LIGA BBVA

REGLAMENTO DE COMPETENCIA

TEMPORADA
2025 - 2026

CAPÍTULO I **5**
INTRODUCCIÓN **5**
A. APLICACIÓN DEL REGLAMENTO 5
B. ORGANIZACIÓN 5
C. ÓRGANO 5
CAPÍTULO II **6**
PARTICIPANTES **6**
A. PARTICIPANTES 6
B. OBLIGACIONES DE LOS PARTICIPANTES 6
C. INTEGRANTES DE LOS CLUBES 7
D. ELEGIBILIDAD DE LOS JUGADORES 7
E. FILIALES 8
F. CARNET ÚNICO 8
CAPÍTULO III **9**
COMPETENCIA **9**
A. SISTEMA DE COMPETENCIA 9
B. FASE DE CALIFICACIÓN 9
C. FASE FINAL 10
C.1 PLAY IN TORNEO APERTURA 2025 11
C.2 CUARTOS DE FINAL 12
C.3 SEMIFINALES 13
C.4 GRAN FINAL 13
D. LANZAMIENTO DE TIROS PENALES 14
E. TABLA DE COCIENTE 15
F. ALINEACIÓN 17
G. FUNCIONES DEL CUERPO TÉCNICO 20
H. REGLA DE JUGADORES MENORES FORMADOS EN MÉXICO (MFM) 21
CAPÍTULO IV **22**
PARTIDOS **22**
A. PARTIDOS OFICIALES 22
B. SUSTITUCIONES Y OPORTUNIDADES DE SUSTITUCIÓN 23
C. CALENDARIOS, SEDES, FECHAS Y HORARIOS 23
D. CAMBIO DE HORARIO 25
E. CAMBIO DE FECHA 25
F. REPROGRAMACIÓN DE PARTIDOS POR JUGADORES CONVOCADOS A SELECCIÓN NACIONAL 25
G. CAMBIO DE ESTADIO 25
H. SUSPENSIÓN DE PARTIDOS 26
H.1 SUSPENSIÓN ANTES DEL INICIO DE UN PARTIDO 26
H.2 SUSPENSIÓN DE UN PARTIDO YA INICIADO 26
H.3 SUSPENSIÓN DE UN PARTIDO YA INICIADO POR REACCIONES RACISTAS 27
H.4 SUSPENSIÓN POR FALTA DE GARANTÍAS 28
H.5 SUSPENSIÓN POR INCOMPARECENCIA 28
H.6 SUSPENSIÓN POR RETIRO 29
I. VETO DE ESTADIO 29
J. DOPAJE 29
K. BALONES 29
L. ESTADIOS 30
M. PUBLICIDAD 34
N. CANCHAS Y TERRENO DE JUEGO 35
O. EQUIPAMIENTO 36
P. ÁRBITROS 39
Q. COMISARIOS 40

R. Médico Especialista 41
S. Protocolo de Paro Cardiaco Súbito 41
T. Protocolo de Mantenimiento de Canchas de Fútbol 42
U. Protocolo de Electricidad e Iluminación en los Estadios 42

CAPÍTULO V 43

SISTEMA ADMINISTRATIVO Y CONTROL ECONÓMICO DE LA COMPETENCIA 43

A. Sistema Administrativo de la Competencia 43
B. Control Económico de la Competencia 45

CAPÍTULO VI 46

DISPOSICIONES GENERALES 46

A. Disposiciones Generales 46
B. Disposiciones Transitorias 47

APÉNDICE I 48

REGISTROS Y TRANSFERENCIAS 48

A Generalidades del Registro 48
ARTÍCULO 1 Disposiciones generales para el registro de Jugadores y Cuerpo Técnico 48
ARTÍCULO 2 Presentación de los documentos para el registro 49
ARTÍCULO 3 Captura de registros en el SIID 49
ARTÍCULO 4 Inconsistencias en la información capturada en el SIID 50
ARTÍCULO 5 Credenciales de registro 50
B. Registro de Jugadores Formados en México, No Formados en México y Cuerpo Técnico 50
ARTÍCULO 6 Límite de registros 50
ARTÍCULO 7 Jugadores Formados en México (FM) 51
ARTÍCULO 8 Jugadores No Formados en México (NFM) 51
ARTÍCULO 9 Criterios de Clasificación para el Registro de Jugadores NFM 52
C. Periodo de Inscripción ante la FIFA 56
ARTÍCULO 10 Periodo para el Torneo Apertura 56
ARTÍCULO 11 Periodo para el Torneo Clausura 56
D. Periodo para la captura de Registros 56
ARTÍCULO 12 Sobre el sistema para la captura de registros (SIID) 56
ARTÍCULO 13 Periodos para la captura de registros de Jugadores para los Torneos Apertura y Clausura 56
ARTÍCULO 14 Periodo para la captura de registros para Cuerpo Técnico 56
E. Requisitos de Registro para Jugadores y Cuerpo Técnico 56
ARTÍCULO 15 Disposiciones relativas a los requisitos 56
ARTÍCULO 16 Requisitos para la afiliación y el registro de Jugadores Profesionales 57
ARTÍCULO 17 Requisitos para la afiliación y el registro del Cuerpo Técnico 60
ARTÍCULO 18 Disposiciones relativas al registro del Cuerpo Técnico 65
F.- Certificación Médica 66
ARTÍCULO 19 Sobre la Certificación Médica 66
G.- Transferencias Nacionales 67
ARTÍCULO 20 Disposiciones para las Transferencias Nacionales 67
ARTÍCULO 21 Periodo para la captura de Transferencias Nacionales 67
H.- Transferencias Internacionales 67
ARTÍCULO 22 Disposiciones para las Transferencias Internacionales 67
ARTÍCULO 23 Periodo para el trámite de Transferencias Internacionales (CTI) 68
ARTÍCULO 24 Transferencias Internacionales de Jugadores menores de edad 68
I. Registro Adicionales 70
ARTÍCULO 25 Sobre los Registros Adicionales 70
ARTÍCULO 26 Disposiciones para los Registros Adicionales 70
J. Registros fuera del Periodo de Registro 71
ARTÍCULO 27 Sobre los registros fuera del periodo 71
K. Sustitución de Jugadores 71
ARTÍCULO 28 Sustitución de Jugadores por Transferencia 71

ARTÍCULO 29 Sustitución de Jugadores por Lesión 72
L. BAJAS DE JUGADORES Y CUERPO TÉCNICO 73
ARTÍCULO 30 Disposiciones para el trámite de bajas 73
ARTÍCULO 31 Bajas con Controversia en proceso 74
M. INFLUENCIA DE TERCEROS Y PROPIEDAD DE LOS DERECHOS ECONÓMICOS DE JUGADORES POR PARTES DE TERCEROS 74
ARTÍCULO 32 Influencia de Terceros en los Clubes 74
ARTÍCULO 33 Propiedad de los Derechos Económicos de Jugadores por parte de terceros 74
APÉNDICE II 75
PARTIDOS FUERA DE LA COMPETENCIA 75
APÉNDICE III 79
CEREMONIA DE PREMIACIÓN A LO MÁS DESTACADO DE LA TEMPORADA 79
APÉNDICE IV 81
SISTEMA DE VIDEO ASISTENCIA ARBITRAL 81
A. DEFINICIÓN 81
B. FUNCIONES 81
C. PERSONAL 82
D. DECISIONES DEL VAR 82
APÉNDICE V 83
EQUIPOS TECNOLÓGICOS 83

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 de Competencia, así como sus apéndices son aplicables para la Temporada 2025 - 2026, que incluye los Torneos de la LIGA MX denominados: **"LIGA BBVA MX Torneo Apertura 2025"** (en adelante Torneo Apertura 2025) y **"LIGA BBVA MX Torneo Clausura 2026"** (en adelante Torneo Clausura 2026), y es de observancia obligatoria para todos los Clubes que integran la LIGA MX.

B. Organización

ARTÍCULO 2

La competencia correspondiente a la Temporada 2025 – 2026 es organizada por la LIGA MX en el marco institucional de la Federación Mexicana de Fútbol Asociación, A.C. (FMF), dando cumplimiento a su objeto, tal y como lo dispone el artículo 3 del Estatuto Social, a través de los órganos respectivos.

C. Órgano

ARTÍCULO 3

La FMF designa a la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX como el órgano que asume la responsabilidad total de los asuntos relacionados con la competencia, y cuyas obligaciones serán:

a. Definir la estructura de la competencia.
b. Aprobar las fechas de la competencia.
c. Aprobar la designación de los Estadios de los Clubes participantes.
d. Designar a los Comisarios de Partido.
e. Seleccionar los laboratorios y recolectores que realizarán los análisis del control de dopaje.
f. Definir y, si es necesario, decidir sobre las cuestiones resultantes de los casos de fuerza mayor.
g. Tratar todos los asuntos relacionados con la competencia que no sean responsabilidad de otro órgano de la FMF, de conformidad con el Estatuto Social y Reglamentos de la Institución.
h. Delegar las funciones de operación y administración de la competencia a las diferentes áreas de la LIGA MX.
i. Interpretar las disposiciones contenidas en el presente Reglamento.

Las decisiones adoptadas por la LIGA MX y/o sus Comités son definitivas y vinculantes para todos los participantes de la competencia y su incumplimiento o inobservancia puede derivar en la imposición de sanciones de acuerdo con la gravedad del caso.

En cumplimiento a lo dispuesto por el artículo 83 del Estatuto Social, la Comisión Disciplinaria de la FMF será el órgano encargado de sancionar cualquier violación o incumplimiento a las normas que rigen la competencia, así como de las decisiones mencionadas en el párrafo anterior, en los términos del presente Reglamento, de los demás ordenamientos aplicables y de las recomendaciones de la LIGA MX.

CAPÍTULO II
PARTICIPANTES

A. Participantes

ARTÍCULO 4

Participan en la Temporada los 18 Clubes que en orden alfabético se mencionan a continuación:



B. Obligaciones de los Participantes

ARTÍCULO 5

Los Clubes que integran la LIGA MX están obligados a participar en los Torneos Apertura 2025 y Clausura 2026, de conformidad con lo dispuesto por el Estatuto Social y los Reglamentos que rigen a la FMF, y serán responsables de:

a. Garantizar que cada Integrante de su Club observe y cumpla las condiciones y obligaciones definidas en el presente Reglamento, así como en el Estatuto Social, el Código de Ética y demás ordenamientos y documentos de la FMF y la LIGA MX.
b. Garantizar el correcto comportamiento de los integrantes de su Club, así como de toda persona que desempeñe alguna función en su nombre, incluido el cumplimiento del presente Reglamento, el Estatuto Social, el Código de Ética y demás ordenamientos y documentos de la FMF.
c. Participar en todos los partidos en que esté programada la intervención del Club.
d. Aceptar las instrucciones y decisiones administrativas, disciplinarias y de arbitraje relacionadas con la competencia.
e. Cumplir con las obligaciones económicas y documentales que se deriven de su participación en la LIGA MX, ya sea que se contengan en el presente Reglamento o en otros ordenamientos y documentos aplicables.
f. Aceptar la jurisdicción de la FMF, de la Federación Internacional de Fútbol Asociación (FIFA) y del Tribunal de Arbitraje del Deporte (TAS).
g. Complementar y remitir a la LIGA MX los formularios electrónicos de registro de Jugadores y Cuerpo Técnico junto con todos los documentos requeridos.

h. Participar de forma activa en todas las campañas y actividades que la FMF y la LIGA MX determinen en aras de promover la inclusión, el respeto, la igualdad y el juego limpio, así como evitar la discriminación, el racismo y la violencia en el futbol.
i. Entregar la información financiera y no financiera que se solicite en el marco del Control Económico.

ARTÍCULO 6

Los Clubes que integran la LIGA MX deberán jugar en los Estadios registrados que cumplan con las características y lineamientos oficiales contenidos en el Reglamento correspondiente, mismos que habrán sido debidamente revisados y autorizados por el área con facultades para ello.

Al inicio de cada Temporada se llevará a cabo la revisión de los Estadios registrados con el fin de actualizar el cumplimiento a la normatividad aplicable.

Los Clubes de la LIGA MX deberán jugar según las reglas, usar el sentido común y respetar a los compañeros, Árbitros, rivales y aficionados, manteniendo en todo su actuar, dentro y fuera de la cancha el Juego Limpio.

Así mismo, los Clubes y sus integrantes, así como el personal de la LIGA MX, deberá abstenerse de incurrir en conductas discriminatorias, racistas y violentas, promover el respeto, la inclusión, la igualdad y la diversidad en el futbol.

C. Integrantes de los Clubes

ARTÍCULO 7

Son integrantes de los Clubes:

a) Oficiales. - Toda persona que ejerza una función en el seno de un Club, sea cual fuere su título, la naturaleza de su función (administrativa, deportiva u otra) y el periodo de duración de ésta, excluidos los Jugadores e integrantes del Cuerpo Técnico.

Se consideran Oficiales, sobre todo, a los Dueños, los Directivos, los operadores, los empleados en general, y/o las personas que participan en el desarrollo del partido, se encuentren o no registrados en la FMF.

b) Cuerpo Técnico. - Se integra por el Director Técnico, Auxiliar Técnico, Preparador Físico, Entrenador de Porteros, Médico, Asistente Médico, Kinesiólogo, Fisioterapeuta, Asistente de Inteligencia Deportiva, Delegado de Equipo, Masajista y Utilero, que celebran un contrato por escrito con un Club, que es debidamente registrado ante la FMF.

c) Jugadores profesionales. – Deportistas, personas físicas, nacionales o extranjeras, que celebran un contrato por escrito con un Club, que es debidamente registrado ante la FMF, y perciben un monto superior a los gastos que realmente efectúa por su actividad futbolística.

D. Elegibilidad de los Jugadores

ARTÍCULO 8

Un Jugador es elegible para participar en los partidos, siempre que se encuentre debidamente registrado por su Club en la LIGA MX o en alguna de sus filiales en Fuerzas Básicas Sub 21, Sub 19, Sub 17, Sub 15, o, en su caso, Liga Premier y Liga TDP, conforme a lo dispuesto por el presente Reglamento y los aplicables en cada División y Categoría.

El Jugador se obliga a cumplir con el Estatuto Social, el Código de Ética y los Reglamentos y Protocolos de la LIGA MX, de la FMF y de la FIFA.

E. Filiales

ARTÍCULO 9

Los Clubes que integran la LIGA MX podrán contar con Clubes filiales en otras Divisiones Profesionales y obligatoriamente con equipos de Fuerzas Básicas en las categorías Sub 21, Sub 19, Sub 17 y Sub 15.

Por filial de un Club de LIGA MX se entenderá a aquellos Clubes que dependen administrativamente de este, en la inteligencia de que el Club de LIGA MX deberá contar con el 100% de la tenencia accionaria del Club filial.

Las filiales de los Clubes deberán ser registradas ante la LIGA MX a más tardar el 1° de junio de 2025.

Los Clubes de LIGA MX no podrán celebrar Convenios Deportivos entre Clubes de la LIGA MX, LIGA EXPANSIÓN MX, Liga Premier, Liga TDP y otros equipos de Fuerzas Básicas.

F. Carnet Único

ARTÍCULO 10

El Carnet Único es la autorización oficial expedida por la FMF para que Jugadores e integrantes del Cuerpo Técnico, inscritos en los Clubes de la LIGA MX y sus filiales, puedan actuar en cualquiera de sus Clubes filiales en las diferentes Ligas o Divisiones Profesionales de la FMF y Sub 21, Sub 19, Sub 17 y Sub 15, de conformidad con el Reglamento de Competencia de cada una de ellas.

En virtud del párrafo anterior y de conformidad con el presente artículo, los Jugadores No Formados en México registrados en los Clubes, de la Liga Premier o Liga TDP, que sean filiales de los Clubes de la LIGA MX y EXPANSIÓN MX, no podrán participar con los Clubes de la LIGA MX o Sub 21 sin importar si cuentan con Carnet Único en las mencionadas Divisiones.

CAPÍTULO III
COMPETENCIA

A. Sistema de Competencia

ARTÍCULO 11

La competencia de los Torneos Apertura 2025 y Clausura 2026, se desarrollará en dos Fases, a saber:

Fase de Calificación, que se integra por las 17 jornadas del Torneo; y

Fase Final Apertura 2025, que se integra por los partidos de Play In, Cuartos de Final, Semifinal y Final.

Fase Final Clausura 2026, que se integra por los partidos de Cuartos de Final, Semifinal y Final

B. Fase de Calificación

ARTÍCULO 12

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 General de Clasificación estará sujeta a lo siguiente:

12.1. Por juego ganado se obtendrán tres puntos.

12.2. Por juego empatado se obtendrá un punto.

12.3. Por juego perdido cero puntos.

ARTÍCULO 13

En la Fase de Calificación participan los 18 Clubes de la LIGA MX jugando en cada Torneo todos contra todos durante las 17 Jornadas respectivas, a un solo partido.

No se podrán reprogramar partidos a excepción de causas de fuerza mayor y/o por justificaciones indicadas que determine la LIGA MX.

ARTÍCULO 14

Para determinar los lugares que ocuparán los Clubes que participen en la Fase Final de cada uno de los Torneos se tomará como base la Tabla General de Clasificación, al término de cada uno de los Torneos correspondientes.

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 17 Jornadas de cada Torneo dos o más Clubes estuviesen empatados en puntos, su posición en la Tabla General de Clasificación será determinada atendiendo a los siguientes criterios de desempate:

1. Mejor diferencia entre los goles anotados y recibidos
2. Mayor número de goles anotados
3. Mayor número de goles anotados como visitante

4. Marcadores particulares entre los Clubes empatados
5. Mejor ubicado en la Tabla General de Cociente
6. Menor cantidad de puntos en la Tabla Fair Play
7. 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 15

Participan automáticamente por el Título de Campeón de la LIGA BBVA MX en el Torneo Apertura 2025, los diez primeros Clubes de la Tabla General de Clasificación del Torneo al término de las 17 Jornadas, siempre y cuando hayan dado debido cumplimiento a las obligaciones documentales y económicas con la FMF y otros Afiliados, en términos del presente Reglamento.

Participan automáticamente por el Título de Campeón de la LIGA BBVA MX en el Torneo Clausura 2026, los ocho primeros Clubes de la Tabla General de Clasificación del Torneo al término de las 17 Jornadas, siempre y cuando hayan dado debido cumplimiento a las obligaciones documentales y económicas con la FMF y otros Afiliados, en términos del presente Reglamento.

Los Clubes que obtengan el derecho a participar por el Título de Campeón de la LIGA BBVA MX en el Torneo correspondiente, lo perderán si no están al corriente en sus obligaciones documentales y económicas con la FMF y los Afiliados, y su lugar será ocupado por el Club que en forma descendente ocupe la posición inmediata siguiente en la Tabla General de Clasificación.

C. Fase Final

ARTÍCULO 16

Los diez Clubes calificados para la Fase Final del Torneo Apertura 2025 y los ocho Clubes calificados para la Fase Final del Torneo Clausura 2026 serán ubicados de acuerdo con el lugar que ocupen en la Tabla General de Clasificación al término de la Jornada 17, correspondiéndole el puesto número uno al Club mejor clasificado, y así sucesivamente hasta el número ocho o diez, en su caso. Los partidos correspondientes a la Fase Final se desarrollarán en las siguientes etapas:

Torneo Apertura 2025:

a. Play In
b. Cuartos de Final
c. Semifinales
d. Final

Torneo Clausura 2026:

a. Cuartos de Final
b. Semifinales
c. Final

ARTÍCULO 17

Los partidos correspondientes a la Fase Final, se jugarán en los días y horarios que señala el artículo correspondiente a cada etapa.

En caso de contingencia, los partidos correspondientes a la Fase Final serán reprogramados en los días y horarios que determine la LIGA MX.

No se podrán reprogramar partidos a excepción de causas de fuerza mayor y/o por justificaciones que determine la LIGA MX.

17.1. La LIGA MX, convocará una videoconferencia los lunes previos a los partidos correspondientes a cada etapa de la Fase Final 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 tomen.

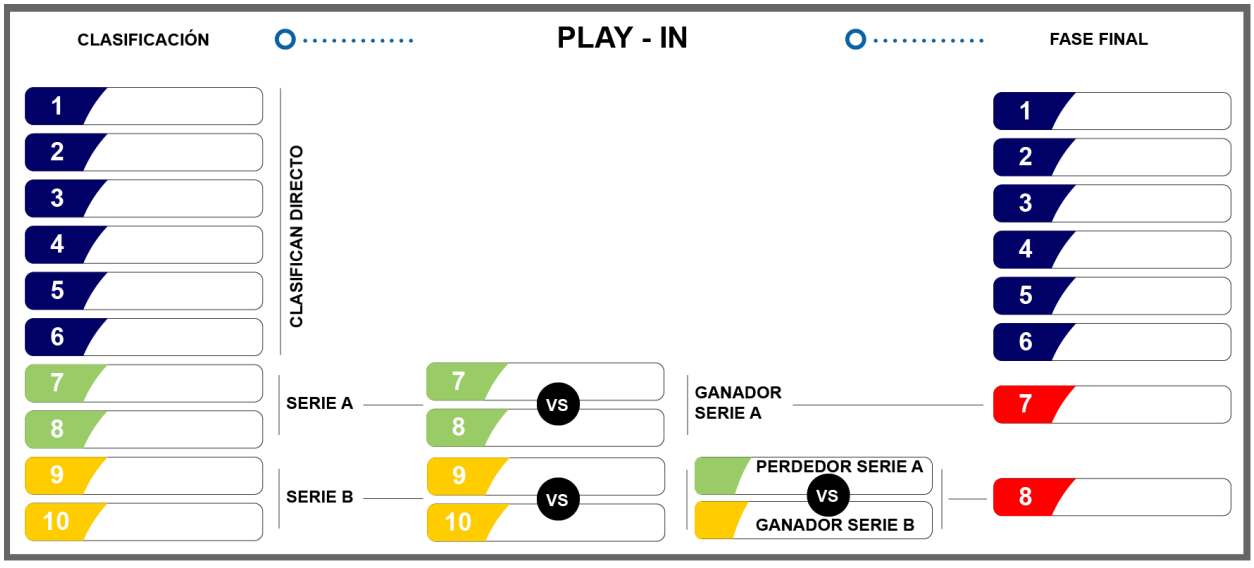
Los Clubes que siendo convocados no asistan a la reunión a que se refiere el presente artículo serán sancionados de conformidad con lo dispuesto por el Reglamento de Sanciones.

Los Clubes se obligan a cumplir con los Acuerdos y resoluciones tomadas en la reunión antes referida, aun cuando no hayan asistido.

C.1 Play In Torneo Apertura 2025

ARTÍCULO 18

Al término de la Fase de Calificación y de acuerdo con la Tabla General de Clasificación, los partidos de Play In se jugarán de la siguiente manera:



Se enfrentarán el séptimo contra el octavo lugar (Serie A) y el noveno, contra el décimo lugar (Serie B). El ganador de la Serie A, ocupará el 7° lugar en el orden de calificación para las siguientes etapas de la Fase Final, sin importar su posición en la Fase de Calificación.

El perdedor de la Serie A, jugará contra el ganador de la Serie B. El ganador de dicho partido ocupará el 8° lugar en el orden de calificación para las siguientes etapas de la Fase Final, sin importar su posición al término de la Fase de Calificación.

A la Tabla resultante de esta etapa, conforme se indica en los párrafos inmediatos anteriores, agregando los seis Clubes en el orden de posición de la Tabla General de Clasificación, se le denominará **Tabla de Posición de Fase Final**.

Los partidos de Play In serán a partido único en la sede del Club mejor ubicado en la Tabla General de Clasificación al término del Torneo. La LIGA MX elegirá el día y el horario del partido.

Los Clubes vencedores en los partidos de Play In serán aquellos que anoten el mayor número de goles durante el partido. De existir empate en el marcador, se procederá a lanzar tiros penales en la forma que describe el artículo 22 del presente reglamento, hasta que resulte un vencedor.

C.2 Cuartos de Final

ARTÍCULO 19

En los Cuartos de Final participarán los ocho Clubes conforme a la Tabla de Posición de Fase Final, que en el caso del Torneo Clausura 2026 corresponde a los ocho Clubes mejor ubicados en la Tabla General de Clasificación en orden descendente, enfrentándose a visita recíproca:

Posición 1°	**vs**	**Posición 8°**
Posición 2°	**vs**	**Posición 7°**
Posición 3°	**vs**	**Posición 6°**
Posición 4°	**vs**	**Posición 5°**

Los cuatro Clubes mejor ubicados en la Tabla de Posición de Fase Final elegirán el día y el horario de sus partidos, debiendo celebrarse dos encuentros de ida en miércoles y dos en jueves, en un horario de 19:00 y 21:00 horas; y dos encuentros de vuelta en sábado y dos en domingo, en horario a elegir. En ningún caso se permitirá que se programen dos partidos a la misma hora.

En caso de que uno de los Clubes participantes en los partidos de Cuartos de Final se encuentre en una sede cuyo huso horario sea de menos dos horas que el horario del centro del país, dicho Club tendrá preferencia para elegir jugar a las 21:00 horas (horario del centro) sin importar la posición en la Tabla de Posición de Fase Final, únicamente para el encuentro que se dispute entre semana.

Los Clubes vencedores en los partidos de Cuartos de Final serán aquellos que en los dos juegos anoten el mayor número de goles durante el tiempo reglamentario, criterio conocido como MARCADOR GLOBAL. De existir empate en el marcador global, la posición se definirá a favor del Club que haya obtenido una mejor posición en la Tabla de Posición de Fase Final del respectivo Torneo.

C.3 Semifinales

ARTÍCULO 20

En las Semifinales participarán los cuatro Clubes vencedores de Cuartos de Final, reubicándolos del uno al cuatro, de acuerdo con su mejor lugar en la Tabla de Posición de Fase Final, enfrentándose a visita recíproca:

Posición 1°	**vs**	**Posición 4°**
Posición 2°	**vs**	**Posición 3°**

Los partidos de Semifinales se jugarán en miércoles - sábado y en jueves - domingo, eligiendo siempre el Club que haya quedado mejor ubicado dentro de la Tabla de Posición de Fase Final, el día y el horario para la celebración de su partido como local. Los Clubes que participen en las Semifinales no podrán optar por jugar el mismo día, por lo que los encuentros correspondientes a las Semifinales se llevarán a cabo en dos días diferentes la ida y dos días diferentes la vuelta.

En caso de que uno de los Clubes participantes en los partidos de Semifinal se encuentre en una sede cuyo huso horario sea de menos dos horas que el horario del centro del país, dicho Club tendrá preferencia para elegir jugar a las 21:00 horas (horario del centro) sin importar la posición en la tabla, únicamente para el encuentro que se dispute entre semana.

Los Clubes vencedores en los partidos de Semifinales serán aquellos que en los dos juegos anoten el mayor número de goles, durante el tiempo reglamentario, criterio conocido como MARCADOR GLOBAL. De existir empate en el marcador global, la posición se definirá a favor del Club que haya obtenido una mejor posición en la Tabla de Posición de Fase Final.

C.4 Gran Final

ARTÍCULO 21

Disputarán a visita recíproca el Título de Campeón de los Torneos Apertura 2025 y Clausura 2026, los dos Clubes vencedores de la etapa de Semifinales, reubicándolos del uno al dos de acuerdo con su mejor posición en la Tabla de Posición de Fase Final, eligiendo siempre el Club que haya quedado mejor ubicado, el día y el horario de su partido como local.

Los partidos deberán programarse a partir de las 18:00 horas, siendo responsabilidad exclusiva de la LIGA MX elegir el día y horario de los encuentros. El Club con mejor posición en la Tabla de Posición de Fase Final, tendrá derecho a decidir sobre el partido que jugará como local.

El Club vencedor de la Final y por lo tanto Campeón, será aquel que en los dos partidos anote el mayor número de goles, criterio conocido como MARCADOR GLOBAL. Si al término del tiempo reglamentario el partido está empatado, se agregarán dos tiempos extras de 15 minutos cada uno.

De persistir el empate una vez completados los dos tiempos extras, se procederá a lanzar tiros penales en la forma que describe el artículo 22, hasta que resulte un vencedor.

Previo a los partidos de la Final, la LIGA MX organizará un Día de Medios en los días y horarios que determine la LIGA MX, a la cual deberán asistir, de manera obligatoria, los Directores Técnicos acompañados de 4 Jugadores de los Clubes finalistas que la LIGA MX indique, los cuales no podrán ser sustituidos salvo casos de fuerza mayor notificados previamente a la LIGA MX. La Comisión Disciplinaria tendrá la facultad de sancionar al Director Técnico y/o Jugadores que, siendo convocados, no asistan a dicho evento.

En la Gran Final (ida y vuelta), el Club local será responsable de proporcionar a la LIGA MX un palco en una zona preferente y proporcionar al Club visitante 120 boletos de intercambio para dichos partidos.

D. Lanzamiento de Tiros Penales

ARTÍCULO 22

22.1 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 equipararlo 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.

22.2 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.

22.3 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.

E. Tabla de Cociente

ARTÍCULO 23

La Tabla de Cociente será la suma de los resultados obtenidos en los siguientes Torneos: Apertura 2023 y Clausura 2024; Apertura 2024 y Clausura 2025; y Apertura 2025 y Clausura 2026.

El cociente que se obtenga será con cuatro decimales. La manera de obtener el cociente es dividiendo la suma de puntos totales obtenidos en los Torneos ya mencionados, entre la suma de partidos jugados en los Torneos referidos.

El cociente de los Clubes que hayan ocupado el último lugar de la Tabla de Cociente en la(s) Temporada(s) anterior(es), será el resultado de la división del número de los puntos totales obtenidos entre el número de partidos jugados a partir de la Temporada inmediata siguiente a haber finalizado en el último lugar de la Tabla de Cociente.

En caso de existir un empate en el cociente entre dos o más Clubes, se aplicarán los siguientes criterios de desempate, utilizando el número de Temporadas ininterrumpidas que tenga el Club con menor tiempo desde que inició la contabilización de su cociente actual.

Una vez definido el desempate para alguno de los Clubes, de mantenerse el empate entre los otros clubes involucrados, se aplicará el siguiente criterio de desempate al que se utilizó para esa definición, manteniendo el número de Temporadas del primer desempate.

1. Mejor diferencia entre los goles anotados y recibidos
2. Mayor número de goles anotados
3. Mayor número de goles anotados como visitante
4. Marcadores particulares entre los Clubes empatados
5. Menor puntuación en la Tabla Fair Play
6. Sorteo

Si un Club ocupa el último lugar en la Tabla de Cociente, pero por el lugar que ocupa en la Tabla General de Clasificación pudiera participar en la Fase Final del Torneo Clausura 2026, éste no podrá participar en dicha fase y estaría obligado a ceder su lugar al siguiente Club mejor clasificado.

Si alguna de las filiales de Fuerzas Básicas al que aplique el párrafo anterior avanzará a la Fase Final, el Club deberá continuar con su participación en esa categoría hasta concluir el Torneo.

TABLA DE COCIENTE INICIO TEMPORADA 2025-2026

		PUNTOS							JUEGOS JUGADOS Y DIFERENCIA DE GOLES														
POS	CLUB	A23	C24	A24	C25	A25	C26	TPTS	A23	DG	C24	DG	A24	DG	C25	DG	A25	DG	C26	DG	TJJ	DIF	COCIENTE
1	AMÉRICA	40	35	27	34			136	17	23	17	18	17	6	17	24					68	71	2.0000
2	TIGRES DE LA U.A.N.L.	30	31	34	33			128	17	14	17	11	17	10	17	10					68	45	1.8824
3	TOLUCA	21	32	35	37			125	17	4	17	15	17	22	17	19					68	60	1.8382
4	CRUZ AZUL	17	33	42	33			125	17	-8	17	9	17	27	17	10					68	38	1.8382
5	RAYADOS DE MONTERREY	33	32	31	28			124	17	12	17	13	17	7	17	9					68	41	1.8235
6	UNIVERSIDAD NACIONAL	28	27	31	21			107	17	9	17	5	17	8	17	-3					68	19	1.5735
7	GUADALAJARA	27	31	25	21			104	17	0	17	7	17	9	17	-3					68	13	1.5294
8	TIJUANA	0	0	29	19			48	0	0	0	0	17	-1	17	-6					34	-7	1.4118
9	LEÓN	23	24	18	30			95	17	1	17	-2	17	-2	17	3					68	0	1.3971
10	PACHUCA	22	29	13	28			92	17	-11	17	7	17	-9	17	6					68	-7	1.3529
11	NECAXA	15	27	15	31			88	17	-9	17	1	17	-6	17	7					68	-7	1.2941
12	CLUB ATLÉTICO DE SAN LUIS	23	16	30	18			87	17	5	17	-10	17	8	17	-13					68	-10	1.2794
13	GALLOS BLANCOS DE QUERÉTARO	19	24	12	20			75	17	-11	17	1	17	-18	17	-7					68	-35	1.1029
14	FC JUÁREZ	18	16	17	24			75	17	-10	17	-7	17	-14	17	-5					68	-36	1.1029
15	ATLAS	17	14	22	18			71	17	-10	17	-10	17	-6	17	-7					68	-33	1.0441
16	SANTOS LAGUNA	23	15	10	7			55	17	-3	17	-13	17	-18	17	-21					68	-55	0.8088
17	PUEBLA	25	5	14	9			53	17	-1	17	-25	17	-14	17	-13					68	-53	0.7794
18	MAZATLÁN FC	0	0	0	0			0	0	0	0	0	0	0	0	0					0	0	0.0000

ARTÍCULO 24

Derivado del acuerdo tomado por las Asambleas de Socios de la LIGA MX y de EXPANSIÓN MX, respectivamente, debidamente ratificados por la FMF, a la conclusión de la Temporada 2025 – 2026, no habrá descenso a la División de EXPANSIÓN MX.

Los Clubes que ocupen los tres últimos lugares de la Tabla de Cociente al finalizar la Temporada 2025 - 2026, estarán obligados a realizar un pago para el Fondo de Estabilización de los Clubes, que corresponda en cada caso de acuerdo con la posición que ocupan conforme a la siguiente tabla:

Último Lugar de la Tabla de Cociente	**MXN 80 millones**
Penúltimo Lugar de la Tabla de Cociente	MXN 47 millones
Antepenúltimo Lugar de la Tabla de Cociente	MXN 33 millones

Los referidos pagos se deberán realizar de contado durante los 10 (diez) días siguientes a haber terminado la Temporada; o a plazos en 2 (dos) parcialidades: el 50% durante los 10 (diez) días siguientes al haber finalizado la Temporada y el 50% restante el lunes previo al inicio del siguiente Torneo.

Adicionalmente, el Club que ocupe el último lugar en la Tabla de Cociente iniciará la siguiente Temporada con el Cociente en 0.0000.

El Club que ocupe el último lugar de la Tabla de Cociente en la Temporada 2025 – 2026, después de realizar el pago al Fondo de Estabilización de los Clubes correspondiente, deberá presentar a más tardar el lunes previo al inicio del siguiente Torneo, una póliza de fianza o instrumento financiero por el equivalente a USD 10’000,000.00 (diez millones de dólares, moneda de curso legal en Estados Unidos de América), con una vigencia de 2 años a partir de la fecha en que le resulte aplicable esta obligación y cubriendo al menos las dos Temporadas inmediatas siguientes.

a) Reincidencia como último lugar de la Tabla de Cociente

Los Clubes que reincidan en el último lugar en la Tabla de Cociente al finalizar la Temporada inmediata siguiente, pagarán $20’000,000.00 (veinte millones de pesos MXN) adicionales a los $80’000,000.00 (ochenta millones de pesos MXN) del Fondo de Estabilización de los Clubes al último lugar que se refleja en la tabla de referencia, mismos que serán reintegrados al fondo de formación aportado por los Clubes.

El Club que reincida en ser la última posición de la Tabla General de Cociente, no podrá realizar la sustitución de su certificado de afiliación, sin la autorización de la Asamblea de Socios de la LIGA MX, en las dos Temporadas inmediatas siguientes.

b) Incumplimiento al pago del Fondo de Estabilización de los Clubes

En caso de que uno de los Clubes que ocupe cualquiera de los 3 últimos lugares de la Tabla de Cociente, se negara a realizar el pago al Fondo de Estabilización de los Clubes, tendrá como consecuencia la desafiliación de la FMF, realizando el procedimiento federativo correspondiente.

c) Abandono de la División y/o Competencia

En caso de que un Club integrante de la LIGA MX decida no continuar en la Competencia, habiendo iniciado la Temporada y respectivos Torneos, el Club será excluido de la LIGA MX y su caso será turnado al Comité Ejecutivo de la FMF para que resuelva sobre su desafiliación.

F. Alineación

ARTÍCULO 25

Los Jugadores Formados en México (FM) son aquellos que cumplen con la condición de haber nacido en los Estados Unidos Mexicanos o tener padre y/o madre mexicanos y; al momento de su registro, cuente con pasaporte y acta de nacimiento expedidos por las autoridades mexicanas.

Los Jugadores No Formados en México (NFM) son aquellos que no cumplan con la condición de FM, descrita en el párrafo anterior.

Se entiende por hoja de alineación de Jugadores y Cuerpo Técnico, la lista definitiva con los máximos 21 nombres de Jugadores (Titulares y Suplentes) más Cuerpo Técnico (máximo 9) que el Delegado de Equipo entrega al Árbitro para que sean anotados en su Informe, de conformidad con la distribución de Jugadores FM y NFM que se indica en los siguientes párrafos.

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

El máximo de miembros de Cuerpo Técnico enlistados en la hoja de alineación deberá ser de 9 (Director Técnico, Médico, Asistente Medico y Delegado de Equipo son obligatorios).

De no contar con Asistente de Inteligencia Deportiva el número máximo de integrantes del Cuerpo Técnico en la hoja de alineación será de 8.

En relación con lo mencionado en el primer párrafo de este artículo, dentro de los 11 Jugadores en el terreno de juego, únicamente podrán participar hasta 7 Jugadores NFM.

Lo anterior, con el objeto de que participen mínimo 4 Jugadores FM de manera permanente durante cada partido, con las excepciones que se muestran en el cuadro líneas abajo, ya que, de no ser así el Club infractor incurriría en alineación indebida.

Si contando con el mínimo de Jugadores FM en cancha, un Jugador FM sufre una lesión y el Club al que pertenece tiene uno o más cambios y ventanas disponibles, es obligación del Club ingresar a un Jugador FM por el Jugador lesionado.

Si en este caso el jugador lesionado es un portero FM y el Club sólo tiene como suplente a un portero NFM pero cuenta con más de un cambio y ventana disponible (si el cambio adicional disponible es por causa de conmoción, deberá utilizarlo), es obligación del Club realizar el cambio de un jugador NFM por un jugador FM al mismo tiempo que el cambio del portero NFM.

El incumplimiento de los supuestos en los párrafos anteriores, se considerará alineación indebida.

En el siguiente cuadro se muestran aquellas posibles situaciones en que se podrá contar con menos de 4 jugadores FM sin que se considere alineación indebida, considerando que en ese momento se encuentran en el terreno de juego 4 jugadores FM y 7 jugadores NFM:

	Caso	Cuenta con cambios y ventanas disponibles		FM	NFM
1	Si un Jugador FM sufre una lesión y no puede continuar en el partido.	No		3	7
2	Si un Jugador FM sufre una lesión y no puede continuar en el partido.	Sí	Es casi al finalizar el partido y no da tiempo de realizar el cambio	3	7
3	Si un Jugador FM es expulsado.	No		3	7
4	Si un Portero FM es expulsado.	Sí	No es necesario sustituir a un Jugador NFM por un FM	3	7
5	Si un portero FM sufre una lesión y no puede continuar en el partido, y el único portero suplente es NFM.	Sí / Sólo un cambio con ventana disponible		3	8

Los mismos criterios deberán aplicarse en caso de que en la situación inicial se cuente con menos de 11 jugadores.

Todos los Clubes deberán entregar al Árbitro la hoja de alineación por lo menos 60 minutos antes de la hora señalada para el inicio del partido, misma que será cotejada por el Cuarto Árbitro.

En caso de que uno o más Jugadores se lesionen durante el calentamiento, el Delegado de Equipo del Club afectado deberá informar inmediatamente al Árbitro y al Delegado de Equipo del Club contrario dicha circunstancia, a efecto de corregir la hoja de alineación. De darse este supuesto y el supuesto referido sobre la expulsión líneas abajo, el Cuarto Árbitro será el único facultado para modificar la hoja de alineación.

Por otra parte, si un Jugador alineado como Titular es expulsado antes de iniciar el encuentro, el Club podrá sustituir a dicho Jugador por otro que se encuentre alineado como Suplente, lo cual no se tomará en cuenta como el primero de los cambios a que tiene derecho el Club durante el transcurso del partido, ni se contará como uno de sus momentos de cambio. En este caso, saldrá al encuentro con un Jugador menos de los establecidos como suplentes en la hoja de alineación.

Si el Jugador expulsado es uno de los alineados como Suplentes, el Club tendrá en la banca un Jugador menos de los establecidos como suplentes en la hoja de alineación.

Sólo podrán participar en el partido los jugadores debidamente registrados y por lo tanto dados de alta en el sistema de captura del informe arbitral, como jugadores en activo.

ARTÍCULO 26

Se considera alineación indebida:

a) Cuando un jugador no esté 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 el presente Reglamento (se excluyen las condiciones de alineación del Cuerpo Técnico).

d) La suplantación de jugadores y de Integrantes del Cuerpo Técnico.

En caso de la infracción al inciso d), aquellos afiliados que derivado de la investigación resulten responsables de participar pasiva o activamente en la suplantación, 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, durante la Fase de Calificación.

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

En caso de cualquier otro marcador, se respetarán los goles anotados por el Club que actuó legalmente y el resultado final para el Club infractor será de 0 (cero).

Las infracciones señaladas por el Árbitro y/o Comisario en el marco del partido serán tomadas en cuenta para cada Jugador y/o club, debiendo cumplir las sanciones aplicables a cada caso.

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, durante la Fase de Calificación y el partido será anulado estadísticamente.

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 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.

Por lo que hace a la Regla de Jugadores Menores Formados en México (MFM), se tomarán en cuenta los minutos acumulados por los Jugadores MFM de un Club que haya sido castigado con las sanciones anteriores.

G. Funciones del Cuerpo Técnico

ARTÍCULO 27

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

El 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 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.

El Delegado de Equipo tendrá cuando menos las siguientes funciones: Comunicar a Jugadores y Cuerpo Técnico el cumplimiento de la normatividad y código de ética; entregar al Árbitro la hoja de alineación; recabar las firmas del Protocolo de Paro Cardiaco Súbito y entregarla al Comisario del partido; recabar las firmas del Protocolo de Mantenimiento de Canchas y entregarla al Comisario del partido; capturar las sustituciones de jugadores en el módulo correspondiente durante el partido.

De la misma manera que al resto del Cuerpo Técnico, cualquier acto de indisciplina por parte del Delegado de Equipo que reporten los oficiales de partido será sancionado por la Comisión Disciplinaria en función de la gravedad de la falta.

La función del Asistente de Inteligencia Deportiva es única y exclusivamente transmitir al Cuerpo Técnico la información procedente del Sistema Electrónico del Seguimiento del Rendimiento de cada Jugador y el resto de las herramientas tecnológicas, en su caso, brindadas 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 cuente con el referido equipo o éste no funciona.

H. Regla de Jugadores Menores Formados en México (MFM)

ARTÍCULO 28

Se considerarán como Jugadores MFM aquellos Jugadores FM cuya fecha de nacimiento sea a partir del año 2003 o posterior.

Los Clubes deberán cumplir con un mínimo de 1,170 minutos de participación de Jugadores MFM durante la Fase de Calificación de cada Torneo.

Por cada partido, el máximo de minutos contabilizables por Club será de 225 minutos.

Cuando un Jugador MFM sea convocado a Selecciones Nacionales le serán acumulados los minutos promedio del jugador de aquellos partidos en los que no haya participado en la Fase de Calificación del Torneo debido a dicha convocatoria, siempre y cuando haya acumulado 180 minutos de juego en el resto de los partidos de dicha Fase.

Los minutos promedio serán calculados conforme al total de minutos jugados en la Fase de Calificación de dicho Jugador entre el total de número de partidos sin considerar los partidos no jugados por la convocatoria.

Ejemplo del cálculo de los minutos a acumular por partidos no jugados debido a convocatoria a Selecciones Nacionales:

Partidos no jugados por convocatoria: 3.
Partidos restantes Fase de Calificación: 14.
Total de minutos acumulados por el jugador en Fase de Calificación: 182.
Promedio por partido de minutos jugados en la Fase de Calificación: 182/14= 13
Minutos que deben sumarse por convocatoria: 13x3=39.

Los minutos totales aplicables a la Regla para ese jugador será de 221=182+39.

De no cumplir con los 180 minutos de juego en el resto de los partidos de esta Fase no le serán acumulados minutos por convocatoria a Selecciones Nacionales, a menos que se haya lesionado en la convocatoria y ello le haya impedido continuar en el Torneo, para lo cual la Comisión Médica determinará que en efecto la lesión se haya verificado en este lapso y amerita la salida del jugador de la competencia. En este caso se le acumularán los minutos promedio conforme a los párrafos anteriores en las jornadas restantes de la Fase de Calificación.

En el caso de que un Club no cumpliera con el número mínimo de minutos que señala la Regla, será sujeto a las siguientes sanciones:

a) Reducción de 3 puntos en la Tabla de Clasificación General y de Cociente.
b) Reducción del 15% de los recursos entregados por los Derechos de Formación.

CAPÍTULO IV
PARTIDOS

A. Partidos Oficiales

ARTÍCULO 29

Los Clubes que participen en los Torneos Apertura 2025 y Clausura 2026 celebrarán sus partidos oficiales en los Estadios registrados ante la LIGA MX, en los días y horarios programados por la LIGA MX.

En ningún caso un Club podrá jugar como local dos veces en la misma Temporada contra un mismo Club, durante la Fase de Calificación.

Los Clubes deberán dar inicio a los partidos en los horarios establecidos, por lo que aquellos Clubes que retarden el inicio del partido, ya sea en el primer o segundo tiempo, serán sancionados según lo dispuesto en el Reglamento de Sanciones.

ARTÍCULO 30

Es obligación de los Clubes que participan en los Torneos Apertura 2025 y Clausura 2026 estar en la plaza del Club local o dentro de 75 km de distancia del Estadio donde se disputará el encuentro, cuando menos con 8 horas de anticipación al horario programado del partido.

ARTÍCULO 31

En los partidos de los Torneos Apertura 2025 y Clausura 2026, los Clubes contendientes deberán presentarse en el terreno de juego cuando menos 6 minutos antes de la hora señalada para dar inicio el partido, con 11 Jugadores, salvo causas de fuerza mayor en que se deberá aplicar el criterio del párrafo siguiente.

El partido no comenzará ni proseguirá si uno de los equipos dispone de menos de 7 Jugadores.

Si un Club comienza el encuentro con menos de 11 Jugadores, únicamente los Jugadores y suplentes que figuren en la hoja de alineación podrán participar en el partido en cuanto lleguen.

Salvo casos especiales, determinados por la Comisión Disciplinaria, el Club que se quede con menos de 7 Jugadores perderá el partido por un marcador 1-0.

Cuando ambos Clubes queden con menos de 7 Jugadores, ambos Clubes perderán los puntos en disputa, es decir, ningún Club sumará puntos, durante la Fase de Calificación y el partido será anulado estadísticamente.

Para la Fase Final, corresponderá a la Comisión Disciplinaria establecer la sanción y medidas correspondientes.

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.

Las infracciones señaladas por el Árbitro y/o Comisario en el marco del partido serán tomadas en cuenta para cada Jugador y/o Club, debiendo cumplir las sanciones aplicables a cada caso.

En los partidos de los Torneos Apertura 2025 y Clausura 2026, será obligatoria la alineación y participación de cuando menos un Director Técnico, un Auxiliar Técnico, un Médico, un Asistente Médico debidamente registrados y ubicarse en banca, excepto que una sanción o causa de fuerza mayor justificada a juicio de la Comisión Disciplinaria lo impidan.

Será obligatoria la alineación y participación de un Delegado de Equipo ubicado en el lugar en cancha que se le asigne, excepto que una sanción o causa de fuerza mayor justificada a juicio de la Comisión Disciplinaria lo impidan.

B. Sustituciones y Oportunidades de sustitución

ARTÍCULO 32

En los partidos de los Torneos Apertura 2025 y Clausura 2026, los Clubes podrán realizar un máximo de cinco sustituciones de Jugadores en cada partido y dispondrán de un máximo de tres oportunidades para realizar estas sustituciones. No habrá diferencia entre Porteros y Jugadores. Los cinco Jugadores que vayan a ser sustituidos se elegirán del total de los Jugadores suplentes.

En caso de que ambos Clubes realizaran sustituciones al mismo tiempo, se restará una oportunidad para realizar una sustitución a cada uno de éstos.

En el caso de que uno de los Clubes realice múltiples sustituciones en el mismo momento en el que el juego está detenido, éstas contarán como una sola oportunidad de sustitución.

En caso de que las sustituciones se realicen en el medio tiempo del encuentro, éstas no contarán como una oportunidad de sustitución.

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.

Asimismo, si en la Gran Final se agregarán los tiempos extras por mantenerse un empate en el Marcador Global, los Clubes contarán con una sustitución adicional, sin importar el número de sustituciones que hubiera realizado durante el tiempo reglamentario.

Si los Clubes no hubieran utilizado el número máximo de sustituciones durante el tiempo reglamentario, en los tiempos extras podrán disponer de ellas, adicional a la sustitución señalada en el párrafo anterior.

Sólo se permitirá realizar sustituciones en el periodo comprendido entre el final del tiempo reglamentario y el inicio de los tiempos extras y una sola oportunidad de sustitución durante los tiempos extras.

Previo a ingresar al terreno de juego, los Jugadores sustitutos únicamente podrán estar en el área de calentamiento, en caso de que el Club cuente aún con cuando menos una sustitución y oportunidad de sustitución adicional, de lo contario, el cuerpo arbitral o el Comisario del Partido les podrán solicitar que regresen a la banca.

C. Calendarios, sedes, fechas y horarios

ARTÍCULO 33

La LIGA MX tendrá la facultad de elaborar el Calendario de Competencia de la Temporada 2025-2026, en aras de lograr la equidad de la competencia deportiva y bajo la premisa de buscar las mejores condiciones para los Clubes integrantes de la LIGA MX.

ARTÍCULO 34

De acuerdo con el Calendario de Competencia de la Temporada 2025-2026, los Estadios registrados de los Clubes participantes son los siguientes:



ARTÍCULO 35

Los partidos de los Torneos no podrán iniciar antes de las 12:00 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.

La LIGA MX tendrá la facultad de programar el inicio de un partido después de las 23:00 horas, en caso de situaciones que considere de fuerza mayor.

Durante la Fase de Calificación ningún Club podrá celebrar un partido oficial como parte de la Temporada 2025 - 2026 y otro oficial autorizado por la FIFA o Confederaciones en territorio nacional, si no han transcurrido por lo menos 48 horas desde la conclusión del partido anterior.

Si durante la Fase de Calificación un Club mexicano participa en el extranjero en un juego autorizado por la FIFA o Confederaciones, su siguiente partido dentro del Torneo local deberá celebrarlo cuando menos 72 horas después de finalizado el partido anterior.

Los partidos correspondientes a la Jornada 17 de los Torneos Apertura 2025 y Clausura 2026 se jugarán en los horarios establecidos no pudiendo reprogramar los mismos. La LIGA MX podrá reprogramar estos partidos por causa de fuerza mayor, siempre y cuando se celebren previo a la Fase Final y respetando los tiempos mínimos de descanso que señala este Reglamento.

La LIGA MX tiene la facultad de reprogramar los partidos de la Jornada 17 que estén involucrados en la definición de la Tabla de Cociente de la Temporada 2025-2026, para que estos se jueguen en el mismo día y horario.

ARTÍCULO 36

Asimismo, la LIGA MX, podrá realizar modificaciones de fechas y horarios en los calendarios de juegos aprobados, en aquellos partidos que considere determinantes para la calificación a la Fase Final, en aquellos partidos oficiales aprobados por FIFA y Confederaciones en que los Clubes mexicanos o la Selección Nacional obligatoriamente deban participar, así como en aquellos partidos que lo considere necesario ya sea o no a solicitud de los Clubes que formen parte de estos partidos.

De igual forma la LIGA MX, podrá ajustar juegos aprobados en el Calendario para cumplir con el periodo de descanso establecido en el presente reglamento, derivado de la participación de los Clubes en Torneos Internacionales, sin la autorización de los Clubes involucrados.

D. Cambio de Horario

ARTÍCULO 37

Para solicitar cambio de horario de un partido de la Fase de Calificación, el Club interesado deberá solicitar oficialmente a la LIGA MX la autorización para el cambio de horario exponiendo los motivos de la solicitud. El Club solicitante deberá de contar con acuse de recibo vía SIID de la LIGA MX.

Cuando dicha solicitud se lleve a cabo dentro de los 8 días naturales previos a la celebración del partido de que se trate, se deberá contar con la autorización del Club contrario.

Cuando dicha solicitud se lleve a cabo antes de los 8 días naturales previos a la celebración del partido de que se trate, no será necesario contar con la autorización del Club contrario.

La LIGA MX en cualquiera de los casos, podrá autorizar o rechazar dicha solicitud de cambio de horario.

E. Cambio de Fecha

ARTÍCULO 38

Para que un Club solicite la reprogramación de la fecha de su partido deberá contar con la autorización de la LIGA MX y del equipo contrario, así como cumplir con los siguientes requisitos:

1. Solicitarlo por escrito a la LIGA MX, cuando menos con 15 días naturales de anticipación al evento.

2. Contar con la autorización por escrito del Club contrario.

3. Reprogramar el partido dentro de los 30 días naturales siguientes a la fecha en que inicialmente estaba programado, a menos de que la fecha de la solicitud no permita que así sea dentro del plazo antes mencionado, en cuyo caso el partido deberá celebrarse antes del inicio de la Jornada 17.

4. La reprogramación deberá obedecer a la celebración de un partido avalado por la FMF, FIFA o Confederaciones, o por compromisos del Club debidamente justificados ante la LIGA MX.

La LIGA MX en cualquiera de los casos anteriores, podrá autorizar o rechazar dicha solicitud.

F. Reprogramación de Partidos por Jugadores convocados a Selección Nacional

ARTÍCULO 39

Los Clubes que cedan Jugadores a las Selecciones Nacionales, no podrán reprogramar sus partidos por este motivo.

G. Cambio de Estadio

ARTÍCULO 40

Los partidos oficiales de la competencia deberán celebrarse en los Estadios registrados por cada Club, por lo que ningún Club durante la Temporada podrá cambiar de Estadio para celebrar partidos oficiales. A menos que exista una causa debidamente justificada, la LIGA MX, autorizará que un Club juegue en distinto Estadio, siempre que a juicio de dicho Órgano sea pertinente autorizar el cambio.

Para que un Club solicite el cambio de Estadio deberá cumplir con los siguientes requisitos:

40.1. Solicitar por escrito a la LIGA MX, el cambio de Estadio para un partido programado, manifestando las causas de su solicitud.

40.2. Contar con la autorización por escrito del Club contrario.

40.3. Contar con la autorización por escrito de los otros Clubes de la LIGA MX y/o EXPANSIÓN MX que jueguen en el mismo Estadio.

40.4. Contar, en su caso, con la autorización del Dueño o legítimo poseedor del Estadio donde pretende celebrar su partido oficial.

40.5. Se deberá observar que el partido que se solicita cambiar de Estadio, no se juegue en el mismo día y horario que otro Club de LIGA MX o EXPANSIÓN MX de la misma sede.

En caso de que un Club solicite cambio de Estadio para la celebración de un partido oficial de carácter internacional, deberá contar con la anuencia de los Clubes que participan en la sede donde pretende jugar.

H. Suspensión de Partidos

ARTÍCULO 41

Los partidos de la Temporada 2025 - 2026 podrán suspenderse por causas de fuerza mayor, incomparecencia de alguno de los contendientes, retirada de la cancha de algún Club, falta de garantías y/o comportamiento impropio y/o discriminatorio de los asistentes al Estadio, entre otros.

En todos los casos la Comisión Disciplinaria, con base en los Informes de Comisarios y de árbitros, entre otros elementos, realizará una investigación para determinar las sanciones, en función de la gravedad del hecho específico, y la distribución de gastos adicionales que se generen.

En tanto se realiza la investigación aludida, de incurrir en gastos adicionales cada Club deberá realizar la erogación que le corresponda, como gastos de hospedaje, alimentación y traslados, entre otros. En cuánto la Comisión Disciplinaria emita los resultados de su investigación y los costos que corresponden a cada Club, se realizarán los ajustes necesarios en la cuenta corriente de cada uno de ellos.

H.1 Suspensión antes del Inicio de un Partido

ARTÍCULO 42

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.

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.

H.2 Suspensión de un Partido ya Iniciado

ARTÍCULO 43

Cuando un partido ya iniciado sea suspendido por causa de fuerza mayor, el tiempo faltante, si excede de 7 minutos, deberá jugarse dentro de las 24 horas siguientes, siendo responsabilidad de la LIGA MX

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, los Clubes jugarán el tiempo restante del partido, en fecha y horario que 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 y demás aspectos normativos.

En caso de que la suspensión del partido ocurra cuando falten 7 minutos o menos, el Árbitro dará por suspendido el juego y a partir del resultado de la investigación que emita la Comisión Disciplinaria la LIGA MX resolverá si se juega o no el tiempo faltante.

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

ARTÍCULO 44

Un partido puede ser suspendido derivado de la conducta racista de los asistentes al Estadio.

44.1. 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 “The International Football Association Board” en adelante (Reglas de Juego IFAB) y parará el partido.

Mediante un anuncio por el sonido local se les solicitará a los aficionados que cese el comportamiento inmediatamente y advertir que, si el comportamiento no cesa, el partido se suspenderá temporalmente.

El partido se reiniciará después del anuncio.

44.2. 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 del Cuarto Árbitro, apoyará 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 nuevamente al público que por 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.

44.3. Incidentes racistas graves – Tercera Fase: Suspensión para el Desalojo del Estadio o Suspensión definitiva.

Si la conducta racista y/o los comportamientos discriminatorios continúan después de reiniciar el partido si la segunda fase no dio resultado), el Árbitro podrá como último recurso suspender el partido para el desalojo del Estadio.

El Comisario de partido, a través del Cuarto Árbitro, 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, que todas las fases y medidas fueron aplicadas acorde al protocolo y una evaluación del impacto que el desalojo del Estadio o la suspensión del partido tendría sobre los jugadores y el público.

En aquellos casos en que la decisión sea el desalojo del Estadio, éste se deberá realizar en su totalidad y una vez desalojado deberá completarse el juego, efectuándose 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 la decisión sea la suspensión definitiva del partido, 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 y demás aspectos normativos.

H.4 Suspensión por falta de Garantías

ARTÍCULO 45

Un partido podrá ser suspendido por falta de garantías, motivado por actitud antideportiva, rebeldía o cualquier situación ocasionada por Jugadores, Cuerpo Técnico o Directivos de alguno o ambos Clubes.

Además de las sanciones que determine la Comisión Disciplinaria, el Club del que formen parte los infractores, perderá el partido por marcador de 1-0, de encontrarse en Fase de Calificación. Para la Fase Final, el Club infractor perderá el derecho a continuar compitiendo por el Título de Campeón, correspondiéndole al Club contrario continuar en el Torneo.

H.5 Suspensión por Incomparecencia

ARTÍCULO 46

Exactamente a la hora fijada para dar inicio a un partido, si uno de los Clubes no hubiese comparecido o contase con menos de 7 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 7 jugadores (incomparecencia), el Árbitro suspenderá el partido.

En caso de que la Comisión Disciplinaria 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.

Si se comprueba que no hubo causa justificada de la incomparecencia, además de la sanción que establezca la Comisión Disciplinaria, el Club culpable descenderá a la división inmediata inferior en la siguiente Temporada.

46.1 Incomparecencia del Cuerpo Arbitral

Si un partido no puede iniciar debido a la incomparecencia del Cuerpo Arbitral, los Clubes contendientes deberán esperar en el Estadio 30 minutos, al término de los cuales podrán retirarse. Para tal efecto el Comisario, o en su ausencia, quien determiné la LIGA MX, 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.

H.6 Suspensión por Retiro

ARTÍCULO 47

El partido será suspendido si una vez iniciado alguno o ambos Clubes se retira (n) del terreno de juego o no regresa (n) a este después del descanso del medio tiempo.

Si se comprueba que no hubo causa justificada del retiro, además de la sanción que establezca la Comisión Disciplinaria, el Club culpable descenderá a la división inmediata inferior en la siguiente Temporada.

Si la Comisión Disciplinaria determina que el retiro de algún Club obedeció a causa de fuerza mayor, la LIGA MX, determinará lo conducente.

I. Veto de Estadio

ARTÍCULO 48

Al Club al que se le aplique la sanción de "Veto de Estadio", de conformidad con el Reglamento de Sanciones y para efecto de cumplir su sanción podrá escoger, mediante solicitud oficial a la LIGA MX:

1. Jugar en su Estadio a "Puerta Cerrada", en el día y hora acostumbrados, situación que será certificada por la LIGA MX a través del Comisario designado para dicho encuentro.

2. Jugar en otro Estadio registrado, que deberá ser aprobado por la LIGA MX, y deberá contar con la autorización del Club que habitualmente juega en el Estadio

ARTÍCULO 49

Si por la ubicación del Estadio elegido para suplir a otro en caso de Veto, se originasen gastos extras para los Clubes participantes, estos gastos correrán a cargo del Club cuyo Estadio esté vetado.

J. Dopaje

ARTÍCULO 50

El dopaje está prohibido en los partidos de las competencias organizadas por la LIGA MX de la FMF.

La LIGA MX será la responsable de elegir el laboratorio que realizará los análisis de las muestras, de entre los laboratorios acreditados por la Agencia Mundial Antidopaje (AMA).

El Reglamento de Control de Dopaje de la FMF y demás directrices señaladas por la FIFA en el tema del Dopaje, se aplicarán en la competencia.

K. Balones

ARTÍCULO 51

Los Clubes cuando jueguen de local deberán presentar para cada partido oficial 17 balones oficiales, de los cuales obligatoriamente deberán ser mínimo 6 balones nuevos y máximo 11 utilizados en jornadas anteriores (en la primera jornada como local todos los balones presentados deberán nuevos), aprobados por la LIGA MX para la competencia, incluyendo los correspondientes a las Campañas Sociales.

Los 17 balones oficiales referidos en el párrafo anterior deberán distribuirse de la siguiente manera:

- Uno (1) en juego;
- Catorce (14) colocados en los soportes para balones; y
- Dos (2) balones utilizados en jornadas anteriores resguardados por el Club local y con la ubicación de éstos conocida por el cuarto árbitro.

Para los Partidos de Cuartos de Final cada Club local participante recibirá 15 balones nuevos, mismos que deberá presentar para ser usados en el terreno de juego, considerando la distribución señalada y resguardar 4 balones de jornadas anteriores con la ubicación de éstos conocida por el cuarto árbitro.

Para los partidos de Semifinales cada Club local participante recibirá 6 balones nuevos, mismos que deberá presentar para ser usados en el terreno de juego, por lo que 13 balones serán los utilizados en la etapa anterior, 9 de ellos considerando la distribución señalada y resguardando 4 en ubicación conocida por el cuarto árbitro.

Para los partidos de la Gran Final, la LIGA MX será la responsable de proporcionar los balones de juego.

Asimismo, los Clubes deberán utilizar en sus sesiones de entrenamiento los balones oficiales proveídos por la LIGA MX, salvo en casos en que el entrenamiento sea para participar en una competición internacional, cuyo organizador haya entregado balones oficiales de dicha competición a los Clubes.

ARTÍCULO 52

Cada Club local debe tener un supervisor de Recoge Balones responsable de capacitar a éstos sobre sus responsabilidades generales y proporcionarles información de la distribución de los balones, incluida la instrucción de no mostrar favoritismo.

En el caso de que se perciba un intento del Recoge Balones de mostrar favoritismo hacia algún Club Participante en el método o en la velocidad con la que se coloca el balón en los Soportes para Balón, el Comisario de Partido podrá tomar las medidas oportunas de inmediato.

Los Recoge Balones deberán ser Jugadores de Fuerzas Básicas del Club local.

L. Estadios

ARTÍCULO 53

De conformidad con el artículo 6 del presente Reglamento, los Estadios en donde se efectúen los partidos de los Torneos de la LIGA MX deberán cubrir todos los requisitos que dispone el Reglamento de Afiliación, Nombre y Sede, el Reglamento General de Competencia, Protocolos y demás documentos oficiales.

ARTÍCULO 54

Los Estadios deberán contar, cuando menos con los siguientes servicios:

a) Instalaciones adecuadas tanto para los Jugadores y Cuerpo Técnico, como para el Cuerpo Arbitral. Los vestidores serán independientes para los Clubes contendientes (titulares y preliminares), con una capacidad mínima para 25 personas, debiendo estar equipados con instalaciones sanitarias en número adecuado para su capacidad, con regaderas provistas de agua caliente y fría, así como con casilleros suficientes para la debida guarda de las pertenencias de los Jugadores, además de conexión a internet inalámbrico. Las paredes estarán cubiertas con materiales adecuados para el uso a que están destinadas.

   Los lugares destinados para los vestidores de Jugadores y Árbitros deberán estar suficientemente ventilados, observando que las ventanas sean inaccesibles al público en

general. Además de lo anterior, deberán contar con vigilancia policíaca para evitar la entrada de personas ajenas a los mismos.

Los vestidores de los Jugadores y las regaderas deberán estar equipadas con suelo antiderrapante.

b) Área de Servicio Médico para la atención de Jugadores y público en general.

c) Contar con un Desfibrilador portátil, independiente al de las Ambulancias. Así mismo, cada Club deberá traer consigo un Desfibrilador portátil, el cual deberá ubicarse en la banca mientras dure el encuentro, no importando si actúa de local o de visitante.

d) Área de control de dopaje.

e) Sistema de circuito cerrado de televisión que deberá cubrir como mínimo los puntos que dispone el Reglamento General de Competencia el Protocolo Interinstitucional de Seguridad “Estadio Seguro” y demás normativa oficial al respecto.

f) Un Centro de Mando que concentre las pantallas de circuito cerrado de televisión y con vista hacia la cancha.

g) Los Estadios deberán contar con internet inalámbrico disponible en cancha y tribuna que permita a los representantes de la prensa realizar sus funciones.

h) Contar con la computadora que cumpla con las características y especificaciones señaladas por la LIGA MX y una impresora en función para la elaboración del Informe Arbitral, así como conexión a Internet para el envío de la misma.

i) Los Estadios deberán contar con dos accesos de internet alámbrico disponibles para la captura de sustitución de Jugadores para el Partido.

j) Contar con un tablero electrónico autorizado por la Comisión de Árbitros en óptimas condiciones, para indicar la sustitución de Jugadores y el número de minutos añadidos en compensación por el tiempo perdido.

k) Rampas, accesos, asientos y áreas en general destinadas a personas con capacidades diferentes.

l) En caso de optar por utilizar tabletas electrónicas en el área técnica, se deberá limitar el uso de dichos aparatos para explicar jugadas gráficamente, realizar anotaciones y llevar un registro del partido, quedando estrictamente prohibido utilizar dichos dispositivos para objetar juicios del Cuerpo Arbitral.

m) Baños públicos suficientes, con cambiador de pañales para bebé y manteniéndolos en funcionamiento y con limpieza impecable antes, durante y después del partido.

ARTÍCULO 55

Los Clubes que actúen como locales tendrán las siguientes obligaciones:

a) Contar con personal de vigilancia que a juicio de las Autoridades de Gobierno y del propio Club sea acreditado y suficiente para garantizar la seguridad del público en general, Oficiales de Partido, Jugadores y Cuerpo Técnico, antes, durante y después del encuentro en tanto se realiza el desalojo de las instalaciones.

b) Asignar al Club visitante y al Cuerpo Arbitral una escolta de vialidad que proteja y facilite el tránsito en la ruta aeropuerto - hotel – Estadio – hotel – aeropuerto.

Para el caso de los Clubes visitantes que arriben a la sede del Club local vía terrestre, la obligación de asignar la escolta a que se refiere el párrafo anterior, será a partir de la entrada del Club visitante a la Ciudad sede del Club local hasta el lugar de concentración y después al Estadio.

En cuanto la escolta que se debe asignar al Club visitante a la salida del Estadio, ésta deberá acompañar hacia el lugar de concentración en caso de que el Club visitante pernocte en la sede, o hasta la salida de la Ciudad sede, según sea el caso.

c) Asignar un palco a la Directiva del Club visitante con capacidad para 12 (doce) personas, con baño privado, conexión a internet inalámbrico (Wifi), televisión con la transmisión del partido, que ofrezca seguridad y visibilidad adecuada para los integrantes de la misma, en excelentes condiciones de construcción y de limpieza. La Directiva del Club visitante deberá estar protegida con elementos de seguridad para evitar incidentes y/o agresiones por parte del público asistente.

d) Escoltar a la Directiva del Club visitante de la cancha al palco asignado.

e) En partidos de alto riesgo, asignar al Club visitante la seguridad suficiente durante toda la estancia en la plaza.

f) Aplicar los sistemas de seguridad idóneos para impedir a los aficionados, porras y Grupos de Animación la introducción a los Estadios de: paraguas, bombas de humo, bengalas, objetos inflamables, cohetes o similares**,** objetos que contengan pólvora, fuegos artificiales, dispositivos láser, pancartas con textos ofensivos al honor, rollos de papel, papel picado, trapos, banderas monumentales, aunque sólo contengan los colores y/o el logotipo del Club, playeras, tendederos y/o mantas de todo género.

g) 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”, Protocolo Directiva Visitante y los Acuerdos tomados por el Consejo Interno de Seguridad.

h) Asignar un lugar seguro y aislado del Público y de las Directivas de los Clubes, al Asesor de Árbitros, escoltándolo en sus recorridos.

i) El Club visitante deberá informar a más tardar los miércoles a las 17:00 horas, para las Jornadas de fin de semana y el viernes a las 17:00 horas para el caso de Jornada doble, al Club local y a la LIGA MX, su itinerario de viaje para el partido correspondiente.

j) Durante la Fase de Calificación y Fase Final, el Club visitante tendrá derecho a recibir 80 boletos y 120 boletos de intercambio, respectivamente, los cuales deberán ser de la mejor zona del Estadio y se destinarán para uso de familiares y personal que el Club visitante decida. El intercambio de localidades deberá ser igual o similar en ubicación y precio de los Estadios correspondientes.

Adicionalmente, los Clubes deberán tener 50 localidades disponibles que serán utilizados únicamente para que los equipos de las Fuerzas Básicas que jueguen como preliminar, se queden en el Estadio a ver el partido de la LIGA BBVA MX.

Si los equipos de Fuerzas Básicas no se quedaran a presenciar el encuentro, no se deberán reservar las 50 localidades disponibles.

Las 50 localidades reservadas para Fuerzas Básicas no podrán ser utilizadas para otras personas, ni darles un uso distinto al que se establece en este artículo, salvo por el Club local.

El Club local decidirá si entrega boletos por las 50 localidades reservadas para los equipos de Fuerzas Básicas, o si sólo designa un área de la tribuna para ello.

Los Clubes que sean sorprendidos haciendo mal uso del boletaje de intercambio y/o de las localidades reservadas que se contempla en este precepto, serán sancionados de conformidad con lo que establece el Reglamento de Sanciones y perderán el derecho a recibir este beneficio.

k) Durante los partidos de ida y vuelta de la Gran Final, los Clubes que actúen como locales deberán brindar a la LIGA MX un palco con capacidad mínima de 12 personas para que ésta lo pueda utilizar a su discreción.

l) De igual forma, los Clubes que actúen como locales en los partidos de la Gran Final deberán disponer de un palco adicional, a precio de mercado, con capacidad mínima de 12 personas, en caso de ser requerido por la LIGA MX.

ARTÍCULO 56

Es obligación de los Clubes otorgar credenciales a todos los miembros de sus Grupos de Animación antes del inicio de la Temporada correspondiente.

Una vez realizada la credencialización, los Clubes podrán actualizar la información o adicionar miembros a sus Grupos de Animación registrados mediante solicitud por escrito enviada a la LIGA MX.

No se permitirá el ingreso a los partidos a los Grupos de Animación visitantes.

Las zonas destinadas para los Grupos de Animación solo podrán recibir a los aficionados credencializados, no pudiendo acceder a esa zona menores de edad.

El manejo de los Grupos de Animación dentro y fuera del Estadio será llevado a cabo por parte de las autoridades estatales, municipales y/o públicas.

A los Grupos de Animación credencializados que causen incidentes graves se les negará la compra de boletos en sus siguientes 3 partidos como local.

Los Clubes no podrán dar ningún tipo de apoyo a los Grupos de Animación, el Club que sea sorprendido tendrá como sanción en automático el veto de plaza en su siguiente partido como local y una multa conforme al Reglamento de Sanciones. En caso de reincidencia, la sanción podrá incrementarse.

El Club local que permita el acceso o cualquier concesión al Grupo de Animación de visitante, podrá ser sancionado. En caso de que un Club incumpla la prohibición de asistencia de su Grupo de Animación en un partido que participe como visitante y/o se compruebe cualquier tipo de apoyo a éste, se le prohibirá el acceso de cualquier Grupo de Animación en el siguiente partido que dispute como local.

ARTÍCULO 57

Adicional a la credencialización estipulada en el artículo anterior, se mantendrá la implementación obligatoria del FAN ID para todos los aficionados que ingresen al Estadio.

El accionamiento y ejecución del FAN ID será revisada por la LIGA MX, quien llevará el control.

Una vez culminada la implementación del FAN ID, se podrá prohibir el ingreso a cualquier Estadio de la LIGA MX, a las personas que sean encontradas culpables de generar violencia, cometer conductas racistas y/o abusivas y/o que lleven a cabo cualquier conducta impropia durante la celebración de un partido.

ARTÍCULO 58

En lo que respecta a las activaciones y el colorido del partido, será responsabilidad del Club solicitarlas a través de la plataforma correspondiente a la LIGA MX con al menos 48 horas de anticipación al inicio del encuentro. Dicha solicitud deberá incluir el permiso otorgado por Protección Civil y/o Autoridades, en caso de ser necesario, las cartas compromiso de los proveedores correspondientes.

La LIGA MX, en conjunto con la Dirección de Seguridad y Comisarios e Integridad, evaluará cada caso y decidirá, tras un análisis detallado, si autoriza o rechaza dichas activaciones.

Se permitirá el uso de pirotecnia fría o caliente como parte de alguna ceremonia especial que organice el Club, bajo los siguientes lineamientos:

a) El Club deberá manifestar su intención y solicitar por escrito a la LIGA MX, hasta 24 horas antes de iniciar el partido, la autorización para utilizar la pirotecnia, explicando a detalle el tipo de ceremonia y/o celebración, acompañando el permiso de Protección Civil y la carta compromiso por parte de la empresa que proporcionará el servicio.

b) De autorizarse, la pirotecnia sólo estará permitida en el techo de los Estadios y los terrenos aledaños, en ceremonias de inauguración, aniversarios del Club, inicio de Temporada o Torneo, Ceremonias de Premiación, entrega de reconocimientos y activaciones realizadas por los Clubes.

M. Publicidad

ARTÍCULO 59

En ningún caso la publicidad rotativa, estática o cualquier otra análoga, podrá invadir un área de 1.5 m de la totalidad del área circundante al terreno de juego.

Asimismo, en ningún caso podrá sujetarse la publicidad referida con objetos punzocortantes o materiales que puedan poner en riesgo la integridad de los Jugadores. En caso de ser así, ésta deberá ser retirada.

ARTÍCULO 60

La FMF, a través de la LIGA MX, controla y es propietaria a título universal de todos los derechos de autor relacionados con la competición, incluidos, entre otros, los derechos relacionados con las marcas LIGA MX, las marcas de la competición, el emblema oficial, todo cartel oficial, la música oficial, los sitios y plataformas digitales en cualquier formato. Sólo se podrán utilizar estas marcas vinculadas a la competición por sus autorizados.

La LIGA MX es propietaria de todos los derechos de comercialización vinculados a la competición y cuenta con las siguientes propiedades publicitarias:

i. Gafete de Capitán
ii. Portigoles
iii. Banderines a lado de las porterías
iv. Soportes de balones
v. Pantallas publicitarias detrás de porterías
vi. Niño embajador y Abanderados
vii. Protocolo de inicio
viii. Gran Final Ida y Vuelta
ix. Tablero de Cambios
x. Ceremonias de Premiación
xi. Cronómetro
xii. Escudo (parche) de competencia

Los Clubes de la LIGA MX están obligados a respetar y no alterar en su beneficio o de un Tercero, los protocolos de mercadotecnia, sobre todo en lo que respecta a las propiedades publicitarias de la LIGA

MX, bajo el apercibimiento de que en caso de no hacerlo serán susceptibles de ser sancionados por la Comisión Disciplinaria conforme lo dispone el Reglamento de Sanciones.

Se entiende por “derechos de comercialización” todos los derechos de explotación de la competición, toda forma de publicidad, incluida la promoción electrónica virtual, la mercadotecnia, la concesión de licencias, publicaciones, derechos sobre bases de datos y cualquier otro derecho y/o oportunidad comercial relacionada y vinculada con la competición.

Por lo que hace al Protocolo de Inicio, el niño embajador no deberá ser menor de 6 años de edad, ni mayor a 12 años de edad, salvo lo que la LIGA MX determine en casos especiales y campañas de responsabilidad social.

ARTÍCULO 61

El sitio oficial de la LIGA BBVA MX en internet y sus plataformas digitales derivadas, serán los únicos sitios oficiales de la competición. La LIGA MX es propietaria de todos los datos e información, y controla íntegramente el contenido, la presentación y las actividades relacionadas con el sitio oficial de la LIGA BBVA MX y otras plataformas digitales derivadas.

La LIGA MX podrá adoptar todas las medidas legales y de otra índole que considere necesarias para impedir y prohibir a personas y/o empresas sin autorización, que se identifiquen comercialmente con una competición o la exploten de cualquier otra forma.

ARTÍCULO 62

Los Clubes podrán colocar publicidad entre el área de bancas, siempre que no se invada el espacio reservado para el Área Técnica y el VAR.

La publicidad entre bancas deberá ser autorizada por la LIGA MX y únicamente podrá colocarse una vez concluido el protocolo de inicio del partido.

Los Clubes garantizarán, además, que sus socios comerciales cumplan las estipulaciones recogidas en este artículo, y que tales socios comerciales no realicen ninguna actividad que pueda dar la impresión de que están oficialmente asociados con la competición, ni atentar contra los licenciatarios oficiales de la LIGA MX.

ARTÍCULO 63

Los Clubes tendrán la obligación de presentar ante la LIGA MX, con 15 días naturales antes del inicio de la Temporada, la versión oficial del Himno o arenga que reproducirá el sonido local en sus partidos como local.

Si se considera que el contenido del Himno o arenga presentado incita a la violencia o contiene expresiones contrarias al juego limpio, no será autorizada su reproducción.

Al Club que no presente en el plazo establecido la versión oficial de su Himno o arenga, no se le permitirá el uso del sonido local para este efecto.

N. Canchas y Terreno de Juego

ARTÍCULO 64

Los Clubes deberán cumplir las disposiciones sobre las canchas y terreno de juego a que se refiere el Protocolo de Mantenimiento de Canchas de Futbol, el Reglamento General de Competencia y el Reglamento de Afiliación, Nombre y Sede.

Los Clubes están obligados a respetar las restricciones de las zonas de calentamiento y activación física previo y posterior al partido, que en todo momento serán equitativas para ambos Clubes.

Previo y posterior al calentamiento, así como en el medio tiempo, deberá realizarse el riego a la totalidad de la cancha.

El terreno de juego deberá tener las siguientes medidas: 105 m de largo por 68 m de ancho y respetar las dimensiones establecidas por la FIFA para las diferentes áreas que conforman el terreno de juego.

Es obligación del Club contar con redes y banderines de repuesto en el estadio, para su inmediata sustitución en caso de ser necesario.

Está prohibida la publicidad en las porterías, las redes, los banderines de esquina y sus postes, y en estos elementos no se podrá fijar ningún material externo (p. ej. Cámaras, micrófonos, etc).

Durante el partido, queda prohibida la reproducción real o virtual de logotipos o emblemas representativos de la FIFA, las Confederaciones, las Federaciones Nacionales de Fútbol, las competiciones, los Clubes o de otras entidades; en el terreno de juego, las redes de la portería y el área que ocupen, las porterías y los postes de los banderines de esquina.

O. Equipamiento

ARTÍCULO 65

Los Clubes participantes, tienen la obligación de registrar ante la LIGA MX con anticipación de 15 días naturales al inicio de una Temporada, los dos uniformes que utilizarán los Jugadores durante la competencia. Estos uniformes deberán ser: uniforme local, uniforme visitante, para la transmisión de partidos por televisión.

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

Así mismo, los Clubes participantes tendrán la obligación de registrar con 15 días naturales de anticipación al Torneo, los uniformes de portero, en el número de opciones que crean conveniente, debiendo presentar mínimo 3 opciones, de las cuales dos deben ser de color fluorescente o altamente distinguible de los demás Jugadores. Especificando el orden en que estos deberán considerarse para llevar a cabo la designación.

En caso de que el Club desee registrar un tercer uniforme y/o adicional, tendrá la obligación de registrar con 15 días naturales de anticipación al partido en el que se pretenda utilizar. Asimismo, deberá indicar el número de partidos en los que dicho uniforme podrá ser designado.

El registro de los uniformes deberá realizarse mediante la presentación de imágenes de frente y de espalda, que detallen perfectamente las características de cada una de las versiones del uniforme con que cuente el Club. Además, los Clubes deberán entregar a la LIGA MX, dentro del mismo plazo, una muestra física de cada uno de los uniformes de Jugadores y Porteros que se utilizarán durante el Torneo.

ARTÍCULO 66

Durante la Fase de Calificación, la Comisión de Árbitros enviará a la LIGA MX, quien a su vez notificará a los Clubes, la designación de uniformes que deberán utilizar tanto los Clubes como el Cuerpo Arbitral. Esta notificación se realizará cinco días antes del inicio de cada Jornada, y seguirá la siguiente escala de prioridades:

1. Jugadores Club Local
2. Jugadores Club Visita

3. Portero Club Local
4. Portero Club Visita
5. Cuerpo Arbitral

En ese sentido, en caso de que el Club local requiera una modificación, deberá presentar su solicitud con al menos:

- 96 horas de anticipación al inicio de la Jornada, si la solicitud afecta la designación del uniforme del Club Visitante.

- 48 horas de anticipación al inicio de la Jornada, si la solicitud no afecta la designación del uniforme del Club Visitante.

Por su parte, si el Club Visitante desea realizar una solicitud especial, deberá presentarla con un mínimo de 48 horas de anticipación, siempre y cuando no altere la designación del uniforme del Club Local. En todos los casos, la LIGA MX hará llegar la solicitud a la Comisión de Árbitros, quien determinará la viabilidad de la modificación.

Si, tras el análisis de las opciones programadas, se detecta similitud entre los uniformes registrados, será facultad exclusiva de la Comisión de Árbitros combinar las prendas (camiseta, short o calcetas), o bien designar los conjuntos que considere pertinentes, con el fin de garantizar que los uniformes del Club Local y del Club Visitante sean diametralmente opuestos.

Tratándose de la Fase Final, deberá respetarse de manera obligatoria la designación acordada en la Junta Previa correspondiente a cada serie, a la que se refiere el artículo 17 del presente Reglamento. En caso de una eventual confusión entre los uniformes de los integrantes de los Clubes con el Árbitro, será este último quien deberá cambiarse de uniforme.

El uniforme de portero que la Comisión de Árbitros programe será aplicable, obligatoriamente, para el portero titular y para el portero suplente.

Los Clubes deberán tener disponible en la banca, durante todos los partidos, playeras de Jugador y playeras de portero, todas sin número y en diferentes tallas, idénticas a las programadas por la Comisión de Árbitros, para su uso inmediato en caso de ser necesario.

Los clubes deberán contar, antes del inicio del partido, con un uniforme de portero alternativo al previamente designado. Este uniforme deberá estar disponible y listo para su uso inmediato en caso de que el cuerpo arbitral lo considere necesario.

Durante el Protocolo de Inicio del partido, los Clubes podrán salir al terreno de Juego portando una chaqueta o rompe vientos, siempre y cuando dicha prenda vaya libre de publicidad y la porten todos y cada uno de los integrantes del equipo. Sólo la marca de la prenda, así como el logotipo del Club podrán ser visibles en la chaqueta o rompe vientos.

ARTÍCULO 67

Los Jugadores utilizarán obligatoriamente en la camiseta de juego, sobre la espalda el nombre del Jugador y el número registrado del Jugador. Así mismo, en la parte delantera del short deberá aparecer el número del Jugador, que debe coincidir con el de la camiseta.

a) Nombre y sobrenombre

Los Jugadores podrán utilizar su nombre, o su apellido o su sobrenombre en la camiseta.

Los Jugadores que deseen utilizar un sobrenombre en la camiseta, deberán solicitarlo al momento de tramitar el registro del Jugador, señalando el sobrenombre que habrá de utilizar, mismo que no podrá ser cambiado durante el Torneo.

Únicamente se autorizará el uso de sobrenombres que no atenten contra las normas del Código de Ética de la FMF.

No está permitido el uso de sobrenombres creados por campañas publicitarias, anuncios comerciales, marcas, calificativos racistas y/o xenófobos. Tampoco está permitido dar lugar a marcas en los nombres o números en las camisetas o pantalones, en cualquier posición que los asocie.

La LIGA MX tendrá la facultad de vetar los sobrenombres que considere nocivos para la afición o atenten contra los principios y valores del fútbol mexicano.

En caso de querer llevar a cabo alguna campaña o activación previamente aprobada por la LIGA MX, el nombre utilizado en la camiseta regularmente debe permanecer y la campaña o activación se debe ver reflejada en un lugar distinto al nombre.

b) Numeración

Los Jugadores de la LIGA MX utilizarán obligatoriamente en la camiseta de juego, sobre la espalda el número de dos dígitos como máximo, que contraste con el uniforme; y en la parte delantera del short un número de 2 dígitos como máximo. La LIGA MX podrá autorizar una numeración mayor.

Sólo los Jugadores procedentes de Fuerzas Básicas podrán utilizar hasta 3 dígitos, siempre que se trate del número que les corresponde de acuerdo a la numeración del Club, a efecto de que se les identifique.

La numeración será de la siguiente forma, atendiendo a la División o Categoría:

- LIGA MX corresponde del 1 al 40

Para el caso de los Jugadores registrados en la LIGA MX, éstos deberán utilizar obligatoriamente una numeración del 1 al 35. La numeración del 36 al 40 será utilizada en caso de registrar a más de 35 Jugadores. A solicitud de un Club, la LIGA MX podrá autorizar el uso de un número distinto.

En ningún caso y sin excepción, un mismo Jugador podrá utilizar dos números de camiseta diferentes durante el 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 o haya sido cedido en préstamo a otro Club, 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.

La numeración en los Clubes de Sub 21, Sub 19, Sub 17, Sub 15 y Sub 13, Liga Premier y Liga TDP, deberá ser consecutiva al Club de la LIGA MX, partiendo del número 41 en adelante, como se señala a continuación:

- Liga Premier corresponde del 81 al 130
- Liga TDP corresponde del 131 al 180
- Fuerzas Básicas Sub 21 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 380
- Fuerzas Básicas Sub 13 corresponde del 381 al 410

Los Clubes que contravengan el presente artículo serán sancionados con lo dispuesto en el Reglamento de Sanciones.

En las camisetas de los Jugadores será obligatorio portar en la manga derecha el logo de la LIGA MX.

El Club que haya resultado Campeón del Torneo inmediato anterior, deberá portar en la manga derecha o en la parte superior frontal de la camiseta (pecho), el parche que lo designa 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.

Los nombres, sobrenombres y los números de los uniformes deberán cumplir con las características que al efecto disponen las normas internacionales aplicables, tanto del presente Reglamento como del Reglamento General de Competencia, quedando prohibido insertar publicidad dentro de la numeración, así como el uso de colores metálicos, en especial el dorado y plateado, ya que por su reflejo con la iluminación pierde legibilidad.

P. Árbitros

ARTÍCULO 68

La Comisión de Árbitros de la FMF designará a un Árbitro, dos Árbitros Asistentes, un Cuarto Árbitro y un Asesor Arbitral y, cuando así lo considere pertinente, dos Árbitros Asistentes Adicionales para cada partido de la competencia.

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 y el Reglamento de Competencia autorizado por la FMF, y serán los responsables de su estricta observancia.

2. Deberán asegurarse en conjunto con el Comisario que no haya persona no autorizada dentro del terreno de juego y cancha y, en caso contrario, solicitará para su desalojo el apoyo del Responsable de Seguridad del Club local.

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

4. Los Árbitros tendrán obligación de identificar, por medio de las credenciales de registro originales que expida la LIGA MX, a los Jugadores que participarán en los partidos oficiales, así como que el nombre que coincida con el número de camiseta correspondiente.

5. La Comisión de Árbitros deberá enviar a la LIGA MX el itinerario de los Árbitros, 48 horas antes del inicio del partido. Los Árbitros deberán presentarse en la sede del partido a dirigir, ocho horas antes del inicio del mismo.

6. En caso de que, por indisposición, lesión o cualquier otro motivo, un Árbitro o uno de sus Asistentes, no pueda seguir ejerciendo su función durante el encuentro, será reemplazado por el Cuarto Árbitro.

7. En caso de que, por indisposición, lesión o cualquier otro motivo, el Cuarto Árbitro no pueda ejercer su función antes del encuentro, será reemplazado por alguno de los Asistentes de Árbitro.

8. En caso de que, por indisposición, lesión o cualquier otro motivo, el Cuarto Árbitro no pueda ejercer su función durante el encuentro, relativo al proceso de cambios, será reemplazado por el Asistente de Árbitro.

9. La Comisión de Árbitros llevará a cabo la designación de los Árbitros de cada Jornada, la cual se hará del conocimiento de los Clubes por conducto de la LIGA MX a través del SIID.

10. La Comisión de Árbitros suministrará a los Árbitros los uniformes oficiales y equipamiento, los cuales se usarán sólo en los días de partido.

11. El Asesor de Árbitros es el representante de la FMF designado por la Comisión de Árbitros para evaluar el trabajo del Cuerpo Arbitral.

12. El Árbitro presidirá con el Comisario la Reunión Técnica previa al encuentro y autorizará los uniformes a utilizar por los participantes en el encuentro, conforme a la previa designación de la Comisión de Árbitros.

13. A efecto de comprobar el peso y medida reglamentarios de los balones, los Árbitros deberán llevar consigo un medidor oficial para realizar dicha tarea.

14. Al finalizar cada partido, el Árbitro redactará el Informe Arbitral en el formulario oficial de la FMF y lo enviará vía electrónica a la LIGA MX, a la Comisión de Árbitros y a la Comisión Disciplinaria de la FMF, máximo dentro de los 45 minutos siguientes.

15. Los Árbitros podrán apoyarse en el Video Assistant Refferee (VAR), de conformidad con los lineamientos que dispone dicho sistema y que se agregan al presente reglamento en el Apéndice III.

Q. Comisarios

ARTÍCULO 69

En todos los partidos de la LIGA MX, designará un Comisario.

El Comisario es un coadyuvante en la mejora del espectáculo, así como la máxima autoridad en un partido de futbol fuera del terreno de juego, por lo que será el responsable de vigilar tanto la adecuada organización, como la seguridad y el desarrollo sin contratiempos del partido, conforme al Manual del Comisario.

Son funciones del Comisario, entre otras:

1. Estar en el Estadio donde se jugará el partido cuando menos 3 horas antes del inicio del encuentro.

2. Inspección del Estadio: verificar el estado del terreno de juego, marcado del campo, bancas de sustitutos, banderines de esquina, pizarrón electrónico, vallas publicitarias, posiciones de las cámaras de T.V. en la zona circundante al terreno de juego, zona de prensa, acceso de entrada al campo previa acreditación, vestidores de los Clubes y Cuerpo Arbitral, sala de control de dopaje, servicios médicos, desfibrilador portátil tanto del Club local como del visitante, seguridad, accesos en general, ubicación, llegada y equipamiento de la(s) ambulancia(s), palco asignado al Club visitante, circuito cerrado de televisión, Centro de Mando, material de patrocinios, etc., así como informar al Club local de las faltas identificadas a efecto de que se realicen las correcciones de manera inmediata.

3. Convocar a una Reunión Técnica con un representante del Cuerpo Arbitral, así como con los representantes de los Clubes local y visitante con dos horas de anticipación, a la hora del encuentro con la finalidad de verificar los uniformes de juego que utilizarán en el partido y así evitar confusión alguna.

4. Recepción e instalación del Cuerpo Arbitral y de los Clubes participantes.

5. Revisar junto con los Clubes la cuenta regresiva para el inicio del partido de conformidad con los lineamientos establecidos por la FIFA.

6. Vigilar junto con el Cuarto Oficial que se cumplan los lineamientos para el uso del sonido local y las pantallas de TV durante el desarrollo del encuentro.

7. Supervisar las Medidas de Seguridad establecidas por la Autoridad competente para cada uno de los encuentros de acuerdo al riesgo del mismo.

8. Estar presente durante el levantamiento de muestras para las pruebas antidopaje y dar fe de que todo se haga bajo las normas que al efecto se señalen.

9. Las demás funciones que señalen las Disposiciones de Seguridad para Partidos Oficiales, el Manual del Comisario, el Protocolo de Sanidad para el Retorno a los Estadios y el Protocolo de Retorno de los Aficionados al Estadio.

La LIGA MX, podrá considerar y designar a dos Comisarios para un mismo partido y a quienes el Club local deberá cubrir los honorarios y viáticos correspondientes.

El Comisario deberá elaborar un informe que contenga a detalle los incidentes ocurridos antes, durante y después del partido, dentro y fuera del terreno de juego. Este informe se entregará a la LIGA MX en un plazo de 12 horas como máximo, después de haber terminado el partido. La LIGA MX a su vez lo turnará a la Comisión Disciplinaria.

Dicho informe tendrá validez oficial y será enviado a los Clubes dentro de las 72 horas siguientes a la finalización del partido y podrá ser utilizado por la Comisión Disciplinaria como apoyo en los asuntos de su competencia.

R. Médico Especialista

ARTÍCULO 70

Los Clubes deberán cumplir con los lineamientos establecidos en el Protocolo de Conmoción Cerebral.

De conformidad con lo establecido en el Protocolo de Conmoción Cerebral, la Comisión Médica de la FMF, designará a un Médico Especialista en cancha, quien es la única persona autorizada para determinar si un Jugador ha sufrido una conmoción durante el partido.

El Médico Especialista tendrá que implementar el Protocolo de Conmoción Cerebral en todo momento, para lo cual deberá presentarse en el respectivo Estadio o Sede antes de iniciar el partido, ubicarse en la zona asignada por el Comisario del Partido y retirarse hasta que el Comisario del Partido o el Cuerpo Arbitral lo indiquen.

El Comisario del partido deberá convocar a reunión previa con el Cuarto Árbitro, los Médicos de los Clubes y el Médico Especialista para la determinación de los puntos de acuerdo con lo que establece el Protocolo.

En el caso de que el Médico Especialista no se presente, el Comisario lo comunicará a los Médicos de ambos Clubes quienes firmarán la carta compromiso de aplicar los lineamientos correspondientes especificados en el Protocolo de Conmoción Cerebral.

S. Protocolo de Paro Cardiaco Súbito

ARTÍCULO 71

Los Clubes deberán cumplir con los lineamientos establecidos en el Protocolo de Paro Cardiaco Súbito, en especial lo que se refiere al reporte previo al inicio del partido de:

a) Equipo de Atención Inmediata o EAR,
b) La 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) La verificación de que los paramédicos se encuentran acreditados para la atención de emergencia.

T. Protocolo de Mantenimiento de Canchas de Fútbol

ARTÍCULO 72

Los Clubes deberán cumplir con los lineamientos establecidos en el Protocolo de Mantenimiento de Canchas de Fútbol.

De conformidad con el Protocolo de Mantenimiento de Canchas de Fútbol no se autorizará la realización de eventos masivos en cancha. o cualquier otra actividad fuera de la celebración de partidos oficiales que pueda representar un daño al terreno de juego.

Si a pesar de ello, el Club decide realizar un evento masivo en cancha o actividad referida, deberán en todo momento respetar el terreno de juego, quedando estrictamente prohibido colocar estructuras sobre el mismo, como escenarios o grúas, entre otros.

En caso de no cumplir con esta restricción, el partido deberá realizarse en otro estadio que cumpla con la normatividad establecida en el presente Reglamento.

La LIGA MX designará a un supervisor del seguimiento de las directrices que señala el Protocolo mencionado con cargo a la cuenta corriente del Club que realizará el evento.

En todo momento se llevarán a cabo las mediciones que establece el Protocolo para determinar el cumplimiento de los parámetros correspondientes.

Los gastos derivados del cambio de estadio correrán a cargo del Club infractor.

U. Protocolo de Electricidad e Iluminación en los Estadios

ARTÍCULO 73

Los Clubes deberán cumplir con los lineamientos establecidos en el Protocolo de Electricidad e Iluminación en los Estadios.

De conformidad con el Protocolo de Electricidad e Iluminación en los Estadios, todos los Clubes deberán cumplir con las normas de instalación eléctrica, así como de sistema alterno de energía que garantice la continuidad del suministro de energía eléctrica durante el partido.

Asimismo, se deberán cumplir los requisitos de intensidad de iluminación señalados en dicho Protocolo.

CAPÍTULO V
SISTEMA ADMINISTRATIVO Y CONTROL ECONÓMICO DE LA COMPETENCIA

A. Sistema Administrativo de la Competencia

ARTÍCULO 74

Los Clubes de la LIGA MX deberán cumplir con los siguientes requisitos:

1. Depositar en efectivo en la Dirección General de Administración y Finanzas de la FMF, un fondo de $300,000.00 (TRESCIENTOS MIL PESOS 00/100 MN), para el manejo operativo de la División y el pago de cuotas a la FMF.

   Las cantidades tomadas de dicho fondo deberán ser restituidas en vencimientos mensuales, contados al día último de cada mes, teniendo los Clubes la obligación de restablecer la cantidad inicial dentro de los 30 días naturales siguientes.

   Los Clubes que no cumplan con la obligación de restablecer el importe del fondo antes señalado, deberán pagar intereses moratorios sobre el saldo insoluto desde la fecha de su incumplimiento, hasta el pago total, el equivalente a la tasa de interés interbancaria de equilibrio (TIIE) más 3 puntos porcentuales.

   La cantidad de $300,000.00 (TRESCIENTOS MIL PESOS 00/100 M.N.), podrá ser aumentada por acuerdo de la Asamblea Ordinaria de Socios de la LIGA MX en previsión de los costos de operación.

2. Los Clubes que tengan menos de dos años registrados en la LIGA MX y/o el Club cuyo Certificado de Afiliación cambie de Titular, deberán depositar en la Dirección General de Administración y Finanzas de la FMF, una póliza de fianza o carta de crédito o garantía líquida a favor de la misma, por la cantidad de USD 10,000,000.00 (DIEZ MILLONES DE DÓLARES) con una vigencia de dos años. Esta cantidad servirá para garantizar la operación administrativa y deportiva del Club.

   Los Clubes que manifiesten un comportamiento irregular en el cumplimiento puntual de sus obligaciones, o que presenten algún riesgo para la LIGA MX a juicio de la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX, o su Asamblea de Socios, podrán ser requeridos para exhibir una póliza de fianza o carta de crédito o garantía líquida a favor de la FMF, por la cantidad de USD 10,000,000.00 (DIEZ MILLONES DE DÓLARES) con una vigencia de dos años.

   Para efectos de esta disposición, se entiende por comportamiento irregular el incumplimiento en el pago de sus obligaciones económicas, así como de las resoluciones de la CCRC, FIFA y TAS.

   Para que el documento en garantía sea válido y admisible en la FMF, deberá contener el texto que la Dirección General de Administración y Finanzas indique, sin excepción.

3. La LIGA MX a través del área Revisora de Sedes y Estadios, efectuará previa programación, las visitas de inspección a los inmuebles registrados por los Clubes participantes al inicio de la Temporada ante la LIGA MX.

   Toda inspección tendrá un costo de $20,000.00 (VEINTE MIL PESOS 00/100 M.N.) siendo responsabilidad del Club el pago de los gastos de operación generados por la misma, tales como: transportación, hospedaje, alimentación y viáticos del personal asignado.

4. Los Clubes de la LIGA MX realizarán una aportación mensual al fondo de Responsabilidad Social para casos de emergencia y desastres naturales, de $20,000.00 (VEINTE MIL PESOS 00/100 M.N.), mismos que serán cargado vía cuenta corriente.

ARTÍCULO 75

Es obligación de los Clubes mantenerse al corriente en el cumplimiento de sus obligaciones durante toda la Temporada.

Para que un Club pueda iniciar la Fase de Calificación, así como su participación en la Fase Final de cualquiera de los Torneos que integran la Temporada, es requisito indispensable que cumpla con las siguientes obligaciones:

1. Mantenerse al corriente en el pago de cuotas a la LIGA MX.

2. No adeudar ninguna cantidad que por cualquier concepto se tenga registrada a su cargo en la FMF.

3. No tener ningún adeudo registrado y reconocido ante la FMF a favor de otro Club.

4. No adeudar ninguna cantidad registrada ante la FMF, por concepto de Resolución emitida por la CCRC y cumplir en los plazos estipulados por la misma o por la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX las resoluciones que se susciten a lo largo de la competencia.

5. No tener adeudo registrado con Jugadores y/o Clubes que provengan de organismos internacionales como FIFA, CONCACAF y CONMEBOL.

6. No adeudar ninguna cantidad registrada ante la FMF, por concepto de resolución emitida por los órganos jurisdiccionales de la FIFA, Confederaciones y/o TAS, así como cumplir en los plazos estipulados en las resoluciones que emitan los órganos en comento.

El Club que habiendo obtenido el derecho a participar en la Fase Final de cualquiera de los dos Torneos y no haya dado cumplimiento a las obligaciones económicas a que se refiere el presente artículo, a más tardar el día jueves previo al inicio de la Jornada 17, atendiendo a lo dispuesto por el artículo 15 del presente Reglamento, perderá el derecho a participar en la Fase Final, y su lugar será ocupado por el Club que en forma descendente ocupe la posición inmediata siguiente.

Quedan prohibidas las prórrogas o extensiones para pagos ya registrados en la FMF. Los Clubes deberán acreditar el cumplimiento de sus obligaciones económicas a más tardar dentro de las 24 horas siguientes al vencimiento del adeudo ya registrado.

Cuando un Club no cumpla con las obligaciones económicas a que se refiere el presente artículo, e independientemente de lo establecido en el párrafo anterior, la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX turnará el caso al Comité Ejecutivo, para que este último, determine lo que reglamentariamente estime conveniente.

De igual forma los Clubes que no estén al corriente en las obligaciones a su cargo, tanto económicas como documentales y de infraestructura, no podrán iniciar el registro de Jugadores en la fecha establecida en el presente Reglamento.

Aquellos Clubes que no cumplan en tiempo y forma con sus obligaciones para con la FMF y la LIGA MX, deberán pagar intereses moratorios sobre el saldo insoluto, desde la fecha de su incumplimiento hasta su pago total, el equivalente de la tasa de interés interbancaria de equilibrio (TIIE) más 3 puntos porcentuales.

Aquel Club que no cumpla con las resoluciones que lo involucren con otro Club, en el término que la CCRC y/o la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX les han fijado, deberá pagar intereses moratorios sobre el saldo insoluto desde la fecha de su incumplimiento hasta su pago total, el equivalente de multiplicar por el factor de 1.5 la tasa de interés interbancaria de equilibrio (TIIE) o, en su defecto, la que la sustituya.

El párrafo anterior no será aplicable a resoluciones pendientes entre Clubes y Jugadores.

En caso de que un Club presentara problemas de insolvencia y se retrasara en el cumplimiento de sus obligaciones económicas por dos meses consecutivos, recibirá una amonestación. En caso de que el incumplimiento de sus obligaciones económicas se retrase por tres meses consecutivos, se ejecutará la póliza de fianza presentada y se le obligará a abandonar la LIGA MX, reservándole el derecho a realizar la sustitución del certificado de afiliación durante la Temporada siguiente a su separación de la FMF, previo cumplimiento de los requisitos correspondientes.

No entran en esta disposición, los acuerdos de los Clubes que no hayan sido registrados en la FMF, ni las operaciones que no se comprueben como pagadas a través de la Cámara de Comprobación.

En términos del Reglamento de Transferencias y Contrataciones de la FMF, es obligación de los Clubes notificar inmediatamente a la FMF todos los pagos que efectúen a otros Clubes, derivados de las transferencias nacionales, y enviar el comprobante de pago respectivo. En caso de convenir modificaciones a las condiciones económicas pactadas originalmente, los Clubes deberán notificar a la FMF las nuevas condiciones y cargar en el SIID el nuevo acuerdo, debidamente firmado por las partes.

ARTÍCULO 76

El Sistema Administrativo de los partidos en la Temporada será el denominado sedes libres, es decir, que el producto total de los ingresos es por todos los conceptos, correspondiendo al Club local cubrir todos los gastos de organización del encuentro.

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

B. Control Económico de la Competencia

ARTÍCULO 77

El Control Económico es el marco administrativo que permitirá a los Clubes mejorar continuamente su situación económica y posición financiera, generar los recursos necesarios para garantizar la viabilidad de sus proyectos deportivos y de negocios en el mediano y largo plazo y, con ello, mejorar la competitividad deportiva y el posicionamiento nacional e internacional de la LIGA MX.

Como consecuencia de lo anterior, los Clubes deberán cumplir de manera obligatoria con los Lineamientos para el Control Económico. En caso de no ser así, su incumplimiento podría derivar en la imposición de sanciones.

CAPÍTULO VI
DISPOSICIONES GENERALES

A. Disposiciones Generales

ARTÍCULO 78

En la Temporada 2025 - 2026 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, así como lo demás ordenamientos de la FMF y la reglamentación de la FIFA o IFAB aplicables.

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

El presente Reglamento no podrá ser modificado durante el transcurso de la Temporada.

B. Disposiciones Transitorias

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 29 de mayo de 2025, entrando en vigor en la fecha de su publicación.

SEGUNDO

Las controversias que se encuentren pendientes de resolución, previo a la aprobación del presente Reglamento, se deberán resolver conforme a las disposiciones que se encontraban vigentes al momento de interposición.

TERCERO

Se abroga el Reglamento de Competencia anterior a esta fecha, así como todas las disposiciones que se opongan al mismo.

CUARTO

Para la Fase Final del Torneo Clausura 2026, derivado de la aprobación en Asamblea del Plan de Trabajo de la Selección Nacional Mayor, podrán participar simultáneamente en el terreno de juego hasta 9 jugadores NFM por Club.

QUINTO

Derivado del cumplimiento del Acuerdo adoptado por la Asamblea de la LIGA MX y ratificado por el Comité Ejecutivo de la FMF, quedan sin efectos los párrafos segundo, tercero, cuarto y quinto, así como los incisos a) y b) del artículo 24 del presente Reglamento.

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 LIGA MX, cumpliendo para este fin con los requisitos que apliquen en cada caso.

Los Jugadores e integrantes del Cuerpo Técnico que sean registrados en los Clubes de LIGA MX, deberán cumplir con lo establecido en el artículo 23 del Reglamento de Afiliación, Nombre y Sede de la FMF (RANS).

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 (DAR).

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 Formación (SNF) podrá rechazar a Masajistas y/o Utileros, cuando éstos cuenten con antecedentes de registro como Directores Técnicos, 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 e Integrantes del Cuerpo Técnico respetando las particularidades referidas en el presente Reglamento.

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 (RETJ), 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, las operaciones de Transferencia y Contratación de Jugadores se regirán por lo estipulado en el Reglamento de Transferencias y Contrataciones para Jugadores Profesionales de la FMF.

En caso de inobservancia o incumplimiento a lo establecido en el presente Apéndice, se podrán imponer medidas disciplinarias conforme al Reglamento de Sanciones.

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 en original, celebrado con el Jugador y/o el integrante del Cuerpo Técnico, el cual deberá ser copia fiel del que fue 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 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 resueltos 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, falsa, que carguen documentos en blanco y/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 emitirán a los Clubes, a través del SIID, 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 emitirán 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 Formados en México, No Formados en México y Cuerpo Técnico

ARTÍCULO 6 Límite de registros

Los Clubes deberán registrar obligatoriamente a un mínimo de 18 Jugadores, de los cuales por lo menos 2 deben ser Porteros, así como, a un mínimo de 5 integrantes del Cuerpo Técnico, entre los cuales obligatoriamente deberá haberse registrado a un Director Técnico, Auxiliar Técnico, Médico, Asistente Médico y Delegado de Equipo.

Para el registro de Jugadores en la LIGA MX no existe restricción de edad; no obstante, deberán tomarse en cuenta la edad que debe tener un Jugador para poder firmar un Contrato de Trabajo, conforme a lo establecido en la Ley Federal del Trabajo.

ARTÍCULO 7 Jugadores Formados en México (FM)

Con el objeto de promover el desarrollo deportivo del fútbol mexicano, de los mínimo 18 Jugadores que alinea un Club, al menos 10, deben 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. En caso de presentarse situaciones adicionales a las estipuladas anteriormente, como lo son casos de naturalización del Jugador o de los padres, éstas serán analizadas por la LIGA MX para determinar la clasificación que deberá asignarse al Jugador.

Los 10 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)

Los Jugadores No Formados en México (NFM) son aquellos que no cumplan con la condición de FM, descrita en el artículo anterior.

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

Los Clubes sólo podrán contar con un máximo de 9 Jugadores NFM registrados en sus planteles de la LIGA MX debiendo cumplir con los criterios de clasificación que se señalan en el artículo 9 del presente Apéndice.

Los Clubes podrán registrar un máximo de 2 Jugadores NFM en su filial de Fuerzas Básicas Sub 21, los cuales, en principio no contarán con Carnet Único. No obstante, los Clubes podrán decidir asignar el Carnet Único a estos Jugadores, siempre y cuando no hayan cubierto el máximo de 9 Jugadores NFM registrados en su Club de LIGA MX.

Los Jugadores NFM registrados en la filial de Fuerzas Básicas Sub 21, que cuenten con Carnet Único, serán contabilizados dentro de los 9 Jugadores NFM registrados en el Club de LIGA MX en la categoría “Tipo 3” de la clasificación.

Para el Torneo Apertura 2025, los Clubes tendrán como fecha límite el 12 de septiembre de 2025 y, para el Clausura 2026, hasta el 09 de febrero de 2026, para definir que Jugadores ocuparán el Carnet Único, el cual quedará asignado a éstos durante todo el Torneo.

Una vez realizada la asignación del Carnet Único a los Jugadores de la Categoría Sub 21, éste ya no podrá ser reasignado sino hasta el siguiente periodo de registro, respetando en todo momento el límite de 9 Jugadores NFM en LIGA MX y 2 NFM en la filial de Fuerzas Básicas Sub 21, incluso si el Jugador es dado de baja del Club, el carnet que tenía asignado no podrá ser reasignado a otro Jugador.

Cada Torneo los Clubes podrán asignar el Carnet Único a los Jugadores registrados en su filial en Fuerzas Básicas Sub 21.

Un Jugador que obtenga su Carta de Naturalización durante el transcurso de un Torneo, deberá esperar hasta el siguiente periodo de registro para actualizar su nacionalidad en el registro, aclarando que su clasificación de NFM no cambiará.

No obstante, lo anterior, si un Jugador obtiene su Carta de Naturalización y, es convocado a la Selección Nacional Mayor y participa en un Torneo o Competición Oficial, podrá ser considerado como FM, en el siguiente periodo de registro.

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.

ARTÍCULO 9 Criterios de Clasificación para el Registro de Jugadores NFM

Los Jugadores NFM serán clasificados en una de las tres categorías disponibles: Tipo 1(T1), Tipo 2 (T2) o Tipo 3 (T3), conforme al sistema de puntuación determinado en el presente artículo.

Los Clubes podrán registrar Jugadores NFM respetando los siguientes límites de cada categoría:

- Mínimo 2 Jugadores NFM categoría T1
- Máximo 2 Jugadores NFM categoría T3
- 7, 6 ó 5 Jugadores NFM categoría T2, según los Jugadores categoría T3 registrados

En el caso de registrar solamente a un Jugador categoría T1, el límite de Jugadores NFM será de 8.

La clasificación corresponde a los puntos que acumule cada Jugador NFM de la siguiente forma:

- **Tipo 1**: 15 puntos o más
- **Tipo 2**: 10 a 14 puntos
- **Tipo 3**: 9 puntos o menos

Los puntos serán calculados conforme al historial estadístico del Jugador considerando lo siguiente:

- Minutos jugados en Selecciones Nacionales
- Ranking FIFA publicado previo al registro de la Selección en que haya participado o categoría de la Selección (Sub, olímpicos)
- Minutos jugados en Torneo de Liga
- Clasificación de la Liga en que haya participado
- Porcentaje de minutos jugados en el Torneo inmediato anterior
- Edad al inicio del Torneo
- Jugador franquicia en la MLS

En las siguientes tablas se muestran las diferentes clasificaciones y puntos a obtener en cada una de ellas:

POR MINUTOS JUGADOS EN SELECCIÓN

CATEGORÍA	MINUTOS JUGADOS	PUNTOS
SELECCIÓN RANKING 1-15	**1,000 O MÁS**	**10**
	900-999	9
	800-899	8
	700-799	7
	600-699	6
	500-599	5
	400-499	4
	300-399	3
	200-299	2

	1-199	1
SELECCIÓN RANKING 15-40	1,000 O MÁS	7
	900-999	6
	800-899	5
	700-799	4
	600-699	3
	500-599	2
	1-499	1
SELECCIÓN RANKING 40+	1,000 O MÁS	4
MUNDIAL SUB / OLÍMPICOS	**500 O MÁS**	**5**
	200- 499	3
	1-199	2
PRE-MUNDIAL SUB/ PRE OLÍMPICO/ CONTINENTAL SUB	500 O MÁS	3
	200-499	2
	1-199	1

POR MINUTOS JUGADOS EN LIGA

CATEGORÍA	MINUTOS JUGADOS	PUNTOS
LIGA A O BBVA MX	**10,000 O MÁS**	**10**
	9,000 – 9,999	9
	8,000-8,999	8
	7,000-7,999	7
	6,000-6,999	6
	5,000-5,999	5
	4,000-4,999	4
	3,000-3,999	3
	2,000-2,999	2
	1-1,999	1
LIGA B	**10,000 O MÁS**	**7**
	9,000 – 9,999	6
	8,000 – 8,999	5
	7,000-7,999	4
	6,000-6,999	3
	5,000-5,999	2
	1-4,999	1

LIGA C	10,000 O MÁS	4
	9,000 – 9,999	3
	8,000-8,999	2
	3,000-7,999	1
LIGA D	10,000 O MÁS	2

RANKING LIGAS	
LIGA A	Liga BBVA MX, Premier League, La Liga, Serie A de Italia, Bundesliga y Ligue One
LIGA B	Primeira Portuguesa, Eredivisie, Primera División A belga, Super Lig turca, el Campeonato Brasileiro Série A, Major League Soccer de EE.UU., Primera División de Argentina, Primera División Chilena, Campeonato Dimayor (Colombia), Primera División Uruguaya, Primera Perú, Primera Ecuador, Primera Paraguay, Championship, La Liga II
LIGA C	Scottish Premiership, el Campeonato Inglés, Primera Liga checa, Primera Liga croata de fútbol, la Superliga suiza, la Bundesliga 2,Premier League ucraniana, Superliga griega, Bundesliga austriaca de fútbol, superliga danesa, la Premier League rusa y la Ligue 2.
LIGA D	SuperLiga serbia, la Ekstraklasa polaca, la PrvaLiga eslovena, la Allsvenken sueca, la Elitserien noruega, la Serie B italiana, la Namzeti Bajnoksag I húngara, la J1 League japonesa, la K League 1 surcoreana y la A-League australiana, Primera Bolivia

POR PORCENTAJE JUGADO EN TORNEO ANTERIOR INMEDIATO	
% DE MINUTOS POSIBLES JUGADOS	**PUNTOS**
100%	**10**
90%-99%	9
80%-89%	8
70%-79%	7
60%-69%	6
50%-59%	5
40%-49%	4

30%-39%	3
20%-29%	2
10%-19%	1
0-9%	0

POR EDAD	
EDAD AL ARRANQUE DEL TORNEO	**PUNTOS**
23 O MENOR	**6**
ENTRE 23 Y 27	5
ENTRE 27 Y 30	3
ENTRE 30 Y 34	1
ENTRE 34 Y 40	-1
40 O MAYOR	-3

JUGADOR FRANQUICIA MLS = 2 PUNTOS

- La clasificación otorgada al inicio del Torneo, no podrá modificarse hasta la conclusión del mismo. Es decir, si a un jugador le faltan 2 puntos para pasar de T3 a T2, y durante el torneo cumple con los minutos en Selección Nacional que le harían subir de categoría, ésta se verá reflejada hasta el inicio del siguiente torneo.
- Se creará un comité encargado de supervisar la transición y el cumplimiento de la normativa por parte de los equipos de la LIGA BBVA MX durante los próximos dos años. Dicho comité tendrá las siguientes funciones a su cargo:
    - Jugadores lesionados
    - Si un equipo desea registrar a un tercer jugador Tipo 3
    - Discrepancias de información a la hora del registro

Es responsabilidad del Club entregar a la Dirección de Afiliación y Registro la solicitud de Clasificación del Jugador NFM, indicando los datos que correspondan al cálculo de los puntos para determinar su categoría.

La LIGA MX validará la información y comunicará al Club y a la Dirección de Afiliación y Registro la clasificación asignada a cada jugador. En su caso, el Club podrá manifestar inconformidad al Comité de Transición quien evaluará la información y determinará lo conducente.

C. Periodo de Inscripción ante la FIFA

ARTÍCULO 10 Periodo para el Torneo Apertura

El **periodo de registro oficial ante la FIFA** para el Torneo **Apertura 2025**, inicia el jueves 03 de julio de 2025, a las 08:00 horas y concluye el viernes 12 de septiembre de 2025, a las 19:00 horas.

ARTÍCULO 11 Periodo para el Torneo Clausura

El **periodo de registro oficial ante la FIFA** para el Torneo **Clausura 2026**, inicia el jueves 01 de enero de 2026, a las 8:00 horas y concluye el lunes 09 de febrero de 2026, a las 19:00 horas.

D. Periodo para la captura de Registros

ARTÍCULO 12 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 13 Periodos para la captura de registros de Jugadores para los Torneos Apertura y Clausura

Para los Torneos **Apertura 2025 y Clausura 2026,** las fechas para la captura de los registros de los Jugadores, serán notificadas por la Dirección de Afiliación y Registro, vía SIID, mediante el oficio “Lineamientos para el Registro y las Transferencias de Jugadores” (en adelante “Lineamientos de Registro”) a los Clubes.

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 integrantes del Cuerpo Técnico, conforme al artículo 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, el cual deberá presentarse en tres tantos originales.

Los registros serán autorizados únicamente a los Clubes que hayan cumplido con la totalidad de los requisitos que señala el presente Reglamento.

Tanto los Clubes como los Jugadores e integrantes del Cuerpo Técnico de la LIGA MX 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.

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 digital del Jugador 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) Solicitud de Afiliación a la Asociación Mexicana de Futbolistas Profesionales, A.C. (AMFPRO), debidamente firmada por el Jugador (en caso de contar con dicho documento).

d) 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.

e) Constancia de la CURP certificada, expedida en un plazo no mayor a 3 (tres) meses.

f) 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. Asimismo, 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.

g) Seleccionar el número de camiseta que el Jugador va a utilizar, conforme a lo establecido en el artículo 67 del presente Reglamento.

h) Contrato de Trabajo celebrado entre el Club y el Jugador debidamente firmado por las partes, mismo que deberá ser enviado en tres tantos originales. Asimismo, si en la contratación del Jugador existió la intervención de un Agente de Fútbol, se deberá agregar al Contrato de Trabajo una cláusula señalando lo conducente, así como un apéndice del contrato de representación celebrado con el Agente de Fútbol. Dicho contrato de representación deberá ser enviado en copia simple a la Dirección de Afiliación y Registro.

   Si en el contenido del 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 de Trabajo deberá ser de un Torneo; la duración máxima deberá ser de cinco años. Los Jugadores menores de 18 años no podrán celebrar un acuerdo contractual de una duración mayor a 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 establecidas por la Ley Federal del Trabajo vigente ("LFT"). En su carácter de patrón, el Club 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.

Asimismo, 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, el cual deberá ser enviado en 3 (tres) tantos en original a la Dirección de Afiliación y Registro. No se admitirán convenios modificatorios con vigencia retroactiva.

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.

i) En su caso, Papeleta Oficial de Transferencia generada a través del SIID, debidamente firmada por el Club anterior, por el nuevo Club y por el Jugador. Asimismo, si los Clubes celebraron un acuerdo para la transferencia del Jugador, adicional a la Papeleta, deberán cargarlo en el SIID, así como cualquier otro documento que consideren relevante para la operación de transferencia.

En caso de que la Papeleta correspondiente no haya sido generada mediante el SIID, el proceso de registro del Jugador no podrá llevarse a cabo.

j) 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.

k) 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 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 realice este trámite podrán ser investigados por la Comisión Disciplinaria y en consecuencia hacerse acreedores a la imposición de sanciones.

   Asimismo, de conformidad con lo establecido en el artículo 19 del Reglamento de Transferencias y Contrataciones de la FMF, y el artículo 31 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.

l) 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 Jugador pueda alinear 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 Jugador 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.

m) En su caso, cargar en el SIID la Carta de Naturalización, misma que deberá presentar en original y/o copia certificada.

n) 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 19 del presente Apéndice.

o) 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.

p) 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.

q) 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.

r) Los Clubes deberán presentar póliza del seguro de gastos médicos mayores, la constancia de la inscripción al IMSS, y/o contar con un plan de seguridad médica en todo momento, que garantice que se le brindará la atención médica necesaria en 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, la inscripción al IMSS y/o el plan de seguridad médica, vigentes en todo momento, durante el periodo en el que se encuentren registrados en su Club.

s) Para el caso de los Jugadores menores de edad, 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 Contrato de Trabajo. Asimismo, en caso de renovación del Contrato de Trabajo y, por ende, del registro, también se deberá renovar el permiso de los padres, de acuerdo con la nueva vigencia.

En los siguientes supuestos donde un Jugador de nacionalidad mexicana presente: i) Acta de Nacimiento de otro país, ii) Acta de Nacimiento Mexicana que indique que el Jugador nació en otro país, iii) cualquier documento que indique algún antecedente que señale que el Jugador y/o sus padres cuentan con nacionalidad adicional o distinta a la mexicana, iv) que el Jugador haya vivido en otro país o v) cualquier indicio que a discreción de la Dirección de Afiliación y Registro considere necesario, obligatoriamente 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 la LIGA MX deberán registrar ante la FMF a sus Directores Técnicos (DT), Auxiliares Técnicos (AT), Preparadores Físicos (PF), Asistente de Inteligencia Deportiva (AID), Entrenador de Porteros (EP), Médico (DR), Asistente Médico (AM), Fisioterapeutas (TP) o Kinesiólogos (KN), Delegado de Equipo (DE), 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, Auxiliar Técnico, un Médico, Asistente Médico y Delegado de Equipo, 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 SNF, 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 digital 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 integrante del Cuerpo Técnico, deberá presentar adicionalmente una identificación oficial vigente con fotografía y firma.

d) Constancia de la CURP certificada, expedida en un plazo no mayor a 3 (tres) meses.

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. Asimismo, 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 SNF, la Licencia PRO vigente o su licencia máxima equivalente, expedida por cualquier Federación miembro de la FIFA.

g) Para el caso de los Auxiliares Técnicos, deberán presentar para validación del SNF, la Licencia A vigente o su máxima equivalente, expedida por cualquier Federación miembro de la FIFA.

h) En el caso de los Médicos que cursaron sus estudios en la República Mexicana, deberán presentar para validación del SNF, la Cédula Profesional emitida por la Dirección General de Profesiones. Sin embargo, en caso de estudios en el extranjero, deberán realizar todos los trámites correspondientes para obtener su Cédula Profesional que le avale sus estudios y la praxis en México, en caso de no contar con dicho documento, deberán presentar carta compromiso junto con su comprobante de inicio del trámite.

Los Médicos sin registro previo en la FMF deberán contar cuando menos con la Cédula Profesional de Medicina del Deporte o su equivalente.

Los Médicos deberán presentar la Constancia de acreditación vigente del Curso ACLS (Advanced Cardiovascular Life Support) emitida por la American Heart Association (AHA por sus siglas en inglés); para aquellos Médicos que al momento del registro no cuenten con dicha constancia, deberán presentar una carta compromiso en la que conste su inscripción al curso.

Asimismo, los Médicos del Equipo deberán obtener la Constancia en Protocolo de Conmoción Cerebral y/o la Constancia de Actualización expedida por la LIGA MX y por el Instituto Nacional de Neurología y Neurocirugía Miguel Velasco Suárez, así como la Constancia en Protocolo de Paro Cardíaco Súbito emitida por la LIGA MX.

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

i) Los Asistentes Médicos deben presentar para validación del SNF, Cédula Profesional de medicina o carrera afín al área de la salud, emitida por la Dirección General de Profesiones en caso de haber cursado sus estudios en México. En caso de estudios en el extranjero, deberán realizar todos los trámites correspondientes para obtener su Cédula Profesional que le avale sus estudios y la praxis en México, en caso de no contar con dicho documento, deberán presentar carta compromiso junto con su comprobante de inicio del trámite.

En el caso de los 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 Asistente Médico.

Los Asistentes Médicos, deberán presentar la Constancia de acreditación vigente del Curso BLS (Basic Life Support) emitida por la American Heart Association (AHA por sus siglas en inglés); para aquellos Asistentes Médicos que al momento del registro no cuenten con dicha constancia, deberán presentar una carta compromiso en la que conste su inscripción al curso.

Asimismo, deberán obtener la Constancia en Protocolo de Conmoción Cerebral y/o la Constancia de Actualización expedida por la LIGA MX y por el Instituto Nacional de Neurología y Neurocirugía Miguel Velasco Suárez, así como la Constancia en Protocolo de Paro Cardíaco Súbito emitida por la LIGA MX.

Los Asistentes Médicos registrados por primera vez, tendrán un plazo de 15 días para cumplir con las constancias en Protocolo de Conmoción Cerebral y Protocolo de Paro Cardíaco Súbito.

j) Los Preparadores Físicos deberán presentar al SNF para su validación, la Licencia de Preparación Física o su máxima equivalente expedida por cualquier Federación miembro de la FIFA, o en su caso la Cédula Profesional de la licenciatura afín a la preparación física emitida por la Dirección General de Profesiones para aquellos que cursaron sus estudios en México. En caso de haber estudiado en el extranjero, deberán realizar todos los trámites correspondientes para obtener su Cédula Profesional que le avale sus estudios y la praxis en México, en caso de no contar con dicho documento, deberán presentar carta compromiso junto con su comprobante de inicio del trámite.

   Asimismo, deberán contar con la Constancia en Toma de Decisiones con Tecnología EPTS (antes Uso e Interpretación de Datos de Tecnología EPTS) expedida por la LIGA MX y el SNF de la FMF. En caso de no contar con esta Constancia se otorgará un plazo de 15 días naturales para su obtención firmando la carta compromiso correspondiente, en la que asisten que, de no cumplir con la entrega de la constancia, el registro correspondiente será suspendido hasta no contar con ésta.

   De igual forma, los Preparadores Físicos deberán presentar la Constancia de acreditación vigente del curso RCP (Reanimación Cardiopulmonar) emitida por la American Heart Association (AHA por sus siglas en inglés); para aquellos que al momento del registro no cuenten con dicha constancia, deberán presentar una carta compromiso en la que conste su inscripción al curso.

k) Los Asistentes de Inteligencia Deportiva deberán contar con la Constancia de Inteligencia Deportiva expedido por la LIGA MX o la carta compromiso de que obtendrán dicha Constancia en un plazo no mayor de 15 días y la Constancia en Toma de Decisiones con Tecnología EPTS (antes Uso e Interpretación de Datos de Tecnología EPTS) expedida por HUDL y la LIGA MX.

l) Para el registro de Kinesiólogos y Fisioterapeutas, que no cuenten con registro previos en el sector profesional de la FMF en dichos puestos, deberán presentar para la validación del SNF, la Cédula Profesional de la Licenciatura en Kinesiología y/o Licenciatura en Fisioterapia y/o Licenciatura afín emitida por la Dirección General de Profesiones para aquellos que cursaron sus estudios en México. En caso de haber estudiado en el extranjero, deberán realizar todos los trámites correspondientes para obtener su Cédula Profesional que le avale sus estudios y la praxis en México, en caso de no contar con dicho documento, deberán presentar carta compromiso junto con su comprobante de inicio del trámite.

   Asimismo, 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.

   Los Kinesiólogos y Fisioterapeutas, deberán presentar la Constancia de acreditación vigente del Curso BLS (Basic Life Support) emitida por la American Heart Association (AHA por sus siglas en inglés); para aquellos que al momento del registro no cuenten con dicha constancia, deberán presentar una carta compromiso en la que conste su inscripción al curso.

Asimismo, deberán obtener la Constancia en Protocolo de Conmoción Cerebral y/o la Constancia de Actualización expedida por la LIGA MX y por el Instituto Nacional de Neurología y Neurocirugía Miguel Velasco Suárez, así como la Constancia en Protocolo de Paro Cardíaco Súbito emitida por la LIGA MX.

Los Kinesiólogos y Fisioterapeutas registrados por primera vez, tendrán un plazo de 15 días para cumplir con las constancias en Protocolo de Conmoción Cerebral y Protocolo de Paro Cardíaco Súbito.

Para los Kinesiólogos y Fisioterapeutas registrados en torneos previos y que no cuenten con los títulos referidos, corresponderá al área de formación de la FMF, determinar su acreditación para su validación.

m) Para el Masajista deberán presentar para validación del SNF, la Cédula Profesional de la Licenciatura en fisioterapia o carrera afín emitida por la Dirección General de Profesiones para aquellos que cursaron sus estudios en México. En caso de haber estudiado en el extranjero, deberán realizar todos los trámites correspondientes para obtener su Cédula Profesional que le avale sus estudios y la praxis en México, en caso de no contar con dicho documento, deberán presentar carta compromiso junto con su comprobante de inicio del trámite.

   En el caso de los Masajistas, 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 Masajista.

   Para los Masajistas registrados en torneos previos y que no cuenten con los títulos referidos, corresponderá al área de formación de la FMF, determinar su acreditación para su validación.

n) Para el registro del Delegado de Equipo, se deberá presentar la Constancia de Evaluación expedida por la LIGA MX.

o) Todos los integrantes del Cuerpo Técnico deberán contar con un Contrato de Trabajo celebrado con el Club 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 establecidas por la Ley Federal del Trabajo vigente (“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.

Asimismo, 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, el cual deberá ser enviado en 3 (tres) tantos en original a la Dirección de Afiliación y Registro. No se admitirán convenios modificatorios con vigencia retroactiva.

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.

p) 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 31 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.

q) El Entrenador de Porteros deberá presentar la Licencia o certificado en entrenamiento de porteros vigente expedido por cualquier Federación miembro de la FIFA. En caso de no contar con dicho documento, deberán presentar carta compromiso junto con su comprobante de inicio del trámite.

   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.

r) 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 alinear 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.

s) 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 19 del presente Apéndice.

t) Los Clubes deberán presentar póliza del seguro de gastos médicos mayores, la constancia de la inscripción al IMSS, y/o contar con un plan de seguridad médica en todo momento, que garantice que se le brindará la atención médica necesaria en 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, la inscripción al IMSS y/o el plan de seguridad médica, vigentes en todo momento, durante el periodo en el que se encuentren registrados en su Club.

u) 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.

v) 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 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 la LIGA MX, 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 30, párrafo 1, del presente Apéndice.

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.

Asimismo, 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 la LIGA MX, de conformidad con lo anterior.

Aquellos integrantes del Cuerpo Técnico que por cualquier causa no continúen prestando sus servicios en el Club de la LIGA MX donde se encuentran registrados, no podrán ser inscritos por otro Club sino hasta el siguiente Torneo, incluso en la competición de la LIGA 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 la LIGA MX, 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 deportiva 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 los integrantes del Cuerpo Técnico obligatorios señalados en el artículo 6 del presente Apéndice.

Durante el desarrollo de los Torneos **Apertura 2025** y **Clausura 2026**, 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 la LIGA MX, 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, únicamente podrán integrarse a otro Club como Directivos durante el mismo Torneo, siempre y cuando, provengan de otra División y se cuente con la aprobación del Club anterior.

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 19 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 sistema correspondiente previo al inicio de la Temporada o Torneo correspondiente.

Asimismo, el Médico del Club, adicional a capturar los resultados de la interpretación de electrocardiograma y los resultados del perfil cognitivo, deberá cargar en el SIID, los resultados del ecocardiograma realizado a cada Jugador, así como la interpretación de prueba de esfuerzo.

G.- Transferencias Nacionales

ARTÍCULO 20 Disposiciones para las Transferencias Nacionales

El SIID es el único medio válido para toda transferencia nacional de Jugadores profesionales, por lo que todas las operaciones deberán gestionarse a través de este medio y generar la Papeleta Oficial de Transferencia correspondiente.

Los Clubes deberán cargar en el SIID y enviar a la Dirección de Afiliación y Registro, el contrato de transferencia, convenio modificatorio y/o cualquier acuerdo celebrado respecto a la transferencia efectuada, inmediatamente después de que éste haya sido celebrado.

Las Transferencias Nacionales deberán cumplir y sujetarse a las disposiciones establecidas en el Reglamento de Transferencias y Contrataciones de la FMF.

ARTÍCULO 21 Periodo para la captura de Transferencias Nacionales

Para los Torneos **Apertura 2025 y Clausura 2026**, las fechas para la captura de las Transferencias Nacionales de los Jugadores, serán notificadas por la Dirección de Afiliación y Registro, vía SIID, mediante el oficio “Lineamientos de Registro” a los Clubes.

H.- Transferencias Internacionales

ARTÍCULO 22 Disposiciones para las Transferencias Internacionales

El uso del Sistema de Correlación de Transferencias (TMS por sus siglas en inglés) 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, 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.

Para los casos de Jugadores menores de edad, se debe considerar que, para poder realizar el trámite del CTI, previamente deben 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 24 del presente Apéndice.

Si el Club solicitante ha presentado los documentos 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.

Las Transferencias Internacionales deberán cumplir y sujetarse a las disposiciones establecidas en el Reglamento de Transferencias y Contrataciones de la FMF, así como en el Reglamento sobre el Estatuto y la Transferencia de Jugadores de la FIFA.

ARTÍCULO 23 Periodo para el trámite de Transferencias Internacionales (CTI)

Para los Torneos **Apertura 2025 y Clausura 2026**, los Clubes podrán realizar los trámites de Transferencias Internacionales para los Jugadores que provengan de otra Asociación Nacional a través del TMS de la FIFA en las fechas notificadas por la Dirección de Afiliación y Registro, vía SIID, mediante el oficio “Lineamientos de Registro” a los Clubes.

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 24 Transferencias Internacionales de Jugadores menores de edad

24.1 Protección de Menores

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

24.1.2 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 Reglamentos sobre el Estatuto y la Transferencia de Jugadores de la FIFA (RETJ), 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.

24.1.3 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.

24.1.4 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 artículo 24.1.2
b) Su primera inscripción conforme al artículo 24.1.3, 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.

24.1.5 Es necesario contar con la aprobación de conformidad con el artículo 24.1.4 antes de que la asociación presente la solicitud del CTI o de la primera inscripción.

24.1.6 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 artículos 24.1.2, 24.1.3 o 24.1.4 c). Tales comprobaciones deberán hacerse antes de la inscripción.

24.1.7 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.

24.1.8 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.

I. Registro Adicionales

ARTÍCULO 25 Sobre los Registros Adicionales

Los Clubes que así lo deseen podrán registrar hasta cinco (5) Jugadores adicionales por Temporada, conforme a lo siguiente:

25.1.- Registro de Jugadores sin Participación

Se considerarán como Jugadores sin Participación, a aquellos que no hayan 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).

Bajo este supuesto, los Clubes podrán registrar al Jugador adicionalmente para los Torneos **Apertura 2025 y Clausura 2026** dentro de los periodos establecidos en los Lineamientos de Registro.

25.2.- Registro de Jugadores con Participación

Por su parte, se considerarán Jugadores con Participación, cuando ya hayan 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).

Bajo este supuesto, los Clubes podrán registrar al Jugador adicionalmente para los Torneos **Apertura 2025 y Clausura 2026**, dentro de los periodos establecidos en los Lineamientos de Registro.

ARTÍCULO 26 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.

Asimismo, 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.

Se deberán respetar las disposiciones relativas a las Transferencias Nacionales, en su caso.

J. Registros fuera del Periodo de Registro

ARTÍCULO 27 Sobre los registros fuera del periodo

Únicamente para el Torneo **Clausura 2026**, los Clubes tendrán la posibilidad de registrar a máximo 2 (dos) Jugadores una vez concluido el periodo de registro oficial ante la FIFA, (09 de febrero de 2026), observando lo siguiente:

i. El registro del Jugador deberá realizarse dentro del periodo establecido en los Lineamientos de Registro;
ii. Solamente se puede llevar a cabo el registro del Jugador si el Club interesado tiene disponibilidad de números en las playeras de 1 al 40;
iii. El Jugador a registrar no podrá utilizar el número de playera de otro Jugador que haya sido dado de baja durante el **Clausura 2026**;
iv. Se deberá cumplir con lo establecido en el artículo 1, párrafo 9, del presente Apéndice, así como con el artículo al artículo 5 apartado 4 del Reglamento sobre el Estatuto y la Transferencia de Jugadores de la FIFA;
v. Únicamente aplica para Jugadores cuyo contrato haya terminado (por la razón que sea) antes de que finalice el periodo de inscripción fijado para el Torneo **Clausura 2026**, el 09 de febrero de 2026;
vi. Se cumpla con la distribución de Jugadores FM y NFM establecida anteriormente.
vii. Si el contrato fue rescindido de común acuerdo con un Club afiliado a la FMF, la baja debe ser procesada en el SIID a más tardar el 09 de febrero de 2026.
viii. Si el Jugador a registrar proviene de otra Asociación Nacional, deberán exhibir el documento que acredite que el contrato del Jugador con su Club anterior venció antes del fin del periodo de inscripción y, realizar el procedimiento correspondiente en el sistema TMS, para la solicitud del Certificado de Transferencia Internacional (CTI) del Jugador. Cabe mencionar que, el registro del Jugador será autorizado hasta que se haya recibido el correspondiente CTI.
ix. Aplica también para Jugadores cuyo último contrato haya finalizado antes del fin del periodo de inscripción con el mismo Club que pretende registrarlo.

K. Sustitución de Jugadores

ARTÍCULO 28 Sustitución de Jugadores por Transferencia

Si después de la fecha límite para capturar registros en el SIID, o incluso ya iniciado el Torneo, un Club transfiere temporalmente o en definitiva a un Jugador a otra Asociación, éste podrá registrar a otro Jugador en su lugar, acorde a lo siguiente:

a. El Jugador transferido a otra Asociación, que deja el lugar vacante para el nuevo registro, deberá haber estado registrado y participado en la LIGA MX, al menos un Torneo completo inmediato anterior.

b. La fecha límite para registrar a un Jugador en lugar de otro que haya sido transferido a diferente Asociación, será el último día del cierre de registros ante la FIFA, según el Torneo de que se trate.

c. Si el Jugador transferido es uno de los al menos 10 Jugadores FM, el Jugador sustituto deberá cumplir con las mismas condiciones para su registro.

d. No obstante, lo anterior, si el Jugador transferido es uno de los NFM, el Jugador que ocupará su lugar puede ser FM o NFM, según lo decida el Club.

e. Previo a solicitar el registro de un Jugador sustituto, el Club deberá presentar, el finiquito y convenio de terminación anticipada del contrato, en caso de transferencia definitiva, o la constancia de no adeudo de salarios devengados, en caso de transferencia temporal, del Jugador que fue enviado a otra Asociación Nacional.

f. Asimismo, previo a solicitar el registro de un Jugador sustituto, el Club deberá haber capturado en el TMS de la FIFA, la correspondiente operación de transferencia del Jugador que será transferido.

g. El Jugador sustituto podrá haber estado registrado en el Torneo en curso con otro Club.

h. El Jugador sustituto podrá ser un Jugador proveniente de cualquier otra Asociación Nacional.

i. Se deberá cumplir con lo establecido en el artículo 1, párrafo 9, del presente Apéndice, así como con el artículo al artículo 5 apartado 4 del Reglamento sobre el Estatuto y la Transferencia de Jugadores de la FIFA.

j. El Jugador sustituto deberá ser registrado con un número de camiseta distinto al que utilizó el Jugador transferido.

   Asimismo, se deberán respetar las disposiciones establecidas en el artículo 67 del presente Reglamento, respecto a la numeración de camisetas.

Las sustituciones de Jugadores por transferencia son registros independientes a los Registros Adicionales establecidos en los artículos 25.1, y 25.2, del presente Apéndice.

Los Jugadores que sean transferidos a un Club de otra Asociación Nacional, como Jugadores sin contrato (libres), no podrán ser sustituidos dentro de este supuesto.

Una vez concluido el periodo de registro ante la FIFA, no se podrán realizar registros de Jugadores en sustitución de otros que hayan sido transferidos a otra Asociación.

ARTÍCULO 29 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 hasta el último día del cierre de registros ante la FIFA para el Torneo que corresponda, Apertura o Clausura.

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 Dirección de Afiliación y Registro 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) Si el Jugador lesionado es uno de los al menos 10 Jugadores FM, el Jugador sustituto deberá cumplir con las mismas condiciones para su registro.

g) No obstante, lo anterior, si el Jugador lesionado es uno de los NFM, el Jugador que ocupará su lugar puede ser FM o NFM, según lo decida el Club.

h) 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.

i) La sustitución del Jugador por lesión se podrá hacer únicamente durante el periodo de registro ante la FIFA.

j) El Jugador sustituto debe en su caso, ser registrado con un número de camiseta distinto al Jugador que será dado de baja por lesión.

   Asimismo, se deberán respetar las disposiciones establecidas en el artículo 67 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, dentro del periodo de inscripción del Torneo que corresponda, conforme a las disposiciones de registro del presente Apéndice.

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 ya ha finalizado, no podrá ser dado de baja por el Club y, por lo tanto, no podrán ser sustituidos por otro Jugador.

L. Bajas de Jugadores y Cuerpo Técnico

ARTÍCULO 30 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.

De existir un adeudo deberá señalarse el acuerdo respectivo sobre el mismo, y estar debidamente registrado en la CCRC, (contar con el sello de la CCRC), dicho documento deberá ser cargado en el SIID para llevar a cabo el trámite de baja.

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 registro, 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 31 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.

Asimismo, 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.

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

ARTÍCULO 32 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 33 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.

APÉNDICE II
PARTIDOS FUERA DE LA COMPETENCIA

A. Partidos Amistosos

ARTÍCULO 1

Los Clubes registrados en la LIGA MX podrán celebrar partidos amistosos con otros Clubes afiliados a la FMF o extranjeros, siempre que soliciten la autorización respectiva.

Para la celebración de partidos amistosos se deberá observar y cumplir con lo siguiente:

1. Autorización

Los Clubes que deseen celebrar un partido amistoso en territorio nacional, deberán presentar la solicitud de autorización a la LIGA MX, con una anticipación no menor a cinco días naturales a la fecha de realización del evento, expresando el nombre del contrincante o contrincantes, consentimiento de éstos, fecha, hora y lugar de celebración y si el encuentro se llevará a cabo a puerta abierta o cerrada.

Los Clubes que deseen celebrar un partido amistoso en territorio extranjero, ya sea invitado, contratado o por iniciativa propia, deberán presentar la solicitud de autorización a la LIGA MX, con una anticipación no menor de ocho días naturales a la fecha de realización del evento, expresando el nombre del contrincante o contrincantes, consentimiento de éstos, fecha, hora y lugar de celebración.

En dicha solicitud se consignarán los nombres, y nacionalidades del o los Clubes con que pretenda contender, la fecha, hora y lugar de celebración de los partidos y la relación de los Jugadores que integran la delegación.

En todos los casos se deberá acompañar a la solicitud la autorización para realizar el pago a través de la cuenta corriente del Club, del importe que corresponda según la tabla de cuotas a que se refiere el apartado 1.3 del presente artículo.

Para toda solicitud de partido amistoso, ya sea en territorio nacional o en el extranjero, la LIGA MX se reserva el derecho de conceder la autorización correspondiente.

2. Arbitraje

Se deberá solicitar obligatoriamente una tripleta de la Comisión de Árbitros de la FMF. La citada Comisión deberá designar a los Árbitros dependiendo de la División que solicite, es decir, si el partido es de LIGA MX se deberán designar Árbitros de dicha División; si el partido es de EXPANSIÓN MX, se deberán designar Árbitros de EXPANSIÓN MX y así consecuentemente.

Si el partido amistoso se va a jugar entre Clubes de diferentes Divisiones, los Árbitros que se designen deberán corresponder a la División más alta.

El Club que actúe como local es el responsable de cubrir el pago de los honorarios a los Árbitros designados. Si no puede determinarse cuál es el Club local, el pago de los honorarios correrá a cargo del Club que solicite el partido.

3. Cuotas

Únicamente los partidos amistosos que se celebren a puerta abierta pagarán la cuota que corresponda de acuerdo con la siguiente tabla:

Club 1	vs	Club 2	Sede del Partido	Importe de la Cuota	Obligación a cargo de
Club de LIGA MX Organizador	vs	Representativo Nacional o LIGA MX o EXPANSIÓN MX	Cualquier Sede en Territorio Nacional	$7,500.00	Club de LIGA MX Organizador
Club de LIGA MX Organizador	vs	Club de Liga Premier o Tercera División Profesional	Sede del Club Organizador	$3,000.00	Club de LIGA MX Organizador
Club de LIGA MX Organizador o Invitado	vs	Club Extranjero Organizador o Invitado	Cualquier Sede en territorio mexicano	$15,000.00	Club de LIGA MX
Club de LIGA MX Organizador o Invitado	vs	Representativo Nacional o Club de LIGA MX o EXPANSIÓN MX Organizador o Invitado	Cualquier sede en territorio mexicano que no sea de ninguno de los Clubes participantes	$7,500.00	Los dos Clubes participantes
Club de LIGA MX Organizador o Invitado	vs	Club de LIGA MX o EXPANSIÓN MX Organizador o Invitado	Cualquier Sede en territorio Extranjero	$15,000.00	Los dos Clubes participantes
Club de LIGA MX Organizador o Invitado	vs	Club Extranjero Organizador o Invitado	Cualquier Sede en territorio Extranjero	$15,000.00	Club de LIGA MX

Generalidades

- Cuando se trate de un Torneo y hayan sido invitados varios Clubes mexicanos o extranjeros, todos los Clubes Nacionales deberán cubrir la cuota por cada partido amistoso de conformidad con la tabla de cuotas.

- Los Partidos que no se encuentren contemplados en el tabulador anterior, la LIGA MX tendrá la facultad de determinar los montos para dichos Partidos.

- Los Clubes mexicanos que organicen y jueguen contra Clubes extranjeros, serán responsables del legal ingreso al Territorio Nacional del Club extranjero con el que celebrará el encuentro, de conformidad con las leyes migratorias Nacionales.

- Los Clubes Profesionales que realicen giras al extranjero deberán enterar a la Dirección General de Administración y Finanzas de la FMF, la cantidad de USD $5,000.00 (cinco mil dólares americanos) por cada país en el que vayan a actuar.

  Para efectos del párrafo inmediato anterior, se considera gira al extranjero la celebración de cuatro o más partidos fuera del territorio nacional en un periodo determinado.
- Cuando se trate de partidos de cuadrangular o hexagonal u octagonal, etc., cada Club participante deberá cubrir la cantidad de $7,500.00 por partido a la Dirección General de Administración y Finanzas de la FMF, aunque no juegue en su sede.

- El Club que organice un cuadrangular o hexagonal u octagonal, etc., aún y cuando en alguno de los partidos programados no juegue, sino solo los invitados, deberán cubrir la cantidad de

$7,500.00 por partido a la Dirección General de Administración y Finanzas de la FMF, aunque no juegue en su sede.

- Los Clubes que celebren partidos amistosos a puerta abierta sin costo, deberán hacerse cargo del boletaje de dicho partido, esto con el fin de llevar un control sobre la capacidad de espectadores que asistan al evento y evitar un sobrecupo en aras de respetar las normas de seguridad.

4. Sanciones

A los Clubes que no cumplan con la obligación de solicitar el permiso en el tiempo señalado en el presente artículo, se dará trámite a su solicitud cobrándose la cuota correspondiente, sin embargo, adicionalmente, se harán acreedores a la sanción correspondiente, de conformidad con lo dispuesto por el Reglamento de Sanciones.

Los Clubes que celebren partidos amistosos a puerta cerrada no estarán obligados a pagar las cantidades antes señaladas, pero sí a obtener el permiso correspondiente para la celebración de los partidos. En caso de no solicitar el permiso en comento, el Club será sancionado de conformidad con lo dispuesto por el Reglamento de Sanciones.

B. Campeón de Campeones

ARTÍCULO 2

Los Clubes campeones del Torneo Apertura 2025 y Clausura 2026 podrán disputar el Título de Campeón de Campeones de la LIGA BBVA MX.

Dicho Título se disputará a un solo partido, de 90 minutos, y en caso de empate se realizará una serie de tiros penales, de conformidad con lo dispuesto en el presente Reglamento, hasta obtener un ganador.

La LIGA MX establecerá la fecha, hora y lugar del encuentro, lo cual será informado a los Clubes participantes con la debida antelación al evento.

La Comisión Disciplinaria de la FMF, será el órgano facultado para sancionar cualquier violación al presente ordenamiento, conforme al reglamento de Sanciones, y las demás disposiciones que resultaran aplicables.

Debido al momento en que se celebra el partido de Campeón de Campeones, las sanciones deportivas y/o económicas impuestas por las faltas cometidas por los Jugadores e integrantes del Cuerpo Técnico de los Clubes participantes, deberán cumplirse en el primer partido de la Temporada 2025 - 2026.

C. Leagues CUP y Campeones CUP

ARTÍCULO 3

En la Temporada se celebrará el Torneo Leagues CUP y el partido Campeones CUP, por lo que es obligación de los Clubes prever en sus contratos la participación de sus Jugadores y Cuerpo Técnico.

ARTÍCULO 4

Es obligación de los Directores Técnicos y Jugadores seleccionados, participar en las respectivas Conferencias de Prensa y eventos programados por los organizadores de la Leagues CUP y Campeones CUP.

La inobservancia del presente artículo será causal de sanción por parte de la Comisión Disciplinaria.

D. Competencias Internacionales

ARTÍCULO 5

Se programará una Competencia Internacional, entre Jugadores de la LIGA MX y Jugadores de la MLS, la LIGA MX notificará la fecha de dicha Competencia. Será obligación de los Clubes prever en sus Contratos e internamente la participación de Jugadores nacionales y extranjeros que resulten seleccionados para participar en este evento.

ARTÍCULO 6

Es obligación de los Jugadores y Directores Técnicos participar en los eventos y conferencias de prensa indicados por la LIGA MX, los días previos a los partidos del Campeón de Campeones y Competencias Internacionales.

La inobservancia del presente artículo será causal de sanción por parte de la Comisión Disciplinaria.

E. Super Copa

ARTÍCULO 7

En el caso de que solo un Club obtenga los Títulos de Campeón del Torneo Apertura 2025 y Clausura 2026 (Bi Campeón), disputará el Título de Super Copa de la LIGA BBVA MX contra el último Club que obtuvo el Título de Campeón de Campeones de la LIGA BBVA MX.

Dicho Título se disputará a un solo partido, de 90 minutos, y en caso de empate se realizará una serie de tiros penales, de conformidad con lo dispuesto en el presente Reglamento, hasta obtener un ganador.

La LIGA MX establecerá la fecha, hora y lugar del encuentro, lo cual será informado a los Clubes participantes con la debida antelación al evento.

La Comisión Disciplinaria de la FMF, será el órgano facultado para sancionar cualquier violación al presente ordenamiento, conforme al reglamento de Sanciones, y las demás disposiciones que resultaran aplicables.

Debido al momento en que se celebra el partido de Super Copa, las sanciones deportivas y/o económicas impuestas por las faltas cometidas por los Jugadores e integrantes del Cuerpo Técnico de los Clubes participantes, deberán cumplirse en el primer partido de la Temporada 2025 - 2026.

APÉNDICE III
CEREMONIA DE PREMIACIÓN A LO MÁS DESTACADO DE LA TEMPORADA

A. Organización

ARTÍCULO 1

La organización oficial para la entrega de trofeos a lo más destacado de la Temporada estará a cargo de la LIGA MX.

Los Clubes de la LIGA MX tendrán la obligación de asistir a la ceremonia con su Director Técnico y Capitán del Club no pudiendo mandar sustitutos en su lugar a este evento y con un mínimo de 10 personas por Club. Deberán asistir obligatoriamente aquellos Jugadores y Cuerpo Técnico nominados en alguna terna, pudiendo ser sancionados de acuerdo con lo dispuesto por el Reglamento de Sanciones, aquellos que no den cumplimiento a esta disposición.

B. Categorías de Premiación

ARTÍCULO 2

Al término de los Torneos Apertura 2025 y Clausura 2026 respectivamente, la LIGA MX, entregará en la Ceremonia de Premiación de la LIGA MX los siguientes trofeos:

A) Campeón Apertura 2025,

B) Campeón Clausura 2026,

Al primer lugar de la Clasificación General en la Jornada 17 del Torneo Apertura 2025 y Clausura 2026, respectivamente.

Así mismo se podrán premiar de manera enunciativa, las siguientes categorías:

A) Mejor Portero
B) Mejor Defensa
C) Mejor Medio Ofensivo
D) Mejor Delantero
E) Mejor Director Técnico
F) El Novato del Torneo
G) Mejor Gol
H) Mejor Atajada
I) Balón de Oro al Jugador más valioso de la Temporada
J) Máximo Anotador de la Temporada
K) Fair Play
L) Responsabilidad Social
M) Trayectoria Deportiva
N) Premio LIGA BBVA MX, que entrega el Banco a su elección.
O) Club mejor ubicado en la Tabla General de Clasificación durante la Temporada

Los Jugadores que se encontraban en la hoja de alineación durante la Temporada 2025 – 2026, deberán recoger su medalla de premiación, de lo contrario serán sancionadas conforme al Reglamento de Sanciones de la FMF.

ARTÍCULO 3

Las directrices de organización y operación de la Ceremonia de Premiación serán publicadas por el Comité de Balón de Oro de la LIGA MX.

ARTÍCULO 4

Es obligación de los nominados a las diferentes categorías de premiación, así como del Director Técnico designado por la LIGA MX, conceder las entrevistas acordadas el día previo al evento y/o el día del evento.

La inobservancia del presente artículo será causal de sanción por parte de la Comisión Disciplinaria.

APÉNDICE IV
Sistema de Video Asistencia Arbitral

A. Definición

ARTÍCULO 1

El Sistema de Video Asistencia Arbitral (VAR) o video arbitraje, lo conforman una serie de elementos técnicos que en conjunto constituyen una herramienta que facilita a los Árbitros la toma de decisiones.

El VAR únicamente se utiliza en cuatro situaciones concretas que pueden determinar el resultado del encuentro, sin apenas interferir en el ritmo del juego.

B. Funciones

ARTÍCULO 2

Un Árbitro puede recurrir al VAR en tres casos que pueden modificar radicalmente el curso de un encuentro, además de si se confunde la identidad de un jugador.

2.1 GOLES

La función de los asistentes de vídeo es ayudar al Árbitro a determinar si se ha producido alguna infracción que impida conceder un gol. Una vez que el balón ha cruzado la línea de meta, el juego ya se ha interrumpido, por lo que el ritmo del partido no se ve afectado.

2.2 PENALTIS

Los asistentes de vídeo evitan decisiones erróneas relativas a la concesión (o no) de un penalti.

2.3 TARJETAS ROJAS

Los asistentes de vídeo evitan decisiones erróneas relativas a la expulsión de un Jugador.

2.4 CONFUSIÓN DE IDENTIDAD

Si un Árbitro no amonesta o expulsa al Jugador que debe, o no está claro qué Jugador ha cometido una infracción, los asistentes de vídeo pueden informar al Árbitro para que este sancione al Jugador pertinente.

ARTÍCULO 3

El Árbitro utilizará la herramienta del VAR bajo el siguiente proceso:

PRIMERO

Se produce una incidencia

El Árbitro informa a los asistentes de vídeo, o los asistentes de vídeo recomiendan al Árbitro que se revise una decisión o incidencia.

SEGUNDO PASO

Revisión y recomendación de los asistentes de vídeo.

Los asistentes de vídeo examinan las imágenes grabadas e informan al Árbitro mediante un sistema de audio de lo que están viendo en pantalla.

TERCER PASO

Decisión/acción Arbitral

El Árbitro toma la decisión o actúa adecuadamente tras ver el vídeo en el lateral del campo o basándose en la información que le han comunicado los asistentes de vídeo.

C. Personal

ARTÍCULO 4

Sólo el Árbitro y los asistentes de video serán las personas autorizadas para entrar en contacto con el VAR.

Ningún Oficial, de acuerdo con las definiciones que señala este Reglamento, podrá entrar en contacto con ninguno de los integrantes del VAR.

ARTÍCULO 5

Todas las personas involucradas en el desarrollo de un partido, sea cual sea la naturaleza de su función, están obligadas a respetar y observar el cuidado que requiere el equipo técnico destinado al funcionamiento del VAR y a no realizar acciones o conductas que pongan en riesgo dicho equipo.

D. Decisiones del VAR

ARTÍCULO 6

Las decisiones derivadas de la aplicación del VAR corresponden únicamente al Árbitro del Partido.

El Árbitro, después de analizar las imágenes y las observaciones hechas por los asistentes de video tendrá el derecho de cambiar o ratificar su decisión.

La aplicación del VAR no obliga al Árbitro a modificar una decisión ya tomada.

Los integrantes de los Clubes, Cuerpos Técnicos, Oficiales y demás personas, no están autorizadas a reclamar ninguna incidencia o decisión arbitral ya tomada, pudiendo ser sancionados ya sea por el Árbitro o por la Comisión Disciplinaria según corresponda.

APÉNDICE V
Equipos Tecnológicos

Los Clubes de la LIGA MX son los responsables del uso correcto de los equipos tecnológicos, plataformas oficiales (WIMU, WYSCOUT, GOLSTATS, SPIIDEO, NUUBO, TRANSFERROOM) y accesorios proporcionados por el Centro de Innovación Tecnológica (CITEC) comprometiéndose a cumplir puntualmente con los requerimientos operativos y técnicos en los Estadios y Canchas de Entrenamiento que a continuación se mencionan:

Requisitos Generales

1. **Actualización de contactos:** Al inicio de cada Torneo, los Clubes deberán proporcionar los datos del titular de Inteligencia Deportiva asignado, especificando su nombre completo, número de teléfono móvil y correo electrónico institucional para contactarlo, en caso de que esta persona cambie durante el torneo, el Club deberá notificar en un período máximo de 24 horas este hecho, a fin de cerrar los accesos y prever usos no autorizados, el Club será responsable de cualquier inconsistencia o responsabilidad por esta omisión; este rol será el único autorizado para solicitar altas, cambios o bajas de usuarios, equipos o servicios del ecosistema CITEC.

2. **Facilidades para mantenimiento:** Antes del inicio de cada Torneo, los Clubes deberán facilitar el acceso al personal de la LIGA MX designado para realizar tareas de mantenimiento en los equipos instalados en el estadio y en las canchas de entrenamiento, previa solicitud formal del CITEC enviada por el correo electrónico citec@ligamx.net al titular de Inteligencia Deportiva en el Club.

3. **Gestión de usuarios:** Es responsabilidad del titular de Inteligencia Deportiva de cada Club mantener actualizada la lista de usuarios autorizados para acceder a las plataformas de CITEC. Esta lista deberá renovarse antes de cada Torneo y enviarse al correo citec@ligamx.net, especificando altas, bajas y cambios de roles, con el fin de evitar accesos indebidos, uso incorrecto de la información o posibles filtraciones que comprometan datos sensibles de la FMF, la LIGA MX o el Club.

Requerimientos Técnicos por Sistema

1. Sistema de Videograbación (SEEUPLAY - SPIIDEO)

- Conexión eléctrica permanente e independiente de 120V AC, con protección contra picos de voltaje y respaldo eléctrico (UPS o no-break).
- Conexión a internet por cable, con un ancho de banda mínimo simétrico de 100 Mb/s o superior.
- Espacio seguro y aislado para el servidor de grabaciones, con acceso restringido a personal autorizado y resguardo mediante vigilancia.
- Solo el personal del Club, previa autorización y bajo instrucción de la LIGA MX, podrá manipular las cámaras y equipos de videograbación.
- En caso de fallas en los equipos o componentes, deberán reportarse de inmediato al correo citec@ligamx.net.
- El Club deberá grabar también con su propio equipo, siguiendo las especificaciones técnicas de la Guía de Grabación CITEC, disponible en: https://citec.futbol/guias/tecnologias/estadio

2. Monitoreo de Rendimiento Físico (WIMU - HUDL)

- Cada Club deberá designar un responsable para el traslado y uso del maletín con los dispositivos WIMU. En caso de no asignarlo, se considerará responsable al Preparador Físico.
- Cualquier anomalía en el maletín o los dispositivos deberá reportarse con al menos 6 horas de anticipación al inicio del partido.
- El responsable deberá estar presente en el estadio, con el equipo listo y probado, mínimo 2 horas antes del encuentro.
- Finalizada la jornada, los Clubes deberán subir los datos a la plataforma WIMU CLOUD en las próximas 24 horas al termino del último partido, a fin de acceder puntualmente a los reportes

de rendimiento, en caso de presentarse alguna contrariedad que prolongue este tiempo, se deberá reportarse de inmediato a CITEC al correo especificado para su solución.

- Si el maletín o los dispositivos presentan fallas por uso cotidiano y dentro de la garantía, el costo del envío a las instalaciones del CITEC para su reparación estará cubierta por el proveedor, en caso de que la falla sea imputable a un manejo inadecuado, el Club tendrá que correr con el cargo del envío.
- En caso de jugadores convocados a la Selección Nacional, WIMU CLOUD es la plataforma oficial en la que se comparten los datos de rendimiento bidireccionalmente entre ambas donde se presentará el seguimiento de su entrenamiento en esa convocatoria.

3. Sistema de Análisis FALCON (pantalla táctil en vestidor local)

- Espacio disponible de 1.5m cuadrados para la instalación de la pizarra táctil.
- Conexión eléctrica permanente de 120V AC, con protección de picos de voltaje, ubicada máximo a un metro del equipo.
- Sistema de respaldo eléctrico con UPS de mínimo 1000 VA / 600W.
- Conexión a internet por cable y wifi, con ancho de banda simétrico de 100 Mb/s o superior.

4. Plataformas de análisis (WIMU CLOUD, GOLSTATS, WYSCOUT, SPIIDEO)

- Laptop Windows o Apple con 250GB, 16GB de RAM, Sistema Operativo de última generación o superior.
- Conexión WiFi disponible en el vestidor del equipo visitante y en la zona de bancas, con un ancho de banda de 100 Mb/s simétrico o superior.
- Todos los usuarios que requieran acceso a estas plataformas deberán tramitar su acceso a través del titular de Inteligencia Deportiva, así como el entrenamiento para utilizarlas correctamente.

5. Pruebas de Monitoreo Cardiovascular (NUUBO)

- El CITEC, previo al inicio de cada temporada, enviará por correo electrónico a los Clubes (utilizando la dirección citec@ligamx.net) la fecha propuesta para la realización de las pruebas NUUBO en las instalaciones de cada Club, los Clubes contarán con un plazo de hasta 10 días hábiles tras la notificación para confirmar o solicitar la reprogramación. En caso de no recibir respuesta, la visita se pospondrá hasta la siguiente temporada, sujeta a disponibilidad de pruebas y del especialista NUUBO. La nueva fecha será notificada por CITEC con el mismo procedimiento.
- El Club deberá proporcionar las facilidades para realizar las pruebas en la fecha acordada, incluyendo la definición del tipo de entrenamiento con el Preparador Físico y el Médico del Club. Además, se deberá habilitar un espacio privado para colocar los chalecos y contar con una mesa y una silla para el equipo del especialista.
- El Médico del Club será responsable de generar una lista que relacione los nombres de los jugadores con los números de los dispositivos, asegurando la anonimización de los datos. El especialista solo manejará números de dispositivo y los resultados estarán codificados, siendo únicamente el Médico del Club quien podrá identificarlos.
- El Club deberá definir qué usuarios estarán autorizados para acceder a la plataforma NUUBO y sus datos. Esta lista deberá enviarse por correo a citec@ligamx.net incluyendo nombre completo y puesto. Cualquier cambio deberá notificarse en un plazo máximo de 2 días hábiles.
- Los resultados se enviarán al Médico del Club en un plazo máximo de 3 semanas. En caso de detectarse anomalías categorizadas como "naranja" o "rojo", se dará prioridad en la notificación tanto al Médico como a la Directiva del Club, detallando la irregularidad y su nivel de riesgo. Será responsabilidad del Club dar seguimiento clínico especializado y proteger la salud del jugador involucrado.

6. Plataforma de Gestión de Transferencias Internacionales (Transferroom)

- Antes del inicio de cada torneo, los Clubes deberán enviar la lista actualizada de usuarios autorizados para operar la plataforma TransferRoom al correo citec@ligamx.net, incluyendo nombre completo, cargo, correo institucional y número telefónico, así como el motivo de la modificación (alta, baja o cambio de rol).
- Cualquier cambio durante el torneo deberá ser notificado al CITEC en un plazo máximo de 2 días hábiles.

- Solo el personal registrado podrá acceder a TransferRoom. El uso indebido por parte de exempleados o personas no autorizadas será responsabilidad total del Club y podrá ser objeto de sanciones conforme al reglamento.
- Los Clubes deberán garantizar el uso responsable de la plataforma, solicitando oportunamente capacitaciones para nuevos usuarios. El mal uso por falta de formación será responsabilidad del Club.

Las licencias de las plataformas y equipos provistos por el CITEC a los Clubes de la LIGA MX son intransferibles y solo para uso de las competencias del Club, cualquier uso fuera de este contexto es responsabilidad del Club.

El hardware que requiera utilizarse fuera del territorio nacional y por la normatividad o políticas de la autoridad aeroportuaria, requiera un documento emitido por la FMF que ampare la propiedad de dicho equipo, deberá solicitarse por el Club al CITEC vía correo electrónico citec@ligamx.net, con 36 horas de antelación.

Fin/