

LIGA BBVA



REGLAMENTO DE COMPETENCIA
2022 - 2023

Índice	Pág.
Capítulo I Introducción	04
A. Aplicación del Reglamento	04
B. Organización	04
C. Órgano	04
Capítulo II Participantes	06
A. Participantes	06
B. Obligaciones de los Participantes	06
C. Integrantes de los Clubes	07
D. Elegibilidad de los Jugadores	07
E. Filiales	08
F. Carnet Único	08
Capítulo III Competencia	09
A. Sistema de Competencia	09
B. Fase de Calificación	09
C. Fase Final	10
D. Lanzamiento de Tiros Penales	14
E. Tabla de Cociente	15
Capítulo IV Registros	18
A. Registro de Jugadores y Cuerpo Técnico	18
B. Periodos de Registro y Fechas de Inscripción	19
C. Requisitos de Registro	24
D. Alineación	34
Capítulo V Partidos	37
A. Partidos Oficiales	37
B. Fechas y Horarios	37
C. Suspensión de Partidos	44
D. Incomparecencias	47
E. Retiros	47
F. Veto de Estadio	48
G. Dopaje	49
H. Balones	49
I. Estadios	49
J. Publicidad	54
K. Canchas y Terreno de Juego	55
L. Equipamiento	56
M. Árbitros	59
N. Comisarios	60
O. Médico Especialista	61

Capítulo VI Sistema Administrativo y Control Económico de la Competencia	63
A. Sistema Administrativo de la Competencia	63
B. Control Económico de la Competencia	65
Capítulo VII Disposiciones Generales	66
A. Disposiciones Generales	66
TRANSITORIOS	67
A. Disposiciones Transitorias	67
Apéndice I - Partidos fuera de la Competencia	68
A. Partidos Amistosos	68
B. Campeón de Campeones	70
C. Leagues CUP y Campeones CUP	70
D. Juego de Estrellas	71
Apéndice II - Ceremonia de Premiación a lo más destacado de la Temporada	72
A. Organización	72
B. Categorías de Premiación	72
Apéndice III - Sistema de Video Asistencia Arbitral (VAR)	74
A. Definición	74
B. Funciones	74
C. Personal	75
D. Decisiones del VAR	75

Fuera de las palabras “Jugador o Jugadores”, todos los términos que se refieren a persona 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 es aplicable para la Temporada 2022 - 2023, que incluye los Torneos de la LIGA MX denominados: “**LIGA BBVA MX Torneo Apertura 2022**” (en adelante Torneo Apertura 2022) y “**LIGA BBVA MX Torneo Clausura 2023**” (en adelante Torneo Clausura 2023), y es de observancia obligatoria para todos los Clubes que integran la LIGA MX.

B. Organización

ARTÍCULO 2

La competencia correspondiente a la Temporada 2022 – 2023 es organizada por la LIGA MX en el marco institucional de la Federación Mexicana de Fútbol Asociación, A.C. (FMF), dando cumplimiento a su objeto, tal y como lo dispone el artículo 3 del Estatuto Social, a través de los órganos respectivos.

C. Órgano

ARTÍCULO 3

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

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

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 a la gravedad del caso.

En cumplimiento a lo dispuesto por el artículo 78 del Estatuto Social, la Comisión Disciplinaria de la FMF será el órgano encargado de sancionar cualquier violación o incumplimiento a las normas que rigen la competencia, así como de las decisiones mencionadas en el párrafo anterior, en los términos del presente Reglamento, de los demás ordenamientos aplicables y de las recomendaciones de la LIGA MX.

CAPÍTULO II PARTICIPANTES

A. Participantes

ARTÍCULO 4

Participan en la Temporada 2022 – 2023 de la LIGA BBVA MX los 18 Clubes que en orden alfabético se mencionan a continuación:

LIGA  BBVA		CLUBES Temporada 2022 - 2023			
	América CDMX		Gallos Blancos de Querétaro Querétaro, Qro.		Puebla Puebla, Pue.
	Atlas Guadalajara, Jal.		Guadalajara Guadalajara, Jal.		Rayados de Monterrey Monterrey, N.L.
	Club Atlético de San Luis San Luis Potosí, S.L.P.		León León, Gto.		Santos Laguna Torreón, Coah.
	Club Tijuana Tijuana, B.C.		Mazatlán, F.C. Mazatlán, Sin.		Tigres de la U.A.N.L. Monterrey, N.L.
	Cruz Azul CDMX		Necaxa Aguascalientes, Ags.		Toluca Toluca, Edo. Méx.
	FC Juárez Cd. Juárez, Chih.		Pachuca Pachuca, Hgo.		Universidad Nacional CDMX

B. Obligaciones de los Participantes

ARTÍCULO 5

Los Clubes que integran la LIGA MX están obligados a participar en los Torneos Apertura 2022 y Clausura 2023, de conformidad con lo dispuesto por el Estatuto Social y los Reglamentos que rigen a la FMF, y serán responsables de:

- Garantizar que cada Integrante de su Club observe y cumpla las condiciones y obligaciones definidas en el presente Reglamento, así como en el Estatuto Social, el Código de Ética y demás ordenamientos y documentos de la FMF y la LIGA MX.
- Garantizar el correcto comportamiento de los Integrantes de su Club, así como de toda persona que desempeñe alguna función en su nombre, incluido el cumplimiento del presente Reglamento, el Estatuto Social, el Código de Ética y demás ordenamientos y documentos de la FMF.
- Participar en todos los partidos en que esté programada la intervención del Club.
- Aceptar las instrucciones y decisiones administrativas, disciplinarias y de arbitraje relacionadas con la competencia.
- Cumplir con las obligaciones económicas y documentales que se deriven de su participación en la LIGA MX, ya sea que se contengan en el presente Reglamento o en otros ordenamientos y documentos aplicables.



- f. Aceptar la jurisdicción de la FMF, de la Federación Internacional de Fútbol Asociación (FIFA) y del Tribunal de Arbitraje del Deporte (TAS).
- g. Complementar y remitir a la LIGA MX los formularios electrónicos de registro de Jugadores y Cuerpo Técnico junto con todos los documentos requeridos.
- h. Participar de forma activa en todas las campañas y actividades que la FMF y la LIGA MX determinen en aras de promover la inclusión, el respeto, la igualdad y el juego limpio, así como evitar la discriminación, el racismo y la violencia en el fútbol.
- i. Entregar la información financiera y no financiera que se solicite en el marco del Control Económico.

ARTÍCULO 6

Los Clubes que integran la LIGA MX deberán jugar los partidos correspondientes al Torneo Apertura 2021 y Clausura 2022, en los Estadios registrados que cumplan con las características y lineamientos oficiales contenidos en el Reglamento correspondiente, mismos que habrán sido debidamente revisados y autorizados por el área con facultades para ello.

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

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

C. Integrantes de los Clubes

ARTÍCULO 7

Son integrantes de los Clubes:

- a) Oficiales. - Toda persona que ejerza una función en el seno de un Club, sea cual fuere su título, la naturaleza de su función (administrativa, deportiva u otra) y el periodo de duración de ésta, excluidos los Jugadores e integrantes del Cuerpo Técnico. Se consideran Oficiales, sobre todo, a los Dueños, los Directivos, los operadores, los empleados en general, y/o las personas que participan en el desarrollo del partido, se encuentren o no registrados en la FMF.
- b) Cuerpo Técnico. - Se integra por el Director Técnico, Auxiliar Técnico, Preparador Físico, Asistente de Preparador Físico, Médico y Auxiliar Médico del Club, Kinesiólogo, Masajista y Utilero, que celebran un contrato por escrito con un Club, que es debidamente registrado ante la FMF.
- c) Jugadores profesionales. - Personas físicas, nacionales o extranjeras, que celebran un contrato por escrito con un Club, que es debidamente registrado ante la FMF, y perciben un monto superior a los gastos que realmente efectúa por su actividad futbolística.

D. Elegibilidad de los Jugadores

ARTÍCULO 8

Un Jugador es elegible para participar en los partidos que integran los Torneos Apertura 2022 y Clausura 2023, siempre que se encuentre debidamente registrado por su Club en la LIGA MX o en alguna de sus filiales en Fuerzas Básicas Sub 20, Sub 18, Sub 16, Sub 14, o, en su caso, Liga Premier y Liga TDP, conforme a lo dispuesto por el presente Reglamento y los aplicables en cada División y Categoría.

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

E. Filiales

ARTÍCULO 9

Los Clubes que integran la LIGA MX podrán contar con Clubes filiales en otras Divisiones Profesionales y obligatoriamente con equipos de Fuerzas Básicas en las categorías Sub 20, Sub 18, Sub 16 y Sub 14.

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

Las filiales de los Clubes deberán ser registradas ante la LIGA MX antes del viernes 1º de julio de 2022.

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

F. Carnet Único

ARTÍCULO 10

El Carnet Único es la autorización oficial expedida por la FMF para que Jugadores e integrantes del Cuerpo Técnico, inscritos en los Clubes de la LIGA MX y sus filiales, puedan actuar en cualquiera de sus Clubes filiales en las diferentes Ligas o Divisiones Profesionales de la FMF y categorías Sub 20, Sub 18, Sub 16 y Sub 14, de conformidad con el Reglamento de Competencia de cada una de ellas.

En virtud del párrafo anterior y de conformidad con el presente artículo, los Jugadores No Formados en México registrados en Clubes filiales de la LIGA MX en la LIGA Premier o LIGA TDP, no podrán participar con los Clubes de la LIGA MX o Sub 20 sin importar si cuentan con Carnet Único en las mencionadas Divisiones durante el Torneo Apertura, pudiendo ser habilitado el Carnet Único para el Torneo Clausura.

Así mismo, los Jugadores registrados bajo la denominación de «Adicionales», registrados en la LIGA PREMIER o LIGA TDP, no podrán participar con los Clubes filiales de la LIGA MX o las categorías de Fuerzas Básicas, sin importar si cuentan con Carnet Único en las mencionadas Divisiones.

CAPÍTULO III COMPETENCIA

A. Sistema de Competencia

ARTÍCULO 11

La competencia de los Torneos Apertura 2022 y Clausura 2023, 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 Reclasificación, Cuartos de Final, Semifinal y Final.

B. Fase de Calificación

ARTÍCULO 12

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

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

- 12.1. Por juego ganado se obtendrán tres puntos.
- 12.2. Por juego empatado se obtendrá un punto.
- 12.3. Por juego perdido cero puntos.

ARTÍCULO 13

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

Por Acuerdo de la Asamblea General Ordinaria de Clubes de la LIGA MX, no se podrán reprogramar partidos a excepción de casos de COVID-19 contemplados en el Protocolo Sanitario, por causas de fuerza mayor que determine la LIGA MX o por justificaciones indicadas y justificadas por la LIGA MX.

ARTÍCULO 14

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

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

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

1. Mejor diferencia entre los goles anotados y recibidos
2. Mayor número de goles anotados
3. Mayor número de goles anotados como visitante
4. Marcadores particulares entre los Clubes empatados
5. Mejor ubicado en la Tabla General de Cociente



6. Tabla Fair Play
7. Sorteo

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

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

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

ARTÍCULO 15

Participan automáticamente por el Título de Campeón de la LIGA BBVA MX en los Torneos Apertura 2022 y Clausura 2023, los doce primeros Clubes de la Tabla General de Clasificación de cada Torneo al término de las 17 Jornadas, siempre y cuando hayan dado debido cumplimiento a las obligaciones documentales y económicas con la FMF y otros Afiliados, en términos del presente Reglamento.

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

C. Fase Final

ARTÍCULO 16

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

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

ARTÍCULO 17

Los partidos correspondientes a la Reclasificación se jugarán obligatoriamente en fin de semana, mientras que los partidos correspondientes a Cuartos de Final, Semifinal y Final se jugarán obligatoriamente los días miércoles - sábado, y jueves - domingo como lo señale cada fase, eligiendo, en su caso, exclusivamente en forma descendente, los Clubes mejor clasificados en la Tabla General al término de la Jornada 17, el día y horario de su partido como local. Los siguientes Clubes podrán elegir únicamente el horario.

Sólo en caso de contingencia, los partidos correspondientes a la Reclasificación podrán programarse entre semana, mientras que los partidos de Cuartos de Final, Semifinal y Final podrán programarse semana a semana, es decir en sábado - sábado, o domingo - domingo, teniendo el derecho a elegir el día el Club con mejor posición en la Tabla de Clasificación.

Si aplicara la contingencia, tratándose de los partidos de Cuartos de Final, deberán jugarse 2 partidos en sábado y dos partidos en domingo.

Por Acuerdo de la Asamblea General Ordinaria de Clubes de la LIGA MX, no se podrán reprogramar partidos a excepción de casos de COVID-19 contemplados en el Protocolo Sanitario o en acuerdos entorno a éste, por causas de fuerza mayor que determine la LIGA MX o por justificaciones indicadas y justificadas por la LIGA MX.

17.1. La LIGA MX, convocará una reunión los lunes previos a los partidos correspondientes a los partidos de Reclasificación, Cuartos de Final, Semifinal y Final, se llevará a cabo una reunión vía videoconferencia o llamada telefónica con los Representantes de los Clubes calificados para determinar los siguientes puntos:

- a) Día y horario de los partidos correspondientes.
- b) Uniformes que utilizarán los Clubes como local y visitante.
- c) Compra, venta e intercambio de boletos para familiares y Directiva.
- d) Asuntos 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. En caso de no acatar las resoluciones se harán acreedores a una sanción, de conformidad con lo dispuesto por el Reglamento de Sanciones.

Reclasificación

ARTÍCULO 18

Los partidos de Reclasificación se jugarán de la siguiente manera:

Posición 5°	vs	Posición 12°
Posición 6°	vs	Posición 11°
Posición 7°	vs	Posición 10°
Posición 8°	vs	Posición 9°

Los partidos de Reclasificación serán a partido único en la sede de los cuatro Clubes mejor ubicados, quienes elegirán el día y el horario de su partido, debiendo celebrarse dos partidos en sábado y dos en domingo.

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

Cuartos de Final

ARTÍCULO 19

En los Cuartos de Final participarán los cuatro Clubes mejor ubicados en la Tabla General al término de la jornada 17, así como los vencedores de la Reclasificación, reubicándolos del uno al ocho, de acuerdo con su mejor posición en la Tabla General de Clasificación al término de la Jornada 17 del Torneo correspondiente, 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 dos encuentros de ida en miércoles y dos en jueves, en un horario de 19:00 y 21:00 horas; y dos encuentros de vuelta en sábado y dos en domingo, en horario a elegir. En ningún caso se permitirá que se programen dos partidos a la misma hora.

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

Los Clubes vencedores en los partidos de Cuartos de Final serán aquellos que en los dos juegos anoten el mayor número de goles, criterio conocido como MARCADOR GLOBAL. De existir empate en el número de goles, 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.

Semifinales

ARTÍCULO 20

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

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

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

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

Los Clubes vencedores en los partidos de Semifinales serán aquellos que en los dos juegos anoten el mayor número de goles, criterio conocido como MARCADOR GLOBAL. De existir empate en el número de goles, 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.

Gran Final

ARTÍCULO 21

Disputarán a visita recíproca el Título de Campeón de los Torneos Apertura 2022 y Clausura 2023, los dos Clubes vencedores de la Fase de Semifinales, reubicándolos del uno al dos de acuerdo con su mejor posición en la Tabla General de Clasificación al término de la Jornada 17 de cada Torneo, eligiendo siempre el Club que haya quedado mejor ubicado, el día y el horario de su partido como local.

Los partidos de la Final deberán disputarse siempre en jueves la ida y domingo la vuelta. El horario de los partidos deberá programarse a partir de las 18:00 horas, siendo responsabilidad exclusiva de la LIGA MX elegir el horario de los encuentros. El Club que mejor posición haya obtenido en la Tabla General de Clasificación al término de la Fase de Calificación, tendrá derecho a decidir sobre el partido que jugará como local.

El Club vencedor de la Final y por lo tanto Campeón, será aquel que en los dos partidos anote el mayor número de goles, criterio conocido como MARCADOR GLOBAL. Si al término del tiempo reglamentario el partido está empatado, se agregarán dos tiempos extras de 15 minutos cada uno. Al finalizar el tiempo reglamentario, se le concederá a los Clubes un cambio adicional para jugar los tiempos extra, sin importar si hubiera realizado los cambios permitidos durante el tiempo reglamentario.

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

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

D. Lanzamiento de Tiros Penales

ARTÍCULO 22

Procedimiento para el lanzamiento de tiros penales:

El Árbitro elegirá la meta en que se ejecutarán los tiros penales.

El Árbitro lanzará una moneda y el equipo cuyo Capitán resulte favorecido decidirá si ejecuta el primer o segundo de la serie.

Los tiros deberán ejecutarse alternadamente.

El Árbitro tomará nota de todos los tiros ejecutados.

Sujeto a las condiciones estipuladas más abajo, cada equipo ejecutará cinco tiros penales.

Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus cinco tiros, uno ha marcado más goles que los que el otro pudiera anotar aun completando sus cinco tiros, la ejecución de los mismos se dará por terminada.

Si ambos equipos han ejecutado sus cinco tiros marcando la misma cantidad de goles, la ejecución de los tiros deberá continuar en el mismo orden hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras ejecutar el mismo número de tiros.

Si un Portero sufre una lesión durante la ejecución de los tiros penales y no puede seguir jugando, podrá ser sustituido por un suplente designado, siempre que su equipo no haya utilizado el número máximo de sustitutos permitido por el presente Reglamento.

Los Clubes deberán entregar un listado de los Jugadores que ejecutarán los tiros penales, este listado estará integrado por los Jugadores que participaron durante el partido, incluyendo el tiempo suplementario si es que lo hubo, y dejando fuera de dicho listado a los Jugadores que fueron sustituidos durante el desarrollo del encuentro.

Cada tiro deberá ser ejecutado por un Jugador diferente y todos los Jugadores elegibles deberán lanzar un tiro antes de que un Jugador pueda ejecutar un segundo tiro.

Cualquier Jugador elegible podrá cambiar de puesto con el guardameta en todo momento durante la ejecución de los tiros.

Solamente los Jugadores elegibles y los Árbitros podrán encontrarse en el terreno de juego cuando se ejecuten los tiros desde el punto penal.

Todos los Jugadores, excepto el Jugador que ejecutará el penal y los dos guardametas, deberán permanecer en el interior del círculo central.

El guardameta compañero del ejecutor del tiro deberá permanecer en el terreno de juego, fuera del área penal en la que se lancen los tiros, en la intersección de la línea de meta con la línea que se extiende perpendicular a la línea de meta (línea del área penal).

Si al finalizar el partido, y antes de comenzar con la ejecución de los tiros desde el punto penal, un equipo tiene más Jugadores que su contrario, deberá reducir su número para equipararse al de su adversario, y el Capitán de equipo deberá comunicar al Árbitro el nombre y el número de cada Jugador excluido. Así, todo Jugador excluido no podrá participar en el lanzamiento de tiros desde el punto penal.

Antes de comenzar con el lanzamiento de tiros desde el punto penal, el Árbitro se asegurará de que dentro del círculo central permanece el mismo número de Jugadores por equipo para ejecutar los tiros, y que todos se encuentran en la lista.

Si por cualquier causa un Jugador en su turno dejara de ejecutar un penal, éste se considerará como no anotado.

E. Tabla de Cociente

ARTÍCULO 23

La Tabla de Cociente será la suma de los resultados obtenidos en los siguientes Torneos: Apertura 2020 y Clausura 2021; Apertura 2021 y Clausura 2022; y Apertura 2022 y Clausura 2023.

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

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

En caso de existir un empate en el cociente entre dos o más Clubes, se aplicarán los siguientes criterios de desempate, utilizando siempre el número de Temporadas ininterrumpidas que tenga el Club con menor participación en la LIGA MX.

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

Si un Club ocupa el último lugar en la Tabla de Cociente, pero por el lugar que ocupa en la Tabla General de Clasificación pudiera participar en la Fase Final del Torneo Clausura 2023, éste no podrá participar en dicha fase y estaría obligado a ceder su lugar al siguiente Club mejor clasificado.

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

CLUB	PUNTOS							JUEGOS JUGADOS							COCIENTE	
	A21	C22	A22	C23	A23	C24	TPTS	A21	C22	A22	C23	A23	C24	TJJ		DIF
1 AMÉRICA	32	38	35	26	0	0	131	17	17	17	17	0	0	68	39	1.9265
2 CRUZ AZUL	29	41	23	25	0	0	118	17	17	17	17	0	0	68	29	1.7353
3 LEÓN	40	26	29	21	0	0	116	17	17	17	17	0	0	68	16	1.7059
4 TIGRES DE LA U.A.N.L.	28	23	28	33	0	0	112	17	17	17	17	0	0	68	32	1.6471
5 RAYADOS DE MONTERREY	29	28	22	26	0	0	105	17	17	17	17	0	0	68	21	1.5441
6 PACHUCA	25	23	18	38	0	0	104	17	17	17	17	0	0	68	18	1.5294
7 PUEBLA, FC	20	28	24	26	0	0	98	17	17	17	17	0	0	68	14	1.4412
8 GUADALAJARA	26	23	22	26	0	0	97	17	17	17	17	0	0	68	7	1.4265
9 SANTOS LAGUNA	25	26	24	20	0	0	95	17	17	17	17	0	0	68	16	1.3971
10 ATLAS	14	25	29	27	0	0	95	17	17	17	17	0	0	68	15	1.3971
11 UNIVERSIDAD NACIONAL	32	18	21	22	0	0	93	17	17	17	17	0	0	68	7	1.3676
12 CLUB ATLÉTICO DE SAN LUIS	0	0	20	23	0	0	43	0	0	17	17	0	0	34	-5	1.2647
13 TOLUCA	21	22	24	19	0	0	86	17	17	17	17	0	0	68	-18	1.2647
14 MAZATLÁN FC	16	21	20	21	0	0	78	17	17	17	17	0	0	68	-24	1.1471
15 NECAXA	24	11	20	23	0	0	78	17	17	17	17	0	0	68	-25	1.1471
16 CLUB TIJUANA	15	20	15	17	0	0	67	17	17	17	17	0	0	68	-40	0.9853
17 GALLOS BLANCOS DE QUERÉTARO	13	21	15	17	0	0	66	17	17	17	17	0	0	68	-22	0.9706
18 FC JUÁREZ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.0000

ARTÍCULO 24

Derivado del acuerdo tomado por las Asambleas de Clubes de la LIGA MX y de EXPANSIÓN MX, respectivamente, debidamente ratificados por la FMF, a la conclusión de la Temporada 2022 – 2023, no habrá descenso a la División de EXPANSIÓN MX, ni ascenso de los Clubes de la antedicha a la LIGA MX.

Los Clubes que ocupen los tres últimos lugares de la Tabla de Cociente al finalizar la Temporada 2022 – 2023, estarán obligados a realizar un pago para el Fondo de Estabilización de los Clubes, que corresponda en cada caso de acuerdo con la posición que ocupan conforme a la siguiente tabla:

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

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

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



El Club que ocupe el último lugar de la Tabla de Cociente en la Temporada 2022 – 2023, después de realizar el pago al Fondo de Estabilización de los Clubes correspondiente, deberá presentar a más tardar el lunes previo al inicio del siguiente Torneo, una póliza de fianza o instrumento financiero por el equivalente a USD 10'000,000.00 (diez millones de dólares, moneda de curso legal en Estados Unidos de América), con una vigencia de 2 años a partir de la fecha en que le resulte aplicable esta obligación y cubriendo al menos las dos Temporadas inmediatas siguientes.

a) Reincidencia como último lugar de la Tabla de Cociente

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

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

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

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

c) Abandono de la División y/o Competencia

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

CAPÍTULO IV REGISTROS

A. Registro de Jugadores y Cuerpo Técnico

ARTÍCULO 25

Los Clubes deberán registrar obligatoriamente a un mínimo de 18 Jugadores – dado que es el mínimo requerido en la alineación del partido - de los cuales por lo menos 2 deben ser Porteros, así como, a un mínimo de 5 integrantes del Cuerpo Técnico, entre los cuales obligatoriamente deberá haberse registrado a un Director Técnico, a un Auxiliar Técnico, a un Médico y a un Auxiliar Médico.

Para el registro de Jugadores en la LIGA MX no existe restricción de edad.

ARTÍCULO 26

Con el objeto de promover el desarrollo deportivo del fútbol mexicano, de los mínimo 18 (dieciocho) Jugadores que alinea un Club, al menos 10 (diez), deben cumplir con la condición de haber nacido en los Estados Unidos Mexicanos o tener padre y/o madre mexicanos y; al momento de su registro, el Jugador cuente con pasaporte y acta de nacimiento expedidos por las Autoridades mexicanas. En caso de presentarse situaciones adicionales a las estipuladas anteriormente, como lo son casos de naturalización del Jugador o de los padres, éstas serán analizadas por la LIGA MX para determinar el estatus del registro del Jugador.

Los 10 (diez) Jugadores registrados bajo las características del presente artículo serán distinguidos en sus carnets de registro con las siglas **FM**.

ARTÍCULO 27

Una vez registrados los 10 (diez) Jugadores a que se refiere la disposición anterior, los Clubes podrán registrar en la LIGA MX a Jugadores provenientes de cualquier Club o Asociación, hasta completar mínimo 18 (dieciocho) Jugadores.

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

Los Clubes sólo podrán contar con un máximo de 10 (diez) Jugadores No Formados en México entre los registrados en sus planteles de la LIGA MX y su filial de Fuerzas Básicas Sub 20, considerando a los Jugadores con contrato vigente con el Club y que no tengan registro vigente con el mismo Club.

En ese sentido, derivado de la reducción de registros de Jugadores NFM para la Temporada 2022 – 2023, aunado a la situación actual que se atraviesa ocasionada por el COVID-19, en aras de apoyar a los Clubes y a los Jugadores para el Torneo Apertura 2022, los Clubes deberán notificar a la LIGA MX a más tardar el 05 de septiembre de 2022, el registro, renovación o rescisión de los contratos de Jugadores NFM con el Club.

En caso no haber renovado el registro o transferido al Jugador de conformidad con lo establecido en el presente Reglamento, se deberá enviar la rescisión del contrato entre el Club y el Jugador dentro del plazo indicado previamente, toda vez que el máximo de Jugadores NFM registrados es de 10.

ARTÍCULO 28

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



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.

B. Periodos de Registro y Fechas de Inscripción

ARTÍCULO 29

El **periodo de registro oficial ante la FIFA** para el Torneo Apertura 2022 inicia el martes 14 de junio de 2022 a las 08:00 horas y concluye el lunes 05 de septiembre de 2022 a las 17:00 horas.

El **periodo de registro oficial ante la FIFA** para el Torneo Clausura 2023 inicia el miércoles 04 de enero de 2023 a las 8:00 horas y concluye el miércoles 1º de febrero de 2023 a las 17:00 horas.

ARTÍCULO 30

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

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

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

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

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

La LIGA MX 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.

No se tramitarán registros de Jugadores en las oficinas de la LIGA MX, 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 de un Club.

Todos los Clubes deberán registrar a los Jugadores e Integrantes del Cuerpo Técnico respetando las particularidades referidas en el presente Reglamento.

ARTÍCULO 31

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

Transferencias Nacionales

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

Para el Torneo Apertura 2022, a partir del 02 de mayo de 2022, los Clubes podrán hacer visibles a través del SIID, a los Jugadores que considere transferibles a efecto de que los Clubes interesados en alguno de esos Jugadores pueda ofertar y llevar a cabo la operación de transferencia y posteriormente tramitar el registro correspondiente, para lo cual tendrán como fecha límite el 21 de junio de 2022.

Para el Torneo Clausura 2023, a partir del 05 de diciembre de 2023, los Clubes podrán hacer visibles a través del SIID, a los Jugadores que considere transferibles a efecto de que los Clubes interesados en alguno de esos Jugadores pueda ofertar y llevar a cabo la operación de transferencia y posteriormente tramitar el registro correspondiente, para lo cual tendrán como fecha límite el 02 de enero de 2023.

Transferencias Internacionales

Para el Torneo Apertura 2022, los Jugadores que provengan de otra Asociación Nacional, previo cumplimiento de los trámites para obtener su Certificado de Transferencia Internacional a través de las plataformas oficiales de la FIFA, tienen hasta el lunes 05 de septiembre de 2022 para ser registrados en la LIGA MX.

Para el Torneo Clausura 2023, los Jugadores que provengan de otra Asociación Nacional, previo cumplimiento de los trámites para obtener su Certificado de Transferencia Internacional a través de las plataformas oficiales de la FIFA, tienen hasta el miércoles 1º de febrero de 2023 para ser registrados en la LIGA MX.

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

ARTÍCULO 32

Una vez completado el proceso de transferencia y/o registro en el SIID, el Club deberá remitir a la Dirección de Afiliación y Registro, vía mensajería especializada, los tres tantos del contrato de trabajo en original, celebrado con el Jugador y/o el integrante del Cuerpo Técnico, el cual deberá ser copia fiel del que fue cargado en el sistema para procesar el correspondiente registro.

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

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



Adicionalmente, el Club deberá capturar en el módulo respectivo del SIID, la información correspondiente a los documentos entregados a la Dirección de Afiliación y Registro, para ser verificados.

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

No se otorgarán citas, ni reuniones para procesar registros o entregar documentación, siendo responsabilidad estricta de los Clubes que la documentación 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.

ARTÍCULO 33

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

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

ARTÍCULO 34

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, no se procesará o se inhabilitará el registro y por tanto el Jugador no será elegible para participar en el Torneo que corresponda.

Un Jugador cuyo registro haya sido devuelto al Club y no solventado o corregido dentro del plazo fijado para ello, no podrá registrarse con ese u otro Club sino hasta el siguiente periodo de registro. Lo anterior, sin perjuicio de responsabilidad por falta que amerite la intervención de la Comisión Disciplinaria, y, por ende, la posible imposición de sanciones.

ARTÍCULO 35

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.

ARTÍCULO 36

BAJAS DE JUGADORES Y CUERPO TÉCNICO

Los Jugadores y/o integrantes del Cuerpo Técnico que por cualquier causa dejen de prestar sus servicios al Club deberán rescindir su contrato y firmar el correspondiente finiquito. El documento celebrado entre el Jugador y/o integrante del Cuerpo Técnico y el Club, para la terminación anticipada del contrato de trabajo, deberá ser cargado en el SIID por el Club, inmediatamente después de que éste haya sido concretado. Así mismo, 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, a efecto de que no sean considerados como parte del plantel del Club para el siguiente Torneo.



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 la herramienta disponible 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.

Toda vez que, el documento que sustenta la terminación de contrato será presentado por el Club únicamente en formato digital, éste deberá ser una copia fiel del documento original celebrado entre las partes.

La LIGA MX 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.

En caso de que la FMF, LIGA MX y/o cualquier autoridad competente requiera al Club el documento original que sustenta la terminación del contrato, éste deberá presentarlo sin contratiempos.

ARTÍCULO 37

SUSTITUCIÓN DE JUGADOR POR TRANSFERENCIA

Si después de la fecha límite para cargar información en el SIID, o incluso ya iniciado el Torneo, un Club transfiere a un Jugador a otra Asociación, éste podrá registrar a otro Jugador en su lugar, observando para ello lo siguiente:

- a. El Jugador transferido a otra Asociación, que deja el lugar vacante para el nuevo registro, deberá haber estado registrado y participado en la LIGA MX, al menos un Torneo completo inmediato anterior.
- b. La fecha límite para registrar a un Jugador en lugar de otro que haya sido transferido a diferente Asociación, será el último día del cierre de registros ante la FIFA, según el Torneo de que se trate.
- c. Si el Jugador transferido es uno de los al menos 10 Jugadores FM, el Jugador sustituto deberá cumplir con las mismas condiciones para su registro.
- d. Previo a solicitar el registro de un Jugador sustituto, el Club deberá presentar, el finiquito, 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.

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

ARTÍCULO 38

REGISTROS ADICIONALES

Los Clubes que así lo deseen podrán registrar hasta cuatro (4) Jugadores adicionales por Temporada.

En caso de que el Jugador a registrar adicionalmente no haya jugado (estar como Jugador suplente sin ingresar al terreno de juego como sustituto o no contemplado en la hoja de alineación) con el Club anterior durante algún partido oficial del Torneo en curso (incluyendo fuerzas básicas, Torneos organizados por la CONCACAF o Torneos en los que participe la LIGA MX), podrá ser registrado hasta el 05 de septiembre de 2022, para el Torneo Apertura 2022 y el 1º de febrero de 2023, para el Torneo Clausura 2023.

Por su parte, en caso de que el Jugador a registrar adicionalmente haya jugado con su Club anterior durante algún partido oficial del Torneo en curso (incluyendo fuerzas básicas, Torneos organizados por la CONCACAF o Torneos en los que participe la LIGA MX), únicamente podrá ser registrado hasta el 03 de agosto de 2022 para el Torneo Apertura 2022 y el 1º de febrero de 2023 para el Torneo Clausura 2023.



Lo anterior, sin perjuicio de lo establecido en el artículo 35 del presente Reglamento, 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

ARTÍCULO 38 BIS

REGISTROS FUERA DEL PERIODO DE REGISTRO

Únicamente para el Torneo Clausura 2023, los Clubes tendrán la posibilidad de registrar a máximo dos (2) Jugadores una vez concluido el periodo de registro (1º de febrero de 2023) observando lo siguiente:

- i. El registro del Jugador se debe realizar a más tardar el 8 de marzo de 2023;
- ii. Solamente se puede llevar a cabo el registro del Jugador si el Club interesado tiene disponibilidad de números en las playeras de 1 al 40;
- iii. El Jugador a registrar no podrá utilizar el número de playera de otro Jugador que haya sido dado de baja durante el Clausura 2023;
- iv. Se deberá cumplir con lo establecido en el artículo 35 del presente Reglamento, así como con el artículo al artículo 5 apartado 4 del Reglamento sobre el Estatuto y la Transferencia de Jugadores de la FIFA;
- v. Únicamente aplica para Jugadores cuyo contrato haya terminado (por la razón que sea) antes del 1º de febrero de 2023; y
- vi. Se cumpla con la distribución de Jugadores FM y NFM establecida anteriormente.
- vii. Si el contrato fue rescindido de común acuerdo con un Club afiliado a la Federación Mexicana de Fútbol Asociación, A.C., la baja debe ser procesada en el SIID antes del 1º de febrero de 2023, y se tendrá un plazo máximo de 5 días para entregar el documento original correspondiente;
- viii. Un Jugador NFM lesionado no podrá ser sustituido por otro Jugador dentro de este supuesto, si el Club ya tenía cubierto su límite de 10 Jugadores NFM con el Jugador que sufrió la lesión.

ARTÍCULO 39

SUSTITUCIÓN DE JUGADOR POR LESIÓN

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

Debido a que los Jugadores solo pueden inscribirse en una competición dentro del periodo registrado ante la FIFA, las sustituciones se podrán realizar sólo hasta el lunes 05 de septiembre de 2022 para el caso del Torneo Apertura 2022 y hasta el miércoles 1º de febrero de 2023 para el caso del Torneo Clausura 2023.

Únicamente se podrá sustituir a un Jugador que haya sufrido una lesión que requiera tratamiento quirúrgico y/o que tarde al menos seis meses 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 impedirle al Jugador seguir participando por un periodo no menor a seis meses.
- d) El Médico del Club afectado deberá presentar a la LIGA MX la historia clínica de la lesión y los estudios realizados al Jugador para confirmar el diagnóstico de incapacidad que presente.
- e) La lesión deberá ser certificada por el Médico designado por la LIGA MX, examinando al Jugador.



- f) Si el Jugador lesionado es uno de los 10 Jugadores FM, el Jugador sustituto deberá cumplir con las mismas condiciones para su registro.
- g) Únicamente se podrá sustituir a un Jugador lesionado por otro Jugador que provenga de otra Asociación o por Jugadores que no hayan sido registrados por otro Club en el Torneo de que se trate.
- 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 baja por lesión. Si el Jugador lesionado tiene la categoría de NFM, éste no podrá ser sustituido por otro Jugador NFM ya que el Jugador lesionado continuará con su contrato vigente con el Club, aunado a que tiene la posibilidad de regresar al Club una vez que se haya recuperado y haya sido dado de alta por el médico especialista.

El Jugador lesionado que se encuentre registrado por toda la Temporada, podrá de nueva cuenta y una vez recuperado de la lesión, ser dado de alta para participar con su Club en el Torneo siguiente.

C. Requisitos de Registro

ARTÍCULO 40

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 a cumplir con los requisitos de registro se deberá presentar en archivo digital, mediante el SIID, según se indique, a excepción del contrato de trabajo, el cual deberá presentarse en tres tantos originales.

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

ARTÍCULO 41

Requisitos para el registro de Jugadores Profesionales

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

La documentación e información de los Jugadores que se encuentre vigente estará disponible y precargada en el SIID, a efecto de que el Club pueda actualizar los datos que considere necesarios.

Tratándose de Jugadores de nueva afiliación, el Club deberá llenar todos los campos requeridos y adjuntar la documentación, que de manera enunciativa más no limitativa se menciona a continuación:

- a) Acta de Nacimiento del Jugador en formato en línea con código QR, o en su caso, Cédula de Identidad solo para los casos del primer registro ante la FMF.
- b) Solicitud de Afiliación debidamente firmada, solo para los casos del primer registro ante la FMF.
- c) Pasaporte vigente.
- d) En caso de que en el pasaporte no aparezca la firma del Jugador, deberá presentar adicionalmente una identificación oficial vigente con fotografía y firma

- e) Visa americana vigente
- f) Constancia de la CURP
- g) Fotografía y seleccionar el número de camiseta que el jugador va a utilizar, mismo que deberá llevar durante todo el Torneo. La fotografía deberá cumplir con las características que se detallan en el SIID.
- h) Contrato de trabajo celebrado entre el Club y el Jugador debidamente firmado por las partes. Así mismo, si en la contratación del Jugador existió la intervención de un Intermediario, se deberá agregar al contrato de trabajo una cláusula señalando lo conducente, así como un apéndice el contrato de representación celebrado con el Intermediario. Si en el contenido del contrato de trabajo se inserta una cláusula con todos los datos de la operación de Intermediación, el Apéndice no será necesario como anexo al contrato. Al momento de entregar la documentación, y para recibir las credenciales de registro, el Club deberá exhibir 3 tantos originales de este documento. Si el contrato se encuentra vigente, no será necesario adjuntarlo nuevamente.

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

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

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

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

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

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

Como aclaración a lo mencionado en el párrafo anterior, un nuevo contrato por el mismo servicio con el mismo Jugador únicamente podrá celebrarse si el contrato anterior ha vencido o ha sido rescindido de común acuerdo. El nuevo contrato podrá ser registrado en la FMF únicamente dentro de uno de los dos periodos de registro establecidos por la FMF. No se admitirán contratos con vigencia retroactiva, es decir, que la vigencia inicie en Torneos previos al Torneo en el que se pretende registrar,



Así mismo, en caso de que las partes acuerden, fuera o dentro del periodo de registro, modificaciones a las condiciones previamente pactadas en el contrato de trabajo, éstas deberán ser registradas en la FMF mediante un convenio modificatorio, inmediatamente después de que éste haya sido celebrado.

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

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

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

- i) En su caso, Papeleta Oficial de Transferencia generada a través del SIID, debidamente firmada por el Club anterior, por el nuevo Club y el Jugador. En caso de que la Papeleta correspondiente no haya sido generada mediante el SIID, el proceso de registro del Jugador no podrá llevarse a cabo. Así mismo, 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.
- j) Tratándose de Jugadores que provengan de otra Asociación Nacional, deberán ingresar, obligatoriamente al TMS, la operación para solicitar el Certificado de Transferencia Internacional. Cabe mencionar que el proceso de registro del Jugador no podrá concluirse, hasta en tanto no se haya terminado con este trámite y se haya recibido el Certificado en mención.
- k) Para los Jugadores que hayan tenido una relación previa con otro Club, cargar en el SIID el finiquito o la constancia de terminación anticipada del Contrato con el Club anterior fijando las condiciones del finiquito correspondiente, y/o carta de no adeudo entre el Jugador y el Club anterior. De existir algún adeudo deberá señalarse el acuerdo respectivo sobre el mismo y cargarlo en el SIID con todos los documentos de registro. Si por alguna razón las partes aún no llegan a un acuerdo respecto del adeudo, podrán exhibir ante la Comisión de Conciliación y Resolución de Controversias, 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.

Así mismo, de conformidad con lo establecido en el artículo 17 del Reglamento de Transferencias y Contrataciones de la FMF, 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. 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.



- l) En su caso, cargar Carta de Naturalización.
- m) Certificación Médica del Jugador debidamente generada en el SIID por el Jefe de Servicios Médicos del Club.
- n) Para Jugadores de nuevo ingreso o primer registro ante la FMF, declaración de Juego Limpio y Ética Deportiva debidamente firmada por el Jugador.
- o) 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.
- p) Declaración de reconocimiento de afiliación y/o registro debidamente firmado por el Jugador.
- q) Póliza del seguro de gastos médicos o, en su caso, la constancia de la inscripción al IMSS vigentes, a fin de garantizar cualesquiera de los riesgos de trabajo y/o enfermedades por el único y exclusivo desempeño de las actividades deportivas.

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

Tanto los Clubes como los Jugadores de la LIGA MX están obligados a respetar los acuerdos, normas, lineamientos y directrices en materia de contratación y remuneración de Jugadores, así como a dar cumplimiento con todos y cada uno de los requisitos de registro y participación.

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

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

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

ARTÍCULO 42

Protección de Menores

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

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 debe huir del país del que es natural por motivos específicamente humanitarios que ponen en peligro su vida o su libertad por causa de su raza, religión, nacionalidad, pertenencia a un determinado grupo social o por su posicionamiento político, sin sus padres y, por tanto, se le permite residir al menos temporalmente en el país de destino.
- 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.

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.

Se aplicarán los siguientes principios generales:

- Toda transferencia internacional y toda primera inscripción conforme a lo establecido anteriormente, así como las primeras inscripciones de menores extranjeros que hayan vivido de manera ininterrumpida los últimos cinco años como mínimo en el país donde desean inscribirse, están sujetas a la aprobación de la subcomisión designada por la Comisión del Estatuto del Jugador de la FIFA a tal efecto. La solicitud de aprobación y los documentos relativos a esta, deberán ser enviados a la LIGA MX para que posteriormente, se proceda a presentarla conforme a lo establecido por la FIFA.
- Si el Jugador menor en cuestión 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 alinean estrictamente al tenor de las excepciones estipuladas anteriormente o a la regla de cinco años. Tales comprobaciones deberán hacerse antes de la inscripción.
- 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 2 del Reglamento sobre el Estatuto y Transferencia de Jugadores de la FIFA.

ARTÍCULO 43

Responsiva Médica

Se entenderá por Responsiva Médica, el documento en el formato recomendado por la FMF, mediante el cual el Club hace constar que todos los Jugadores a registrar se les ha practicado la correspondiente revisión Médica, incluyendo electrocardiograma. Dicho documento deberá estar debidamente firmado por el 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 de Servicios Médicos del Club deberá llenar la ficha médica del Jugador o integrante del Cuerpo Técnico y firmar la Responsiva Médica.

Para ello, el responsable médico deberá 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) Alergias
- d) Padecimientos o Enfermedades
- e) Responsiva Médica
- f) Información adicional que el Club considere de interés

Además, de conformidad con el Protocolo de Conmoción Cerebral, previo al inicio de cada Temporada o Torneo, los Clubes deberán realizar a todos los Jugadores integrantes del plantel un perfil cognitivo 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 enviados a la Dirección de Afiliación y Registro previo al inicio de la Temporada o Torneo correspondiente.

ARTÍCULO 44

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

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.

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.

ARTÍCULO 45

Los Clubes de la LIGA MX deberán registrar ante la FMF a sus Directores Técnicos, Auxiliares Técnicos, Preparadores Físicos, Asistentes de Preparador Físico, Entrenador de Porteros, Médico, Auxiliar o Asistente Médico, Kinesiólogos, Utileros y Masajistas, personal que por razón de su actividad debe permanecer en la cancha, dando cumplimiento a los siguientes requisitos:

El registro de un Director Técnico, Auxiliar Técnico, un Médico y un Auxiliar o Asistente Médico, es obligatorio para todos los Clubes.

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

La función del Asistente de Preparador Físico es única y exclusivamente transmitir al Cuerpo Técnico la información procedente del Sistema Electrónico del Seguimiento del Rendimiento de cada Jugador



brindada por la LIGA MX a través de la tableta o equipo de cómputo en banca, por lo que, no podrá permanecer en ésta si no cuenta con el referido equipo o éste no funciona.

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 y precargada en el SIID, a efecto de que el Club pueda actualizar los datos que considere necesarios.

Tratándose de integrantes de Cuerpo Técnico de nueva afiliación, el Club deberá llenar todos los campos requeridos y adjuntar la documentación que se solicita al efecto.

Es importante tomar en cuenta que antes de registrar a los integrantes del Cuerpo Técnico, estos deberán realizar los trámites de validación correspondientes ante el Sistema Nacional de Capacitación, pues el SIID pide datos al respecto.

ARTÍCULO 46

Para el registro de integrantes del Cuerpo Técnico, los Clubes deberán dar cumplimiento a los siguientes requisitos:

- a) Acta de Nacimiento del interesado en formato en línea con código QR impreso, o en su caso, Cédula de Identidad misma que deberá entregar en original, solo para los casos del primer registro ante la FMF.
- b) Solicitud de Afiliación debidamente firmada por el interesado, solo para los casos del primer registro ante la FMF.
- c) Constancia de la CURP
- d) Pasaporte vigente
- e) En caso de que en el pasaporte no aparezca la firma del integrante del Cuerpo Técnico, deberá presentar adicionalmente una identificación oficial vigente con fotografía y firma
- f) Visa americana vigente
- g) Para el caso de los Directores Técnicos, deberán presentar para validación del Sistema Nacional de Capacitación, el Título Profesional o la licencia PRO o Documentos Oficiales que avalen sus estudios de Director Técnico, ya sea que estén emitidos por el Sistema Nacional de Capacitación o la Institución equivalente en el extranjero
- h) Para el caso de los Auxiliares Técnicos, deberán presentar para validación del Sistema Nacional de Capacitación, el Título Profesional de Director Técnico o la licencia PRO emitidos por el Sistema Nacional de Capacitación de la FMF o la Institución equivalente en el extranjero.
- i) En el caso de los Médicos y Auxiliares o Asistentes Médicos, deben presentar Título Oficial y Cédula Profesional respectiva, ante el Sistema Nacional de Capacitación, a efecto de ser avalados por el Sistema. En el caso de los Auxiliares o Asistentes Médicos, deberán presentar una carta firmada por el Jefe de Servicios Médicos del Equipo, señalando bajo protesta de decir verdad que ha constatado que el interesado cumple con los requisitos de preparación académica y práctica que le permite desempeñarse como Auxiliar o Asistente Médico y haber obtenido el Certificado en



Protocolo de Conmoción Cerebral expedido por la LIGA MX y el Sistema Nacional de Capacitación de la Federación Mexicana de Fútbol Asociación, A.C.

- j) Los Preparadores Físicos deberán presentar en el Sistema Nacional de Capacitación el original del Título o comprobante de estudios de Preparación Física a nivel superior o documento oficial expedido por la FMF. En caso de que provengan del extranjero, el título o documento deberá ser revalidado y autorizado por el Sistema Nacional de Capacitación de la FMF. En ambos casos deberán contar con el Certificado en Toma de Decisiones con Tecnología EPTS (antes Uso e Interpretación de Datos de Tecnología EPTS) expedido por la LIGA MX y el Sistema Nacional de Capacitación de la FMF. En caso de no contar con este Certificado se otorgará un plazo de 40 días naturales para su obtención firmando la carta compromiso correspondiente.
- k) Los Asistentes de Preparador Físico deberán contar con el Certificado en Toma de Decisiones con Tecnología EPTS (antes Uso de Interpretación de Datos de Tecnología EPTS), expedido por la LIGA MX y el Sistema Nacional de Capacitación.
- l) Fotografía que deberá cumplir con las características que se detallan en el SIID.
- m) Contrato laboral celebrado entre el Club y el integrante de Cuerpo Técnico debidamente firmado por las partes, enviado en 3 tantos originales. Si el contrato se encuentra vigente, no será necesario adjuntarlo nuevamente.

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

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

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

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

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

Como aclaración a lo mencionado en el párrafo anterior, un nuevo contrato por el mismo servicio con el mismo integrante del Cuerpo Técnico, únicamente podrá celebrarse si el contrato anterior ha vencido o ha sido rescindido de común acuerdo. No se admitirán contratos con vigencia retroactiva, es decir, que la vigencia inicie en Torneos previos al Torneo en el que se pretende registrar,

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



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

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

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

- n) Para el caso de los Directores Técnicos y Auxiliares Técnicos, que hayan tenido una relación previa con otro Club, cargar en el SIID el finiquito o la constancia de terminación anticipada del Contrato con el Club anterior fijando las condiciones del finiquito correspondiente, y/o carta de no adeudo entre el Director Técnico o el Auxiliar 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 Comisión de Conciliación y Resolución de Controversias. 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.
- o) Para el resto de los integrantes del Cuerpo Técnico, que hayan tenido una relación previa con otro Club, cargar en el SIID el finiquito o la constancia de terminación anticipada del Contrato con el Club anterior fijando las condiciones del finiquito correspondiente, y/o carta de no adeudo entre el integrante del Cuerpo Técnico y el Club anterior, según corresponda. De existir algún adeudo deberá señalarse el acuerdo respectivo sobre el mismo y estar debidamente registrado en la Comisión de Conciliación y Resolución de Controversias.
- p) 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.
- q) En caso de ser extranjero, deberá cargar el documento vigente que certifique su condición de estancia que le autoriza trabajar en México, En caso de que la misma se encuentre en trámite, deberá cargar la solicitud realizada ante las autoridades migratorias, debidamente sellada por la Oficina o Dirección del Instituto Nacional de Migración correspondiente. Es importante tomar en cuenta que para que un integrante del Cuerpo Técnico pueda alinearse en su Club, debe contar con el documento oficial expedido por el Instituto Nacional de Migración, por lo que hasta no cargar dicho documento en el SIID el registro del integrante del Cuerpo Técnico no podrá activarse.
- r) Certificación Médica del integrante del Cuerpo Técnico, debidamente generada en el SIID por el Jefe de Servicios Médicos del Club.
- s) Póliza del seguro de gastos médicos mayores o, en su caso, la constancia de la inscripción al IMSS vigentes, a fin de garantizar cualesquiera de los riesgos de trabajo y/o enfermedades por el desempeño de las respectivas actividades.
- t) Declaración de Juego Limpio y Ética Deportiva, debidamente firmada por el interesado, solo para los casos del primer registro ante la FMF.



u) Declaración de reconocimiento de afiliación y/o registro debidamente firmada por el integrante del Cuerpo Técnico.

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

ARTÍCULO 47

La autenticidad y veracidad de los documentos solicitados en los requisitos, que sean entregados por los integrantes del Cuerpo Técnico al Club para su registro, es responsabilidad estricta de dichos integrantes, así como del Club al momento de presentarlos a la Dirección de Afiliación y Registro.

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

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

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

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 y un plazo máximo de hasta 2 jornadas para registrar un nuevo Director Técnico en la LIGA MX, so pena de ser sancionado por la Comisión Disciplinaria en virtud de no dar cumplimiento al presente párrafo.

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

Aquellos integrantes del Cuerpo Técnico que por cualquier causa no continúen prestando sus servicios en el Club de la LIGA MX donde se encuentran registrados, no podrán ser inscritos por otro Club sino hasta el siguiente Torneo, incluso en la competición de la LIGA EXPANSIÓN MX y en Fuerzas Básicas. Los integrantes del Cuerpo Técnico que sean dados de baja de un Club de la LIGA MX, podrán ser registrados por la misma Institución en cualquiera de sus filiales durante el mismo Torneo.

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

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

Durante el desarrollo de los Torneos Apertura 2022 y Clausura 2023, los Clubes que deseen registrar integrantes del Cuerpo Técnico provenientes de la LIGA MX en otras Divisiones o Categorías, podrán hacerlo respetando las normas correspondientes del Reglamento que resulte aplicable.

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

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

Los integrantes de Cuerpo Técnico, así como los miembros del staff administrativo u operativo de una Selección Nacional, cualquiera que sea la categoría, que dejen de prestar sus servicios a ese representativo nacional en cualquier momento del Torneo, no podrán ser contratados por ningún Club sino hasta el siguiente Torneo.

D. Alineación

ARTÍCULO 48

Los Clubes deberán cargar en el SIID, 24 horas antes del inicio del encuentro, la lista de Jugadores y Cuerpo Técnico convocados que pueden ser considerados para la alineación del partido correspondiente.

Se entiende por alineación de Jugadores y Cuerpo Técnico, la lista definitiva con los máximo 21 y mínimo 18 nombres de los Jugadores que los Directores Técnicos cargan en el SIID para que sean anotados por el Árbitro en su Informe (Titulares y Suplentes), aún y cuando no participen en el partido correspondiente, y de conformidad con la distribución de Jugadores FM y NFM, se deberá respetar en todo momento la siguiente proporción:

Total de Jugadores en hoja de alineación	Jugadores FM	Jugadores NFM
21	11	10
20	11	9
19	10	9
18	10	8

En relación a lo mencionado en el párrafo anterior, dentro de los 11 Jugadores Titulares, únicamente podrá haber hasta 8 Jugadores NFM, mencionados en el artículo 27.

Lo anterior, con el objeto de que participen mínimo 3 Jugadores FM de manera permanente durante cada partido, sin perjuicio de los supuestos que se mencionan en párrafos subsecuentes, ya que, de no ser así el Club infractor incurriría en alineación indebida y sería sujeto a la imposición de sanciones.

Si previo al a finalización del partido un Jugador FM es expulsado, no se considerará alineación indebida, siempre y cuando no se excedan de los máximo 8 (ocho) Jugadores NFM permitidos en el terreno de juego, a menos de que se estipule lo contrario en los siguientes párrafos del presente artículo.

Si durante un encuentro un Jugador FM sufre una lesión y por esa razón no puede continuar en el terreno de juego antes de que el encuentro finalice, y el Club al que pertenece no tiene cambios disponibles, es decir, agotó sus oportunidades y/o posibilidades de cambio, no se considerará alineación indebida, puesto que está fuera de sus posibilidades cumplir con lo estipulado en el presente artículo.

A diferencia del párrafo anterior, si un Jugador FM sufre una lesión y el Club al que pertenece tiene uno o más cambios disponibles para realizar, es obligación del Club ingresar a un Jugador que cumpla con las mismas condiciones del Jugador lesionado de conformidad con el artículo 26 del presente Reglamento. Si el Club no sustituye al Jugador lesionado con un Jugador con las mismas características, y, por ende, no cumpliera con la distribución y proporción establecida anteriormente dentro de los 11 Jugadores Titulares, se considerará alineación indebida y por ende será sujeto de las sanciones aplicables.

Por lo que hace a los Porteros, dado que esta es una posición dentro de la alineación con pocas alternativas de sustitución, se tomará en cuenta que, si en un caso el Portero de un Club es un Jugador



FM y éste resulta expulsado del encuentro o lesionado, y el Club al que pertenece le queda solo un cambio disponible, pero el Portero suplente no es un Jugador FM, el Club podrá realizar el cambio por ese Portero suplente sin que se considere alineación indebida.

Por el contrario, si el Portero de un Club es un Jugador FM y éste resulta expulsado, y el Club al que pertenece tiene dos o más sustituciones disponibles, y el portero suplente no es un Jugador FM, el Club podrá realizar el cambio, pero tendrá forzosamente que utilizar otro cambio disponible para ingresar a un Jugador FM para cumplir con lo estipulado en el presente artículo. De lo contrario, se considerará alineación indebida y será sujeto de las sanciones aplicables.

No se considerará alineación indebida, el registro de menos de 18 Jugadores indicados con anterioridad, únicamente en los casos autorizados por la LIGA MX.

ARTÍCULO 49

Se considera alineación indebida:

- 49.1. Cuando un integrante del Cuerpo Técnico no esté registrado en la hoja de alineación y aparezca en banca.
- 49.2. Cuando un Jugador no sea registrado en la hoja de alineación e ingrese al terreno de juego durante el transcurso del partido, ya sea como titular o suplente.
- 49.3. Cuando en un partido oficial un Jugador o integrante del Cuerpo Técnico aparezca en la hoja de alineación y no esté registrado reglamentariamente por su Club ante la LIGA MX de la FMF.
- 49.4. La alteración, modificación, sustitución o falsificación del registro expedido por la LIGA MX de la FMF.
- 49.5. El no presentar en la hoja de alineación el número mínimo de Jugadores registrados, según el presente Reglamento.
- 49.6. Cuando en un partido oficial alinee un Jugador o integrante del Cuerpo Técnico 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.
- 49.7. Alinear a un Jugador que se encuentre como no elegible en el Sistema Integral de Información Deportiva.
- 49.8. No cumplir con la distribución de Jugadores de conformidad con lo dispuesto por el artículo 48.
- 49.9. El intento de suplantación de Jugadores e Integrantes de Cuerpo Técnico.
- 49.10. No respetar las reglas de sustituciones previstas en el Reglamento de Competencia.

En caso de la infracción a los numerales 49.3, 49.4 y/o 49.9, aquellos afiliados que derivado de la investigación resulten responsables de participar pasiva o activamente en no estar registrados reglamentariamente, serán sancionados conforme al grado de participación que tuvieron en el caso, pudiendo llegar hasta la desafiliación del infractor.

En caso de la infracción a que se refiere el numeral 49.2 no se considerará alineación indebida cuando un Jugador no esté registrado en la hoja de alineación y aparezca en la banca, sin embargo, en caso de que dicho supuesto se presente, el Club que incurra en dicha falta será sancionado con una multa de 2,000 UMAs.

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



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

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

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

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

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

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

Finalmente, en caso de alineación indebida la Comisión Disciplinaria sancionará al infractor con una multa de al menos 1,000 UMAs.

ARTÍCULO 50

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

CAPÍTULO V PARTIDOS

A. Partidos Oficiales

ARTÍCULO 51

Los Clubes que participen en los Torneos Apertura 2022 y Clausura 2023 celebrarán sus partidos oficiales en los Estadios, días y horarios establecidos previamente y registrados ante la LIGA MX.

1. Todos los Clubes deberán cargar electrónicamente las hojas de alineación (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 Cuarto Árbitro. La formación del Club no se hará pública hasta 10 minutos antes del comienzo del partido. Los Clubes que no cumplan con lo dispuesto por este apartado serán sancionados de conformidad con el Reglamento de Sanciones.

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 Cuarto Árbitro será el único facultado para modificar la hoja de alineación, siempre y cuando falten menos de 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.

Por otra parte, si un Jugador alineado como Titular es expulsado antes de iniciar el encuentro, el Club podrá sustituir a dicho Jugador por otro que se encuentre alineado como Suplente, lo cual se tomará en cuenta como el primero de los cambios a que tiene derecho el Club durante el transcurso del partido y saldrá al encuentro con un Jugador menos de los establecidos como suplentes en la hoja de alineación.

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

2. 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.
3. En caso de que un Club solicite cambio de Estadio para la celebración de un partido oficial de carácter internacional, deberá contar con la anuencia de los Clubes que participan en la sede donde pretende jugar.

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

B. Fechas y Horarios

ARTÍCULO 52

Los partidos de los Torneos Apertura 2022 y Clausura 2023 deberán programar su inicio a partir de las 12:00 horas y hasta las 22:00 horas como máximo, respetando el lapso comprendido entre las 13:00 y las 15:59 horas, en el que no se podrá programar el inicio de encuentro alguno.

Durante la Fase de Calificación ningún Club podrá celebrar un partido oficial como parte de la Temporada 2022 - 2023 y otro oficial autorizado por la FIFA o Confederaciones en territorio nacional, si no han transcurrido por lo menos 48 horas desde la conclusión del partido anterior.

Si durante la Fase de Calificación un Club mexicano participa en el extranjero en un juego autorizado por la FIFA o Confederaciones, su siguiente partido dentro del Torneo local deberá celebrarlo 72 horas después de finalizado el partido anterior, siempre y cuando el traslado estimado de regreso a nuestro País exceda las 5 horas de vuelo, sin considerar las escalas, ni los retrasos en los mismos.

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

Los partidos correspondientes a la Jornada 17 de los Torneos Apertura 2022 y Clausura 2023 se jugarán en los horarios establecidos no pudiendo reprogramar los mismos.

ARTÍCULO 53

Es obligación de los Clubes que participan en los Torneos Apertura 2022 y Clausura 2023 estar en la plaza del Club local y/o dentro de 75 km de distancia del Estadio donde se disputará el encuentro, cuando menos con 8 horas de anticipación al horario programado del partido, por lo que aquellos Clubes que no cumplan con esta obligación, serán sancionados según lo dispuesto en el Reglamento de Sanciones.

ARTÍCULO 54

En los partidos de los Torneos Apertura 2022 y Clausura 2023, los Clubes contendientes deberán presentarse en el terreno de juego con 11 Jugadores, cuando menos 6 minutos antes de la hora señalada para dar inicio al partido.

Para dar inicio a un partido, el mínimo de Jugadores requerido en el terreno de juego es de 11, sin embargo, cuando el partido se haya iniciado, el mismo no continuará si uno de los Clubes tiene menos de 7 Jugadores.

En estos casos, el Club que se quede con menos de 7 Jugadores perderá el partido por un marcador 1-0.

Cuando ambos Clubes queden con menos de 7 Jugadores, ambos perderán el partido 1-0, 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.

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

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

En los partidos de los Torneos Apertura 2022 y Clausura 2023, deberán estar en la banca el Director Técnico, el Auxiliar Técnico, el Médico y/o el Auxiliar o Asistente Médico y/o en su caso, responsable de banca designado por el Club, registrados, y hasta un máximo de 6 miembros del Cuerpo Técnico y, en calidad de sustitutos un máximo de 10 o mínimo 7 Jugadores. El entrenador de Porteros no podrá estar en la banca, a menos que se registre como Auxiliar Técnico.

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

En caso de que las sustituciones se realicen en el medio tiempo del encuentro, será considerada como uno de los tres momentos mencionados anteriormente. Además, en caso de que ambos Clubes realizarán sustituciones al mismo tiempo, se restará una oportunidad para realizar una sustitución a cada uno de éstos.

Asimismo, de conformidad con el artículo 21 del presente Reglamento, si en la Gran Final se agregarán los tiempos extras por mantenerse un empate en el Marcador Global, los Clubes contarán con una posibilidad adicional para realizar una sustitución.

Aunado a lo anterior, los Clubes contarán con la posibilidad de realizar dos sustituciones adicionales por conmoción cerebral, para lo cual, se debe observar el contenido del Protocolo de Conmoción Cerebral aplicable a los Clubes de LIGA MX.

Previo a ingresar en el partido correspondiente, los Jugadores sustitutos únicamente podrán estar en el área de calentamiento en caso de estar realizando las actividades físicas necesarias para preparar al organismo para tomar el lugar de un Jugador que se encuentre disputando el encuentro, de lo contrario, el cuerpo arbitral o el Comisario del Partido les podrá solicitar que regresen a la banca.

ARTÍCULO 55

De acuerdo al Calendario de Competencia de la Temporada 2022 – 2023, los Clubes tendrán los siguientes Estadios registrados:

LIGA  BBVA		ESTADIOS TEMPORADA 2022 - 2023	
 América Estadio Azteca	 Gallos Blancos de Querétaro Estadio La Corregidora	 Puebla Estadio Cuauhtémoc	
 Atlas Estadio Jalisco	 Guadalajara Estadio AKRON	 Rayados de Monterrey Estadio BBVA	
 Club Atlético de San Luis Estadio Alfonso Lastras	 León Estadio León	 Santos Laguna Estadio TSM Corona	
 Club Tijuana Estadio Caliente	 Mazatlán, F.C. Estadio Mazatlán	 Tigres de la U.A.N.L. Estadio Universitario	
 Cruz Azul Estadio Azteca	 Necaxa Estadio Victoria	 Toluca Estadio Nemesio Díez	
 FC Juárez Estadio O. Benito Juárez	 Pachuca Estadio Hidalgo	 Universidad Nacional Estadio Olímpico Universitario	

ARTÍCULO 56

La LIGA MX tendrá la facultad de elaborar el Calendario de Competencia de la Temporada 2022 – 2023, en aras de lograr una competencia deportiva sana y, bajo la premisa de buscar las mejores condiciones para los Clubes integrantes de la LIGA MX.

Asimismo, la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX, podrá realizar cambios de fechas y horarios en los calendarios de juegos aprobados, en aquellos partidos que considere determinantes para la calificación a la Fase Final, en aquellos partidos oficiales aprobados por FIFA y Confederaciones en que los Clubes



mexicanos o la Selección Nacional obligatoriamente deban participar, así como en aquellos partidos que lo considere necesario ya sea o no a solicitud de los Clubes que formen parte de éstos.

Cambio de Horario

ARTÍCULO 57

Durante las 17 jornadas de cada uno de los Torneos Apertura 2022 y Clausura 2023, para solicitar cambio de horario de un partido, el Club interesado deberá solicitar a la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX, la autorización para el cambio de horario exponiendo los motivos de dicha solicitud.

Cuando dicha solicitud se lleve a cabo antes de los 8 días naturales previos a la celebración del partido de que se trate, se deberá contar con la autorización de la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX, antes de dar aviso al Club contrario.

Asimismo, a la recepción de la autorización en comento, la LIGA MX enviará la solicitud de cambio de horario al Club contrario.

Una vez hecho lo anterior, la LIGA MX notificará al Club solicitante la autorización o la negativa a su solicitud, según sea el caso.

Cuando la solicitud de cambio de horario se realice dentro de los 8 días naturales previos a la celebración del partido de que se trate, será necesario contar con la autorización del Club contrario antes de proceder a la solicitud de autorización de la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX.

Cambio de Fecha

ARTÍCULO 58

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

1. Solicitarlo por escrito a la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX, cuando menos con 15 días naturales de anticipación al evento.
2. Contar con la autorización por escrito del Club contrario.
3. Reprogramar el partido dentro de los 30 días naturales siguientes a la fecha en que inicialmente estaba programado, a menos de que la fecha de la solicitud no permita que así sea dentro del plazo antes mencionado, en cuyo caso el partido deberá celebrarse antes del inicio de la Jornada 17.
4. La reprogramación deberá obedecer a la celebración de un partido avalado por la FMF, FIFA o Confederaciones, o por compromisos del Club debidamente justificados ante la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX.
5. Para efectos de lo dispuesto en este artículo, un cambio de fecha será considerado también como un cambio de horario.

En el supuesto de que un Club haya obtenido la anuencia del Club contrario para cambiar de fecha un partido, y posteriormente pretenda modificar el horario del mismo, ésta se considerará como una segunda solicitud de cambio de horario, por lo que deberá contar con la autorización de la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX y del Club contrario.

Reprogramación de Partidos en Torneos Internacionales

ARTÍCULO 59

Si un Club se encuentra participando en un Torneo Internacional organizado por FIFA o Confederaciones, y requiere reprogramar uno de sus partidos del Torneo Regular, deberá junto con el Club contrario, determinar la fecha y horario en que será celebrado, atendiendo principalmente a los siguientes criterios:

- a) Tratándose de partidos internacionales fuera del territorio nacional, deberán existir por lo menos 72 horas entre partido y partido.
- b) Tratándose de partidos internacionales dentro del territorio nacional deberán existir por lo menos 48 horas entre partido y partido.
- c) La reprogramación de partidos deberá observar lo dispuesto por el presente Reglamento.

Lo anterior se esquematiza en las siguientes tablas:

Condiciones para partidos internacionales oficiales de Clubes Mexicanos en el extranjero
Fase de Calificación
(72 horas entre partido y partido)

Jornada Previa							Jornada Siguiete		
Viernes	Sábado	Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
Partido LIGA MX	Partido LIGA MX	x	x	Partido Intern	x	x	Partido LIGA MX	Partido LIGA MX	Partido LIGA MX

Jornada Previa							Jornada Siguiete		
Viernes	Sábado	Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
Partido LIGA MX	Partido LIGA MX	Partido LIGA MX	x	x	Partido Intern	x	x	Partido LIGA MX	Partido LIGA MX

Jornada Previa							Jornada Siguiete		
Viernes	Sábado	Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
Partido LIGA MX	Partido LIGA MX	Partido LIGA MX	x	x	x	Partido Intern	x	x	Partido LIGA MX

Condiciones para partidos internacionales oficiales de Clubes Mexicanos en Territorio Nacional
Fase de Calificación
(48 horas entre partido y partido)

Jornada Previa							Jornada Siguiete		
Viernes	Sábado	Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
Partido LIGA MX	Partido LIGA MX	Partido LIGA MX	x	Partido Intern	x	x	Partido LIGA MX	Partido LIGA MX	Partido LIGA MX

Jornada Previa							Jornada Siguiete		
Viernes	Sábado	Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
Partido LIGA MX	Partido LIGA MX	Partido LIGA MX	x	x	Partido Intern	x	Partido LIGA MX	Partido LIGA MX	Partido LIGA MX

Jornada Previa							Jornada Siguiete		
Viernes	Sábado	Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
Partido LIGA MX	Partido LIGA MX	Partido LIGA MX	x	x	x	Partido Intern	x	Partido LIGA MX	Partido LIGA MX

Condiciones para partidos internacionales oficiales de Clubes Mexicanos en el extranjero
Fase Final (Cuartos de Final)

Jornada 17			Cuartos Ida				Cuartos Vuelta		
Viernes	Sábado	Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
Partido LIGA MX	Partido LIGA MX	Partido LIGA MX	x	Partido Intern	Partido LIGA MX	Partido LIGA MX	x	Partido LIGA MX	Partido LIGA MX

Jornada 17			Cuartos Ida				Cuartos Vuelta		
Viernes	Sábado	Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
Partido LIGA MX	Partido LIGA MX	Partido LIGA MX	x	x	Partido Intern	Partido LIGA MX	x	x	Partido LIGA MX

Jornada 17			Cuartos Ida				Cuartos Vuelta		
Viernes	Sábado	Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
Partido LIGA MX	Partido LIGA MX	Partido LIGA MX	x	x	Partido LIGA MX	Partido Intern	x	x	Partido LIGA MX



**Condiciones para partidos internacionales oficiales de Clubes Mexicanos en el extranjero
Fase Final (Semifinales)**

	Cuartos Vuelta					Semifinales Ida			Semifinales Vuelta	
<i>Viernes</i>	<i>Sábado</i>	<i>Domingo</i>	<i>Lunes</i>	<i>Martes</i>	<i>Miércoles</i>	<i>Jueves</i>	<i>Viernes</i>	<i>Sábado</i>	<i>Domingo</i>	
x	Partido LIGA MX	Partido LIGA MX	x	Partido Intern	Partido LIGA MX	Partido LIGA MX	x	Partido LIGA MX	Partido LIGA MX	

	Cuartos Vuelta					Semifinales Ida			Semifinales Vuelta	
<i>Viernes</i>	<i>Sábado</i>	<i>Domingo</i>	<i>Lunes</i>	<i>Martes</i>	<i>Miércoles</i>	<i>Jueves</i>	<i>Viernes</i>	<i>Sábado</i>	<i>Domingo</i>	
x	Partido LIGA MX	Partido LIGA MX	x	x	Partido Intern	Partido LIGA MX	x	x	Partido LIGA MX	

	Cuartos Vuelta					Semifinales Ida			Semifinales Vuelta	
<i>Viernes</i>	<i>Sábado</i>	<i>Domingo</i>	<i>Lunes</i>	<i>Martes</i>	<i>Miércoles</i>	<i>Jueves</i>	<i>Viernes</i>	<i>Sábado</i>	<i>Domingo</i>	
x	Partido LIGA MX	Partido LIGA MX	x	x	Partido LIGA MX	Partido Intern	x	x	Partido LIGA MX	

Reprogramación de Partidos por Jugadores convocados a Selección Nacional

ARTÍCULO 60

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

Cambio de Estadio

ARTÍCULO 61

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

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

- 61.1. Solicitar por escrito a la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX, el cambio de Estadio para un partido programado, manifestando las causas de su solicitud.
- 61.2. Contar con la autorización por escrito del Club contrario.
- 61.3. Contar con la autorización por escrito de los otros Clubes de la LIGA MX y/o EXPANSIÓN MX que jueguen en el mismo Estadio.



- 61.4. Contar con la autorización del Dueño o legítimo poseedor del Estadio donde pretende celebrar su partido oficial.
- 61.5. Se deberá observar que el partido que se solicita cambiar de Estadio, no se juegue en el mismo día y horario que otro Club de LIGA MX o EXPANSIÓN MX de la misma sede.

C. Suspensión de Partidos

ARTÍCULO 62

Los partidos de la Temporada 2022 - 2023 sólo podrán suspenderse por causas de fuerza mayor o estado de emergencia, falta de energía eléctrica, sobrecupo, invasión o agresión del público, incomparecencia de alguno de los contendientes, o retirada de la cancha de algún Club o comportamiento impropio y discriminatorio de los asistentes al Estadio.

Queda a criterio de la Comisión Disciplinaria iniciar una investigación para comprobar que, en los partidos suspendidos por causa de fuerza mayor, efectivamente existió dicha causa. Si la Comisión Disciplinaria determina que no hubo una causa de fuerza mayor, el Club infractor será sancionado según lo dispuesto en el Reglamento de Sanciones.

Suspensión antes del Inicio de un Partido

ARTÍCULO 63

Cuando un partido no pueda iniciarse por existir causas de fuerza mayor, tales como falta de energía eléctrica, inundaciones u otros estados de emergencia originados por fenómenos naturales, 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 Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX señalará la hora de inicio reprogramada, teniendo obligación el Club visitante, los Árbitros y el (los) Comisario (s), de permanecer en la sede.

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

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

Si el impedimento continúa transcurrido este lapso, el juego se suspenderá temporalmente y corresponderá a la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX señalar la fecha y horario de su celebración, debiendo ser antes del inicio de la Jornada 16 del Torneo de que se trate. En este caso, la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX tendrá la facultad para determinar el monto en relación a la transportación del Club visitante y con cargo a que Club se efectuarán los gastos que origina la suspensión.

Suspensión de un Partido ya Iniciado

ARTÍCULO 64

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

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

Los gastos del Club visitante (treinta personas como máximo), así como los gastos del Cuerpo Arbitral y el o los Comisarios con motivo de la suspensión del juego, deberán ser cubiertos por el Club local. En ese sentido, la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX podrá determinar el monto que estará a cargo del Club local,

Si uno de los Clubes tiene que jugar dentro de los tres días naturales siguientes, algún partido oficial o amistoso autorizado por la FMF, o existiera algún inconveniente, el Árbitro dará por suspendido el juego y turnará su Informe Arbitral a la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX para que ésta determine cuándo y cómo debe jugarse el tiempo faltante.

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

En los dos últimos casos, la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX, determinará con cargo a qué Club se efectuarán los gastos que origina la suspensión.

Suspensión de un Partido ya Iniciado por reacciones racistas

ARTÍCULO 65

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

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

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

Mediante un anuncio por el sonido local se les solicitará a los aficionados que cese el comportamiento inmediatamente.

El partido se reiniciará después del anuncio.

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

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

Durante este periodo el Árbitro podrá solicitar de nuevo que se haga un anuncio por el sonido local para que cese inmediatamente la conducta racista y se le advertirá al público que tal comportamiento se procederá a 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 siguientes pasos y la posibilidad de suspender para el desalojo del Estadio.

65.3. Incidentes racistas graves – Tercera Fase: Suspensión para el Desalojo del Estadio

Si la conducta racista y/o los comportamientos discriminatorios continúan después de reiniciar el partido (por ejemplo, si la segunda fase no dio resultado), el Árbitro decidirá como último recurso suspender el partido para el desalojo del Estadio o de las personas involucradas en los referidos comportamientos. El Comisario de partido, a través del Cuarto Oficial, ayudará al Árbitro a decidir si la conducta racista cesó como resultado de las medidas tomadas en la segunda fase.

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

Cuando los incidentes Racistas graves se encuentren en la Tercera fase, suspensión para el desalojo del Estadio” y un partido ya iniciado sea suspendido por las razones antes expuestas, se deberá desalojar el Estadio en su totalidad o parcialmente y una vez desalojado realizado éste deberá completarse el juego.

El partido será reiniciado en las mismas condiciones en que se encontraban los Clubes en el momento de la suspensión (minutos jugados, goles, expulsiones, cambios, alineaciones, amonestaciones, etc.)

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

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

Suspensión por falta de Garantías

ARTÍCULO 66

Cuando un partido sea suspendido por falta de garantías, motivado por actitud antideportiva, rebeldía o cualquier situación ocasionada por Jugadores, Cuerpo Técnico o Directivos de algún Club, y el hecho se encuentre reportado en el Informe Arbitral y en el informe del Comisario, la Comisión Disciplinaria realizará la investigación correspondiente y aplicará, en su caso, las sanciones a que se hayan hecho acreedores los infractores, además de que el Club al que pertenecen perderá el partido por 1-0 y, en lo relacionado a



los goles anotados, se estará sujeto a lo dispuesto en el presente Reglamento, así como los Reglamentos de la FMF.

D. Incomparecencias

ARTÍCULO 67

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

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

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

Si se comprueba que no hubo causa justificada que impidiera a un Club llegar a tiempo para iniciar el partido a la hora programada, el Club culpable perderá el partido con marcador 1-0 a favor del contrario.

El Club que no comparezca a un partido oficial de la Fase de Calificación o Fase Final sin contar con una causa justificada, automáticamente descenderá a la división inmediata inferior en la siguiente Temporada.

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

Incomparecencia del Cuerpo Arbitral

Si un partido no puede iniciar debido a la incomparecencia del Cuerpo Arbitral, los Clubes contendientes deberán esperar en el Estadio 30 minutos, al término de los cuales podrán retirarse. Para tal efecto el Comisario deberá elaborar un acta que será firmada por los capitanes haciendo constar los hechos, misma que será enviada a la Presidencia Ejecutiva de 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 Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX deberá señalar la fecha de celebración del mismo, determinando el Club local la hora en que se efectuará el juego.

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

E. Retiros

ARTÍCULO 68

Al Club que se retire injustificadamente del terreno de juego una vez iniciado el partido y con ello impida que éste se juegue por entero (incluidos los tiros penales), se le considerará el partido como perdido con un marcador de 1-0 y se le adjudicarán los puntos, al contrario. En lo relacionado a los goles anotados, se

actuará de acuerdo con el procedimiento establecido en el presente Reglamento y los Reglamentos de la FMF.

El Club que se retire del terreno de juego, será sancionado según lo dispuesto por el Reglamento de Sanciones.

Si el culpable de esta falta es el Club visitante, independientemente de las sanciones antes especificadas, éste tendrá la obligación de resarcir al Club local todos los perjuicios sufridos con motivo de la suspensión del partido. En lo relacionado con los goles anotados, se actuará de acuerdo con el procedimiento establecido en el presente Reglamento y los Reglamentos de la FMF.

ARTÍCULO 69

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

Si el causante es el Club visitante, deberá cubrir además al Club local los perjuicios económicos sufridos con motivo de la suspensión del partido.

Si el retiro de algún Club es por causa de fuerza mayor, la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX, determinará lo conducente, después de realizar la investigación correspondiente.

El Club que se retire de un partido oficial de la Fase de Calificación o Fase Final, sin contar con una causa justificada, automáticamente descenderá a la división inmediata inferior en la siguiente Temporada.

F. Veto de Estadio

ARTÍCULO 70

Al Club al que se le aplique la sanción de “Veto de Estadio”, de conformidad con el Reglamento de Sanciones y para efecto de cumplir su sanción podrá escoger de acuerdo con la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX entre:

1. Deberá jugar en su Estadio a “Puerta Cerrada”, en el día y hora acostumbrados, situación que será certificada por la LIGA MX a través del Comisario designado para dicho encuentro.
2. A elección del Club sancionado, jugar en otro Estadio de la LIGA MX o LIGA EXPANSIÓN MX, que se encuentre ubicado a partir de 50 km del Estadio habitual, y que deberá ser aprobado por la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX, y autorizado expresamente por el Club que habitualmente juega en el Estadio de que se trate. Para la correspondiente autorización, el Club sancionado deberá informar a la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX sobre la decisión de jugar en otro Estadio, con cuando menos 7 días naturales de anticipación al partido programado tratándose de Fase de Calificación y 2 días naturales tratándose de jornada doble y/o Fase Final.

ARTÍCULO 71

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

G. Dopaje

ARTÍCULO 72

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

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

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

H. Balones

ARTÍCULO 73

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

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

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

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

Los Clubes que en un partido no utilicen los balones oficiales aprobados por la LIGA MX serán sancionados de conformidad con lo que establece el Reglamento de Sanciones.

ARTÍCULO 74

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

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

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

I. Estadios

ARTÍCULO 75

De conformidad con el artículo 6 del presente Reglamento, los Estadios en donde se efectúen los partidos de los Torneos de la LIGA MX deberán cubrir todos los requisitos que dispone el Reglamento General de

Competencia, Protocolos y demás documentos oficiales; y en el caso particular del aforo, contar con una capacidad mínima de 15,000 espectadores.

ARTÍCULO 76

Los Estadios deberán contar con los siguientes servicios:

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

Los lugares destinados para los vestidores de Jugadores y Árbitros deberán estar suficientemente ventilados, observando que las ventanas sean inaccesibles al público en general. Además de lo anterior, deberán contar con vigilancia policíaca para evitar la entrada de personas ajenas a los mismos, sin función alguna.

Los vestidores de los Jugadores y las regaderas deberán estar equipadas con suelo antiderrapante y separadas por muros o divisiones, de tal forma que aquellos no sean invadidos por el vapor de agua proveniente de los otros.

- b) Área de Servicio Médico para la atención de Jugadores y público en general.
- c) Contar con un Desfibrilador portátil, independiente al de las Ambulancias. Así mismo, cada Club deberá traer consigo un Desfibrilador portátil, el cual tendrá consigo en la banca mientras dure el encuentro, no importando si actúa de local o de visitante.
- d) Área de control de dopaje.
- e) Sistema de circuito cerrado que deberá cubrir como mínimo los puntos que dispone el Reglamento General de Competencia el Protocolo Interinstitucional de Seguridad "Estadio Seguro" y/o demás documentos emitidos por la LIGA MX / EXPANSIÓN MX o FMF.
- f) Un Centro de Mando que concentre las pantallas de circuito cerrado de televisión y con vista hacia la cancha.
- g) Los Estadios deberán contar con internet inalámbrico disponible en cancha y tribuna que permita a los representantes de la prensa realizar sus funciones.
- h) Contar con la computadora que cumpla con las características y especificaciones señaladas por la LIGA MX y una impresora en función para la elaboración del Informe Arbitral, así como conexión a Internet para el envío de la misma.
- i) Contar con un pizarrón electrónico autorizado por la Comisión de Árbitros en óptimas condiciones, para indicar la sustitución de Jugadores y el número de minutos añadidos en compensación por el tiempo perdido.
- j) Rampas, accesos, asientos y áreas en general destinadas a personas con capacidades diferentes.
- k) En caso de optar por utilizar tabletas electrónicas en el área técnica, se deberá limitar el uso de dichos aparatos para explicar jugadas gráficamente, realizar anotaciones y llevar un registro del partido, quedando estrictamente prohibido utilizar dichos dispositivos para mostrar repeticiones del partido, objetar juicios del Cuerpo Arbitral y/o mostrar imágenes bajo cualquier argumento, bajo el apercibimiento de quien sea reportado incumpliendo lo dispuesto en este inciso, será



sancionado por el Árbitro del Partido e incluso por la Comisión Disciplinaria, dependiendo de la gravedad del caso.

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

ARTÍCULO 77

Los Clubes de la LIGA MX deberán proveer de excelente cuidado al equipo de videograbación del Centro de Innovación Tecnológica y deberán garantizar que existan en el Estadio 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, deberán contar con vigilancia policíaca para evitar la entrada de personas ajenas a los mismos, sin función alguna.

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.

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.

Para el sistema Falcon Touchscreen LIVE en vestidor del equipo local

1. Espacio de al menos 2m x 2m x 50cm para el sistema de touchscreen
2. Conexión eléctrica permanente de 120 Vots AC con protección de picos de voltaje a no más de 1 metro del lugar donde se instalará el sistema.
3. Garantía de continuidad eléctrica (UPS de al menos 1000 VA - 600 Watts)
4. Conexión a internet **alámbrico** con garantía de tener un ancho de banda de al menos 10Mb/s **de bajada** (download) en su fluctuación más baja. Ideal que la capacidad nominal sea de al menos 20Mb/s. Debe llegar hasta el Touchscreen.
5. Conexión a internet **inalámbrico** (Wifi) a al menos 10Mb/s de bajada (download) en su fluctuación más baja.

Para el sistema Microsoft Laptop en vestidor equipo visitante y bancas

1. Conexión a internet **inalámbrico** (Wifi) con garantía un ancho de banda a al menos 10Mb/s de bajada (download) en su fluctuación más baja.

ARTÍCULO 78

Los Clubes que actúen como locales tendrán las siguientes obligaciones:

- a) Contar con personal de vigilancia que a juicio de las Autoridades de Gobierno y del propio Club sea suficiente para garantizar la seguridad del público en general, Oficiales de Partido, Jugadores y Cuerpo Técnico, antes, durante y hasta el término del encuentro.
- b) Asignar al Club visitante y al Cuerpo Arbitral una escolta de vialidad que proteja y facilite el tránsito en la ruta aeropuerto - hotel – Estadio – hotel – aeropuerto.

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

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

En caso de no proveer la escolta para los Árbitros, el Club será sancionado de conformidad con lo dispuesto por el Reglamento de Sanciones.

- c) Asignar un palco a la Directiva del Club visitante con capacidad para 12 (doce) personas, con baño privado, conexión a internet **inalámbrico** (Wifi), televisión con la transmisión del partido, que ofrezca seguridad y visibilidad adecuada para los integrantes de la misma, en excelentes condiciones de construcción y de limpieza. La Directiva del Club visitante deberá estar protegida con elementos de seguridad para evitar incidentes y/o agresiones por parte del público asistente.
- d) Escoltar a la Directiva del Club visitante de la cancha al palco asignado.
- e) En partidos de alto riesgo, asignar al Club visitante la seguridad suficiente durante toda la estancia en la plaza.
- f) Aplicar los sistemas de seguridad idóneos para impedir a los aficionados, porras y Grupos de Animación la introducción a los Estadios de: paraguas, bombas de humo, bengalas, objetos inflamables, cohetes o similares, objetos que contengan pólvora, fuegos artificiales, dispositivos láser, pancartas con textos ofensivos al honor, rollos de papel, papel picado, trapos, banderas monumentales, aunque sólo contengan los colores y/o el logotipo del Club, playeras, tendedores y/o mantas de todo género.
- g) Cumplir con lo establecido en el Reglamento de Disposiciones de Seguridad para Partidos Oficiales, el Protocolo Interinstitucional de Seguridad “Estadio Seguro”, Manual General de Protección Civil “Estadio Seguro”, 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) Asignar un lugar seguro y aislado del Público y de las Directivas de los Clubes, al Asesor de Árbitros, escoltándolo en sus recorridos.
- i) El Club visitante deberá informar a más tardar los miércoles a las 17:00 horas, para las Jornadas de fin de semana y el viernes a las 17:00 horas para el caso de Jornada doble, al Club local y a la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX, su itinerario de viaje para el partido correspondiente.
- j) Durante la Fase de Calificación y Fase Final, el Club visitante tendrá derecho a recibir 80 boletos de intercambio, los cuales deberán ser de la mejor zona del Estadio y se destinarán para uso de familiares y personal que el Club visitante decida. El intercambio de localidades deberá ser igual o similar en ubicación y precio de los Estadios correspondientes.

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

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

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

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

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

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

Asimismo, los Clubes visitantes deberán respetar y hacer respetar los Reglamentos y Documentos expedidos por la LIGA MX, entre los cuales se encuentran el Protocolo de Sanidad para el Regreso a los Estadios y el Proceso de Retorno de los Clubes.

En caso de no cumplir con alguna de las obligaciones antes señaladas, el Club infractor será sancionado de conformidad con lo dispuesto por el Reglamento de Sanciones.

ARTÍCULO 79

Es obligación de los Clubes credencializar a todos los miembros de sus Grupos de Animación antes del inicio de la Temporada correspondiente, de lo contrario, se harán acreedores a una sanción de 3,000 UMAS.

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

No se permitirá el ingreso a los partidos a los grupos de animación visitantes.

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

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

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

Los Clubes no podrán dar ningún tipo de apoyo a los Grupos de Animación, el Club que sea sorprendido tendrá como sanción en automático el veto de plaza en su siguiente partido como local y una multa de 3,000 UMAS. En caso de reincidencia, la sanción podrá incrementarse.

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

ARTÍCULO 80

Adicional a la credencialización estipulada en el artículo anterior, durante la Temporada 2022 – 2023, se iniciará con la implementación obligatoria del FAN ID para todos los aficionados que ingresen al Estadio.

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

Una vez culminada la implementación del FAN ID, se podrá prohibir el ingreso a cualquier Estadio de la LIGA MX, a las personas que sean encontradas culpables de generar violencia, cometer conductas

racistas y/o abusivas y/o que lleven a cabo cualquier conducta impropia durante la celebración de un partido.

ARTÍCULO 81

Para la Temporada 2022 - 2023 se permitirá el uso de pirotecnia fría o caliente como parte de alguna ceremonia especial que organice el Club, bajo los siguientes lineamientos:

- a) El Club deberá manifestar su intención y solicitar por escrito a la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX, hasta 24 horas antes de iniciar el partido, la autorización para utilizar la pirotecnia, explicando a detalle el tipo de ceremonia y/o celebración, acompañando el permiso de Protección Civil y la carta compromiso por parte de la empresa que proporcionará el servicio.
- b) La pirotecnia estará permitida en el techo de los Estadios y los terrenos aledaños, en ceremonias de inauguración, aniversarios del Club, inicio de Temporada o Torneo, Ceremonias de Premiación, entrega de reconocimientos y activaciones realizadas por los Clubes.

J. Publicidad

ARTÍCULO 82

En ningún caso la publicidad rotativa, estática o cualquier otra análoga, podrá invadir un área de 1 m de la totalidad del área circundante al terreno de juego.

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

ARTÍCULO 83

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

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

- i) Gafete de Capitán
- ii) Portigoles (banderines a lado de las porterías)
- iii) Soportes de balones
- iii) Tapetes o Pirámides publicitarias
- iv) Niño embajador y Abanderados
- v) Protocolo de inicio
- vi) Gran Final Ida y Vuelta
- viii) Tablero de Cambios
- ix) Ceremonias de Premiación
- x) Cronometro
- xi) Parche de competencia

Los Clubes de la LIGA MX están obligados a respetar y no alterar en su beneficio o de un Tercero, los protocolos de mercadotecnia, sobre todo en lo que respecta a las propiedades publicitarias de la LIGA MX, bajo el apercibimiento de que en caso de no hacerlo serán susceptibles de ser sancionados por la Comisión Disciplinaria conforme lo dispone el Reglamento de Sanciones.

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

ARTÍCULO 84

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

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

ARTÍCULO 85

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

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

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

ARTÍCULO 86

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

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

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

K. Canchas y Terreno de Juego

ARTÍCULO 87

Los Clubes deberán cumplir las disposiciones sobre las canchas y terreno de juego a que se refiere el Reglamento General de Competencia.

Adicionalmente los Clubes deberán observar lo siguiente:

El terreno de juego debe estar completamente llano y nivelado. El césped del terreno de juego deberá podarse a una altura entre 15 mm y 30 mm, y sus franjas deberán respetar un ancho de 4 m cada una.

Su superficie debe estar en perfectas condiciones, y puede ser:

1. De césped natural con un sistema de riego eficiente para todo clima y utilizar agua tratada; o



2. De césped artificial conforme a las normas de calidad de la FIFA categoría 2 estrellas, la cual deberá renovarse de forma anual, entregando copia de la certificación previo al inicio de la Temporada a la LIGA MX.

El terreno de juego deberá tener las siguientes medidas: 105 m de largo y 68m de ancho.

ARTÍCULO 88

Los Clubes que deseen realizar eventos fuera de las Competencias en los Estadios, deberán observar lo siguiente:

1. Respetar el calendario de competencia publicado previo al inicio del Torneo Apertura 2022 y Clausura 2023.
2. En caso de tener un evento fuera de la competencia, deberán notificarlo a la LIGA MX con la debida antelación previo al inicio del Torneo correspondiente. Para el desarrollo del evento, el Terreno de Juego deberá ser cubierto con una protección que impida el daño del mismo,
3. El montaje y desmontaje del evento deberá contemplar el calendario de competencia.
4. Previo a la confirmación del partido posterior al evento, la LIGA MX realizará la revisión de las condiciones del Terreno de Juego para garantizar que éste se encuentra en óptimas condiciones para el desarrollo de la Competencia correspondiente.

Si al momento de realizarse la inspección se determinar que el Terreno de Juego no se encuentra en condiciones para llevar a cabo un buen desarrollo del partido o por existir la posibilidad de poner en riesgo la integridad física de los Jugadores y el Cuerpo Arbitral, no se podrá llevar a cabo el partido y se deberá seguir el siguiente protocolo:

- a) La LIGA MX y el Club local deberán determinar la sede del encuentro debiendo realizarse en un estadio aprobado por la LIGA MX.
- b) Los gastos (hospedaje, alimentación, transportación terrestre y/o área, etc.) que se originen por el cambio del partido serán pagados en su totalidad por el Club infractor al Club visitante y al Cuerpo Arbitral.
- c) En el supuesto que el partido se pueda reprogramar por mutuo acuerdo para otra fecha del calendario, se aplicará el mismo criterio que si el partido se llevara a cabo en otra sede.
- d) El Club infractor será apercibido, una vez que incurra en el supuesto del presente artículo, podrá ser sancionado con 3,000 UMAS.

L. Equipamiento

ARTÍCULO 89

Los Clubes participantes en los Torneos Apertura 2022 y Clausura 2023, tienen la obligación de registrar ante la LIGA MX con anticipación de 15 días naturales al inicio de un Torneo, los tres uniformes que utilizarán los Jugadores durante la competencia, ya sea por Temporada o por Torneo. Estos uniformes deberán ser: uniforme local, uniforme visitante y tercer uniforme, para la transmisión de partidos por televisión.

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

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

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 cuenta el Club.

Los Clubes deberán entregar a la LIGA MX, dentro del plazo antes señalado, una muestra física de cada uno de los uniformes de Jugadores y Porteros registrados y que se utilizarán durante la competencia. El incumplimiento a esta disposición será sancionada conforme a lo dispuesto por el Reglamento de Sanciones.

ARTÍCULO 90

La Comisión de Árbitros enviará a la LIGA MX, quien a su vez notificará a los Clubes, los martes previos al inicio de la Jornada, la designación de los uniformes que utilizarán los Clubes y el Cuerpo Arbitral dando prioridad en la programación al uniforme local del Club anfitrión. En ese sentido, en caso de que el Club local tuviera una solicitud especial, deberá hacerla como máximo el lunes previo a la notificación de la designación de uniformes y el martes previo a la notificación de la designación de uniformes en caso de jornadas dobles.

Si una vez analizadas las opciones para la programación, se observa una similitud entre los uniformes registrados, será facultad exclusiva de la Comisión de Árbitros combinar las prendas (playera, short o calcetas) a fin de que los uniformes del Club local y del Club visitante sean diametralmente opuestos.

Los Clubes podrán solicitar una modificación a la designación de uniformes, sin afectar al Club rival y a los Árbitros a través del SIID y la LIGA MX lo hará llegar a la Comisión de Árbitros, mismo que deberá ser presentado como máximo los días miércoles previos a la celebración del partido, hasta las 17:00 horas.

Tratándose de Jornada doble, la solicitud de modificación a que se refiere el párrafo inmediato anterior se deberá presentar los días jueves previo a la siguiente Jornada de fin de semana, debiendo recibir la respuesta el día viernes inmediato siguiente hasta las 19:00 horas.

Tratándose de la Fase Final, se respetará obligatoriamente la designación acordada en la junta previa a cada serie, a que se refiere el artículo 17 del presente Reglamento.

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

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

Los Clubes deberán tener disponible en la banca, durante todos los partidos, playeras de Jugador y playeras de portero, todas sin número y en diferentes tallas, idénticas a las programadas por la Comisión de Árbitros, para que, en caso de ser necesario, un Jugador pueda cambiarse y no se pierda tiempo del partido por traer la playera desde vestidores.

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

Los Clubes que no utilicen los uniformes designados por la Comisión de Árbitros o no respeten las condiciones respecto de la chaqueta o rompe vientos, serán sancionados conforme al Reglamento de Sanciones.



ARTÍCULO 91

Los Jugadores utilizarán obligatoriamente en la camiseta de juego, sobre la espalda el nombre del Jugador y el número del Jugador. Así mismo, en la parte delantera del short deberá aparecer el número del Jugador, tal cual aparece en la camiseta.

a) Nombre y sobrenombre

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

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

Únicamente se autorizará el uso de sobrenombres que no atenten contra las normas del Código de Ética de la FMF, el respeto y las buenas costumbres.

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

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

Sólo los Jugadores procedentes de Fuerzas Básicas podrán utilizar hasta 3 dígitos, siempre que se trate del número que les corresponde de acuerdo a la numeración del Club, a efecto de que los identifique durante los Torneos Apertura 2022 y Clausura 2023.

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

- LIGA MX corresponde del 1 al 40

Para el caso de los Jugadores registrados en la LIGA MX, éstos deberán utilizar obligatoriamente una numeración del 1 al 35. La numeración del 36 al 40 será utilizada en caso de registrar a más de 35 Jugadores.

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

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

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

La numeración en los Clubes de Sub 20, Sub 17, Sub 15 y Sub 13, Liga Premier y Liga TDP, deberá ser consecutiva al Club de la LIGA MX, partiendo del número 41 en adelante, como se señala a continuación:

- Liga Premier corresponde del 81 al 130
- Liga TDP corresponde del 131 al 180
- Fuerzas Básicas Sub 20 corresponde del 181 al 230
- Fuerzas Básicas Sub 18 corresponde del 231 al 280
- Fuerzas Básicas Sub 16 corresponde del 281 al 330
- Fuerzas Básicas Sub 14 corresponde del 331 al 350

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

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

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

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

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.

El Club que no respete lo anterior será sancionado con lo dispuesto en el Reglamento de Sanciones.

M. Árbitros

ARTÍCULO 92

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

1. Los Árbitros deberán aplicar en el desarrollo de cualquier partido oficial o amistoso, las Reglas de Juego expedidas por el International Football Association Board (IFAB) y promulgadas por la FIFA y el Reglamento de Competencia autorizado por la FMF, y serán los responsables de su estricta observancia.
2. Deberán asegurarse en conjunto con el Comisario que no haya persona no autorizada dentro del terreno de juego y cancha y, en caso contrario, solicitará para su desalojo el apoyo del Coordinador de Seguridad.
3. Deberán exigir a todas las personas autorizadas para estar dentro del terreno de juego, absoluto respeto a su autoridad y a la del Comisario.
4. Los Árbitros que dirijan los encuentros de la Temporada 2022 - 2023 tendrán obligación de identificar, por medio de las credenciales de registro originales que expida la LIGA MX de la FMF, a los Jugadores que participarán en los partidos oficiales, así como que el nombre que coincida con el número de camiseta correspondiente.



5. La Comisión de Árbitros deberá enviar a la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX el itinerario de los Árbitros, 48 horas antes del inicio del partido. Los Árbitros deberán presentarse en la sede del partido a dirigir, ocho horas antes del inicio del mismo.
6. En caso de que, por indisposición, lesión o cualquier otro motivo, un Árbitro o uno de sus Asistentes, no pueda seguir ejerciendo su función antes o durante el encuentro, informará inmediatamente a la LIGA MX, a través del Asesor de Árbitros y será reemplazado por el Cuarto Árbitro.
7. Durante la Temporada 2020 - 2023, la Comisión de Árbitros llevará a cabo la designación de los Árbitros de cada jornada, la cual se hará del conocimiento de los Clubes por conducto de la LIGA MX a través del Sistema Integral de Información Deportiva.
8. La Comisión de Árbitros suministrará a los Árbitros los uniformes oficiales y equipamiento, los cuales se usarán sólo en los días de partido.
9. El Asesor de Árbitros es el representante de la FMF designado por la Comisión de Árbitros para evaluar el trabajo del Cuerpo Arbitral.
10. El Árbitro presidirá con el Comisario la Reunión Técnica previa al encuentro y autorizará los uniformes a utilizar por los participantes en el encuentro, conforme a la previa designación de la Comisión de Árbitros.
11. A efecto de comprobar el peso y medida reglamentarios de los balones, los Árbitros deberán llevar consigo un medidor oficial para realizar dicha tarea.
12. Al finalizar cada partido, el Árbitro redactará el Informe Arbitral en el formulario oficial de la FMF y lo enviará vía electrónica a la LIGA MX, a la Comisión de Árbitros y a la Comisión Disciplinaria de la FMF, dentro de los 45 minutos siguientes. El Árbitro que no cumpla con esta obligación será sancionado con lo dispuesto por el Reglamento de Sanciones.
13. Los Árbitros podrán apoyarse en el Video Assistant Referee (VAR), de conformidad con los lineamientos que dispone dicho sistema y que se agregan al presente reglamento en el Apéndice III.

N. Comisarios

ARTÍCULO 93

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

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

Son funciones del Comisario, entre otras:

1. Estar en el Estadio donde se jugará el partido cuando menos 3 horas antes del inicio del encuentro.
2. Inspección del Estadio: verificar el estado del terreno de juego, marcado del campo, bancas de sustitutos, banderines de esquina, pizarrón electrónico, vallas publicitarias, posiciones de las cámaras de T.V. en la zona circundante al terreno de juego, zona de prensa, acceso de entrada al campo previa acreditación, vestidores de los Clubes y Cuerpo Arbitral, sala de control de dopaje, servicios médicos, desfibrilador portátil tanto del Club local como del visitante, seguridad, accesos en general, ubicación, llegada y equipamiento de la(s) ambulancia(s), palco asignado al Club

visitante, circuito cerrado de televisión, Centro de Mando, material de patrocinios, etc., así como informar al Club local de las faltas identificadas a efecto de que se realicen las correcciones de manera inmediata.

3. Convocar a una Reunión Técnica con un representante del Cuerpo Arbitral, así como con los representantes de los Clubes local y visitante con dos horas de anticipación, a la hora del encuentro con la finalidad de verificar los uniformes de juego que utilizarán en el partido y así evitar confusión alguna.
4. Recepción e instalación del Cuerpo Arbitral y de los Clubes participantes.
5. Revisar junto con los Clubes la cuenta regresiva para el inicio del partido de conformidad con los lineamientos establecidos por la FIFA.
6. Vigilar junto con el Cuarto Oficial que se cumplan los lineamientos para el uso del sonido local y las pantallas de TV durante el desarrollo del encuentro.
7. Supervisar las Medidas de Seguridad establecidas por la Autoridad competente para cada uno de los encuentros de acuerdo al riesgo del mismo.
8. Estar presente durante el levantamiento de muestras para las pruebas antidopaje y dar fe de que todo se haga bajo las normas que al efecto se señalen.
9. Las demás que señalen las Disposiciones de Seguridad para Partidos Oficiales, el Manual del Comisario, el Protocolo de Sanidad para el Retorno a los Estadios y el Protocolo de Retorno de los Aficionados al Estadio.

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

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

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

O. Médico Especialista

ARTÍCULO 94

De conformidad con lo establecido en el Protocolo de Conmoción Cerebral, en todos los partidos de la LIGA MX, la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX designará a un Médico Especialista, el cual deberá estar completamente cualificado y licenciado para evaluar las conmociones cerebrales y que sea capaz de autorizar si los Jugadores pueden o no volver al partido después de la antedicha lesión por un traumatismo craneoencefálico.

El Médico Especialista tendrá que implementar el Protocolo de Conmoción Cerebral en todo momento, para lo cual deberá presentarse en el respectivo Estadio o Sede 60 (sesenta) minutos antes del inicio del partido y hasta 10 (diez) minutos antes de iniciar el partido, ubicarse en la zona asignada por la Coordinadora de Sede o Comisario del Partido o Coordinadora de Sede o Cuerpo Arbitral que no hubo incidente alguno.



En el caso de que el Médico Especialista no se presente por causas de fuerza mayor, el Comisario lo comunicará a ambos Clubes y deberán contar con el consentimiento firmado por el Médico de cada Club de que éstos aplicarán la herramienta SCAT5 aprobada FIFA, incluida en el referido Protocolo, en situaciones de sospecha de conmoción cerebral.

CAPÍTULO VI

SISTEMA ADMINISTRATIVO Y CONTROL ECONÓMICO DE LA COMPETENCIA

A. Sistema Administrativo de la Competencia

ARTÍCULO 95

Para la Temporada 2022 – 2023 los Clubes de la LIGA MX deberán cumplir con los siguientes requisitos:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

ARTÍCULO 96

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

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

1. Mantenerse al corriente en el pago de cuotas a la LIGA MX.
2. No adeudar ninguna cantidad que por cualquier concepto se tenga registrada a su cargo en la FMF.
3. No tener ningún adeudo registrado y reconocido ante la FMF a favor de otro Club.
4. No adeudar ninguna cantidad registrada ante la FMF, por concepto de Resolución emitida por la Comisión de Conciliación y Resolución de Controversias y cumplir en los plazos estipulados por la misma o por la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX las resoluciones que se susciten a lo largo de la competencia.
5. No tener adeudo registrado con Jugadores y/o Clubes que provengan de organismos internacionales como FIFA, CONCACAF y CONMEBOL.
6. No adeudar ninguna cantidad registrada ante la FMF, por concepto de resolución emitida por los órganos jurisdiccionales de la FIFA, Confederaciones y/o TAS, así como cumplir en los plazos estipulados en las resoluciones que emitan los órganos en comento.

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

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

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

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

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

Aquel Club que no cumpla con las resoluciones que lo involucren con otro Club, en el término que la Comisión de Conciliación y Resolución de Controversias y/o la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX les



han fijado, deberá pagar intereses moratorios sobre el saldo insoluto desde la fecha de su incumplimiento hasta su pago total, el equivalente de multiplicar por el factor de 1.5 la tasa de interés interbancaria de equilibrio (TIIE) o, en su defecto, la que la sustituya.

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

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

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

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

ARTÍCULO 97

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

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

B. Control Económico de la Competencia

ARTÍCULO 98

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

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

CAPÍTULO VII DISPOSICIONES GENERALES

A. Disposiciones Generales

ARTÍCULO 99

En la Temporada 2022 - 2023 deberán observarse las disposiciones contenidas en el presente Reglamento, quedando a cargo de su interpretación y aplicación, la LIGA MX.

Así mismo, son aplicables supletoriamente las disposiciones del Reglamento General de Competencia de la FMF, así como lo demás ordenamientos de la FMF y la reglamentación de la FIFA o IFAB aplicables.

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

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

Disposiciones Transitorias

PRIMERO

El presente Reglamento de Competencia fue autorizado por la Asamblea Ordinaria de Clubes el día 23 de mayo de 2022 y aprobado por el Comité Ejecutivo el día 23 de junio de 2022 entrando en vigor en esta misma fecha.

SEGUNDO

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

TERCERO

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

CUARTO

Los Clubes y Jugadores deberán observar en todo momento el contenido del Protocolo Sanitario de la LIGA MX / EXPANSIÓN MX aplicable para cada Torneo, así como los acuerdos tomados entorno al antedicho Protocolo.

APÉNDICE I

PARTIDOS FUERA DE LA COMPETENCIA

A. Partidos Amistosos

ARTÍCULO 1

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

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

1. Autorización

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

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

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

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

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

2. Arbitraje

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

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

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

3. Cuotas

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

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

Generalidades

- Cuando se trate de un Torneo y hayan sido invitados varios Clubes mexicanos o extranjeros, todos los Clubes Nacionales deberán cubrir la cuota por cada partido amistoso de conformidad con la tabla de cuotas.
- Los Clubes mexicanos que organicen y jueguen contra Clubes extranjeros, serán responsables del legal ingreso al Territorio Nacional del Club extranjero con el que celebrará el encuentro, de conformidad con las leyes migratorias Nacionales.
- Los Clubes Profesionales que realicen giras al extranjero deberán enterar a la Dirección General de Administración y Finanzas de la FMF, la cantidad de USD \$5,000.00 (cinco mil dólares americanos) por cada país en el que vayan a actuar.

Para efectos del párrafo inmediato anterior, se considera gira al extranjero la celebración de cuatro o más partidos fuera del territorio nacional en un periodo determinado.

- Cuando se trate de partidos de cuadrangular o hexagonal u octagonal, etc., cada Club participante deberá cubrir la cantidad de \$7,500.00 por partido a la Dirección General de Administración y Finanzas de la FMF, aunque no juegue en su sede.
- El Club que organice un cuadrangular o hexagonal u octagonal, etc., aún y cuando en alguno de los partidos programados no juegue, sino solo los invitados, deberán cubrir la cantidad de \$7,500.00 por partido a la Dirección General de Administración y Finanzas de la FMF, aunque no juegue en su sede.
- Los Clubes que celebren partidos amistosos a puerta abierta sin costo, deberán hacerse cargo del boletaje de dicho partido, esto con el fin de llevar un control sobre la capacidad de espectadores que asistan al evento y evitar un sobrecupo en aras de respetar las normas de seguridad.

4. Sanciones

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

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

B. Campeón de Campeones

ARTÍCULO 2

Los Clubes campeones del Torneo Apertura 2022 y Clausura 2023 podrán disputar el Título de Campeón de Campeones de la LIGA BBVA MX.

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

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

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

Debido al momento en que se celebra el partido de Campeón de Campeones, las sanciones deportivas y/o económicas impuestas por las faltas cometidas por los Jugadores e integrantes del Cuerpo Técnico de los Clubes participantes, deberán cumplirse en el primer partido de la Temporada 2022 - 2023.

C. Leagues CUP y Campeones CUP

ARTÍCULO 3

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



ARTÍCULO 4

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

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

D. Juego de Estrellas

ARTÍCULO 5

Se programará un Juego de Estrellas el 25 de agosto de 2022, entre Jugadores de la LIGA MX y Jugadores de la MLS. Será obligación de los Clubes prever en sus Contratos e internamente la participación de Jugadores nacionales y extranjeros que resulten seleccionados para participar en este evento.

ARTÍCULO 6

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

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

APÉNDICE II

CEREMONIA DE PREMIACIÓN A LO MÁS DESTACADO DE LA TEMPORADA

A. Organización

ARTÍCULO 1

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

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

B. Categorías de Premiación

ARTÍCULO 2

Al término de los Torneos Apertura 2022 y Clausura 2023 respectivamente, la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX, entregará en la Ceremonia de Premiación de la LIGA MX los siguientes trofeos:

- A) Campeón Apertura 2022,
- B) Campeón Clausura 2023,

Al primer lugar de la Clasificación General en la Jornada 17 del Torneo Apertura 2022 y Clausura 2023, respectivamente.

Así mismo se premiarán las siguientes categorías, por cada uno de los Torneos:

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

ARTÍCULO 3

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

ARTÍCULO 4

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

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

APÉNDICE III

Sistema de Video Asistencia Arbitral

A. Definición

ARTÍCULO 1

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

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

B. Funciones

ARTÍCULO 2

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

2.1 GOLES

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

2.2 PENALTIS

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

2.3 TARJETAS ROJAS

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

2.4 CONFUSIÓN DE IDENTIDAD

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

ARTÍCULO 3

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

PRIMERO

Se produce una incidencia

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

SEGUNDO PASO

Revisión y recomendación de los asistentes de vídeo.

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

TERCER PASO

Decisión/acción Arbitral

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

C. Personal

ARTÍCULO 4

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

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

ARTÍCULO 5

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

D. Decisiones del VAR

ARTÍCULO 6

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

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

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

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

Fin/