

➤ **REGLAMENTO DE**
COMPETENCIA

LIGA  BBVA

TEMPORADA 2026-2027

Índice

CAPÍTULO I	3
INTRODUCCIÓN	3
CAPÍTULO II	5
PARTICIPANTES	5
CAPÍTULO III	9
SEDES Y ESTADIOS	9
CAPÍTULO IV	12
CALENDARIO	12
CAPÍTULO V	14
COMPETENCIA	14
CAPÍTULO VI	22
PARTIDOS	22
CAPÍTULO VII	39
SISTEMA ADMINISTRATIVO Y CONTROL ECONÓMICO DE LA COMPETENCIA	39
CAPÍTULO VIII	44
DISPOSICIONES GENERALES	44
APÉNDICE I	45
REGISTROS Y TRANSFERENCIAS	45
APÉNDICE II	82
PROTOCOLOS MÉDICOS	82
APÉNDICE III	83
ÁRBITRO EN CAMPO Y ÁRBITRO ASISTENTE DE VIDEO	83
APÉNDICE IV	87
SEGURIDAD Y COMISARIOS	87
APÉNDICE V	90
INFRAESTRUCTURA	90
APÉNDICE VI	93
ORGANIZACIÓN GRAN FINAL Y CEREMONIA DE PREMIACIÓN DE LA COMPETENCIA	93
APÉNDICE VII	95
PARTIDOS FUERA DE LA COMPETENCIA	95
APÉNDICE VIII	100
CEREMONIA DE RECONOCIMIENTOS A LO MÁS DESTACADO DE LA TEMPORADA	100

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 2026 – 2027, que incluye los Torneos de la LIGA MX denominados: “**LIGA BBVA MX Torneo Apertura 2026**” (en adelante Torneo Apertura 2026) y “**LIGA BBVA MX Torneo Clausura 2027**” (en adelante Torneo Clausura 2027), y es de observancia obligatoria para todos los Clubes que integran la LIGA MX.

B. Organización

ARTÍCULO 2

La competencia correspondiente a la Temporada 2026 – 2027 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 de la FMF, a través de los órganos respectivos, así como el Estatuto Social de la LIGA MX.

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 recolectores de las muestras y los laboratorios 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 de la FMF, 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 2026 – 2027 de la LIGA MX los 18 Clubes que en orden alfabético se mencionan a continuación:

CLUBES PARTICIPANTES 2026 - 2027



ARTÍCULO 5

Los Clubes que integran la LIGA MX están obligados a participar en los Torneos Apertura 2026 y Clausura 2027, de conformidad con lo dispuesto por el Estatuto Social y los Reglamentos que rigen a la FMF, y serán responsables de:

- 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.
- 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.
- Participar en todos los partidos en que esté programada la intervención del Club.
- Aceptar las instrucciones y decisiones administrativas, disciplinarias y de arbitraje relacionadas con la competencia.
- 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 fútbol.
- i. Entregar la información financiera y no financiera que se solicite en el marco del Control Económico.
- j. 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 momento su actuar, tanto dentro como fuera de la cancha el Juego Limpio.
- k. Asimismo, los Clubes y sus integrantes, así como el personal de la LIGA MX, deberán abstenerse de incurrir en conductas discriminatorias, racistas y violentas, y promover el respeto, la inclusión, la igualdad y la diversidad en el fútbol.

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.

B. Integrantes de los Clubes

ARTÍCULO 6

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, conforme al Apéndice I del presente Reglamento.
- 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, conforme al Apéndice I del presente Reglamento, y perciben un monto superior a los gastos que realmente efectúan por su actividad futbolística.

C. Filiales y Fuerzas Básicas

ARTÍCULO 7

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 de LIGA MX deberán ser registradas ante la División correspondiente en la fecha que determine dicha División y notificadas ante la LIGA MX, conforme a los Reglamentos aplicables.

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.

D. Elegibilidad de los Jugadores y Carnet Único

ARTÍCULO 8

Un Jugador será elegible para participar en los partidos oficiales únicamente cuando:

- I. Se encuentre debidamente registrado por su Club conforme al Apéndice I del presente Reglamento; y/o
- II. Cuente con Carnet Único vigente expedido por la FMF, el cual constituye la autorización oficial para que Jugadores e integrantes del Cuerpo Técnico inscritos en el Club de la LIGA MX, sus diferentes categorías (Fuerzas Básicas) y/o sus filiales, puedan actuar en cualquiera de ellas, de conformidad con el Reglamento de Competencia correspondiente.

No podrán participar en los Clubes de la LIGA MX los Jugadores No Formados en México registrados en los Clubes de Liga Premier, Liga TDP o EXPANSIÓN MX, sin importar sean filiales o no.

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. Funciones del Cuerpo Técnico

ARTÍCULO 9

El Director Técnico es la máxima autoridad del equipo, este último integrado por Jugadores y el resto del Cuerpo Técnico, su función principal es la dirección del mismo el día de partido.

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

El Médico del Club es el responsable de evaluar la capacidad fisiológica de los Jugadores para participar en la competencia y atender cualquier episodio traumático, en especial lesiones, de los miembros del equipo. Además de sus credenciales profesionales, debe contar con la certificación en los Protocolos de Conmoción Cerebral y Paro Cardíaco Súbito, referidos en el Apéndice II del presente Reglamento.

El Preparador Físico tiene la función principal de evaluar el desempeño físico de los Jugadores durante el partido y dirigir los ejercicios de calentamiento para el ingreso de sustitutos al campo de juego. Utiliza, entre otras, la herramienta tecnológica de EPTS, en los entrenamientos y durante los partidos.

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 Cardíaco Súbito y del Protocolo de Mantenimiento de Canchas y entregarlas al Comisario del partido; capturar las sustituciones de Jugadores en el módulo digital correspondiente durante el partido.

De la misma manera que el resto del Cuerpo Técnico, cualquier acto de indisciplina que lo amerite cometido por el Delegado de Equipo podrá estar sujeto a la expulsión del mismo, reportado por los oficiales del partido y, por lo tanto, recibir la sanción que determine la Comisión Disciplinaria, en función de la gravedad de la falta.

En virtud de lo anterior, corresponderá a otro miembro del Cuerpo Técnico en banca, capturar las sustituciones en el módulo señalado durante el resto del partido. Para los partidos subsecuentes en caso de que la sanción referida lo implique, el Club deberá registrar o alinear, en su caso, a otro Delegado de Equipo.

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 cuenta con el referido equipo o éste no funciona.

F. Otros Participantes

ARTÍCULO 10

Para la realización y desarrollo de la competencia, además de los participantes enunciados, participan también:

- a. **Árbitro:** encargado de dirigir el partido y que posee plena autoridad para hacer cumplir las Reglas de Juego en dicho encuentro, apoyado por los asistentes arbitrales y el cuarto árbitro, cuya normatividad se especifica en el Apéndice III.
- b. **Comisario:** coadyuvante en la mejora del espectáculo, así como la máxima autoridad en un partido de fútbol 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 a la reglamentación vigente y cuyas funciones se indican en el Apéndice IV.
- c. **Médico Especialista:** médico externo a los Clubes participantes, responsable de evaluar a los Jugadores que hayan sufrido un episodio traumático de cabeza o con sospecha de conmoción cerebral durante el partido, a efecto de determinar si el Jugador ha sufrido una conmoción cerebral y cuyas funciones se indican en el Protocolo de Conmoción Cerebral.

CAPÍTULO III SEDES Y ESTADIOS

ARTÍCULO 11

Se entenderá por Sede a la ciudad donde se encuentra localizado el Estadio que ha registrado el Club ante la FMF y la LIGA MX, para celebrar sus partidos como local en la Temporada oficial, mientras que el Estadio es el inmueble donde se llevan a cabo los partidos de local de un Club y debe estar debidamente registrado conforme lo descrito en el presente artículo.

De conformidad con el artículo 67 del Reglamento de Afiliación, Nombre y Sede, la Sede es la comprendida dentro de 50 km a la redonda (medidos de forma lineal) del Estadio registrado ante la FMF.

Los Clubes que integran la LIGA MX deberán disputar sus partidos en los Estadios debidamente registrados y autorizados que cumplan con las características y lineamientos oficiales establecidos en la normatividad correspondiente, en especial los requisitos que señalan los Protocolos de Mantenimiento de Canchas de Fútbol y Electricidad e Iluminación de los Estadios, así como los referidos en el Apéndice V y el Protocolo de Equipamiento Tecnológico.

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

Asimismo, la LIGA MX podrá llevar a cabo la revisión parcial o total de infraestructura en cualquier momento de la Temporada, con el fin de verificar el cumplimiento de dicha normatividad.

ARTÍCULO 12

Los Estadios registrados de los Clubes participantes son los siguientes:

ESTADIOS PARTICIPANTES 2026 - 2027



ARTÍCULO 13

Los Clubes durante la Temporada que se está llevando a cabo deberán disputar sus partidos en la Sede y Estadio registrados, por lo que no los podrán cambiar para celebrar partidos oficiales, a menos que se den

alguno de los siguientes supuestos previstos por el Reglamento de Afiliación, Nombre y Sede y el presente Reglamento:

13.1 Cambio de Sede o Estadio definitivo para el resto de la Temporada una vez iniciada la competencia

Cuando una vez iniciada la competencia, existiendo una causa debidamente justificada, un Club no pueda continuar participando en la Sede o Estadio registrado hasta el término de la misma, es decir, ya no podrá regresar a la Sede o Estadio registrado en primera instancia, deberá manifestar mediante escrito a la LIGA MX su solicitud de cambio con cuando menos 7 días de anticipación al siguiente partido.

La LIGA MX será quien a su juicio podrá autorizar provisionalmente dicho cambio y el mismo será turnado al Comité Ejecutivo de la FMF para su ratificación en la siguiente sesión.

13.2 Cambio de Sede o Estadio por caso fortuito o fuerza mayor

Cuando por caso fortuito o de fuerza mayor una Sede o Estadio de un Club no pueda albergar uno o más partidos oficiales programados, este podrá solicitar el cambio a la LIGA MX, quien a su juicio podrá autorizarlo.

13.3 Cambio de Sede o Estadio temporal para un partido ya programado

Para que un Club solicite el cambio temporal de Sede o Estadio para un partido previamente programado, deberá cumplir con los siguientes requisitos:

- a. Solicitar por escrito a la LIGA MX, el cambio de Sede o Estadio para un partido programado, manifestando las causas de su solicitud.
- b. Contar con la autorización por escrito del Club contrario.
- c. Contar con la autorización por escrito de los otros Clubes de la LIGA MX y/o EXPANSIÓN MX que jueguen en el mismo Estadio.
- d. Contar, en su caso, con la autorización del Dueño o legítimo poseedor del Estadio donde pretende celebrar su partido oficial.
- e. 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.

La LIGA MX podrá notificar un cambio de Estadio cuando a juicio de la misma no se cumplan los parámetros que establece la normatividad establecida.

En todos los casos anteriormente descritos, la Comisión Disciplinaria con base en la información proporcionada por la LIGA MX, determinará la procedencia o no de la distribución de gastos adicionales que se pudieron haber generado por el cambio de Sede o Estadio del partido.

A. Veto de Estadio

ARTÍCULO 14

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:

- a. 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.
- b. 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 15

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 se encuentre vetado.

CAPÍTULO IV CALENDARIO

A. Calendario

ARTÍCULO 16

La LIGA MX tendrá la facultad de elaborar el Calendario de Competencia de la Temporada 2026 – 2027, 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 17

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 2026 – 2027 u 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 2026 y Clausura 2027 se jugarán en los horarios establecidos no pudiendo solicitar la reprogramación de 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.

ARTÍCULO 18

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 en 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.

B. Cambio de Horario

ARTÍCULO 19

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 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.

C. Cambio de Fecha

ARTÍCULO 20

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:

- a. Solicitarlo por escrito a la LIGA MX, cuando menos con 15 días naturales de anticipación al evento.
- b. Contar con la autorización por escrito del Club contrario.
- c. Reprogramar el partido dentro de los 30 días naturales siguientes a la fecha en que inicialmente estaba programado, a menos 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.
- d. 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.

ARTÍCULO 21

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

CAPÍTULO V COMPETENCIA

A. Sistema de Competencia

ARTÍCULO 22

La competencia de los Torneos Apertura 2026 y Clausura 2027, se desarrollará en dos Fases, a saber:

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

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

B. Fase de Calificación

ARTÍCULO 23

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:

- a. Por juego ganado se obtendrán tres puntos.
- b. Por juego empatado se obtendrá un punto.
- c. Por juego perdido cero puntos.

ARTÍCULO 24

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 25

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, mostrado en la Tabla General de Clasificación, 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 considerando el mismo número de Jornadas disputadas como visitante.¹
4. Menor cantidad de puntos en la Tabla Fair Play.
5. Mejor ubicado en la Tabla de Cociente.
6. Sorteo.

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

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

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

ARTÍCULO 26

Participan automáticamente por el Título de Campeón de la LIGA BBVA MX en el Torneo Apertura 2026 y Clausura 2027, los ocho primeros Clubes de la Tabla General de Clasificación del Torneo al término de las 17 Jornadas.

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 otros Afiliados, y su lugar será ocupado por el Club que en forma descendente ocupe la posición inmediata siguiente en la Tabla General de Clasificación y cumpla con dichos requisitos.

C. Fase Final

ARTÍCULO 27

Los Clubes calificados para la Fase Final del Torneo Apertura 2026 y del Torneo Clausura 2027 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.

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

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

¹ En lo que respecta al criterio número tres (3), si los clubes involucrados en el empate cuentan con un número diferente de partidos disputados como visitante a lo largo del torneo, únicamente se considerarán los goles anotados como visitante hasta la última Jornada en la que ambos clubes acumulaban el mismo número de encuentros en condición de visita. Por ejemplo, si en la Jornada 15 ambos clubes habían disputado 8 partidos como visitante, pero al término de la Jornada 17 uno de ellos registraba 9, el cómputo de goles de visita se tomará exclusivamente hasta la Jornada 15, garantizando así una comparación equitativa entre los clubes empatados.

ARTÍCULO 28

Los partidos correspondientes a la Fase Final se jugarán en las Sedes autorizadas para cada Club, y 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 y/o Sedes que determine la LIGA MX.

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

ARTÍCULO 29

La LIGA MX convocará a 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 estos, debiendo respetar los acuerdos que en la citada reunión se tomen, así como los términos del artículo anterior.

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 Cuartos de Final**ARTÍCULO 30**

En los Cuartos de Final participarán los ocho Clubes conforme a su posición en la Tabla General de Clasificación en orden descendente, enfrentándose a visita recíproca de la siguiente forma:

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 General de Clasificación 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 General de Clasificación, 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 General de Clasificación del respectivo Torneo.

C.2 Semifinales

ARTÍCULO 31

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 General de Clasificación, 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 General de Clasificación, 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 Semifinales 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 General de Clasificación.

C.3 Gran Final

ARTÍCULO 32

Disputarán a visita recíproca el Título de Campeón de los Torneos Apertura 2026 y Clausura 2027 respectivamente, los dos Clubes vencedores de la Fase de Semifinales de cada Torneo, reubicándolos del uno al dos de acuerdo con su mejor posición en la Tabla General de Clasificación, 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 General de Clasificación, 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 extra de 15 minutos cada uno.

De persistir el empate una vez completados los dos tiempos extra, se procederá a lanzar tiros penales en la forma que describe el artículo 33 del presente Reglamento, 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 la LIGA MX determine, al 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, en los términos que señala el artículo 61 del presente Reglamento.

La LIGA MX será responsable de la organización de la ceremonia de premiación de la Competencia en los términos que establece el Apéndice VI del presente Reglamento.

D. Lanzamiento de Tiros Penales

ARTÍCULO 33

33.1 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.

33.2 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 de penales.

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, pero bien los equipos podrán cambiar el orden de los lanzadores.

La tanda de penales 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.

33.3 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 de penales.

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 quedara con menos de siete Jugadores.

E. Tabla de Cociente

ARTÍCULO 34

Para fines estadísticos, la LIGA MX llevará el registro de la Tabla de Cociente, la cual será la suma de los resultados obtenidos en los siguientes Torneos: Apertura 2024 y Clausura 2025; Apertura 2025 y Clausura 2026; y Apertura 2026 y Clausura 2027.

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 en los términos que establece el artículo 25 del presente Reglamento
4. Marcadores particulares entre los Clubes empatados
5. Menor puntuación en la Tabla Fair Play
6. Sorteo

TABLA GENERAL DE COCIENTE 2026 - 2027

Pos	Club	A24	C25	A25	C26	A26	C27	TPTS	A24	DG	C25	DG	A25	DG	C26	DG	A26	DG	C27	DG	TJJ	DIF	COCIENTE
1	Cruz Azul	42	33	35	33	0	0	143	17	27	17	10	17	12	17	13	0	0	0	0	68	62	2.1029
2	Toluca	35	37	37	30	0	0	139	17	22	17	19	17	25	17	12	0	0	0	0	68	78	2.0441
3	Tigres de la UANL	34	33	36	25	0	0	128	17	10	17	10	17	19	17	10	0	0	0	0	68	49	1.8824
4	América	27	34	34	25	0	0	120	17	6	17	24	17	15	17	3	0	0	0	0	68	48	1.7647
5	Guadalajara	25	21	29	36	0	0	111	17	9	17	-3	17	7	17	16	0	0	0	0	68	29	1.6324
6	Universidad Nacional	31	21	21	36	0	0	109	17	8	17	-3	17	-1	17	17	0	0	0	0	68	21	1.6029
7	Rayados de Monterrey	31	28	31	18	0	0	108	17	7	17	9	17	4	17	-2	0	0	0	0	68	16	1.5882
8	Club Tijuana	29	19	24	23	0	0	95	17	-1	17	-6	17	6	17	2	0	0	0	0	68	8	1.3971
9	Pachuca	13	28	22	31	0	0	94	17	-9	17	6	17	0	17	6	0	0	0	0	68	3	1.3824
10	León	18	30	13	22	0	0	83	17	-2	17	3	17	-17	17	-10	0	0	0	0	68	-26	1.2206
11	FC Juárez	17	24	23	19	0	0	83	17	-14	17	-5	17	-1	17	-6	0	0	0	0	68	-26	1.2206
12	Atlas	22	18	17	26	0	0	83	17	-6	17	-7	17	-11	17	-2	0	0	0	0	68	-26	1.2206
13	Club Atlético de San Luis	30	18	16	18	0	0	82	17	8	17	-13	17	-4	17	-3	0	0	0	0	68	-12	1.2059
14	Necaxa	15	31	17	18	0	0	81	17	-6	17	7	17	-8	17	-6	0	0	0	0	68	-13	1.1912
15	Gallos Blancos de Querétaro	12	20	20	20	0	0	72	17	-13	17	-7	17	-10	17	-4	0	0	0	0	68	-39	1.0588
16	Santos Laguna	10	7	20	12	0	0	49	17	-13	17	-21	17	-6	17	-13	0	0	0	0	68	-63	0.7206
17	Puebla F.C.	14	9	12	13	0	0	48	17	-14	17	-13	17	-21	17	-13	0	0	0	0	68	-61	0.7059
18	Atlante	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.0000

ARTÍCULO 35

Derivado del acuerdo tomado por el Comité Ejecutivo de la FMF, a partir de la Temporada 2026 – 2027, los Clubes que integran LIGA MX no descenderán a EXPANSIÓN MX, asimismo los Clubes de EXPANSIÓN MX no ascenderán a la LIGA MX.

CAPÍTULO VI PARTIDOS

A. Partidos Oficiales

ARTÍCULO 36

Los Clubes que participen en los Torneos Apertura 2026 y Clausura 2027 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 37

Es obligación de los Clubes que participan en los Torneos Apertura 2026 y Clausura 2027 estar en la Sede del Club local o dentro de 75 km de distancia del Estadio donde se disputará el encuentro, cuando menos con 12 horas de anticipación al horario programado del partido.

ARTÍCULO 38

En los partidos de los Torneos Apertura 2026 y Clausura 2027, los Clubes contendientes deberán presentarse en el terreno de juego cuando menos 6 minutos antes de la hora señalada para dar inicio al partido, con 11 Jugadores, salvo causas de fuerza mayor en que se deberá aplicar el criterio del párrafo siguiente.

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

Si un Club inicia 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 disponga de menos de 7 Jugadores perderá el partido por un marcador 1-0.

Cuando ambos Clubes dispongan de 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 2026 y Clausura 2027, será obligatoria la alineación y participación de cuando menos un Director Técnico, un Auxiliar Técnico, un Médico, un Asistente Médico y un Delegado de Equipo debidamente registrados y ubicarse en banca.

B. Suspensión de los Partidos

ARTÍCULO 39

Los partidos de la Temporada 2026 – 2027 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 por la reprogramación en su caso, y/o por cambio de Sede o Estadio del partido.

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 cuanto 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.

B.1 Suspensión antes del Inicio de un Partido

ARTÍCULO 40

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.

B.2 Suspensión de un Partido ya Iniciado

ARTÍCULO 41

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.

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

ARTÍCULO 42

Un partido puede ser suspendido derivado de la conducta racista de los asistentes al Estadio, de conformidad con las siguientes fases:

a. 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 cesen el comportamiento inmediatamente y advertir que, si el comportamiento no cesa, el partido se suspenderá temporalmente.

El partido se reiniciará después del anuncio.

b. 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.

c. 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, donde y cuando 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.

B.4 Suspensión por falta de Garantías

ARTÍCULO 43

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.

B.5 Suspensión por Incomparecencia

ARTÍCULO 44

Exactamente a la hora fijada para iniciar 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 caso será turnado a los órganos competentes de la FMF para que determinen las medidas deportivas, económicas y/o administrativas aplicables, sin perjuicio de la posible exclusión de la competencia, pérdida de puntos, pérdida del partido, multa y demás sanciones previstas en el Reglamento de Sanciones y ordenamientos aplicables.

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 determine 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 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.

B.6 Suspensión por Retiro

ARTÍCULO 45

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 caso será turnado a los órganos competentes de la FMF para que determinen las medidas deportivas, económicas y/o administrativas aplicables, sin perjuicio de la posible exclusión de la competencia, pérdida de puntos, pérdida del partido, multa y demás sanciones previstas en el Reglamento de Sanciones y ordenamientos aplicables.

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

C. Alineación

ARTÍCULO 46

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 un máximo de 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.

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

El máximo de miembros de Cuerpo Técnico enlistados en la hoja de alineación deberá ser de 9 si alinea al Asistente de Inteligencia Deportiva (Director Técnico, Auxiliar Técnico, Médico, Asistente Médico y Delegado de Equipo son obligatorios).

Podrá ser alineado un Médico registrado del Club en lugar del Asistente Médico, con lo cual aparecerán cuando menos dos Médicos en la hoja de alineación.

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

ARTÍCULO 47

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 lesione(n) antes de iniciar el encuentro, 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.

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.

De darse cualquiera de los supuestos mencionados anteriormente, el Cuarto Árbitro será el único facultado para modificar 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.

Dentro de los once (11) Jugadores que se encuentren en el terreno de juego, únicamente podrán participar hasta siete (7) Jugadores No Formados en México (NFM).

Lo anterior, con el objeto de garantizar que participen, de manera permanente durante cada partido, al menos cuatro (4) Jugadores Formados en México (FM), salvo en los supuestos derivados de expulsiones o lesión de portero que se detallan en las tablas y párrafos siguientes.

Por tanto, toda sustitución, sea o no por lesión, deberá realizarse siempre atendiendo al número máximo de Jugadores NFM permitidos y mínimo de Jugadores FM obligatorios en el terreno de juego, incluyendo los casos de cambio por conmoción.

No obstante lo anterior, la única excepción al límite establecido en el presente artículo se permitirá si contando con el número máximo de Jugadores NFM en el terreno de juego, un Club realiza la sustitución del portero FM en caso de lesión por un portero NFM, cuando sólo dispone de una sustitución y ventana de cambio disponibles. De contar con un número mayor de cambios, en esa ventana disponible deberá sustituir a un Jugador NFM de campo por un Jugador FM, cuando menos, para mantener el número máximo permitido de Jugadores NFM en el terreno de juego, conforme a las tablas que se indican a continuación.

Cuando un Club tenga el mínimo de Jugadores FM en cancha, y aun cuente con un cambio y ventana disponible, si un Jugador FM se lesiona en los últimos minutos del primer o segundo tiempo reglamentario o tiempo extra, y alguno de estos tiempos finaliza antes de poder realizar el cambio del Jugador FM, no se considerará alineación indebida el no cumplir con la cantidad mínima de FM en cancha; sin embargo, en caso de que este supuesto se diera al término del primer tiempo, el Club deberá realizar las sustituciones pertinentes para cumplir con el número mínimo de FM en cancha para el segundo tiempo y no tener una alineación indebida.

Por cada Jugador NFM expulsado, el número máximo de Jugadores NFM en el terreno de juego se reduce en la misma cantidad:

JUGADORES NFM EXPULSADOS	CANTIDAD MÁXIMA DE JUGADORES NFM EN CANCHA
0	7
1	6
2	5
3	4
4	3

Por cada Jugador FM expulsado, el número mínimo de Jugadores FM en el terreno de juego se reduce en la misma cantidad:

JUGADORES FM EXPULSADOS	CANTIDAD MÍNIMA DE JUGADORES FM EN CANCHA
0	4
1	3
2	2
3	1
4	0

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

ARTÍCULO 48

Se considera alineación indebida:

- 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.
- 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.
- No respetar las condiciones de alineación de Jugadores contempladas en el presente Reglamento. Este supuesto no aplica respecto de las condiciones de alineación del Cuerpo Técnico.
- 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.

Asimismo, 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.

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

ARTÍCULO 49

Se considerarán como Jugadores MFM aquellos Jugadores FM cuya fecha de nacimiento sea a partir del año 2004 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: $13 \times 3 = 39$.

Los minutos totales aplicables a la Regla para ese Jugador serán 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.

E. Sustituciones y Oportunidades de Sustitución

ARTÍCULO 50

En los partidos de los Torneos Apertura 2026 y Clausura 2027, 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 agregaran los tiempos extra 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 extra 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 extra.

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 contrario, el Cuerpo Arbitral o el Comisario del Partido les podrán solicitar que regresen a la banca.

El Jugador que abandona el terreno de juego lo abandonará por el punto más cercano de la línea delimitadora del campo, salvo que el árbitro le indique que salga directamente por la medular o por otro punto (p. ej. por razones de seguridad o por lesión).

Asimismo, cuando se autorice una sustitución, el Jugador que abandona el terreno de juego deberá hacerlo sin demora y en un plazo máximo de diez (10) segundos a partir de la señal del árbitro. En caso de que el Jugador no abandone el terreno de juego dentro de dicho plazo, el Jugador sustituto no podrá ingresar de manera inmediata y deberá esperar hasta la siguiente interrupción del juego, una vez transcurrido al menos un (1) minuto.

F. Saque de Meta

ARTÍCULO 51

Si un Jugador retrasa injustamente la ejecución de un saque de meta de su equipo, el árbitro hará sonar el silbato y señalará el comienzo de la cuenta atrás de cinco segundos. El árbitro efectuará la señal de la cuenta atrás de cinco segundos con la mano levantada y, si el saque de meta no se ha efectuado antes del final de los cinco segundos, se concederá un saque de esquina al equipo adversario. Se amonestará al infractor solo si retrasa excesivamente la reanudación después de que se haya concedido el saque de esquina al equipo adversario.

G. Saque de Esquina

ARTÍCULO 52

Se concederá un saque de esquina si un guardameta, dentro de su propia área, controlara el balón con las manos o los brazos durante más de ocho segundos antes de soltarlo. Un guardameta controlará el balón con las manos o los brazos cuando:

- a. Retenga el balón en las manos o en los brazos, o entre la mano o el brazo y una superficie (p.ej., el suelo, su propio cuerpo);
- b. Sostenga el balón con las manos abiertas y extendidas;
- c. Haga rebotar el balón en el suelo o lo lance al aire.

El árbitro decidirá cuándo el guardameta controla el balón y empiezan a contar los ocho segundos de retención y, con la mano alzada, efectuará la cuenta atrás de los últimos cinco segundos.

Mientras el guardameta controle el balón con las manos o los brazos, ningún adversario podrá disputárselo.

H. Saque de Banda

ARTÍCULO 53

Si un Jugador retrasa injustamente la ejecución de un saque de banda de su equipo, el árbitro hará sonar el silbato y señalará el comienzo de la cuenta atrás de cinco segundos. El árbitro efectuará la señal de la cuenta atrás de cinco segundos con la mano levantada y, si el saque de banda no se ha efectuado antes del final de los cinco segundos, se le concederá al equipo adversario. Se amonestará al infractor solo si retrasa excesivamente la reanudación después de que se haya concedido el saque de banda al equipo adversario.

I. Tratamiento y Reconocimiento Médico Dentro y Fuera del Terreno de Juego

ARTÍCULO 54

Cuando un Jugador requiera asistencia médica, el árbitro podrá autorizar el ingreso del personal médico al terreno de juego para su valoración.

Como regla general, el reconocimiento y atención médica deberán realizarse fuera del terreno de juego, por lo que el Jugador deberá abandonarlo para recibir tratamiento y solo podrá reincorporarse con la autorización del árbitro.

No obstante, el árbitro podrá permitir que el reconocimiento médico se lleve a cabo dentro del terreno de juego cuando, por la naturaleza de la lesión o por razones de seguridad, no sea recomendable mover al Jugador.

Cuando la atención médica se realice dentro del terreno de juego, el Jugador deberá abandonar el mismo una vez concluido el reconocimiento y no podrá reincorporarse al partido hasta después de transcurrido al menos un (1) minuto desde la reanudación del juego.

J. Dopaje

ARTÍCULO 55

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 los recolectores de las muestras y 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 correspondiente y demás directrices señaladas por la FIFA en el tema del Dopaje, se aplicarán en la competencia.

K. Balones

ARTÍCULO 56

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 ser 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, mismos que el Club deberá entregar a la LIGA MX al final del partido.

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 57

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 (Sub 15 o Sub 17).

L. Equipamiento

ARTÍCULO 58

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

Asimismo, 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 59

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 29 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 60

Los Jugadores utilizarán obligatoriamente en la camiseta de juego, sobre la espalda el nombre del Jugador y el número registrado del Jugador. Asimismo, 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 14, Liga Premier, Liga TDP y Liga TDP Sub 16, deberá ser consecutiva al Club de la LIGA MX, partiendo del número 41 en adelante, como se señala a continuación:

- Liga EXPANSIÓN MX del 41 al 80
- 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
- Liga TDP Sub 16 corresponde del 801 al 850

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, en una zona visible, 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.

Asimismo, es obligatorio que el Capitán del Club porte, visiblemente, 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.

M. Obligaciones Club Local

ARTÍCULO 61

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 (Wi-Fi), 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) Asignar un palco o espacio delimitado (zona de prensa) al Área de Inteligencia Deportiva del Club visitante con capacidad de cuando menos 4 (cuatro) personas, ubicado al centro en la zona lateral y de la mayor altura posible, con conexión a internet inalámbrico y dos cables de conexión alámbrico de velocidad no menor a 100 mgb y estabilidad constante durante el partido.
- e) Escoltar a la Directiva del Club visitante de la cancha al palco asignado.
- f) En partidos de alto riesgo, asignar al Club visitante la seguridad suficiente durante toda la estancia en la Sede.
- g) 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 que rebasen las medidas de 2m por 2m con asta de PVC de 1.1/2 no mayor a 5 m de altura, que están autorizadas solo en las zonas de Grupos de Animación, aunque sólo contengan los colores y/o el logotipo del Club, playeras, tendederos y/o mantas de todo género.
- h) Cumplir con lo establecido en el Reglamento 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.
- i) Asignar un lugar seguro y aislado del Público y de las Directivas de los Clubes, al Asesor de Árbitros, escoltándolo en sus recorridos.
- j) 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.
- k) 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 utilizadas 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.

- I) 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.

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 62

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.

CAPÍTULO VII

SISTEMA ADMINISTRATIVO Y CONTROL ECONÓMICO DE LA COMPETENCIA

A. Sistema Administrativo de la Competencia

ARTÍCULO 63

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

1. Depositar en efectivo en la Dirección General de 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 Derecho de Afiliación cambie de Titular, deberán depositar en la Dirección General de 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 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 en ruta tendrá un costo de \$19,948.63 (DIECINUEVE MIL NOVECIENTOS CUARENTA Y OCHOS PESOS 63/100 M.N.) más IVA, y

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 64

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 26 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, salvo que sea acordado por todas las partes. 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.

Aquellos Clubes que se encuentren en los supuestos que se mencionan a continuación, deberán cumplir adicionalmente con lo siguiente:

SUPUESTO	PAGO
1. No cumplan en tiempo y forma con sus obligaciones para con la FMF y la División.	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.
2. No cumplan con las resoluciones que lo involucren con otro Club, en el término que la CCRC y/o la LIGA MX les han fijado.	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 supuesto número dos mencionado anteriormente, no será aplicable respecto a las resoluciones que se encuentren pendientes entre los Clubes y Jugadores.

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.

Adicionalmente, en caso de que un Club presentara problemas de insolvencia y se retrasara en el cumplimiento de sus obligaciones económicas durante el Torneo podrá ser sancionado de la siguiente manera, no obstante, desde el primer retraso que se presente, la póliza de fianza será ejecutable.

1 (un) mes de adeudo	Club recibirá una amonestación
2 (dos) meses consecutivos	Se le impondrá una multa
3 (tres) meses consecutivos	Se remitirá el asunto al Comité Ejecutivo para que este último determine lo que reglamentariamente estime conveniente, pudiendo acordar entre esto, la desafiliación del Club.

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 65

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 66

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.

C. Publicidad en Estadio

ARTÍCULO 67

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.

La publicidad no podrá contravenir los acuerdos establecidos en esta materia ni aquellos que indique la normatividad de la LIGA MX y la FMF, incluyendo los Códigos de Ética correspondientes.

D. Derechos LIGA BBVA MX

ARTÍCULO 68

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 de manera enunciativa, mas no limitativa 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
- xiii. Chalecos oficiales tecnología EPTS

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 embajador no deberá ser menor de 6 años de edad, ni mayor de 12, salvo lo que la LIGA MX determine en casos especiales y campañas de responsabilidad social.

ARTÍCULO 69

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 70

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 licenciarios oficiales de la LIGA MX.

CAPÍTULO VIII

DISPOSICIONES GENERALES

A. Disposiciones Generales

ARTÍCULO 71

En la Temporada 2026 – 2027 deberán observarse las disposiciones contenidas en el presente Reglamento, quedando a cargo de su interpretación y aplicación la LIGA MX.

Asimismo, son aplicables supletoriamente las disposiciones del Reglamento General de Competencia de la FMF, así como los 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 23 de abril de 2026, 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 opondan al mismo.

CUARTO

Se podrán establecer excepciones al límite de registro de Jugadores NFM para los Clubes de la LIGA MX que participen en los Torneos Internacionales de la FIFA y/o CONCACAF.

APÉNDICE I

REGISTROS Y TRANSFERENCIAS

A. Generalidades del Registro

Disposiciones generales para el registro de Jugadores y Cuerpo Técnico

ARTÍCULO 1

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 29 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.

Presentación de los documentos para el registro

ARTÍCULO 2

Una vez completado el proceso de transferencia y/o registro en el SIID, el Club deberá remitir a la DAR, 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.

Los Clubes deberán enviar todos los documentos que amparan los registros de los Jugadores e integrantes del Cuerpo Técnico, en los plazos señalados por la DAR, a efecto de que los registros permanezcan habilitados y no sean inactivados.

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 DAR 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 DAR, 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 DAR, 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.

Captura de registros en el SIID

ARTÍCULO 3

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 DAR, 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 DAR 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 corresponderles, 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.

Inconsistencias en la información capturada en el SIID

ARTÍCULO 4

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.

Credenciales de registro

ARTÍCULO 5

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 actualización de la información en el SIID, que sea aplicable.

B. Registro de Jugadores Formados en México, No Formados en México y Cuerpo Técnico

Límite de registros

ARTÍCULO 6

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.

En caso de registrar a 2 o más médicos, no será necesario registrar a un Asistente Médico, ya que uno de los médicos registrados podrá fungir como Asistente Médico, el cual deberá asistir al Médico principal durante los partidos.

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.

Jugadores Formados en México (FM)

ARTÍCULO 7

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

Jugadores No Formados en México (NFM)

ARTÍCULO 8

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 cuáles, 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 2026, los Clubes tendrán como fecha límite el 11 de septiembre de 2026 y, para el Clausura 2027, hasta el 09 de febrero de 2027, para definir que Jugadores ocuparán el Carnet Único, el cual quedará asignado a éstos durante todo el Torneo.

Los Clubes únicamente podrán solicitar la reasignación del Carnet Único, a los Jugadores NFM registrados en la categoría Sub 21, siempre y cuando:

- a) El Jugador no haya participado (estar como Jugador suplente sin ingresar al terreno de juego como sustituto o no contemplado en la hoja de alineación), con su Club filial de LIGA MX (primer equipo), pudiendo hacerlo hasta el último día del periodo oficial ante la FIFA del Torneo en curso.
- b) El Carnet Único no podrá ser reasignado a otro Jugador incluso si el Jugador que lo tenía asignado es dado de baja del Club, si éste ya participó con su filial de LIGA MX (primer equipo).

El Carnet Único no será transferido a los Jugadores automáticamente en cada Torneo hasta el fin de la vigencia de su registro, por lo tanto, cada periodo de registro, 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 DAR, copia certificada de la Carta de Naturalización del Jugador o, en su caso, exhibir el original de dicho documento.

Criterios de Clasificación para el Registro de Jugadores NFM

ARTÍCULO 9

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 hasta 9 Jugadores NFM respetando los siguientes límites:

- Mínimo 2 Jugadores NFM categoría T1
- Máximo 2 Jugadores NFM categoría T3

- La diferencia corresponderá a Jugadores categoría T2.

En el caso de registrar solamente a un Jugador categoría T1, el límite de Jugadores NFM registrados 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
	500 O MÁS	5
MUNDIAL SUB / OLÍMPICOS	200- 499	3
	1-199	2
	500 O MÁS	3
PRE-MUNDIAL SUB/ PRE OLÍMPICO/ CONTINENTAL SUB	200-499	2
	1-199	1

POR MINUTOS JUGADOS EN LIGA

CATEGORÍA	MINUTOS JUGADOS	PUNTOS
	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
LIGA A O BBVA MX	5,000-5,999	5
	4,000-4,999	4
	3,000-3,999	3
	2,000-2,999	2
	1-1,999	1
	10,000 O MÁS	7
	9,000 – 9,999	6
	8,000 – 8,999	5
LIGA B	7,000-7,999	4
	6,000-6,999	3
	5,000-5,999	2
	1-4,999	1
	10,000 O MÁS	4
LIGA C	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 Uruguay, 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 Allsvenskan sueca, la Elitserien noruega, la Serie B italiana, la Nemzeti Bajnokság 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 DAR 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 DAR 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

Periodo para el Torneo Apertura

ARTÍCULO 10

El **periodo de registro oficial ante la FIFA** para el Torneo **Apertura 2026**, inicia el jueves 02 de julio de 2026, a las 08:00 horas y concluye el viernes 11 de septiembre de 2026, a las 19:00 horas.

Periodo para el Torneo Clausura

ARTÍCULO 11

El **periodo de registro oficial ante la FIFA** para el Torneo **Clausura 2027**, inicia el viernes 01 de enero de 2027, a las 8:00 horas y concluye el martes 09 de febrero de 2027, a las 19:00 horas.

D. Periodo para la captura de Registros

Sobre el sistema para la captura de registros (SIID)

ARTÍCULO 12

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.

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

ARTÍCULO 13

Para los Torneos **Apertura 2026 y Clausura 2027**, las fechas para la captura de los registros de los Jugadores, serán notificadas por la DAR, vía SIID, mediante el oficio “Lineamientos para el Registro y las Transferencias de Jugadores” (en adelante “Lineamientos de Registro”) a los Clubes.

Periodo para la captura de registros para Cuerpo Técnico

ARTÍCULO 14

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

Disposiciones relativas a los requisitos

ARTÍCULO 15

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.

Requisitos generales para la afiliación y el registro de Jugadores Profesionales

ARTÍCULO 16

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 mas no limitativa, se menciona a continuación, según corresponda:

DOCUMENTO		DESCRIPCIÓN
a)	Acta de Nacimiento digital con código QR o Cédula de Identidad	Solo para los casos del primer registro ante la FMF, o que no cuenten con este requisito dentro de su expediente.
b)	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.
c)	Identificación oficial vigente	Deberá estar vigente, contar con fotografía y firma del Jugador, la cual debe ser igual a la plasmada en el Contrato de Trabajo para su cotejo.
d)	Solicitud de Afiliación	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.
e)	Constancia de la CURP	Deberá ser certificada, y expedida en un plazo no mayor a 3 (tres) meses.
f)	Declaración de Reconocimiento de Afiliación y/o Registro	Debidamente firmada por el Jugador, para los casos del primer registro o que no cuenten con este requisito dentro de su expediente.
g)	Póliza del seguro de gastos médicos mayores, constancia	Los Clubes deberán presentar dicho documento que garantice que se le brindará la atención médica necesaria en

	de inscripción al IMSS o plan de seguridad médica	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. Los Clubes que, al momento de registrar a un Jugador no presenten la póliza del SGMM, inscripción al IMSS y/o plan de seguridad médica, debido a que ésta se encuentra en trámite, están obligados a cubrir cualquier accidente y/o siniestro que pudiera presentarse durante el periodo en el que se encuentre registrado con su Club, hasta en tanto no presenten el requisito.
h)	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. Asimismo, deberá presentarse cuando el Jugador haya dejado de participar durante un periodo corto previo al registro que se está solicitando, es decir, tenga más de 4 meses sin participación con algún Club, también se deberá presentar dicha Declaración actualizada.
i)	Certificación Médica	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.
j)	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).
k)	Pasaporte vigente	El cual deberá ser renovado y enviado a la DAR 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.
l)	Condición de estancia en México	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 alinearse en su Club, debe contar con el documento oficial expedido por el Instituto Nacional de Migración, por lo que hasta no cargar dicho documento en el SIID el registro del 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)	Carta de Naturalización	En su caso, cargar en el SIID dicho documento, el cual deberá presentar en original para su cotejo y/o copia certificada.
n)	Papeleta Oficial de Transferencia generada a través del SIID (POT)	En caso de transferencia nacional, la POT deberá estar debidamente firmada por el Club anterior, por el nuevo Club, por el Jugador y, para el caso de los Jugadores menores de edad, por el padre, madre o tutor legal. 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. Para las transferencias de Jugadores menores de edad, adicionalmente los Clubes deberán presentar obligatoriamente un acuerdo de transferencia, debidamente firmado por el Club anterior, por el nuevo Club, por el Jugador y por el padre, madre o tutor legal, así como una copia de la identificación oficial vigente con fotografía y firma de este último, mismos que deberán ser cargados en el SIID. En caso de que la Papeleta y el acuerdo de transferencia no sean firmados por alguno de los padres del menor, deberán cargar en el SIID el documento que acredite la tutela legal de la persona que representa al menor, Si la Papeleta Oficial de Transferencia correspondiente no fue generada mediante el SIID, el proceso de registro del Jugador no podrá llevarse a cabo.
o)	Certificado de Transferencia Internacional (CTI)	Para Jugadores que provengan de otra Asociación Nacional, deberán ingresar, obligatoriamente al Transfer Matching System (TMS), la operación para solicitar el 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.

p)	Contrato de Trabajo	Celebrado entre el Club y el Jugador debidamente firmado por las partes, mismo que deberá ser enviado en tres tantos originales a la DAR. 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 DAR. 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. Es indispensable que todos los Contratos de Trabajo celebrados entre los afiliados y los Clubes, indiquen adicionalmente una declaración donde señalen la dirección de correo electrónico personal del afiliado en la cual podrá recibir notificaciones y/o comunicaciones de las autoridades u órganos competentes de la FMF. En caso de los Jugadores menores de edad, adicionalmente se deberá indicar la dirección de correo electrónico del padre, madre o tutor. 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. El contrato deberá contener obligatoriamente una cláusula en la cual se contemple que el salario se ajustará conforme a los incrementos que por ley correspondan. Por disposición oficial, los Contratos de Trabajo que se celebren entre Clubes y Jugadores, 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. Quedan prohibidas las empresas mediante las cuales exista una injerencia de terceros en la contratación de Jugadores. Los Contratos de Trabajo que celebren los Clubes con sus Jugadores 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 , aportaciones al Instituto Mexicano del Seguro Social ("IMSS"), al Instituto del Fondo Nacional para la Vivienda de los Trabajadores ("INFONAVIT") y cuotas sindicales. La DAR 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 . 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 , 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 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 DAR. 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.
q)	Fotografía	Deberá cumplir con las características que se detallan en el SIID (1000 x 1200 px en formato JPG), 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.
r)	Seleccionar el número de camiseta que el Jugador va a utilizar	Conforme a lo establecido en el artículo 60 del presente Reglamento.
s)	Autorización del Padre, Madre o Tutor	Para el caso de los Jugadores menores de edad, deberán cargar en el SIID dicho formato 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.
t)	Finiquito o constancia de terminación anticipada del Contrato con el Club anterior	Para los Jugadores que hayan tenido una relación previa con otro Club, deberán cargar dicho documento en el SIID, fijando las condiciones del finiquito correspondiente, y/o carta de no adeudo entre el Jugador y el Club anterior, según corresponda.

		De existir algún adeudo deberá señalarse el acuerdo respectivo sobre el mismo, y estar debidamente registrado en la CCRC. Si por alguna razón las partes aún no llegan a un acuerdo respecto del adeudo, podrán exhibir ante la citada Comisión, escrito debidamente firmado por ambas partes, que informe que se encuentran en pláticas para alcanzar un acuerdo. El acuse de cualquiera de estos documentos deberá ser cargado en el SIID para que el Jugador pueda ser registrado con otro Club. Los Clubes que por negligencia o falta de probidad no realicen este trámite podrán ser investigados por la Comisión Disciplinaria y en consecuencia hacerse acreedores a la imposición de sanciones. Asimismo, de conformidad con lo establecido en el artículo 19 del Reglamento de Transferencias y Contrataciones de la FMF, y el artículo 30 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.
--	--	--

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 y/o abuelos 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 DAR 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 DAR, 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.

Requisitos generales para la afiliación y el registro del Cuerpo Técnico

ARTÍCULO 17

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), Delegados 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 dos Delegados 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 mas no limitativa, se menciona a continuación, según corresponda:

DOCUMENTO		DESCRIPCIÓN
a)	Acta de Nacimiento digital con código QR o Cédula de Identidad	Solo para los casos del primer registro ante la FMF, o que no cuenten con este requisito dentro de su expediente.
b)	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.
c)	Identificación oficial vigente	Deberá estar vigente, contar con fotografía y firma del integrante del Cuerpo Técnico, la cual debe ser igual a la plasmada en el Contrato de Trabajo para su cotejo.
d)	Solicitud de Afiliación	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.
e)	Constancia de la CURP	Deberá ser certificada y expedida en un plazo no mayor a 3 (tres) meses.
f)	Declaración de Reconocimiento de Afiliación y/o Registro	Debidamente firmada por el integrante del Cuerpo Técnico, para los casos del primer registro o que no cuenten con este requisito dentro de su expediente.
g)	Póliza del seguro de gastos médicos mayores, constancia de inscripción al IMSS o plan de seguridad médica	Los Clubes deberán presentar dicho documento 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 integrantes del Cuerpo Técnico 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. Los Clubes que, al momento de registrar a un integrante del Cuerpo Técnico no presenten la póliza del SGMM, inscripción al IMSS y/o plan de seguridad médica, debido a que ésta se encuentra en trámite, están obligados a cubrir cualquier accidente y/o siniestro que pudiera presentarse durante el periodo en el que se encuentre registrado con su Club, hasta en tanto no presenten el requisito.
h)	Certificación Médica	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.
i)	Pasaporte vigente	El cual deberá ser renovado y enviado a la DAR 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 Cuerpo Técnico, deberá presentar adicionalmente una identificación oficial vigente con fotografía y firma.
j)	Condición de estancia en México	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 ser alineado 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.
k)	Carta de Naturalización	En su caso, cargar en el SIID dicho documento, el cual deberá presentar en original para su cotejo y/o copia certificada.
l)	Contrato de Trabajo	Celebrado entre el Club y el integrante del Cuerpo Técnico debidamente firmado por las partes, mismo que deberá ser enviado en tres tantos originales a la DAR. Si el contrato se encuentra vigente, no será necesario adjuntarlo nuevamente.

	Es indispensable que todos los Contratos de Trabajo celebrados entre los afiliados y los Clubes, indiquen adicionalmente una declaración donde señalen la dirección de correo electrónico personal del afiliado en la cual podrá recibir notificaciones y/o comunicaciones de las autoridades u órganos competentes de la FMF. 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. El contrato deberá contener obligatoriamente una cláusula en la cual se contemple que el salario se ajustará conforme a los incrementos que por ley correspondan. 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, el Club 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 DAR 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 el integrante 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 si 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 DAR. 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.
m)	Fotografía	Deberá cumplir con las características que se detallan en el SIID (1000 x 1200 px en formato JPG), 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 o uniforme.
n)	Finiquito o constancia de terminación anticipada del Contrato con el Club anterior	Para los integrantes del Cuerpo Técnico que hayan tenido una relación previa con otro Club, deberán cargar dicho documento en el SIID, 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 realice este trámite podrán ser investigados por la Comisión Disciplinaria y en consecuencia hacerse acreedores a la imposición de sanciones. Conforme al artículo 30 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.
--	--	---

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.

Requisitos específicos del Cuerpo Técnico según el puesto

ARTÍCULO 17.1

Para la afiliación y/o el registro de integrantes del Cuerpo Técnico, adicional a los requisitos generales señalados en el artículo 17 del presente Apéndice, los Clubes deberán adjuntar para validación del SNF, la documentación que, de manera enunciativa mas no limitativa se menciona a continuación, según el puesto solicitado:

Documento		Descripción
a)	Director Técnico	Licencia PRO vigente o su licencia máxima equivalente, expedida por cualquier Federación miembro de la FIFA.
b)	Auxiliar Técnico	Licencia A vigente o su máxima equivalente, expedida por cualquier Federación miembro de la FIFA.
c)	Preparador Físico	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. • 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 30 días naturales para su obtención firmando la carta compromiso correspondiente, en la que asienten que, de no cumplir con la entrega de la constancia, el registro correspondiente será suspendido hasta no contar con ésta. • Constancia de acreditación vigente del curso RCP (Reanimación Cardiopulmonar) emitida por la American Heart Association (AHA por sus siglas en inglés) o cualquier otra institución facultada; 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.
d)	Asistente de Inteligencia Deportiva	• Constancia de Inteligencia Deportiva expedida por el CITEC. • Constancia en Toma de Decisiones con Tecnología EPTS (antes Uso e Interpretación de Datos de Tecnología EPTS) expedida por el CITEC.
e)	Entrenador de Porteros	• 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.
f)	Médico	• Cédula Profesional emitida por la Dirección General de Profesiones, para aquellos que cursaron sus estudios en la República Mexicana.

		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. • Constancia de acreditación vigente del Curso ACLS (Advanced Cardiovascular Life Support) avalada por la American Heart Association (AHA por sus siglas en inglés) o cualquier otra institución facultada; para aquellos Médicos que al momento del registro no cuenten con dicha constancia, deberán presentar una carta compromiso adjuntando la evidencia de su inscripción al curso. No se aceptarán constancias de cursos en línea. • Constancia en Protocolo de Conmoción Cerebral y la Constancia de Actualización expedida por la LIGA MX, la Comisión Médica de la FMF y por el Instituto Nacional de Neurología y Neurocirugía Miguel Velasco Suárez. • Constancia en Protocolo de Paro Cardíaco Súbito emitida por la LIGA MX y la Comisión Médica de la FMF. Para los Médicos registrados por primera vez, tendrán un plazo de 15 días para cumplir con las constancias en Protocolo de Conmoción Cerebral, su actualización, y Protocolo de Paro Cardíaco Súbito.
g)	Asistente Médico	• 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. • 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. • Constancia de acreditación vigente del Curso BLS (Basic Life Support) avalada por la American Heart Association (AHA por sus siglas en inglés) o cualquier otra institución facultada; para aquellos Asistentes Médicos que al momento del registro no cuenten con dicha constancia, deberán presentar una carta compromiso adjuntando la evidencia de su inscripción al curso. No se aceptarán constancias de cursos en línea. • Constancia en Protocolo de Conmoción Cerebral y la Constancia de Actualización expedida por la LIGA MX, la Comisión Médica de la FMF y por el Instituto Nacional de Neurología y Neurocirugía Miguel Velasco Suárez. • Constancia en Protocolo de Paro Cardíaco Súbito emitida por la LIGA MX y la Comisión Médica de la FMF. Los Asistentes Médicos registrados por primera vez, tendrán un plazo de 15 días para cumplir con las constancias en Protocolo de Conmoción Cerebral, su actualización y Protocolo de Paro Cardíaco Súbito.
h)	Fisioterapeuta y Kinesiólogo	• En caso de no contar con registros previos en el sector profesional de la FMF, en dichos puestos, deberán presentar 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. • 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 y la de Asistente Médico. • Constancia de acreditación vigente del Curso BLS (Basic Life Support) avalada por la American Heart Association (AHA por sus siglas en inglés) o cualquier otra institución

		facultada; para aquellos que al momento del registro no cuenten con dicha constancia, deberán presentar una carta compromiso adjuntando la evidencia de su inscripción al curso. • Constancia en Protocolo de Conmoción Cerebral y la Constancia de Actualización expedida por la LIGA MX, la Comisión Médica de la FMF y por el Instituto Nacional de Neurología y Neurocirugía Miguel Velasco Suárez. • Constancia en Protocolo de Paro Cardíaco Súbito emitida por la LIGA MX y la Comisión Médica de la FMF. Los Fisioterapeutas y Kinesiólogos registrados por primera vez, tendrán un plazo de 15 días para cumplir con las constancias en Protocolo de Conmoción Cerebral, su actualización y Protocolo de Paro Cardíaco Súbito. Para los Fisioterapeutas y Kinesiólogos 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.
i)	Delegado de Equipo	• Constancia de Evaluación expedida por la LIGA MX.
j)	Masajista	• 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. • 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.

--	--	--

Disposiciones relativas al registro del Cuerpo Técnico

ARTÍCULO 18

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 DAR, 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 29, párrafo 1, del presente Apéndice.

En caso de que un Club omita presentar ante la DAR el convenio de terminación anticipada del contrato antes de la conclusión del Torneo en curso, el registro de su nuevo Director Técnico y/o Auxiliar Técnico será suspendido y, en consecuencia, quedará inhabilitado para participar con el Club hasta que concluya el proceso de rescisión contractual del Director Técnico y/o Auxiliar Técnico que fue cesado.

Si existe una controversia en proceso por la terminación del contrato no convenida de común acuerdo, la rescisión del contrato quedará sujeta a la resolución de la CCRC o del órgano competente, en su caso.

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 2026** y **Clausura 2027**, 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, 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

Sobre la Certificación Médica

ARTÍCULO 19

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 mas 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

Disposiciones para las Transferencias Nacionales

ARTÍCULO 20

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 DAR, 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.

Periodo para la captura de Transferencias Nacionales

ARTÍCULO 21

Para los Torneos **Apertura 2026 y Clausura 2027**, las fechas para la captura de las Transferencias Nacionales de los Jugadores, serán notificadas por la DAR, vía SIID, mediante el oficio “Lineamientos de Registro” a los Clubes.

H.- Transferencias Internacionales

Disposiciones para las Transferencias Internacionales

ARTÍCULO 22

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 DAR 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.

Periodo para el trámite de Transferencias Internacionales (CTI)

ARTÍCULO 23

Para los Torneos **Apertura 2026 y Clausura 2027**, 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 DAR, 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 DAR dentro de los periodos establecidos.

Transferencias Internacionales de Jugadores menores de edad

ARTÍCULO 24

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 Reglamento 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 DAR 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 de Jugadores del Segundo Cierre

Sobre los Registros de Jugadores durante el segundo cierre de registros

ARTÍCULO 25

Durante el segundo cierre de registros establecido en los Lineamientos de Registro, los Clubes de LIGA MX podrán registrar hasta cinco (5) Jugadores, que hayan tenido participación con otro Club en el Torneo en curso, considerando que el máximo serán 5 registros por Temporada, que podrán ocuparse ya sea en el primer equipo o en cualquiera de sus filiales, conforme a lo siguiente:

25.1.- Registro de Jugadores con Participación

Se considerarán Jugadores con Participación, cuando éstos hayan jugado con su Club anterior durante algún partido oficial del Torneo en curso (incluyendo , Torneos organizados por la CONCACAF, por la FMF y/ o en los que participen los Clubes de las distintas Divisiones y categorías del Sector Profesional).

25.2.- Registro de Jugadores sin Participación

Asimismo, durante el segundo cierre de registros, los Clubes podrán registrar la cantidad de Jugadores que deseen, siempre y cuando éstos no hayan tenido participación con otro Club en el Torneo en curso, respetando la numeración de camisetas disponibles, conforme a lo dispuesto en el artículo 60 del presente Reglamento.

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 Torneos organizados por la CONCACAF, por la FMF y/o en los que participen los Clubes de las distintas Divisiones y categorías del Sector Profesional).

25.3.- Disposiciones adicionales

Durante el segundo cierre de registros los Clubes podrán registrar nuevos Jugadores y/o 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.

Los Clubes podrán registrar a Jugadores con participación, 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

Sobre los registros fuera del periodo

ARTÍCULO 26

Únicamente para el Torneo **Clausura 2027**, 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 2027**;
- iv. Se deberá cumplir con lo establecido en el artículo 1, párrafo 9, del presente Apéndice, así como con el 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 2027**, el 09 de febrero de 2027;
- 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

Sustitución de Jugadores por Transferencia

ARTÍCULO 27

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 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 60 del presente Reglamento, respecto a la numeración de camisetas.

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.

Sustitución de Jugadores por Lesión

ARTÍCULO 28

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 5 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 DAR la historia clínica de la lesión y los estudios realizados al Jugador para confirmar el diagnóstico de incapacidad que presente.
- e) 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.
- f) 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.
- g) 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.
- h) La sustitución del Jugador por lesión se podrá hacer únicamente durante el periodo de registro ante la FIFA.
- i) 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 60 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 podrá ser sustituido por otro Jugador.

L. Bajas de Jugadores y Cuerpo Técnico

Disposiciones para el trámite de bajas

ARTÍCULO 29

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 DAR hasta que ésta haya recibido los tres tantos del documento en original.

Los Jugadores y los integrantes del Cuerpo Técnico podrán solicitar directamente su baja del Club en el que se encuentran registrados, remitiendo a la DAR 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.

De existir un adeudo deberá de 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 o, en su caso, presentarlo ante la DAR para llevar a cabo el trámite de baja.

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 DAR, 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 DAR 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.

Bajas con Controversia en proceso

ARTÍCULO 30

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 parte de terceros

Influencia de Terceros en los Clubes

ARTÍCULO 31

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.

Propiedad de los Derechos Económicos de Jugadores por parte de terceros

ARTÍCULO 32

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 PROTOCOLOS MÉDICOS

A. Protocolo de Conmoción Cerebral

ARTÍCULO 1

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.

De encontrarse en el estadio, el Médico Especialista deberá participar en la Reunión Médica convocada por el Comisario del partido.

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 aplicación de los lineamientos correspondientes especificados en el Protocolo de Conmoción Cerebral.

B. Protocolo de Paro Cardíaco Súbito

ARTÍCULO 2

Los Clubes deberán cumplir con los lineamientos establecidos en el Protocolo de Paro Cardíaco 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 por parte del Club Local 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 por parte del Club local de que los paramédicos se encuentran acreditados para la atención de emergencia.

En virtud de que el EAR contempla la participación de tres personas capacitadas para la atención inmediata en caso de un episodio cardíaco, si alguna de ellas, y sólo una, no formara parte de la alineación entregada al árbitro previo al inicio del partido, ésta podrá ubicarse en la zona de paramédicos, para lo cual el Comisario verificará que su nombre se encuentra en el EAR capturado por el Club en el SIID.

El Club tiene la obligación de garantizar que esa persona forme parte del Cuerpo Médico debidamente registrado en los términos señalados en el capítulo de participantes de la competencia.

APÉNDICE III

ÁRBITRO EN CAMPO Y ÁRBITRO ASISTENTE DE VIDEO

A. Árbitros en campo

ARTÍCULO 1

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, de 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 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 Árbitro asistente de vídeo (VAR por sus siglas en inglés), de conformidad con los lineamientos que dispone dicho sistema.

ARTÍCULO 2

Los árbitros, dentro de su equipamiento autorizado, podrán emplear el uso de cámaras corporales, siempre y cuando la LIGA MX las proporcione, posea la propiedad y el control de las imágenes, y cumpla con las pautas pertinentes, de acuerdo con lo estipulado por las Reglas de Juego del IFAB. Las cámaras podrán incluir micrófonos, sin embargo, no se pueden usar para retransmitir las comunicaciones con el VAR; asimismo, las autoridades competentes podrán usar las imágenes y el sonido de las cámaras para asuntos disciplinarios.

B. Árbitro Asistente de Video (VAR)

ARTÍCULO 3

El VAR es un miembro del equipo arbitral con acceso independiente a las imágenes de la retransmisión del partido; el VAR puede asistir al árbitro únicamente en caso de que se produzca un **«error claro, obvio y manifiesto»** o un **«incidente grave inadvertido»** en relación con:

- a. Gol/no gol;
- b. Penal/no penal;
- c. Tarjeta roja (**incluida una segunda amonestación claramente incorrecta**);
- d. Confusión de identidad (cuando el árbitro amonesta o expulsa al Jugador equivocado);
- e. **Un saque de esquina concedido de forma claramente errónea, siempre que la decisión se pueda cambiar inmediatamente y sin retrasar la reanudación.**

En virtud de lo anterior, todos los Estadios en donde se efectúen los partidos oficiales de los Torneos de la LIGA MX deberán contar con la infraestructura mínima requerida, así como con el equipamiento electrónico-tecnológico necesario para garantizar el funcionamiento del VAR en dichos partidos.

ARTÍCULO 4

La ayuda del VAR se basará en la repetición del incidente. El árbitro deberá tomar la decisión final, que podrá basarse exclusivamente en la información del VAR o en la revisión que él mismo haga de las imágenes en el terreno.

ARTÍCULO 5

Excepto en los casos del tipo «incidente grave inadvertido», el árbitro (y si procede, otros miembros del Cuerpo Arbitral en el terreno de juego) deberá tomar siempre una decisión (incluso la de no penalizar una posible infracción); dicha decisión no se modificará, a menos de que se trate de un «error claro, obvio y manifiesto».

ARTÍCULO 6

Si el juego se reanuda después de ser detenido, el árbitro únicamente podrá llevar a cabo una revisión, e imponer la sanción disciplinaria correspondiente, en casos de confusión de identidad, ante una posible infracción conducente a la expulsión relacionada con conducta violenta o por escupir, morder o actuar de forma extremadamente ofensiva, insultante o humillante.

ARTÍCULO 7

El Árbitro utilizará la herramienta del VAR bajo el proceso indicado en el Protocolo del VAR de las Reglas de Juego 26/27 del IFAB y de manera general atenderá a lo siguiente:

PRIMER PASO

Se produce un incidente.

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

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.

ARTÍCULO 8

De conformidad con las Reglas de Juego del IFAB, únicamente las personas autorizadas podrán 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 9

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.

ARTÍCULO 10

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 ningún incidente o decisión arbitral, pudiendo ser sancionados ya sea por el Árbitro o por la Comisión Disciplinaria según corresponda.

APÉNDICE IV

SEGURIDAD Y COMISARIOS

A. Comisarios

ARTÍCULO 1

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

El Comisario es un coadyuvante en la mejora del espectáculo, así como la máxima autoridad en un partido de fútbol 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. Convocar a una Reunión Médica con cuando menos 70 minutos de anticipación, en la que participen los médicos de los Clubes, Cuarto Árbitro, paramédicos y responsable de la ambulancia, con el fin de compartir los datos de emergencia médica, como hospitales sede, rutas de traslado de cancha a ambulancia, casos en que la ambulancia ingresaría a cancha y otros temas relacionados con los protocolos médicos.
9. 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.

10. 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.

B. Grupos de Animación

ARTÍCULO 2

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 3

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 serán revisados 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.

C. Activaciones

ARTÍCULO 4

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, Comisarios e Integridad, evaluará cada caso y decidirá, tras un análisis detallado, si autoriza o rechaza dichas activaciones; en caso de no respetar la autorización de la LIGA MX, el Club podrá ser sancionado por la Comisión Disciplinaria.

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.

APÉNDICE V

INFRAESTRUCTURA

A. Estadios

ARTÍCULO 1

De conformidad con el artículo 11 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 2

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, en su caso), 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. Asimismo, 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 del mismo.
- i) Los Estadios deberán contar con dos accesos de internet alámbrico disponibles para la captura de sustitución de Jugadores para el Partido.

- j) Los Estadios deberán contar con un acceso de internet alámbrico para el uso de la tableta médica.
- k) 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.
- l) Rampas, accesos, asientos y áreas en general destinadas a personas con capacidades diferentes.
- m) 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.
- n) Baños públicos suficientes, con cambiador de pañales para bebé y manteniéndolos en funcionamiento y con limpieza impecable antes, durante y después del partido.
- o) Palco para el Área de Inteligencia Deportiva del Club visitante con capacidad de cuando menos 4 (cuatro) personas, ubicado al centro en la zona lateral y de la mayor altura posible, con conexión a internet inalámbrico y alámbrico de velocidad no menor a 100 mgb y estabilidad constante durante el partido.

B. Canchas y Terreno de Juego

ARTÍCULO 3

Los Clubes deberán cumplir las disposiciones sobre las canchas y terreno de juego a que se refiere el Protocolo de Mantenimiento de Canchas de Fútbol, 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.

C. Protocolo de Mantenimiento de Canchas de Fútbol

ARTÍCULO 4

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, deberá 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 los parámetros de medición obligatorios, el partido deberá realizarse en otro estadio que cumpla con la normatividad establecida en el presente Reglamento o en otra fecha de ser ello posible.

La LIGA MX podrá designar 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 y/o fecha correrán a cargo del Club infractor.

D. Protocolo de Electricidad e Iluminación en los Estadios

ARTÍCULO 5

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.

E. Protocolo de Equipamiento Tecnológico

ARTÍCULO 6

Los Clubes de la LIGA MX son los responsables del uso correcto de los equipos tecnológicos, plataformas oficiales (EPTS para datos de Rendimiento físico, scouting, eventing, cámaras, mercado de fichajes, médico y detección de anomalías cardíacas) 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 en los términos que establece el Protocolo de Equipamiento Tecnológico.

APÉNDICE VI

ORGANIZACIÓN GRAN FINAL Y CEREMONIA DE PREMIACIÓN DE LA COMPETENCIA

A. Disposiciones Generales y Acreditaciones

ARTÍCULO 1

La LIGA MX será la encargada de acreditar a los participantes en el Partido de Vuelta de la Final. En consecuencia, los Clubes deberán remitir a la LIGA MX el listado total de las personas a acreditar, a fin de que ésta genere las acreditaciones correspondientes.

ARTÍCULO 2

En el Partido de Ida, el Club local será el responsable de otorgar a la LIGA MX las acreditaciones necesarias, mismas que serán solicitadas a través de la comunicación oficial, para la operación del personal designado.

ARTÍCULO 3

La LIGA MX será la responsable de llevar a cabo tanto el Protocolo de Inicio como el Protocolo de Premiación en ambos partidos de la Final.

B. Protocolo de Inicio

ARTÍCULO 4

Los Clubes deberán aportar los voluntarios necesarios para la colocación de las banderas monumentales y otros elementos de la ceremonia de inicio que se indiquen, tanto en el Partido de Ida como en el Partido de Vuelta. La LIGA MX informará oportunamente a los Clubes el número de voluntarios requeridos.

C. Protocolo de Premiación

ARTÍCULO 5

La LIGA MX será la encargada de llevar a cabo el Protocolo de Premiación.

Se premiará al equipo Campeón y al equipo Subcampeón.

El Club Local deberá aportar los voluntarios necesarios para el movimiento del pódium en el Partido de Vuelta, conforme a la cantidad que la LIGA MX indique.

ARTÍCULO 6

Los Jugadores e integrantes del Cuerpo Técnico, deberán recibir las medallas portando única y exclusivamente el uniforme oficial. Queda prohibido el uso de banderas, playeras conmemorativas, gorras o cualquier otro accesorio ajeno al uniforme oficial o vestimenta durante la entrega.

Los Jugadores que se encontraban en la hoja de alineación durante la Final, deberán recoger su medalla de premiación, de lo contrario serán sancionados conforme al Reglamento de Sanciones de la FMF.

ARTÍCULO 7

La LIGA MX informará a los Clubes el número máximo de personas autorizadas para participar en la premiación, así como su distribución por categorías (Jugadores, Cuerpo Técnico, Directiva e integrantes del plantel o la Institución).

De conformidad con lo establecido en el artículo 45 del Reglamento de Sanciones, no se le permitirá el acceso a la ceremonia de premiación a los familiares, así como a las personas señaladas en dicho ordenamiento, sino hasta después de que se haya tomado la foto oficial de Campeón.

Todas las personas que participen en la ceremonia de premiación deberán estar debidamente acreditadas y formar parte del Club.

APÉNDICE VII

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 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 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, deberá cubrir la cantidad de \$7,500.00 por partido a la Dirección General de 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 2026 y Clausura 2027 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.

Queda estrictamente prohibido que cualquier Club de la LIGA MX, incluyendo los Clubes que disputen el Título de Campeón de Campeones de la Temporada 2026 – 2027 realicen partido amistoso, entre ellos o contra cualquier otro equipo, 15 días antes en la Sede o hasta 200 km. de distancia de la Sede en que se llevará a cabo el encuentro de Campeón de Campeones.

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 inmediato siguiente al partido.

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 garantizar la participación de los Jugadores que resulten seleccionados para participar en este evento.

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

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 2026 y Clausura 2027 (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 2026 – 2027.

APÉNDICE VIII

CEREMONIA DE RECONOCIMIENTOS 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 Reconocimiento

ARTÍCULO 2

Al término de los Torneos Apertura 2026 y Clausura 2027 respectivamente, la LIGA MX, entregará en la Ceremonia de Reconocimientos de la LIGA MX los siguientes trofeos y/o reconocimientos:

- A) Campeón Apertura 2026,
- B) Campeón Clausura 2027,
- C) Al primer lugar de la Clasificación General en la Jornada 17 del Torneo Apertura 2026 y Clausura 2027, respectivamente.

Asimismo, se podrán reconocer 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

ARTÍCULO 3

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

ARTÍCULO 4

Es obligación de los nominados a las diferentes categorías, 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.