



REGLAMENTO

TORNEO SUB-14

CAPÍTULO I	4
INTRODUCCIÓN	4
A. Aplicación del Reglamento	4
B. Participantes	4
CAPÍTULO II	5
SISTEMA DE COMPETENCIA	5
A. Sistema de Competencia	5
B. Fase de Calificación	5
C. Fase Final	7
D. Generalidades de la Competencia	8
CAPÍTULO III	11
PARTIDOS	11
A. Jugadores No Formados en México	11
B. Carnet Único	11
C. Alineación	11
CAPÍTULO IV	13
UNIFORMES	13
A. Registro de Uniformes	13
CAPÍTULO V	15
BALONES	15
CAPÍTULO VI	16
PARTIDOS OFICIALES	16
A. Fechas y Horarios	16
B. Cambio de Horario, Fecha, Suspensiones, Retiros e Incomparecencias	17
C. Protocolos de Conmoción Cerebral y Paro Cardíaco Súbito	17
CAPÍTULO VII	18
ÁRBITROS	18
CAPÍTULO VIII	19
GENERALIDADES DE LA COMPETENCIA	19
A. De la Premiación	19
CAPÍTULO IX	20
APARTADO ESPECIAL DE SANCIONES	20
A. Órgano competente	20

APÉNDICE I.....	21
REGISTROS.....	21
A. Generalidades del Registro.....	21
ARTÍCULO 1 Disposiciones generales para el registro de Jugadores y Cuerpo Técnico	21
ARTÍCULO 2 Presentación de los documentos para el registro	22
ARTÍCULO 3 Captura de registros en el SIID	22
ARTÍCULO 4 Inconsistencias en la información capturada en el SIID.....	23
B. Registro de Jugadores y Cuerpo Técnico	23
ARTÍCULO 5 Listado Preliminar y Definitivo	23
ARTÍCULO 6 Jugadores Formados en México (FM).....	24
ARTÍCULO 7 Jugadores No Formados en México (NFM).....	24
C. Periodo para la captura de Registros.....	24
ARTÍCULO 8 Sobre el sistema para la captura de registros (SIID)	24
ARTÍCULO 9 Periodo para la captura de registros.....	24
D. Requisitos de Registro para Jugadores y Cuerpo Técnico.....	24
ARTÍCULO 10 Disposiciones relativas a los requisitos	24
ARTÍCULO 11 Requisitos para la afiliación y el registro de Jugadores Profesionales	25
ARTÍCULO 12 Requisitos para la afiliación y el registro del Cuerpo Técnico	27
ARTÍCULO 13 Funciones del Cuerpo Técnico.....	29
ARTÍCULO 14 Disposiciones relativas al registro del Cuerpo Técnico.....	30
E. Certificación Médica.....	30
ARTÍCULO 15 Sobre la Certificación Médica.....	30

CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN

A. Aplicación del Reglamento

ARTÍCULO 1

El presente Reglamento es aplicable al Torneo de Fuerzas Básicas Sub 14 (en lo sucesivo Torneo Sub 14), de los Clubes que conforman la LIGA MX categoría Sub 14 y aquellos Clubes que participarán por parte de EXPANSIÓN MX y Clubes invitados.

B. Participantes

ARTÍCULO 2

Participan en este Torneo 17 equipos filiales de los Clubes de la LIGA MX, 5 equipos invitados de EXPANSIÓN MX, 1 equipo invitado de la Asociación Mexicana de Futbolistas (en adelante "AMFpro"), y 1 equipo de la LIGA TDP; con Jugadores mexicanos que hayan nacido a partir del 1° de enero de 2012.



CLUBES PARTICIPANTES 2026



El Torneo Sub 14 se llevará a cabo en Toluca, Estado de México, del viernes 03 de abril al viernes 10 de abril de 2026.

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

CAPÍTULO II SISTEMA DE COMPETENCIA

A. Sistema de Competencia

ARTÍCULO 3

La competencia del Torneo Sub 14 se desarrollará en dos Fases, a saber:

Fase de Calificación, los equipos jugarán un solo partido contra los Clubes que forman parte del grupo respectivo; y

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

B. Fase de Calificación

ARTÍCULO 4

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

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

- 4.1. Por juego ganado se obtendrán tres puntos.
- 4.2. Por juego empatado se obtendrá un punto.
- 4.3. Por juego perdido cero puntos.

ARTÍCULO 5

En la Fase de Calificación participan los 24 equipos divididos en 6 grupos de cuatro equipos cada uno:

Los Grupos fueron formados de manera serpentin de acuerdo con la Tabla General de Clasificación del Torneo Sub 14 2025:

GRUPOS 2026

G1	 AMÉRICA	G2	 NECAXA	G3	 ATLAS	G4	 GUADALAJARA	G5	 LEÓN	G6	 RAYADOS DE MONTERREY
	 TIGRES DE LA U.A.N.L.		 TOLUCA		 CLUB TIJUANA		 PACHUCA		 PUEBLA FC		 CRUZ AZUL
	 CLUB ATLÉTICO DE SAN LUIS		 UNIVERSIDAD NACIONAL		 UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA		 SANTOS LAGUNA		 GALLOS BLANCOS DE QUERÉTARO		 FC JUÁREZ
	 CAJA OBLATOS CFD		 AMFPRO		 ALEBRIJES DE OAXACA		 CLUB ATLÉTICO LA PAZ		 VENADOS FC		 CLUB ATLÉTICO MORELIA

TABLA GENERAL DE CLASIFICACIÓN 2025

POS	CLUB	JJ	GF	GC	DG	PTS	POS	CLUB	JJ	GF	GC	DG	PTS
1	AMÉRICA	3	13	1	12	9	13	CLUB ATLÉTICO DE SAN LUIS	3	2	2	0	4
2	NECAXA	3	10	1	9	9	14	UNIVERSIDAD NACIONAL	3	1	2	-1	4
3	ATLAS	3	7	1	6	7	15	UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA	3	2	4	-2	4
4	GUADALAJARA	3	6	1	5	7	16	SANTOS LAGUNA	3	1	1	0	3
5	LEÓN	3	5	2	3	7	17	GALLOS BLANCOS DE QUERÉTARO	3	3	4	-1	3
6	RAYADOS DE MONTERREY	3	11	5	6	6	18	FC JUÁREZ	3	4	6	-2	3
7	CRUZ AZUL	3	5	3	2	6	19	CLUB ATLÉTICO MORELIA	3	1	6	-5	0
8	PUEBLA F.C.	3	3	5	-2	6	20	VENADOS F.C.	3	0	17	-17	0
9	PACHUCA	3	3	2	1	5	21	CA LA PAZ	0	0	0	0	0
10	CLUB TIJUANA	3	4	2	2	4	22	ALBRIJES DE OAXACA	0	0	0	0	0
11	TOLUCA	3	3	3	0	4	23	AMFFRO	0	0	0	0	0
12	TIGRES DE LA UANL	3	2	2	0	4	24	CAJA OBLATOS CFD	0	0	0	0	0

ARTÍCULO 6

El orden de los Clubes al final de la Fase de Calificación de cada grupo corresponderá a la suma de los puntos obtenidos por cada uno de ellos y se presentará en forma descendente en la Tabla General de Clasificación del Torneo Sub 14.

Para determinar los lugares que ocuparán los Clubes que participen en la Fase Final del Torneo Sub 14, se tomará como base la posición que ocupen en dicha Tabla.

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

- 6.1 Mejor diferencia entre los goles anotados y recibidos.
- 6.2 Mayor número de goles anotados.
- 6.3 Marcadores particulares entre los Clubes empatados.
- 6.4 Menor puntaje en la Tabla Fair Play.
- 6.5 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 o roja indirecta	3 puntos
Tarjeta roja directa	3 puntos
Tarjeta amarilla y tarjeta roja directa	4 puntos

En caso de aplicar este criterio de desempate, el equipo que obtenga el menor número de puntos al sumar los conceptos antes señalados será el equipo que pase a la siguiente Fase.

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

C. Fase Final

ARTÍCULO 7

Participan por el Título de Campeón del Torneo Sub 14, los dos primeros lugares de cada uno de los grupos y los cuatro mejores terceros lugares de los seis grupos.

ARTÍCULO 8

Los dieciséis Clubes calificados para la Fase Final serán reubicados de acuerdo con el lugar que ocupen en la Tabla General de Clasificación al término de la Fase de Calificación, correspondiéndole el puesto número uno al Club mejor ubicado, y así sucesivamente hasta el número dieciséis. Los partidos correspondientes a la Fase Final se desarrollarán a un solo partido, en las siguientes etapas:

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

Después de cada etapa, los Clubes serán ubicados de acuerdo con su posición en la Tabla General de Clasificación para definir el orden en que se enfrentarán en la siguiente etapa.

Octavos de Final

ARTÍCULO 9

Los partidos de Octavos de Final se jugarán de la siguiente manera:

1°	vs	16°
2°	vs	15°
3°	vs	14°
4°	vs	13°
5°	vs	12°
6°	vs	11°
7°	vs	10°
8°	vs	9°

Cuartos de Final

ARTÍCULO 10

Los partidos de Cuartos de Final se jugarán de la siguiente manera:

1°	vs	8°
2°	vs	7°
3°	vs	6°
4°	vs	5°

Semifinales

ARTÍCULO 11

Los partidos de Semifinal se jugarán de la siguiente manera:

1°	vs	4°
2°	vs	3°

Gran Final

ARTÍCULO 12

Disputarán el Título de Campeón del Torneo Sub 14 los dos Clubes vencedores de la Semifinal correspondiente, reubicándolos del uno al dos de acuerdo con la posición ocupada en la Tabla General de Clasificación, correspondiéndole el número uno al Club mejor ubicado.

D. Generalidades de la Competencia

ARTÍCULO 13

Los partidos de la Fase Final (Octavos de Final, Cuartos de Final, Semifinal y Final) se llevarán a cabo a un solo partido resultando vencedor quien anote el mayor número de goles que su contrario. Si al término del tiempo reglamentario el partido está empatado, se procederá a lanzar tiros penales en la forma que a continuación se describe hasta que resulte un vencedor.

13.1 Procedimiento para el lanzamiento de tiros penales

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

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

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

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

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

Aquel guardameta que no se encuentre en condiciones de continuar antes de o durante la tanda podrá ser reemplazado por un jugador excluido para igualar el número de jugadores o, si su equipo no ha utilizado el

número máximo permitido de sustituciones, por un suplente designado como tal en la lista oficial, pero el guardameta reemplazado ya no podrá participar en la tanda ni podrá ejecutar lanzamiento alguno.

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

13.2 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.

13.3 Sustituciones y expulsiones durante la tanda de penales

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

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

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

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

CAPÍTULO III PARTIDOS

A. Jugadores No Formados en México

ARTÍCULO 14

En la categoría Sub 14 no podrán participar Jugadores No Formados en México.

B. Carnet Único

ARTÍCULO 15

El Carnet Único es la autorización oficial expedida por la FMF para que Jugadores e integrantes de Cuerpo Técnico, inscritos en los Clubes de otras categorías puedan actuar con su filial participante en el Torneo de Fuerzas Básicas Sub 14, de conformidad con el presente Reglamento de Competencia.

Así mismo, los Jugadores inscritos en los equipos del Sector Amateur, podrán participar con sus Clubes filiales en el Torneo de Fuerzas Básicas Sub 14, de conformidad con el presente Reglamento de Competencia.

Los Jugadores e integrantes del Cuerpo Técnico que sean registrados exclusivamente para el Torneo de Fuerzas Básicas Sub 14, no contarán con Carnet Único y, por lo tanto, no podrán participar con sus Clubes filiales en otras Categorías.

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

C. Alineación

ARTÍCULO 16

Se entiende por hoja de alineación de Jugadores y Cuerpo Técnico, la lista definitiva con los mínimos 18 y máximo 20 nombres de los Jugadores (Titulares y Suplentes) más Cuerpo Técnico que el Club entrega al Árbitro para que sean anotados en su Informe.

ARTÍCULO 17

Se considera alineación indebida:

- a) Cuando un jugador no este registrado en la hoja de alineación e ingrese al terreno de juego durante el transcurso del partido, ya sea como titular o suplente.
- b) Cuando en un partido oficial participe un Jugador que por cualquier causa se encuentre suspendido por el Comité Ejecutivo, Comisión Disciplinaria o cualquier autoridad de la FMF con facultad para sancionar, o por organismos de la FIFA y/o el TAS. En caso de los integrantes del Cuerpo Técnico, el supuesto se actualizará con el simple hecho de que sea alineado.
- c) No respetar las condiciones de alineación contempladas en el presente Reglamento de Competencia (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 no estar registrados reglamentariamente, serán sancionados conforme al grado de participación que tuvieron en el caso, pudiendo llegar hasta la desafiliación del infractor.

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

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

En caso de que el marcador sea empate 1-1 y/o con marcador superior, se deberán respetar los goles anotados por el Club que actuó legalmente. Es decir, el resultado final para el Club infractor será 0 (cero), mientras que para el Club que actuó legalmente se respetarán los goles que haya anotado en el encuentro.

En caso de que el Club que actuó legalmente pierda el partido sin anotar goles, el marcador final será 1-0 a su favor. En caso de perder el partido anotando goles, se respetarán sus goles y únicamente se anularán los goles que haya anotado el Club infractor.

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

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

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

Tratándose de Fase de Calificación, Fase Final, partidos extraordinarios o fuera de Jornada, las solicitudes de investigación deberán presentarse ante la Comisión Disciplinaria hasta 8 horas después de terminado el partido en que se hayan suscitado los hechos reclamados.

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

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

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

ARTÍCULO 18

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

CAPÍTULO IV UNIFORMES

A. Registro de Uniformes

ARTÍCULO 19

Los Clubes participantes deberán utilizar los dos (2) uniformes registrados reglamentariamente por sus respectivos Clubes en el torneo LIGA BBVA MX para los partidos de la categoría Sub-15.

Los Clubes invitados deberán utilizar los dos (2) uniformes registrados reglamentariamente en EXPANSIÓN MX y, en su caso, aquellos uniformes registrados oficialmente por los propios Clubes invitados para su participación en el torneo.

Todos los Clubes deberán contar, de manera obligatoria, con al menos dos (2) juegos completos de uniformes de portero disponibles para cada partido, los cuales deberán diferenciarse claramente en color y diseño respecto a los uniformes de los jugadores de campo y del equipo rival.

En caso de existir similitud o confusión en los colores de los uniformes, la Comisión de Árbitros, escuchando la opinión de la LIGA MX, determinará el Club que deberá realizar el cambio de uniforme.

El uniforme básico obligatorio de un jugador será:

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

ARTÍCULO 20

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

B. Número en la Camiseta

ARTÍCULO 21

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

Para tal efecto, los Clubes deberán utilizar la numeración del 381 al 410 para registrar a sus Jugadores.

Como única excepción a esta regla, al Portero titular se le deberá asignar siempre el número 381 y al Portero suplente el número 392.

En caso de registrar a más de dos Porteros, la numeración que deberán asignarles a los siguientes será del rango establecido en el presente artículo.

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

Así mismo, ningún Jugador podrá utilizar un número de camiseta distinto al que le fue asignado en la lista definitiva.

Los Porteros registrados en la lista preliminar con los números de camiseta 381 y 392 que no sean contemplados en la lista definitiva, deberán reasignar sus números a los Porteros que tomen su lugar en la lista definitiva para dar cumplimiento a lo establecido en el párrafo 3 del presente artículo.

ARTÍCULO 22

Los Clubes podrán portar publicidad comercial en sus uniformes, siempre y cuando se identifiquen claramente los colores del Club, el número del Jugador y el escudo oficial del Club, respetando siempre las directrices y protocolos respecto de la publicidad contenidos en los Reglamentos de cada División y demás normas y leyes aplicables.

No se permitirá publicidad en el uniforme que contenga o haga alusión a bebidas alcohólicas y/o casas de apuestas.

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

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

No aplicaran las características enunciadas en el inciso e) para el caso de la camiseta adicional requerida por el presente Reglamento.

CAPÍTULO V BALONES

A. Características de los Balones

ARTÍCULO 23

Los balones que se utilicen en los partidos de este Torneo serán del número 4 y serán proporcionados por la LIGA MX.

ARTÍCULO 24

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

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

CAPÍTULO VI PARTIDOS OFICIALES

ARTÍCULO 25

Los partidos del presente Torneo tendrán una duración de 60 minutos, con dos tiempos de 30 minutos cada uno y un descanso de 15 minutos entre cada tiempo.

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

Los partidos del Torneo se llevarán a cabo en las instalaciones de la Federación Mexicana de Fútbol Asociación, A.C., ubicadas en Av. Arboledas número 101, Ex Hacienda Santín, San Mateo Otzacatipan, C.P. 50200, Toluca Estado de México.

La Final del Torneo Sub 14 se jugará en la sede que sea designada por la LIGA MX.

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

La LIGA MX proporcionará a los Médicos responsables de los Clubes, apoyo de Servicio Médico y una ambulancia en las sedes en donde se lleve a cabo el presente Torneo.

ARTÍCULO 26

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

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

A. Fechas y Horarios

ARTÍCULO 27

Los partidos del Torneo Sub 14 deberán programar su inicio a partir de las 9:00 horas y hasta las 13:00 horas como máximo.

ARTÍCULO 28

En los partidos del presente Torneo, los Clubes contendientes deberán presentarse en el terreno de juego con 11 Jugadores, cuando menos 6 minutos antes de la hora señalada para dar principio al partido.

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

Cuando ambos Clubes queden con menos de 7 Jugadores, ambos perderán el partido 3-0, realizando la adecuación correspondiente en la Tabla General de Clasificación. En caso de suceder en la Fase Final, el Árbitro turnará el informe arbitral con el reporte redactado lo más amplio posible a la LIGA MX y ésta podrá

ordenar la investigación correspondiente a través de la Comisión Disciplinaria, para aplicar las sanciones adicionales a las que puedan ser acreedores.

En los partidos del Torneo podrán estar en la banca, en calidad de sustitutos, como máximo 9 Jugadores y 5 miembros del Cuerpo Técnico.

Durante el transcurso del juego los Clubes podrán realizar un máximo de siete 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 siete 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.

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

ARTÍCULO 29

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

C. Protocolos de Conmoción Cerebral y Paro Cardíaco Súbito

ARTÍCULO 30

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

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

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

CAPÍTULO VII ÁRBITROS

ARTÍCULO 31

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

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

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

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

La Comisión de Árbitros de la FMF designará a un Árbitro Central, Asistente 1, Asistente 2 y Cuarto Oficial para cada partido de la competencia.

CAPÍTULO VIII GENERALIDADES DE LA COMPETENCIA

ARTÍCULO 32

La FMF proporcionará a los equipos los gastos de hospedaje, alimentación y transporte terrestre local para una delegación de hasta 23 personas.

Así mismo, proporcionará un seguro de accidentes personales durante su participación en el Torneo para la delegación de cada Club.

Las delegaciones cubrirán sus gastos de viaje a la Ciudad de Toluca y los seguros que estimen convenientes.

El hospedaje de los participantes del Torneo será en las siguientes sedes:

- **Marriot Courtyard Toluca Tollocan**
Av. Paseo Tollocan 834, Santa Ana Tlapaltitlán, Toluca Estado de México 50120
- **Courtyard by Marriott Toluca Aeropuerto**
Blvd. Miguel Alemán 177, Reforma, Toluca Estado de México 50200
- **Fiesta Inn Toluca Tollocan**
Paseo Tollocan Oriente 1132, Santa Ana Tlapaltitlán, Toluca Estado de México 50160

ARTÍCULO 33

Los Clubes deberán abandonar el hotel sede el día en que la LIGA MX así les indique, debiendo retirarse la delegación completa, tal cual se presentó al Torneo.

En ningún caso se autorizará que los Jugadores abandonen a su delegación y se retiren de forma anticipada y por su cuenta del Torneo.

En caso de que un Jugador sea retirado del Torneo sin la autorización correspondiente, la LIGA MX podrá dar vista a la Comisión Disciplinaria para que, determine la sanción aplicable conforme al Reglamento de Sanciones y demás normativa vigente.

La Comisión Disciplinaria podrá imponer, en su caso, sanciones deportivas que incluso podrán extenderse a futuras ediciones del Torneo Sub 14 o a la categoría inmediata superior que por edad corresponda, atendiendo a la gravedad de la conducta y las circunstancias del caso.

ARTÍCULO 34

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

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

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

A. De la Premiación

ARTÍCULO 35

Al final del Torneo Sub 14 la LIGA MX entregará al Club ganador el Trofeo que lo acredita como Campeón.

CAPÍTULO IX

APARTADO ESPECIAL DE SANCIONES

A. Órgano competente

ARTÍCULO 36

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

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

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

Las tarjetas amarillas serán acumulables desde la primera fase y hasta los octavos de final. El jugador que reciba dos (2) tarjetas amarillas será sancionado con un (1) partido de suspensión, mismo que deberá cumplir en el siguiente partido oficial del torneo.

Al concluir los Octavos de Final, se eliminarán las Tarjetas Amarillas para los Jugadores que continúen en la competencia. Iniciando nuevamente el conteo y acumulación de tarjetas amarillas a partir de la siguiente fase.

Las sanciones de suspensión de partidos impuestas a un Jugador que no hayan sido cumplidas en su totalidad durante el presente Torneo deberán aplicarse en el siguiente Torneo oficial en el que participe el Jugador, o en el alcance que determine la Comisión Disciplinaria, independientemente del Club con el que se registre.

APÉNDICE I REGISTROS

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 de LIGA MX, Clubes de otras Divisiones Profesionales y equipos invitados, que sean registrados en la Categoría Sub 14, deberán cumplir con todos los requisitos señalados en el presente Reglamento de Competencia para garantizar su participación en el Torneo.

Conforme al artículo 29 del Reglamento de Afiliación, Nombre y Sede de la FMF, los Jugadores e integrantes del Cuerpo Técnico que sean registrados en los Clubes y equipos invitados de esta categoría, no deberán ejercer actividades de prensa escrita, radio o televisión o cualquier otro medio de comunicación.

Sólo serán elegibles para registrarse, Jugadores e integrantes de 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 y a los equipos invitados para su registro, es responsabilidad estricta de los mismos, así como del Club y equipos invitados al momento de presentarlos a la Dirección de Afiliación y Registro.

Los Directores Técnicos y demás integrantes del Cuerpo Técnico gozarán de Carnet Único, conforme a lo establecido en el Capítulo III, artículo 15 del presente Reglamento de Competencia.

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

Todos los Clubes y equipos invitados deberán registrar a los Jugadores respetando las edades y particularidades de la Categoría a la que refieren el artículo 2 del presente Reglamento y, los artículos 5, 6 y 7 del presente Apéndice, así como a los Integrantes del Cuerpo Técnico.

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

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

ARTÍCULO 2 Presentación de los documentos para el registro

Una vez completado el proceso de transferencia y/o registro en el SIID, el Club deberá remitir a la Dirección de Afiliación y Registro, vía mensajería especializada o mediante cita para entrega personal los tres tantos del Contrato de Trabajo en original, según corresponda, celebrado con el integrante del Cuerpo Técnico, el cual deberá ser copia fiel del que haya cargado en el SIID para procesar el correspondiente registro.

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

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

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

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

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

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

ARTÍCULO 3 Captura de registros en el SIID

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

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

Los Clubes y equipos invitados 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 y equipos invitados a efecto de confirmar el uso correcto de las herramientas y la veracidad de la información.

En caso de que los Clubes y equipos invitados capturen en el SIID información inexacta o falsa y/o que carguen documentos en blanco o que no corresponden con los requisitos que el sistema les pide acreditar, con la intención de eludir las validaciones del sistema, serán sujetos a investigación por parte de la Comisión Disciplinaria, a fin de determinar las sanciones que, en su caso pudieran corresponderle, aunado a que el registro podría no ser procedente.

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

Cada Club y equipo invitado 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 o equipo invitado, 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 o al equipo invitado, y no sea 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 y equipos invitados 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.

B. Registro de Jugadores y Cuerpo Técnico

ARTÍCULO 5 Listado Preliminar y Definitivo

5.1 Listado Preliminar

Los Clubes y equipos invitados podrán registrar en el listado preliminar a un mínimo de 18 y máximo 30 Jugadores, de los cuales por lo menos 2 deben ser Porteros. A partir de las 08:00 horas del día 16 de febrero y a más tardar a las 19:00 horas del 13 de marzo de 2026; todos los clubes deberán cubrir el mínimo de registros autorizados.

5.2 Listado Definitivo

Para el listado definitivo, los Clubes y equipos invitados deberán elegir de su listado preliminar a un mínimo de 18 y máximo 20 Jugadores, de los cuales por lo menos 2 deben ser Porteros, así como registrar a un mínimo de 3 y máximo 5 integrantes del Cuerpo Técnico, entre los cuales obligatoriamente deberá haberse registrado a un Director Técnico y un Médico.

La lista definitiva deberá estar integrada por un máximo de 23 integrantes, entre Jugadores y Cuerpo Técnico, respetando las disposiciones descritas en el presente artículo, la cual deberá ser enviada a más tardar el 18 de marzo de 2026.

Adicionalmente, podrán registrarse hasta 2 integrantes más en la delegación, en cuyo caso, los gastos que se generen deberán ser cubiertos por el Club o equipo invitado correspondiente.

Conforme al artículo 2 del presente Reglamento, los Clubes podrán registrar Jugadores con nacionalidad mexicana que hayan nacido a partir del 1º de enero de 2012 o después de esa fecha.

ARTÍCULO 6 Jugadores Formados en México (FM)

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

ARTÍCULO 7 Jugadores No Formados en México (NFM)

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

No obstante lo anterior, para el presente Torneo de Fuerzas Básicas Sub 14, los Jugadores extranjeros que se hayan naturalizado como mexicanos podrán participar, siempre y cuando al momento del registro lo acrediten exhibiendo la carta de naturalización.

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

C. Periodo para la captura de Registros

ARTÍCULO 8 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 de este.

ARTÍCULO 9 Periodo para la captura de registros

Para el presente Torneo, los Clubes y equipos invitados podrán capturar los registros de los Jugadores y Cuerpo Técnico que se encuentran registrados para el Torneo Clausura 2026, con sus respectivos Clubes, en cualquiera de las Divisiones Profesionales y Categorías de Fuerza Básicas, o bien, que sean registrados por los Clubes para participar exclusivamente en el presente Torneo, en el SIID, conforme a las fechas establecidas en el artículo 5 del presente Apéndice. Para el caso de los Jugadores que se encuentren registrados en la Temporada 2025 - 2026, con alguno de sus Clubes filiales en el Sector Amateur, podrán capturar los registros en el SIID, dentro del periodo señalado en el artículo 5 del presente Apéndice.

En el caso extraordinario y evidente justificación, los Clubes únicamente podrán sustituir a un Jugador de la lista definitiva, por alguno de los Jugadores de la lista preliminar, siempre y cuando se cuente con la autorización previa de la LIGA MX.

D. Requisitos de Registro para Jugadores y Cuerpo Técnico

ARTÍCULO 10 Disposiciones relativas a los requisitos

Los Clubes y equipos invitados 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 pendiente 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, según corresponda y, en su caso, el convenio de terminación del contrato y/o finiquito, el cual deberá presentarse en tres tantos originales.

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

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

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

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

ARTÍCULO 11 Requisitos para la afiliación y el registro de Jugadores Profesionales

A través del SIID, los Clubes y equipos invitados 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.

Solo podrán participar en el Torneo de Fuerzas Básicas Sub 14, los Jugadores que se encuentran debidamente registrados para el Torneo Clausura 2026, con sus respectivos Clubes y equipos invitados, en cualquiera de las Divisiones Profesionales, Categorías de Fuerzas Básicas y en la AMFpro.

Asimismo, los Jugadores que se encuentren debidamente registrados para el Torneo Clausura 2026, con los Clubes filiales en el Sector Amateur y los Jugadores que sean registrados por los Clubes podrán ser elegibles para participar exclusivamente en el presente Torneo.

Los Jugadores cuyo último registro haya sido como Profesionales, deberán realizar ante la Dirección de Afiliación y Registro el trámite de Reasunción para su cambio de clasificación de Profesional a Amateur, conforme a los procedimientos correspondientes.

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

	DOCUMENTO	DESCRIPCIÓN
a)	Acta de nacimiento en formato en línea con código QR	Solo para los casos del primer registro ante la FMF, o que no cuenten con este requisito dentro de su expediente.
b)	Solicitud de Afiliación	Solo para los casos del primer registro ante la FMF, o que no cuenten con este requisito dentro de su expediente.
c)	Declaración de Juego Limpio y Ética Deportiva	Deberá presentarse 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.
d)	Declaración de Antecedentes Internacionales	Deberá presentarse debidamente firmada por el Jugador y por el Representante Legal del Club.
e)	Declaración de Reconocimiento de Afiliación y/o Registro	Deberá presentarse debidamente firmado por el Jugador, para los casos del primer registro o que no cuenten con este requisito dentro de su expediente.
f)	Pasaporte vigente.	
g)	Constancia de la CURP	Certificada, expedida en un plazo no mayor a 3 (tres) meses.
h)	Fotografía	1000 x 1200 formato jpg
i)	Formato de Autorización del Padre, Madre o Tutor Legal	Deberá adjuntarse copia de la identificación oficial del padre, madre o tutor legal que firma el formato.
j)	Constancia de estudios	Deberá ser reciente, emitida por la institución educativa en la que este inscrito el Jugador.
k)	Solicitud de Afiliación a la AMFpro	
l)	Carta de Naturalización	Solo para Jugadores naturalizados. Deberá exhibirse el original o presentar copia certificada
m)	Formato de Certificación Médica	Deberá presentarse debidamente firmada por el Médico.

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.

Por lo anterior, los Clubes y equipos invitados, 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.

Los Jugadores registrados para el Torneo de Fuerzas Básicas Sub 14, serán clasificados como Formados en México (FM).

La clasificación de los Jugadores registrados exclusivamente para el Torneo de Fuerzas Básicas Sub 14, será como Amateur.

Los Jugadores que cuenten con un registro vigente, mantendrán la clasificación de su registro actual.

ARTÍCULO 12 Requisitos para la afiliación y el registro del Cuerpo Técnico

Podrán participar en el Torneo de Fuerzas Básicas Sub 14 los integrantes del Cuerpo Técnico que se encuentren debidamente registrados para el Torneo Clausura 2026, con sus respectivos Clubes, en cualquiera de las Divisiones Profesionales y Categorías de Fuerzas Básicas.

Asimismo, a los integrantes del Cuerpo Técnico que sean registrados por los Clubes para participar exclusivamente en el Torneo de Fuerzas Básicas Sub 14, cumpliendo con los requisitos señalados en el presente artículo.

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

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

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

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 que no se encuentren registrados para la Temporada Clausura 2026, deberán pasar por un proceso de validación ante el Sistema Nacional de Formación, en adelante (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:

	DOCUMENTO	DESCRIPCIÓN
a)	Acta de nacimiento en formato en línea con código QR	Solo para los casos del primer registro ante la FMF, o que no cuenten con este requisito dentro de su expediente.
b)	Solicitud de Afiliación	Solo para los casos del primer registro ante la FMF, o que no cuenten con este requisito dentro de su expediente.
c)	Declaración de Juego Limpio y Ética Deportiva	Deberá presentarse 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.
d)	Declaración de Reconocimiento de Afiliación y/o Registro	Deberá presentarse debidamente firmado por el integrante del Cuerpo Técnico, para los casos del primer registro o que no cuenten con este requisito dentro de su expediente.
e)	Pasaporte vigente	
f)	Constancia de la CURP	Certificada, expedida en un plazo no mayor a 3 (tres) meses.

g)	Fotografía	1000 x 1200 formato jpg
h)	Formato de Certificación Médica	Deberá presentarse debidamente firmada por el Médico.
i)	Contrato de Trabajo o Contrato de Prestación de Servicios	Todos los integrantes del Cuerpo Técnico deberán contar con un Contrato de Trabajo o de prestación de servicios, debidamente firmado por las partes, mismo que deberá enviarse en 3 tantos originales.
j)	MÉDICOS: Cédula Profesional emitida por la Dirección General de Profesiones	Para 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.
k)	MÉDICOS: Constancia de acreditación vigente del Curso BLS (Basic Life Support)	Los 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).
l)	MÉDICOS: Constancia en Protocolo de Conmoción Cerebral y/o la Constancia de Actualización	Los Médicos 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.
m)	MÉDICOS: Constancia en Protocolo de Paro Cardíaco Súbito	Los Médicos deberán obtener la Constancia en Protocolo de Paro Cardíaco Súbito emitida por la LIGA MX.
n)	DIRECTORES TÉCNICOS: Licencia B vigente	Los Directores Técnicos deberán presentar para validación del SNF la Licencia B vigente o su licencia máxima equivalente, expedida por cualquier Federación miembro de la FIFA.
o)	AUXILIARES TÉCNICOS: Licencia C vigente	Los Auxiliares Técnicos deberán presentar para validación del SNF, la Licencia C vigente o su máxima equivalente, expedida por cualquier Federación miembro de la FIFA.
p)	PREPARADORES FÍSICOS: Licencia de Preparación Física	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.

q)	PREPARADORES FÍSICOS: Constancia de acreditación vigente del curso RCP	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).
r)	KINESIÓLOGO Y FISIOTERAPEUTAS: Cédula Profesional de la Licenciatura en Kinesiología y/o Licenciatura en Fisioterapia y/o Licenciatura afín	Los Kinesiólogos y Fisioterapeutas 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.
s)	Finiquito o la constancia de terminación anticipada del Contrato con el Club anterior	Para el caso de los integrantes del Cuerpo Técnico, que hayan tenido una relación previa con un 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, 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 la AMFpro.
t)	Condición de estancia en México	En caso de ser extranjero, deberán cargar el documento vigente que certifique su condición de estancia que le autoriza trabajar en México.

El Jefe de la Delegación no podrá permanecer en la banca, a menos que sea registrado como integrante del Cuerpo Técnico y su puesto se lo permita.

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 13 Funciones del Cuerpo Técnico

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

El Auxiliar 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) Fisioterapeuta, y estará bajo las órdenes y supervisión del Médico titular del Club. El Auxiliar Médico será parte integrante del Cuerpo Técnico, independiente de los Auxiliares Técnicos y no podrá realizar ninguna función ajena a la estipulada en el presente párrafo.

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

Queda estrictamente prohibido que los Preparadores Físicos, Médicos, Kinesiólogos, Fisioterapeutas, Utileros y Masajistas, se levanten a dar instrucciones en el área técnica, de lo contrario, podrían ser sujetos a sanciones emitidas por la Comisión Disciplinaria.

ARTÍCULO 14 Disposiciones relativas al registro del Cuerpo Técnico

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

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

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

Previo al inicio del Torneo, los Clubes deberán tener registrados al menos 3 integrantes del Cuerpo Técnico, siendo obligatorios un Director Técnico y un Médico.

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

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

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

E. Certificación Médica

ARTÍCULO 15 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.