

LIGA BBVA



SUB 20




GUARDIANES
2020

BBVA
MX

REGLAMENTO DE COMPETENCIA
2020 - 2021

Índice	Pág.
Capítulo I Introducción	04
A. Aplicación del Reglamento	04
B. Participantes	04
Capítulo II Sistema de Competencia	06
A. Sistema de Competencia	06
B. Fase de Calificación	06
C. Fase Final	07
D. Procedimiento para el Lanzamiento de Tiros Penales	09
Capítulo III Registros	11
A. Fechas de Inscripción	11
B. Requisitos	13
C. Cuerpo Técnico	17
Capítulo IV Jugadores	20
A. Jugadores no formados en México	20
B. Regla de Mayores y de Menores	20
C. Carnet Único	21
D. Alineación de Jugadores	21
E. Sanciones por Alineación Indevida	22
Capítulo V Uniformes	23
A. Registro de Uniformes	23
B. Números en la Camiseta	23
Capítulo VI Balones	25
A. Características	25
Capítulo VII Partidos Oficiales	26
A. Fechas y Horarios	27
B. Cambio de Horario, Fechas y Estadio	28
C. Suspensión de Partidos	28
D. Incomparecencias y Retiros	29
Capítulo VIII Estadios y Terrenos de Juego	31
A. Especificaciones	31
B. Obligaciones de los Clubes locales	31



Capítulo IX Árbitros	34
Capítulo X Generalidades de la Competencia	35
A. De la Premiación	35
Capítulo XI Apartado Especial de Sanciones	36
A. Órgano Competente	36
TRANSITORIOS	37



CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN

A. Aplicación del Reglamento

ARTÍCULO 1

En honor a todo el Personal de Salud que ha velado por el bienestar de los mexicanos, el **Torneo Apertura 2020** de la **LIGA BBVA MX Sub 20**, se denominará **Torneo Guard1anes 2020**.

El presente Reglamento es aplicable para la Temporada 2020 – 2021, que incluye los Torneos Apertura 2020 (en adelante Torneo Apertura 2020 o Guard1anes 2020) y Clausura 2021 de la competencia de Fuerzas Básicas categoría Sub 20 de los Clubes que conforman la LIGA MX (la Liga).

B. Participantes

ARTÍCULO 2

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

Pueden registrar Jugadores mexicanos que hayan nacido el 1º de enero de 2000 o después de esa fecha.

Podrán participar Jugadores a quienes se les denominará “mayores”, siempre que se encuentren registrados en su Club de la LIGA MX. En ese sentido, no se considerará Jugadores “mayores” a aquellos que cumplan con la categoría Sub 20 estipulada y, cuenten con Carnet Único.

En la alineación de Jugadores que los Directores Técnicos presentan al Árbitro para que sean anotados en su cédula (lista de 18 jugadores entre titulares y suplentes) podrán aparecer cualquier cantidad de Jugadores “mayores” enlistados. Sin embargo, en el terreno de juego únicamente podrán participar 4 Jugadores “mayores” simultáneamente.

Así mismo podrán registrar adicionalmente a 2 Jugadores extranjeros que hayan nacido el 1º de enero de 2000 o después de esa fecha.

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

Durante la Fase Final se restringe la participación de los Jugadores “mayores”, por lo cual sólo podrán participar Jugadores de la categoría Sub 20 (Jugadores de 20 años o menores a esta edad) con Carnet Único, y siempre que no se contraponga su participación con otro ordenamiento de competencia, es decir, que los Jugadores “mayores” no podrán participar en la Fase Final de los Torneos.



LIGA BBVA SUB 20		CLUBES PARTICIPANTES TEMPORADA 2020 - 2021	
	América CDMX		Gallos Blancos de Querétaro Querétaro, Qro.
			Puebla Puebla, Pue.
	Atlas Guadalajara, Jal.		Guadalajara Guadalajara, Jal.
			Rayados de Monterrey Monterrey, N.L.
	Club Atlético de San Luis San Luis Potosí, S.L.P.		León León, Gto.
			Santos Laguna Torreón, Coah.
	Club Tijuana Tijuana, B.C.		Mazatlán, F.C. Mazatlán, Sin.
			Tigres de la U.A.N.L. Monterrey, N.L.
	Cruz Azul CDMX		Necaxa Aguascalientes, Ags.
			Toluca Toluca, Edo. Méx.
	FC Juárez Cd. Juárez, Chih.		Pachuca Pachuca, Hgo.
			Universidad Nacional CDMX



CAPÍTULO II SISTEMA DE COMPETENCIA

A. Sistema de la Competencia

ARTÍCULO 3

La competencia de los Torneos Guard1anes 2020 y Clausura 2021 se desarrollará en dos Fases, a saber:

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

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

B. Fase de Calificación

ARTÍCULO 4

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

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

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

ARTÍCULO 5

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

ARTÍCULO 6

Para determinar los lugares que ocuparán los Clubes que participen en la Fase Final de cada uno de los Torneos de la Categoría Sub 20 se tomará como base la Tabla General de Clasificación, al término de cada uno de los Torneos correspondientes.

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

Si al finalizar las Jornadas correspondientes de cada Torneo, según la categoría de que se trate, dos o más Clubes estuviesen empatados en puntos, su posición en la Tabla General de Clasificación será determinada atendiendo a los siguientes criterios de desempate

- 6.1 Mejor diferencia entre los goles anotados y recibidos.
- 6.2 Mayor número de goles anotados.



- 6.3 Mayor número de goles anotados como visitante.
- 6.4 Marcadores particulares entre los Clubes empatados.
- 6.5 Tabla Fair Play
- 6.6 Sorteo.

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

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

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

ARTÍCULO 7

Participan automáticamente en la Fase Final de la categoría Sub 20, en los Torneos Apertura 2020 y Clausura 2021, los ocho primeros Clubes de la Tabla General de Clasificación de cada Torneo al término de la Jornada 17.

C. Fase Final

ARTÍCULO 8

Los ocho Clubes calificados para la Fase Final de cada Torneo serán reubicados de acuerdo con el lugar que ocupen en la Tabla General de Clasificación al término de la Jornada 17, correspondiéndole el puesto número uno al Club mejor clasificado, y así sucesivamente hasta el número ocho. Los partidos correspondientes a la Fase Final se desarrollarán a visita recíproca, en las siguientes etapas:

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

En las oficinas de la Liga, los lunes previos a los partidos correspondientes a los Cuartos de Final, Semifinal y Final, se llevará a cabo una reunión vía videoconferencia o llamada telefónica con los representantes de los Clubes calificados para determinar los siguientes puntos:

- a) Día y horario de los partidos correspondientes
- b) Uniformes que utilizarán los Clubes como Local y Visitante
- c) Compra, venta e intercambio de boletos para familiares y Directiva
- d) Asuntos Generales

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

Una vez acordados los días y horarios de los partidos, los Clubes no podrán solicitar el cambio de los mismos, debiendo respetar los Acuerdos que en la citada reunión se hayan tomado al respecto.



Cuartos de Final

ARTÍCULO 9

Los partidos de Cuartos de Final de los Torneos de Fuerzas Básicas Sub 20 se jugarán de la siguiente manera:

1°	vs	8°
2°	vs	7°
3°	vs	6°
4°	vs	5°

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

Los Clubes vencedores en los partidos de Cuartos de Final serán aquellos que en los dos juegos anoten el mayor número de goles, criterio conocido como MARCADOR GLOBAL. De existir empate en el número de goles, la posición se definirá a favor del Club que haya anotado una mayor cantidad de goles actuando como visitante.

Si una vez aplicado el criterio anterior los Clubes siguieran empatados, se observará la posición de los Clubes en la Tabla General de Clasificación.

Semifinales

ARTÍCULO 10

En las Semifinales de los Torneos de Fuerzas Básicas Sub 20 participarán los cuatro Clubes vencedores de Cuartos de Final, reubicándolos del uno al cuatro, de acuerdo con su mejor posición en la Tabla General de Clasificación al término de la Jornada 17 del Torneo correspondiente, enfrentándose:

1°	vs	4°
2°	vs	3°

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

Los Clubes vencedores en los partidos de Semifinales serán aquellos que en los dos juegos anoten el mayor número de goles, criterio conocido como MARCADOR GLOBAL. De existir empate en el número de goles, la posición se definirá a favor del Club que haya anotado una mayor cantidad de goles actuando como visitante.



Si una vez aplicado el criterio anterior los Clubes siguieran empatados, se observará la posición de los Clubes en la Tabla General de Clasificación.

Final

ARTÍCULO 11

Disputarán el Título de Campeón de los Torneos de Guard1anes 2020 y Clausura 2021, los dos Clubes vencedores de la Fase Semifinal correspondiente, reubicándolos del uno al dos, de acuerdo a su mejor posición en la Tabla General de Clasificación al término de la Jornada 17 de cada Torneo, eligiendo siempre el Club que haya quedado mejor ubicado, el día y la hora de su partido como local.

Los partidos de la Final deberán disputarse en día miércoles y sábado, en el horario que determinen los Clubes en conjunto con la LIGA MX.

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

De persistir el empate se procederá a lanzar tiros penales en la forma que describe el artículo 12, hasta que resulte un vencedor.

D. Procedimiento para el Lanzamiento de Tiros Penales

ARTÍCULO 12

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

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

Los tiros deberán ejecutarse alternadamente.

El Árbitro tomará nota de todos los tiros ejecutados.

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



CAPÍTULO III REGISTROS

A. Fechas de Inscripción

ARTÍCULO 13

El **periodo de registro oficial ante la FIFA** para el Torneo Apertura 2020 inicia el domingo 14 de junio de 2020 a las 09:00 horas y concluye el sábado 05 de septiembre de 2020 a las 17:00 horas.

El **periodo de registro oficial ante la FIFA** para el Torneo Clausura 2021 inicia el viernes 1º de enero de 2021 a las 09:00 horas y concluye el domingo 31 de enero de 2021 a las 19:00 horas.

ARTÍCULO 14

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

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

El uso indebido del SIID, de la información y de la documentación cargada en dicho sistema, dará lugar a procedimientos de investigación y sanción, en su caso, tanto para el Club como para el usuario.

La LIGA MX revisará en todo momento las operaciones y actividades realizadas por los Clubes a efecto de confirmar el uso correcto de las herramientas y la veracidad de la información, a través del área de Integridad y Cumplimiento.

No se tramitarán registros de Jugadores en las oficinas de la LIGA MX, pues las mismas se encuentran sistematizadas y asignadas a cada Club mediante usuarios independientes con acceso privado y confidencial.

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

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

Todos los Clubes deberán registrar a los Jugadores respetando las edades y particularidades de la categoría a que se refieren los artículos 2 y 27 del presente Reglamento.

ARTÍCULO 15

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



Transferencias Nacionales

Para el Torneo Apertura 2020, a partir del 14 de junio de 2020, los Clubes podrán hacer visibles a través del SIID, a los Jugadores que considere transferibles a efecto de que los Clubes interesados en alguno de esos Jugadores pueda ofertar y llevar a cabo la operación de transferencia y posteriormente tramitar al registro correspondiente, para lo cual tendrán como fecha límite el 17 de julio de 2020.

Para el Torneo Clausura 2021, a partir del 14 de diciembre de 2020, los Clubes podrán hacer visibles a través del SIID, a los Jugadores que considere transferibles a efecto de que los Clubes interesados en alguno de esos Jugadores pueda ofertar y llevar a cabo la operación de transferencia y posteriormente tramitar el registro correspondiente, para lo cual tendrán como fecha límite el 1º de enero de 2021.

Transferencias Internaciones

Para el Apertura 2020, los Jugadores que provengan de otra Asociación Nacional, previo cumplimiento de los trámites para obtener su Certificado de Transferencia Internacional a través de las plataformas oficiales de la FIFA, tienen hasta el sábado 05 de septiembre de 2020 para ser registrados en la Liga

Para el Clausura 2021, los Jugadores que provengan de otra Asociación Nacional, previo cumplimiento de los trámites para obtener su Certificado de Transferencia Internacional a través de las plataformas oficiales de la FIFA, tienen hasta el domingo 31 de enero de 2020 para ser registrados en la Liga

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

ARTÍCULO 16

Una vez completado el proceso de transferencia y/o registro en el SIID, el Club deberá remitir a la Dirección General de Regulación y Asuntos Deportivos, vía mensajería especializada, la documentación original que haya cargado en el sistema para procesar el correspondiente registro del Jugador y/o integrante del Cuerpo Técnico.

No se otorgarán citas, ni reuniones para procesar registros o entregar documentación, siendo responsabilidad estricta de los Clubes que la documentación se entregue en las oficinas de la FMF antes de inicio de la competencia.

ARTÍCULO 17

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

Las credenciales de registro tendrán la vigencia que ampara el contrato, por lo que no se entregarán credenciales cada Torneo.

ARTÍCULO 18

Si al momento de la recepción de los documentos de registro se encuentran inconsistencias entre la información que obra en el SIID y la documentación exhibida, no se procesará el registro y por tanto el Jugador no será elegible para participar en el Torneo que corresponda.



Un Jugador cuyo registro haya sido rechazado y no solventado o corregido dentro del plazo fijado para ello, no podrá registrarse con ese u otro Club sino hasta el siguiente periodo de registros, siempre y cuando no se le haya encontrado responsable de una falta que amerite la intervención de la Comisión Disciplinaria y por ende la imposición de sanciones.

ARTÍCULO 19

Los Clubes deberán tomar en cuenta que conforme al artículo 5 apartado 2 del Reglamento sobre el Estatuto y la Transferencia de Jugadores de la FIFA durante una misma Temporada, un Jugador es elegible para jugar partidos oficiales únicamente por dos Clubes.

Los Jugadores que por cualquier causa dejen de prestar sus servicios al Club deberán rescindir su contrato y firmar el correspondiente finiquito.

B. Requisitos

ARTÍCULO 20

Todos los Clubes deberán registrar, en cada categoría como mínimo, a 18 Jugadores de los cuales por lo menos 2 deben ser Porteros y 3 miembros del Cuerpo Técnico, de los cuales un Director Técnico y un Médico son obligatorios.

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

Toda la documentación tendiente a cumplir con los requisitos de inscripción, se deberá presentar en original y/o copia fotostática, según se indique.

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

Requisitos de Registro

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

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

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

- a) Acta de Nacimiento del Jugador, y/o Cédula de Identidad en copia certificada, misma que deberá entregar en original.
- b) Solicitud de Afiliación debidamente firmada, misma que deberá entregar en original.
- c) Pasaporte vigente (copia).



- d) Fotografía y seleccionar el número de camiseta que el jugador va a utilizar, mismo que deberá llevar durante todo el Torneo. La fotografía deberá cumplir con las características que se detallan en el SIID.
- e) Convenio de Formación Deportiva o Contrato de prestación de servicios, según sea el caso, celebrado entre el Club y el Jugador debidamente firmado por las partes. una cláusula señalando lo conducente, así como un apéndice el contrato de representación celebrado con el Intermediario. Si en el contenido del contrato de trabajo se inserta una cláusula con todos los datos de la operación de Intermediación, el Apéndice no será necesario como anexo al contrato. Al momento de entregar la documentación, y para recibir las credenciales de registro, el Club deberá exhibir 3 tantos originales de este documento. Si el contrato se encuentra vigente, no será necesario adjuntarlo nuevamente, sino simplemente activar el registro del Jugador, opción que estará disponible en el SIID.
- f) En su caso, Papeleta Oficial de Transferencia que genera el SIID, debidamente firmada por el Club anterior, por el nuevo Club y el Jugador, misma que deberá agregarse al contrato ya que debe obrar en el expediente del Jugador en original. Si dicho documento no se encuentra en el expediente del Club, el proceso de registro del Jugador no podrá llevarse a cabo, por lo que es indispensable contar con la Papeleta correspondiente debidamente firmada.
- g) Tratándose de Jugadores que provengan de otra Asociación Nacional, deberán ingresar, obligatoriamente al TMS, la operación para solicitar el Certificado de Transferencia Internacional. Cabe mencionar que el proceso de registro del Jugador no podrá concluirse, hasta en tanto no se haya terminado con este trámite y recibido el Certificado en mención.
- h) En su caso, cargar, el finiquito o la constancia de terminación anticipada del Contrato con el Club anterior fijando las condiciones del finiquito correspondiente, y/o carta de no adeudo entre el Jugador y el Club anterior. De existir algún adeudo deberá señalarse el acuerdo respectivo sobre el mismo y estar debidamente registrado en la Comisión de Conciliación y Resolución de Controversias. Si por alguna razón las partes aún no llegan a un acuerdo respecto del adeudo, podrán exhibir ante la citada Comisión, escrito debidamente firmado por ambas partes, que informe que se encuentran en pláticas para alcanzar un acuerdo. El acuse de cualquiera de estos documentos deberá ser cargado en el SIID para que el Jugador pueda ser registrado con otro Club. Los Clubes que por negligencia o falta de probidad no realice este trámite podrán ser investigados por la Comisión Disciplinaria y en consecuencia hacerse acreedores a la imposición de sanciones.
- i) Constancia de estudios emitida por la institución educativa en la que esté inscrito el Jugador.
- j) En caso de ser extranjero, deberá cargar el documento vigente que certifique su condición de estancia que le autoriza trabajar en México, En caso de que la misma se encuentre en trámite, deberá cargar la solicitud realizada ante las autoridades migratorias, debidamente sellada por la Oficina o Dirección del Instituto Nacional de Migración correspondiente. Es importante tomar en cuenta que para que un Jugador pueda alinear en su Club, debe contar con el documento oficial expedido por el Instituto Nacional de Migración, por lo que hasta no cargar dicho documento en el SIID el registro del Jugador no podrá activarse.
- k) En su caso, cargar Carta de Naturalización y exhibir el original para su cotejo en la cita correspondiente para recibir las credenciales de registro.
- l) Ficha Médica del Jugador, debidamente cargada en el SIID por el Jefe de Servicios Médicos del Club.



- m) Para Jugadores de nuevo ingreso, declaración de Juego Limpio y Ética Deportiva debidamente firmada por el Jugador.
- n) Formato de antecedentes personales y/o familiares en el extranjero, así como de participación en otras Asociaciones Nacionales.

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

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

ARTÍCULO 21

Responsiva Médica

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

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

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

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

ARTÍCULO 22

La autenticidad de los documentos solicitados en los incisos anteriores, y entregados por el Jugador al Club para su registro, es responsabilidad estricta del Jugador y en el caso de Jugadores menores de edad los padres o tutores serán los responsables.

Si el Club solicitante ha presentado los documentos originales de un Jugador a que se refiere el presente artículo, y ha tramitado el Certificado de Transferencia Internacional, pero antes del cierre de registros éste



no se ha recibido, quedará la solicitud de registro en depósito, formalizándose hasta que llegue el Certificado o transcurra el término establecido por FIFA para habilitar al Jugador y poder inscribirlo.

En caso de existir duda sobre alguno de los documentos presentados, la LIGA MX se reserva el derecho a solicitar en cualquier momento al Club correspondiente, el original de la documentación entregada en copia simple para su cotejo y/o una aclaración sobre el particular.

ARTÍCULO 23

Los Jugadores que por cualquier causa no continúen participando en el Club donde se encuentran registrados, no podrán ser inscritos por otro Club sino hasta el siguiente Torneo.

Cuando un Jugador provenga de otro Club afiliado a la FMF y sea registrado como profesional, es decir que haya tenido contrato de trabajo, el nuevo Club deberá presentar ante la LIGA MX, el finiquito firmado por el Club anterior y el citado o, en su caso, carta de no adeudo firmada igualmente por ambas partes. En caso de existir algún adeudo, éste deberá ser registrado ante la Comisión de Conciliación y Resolución de Controversias y dar aviso a la LIGA MX, señalando el acuerdo respectivo.

Para el caso de los Jugadores que hayan celebrado un Convenio de Formación Deportiva, tendrán que presentar una carta del Club anterior, en la que se manifieste que el Jugador concluyó con los compromisos contraídos con anterioridad y que ya no forma parte de las Fuerzas Básicas de esa institución.

ARTÍCULO 24

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

Se permiten las siguientes excepciones:

- a) Si los padres del Jugador cambian su domicilio al país donde el nuevo Club tiene su sede por razones no relacionadas con el fútbol.
- b) El Jugador vive en su hogar a una distancia menor de 50 km de la frontera nacional, y el Club de la Asociación vecina está también a una distancia menor de 50 km de la misma frontera en el país vecino. La distancia máxima entre el domicilio del Jugador y el del Club será de 100 km. En tal caso, el Jugador deberá seguir viviendo en su hogar y las dos Asociaciones en cuestión deberán otorgar su consentimiento.
- c) El jugador debe huir del país del que es natural por motivos específicamente humanitarios que ponen en peligro su vida o su libertad por causa de su raza, religión, nacionalidad, pertenencia a un determinado grupo social o por su posicionamiento político, sin sus padres y, por tanto, se le permite residir al menos temporalmente en el país de destino.
- d) El jugador es un estudiante y se muda sin sus padres temporalmente a otro país por motivos académicos para participar en un programa de intercambio. La duración de la inscripción del jugador en el nuevo club hasta que cumpla los 18 años o hasta el final del programa académico o escolar no podrá superar un año. El nuevo club del jugador solo podrá ser un club exclusivamente aficionado sin un equipo profesional ni relación de derecho, de hecho y/o económica con un club profesional.

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



Se aplicarán los siguientes principios generales:

- Toda transferencia internacional conforme al segundo párrafo, toda primera inscripción conforme al tercer párrafo, así como las primeras inscripciones de menores extranjeros que hayan vivido de manera ininterrumpida los últimos cinco años como mínimo en el país donde desean inscribirse, están sujetas a la aprobación de la subcomisión designada por la Comisión del Estatuto del Jugador de la FIFA a tal efecto. La solicitud de aprobación y los documentos relativos a esta, deberán ser enviados a la Dirección General de Regulación y Asuntos Deportivos para que posteriormente, se proceda a presentarla conforme a lo establecido por la FIFA.
- Si el jugador menor en cuestión no ha cumplido diez años, el Club que desee inscribir al jugador será responsable de comprobar y asegurarse de que, sin lugar a dudas, las circunstancias del jugador se alinean estrictamente al tenor de las excepciones estipuladas anteriormente o a la regla de cinco años. Tales comprobaciones deberán hacerse antes de la inscripción.
- De conformidad con el Código Disciplinario de la FIFA, la Comisión Disciplinaria de la FIFA podrá imponer sanciones en cualquier caso de violación de esta disposición.

Las disposiciones relacionadas con este artículo y que no se encuentren consideradas en el mismo, serán reguladas por el artículo 19, así como el Anexo 2 del Reglamento sobre el Estatuto y Transferencia de Jugadores de la FIFA.

C. Cuerpo Técnico

ARTÍCULO 25

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

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

A través del SIID, los Clubes deberán proporcionar la información general del integrante de Cuerpo Técnico y adjuntar la documentación que el propio sistema solicite para proceder al correspondiente registro. El primer integrante de Cuerpo Técnico que debe registrarse es el Médico, pues su intervención es necesaria en el proceso del registro de Jugadores.

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

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

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



Requisitos:

Toda la documentación se deberá presentar en original ó copia fotostática según se indique.

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

- a) Acta de Nacimiento del interesado, y/o Cédula de Identidad en copia certificada, misma que deberá entregar en original.
- b) Solicitud de Afiliación debidamente firmada por el interesado, misma que deberá entregar en original.
- c) Pasaporte vigente.
- d) Para el caso de los Directores Técnicos, deberán entregar en el Sistema Nacional de Capacitación, el Título Profesional o Documentos Oficiales que avalen sus estudios de Director Técnico, ya sea que estén emitidos por el Sistema Nacional de Capacitación ó la Institución equivalente en el extranjero, en original y copia. En caso de no contar con Título de Director Técnico, deberán presentar la Licencia tipo B que emite el Sistema Nacional de Capacitación y que acredita que puede dirigir en las categorías menores, hasta Sub 20.
- e) Para el caso de los Auxiliares Técnicos, deberán cargar el Título de Director Técnico expedido y avalado con el soporte académico, emitido por el Sistema Nacional de Capacitación de la FMF, o en su caso la certificación de la Escuela Nacional de Directores Técnicos que acredite que cursa el 3er. Módulo cuando menos, si aún no cuenta con el Título.
- f) En el caso de los Médicos y Auxiliares Médicos, deben presentar Título Oficial y Cédula Profesional respectiva, ante el Sistema Nacional de Capacitación, a efecto de ser avalados por el Sistema. En el caso de los Auxiliares o Asistentes Médicos, deberán presentar una carta firmada por el Jefe de Servicios Médicos del Equipo, señalando bajo protesta de decir verdad que ha constatado que el interesado cumple con los requisitos de preparación académica y práctica que le permite desempeñarse como Auxiliar o Asistente Médico.
- g) Los Preparadores Físicos deberán presentar en el Sistema Nacional de Capacitación el original del Título ó comprobante de estudios de Preparación Física a nivel superior ó documento oficial expedido por la FMF. En caso de que provengan del extranjero, el título o documento deberá ser revalidado y autorizado por el Sistema Nacional de Capacitación de la FMF.
- h) Fotografía que deberá cumplir con las características que se detallan en el SIID.
- i) Contrato de prestación de servicios celebrado entre el Club y el integrante de Cuerpo Técnico debidamente firmado por las partes, enviado en 3 tantos originales. Si el contrato se encuentra vigente, no será necesario adjuntarlo nuevamente, sino simplemente activar el registro del Director Técnico, opción que estará disponible en el SIID.
- j) Para el caso de los Directores Técnicos y Auxiliares Técnicos, cargar el finiquito o la constancia de terminación anticipada del Contrato con el Club anterior fijando las condiciones del finiquito correspondiente, y/o carta de no adeudo entre el Director Técnico o el Auxiliar Técnico y el Club anterior. De existir algún adeudo deberá señalarse el acuerdo respectivo sobre el mismo y estar debidamente registrado en la Comisión de Conciliación y Resolución de Controversias. Si por alguna razón las partes aún no llegan a un acuerdo respecto del adeudo, podrán exhibir ante la citada Comisión, escrito debidamente firmado por ambas partes, que informe que se encuentran en pláticas



para alcanzar un acuerdo. El acuse de cualquiera de estos documentos deberá ser cargado en el SIID.

- k) Para que el Entrenador de Porteros pueda salir y permanecer en la banca durante el partido, deberá registrarse como Auxiliar Técnico, y por lo tanto, dar cumplimiento a los requisitos que resultan aplicables a ese integrante de Cuerpo Técnico.
- l) En caso de ser extranjero, deberá cargar el documento vigente que certifique su condición de estancia que le autoriza trabajar en México, En caso de que la misma se encuentre en trámite, deberá cargar la solicitud realizada ante las autoridades migratorias, debidamente sellada por la Oficina o Dirección del Instituto Nacional de Migración correspondiente. Es importante tomar en cuenta que para que un integrante del Cuerpo Técnico pueda alinearse en su Club, debe contar con el documento oficial expedido por el Instituto Nacional de Migración, por lo que hasta no cargar dicho documento en el SIID el registro del integrante del Cuerpo Técnico no podrá activarse.
- m) Declaración de Juego Limpio y Ética Deportiva, debidamente firmada por el interesado, sólo para los casos de nuevo ingreso.

Los Clubes que al realizar el pre-registro electrónico, no respeten las características de la fotografía, serán sancionados de conformidad con lo que disponga el Reglamento de Sanciones.

La autenticidad de los documentos que sean entregados por los integrantes del Cuerpo Técnico al Club para su registro, es responsabilidad estricta de los mismos.

Aquellos integrantes del Cuerpo Técnico, que por cualquier causa no continúen prestando sus servicios en el Club donde se encuentran registrados, no podrán ser inscritos por otro Club, sino hasta el siguiente Torneo.

Previo al inicio del Torneo, los Clubes deberán tener registrados, al menos, a un Director Técnico y a un Médico.

Los Clubes podrán registrar durante el Torneo correspondiente a un Director Técnico y/o miembros del Cuerpo Técnico, siempre y cuando dicho Técnico y/o miembro del Cuerpo Técnico no haya sido registrado por algún Club en el Torneo correspondiente Apertura 2020 y/o Clausura 2021.

Durante el desarrollo de los Torneos Apertura 2020 y Clausura 2021, los Clubes que deseen registrar integrantes del Cuerpo Técnico provenientes de la LIGA MX en otras Divisiones o Categorías, podrán hacerlo respetando las normas correspondientes del Reglamento que resulte aplicable.

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

Queda estrictamente prohibido que los Preparadores Físicos, Médicos, Kinesiólogos, Utileros y Masajistas, se levanten a dar instrucciones en el Área Técnica.



CAPÍTULO IV JUGADORES

A. Jugadores No Formados en México

ARTÍCULO 26

Al inicio de la Temporada 2020 – 2021, cada Club podrá registrar en la Categoría Sub 20 hasta 2 Jugadores no formados en México, que hayan nacido a partir del 1º de enero de 2000 o después de esa fecha y los cuales formaran parte de los 11 Jugadores no formados en México permitidos en el artículo 27 del Reglamento de Competencia de la LIGA MX.

Solamente podrán participar en el terreno de juego, indistintamente, hasta 2 Jugadores no formados en México, tomando en cuenta a los 2 Jugadores registrados en la categoría Sub 20 y/o a los 4 Jugadores provenientes de la LIGA MX que sean no formados en México.

Los 2 Jugadores no formados en México registrados en la Sub 20 podrán participar en las demás categorías de las Divisiones Profesionales de sus equipos filiales siempre y cuando cumplan con la edad y requisitos de cada División.

En la alineación de Jugadores que los Directores Técnicos presentan al Árbitro para que sean anotados en su cédula (titulares y suplentes) no podrán aparecer más de 4 Jugadores no formados en México, mismos que deberán ser identificados anotando su calidad de "**NFM**", según sea el caso, en el registro.

Los Jugadores no formados en México no registrados en la categoría, no podrán participar en la Fase Final de los Torneos.

B. Regla de Mayores y de Menores

ARTÍCULO 27

Jugadores Mayores

Los Jugadores denominados Mayores serán los que se encuentren registrados en el Club filial de LIGA MX.

Para utilizar en la categoría Sub 20 a los Jugadores denominados Mayores (hasta 4 por partido en el terreno de juego simultáneamente) durante la Temporada 2020 – 2021, se observarán las siguientes disposiciones:

- a) Los Jugadores Mayores deberán estar inscritos en el Club de la LIGA MX no pudiendo utilizarse los registrados en su filial de la LIGA EXPANSIÓN MX, ni Liga Premier.
- b) Los Jugadores Mayores podrán participar indistintamente en los Torneos oficiales de la LIGA MX y Fase de Calificación de la Categoría Sub 20, observando lo dispuesto en el artículo 26.
- c) Los 4 Jugadores Mayores podrán ser Jugadores no formados en México, pero únicamente se podrá utilizar a dos en el terreno de juego durante la Fase de Calificación.
- d) En la hoja de alineación podrán aparecer más de 4 Jugadores mayores, siempre y cuando en el terreno de juego no excedan más de 4 simultáneamente.



En cada uno de los Torneos Apertura 2020 y Clausura 2021, los Clubes de la categoría Sub 20 tendrán la obligación de utilizar en la cancha durante 1,000 minutos de juego como mínimo por Torneo, a uno o más Jugadores mexicanos nacidos en el año 2002. Los Clubes participantes podrán acumular los minutos en que intervengan cada uno de los Jugadores mencionados con el objeto de cumplir con el mínimo requerido.

Los Clubes que al término de la Fase de Calificación del Torneo correspondiente no hubiesen utilizado en cancha a uno o más Jugadores nacidos en 2002 en por lo menos 1,000 de los minutos jugados durante dicho Torneo, se harán acreedores a una sanción consistente en la disminución de 3 puntos de los obtenidos a lo largo del mismo, que se reflejará en la Tabla General de Clasificación.

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

C. Carnet Único

ARTÍCULO 28

El Carnet Único es la autorización oficial expedida por la FMF para que Jugadores e integrantes del Cuerpo Técnico, inscritos en la categoría Sub 20 puedan actuar en cualquiera de sus Clubes filiales que forman parte en las diferentes Ligas, Divisiones Profesionales y otras categorías de conformidad con el Reglamento de Competencia particular de cada una de ellas.

Esta autorización deberá constar en el registro del Jugador y del integrante del Cuerpo Técnico expedido al Club con la leyenda "Carnet Único".

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

D. Alineación de Jugadores

ARTÍCULO 29

Se entiende por alineación de Jugadores y Cuerpo Técnico, la lista definitiva con los 21 nombres de Jugadores para el Torneo Guard1anes 2020 y 18 nombres de los Jugadores par el Torneo Clausura 2021, que los Directores Técnicos presentan al Árbitro para que sean anotados en su Informe (Titulares y Suplentes), aún y cuando no participen en el partido correspondiente.

ARTÍCULO 30

Se considera alineación indebida,

- 30.1. La participación de un Jugador, ya sea como titular o suplente, o integrante del Cuerpo Técnico que no esté registrado en la hoja de alineación.
- 30.2. La intervención en un partido oficial de un Jugador o integrante del Cuerpo Técnico que no esté registrado reglamentariamente por su Club ante la LIGA MX de la FMF.



- 30.3. La alteración, modificación, sustitución ó falsificación del registro expedido por la LIGA MX de la FMF.
- 30.4. La intervención en un partido oficial de un Jugador, ya sea como titular o suplente, o integrante del Cuerpo Técnico que por cualquier causa se encuentre suspendido por el Comité Ejecutivo, Comisión Disciplinaria o cualquier autoridad de la FMF con facultad para sancionar, o por organismos de la FIFA y/o el TAS.
- 30.5. Participar en el terreno de juego más de dos Jugadores no formados en México, de los autorizados en el presente reglamento.
- 30.6. La participación de más de 4 Jugadores “Mayores” en el terreno de Juego simultáneamente
- 30.7. Alinear en la Fase Final a Jugadores “Mayores”.

ARTÍCULO 31

La Comisión Disciplinaria sancionará de oficio la alineación indebida de conformidad con lo dispuesto por el artículo inmediato siguiente.

E. Sanciones por Alineación Indebida

ARTÍCULO 32

Los Clubes que incumplan las disposiciones precedentes se harán acreedores de acuerdo al caso, a las siguientes sanciones:

32.1 Si el Club infractor gana el partido, los tres puntos en disputa se adjudicarán al Club contrario. En cuanto a los goles anotados, todos ellos serán anulados y el resultado final será 3-0 a favor del Club que actuó legalmente.

32.2 Si el resultado del partido es empate, el Club infractor perderá el partido adjudicándose al Club contrario los puntos correspondientes según lo establecido en el inciso anterior. En cuanto a los goles anotados, todos ellos serán anulados y el resultado final será 3-0 a favor del Club que actuó legalmente.

32.3 Si el Club infractor pierde el partido se anularán todos los goles anotados en ese encuentro y el resultado final será 3-0 a favor del Club que actuó legalmente.

32.4 Si el Club infractor pierde el partido, todos los goles anotados de este encuentro serán anulados si el Club contrario anota menos de 4 goles el resultado final será 3-0 a favor del Club que actuó legalmente, en caso contrario se respetará y/o mantendrá el marcador del Club que actuó legalmente.

En los partidos de la Fase Final de los Torneos Apertura 2020 y Clausura 2021, el Club que cometa alguna de las infracciones señaladas en el artículo 30, perderá el derecho a seguir compitiendo por el Título de Campeón, y el Club contrario calificará automáticamente a la siguiente ronda.

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

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



CAPÍTULO V UNIFORMES

A. Registro de Uniformes

ARTÍCULO 33

En todas las categorías, los Clubes participantes en la Temporada 2020 - 2021, deberán registrar ante la LIGA MX, con anticipación de 15 días naturales al inicio de la misma, los tres uniformes que utilizarán durante la competencia. Estos uniformes deberán ser: un uniforme de local, un uniforme de visitante y uno opcional, en su caso.

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

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

Los Clubes deberán entregar a la Comisión de Árbitros, dentro del plazo antes señalado, una muestra física de todos los uniformes de Jugadores y Porteros registrados y que se utilizarán durante la competencia.

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

ARTÍCULO 34

Los Clubes deberán utilizar en cada partido oficial el uniforme que para el efecto les haya sido designado por la Comisión de Árbitros y dado a conocer vía el Sistema Integral de Información Deportiva de la LIGA MX, mediante el calendario de uniformes publicado previo al inicio de la Temporada, o en su caso antes de cada Jornada.

B. Números en la Camiseta

ARTÍCULO 35

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

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

La numeración consecutiva será de la siguiente forma, atendiendo a cada Categoría:

- Fuerzas Básicas Sub 20 corresponde del 181 al 230
- Fuerzas Básicas Sub 17 corresponde del 231 al 280
- Fuerzas Básicas Sub 15 corresponde del 281 al 330



- Fuerzas Básicas Sub 13 corresponde del 331 al 380

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

Si durante la Temporada, un número quedara libre a causa de la baja definitiva del Jugador que lo portaba, el siguiente Jugador registrado deberá ocupar ese número debiendo ser la asignación siempre en forma consecutiva.

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

Si un Jugador renueva registro con el Club en el que estuvo participando en el Torneo inmediato anterior de la misma Temporada, deberá continuar utilizando el mismo número con que estuvo registrado, por lo que los Clubes deberán prever esa situación al momento de realizar sus registros.

En las camisetas de los Jugadores será obligatorio portar en la manga derecha el logo de la LIGA MX, respetando las directrices de colocación. El Club que haya resultado Campeón del Torneo inmediato anterior, deberá portar en lugar de dicho logo, el escudo que lo distinga como Campeón. Así mismo, es obligatorio que el Capitán del Club porte el gafete que lo distingue como tal y que para el efecto es proporcionado por la LIGA MX.

ARTÍCULO 36

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



CAPÍTULO VI BALONES

A. Características

ARTÍCULO 37

Los balones que se utilicen en los partidos oficiales de la Temporada 2020 – 2021, así como en partidos amistosos serán los autorizados por la LIGA MX.

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

ARTÍCULO 38

Los Árbitros deberán comprobar por medio de pruebas físicas la redondez, consistencia, bote, presión y acabado de los balones que se utilizarán en los partidos oficiales de la Temporada 2020 – 2021.

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



CAPÍTULO VII PARTIDOS OFICIALES

ARTÍCULO 39

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

Los Clubes que participen en la Temporada 2020 – 2021 a que se refiere el presente Reglamento celebrarán sus partidos oficiales como sigue:

a. Los Clubes harán su mejor esfuerzo para que los partidos se jueguen como preliminar, en los partidos oficiales como local de la LIGA MX en la Temporada, en la misma fecha es que son programados los partidos de la LIGA MX, conforme al calendario de juegos aprobado por la referida División. En caso contrario, los partidos se podrán jugar en las canchas alternas previamente registradas por el Club local ante la LIGA MX, y en horario indicado por la División.

b. Los partidos correspondientes a la Fase Final deberán llevarse a cabo en los Estadios del Club de la LIGA MX.

39.1 Todos los Clubes deberán cargar electrónicamente las hojas de alineación (Titulares, Suplentes) y Cuerpo Técnico, al igual que la formación del Club al inicio del partido, por lo menos 60 minutos antes de la hora señalada para el inicio del partido, así como presentar los registros físicos originales expedidos por la FMF para ser cotejados durante la revisión del Cuerpo Arbitral. La formación del Club no se hará pública hasta 10 minutos antes del comienzo del partido. Los Clubes que no cumplan con lo dispuesto por este apartado serán sancionados de conformidad con el Reglamento de Sanciones.

39.2 En caso de que uno o más Jugadores se lesionen durante el calentamiento, el Club afectado deberá informar inmediatamente al Árbitro y al Club contrario dicha circunstancia, a efecto de corregir la alineación. De darse este supuesto, el Club afectado deberá entregar su nueva alineación cuando menos 10 minutos antes del inicio del partido.

39.3 En caso extraordinario y de evidente justificación, cuando un Club no presente al Árbitro los registros de los Jugadores, deberá presentar la identificación de los Jugadores antes del inicio del partido, únicamente si los Jugadores de que se trate se encuentran registrados en el sistema de captura del informe arbitral como Jugadores en activo.

39.4 Al terminar el partido jugado, los Clubes deberán entregar una copia del video del encuentro al Club visitante y al día hábil siguiente enviar otra copia a la Comisión de Árbitros. Los Clubes que no cumplan con esta obligación, serán sancionados por la Comisión Disciplinaria con una multa de 500 UMAs.

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

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



A. Fechas y Horarios

ARTÍCULO 40

Los partidos de la Temporada 2020 – 2021 deberán programar su inicio a partir de las 9:00 horas y hasta las 22:00 horas como máximo, respetando el lapso comprendido entre las 13:00 y las 15:59 horas, en el que no se podrá programar el inicio de encuentro alguno.

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

ARTÍCULO 41

Es obligación de los Clubes que participan en la presente Temporada 2020 – 2021, estar en la plaza del Club local, cuando menos con 8 horas de anticipación al horario programado del partido, siempre y cuando la distancia a recorrer sea superior a 50 Km.

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

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

ARTÍCULO 42

En los partidos de la Temporada 2020 – 2021, los Clubes contendientes deberán presentarse en el terreno de juego con 11 Jugadores, cuando menos 6 minutos antes de la hora señalada para dar principio al partido.

Para dar inicio a un partido el mínimo de Jugadores requerido en el terreno de juego es de 11, sin embargo cuando el partido se haya iniciado, el mismo no continuará si uno de los Clubes tiene menos de 7 Jugadores. En este caso, el Club que se quede con menos de 7 Jugadores perderá el partido por un marcador de 3-0.

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

En los partidos de la Temporada podrán estar en la banca en calidad de sustitutos como máximo 10 Jugadores en el Torneo Guard1anes 2020 y 7 Jugadores en el Clausura 2021, así como 5 miembros del Cuerpo Técnico.

Durante el transcurso del juego se permitirá la sustitución de 3 Jugadores en general, es decir, no habrá diferencia entre Porteros y Jugadores. En los partidos de competición los 3 reemplazantes se elegirán del total de los 7 Jugadores suplentes.

No obstante lo anterior, con la finalidad de retomar las competiciones que el virus COVID-19 obligó a cancelar, durante el Torneo Guard1anes 2020 los Clubes tendrán la posibilidad de realizar la sustitución de cinco Jugadores, sin distinción entre Porteros y Jugadores. Sin embargo, con la finalidad de evitar las interrupciones, las cinco sustituciones se deberán hacer en un máximo de tres oportunidades por cada



Club. En caso de que ambos Clubes realizarán sustituciones al mismo tiempo, se restará una oportunidad a cada uno de ellos.

De la misma manera, de conformidad con el artículo 11 del presente Reglamento, si en la Final del Torneo Apertura 2020, hubiere tiempos extras, los dos Clubes contarán con una oportunidad más para realizar el ó los cambios adicionales contemplados en el párrafo anterior y en el presente artículo.

ARTÍCULO 43

La LIGA MX tendrá la facultad de elaborar el Calendario de Competencia de la Temporada 2020 – 2021, en aras de lograr una competencia deportiva sana y, bajo la premisa de buscar las mejores condiciones para los Clubes integrantes de la Sub 20.

B. Cambio de Horario, Fecha y Estadio

ARTÍCULO 44

Únicamente durante la fase de calificación, cuando el equipo de la LIGA MX lo solicite reglamentariamente, el cambio de fecha, horario o Estadio, afectará de manera natural a la competencia de los partidos de la Sub 20.

C. Suspensión de Partidos

ARTÍCULO 45

Los partidos de la presente Temporada, sólo podrán suspenderse por causa de fuerza mayor o estado de emergencia, invasión o agresión del público, incomparecencia de alguno de los contendientes o retirada de la cancha de algún Club.

Queda a criterio de la LIGA MX, iniciar una investigación para comprobar que en los partidos suspendidos por causa de fuerza mayor, efectivamente se produjo dicha causa.

ARTÍCULO 46

Cuando un partido ya iniciado sea suspendido por causa de fuerza mayor, estado de emergencia o agresión del público al Cuerpo Arbitral, Jugadores o Cuerpo Técnico de los Clubes participantes ó falta de energía eléctrica ocasionada por cualquier motivo, el tiempo faltante si excede de 7 minutos deberá jugarse en la fecha y hora que señale la LIGA MX, de común acuerdo con los Clubes y Cuerpo Arbitral involucrado y éste se efectuará en las mismas condiciones en que se encontraban los Clubes en el momento de la suspensión (expulsiones, cambios, alineación, amonestaciones, etc.).

En el supuesto de que la LIGA MX, de común acuerdo con los Clubes y Cuerpo Arbitral involucrado, decida que la reanudación del juego tenga que llevarse a cabo dentro de las 24 horas siguientes, el Club local deberá cubrir los gastos del Club visitante (23 personas como máximo), así como los gastos del Cuerpo Arbitral con motivo de la suspensión del juego.

En el supuesto de que la LIGA MX, de común acuerdo con los Clubes y Cuerpo Arbitral involucrado, decida que la reanudación del juego tenga que llevarse a cabo en otra fecha, el Club visitante deberá asumir sus propios gastos.



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

En éste último caso, la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX tendrá la facultad para determinar el monto en relación a la transportación del Club visitante y con cargo a qué Club se efectuarán los gastos que origina la suspensión.

ARTÍCULO 47

Cuando un partido no pueda iniciarse por existir causas de fuerza mayor, tales como inundaciones u otros estados de emergencia originados por fenómenos naturales, se deberá celebrar el partido en la fecha establecida por la LIGA MX, de común acuerdo con los Clubes y Cuerpo Arbitral involucrado.

En ambas categorías, si el partido se lleva a cabo dentro de las 24 horas siguientes, el Club visitante y los Árbitros tienen la obligación de permanecer en la sede.

En este caso, el Club local deberá pagar los gastos excedentes de alojamiento, alimentación y transporte, en su caso, de un máximo de 23 personas, así como los gastos del Cuerpo Arbitral, durante el tiempo en que se vea obligado a permanecer en la sede, con motivo de la suspensión del juego.

En el supuesto de que la LIGA MX, de común acuerdo con los Clubes y Cuerpo Arbitral involucrado decida que la reanudación del juego tenga que llevarse a cabo en otra fecha el Club visitante deberá asumir sus propios gastos.

ARTÍCULO 48

Cuando un partido sea suspendido por falta de garantías, motivado por actitud antideportiva, rebeldía o cualquier situación ocasionada por Jugadores, Cuerpo Técnico o Directivos de algún Club, y se encuentre reportado en el informe arbitral, perderá el partido por 3-0 y, en lo relacionado a los goles anotados, se estará a lo sujeto en el procedimiento establecido en el artículo 32 de este Reglamento.

En este caso, el Árbitro turnará el informe arbitral con el reporte redactado lo más amplio posible a la LIGA MX y ésta ordenará la investigación correspondiente a través de la Comisión Disciplinaria, para aplicar las sanciones adicionales a las que se hayan hecho acreedores.

D. Incomparecencias y Retiros

ARTÍCULO 49

Exactamente a la hora fijada para dar inicio un partido, el Árbitro dará la señal de iniciar el juego y si uno de los Clubes no hubiera comparecido o no contase con el número reglamentario de Jugadores, procederá a esperar 15 minutos; si transcurrido ese tiempo el Club no se presenta, el Árbitro suspenderá el partido y procederá a informar a la LIGA MX.

Si un partido no puede iniciar debido a la incomparecencia del Cuerpo Arbitral, los Clubes contendientes deberán esperar en el Estadio por un tiempo de 15 minutos, al término del cual podrán retirarse. Para tal efecto los Clubes deberán elaborar un acta firmada por los capitanes de los Clubes haciendo constar los hechos, mismos que deberán ser enviados a la LIGA MX con el objeto de que ésta última señale la fecha de celebración del mismo.



La LIGA MX, hará una investigación para determinar la responsabilidad correspondiente y emitirá su recomendación a la Comisión Disciplinaria para que resuelva sobre a quién corresponde efectuar el pago de gastos y perjuicios derivados de esta incomparecencia.

ARTÍCULO 50

En el caso de incomparecencia de un Club, la LIGA MX, realizará una investigación para verificar las causas de la ausencia o retardo de un Club y emitirá su recomendación a la Comisión Disciplinaria, a efecto de que ésta dicte la resolución respectiva.

En caso de que el Club, justifique la causa por la cual no compareció o llegó tarde a un partido oficial, la LIGA MX determinará el día y la hora en que tendrá lugar el juego.

Si se comprueba que no hubo causa que impidiera comparecer al juego programado, el Club culpable perderá el partido con marcador 3-0 a favor del contrario.

ARTÍCULO 51

El Club que sin causa justificada no comparezca a un partido oficial de la competencia, se hará acreedor a una multa de \$2'000,000.00 (dos millones de pesos 00/100 M.N) por cada partido que no se presente a jugar.

ARTÍCULO 52

El Club que se retire injustificadamente del terreno de juego una vez iniciado el partido y con ello impida que este se juegue por entero, se le considerará el partido como perdido con un marcador de 3-0, y se le adjudicarán los puntos al contrario.

Si el culpable de esta falta es el Club visitante, independientemente de las sanciones antes especificadas, tendrá la obligación de resarcir al Club local todos los perjuicios sufridos con motivo de la suspensión del partido, y en lo relacionado a los goles anotados, se actuará de acuerdo al procedimiento establecido en el artículo 32 de este Reglamento.

Si el retiro de algún Club es por causa de fuerza mayor, la Liga determinará lo conducente después de la investigación correspondiente.



CAPÍTULO VIII ESTADIOS Y TERRENOS DE JUEGO

ARTÍCULO 53

Los partidos de la Temporada 2020 – 2021 deberán jugarse preferentemente en los Estadios y en su defecto en las Canchas alternas de los Clubes de la LIGA MX, debidamente revisadas y autorizadas por el área correspondiente de la Liga.

A. Especificaciones

ARTÍCULO 54

El Estadio y/o Cancha alterna en donde se lleven a cabo los partidos de la Temporada 2020 – 2021 deberán cumplir con las condiciones y características establecidas en el Reglamento de Competencia de la LIGA MX, y el Reglamento General de Competencia.

B. Obligaciones de los Clubes Locales

ARTÍCULO 55

Los Clubes que actúen como locales tendrán las siguientes Obligaciones:

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



a) Producción

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

b) Post-Producción

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

c) Tiempos de entrega

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

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

- a. Una conexión eléctrica de forma permanente e independiente de 120 volts AC con protección de voltaje, supresión de picos y garantía de continuidad (no break o UPS).
- b. Una conexión a internet encendida permanentemente con al menos 10 mb/s simétrico
- c. Un lugar aislado para el servidor con acceso restringido a personal autorizado.



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

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

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



CAPÍTULO IX ÁRBITROS

ARTÍCULO 56

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

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

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

56.4 Los Árbitros que dirijan los encuentros de la Temporada 2020 – 2021, tendrán obligación de identificar por medio de los registros originales que expida la LIGA MX, a los Jugadores que participarán en los partidos oficiales, así como el número de camiseta correspondiente.

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

56.6 La Comisión de Árbitros deberá enviar el itinerario de los Árbitros, 48 horas antes del inicio del partido. Los Árbitros deberán estar presentes en el Estadio por lo menos con 2 horas de anticipación al inicio del juego.

56.7 Durante la Temporada 2020 – 2021, la Comisión de Árbitros llevará a cabo la designación de los Árbitros de cada Jornada, designando preferentemente a Árbitros pertenecientes a Colegios locales, la cual se hará del conocimiento de los Clubes por conducto de la LIGA MX.

Para los partidos de la categoría Sub 20 la Comisión de Árbitros designará a un Árbitro Central, Asistente 1, Asistente 2 y Cuarto Oficial.

56.8 Preferentemente, el Asesor de Árbitros designado para el partido de la Liga fungirá como Asesor en ambas categorías.



CAPÍTULO X GENERALIDADES DE LA COMPETENCIA

ARTÍCULO 57

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

ARTÍCULO 58

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

ARTÍCULO 59

En la Temporada 2020 – 2021 deberán observarse las disposiciones contenidas en el presente Reglamento, quedando a cargo de su interpretación y aplicación la LIGA MX.

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

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

Los Clubes integrantes de Fuerzas Básicas Sub 20, Sub 17 y Sub 15 para celebrar partidos amistosos, deberán observar y cumplir con lo dispuesto por el Apéndice II del Reglamento de Competencia de la LIGA MX.

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

A. De la Premiación

ARTÍCULO 60

Al terminar cada Torneo, Apertura 2020 y Clausura 2021, se entregará a los equipos vencedores de cada una de las categorías el Trofeo de Campeón.



CAPÍTULO XI APARTADO ESPECIAL DE SANCIONES

A. Órgano competente

ARTÍCULO 61

De conformidad con las facultades que le conceden el artículo 78 del Estatuto Social de la FMF, la Comisión Disciplinaria es el órgano que tiene como función sancionar cualquier violación al presente Reglamento de Competencia conforme al Reglamento de Sanciones.

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



TRANSITORIOS

PRIMERO

El presente Reglamento de Competencia fue aprobado por la Asamblea Ordinaria de Clubes de la LIGA MX el día 10 de junio de 2020 y autorizado por el Comité Ejecutivo el día 8 de julio de 2020, entrando en vigor en esta misma fecha.

Fin/

