

➤ REGLAMENTO DE **COMPETENCIA**



TEMPORADA 2026-2027

ÍNDICE

CAPÍTULO I	3
INTRODUCCIÓN.....	3
CAPÍTULO II	5
PARTICIPANTES	5
CAPÍTULO III	9
ESTADIOS Y TERRENOS DE JUEGO	9
CAPÍTULO IV	12
CALENDARIO	12
CAPÍTULO V	13
COMPETENCIA	13
CAPÍTULO VI	19
PARTIDOS	19
CAPÍTULO VII	31
DISPOSICIONES GENERALES	31
APÉNDICE I	32
REGISTROS Y TRANSFERENCIAS	32
APÉNDICE II	64
PROTOCOLOS MÉDICOS.....	64
APÉNDICE III	65
ÁRBITROS	65
APÉNDICE IV	66
ORGANIZACIÓN GRAN FINAL Y CEREMONIA DE PREMIACIÓN DE LA COMPETENCIA	66
APÉNDICE V	67
PARTIDOS FUERA DE LA COMPETENCIA.....	67

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 Apertura 2026 (en adelante: Torneo Apertura 2026) y Clausura 2027 (en adelante: Torneo Clausura 2027) de la competencia de Fuerzas Básicas categoría Sub 21 de los Clubes que conforman la LIGA MX y es de observancia obligatoria para estos Clubes.

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.

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 los 18 equipos filiales de los Clubes de la LIGA MX tomando en cuenta las siguientes categorías:

CLUBES PARTICIPANTES 2026 - 2027



Jugadores mexicanos que hayan nacido el 1º de enero de 2005 o después de esa fecha.

Jugadores, “mayores”, registrados en esta categoría, que hayan nacido entre el 1º de enero y el 31 de diciembre de 2004.

Jugadores No Formados en México (NFM) que atiendan las disposiciones del presente Reglamento.

ARTÍCULO 5

Los Clubes filiales de 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.

- e. Cumplir con las obligaciones económicas y documentales que se deriven de su participación en la LIGA MX, ya sea que se contengan en el presente Reglamento o en otros ordenamientos y documentos aplicables.
- f. Aceptar la jurisdicción de la FMF, de la Federación Internacional de Fútbol Asociación (FIFA) y del Tribunal de Arbitraje del Deporte (TAS).
- g. Complementar y remitir a la LIGA MX los formularios electrónicos de registro de Jugadores y Cuerpo Técnico junto con todos los documentos requeridos.
- h. Participar de forma activa en todas las campañas y actividades que la FMF y la LIGA MX determinen en aras de promover la inclusión, el respeto, la igualdad y el juego limpio, así como evitar la discriminación, el racismo y la violencia en el fútbol.
- i. Entregar la información financiera y no financiera que se solicite en el marco del Control Económico.
- j. Los Clubes filiales 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 filiales de la LIGA MX 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.

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, 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 y/o Semiprofesionales:** De conformidad con lo establecido en el Reglamento de Transferencias y Contrataciones de la FMF, los Jugadores Profesionales y Semiprofesionales son aquellos que cumplan con lo siguiente:
 - i. **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.

- ii. **Jugadores Semiprofesionales:** Persona física, nacional o extranjera, que celebra un convenio de formación por escrito con un Club profesional, que corresponde a los gastos que cubren su formación como futbolista, y que es debidamente registrado en la FMF cumpliendo el total de requisitos aplicables. Para efectos de lo dispuesto por el Reglamento y el Estatuto de Transferencias de Jugadores de la FIFA, los Jugadores con esta calidad tienen categoría Aficionado dentro de la FMF y la definición sirve únicamente para diferenciarlos de los registrados en el Sector Amateur de la FMF.

D. Elegibilidad de los Jugadores y Carnet Único

ARTÍCULO 7

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. Cuenten con Carnet Único vigente expedido por la FMF, el cual constituye la autorización oficial para que Jugadores e integrantes del Cuerpo Técnico inscritos en la categoría Sub 21 de la LIGA MX, puedan actuar en cualquier otra de sus categorías de conformidad con el Reglamento de Competencia correspondiente.

No podrán participar en los Clubes filiales 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.

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

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

E. Jugadores Formados en México y No Formados en México

ARTÍCULO 8

Solamente podrán participar en el terreno de juego hasta 2 Jugadores NFM. Asimismo, podrán participar en el terreno de juego hasta 4 jugadores mayores. Si participa algún jugador NFM, se contará dentro de estos 4 jugadores mayores.

Los Clubes podrán registrar un máximo de 2 Jugadores NFM en esta Categoría, los cuales en principio no contarán con Carnet Único. Sin embargo, 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, ya que estos serán contabilizados dentro de su máximo permitido, de conformidad con lo establecido en el artículo 8 del Apéndice I del presente Reglamento.

Los Jugadores FM y NFM registrados en la categoría Sub 21 podrán participar en la Fase Final de los Torneos, mientras que los no registrados podrán participar en la Fase Final de los Torneos, siempre y cuando cumplan con la categoría establecida en Sub 21 y cuenten con Carnet Único.

F. 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.

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 la reglamentación vigente.

CAPÍTULO III ESTADIOS Y TERRENOS DE JUEGO

ARTÍCULO 11

Los partidos de la Temporada 2026 – 2027 deberán jugarse preferentemente en los Estadios y en su defecto en las Canchas alternas de los Clubes de la LIGA MX, debidamente revisadas y autorizadas por el área correspondiente de la LIGA MX, aplicando las disposiciones del Protocolo de Mantenimiento de Canchas de Fútbol.

A. Especificaciones

ARTÍCULO 12

El Estadio y/o Cancha alterna en donde se lleven a cabo los partidos de la Temporada 2026 – 2027 deberán cumplir con las condiciones y características establecidas en el Reglamento de Competencia de la LIGA MX, y el Reglamento General de Competencia.

B. Obligaciones de los Clubes Locales

ARTÍCULO 13

Los Clubes que actúen como locales tendrán las siguientes Obligaciones:

- a) Facilitar el acceso al Estadio o Cancha alterna con dos horas de anticipación a la hora marcada en su programación oficial, para que se pueda instalar el Cuerpo Arbitral, equipo visitante y en su caso, público en general.
- b) Proporcionar al Árbitro del encuentro cinco balones en buen estado debidamente autorizados por la LIGA MX.
- c) Cubrir los honorarios y viáticos al Cuerpo Arbitral, a más tardar al finalizar el partido programado; el no efectuarlo les ocasionará una multa de 10 días de salario mínimo, estableciendo un plazo de tres días hábiles para hacerlo.
- d) Área de Servicio Médico para la atención de Jugadores y público en general.
- e) Contar con ambulancia para la atención de Jugadores.
- f) Garantizar la Seguridad de los Clubes, Comisarios, Árbitros y Espectadores.
- g) Cumplir con lo establecido en el Reglamento de Disposiciones de Seguridad para Partidos Oficiales, el Protocolo Interinstitucional de Seguridad “Estadio Seguro”, Manual General de Protección Civil “Estadio Seguro”, el Protocolo de Sanidad para el Retorno a los Estadios, el Protocolo de Retorno de los Aficionados a los Estadios y los Acuerdos tomados por el Consejo Interno de Seguridad.
- h) Grabar sin interrupción los partidos y cargarlos en el Módulo correspondiente del SIID. El video debe cumplir con las siguientes especificaciones de Producción, Post-Producción y Tiempos de entrega:

a. Producción

- Realizar la toma a la altura de la media cancha, con una separación de la línea de saque de banda de 6 metros y 6 metros de altura, para garantizar el mejor análisis del juego y poder tener una mejor perspectiva del campo.
- Grabar el partido en 2 clips (por primer tiempo y por segundo tiempo) por cuestiones técnicas del Sistema.
- Para poder apreciar el juego completo, los clips deben contener audio.
- Tener un tripié adecuado para que los movimientos de paneo sean más sutiles e imperceptibles.
- Balance de blancos, lo cual nos permite tener una colorimetría más estable y real del juego.
- La grabación deberá ser a través de una cámara que grabe en tarjeta o disco duro para no perder datos o calidad del video a la hora de la compresión.
- Debe estar grabado desde que inicia el partido hasta que finaliza.

b. Post-Producción

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

c. Tiempos de entrega

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

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

- a. Una conexión eléctrica de forma permanente e independiente de 120 volts AC con protección de voltaje, supresión de picos y garantía de continuidad (no break o UPS).

- b. Una conexión a internet encendida permanentemente con al menos 10 mb/s simétrico
- c. Un lugar aislado para el servidor con acceso restringido a personal autorizado.

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

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

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

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

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

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

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

CAPÍTULO IV CALENDARIO

ARTÍCULO 14

La LIGA MX tendrá la facultad de elaborar el Calendario de Competencia de la Temporada 2026 – 2027, en aras de lograr una competencia deportiva sana y bajo la premisa de buscar las mejores condiciones para los Clubes integrantes de la Sub 21.

A. Fechas y Horarios

ARTÍCULO 15

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

Los partidos preliminares deberán terminar, cuando menos, una hora antes del inicio del partido de la LIGA MX.

B. Cambio de Horario, Fecha y Cancha o Estadio

ARTÍCULO 16

Podrá solicitarse cambio de fecha, horario, Estadio y/o cancha alterna, únicamente durante la Fase de Calificación, mediante solicitud, la cual deberá realizarse con 10 días de anticipación ante la LIGA MX y al Club contrario por escrito, exponiendo los argumentos de la causa correspondiente, siendo la LIGA MX la única con facultad para aceptar o declinar dicha solicitud.

ARTÍCULO 17

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.

CAPÍTULO V COMPETENCIA

A. Sistema de Competencia

ARTÍCULO 18

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 19

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.
- d. El ganador en serie de penales obtendrá un punto adicional.

ARTÍCULO 20

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

En caso de empate en los partidos celebrados durante la Fase de Calificación, los Clubes ejecutarán serie de penales conforme lo establece el artículo 28 del presente Reglamento.

ARTÍCULO 21

Para determinar los lugares que ocuparán los Clubes que participen en la Fase Final de cada uno de los Torneos de la Categoría Sub 21 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 Jornadas correspondientes de cada Torneo, según la categoría de que se trate, 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. 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 Sub 21 al final de cada Jornada.

ARTÍCULO 22

Participan automáticamente en la Fase Final de la categoría Sub 21, en los Torneos Apertura 2026 y Clausura 2027, los ocho primeros Clubes de la Tabla General de Clasificación de cada Torneo al término de la Jornada 17.

C. Fase Final

ARTÍCULO 23

Los ocho Clubes calificados para la Fase Final de cada Torneo 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 a visita recíproca, en las siguientes etapas:

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

ARTÍCULO 24

La LIGA MX convocará una videoconferencia previa 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.

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.

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

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

Una vez acordados los días y horarios de los partidos, los Clubes no podrán solicitar el cambio de los mismos, debiendo respetar los acuerdos que en la citada reunión se tomen.

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

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

C.1 Cuartos de Final

ARTÍCULO 25

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

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

Los cuatro Clubes mejor ubicados en la Tabla General de Clasificación elegirán el día y el horario de sus partidos, debiendo celebrarse en el día y horario que determinen los Clubes participantes en conjunto con la LIGA MX.

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 al término de la Fase de Calificación del respectivo Torneo.

C. 2 Semifinales

ARTÍCULO 26

En las Semifinales participarán los cuatro Clubes vencedores de Cuartos de Final, reubicándolos del uno al cuatro, de acuerdo con su mejor posición en la Tabla General de Clasificación al término de la Jornada 17 del Torneo correspondiente, a visita recíproca:

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

Los partidos de Semifinales se jugarán en el día y horario que determinen los Clubes participantes en conjunto con la LIGA MX.

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 al término de la Jornada 17 del respectivo Torneo.

C.3 Gran Final

ARTÍCULO 27

Disputarán el Título de Campeón de cada uno del Torneo Apertura 2026 y Clausura 2027 respectivamente, los dos Clubes vencedores de la Fase Semifinal de cada Torneo, reubicándolos del uno al dos, de acuerdo a su mejor posición en la Tabla General de Clasificación al término de la Fase de Clasificación de cada Torneo.

Los partidos de la Final deberán disputarse en un Estadio registrado de la LIGA MX el día y horario que determine la LIGA MX, siempre y cuando dicha sede no se encuentre ocupada por algún otro partido de la primera división de la LIGA MX, LIGA MX Femenil o de la División EXPANSIÓN MX.

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.

Al finalizar el tiempo reglamentario, se le concederá a los Clubes una oportunidad de cambio adicional durante los tiempos extra, sin importar si hubieran utilizado las oportunidades de sustitución y/o realizado los cambios permitidos durante el tiempo reglamentario.

De persistir el empate una vez completados los dos tiempos extra, se procederá a lanzar tiros penales en la forma que describe el artículo 28, hasta que resulte un vencedor.

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

D. Lanzamiento de Tiros Penales

ARTÍCULO 28

28.1 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.

28.2 Ejecución de la tanda de penales:

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

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

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

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

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

El árbitro llevará el control de los lanzamientos.

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

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

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

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

Los tiros deberán ejecutarse por turnos.

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

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

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

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

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

28.3 Sustituciones y expulsiones durante la tanda de penales

Se podrá amonestar o expulsar a Jugadores, suplentes, Jugadores sustituidos o miembros del Cuerpo Técnico.

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

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

El árbitro no suspenderá definitivamente el partido, aunque un equipo se quedara con menos de siete Jugadores durante la tanda de penales.

El Club ganador en la serie de penales se le otorgará un punto extra conforme al artículo 19 inciso d) del presente Reglamento. El Club que se niegue a tirar la serie de tiros penales, se hará acreedor a una multa de \$50,000.00 (cincuenta mil pesos 00/100 M.N.) y al equipo contrario se le acreditará como ganador de los tiros penales.

CAPÍTULO VI PARTIDOS

A. Partidos Oficiales

ARTÍCULO 29

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

Los Clubes participantes a que se refiere el presente Reglamento celebrarán sus partidos oficiales en la cancha del Club local, previamente registrada y aprobada y en la misma fecha en que son programados los partidos de su filial de la LIGA MX, conforme al calendario de juegos aprobado por la referida División como sigue:

1. Todos los Clubes deberán entregar al Árbitro las hojas de alineación de Jugadores (Titulares, Suplentes) y Cuerpo Técnico, al igual que la formación del Club al inicio del partido, por lo menos 60 minutos antes de la hora señalada para el inicio del partido, así como presentar los registros físicos originales expedidos por la FMF para ser cotejados durante la revisión del Cuerpo Arbitral. La formación del Club no se hará pública hasta 10 minutos antes del comienzo del partido.
2. En caso de que uno o más Jugadores se lesionen durante el calentamiento, el Club afectado deberá informar inmediatamente al Árbitro y al Club contrario dicha circunstancia, a efecto de corregir la alineación. De darse este supuesto, el Club afectado deberá entregar su nueva alineación cuando menos 10 minutos antes del inicio del partido. En caso de no informar tales circunstancias en tiempo y forma, serán sancionados conforme al Reglamento de Sanciones.
3. En caso extraordinario y de evidente justificación, cuando un Club no presente al Árbitro los registros de los Jugadores, deberá presentar la identificación de los Jugadores antes del inicio del partido, únicamente si los Jugadores de que se trate se encuentran registrados en el sistema de captura del informe arbitral, como Jugadores en activo.
4. En caso de que los Partidos se jueguen en una cancha que no tenga cámara que proporciona la LIGA MX, deberán de subir al SIID el video completo del Partido, máximo dentro de las 24 horas siguientes al término del Partido, los Clubes que no cumplan con esta obligación, serán sancionados por la Comisión Disciplinaria.
5. Al terminar el partido jugado, los Clubes deberán entregar una copia del video del encuentro al Club visitante y al día hábil siguiente enviar otra copia a la Comisión de Árbitros. Los Clubes que no cumplan con esta obligación, serán sancionados por la Comisión Disciplinaria.
6. El Comisario es un coadyuvante en la mejora del espectáculo, así como la máxima autoridad en un partido de fútbol, por lo que es responsable de vigilar tanto la organización adecuada como la seguridad y el desarrollo del partido sin contratiempos conforme al Manual del Comisario y los Protocolos correspondientes.

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

ARTÍCULO 30

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

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

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

ARTÍCULO 31

En los partidos de la Temporada 2026 – 2027, los Clubes contendientes deberán presentarse en el terreno de juego con 11 Jugadores, cuando menos 6 minutos antes de la hora señalada para dar principio al partido.

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

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

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

B. Suspensión de los Partidos

ARTÍCULO 32

Los partidos de la presente Temporada 2026 – 2027, sólo podrán suspenderse por causa de fuerza mayor, incomparecencia de alguno de los contendientes o retirada de la cancha de algún Club, falta de garantías y/o comportamiento impropio y/o discriminatorio de los asistentes al Estadio o recinto deportivo, 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, 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 cuánto la Comisión Disciplinaria emita los resultados de su investigación y los costos que corresponden a cada Club, se realizarán los ajustes necesarios en la cuenta corriente de cada uno de ellos.

B.1 Suspensión antes del Inicio de un Partido

ARTÍCULO 33

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 34

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 35

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 cese 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, dónde y cuándo determine la LIGA MX. En dicho supuesto, ambos Clubes podrán cambiar a sus Jugadores, respetando siempre el mismo número que tenían al momento de la suspensión y demás aspectos normativos.

B.4 Suspensión por falta de Garantías

ARTÍCULO 36

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 37

Exactamente a la hora fijada para dar inicio a un partido, si uno de los Clubes no hubiese comparecido o contase con menos de 7 Jugadores, el Árbitro dará la señal para iniciar el periodo de tolerancia y procederá a esperar 30 minutos. Si transcurrido ese tiempo el Club no se presenta o cuenta con menos de 7 jugadores (incomparecencia), el Árbitro suspenderá el partido.

En caso de que la Comisión Disciplinaria determine la existencia de una causa justificada, la LIGA MX de común acuerdo con los Clubes involucrados, determinará el día y hora en que tendrá lugar el juego.

Si se comprueba que no hubo causa justificada de la incomparecencia, además de la sanción que establezca la Comisión Disciplinaria, el 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 determinó la LIGA MX, deberá elaborar un acta que será firmada por los capitanes haciendo constar los hechos, misma que será enviada a la LIGA MX. El Club visitante deberá permanecer en la plaza para la reanudación del encuentro dentro de las próximas 24 horas, a menos de que uno de los Clubes tenga que jugar dentro de los tres días siguientes algún partido oficial o amistoso autorizado por la FMF, en cuyo caso se dará por suspendido el juego y la LIGA MX deberá señalar la fecha de celebración del mismo.

B.6 Suspensión por Retiro

ARTÍCULO 38

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 39

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

El máximo de miembros de Cuerpo Técnico enlistados en la hoja de alineación deberá ser mínimo 3 (Director Técnico, Médico, son obligatorios).

ARTÍCULO 40

Se considera alineación indebida:

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

En caso de la infracción al inciso d), aquellos afiliados que derivado de la investigación resulten responsables de participar pasiva o activamente en la suplantación, serán sancionados conforme al grado de participación que tuvieron en el caso, pudiendo llegar hasta la desafiliación del infractor.

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

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).

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.

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.

ARTÍCULO 41

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

D. Regla de Mayores y de Menores

ARTÍCULO 42

Jugadores Mayores

Para utilizar en la categoría Sub 21 a los Jugadores denominados “mayores” FM o NFM, se observarán las siguientes disposiciones:

- a) Los Jugadores mayores deberán estar inscritos en el Club de la LIGA MX no pudiendo utilizarse los registrados en su filial de la LIGA EXPANSIÓN MX, ni Liga Premier;
- b) Los Jugadores mayores podrán participar indistintamente en los Torneos oficiales de la LIGA MX de la Categoría Sub 21.
- c) Los 4 Jugadores mayores podrán ser Jugadores NFM, pero deberán respetar la disposición de que el Club no podrá contar con más de 2 Jugadores NFM en el terreno de juego.
- d) Durante la Fase Final se restringe la participación de los Jugadores “mayores”, registrados en el Club de LIGA MX, por lo que únicamente podrán participar Jugadores registrados en la categoría Sub 21 y Jugadores registrados en LIGA MX que cuenten con Carnet Único que cumplan con la categoría, siempre que no se contraponga su participación con otro ordenamiento de competencia.

Para los Torneos Apertura y Clausura respectivamente, los Clubes de la categoría Sub 21 tendrán la obligación de utilizar en la cancha durante 1,000 minutos de juego como mínimo por Torneo, a uno o más Jugadores FM nacidos en el año 2006 o menores. Los Clubes participantes podrán acumular los minutos en que intervengan cada uno de los Jugadores mencionados con el objeto de cumplir con el mínimo requerido.

Los Clubes que al término de la Fase de Calificación del Torneo correspondiente no hubiesen utilizado en cancha a uno o más Jugadores nacidos en 2006 o menores en por lo menos 1,000 de los minutos jugados durante dicho Torneo, se harán acreedores a una sanción consistente en la disminución de 3 puntos de los obtenidos a lo largo del mismo, que se reflejará en la Tabla General de Clasificación.

Se contabilizarán como máximo 270 minutos por partido, no importando el número de Jugadores considerados en la categoría antes mencionada que participen en cada partido.

Los Clubes que cuenten con filial en LIGA PREMIER, no podrán bajar de ese Club a Jugadores “mayores” ni Jugadores NFM.

E. Sustituciones y Oportunidades de Sustitución

ARTÍCULO 43

Durante el transcurso del juego 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, es decir, no habrá diferencia entre Porteros y Jugadores. Los cinco Jugadores que vayan a ser sustituidos se elegirán del total de los Jugadores suplentes.

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

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

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

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

Asimismo, si en la Gran Final se agregarán los tiempos 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 extras podrán disponer de ellas, adicional a la sustitución señalada en el párrafo anterior.

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

Previo a ingresar al terreno de juego, los Jugadores sustitutos únicamente podrán estar en el área de calentamiento, en caso de que el Club cuente aún con cuando menos una sustitución y oportunidad de sustitución adicional, de lo 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 44

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 45

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 46

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 47

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 48

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 49

Los balones que se utilicen en los partidos oficiales de la Temporada 2026 – 2027, así como en partidos amistosos serán los autorizados por la LIGA MX.

Los Clubes deberán presentar para cada partido oficial 5 balones nuevos.

ARTÍCULO 50

Los Árbitros deberán comprobar por medio de pruebas físicas la redondez, consistencia, bote, presión y acabado de los balones que se utilizarán en los partidos oficiales de la Temporada 2026 – 2027.

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

L. Equipamiento

ARTÍCULO 51

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

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 convenientes, 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 52

Los Clubes deberán utilizar en cada partido oficial el uniforme que para el efecto les haya sido designado por la Comisión de Árbitros y dado a conocer vía el Sistema Integral de Información Deportiva de la LIGA MX.

ARTÍCULO 53

Los Jugadores utilizarán obligatoriamente en la camiseta de juego, sobre la espalda el nombre del Jugador y el número registrado del Jugador (consecutivo de 3 dígitos como máximo). Asimismo, en la parte delantera del short deberá aparecer el número del Jugador, que debe coincidir con el de la camiseta.

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

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, de lo contrario, el Club podrá ser acreedor a sanciones de conformidad con el Reglamento de Sanciones de la FMF.

b) Numeración

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

- ☐ Fuerzas Básicas Sub 21 corresponde del 181 al 230

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

En ninguna División o Categoría se podrá cambiar un número de camiseta, ni ser usado por otro Jugador del mismo Club durante el mismo Torneo, a menos que el Jugador que cause baja definitiva o haya sido cedido en préstamo a otro Club, y 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.

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, respetando las directrices de colocación.

El Club que haya resultado Campeón del Torneo inmediato anterior, deberá portar en lugar de dicho logo, el escudo que lo distinga como Campeón.

Asimismo, es obligatorio que el Capitán del Club porte el gafete que lo distingue como tal y que para el efecto es proporcionado por la LIGA MX.

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

ARTÍCULO 54

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

CAPÍTULO VII DISPOSICIONES GENERALES

A. Disposiciones Generales

ARTÍCULO 55

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

ARTÍCULO 56

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

ARTÍCULO 57

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, el Reglamento de Competencia de la LIGA MX 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.

B. Disposiciones Transitorias

ÚNICA

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.

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 esta Categoría, 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 esta Categoría, 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 respetando las edades y particularidades de la Categoría a la que se refieren el artículo 4 del presente Reglamento y, los artículos 6, 7 y 8 del presente Apéndice, así como a los integrantes del Cuerpo Técnico.

Los requisitos y procesos de registro que cobran una dimensión internacional están a lo dispuesto por el Reglamento Sobre el Estatuto y Transferencias de Jugadores de la FIFA (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 o Convenio de Formación Deportiva en original, según corresponda, celebrado con el Jugador y/o el integrante del Cuerpo Técnico, el cual deberá ser copia fiel del que 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 a 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 corresponderle, aunado a que el registro podría no ser procedente.

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

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

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

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

Conforme al artículo 4 del presente Reglamento, los Clubes podrán registrar Jugadores conforme las siguientes categorías:

- **Sub 21:** aquellos Jugadores que hayan nacido el 01 de enero de 2005 o después de esa fecha, los cuales podrán ser Jugadores FM o NFM, conforme a las disposiciones señaladas en los siguientes artículos.
- **Mayores:** los Jugadores nacidos entre el 01 de enero y el 31 de diciembre de 2004, en esta categoría, únicamente se podrán registrar máximo a 2 (dos).

Asimismo, podrán registrar a 2 Jugadores NFM, que hayan nacido el 01 de enero de 2005 o después de esa fecha.

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. Lo anterior, siempre y cuando el Club registre a los 2 Jugadores NFM en esta Categoría. 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.

En caso de que el Club no registre a Jugadores NFM en esta Categoría, deberá completar el mínimo de 18 Jugadores que alinean un Club, con Jugadores que cumplan con la condición de **FM**.

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 cumplen 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 podrán registrar un máximo de 2 Jugadores NFM en esta Categoría, los cuales en principio no contarán con Carnet Único. No obstante, los Clubes podrán decidir asignar el Carnet Único a estos Jugadores, siempre y cuando no hayan cubierto el máximo de 9 Jugadores NFM registrados en su Club de LIGA MX, ya que éstos serán contabilizados dentro de su máximo permitido.

Los Jugadores NFM registrados en esta Categoría y que cuenten con Carnet Único, serán contabilizados dentro de los 9 Jugadores NFM registrados en el Club de LIGA MX con 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.

Asimismo, los Clubes podrán registrar en esta categoría, adicionalmente a los 2 NFM permitidos, a 1 Jugador NFM que provenga de su Club filial de LIGA MX, siempre y cuando ya hayan cubierto el límite de 9 NFM registrados en su Club filial de LIGA MX (primer equipo) y cumpla con lo siguiente:

- a) El Jugador NFM deberá tener un contrato de trabajo vigente con el Club de LIGA MX.
- b) El Jugador puede o no cumplir con la categoría Sub 21. En caso de **no** cumplir con la categoría Sub 21, el Jugador será considerado como Mayor para efectos de la alineación, pero no será contabilizado dentro del límite de 2 Jugadores Mayores (2004) que el Club puede registrar.

- c) Aplica también para los Jugadores NFM que ya hayan tenido participación con su mismo Club de LIGA MX en el Torneo en curso.

Los Clubes podrán registrar a los Jugadores bajo este supuesto, hasta máximo el último día del periodo oficial ante la FIFA del Torneo en curso, y éstos no podrán contar con Carnet Único.

Todos los Jugadores NFM que sean registrados en la categoría Sub 21, serán clasificados con la Categoría “Tipo 3” que se describe en el artículo 9 del Apéndice I del Reglamento de Competencia Liga MX para la Temporada 2026 – 2027, sin embargo, los Jugadores registrados bajo el supuesto descrito en el párrafo décimo del presente artículo, conservarán la Categoría que le fue asignada en su registro de LIGA MX.

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.

C. Periodo de Inscripción ante la FIFA

Periodo para el Torneo Apertura

ARTÍCULO 9

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 10

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 11

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 12

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 13

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 14

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

Toda la documentación tendiente para cumplir con los requisitos de registro se deberá presentar en archivo digital, mediante el SIID, según se indique, a excepción del Contrato de Trabajo o Convenio de Formación Deportiva, según corresponda, 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 esta Categoría, están obligados a respetar los acuerdos, normas, lineamientos y directrices en materia de contratación y remuneración de Jugadores y/o Cuerpo Técnico, así como a dar cumplimiento con todos y cada uno de los requisitos de registro y participación.

Requisitos generales para la afiliación y el registro de Jugadores Profesionales y Semiprofesionales

ARTÍCULO 15

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

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

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

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)	Constancia de Estudios	Deberá ser reciente y emitida por la institución educativa en la que este inscrito el Jugador. El Jugador NFM que provenga del Club filial de LIGA MX, registrado bajo el supuesto descrito en el párrafo décimo del artículo 8 del presente apéndice, será el único afiliado que se encuentre exento de cumplir este requisito.
d)	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.
e)	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 o Convenio de Formación Deportiva. Asimismo, en caso de renovación del documento contractual y, por ende, del registro, también se deberá renovar el permiso de los padres, de acuerdo con la nueva vigencia.
f)	Identificación oficial	Deberá estar vigente, contar con fotografía y firma del Jugador, la cual debe ser igual a la plasmada en el Contrato de Trabajo o Convenio de Formación Deportiva para su cotejo.
g)	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.
h)	Constancia de la CURP	Deberá ser certificada y expedida en un plazo no mayor a 3 (tres) meses.
i)	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.

j)	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 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.
k)	Solicitud de Afiliación a la Asociación Mexicana de Futbolistas Profesionales, A.C. (AMFPRO)	Debidamente firmada por el Jugador. El Jugador NFM que provenga del Club filial de LIGA MX, registrado bajo el supuesto descrito en el párrafo décimo del artículo 8 del presente apéndice, será el único afiliado que se encuentre exento de cumplir este requisito.
l)	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 18 del presente Apéndice.
m)	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.
n)	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.
n)	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.
o)	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.
p)	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.
q)	Contrato de Trabajo o Convenio de Formación Deportiva	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 o al Convenio de Formación Deportiva 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 o Convenio de Formación Deportiva 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 o Convenio de Formación Deportiva 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 o Convenios de Formación Deportiva 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 y Convenios de Formación Deportiva 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 y convenios de formación deportiva, 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 o convenio por el mismo servicio con el mismo Jugador únicamente podrá celebrarse si el contrato o convenio anterior ha vencido o si ha sido rescindido. Un nuevo contrato o convenio podrá ser registrado en la FMF únicamente dentro de uno de los dos periodos de registro establecidos por la FMF. No se admitirán contratos ni convenios 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 o Convenio de Formación Deportiva, 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.
r)	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.
s)	Seleccionar el número de camiseta que el Jugador va a utilizar	Conforme a lo establecido en el artículo 53 del presente Reglamento.
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 realice este trámite podrán ser investigados por la Comisión Disciplinaria y en consecuencia hacerse acreedores a la imposición de sanciones. Asimismo, de conformidad con lo establecido en el artículo 19 del Reglamento de Transferencias y Contrataciones de la FMF, y el artículo 28 del presente Apéndice, en caso de que exista una controversia en proceso, por la terminación anticipada de un contrato no convenida de común acuerdo, el Jugador podrá registrarse en un Club nuevo haciendo referencia al procedimiento en curso, quedando pendiente la resolución del órgano competente, así como las consecuencias de hacer o de dar, en su caso. Una copia del escrito de reclamación presentado ante la CCRC, debidamente sellado, deberá ser cargado en el SIID, en lugar de la constancia de terminación del contrato.

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 sus 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 16

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

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

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

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

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

Es importante tomar en cuenta que, los integrantes del Cuerpo Técnico, deberán pasar por un proceso de validación ante el SNF, previo a la autorización de su registro.

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

	DOCUMENTO	DESCRIPCIÓN
a)	Acta de Nacimiento 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 18 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.
--	--

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

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 16.1

Para la afiliación y/o el registro de integrantes del Cuerpo Técnico, adicional a los requisitos generales señalados en el artículo 16 del presente Apéndice, los Clubes deberán adjuntar para validación del SNF, la documentación que, de manera enunciativa más no limitativa se menciona a continuación, según el puesto solicitado:

	Documento	Descripción
a)	Director Técnico	Licencia A vigente o su licencia máxima equivalente, expedida por cualquier Federación miembro de la FIFA.
b)	Auxiliar Técnico	Licencia B 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 BLS (Basic 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/o 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 y 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 su inscripción al curso. No se aceptarán constancias de cursos en línea. • Constancia en Protocolo de Conmoción Cerebral y/o 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 registradas 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/o 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. 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 la interesada 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.

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.

Disposiciones relativas al Registro del Cuerpo Técnico

ARTÍCULO 17

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 esta Categoría, so pena de ser sancionado por la Comisión Disciplinaria en virtud de no dar cumplimiento al presente párrafo.

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

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 esta Categoría, de conformidad con lo anterior.

Aquellos integrantes del Cuerpo Técnico que por cualquier causa no continúen prestando sus servicios en el Club de esta Categoría donde se encuentran registrados, no podrán ser inscritos por otro Club sino hasta el siguiente Torneo, incluso en la competición de la LIGA MX, EXPANSIÓN MX y en Fuerzas Básicas, a excepción del Médico y el Asistente Médico, quienes podrán registrarse con otro Club en el mismo Torneo, sin importar la División en la que haya estado registrado previamente. Los integrantes del Cuerpo Técnico que sean dados de baja de un Club de la Categoría Sub 21, podrán ser registrados por la misma Institución en cualquiera de sus filiales durante el mismo Torneo.

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

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

Previo al inicio del Torneo, los Clubes deberán tener registrados al menos a 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 esta Categoría, proveniente de otras Divisiones o Categorías, aunado al cumplimiento de los requisitos correspondientes, el Club deberá solicitar la autorización a la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX.

Los integrantes de Cuerpo Técnico que dejen de prestar sus servicios a un Club, podrán integrarse a otro Club como Directivos durante el mismo Torneo, siempre y cuando, provengan de otra División y se cuenta 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 18

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

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

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

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

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

Además, de conformidad con el Protocolo de Conmoción Cerebral, previo al inicio de cada Temporada los Clubes deberán realizar un perfil cognitivo a todos los Jugadores que en la Temporada anterior no se les haya realizado dicha prueba o que hayan sufrido un evento traumático de esta índole durante la Temporada, 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 de la interpretación de prueba de esfuerzo realizada a cada Jugador.

G.- Transferencias Nacionales

Disposiciones para las Transferencias Nacionales

ARTÍCULO 19

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 20

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 21

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 23 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 22

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 23

23.1 Protección de Menores

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

23.1.2 Se permiten las siguientes excepciones:

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

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

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

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

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

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

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

23.1.5 Es necesario contar con la aprobación de conformidad con el artículo 23.1.4 antes de que la asociación presente la solicitud del CTI o de la primera inscripción.

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

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

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

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

La solicitud de aprobación y los documentos relativos a ésta deberán ser enviados a la 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 24

Durante el segundo cierre de registros establecido en los Lineamientos de Registro, los Clubes de la Categoría Sub 21 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:

24.1.- 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).

24.2 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 53 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).

24.3.- 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. Sustitución de Jugadores

Sustitución de Jugadores por Transferencia

ARTÍCULO 25

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 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. Se deberá tomar en cuenta lo establecido en el artículo 8, párrafo 3, del presente Apéndice, respecto a la asignación del Carnet Único a Jugadores NFM.
- 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 53 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 26

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, jugadores dentro del periodo oficial de registro, haya sufrido una lesión que le impida seguir participando en el resto del Torneo.

Debido a que los Jugadores solo pueden inscribirse en una competición dentro del periodo registrado ante la FIFA, las sustituciones se podrán realizar hasta el último día del cierre de registros ante la FIFA para el Torneo que corresponda, Apertura o Clausura.

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

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

- a) La lesión del Jugador deberá ser informada a la LIGA MX en un plazo máximo de 05 días a partir de la fecha en que ocurrió.
- b) La lesión del Jugador deberá ser diagnosticada y confirmada en laboratorio y gabinete.
- c) La lesión deberá impedir al Jugador seguir participando por un periodo no menor a seis meses, o por el resto del Torneo que se encuentra en curso, al momento en que ocurrió la lesión.
- d) El Médico del Club afectado deberá presentar a la 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 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. Se deberá tomar en cuenta lo establecido en el artículo 8, párrafo 3, del presente Apéndice, respecto a la asignación del Carnet Único a Jugadores NFM.
- 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 53 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 ha finalizado, no podrá ser dado de baja por el Club y, por lo tanto, no podrán ser sustituidos por otro Jugador.

K. Bajas de Jugadores y Cuerpo Técnico

Disposiciones para el trámite de bajas

ARTÍCULO 27

Los Jugadores y/o integrantes del Cuerpo Técnico que por cualquier causa dejen de prestar sus servicios al Club deberán rescindir su contrato o convenio de formación deportiva 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 o convenio de formación deportiva, 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 registros, los Clubes deberán tramitar mediante el SIID las bajas de los Jugadores y/o integrantes del Cuerpo Técnico que no continuarán con el Club para el siguiente Torneo, cargando el correspondiente convenio de terminación anticipada de contrato, y enviarlo en tres tantos en original a la 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 28

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.

L. Influencia de terceros y propiedad de los derechos económicos de Jugadores por parte de terceros

Influencia de Terceros en los Clubes

ARTÍCULO 29

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 30

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 y Paro Cardíaco Súbito

ARTÍCULO 1

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

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

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

APÉNDICE III ÁRBITROS

ARTÍCULO 1

1. Los Árbitros deberán aplicar en el desarrollo de cualquier partido oficial o amistoso, las Reglas de Juego IFAB y promulgadas por la FIFA, así como el Reglamento de Competencia autorizado por la FMF, y serán los responsables de su estricta observancia.
2. Deberán asegurarse de que no haya personas no autorizadas dentro del terreno de juego y cancha.
3. Deberán exigir a todas las personas autorizadas para estar dentro del terreno de juego y cancha, absoluto respeto a su autoridad.
4. Los Árbitros que dirijan los encuentros de la Temporada 2026-2027, tendrán obligación de identificar por medio de los registros originales que expida la LIGA MX, a los Jugadores que participarán en los partidos oficiales, así como el número de camiseta correspondiente.
5. En caso extraordinario y de evidente justificación, cuando un Club no presente al Árbitro los registros de los Jugadores, deberá elaborar un escrito en hoja membretada dirigido a la Comisión de Árbitros, con copia a la LIGA MX, el cual deberá ser entregado al Árbitro antes del partido y que hará las veces de registros, únicamente si los Jugadores de que se trate se encuentran registrados en el sistema de captura del informe arbitral, como Jugadores en activo.
6. La Comisión de Árbitros deberá enviar el itinerario de los Árbitros, 48 horas antes del inicio del partido. Los Árbitros deberán estar presentes en el Estadio por lo menos con 2 horas de anticipación al inicio del juego.
7. Durante la Temporada 2026-2027, la Comisión de Árbitros llevará a cabo la designación de los Árbitros de cada Jornada, designando preferentemente a Árbitros pertenecientes a Colegios locales, la cual se hará del conocimiento de los Clubes por conducto de la LIGA MX.

Para los partidos de la categoría Sub 21 la Comisión de Árbitros designará a un Árbitro Central, Asistente 1, Asistente 2 y Cuarto Oficial.
8. Preferentemente, el Asesor de Árbitros designado para el partido de la LIGA MX fungirá como Asesor en ambas categorías.

APÉNDICE IV

ORGANIZACIÓN GRAN FINAL Y CEREMONIA DE PREMIACIÓN DE LA COMPETENCIA

ARTÍCULO 1

Al terminar cada Torneo, Apertura 2026 y Clausura 2027, se entregará a los equipos vencedores de cada una de las categorías el Trofeo de Campeón.

ARTÍCULO 2

Los Jugadores que se encontraban en la hoja de alineación durante la Temporada 2026 – 2027, deberán recoger su medalla de premiación, de lo contrario serán sancionados conforme al Reglamento de Sanciones de la FMF.

APÉNDICE V PARTIDOS FUERA DE LA COMPETENCIA

A. Partidos Amistosos

ARTÍCULO 1

Los Clubes integrantes de Fuerzas Básicas Sub 21, Sub 19 y Sub 17 para celebrar partidos amistosos, deberán observar y cumplir con lo dispuesto por el Apéndice VII del Reglamento de Competencia de la LIGA MX.

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