



REGLAMENTO DEL TORNEO



REGLAMENTO DEL TORNEO 2023

ÍNDICE

1. LEAGUES CUP.....	4
2. COMITÉS DE LEAGUES CUP.....	4
3. CLUBES PARTICIPANTES.....	6
4. CLASIFICACIÓN A LEAGUES CUP.....	8
5. FORMATO DEL TORNEO.....	8
6. SEDE DE LOS PARTIDOS.....	10
7. FASE DE GRUPOS.....	12
8. FASE ELIMINATORIA.....	13
9. PROCEDIMIENTO PARA TIROS PENALES.....	15
10. SUSPENSIONES Y CANCELACIONES DE PARTIDOS.....	17
11. REGISTRO DE JUGADORES Y CUERPO TÉCNICO Y PLAZOS DE REGISTRO.....	20
12. ALINEACIONES DEL DÍA DEL PARTIDO.....	22
13. ÁREA TÉCNICA.....	24
14. ALINEACIÓN INDEBIDA.....	25
15. REGLAS DE JUEGO.....	26
16. ASPECTOS DISCIPLINARIOS.....	27
17. CATÁLOGO DE SANCIONES.....	32
18. CONTROL MÉDICO Y DE DOPAJE.....	41
19. ÁRBITROS DEL PARTIDO.....	43
20. ÁRBITRO ASISTENTE DE VIDEO.....	44



REGLAMENTO DEL TORNEO 2023

21. COMISIONADOS DEL PARTIDO	44
22. ESTADIOS Y CAMPOS DE ENTRENAMIENTO.....	46
23. SESIONES DE ENTRENAMIENTO.....	50
24. BALONES DEL PARTIDO.....	51
25. SOPORTES DE BALONES Y RECOGEBALONES.....	52
26. EQUIPAMIENTO	53
27. REUNIÓN DE COORDINACIÓN DEL PARTIDO.....	55
28. RUEDA DE PRENSA Y DISPONIBILIDAD PARA LOS MEDIOS.....	56
29. PROTOCOLO DE LA CEREMONIA DE PREMIACIÓN.....	57
30. POLÍTICA DE PARTIDOS AMISTOSOS.....	58
31. ARREGLOS FINANCIEROS.....	58
32. GLOSARIO.....	59
33. ANEXO.....	60



REGLAMENTO DEL TORNEO 2023

INTRODUCCIÓN

1. LEAGUES CUP

- 1.1. El presente reglamento (el "**Reglamento del Torneo**") rige el torneo anual oficial entre los clubes de la Major League Soccer ("**MLS**") y los clubes de la LIGA BBVA MX ("**LIGA MX**") conocido como "Leagues Cup" (el "**Torneo**", "**Competencia**" o "**Competición**").
- 1.2. El Torneo ha sido autorizado por la Confederación de Fútbol de la Asociación del Norte, Centroamérica y el Caribe ("**Concacaf**") y servirá como evento clasificatorio para la Fase Eliminatoria de la Copa de Campeones de Concacaf.
- 1.3. El Torneo se jugará anualmente y tendrá lugar en la fecha y lugar que determine el Comité Organizador (definido a continuación). El Torneo constará de una Fase de Grupos y una Fase Eliminatoria. La edición 2023 del Torneo se llevará a cabo del viernes 21 de julio al sábado 19 de agosto de 2023 en Estados Unidos y Canadá, en estadios previamente aprobados y designados por el Comité Organizador. El calendario actual del Torneo 2023 es el siguiente:
 - 1.3.1. Fase de grupos: Del 21 de julio al 1 de agosto de 2023
 - 1.3.2. Dieciseisavos de final: Del 2 al 5 de agosto de 2023
 - 1.3.3. Octavos de final: Del 6 al 9 de agosto de 2023
 - 1.3.4. Cuartos de final: 11 y 12 de agosto de 2023
 - 1.3.5. Semifinales: 15 de agosto de 2023
 - 1.3.6. Final/3er lugar: 19 de agosto de 2023
- 1.4. Este Reglamento del Torneo, aplicable para la edición 2023 del Torneo, regula los derechos, deberes y responsabilidades de todos los participantes en el Torneo, incluyendo cada club de la Liga MX y club de la MLS que participe en el Torneo (cada uno, un "**Club Participante**" o un "**Club**"), todos los jugadores de cualquier Club Participante y cualquier directivo o empleado de cualquier Club Participante (incluidos, entre otros, empleados de oficina, entrenadores, cuerpo técnico y personal médico).

2. COMITÉS DE LEAGUES CUP

- 2.1. **Comité Organizador de Leagues Cup.** El Comité Organizador de Leagues Cup (el "**Comité Organizador**") tiene la autoridad para organizar, estructurar, dirigir y controlar el Torneo y desarrollar todas las normas, lineamientos y protocolos relacionados con el Torneo. El Comité Organizador está compuesto exclusivamente por representantes de MLS y LIGA MX.

- 2.2. **Comité de Competición de Leagues Cup.** El Comité de Competición de Leagues Cup (el "**Comité de Competición**") tiene la autoridad para estructurar todos los asuntos de la competencia y los subcomités relacionados para el Torneo.
- 2.3. **Comité Disciplinario de Leagues Cup.** El Comité Disciplinario de Leagues Cup (el "**Comité Disciplinario**") tiene la autoridad para juzgar y sancionar las infracciones y/o violaciones al Reglamento del Torneo. El Comité Disciplinario estará integrado por tres (3) miembros: un miembro designado por la MLS, un miembro designado por la LIGA MX y un miembro independiente designado por el Comité Organizador.
- 2.4. **Comité de Apelaciones de Leagues Cup.** El Comité de Apelaciones de Leagues Cup (el "**Comité de Apelaciones**") tiene la autoridad para revisar las apelaciones presentadas en respuesta a infracciones y/o violaciones del Reglamento del Torneo. El Comité de Apelaciones estará integrado por tres (3) miembros: un miembro designado por la MLS, un miembro designado por la LIGA MX y un miembro independiente designado por el Comité Organizador.
- 2.5. El Comité Organizador, el Comité de Competencia, el Comité Disciplinario y el Comité de Apelaciones se denominan colectivamente "**Comités de Leagues Cup**".
- 2.6. Todas las decisiones tomadas por el Comité Organizador son definitivas y vinculantes y no están sujetas a apelación. Las responsabilidades del Comité Organizador incluyen:
 - 2.6.1. Establecer todas los reglamentos, políticas, protocolos, lineamientos y directivas del Torneo.
 - 2.6.2. Establecer toda la estructura logística y de viajes, hoteles, hospitales, campos de entrenamiento, servicios médicos y actividades relacionadas con el Torneo para todos los Clubes Participantes.
 - 2.6.3. Designar una persona de contacto para cada uno de los Clubes Participantes que será el enlace directo con el Comité Organizador.
 - 2.6.4. Supervisar los preparativos del Torneo, teniendo en cuenta varias dinámicas, incluidos factores geográficos y económicos.
 - 2.6.5. Aprobar el calendario y las horas de inicio de cada partido que se juegue como parte del Torneo (un "**Partido de la Competencia**").
 - 2.6.6. Designar a los coordinadores de las sedes, los Comisionados del Partido de la Competencia, los grupos de estudio técnico, los médicos de las sedes, los oficiales de prensa, los líderes de seguridad y otro personal que se considere necesario para cada uno de los Partidos de la Competencia (colectivamente, los "**Oficiales del Partido**").
 - 2.6.6.1. Según la Sección 19.1, la Concacaf designará a los Árbitros del Partido de la Competencia y a los asesores que participarán en el Torneo.
 - 2.6.7. Elaborar los Lineamientos y Políticas de Leagues Cup (según se definen a continuación), así como el catálogo de sanciones aplicables al Torneo, que aplicarán

- a los jugadores, cuerpo técnico de entrenadores, árbitros y miembros y empleados de las delegaciones de los Clubes Participantes.
- 2.6.8. Constituir el Comité de Competición, el Comité Disciplinario y el Comité de Apelaciones.
 - 2.6.9. Determinar y establecer todos lineamientos relacionados con la elegibilidad de los jugadores en el Torneo.
 - 2.6.10. Determinar si cancelar, suspender o posponer Partidos de la Competencia, incluso como resultado de eventos de fuerza mayor.
 - 2.6.11. Seleccionar el balón oficial del partido, el proveedor de indumentaria y el material técnico estipulado de los Árbitros del Partido.
 - 2.6.12. Establecer protocolos que deben seguir los Clubes Participantes, los Árbitros del Partido y los Oficiales del Partido antes, durante y después de cada Partido de la Competencia.

3. CLUBES PARTICIPANTES

- 3.1. Cada Club Participante se compromete a lo siguiente:

- 3.1.1. Cumplir con todos los reglamentos, políticas, protocolos, lineamientos y directivas establecidas por el Comité Organizador.
- 3.1.2. Asegurar que la conducta de todos los miembros de su delegación (jugadores, cuerpo técnico y representantes del Club Participante), y de cualquier persona que desempeñe funciones en nombre del Club Participante durante el Torneo, cumpla o supere todas las normas y lineamientos.
- 3.1.3. Proporcionar cobertura de seguro médico, de viaje y de accidentes a todos los integrantes de la delegación del Club Participante durante el Torneo.
- 3.1.4. Seguir todos los lineamientos de seguridad y organización establecidas por el Comité Organizador en un esfuerzo por garantizar un entorno seguro para los fanáticos, jugadores, directivos del Club Participante, Árbitros del Partido, Oficiales del Partido, medios de comunicación, locutores, patrocinadores y cualquier otro asistente al estadio.
- 3.1.5. Pagar todos los gastos designados como gastos de Club Participante.
- 3.1.6. Solicitar y recibir cualquier/todas las visas requeridas para los Estados Unidos y/o Canadá con tiempo suficiente antes de viajar a los Estados Unidos o Canadá.
- 3.1.7. Proporcionar al Comité Organizador toda la información y documentación requerida, incluidos los formularios de impuestos debidamente completados, dentro de los tiempos y plazos requeridos.
- 3.1.8. Asistir a todas las actividades oficiales organizadas y autorizadas por el Comité Organizador de acuerdo con sus políticas, tales como: reuniones de coordinación del partido, conferencias de prensa, entrevistas previas y posteriores a los partidos, sesiones de entrenamiento, eventos de patrocinadores, actividades de responsabilidad social, recopilación de contenido previo al evento, fotografías y videos de clubes, etc.

- 3.1.9. Promoción de momentos clave y apoyo a Leagues Cup, que incluyen:
 - 3.1.9.1. Promocionar constantemente la venta de boletos cada semana y en todos los momentos de promoción solicitados por Leagues Cup.
 - 3.1.9.2. Apoyar todas las iniciativas de marketing y promoción requeridas por el Comité Organizador a través de los canales propiedad del Club (p. ej., cuenta regresiva de un año, anuncio de los cruces o emparejamientos, 100 días para el inicio, lanzamiento de mercancías, otros momentos clave nacionales/locales, etc.).
 - 3.1.9.3. Brindar apoyo editorial y de redes sociales constante antes y durante la Competencia.
 - 3.1.9.4. Apoyar todas las solicitudes del Comité Organizador en torno a la comunidad de Leagues Cup y la programación de responsabilidad social (p. ej., integración de jugadores, soporte de redes sociales, ejecución en el mercado, etc.).
 - 3.1.10. Brindar acceso y disponibilidad de entrenadores y jugadores para las necesidades promocionales de Leagues Cup (p. ej., entrevistas con los medios, producción de contenido, eventos de prensa, etc.).
 - 3.1.11. Apegarse a todas las normas de salud y seguridad (p. ej., normas de vacunación y protocolo de detección de COVID-19), de acuerdo con los protocolos del Comité Organizador, del gobierno federal, estatal y/o local.
 - 3.1.12. Cumplir con la logística, itinerarios, vuelos, entrenamientos y demás actividades organizadas por el Comité Organizador desde la llegada del Club Participante hasta su último día de participación en el Torneo; y
 - 3.1.13. Aplicar y hacer que los jugadores usen el parche oficial de Leagues Cup en los uniformes de los partidos en la manga derecha sin modificación alguna.
-
- 3.2. Los Clubes Participantes, sus jugadores y empleados que participen en la Competencia se comprometen a respetar y cumplir con:
 - 3.2.1. Las Reglas de Juego (las "**Reglas de Juego**") 2022-2023 de la Junta de la Asociación Internacional de Fútbol ("**IFAB**", por sus siglas en inglés), así como los principios del Juego Limpio.
 - 3.2.2. Las regulaciones, políticas, protocolos, lineamientos y directivas establecidos por los Comités de Leagues Cup, incluido el Reglamento del Torneo y los lineamientos comerciales de Leagues Cup (colectivamente, los "**Lineamientos y Políticas de Leagues Cup**").
 - 3.2.3. Las medidas contra la discriminación que se aplican, según sea necesario, en el estadio durante el partido, de acuerdo con el protocolo de los Lineamientos y Políticas de Leagues Cup.
 - 3.2.4. El Reglamento Antidopaje de la FIFA vigente en el momento de la Competición.
 - 3.2.5. Todos los requisitos de marketing, contenido y medios del Comité Organizador, incluidos, entre otros, los días de medios en los que se tomarán fotos y videos



REGLAMENTO DEL TORNEO 2023

individuales y grupales de cada Club Participante al llegar a la sede de cada ronda de competencia aplicable.

- 3.2.6. Todas las normas contra el amaño de partidos y las normas de apuestas deportivas de Leagues Cup.
 - 3.2.7. Todas las disposiciones contra el racismo; y
 - 3.2.8. Todas las decisiones y directivas emitidas por los Comités de Leagues Cup.
- 3.3. El Club Participante se compromete a abstenerse, y a hacer que sus jugadores, cuerpo técnico y empleados se abstengan, de cualquier comportamiento ilegal, inmoral o poco ético que dañe o pueda dañar la integridad y la reputación de la Competencia o del deporte, y a cooperar plenamente y en todo momento con los Comités de Leagues Cup en su esfuerzo por prevenir, investigar y sancionar dichas conductas.
- 3.4. El Club Participante se compromete a tomar las medidas necesarias para garantizar que sus jugadores, entrenadores y empleados cumplan con los Lineamientos y Políticas de Leagues Cup.

4. CLASIFICACIÓN A LEAGUES CUP

- 4.1. En la edición 2023 de la Competencia participarán 47 Clubes: veintinueve (29) Clubes de la MLS y dieciocho (18) Clubes de la LIGA MX.
- 4.2. El Campeón de la Copa MLS 2022, así como el Campeón del Torneo Clausura o Apertura 2022 con más puntos acumulados durante el año 2022 en la LIGA MX (Campeón del Torneo Clausura o Apertura), clasifica directamente a la Fase Eliminatoria (específicamente, a los Dieciseisavos de final de la Competencia).

5. FORMATO DEL TORNEO

- 5.1. El formato del Torneo se divide en dos etapas, la Fase de Grupos y la Fase Eliminatoria (eliminación directa).

FORMACIÓN DE GRUPOS

- 5.2. El Campeón de la Copa MLS 2022, LAFC, y el Campeón del Torneo Clausura o Apertura 2022 con más puntos acumulados durante el año 2022 en la LIGA MX (Campeón del Torneo Clausura o Apertura), Club Pachuca, clasificaron directamente a los Dieciseisavos de final de la Fase Eliminatoria de Leagues Cup 2023.
- 5.3. La distribución de los clubes de la MLS para la Fase de Grupos se basa en la clasificación final del trofeo Supporters' Shield 2022. Los 15 mejores clubes de la MLS, sin incluir al campeón de la Copa MLS de 2022, se ubicaron en grupos según su clasificación en la tabla y su



REGLAMENTO DEL TORNEO 2023

ubicación geográfica. Los Clubes de la LIGA MX con mejor posición en la tabla durante el año 2022 (Torneos Clausura y Apertura), excluyendo al Club con más puntos acumulados en el año 2022 (Torneos Clausura y Apertura), fueron distribuidos en grupos en orden inverso al de los Clubes de la MLS.

MIEMBROS Y REGIONES DEL PRIMER GRUPO

- 5.4. Habrá 4 regiones geográficas: Este, Sur, Centro y Oeste.
- 5.5. Los Clubes mejores ubicados en el 2022 de la MLS (del 1 al 8) y de la LIGA MX (del 1 al 7), según se explica en la sección 5.3 anterior, serán líderes de sus grupos dentro de cada una de las áreas geográficas, como se presenta a continuación.

MIEMBROS DEL SEGUNDO GRUPO

- 5.6. Los clubes del 9 al 15 de la MLS y del 8 al 15 de la LIGA MX se ubicarán como segundos miembros de sus grupos con base en su clasificación de 2022.

MIEMBROS DEL TERCER GRUPO

- 5.7. El tercer miembro de cada grupo se determina cuando los 13 Clubes de la MLS restantes, junto con los sembrados 16 y 17 de la LIGA MX, se dividen geográficamente y se ordenan según su posición en la clasificación final del Supporters' Shield 2022 para Clubes de la MLS y ambos Torneos Clausura y Apertura 2022 combinados para los Clubes de la LIGA MX.

REGIONES Y POSICIONES DEL RESTO DE LOS CLUBES

- 5.8. Los Clubes FC Juárez (16) y Club Querétaro (17) de la Liga MX quedaron ubicados en la región Sur y Este, respectivamente.
- 5.9. Los clubes de la MLS clasificados del 16 al 28 se dividieron por región y se colocaron según su posición en la clasificación final del Supporters' Shield de 2022.

CRITERIOS PARA DETERMINAR EL TERCER INTEGRANTE DE LOS 15 GRUPOS

- 5.10. Para continuar con el criterio de los méritos deportivos, los 15 Clubes restantes se ubicaron en cada uno de los grupos en función de su región y su posición, ordenándolos en orden ascendente.



REGLAMENTO DEL TORNEO 2023

WEST 1	WEST 2	WEST 3	
TIGRES UANL PORTLAND TIMBERS SAN JOSE EARTHQUAKES	MONTERREY REAL SALT LAKE SEATTLE SOUNDERS FC	LA GALAXY CLUB LEÓN VANCOUVER WHITECAPS FC	
CENTRAL 1	CENTRAL 2	CENTRAL 3	CENTRAL 4
AMÉRICA COLUMBUS CREW ST. LOUIS CITY SC	PUEBLA MINNESOTA UNITED FC CHICAGO FIRE FC	CHIVAS GUADALAJARA FC CINCINNATI SPORTING KANSAS CITY	NASHVILLE SC TOLUCA COLORADO RAPIDS
SOUTH 1	SOUTH 2	SOUTH 3	SOUTH 4
AUSTIN FC MAZATLÁN FC FC JUÁREZ	SANTOS LAGUNA ORLANDO CITY SC HOUSTON DYNAMO FC	CRUZ AZUL INTER MIAMI CF ATLANTA UNITED	FC DALLAS NECAXA CHARLOTTE FC
EAST 1	EAST 2	EAST 3	EAST 4
PHILADELPHIA UNION TIJUANA QUERÉTARO	CF MONTRÉAL PUMAS D.C. UNITED	NYCFC ATLAS TORONTO FC	NEW YORK RED BULLS ATLÉTICO DE SAN LUIS NEW ENGLAND REVOLUTION

6. SEDES DE LOS PARTIDOS

- 6.1. Para determinar qué Club actuará como “Club Sede” durante la Fase de Grupos, o si se designará una sede neutral, se considerarán los siguientes criterios:
- 6.1.1. Partido entre Club de la MLS vs Club de la MLS, el Club Sede será el que más puntos obtuvo en la clasificación final del Supporters' Shield 2022.
 - 6.1.2. Partido entre Club de la MLS vs Club de la LIGA MX, el Club de la MLS será el Club Sede.
 - 6.1.3. Partido entre Club de la LIGA MX vs Club de la LIGA MX, una sede neutral será designada por el Comité Organizador.
 - 6.1.4. Quedará a discreción del Comité Organizador si se designa una sede neutral para cualquier Partido de la Competencia, sin perjuicio de los criterios descritos anteriormente.

- 6.2 Los partidos de Dieciseisavos de final se jugarán en sedes utilizando los siguientes criterios:



REGLAMENTO DEL TORNEO 2023

- 6.2.1. Partido entre Club de la MLS vs Club de la MLS, el Club Sede será el Ganador del Grupo (con la excepción del punto 6.2.5 que se explica a continuación).
- 6.2.2. Partido entre Club de la MLS vs Club de la LIGA MX, el Club de la MLS será el Club Sede.
- 6.2.3. Partido entre Club de la LIGA MX vs Club de la LIGA MX, una sede neutral será designada por el Comité Organizador.
- 6.2.4. El Club LAFC actuará como el Club de la Club Sede en su partido de Dieciseisavos de final.
- 6.2.5. Partido entre el Ganador del Grupo Sur 2 vs el Ganador del Grupo Sur 3, si es un Club de la MLS contra un Club de la MLS, los criterios serán los siguientes (criterios que solo se consideran si el criterio anterior en la lista no determina el Club anfitrión):
 - 6.2.5.1. Total de puntos durante la Fase de Grupos.
 - 6.2.5.2. Mejor diferencia de goles entre los goles marcados y los goles recibidos durante la Fase de Grupos.
 - 6.2.5.3. Mayor número de goles marcados durante la Fase de Grupos.
 - 6.2.5.4. Menor número de goles recibidos durante la Fase de Grupos.
 - 6.2.5.5. Tabla de Juego Limpio de los Clubes (según se define y explica a continuación en los criterios de desempate de la Fase de Grupos).
 - 6.2.5.6. El ganador será elegido en un sorteo organizado por el Comité Organizador.
- 6.3. Para los partidos de Octavos de Final, Cuartos de Final, Semifinales y Final / Tercer Puesto, los criterios serán los siguientes:
 - 6.3.1. Partido entre Club de la MLS vs Club de la MLS, el Club Sede será el que más puntos obtenga en la clasificación final del Supporters' Shield 2022.
 - 6.3.2. Partido entre Club de la MLS vs Club de la LIGA MX, el Club de la MLS será el Club Sede .
 - 6.3.3. Partido entre Club de la LIGA MX vs Club de la LIGA MX, sede neutral, designada por el Comité Organizador.
- 6.4. Las sedes neutrales para partidos entre dos (2) Clubes de la LIGA MX son las siguientes:
 - 6.4.1. **Oeste:** BMO Stadium (Los Angeles, CA), Dignity Health Sports Park (Carson, CA), America First Field (Salt Lake City, UT), PayPal Park (San Jose, CA).
 - 6.4.2. **Central:** SeatGeek Stadium (Bridgeview, IL), Toyota Stadium (Frisco, TX), DICK'S Sporting Goods Park (Commerce City, CO), Shell Energy Stadium (Houston, TX).
 - 6.4.3. **Sur:** Q2 Stadium (Austin, TX), Toyota Stadium (Frisco, TX), Exploria Stadium (Orlando, FL), Shell Energy Stadium (Houston, TX).
 - 6.4.4. **Este:** Red Bull Arena (Harrison, NJ), Subaru Park (Chester, PA), Audi Field (Washington, D.C.).

- 6.5. Debido a que no todas las sedes están totalmente disponibles durante el Torneo, el Comité Organizador tendrá la facultad de designar sedes alternas si lo considera necesario, respetando las áreas geográficas en las que se han dividido los Clubes Participantes y tomando en consideración las sedes mencionadas en el párrafo anterior.

Para facilitar un entorno de juego equitativo para los Clubes de la LIGA MX durante los partidos de la Fase de Grupos y la Fase Eliminatoria en las sedes de Leagues Cup, se reservará para el Club de la LIGA MX un número determinado de boletos, según determine el Comité Organizador, para que los adquieran sus aficionados.

Si la afición del Club de la LIGA MX no ha adquirido las entradas 48 horas antes del inicio del Partido de la Competencia, el Comité Organizador podrá determinar si pone a la venta estas entradas para la afición general.

- 6.6. Las sedes de los partidos, los horarios y las fechas de los Partidos de la Competencia de la Fase de Grupos y la Fase Eliminatoria serán determinados por el Comité Organizador y compartidos con los Clubes Participantes, así como con los Árbitros del Partido por adelantado.

7. FASE DE GRUPOS

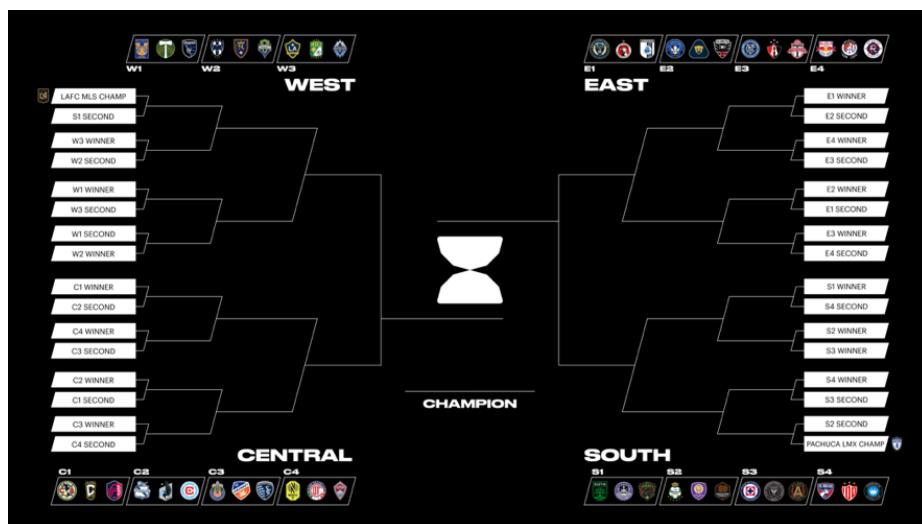
- 7.1. La Fase de Grupos se jugará del 21 al 31 de julio de 2023.
- 7.2. La Fase de Grupos estará compuesta por quince (15) grupos de tres (3) equipos en cada grupo.
- 7.3. Todos los partidos de la Fase de Grupos se llevarán a cabo en estadios designados y aprobados por la MLS.
- 7.4. Cada Club jugará dos (2) partidos durante la Fase de Grupos contra miembros del mismo grupo, para un total de cuarenta y cinco (45) partidos en la Fase de Grupos.
- 7.5. Todos los Clubes deben tener un mínimo de dos (2) días completos de descanso entre cada partido.
- 7.6. Durante la Fase de Grupos, todos los partidos deben tener un ganador; por lo tanto, si el marcador está empatado al final de los noventa (90) minutos del tiempo reglamentario, el ganador del partido se determinará mediante tiros penales, sin prórroga, de conformidad con lo dispuesto en la Sección 9 (**"Procedimiento de Tiros Penales"**) de este Reglamento del Torneo.
- 7.7. En la Fase de Grupos y para clasificarse para la Fase Eliminatoria:

- 7.7.1. Se otorgarán tres (3) puntos por cada victoria.
 - 7.7.2. Se otorgará un (1) punto si el partido está empatado al final del tiempo reglamentario; el ganador de los Tiros Penales recibirá un punto adicional para un total de (2) puntos, mientras que el perdedor recibirá un (1) punto por el empate.
 - 7.7.3. Se otorgarán cero (0) puntos si el partido se pierde en el tiempo reglamentario.
- 7.8. Para determinar la clasificación de los grupos al final de la Fase de Grupos, la tabla de cada grupo se organizará con el orden de los Clubes correspondiente a la suma de puntos acumulados por cada uno de ellos, presentados en orden descendente.
 - 7.9. Si al final de la Fase de Grupos, dos o más Clubes están empatados en puntos, su posición en la tabla se determinaría según los siguientes criterios de desempate (sólo se tienen en cuenta si el criterio anterior de la lista no determina qué Club avanza):
 - 7.9.1. Resultado directo del partido entre los Clubes empatados (para mayor claridad, una victoria en los penaltis es una victoria para efectos de este desempate).
 - 7.9.2. Mejor diferencia de goles entre los marcados y los recibidos durante la Fase de Grupos.
 - 7.9.3. Mayor número de goles marcados durante la Fase de Grupos.
 - 7.9.4. Menor número de goles recibidos durante la Fase de Grupos.
 - 7.9.5. Tabla de Juego Limpio de los Clubes (según se define y explica a continuación).
 - 7.9.6. El ganador será elegido en un sorteo organizado por el Comité Organizador.
 - 7.10. La Tabla de Juego Limpio de los Clubes es un sistema por puntos en el que se cuenta el número de tarjetas amarillas y rojas para los jugadores y miembros del cuerpo técnico, de acuerdo con lo siguiente:
 - 7.10.1. Primera tarjeta amarilla: 1 punto
 - 7.10.2. Segunda tarjeta amarilla (tarjeta roja indirecta): 3 puntos (La primera tarjeta amarilla no será considerada)
 - 7.10.3. Tarjeta roja directa: 3 puntos
 - 7.10.4. Tarjeta amarilla seguida de roja directa: 4 puntos.
 - 7.10.5. La Tabla de Juego Limpio de los Clubes estará disponible en la página web oficial de la Competencia.

8. FASE ELIMINATORIA

- 8.1. La Fase Eliminatoria consta de treinta y dos (32) partidos de eliminación directa que se jugarán en cinco (5) rondas: (I) Dieciseisavos de final; (II) Octavos de Final; (III) Cuartos de final; (IV) Semifinales; y (V) Final/Tercer lugar.

- 8.2. El primer y segundo lugar de cada grupo en la Fase de Grupos se clasificarán a la Fase Eliminatoria, para un total de treinta (30) Clubes clasificados para los Dieciseisavos de Final.
- 8.3. Para la edición 2023 de la Competencia, LAFC (Campeón de la Copa MLS 2022) y Pachuca (Campeón de LIGA MX con más puntos combinados en 2022) avanzaron directamente a los Dieciseisavos de final para completar los 32 Clubes participantes en dicha ronda.
- 8.4. Los partidos de la Fase Eliminatoria se basarán en el criterio de eliminación directa en un solo partido; por lo tanto, si el marcador está empatado al final de los noventa (90) minutos del tiempo reglamentario, el ganador del partido será determinado por el Procedimiento de Tiros Penales.
- 8.5. Durante los Dieciseisavos de final, Octavos de final y Cuartos de final, los Clubes mantendrán las zonas geográficas en las que se ubicaron durante la Fase de Grupos.
- 8.6. Durante las Semifinales, el ganador de la Región Este se enfrentará al ganador de la Región Sur y el ganador de la Región Oeste se enfrentará al ganador de la Región Central.
- 8.7. Los ganadores de ambas Semifinales se enfrentarán en la Final de la Competencia, mientras que los Clubes que no avanzaron a la Final se enfrentarán en el partido por el Tercer Lugar.
- 8.8. La Fase Eliminatoria se jugará de acuerdo con el siguiente cuadro de cruces o emparejamientos:



- 8.9. Los partidos de la Fase Eliminatoria se jugarán en las siguientes fechas:

- 8.9.1. Los Dieciseisavos de final se jugarán el miércoles 2 de agosto, jueves 3 de agosto y viernes 4 de agosto de 2023.

- 8.9.2. Los Octavos de final se jugarán el domingo 6 de agosto, el lunes 7 de agosto y el martes 8 de agosto de 2023.
- 8.9.3. Los Cuartos de final se jugarán el viernes 11 y sábado 12 de agosto de 2023.
- 8.9.4. Las Semifinales se jugarán el martes 15 de agosto de 2023.
- 8.9.5. El partido por el Tercer Puesto y la Final se jugarán el sábado 19 de agosto de 2023.

9. PROCEDIMIENTO DE TIROS PENALES

- 9.1. Los tiros desde el punto penal se ejecutan una vez finalizado el partido y, a menos que se indique lo contrario, se aplican las Reglas de Juego correspondientes. Un jugador que haya sido expulsado durante el partido no podrá participar; las advertencias y amonestaciones emitidas durante el partido no se trasladan a los tiros desde el punto penal.
- 9.2. Antes de que comiencen los tiros desde el punto penal:
 - 9.2.1. A menos que existan otras consideraciones (p. ej., condiciones del terreno, seguridad, etc.), el Árbitro del Partido lanza una moneda al aire para decidir la portería en la que se ejecutarán los tiros, que solo se puede cambiar por razones de seguridad o si la portería o la superficie de juego se vuelve inutilizable.
 - 9.2.2. El Árbitro del Partido vuelve a lanzar una moneda y el equipo que gana el sorteo decide si realiza el primer o el segundo tiro.
 - 9.2.3. Con la excepción de un sustituto de un portero que no puede continuar, solo los jugadores que están en el terreno de juego o están temporalmente fuera del terreno de juego (p. ej., lesión, ajuste de equipamiento, etc.) al final del partido son elegibles para ejecutar los tiros.
 - 9.2.4. Cada equipo es responsable de seleccionar entre los jugadores elegibles el orden en el que ejecutarán los tiros. El Árbitro del Partido no es informado del orden.
 - 9.2.5. Si al final del partido y antes o durante los tiros un equipo tiene más jugadores que sus oponentes, debe reducir su número al mismo número que sus oponentes y el Árbitro del Partido debe ser informado del nombre y número de cada jugador excluido. Cualquier jugador excluido no es elegible para participar en los tiros (excepto como se describe a continuación).
 - 9.2.6. Un portero que no pueda continuar antes o durante los tiros podrá ser sustituido por un jugador excluido para igualar el número de jugadores o, si su equipo no ha utilizado el número máximo permitido de sustituciones, por un sustituto designado, pero el portero sustituido no podrá tener ninguna otra participación ni realizar tiros de penales.
 - 9.2.7. Si el portero ya ha ejecutado un tiro, el reemplazo no puede ejecutar un tiro hasta la próxima ronda de tiros.

9.3. Durante los tiros desde el punto penal:

- 9.3.1. Solo los jugadores elegibles y los Árbitros del Partido pueden permanecer en el campo de juego.
- 9.3.2. Todos los jugadores elegibles, excepto el jugador que ejecuta el tiro y los dos porteros, deben permanecer dentro del círculo central.
- 9.3.3. El portero del ejecutor del tiro debe permanecer en el terreno de juego, fuera del área penal, en la línea de gol en la intersección con la línea que delimita el área penal.
- 9.3.4. Un jugador elegible puede cambiar de lugar con el portero.
- 9.3.5. El tiro se completa cuando el balón deja de moverse, queda fuera de juego o el Árbitro del Partido detiene el juego por cualquier infracción; el cobrador del tiro no puede jugar el balón por segunda vez.
- 9.3.6. El Árbitro del Partido lleva un registro de los tiros.
- 9.3.7. Si el portero comete una infracción y, como resultado, se repite el tiro, el portero es advertido por la primera infracción y amonestado por cualquier infracción posterior.
- 9.3.8. Si el cobrador del tiro es sancionado por una infracción cometida después de que el Árbitro del Partido haya dado la señal de ejecutar el tiro, ese tiro se registra como fallado y se amonesta al cobrador del tiro.
- 9.3.9. Si tanto el portero como el ejecutor del tiro cometen una infracción al mismo tiempo, el tiro se registra como fallado y se amonesta al cobrador.

9.4. Sujeto a las condiciones que se explican a continuación, ambos equipos ejecutarán cinco tiros:

- 9.4.1. Los tiros se ejecutan alternativamente por los equipos.
- 9.4.2. Cada tiro lo realiza un jugador diferente y todos los jugadores elegibles deben realizar un tiro antes de que cualquier jugador pueda realizar un segundo tiro.
- 9.4.3. Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado cinco tiros, uno ha marcado más goles de los que el otro podría llegar a marcar, incluso sin llegar a completar sus cinco tiros, no se ejecutarán más tiros.
- 9.4.4. Si, después de que ambos equipos hayan ejecutado cinco tiros, la puntuación está igualada, los tiros continúan hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro en el mismo número de tiros.
- 9.4.5. El principio anterior continúa para cualquier secuencia subsiguiente de tiros, pero un equipo puede cambiar el orden de los cobradores de tiros.
- 9.4.6. Los tiros desde el punto penal no deben retrasarse por un jugador que abandona el terreno de juego. El tiro del jugador se perderá (no anotado) si el jugador no regresa a tiempo para ejecutar un tiro.



REGLAMENTO DEL TORNEO 2023

9.5. Sustituciones y jugadores expulsados en los tiros penales:

- 9.5.1. Un jugador, sustituto, jugador sustituido u oficial de equipo puede ser amonestado o expulsado.
- 9.5.2. Un portero que es expulsado debe ser reemplazado por un jugador elegible.
- 9.5.3. Un jugador que no sea el portero que no pueda continuar no podrá ser reemplazado.
- 9.5.4. El Árbitro del Partido no debe detener definitivamente el partido si un equipo se reduce a menos de siete jugadores.

10. SUSPENSIONES Y CANCELACIONES DE PARTIDOS

- 10.1. Los Clubes Participantes deberán disputar sus partidos en la Competencia.
- 10.2. En caso de que algún Club Participante cancele injustificadamente su participación, el Comité Organizador y la Liga correspondiente analizarán el caso y determinarán la sanción.
- 10.3. Si un Club Participante cancela un partido, o un partido no se puede jugar o se suspende como resultado de fuerza mayor u otras razones según lo determine el Comité Organizador, el Comité Organizador decidirá sobre el asunto a su discreción y tomará las medidas que considere necesarias, pero en todo caso con el objetivo principal de completar los partidos.
- 10.4. Para las suspensiones de partidos, el Centro de Operaciones de Leagues Cup será el principal punto de contacto y determinará los pasos a seguir. La decisión final será tomada por el Comité Organizador en base a los escenarios de casos que se describen a continuación.

SUSPENSIÓN DE UN PARTIDO NO COMENZADO

- 10.5. Si un partido no puede comenzar por causas de fuerza mayor u otras razones según lo determine el Comité Organizador, el Árbitro del Partido y el Comisionado del Partido deben seguir el siguiente procedimiento:
 - 10.5.1. El partido se retrasará inicialmente cuarenta y cinco (45) minutos, a menos que el Árbitro del Partido y el Comisionado del Partido decidan que el partido puede comenzar antes.
 - 10.5.2. Si luego de transcurridos los primeros cuarenta y cinco (45) minutos, es necesaria otra prórroga de tiempo con base en un análisis de toda la información disponible, el Árbitro del Partido y el Comisionado del Partido pueden, a su discreción, determinar un retraso adicional del partido según sea necesario.

- 10.5.3. Si transcurrido el tiempo total de retraso (45 minutos y segunda prórroga de tiempo) no se cumplen las condiciones para iniciar el partido, el Árbitro del Partido y el Comisionado del Partido deberán declarar que el partido ha sido suspendido.
 - 10.5.4. El Comité Organizador determinará la fecha y hora en que se llevará a cabo el partido dentro de las próximas veinticuatro (24) a cuarenta y ocho (48) horas.
 - 10.5.5. En el improbable caso de que el partido no se pueda reprogramar, el Comité Organizador tomará la decisión final sobre si se cancela (y, si se cancela, se determinará el resultado final).
- 10.6. Los Clubes Participantes deberán permanecer en el estadio hasta la reanudación y/o suspensión del partido aplazado a menos que sea reprogramado para otro día.

SUSPENSIÓN DE UN PARTIDO YA COMENZADO

- 10.7. Si un partido que ya ha comenzado se detiene por causas de fuerza mayor u otras razones según lo determine el Comité Organizador, el Árbitro del Partido y el Comisionado del Partido deben seguir el siguiente procedimiento:
 - 10.7.1. El Árbitro del Partido y el Comisionado del Partido deben evaluar las causas de fuerza mayor (u otras) y determinar el tiempo que llevará reanudar el partido o si el partido debe suspenderse:
 - 10.7.1.1. Si la duración prevista del retraso es inferior a 15 minutos, los Clubes deberán permanecer en el campo de juego si las condiciones lo permiten. Una vez determinada la hora de reanudación del partido, el Árbitro del Partido deberá dar a los Clubes al menos 5 minutos para calentar antes de reanudar el juego.
 - 10.7.1.2. Si la duración prevista de la demora es superior a 15 minutos e inferior a 30 minutos, los Clubes podrán ingresar a sus vestuarios y luego regresar al campo de juego. Una vez que se determine el tiempo de reinicio, el Árbitro del Partido debe dar a los Clubes al menos 10 minutos para calentar antes de reiniciar el juego.
 - 10.7.1.3. Si la duración prevista de la demora es superior a 30 minutos, los Clubes pueden ingresar a sus vestuarios y luego regresar al campo de juego una vez que se determine el tiempo de reinicio. Una vez que se determine el tiempo de reinicio, el Árbitro del Partido debe dar a los Clubes al menos 15 minutos para calentar antes de reiniciar el juego.
- 10.8. Si un partido que ya ha comenzado es suspendido por causas de fuerza mayor u otras causas según lo determine el Comité Organizador, el partido deberá reanudarse dentro de las siguientes veinticuatro (24) a cuarenta y ocho (48) horas, aplicando los siguientes principios:
- 10.8.1. El partido se reanudará en el mismo minuto en que se interrumpió el juego y con el mismo marcador que tenía en el momento de la suspensión.

- 10.8.2 El partido se reiniciará con los mismos jugadores que se encontraban en el terreno de juego, así como los mismos suplentes que estaban disponibles en el momento de la suspensión del partido.
 - 10.8.3 No se podrán añadir jugadores suplentes adicionales a la lista de jugadores establecida en la nómina del Club.
 - 10.8.4 Los Clubes Participantes sólo podrán realizar el número de sustituciones a las que aún tenían derecho en el momento de la suspensión. Si un Club ya ha realizado todas las sustituciones y un jugador se lesionó o enfermó y no puede volver al partido al día siguiente, podrá ser reemplazado si, y solo si, el Comité Organizador certifica la lesión o enfermedad del jugador, habilitando automáticamente una sustitución adicional o ventana de sustitución (en caso de que se hayan utilizado todas) al Club contrario. Esta suposición también se aplicaría en caso de una convulsión cerebral que no se certificó en el momento del partido pero que se confirmó después de que se suspendió el partido.
 - 10.8.5 Los jugadores que hayan sido expulsados durante el partido suspendido no podrán ser reemplazados.
 - 10.8.6 Cualquier sanción impuesta antes de que se suspendiera el partido permanecerá vigente por el resto del partido.
 - 10.8.7 La hora, fecha y lugar serán fijados por el Comité Organizador.
- 10.9 Asimismo, el Comité Organizador determinará, a su entera discreción, cualquier otra decisión o modificación de los procedimientos.
- 10.10 Cualquier otro supuesto no establecido en este Reglamento del Torneo será atendido por el Comité Organizador.

SUSPENSIÓN DE UN PARTIDO YA COMENZADO POR CÁNTICOS Y COMPORTAMIENTOS RACISTAS / DISCRIMINATORIOS

- 10.11 Si se producen cánticos racistas / discriminatorios en un partido que ya ha comenzado, el Árbitro del Partido, el Comisionado del Partido y el Jefe de Seguridad deben seguir el Protocolo por Comportamientos Racistas/Discriminatorios establecido en el Anexo del Protocolo para Cánticos, incluyendo el procedimiento establecido por la FIFA como un procedimiento de tres pasos para incidentes discriminatorios:
- 10.12 **Paso 1: Detener el partido:** si los anuncios proactivos y reactivos no son efectivos para detener el comportamiento racista/discriminatorio generalizado, el Árbitro del Partido debe detener el partido.
- 10.13 **Paso 2: Suspender el partido:** si el comportamiento discriminatorio continúa y se generaliza una vez que se ha reiniciado el partido, el partido se suspenderá por un tiempo razonable (de 5 a 10 minutos). El Árbitro del Partido informará a los equipos que regresen a los vestuarios y se hará un anuncio público informando la duración de la suspensión.

- 10.14 **Paso 3: Abandonar el partido:** si la suspensión del partido resulta ineficaz para controlar el comportamiento no deseado porque (1) el comportamiento discriminatorio no cesa una vez que se reinicia el partido, o (2) el partido no pudo reiniciarse, el partido puede ser suspendido definitivamente. Quedará a discreción de los Árbitros, el Comisionado del Partido, el Jefe de Seguridad y el Comité Organizador determinar si continúa el partido, teniendo en cuenta motivos de seguridad. La suspensión definitiva del partido solo se tomará como último recurso y después de que se hayan implementado todas las demás medidas posibles. Si se abandona un partido, el Comité Organizador tomará la decisión final sobre reprogramar o cancelar (y, si se cancela, se determinará el resultado final).

11. REGISTRO DE JUGADORES Y CUERPO TÉCNICO Y PLAZOS DE REGISTRO

PLAZOS DE REGISTRO

- 11.1. El plazo de inscripción de jugadores y cuerpo técnico (plantilla de 30 jugadores y 10 miembros del cuerpo técnico) ante el Comité Organizador será a partir del lunes 3 de julio de 2023 y hasta el martes 11 de julio de 2023 a las 11:59 p.m. ET.
- 11.2. El período de sustitución de jugadores por lesión, enfermedad o adquisición de nuevos jugadores será desde el miércoles 12 de julio de 2023 hasta el jueves 11 de agosto de 2023 a las 11:59 p.m. ET, antes de que se jueguen los Cuartos de Final.
- 11.3. Las plantillas se harán públicas a discreción del Comité Organizador.

REGISTRO DE JUGADORES

- 11.4. El registro de jugadores y miembros del cuerpo técnico debe realizarse a través del "**Sistema de Competencia**" correspondiente.
- 11.5. El Sistema de Competencia es la herramienta electrónica oficial proporcionada por el Comité Organizador, que todos los Clubes Participantes deben utilizar para enviar la Plantilla de Competencia del Torneo. Esto incluye a los jugadores y miembros del cuerpo técnico del Club en MD-1, las alineaciones del día del partido y la información oficial del Comité Organizador.
- 11.6. Los jugadores y miembros del cuerpo técnico que participarán en el Torneo deberán estar registrados y confirmados por la LIGA MX y la MLS, respectivamente, y cumplir con todos los requisitos de registro de su respectiva liga.

Los Clubes Participantes deben presentar sus plantillas oficiales de hasta treinta (30) jugadores elegibles ("**Plantilla de Competencia**") al Comité Organizador a través del Sistema



REGLAMENTO DEL TORNEO 2023

de Competencia a más tardar diez (10) días antes del inicio de la Competición (es decir, 11: 59 p.m. del martes 11 de julio de 2023). Si por cualquier motivo el Club Participante no inscribió a un jugador durante el periodo de inscripción, éste no podrá participar en el Torneo.

11.7. Cada Club debe enviar:

- 11.7.1. Nombre legal completo de cada miembro de la plantilla;
- 11.7.2. Nombre común de cada jugador;
- 11.7.3. Posición (solo jugadores);
- 11.7.4. Cargo (solo cuerpo técnico);
- 11.7.5. Número de camiseta (solo jugadores);
- 11.7.6. Nacionalidad;
- 11.7.7. Fecha de nacimiento;
- 11.7.8. Lugar de nacimiento;
- 11.7.9. Edad;
- 11.7.10. Fotografía;
- 11.7.11. Número de pasaporte; y
- 11.7.12. Copia del pasaporte vigente.

11.8. Todos los Clubes deberán inscribir un mínimo de veintiséis (26) y un máximo de treinta (30) jugadores, siendo obligatoria la inscripción de un mínimo de tres (3) porteros.

11.9. Todos los Clubes deberán registrar un máximo de diez (10) miembros del cuerpo técnico, quienes serán validados por la MLS y la LIGA MX, respectivamente. Es obligatorio cubrir los siguientes cargos;

- 11.9.1. Entrenador Principal;
- 11.9.2. Entrenador Asistente;
- 11.9.3. Preparador Físico; y
- 11.9.4. 2 miembros del Cuerpo Médico (El Club puede elegir entre: Doctor, Asistente Médico y/o Fisioterapeuta, Médico o Preparador Físico/Terapeuta).

11.10. Los Clubes Participantes deben cumplir con los reglamentos de sus respectivas Ligas en relación con la elegibilidad de los jugadores. Solo los jugadores registrados de cada Club Participante serán elegibles para participar en la Competencia.

11.11. Cada Club Participante será responsable de registrar a los jugadores elegibles para la Competencia. El no hacerlo acarreará las consecuencias estipuladas en las políticas aplicables y la sanción será determinada por el Comité Disciplinario.

11.12. Las Plantillas para la Competencia serán publicadas por el Comité Organizador.

SUSTITUCIÓN DE JUGADORES POR ENFERMEDAD, LESIÓN O NUEVA ADQUISICIÓN

- 11.13. Si un jugador seleccionado en la Plantilla de Competencia sufre una lesión o enfermedad, el Club Participante podrá reemplazar a ese jugador en la Plantilla de Competencia hasta el jueves 11 de agosto de 2023 a las 11:59 p.m.
- 11.14. Si un jugador que ya ha sido registrado en un Club Participante es transferido a otro Club Participante entre el miércoles 12 de julio de 2023 y el jueves 11 de agosto de 2023, el jugador podrá reemplazar a otro jugador en la Plantilla de Competencia del Club Participante al que ha sido transferido, siempre que el reemplazo se complete antes del jueves 11 de agosto de 2023 a las 11:59 p.m.
- 11.15. Solo se puede agregar un jugador a la Plantilla de Competencia de un Club Participante si el jugador no ha participado previamente en la misma edición de la Competencia con otro Club Participante. Para estos efectos, la participación incluye jugar en la Competencia, estar en la banca durante cualquier Partido o estar incluido en la Plantilla del Partido (como se define en la Sección 12 de este Reglamento del Torneo) para cualquier Partido.
- 11.16. El número máximo de reemplazos, por cualquier motivo, en la Plantilla de Competencia de un Club Participante durante la Competencia (según la Sección 11.13 o 11.14) es tres (3).

12. ALINEACIONES DEL DÍA DEL PARTIDO

- 12.1. Las alineaciones del día del partido serán la lista definitiva con un máximo de veintitrés (23) y un mínimo de dieciocho (18) nombres de jugadores, incluidos tres (3) porteros siendo obligatorios, de la Plantilla de Competencia y un máximo de 9 (nueve) miembros del cuerpo técnico que los directivos del Club deben ingresar en el Sistema de Competencia para que sean anotados por los Árbitros del Partido en sus informes (jugadores titulares, suplentes y cuerpo técnico).
- 12.2. De la lista de treinta (30) jugadores registrados para Leagues Cup, los Clubes deben enviar la Plantilla del Partido, una lista de veintiséis (26) jugadores que serán considerados para el partido, el día anterior al partido (MD-1) antes de las 2:00 p.m. ET. Solo los jugadores en la Plantilla del Partido pueden ser considerados para la alineación de 23 jugadores del día del partido.
- 12.3. Las alineaciones del día del partido deberán cumplir con el requisito de estar conformadas únicamente por jugadores y cuerpo técnico debidamente registrados y aprobados por cada Liga para participar en la Competencia. Las reglas de jugadores de la temporada regular de las Ligas con respecto a las alineaciones no se aplicarán a Leagues Cup.

- 12.4. Los Clubes deberán ingresar la alineación del día del partido en el Sistema de Competencia como máximo setenta y cinco (75) minutos antes del inicio del Partido de la Competencia.
- 12.5. Los números en la camiseta de los jugadores deben corresponder a los números indicados en la alineación del día del partido. La alineación del día del partido debe estar firmada por el Entrenador Principal.
- 12.6. Cada Club Participante es responsable de llegar a la sede a más tardar noventa (90) minutos antes del inicio del Partido de la Competencia.
- 12.7. Cada Club Participante es responsable de garantizar que la alineación del día del partido se envíe a tiempo y que solo los once (11) jugadores titulares seleccionados comiencen el Partido de la Competencia.
- 12.8. Despues de que las alineaciones del día del partido hayan sido enviadas por el Club y validadas por el Árbitro del Partido y el Comisionado del Partido, se aplicarán las siguientes indicaciones en caso de que el Partido de la Competencia aún no haya comenzado:
 - 12.8.1. Si alguno de los once (11) jugadores titulares que figuran en la alineación titular no puede comenzar el partido debido a una lesión o enfermedad repentina, puede ser reemplazado por cualquiera de los suplentes elegibles siempre que se informe oficialmente al Árbitro del Partido y al Comisionado del Partido antes del saque inicial. Esta situación no contará para las cinco (5) sustituciones permitidas al Club ni para las tres (3) ventanas de sustitución y el jugador sustituido no podrá estar en la banca de suplentes. Para aclarar, el jugador lesionado o enfermo no puede estar al nivel de la cancha ni en la banca durante todo el partido.
 - 12.8.2. Además, el lugar disponible en la banca de suplentes podrá ser ocupado por un (1) jugador de la Plantilla del Partido que no haya sido considerado como parte de la alineación del día del partido. Los Clubes Participantes podrán solicitar este tipo de sustitución hasta quince (15) minutos antes del inicio del Partido de la Competencia. El número de jugadores suplentes de un Club Participante no podrá ser mayor de doce (12) jugadores en ningún momento.
 - 12.8.2.1. Si esta sustitución se realiza con menos de quince (15) minutos antes del inicio del Partido de la Competencia, ningún jugador sustituto podrá ser incluido en la banca de suplentes y el Club dispondrá de un máximo de once (11) jugadores suplentes.
 - 12.8.3. Aunque ya no es elegible para jugar como suplente, el jugador lesionado o enfermo que fue eliminado de la alineación titular aún puede ser elegible para la selección de control de dopaje. Dicho jugador deberá observar el juego desde la suite o palco

designado para el Club. Por razones de salud, el personal médico del Club debe determinar si el jugador enfermo no se considera contagioso y puede estar en la suite.

- 12.9. Solo los jugadores identificados como jugadores titulares en la alineación del día del partido enviada al Árbitro del Partido y al Comisionado del Partido, o aquellos que hayan sido confirmados como jugadores de reemplazo debido a una lesión o enfermedad durante el calentamiento, pueden comenzar el partido de la competencia. En caso de discrepancia entre los jugadores en el campo de juego y los jugadores en la alineación inicial, el asunto se presentará al Comisionado del Partido para que tome una decisión.

13. ÁREA TÉCNICA

- 13.1. En el área técnica de cada Club Participante podrán sentarse un máximo de veintiuna (21) personas, entre cuerpo técnico y/o directivos del Club y jugadores suplentes. Los nombres del cuerpo técnico deberán estar indicados en el formulario “Empleados en el Área Técnica”, el cual deberá ser entregado al Comisionado del Partido y a los Árbitros del Partido. Cualquier persona suspendida o no elegible para el partido (por ejemplo, jugador, miembro del cuerpo técnico o directivo del Club) no podrá sentarse en el área técnica por ningún motivo.
- 13.2. Se permitirán hasta nueve (9) miembros del cuerpo técnico de cada Club Participante en la alineación para cada Partido de la Competencia. De los nueve (9) miembros del cuerpo técnico, los siguientes cargos son obligatorios: Entrenador Principal, Entrenador Asistente, Entrenador de Rendimiento y dos (2) miembros del Cuerpo Médico, que pueden ser: Doctor, Asistente Médico y/o Fisioterapeuta, Médico o Preparador Físico/Terapeuta. Si el Entrenador Principal está cumpliendo una suspensión, el Club debe designar a un Entrenador Asistente registrado en la Competencia como la persona a cargo en la banca.
- 13.3. Si uno de los miembros del cuerpo técnico es expulsado antes del inicio del Partido de la Competencia, el Club no podrá agregar otro miembro a la alineación.
- 13.4. Se permitirá el uso de dispositivos tecnológicos tales como dispositivos de comunicación, tabletas y sistemas regulados por las Reglas de Juego con los fines limitados de explicar gráficamente las jugadas, realizar anotaciones y llevar un registro del partido. Está estrictamente prohibido el uso de estos dispositivos para impugnar las decisiones arbitrales o para objetar una decisión tomada por el Árbitro del Partido. El individuo que infrinja estas disposiciones será sancionado por el Árbitro del Partido y también podrá ser sancionado por el Comité Disciplinario, según la gravedad del caso.

14. ALINEACIÓN INDEBIDA

- 14.1. Se considerará alineación indebida:
- 14.1.1. Cuando se siente en la banca un miembro del cuerpo técnico que no esté inscrito en la alineación.
 - 14.1.2. Cuando un jugador que no está registrado en la alineación ingresa al juego durante el transcurso del partido, ya sea como titular o suplente.
 - 14.1.3. Cuando un jugador o miembro del cuerpo técnico está inscrito en la alineación al mismo tiempo que está, por cualquier motivo, suspendido por el Comité Disciplinario, la MLS, la LIGA MX, otra Asociación, la Concacaf o por la FIFA y/o el TAS.
 - 14.1.4. Cuando se trate de suplantar a jugadores o miembros del cuerpo técnico.
 - 14.1.5. Cuando no se respeten las reglas de sustitución establecidas en el presente Reglamento del Torneo.
- 14.2. Con respecto a la infracción a que se refiere el numeral 14.1.2, no se considerará alineación indebida cuando en la banca se encuentre un jugador que no esté inscrito en la alineación; sin embargo, en tales situaciones, el caso será referido al Comité Disciplinario para determinar la sanción correspondiente.
- 14.3. Los clubes que incurran en una alineación indebida perderán el partido y se otorgarán al club contrario los tres (3) puntos del partido.
- 14.4. En el caso de que el marcador estuviera empatado 0-0, el marcador final será 1-0 a favor del Club que no cometió ninguna infracción en su alineación.
- 14.5. En el caso de que el marcador estuviera empatado 1-1 y/o con un marcador superior, se otorgarán los goles marcados por el Club que actuó legalmente. En otras palabras, el marcador final para el equipo infractor será cero (0), mientras que el marcador final para el equipo que respetó las reglas será el número de goles marcados durante el partido.
- 14.6. En caso de que el Club que actuó legalmente pierda el partido por cualquier marcador, el marcador final será 1-0 a su favor. En caso de perder el partido después de anotar un gol o más, se otorgará el número de goles marcados en el partido y solo no se otorgarán los goles del equipo infractor.
- 14.7. En cuanto a la Tabla de Máximos Goleadores, no se contabilizarán los goles marcados por los jugadores del Club sancionado.
- 14.8. Asimismo, si en el mismo partido ambos Clubes incurren en alineación indebida, ambos Clubes perderán los puntos disponibles durante el partido (es decir, ninguno de los Clubes sumará puntos).



REGLAMENTO DEL TORNEO 2023

- 14.9. Finalmente, en caso de alineación indebida, el Comité Disciplinario sancionará al Club infractor con una multa de veinticinco mil dólares americanos (USD \$25,000).
- 14.10. El Comité Disciplinario de Leagues Cup sancionará las alineaciones indebidas a petición del Club contrario o independientemente, de conformidad con lo dispuesto en este artículo.
- 14.11. Las solicitudes de investigación deben presentarse al Comité Disciplinario a más tardar 24 horas después de la finalización del partido en cuestión. No se aceptará ninguna solicitud después de este plazo.

15. REGLAS DE JUEGO

- 15.1. Todos los Partidos de la Competencia se jugarán de acuerdo con las Reglas de Juego de la IFAB publicadas por la FIFA.
- 15.2. En caso de discrepancia en la interpretación de las Reglas de Juego, prevalecerá el texto en inglés.
- 15.3. Cada Partido de la Competencia tendrá una duración de noventa (90) minutos, divididos en dos (2) tiempos de cuarenta y cinco (45) minutos cada uno y con un medio tiempo de quince (15) minutos entre cada tiempo.
- 15.4. Si un Partido de la Competencia en la Fase de Grupos o Fase Eliminatoria termina en empate al final de los noventa (90) minutos, el ganador se decidirá mediante Tiros Penales. Para aclarar, no se jugará tiempo extra si el partido termina en empate al final de los noventa (90) minutos.
- 15.5. A cada Club se le permitirá un máximo de cinco (5) sustituciones normales en tres (3) ventanas de sustitución. Las sustituciones realizadas en el medio tiempo se considerarán como una (1) ventana de sustitución mencionada anteriormente. Además, si cada Club realiza la sustitución en la misma ventana, se descontará una sustitución "normal" de cada Club.
- 15.6. Protocolo B: Sustituciones por conmoción cerebral de las Reglas de Juego de la IFAB.
 - 15.6.1. Además de las cinco (5) sustituciones "normales" en tres (3) ventanas, cada Club tendrá hasta dos (2) "sustituciones por conmoción cerebral" adicionales cuando se sospeche o pueda haber una posible conmoción cerebral.
 - 15.6.2. Estas dos (2) "sustituciones por conmoción cerebral" están permitidas independientemente de cuántas sustituciones o ventanas "normales" se hayan utilizado.
 - 15.6.3. Se puede hacer una "sustitución por conmoción cerebral":
 - 15.6.3.1. Inmediatamente después de que ocurra o se sospeche la conmoción cerebral.

- 15.6.3.2. Despues de una evaluación en el campo y/o despues de una evaluación fuera del campo; o
- 15.6.3.3. En cualquier otro momento en que se produzca o se sospeche una commoción cerebral (incluso cuando un jugador haya sido evaluado previamente y haya vuelto al partido).
- 15.6.4. Cuando se usa una "sustitución por commoción cerebral", el Club contrario tendrá la oportunidad de hacer una sustitución "adicional" así como una ventana adicional por cualquier motivo. Dicha sustitución y ventana pueden o no usarse al mismo tiempo que la "sustitución por commoción cerebral" utilizada por el Club contrario.
- 15.6.5. La sustitución "adicional" solo se puede usar después de que el Club ya haya usado todas sus sustituciones "normales" o ventanas de sustitución disponibles.
- 15.6.6. En el momento de la sustitución "adicional", sólo el suplente "adicional" podrá entrar en el juego. Si el Club ya ha utilizado sus tres (3) ventanas de sustitución, pero no sus cinco (5) sustituciones "normales", el Club no podrá utilizar ninguna sustitución "normal" en la misma ventana que la sustitución "adicional".
- 15.6.7. Si un Club realiza una sustitución no relacionada con una commoción cerebral en el mismo descanso en el que se realiza una "sustitución por commoción cerebral", ese Club habrá utilizado una sustitución "normal".

16. ASPECTOS DISCIPLINARIOS

El presente capítulo tiene por objeto definir las bases sobre las cuales el Comité Disciplinario juzgará y sancionará las infracciones y/o violaciones al Reglamento del Torneo, las Reglas de Juego, así como sus protocolos y lineamientos.

COMITÉ DISCIPLINARIO

- 16.1. La conformación y dirección del Comité Disciplinario será responsabilidad del Comité Organizador.
- 16.2. El Comité Disciplinario de Leagues Cup estará integrado por tres (3) miembros: un miembro designado por la MLS, un miembro designado por la LIGA MX y un miembro independiente designado por el Comité Organizador.
- 16.3. La Comisión Disciplinaria aplicará e interpretará el Reglamento del Torneo y el Código Disciplinario de la FIFA (de manera suplementaria, según corresponda y sea necesario).
- 16.4. En caso de violación de este Reglamento del Torneo o cualquier otro reglamento aplicable, o en caso de conducta antideportiva no contemplada en este Reglamento del Torneo o el Código Disciplinario de la FIFA, por parte de los Clubes Participantes, sus jugadores, Árbitros del Partido, Oficiales del Partido y/o personal, o cualquier tipo de incidente, el Comité Disciplinario queda facultado para aplicar las siguientes sanciones y/o decisiones:



REGLAMENTO DEL TORNEO 2023

- 16.4.1. Amonestaciones, advertencias, sanciones económicas, deducción de puntos en la Fase de Grupos, eliminación en la Fase Eliminatoria (Eliminación Directa), suspensión y/o descalificación de Clubes, sus jugadores, personal y/o directivos.
- 16.4.2. Actuar contra cualquier persona(s), Club(es) Participante(s), que cometan cualquier infracción del presente Reglamento del Torneo o de cualquier otra regulación aplicable (incluidas las Reglas de Juego).
- 16.5. El Comité Organizador podrá reportar cualquier incidente que considere grave y que deba ser analizado y, en su caso, sancionado por el Comité Disciplinario.
- 16.6. Las decisiones del Comité Disciplinario podrán considerar, entre otras fuentes, el informe del Árbitro del Partido, el Comisionado del Partido, el Jefe de Seguridad, las declaraciones de las partes involucradas en cualquier incidente, los testigos del incidente, la opinión de expertos, grabaciones, videos, elementos digitales o gráficos.
- 16.7. Las decisiones en materia disciplinaria son de obligatorio cumplimiento y deben cumplirse durante la duración de la Competencia.
- 16.8. Las órdenes de comparecencia, notificaciones y decisiones que realice el Comité Disciplinario a jugadores, miembros del cuerpo técnico, directivos o empleados de cualquier Club, se harán directamente al Club al que pertenezcan, por lo que a partir de la fecha de la notificación, se entenderá que la persona ha sido debidamente notificada.
- 16.9. Los miembros del Comité Disciplinario deberán firmar cualquier notificación y/o correspondencia, y/o resolución que emitan.
- 16.10. Cualquier solicitud del Comité Disciplinario para iniciar una investigación debe hacerse a través del Comité Disciplinario (disciplinary@leaguescup.com), por escrito con todas las pruebas. La solicitud deberá ser enviada en un plazo máximo de 24 horas posteriores a la finalización del partido correspondiente.
- 16.11. La parte interesada o denunciante, al solicitar por escrito el inicio de una investigación, debe incluir la(s) solicitud(es), una declaración de los hechos, las pruebas, si las hubiera, una lista de los testigos propuestos (con un resumen de los testimonios previsibles), las alegaciones finales y la aceptación del pago para iniciar un procedimiento de investigación.
- 16.12. Las solicitudes para iniciar un procedimiento de investigación están sujetas al pago de mil dólares estadounidenses (USD \$1,000), que se deducirán del importe de las tarifas de participación en la Competición del Club que presente la solicitud.
- 16.13. El incumplimiento de cualquiera de los requisitos antes señalados dará lugar a que no se acepte la solicitud de investigación.

16.14. Es responsabilidad del Comité Disciplinario, entre otras cuestiones:

- 16.14.1. A petición de una de las partes, realizar una revisión para rectificar un caso de error claro y obvio relacionado con una decisión disciplinaria en el campo de juego por parte de los Árbitros del Partido por uno de los siguientes motivos:
 - 16.14.1.1. una tarjeta roja; o
 - 16.14.1.2. la segunda tarjeta amarilla cuando un Jugador recibe dos (2) tarjetas amarillas en un partido que resulta en una suspensión.
- 16.14.2. Sancionar acciones en que incurran los jugadores, miembros del cuerpo técnico, directivos, empleados de un Club y Clubes cuando se encuentren en alguno de los supuestos del catálogo de sanciones del presente Reglamento.
- 16.14.3. Sancionar los casos graves en los que estén implicadas las personas sujetas a este Reglamento en los que ni el Árbitro del Partido ni el Comisario del Partido se hayan percatado de la cuestión, y que el Comité tenga la certeza de que ocurrió antes, durante y/o después del partido, y que no corresponda a las decisiones disciplinarias que el Árbitro del Partido adopte durante los noventa (90) minutos del partido.
- 16.14.4. Calificar discrecionalmente la gravedad de las infracciones cometidas para determinar la sanción aplicable.
- 16.14.5. En referencia a los incisos 16.14.3-16.14.5, el Comité Disciplinario podrá sancionar de oficio o a petición de una parte.

16.15. Las decisiones del Comité Disciplinario solamente pueden ser apeladas ante el Comité de Apelaciones de Leagues Cup.

16.16. El Comité Disciplinario no revisará cuestiones relacionadas con las decisiones de los Árbitros del Partido sobre hechos relacionados con el juego sin que hayan sido sancionados o denunciados por los Árbitros del Partido, ya que dichas decisiones son inapelables. Lo anterior, salvo el claro caso evidente de error de decisión del Árbitro del Partido explicado en el inciso 16.14, que el Comité Disciplinario podrá analizar.

SESIONES

16.17. El Comité Disciplinario se reunirá una vez finalizado cada día del partido de la Fase de Grupos o, en el caso de la Fase Eliminatoria, al final de cada ronda eliminatoria.

16.18. Las sesiones de la Comisión Disciplinaria podrán celebrarse de forma presencial, telefónica, por videoconferencia y/o por cualquier otro medio electrónico, con 2 miembros como mínimo que participen en la reunión.

16.19. Los informes de decisiones del Comité Disciplinario se enviarán a los Clubes y se publicarán en el sitio web oficial de la Competencia (LeaguesCup.com).

16.20. Las decisiones se tomarán por mayoría simple de los miembros del Comité Disciplinario.

COMITÉ DE APELACIONES

- 16.21. El Comité de Apelaciones es el órgano ante el cual los apelantes pueden presentar los argumentos y pruebas que tengan en su defensa, respecto de las sanciones dictadas por el Comité Disciplinario.
- 16.22. El Comité de Apelaciones, en el ejercicio de sus funciones con total autonomía e independencia y con conocimiento de causa, deberá confirmar, revocar, modificar o anular la resolución apelada.
- 16.23. El Comité de Apelaciones de Leagues Cup estará compuesto por tres (3) miembros: . un miembro designado por la MLS, un miembro designado por la LIGA MX y un miembro independiente designado por el Comité Organizador.
- 16.24. La conformación y dirección del Comité de Apelaciones será responsabilidad del Comité Organizador.
- 16.25. El Comité de Apelaciones aceptará las apelaciones que cumplan con los requisitos detallados en el Reglamento del Torneo, contra las decisiones tomadas por el Comité Disciplinario.
- 16.26. El Comité de Apelaciones no aceptará los recursos interpuestos por las siguientes sanciones:
 - 16.26.1. Primera tarjeta amarilla.
 - 16.26.2. Un (1) partido de suspensión, excepto en caso de error claro y evidente del Árbitro del Partido que haya sido juzgado por el Comité Disciplinario en primera instancia.
- 16.27. No se revisarán las apelaciones sobre incidentes que no hayan sido previamente juzgados por el Comité Disciplinario.
- 16.28. El Comité de Apelaciones aplicará e interpretará el Reglamento del Torneo y el Código Disciplinario de la FIFA (de manera suplementaria, según corresponda y si es necesario).
- 16.29. Las decisiones del Comité de Apelaciones deben basarse en el expediente del Comité Disciplinario que podría incluir, entre otras cosas, el informe del Árbitro del Partido, el Comisionado del Partido, el Jefe de Seguridad, declaraciones de las partes, testigos del incidente, opiniones de expertos, grabaciones, videos, elementos digitales o gráficos.
- 16.30. El apelante debe presentar una apelación de la decisión del Comité Disciplinario ante el Comité de Apelaciones por escrito dentro de las veinticuatro (24) horas posteriores a la

recepción de la notificación de la decisión del Comité Disciplinario. La apelación por escrito del apelante debe incluir todas las pruebas y argumentos. Las apelaciones por escrito deben presentarse ante el Comité de Apelaciones (appeals@leaguescup.com) con copia al Comité Disciplinario (disciplinary@leaguescup.com).

- 16.31. Las apelaciones están sujetas al pago de mil dólares estadounidenses (USD \$1,000), que se descontarán del monto de la participación en la Competencia. Si la Apelación es exitosa, el monto será devuelto al Club.
- 16.32. En la solicitud, el apelante deberá incluir una exposición de los hechos, pruebas, una lista de los testigos propuestos (con un resumen del testimonio previsible), los alegatos finales y la aceptación del pago de la tasa de apelación.
- 16.33. Una vez presentado el recurso, el apelante no estará autorizado a presentar más documentación o prueba una vez vencido el plazo para presentar el escrito de recurso.
- 16.34. El incumplimiento de cualquiera de los requisitos anteriores dará lugar a que se rechace la solicitud de investigación.
- 16.35. La decisión apelada no puede modificarse en detrimento o perjuicio del recurrente.
- 16.36. Las resoluciones emitidas por el Comité de Apelaciones serán definitivas y tendrán vigencia desde el momento en que sean notificadas.
- 16.37. Las resoluciones emitidas por el Comité de Apelaciones sólo serán apelables ante el Tribunal de Arbitraje Deportivo (TAS), con sede en Lausana, Suiza, dentro de un plazo de 21 días naturales siguientes a la notificación de la decisión apelada. El TAS no se ocupa de los recursos relacionados con infracciones a las Reglas de Juego y suspensiones de hasta cuatro (4) partidos o menos de tres (3) meses.

SESIONES

- 16.38. El Comité de Apelaciones se reunirá veinticuatro (24) horas después de recibir la solicitud de apelación del Comité de Competición.
- 16.39. Las sesiones del Comité de Apelaciones podrán realizarse de manera presencial, telefónica, por videoconferencia y/o por cualquier otro medio electrónico con 2 miembros como mínimo que participen en la reunión.
- 16.40. Las decisiones del Comité de Apelaciones se enviarán a los Clubes y se publicarán en el sitio web oficial de la Competencia.
- 16.41. Las decisiones se tomarán por mayoría simple de los miembros del Comité de Apelaciones.



REGLAMENTO DEL TORNEO 2023

17. CATÁLOGO DE SANCIONES

Las sanciones que pueden ser determinadas y aplicadas por el Comité Disciplinario son:

CLUBES:

- 17.1. Advertencias;
- 17.2. Amonestaciones;
- 17.3. Multas / Sanciones económicas;
- 17.4. Cancelación de premios;
- 17.5. Jugar a puertas cerradas (p. ej., sin aficionados);
- 17.6. Partido con un número limitado de espectadores.
- 17.7. Jugar en sede neutral;
- 17.8. Aviso de voto;
- 17.9. Veto del estadio;
- 17.10. Pérdida del partido;
- 17.11. Anulación del resultado de un partido; y/o
- 17.12. Exclusión de competencias en curso o futuras.

JUGADORES, CUERPO TÉCNICO Y EMPLEADOS DEL CLUB:

- 17.13. Advertencias;
- 17.14. Multas / Sanciones económicas;
- 17.15. Tarjeta roja;
- 17.16. Tiempo de suspensión;
- 17.17. Partido de suspensión;
- 17.18. Suspensión temporal;
- 17.19. Prohibición de acceso al campo de juego, a los vestuarios o a sentarse en la banca de suplentes;
- 17.20. Prohibición de acceso a los estadios; y/o
- 17.21. Prohibición de ejercer cualquier actividad en Leagues Cup relacionada con el fútbol.

SANCIONES ECONÓMICAS (MULTAS)

- 17.22. Las multas se calcularán en dólares estadounidenses (USD).
- 17.23. Las multas deberán ser cubiertas por aquellos a quienes se les impongan, considerando lo siguiente:
 - 17.23.1. El Club Participante es responsable de las multas impuestas a sus jugadores, miembros del cuerpo técnico y/o empleados del Club Participante, debido a violaciones del Reglamento del Torneo o los Lineamientos y Políticas de Leagues Cup.

- 17.23.2. Las multas se reducirán directamente de las cantidades desembolsadas a los Clubes Participantes de acuerdo con la Sección 31 de estos Lineamientos del Torneo.
- 17.24. El monto recaudado por procedimientos disciplinarios, apelaciones y multas de Clubes, jugadores, miembros del cuerpo técnico, empleados del Club será destinado a una iniciativa de responsabilidad social determinada por el Comité Organizador.

SANCIONES A JUGADORES

- 17.25. Cualquier jugador amonestado o expulsado del campo por el Árbitro del Partido estará sujeto a las sanciones especificadas. Esta sanción se aplicará automáticamente y no será apelable. No obstante, si fueran incrementadas por la Comisión Disciplinaria, podrán ser recurridas de acuerdo con el proceso de apertura del procedimiento explicado anteriormente.
- 17.26. Se amonestará al jugador que cometa alguna de las siguientes infracciones:
- 17.26.1. Retrasar el reinicio del juego;
 - 17.26.2. Disentir verbalmente o con acciones;
 - 17.26.3. Entrar, volver a entrar o salir deliberadamente del terreno de juego sin el permiso del Árbitro del Partido;
 - 17.26.4. No respetar la distancia reglamentaria cuando se reanuda el juego con un saque con balón detenido, un saque de esquina, tiro libre o saque de banda;
 - 17.26.5. Infracciones repetidas (ningún número específico o patrón de infracciones constituye "repetidas");
 - 17.26.6. Conducta antideportiva;
 - 17.26.7. Entrar en el área de revisión del árbitro (RRA, por sus siglas en inglés); o
 - 17.26.8. Usar excesivamente la señal de 'revisión' (pantalla de TV).
- 17.27. Dos tarjetas amarillas en el mismo Partido de la Competencia determinan la expulsión (tarjeta roja "indirecta") y la suspensión automática para el siguiente Partido.
- 17.28. Las tarjetas amarillas son acumulables desde la Fase de Grupos hasta los Octavos de Final. El jugador que sea amonestado tres (3) veces entre la Fase de Grupos y hasta los Octavos de Final será suspendido por un (1) partido. Si el jugador recibiera su tercera tarjeta amarilla en el partido de Octavos de Final, cumplirá su sanción en los Cuartos de Final.
- 17.29. Antes de comenzar los Cuartos de Final, todas las tarjetas amarillas se eliminarán y se comenzarán a contar nuevamente.
- 17.30. Si un jugador acumula tres (3) tarjetas amarillas entre la Fase de Grupos y los Octavos de Final y/o entre los Cuartos de Final, Semifinales, Final y/o Partido por el Tercer Puesto y el

Club queda eliminado, la suspensión deberá cumplirse en la siguiente edición de la Competencia.

17.31. El jugador que cometa cualquiera de las siguientes infracciones será expulsado y/o sancionado con suspensiones, de la siguiente manera:

- 17.31.1. Negar al equipo contrario un gol o una oportunidad manifiesta de gol mediante una infracción de mano (excepto un portero dentro de su área de penalti): 1 partido
- 17.31.2. Negar un gol o una oportunidad manifiesta de gol a un adversario cuyo movimiento general es hacia la portería del infractor mediante una infracción sancionable con un tiro libre (a menos que se describa a continuación): 1 partido
- 17.31.3. Juego brusco grave: 1 a 2 partidos
- 17.31.4. Morder o escupir a alguien: 6 o más partidos
- 17.31.5. Conducta violenta: 1 a 6 partidos
- 17.31.6. Uso de lenguaje y/o acciones ofensivas, insultantes o abusivas: 1 a 6 partidos
- 17.31.7. Recibir una segunda amonestación en el mismo partido: 1 partido
- 17.31.8. Falta de respeto a los Árbitros del Partido y/u Oficiales del Partido: 1 partido
- 17.31.9. Insulto a los Árbitros del Partido y/u Oficiales del Partido: 1 a 3 partidos
- 17.31.10. Ingreso a la sala de operaciones de video (VOR, por sus siglas en inglés): 1 partido

17.32. El Comité Disciplinario podrá aumentar las sanciones cuando las infracciones sean cometidas contra los Árbitros del Partido y/o los Oficiales del Partido y/o inciten públicamente a la violencia y/o provoquen al público.

OTRAS SANCIONES A JUGADORES

17.33. El Comité Disciplinario tendrá la facultad de sancionar con suspensión a los jugadores que cometan alguna de las siguientes infracciones:

- 17.33.1. Amenazar a los Árbitros y/u Oficiales del Partido en el campo de juego, en las entradas, los pasillos, los vestuarios o cualquier lugar dentro del estadio, antes, durante y/o después del partido: 1 a 3 partidos
- 17.33.2. Infringir los principios de deportividad y “Juego Limpio”, mediante acciones y/o burlas hacia Árbitros del Partido y/u Oficiales del Partido, jugadores, Clubes, espectadores o Directivos y Autoridades de Leagues Cup: 1 a 3 partidos
- 17.33.3. Ingresar al campo para insultar a jugadores, Árbitros del Partido y/u Oficiales del Partido: 1 a 3 partidos
- 17.33.4. Incitar, provocar, faltar al respeto o insultar a jugadores o miembros del cuerpo técnico del mismo Club o del Club contrario: 1 a 3 partidos
- 17.33.5. Insultar a una persona autorizada por el Comité Organizador para ingresar al campo de juego, independientemente de la función que desempeñe, antes, durante y/o después del partido: 1 a 3 partidos

- 17.33.6. Interrumpir un partido por cualquier medio, incluso si la persona ha sido expulsada del partido: 1 a 3 partidos
 - 17.33.7. No cumplir de manera diligente con las disposiciones de los Árbitros del Partido y/u Oficiales del Partido: 1 a 2 partidos
 - 17.33.8. Incitar al público a realizar actos inapropiados, agresivos o vandálicos contra cualquier persona: 1 a 4 partidos
 - 17.33.9. Iniciar o participar en un enfrentamiento masivo: 1 a 6 partidos
 - 17.33.10. Incumplimiento de los Lineamientos y Políticas de Leagues Cup: 1 a 3 partidos
- 17.34. El Comité Disciplinario podrá sancionar a los jugadores por las infracciones anteriores directamente o a petición de una parte, independientemente de que los jugadores hayan sido advertidos por los Árbitros del Partido y/o los Oficiales del Partido.

SANCIONES ECONÓMICAS A JUGADORES

- 17.35. El Comité Disciplinario tendrá la facultad de establecer sanciones económicas para los jugadores además de las sanciones deportivas según la gravedad de la falta. Las sanciones económicas pueden variar desde doscientos dólares estadounidenses (USD \$200) hasta diez mil dólares estadounidenses (USD \$10,000).

SANCIONES AL CUERPO TÉCNICO

- 17.36. Cuando un miembro del cuerpo técnico cometa una infracción, pero no se pueda identificar al infractor, se amonestará al Entrenador Principal.
- 17.37. En general, las siguientes infracciones darán lugar a una advertencia; no obstante, la reincidencia en la infracción o su posible carácter inapropiado podría dar lugar a una amonestación o incluso a la expulsión:
 - 17.37.1. Entrar al campo de juego de manera respetuosa y sin confrontación;
 - 17.37.2. No cooperar con un Árbitro del Partido (p. ej., ignorar una instrucción/solicitud de un Árbitro Asistente del Partido o del Cuarto Árbitro);
 - 17.37.3. Desacuerdo menor/de bajo nivel (de palabra o acción) con una decisión; o
 - 17.37.4. Salir ocasionalmente de los límites del área técnica sin cometer otra infracción.
- 17.38. Serán sancionados con amonestaciones los miembros del cuerpo técnico que cometan cualquiera de las siguientes infracciones:
 - 17.38.1. No respetar de forma clara/persistente los límites del área técnica de su equipo;
 - 17.38.2. Retrasar el reinicio del juego por parte de su equipo;
 - 17.38.3. Entrar deliberadamente en el área técnica del equipo contrario (sin confrontación);
 - 17.38.4. Disentir verbalmente o por acción, incluyendo:
 - 17.38.4.1. Lanzar/patear botellas de bebidas u otros objetos;

- 17.38.4.2. Acción(es) que muestre(n) una clara falta de respeto por el(los) oficial(es) del partido, por ejemplo, aplausos sarcásticos;
- 17.38.5. Entrar en el área de revisión del árbitro (RRA);
- 17.38.6. Hacer gestos excesivos/persistentes para una tarjeta roja o amarilla;
- 17.38.7. Mostrar excesivamente la 'señal de TV' para una 'revisión' del VAR;
- 17.38.8. Actuar de manera provocativa o agresiva;
- 17.38.9. Conducta inaceptable persistente (incluyendo ofensas de advertencia repetidas); o
- 17.38.10. Mostrar una falta de respeto por el juego.
- 17.39. Dos tarjetas amarillas en el mismo partido determinan la expulsión (tarjeta roja "indirecta") y la suspensión automática para el siguiente partido.
- 17.40. Las tarjetas amarillas son acumulables desde la Fase de Grupos hasta los Octavos de Final. El miembro del cuerpo técnico que sea sancionado tres (3) veces entre la Fase de Grupos y hasta los Octavos de Final será suspendido por un (1) partido. Si el individuo recibió una tercera tarjeta amarilla en el juego de Octavos de Final, cumplirá la sanción en los Cuartos de Final.
- 17.41. Antes de comenzar los Cuartos de Final, todas las tarjetas amarillas se eliminarán y se comenzarán a contar nuevamente.
- 17.42. Si un miembro del cuerpo técnico acumula tres (3) tarjetas amarillas entre la Fase de Grupos y los Octavos de Final y/o entre los Cuartos de Final, Semifinales, Final y/o partido por el tercer lugar y el Club queda eliminado, la suspensión deberá ser cumplida en la siguiente edición de la Competencia.
- 17.43. Los miembros del cuerpo técnico que cometan alguna de las siguientes infracciones serán sancionados con la expulsión y con las siguientes suspensiones:
- 17.43.1. Retrasar la reanudación del juego por parte del equipo contrario (por ejemplo, sujetar el balón, patear el balón, obstruir el movimiento de un jugador): 1 partido
- 17.43.2. Abandonar deliberadamente el área técnica para mostrar su desacuerdo o protestar con un Árbitro del Partido y/u Oficial del Partido, o actuar de manera provocativa o agresiva: 1 partido
- 17.43.3. Entrar al área técnica contraria de manera agresiva o beligerante: 1 partido
- 17.43.4. Lanzar/patear deliberadamente un objeto al terreno de juego: 1 partido
- 17.43.5. Entrar en el campo de juego para confrontar a un Árbitro del Partido y/u Oficial del Partido (incluso en el medio tiempo y el tiempo completo) o para interferir en el juego, con un jugador del equipo contrario, con un Árbitro del Partido y/o con un Oficial del Partido: 1 a 3 partidos
- 17.43.6. Ingreso a la sala de operaciones de video (VOR, por sus siglas en inglés): 1 partido
- 17.43.7. Conducta física o agresiva (incluido escupir o morder) hacia un jugador contrario, un jugador suplente, un directivo del equipo, un oficial del partido, un espectador o

cualquier otra persona (por ejemplo, recogebalones, oficial de seguridad o de competencia, etc.): 6 o más partidos

- 17.43.8. Recibir una segunda amonestación en el mismo partido: 1 partido
- 17.43.9. Uso de lenguaje y/o acciones ofensivas, insultantes o abusivas: 1 a 3 partidos
- 17.43.10. Usar equipo electrónico o de comunicación no autorizado y/o comportarse de manera inapropiada como resultado del uso de equipo electrónico o de comunicación: 1 a 3 partidos
- 17.43.11. Conducta violenta: 1 a 6 partidos

17.44. El Comité Disciplinario podrá aumentar las sanciones cuando las infracciones sean cometidas contra los Árbitros del Partido y/u Oficiales del Partido y/o inciten públicamente a la violencia y/o provoquen al público.

OTRAS SANCIONES AL CUERPO TÉCNICO

17.45. El Comité Disciplinario tendrá la facultad de sancionar con suspensiones a los miembros del cuerpo técnico que cometan alguna de las siguientes infracciones:

- 17.45.1. Amenazar a los Árbitros del Partido y/u Oficiales del Partido en el campo de juego, en las entradas, los pasillos, los vestuarios o cualquier lugar dentro del estadio, antes, durante y/o después del partido: 1 a 3 partidos
- 17.45.2. Infringir los principios de deportividad y "Juego Limpio", mediante acciones y/o burlas hacia Árbitros y/u Oficiales del Partido, jugadores, Clubes, espectadores, Directivos y Autoridades de Leagues Cup: 1 a 4 partidos
- 17.45.3. Celebración excesiva de goles: 1 a 2 partidos
- 17.45.4. Fumar/vapear en el campo de juego, bancas, área técnica y vestuarios antes, durante y/o después del partido: 1 partido
- 17.45.5. Entrar al terreno de juego para insultar a jugadores, Árbitros del Partido y/u Oficiales del Partido: 1 a 6 partidos
- 17.45.6. Insultar a una persona autorizada por el Comité Organizador para ingresar al campo de juego, independientemente de la función que desempeñe, antes, durante y/o después del partido: 1 a 3 partidos
- 17.45.7. Interrumpir un partido por cualquier medio, incluso si la persona ha sido expulsada del partido: 1 a 5 partidos
- 17.45.8. Conducta inaceptable persistente (incluyendo ofensas de advertencia repetidas): 1 a 2 partidos
- 17.45.9. Retrasar de cualquier forma el inicio o la reanudación del juego u ordenar al cuerpo técnico o a los jugadores suplentes que ingresen al terreno de juego con el propósito de retrasar deliberadamente el inicio o la reanudación del juego: 1 a 3 partidos
- 17.45.10. Agresiones fingidas de los espectadores: 1 a 3 partidos
- 17.45.11. Incitar al público contra los Árbitros del Partido y/u Oficiales del Partido o Autoridades de Leagues Cup: 1 a 5 partidos

- 17.45.12. Incitar al público a realizar actos inapropiados, agresivos o vandálicos contra cualquier persona: 1 a 4 partidos
- 17.45.13. Iniciar o participar en un enfrentamiento masivo: 1 a 6 partidos
- 17.45.14. Incumplimiento de los Lineamientos y Políticas de Leagues Cup: 1 a 3 partidos

SANCIONES AL PERSONAL MÉDICO

- 17.46. En el caso del personal médico del Club que incurra en una infracción que amerite la expulsión del Partido de la Competencia, para salvaguardar a los jugadores, el miembro del personal médico del Club no abandonará el terreno de juego y continuará desempeñando sus funciones en el Partido si es expulsado antes o durante el Partido. La expulsión será trasladada a uno de los miembros del cuerpo técnico que abandonará el campo, y el asunto será remitido al Comité Disciplinario.
- 17.47. Posteriormente, si así lo determina el Comité Disciplinario, podrá imponerse una multa, incrementándose por cada partido de suspensión contemplado por el motivo de la expulsión o determinada por el Comité Disciplinario.

SANCIONES ECONÓMICAS AL CUERPO TÉCNICO

- 17.48. El Comité Disciplinario tendrá la facultad de establecer sanciones económicas para los miembros del cuerpo técnico además de las sanciones deportivas según la gravedad de la infracción. Las sanciones económicas pueden variar desde doscientos dólares estadounidenses (USD \$200) hasta diez mil dólares estadounidenses (USD \$10,000).

SANCIONES A CLUBES

Los Clubes Participantes deberán acatar las siguientes disposiciones:

- 17.49. Hacer un uso adecuado del tablero de video.
- 17.50. Los clubes deberán presentar sus plantillas de jugadores y el cuerpo técnico de entrenadores en las fechas y horas estipuladas.
- 17.51. Los clubes deberán inscribir sus uniformes de juego (jugadores y porteros) en las fechas establecidas.
- 17.52. Los Clubes deberán llegar al estadio noventa (90) minutos antes del inicio del partido.
- 17.53. Presentar la alineación al Árbitro del Partido setenta y cinco (75) minutos antes del inicio del partido, respetando lo establecido en este Reglamento del Torneo en relación con los jugadores lesionados una vez entregada la hoja de alineación.

- 17.54. No retrasar el inicio de la primera o segunda mitad del partido por ningún motivo.
- 17.55. El director, empleado u oficial de cualquier Club que ingrese al terreno de juego, campo y/o vestuarios, con el propósito de intentar agredir o consumar una agresión contra el Árbitro del Partido, Comisionado del Partido, jugadores, cuerpo técnico u otros Oficiales del Partido, será sancionado.
- 17.56. Todo directivo, empleado o directivo de cualquier Club que permanezca en el terreno de juego, aun cuando los Árbitros y/u Oficiales del Partido le hayan advertido que no puede permanecer en ese lugar y sea denunciado, será sancionado.
- 17.57. Queda terminantemente prohibido a todas las personas pertenecientes a un Club fumar o vapear en el terreno de juego, túneles, pasillos y/o área técnica.
- 17.58. Los clubes son responsables de la conducta indebida de sus empleados, acompañantes, participantes y demás personal, estén o no acreditados durante un Partido.
- 17.59. Los clubes que no utilicen los balones oficiales serán sancionados.
- 17.60. Respetar el presente Reglamento del Torneo, y demás protocolos, lineamientos y directivas aplicables al Torneo.
- 17.61. Sin perjuicio de lo que establezcan otras disposiciones, los Clubes Participantes que no cumplan con las obligaciones contenidas en el Reglamento del Torneo, y demás protocolos, lineamientos y directivas para la Competencia, incluyendo los lineamientos y protocolos de infraestructura, seguridad, comunicación y marketing, serán sancionados económicamente desde mil dólares estadounidenses (USD \$1,000) hasta cincuenta mil dólares estadounidenses (USD \$50,000).

SANCIONES ADICIONALES

Se impondrán sanciones adicionales por las siguientes infracciones según corresponda en cada caso:

- 17.62. No mantener una postura neutral sobre cuestiones políticas y/o religiosas: Advertencia y/o suspensión de 1 a 3 partidos.
- 17.63. Conductas que atenten contra el "Juego Limpio", el deporte, juego limpio y el fútbol de federaciones en general: Advertencia y/o suspensión de 1 a 3 partidos.
- 17.64. Quienes no se dirijan con respeto, prudencia, honestidad o quienes no proporcionen información clara y veraz a los medios de comunicación y/o redes sociales: Advertencia y/o suspensión de 1 a 3 partidos.

- 17.65. Cualquier jugador, miembro del cuerpo técnico y/o directivo del Club que, a través de los medios de comunicación y/o redes sociales, critique o haga comentarios negativos sobre el torneo, el arbitraje y/o el VAR: Advertencia y/o suspensión de 1 partido.

CUMPLIMIENTO DE SANCIONES

- 17.66. Las suspensiones dictadas por el Comité Disciplinario a jugadores, miembros del cuerpo técnico, oficiales del Club y empleados serán absolutas. Por tanto, la persona que haya sido suspendida de las actividades propias de su cargo quedará impedida de realizar todas las actividades de carácter deportivo.
- 17.67. Las suspensiones impuestas a jugadores y cuerpo técnico deberán cumplirse en Partidos de la Competencia; por lo tanto, en ningún caso se computarán con las suspensiones impuestas en partidos de distintas competiciones oficiales, salvo en los casos graves que considere la liga respectiva, pudiendo trasladar la sanción a sus competiciones oficiales.
- 17.68. Como regla general, en la Competencia, se considerarán casos graves los que supongan una sanción de 5 o más partidos de suspensión.
- 17.69. Las suspensiones impuestas por el Comité Disciplinario deberán cumplirse inmediatamente después de los partidos de la Competencia.
- 17.70. Los jugadores y/o miembros del cuerpo técnico que sean sancionados deberán presenciar el partido desde un palco o suite en el estadio o en un lugar separado de los espectadores.
- 17.71. Las suspensiones aplicadas por el Comité Disciplinario a jugadores y/o miembros del cuerpo técnico y/o empleados y/o directivos del Club implican la prohibición de ingresar al terreno de juego, así como de permanecer en sus vestuarios y sus accesos al terreno de juego, antes, durante y después del partido en el que esté cumpliendo la sanción, y sólo podrá permanecer en los pasillos y túneles hasta la salida en el momento de su expulsión.
- 17.72. Los Entrenadores Principales que sean expulsados durante un partido o cumpliendo una sanción impuesta por el Comité Disciplinario no podrán asistir a la rueda de prensa y su lugar será ocupado por el Entrenador Asistente del Club. Los Entrenadores Principales podrán participar en la conferencia de prensa que ocurre 1 día antes del próximo partido.
- 17.73. Los jugadores y miembros del cuerpo técnico que no continúen en la Competencia y que tengan sanciones pendientes deberán cumplir con todas las medidas disciplinarias en la próxima edición de la Competencia.
- 17.74. Si un jugador y/o miembro del cuerpo técnico recibe una tercera tarjeta amarilla en la Final o en el partido por el Tercer Puesto, deberá cumplir la sanción en la próxima edición de la Competencia.

- 17.75. A los jugadores y miembros del cuerpo técnico que, después de haber sido expulsados, permanezcan en los túneles y/o pasillos, o regresen al campo, así como a los que estén cumpliendo una suspensión aplicada por el Comité Disciplinario, ingresen en el campo o permanezcan en los túneles y/o pasillos, y que realicen protestas, reclamaciones a los Árbitros del Partido y/o a los Oficiales del Partido, o que falten al respeto o insulten a cualquier jugador, miembros del cuerpo técnico, oficiales o espectadores, incluso después de que el partido ya haya finalizado, se les impondrá una suspensión adicional de un (1) partido.

18. CONTROL MÉDICO Y ANTIDOPAJE

- 18.1. Los Protocolos Médicos y de Dopaje son desarrollados y aceptados por los Departamentos Médicos de la Major League Soccer y la LIGA MX para su uso durante Leagues Cup. Los protocolos y procedimientos detallados se distribuyen a cada Club de la Major League Soccer y la LIGA MX como parte del Reglamento del Torneo.
- 18.2. Antes del inicio de la Competencia, todos los jugadores participantes deben presentar exámenes médicos iniciales aprobados como parte de las reglas y regulaciones de sus respectivas Ligas. Esto incluye pruebas de conmoción cerebral de referencia, como la Herramienta de evaluación de conmoción cerebral deportiva (SCAT).
- 18.3. Se requiere que cada Club tenga un profesional médico debidamente autorizado (p. ej., médico, preparador físico/terapeuta) como parte de su delegación oficial. Dicho profesional médico debe estar completamente integrado y familiarizado con todos los aspectos médicos de la delegación y debe permanecer con la delegación durante toda la Competencia. Además, cada Club deberá viajar con material médico básico, incluido un Desfibrilador Externo Automático (DEA).
- 18.4. Los Directores Médicos en la Sede (VMD) designados por el Comité Organizador estarán presentes en cada partido y son responsables del cuidado y el bienestar de los Clubes Participantes, los Árbitros del Partido y los Oficiales del Partido durante la Competencia, y tendrán la decisión final sobre las emergencias médicas que ocurran durante el Partido, incluidas las lesiones cardiovasculares y en la cabeza. Además, deben conocer el Plan de Acción ante Emergencias ("EAP") de la sede correspondiente. Los VMD se comunicarán con los Observadores del Torneo dedicados que monitorearán cada partido a través del sistema Medical Sideline Review (MSR), para ayudar a identificar posibles lesiones en la cabeza.
- 18.4.1 Además, el VMD será el principal punto de contacto y actuará como enlace con el equipo visitante mientras estén jugando en la sede y será el principal punto de contacto para el Comité Organizador en caso de un problema médico.

- 18.5. Cualquier jugador al que se le diagnostique una conmoción cerebral debe ser excluido de los partidos de la competencia durante un mínimo de 5 días (120 horas). Todos los jugadores seguirán los lineamientos de regreso al juego como se describe en el Reglamento del Torneo.
- 18.6. El dopaje está estrictamente prohibido. El Reglamento Antidopaje de la FIFA, el Código Disciplinario de la FIFA y todos los demás Reglamentos, circulares y directivas pertinentes de la FIFA y de Concacaf se aplicarán a la Competición. Si es necesario, el médico del Club presentará una solicitud de Exención por Uso Terapéutico ("TUE") como se describe en el Reglamento.
- 18.6.1 Todos los jugadores están sujetos a pruebas en cualquier momento durante el Torneo; sin embargo, si un jugador sufre una lesión, presenta una enfermedad y es llevado al hospital o tiene que abandonar el estadio durante un partido, dicho jugador no deberá regresar al estadio para ser examinado. Además, se hace referencia a las normas de control antidopaje de la FIFA y la lista de sustancias y métodos prohibidos por la Agencia Mundial Antidopaje (WADA).
- 18.7 El Comité Organizador no se hace responsable por cualquier lesión sufrida por cualquier jugador u oficial participante. Igualmente, el Comité Organizador no será responsable de ningún incidente (incluida la muerte) relacionado con cualquier lesión o problema de salud de cualquier jugador u oficial participante.
- 18.8 Tal y como se establece en este Reglamento del Torneo, cada Club Participante será responsable durante toda la Competencia de proporcionar cobertura de seguro médico, de viaje y de accidentes a todos los miembros de su delegación durante toda la Competencia. Además, y de conformidad con el Reglamento de la FIFA sobre el Estado y la Transferencia de Jugadores, el Club en el que esté inscrito cualquier jugador participante será responsable de la cobertura del seguro del jugador contra enfermedad y accidentes durante el período de baja del jugador.
- 18.9 El Comité Organizador brindará los siguientes servicios médicos antes, durante y después del partido para el cuidado de los Clubes, Oficiales del Partido y espectadores:
- 18.9.1 VMD
- 18.9.2 Dos (2) ambulancias de Soporte Vital Avanzado (ALS).
- 18.9.3 Camilla con personal de apoyo (cuatro (4) camilleros)
- 18.9.4 Una ambulancia equipada durante las sesiones de entrenamiento del Club visitante

19. ÁRBITROS DEL PARTIDO

- 19.1. Los Árbitros, Árbitros Asistentes y Cuartos Árbitros, VAR y AVAR (cada uno, denominados "**Árbitro del Partido**" y colectivamente, los "**Árbitros del Partido**") para el Torneo serán designados para cada partido por el Comité de Árbitros de la Concacaf. Los Árbitros del Partido serán seleccionados de la lista de Arbitraje Internacional de la Concacaf vigente; sin embargo, si ciertos árbitros no están en la lista de Arbitraje Internacional de Concacaf, podrán ser seleccionados mediante un esfuerzo colectivo con el Comité Organizador de Leagues Cup.
- 19.2. Se hará todo lo posible para designar Árbitros del Partido neutrales; sin embargo, siempre que no se pueda mantener esa neutralidad con la designación del VAR y AVAR debido a un número insuficiente de oficiales del país neutral.
- 19.3. Si el Árbitro del Partido no puede desempeñar sus funciones, dicho Árbitro será reemplazado por el Cuarto Oficial. Si uno de los Árbitros asistentes no puede desempeñar sus funciones, dicho Árbitro asistente será reemplazado por el Árbitro asistente de reserva.
- 19.4. Los Árbitros del Partido recibirán el equipamiento oficial de arbitraje para cada partido, que deberán utilizar los días de los Partidos de la Competencia.
- 19.5. Los Árbitros del Partido podrán utilizar las instalaciones de entrenamiento ubicadas en la correspondiente sede de la Competencia.
- 19.6. Despues de cada Partido de la Competencia, el Árbitro del Partido completará y enviará a través del Sistema de Competición los formularios de informe del partido, a más tardar 60 minutos después de la finalización del Partido.
- 19.7. En el informe, el Árbitro del Partido anotará, junto con el resultado del Partido, todos los incidentes antes, durante y después del Partido con el mayor detalle posible, por ejemplo:
 - 19.7.1. Conducta indebida de los jugadores, miembros del cuerpo técnico y/o directivos del Club, que haya dado lugar a una amonestación o expulsión.
 - 19.7.2. Conducta antideportiva de jugadores, miembros del cuerpo técnico y/u directivos del Club en un Partido.
 - 19.7.3. Conducta antideportiva de cualquier espectador.
 - 19.7.4. Cualquier otro incidente.
 - 19.7.5. Los hechos descritos en el informe del Árbitro del Partido se presumen ciertos, salvo que se pruebe lo contrario.

20. ÁRBITRO ASISTENTE DE VIDEO (VAR)

- 20.1. Durante los Partidos de la Competencia se utilizará tecnología de revisión de video, de acuerdo con el protocolo VAR establecido por la FIFA e IFAB. El árbitro asistente de video ("VAR") y el asistente del árbitro asistente de video ("AVAR") se encargarán de todos los aspectos de la revisión del video.
 - 20.1.1. Concacaf designará al VAR y AVAR para cada Partido.
 - 20.1.2. Sin perjuicio de lo anterior, en principio, un Partido de la Competencia no será invalidado por:
 - 20.1.2.1. Falla(s) de la tecnología VAR (en cuanto a la tecnología de la línea de meta);
 - 20.1.2.2. Decisiones incorrectas del VAR.
 - 20.1.2.3. Decisiones de no revisar un incidente; y/o
 - 20.1.2.4. Revisiones de una situación/decisión no revisable.
- 20.2. El Comité Organizador administrará la revisión del video de acuerdo con las regulaciones vigentes de la FIFA y Concacaf.

21. COMISIONADOS DEL PARTIDO

- 21.1. El Comité Organizador nombrará un Comisionado del Partido en todos los Partidos.
- 21.2. El Comisionado del Partido es la máxima autoridad en un partido de fútbol fuera del terreno de juego, por lo que será el responsable de velar tanto por la correcta organización, seguridad y buen desarrollo del Partido de la Competencia, de acuerdo con el Reglamento del Torneo. Las funciones del Comisionado del Partido son, entre otras:
 - 21.2.1. Estar en la sede donde se jugará el Partido al menos 3 horas antes del inicio del Partido.
 - 21.2.2. Inspección del estadio: verificar el estado del terreno de juego, marcación del campo, bancos de suplentes, banderines de esquina, pizarra electrónica, vallas publicitarias, posiciones de las cámaras de televisión en el terreno de juego, zona de prensa, acceso al campo previa acreditación, vestuarios de los Clubes y Sala de Árbitros, sala de control de dopaje, servicios médicos, DEA portátil tanto del Club local como del Club 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 Comando, material de patrocinio, etc., así como informar al Club local de las fallas detectadas para realizar las correcciones de manera inmediata.
 - 21.2.3. Programar, si es necesario, una Reunión de Coordinación del Partido con un representante de los Árbitros del Partido y con los representantes de los Clubes local

y visitante dos horas antes de la reunión con el fin de verificar los uniformes de juego que se utilizarán en el partido para evitar cualquier confusión.

- 21.2.4. Recibir y ayudar a los Árbitros del Partido y los Clubes Participantes en el estadio.
- 21.2.5. Revisar con los Clubes la cuenta regresiva para el inicio del Partido de acuerdo con los lineamientos establecidos por el Comité Organizador.
- 21.2.6. Supervisar junto con el Cuarto Árbitro que durante el desarrollo del Partido se cumplan los lineamientos para el uso de las pantallas de TV y sonido local.
- 21.2.7. Supervisar las medidas de seguridad establecidas por las autoridades para cada uno de los Partidos de acuerdo al riesgo.
- 21.2.8. Estar presente durante las pruebas antidopaje y dar fe de que todo se realiza bajo las normas señaladas para tal fin.
- 21.2.9. El Comisionado del Partido, en coordinación con el Jefe de Seguridad, redactará un informe que contenga en detalle los incidentes ocurridos antes, durante y después del Partido, dentro y fuera del campo. Este informe será enviado al Comité Organizador mediante el Sistema de Competencia a más tardar doce (12) horas después de finalizado el Partido. El Comité Organizador lo entregará al Comité Disciplinario. Este informe tendrá validez oficial y será enviado a los Clubes dentro de las setenta y dos (72) horas siguientes a la finalización del Partido y podrá ser utilizado por el Comité Disciplinario como apoyo en los asuntos de su competencia.
- 21.2.10. Supervisar la llegada de ambos Clubes a la sede del Partido.
- 21.2.11. Supervisar los entrenamientos en los días previos al Partido y entrenamiento oficial.
- 21.2.12. Liderar la Reunión de Coordinación del Partido.
- 21.2.13. Supervisar los hoteles sede y campos de entrenamiento.
- 21.2.14. Supervisar el transporte de los Clubes en sus viajes oficiales.
- 21.2.15. Supervisar que el Club reciba balones oficiales e hidratación.
- 21.2.16. Supervisar el cumplimiento de la rueda de prensa y de las entrevistas oficiales previas y posteriores al partido
- 21.2.17. Los hechos descritos en el Informe del Comisionado del Partido gozan de presunción de veracidad, salvo que se pruebe lo contrario.

PROCEDIMIENTO PARA GESTIÓN DE CRISIS

Si antes del final del tiempo reglamentario un Partido es interrumpido o pospuesto por el Comisionado del Partido, el Jefe de Seguridad y/o los Árbitros, debido a una causa de fuerza mayor o cualquier otro incidente, se deben seguir los siguientes lineamientos:

- 21.3. Identificar la crisis
- 21.4. El Comisionado del Partido y el Jefe de Seguridad llamarán al Grupo o Grupos de Gestión de Crisis, que incluirán a las siguientes personas:
 - 21.4.1. Representantes de ambos Clubes
 - 21.4.2. Comisionado del Partido



REGLAMENTO DEL TORNEO 2023

- 21.4.3. Jefe de Seguridad
 - 21.4.4. Autoridades del estadio
 - 21.4.5. Gerente de Seguridad Privada del evento
 - 21.4.6. Gerente de Seguridad Pública Municipal y/o Estatal
 - 21.4.7. VMD
 - 21.4.8. Oficial de medios
 - 21.4.9. Árbitro (si es necesario)
- 21.5. Una vez que el Grupo de Manejo de Crisis haya concluido su reunión, el Comisionado del Partido y el Jefe de Seguridad deben informar al Comité Organizador sobre las recomendaciones hechas por el grupo de crisis, para que pueda tomar la decisión final al respecto.
- 21.6. Cuando el Comité Organizador reciba la decisión final, el Comisionado del Partido y el Jefe de Seguridad deben informar a los equipos, Árbitros del Partido y otras personas involucradas en el Partido.
- 21.7. Además, el Comité Organizador correspondiente notificará oficialmente la resolución por vía electrónica o digital a los Clubes.
- 21.8. Finalmente, los departamentos de Comunicación y Medios deberán elaborar la nota de prensa oficial que se publicará en las plataformas oficiales.

22. ESTADIOS Y CAMPOS DE ENTRENAMIENTO

- 22.1. Todo Club Participante en la Competencia que actúe como Equipo de la Sede Anfitriona deberá asegurarse de que su estadio cumpla con los estándares para realizar Partidos Internacionales, los campos de juego, instalaciones y equipamientos accesorios deberán estar en óptimas condiciones y deberán cumplir con las normas establecidas en las Reglas de Juego, el Reglamento de Estadios de la FIFA y otros reglamentos.
- 22.2. El Comité Organizador realizará inspecciones previas al inicio para garantizar que los estadios estén listos para la Competencia.

SUPERFICIE DEL CAMPO DE JUEGO

- 22.3. El campo de juego puede ser de:
- 22.3.1. Césped natural con sistema de riego eficiente para todo clima; o
 - 22.3.2. Césped artificial de acuerdo con los estándares de calidad de la FIFA, con certificado de la FIFA válido que no supere los 2 años.

- 22.4. Es obligación de los Clubes que actúan como el Equipo de la Sede Anfitriona mantener el campo y el área de calentamiento en excelentes condiciones, de acuerdo con los estándares internacionales y las medidas establecidas por las Reglas de Juego.
- 22.5. Aunque las Reglas de Juego estipulan las dimensiones máximas y mínimas de la cancha, se recomienda que un estadio ofrezca una área verde mayor.
- 22.6. Por consiguiente, todos los estadios deben cumplir con estas especificaciones:
 - 22.6.1. Campo: Entre 100 y 110 m de largo y entre 64 y 74 m de ancho; y
 - 22.6.2. La altura del césped no debe exceder los 30 mm en todo el campo de juego. En caso de tener una altura mayor deberá cortarse.
- 22.7. El campo de juego puede regarse de acuerdo con los siguientes lineamientos:
 - 22.7.1. Entre 120 a 60 minutos antes del inicio del Partido
 - 22.7.2. Entre 15 a 10 minutos antes del inicio del Partido, cuando los Clubes hayan finalizado su calentamiento.
 - 22.7.3. En el entretiempo, no más de 5 minutos, respetando el calentamiento de los Clubes.
 - 22.7.4. El riego debe ser uniforme. No se puede regar solo una zona.
 - 22.7.5. En caso de que las condiciones climáticas no lo permitan o a consideración del Comisionado del Partido.

VESTUARIOS

- 22.8. Un mínimo de tres (3) vestuarios independientes para los Clubes Participantes y los Árbitros del Partido con una capacidad mínima para 35 personas. Deben estar equipados con la cantidad de instalaciones sanitarias adecuada a su capacidad, con duchas provistas de agua fría y caliente, así como con casilleros suficientes para el resguardo de las pertenencias de los jugadores y conexión inalámbrica a Internet (WIFI).
- 22.9. Durante los días de partidos, todos los vestuarios contarán con servicio de hidratación, hielo y barra de frutas de acuerdo con lo establecido en el Anexo de Lineamientos de Operación
- 22.10. El Equipo de la Sede Anfitriona deberá instalar en el vestuario de los árbitros una computadora portátil, impresora y conexión WIFI para la administración de los informes electrónicos de los árbitros.

OTRAS ÁREAS

- 22.11. Área de Servicio Médico para la atención de jugadores y público en general.
- 22.12. Disponer de un DEA portátil, independiente de las ambulancias y los Clubes.

- 22.13. Área de control de dopaje.
- 22.14. Sistema de circuito cerrado de televisión (CCTV).
- 22.15. Un Centro de Comando que concentre las pantallas de CCTV, preferentemente con vista al campo (cuando sea posible).
- 22.16. Los estadios deberán contar con Internet inalámbrico disponible en el campo y en la tribuna para que los representantes de la prensa puedan desempeñar sus funciones.
- 22.17. Rampas, accesos, asientos y áreas en general para personas con capacidades diferentes.
- 22.18. Baños públicos suficientes, con agua corriente y con una limpieza impecable antes, durante y después del partido.
- 22.19. Debe haber palco de prensa, sala de conferencias de prensa, sala de trabajo para fotógrafos y zona mixta para uso de los medios.
- 22.20. Los clubes que sean sede anfitriona deben proporcionar dos tableros de recambio electrónicos.
- 22.21. Todos los estadios deben tener un reloj que muestre el tiempo de juego y debe detenerse en el minuto 45 del primer tiempo y 90 del segundo tiempo.
- 22.22. En los estadios donde existan tableros de video se deberá respetar la siguiente política:
 - 22.22.1. Cualquier manipulación de las repeticiones del tablero de video (por ejemplo, cámara lenta, cuadro congelado, zoom). Para evitar dudas, la manipulación de una repetición por transmisión no se considera una violación de la Política.
 - 22.22.2. Mostrar el ángulo de reproducción de un tablero de video más de una (1) vez. Las reproducciones controversiales podrán incluir, pero no se limitan a:
 - 22.22.2.1. Una posible decisión de expulsión por juego brusco grave, conducta violenta o la denegación de una oportunidad de gol, independientemente de si el Árbitro muestra una tarjeta roja, una tarjeta amarilla o ninguna tarjeta.
 - 22.22.2.2. Cualquier decisión en el área de penal que conceda un tiro penal, o la no concesión de un tiro de penal cuando hubiera sido necesario.
 - 22.22.2.3. Cualquier gol que requiera una revisión de video según lo señale el Árbitro.
 - 22.22.2.4. Cualquier jugada no descrita anteriormente que sirva para exacerbar las hostilidades entre los jugadores/entrenadores de cada Club, entre jugadores/entrenadores y Oficiales, entre jugadores/entrenadores y

aficionados, entre Oficiales y aficionados o entre grupos de aficionados.

22.22.2.5. La política de la liga no permite transmitir imágenes en el tablero de video, ya sea en vivo o una grabación, de cualquier mala conducta de los fanáticos (p. ej., correr en el campo de juego o cruzarlo, peleas, dispositivos de humo y bengalas) que interrumpa el juego o viole las reglas de la sede. Es responsabilidad del equipo de producción de cada Club cumplir con esta política para el tablero de video. Los directores y camarógrafos deben enfocar fuera del campo hasta que se reanude el partido.

22.23. Los Clubes que sean el Equipo de la Sede Anfitriona deberán respetar los lineamientos y disposiciones comerciales establecidas en el Manual Comercial de la Competencia en relación con la señalización, afiches y cualquier espacio publicitario dentro y fuera del estadio.

22.24. Todos los estadios deberán contar con una oficina con Internet, electricidad y mobiliario para uso exclusivo del personal administrativo y operativo de la Competencia que estará participando en cada uno de los partidos.

ILUMINACIÓN

22.25. Todos los estadios deberán cumplir con los requisitos mínimos de iluminación y deberán tener una intensidad promedio de mil quinientas (1,500) luces por todo el campo.

22.26. Debe haber un generador de emergencia o una planta de energía en caso de cortes para garantizar que se restablezca la iluminación mínima requerida y el Partido continúe.

22.27. Asimismo, deberá existir un grupo electrógeno o planta de emergencia para garantizar la iluminación en accesos, pasillos, gradas, vestuarios y áreas comunes.

22.28. Las áreas de estacionamiento también deben estar bien iluminadas para el correcto flujo de personas antes, durante y al final del Partido.

22.29. Los Partidos deberán estar iluminados en su totalidad setenta y cinco (75) minutos antes del inicio o antes de la puesta del sol.

SEGURIDAD DEL ESTADIO

22.30. Para la edición 2023 del Torneo, los Clubes serán responsables de desarrollar un plan que brinde seguridad a todos los participantes y espectadores, dentro y fuera del estadio, antes, durante y hasta el final del partido.

- 22.31. El día antes del Partido, el Jefe de Seguridad realizará la reunión donde se detallará el plan de seguridad para el Partido.
- 22.32. El Comité Organizador se reserva el derecho de solicitar, si así lo considera, mejoras en el plan de seguridad, así como el aumento de elementos de seguridad en las zonas que considere de alto riesgo.

23. SESIONES DE ENTRENAMIENTO

ENTRENAMIENTO DURANTE EL TORNEO

- 23.1. El Comité Organizador proporcionará durante toda la Competición a todos los Clubes que actúen como equipos de viaje campos de adiestramiento en perfectas condiciones con todos los servicios y estándares de calidad necesarios.

SESIÓN DE ENTRENAMIENTO OFICIAL EN EL ESTADIO

- 23.2. El día antes al partido (MD-1), si las condiciones meteorológicas y la disponibilidad del estadio lo permiten, los Clubes tendrán la oportunidad de realizar un entrenamiento en el estadio, con una duración máxima de ochenta (80) minutos de entrenamiento para cada Club Participante.
- 23.3. Si el estadio cuenta con campo artificial, la sesión de entrenamiento podrá tener una duración máxima de dos (2) horas.
- 23.4. El horario de entrenamiento se acordará entre los Clubes y el Comité Organizador, con preferencia en la elección del Club itinerante o equipo visitante.
- 23.5. Durante el entrenamiento oficial, los Clubes tendrán derecho a utilizar la zona de vestuarios y demás zonas que se consideren necesarias para la realización del entrenamiento.
- 23.6. Si se desea, los Árbitros del Partido también podrán realizar un entrenamiento oficial con una duración máxima de una (1) hora.
- 23.7. Durante los entrenamientos oficiales, los medios de comunicación tendrán derecho a quince (15) minutos para registrar aspectos del entrenamiento. Esta actividad se coordinará entre el responsable de prensa del Club y el responsable de medios de comunicación de la Competición en la sede, así como la celebración de ruedas de prensa 1 día antes del partido.
- 23.8. Para la Final y el Partido por el Tercer Puesto, los Clubes Participantes deberán realizar de forma obligatoria un entrenamiento en el estadio con una duración máxima de una (1) hora,



REGLAMENTO DEL TORNEO 2023

deberán recibir a los medios de comunicación durante 15 minutos, así como organizar conferencias 1 día antes del partido.

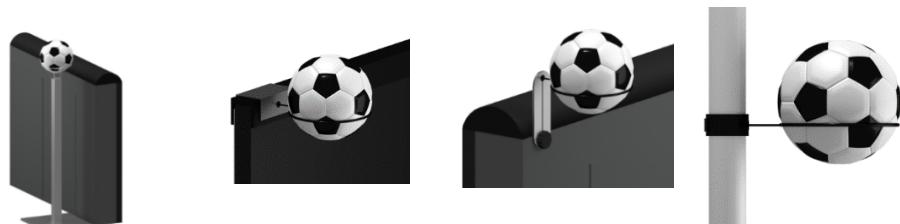
- 23.9. Si las condiciones climáticas no permiten que el entrenamiento se realice en el estadio, el Club visitante podrá realizar el entrenamiento en un campo alternativo con similar calidad, dimensiones e iluminación.
- 23.10. Como continuación del punto anterior, el Club visitante tendrá derecho a una sesión de reconocimiento para caminar con tenis en las diferentes áreas del estadio, incluido el campo de juego si el Comisionado del Partido considera que existen las condiciones para ello.

24. BALONES DEL PARTIDO

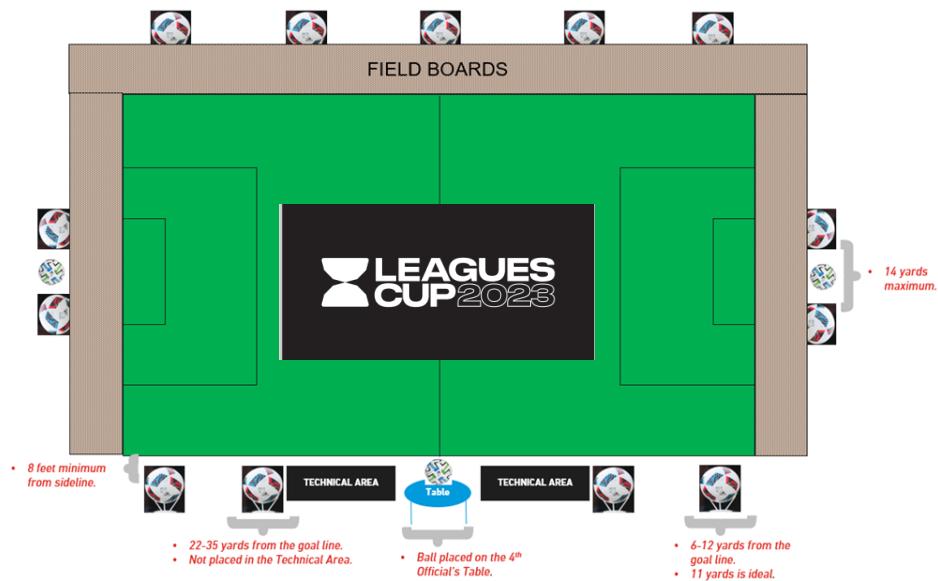
- 24.1. El Comité Organizador entregará a cada Club Participante treinta (30) balones oficiales de fútbol Adidas para uso en los entrenamientos, los cuales serán entregados en el hotel del Club. Cada Club Participante será responsable de llevar los balones de fútbol al estadio.
- 24.2. Durante la Competencia, se podrán utilizar únicamente los balones oficiales proporcionadas por el Comité Organizador en sesiones de entrenamiento en sedes y estadios alternativos.
- 24.3. El Comité Organizador le proporcionará al Club local un mínimo de diecisiete (17) balones oficiales (que pueden ser balones previamente utilizados) para todos los Partidos de la Competencia. El Club Participante anfitrión será responsable de proporcionar estas balones a los Árbitros del Partido. Cuando esté inflado, cada balón de fútbol no debe superar más de catorce (14) onzas/psi ni menos de doce (12) onzas/psi. Todos los balones deben entregarse en el vestuario del árbitro al menos noventa (90) minutos antes del comienzo del partido para su inspección. Los balones de repuesto que se necesiten durante el Partido de la Competencia deben proporcionarse si es necesario y deben ser inspeccionados por el cuarto oficial antes de ser utilizados en el partido. Todos los balones que tengan los Árbitros del Partido deben ser devueltos al Club local después del partido.
- 24.4. Los balones deberán distribuirse de la siguiente manera y según lo establecido en este Reglamento del Torneo:
 - 24.4.1. Uno (1) en el juego;
 - 24.4.2. Uno (1) en la mesa del Cuarto Oficial del Partido o en un Soporte de Balón en el área del Cuarto Oficial;
 - 24.4.3. Un mínimo de trece (13) balones colocadas en los Soportes de Balones (como se muestra en la Sección XVI);
 - 24.4.4. Una (1) detrás de los tableros AdTrac/LED de cada arco, en el suelo y al alcance de los Recogebalones.

25. SOPORTES DE BALONES Y RECOGEBALONES

- 25.1. Los Soportes de Balones (cada uno, un "**Soporte de Balón**") se implementarán en todos los Partidos de la Competencia. Cada Sede de la Competencia requiere un mínimo de trece (13) y un máximo de catorce (14) Soportes de Balones en total en las siguientes ubicaciones alrededor del perímetro del campo: cinco (5) en la línea lateral frente a las bancas; dos (2) en ambas líneas de meta ubicadas a cada lado de la portería; dos (2) fuera de cada área técnica de cada Club en un total de cuatro (4) en la línea lateral de la banca o cinco (5) si se utiliza una grada adicional en la Mesa del Oficial del Partido. Cada sede de competición ha preseleccionado y tendrá a su disposición las siguientes versiones de Soportes de Balones adecuadas a los límites de su estadio:



- 25.2. Los Soportes de Balones se colocarán alrededor del campo de la siguiente manera:



- 25.3. Una (1) redundancia de cada versión de Soporte de Balón utilizada en cada Sede de la Competencia se almacenará en la sede y/o se utilizará en la Mesa del Cuarto Oficial y se podrá acceder a ella en cualquier momento. Los soportes para balones detrás de un solo

arco deben ser iguales, a menos que se necesiten dos (2) versiones diferentes para adaptarse a las configuraciones del estadio. No es necesario que los soportes para balones en ambos extremos del campo sean de la misma versión. El Comisionado del Partido debe asegurar que los Soportes de Balón y cada balón del Soporte de Balón respectivo estén a salvo de cualquier interferencia. El Club Participante anfitrión tendrá un mínimo de cuatro (4) Recogebalones con camisetas iguales proporcionadas por el Comité Organizador (cada uno, un “**Recogebalones**”).

- 25.4. El Club Participante anfitrión es responsable de asegurar una distribución uniforme de los Recogebalones alrededor del campo para que un extremo y/o línea lateral del campo no quede en desventaja, y que el procedimiento para devolver los balones a los soportes sea igual para cada Club Participante.
- 25.5. Cada Club Participante debe tener un Supervisor de Recogebalones responsable de adiestrar a los Recogebalones en sus responsabilidades generales y de proporcionarles instrucciones para la distribución del balón, incluyendo instrucciones para no mostrar favoritismo. En caso de que se perciba un intento por parte de un Recogebalones de mostrar favoritismo hacia cualquiera de los Clubes Participantes en el método o la velocidad con la que se devuelve un balón a los Soportes de Balones, el Comisionado del Partido u Oficial del Partido dedicará inmediatamente la acción apropiada.
- 25.6. Los jugadores serán responsables de recuperar el balón del Soporte de Balón para reiniciar el juego. Los Recogebalones deben reponer el balón en el soporte vacío, luego recuperar inmediatamente el balón errante y regresar a sus posiciones. En ningún momento el Recuperador de Balones o cualquier otra persona debe entregar su balón o un balón de Soporte de Balón directamente a un jugador.
- 25.7. Cualquier jugador que retire un balón cuando su Club Participante no tenga que reanudar el juego y/o por cualquier otra razón inapropiada podrá ser amonestado por el Árbitro del Partido por Conducta Antideportiva.

26. EQUIPAMIENTO

CONDICIONES GENERALES Y NÚMEROS DE LAS CAMISETAS

- 26.1. Todos los Clubes Participantes deberán cumplir con el Reglamento del Torneo de sus respectivas ligas que, a su vez, debe estar estructurado de acuerdo con el Reglamento de Equipamiento de la FIFA con respecto al uso de patrocinio, marcas, mensajes políticos, religiosos, personales en cualquier idioma o forma.

- 26.2. Los jugadores deben usar el nombre y el número del jugador en la parte posterior de la camiseta del juego. Asimismo, el número del jugador deberá figurar en la parte delantera del pantalón corto, tal como aparece en la camiseta.
- 26.3. Los jugadores utilizarán obligatoriamente en la camiseta de juego, en la espalda, un número de dos (2) o tres (3) dígitos como máximo que contraste con el uniforme, y en una de las delanteras del pantalón corto un número de dos (2) o tres (3) dígitos como máximo.
- 26.4. Todos los jugadores deben usar el mismo número de camiseta con el que están registrados en sus respectivas Ligas y no pueden cambiar su número para la Competencia.
- 26.5. En caso de existir algún conflicto con la numeración de los jugadores que no esté previsto en este Reglamento del Torneo, el Comité Organizador determinará lo que corresponda.

REGISTRO Y DESIGNACIÓN DEL UNIFORME

- 26.6. Todos los Clubes deberán inscribir al menos dos (2) uniformes (camiseta, pantalón corto y medias) los cuales deberán contrastarse entre sí (uno claro y uno oscuro o al revés).
- 26.7. Todos los Clubes deberán registrar al menos tres (3) uniformes de arquero con colores diferentes a los uniformes de los jugadores.
- 26.8. Los Clubes deben registrar sus uniformes oficiales para la Competencia antes de las 11:59 p.m. ET del miércoles 5 de julio para la edición 2023 de la Competencia.
- 26.9. El Comité Organizador, teniendo en cuenta la opinión de los Árbitros de Partido, designará los uniformes de los Clubes (jugadores y arqueros) y los Árbitros para cada uno de los Partidos, los cuales serán enviados por el Sistema de Competición a los Clubes Participantes al menos tres (3) días corridos antes del Partido.
- 26.10. Los colores de los uniformes y casacas serán revisados durante la Reunión de Coordinación del Partido, que se llevará a cabo el día anterior al Partido. De ser necesario, una vez que los Clubes Participantes hayan llegado al estadio, el Árbitro determinará si los colores utilizados pueden causar confusión; si es así, el Árbitro puede decidir cambiarlos después de consultar con el Comisionado del Partido. En este caso, el Club local deberá cambiar si la segunda opción de equipo del Club visitante no contrasta lo suficiente.

UNIFORMES DEL DÍA DEL PARTIDO

- 26.11. Los clubes deberán viajar con sus uniformes designados y deben tener listo el segundo uniforme para cualquier situación.

- 26.12. Los clubes deberán tener disponibles en el banco camisetas de jugador y arquero, todas sin números y en diferentes tallas idénticas a las designadas por el Comité Organizador, para que, en caso de necesidad, un jugador pueda cambiarse y no perder tiempo de juego trayendo la camiseta del vestuario.
- 26.13. Los clubes tendrán libertad para usar sus propias camisetas de entrenamiento y de partido que contrastarán con los colores de los uniformes de juego. Cada club deberá tener al menos dos (2) colores diferentes de camisetas.
- 26.14. Durante el protocolo del saque inicial, los Clubes Participantes podrán salir al campo de juego con chaqueta o rompevientos, siempre que dicha prenda no tenga publicidad y sea usada por todos y cada uno de los integrantes del equipo. Solo la marca y el logo del club pueden estar visibles en la chaqueta o rompevientos.
- 26.15. Es obligatorio que el capitán del Club lleve el escudo distintivo que le proporciona el Comité Organizador a tal efecto.
- 26.16. Si los jugadores optan por usar prendas adicionales debajo de la camiseta, como camiseta térmica o lycra, y dichas prendas sobresalen de los bordes de la camiseta o el pantalón corto, el color o esos materiales deben ser del mismo color que la parte del uniforme de la que sobresalen.

27. REUNIÓN DE COORDINACIÓN DEL PARTIDO

- 27.1. Es obligatorio que los Clubes Participantes estén en las reuniones de coordinación de partidos que se llevarán a cabo el MD-1 o en la fecha y horario mutuamente determinados.
- 27.2. La reunión podrá ser presencial o virtual, previa confirmación del Comité Organizador.
- 27.3. Deben estar presentes tres (3) representantes de cada Club Participante, incluido un representante del Cuerpo Médico de cada Club.
- 27.4. El Comité Organizador entregará un brazalete de capitán a cada Club Participante. Si el Comité Organizador no proporciona los brazaletes de capitán dentro de los tres (3) días previos al Partido de la Competencia correspondiente, cada Club Participante deberá utilizar el brazalete de capitán de su respectiva liga.
- 27.5. Los clubes deberán asistir a la reunión con sus uniformes de juego y camperas para la validación física de los mismos.

28. RUEDA DE PRENSA Y DISPONIBILIDAD PARA LOS MEDIOS

28.1. El MD-1, cada Club Participante deberá:

- 28.1.1. Asiste y participa en el evento de la rueda de prensa oficial de la Competición antes o después del entrenamiento oficial 1 día antes el partido.
- 28.1.2. Asegurarse de que el Entrenador Principal y al menos un (1) jugador del primer equipo del Club Participante asistan a dicha conferencia de prensa por no más de treinta (30) minutos en total.
- 28.1.3. Comenzar el entrenamiento del MD-1 quince (15) minutos para permitir la captura de material de archivo de los medios.
- 28.1.4. Tener jugadores disponibles para entrevistas breves uno a uno con los propietarios de los derechos de difusión en los medios y los canales oficiales de la Competencia según lo predeterminado entre el Club Participante, el Comité Organizador y el propietario de los derechos de los medios. Estas solicitudes podrán realizarse antes del MD-1, en coordinación con el Comité Organizador y los Propietarios de los Derechos.
- 28.1.5. Tener al menos dos (2) jugadores disponibles en una zona mixta de medios para entrevistas, ya sea inmediatamente antes o después de la sesión de entrenamiento del MD-1. Dichas entrevistas en zona mixta tendrán una duración máxima de cinco (5) minutos por cada jugador participante.

28.2. El día del partido, cada Club Participante deberá:

- 28.2.1. Tener jugadores disponibles para entrevistas previas al juego fuera del autobús según lo predeterminado entre el Club Participante, el Comité organizador y el propietario de los derechos de los medios.
 - 28.2.2. Tener al Entrenador Principal participando en la rueda de prensa posterior al partido.
 - 28.2.3. Tener al menos cuatro (4) jugadores disponibles en una zona mixta de medios para entrevistas después del Partido. Dichas entrevistas en zona mixta tendrán una duración máxima de cinco (5) minutos por cada jugador participante.
 - 28.2.4. Participar en entrevistas rápidas posteriores al partido.
- 28.3. Inmediatamente después del silbato final, se seleccionará al Jugador del Partido. Se anunciará en el tablero de video del estadio y se le pedirá que tome una foto y/o realice una entrevista frente a un fondo patrocinado colocado en/al lado del campo.
- 28.4. Si un jugador es expulsado durante el partido, no puede participar en la zona mixta de prensa ni en las entrevistas rápidas posteriores al partido. Si el entrenador es expulsado durante el partido, no podrá participar en la rueda de prensa posterior al partido y será reemplazado por el entrenador asistente del Club.

29. PROTOCOLO DE CEREMONIA DE PREMIACIÓN

- 29.1. El Comité Organizador será responsable de la organización de la entrega de premios de acuerdo con los siguientes lineamientos:
- 29.1.1. El Campeón de la Competencia será nombrado "Campeón de Leagues Cup".
 - 29.1.2. El Club Campeón recibirá cincuenta (50) medallas de primer lugar.
 - 29.1.3. El Club en segundo lugar recibirá cincuenta (50) medallas.
 - 29.1.4. Los Árbitros del Partido que participaron en el Partido Final recibirán un premio.
 - 29.1.5. Premios especiales para el Mejor Jugador, Mejor Arquero y Mejor Goleador de la Competencia.
 - 29.1.6. Todos los jugadores de ambos Clubes deberán subir a recibir su medalla con el uniforme oficial de juego, sin camisetas conmemorativas ni banderas de sus países.
 - 29.1.7. Solo los miembros registrados de la delegación pueden recibir una medalla. No podrán subir al escenario niños, familiares o cualquier otra persona ajena al Club.
 - 29.1.8. Durante la ceremonia de premiación, el campo de juego debe estar completamente despejado y solo pueden estar presentes los Clubes (jugadores, cuerpo técnico, directivos y miembros autorizados), Árbitros, autoridades de Leagues Cup, miembros del Comité Organizador, equipos de televisión que transmiten la señal internacional, autoridades y personal operativo de la Competencia.
 - 29.1.9. No se permitirá el ingreso al campo de juego a ninguna persona no mencionada en el punto anterior, todos los medios de comunicación, fotógrafos y demás canales de televisión deberán permanecer a un costado del campo de juego.
 - 29.1.10. Las familias de los jugadores podrán ingresar al campo cuando finalice la ceremonia de premiación, las familias no pueden estar en el campo durante la ceremonia.
 - 29.1.11. El trofeo de Leagues Cup es una pieza única. Por este motivo, el Club ganador recibe una réplica del trofeo para conservarlo indefinidamente después del Torneo.
 - 29.1.12. Si alguno de los Clubes Finalistas, jugadores, cuerpo técnico, oficial del club, no respeta el protocolo de la ceremonia de premiación, el Comité Disciplinario sancionará al club con una multa de cien mil dólares estadounidenses (USD \$100,000).

DEFINICIÓN DE TROFEOS ESPECIALES

- 29.2. **Máximo goleador de Leagues Cup:** Distinción al jugador que más goles marcó durante toda la Competición, incluyendo Fase de Grupos y Fase Eliminatoria. En caso de empate entre dos (2) o más jugadores, el criterio de desempate será el total de minutos jugados, siendo ganador el jugador que marque los goles en menos minutos de participación. Si persiste el empate, se tendrán en cuenta las asistencias de gol de los jugadores participantes, y si continúa el empate se determinará que los jugadores involucrados reciban el trofeo.
- 29.3. **Mejor arquero de Leagues Cup:** Distinción al mejor arquero a juicio del Comité Organizador.



REGLAMENTO DEL TORNEO 2023

- 29.4. **Mejor jugador de Leagues Cup:** Distinción al mejor jugador a criterio del Comité Organizador.

30. POLÍTICA DE PARTIDOS AMISTOSOS

- 30.1. Los clubes de la MLS están sujetos a las restricciones y los principios de programación descritos en la Política de Juegos de Exhibición de la MLS de los Lineamientos Comerciales de los clubes de la MLS.
- 30.2. Los clubes de la LIGA MX no podrán jugar Partidos Amistosos en México durante el período del 20 de julio de 2023 hasta la eliminación del Torneo y no podrán jugar Partidos Amistosos en Estados Unidos o Canadá desde el período del 29 de junio de 2023 hasta el inicio de la ventana de partidos de la FIFA de septiembre 2023 (4 de septiembre de 2023).
- 30.3. Los clubes de la LIGA MX pueden jugar Partidos Amistosos en los Estados Unidos o Canadá antes del 29 de junio de 2023, siempre que el partido se realice a una distancia mínima de 100 millas de (i) cualquier sede en la que el club de la LIGA MX esté programado para jugar un partido de Leagues Cup y (ii) cualquier sede preseleccionada para jugar un partido de la Fase Eliminatoria de Leagues Cup.

31. ACUERDOS FINANCIEROS

- 31.1. Las sanciones económicas impuestas por el Comité Disciplinario o el Comité de Apelación a los Clubes Participantes o a sus jugadores, delegación o personal se deducirán de las cantidades desembolsadas a dicho Club Participante.
- 31.2. Los gastos adeudados por un Club Participante que no hayan sido pagados se deducirán de las cantidades desembolsadas a dicho Club Participante.

32. GLOSARIO

- 32.1. **Directivo/Gerente del Club:** Cualquier persona que ejerza una función dentro de un Club, independientemente de su título o de la naturaleza de su función (administrativa, deportiva u otra). Para los efectos de esta definición, quedan excluidos los jugadores y los miembros del cuerpo técnico.
- 32.2. **Sistema de competencia:** es la herramienta electrónica oficial provista por el Comité Organizador que todos los Clubes Participantes deben utilizar para enviar la lista de participantes de jugadores y cuerpo técnico para el Torneo, lista de jugadores y miembros del cuerpo técnico en el MD-1 y alineaciones del día del partido.

- 32.3. Falta de respeto: uso de lenguaje despectivo, quejarse, desaprobar decisiones o mostrar una conducta totalmente antideportiva.
- 32.4. Vestidores: espacio físico para uso exclusivo de jugadores, oficiales, Árbitros del Partido, Oficiales del Partido y Delegados del Club
- 32.5. Campo: es la superficie donde se encuentra el terreno de juego y el espacio destinado a las áreas de jugadores suplentes, cuerpo técnico de entrenadores, árbitros del partido, oficiales del partido, espacios publicitarios, zona posterior, fotógrafos, áreas de radio y televisión.
- 32.6. Campo de juego: el campo de juego en el que se desarrolla el partido, de conformidad con las Reglas de Juego promulgadas por la Junta de la Asociación Internacional de Fútbol y reconocidas por la FIFA.
- 32.7. Partido amistoso: partido autorizado que se juega fuera de la Competencia oficial, y cuyo resultado sólo tiene efectos para el partido de que se trate, salvo que se produzcan hechos graves.
- 32.8. Insultante: ofender a otro provocándolo e irritándolo con blasfemias o gestos obscenos.
- 32.9. Partido internacional: partido disputado entre dos Clubes o Equipos Nacionales pertenecientes a diferentes Asociaciones Nacionales.
- 32.10. Formación: lista definitiva de los nombres de los jugadores y miembros del cuerpo técnico que se presentan al Árbitro del Partido, para que consten en el acta (titulares y suplentes), aunque no participen en el correspondiente partido.
- 32.11. Día del partido: día en que se juega el partido.
- 32.12. Un día antes del día del partido -1 o MD-1: día antes del partido.
- 32.13. Juego brusco grave: un jugador es culpable de juego brusco grave si usa fuerza excesiva o brutalidad contra su oponente al disputar un balón en juego (es decir, un balón en acción durante el transcurso de un partido). Un enfrentamiento peligroso será sancionado como juego brusco grave. Cualquier jugador que se abalanza sobre un adversario en la disputa por el balón, ya sea de frente, de costado o desde atrás, utilizando una o ambas piernas con fuerza excesiva y poniendo en peligro la integridad física del adversario, será culpable de juego brusco grave.
- 32.14. Cuerpo técnico: está integrado por el Entrenador Principal, Entrenador Asistente, Director Técnico, Asistente Técnico, Doctor, Kinesiólogo, Asistente Médico y/o Fisioterapeuta, Médico o Preparador Físico/Terapeuta, Entrenador de Arqueros, etc.

- 32.15. Conducta antideportiva: cualquier comportamiento irrespetuoso con el juego, como incumplir las órdenes del Árbitro, amenazar, burlarse o provocar con palabras, acciones o gestos a otro, protestar constantemente, levantarse o quitarse la camiseta, tocar deliberadamente el balón con la mano para interrumpir su recorrido a otro jugador, hacer marcas en el terreno de juego, faltar al respeto a los Árbitros del Partido, entre otros.
- 32.16. Conducta violenta: un jugador es culpable de conducta violenta si usa fuerza excesiva o brutalidad contra un oponente sin que el balón esté en disputa entre los dos. La conducta violenta puede ocurrir dentro o fuera del campo de juego, esté o no en juego el balón. También es culpable de conducta violenta si usa fuerza excesiva o brutalidad contra un compañero de equipo, un espectador, los Árbitros del Partido o cualquier otra persona.
- 32.16.1. A los efectos de definir Juego brusco grave y Conducta violenta, fuerza excesiva y brutalidad implican lo siguiente:
- 32.16.1.1. Fuerza excesiva: acciones con ventaja, impropias o que excedan lo lícito y razonable, que pongan en riesgo la integridad física del adversario.
 - 32.16.1.2. Brutalidad: acciones con fuerza excesiva con el propósito de causar daño al oponente sin importar si se realizan por torpeza o negligencia. Asimismo, incurrirán en conducta violenta los miembros del Cuerpo Técnico, los Oficiales y los Árbitros del Partido.

33. ANEXOS

PROCESO DE LA TOMA DE DECISIONES DE DESCANSOS PARA HIDRATACIÓN:

- 33.1. El Comité Organizador requerirá el uso de "Descansos para hidratación" si la temperatura ambiental es de ochenta y dos (82) grados Fahrenheit (27.7 grados Celsius) o más. El Coordinador de la Sede será responsable de medir la temperatura ambiental 90 minutos antes de la hora de inicio e informará a los Árbitros del Partido y al Comisionado del Partido sobre la lectura de la temperatura. El Árbitro del Partido puede, en cualquier momento y por cualquier motivo, implementar un descanso discrecional en los casos en que se determine que la seguridad de los jugadores está en riesgo.
- 33.2. La opción de implementar un descanso para hidratación debe ser informada previamente por el Árbitro del Partido a un miembro del cuerpo técnico de cada Club después de cada lectura del dispositivo TGBH. (TGBH es el dispositivo que mide la temperatura en el ambiente)
- 33.3. Cualquier pregunta debe ser dirigida al Árbitro del Partido.

- 33.4. La implementación y el control de los descansos para hidratación serán administrados únicamente por el Árbitro del Partido.

IMPLEMENTACIÓN

- 33.5. Se tomarán dos (2) lecturas de TGBH durante el partido:

- 33.5.1. La primera lectura se hará antes del inicio del Partido de la Competencia, en concreto, inmediatamente después de la finalización del calentamiento.
- 33.5.2. Si la medición de TGBH alcanza o supera los 82 grados Fahrenheit (27.7 grados Celsius), habrá un descanso obligatorio en los minutos 30 y 75 del Partido, respectivamente.
- 33.5.3. Si la medición de TGBH no alcanza o no supera los 82 grados Fahrenheit (27.7 grados Celsius), no habrá un descanso obligatorio para hidratación en el minuto 30.

- 33.6. La segunda lectura tendrá lugar inmediatamente después de que el Árbitro del Partido haga sonar el silbato final de la primera mitad.

- 33.6.1. Si la medición de TGHB alcanza o supera los 82 grados Fahrenheit (27.7 grados Celsius), habrá un descanso obligatorio para hidratación alrededor del minuto 75 del partido, respectivamente.

- 33.7. Cada descanso tendrá una duración de entre noventa (90) y ciento ochenta (180) segundos.

- 33.8. Si el TGHB desciende al menos diez (10) grados Fahrenheit (p. ej., 72 grados Fahrenheit o menos) (22 grados Celsius o menos) antes del minuto 35 o 75, el árbitro del partido puede cancelar el descanso obligatorio para hidratación.

- 33.9. En los casos en que la TGHB pueda bajar al menos diez (10) grados Fahrenheit, el Cuarto Árbitro será responsable de leer la temperatura alrededor del minuto 35 o 75.

- 33.10. No obstante lo anterior, el Árbitro del Partido podrá imponer un descanso discrecional para hidratación que no debe exceder los sesenta (60) segundos si cree que existe un riesgo para la seguridad de los jugadores, incluso si la lectura de TGHB no alcanza o no supera los 82 grados Fahrenheit. (27.7 grados centígrados).

- 33.10.1. El balón no debe estar en juego para que comience el descanso para hidratación. El Árbitro del Partido señalará el inicio del descanso e informará a ambos Clubes y a los demás Árbitros y directivos del Club. El reloj del partido seguirá corriendo y todo el tiempo asignado al descanso se sumará al tiempo complementario. Ambos Clubes se trasladarán a sus respectivos bancos para tomar este descanso.

- 33.10.2. Los jugadores deben permanecer dentro del campo.



REGLAMENTO DEL TORNEO 2023

- 33.10.3. Los miembros del cuerpo técnico de entrenadores no pueden salir de sus respectivas áreas técnicas.
- 33.10.4. El personal de la banca no puede ingresar al campo (excepto el personal médico).