

x
x
x

LIGA  BBVA
SUB 15

REGLAMENTO DE COMPETENCIA

TEMPORADA 2024-2025



Índice	Pág.
Capítulo I Introducción	04
A. Aplicación del Reglamento	04
B. Participantes	04
Capítulo II Sistema de Competencia	05
A. Sistema de la Competencia	05
B. Fase de Calificación	05
C. Fase Final	06
D. Procedimiento para el Lanzamiento de Tiros Penales	09
Capítulo III Jugadores	12
A. Jugadores No Formados en México	12
B. Carnet Único	12
C. Alineación de Jugadores	12
Capítulo IV Uniformes	14
A. Registro de Uniformes	14
B. Números en la Camiseta	14
Capítulo V Balones	16
A. Características	16
Capítulo VI Partidos Oficiales	17
A. Fechas y Horarios	17
B. Cambio de Horario, Fechas y Estadio	19
C. Suspensión de Partidos	19
D. Protocolos de Conmoción Cerebral y Paro Cardíaco Súbito	23
Capítulo VII Estadios y Terrenos de Juego	24
A. Especificaciones	24
B. Obligaciones de los Clubes locales	24
Capítulo VIII Árbitros	26
Capítulo IX Generalidades de la Competencia	27
A. De la Premiación	27
Capítulo X Apartado Especial de Sanciones	28
A. Órgano Competente	28
TRANSITORIOS	29

A.- Generalidades del Registro	30
1. Disposiciones generales para el registro de Jugadores y Cuerpo Técnico	30
2. Presentación de los documentos para el registro	30
3. Captura de registros en el SIID	31
4. Inconsistencias en la información capturada en el SIID	32
5. Credenciales de registro	32
B.- Registro de Jugadores y Cuerpo Técnico	32
6. Límite de registros	32
7. Jugadores Formados en México (FM)	32
8. Jugadores No Formados en México (NFM)	33
C.- Periodo de inscripción ante la FIFA	33
9. Periodo para el Torneo Apertura	33
10. Periodo para el Torneo Clausura	33
D.- Periodo para la captura de registros	33
11. Sobre el sistema para la captura de registros (SIID)	33
12. Periodo para la captura de registros para el Torneo Apertura	33
13. Periodo para la captura de registros para el Torneo Clausura	33
14. Periodo para la captura de registros para el Cuerpo Técnico	33
E.- Requisitos de registro para Jugadores y Cuerpo Técnico	34
15. Disposiciones relativas a los requisitos	34
16. Requisitos para la afiliación y el registro de Jugadores Profesionales	34
17. Requisitos para la afiliación y el registro del Cuerpo Técnico	37
18. Funciones del Cuerpo Técnico	41
19. Disposiciones relativas al registro del Cuerpo Técnico	41
F.- Certificación Médica	43
20. Sobre la Certificación Médica	43
G.- Transferencias Internacionales	43
21. Disposiciones para las Transferencias Internacionales	43
22. Periodo para el trámite de Transferencias Internacionales (CTI)	44
23. Transferencias internacionales de Jugadores menores de edad	44
23.1 Protección de menores	44
H.- Registros Adicionales	46
24. Sobre los Registros Adicionales	46
24.1. Registro de Jugadores sin participación	46
24.2. Registro de Jugadores con participación	46
25. Disposiciones para los Registros Adicionales	46
I.- Sustitución de Jugadores	46
26. Sustitución de Jugadores por Lesión	46
J.- Bajas de Jugadores y Cuerpo Técnico	47
27. Disposiciones para el trámite de bajas	47
28. Bajas con Controversia en proceso	48
K.- Influencia de Terceros y propiedad de los derechos económicos	
de Jugadores por parte de Terceros	48
29. Influencia de Terceros en los Clubes	48
30. Propiedad de los Derechos Económicos de Jugadores por parte de terceros	48

Fuera de las palabras “Jugador o Jugadores”, todos los términos que se refieren a personas físicas se aplican indistintamente a hombres y a mujeres. El uso del singular incluye también el plural y viceversa.

CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN

A. Aplicación del Reglamento

ARTÍCULO 1

El presente Reglamento es aplicable para la Temporada 2024 - 2025, que incluye los Torneos Apertura 2024 (en lo sucesivo: Torneo Apertura 2024) y Clausura 2025 (en adelante: Torneo Clausura 2025) de la Competencia de Fuerzas Básicas categoría Sub 15 de los Clubes que conforman la LIGA MX y, que es de observancia obligatoria para estos Clubes.

B. Participantes

ARTÍCULO 2

Participan los 18 equipos filiales de los Clubes de la LIGA MX con Jugadores mexicanos que hayan nacido el 1° de enero de 2009 o después de esa fecha.



AMÉRICA



ATLAS



CLUB ATLÉTICO
DE SAN LUIS



CLUB TIJUANA



CRUZ AZUL



FC JUÁREZ



GALLOS
BLANCOS
DE QUERÉTARO



GUADALAJARA



LEÓN

CLUBES PARTICIPANTES 2024 - 2025



MAZATLÁN FC



NECAXA



PACHUCA



PUEBLA FC



RAYADOS DE
MONTERREY



SANTOS
LAGUNA



TIGRES DE
LA U.A.N.L.



TOLUCA



UNIVERSIDAD
NACIONAL

CAPÍTULO II SISTEMA DE COMPETENCIA

A. Sistema de la Competencia

ARTÍCULO 3

La competencia de los Torneos Apertura 2024 y Clausura 2025 se desarrollará en dos Fases, a saber:

Fase de Calificación, que se integra por las 18 Jornadas del Torneo; y

Fase Final, que se integra por los partidos de Cuartos de Final, Semifinal y Final.

B. Fase de Calificación

ARTÍCULO 4

En la Fase de Calificación se observará el Sistema de Puntos, apareciendo en los calendarios de juego, primero el nombre del Club local seguido del nombre del Club visitante.

La ubicación en la Tabla de Clasificación de cada Grupo, estará sujeta a lo siguiente:

- 4.1. Por juego ganado se obtendrán tres puntos.
- 4.2. Por juego empatado se obtendrá un punto.
- 4.3. Por juego perdido cero puntos.
- 4.4 El ganador en serie de penales se le otorgará un punto adicional.

ARTÍCULO 5

En la Fase de Calificación participan los 18 Clubes filiales de la LIGA MX, ésta se jugará en la modalidad de regional, es decir los 18 Clubes divididos en dos Grupos que se señalan a continuación:

GRUPO 1



AMÉRICA



CRUZ AZUL



FC JUÁREZ



GALLOS
BLANCOS
DE QUERÉTARO



NECAXA



PACHUCA



PUEBLA FC



TOLUCA



UNIVERSIDAD
NACIONAL

GRUPOS 2024 - 2025

GRUPO 2



ATLAS



CLUB ATLÉTICO
DE SAN LUIS



CLUB TIJUANA



GUADALAJARA



LEÓN



MAZATLÁN FC



RAYADOS DE
MONTERREY



SANTOS
LAGUNA



TIGRES DE
LA U.A.N.L.

En caso de empate en los partidos celebrados durante la Fase de Calificación, los Clubes ejecutarán serie de penales conforme lo establece el artículo 12 del presente Reglamento.

El ganador de esta serie de penales obtendrá un punto adicional.

ARTÍCULO 6

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

Si al finalizar las Jornadas correspondientes del Torneo, dos o más Clubes estuviesen empatados en puntos, su posición en la Tabla de Clasificación de su Grupo, será determinada atendiendo a los siguientes criterios de desempate:

- 6.1 Mejor diferencia entre los goles anotados y recibidos.
- 6.2 Mayor número de goles anotados
- 6.3 Mayor número de goles anotados como visitante
- 6.4 Marcadores particulares entre los Clubes empatados
- 6.5 Menor puntaje en la Tabla Fair Play
- 6.6 Sorteo.

Por Tabla Fair Play se entenderá el sistema de puntos sobre el cual se contabiliza el número de tarjetas amarillas y rojas, de conformidad con lo 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

La Tabla Fair Play se publicará en el sitio web oficial de la LIGA MX al final de cada Jornada.

ARTÍCULO 7

Participan automáticamente en la Fase Final de la categoría Sub 15 los cuatro mejores lugares de cada uno de los Grupos.

C. Fase Final

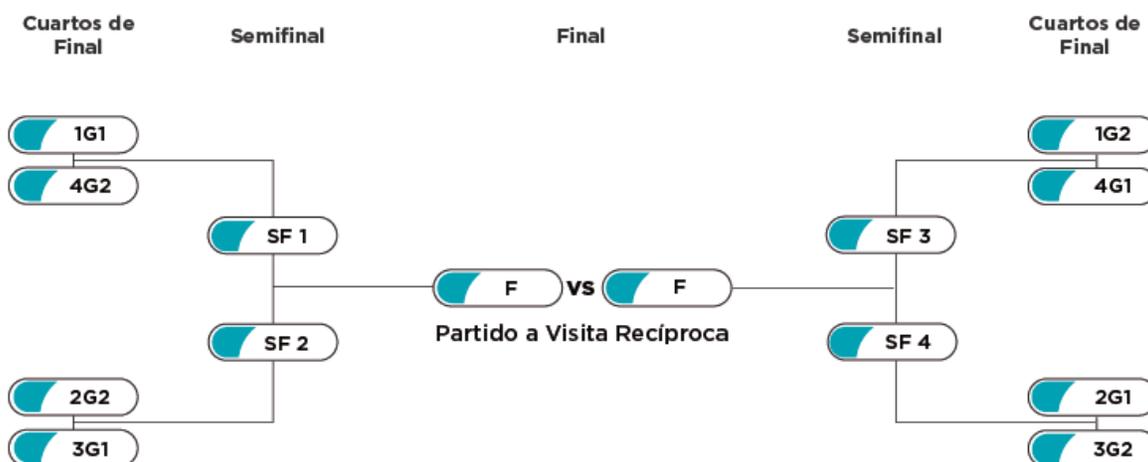
ARTÍCULO 8

Los partidos correspondientes a la Fase Final se desarrollarán, en las siguientes etapas:

- a. Cuartos de Final
- b. Semifinales
- c. Final

Los ocho Clubes calificados para la Fase Final del Torneo serán ubicados en las llaves de acuerdo con su posición en la Tabla de Clasificación de Cada Grupo, respectivamente, de la siguiente manera:

LLAVE FASE FINAL 2024 - 2025



Los partidos de Cuartos de Final, así como de las Semifinales se jugarán a un solo partido, mientras que la Final se jugará a visita recíproca.

Los Estadios en donde se disputarán los partidos de la Fase Final serán los del Club con mejor posición en la Tabla de Clasificación de cada Grupo. En caso de que accedan a la Final dos Clubes con la misma posición en su respectiva Tabla General de Grupo, la Sede de la Final de vuelta será definida de acuerdo con los siguientes criterios de desempate, únicamente tomando en consideración los partidos de la Fase Final:

- 8.1 Mayor número de goles anotados
- 8.2 Mejor diferencia entre los goles anotados y recibidos
- 8.3 Menor puntaje en la Tabla Fair Play
- 8.4 Sorteo

Previo a los partidos correspondientes a los Cuartos de Final, Semifinal y Final, la LIGA MX, convocará a reunión, vía videoconferencia o llamada telefónica con los representantes de los Clubes calificados para determinar los siguientes puntos:

- a) Día y horario de los partidos correspondientes
- b) Uniformes que utilizarán los Clubes como Local y Visitante
- c) Compra, venta e intercambio de boletos para familiares y Directiva
- d) Asuntos arbitrales
- e) Asuntos de seguridad
- f) Asuntos administrativos
- g) Asuntos comerciales
- h) Asuntos Generales

La LIGA MX hará constar los Acuerdos que en esta reunión se tomen y dará seguimiento a los mismos.

Una vez acordados los días y horarios de los partidos, los Clubes no podrán solicitar el cambio de los mismos, debiendo respetar los Acuerdos que en la citada reunión se hayan tomado al respecto.

Cuartos de Final

ARTÍCULO 9

En los Cuartos de Final del Torneo de Fuerzas Básicas Sub 15 participarán los cuatro Clubes mejor ubicados en su respectiva Tabla de Clasificación del Grupo al término de la Fase de Calificación, enfrentándose:

1° del Grupo 1	vs	4° del Grupo 2
2° del Grupo 2	vs	3° del Grupo 1
1° del Grupo 2	vs	4° del Grupo 1
2° del Grupo 1	vs	3° del Grupo 2

Los partidos de Cuartos de Final se jugarán a un solo partido en el día y horario que determinen los Clubes participantes en conjunto con la LIGA MX, y en la cancha o Estadio del Club mejor ubicado en su grupo.

Los Clubes vencedores en los partidos de Cuartos de Final serán aquellos que anoten el mayor número de goles. De existir empate en el número de goles el vencedor se definirá mediante una serie de tiros penales en la forma que describe el artículo 12 del presente Reglamento.

Semifinales

ARTÍCULO 10

En las Semifinales del Torneo de Fuerzas Básicas Sub 15 participarán los cuatro Clubes vencedores de los Cuartos de Final, enfrentándose:

SF1	vs	SF2
SF3	vs	SF4

SF1 vs SF2

SF1 = Ganador de los Cuartos de Final entre los Clubes 1° del Grupo 1 vs 4° del Grupo 2

SF2 = Ganador de los Cuartos de Final entre los Clubes 2° del Grupo 2 vs 3° del Grupo 1

SF3 vs SF4

SF3 = Ganador de los Cuartos de Final entre los Clubes 1° del Grupo 2 vs 4° del Grupo 1

SF4 = Ganador de los Cuartos de Final entre los Clubes 2° del Grupo 1 vs 3° del Grupo 2

Los partidos de Semifinales se jugarán a un solo partido en el día y horario que determinen los Clubes participantes en conjunto con la LIGA MX, y en la cancha o Estadio del Club mejor ubicado en su grupo.

Los Clubes vencedores en los partidos de Semifinales serán aquellos que anoten el mayor número de goles. De existir empate en el marcador final, el vencedor se definirá mediante una serie de tiros penales en la forma que describe el artículo 12 del presente Reglamento.

Gran Final

ARTÍCULO 11

Disputarán el Título de Campeón de cada Torneo, los dos Clubes vencedores de la Fase Semifinal.

Los partidos de la Final se llevarán a cabo a visita recíproca.

Los partidos de la Final deberán disputarse a media semana y fin de semana, llevando a cabo el partido de vuelta en la Sede del Club finalista que se encuentre mejor ubicado en la Tabla General de su respectivo Grupo. En caso de haber terminado en la misma posición se tomarán en cuenta los criterios de desempate establecidos en el artículo 8 del presente Reglamento, considerando exclusivamente la Fase Final.

El Club vencedor de la Final y por lo tanto Campeón, será aquel que anote el mayor número de goles en ambos partidos, conocido como MARCADOR GLOBAL. Si al término del tiempo reglamentario en el partido de vuelta el MARCADOR GLOBAL se encuentra empatado, se procederá a lanzar tiros penales de conformidad con el artículo 12 del Reglamento en cuestión, hasta que resulte un vencedor.

D. Lanzamiento de Tiros Penales

ARTÍCULO 12

12.1 Procedimiento para el lanzamiento de tiros penales:

El árbitro realizará un sorteo mediante el lanzamiento de una moneda al aire para decidir la portería en la que se desarrollará la tanda; esta decisión únicamente podrá modificarse por motivos de seguridad, si la portería no estuviera en condiciones o esa zona del terreno de juego estuviera impracticable.

El árbitro realizará un nuevo sorteo con una moneda y el equipo que resulte favorecido decidirá si ejecutará el primer o el segundo lanzamiento.

Con la única excepción del suplente de un guardameta que no pueda continuar, solamente estarán autorizados a participar en la tanda de penales aquellos jugadores que al final del partido se encuentren en el terreno de juego, o aquellos que se encuentren momentáneamente fuera del mismo por lesión, cambios en el equipamiento, etc.

Cada uno de los equipos se encargará de decidir el orden en el que ejecutará los lanzamientos. No se informará del orden al árbitro.

Si, al finalizar el partido y antes de la tanda de penales o durante la misma, un equipo tiene más jugadores que su adversario, deberá reducir su número para equiparlo al del equipo rival, y se informará al árbitro del nombre y el número de los jugadores excluidos. Ninguno de ellos podrá participar en la tanda (salvo en el caso descrito a continuación).

Aquel guardameta que no se encuentre en condiciones de continuar antes de o durante la tanda podrá ser reemplazado por un jugador excluido para igualar el número de jugadores o, si su equipo no ha utilizado el número máximo permitido de sustituciones, por un suplente designado como tal en la lista oficial, pero el guardameta reemplazado ya no podrá participar en la tanda ni podrá ejecutar lanzamiento alguno.

Si el guardameta hubiera ejecutado ya un lanzamiento, el suplente no podrá ejecutar otro hasta la siguiente tanda de penales.

12.2 Ejecución de la tanda de penales:

Solamente podrán permanecer en el terreno de juego los jugadores autorizados para participar en la tanda de penales y los miembros del equipo arbitral.

Todos los jugadores autorizados para participar en la tanda de penales, excepto el lanzador y los dos guardametas, deberán permanecer en el interior del círculo central.

El guardameta del equipo ejecutor del lanzamiento deberá permanecer en el terreno de juego, fuera del área penal, en la intersección de la línea de meta con la línea de demarcación del área penal.

Cualquiera de los jugadores autorizados para participar en la tanda de penales podrá intercambiar su puesto con el guardameta.

Se considerará que el penal se ha completado cuando el balón deje de moverse, deje de estar en juego o el árbitro detenga el juego por una infracción; el lanzador no podrá jugar el balón por segunda vez.

El árbitro llevará el control de los lanzamientos.

Si el guardameta cometiera una infracción y, como resultado de ello, se tuviera que repetir el lanzamiento, se advertirá al guardameta por la primera infracción y se le amonestará en caso de reincidencia.

Si el lanzador es penalizado por una infracción cometida después de que el árbitro haya dado la señal para ejecutar el lanzamiento, se registrará este como fallado y se amonestará al lanzador.

Si tanto el guardameta como el lanzador cometieran una infracción al mismo tiempo, se registrará el tiro como fallado y se amonestará al lanzador.

Cada equipo ejecutará cinco lanzamientos ateniéndose a las condiciones detalladas a continuación:

Los tiros deberán ejecutarse por turnos.

Cada uno de los lanzamientos deberá ejecutarlo un jugador diferente; antes de poder lanzar un segundo penal, todos los jugadores seleccionados deberán haber ejecutado ya un lanzamiento.

Si, antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus cinco tiros, uno hubiera marcado más goles que los que el adversario pudiera anotar con sus cinco lanzamientos, se dará por terminada la tanda.

Si, después de ejecutar ambos equipos sus cinco lanzamientos, el marcador siguiera empatado, se proseguirá con los tiros penales hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras ejecutar el mismo número de lanzamientos.

La regla anterior será aplicable a la secuencia posterior de tiros, si bien los equipos podrán cambiar el orden de los lanzadores.

La tanda no deberá retrasarse porque un jugador abandone el terreno de juego. Si dicho jugador no regresara a tiempo para ejecutar el lanzamiento, este se registrará como no marcado.

12.3 Sustituciones y expulsiones durante la tanda de penales

Se podrá amonestar o expulsar a jugadores, suplentes, jugadores sustituidos o miembros del cuerpo técnico.

Si se expulsara a un guardameta, este deberá ser sustituido por un jugador autorizado para participar en la tanda.

A excepción del guardameta, no se podrá sustituir a ningún jugador que no esté en condiciones de continuar jugando.

El árbitro no suspenderá definitivamente el partido, aunque un equipo se quedará con menos de siete jugadores.

CAPÍTULO III JUGADORES

A. Jugadores No Formados en México

ARTÍCULO 13

En la categoría Sub 15 no podrán participar Jugadores No Formados en México.

B. Carnet Único

ARTÍCULO 14

El Carnet Único es la autorización oficial expedida por la FMF para que Jugadores e integrantes de Cuerpo Técnico, inscritos en los Clubes de esta categoría puedan actuar en cualquiera de sus Clubes filiales que forman parte en las diferentes Ligas, Divisiones Profesionales y otras categorías de conformidad con el Reglamento de Competencia particular de cada una de ellas.

Así mismo, los Jugadores inscritos como Semiprofesionales en los Clubes de la categoría Sub 15, podrán participar con sus equipos filiales del Sector Amateur, que compiten en los programas deportivos de la Liga Mexicana de Fuerzas Básicas y Liga Nacional Juvenil, de conformidad con el Reglamento de Competencia de cada Liga.

Esta autorización deberá constar en el registro del Jugador y del integrante del Cuerpo Técnico expedido al Club con la leyenda "Carnet Único".

No podrán celebrarse Convenios Deportivos entre Clubes de la LIGA MX, EXPANSIÓN MX, Liga Premier, LIGA TDP y Fuerzas Básicas

C. Alineación

ARTÍCULO 15

Se entiende por hoja de alineación de Jugadores y Cuerpo Técnico, la lista definitiva con los máximo 21 nombres de Jugadores (Titulares y Suplentes) más Cuerpo Técnico que el Club entrega al Árbitro para que sean anotados en su Informe.

Salvo causas de fuerza mayor justificada el número de jugadores enlistados en la hoja de alineación deberá ser de 18 jugadores.

ARTÍCULO 16

Se considera alineación indebida:

- a) Cuando un jugador no este registrado en la hoja de alineación e ingrese al terreno de juego durante el transcurso del partido, ya sea como titular o suplente.
- b) Cuando en un partido oficial participe un Jugador que por cualquier causa se encuentre suspendido por el Comité Ejecutivo, Comisión Disciplinaria o cualquier autoridad de la FMF con facultad para sancionar, o por organismos de la FIFA y/o el TAS. En caso de los integrantes del Cuerpo Técnico, el supuesto se actualizará con el simple hecho de que sea alineado.

- c) No respetar las condiciones de alineación contempladas en cada Reglamento de Competencia, según la División o Categoría de que se trate.
- d) La suplantación de jugadores y de Integrantes del Cuerpo Técnico.
- e) No respetar el número de sustituciones previstas en los Reglamentos de Competencia de cada División.

En caso de la infracción al inciso d), aquellos afiliados que derivado de la investigación resulten responsables de participar pasiva o activamente en no estar registrados reglamentariamente, serán sancionados conforme al grado de participación que tuvieron en el caso, pudiendo llegar hasta la desafiliación del infractor.

Los Clubes que incurran en alineación indebida perderán el partido automáticamente, adjudicándose al Club contrario los tres puntos en disputa.

En caso de que el marcador haya quedado empatado 0-0, el marcador final será 1-0 a favor del Club que actuó legalmente.

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.

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.

Así mismo, en el supuesto de que, en un mismo partido, los dos Clubes participantes incurran en alineación indebida, ambos Clubes perderán los puntos en disputa, es decir, ningún Club sumará puntos.

Adicional a la pérdida del partido automático, en caso de alineación indebida, la Comisión Disciplinaria sancionará al infractor conforme al Reglamento de Sanciones.

La alineación indebida podrá ser sancionada de oficio y/o a petición de parte. En cualquiera de los dos supuestos, se deberán observar los siguientes términos:

Tratándose de Fase de Calificación, la solicitud de investigación deberá presentarse ante la Comisión Disciplinaria hasta 48 horas después de terminado el partido en que se hayan suscitado los hechos reclamados. En caso de Fase Final, partidos extraordinarios o fuera de Jornada, el plazo será de 24 horas después de terminado el partido en que se hayan suscitado los hechos reclamados.

Para la última Jornada de la Fase de Calificación y la Fase Final, corresponderá a la Comisión Disciplinaria establecer la sanción correspondiente en caso de alineación indebida.

Asimismo, deberán aplicarse los demás requisitos contemplados en el artículo 84 del Reglamento de Sanciones.

Por lo que hace a la Tabla Individual de Goleo, no se tomarán en cuenta los goles anotados por los Jugadores de un Club que haya sido castigado con las sanciones anteriores.

ARTÍCULO 17

La Comisión Disciplinaria sancionará de oficio y/o a petición de parte la alineación indebida de conformidad con lo dispuesto por el artículo anterior.

CAPÍTULO IV UNIFORMES

A. Registro de Uniformes

ARTÍCULO 18

Los Clubes participantes, deberán registrar ante la LIGA MX, con anticipación de 15 días naturales al inicio de la misma, los tres uniformes que utilizarán durante la competencia. Estos uniformes deberán ser: un uniforme de local, un uniforme de visitante y uno opcional, en su caso.

Los tres uniformes registrados deberán ser totalmente opuestos entre sí y contrastantes entre ellos (color claro y oscuro, incluyendo calcetas).

Así mismo, los Clubes participantes tendrán la obligación de registrar con 15 días naturales de anticipación, los uniformes de portero, en el número de opciones que crean convenientes, debiendo ser mínimo 3 opciones, pero especificando el orden en que estos deberán considerarse para llevar a cabo la designación.

Los Clubes deberán entregar a la Comisión de Árbitros, dentro del plazo antes señalado, una muestra física de todos los uniformes de Jugadores y Porteros registrados y que se utilizarán durante la competencia.

En caso de confusión entre los uniformes de los integrantes de los Clubes con el Árbitro, será este último, quien deberá cambiarse de uniforme.

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 y dado a conocer vía el Sistema Integral de Información Deportiva de la LIGA MX, mediante el calendario de uniformes publicado previo al inicio de la Temporada, o en su caso antes de cada Jornada.

B. Números en la Camiseta

ARTÍCULO 20

Los Jugadores utilizarán obligatoriamente en la camiseta de juego, sobre la espalda y en la parte delantera del short, un número de 3 dígitos como máximo, que los identifique durante el correspondiente Torneo, el cual no podrá ser cambiado ni usado durante la misma por ningún otro Jugador del mismo Club.

Para tal efecto, los Clubes al inicio de la Temporada deberán enviar a la LIGA MX la relación de Jugadores con los números correspondientes a la categoría. Por cada alta adicional de un Jugador, éste deberá tener un número distinto a los anteriores.

La numeración consecutiva será de la siguiente forma, atendiendo a cada Categoría:

- Fuerzas Básicas Sub 23 corresponde del 181 al 230
- Fuerzas Básicas Sub 19 corresponde del 231 al 280
- Fuerzas Básicas Sub 17 corresponde del 281 al 330
- Fuerzas Básicas Sub 15 corresponde del 331 al 360

En ningún caso y sin excepción, un mismo Jugador podrá utilizar dos números de camiseta diferentes durante un mismo Torneo.

En ninguna División o Categoría se podrá cambiar un número de camiseta, ni ser usado por otro Jugador del mismo Club durante el mismo Torneo, a menos que el Jugador que cause baja definitiva no haya jugado con el Club.

Sólo a solicitud por escrito de un Club, la LIGA MX podrá autorizar el cambio de un número en la camiseta de un Jugador, siempre y cuando exista una razón debidamente justificada para autorizar dicho cambio.

En las camisetas de los Jugadores será obligatorio portar en la manga derecha el logo de la LIGA MX, respetando las directrices de colocación. El Club que haya resultado Campeón del Torneo inmediato anterior, deberá portar en lugar de dicho logo, el escudo que lo distinga como Campeón. Así mismo, es obligatorio que el Capitán del Club porte el gafete que lo distingue como tal y que para el efecto es proporcionado por la LIGA MX.

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, respetando siempre las directrices y protocolos respecto de la publicidad contenidos en el Reglamento de Competencia de la LIGA MX y demás normas y leyes aplicables.

CAPÍTULO V BALONES

A. Características

ARTÍCULO 22

Los balones que se utilicen en los partidos oficiales, así como en partidos amistosos serán los autorizados por la LIGA MX, del número 5.

Los Clubes deberán presentar para cada partido oficial 3 balones nuevos.

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.

Para tal efecto, cada club deberá contar con un medidor oficial a disposición del Árbitro, para comprobar el peso y medidas de los balones, además de la prueba de bote la cual se efectúa físicamente.

CAPÍTULO VI PARTIDOS OFICIALES

ARTÍCULO 24

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 Clubes participantes a que se refiere el presente Reglamento celebrarán sus partidos oficiales en la cancha del Club local, previamente registrada y aprobada y; en las fechas señaladas en el calendario de juegos aprobado por la LIGA MX, debiendo ser siempre los días sábado. No obstante, lo anterior y, únicamente en caso de que los partidos se empalmen con los de otras categorías de fuerzas básicas o por cuestiones de canchas u horarios no puedan jugarse un sábado, se podrán disputar en domingo.

En los casos de suspensión de partidos para todas las categorías, se observará lo dispuesto en el capítulo correspondiente del presente reglamento.

Los partidos correspondientes a la Final del Torneo deberán llevarse a cabo en los Estadios del Club de la LIGA MX.

24.1 Todos los Clubes deberán entregar al Árbitro las hojas de alineación de Jugadores (Titulares, Suplentes) y Cuerpo Técnico, al igual que la formación del Club al inicio del partido, por lo menos 60 minutos antes de la hora señalada para el inicio del partido, así como presentar los registros físicos originales expedidos por la FMF para ser cotejados durante la revisión del Cuerpo Arbitral. La formación del Club no se hará pública hasta 10 minutos antes del comienzo del partido. Los Clubes que no cumplan con lo dispuesto por este apartado serán sancionados de conformidad con el Reglamento de Sanciones.

24.2 En caso de que uno o más Jugadores se lesionen durante el calentamiento, el Club afectado deberá informar inmediatamente al Árbitro y al Club contrario dicha circunstancia, a efecto de corregir la alineación.

De darse este supuesto, el Club afectado deberá entregar su nueva alineación cuando menos 10 minutos antes del inicio del partido. En caso de no informar tales circunstancias en tiempo y forma, serán sancionados conforme al Reglamento de Sanciones.

24.3 En caso extraordinario y de evidente justificación, cuando un Club no presente al Árbitro los registros de los Jugadores, deberá presentar la identificación de los Jugadores antes del inicio del partido, únicamente si los Jugadores de que se trate se encuentran registrados en el sistema de captura del informe arbitral, como Jugadores en activo.

24.4 Al terminar el partido jugado, los Clubes deberán entregar una copia del video del encuentro al Club visitante y al día hábil siguiente enviar otra copia a la Comisión de Árbitros. Los Clubes que no cumplan con esta obligación, serán sancionados por la Comisión Disciplinaria.

24.5 El Comisario es un coadyuvante en la mejora del espectáculo, así como la máxima autoridad en un partido de fútbol, por lo que es responsable de vigilar tanto la organización adecuada como la seguridad y el desarrollo del partido sin contratiempos conforme al Manual del Comisario y los Protocolos correspondientes.

La LIGA MX podrá nombrar a un Comisario de Partido en los partidos correspondientes a la Fase Final de cada Torneo. Los honorarios de dicho Oficial de Partido deberán ser cubiertos por el Club local.

A. Fechas y Horarios

ARTÍCULO 25

Se deberá programar el inicio de los partidos a partir de las 9:00 horas ni después de las 23:00 horas, respetando el lapso comprendido entre las 13:30 y las 15:44 horas, en el que no se podrá programar el inicio de encuentro alguno.

Los partidos de la Sub 15 deberán programarse únicamente en día sábado.

ARTÍCULO 26

Es obligación de los Clubes participantes, estar en la plaza del Club local y/o dentro de 75 km de distancia de la Sede donde se disputará el encuentro, cuando menos con 8 horas de anticipación al horario programado del partido, por lo que aquellos Clubes que no cumplan con esta obligación, serán sancionados según lo dispuesto en el Reglamento de Sanciones.

Los Clubes deberán presentarse en el Estadio o cancha correspondiente 90 minutos antes de que se celebre el partido.

La duración de los partidos en la Temporada a que se refiere el presente Reglamento será de 90 minutos (dos tiempos de 45 minutos cada uno).

ARTÍCULO 27

En los partidos de la Temporada 2024 – 2025, los Clubes contendientes deberán presentarse en el terreno de juego con 11 Jugadores, cuando menos 6 minutos antes de la hora señalada para dar principio al partido, salvo causas de fuerza mayor en que se deberá aplicar el criterio del párrafo siguiente.

Para dar inicio a un partido el mínimo de Jugadores requerido en el terreno de juego es de 7, sin embargo, cuando el partido se haya iniciado, el mismo no continuará si uno de los Clubes tiene menos de 7 Jugadores. En este caso, el Club que se quede con menos de 7 Jugadores perderá el partido por un marcador de 3-0.

Cuando ambos Clubes queden con menos de 7 Jugadores, ambos perderán el partido 3-0, ajustándose manualmente las tablas de clasificación. En caso de suceder en la Fase Final, el Árbitro turnará el informe arbitral con el reporte redactado lo más amplio posible a la LIGA MX y ésta podrá ordenar la investigación correspondiente a través de la Comisión Disciplinaria, para aplicar las sanciones adicionales a las que puedan ser acreedores.

En los partidos de la Temporada podrán estar en la banca en calidad de sustitutos como máximo 10 Jugadores y 5 miembros del Cuerpo Técnico.

Durante el transcurso del juego se permitirá la sustitución de siete Jugadores en tres momentos u oportunidades en general conforme al presente Reglamento, es decir, no habrá diferencia entre Porteros y Jugadores. Los siete reemplazantes se elegirán del total de los Jugadores suplentes.

En caso de que las sustituciones se realicen en el medio tiempo del encuentro, no será considerada como uno de los tres momentos mencionados anteriormente. Además, en caso de que ambos Clubes realizaran sustituciones al mismo tiempo, se restará una oportunidad para realizar una sustitución a cada uno de éstos.

Aunado a lo anterior, los Clubes contarán con la posibilidad de realizar una sustitución adicional por conmoción cerebral, para lo cual, se debe observar el contenido del Protocolo de Conmoción Cerebral.

Previo a ingresar en el partido correspondiente, los Jugadores sustitutos únicamente podrán estar en el área de calentamiento en caso de estar realizando las actividades físicas necesarias para preparar al organismo para tomar el lugar de un Jugador que se encuentre disputando el encuentro, siempre y cuando

el Club cuente aún con sustituciones y/o oportunidades de sustitución disponibles, de lo contrario, el cuerpo arbitral o el Comisario del Partido les podrá solicitar que regresen a la banca.

ARTÍCULO 28

La LIGA MX tendrá la facultad de elaborar el Calendario de Competencia de la Temporada 2024 - 2025, en aras de lograr una competencia deportiva sana y, bajo la premisa de buscar las mejores condiciones para los Clubes integrantes de la Sub 15.

B. Cambio de Horario, Fecha y Estadio

ARTÍCULO 29

Únicamente durante la fase de calificación, cuando el equipo de la LIGA MX lo solicite reglamentariamente, el cambio de fecha, horario o Estadio, afectará de manera natural a la competencia de los partidos de esta categoría.

Para solicitarse cambio de fecha, horario, Estadio y/o cancha alterna, este se deberá realizar con 10 días de anticipación ante la LIGA MX, por escrito y exponiendo los argumentos de la causa correspondiente, siendo ésta a su vez la única con facultad para aceptar o declinar dicha solicitud.

C. Suspensión de Partidos

ARTÍCULO 30

Los partidos de la presente Temporada, sólo podrán suspenderse por causa de fuerza mayor o estado de emergencia, invasión o agresión al público, incomparecencia de alguno de los contendientes o retirada de la cancha de algún Club o comportamiento impropio y/o discriminatorio de los asistentes al Estadio o recinto deportivo.

La Comisión Disciplinaria, iniciará una investigación para comprobar que, en los partidos suspendidos por causa de fuerza mayor, efectivamente se produjo dicha causa.

C.1 Suspensión antes del Inicio de un Partido

ARTÍCULO 31

Cuando un partido no pueda iniciarse por existir causas de fuerza mayor, que a juicio de las autoridades competentes éstas puedan resolverse en un lapso menor a 24 horas, y el calendario de juego de partidos oficiales y amistosos de los Clubes participantes lo permita, el juego deberá celebrarse dentro de las 24 horas siguientes, para lo cual la LIGA MX señalará la hora de inicio reprogramada, teniendo obligación el Club visitante, los Árbitros y el (los) Comisario (s), de permanecer en la sede.

En este caso, el Club local deberá pagar los gastos excedentes de alojamiento, alimentación y transporte, en su caso, para un máximo de 30 personas, así como los gastos del Cuerpo Arbitral y Comisario (s) durante el tiempo en que se vean obligados a permanecer en la sede con motivo de la suspensión del juego.

Si el impedimento continúa en el horario reprogramado y a juicio de las autoridades competentes éste puede resolverse en menos de 2 horas, los Clubes permanecerán en el Estadio hasta la reanudación del partido.

Si el impedimento continúa transcurrido este lapso, el juego se suspenderá temporalmente y corresponderá a la LIGA MX señalar la fecha y horario de su celebración. En este caso, la LIGA MX tendrá la facultad para determinar el monto en relación con la transportación del Club visitante y con cargo a que Club se efectuarán los gastos que origina la suspensión.

C.2 Suspensión de un Partido ya Iniciado

ARTÍCULO 32

Cuando un partido ya iniciado sea suspendido por causa de fuerza mayor o estado de emergencia, el tiempo faltante, si excede de 7 minutos, deberá jugarse dentro de las 24 horas siguientes si para ello no existe inconveniente, siendo responsabilidad del Árbitro señalar la hora en que deberá completarse el juego. Éste se efectuará en las mismas condiciones en que se encontraban los Clubes en el momento de la suspensión (expulsiones, cambios, alineación, amonestaciones, etc.)

Cuando el partido no pueda reanudarse dentro de las 24 horas a que se refiere el párrafo anterior, incluyendo los compromisos deportivos de los Clubes dentro de los tres días siguientes, los Clubes jugarán el tiempo restante del partido, dónde y cuándo determine la LIGA MX. En dicho supuesto, ambos Clubes podrán cambiar a sus Jugadores, respetando siempre el mismo número que tenían al momento de la suspensión, de acuerdo con el artículo correspondiente del Reglamento General de Competencia de la FMF.

En caso de que la suspensión del partido por las causas señaladas en el presente artículo ocurra cuando falten 7 minutos o menos, el Árbitro dará por suspendido el juego y turnará su Informe Arbitral a la LIGA MX la cual resolverá si se juega o no el tiempo faltante.

Si la causa de la suspensión es atribuida al Club local, según lo determine la Comisión Disciplinaria, los gastos del Club visitante (treinta personas como máximo), así como los gastos del Cuerpo Arbitral y el o los Comisarios con motivo de la suspensión del juego, deberán ser cubiertos por el Club local. En ese sentido, la LIGA MX podrá determinar el monto que estará a cargo del Club local.

De no ser atribuida la causa de la suspensión al Club local, la LIGA MX, determinará de qué manera se distribuirán los gastos que origina la suspensión.

C.3 Suspensión de un Partido ya Iniciado por reacciones racistas

ARTÍCULO 33

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

33.1. Incidentes y comportamientos racistas - Primera fase: Parar el partido

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

Mediante un anuncio por el sonido local (en los idiomas de las dos selecciones / equipos y/o de la sede, si necesario) se les solicitará a los aficionados que cese el comportamiento inmediatamente.

El partido se reiniciará después del anuncio.

33.2. Incidentes Racistas Graves – Segunda fase: Suspender el partido (5 – 10 minutos)

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

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

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

33.3. Incidentes racistas graves – Tercera Fase: Suspensión para el Desalojo del Estadio y/o sanción de la Comisión Disciplinaria.

Si la conducta racista y/o los comportamientos discriminatorios continúan después de reiniciar el partido (por ejemplo, si la segunda fase no dio resultado), el Árbitro podrá como último recurso suspender el partido para el desalojo del Estadio o reportar el informe a la Comisión Disciplinaria, misma que realizará la investigación correspondiente.

El Comisario de partido, a través del Cuarto Oficial, ayudará al Árbitro a decidir si la conducta racista cesó como resultado de las medidas tomadas en la segunda fase.

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

Con base al protocolo contra el Racismo durante partidos del Fútbol Mexicano, la Comisión Disciplinaria y la LIGA MX, determinan:

Cuando los incidentes Racistas graves se encuentren en la Tercera etapa: Suspensión para el Desalojo del Estadio y un partido ya iniciado sea suspendido por las razones antes expuestas, se deberá desalojar el Estadio en su totalidad y una vez desalojado deberá completarse el juego. Éste se efectuará en las mismas condiciones en que se encontraban los Clubes en el momento de la suspensión (minutos jugados, goles, expulsiones, cambios, alineaciones, amonestaciones, etc.).

Cuando el partido no pueda reanudarse, los Clubes jugarán el tiempo restante del partido, dónde y cuándo determine la LIGA MX. En dicho supuesto, ambos Clubes podrán cambiar a sus Jugadores, respetando siempre el mismo número que tenían al momento de la suspensión, de acuerdo con el artículo correspondiente del Reglamento General de Competencia de la FMF.

Los gastos del Club visitante (treinta personas como máximo), así como los gastos del Cuerpo Arbitral y el o los Comisarios con motivo de la suspensión del juego, deberán ser cubiertos por el Club Local.

La Comisión Disciplinaria podrá sancionar al infractor conforme al Reglamento Disciplinario de la FMF.

C.4 Suspensión por falta de Garantías

ARTÍCULO 34

Cuando un partido sea suspendido por falta de garantías, motivado por actitud antideportiva, rebeldía o cualquier situación ocasionada por Jugadores, Cuerpo Técnico o Directivos de algún Club, y el hecho se encuentre reportado en el informe Arbitral y en el informe del Comisario, la Comisión Disciplinaria realizara

la investigación correspondiente y aplicara, en su caso, las sanciones que se hayan hecho acreedores los infractores, además de que el Club al que pertenecen perderá el partido por 3-0 o el marcador que prevalezca si este es mayor a 3-0 a favor del Club contrario, con lo cual obtendría los 3 puntos.

Si la suspensión por falta de Garantías se presenta en un partido de la Fase Final, la LIGA MX determinará el marcador final, toda vez que no podrá verse beneficiado el Club que cometa la infracción.

C.5. Suspensión por Incomparecencias

ARTÍCULO 35

Exactamente a la hora fijada para dar inicio a un partido, si uno de los Clubes no hubiese comparecido o contase con menos de 11 Jugadores, el Árbitro dará la señal para iniciar el periodo de tolerancia y procederá a esperar 30 minutos. Si transcurrido ese tiempo el Club no se presenta o cuenta con menos de 11 jugadores (incomparecencia), el Árbitro suspenderá el partido y procederá a informar a la LIGA MX.

La Comisión Disciplinaria realizará una investigación para verificar las causas de la incomparecencia y emitirá su resolución, en términos de lo dispuesto por el Reglamento de Sanciones.

En caso de que se determine la existencia de una causa justificada, la LIGA MX de común acuerdo con los Clubes involucrados, determinará el día y hora en que tendrá lugar el juego. En este caso cada Club será responsable de cubrir sus propios gastos.

Si se comprueba que no hubo causa justificada de la incomparecencia, el Club culpable perderá el partido con marcador 3-0 a favor del contrario, dicho caso se turnará a la Comisión Disciplinaria y/o al Comité Ejecutivo de la FMF, para que resuelvan lo conducente.

En los partidos de la Fase Final, el Club que no comparezca perderá el derecho a seguir compitiendo por el Título de Campeón, correspondiéndole al otro Club participar en la siguiente ronda de la Fase Final, y será sancionado según lo dispuesto por el Reglamento de Sanciones.

El culpable de esta falta, independientemente de las sanciones antes especificadas, tendrá la obligación de resarcir al Club contrario todos los perjuicios sufridos con motivo de la suspensión del partido, conforme a lo señalado en el Reglamento de Sanciones.

Incomparecencia del Cuerpo Arbitral

Si un partido no puede iniciar debido a la incomparecencia del Cuerpo Arbitral, los Clubes contendientes deberán esperar en el Estadio 30 minutos, al término de los cuales podrán retirarse. Para tal efecto el Comisario deberá elaborar un acta que será firmada por los capitanes haciendo constar los hechos, misma que será enviada a la LIGA MX. El Club visitante deberá permanecer en la plaza para la reanudación del encuentro dentro de las próximas 24 horas, a menos de que uno de los Clubes tenga que jugar dentro de los tres días siguientes algún partido oficial o amistoso autorizado por la FMF, en cuyo caso se dará por suspendido el juego y la LIGA MX deberá señalar la fecha de celebración del mismo, determinando el Club local la hora en que se efectuará el juego.

La LIGA MX hará una investigación para determinar la responsabilidad correspondiente y resolverá sobre a quién corresponde efectuar el pago de gastos y perjuicios derivados de esta incomparecencia.

C.6 Suspensión por Retiro

ARTÍCULO 36

Si una vez iniciado el partido alguno de los Clubes se retira del terreno de juego o no regresa a este después del descanso del medio tiempo, el Árbitro suspenderá el partido y procederá a informar a la LIGA MX.

La Comisión Disciplinaria realizará una investigación para verificar las causas del retiro y emitirá su resolución, en términos de lo dispuesto por el Reglamento de Sanciones.

Al Club que se retire injustificadamente del terreno de juego una vez iniciado el partido y con ello impida que éste se juegue por entero (incluidos los tiros penales), se le considerará el partido como perdido con un marcador de 3-0 o el marcador que prevalezca si este es mayor a 3-0 a favor del Club contrario, con lo cual obtendría los 3 puntos.

En lo relacionado a los goles anotados, se actuará de acuerdo con el procedimiento establecido en el presente Reglamento y los Reglamentos de la FMF.

Si el culpable de esta falta es el Club visitante, independientemente de las sanciones antes especificadas, éste tendrá la obligación de resarcir al Club local de todos los perjuicios sufridos con motivo de la suspensión del partido.

En los partidos de la Fase Final, el Club que se retire del terreno de juego una vez iniciado el partido y con ello impida que éste llegue a su término (incluidos los tiros penales), perderá el derecho a seguir compitiendo por el Título de Campeón, correspondiéndole al otro Club participar en la siguiente ronda de la Fase Final, y será sancionado según lo dispuesto por el Reglamento de Sanciones.

Si el retiro de algún Club es por causa de fuerza mayor, la LIGA MX, determinará lo conducente.

D. Protocolos de Conmoción Cerebral y Paro Cardíaco Súbito

ARTÍCULO 37

En los partidos de esta categoría los Médicos de los Clubes deberán implementar el Protocolo de Conmoción Cerebral y el Protocolo de Paro Cardíaco Súbito en especial lo que se refiere a la captura en el SIID previo al partido de:

- a) Equipo de Atención Inmediata o EAR,
- b) Verificación de que la ambulancia cuenta con el equipo necesario referido en el Protocolo,
- c) Que conocen las rutas de traslado de emergencia en cancha, en caso de que la ambulancia no pueda acceder al terreno de juego y
- d) Confirmar que los paramédicos cuentan con la calificación para apoyar en un caso de paro cardíaco súbito.

Los Clubes deberán informar al Árbitro que el reporte ha sido capturado, salvo causas de fuerza mayor.

CAPÍTULO VII ESTADIOS Y TERRENOS DE JUEGO

ARTÍCULO 38

Los partidos de la Temporada 2024 – 2025 deberán jugarse preferentemente en los Estadios y en su defecto en las Canchas alternas de los Clubes de la LIGA MX, debidamente revisadas y autorizadas por el área correspondiente de la LIGA MX, aplicando las disposiciones del Protocolo de Mantenimiento de Canchas de Fútbol.

A. Especificaciones

ARTÍCULO 39

El Estadio y/o Cancha alterna en donde se lleven a cabo los partidos deberán cumplir con las condiciones y características establecidas en el Reglamento de Competencia de la LIGA MX, y el Reglamento General de Competencia.

B. Obligaciones de los Clubes

ARTÍCULO 40

Los Clubes que actúen como locales tendrán las siguientes Obligaciones:

- a) Facilitar el acceso al Estadio o Cancha alterna con dos horas de anticipación a la hora marcada en su programación oficial, para que se pueda instalar el cuerpo arbitral, equipo visitante y en su caso, público en general.
- b) Proporcionar al Árbitro del encuentro tres balones en buen estado debidamente autorizados por la LIGA MX.
- c) Cubrir los honorarios y viáticos al cuerpo arbitral, a más tardar al finalizar el partido programado; el no efectuarlo les ocasionará una multa conforme al Reglamento de Sanciones, estableciendo un plazo de tres días hábiles para hacerlo.
- d) Garantizar la Seguridad de los Clubes, Comisarios, Árbitros y Espectadores.
- e) Cumplir con lo establecido en el Reglamento de Disposiciones de Seguridad para Partidos Oficiales, el Protocolo Interinstitucional de Seguridad “Estadio Seguro”, Manual General de Protección Civil “Estadio Seguro y los Acuerdos tomados por el Consejo Interno de Seguridad.
- f) Grabar sin interrupción los partidos y cargarlo en el Módulo correspondiente del SIID. El video debe cumplir con las siguientes especificaciones de Producción, Post-Producción y Tiempos de entrega:

a) Producción

- Realizar la toma a la altura de la media cancha, con una separación de la línea de saque de banda de 6 metros y 6 metros de altura, para garantizar el mejor análisis del juego y poder tener una mejor perspectiva del campo.
- Grabar el partido en 2 clips (por primer tiempo y por segundo tiempo) por cuestiones técnicas del Sistema.
- Para poder apreciar el juego completo, los clips deben contener audio.
- Tener un tripie adecuado para que los movimientos de paneo sean más sutiles e imperceptibles.

- Balance de blancos, lo cual nos permite tener una colorimetría más estable y real del juego.
- La grabación deberá ser a través de una cámara que grabe en tarjeta o disco duro para no perder datos o calidad del video a la hora de la compresión.
- Debe estar grabado desde que inicia el partido hasta que finaliza.

b) Post-Producción

- El formato del video debe ser Mp-4 (H.264), para tener la posibilidad de leerlo en casi todos los sistemas operativos.
- La resolución del video debe ser de 1280 x 720p (barrido progresivo) a 29 cuadros por segundo.
- La resolución mínima aceptable es de 720 x 480p a 29 cuadros por segundo. Estos parámetros proporcionan una calidad de video visible y adecuado para el análisis.
- El peso máximo de cada clip (primer tiempo o segundo tiempo) no debe sobrepasar los 4 gb (para poderlo subir a la plataforma del SIID).
- Debe incluir cortinilla de entrada con el nombre del Club local y del Club visitante, fecha y jornada, lo que facilitará el análisis del partido.
- Debe incluir marcador y código de tiempo para facilitar el análisis del partido.

c) Tiempos de entrega

- El video del partido debe estar en la plataforma del SIID en un tiempo no mayor a 24 horas después de finalizado el encuentro.

Así mismo, los Clubes deberán proveer de excelente cuidado al equipo de videograbación del Centro de Innovación Tecnológica y deberán garantizar que existan en las sedes los siguientes mínimos requeridos:

- a. Una conexión eléctrica de forma permanente e independiente de 120 volts AC con protección de voltaje, supresión de picos y garantía de continuidad (no break o UPS).
- b. Una conexión a internet encendida permanentemente con al menos 10 mb/s simétrico
- c. Un lugar aislado para el servidor con acceso restringido a personal autorizado.

El personal asignado de los Clubes sólo podrá manipular o manejar el equipo de videograbación con la autorización y bajo la instrucción directa de la LIGA MX.

En caso de que la grabación de video de la toma panorámica o autoproducida por el equipo provisto por CITEC no pueda realizar por alguna falla en los componentes o accesorios descritos en este artículo; el equipo local debe realizar la grabación con su propia cámara respetando las especificaciones de la guía de grabación provista por CITEC para dicho fin.

El Preparador Físico es el responsable de transportar el maletín que incluye los dispositivos para medir el rendimiento físico de los jugadores (WIMU) y debe informar cualquier anomalía que impida recabar la información con 6 horas previas al partido.

Dos horas antes del inicio de un partido, la persona que sea designada por el Club, deberá estar disponible y presente en el Estadio.

Previo al inicio de cada Torneo, los Clubes permitirán el acceso al personal de la LIGA MX a efecto de que se realice el mantenimiento del equipo instalado.

Es responsabilidad de los Clubes, responder y actualizar correctamente la relación de usuarios que están autorizados a utilizar las plataformas de CITEC, renovando dicho listado previo a cada Torneo, especificando altas y bajas de los usuarios.

Lo anterior, a fin de evitar el uso incorrecto de la información, evitando intromisiones de personas que se hayan separado de su encargo dentro del Club, pudiendo perjudicar económicamente a la FMF, LIGA MX o al Club al divulgar datos sensibles o modificar deliberadamente información en las plataformas.

CAPÍTULO VIII ÁRBITROS

ARTÍCULO 41

41.1 Los Árbitros deberán aplicar en el desarrollo de cualquier partido oficial o amistoso, las Reglas de Juego expedidas por el IFAB y promulgadas por la FIFA, así como el Reglamento de Competencia autorizado por la FMF, y serán los responsables de su estricta observancia.

41.2 Deberán asegurarse de que no haya personas no autorizadas dentro del terreno de juego y cancha.

41.3 Deberán exigir a todas las personas autorizadas para estar dentro del terreno de juego y cancha, absoluto respeto a su autoridad.

41.4 Los Árbitros que dirijan los encuentros, tendrán obligación de identificar por medio de los registros originales que expida la LIGA MX, a los Jugadores que participarán en los partidos oficiales, así como el número de camiseta correspondiente.

41.5 En caso extraordinario y de evidente justificación, cuando un Club no presente al Árbitro los registros de los Jugadores, deberá elaborar un escrito en hoja membretada dirigido a la Comisión de Árbitros, con copia a la LIGA MX, el cual deberá ser entregado al Árbitro antes del partido y que hará las veces de registros, únicamente si los Jugadores de que se trate se encuentran registrados en el sistema de captura del informe arbitral, como Jugadores en activo.

41.6 La Comisión de Árbitros deberá enviar el itinerario de los Árbitros, 48 horas antes del inicio del partido. Los Árbitros deberán estar presentes en el Estadio por lo menos con 2 horas de anticipación al inicio del juego.

41.7 La Comisión de Árbitros llevará a cabo la designación de los Árbitros de cada Jornada, designando preferentemente a Árbitros pertenecientes a Colegios locales, la cual se hará del conocimiento de los Clubes por conducto de la LIGA MX.

Para esta categoría, solamente se designará a Arbitro Central, Asistente 1 y Asistente 2.

CAPÍTULO IX GENERALIDADES DE LA COMPETENCIA

ARTÍCULO 42

Los Clubes visitantes pagarán los gastos de desplazamiento, alojamiento y alimentación de su propia Delegación.

ARTÍCULO 43

Los Clubes participantes en la LIGA MX, deberán contar con un seguro de gastos médicos mayores para los Jugadores, ya sea a través de la LIGA MX o de manera particular.

ARTÍCULO 44

Deberán observarse las disposiciones contenidas en el presente Reglamento, quedando a cargo de su interpretación y aplicación la LIGA MX.

Así mismo, son aplicables supletoriamente las disposiciones del Reglamento General de Competencia de la FMF, el Reglamento de Competencia de la LIGA MX y la reglamentación de la FIFA.

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

Los Clubes integrantes de Fuerzas Básicas Sub 15, para celebrar partidos amistosos, deberán observar y cumplir con lo dispuesto por el Apéndice II del Reglamento de Competencia de la LIGA MX.

Para que la LIGA MX otorgue un aval para disputar el partido amistoso que afecte la programación de los partidos del Torneo local, el solicitante deberá contar con la anuencia del Club o Clubes contrincantes.

A. De la Premiación

ARTÍCULO 45

Al terminar cada Torneo, Apertura 2024 y Clausura 2025, se entregará a los equipos vencedores de cada una de las categorías el Trofeo de Campeón.

CAPÍTULO X APARTADO ESPECIAL DE SANCIONES

A. Órgano competente

ARTÍCULO 46

De conformidad con las facultades que le conceden el artículo 83 del Estatuto Social de la FMF, la Comisión Disciplinaria es el órgano que tiene como función sancionar cualquier violación al presente Reglamento de Competencia conforme al Reglamento de Sanciones.

Las faltas cometidas por los Jugadores y 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.

TRANSITORIOS

TRANSITORIOS

PRIMERO

El presente Reglamento de Competencia fue aprobado por la Asamblea General Ordinaria de Socios de la LIGA MX y autorizado por el Comité Ejecutivo el día 03 de julio de 2024, entrando en vigor en la fecha de su publicación.

APÉNDICE I REGISTROS Y TRANSFERENCIAS

A. Generalidades del Registro

ARTÍCULO 1 Disposiciones generales para el registro de Jugadores y Cuerpo Técnico

Los Jugadores e integrantes del Cuerpo Técnico de los Clubes que participen en la competencia, deberán ser miembros afiliados a la FMF y estar debidamente registrados por sus Clubes en la Categoría Sub 15 de la LIGA MX, cumpliendo para este fin con los requisitos que apliquen en cada caso.

Conforme al artículo 23 del Reglamento de Afiliación, Nombre y Sede de la FMF, los Jugadores e integrantes del Cuerpo Técnico que sean registrados en los Clubes de esta Categoría, no deberán ejercer actividades de prensa escrita, radio o televisión o cualquier otro medio de comunicación.

Sólo serán elegibles para registrarse, Jugadores e integrantes del Cuerpo Técnico que no tengan adeudos registrados con la Comisión de Conciliación y Resolución de Controversias (CCRC).

La autenticidad de los documentos y la veracidad de la información proporcionada por el Jugador y por los integrantes del Cuerpo Técnico al Club para su registro, es responsabilidad estricta de los mismos, así como del Club al momento de presentarlos a la Dirección de Afiliación y Registro.

Los Directores Técnicos y demás integrantes del Cuerpo Técnico gozarán de Carnet Único a efecto de que puedan participar en las filiales del Club en el que se encuentran registrados.

El Sistema Nacional de Capacitación (SNC) podrá rechazar a Masajistas y/o Utileros, cuando éstos cuenten con antecedentes de registro como Auxiliares Técnicos y/o como Jugadores Profesionales o que su fin no sea cumplir la función con la que fue registrado.

Todos los Clubes deberán registrar a los Jugadores respetando las edades y particularidades de la Categoría a la que se refieren el artículo 2 del presente Reglamento y, los artículos 6, 7 y 8 del presente Apéndice, así como a los Integrantes del Cuerpo Técnico.

Los requisitos y procesos de registro que cobran una dimensión internacional están a lo dispuesto por el Reglamento Sobre el Estatuto y Transferencias de Jugadores de la FIFA, por lo que los Clubes deberán tomar en cuenta que los trámites como consultas, solicitudes de CTI y demás requisitos aplicables, están sujetos a la respuesta de las otras Asociaciones, lo que podría demorar el proceso de registro en la FMF, sin responsabilidad para la misma.

Los Clubes deberán tomar en cuenta que conforme al artículo 5 apartado 4 del Reglamento sobre el Estatuto y la Transferencia de Jugadores de la FIFA, un Jugador puede estar inscrito en un máximo de tres Clubes durante una misma Temporada. Sin embargo, durante este periodo, el Jugador es elegible para jugar partidos oficiales solamente con dos Clubes. Como excepción a lo anterior, un Jugador que juega en dos Clubes pertenecientes a Asociaciones cuyas Temporadas se crucen (es decir, la Temporada comienza en el verano/otoño mientras la otra comienza en invierno/primavera), puede ser elegible para jugar partidos oficiales en un tercer Club durante la Temporada que corresponde, siempre que haya cumplido cabalmente sus obligaciones contractuales con sus Clubes anteriores y que se respeten las disposiciones sobre los periodos de inscripción, así como la duración mínima de un contrato.

Independientemente de lo contenido en el presente Reglamento en materia de registro de Jugadores, la Contratación de Jugadores se regirán por lo estipulado en el Reglamento de Transferencias y Contrataciones para Jugadores Profesionales de la FMF.

ARTÍCULO 2 Presentación de los documentos para el registro

Una vez completado el proceso de transferencia y/o registro en el SIID, el Club deberá remitir a la Dirección de Afiliación y Registro, vía mensajería especializada o mediante cita para entrega personal los tres tantos del Contrato de Trabajo o Convenio de Formación Deportiva en original, según corresponda, celebrado con

el Jugador y/o el integrante del Cuerpo Técnico, el cual deberá ser copia fiel del que haya cargado en el SIID para procesar el correspondiente registro.

El resto de los documentos que sustentan los requisitos para la afiliación y/o el registro de los Jugadores y/o integrantes del Cuerpo Técnico, deberán presentarse únicamente en formato digital, mediante el SIID, debiendo estar legibles, en formato PDF y con las demás características que el sistema requiera. Todos los documentos deberán ser escaneados, ya que no se admitirán documentos que hayan sido tomados con fotografía.

Dado que la Dirección de Afiliación y Registro solo contará con los documentos digitales, y con ellos se sustentará el registro de los Jugadores y/o integrantes del Cuerpo Técnico, será responsabilidad del Club resguardar los documentos originales ya que, en caso de que la FMF, la LIGA MX y/o cualquier autoridad competente los requiera deberán presentarlos sin contratiempos.

Adicionalmente, el Club deberá capturar en el módulo respectivo del SIID, la información correspondiente a los documentos entregados a la Dirección de Afiliación y Registro, para ser verificados. Para los casos de entrega de documentos de forma personal en las oficinas de la FMF, deberán acompañar el listado que detalle los documentos entregados, mismo que se genera en el SIID.

Los registros de los Jugadores e integrantes del Cuerpo Técnico serán procesados, una vez que los tres tantos del contrato de trabajo hayan sido recibidos y analizados por la Dirección de Afiliación y Registro, y no se hayan encontrado inconsistencias en los mismos, ni en los documentos cargados en el SIID, por lo que éstos deberán ser entregados con la debida anticipación.

No se otorgarán citas, ni reuniones para procesar registros, siendo responsabilidad estricta de los Clubes que la documentación requerida, se entregue en las oficinas de la FMF y sea capturada en el SIID la información de los documentos presentados para que el registro pueda ser autorizado.

Los Jugadores e integrantes del Cuerpo Técnico podrán requerir copia de cualquier documento que obre en su expediente o conocer el estado que guarda su registro, a través de una solicitud de sí mismo o a través de la AMFpro, si así lo desea, mediante un consentimiento expreso.

ARTÍCULO 3 Captura de registros en el SIID

El registro de los Jugadores e integrantes del Cuerpo Técnico se realizará a través del Sistema Integral de Información Deportiva (SIID), mediante la sesión del usuario autorizado.

Para habilitar la opción que permita a los usuarios del SIID de los Clubes, iniciar con la captura de los nuevos registros, éstos deberán previamente confirmar la plantilla de la lista de Jugadores que mantienen un registro vigente, mediante la herramienta informática que se encuentra disponible en el SIID, a efecto de ratificar a los que continuarán con el Club o, en su caso, realizar el procedimiento correspondiente para descartarlos.

En caso de que los Clubes tengan documentos pendientes de solventar ante la Dirección de Afiliación y Registro, no podrán iniciar la captura de sus registros en el SIID hasta que éstos hayan sido solventados en su totalidad.

Los Clubes serán responsables del mal uso que se le dé a los nombres de usuario y contraseñas asignadas a su personal, así como del resguardo y confidencialidad de la información que se cargue en el SIID.

El uso indebido del SIID, de la información y de la documentación cargada en dicho sistema, dará lugar a procedimientos de investigación por parte de la Comisión Disciplinaria y, en su caso, podrán ser sancionados tanto el Club como el usuario.

La Dirección de Afiliación y Registro revisará en todo momento las operaciones y actividades realizadas por los Clubes a efecto de confirmar el uso correcto de las herramientas y la veracidad de la información.

En caso de que los Clubes capturen en el SIID información inexacta o falsa y/o que carguen documentos en blanco o que no corresponden con los requisitos que el sistema les pide acreditar, con la intención de

eludir las validaciones del sistema, serán sujetos a investigación por parte de la Comisión Disciplinaria, a fin de determinar las sanciones que, en su caso pudieran corresponderle, aunado a que el registro podría no ser procedente.

No se tramitarán registros de Jugadores y/o Cuerpo Técnico en las oficinas de la LIGA MX y la FMF, pues los mismos se encuentran sistematizados y asignados a cada Club mediante usuarios independientes con acceso privado y confidencial.

Cada Club será responsable de realizar los trámites de transferencias, contrataciones y registros en el SIID, por lo que no se permitirá la instalación de equipos de cómputo en las oficinas de la FMF para este fin.

Ningún empleado o colaborador de la FMF estará autorizado para llevar a cabo trámites, operaciones y/o procedimientos de registro a favor o en nombre de un Club.

ARTÍCULO 4 Inconsistencias en la información capturada en el SIID

Si al momento de la recepción de los documentos de registro, se encuentran inconsistencias entre la información que obra en el SIID y la documentación exhibida, que no sean aclaradas y/o corregidas por el Club, dentro del periodo de registro correspondiente, no se procesará o se inhabilitará el registro y, por tanto, el Jugador no será elegible para participar en el Torneo que corresponda. Lo anterior, sin perjuicio de responsabilidad por falta que amerite la intervención de la Comisión Disciplinaria y por ende, la posible imposición de sanciones.

Un Jugador cuyo registro haya sido devuelto al Club y no solventado o corregido dentro del periodo de registro correspondiente, no podrá registrarse con ese u otro Club sino hasta el siguiente periodo de registro, sin perjuicio del cumplimiento de las obligaciones contraídas por la celebración de un contrato.

Los Clubes deberán corregir y enviar mediante el SIID, en un plazo máximo de tres días, los registros que les hayan sido devueltos por inconsistencias en la información y/o en los documentos, tomando en cuenta que, si el registro es devuelto en una fecha cercana al inicio del Torneo, el plazo para revisarlo será menor, bajo el apercibimiento de que, de no enviarlo en tiempo, el registro podría no ser procedente.

ARTÍCULO 5 Credenciales de registro

Una vez procesado el registro, previo cumplimiento íntegro de los requisitos aplicables, se enviarán a los Clubes las credenciales de registro de Jugadores e integrantes del Cuerpo Técnico, respectivos.

Las credenciales de registro tendrán la vigencia que ampara el contrato, por lo que no se entregarán credenciales cada Torneo, únicamente cuando por motivo de la autorización de un registro y/o solicitud de modificación de la relación laboral y/o actualización de la información en el SIID, que sea aplicable.

B. Registro de Jugadores y Cuerpo Técnico

ARTÍCULO 6 Límite de registros

Los Clubes deberán registrar en cada Categoría obligatoriamente a un mínimo de 18 Jugadores, de los cuales por lo menos 2 deben ser Porteros, así como, a un mínimo de 3 integrantes del Cuerpo Técnico, entre los cuales obligatoriamente deberá haberse registrado a un Director Técnico y un Médico.

Conforme al artículo 2 del presente Reglamento, los Clubes podrán registrar Jugadores mexicanos que hayan nacido el 1º de enero de 2009 o después de esa fecha.

ARTÍCULO 7 Jugadores Formados en México (FM)

Con el objeto de promover el desarrollo deportivo del fútbol mexicano, los Jugadores que sean registrados en esta Categoría, deberán cumplir con la condición de haber nacido en los Estados Unidos Mexicanos o tener padre y/o madre mexicanos y; al momento de su registro, el Jugador cuente con pasaporte y acta de nacimiento expedidos por las autoridades mexicanas.

Los Jugadores registrados bajo las características del presente artículo serán distinguidos en sus carnets de registro con las siglas **FM**.

ARTÍCULO 8 Jugadores No Formados en México (NFM)

En esta Categoría no podrán participar Jugadores No Formados en México (NFM).

Para la Temporada 2024-2025, los Jugadores extranjeros que se hayan naturalizado como mexicanos podrán participar dentro del cupo de Jugadores mexicanos, siempre y cuando al momento del registro lo acrediten exhibiendo la carta de naturalización.

El Club deberá enviar a la Dirección de Afiliación y Registro, copia certificada de la Carta de Naturalización del Jugador o, en su caso, exhibir el original de dicho documento.

C. Periodo de Inscripción ante la FIFA

ARTÍCULO 9 Periodo para el Torneo Apertura

El **periodo de registro oficial ante la FIFA** para el Torneo Apertura 2024 inicia el jueves 27 de junio de 2024 a las 08:00 horas y concluye el sábado 14 de septiembre de 2024 a las 19:00 horas.

ARTÍCULO 10 Periodo para el Torneo Clausura

El **periodo de registro oficial ante la FIFA** para el Torneo Clausura 2025, inicia el jueves 02 de enero de 2025, a las 8:00 horas y concluye el domingo 02 de febrero de 2025, a las 19:00 horas.

D. Periodo para la captura de Registros

ARTÍCULO 11 Sobre el sistema para la captura de registros (SIID)

El SIID es el único medio válido para la inscripción de todos los Jugadores e integrantes del Cuerpo Técnico con los Clubes del Sector Profesional y Categorías de Fuerzas Básicas y, todos los Clubes deberán gestionar los registros de éstos, a través del mismo.

ARTÍCULO 12 Periodo para la captura de registros para el Torneo Apertura

Para el Torneo **Apertura 2024**, los Clubes podrán capturar los registros de sus Jugadores en el SIID, a partir de las 08:00 horas del 31 de mayo de 2024 y hasta las 19:00 horas del 08 de julio de 2024.

ARTÍCULO 13 Periodo para la captura de registros para el Torneo Clausura

Para el Torneo **Clausura 2025**, los Clubes podrán capturar los registros de sus Jugadores en el SIID, a partir de las 08:00 horas del 02 de diciembre de 2024 y hasta las 19:00 horas del 23 de diciembre de 2024.

ARTÍCULO 14 Periodo para la captura de registros para Cuerpo Técnico

El SIID estará habilitado durante todo el Torneo, para que los Clubes puedan capturar los registros de los integrantes del Cuerpo Técnico; sin embargo, deberán considerar que, al inicio del Torneo, los Clubes deberán tener registrados a su mínimo de Jugadores y Cuerpo Técnico, conforme al art. 6 del presente Apéndice

E. Requisitos de Registro para Jugadores y Cuerpo Técnico

ARTÍCULO 15 Disposiciones relativas a los requisitos

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

Toda la documentación tendiente para cumplir con los requisitos de registro se deberá presentar en archivo digital, mediante el SIID, según se indique, a excepción del Contrato de Trabajo o Convenio de Formación Deportiva, según corresponda y, en su caso, el convenio de terminación del contrato y/o finiquito, el cual deberá presentarse en tres tantos originales.

La entrega de registros se realizará únicamente a los Clubes que hayan cumplido con la totalidad de los requisitos que señala el presente Reglamento.

Los Clubes que no respeten las características de la fotografía del Jugador o integrante del Cuerpo Técnico, así como las demás disposiciones respecto del registro, serán sancionados de conformidad con el Reglamento de Sanciones.

Tanto los Clubes como los Jugadores e integrantes del Cuerpo Técnico de esta Categoría, están obligados a respetar los acuerdos, normas, lineamientos y directrices en materia de contratación y remuneración de Jugadores y/o Cuerpo Técnico, así como a dar cumplimiento con todos y cada uno de los requisitos de registro y participación.

En caso de inobservancia o incumplimiento a lo establecido en el presente Reglamento, se podrán imponer medidas disciplinarias a aquellos que incurran en la infracción de las normas aplicables.

ARTÍCULO 16 Requisitos para la afiliación y el registro de Jugadores Profesionales

A través del SIID, los Clubes deberán proporcionar la información general del Jugador y adjuntar la documentación que el propio sistema solicite para proceder al correspondiente registro.

La documentación e información de los Jugadores que se encuentre vigente estará disponible en el SIID, misma que deberá ser actualizada por los Clubes, en su caso.

Para la afiliación y/o el registro de Jugadores, los Clubes deberán llenar todos los campos requeridos y adjuntar la documentación que, de manera enunciativa más no limitativa, se menciona a continuación, según corresponda:

- a) Acta de Nacimiento del Jugador en formato en línea con código QR, o en su caso, Cédula de Identidad, solo para los casos del primer registro ante la FMF.
- b) Solicitud de Afiliación debidamente firmada, solo para los casos del primer registro ante la FMF.
- c) Pasaporte vigente, el cual deberá ser renovado y enviado a la Dirección de Afiliación y Registro cada vez que venza, durante el periodo en el que se encuentre registrado con el Club.

En caso de que en el pasaporte no aparezca la firma del Jugador, deberá presentar adicionalmente una identificación oficial vigente con fotografía y firma

- d) Constancia de la CURP
- e) Fotografía que deberá cumplir con las características que se detallan en el SIID, además deberá ser tomada de frente, en fondo blanco, sin lentes ni gorra, Así mismo, todos los Jugadores deberán portar la misma playera del uniforme, a excepción de los porteros, quienes podrán utilizar una camiseta distinta a la de los demás Jugadores, si así lo determina el Club.
- f) Seleccionar el número de camiseta que el Jugador va a utilizar, conforme a lo establecido el artículo 20 del presente Reglamento.

g) Convenio de Formación Deportiva o Contrato de trabajo, según sea el caso, celebrado entre el Club y el Jugador debidamente firmado por las partes, mismo que deberá ser enviado en tres tantos originales. Así mismo, si en la contratación del Jugador existió la intervención de un Agente de Fútbol, se deberá agregar al Convenio de Formación Deportiva o contrato de trabajo una cláusula señalando lo conducente, así como un apéndice del contrato de representación celebrado con el Agente de Fútbol. Si en el contenido del Convenio de Formación Deportiva o contrato de trabajo se inserta una cláusula con todos los datos de la operación de Intermediación, el Apéndice no será necesario como anexo al contrato. Al momento de entregar la documentación, y para recibir las credenciales de registro, el Club deberá exhibir 3 tantos originales de este documento. Si el contrato se encuentra vigente, no será necesario adjuntarlo nuevamente.

La duración mínima de un contrato deberá ser de un Torneo; la duración máxima deberá ser de cinco años. Los Jugadores menores de 18 años no pueden celebrar un contrato de profesionales de una duración mayor de tres años.

Obligatoriamente los contratos de trabajo que se celebren entre afiliados a la FMF, deberán ser en pesos mexicanos (MXN), y en caso de que la negociación se haya realizado en otra moneda, se deberá hacer la correspondiente conversión a pesos mexicanos. No se admitirán contratos en otras monedas.

Por disposición oficial, los contratos de trabajo que se celebren entre Clubes, Jugadores e integrantes del Cuerpo Técnico, deberán contener una cláusula expresa respecto de las obligaciones fiscales que por ley correspondan a cada una de las partes. Ningún Club podrá pactar en el contrato que se hará responsable de las obligaciones fiscales de los Jugadores o integrantes del Cuerpo Técnico.

Quedan prohibidas las empresas mediante las cuales exista una injerencia de terceros en la contratación de Jugadores e integrantes del Cuerpo Técnico.

Los contratos de trabajo que celebren los Clubes con sus Jugadores e integrantes del Cuerpo Técnico deberán cumplir con todas las obligaciones de conformidad con lo dispuesto en el artículo 25 de la Ley Federal del Trabajo ("LFT"). En su carácter de patrón será el único responsable y obligado de cumplir con todas las obligaciones en materia de trabajo relativas a la seguridad social con sus Jugadores y Cuerpo Técnico, aportaciones al Instituto Mexicano del Seguro Social ("IMSS"), al Instituto del Fondo Nacional para la Vivienda de los Trabajadores ("INFONAVIT") y cuotas sindicales.

La Dirección de Afiliación y Registro se reserva el derecho a hacer observaciones y/o solicitar cambios en los contratos de trabajo, a efecto de cumplir con el presente Reglamento, así como con el Estatuto Social y demás Reglamentos y ordenamientos de la FMF.

No se permite, bajo ningún motivo, la celebración de más de un contrato por el mismo servicio con el mismo Jugador y/o integrante del Cuerpo Técnico. No obstante, lo anterior, en caso de contar con otros conceptos bajo los cuales se guarda una relación de hecho y/o de derecho con el mismo Jugador y/o integrante del Cuerpo Técnico, mediante el cual se les otorgue algún tipo de pago, se deberán registrar en la FMF. Todos los contratos que firme el Club con el Jugador y/o integrante del Cuerpo Técnico deberán registrarse en la FMF.

Un nuevo contrato por el mismo servicio con el mismo Jugador únicamente podrá celebrarse si el contrato anterior ha vencido o si ha sido rescindido. Un nuevo contrato podrá ser registrado en la FMF únicamente dentro de uno de los dos periodos de registro establecidos por la FMF.

No se admitirán contratos con vigencia retroactiva, es decir, que la vigencia inicie en Torneos previos al Torneo en el que se pretende registrar.

Así mismo, en caso de que las partes acuerden, fuera o dentro del periodo de registro, modificaciones a las condiciones previamente pactadas en el contrato de trabajo, éstas deberán ser registradas en

la FMF mediante un convenio modificatorio, inmediatamente después de que éste haya sido celebrado. Tampoco se admitirán convenios modificatorios con vigencia retroactiva.

En caso de que un Club no registre todos los Contratos con Jugadores y/o integrantes del Cuerpo Técnico en la FMF, se podrá hacer acreedor de sanciones económicas y deportivas.

Para todos los efectos a que haya lugar, la FMF no es y en ningún caso se considerará como obligada solidaria o garante de ningún tipo respecto de las obligaciones de los Afiliados para con terceros, incluyendo sin limitar, Jugadores y/o integrantes de los Cuerpos Técnicos, empleados, personal, proveedores, prestadores de servicios y/o asimilados, y los Afiliados deberán, en todo momento, liberar y sacar en paz y a salvo a la FMF de cualquier reclamo, demanda, queja, procedimiento administrativo y/o judicial, responsabilidad, obligación, daños, costos y/o gastos en los que la FMF se vea involucrada y/o incurra como resultado del incumplimiento del Afiliado a cualquiera de sus obligaciones para con terceros, incluyendo, sin limitar, Jugadores y/o integrantes de los Cuerpos Técnicos, empleados, personal, proveedores, prestadores de servicios y/o asimilados.

De conformidad con lo establecido por el artículo 12 de la LFT, queda prohibida la subcontratación de Jugadores e integrantes del Cuerpo Técnico.

- h) Tratándose de Jugadores que provengan de otra Asociación Nacional, deberán ingresar, obligatoriamente al Transfer Matching System, en lo sucesivo (TMS), la operación para solicitar el Certificado de Transferencia Internacional (CTI), conforme a lo establecido en el Reglamento sobre el Estatuto y la Transferencia de Jugadores de la FIFA. Cabe mencionar que, el registro del Jugador será autorizado hasta que se haya recibido el correspondiente CTI.
 - i) Para los Jugadores que hayan tenido una relación previa con otro Club, deberán cargar en el SIID el finiquito o la constancia de terminación anticipada del Contrato de Trabajo o Convenio de Formación Deportiva con el Club anterior fijando las condiciones del finiquito correspondiente, y/o carta de no adeudo entre el Jugador y el Club anterior, según corresponda. De existir algún adeudo deberá señalarse el acuerdo respectivo sobre el mismo, y estar debidamente registrado en la CCRC. Si por alguna razón las partes aún no llegan a un acuerdo respecto del adeudo, podrán exhibir ante la citada Comisión, escrito debidamente firmado por ambas partes, que informe que se encuentran en pláticas para alcanzar un acuerdo. El acuse de cualquiera de estos documentos deberá ser cargado en el SIID para que el Jugador pueda ser registrado con otro Club. Los Clubes que por negligencia o falta de probidad no realicen este trámite podrán ser investigados por la Comisión Disciplinaria y en consecuencia hacerse acreedores a la imposición de sanciones.
- Así mismo, de conformidad con lo establecido en el artículo 17 del Reglamento de Transferencias y Contrataciones de la FMF, y del artículo 28 del presente Apéndice, en caso de que exista una controversia en proceso, por la terminación anticipada de un contrato no convenida de común acuerdo, el Jugador podrá registrarse en un Club nuevo haciendo referencia al procedimiento en curso, quedando pendiente la resolución del órgano competente, así como las consecuencias de hacer o de dar, en su caso. Una copia del escrito de reclamación presentado ante la CCRC, debidamente sellado, deberá ser cargado en el SIID, en lugar de la constancia de terminación del contrato.
- j) Constancia de estudios reciente emitida por la institución educativa en la que este inscrito el Jugador.
 - k) En su caso, cargar Carta de Naturalización y exhibir el original.
 - l) Certificación Médica del Jugador debidamente generada en el SIID por el Jefe o Responsable de los Servicios Médicos del Club y completar los datos que el sistema requiere, conforme al artículo 20 del presente Apéndice.
 - m) Declaración de Juego Limpio y Ética Deportiva debidamente firmada por el Jugador, solo para los casos del primer registro ante la FMF o que no cuenten con este requisito dentro de su expediente.

- n) Declaración de Antecedentes Internacionales, debidamente firmada por el Jugador y por el Representante Legal del Club, siempre y cuando no se tramite un Certificado de Transferencia Internacional.
- o) Declaración de Reconocimiento de Afiliación y/o Registro debidamente firmado por el Jugador, para los casos del primer registro o que no cuenten con este requisito dentro de su expediente
- p) Póliza del seguro de gastos médicos mayores o, en su caso, la constancia de la inscripción al IMSS vigentes, a fin de garantizar cualesquiera de los riesgos de trabajo y/o enfermedades por el único y exclusivo desempeño de las actividades deportivas.

Los Clubes serán responsables de que todos los Jugadores cuenten con el seguro de gastos médicos o la inscripción al IMSS, vigentes en todo momento, durante el periodo en el que se encuentren registrados en su Club.

- q) Formato de Autorización del Padre, Madre o Tutor debidamente firmado y cumplimentado, adjuntando copia de la identificación oficial de quien firma la autorización. Dicha autorización deberá tener la misma vigencia establecida en el Convenio de Formación Deportiva o Contrato de Trabajo. Así mismo, en caso de renovación del Convenio de Formación o Contrato de Trabajo y, por ende, del registro, también se deberá renovar el permiso de los padres, de acuerdo con la nueva vigencia.

Se deberá tomar en cuenta que si un Jugador de nacionalidad mexicana presenta Acta de nacimiento de otro país, Acta de nacimiento mexicana que indique que el Jugador nació en otro país o algún antecedente que señale que el Jugador y/o sus padres cuenta con otra nacionalidad además de la mexicana, o que el Jugador haya vivido en otro país, forzosamente se deberá realizar la consulta correspondiente a la Asociación nacional del otro país, por lo que los Clubes deberán tomar en consideración que los tiempos de trámite y respuesta no dependen de la Dirección de Afiliación y Registro, y por lo tanto, no se concederán prórrogas ni se harán excepciones al respecto para realizar un registro.

No se aceptarán documentos, formatos, escritos, contratos y/o convenios ilegibles, en formato manuscrito y/o de letra de molde, con enmendaduras y/o tachaduras.

ARTÍCULO 17 Requisitos para la afiliación y el registro del Cuerpo Técnico

Los Clubes de esta Categoría deberán registrar ante la FMF a sus Directores Técnicos (DT), Auxiliares Técnicos (AT), Preparadores Físicos (PF), Asistentes de Preparador Físico (APF), Entrenador de Porteros (EP), Médicos (DR), Auxiliar o Asistente Médico (AM), Terapeutas (TP), Kinesiólogos (KN), Utileros (UL), Masajistas (MS) y personal que por razón de su actividad deban permanecer en la cancha, dando cumplimiento a los requisitos que al efecto señala el presente Apéndice y realizar el registro a través del SIID.

El registro de un Director Técnico y un Médico es obligatorio para todos los Clubes.

A través del SIID, los Clubes deberán proporcionar la información general del integrante de Cuerpo Técnico y adjuntar la documentación que el propio sistema solicite para proceder al correspondiente registro.

El primer integrante de Cuerpo Técnico que debe registrarse es el Médico, pues su intervención es necesaria en el proceso del registro de Jugadores.

La documentación e información de los integrantes de Cuerpo Técnico que se encuentre vigente estará disponible en el SIID, misma que deberá ser actualizada por los Clubes, en su caso.

Es importante tomar en cuenta que, los integrantes del Cuerpo Técnico deberán pasar por un proceso de validación ante el Sistema Nacional de Capacitación, en adelante (SNC), previo a la autorización de su registro.

Para la afiliación y/o el registro de integrantes del Cuerpo Técnico, los Clubes deberán llenar todos los campos requeridos y adjuntar la documentación que, de manera enunciativa más no limitativa, se menciona a continuación, según corresponda:

- a) Acta de Nacimiento del interesado en formato en línea con código QR, o en su caso, Cédula de Identidad, solo para los casos del primer registro ante la FMF.
- b) Solicitud de Afiliación debidamente firmada por el interesado, solo para los casos del primer registro ante la FMF.
- c) Pasaporte vigente, el cual deberá ser renovado y enviado a la Dirección de Afiliación y Registro cada vez que venza, durante el periodo en el que se encuentre registrado con el Club.

En caso de que en el pasaporte no aparezca la firma del integrante del Cuerpo Técnico, deberá presentar adicionalmente una identificación oficial vigente con fotografía y firma.

- d) Constancia de la CURP.
- e) Fotografía que deberá cumplir con las características que se detallan en el SIID, además deberá ser tomada de frente, en fondo blanco, sin lentes ni gorra. Así mismo, todos los integrantes del Cuerpo Técnico deberán portar la misma playera del uniforme.
- f) Para el caso de los Directores Técnicos, deberán presentar para validación del SNC, el Título Profesional (plan de estudios vigente hasta 2015), o contar con la licencia C (plan de estudios 2016) o la licencia B (plan de estudios 2020) vigente, emitidos ya sea por el SNC de la FMF o por cualquier Federación miembro de la FIFA. Adicionalmente, se podrá validar (para el caso de estudios en el extranjero) documentación emitida por otras instituciones educativas, siempre y cuando se proporcione evidencia de que dichos documentos son equivalentes a la licencia que avale los estudios de Director Técnico y que acrediten que puede dirigir en las Categorías menores, hasta Sub 15, que sean vigentes y cuenten con el aval de la Federación del país donde se emitan.
- g) Para el caso de los Auxiliares Técnicos, deberán presentar para validación del SNC, el Título Profesional (plan de estudios vigente hasta 2015), o contar con la licencia C (plan de estudios 2016) o la licencia B (plan de estudios 2020) vigente, emitidos ya sea por el SNC de la FMF o por cualquier Federación miembro de la FIFA. Adicionalmente, se podrá validar (para el caso de estudios en el extranjero) documentación emitida por otras instituciones educativas, siempre y cuando se proporcione evidencia de que dichos documentos son equivalentes a la licencia que avale los estudios de Director Técnico y que acrediten que puede dirigir en las Categorías menores, hasta Sub 15, que sean vigentes y cuenten con el aval de la Federación del país donde se emitan.
- h) En el caso de los Médicos, deberán presentar Título Oficial y Cédula Profesional respectiva, en caso de haber cursado sus estudios en México, o su equivalente, en caso de estudios en el extranjero, quedando sujeto a evaluación del SNC.
- i) Los Asistentes Médicos deben presentar Título Oficial y Cédula Profesional respectiva, en caso de haber cursado sus estudios en México, o su equivalente, en caso de estudios en el extranjero, quedando sujeto a evaluación del SNC. A solicitud de un Club, la LIGA MX, en conjunto con la Comisión Médica de la LIGA MX y el SNC, evaluarán los casos particulares, tomando en cuenta los antecedentes, conocimientos, experiencia, estudios, etc., que acrediten que el candidato es apto para desempeñar la actividad de Asistente Médico.

En el caso de los Auxiliares o Asistentes Médicos, deberán presentar una carta firmada por el Jefe o Responsable de los Servicios Médicos del Club, señalando bajo protesta de decir verdad que ha constatado que el interesado cumple con los requisitos de preparación académica y práctica que le permite desempeñarse como Auxiliar o Asistente Médico.

Además, Médicos del Equipo, Auxiliar o Asistente Médico deberán obtener el Certificado en Protocolo de Conmoción Cerebral expedido por la LIGA MX y el SNC de la FMF, así como el

Certificado en Protocolo de Paro Cardíaco Súbito emitido por la LIGA MX y el Instituto Nacional de Cardiología “Ignacio Chávez”.

Para los Médicos y Auxiliares o Asistentes Médicos registrados por primera vez, tendrán un plazo de 15 días para cumplir con las certificaciones en Protocolo de Conmoción Cerebral y Protocolo de Paro Cardíaco Súbito.

- j) Los Preparadores Físicos deberán presentar en el SNC el original del Título o comprobante de estudios de Preparación Física a nivel superior o documento oficial expedido por la FMF. En caso de que provengan del extranjero, el título o documento deberá ser revalidado y autorizado por el SNC de la FMF. En ambos casos deberán contar con el Certificado en Toma de Decisiones con Tecnología EPTS (antes Uso e Interpretación de Datos de Tecnología EPTS) expedido por la LIGA MX y el SNC de la FMF. En caso de no contar con este Certificado se otorgará un plazo de 40 días naturales para su obtención firmando la carta compromiso correspondiente.
- k) Los Asistentes de Preparador Físico deberán contar con el Certificado en Toma de Decisiones con Tecnología EPTS (antes Uso de Interpretación de Datos de Tecnología EPTS), expedido por la LIGA MX y el SNC. En caso de no contar con este Certificado se otorgará un plazo de 40 días naturales para su obtención firmando la carta compromiso correspondiente
- l) Para el registro de Kinesiólogos y Terapeutas, deberán presentar el título que acredite la Licenciatura en Kinesiología y/o Licenciatura en Fisioterapia y/o Licenciatura afín. Así mismo, deberán presentar una carta firmada por el Jefe o Responsable de los Servicios Médicos del Club, señalando bajo protesta de decir verdad que ha constatado que el interesado cumple con los requisitos de preparación académica y práctica que le permite desempeñar esta actividad. También deberán presentar los Certificados en Protocolo de Conmoción Cerebral y Paro Cardíaco Súbito.

Para los Kinesiólogos y Terapeutas registrados por primera vez, tendrán un plazo de 15 días para cumplir con las certificaciones en Protocolo de Conmoción Cerebral y Protocolo de Paro Cardíaco Súbito.

- m) Contrato de Trabajo celebrado entre el Club y el integrante de Cuerpo Técnico debidamente firmado por las partes, mismo que deberá enviarse en 3 tantos originales. Si el contrato se encuentra vigente, no será necesario adjuntarlo nuevamente.

Obligatoriamente los contratos de trabajo que se celebren entre afiliados a la FMF, deberán ser en pesos mexicanos (MXN), y en caso de que la negociación se haya realizado en otra moneda, se deberá hacer la correspondiente conversión a pesos mexicanos. No se admitirán contratos en otras monedas.

Por disposición oficial, los contratos de trabajo que se celebren entre Clubes e integrantes del Cuerpo Técnico, deberán contener una cláusula expresa respecto de las obligaciones fiscales que por ley correspondan a cada una de las partes. Ningún Club podrá pactar en el contrato que se hará responsable de las obligaciones fiscales de los integrantes del Cuerpo Técnico.

Quedan prohibidas las empresas mediante las cuales exista una injerencia de terceros en la contratación de integrantes del Cuerpo Técnico.

Los contratos de trabajo que celebren los Clubes con los integrantes del Cuerpo Técnico deberán cumplir con todas las obligaciones de conformidad con lo dispuesto en el artículo 25 de la Ley Federal del Trabajo (“LFT”). En su carácter de patrón será el único responsable y obligado de cumplir con todas las obligaciones en materia de trabajo relativas a la seguridad social con su Cuerpo Técnico, aportaciones al Instituto Mexicano del Seguro Social (“IMSS”), al Instituto del Fondo Nacional para la Vivienda de los Trabajadores (“INFONAVIT”) y cuotas sindicales.

La Dirección de Afiliación y Registro se reserva el derecho a hacer observaciones y/o solicitar cambios en los contratos de trabajo, a efecto de cumplir con el presente Reglamento, así como con el Estatuto Social y demás Reglamentos y ordenamientos de la FMF.

No se permite, bajo ningún motivo, la celebración de más de un contrato por el mismo servicio con el mismo integrante del Cuerpo Técnico. No obstante, lo anterior, en caso de contar con otros conceptos bajo los cuales se guarda una relación de hecho y/o de derecho con el mismo integrante del Cuerpo Técnico, mediante el cual se les otorgue algún tipo de pago, se deberán registrar en la FMF. Todos los contratos que firme el Club con los integrantes del Cuerpo Técnico deberán registrarse en la FMF.

Un nuevo contrato por el mismo servicio con el mismo integrante del Cuerpo Técnico, únicamente podrá celebrarse si el contrato anterior ha vencido o ha sido rescindido.

No se admitirán contratos con vigencia retroactiva, es decir, que la vigencia inicie en Torneos previos al Torneo en el que se pretende registrar.

Así mismo, en caso de que las partes acuerden modificaciones a las condiciones previamente pactadas en el contrato de trabajo, éstas deberán ser registradas en la FMF mediante un convenio modificatorio, inmediatamente después de que éste haya sido celebrado. Tampoco se admitirán convenios modificatorios con vigencia retroactiva.

En caso de que un Club no registre todos los Contratos con integrantes del Cuerpo Técnico en la FMF, se podrá hacer acreedor de sanciones económicas y deportivas.

Para todos los efectos que haya lugar, la FMF no es y en ningún caso se considerará como obligada solidaria o garante de ningún tipo respecto de las obligaciones de los Afiliados para con terceros, incluyendo sin limitar, integrantes de los Cuerpos Técnicos, empleados, personal, proveedores, prestadores de servicios y/o asimilados, y los Afiliados deberán, en todo momento, liberar y sacar en paz y a salvo a la FMF de cualquier reclamo, demanda, queja, procedimiento administrativo y/o judicial, responsabilidad, obligación, daños, costos y/o gastos en los que la FMF se vea involucrada y/o incurra como resultado del incumplimiento del Afiliado a cualquiera de sus obligaciones para con terceros, incluyendo, sin limitar, Jugadores y/o integrantes de los Cuerpos Técnicos, empleados, personal, proveedores, prestadores de servicios y/o asimilados.

De conformidad con lo establecido por el artículo 12 de la LFT, queda prohibida la subcontratación de integrantes del Cuerpo Técnico.

- n) Para el caso de los integrantes del Cuerpo Técnico, que hayan tenido una relación previa con otro Club, deberán cargar en el SIID el finiquito o la constancia de terminación anticipada del Contrato con el Club anterior fijando las condiciones del finiquito correspondiente, y/o carta de no adeudo entre el integrante del Cuerpo Técnico y el Club anterior, según corresponda. De existir algún adeudo deberá señalarse el acuerdo respectivo sobre el mismo y estar debidamente registrado en la CCRC. Si por alguna razón las partes aún no llegan a un acuerdo respecto del adeudo, podrán exhibir ante la citada Comisión, escrito debidamente firmado por ambas partes, que informe que se encuentran en pláticas para alcanzar un acuerdo. El acuse de cualquiera de estos documentos deberá ser cargado en el SIID para que el integrante del Cuerpo Técnico pueda ser registrado con otro Club. Los Clubes que por negligencia o falta de probidad no realicen este trámite, podrán ser investigados por la Comisión Disciplinaria y, en consecuencia, hacerse acreedores a la imposición de sanciones.

Conforme al artículo 28 del presente Apéndice, en caso de que exista una controversia en proceso, por la terminación anticipada de un contrato no convenida de común acuerdo, se deberá hacer referencia al procedimiento en curso y, cargar en el SIID una copia del escrito de reclamación presentado ante la CCRC, debidamente sellado, en lugar de la constancia de terminación del contrato.

- o) Para que el Entrenador de Porteros pueda salir y permanecer en la banca durante el partido, deberá registrarse como Auxiliar Técnico, y, por lo tanto, dar cumplimiento a los requisitos que resultan aplicables a ese integrante de Cuerpo Técnico.
- p) En caso de ser extranjero, deberá cargar el documento vigente que certifique su condición de estancia que le autoriza trabajar en México, En caso de que la misma se encuentre en trámite, deberá

cargar la solicitud realizada ante las autoridades migratorias, debidamente sellada por la Oficina o Dirección del Instituto Nacional de Migración correspondiente. Es importante tomar en cuenta que para que un integrante del Cuerpo Técnico pueda alinearse en su Club, debe contar con el documento oficial expedido por el Instituto Nacional de Migración, por lo que hasta no cargar dicho documento en el SIID el registro del integrante del Cuerpo Técnico no podrá activarse.

Es obligación de los Clubes presentar la renovación del documento migratorio cada vez que venza, durante el periodo en el que se encuentre registrado con el Club.

- q) Certificación Médica del integrante del Cuerpo Técnico, debidamente generada en el SIID por el Jefe o Responsable de los Servicios Médicos del Club y completar los datos que el sistema requiera, conforme al artículo 20 del presente Apéndice.
- r) Póliza del seguro de gastos médicos mayores o, en su caso, la constancia de la inscripción al IMSS vigentes, a fin de garantizar cualesquiera de los riesgos de trabajo y/o enfermedades por el único y exclusivo desempeño de las actividades deportivas.

Los Clubes serán responsables de que todos los integrantes del Cuerpo Técnico cuenten con el seguro de gastos médicos o la inscripción al IMSS vigentes en todo momento, durante el periodo en el que se encuentren registrados en su Club

- s) Declaración de Juego Limpio y Ética Deportiva, debidamente firmada por el integrante del Cuerpo Técnico, solo para los casos del primer registro ante la FMF o que no cuenten con este requisito dentro de su expediente.
- t) Declaración de Reconocimiento de Afiliación y/o Registro debidamente firmada por el integrante del Cuerpo Técnico, para los casos del primer registro ante la FMF o que no cuenten con este requisito dentro de su expediente.

No se aceptarán documentos, formatos, escritos, contratos y/o convenios ilegibles, en formato manuscrito y/o de letra de molde, con enmendaduras y/o tachaduras.

ARTÍCULO 18 Funciones del Cuerpo Técnico

Los Auxiliares Técnicos sólo podrán asumir la función del Director Técnico, en caso de expulsión o ausencia justificada de este último.

El Auxiliar o Asistente Médico que acompañe y apoye al Médico en la cancha y el terreno de juego durante el partido, deberá acreditar que cuenta con la formación básica en adiestramiento médico para atender emergencias médicas de campo, con un mínimo de formación profesional en el área de la salud, ya sea: (i) Médico Deportivo, (ii) Kinesiólogo, o (iii) Terapeuta Físico, y estará bajo las órdenes y supervisión del Médico titular del Club. El Auxiliar o Asistente Médico será parte integrante del Cuerpo Técnico, independiente de los Auxiliares Técnicos y no podrá realizar ninguna función ajena a la estipulada en el presente párrafo.

La función del Asistente de Preparador Físico es única y exclusivamente transmitir al Cuerpo Técnico la información procedente del Sistema Electrónico del Seguimiento del Rendimiento de cada Jugador brindada por la LIGA MX a través de la tableta o equipo de cómputo en banca, por lo que, no podrá permanecer en ésta si no cuenta con el referido equipo o éste no funciona.

Queda estrictamente prohibido que los Preparadores Físicos, Médicos, Kinesiólogos, Terapeutas, Utileros y Masajistas, se levanten a dar instrucciones en el área técnica.

ARTÍCULO 19 Disposiciones relativas al registro del Cuerpo Técnico

Un Club que por cualquier causa prescinda de los servicios de un Director Técnico o de un Auxiliar Técnico, tendrá un plazo de 24 horas contadas a partir de su anuncio, para realizar el trámite de baja deportiva correspondiente, remitiendo a la Dirección de Afiliación y Registro, dentro de dicho plazo, una solicitud oficial para la inactivación del registro y un plazo máximo de hasta 3 jornadas para registrar un nuevo

Director Técnico y, en su caso, un Auxiliar Técnico, en esta Categoría, so pena de ser sancionado por la Comisión Disciplinaria en virtud de no dar cumplimiento al presente párrafo.

Dentro del plazo de las 3 jornadas, los Clubes deberán realizar el procedimiento correspondiente para la terminación anticipada del contrato entre el Director Técnico y/o Auxiliar Técnico y el Club, conforme a lo establecido en el artículo 27, párrafo 1, del presente Apéndice, a efecto de poder registrar a un nuevo Director Técnico y/o Auxiliar Técnico.

Una vez transcurrido dicho plazo, si las partes no han llegado a un acuerdo para la terminación del contrato, deberán exhibir ante la CCRC, escrito debidamente firmado por, al menos una de las partes, manifestando el estado que guarda la relación contractual.

Las partes se encuentran obligadas a notificar a la CCRC el acuerdo al cual llegaron.

Así mismo, los Clubes deberán dar de baja a los demás integrantes del Cuerpo Técnico que hayan dejado de prestar sus servicios para el Club, bajo el mismo procedimiento descrito en los dos párrafos anteriores, dentro del mismo plazo.

En ese contexto, el Club que prescinda de los servicios de un Director Técnico o un Auxiliar Técnico, deberá notificar a la LIGA MX de manera oficial, el nombre del Director Técnico o Auxiliar Técnico que dirigirá el partido mientras se registra un nuevo Director Técnico o Auxiliar Técnico en esta Categoría, de conformidad con el párrafo anterior.

Aquellos integrantes del Cuerpo Técnico que por cualquier causa no continúen prestando sus servicios en el Club de esta Categoría donde se encuentran registrados, no podrán ser inscritos por otro Club sino hasta el siguiente Torneo, incluso en la competición de la LIGA MX, EXPANSIÓN MX y en Fuerzas Básicas, a excepción del Médico y el Asistente Médico, quienes podrán registrarse con otro Club en el mismo Torneo, sin importar la División en la que haya estado registrado previamente. Los integrantes del Cuerpo Técnico que sean dados de baja de un Club de esta Categoría, podrán ser registrados por la misma Institución en cualquiera de sus filiales durante el mismo Torneo.

La disposición anterior no aplica para los integrantes del Cuerpo Técnico procedentes de Liga Premier y Tercera División Profesional, siempre y cuando no pertenezcan a un Club filial de otro Club participante en la LIGA MX.

Si la baja de un integrante del Cuerpo Técnico no es notificada con oportunidad por el último Club en el que participó para que ésta sea aplicada en el sistema, no podrá llevarse a cabo un nuevo registro para dicho integrante del Cuerpo Técnico.

Previo al inicio del Torneo, los Clubes deberán tener registrados al menos, a un Director Técnico y a un Médico.

Durante el desarrollo de los Torneos Apertura 2024 y Clausura 2025, los Clubes que deseen registrar en otras Divisiones o Categorías a integrantes del Cuerpo Técnico provenientes de Clubes de la LIGA MX deberán respetar las normas correspondientes del Reglamento que resulte aplicable.

Para el caso de que un Club desee registrar un integrante de Cuerpo Técnico en esta Categoría, proveniente de otras Divisiones o Categorías, aunado al cumplimiento de los requisitos correspondientes, el Club deberá solicitar la autorización a la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX.

Los integrantes de Cuerpo Técnico que dejen de prestar sus servicios a un Club, tampoco podrán integrarse a otro Club como Directivos durante el mismo Torneo, ni ocupar cargo alguno que implique poder salir a la banca, ni ejercer función alguna en el seno del Club.

Los Directores Técnicos y Auxiliares Técnicos que dejen de prestar sus servicios en cualquiera de las categorías de la Selección Nacional Mexicana, en cualquier momento del Torneo, no podrán ser contratados por ningún Club sino hasta el siguiente Torneo.

F.- Certificación Médica

ARTÍCULO 20 Sobre la Certificación Médica

Se entenderá por Certificación Médica, el documento en el formato recomendado por la FMF, mediante el cual el Club hace constar que todos los Jugadores e integrantes del Cuerpo Técnico a registrar se les ha practicado la correspondiente revisión médica, incluyendo electrocardiograma. Dicho documento deberá estar debidamente firmado por el Jefe o Responsable de los Servicios Médicos del Club.

Para que un Club pueda concluir con el proceso de registro de un Jugador o integrante del Cuerpo Técnico, el Jefe o Responsable de los Servicios Médicos del Club deberá llenar la ficha médica del Jugador o integrante del Cuerpo Técnico y firmar la Certificación Médica.

Para ello, es obligación del responsable médico ingresar al SIID con su clave de usuario y contraseña y llenar los campos solicitados, mismos que de manera enunciativa más no limitativa se señalan a continuación:

- a) Peso
- b) Estatura
- c) Tipo de sangre / Factor RH
- d) Alergias
- e) Padecimientos o Enfermedades
- f) Responsiva Médica
- g) Información adicional que el Club considere de interés

La veracidad y autenticidad de la información capturada en el SIID por el responsable médico, es responsabilidad compartida con el Club, por lo que, en caso de encontrarse inconsistencias en la información, el asunto será turnado a la Comisión Disciplinaria de la FMF para su estudio.

Además, de conformidad con el Protocolo de Conmoción Cerebral, previo al inicio de cada Temporada los Clubes deberán realizar un perfil cognitivo a todos los Jugadores que en la Temporada anterior no se les haya realizado dicha prueba, con la finalidad de conocer la conducta, así como el estado normal y funcional de cada Jugador y saber con exactitud cualquier deterioro o afectación sufrida en caso de una conmoción cerebral. Los resultados deberán ser capturados en el SIID y/o enviados a la Dirección de Afiliación y Registro previo al inicio de la Temporada o Torneo correspondiente.

G.- Transferencias Internacionales

ARTÍCULO 21 Disposiciones para las Transferencias Internacionales

El uso del Sistema de Correlación de Transferencias (en adelante, «TMS») es obligatorio para toda transferencia internacional de jugadores profesionales de fútbol once. Toda inscripción de un jugador en un nuevo club que se efectúe sin utilizar el TMS se considerará nula.

Los jugadores podrán inscribirse en una nueva asociación únicamente cuando esta última haya recibido el certificado de transferencia internacional (en adelante, «el CTI») de la asociación anterior. El CTI se expedirá gratuitamente, sin condiciones ni plazos. Cualquier disposición en contra se considerará nula y sin efecto. La asociación que expide el CTI remitirá una copia a la FIFA. Los procedimientos administrativos para la expedición del CTI se encuentran definidos en el anexo 3 del Reglamento sobre el Estatuto y la Transferencia de Jugadores de la FIFA.

Debido a que los Jugadores de esta Categoría son menores de edad se deberá considerar que, para poder realizar el trámite del CTI, previamente deberán obtener la aprobación de la Subcomisión designada por la Comisión del Estatuto del Jugador del Tribunal de Fútbol de la FIFA, de conformidad con lo establecido en el artículo 23 del presente Apéndice.

Si el Club solicitante ha presentado los documentos originales de un Jugador al que se refiere el presente artículo, y ha tramitado el CTI, pero antes del cierre de registros éste no se ha recibido, quedará la solicitud de registro en espera, formalizándose hasta que llegue el CTI o, transcurra el término establecido por FIFA para habilitar al Jugador y poder inscribirlo.

En caso de existir dudas sobre alguno de los documentos presentados, la Dirección de Afiliación y Registro se reserva el derecho a solicitar en cualquier momento al Club correspondiente, el original de la documentación entregada en copia simple para su cotejo y/o una aclaración sobre el particular.

ARTÍCULO 22 Periodo para el trámite de Transferencias Internacionales (CTI)

Para el Torneo Apertura 2024, los Jugadores que provengan de otra Asociación Nacional, previo cumplimiento de los trámites para obtener su CTI, a través del sistema TMS de la FIFA, tienen hasta el sábado 14 de septiembre de 2024 para ser registrados en esta Categoría.

Para el Torneo Clausura 2025, los Jugadores que provengan de otra Asociación Nacional, previo cumplimiento de los trámites para obtener su CTI a través del sistema TMS de la FIFA, tienen hasta el domingo 02 de febrero de 2025 para ser registrados en esta Categoría.

Una vez completada la operación de transferencia en el TMS, los Clubes deberán capturar el registro correspondiente en el SIID, a efecto de que el CTI pueda ser solicitado por la Dirección Afiliación y Registro dentro de los periodos establecidos.

ARTÍCULO 23 Transferencias Internacionales de Jugadores menores de edad

23.1 Protección de Menores

23.1.1. Las transferencias internacionales de Jugadores se permiten solo cuando el Jugador alcanza la edad de 18 años.

23.1.2 Se permiten las siguientes excepciones:

- a) Si los padres del Jugador cambian su domicilio al país donde el nuevo Club tiene su sede por razones no relacionadas con el fútbol.
- b) El Jugador vive en su hogar a una distancia menor de 50 km de la frontera nacional, y el Club de la Asociación vecina está también a una distancia menor de 50 km de la misma frontera en el país vecino. La distancia máxima entre el domicilio del Jugador y el del Club será de 100 km. En tal caso, el Jugador deberá seguir viviendo en su hogar y las dos Asociaciones en cuestión deberán otorgar su consentimiento.
- c) El jugador cuenta con un permiso de residencia, al menos temporal, en el país de destino y/o ha sido reconocido como persona vulnerable que necesita de la protección del Gobierno de dicho país tras haber huido de su país de origen (o de su país de residencia anterior), sin sus padres, por alguna de las siguientes razones de carácter humanitario:
 - i. su vida o su libertad están amenazadas por motivos de raza, religión, nacionalidad, pertenencia a un determinado grupo social o por su posicionamiento político, o
 - ii. cualquier otra circunstancia que pudiera poner en grave peligro su vida

Si el menor ha sido reconocido oficialmente como refugiado o persona vulnerable podrá ser inscrito tanto por un club profesional como por un club exclusivamente aficionado. No se aplicarán restricciones a las transferencias nacionales posteriores que se realicen antes de que el menor cumpla 18 años.

Si el menor ha sido reconocido oficialmente como solicitante de asilo o ha sido reconocido por las autoridades estatales competentes como persona vulnerable de conformidad con el artículo 19, apartado d), del Reglamento sobre el Estatuto y la Transferencia de Jugadores de la FIFA, solo podrá ser inscrito por un club exclusivamente aficionado. Dicho jugador podrá ser traspasado en el ámbito nacional, pero no podrá inscribirse en un club profesional hasta cumplir 18 años.

- d) El Jugador es un estudiante y se muda sin sus padres temporalmente a otro país por motivos académicos para participar en un programa de intercambio. La duración de la inscripción del Jugador en el nuevo Club hasta que cumpla los 18 años o hasta el final del programa académico o escolar no podrá superar un año. El nuevo Club del Jugador solo podrá ser un Club exclusivamente aficionado sin un equipo profesional ni relación de derecho, de hecho y/o económica con un Club profesional.

23.1.3 Las disposiciones de este artículo se aplicarán también a todo Jugador que no haya sido previamente inscrito en ningún Club y que no sea natural del país en el que desea inscribirse por primera vez y que no haya vivido en dicho país de manera ininterrumpida los últimos cinco años como mínimo.

23.1.4 Si un jugador menor tiene al menos diez años de edad, la Cámara del Estatuto del Jugador del Tribunal del Fútbol deberá aprobar:

- a) su transferencia internacional conforme al art. 23.1.2;
- b) su primera inscripción conforme al art. 23.1.3, o
- c) su primera inscripción en caso de que el jugador menor de edad no sea natural del país en el que tiene su sede la asociación en la que desea inscribirse por primera vez y haya vivido de manera ininterrumpida durante al menos los últimos cinco años en ese país.

23.1.5 Es necesario contar con la aprobación de conformidad con el apdo. 4 antes de que la asociación presente la solicitud del CTI o de la primera inscripción.

23.1.6 Si un jugador menor no ha cumplido diez años, el Club que desee inscribir al Jugador será responsable de comprobar y asegurarse de que, sin lugar a dudas, las circunstancias del jugador se ciñan estrictamente al tenor de las excepciones estipuladas en los arts. 23.1.2, 23.1.3 o 23.1.4 c). Tales comprobaciones deberán hacerse antes de la inscripción.

23.1.7 Todo club que inscriba a un jugador menor de edad tras una transferencia nacional, una transferencia internacional o una primera inscripción deberá:

- cumplir con el deber de diligencia con respecto al menor;
 - adoptar las medidas necesarias para proteger y salvaguardar al menor ante cualquier posible abuso,
- y
- garantizar que el menor tenga la oportunidad de recibir una formación académica (de conformidad con los más altos estándares a nivel nacional) que le permita emprender una carrera profesional más allá del fútbol.

23.1.8 El procedimiento de solicitud a la Cámara del Estatuto del Jugador del Tribunal del Fútbol en relación con las cuestiones descritas en este artículo se recoge en las Reglas de procedimiento del Tribunal del Fútbol.

La solicitud de aprobación y los documentos relativos a ésta, deberán ser enviados a la Dirección de Afiliación y Registro para que, posteriormente, se proceda a presentarla a través del sistema TMS de la FIFA.

- De conformidad con el Código Disciplinario de la FIFA, la Comisión Disciplinaria de la FIFA podrá imponer sanciones en cualquier caso de violación de esta disposición.

Las disposiciones relacionadas con este artículo y que no se encuentren consideradas en el mismo, serán reguladas por el artículo 19, así como el Anexo 3 del Reglamento sobre el Estatuto y Transferencia de Jugadores de la FIFA.

H. Registro Adicionales

ARTÍCULO 24 Sobre los Registros Adicionales

Los Clubes de la Categoría Sub 15 podrán registrar a Jugadores adicionales, ocupando alguno de los 5 registros adicionales disponibles que tiene su Club filial de LIGA MX, considerando que el máximo serán 5 registros por Temporada, conforme a lo siguiente:

24.1.- Registro de Jugadores sin Participación

En caso de que el Jugador a registrar adicionalmente no haya jugado (estar como Jugador suplente sin ingresar al terreno de juego como sustituto o no contemplado en la hoja de alineación) con el Club anterior durante algún partido oficial del Torneo en curso (incluyendo fuerzas básicas, Torneos organizados por la CONCACAF o Torneos en los que participe la LIGA MX), podrá ser registrado hasta el 14 de septiembre de 2024, para el Torneo Apertura 2024 y el 02 de febrero de 2025, para el Torneo Clausura 2025.

24.2.- Registro de Jugadores con Participación

Por su parte, en caso de que el Jugador a registrar adicionalmente ya haya jugado con su Club anterior durante algún partido oficial del Torneo en curso (incluyendo fuerzas básicas, Torneos organizados por la CONCACAF o Torneos en los que participe la LIGA MX), únicamente podrá ser registrado hasta el 27 de agosto de 2024 para el Torneo Apertura 2024 y el 02 de febrero de 2025, para el Torneo Clausura 2025.

ARTÍCULO 25 Disposiciones para los Registros Adicionales

Los Clubes podrán utilizar los Registros Adicionales para cambiar de División o de Categoría, a Jugadores que se encuentren registrados en alguno de sus Clubes filiales en el Torneo en curso, pudiendo cambiarlos únicamente en una ocasión por Torneo.

Así mismo, los Clubes podrán registrar a Jugadores que tengan un contrato de trabajo vigente con el mismo Club que pretende registrarlo o por Jugadores sin contrato, cuyo último Club haya sido el mismo Club que pretende registrarlo y, que por alguna razón no hayan sido registrados dentro del periodo para la captura de registros, establecida para el Torneo Apertura o Clausura, según corresponda

Los Clubes podrán utilizar estos registros adicionales, ya sea en su Club de LIGA MX o, en cualquiera de sus Clubes filiales de Fuerzas Básicas, considerando que únicamente podrán ser 5 registros en total, respetando las disposiciones establecidas en los Reglamentos de Competencia de cada Categoría.

Lo anterior, sin perjuicio de lo establecido en el artículo 1, párrafo 9, del presente Apéndice, y el artículo 5, apartado 4 del Reglamento sobre el Estatuto y la Transferencia de Jugadores de la FIFA, respecto a la restricción de que un Jugador puede estar inscrito en un máximo de tres Clubes durante una Temporada, pero es elegible para jugar partidos oficiales solamente para dos Clubes.

I. Sustitución de Jugadores

ARTÍCULO 26 Sustitución de Jugadores por Lesión

Se podrá sustituir a un Jugador registrado, que durante el tiempo en el cual se desarrolla el Torneo correspondiente o que, en la pretemporada, partidos oficiales, partidos amistosos o de carácter internacional, jugados dentro del periodo oficial de registro, haya sufrido una lesión que le impida seguir participando en el resto del Torneo.

Debido a que los Jugadores solo pueden inscribirse en una competición dentro del periodo registrado ante la FIFA, las sustituciones se podrán realizar sólo hasta el sábado 14 de septiembre de 2024 para el caso del Torneo Apertura 2024 y hasta el domingo 02 de febrero de 2025 para el caso del Torneo Clausura 2025.

Únicamente se podrá sustituir a un Jugador que haya sufrido una lesión que requiera tratamiento quirúrgico y/o que tarde al menos seis meses o el resto del Torneo en recuperarse.

Para que proceda la sustitución, se deberá cumplir con los siguientes requisitos:

- a) La lesión del Jugador deberá ser informada a la LIGA MX en un plazo máximo de 05 días a partir de la fecha en que ocurrió.
- b) La lesión del Jugador deberá ser diagnosticada y confirmada en laboratorio y gabinete.
- c) La lesión deberá impedir al Jugador seguir participando por un periodo no menor a seis meses, o por el resto del Torneo que se encuentra en curso, al momento en que ocurrió la lesión.
- d) El Médico del Club afectado deberá presentar a la LIGA MX la historia clínica de la lesión y los estudios realizados al Jugador para confirmar el diagnóstico de incapacidad que presente.
- e) La lesión deberá ser certificada por el Médico designado por la LIGA MX, examinando al Jugador.
- f) Únicamente se podrá sustituir a un Jugador lesionado por otro Jugador que provenga de otra Asociación Nacional o por Jugadores que no hayan sido registrados por otro Club en el Torneo de que se trate, ya sea Apertura o Clausura.
- g) La sustitución del Jugador por lesión se podrá hacer únicamente durante el periodo de registro ante la FIFA.
- h) El Jugador sustituto debe en su caso, ser registrado con un número de camiseta distinto al Jugador que será dado de baja por lesión.
- i) Así mismo, se deberán respetar las disposiciones establecidas en el artículo 20 del presente Reglamento, respecto a la numeración de camisetas.

El Jugador lesionado, podrá de nueva cuenta y una vez recuperado de la lesión, ser dado de alta para participar con su Club en el Torneo siguiente.

El Jugador que sufra una lesión que le impida poder continuar participando en el Torneo en curso, cuando el periodo de inscripción oficial ante la FIFA ha finalizado, no podrá ser dado de baja por el Club y, por lo tanto, no podrán ser sustituidos por otro Jugador.

J. Bajas de Jugadores y Cuerpo Técnico

ARTÍCULO 27 Disposiciones para el trámite de bajas

Los Jugadores y/o integrantes del Cuerpo Técnico que por cualquier causa dejen de prestar sus servicios al Club deberán rescindir su contrato y firmar el correspondiente finiquito. El documento celebrado entre el Jugador y/o integrante del Cuerpo Técnico y el Club, para la terminación anticipada del contrato de trabajo, deberá ser cargado en el SIID, y enviarlo en tres tantos en original, inmediatamente después de que éste haya sido concretado. La baja del contrato cargada en el SIID por el Club, será procesada por la Dirección de Afiliación y Registro hasta que ésta haya recibido los tres tantos del documento en original.

Los Jugadores y los integrantes del Cuerpo Técnico podrán solicitar directamente su baja del Club en el que se encuentran registrados, remitiendo a la Dirección de Afiliación y Registro el documento original del convenio de terminación anticipada del contrato, debidamente firmado por las partes, mismo que deberá ser validado por el Club que lo suscribió, a través de dicha Dirección.

Antes de finalizar el periodo de registros, los Clubes deberán tramitar mediante el SIID las bajas de los Jugadores y/o integrantes del Cuerpo Técnico que no continuarán con el Club para el siguiente Torneo, cargando el correspondiente convenio de terminación anticipada de contrato, y enviarlo en tres tantos en original a la Dirección de Afiliación y Registro, a efecto de que no sean considerados como parte del plantel del Club para el siguiente Torneo.

Los Jugadores y/o integrantes del Cuerpo Técnico que no hayan sido dados de baja antes del inicio del Torneo, serán considerados como parte del plantel del Torneo en cuestión y, en consecuencia, su registro será contabilizado para los efectos correspondientes.

En aras de mantener el orden administrativo y, evitar inconsistencias entre la fecha de baja del registro y la fecha de terminación del contrato de trabajo, los Clubes deberán registrar en la FMF, mediante el módulo correspondiente en el SIID, los convenios de terminación anticipada de contrato en un plazo máximo de 5 días, contados a partir de la fecha de celebración del documento.

El documento digital cargado por el Club en el SIID, deberá ser una copia fiel del documento original celebrado entre las partes.

La Dirección de Afiliación y Registro se reserva el derecho de hacer observaciones y/o solicitar modificaciones, a efecto de cumplir con el presente Reglamento, así como con el Estatuto Social y demás ordenamientos de la FMF.

ARTÍCULO 28 Bajas con Controversia en proceso

En caso de que exista una controversia en proceso, por la terminación anticipada de un contrato no convenida de común acuerdo, el Jugador y/o el integrante del Cuerpo Técnico podrán registrarse con un nuevo Club, haciendo referencia al procedimiento en curso, quedando pendiente la resolución del órgano competente, así como las consecuencias de hacer o de dar, en su caso.

Así mismo, cualquiera de las partes podrá solicitar la baja del registro deportivo del Jugador o integrante del Cuerpo Técnico con el Club, bajo el mismo procedimiento descrito en el párrafo que antecede, quedando pendiente la resolución de la controversia.

K. Influencia de terceros y propiedad de los derechos económicos de Jugadores por partes de terceros

ARTÍCULO 29 Influencia de Terceros en los Clubes

Ningún Club podrá concertar un contrato que permita a un Club anterior y viceversa o a Terceros, asumir una posición por la cual pueda influir en asuntos laborales y sobre transferencias relacionadas con la independencia, la política o la actuación de los Jugadores.

ARTÍCULO 30 Propiedad de los Derechos Económicos de Jugadores por parte de terceros.

Ningún Club o Jugador podrá firmar un contrato con un Tercero que conceda a dicho tercero el derecho de participar, parcial o totalmente del valor de un futuro traspaso del Jugador de un Club a otro o que le otorgue derechos relacionados con futuros fichajes o con el valor de futuros fichajes.

Las acciones y conducta de los Clubes y Jugadores serán revisadas por la LIGA MX. La violación a las normas y reglamentos de observación obligatoria para los Clubes y Jugadores, dará origen a procedimientos disciplinarios y, en su caso a la imposición de sanciones.