la puerta del vestuario.
2. Estas posiciones de cámara, acordadas previamente, pueden incluir:
 - a. Una cámara ubicada de frente a la puerta del autobús toma el descenso de los jugadores. Ningún personal de seguridad u otra persona deberá obstruir la visual del camarógrafo,
 - b. Una cámara colocada en el camino desde los autobuses a los vestuarios; 10
 - c. Otra colocada fuera de los vestuarios para la toma de imágenes del ingreso de los jugadores.
3. Ninguna de estas posiciones puede tener vista del interior del vestuario.

Artículo 50. Entrevista a la llegada de entrenadores.

1. La APF hará una entrevista (duración máxima de 60 segundos) con el entrenador a la llegada del equipo al estadio; en caso de suspensión del entrenador, y solo en caso de suspensión, el asistente técnico podrá reemplazarlo.

2. Esta entrevista será realizada pura y exclusivamente por el periodista de la Emisora Anfitriona.
3. El club debe colaborar para que el entrenador esté disponible para esta acción. La misma se llevará a cabo en el lugar designado para broadcast, con el backdrop del torneo de fondo, por lo que no habrá necesidad de desplazamiento del entrenador.

Artículo 51. Flash Interview.

1. Esta actividad estará disponible inmediatamente después de la finalización del partido, en cuanto los jugadores y la posición estén listas.
2. Para las entrevistas, cada equipo debe disponer 1 jugador, a ser elegidos por los titulares de derechos/HB, la asistencia es obligatoria.
3. El Oficial de Medios, en coordinación con el Jefe de prensa del club, se encargará de llevar a los jugadores elegidos a la posición de entrevistas flash. Para esto se debe garantizar que el Jefe de prensa tenga acceso al campo de juego en el minuto 85.
4. Las entrevistas serán individuales, no pudiendo estar más de un jugador en cada una.
5. La duración máxima es de 120 segundos por entrevista. El encuadramiento con el backdrop oficial del torneo de fondo es obligatorio.
6. El plano debe ser centrado en el jugador con el backdrop de fondo, no debe salir el periodista en la imagen (solo se verá el micrófono).
7. El jugador deberá presentarse con la misma camiseta con la que jugó el partido.
8. El Venue Manager y el Oficial de Medios de la APF son responsables por el cumplimiento de las reglas establecidas en este reglamento.

Artículo 52. Conferencia de Prensa.

1. La APF convocará ruedas de prensa al finalizar cada uno de los partidos del torneo.
2. La asistencia del director técnico y 1 jugador (que haya disputado el partido) de cada equipo es obligatoria.
 - a. La conferencia de los dos equipos se realizará en la misma sala.
 - b. La primera conferencia será con el jugador y el entrenador del equipo visitante y deberá empezar aproximadamente 15 minutos después del silbato final.
 - c. La segunda conferencia, con el jugador y el entrenador del equipo local, deberá empezar al término de la primera conferencia.
 - d. Se realizarán utilizando de fondo el backdrop oficial del Torneo, el cual incluye las marcas de los Patrocinadores oficiales del Torneo.

- e. Publicidad que no sea de los Patrocinadores no será permitida en las ruedas de prensa, incluyendo artículos colocados en las mesas (bebidas que no sean del Patrocinador, carteles, micrófono, etc.).
 - f. No estará permitida la utilización de indumentaria deportiva que no sea habitualmente utilizada en el campo de juego (ejemplo: gorras con publicidad, remeras, etc.).
 - g. La indumentaria debe ser la oficial del club.
 - h. Podrán acceder periodistas acreditados de diferentes medios.
 - i. Jugadores y oficiales expulsados y/o suspendidos no podrán participar de la conferencia de prensa.
 - j. En el caso de que un entrenador sea expulsado o suspendido, el club debe enviar a la conferencia de prensa al auxiliar técnico.
 - k. Los fotógrafos pueden acceder a la Sala de Conferencia, pero la prioridad es para los periodistas (prensa escrita), reporteros, camarógrafos y equipos técnicos de las emisoras de TV y Radio.
 - l. Está prohibido el uso de flash por parte de los fotógrafos, durante la emisión de la señal Internacional.
3. La no presentación de los de Oficiales y Jugadores seleccionados para participar de la conferencia de prensa conlleva la imposición de las siguientes sanciones al club responsable por parte del Tribunal Disciplinario de la APF, de acuerdo con el Reglamento General de Competiciones.

CAPITULO 7. DISPOSICIONES REGLAMENTARIAS

Artículo 53. Regulaciones.

1. El Reglamento de la Copa Paraguay, en adelante Reglamento, regula los derechos, obligaciones y responsabilidades de todos los clubes participantes, en adelante Participantes, y de la APF.
2. Se consideran como anexos al presente Reglamento y, por tanto, deben ser cumplidos en su totalidad, excepto se dispone distintamente a través de Circular, los siguientes documentos:
 - a. Anexo A – Código Disciplinario de la APF
 - b. Anexo B – Reglamento de Licencias de Clubes de la APF
 - c. Anexo C – Reglamento Antidopaje de la APF
 - d. Anexo D – Reglamento de Delegados de partidos de la APF

- e. Anexo E – Reglamento General de Competiciones de la APF
 - f. Anexo F – Estatutos Sociales de la APF
 - g. Anexo G – Reglamento de Integridad de la APF
 - h. Anexo H – Reglamento de Comet APF
 - i. Anexo J – Reglamento de Seguridad de. APF
 - j. Anexo I – Reglamento de la Comisión de Planificación, Inspección y Seguridad de Estadios
3. Inciden además sobre la APF:
- a. Reglas del Juego de fútbol definidas por la International Football Association Board
 - b. Los actos normativos de la FIFA y CONMEBOL.
 - c. Los actos normativos y circulares de la APF
 - d. Las normas internacionales de combate al dopaje

Artículo 53. Regulaciones.

1. En caso de mediar alguna dificultad o imposibilidad para disputar un partido en la sede, fecha y horarios estipulados, quedará al exclusivo juicio de la APF adoptar las modificaciones que considere pertinentes (no se aceptarán cambios por acuerdo de las partes).
2. La APF podrá a su criterio modificar las fechas y horarios, cuando lo considere prudente o necesario. También, podrá cambiar la sede del encuentro como alternativa de solución.

Artículo 54. Sistemas electrónicos de comunicación.

1. Se permitirá el uso de todo tipo de sistemas electrónicos de comunicación por parte del cuerpo técnico en lo que respecta exclusivamente al bienestar o seguridad de los jugadores o por motivos técnicos o tácticos, tratándose siempre de dispositivos de pequeño tamaño (micrófonos, auriculares, teléfonos móviles e inteligentes, tabletas portátiles, etc.)
2. Aquel miembro del cuerpo técnico que haga uso de un equipo no autorizado o que se comporte de manera inapropiada como resultado del uso de dichos dispositivos, será expulsado del área técnica.

Artículo 55. Prohibición de Fumar y/o utilizar cigarrillos electrónicos.

No se permite fumar ni utilizar cigarrillos electrónicos en área alguna de competición que incluya el campo de juego, zona técnica, vestuarios y túnel de acceso al campo. El infractor será expulsado de la zona de competición.

Artículo 56. Aprobación y entrada en vigor.

El presente Reglamento fue aprobado por el Consejo Ejecutivo, el acta de aprobación forma parte del reglamento como Anexo I.