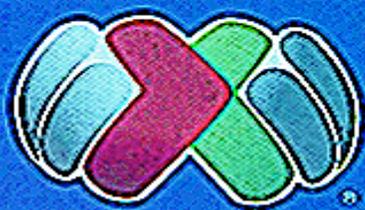


LIGA
BBVA 
INTERNACIONAL

LIGA
BBVA 
INTERNACIONAL

REGLAMENTO DE COMPETENCIA
AGOSTO 2023

Índice	Pág
Capítulo I Introducción	04
A. Aplicación del Reglamento	04
B. Participantes	04
Capítulo II Sistema de Competencia	05
A. Generalidades del Sistema de Competencia	05
B. Fase de Calificación	05
C. Fase Final	06
D. Generalidades de la Competencia	07
Capítulo III Inscripción	09
A. Jugadores	09
B. Fechas de Inscripción	09
Capítulo IV Partidos	10
A. Alineación de Jugadores	10
B. Sanciones por Alineación Indebida	10
Capítulo V Uniformes	11
A. Registro de Uniformes	11
B. Características de los Uniformes	11
Capítulo VI Balones	13
A. Características	13
Capítulo VII Partidos Oficiales	14
A. Fechas y Horarios	14
B. Cambio de Horario, Cambio de Fecha, Suspensiones, Retiros e Incomparencias	15
C. Para Cardíaco Súbito	15
Capítulo VIII Árbitros	16
Capítulo IX Protocolo Conmoción Cerebral	17
Capítulo X Generalidades de la Competencia	18

Capítulo XI Disposiciones Generales 19

A. De la Premiación 19

Capítulo XII Apartado Especial de Sanciones 20

A. Órgano Competente 20

TRANSITORIOS 21

CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN

A. Aplicación del Reglamento

ARTÍCULO 1

El presente Reglamento de Competencia es aplicable al Torneo Internacional de Fuerzas Básicas, (en lo sucesivo Torneo Internacional) Edición 2023, organizado por la LIGA MX / EXPANSIÓN MX.

B. Participantes

ARTÍCULO 2

Participan en este Torneo 4 Clubes de la LIGA MX, 2 Clubes invitados de la Major League Soccer (MLS), 1 Club invitado de la Liga Nacional de Fútbol Profesional de España (LaLiga), y 1 Club invitado de la Liga Brasileirao, :

LIGA BBVA INTERNACIONAL		CLUBES / TEAMS	
	GUADALAJARA LIGA BBVA MX		ATLÉTICO DE MADRID LA LIGA
	RAYADOS DE MONTERREY LIGA BBVA MX		FC DALLAS MLS
	SANTOS LAGUNA LIGA BBVA MX		LOS ÁNGELES FC MLS
	TOLUCA LIGA BBVA MX		PALMEIRAS BRASILEIRAO

El Torneo Internacional **se llevará a cabo en la Ciudad de México, del lunes 14 al domingo 27 de agosto de 2023.**

Es obligación de los Clubes antes mencionados, a cumplir con el Código de Ética, los Reglamentos y Protocolos de la LIGA MX, de la FMF y de la FIFA.

CAPÍTULO II SISTEMA DE COMPETENCIA

A. Generalidades del Sistema de Competencia

ARTÍCULO 3

La competencia del Torneo Internacional se desarrollará en dos Fases, a saber:

Fase de Calificación, en la que se enfrentarán a un solo partido todos contra todos, sistema conocido como Round Robin; y

Gran Final, que se jugará entre el Club mejor ubicado del Grupo 1 y el Club mejor ubicado del Grupo 2 al terminar la Fase de Calificación.

B. Fase de Calificación

ARTÍCULO 4

En la Fase de Calificación participan los 8 Clubes divididos en 2 grupos de 4 equipos cada uno.

Los Grupos fueron formados por la LIGA MX como sigue:

LIGA BBVA INTERNACIONAL		GRUPOS / GROUPS			
G1		GUADALAJARA LIGA BBVA MX	G2		ATLÉTICO DE MADRID LA LIGA
		RAYADOS DE MONTERREY LIGA BBVA MX			FC DALLAS MLS
		SANTOS LAGUNA LIGA BBVA MX			LOS ÁNGELES FC MLS
		TOLUCA LIGA BBVA MX			PALMEIRAS BRASILEIRAO

ARTÍCULO 5

En la Fase de Calificación se observará el Sistema de Puntos.

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

- 5.1. Por juego ganado se obtendrán tres puntos.
- 5.2. Por juego empatado se obtendrá un punto.
- 5.3. Por juego perdido cero puntos.

C. Fase Final

ARTÍCULO 6

El sistema de Juego del Torneo Internacional será como sigue:

LIGA BBVA INTERNACIONAL		FINAL / FINAL	
G1	 GUADALAJARA LIGA BBVA MX	G2	 ATLÉTICO DE MADRID LA LIGA
	 RAYADOS DE MONTERREY LIGA BBVA MX		 FC DALLAS MLS
	 SANTOS LAGUNA LIGA BBVA MX		 LOS ÁNGELES FC MLS
	 TOLUCA LIGA BBVA MX		 PALMEIRAS BRASILEIRAO
		VS	
		1ER LUGAR 1ST PLACE G2	

ARTÍCULO 7

Si al finalizar la Fase de Calificación (partidos de Grupo), dos o más Clubes estuviesen empatados en puntos, su posición será determinada atendiendo a los siguientes criterios de desempate:

- 7.1 Mejor diferencia entre goles anotados y recibidos.
- 7.2 Mayor número de goles anotados.
- 7.3 Marcadores particulares entre los Clubes empatados.
- 7.4 Sistema de puntos en el cual se contabiliza el número de tarjetas amarillas y rojas en el Torneo Internacional.

ARTÍCULO 8

El sistema de puntos sobre el cual se contabiliza el número de tarjetas amarillas y rojas a que se refiere el apartado 7.4 anterior, será el siguiente:

Primera tarjeta amarilla	1 punto
Segunda tarjeta amarilla (roja indirecta)	3 puntos
Tarjeta roja directa	3 puntos
Una tarjeta amarilla y una tarjeta roja directa	4 puntos

En caso de aplicar este criterio de desempate, el Club que obtenga el menor número de puntos al sumar los conceptos antes señalados, será el Club que ocupará un mejor lugar para pasar a la siguiente fase.

ARTÍCULO 9

Disputarán el Título de Campeón del Torneo Internacional, el Club mejor ubicado del Grupo 1 contra el Club mejor ubicado del Grupo 2.

D. Generalidades de la Competencia

ARTÍCULO 10

El partido de la Final se llevará a cabo a un solo partido, resultando vencedor quien anote el mayor número de goles que su contrario. Si al término del tiempo reglamentario el partido está empatado, se procederá a lanzar tiros penales en la forma que a continuación se describe, hasta que resulte un vencedor.

ARTÍCULO 11

PROCEDIMIENTO PARA EL LANZAMIENTO DE TIROS PENALES PARA DETERMINAR A UN VENCEDOR

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

El Árbitro lanzará una moneda y el equipo cuyo Capitán resulte favorecido decidirá iniciar ejecutando la serie con el primer o el segundo tiro.

Los tiros deberán ejecutarse alternadamente.

El Árbitro anotará todos los tiros ejecutados.

Sujeto a las condiciones estipuladas más abajo, cada equipo ejecutará cinco tiros penales.

Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus cinco tiros, uno ha marcado más goles que los que el otro pudiera anotar aun completando sus cinco tiros, la ejecución de los mismos se dará por terminada.

Si ambos equipos han ejecutado sus cinco tiros marcando la misma cantidad de goles, la ejecución de los tiros deberá continuar en el mismo orden hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras ejecutar el mismo número de tiros.

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

Los Clubes deberán entregar un listado de los Jugadores que ejecutarán los tiros penales, este listado estará integrado por los Jugadores que participaron durante el partido, incluyendo el tiempo suplementario si es que lo hubo, y dejando fuera de dicho listado a los Jugadores que fueron sustituidos durante el desarrollo del encuentro.

Cada tiro deberá ser ejecutado por un Jugador diferente y todos los Jugadores elegibles deberán lanzar un tiro antes de que un Jugador pueda ejecutar un segundo tiro.

Cualquier Jugador elegible podrá cambiar de puesto con el Guardameta en todo momento durante la ejecución de los tiros.

Solamente los Jugadores elegibles y los Árbitros podrán encontrarse en el terreno de juego cuando se ejecuten los tiros desde el punto penal.

Todos los Jugadores, excepto el Jugador que ejecutará el penal y los dos Guardametas, deberán permanecer en el interior del círculo central.

El Guardameta compañero del ejecutor del tiro deberá permanecer en el terreno de juego, fuera del área penal en la que se lancen los tiros, en la intersección de la línea de meta con la línea que se extiende perpendicular a la línea de meta (línea del área penal).

Si al finalizar el partido, y antes de comenzar con la ejecución de los tiros desde el punto penal un equipo tiene más Jugadores que su contrario, deberá reducir su número para equipararse al de su adversario, y el Capitán de equipo deberá comunicar al Árbitro el nombre y el número de cada Jugador excluido. Así, todo Jugador excluido no podrá participar en el lanzamiento de tiros desde el punto penal.

Antes de comenzar con el lanzamiento de tiros desde el punto penal, el Árbitro se asegurará de que dentro del círculo central permanece el mismo número de Jugadores por equipo para ejecutar los tiros, y que todos se encuentran en la lista.

Si por cualquier causa un Jugador en su oportunidad dejara de ejecutar un penal, éste se considerará como no anotado.

CAPÍTULO III INSCRIPCIÓN

A. Jugadores

ARTÍCULO 12

Participan en este Torneo únicamente los Jugadores mexicanos nacidos el 1º de enero de 2006 o después de esa fecha, registrados en Clubes mexicanos.

Los Clubes mexicanos e invitados deberán registrar en el Torneo Internacional, como mínimo, a 20 Jugadores y 5 miembros del Cuerpo Técnico, de los cuales un Director Técnico y un Médico son obligatorios, así como un Jefe de Delegación, que puede ser o no parte de los integrantes del Cuerpo Técnico, sin que sobrepase el límite de 7 miembros de Cuerpo Técnico permitidos.

A efecto de que los Clubes registren a sus Jugadores en este Torneo y éstos puedan alinearse, deberán ingresar al Sistema Integral de Información Deportiva (SIID), y proporcionar la información solicitada en dicha plataforma.

Si un Club mexicano desea registrar a un Jugador o a un miembro de Cuerpo Técnico que no cuenta con número único de identificación (NUI), o que no se encuentra Activo, deberá cumplir con todos los requisitos que al efecto señalan los Reglamentos de Competencia de los Torneos de Fuerzas Básicas Sub 23, Sub 18, Sub 16 y Sub 14 Temporada 2023 – 2024, respecto de cada supuesto. Cabe aclarar que el registro para estos Jugadores y/o integrantes del Cuerpo Técnico estará vigente únicamente durante este Torneo.

B. Fechas de Inscripción

ARTÍCULO 13

El periodo de registro de Jugadores y Cuerpo Técnico para el Torneo Internacional se llevará a cabo a través del SIID, del jueves 20 de julio al sábado 05 de agosto de 2023.

En el caso de los Jugadores e integrantes del Cuerpo Técnico de los Clubes mexicanos que se encuentren activos, deberán enviar a la Dirección de Afiliación y Registro la lista de participantes en el Torneo, a más tardar el 05 de agosto de 2023, a efecto de que ésta sea verificada,

Las acreditaciones del Torneo, 25 como máximo, se entregarán conforme a lo detallado en el Programa General del Evento.

Si un Club mexicano registró a un Jugador o Miembro de Cuerpo Técnico que no contaba con NUI, o no se encuentra Activo, el Club deberá cumplir con todos los requisitos que el Sistema Integral de Información Deportiva (SIID) requiera, conforme a los lineamientos establecidos para el Torneo.

No se autorizarán registros de Jugadores o Miembros de Cuerpo Técnico que no den cumplimiento a los requisitos que disponen las normas aplicables.

CAPÍTULO IV PARTIDOS

A. Alineación de Jugadores

ARTÍCULO 14

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

ARTÍCULO 15

Se considera alineación indebida:

- 15.1 La participación de un Jugador, ya sea titular o suplente, o integrante del Cuerpo Técnico que no esté registrado en la hoja de alineación.
- 15.2 La intervención en un partido oficial de un Jugador o integrante del Cuerpo Técnico que no esté registrado reglamentariamente por su Club ante la LIGA MX / EXPANSIÓN MX.
- 15.3 La alteración, modificación, sustitución ó falsificación del registro expedido por la LIGA MX / EXPANSIÓN MX.
- 15.4 La intervención en un partido oficial de un Jugador, ya sea como titular o como suplente, o integrante del Cuerpo Técnico que por cualquier causa se encuentre suspendido por el Comité Ejecutivo, Comisión Disciplinaria, cualquier autoridad de la FMF con facultad para sancionar, o por organismos de la FIFA y/o el TAS.

B. Sanciones por Alineación Indebida

ARTÍCULO 16

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

ARTÍCULO 17

Los Clubes que incurran en alineación indebida se harán acreedores, de acuerdo al caso, a las siguientes sanciones:

- 17.1 Los Clubes que incurran en alineación indebida perderán el partido, adjudicándose al Club contrario los tres puntos en disputa.
- 17.2 En caso de que el marcador haya quedado empatado 0-0, el marcador final será 1-0 a favor del Club que actuó legalmente.
- 17.3 En caso de que el marcador sea empate 1-1 y/o con marcador superior, se deberán respetar los goles anotados por el Club que actuó legalmente. Es decir, el resultado final para el Club infractor será 0 (cero), mientras que para el Club que actuó legalmente se respetarán los goles que haya anotado en el encuentro.
- 17.4 En caso de que el Club que actuó legalmente pierda el partido sin anotar goles, el marcador final será 1-0 a su favor. En caso de perder el partido anotando goles, se respetarán sus goles y únicamente se anularán los goles que haya anotado el Club infractor.

CAPÍTULO V UNIFORMES

A. Registro de Uniformes

ARTÍCULO 18

Los Clubes participantes deberán utilizar los uniformes previamente registrados.

Los Clubes mexicanos deberán utilizar los uniformes registrados en cualquiera de sus Categorías de Fuerzas Básicas para la Temporada 2023 – 2024.

Los Clubes extranjeros deberán utilizar los uniformes notificados a la LIGA MX.

La designación de uniformes se hará con la debida antelación. En caso de confusión en los colores de los Clubes, la Comisión de Árbitros, escuchando la opinión de la LIGA MX / EXPANSIÓN MX, decidirá qué Club cambiará de uniforme.

El uniforme básico obligatorio de un Jugador será:

1. Playera de juego, short, medias, espinilleras y calzado.
2. En caso de utilizar pantalón y/o playera térmica **éstos deberán tener el mismo color del short o manga**. Como excepción a lo anterior, si el proveedor de los uniformes de un Club no contara con playera térmica del mismo color que la playera de juego, se podrá utilizar uno distinto siempre y cuando no se confunda con el color de la playera de juego y/o playera térmica del Club contrario y sea utilizada de manera uniforme por todos los Jugadores que así lo decidan. Es decir, **no podrá haber diferencia de colores en las playeras térmicas entre Jugadores de un mismo Club**.
3. Guardameta: cada Guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás Jugadores, del Árbitro y de los Árbitros Asistentes.
4. Se prohíbe a los Jugadores el uso de bandas, gorras y muñequeras con publicidad comercial no autorizada por su Club.
5. Seguridad: los Jugadores no utilizarán ni llevarán objeto alguno que sea peligroso para ellos mismos o para los demás Jugadores (incluido cualquier tipo de joya).

ARTÍCULO 19

Los Clubes deberán utilizar en cada partido oficial el uniforme que para el efecto les haya sido designado por la Comisión de Árbitros.

B. Características de los Uniformes

ARTÍCULO 20

Los Jugadores utilizarán obligatoriamente en la camiseta de juego, sobre la espalda y en la parte delantera del short, un número que los identifique durante el Torneo, el cual no podrá ser cambiado ni usado durante el mismo por otro Jugador de su Club.

Para el Torneo Internacional, los Clubes mexicanos deberán utilizar la numeración con que fueron registrados en la LIGA MX.

Los Clubes extranjeros deberán utilizar la numeración con que participan en sus respectivas Ligas.

ARTÍCULO 21

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

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

- a) El número al dorso medirá entre 25 cm (veinticinco centímetros) y 35 cm (treinta y cinco centímetros) de altura, será claramente legible y estará colocado en el centro del dorso de la camiseta. Además, el número deberá ser completamente visible cuando la camiseta esté metida en el short.
- b) El número del Jugador deberá figurar también en la parte frontal derecha o izquierda del pantalón. El número medirá entre 10 cm (diez centímetros) y 15 cm (quince centímetros) de altura y será claramente legible.
- c) El color de los números contrastará claramente con los colores del uniforme. Como alternativa, los números podrán tener como fondo un parche de color neutral. En el caso de camisetas a rayas o a cuadros, los números se colocarán sobre un parche de color neutral.
- d) Los números tendrán un solo color. Para mejorar su legibilidad, se podrá aplicar un reborde o un contorno sombreado.
- e) Los números no tendrán ninguna identificación del fabricante, publicidad del patrocinador, o diseño, ni podrán contener otro tipo de elementos que impidan su correcta identificación.
- f) Los números podrán coserse, adherirse o fijarse al equipamiento mediante un sistema de aplicación térmica. Los números no podrán fijarse con "Velcro™" o de otra forma provisional.

CAPÍTULO VI BALONES

A. Características

ARTÍCULO 22

Los balones oficiales que se utilicen en los partidos de este Torneo serán del número 5, y serán proporcionados por la LIGA MX / EXPANSIÓN MX.

ARTÍCULO 23

Los Árbitros deberán comprobar, por medio de pruebas físicas, la redondez, consistencia, bote, presión y acabado de los balones que se utilizarán en los partidos oficiales del Torneo.

Estará a disposición de los Árbitros, un medidor oficial para comprobar el peso y medidas de los balones; la prueba de bote se efectuará físicamente.

CAPÍTULO VII PARTIDOS OFICIALES

ARTÍCULO 24

Los partidos del presente Torneo tendrán una duración de 70 minutos, con dos tiempos de 35 minutos cada uno y un descanso de 15 minutos entre ambos.

Todos los partidos se jugarán de acuerdo con las Reglas de Juego aprobadas por el International Football Association Board (IFAB) y publicadas por la FIFA.

Los partidos del Torneo Internacional se llevarán a cabo en la siguiente Sede:

Centro de Alto Rendimiento de la FMF (CAR), ubicado en: Camino a Santiago Tlalpan, Dolores Tlali 16810, Ciudad de México, tel. (+52) 55 1608 6312

La Final del Torneo Internacional se jugará en la Ciudad de México, en el Estadio Azteca.

Los partidos de este Torneo se llevarán a cabo conforme al Calendario de Juegos elaborado por la LIGA MX / EXPANSIÓN MX.

ARTÍCULO 25

Todos los Clubes deberán presentar al Árbitro, por lo menos 60 minutos antes de la hora señalada para el inicio del partido, la lista definitiva de los Jugadores titulares, suplentes y Cuerpo Técnico, así como los registros originales expedidos por la LIGA MX / EXPANSIÓN MX.

En caso no presentar un registro original, el Jugador de que se trate no podrá figurar en la lista definitiva que presente el Club para el partido, aún si se tratara de uno de los suplentes.

A. Fechas y Horarios

ARTÍCULO 26

Los partidos del Torneo Internacional se programarán a las 10:00 horas y a las 12:15 horas, respectivamente.

ARTÍCULO 27

En los partidos del Torneo Internacional, los Clubes contendientes deberán presentarse en el terreno de juego con hasta 14 Jugadores, cuando menos 6 minutos antes de la hora señalada para dar inicio al partido.

Para que un partido inicie, el mínimo de Jugadores requerido en el terreno de juego es de 11; sin embargo, cuando el partido se haya iniciado, no continuará si uno de los Clubes tiene menos de 7 Jugadores, debiendo aplicar lo dispuesto por el Reglamento de Competencia de la LIGA MX.

En los partidos del Torneo podrán estar en la banca, en calidad de sustitutos, hasta 14 Jugadores de los restantes que integran la Delegación y hasta 7 miembros del Cuerpo Técnico.

Durante el transcurso del juego se permitirá la sustitución de hasta 7 Jugadores en general, es decir, no habrá diferencia entre Porteros y Jugadores. Los 7 sustitutos se elegirán del total y hasta 14 Jugadores suplentes.

Un jugador que ha sido sustituido durante un partido, no podrá ingresar nuevamente al terreno de juego.

B. Cambio de Horario, Cambio de Fecha, Suspensiones, Retiros e Incomparecencias

ARTÍCULO 28

En lo relativo a posibles cambios de horario, fecha, suspensiones, retiros e incomparecencias, los mismos serán resueltos por la LIGA MX / EXPANSIÓN MX.

C. Paro Cardíaco Súbito

ARTÍCULO 29

Todos los Partidos del Torneo Internacional deberán implementar el Protocolo de Paro Cardíaco Súbito en todo momento, cuyo fin es tener las medidas, cuidados y procedimientos adecuados para el tratamiento en dichos casos.

CAPÍTULO VIII ÁRBITROS

ARTÍCULO 30

La Comisión de Árbitros de la FMF designará a un Árbitro, a dos Asistentes y a un Cuarto Oficial para cada partido de la competencia.

El Árbitro que dirija la Gran Final deberá ser un Árbitro FIFA, mientras que los Asistentes y el Cuarto Oficial deberán designarse de entre los mejores calificados del Torneo.

CAPÍTULO IX PROTOCOLO CONMOCIÓN CEREBRAL

ARTÍCULO 31

Durante el Torneo Internacional de Fuerzas Básicas, Edición 2023, se aplicará en todos los partidos, el Protocolo de Conmoción Cerebral.

CAPÍTULO X GENERALIDADES DE LA COMPETENCIA

ARTÍCULO 32

La LIGA MX / EXPANSIÓN MX cubrirá a cada uno de los Clubes participantes los gastos de hospedaje, alimentación y transporte terrestre local, para una delegación de hasta 25 personas.

Así mismo, la LIGA MX / EXPANSIÓN MX proporcionará un seguro de accidentes personales a los 25 integrantes de la delegación de cada Club durante todo el Torneo.

Las delegaciones cubrirán sus gastos de viaje a la Ciudad de México y los seguros correspondientes, a excepción del seguro a que se refiere el párrafo inmediato anterior.

La LIGA MX / EXPANSIÓN MX tendrá a disposición de los Clubes, una ambulancia en las sedes en donde se lleve a cabo el Torneo.

CAPÍTULO XI DISPOSICIONES GENERALES

ARTÍCULO 33

Para este Torneo deberán observarse las disposiciones contenidas en el presente Reglamento, quedando a cargo de su interpretación y aplicación la LIGA MX / EXPANSIÓN MX.

Así mismo, son aplicables supletoriamente las disposiciones del Reglamento de Competencia de la LIGA MX, Reglamento General de Competencia de la FMF y la reglamentación de la Federación Internacional de Fútbol Asociación (FIFA).

Los casos no previstos en el presente Reglamento de Competencia serán resueltos por la LIGA MX / EXPANSIÓN MX.

A. De la Premiación

ARTÍCULO 34

Al final del Torneo Internacional, la LIGA MX entregará al Club ganador el Trofeo que lo acredita como Campeón.

CAPÍTULO XII APARTADO ESPECIAL DE SANCIONES

A. Órgano Competente

ARTÍCULO 35

De conformidad con las facultades que le concede el artículo 78 del Estatuto Social de la FMF, la Comisión Disciplinaria es el órgano que tiene como facultad sancionar cualquier violación al presente Reglamento de Competencia conforme al Reglamento de Sanciones.

En esta competencia no se aplicarán sanciones económicas a Jugadores y Cuerpo Técnico de los Clubes participantes.

Las faltas cometidas por los Jugadores y los integrantes del Cuerpo Técnico de los equipos en ocasión de los partidos oficiales serán sancionadas exclusivamente con las sanciones deportivas que correspondan, conforme a lo establecido en el Reglamento de Sanciones y en los que resulten aplicables.

Los Jugadores que acumulen dos tarjetas amarillas serán sancionados con un juego de suspensión.

Las sanciones de suspensión mayores a 3 partidos aplicadas a un Jugador que no haya logrado cumplir con el castigo correspondiente durante las ediciones del Torneo Internacional de Fuerzas Básicas, serán aplicadas en el siguiente Torneo Internacional en el que participe dicho Jugador, a efecto de que cumpla la sanción sin importar el Club con el que participe, ni la categoría.

TRANSITORIOS

PRIMERO

El presente Reglamento de Competencia fue aprobado por la LIGA MX / EXPANSIÓN MX.

Fin/