



BBVA
ASCENSO Bancomer

REGLAMENTO DE COMPETENCIA
2016 - 2017

Índice	Pág.
Capítulo I Introducción	03
A. Aplicación del Reglamento	03
B. Organización	03
C. Órgano	03
Capítulo II Participantes	04
A. Participantes	04
B. Obligaciones de los Participantes	04
C. Integrantes de los Clubes	05
D. Elegibilidad de los Jugadores	06
E. Filiales	07
F. Carnet Único	07
Capítulo III Competencia	08
A. Sistema de Competencia	08
B. Fase de Calificación	08
C. Fase Final	09
D. Lanzamiento de Tiros Penales	12
E. Descenso	13
F. Ascenso	14
Capítulo IV Registros	16
A. Registro de Jugadores y Cuerpo Técnico	16
B. Periodos de Registro y Fechas de Inscripción	16
C. Requisitos de Registro	19
D. Alineación	24
Capítulo V Partidos	26
A. Partidos Oficiales	26
B. Fechas y Horarios	26
C. Suspensión de Partidos	30
D. Incomparecencias	33
E. Retiros	34
F. Veto de Estadio	34
G. Dopaje	35
H. Balones	35
I. Estadios	35
J. Publicidad	38
K. Canchas y Terreno de Juego	39
L. Equipamiento	39
M. Árbitros	42
N. Comisarios	42



Capítulo VI Sistema Económico de la Competencia	45
A. Sistema Económico de la Competencia	45
Capítulo VII Disposiciones Generales	48
A. Disposiciones Generales	48
TRANSITORIOS	49
A. Disposiciones Transitorias	49
Apéndice I Partidos fuera de la Competencia	50
A. Partidos Amistosos	50
Apéndice II Ceremonia de Premiación a lo más destacado de la Temporada	53
A. Organización	53
B. Categorías de Premiación	53



CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN

A. Aplicación del Reglamento

ARTÍCULO 1

El presente Reglamento de Competencia es aplicable para la Temporada 2016 - 2017, que incluye los Torneos Mexicanos de la División de ASCENSO MX denominados: “**ASCENSO BBVA Bancomer MX Torneo Apertura 2016**” (**Apertura 2016**) y “**ASCENSO BBVA Bancomer MX Torneo Clausura 2017**” (**Clausura 2017**), y es de observancia obligatoria para todos los Clubes que integran la División de ASCENSO MX.

B. Organización

ARTÍCULO 2

La competencia correspondiente a la Temporada 2016 – 2017 es organizada por la División de ASCENSO MX en el marco institucional de la Federación Mexicana de Fútbol Asociación, A.C. (FMF), dando cumplimiento a su objeto, tal y como lo dispone el artículo 3 del Estatuto Social, a través de los órganos respectivos.

C. Órgano

ARTÍCULO 3

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

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

Las decisiones adoptadas por la División de ASCENSO MX, por la LIGA MX / ASCENSO MX y/o sus Comités son definitivas y vinculantes para todos los participantes de la competencia y su incumplimiento o inobservancia puede derivar en la imposición de sanciones administrativas.

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



CAPÍTULO II PARTICIPANTES

A. Participantes

ARTÍCULO 4

Participan en la Temporada 2016 – 2017 de la División de ASCENSO MX los 18 Clubes que en orden alfabético se mencionan a continuación:



Clubes Participantes Temporada 2016-2017

- | | | | | | |
|---|--|---------------------------------|----|--|--|
| 1 | | Alebrijes de Oaxaca | 10 | | Lobos BUAP |
| 2 | | Atlante | 11 | | Loros de la Universidad de Colima |
| 3 | | Cafetaleros de Tapachula | 12 | | Mineros de Zacatecas |
| 4 | | Celaya FC | 13 | | Murciélagos FC |
| 5 | | Cimarrones de Sonora | 14 | | TM Fútbol Club |
| 6 | | Coras FC | 15 | | Universidad de Guadalajara |
| 7 | | Correcaminos UAT | 16 | | Universidad Autónoma del Estado de México |
| 8 | | Dorados de Sinaloa | 17 | | Venados FC |
| 9 | | FC Juárez | 18 | | Zacatepec Siglo XXI |

B. Obligaciones de los Participantes

ARTÍCULO 5

Los Clubes que integran la División de ASCENSO MX están obligados a participar en los Torneos Apertura 2016 y Clausura 2017, de conformidad con lo dispuesto por el Estatuto Social y los Reglamentos que rigen a la FMF, y serán responsables de:



- a. Garantizar que cada Integrante de su Club observe y cumpla las condiciones y obligaciones definidas en el presente Reglamento, así como en el Estatuto Social, el Código de Ética y demás ordenamientos de la FMF y la LIGA MX / ASCENSO MX.
- b. Garantizar el correcto comportamiento de los Integrantes de su Club, así como de toda persona que desempeñe alguna función en su nombre, incluido el cumplimiento del presente Reglamento, el Estatuto Social, el Código de Ética y demás ordenamientos de la FMF.
- c. Participar en todos los partidos en que esté programada la intervención del Club.
- d. Aceptar las instrucciones y decisiones administrativas, disciplinarias y de arbitraje relacionadas con la competencia.
- e. Cumplir con las obligaciones económicas que se deriven de su participación en ASCENSO MX y que se contengan en el presente Reglamento.
- f. Aceptar la jurisdicción de la FMF, de la Federación Internacional de Fútbol Asociación (FIFA) y del Tribunal de Arbitraje del Deporte (TAS).
- g. Complementar y remitir a ASCENSO MX los formularios electrónicos de registro de Jugadores y Cuerpo Técnico junto con todos los documentos requeridos.
- h. Participar de forma activa en todas las campañas y actividades que la FMF y la LIGA MX determinen en aras de evitar la discriminación, el racismo y la violencia en el fútbol.

ARTÍCULO 6

Los Clubes que integran la División de ASCENSO MX deberán jugar los partidos correspondientes al Torneo Apertura 2016 y Clausura 2017, en los Estadios registrados que cumplan con las características y lineamientos oficiales contenidos en el título correspondiente del presente Reglamento, mismos que habrán sido debidamente revisados y autorizados por el área con facultades para ello.

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

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

C. Integrantes de los Clubes

ARTÍCULO 7

Son integrantes de los Clubes:

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



D. Elegibilidad de los Jugadores y Jugadores Menores

ARTÍCULO 8

Un Jugador es elegible para participar en los partidos que integran los Torneos Apertura 2016 y Clausura 2017, siempre que se encuentre debidamente registrado por su Club en la División de ASCENSO MX o en alguna de sus filiales en LIGA MX, Segunda División Profesional y Tercera División Profesional, o en su caso, Fuerzas Básicas Sub 20, Sub 17, Sub 15, Sub 13, conforme a lo dispuesto por el presente Reglamento y los aplicables en cada División y Categoría.

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

En cada uno de los Torneos Apertura 2016 y Clausura 2017, los Clubes tendrán la obligación de utilizar en la cancha durante 765 minutos de juego como mínimo por Torneo, a uno o más Jugadores mexicanos nacidos en el año de 1994 y siguientes. 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.

Para la Temporada 2016 - 2017, los Clubes podrán dar seguimiento a los Jugadores menores que participaron en las Temporadas 2014-2015, 2015-2016 y por lo tanto, se considerará para la Temporada 2016 - 2017:

1. El 100% de los minutos jugados a los Jugadores nacidos del 1° de enero de 1996 en adelante, a la fecha del registro.
2. El 50% de los minutos jugados como máximo, para todos los Jugadores nacidos del 1° de enero al 31 de diciembre de 1995, a la fecha del registro.
3. El 25% de los minutos jugados como máximo, para todos los Jugadores nacidos del 1° de enero al 31 de diciembre de 1994, a la fecha del registro.

Las tres categorías acumularán minutos para el cumplimiento de lo dispuesto en este artículo. En el conteo de minutos se incluirán a todos los Jugadores, que hayan o no participado en el proyecto de menores desde su inicio en la Temporada 2005 - 2006.

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 los periodos antes citados en por lo menos 765 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, y en consecuencia, en la Tabla de Cociente.

Se contabilizarán como máximo 180 minutos por partido, no importando el número de Jugadores considerados en las categorías antes mencionadas que participen en cada partido.

Para contabilizar el número de minutos jugados se tomarán en cuenta por toda la Temporada los jugadores menores registrados, aún y cuando hayan sido transferidos de un Club participante a otro Club participante del Torneo de que se trate.

Para que un jugador menor pueda acumular los minutos a que se refiere esta disposición al ser convocado en alguna de las diferentes Selecciones Nacionales, es indispensable que haya participado en el Club de ASCENSO MX cuando menos 50 minutos de los 765 minutos requeridos.

Si esta condición no se cumple al momento de ser convocado, no será posible la acumulación de los minutos en la Selección Nacional.



E. Filiales

ARTÍCULO 9

Los Clubes que integran la División de ASCENSO MX podrán contar con filiales en otras Divisiones Profesionales.

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

Las filiales de los Clubes deberán ser registradas ante la División de ASCENSO MX antes del viernes 17 de junio de 2016.

Los Clubes de ASCENSO MX no podrán celebrar Convenios Deportivos entre Clubes de la LIGA MX, ASCENSO MX, Segunda División Profesional, Tercera División Profesional y Fuerzas Básicas.

F. Carnet Único

ARTÍCULO 10

El Carnet Único es la autorización oficial expedida por la FMF para que Jugadores nacidos en México e integrantes del Cuerpo Técnico, inscritos en los Clubes de ASCENSO MX y sus filiales, puedan actuar en cualquiera de sus Clubes filiales en las diferentes Divisiones Profesionales y categorías Sub 20, Sub 17, Sub 15 y Sub 13, de conformidad con el Reglamento de Competencia de cada una de ellas.

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

Los Clubes de la LIGA MX que cuenten con un Club filial en ASCENSO MX podrán bajar indistintamente hasta 3 Jugadores por jornada. Los Jugadores registrados en la LIGA MX no podrán jugar la Fase Final de ASCENSO MX.

Los Jugadores registrados en ASCENSO MX podrán subir a jugar con su filial de LIGA MX sin ninguna restricción, ya sea en la Fase de Calificación o en la Fase Final.

Los Jugadores registrados en ASCENSO MX que hayan aparecido en la hoja de alineación de la filial en LIGA MX durante el Torneo, deberán cumplir un mínimo de 80% de los minutos jugados en ASCENSO MX para poder participar en la Fase Final de ASCENSO MX, es decir que para jugar la Fase Final de ASCENSO MX, deberán cumplir un mínimo de 1,224 minutos jugados de los 1,530 minutos posibles en ASCENSO MX.

El Carnet Único no es aplicable a Jugadores no nacidos en México.



CAPÍTULO III COMPETENCIA

A. Sistema de Competencia

ARTÍCULO 11

La competencia de los Torneos Apertura 2016 y Clausura 2017 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 12

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

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

- 14.1. Por juego ganado se obtendrán tres puntos.
- 14.2. Por juego empatado se obtendrá un punto.
- 14.3. Por juego perdido cero puntos.

ARTÍCULO 13

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

ARTÍCULO 14

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

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

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

- 14.1. Mejor diferencia entre los goles anotados y recibidos
- 14.2. Mayor número de goles anotados
- 14.3. Marcadores particulares entre los Clubes empatados
- 14.4. Mayor número de goles anotados como visitante
- 14.5. Mejor ubicado en la Tabla General de Cociente



14.6. Tabla Fair Play

14.7. Sorteo

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

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

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

ARTÍCULO 15

Participan automáticamente por el Título de Campeón de ASCENSO MX en los Torneos Apertura 2016 y Clausura 2017, los 8 primeros Clubes de la Tabla General de Clasificación de cada Torneo al término de las 17 Jornadas, siempre y cuando hayan dado debido cumplimiento a las obligaciones económicas para con la FMF y otros Afiliados, en términos del artículo 86 del presente Reglamento.

Los Clubes que obtengan el derecho a participar por el Título de Campeón de ASCENSO MX en el Torneo correspondiente, lo perderán si tienen adeudos pendientes con la FMF y los Afiliados, y su lugar será ocupado por el Club que en forma descendente ocupe la posición inmediata siguiente en la Tabla General de Clasificación.

C. Fase Final

ARTÍCULO 16

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

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

ARTÍCULO 17

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

17.1. En las oficinas de la LIGA MX / ASCENSO MX, los lunes previos a los partidos correspondientes a los Cuartos de Final, Semifinal y Final, se llevará a cabo una reunión 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 / ASCENSO MX hará constar los Acuerdos que en esta reunión se tomen y dará seguimiento a los mismos.

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

Los Clubes que siendo convocados no asistan a la reunión a que se refiere el presente artículo serán sancionados de conformidad con lo dispuesto por el artículo 58 del Reglamento de Sanciones.

Los Clubes se obligan a cumplir con los Acuerdos y resoluciones tomadas en la reunión antes referida, aún cuando no hayan asistido. En caso de no acatar las resoluciones se harán acreedores a una sanción, de conformidad con lo dispuesto por el Reglamento de Sanciones.

Cuartos de Final

ARTÍCULO 18

Los partidos de Cuartos de Final se jugarán de la siguiente manera, según su ubicación en la Tabla General de Clasificación:

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

Los cuatro Clubes mejor ubicados en la Tabla General de Clasificación elegirán el día y el horario de sus partidos, debiendo celebrarse dos encuentros de ida en miércoles y dos en jueves, en un horario de 19:30 y 21:30 horas; y dos encuentros de vuelta en sábado y dos en domingo, en horario a elegir. En ningún caso se permitirá que se programen dos partidos a la misma hora.

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 19

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

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

Los partidos de Semifinales se jugarán, en miércoles - sábado o en jueves - domingo, eligiendo siempre el Club que haya quedado mejor ubicado dentro de la Tabla General de Clasificación, el día y el horario para la celebración de su partido como local. Los Clubes que participen en las Semifinales podrán optar por jugar el mismo día, pero en ningún caso se permitirá que se programen los dos partidos a la misma hora.

Los partidos que se jueguen en miércoles o jueves deberán programarse en un horario de 19:30 o 21:30 horas, debiendo observar la condición de que no se jueguen a la misma hora.

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 20

Disputarán el Título de Campeón de los Torneos Apertura 2016 y Clausura 2017, los dos Clubes vencedores de la Fase de Semifinales, reubicándolos del uno al dos de acuerdo con su mejor posición en la Tabla General de Clasificación al término de la Fase de Clasificación de cada Torneo, eligiendo siempre el Club que haya quedado mejor ubicado, el horario de su partido como local.

Los partidos de la Final podrán disputarse en miércoles y sábado o jueves y domingo.

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. De persistir el empate se procederá a lanzar tiros penales en la forma que describe el artículo 21, hasta que resulte un vencedor.



D. Lanzamiento de Tiros Penales

ARTÍCULO 21

Procedimiento para el lanzamiento de tiros penales:

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

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

Los tiros deberán ejecutarse alternadamente.

El Árbitro tomará nota de todos los tiros ejecutados.

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

Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus cinco tiros, uno ha marcado más goles que los que el otro pudiera anotar 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.

E. Descenso

ARTÍCULO 22

De los 18 Clubes participantes en ASCENSO MX descenderá a la Segunda División Profesional el Club que obtenga el cociente más bajo sumando los siguientes Torneos: Apertura 2014 y Clausura 2015, Apertura 2015 y Clausura 2016 y Apertura 2016 y Clausura 2017.

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

Al término de la Jornada 17 del Torneo Clausura 2017, el Club que obtenga el cociente más bajo acumulado, según el cálculo a que se refiere el párrafo inmediato anterior, descenderá automáticamente a la Segunda División Profesional.

El cociente de los Clubes que hayan participado en una o dos Temporadas en la División de ASCENSO MX, para efectos del descenso, será el resultado de la división del número de los puntos totales obtenidos entre el número de partidos jugados en las Temporadas en que hayan participado ininterrumpidamente.

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

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

Si un Club desciende a Segunda División Profesional por su ubicación en la Tabla de Cociente, pero por el lugar que ocupa en la Tabla General de Clasificación pudiera participar en la Fase Final del Torneo Clausura 2017, éste no podrá participar en dicha fase y estaría obligado a ceder su lugar al siguiente Club mejor clasificado.

Si durante el desarrollo del partido que incida en el descenso, un Club se quedara con menos de 7 Jugadores, se aplicará lo dispuesto en el artículo 52 del presente ordenamiento. Sin embargo, la Comisión Disciplinaria, evaluando las causas por las que dicho Club se quedó con tal número de Jugadores podrá determinar el descenso de categoría del Club en cuestión.



















De existir un caso de incomparecencia por parte de un Club, se procederá de conformidad con el artículo 65 de este Reglamento y descenderá a la Segunda División Profesional.

En el supuesto de un acontecimiento, según lo establecido en el último párrafo del artículo 67 de este Reglamento, descenderá a la Segunda División Profesional el Club que incurrió en la falta,



manteniéndose en esta División el Club que al terminar la Temporada obtenga el cociente más bajo acumulado de acuerdo a este artículo.

Tabla de Cociente - Inicio de la Temporada 2016-2017

POS	CLUB	PUNTOS OBTENIDOS							PARTIDOS JUGADOS							
		A14	C15	A15	C16	A16	C17	TPTS	A14	C15	A15	C16	A16	C17	TP	
1	 Dorados de Sinaloa	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.0000
2	 Universidad de Guadalajara	0	0	21	29	0	0	50	0	0	15	15	0	0	30	1.6667
3	 FC Juárez	0	0	29	20	0	0	49	0	0	15	15	0	0	30	1.6333
4	 Lobos BUAP	20	22	29	18	0	0	89	13	13	15	15	0	0	56	1.5893
5	 Mineros de Zacatecas	25	18	24	22	0	0	89	13	13	15	15	0	0	56	1.5893
6	 Coras FC	27	18	20	19	0	0	84	13	13	15	15	0	0	56	1.5000
7	 Cafetaleros de Tapachula	21	14	22	27	0	0	84	13	13	15	15	0	0	56	1.5000
8	 Atlante	21	13	23	25	0	0	82	13	13	15	15	0	0	56	1.4643
9	 Alebrijes de Oaxaca	15	20	25	21	0	0	81	13	13	15	15	0	0	56	1.4464
10	 Correcaminos UAT	24	20	13	22	0	0	79	13	13	15	15	0	0	56	1.4107
11	 Murciélagos FC	12	16	24	16	0	0	68	13	13	15	15	0	0	56	1.2143
12	 Venados FC	9	22	15	20	0	0	66	13	13	15	15	0	0	56	1.1786
13	 Celaya FC	6	10	20	26	0	0	62	13	13	15	15	0	0	56	1.1071
14	 Zacatepec Siglo XXI	18	12	13	13	0	0	56	13	13	15	15	0	0	56	1.0000
15	 Cimarrones de Sonora	0	0	8	10	0	0	18	0	0	15	15	0	0	30	0.6000
16	 Loros de la Universidad de Colima	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.0000
17	 Universidad Autónoma del Estado de México	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.0000
18	 TM Fútbol Club	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.0000

F. Ascenso

ARTÍCULO 23

Disputarán el ascenso a la LIGA MX los campeones de los Torneos Apertura 2016 y Clausura 2017. El Club con mayor número de puntos en la Tabla General de Clasificación de la Temporada 2016 - 2017, (tabla que suma los puntos obtenidos por los Clubes participantes durante ambos Torneos) y tomando en cuenta los criterios de desempate establecidos en el artículo 14, será el que juegue como local el partido de vuelta, eligiendo el horario del mismo y debiéndose jugar obligatoriamente en sábado y sábado.



El Club vencedor de la Final de Ascenso a la LIGA MX será aquél 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. De persistir el empate en estos periodos, se procederá a lanzar tiros penales en la forma que se describe en el presente Reglamento, hasta que resulte un vencedor.

Si el Club vencedor es el mismo en los dos Torneos, se producirá el ascenso automáticamente.

ASCENSO DE SEGUNDA DIVISIÓN PROFESIONAL A ASCENSO MX

Ascenderá a la División de ASCENSO MX, el Club de Segunda División Profesional que resulte Campeón de la Temporada 2016 – 2017, siempre que compita por tal derecho y cumpla con los requisitos sociales, deportivos, jurídicos y financieros que dispone el Reglamento de Afiliación, Nombre y Sede de la FMF, así como con las disposiciones que al respecto señala el presente ordenamiento.

Particularmente, el Club que al final de la Temporada obtenga I Campeonato por el ascenso, deberá acreditar ante la Secretaría General de la FMF, el debido cumplimiento de los requisitos antes señalados, así como la solvencia económica y la infraestructura mínima para hacer frente a las obligaciones de un Club de ASCENSO MX.



CAPÍTULO IV REGISTROS

A. Registro de Jugadores y Cuerpo Técnico

ARTÍCULO 24

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

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

ARTÍCULO 25

Con el objeto de promover el desarrollo deportivo del fútbol mexicano, de los 18 Jugadores que alinea un Club, al menos 8 deben cumplir con la condición de haber sido registrados en el fútbol mexicano antes de cumplir los 18 años, y haber participado mínimo en un Torneo organizado por la FMF.

Los 8 Jugadores a que se refiere este artículo tendrán que ostentar la nacionalidad mexicana al momento de su primer registro en la FMF, para que puedan ser considerados como parte del proyecto de desarrollo deportivo del fútbol mexicano.

Los Jugadores con doble nacionalidad México – Americana, podrán ser considerados dentro de los 8 Jugadores si al momento de su primer registro en la FMF no habían cumplido los 19 años.

ARTÍCULO 26

Una vez registrados los 8 Jugadores a que se refiere la disposición anterior, los Clubes podrán registrar en la LIGA MX a Jugadores provenientes de cualquier Club o Asociación, hasta completar mínimo 18 Jugadores.

ARTÍCULO 27

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

Sólo serán elegibles para registrarse, Jugadores e integrantes del Cuerpo Técnico que no tengan adeudos registrados con la Comisión de Conciliación y Resolución de Controversias.

B. Periodos de Registro y Fechas de Inscripción

ARTÍCULO 28

El **periodo de registro oficial ante la FIFA** para el Torneo Apertura 2016 inicia el martes 14 de junio de 2016 a las 09:00 horas y concluye el lunes 05 de septiembre de 2016 a las 19:00 horas.

El **periodo de registro oficial ante la FIFA** para el Torneo Clausura 2017 inicia el sábado 1º de enero al martes 31 de enero de 2017 a las 19:00 horas.



ARTÍCULO 29

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

A efecto de agilizar el proceso de registro, los Clubes podrán ingresar la información de los Jugadores al SIID, a partir del día hábil siguiente a la gran final del Torneo, pero no se tomarán como Jugadores registrados sino hasta que se haya completado su información y documentación dentro del periodo oficial de registro establecido en cada caso y en las fechas que se fijen para tal efecto.

ARTÍCULO 30

Los Clubes tendrán hasta el 1º de julio de 2016 para realizar los trámites de registro de Jugadores y Cuerpo Técnico. Después de esa fecha, únicamente se podrán realizar registros de Jugadores que provengan de otra Asociación Nacional, previo cumplimiento de los trámites para obtener su Certificado de Transferencia Internacional, teniendo para ello hasta el 05 de septiembre de 2016.

Para el Torneo Clausura 2017, los Clubes tendrán hasta el 29 de diciembre de 2016 para realizar los trámites de registro de Jugadores y Cuerpo Técnico. Después de esa fecha, únicamente se podrán realizar registros de Jugadores que provengan de otra Asociación Nacional, previo cumplimiento de los trámites para obtener su Certificado de Transferencia Internacional, teniendo para ello hasta el 31 de enero de 2017.

ARTÍCULO 31

Una vez completado el proceso de registro en el SIID, la Dirección de Afiliación y Registro de la LIGA MX / ASCENSO MX programará una cita para que el Club acuda a entregar los documentos correspondientes, así como exhibir los originales para cotejo de los requisitos aplicables a cada caso.

Para que la Dirección de Afiliación y Registro de la LIGA MX / ASCENSO MX emita la cita en comento, el Club deberá contar con al menos 18 Jugadores registrados y 5 integrantes de Cuerpo Técnico.

La cita para los registros posteriores se programará conforme se vayan concluyendo los procesos en el SIID.

ARTÍCULO 32

La Dirección de Afiliación y Registro entregará a los Clubes las credenciales de registro de Jugadores, a más tardar el 14 de julio de 2016, previo cumplimiento íntegro de los requisitos y documentos de registro.

La entrega de credenciales se hará previa cita programada por la Dirección de Afiliación y Registro de la LIGA MX / ASCENSO MX a aquellos Clubes que hayan dado cumplimiento en tiempo y forma a los requisitos de registro a través del SIID.

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

Para el caso del Torneo Clausura 2017, la Dirección de Afiliación y Registro entregará a los Clubes las credenciales de registro de Jugadores, a más tardar el 05 de enero de 2017, llevando a cabo el mismo procedimiento antes descrito.

ARTÍCULO 33

Si al momento de la recepción de los documentos de registro, la Dirección de Afiliación y Registro encuentra inconsistencias entre la información que obra en el SIID y la documentación exhibida, tendrá



la facultad de rechazar el registro y, dependiendo de la falta, solicitar la intervención de la Comisión Disciplinaria a través de la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX / ASCENSO MX.

Un Jugador cuyo registro haya sido rechazado, no podrá registrarse con 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.

ARTÍCULO 34

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.

En caso de que se cancele la operación de transferencia de un Jugador proveniente del extranjero con el nuevo Club, este Jugador no podrá ser registrado por ningún otro Club sino hasta la siguiente Temporada.

Los Jugadores que por cualquier causa, dejen de prestar sus servicios al Club deberán rescindir su contrato y firmar el correspondiente finiquito, mismo que deberá ser registrado en la Comisión de Conciliación y Resolución de Controversias.

ARTÍCULO 35

SUSTITUCIÓN DE JUGADOR POR TRANSFERENCIA

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

- a. El Jugador transferido a otra Asociación, que deja el lugar vacante para el nuevo registro, deberá haber estado registrado y participado en la LIGA MX, al menos un Torneo completo inmediato anterior.
- b. La fecha límite para registrar a un Jugador en lugar de otro que haya sido transferido a diferente Asociación, será el último día del cierre de registros ante la FIFA, según el Torneo de que se trate.
- c. Si el Jugador transferido es uno de los 8 Jugadores que fue registrado en el fútbol mexicano antes de los 18 años, el Jugador sustituto deberá cumplir con las mismas condiciones para su registro.
- d. Previo a solicitar el registro de un Jugador sustituto, el Club deberá presentar ante la Comisión de Conciliación y Resolución de Controversias, el finiquito, en caso de transferencia definitiva, o la constancia de no adeudo de salarios devengados, en caso de transferencia temporal, del Jugador que fue enviado a otra Asociación Nacional.

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

ARTÍCULO 36

SUSTITUCIÓN DE JUGADOR POR LESIÓN

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



Estas sustituciones se podrán realizar sólo hasta el 05 de septiembre de 2016 para el caso del Torneo Apertura 2016 y hasta el 31 de enero de 2017 para el caso del Torneo Clausura 2017.

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

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

- a) La lesión del Jugador deberá ser informada a la LIGA MX / ASCENSO MX en un plazo máximo de 05 días a partir de la fecha en que ocurrió.
- b) La lesión del Jugador deberá ser diagnosticada y confirmada en laboratorio y gabinete.
- c) La lesión deberá impedirle al Jugador seguir participando por un periodo no menor a seis meses.
- d) El Médico del Club afectado deberá presentar a la LIGA MX / ASCENSO MX la historia clínica de la lesión y los estudios realizados al Jugador para confirmar el diagnóstico de incapacidad que presente.
- e) La lesión deberá ser certificada por el Médico designado por la LIGA MX / ASCENSO MX, examinando al Jugador.
- f) Si el Jugador lesionado es uno de los 8 Jugadores que fue registrado en el fútbol mexicano antes de los 18 años, el Jugador sustituto deberá cumplir con las mismas condiciones para su registro.
- g) Únicamente se podrá sustituir a un Jugador lesionado por otro Jugador que provenga de otra Asociación o por Jugadores que no hayan sido registrados por otro Club en el Torneo de que se trate.
- h) La sustitución del Jugador por lesión, se podrá hacer únicamente durante el periodo de registro ante la FIFA.

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

Si se trata de un Jugador extranjero, y el Club cuenta con el máximo de Jugadores registrados, el Jugador recuperado no podrá participar con el Club sino hasta que se encuentre liberada una plaza de extranjero.

C. Requisitos de Registro

ARTÍCULO 37

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

Toda la documentación tendiente a cumplir con los requisitos de registro, se deberá presentar en 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.

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 a la Dirección de Afiliación y Registro en la cita correspondiente para recibir las credenciales de registro.
- b) Solicitud de Afiliación debidamente firmada, misma que deberá entregar en original a la Dirección de Afiliación y Registro en la cita correspondiente para recibir las credenciales de registro.
- c) Pasaporte vigente, y exhibir el original para su cotejo en la cita correspondiente para recibir las credenciales de registro.
- 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 siguientes características: (i) toma de frente en fondo claro, (ii) tamaño 480 px de alto por 400 px de ancho, (iii) portando la camiseta del uniforme registrado como local del Club, (iv) Formato jpg.
- e) Contrato de prestación de servicios celebrado entre el Club y el Jugador debidamente firmado por las partes. Así mismo, si en la contratación del Jugador existió la intervención de un Intermediario, se deberá agregar al contrato de trabajo como un apéndice el contrato de representación celebrado con el Intermediario. 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 (P.O.T.) debidamente firmada por el Club anterior, por el nuevo Club y el Jugador, misma que deberá 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) En su caso, original de la Papeleta de Contratación (P.C.) debidamente firmada por el Club y el Jugador, misma que deberá obrar en el expediente del Jugador en original. Si dicho documento no se encuentra en el expediente del Club, el proceso de registro de dicho Jugador no podrá llevarse a cabo, por lo que es indispensable contar con la Papeleta correspondiente debidamente firmada.
- h) 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.
- i) 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 y presentado en original ante la Dirección de Afiliación y Registro en la cita correspondiente para recibir las credenciales de registro.
- 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) Declaración de Juego Limpio y Ética Deportiva debidamente firmada por el Jugador.

Los Clubes que no respeten las características de la fotografía del Jugador, 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, forzosamente se deberá realizar la consulta correspondiente a la Asociación nacional del país donde nació el Jugador, 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 39

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 Médico 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) Tipo de Sangre
- d) Alergias
- e) Padecimientos o Enfermedades
- f) Responsiva Médica
- g) Información adicional que el Club considere de interés

ARTÍCULO 40

La autenticidad de los documentos y la veracidad de la información proporcionada por el Jugador al Club para su registro, es responsabilidad estricta del Jugador.

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



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

ARTÍCULO 41

Los Jugadores 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, incluso en ASCENSO MX, Fuerzas Básicas. Si durante el mismo Torneo los Jugadores que son dados de baja en LIGA MX, son registrados por sus Clubes filiales no podrán contar con Carnet Único para participar en LIGA MX.

ARTÍCULO 42

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, Utileros y Masajistas, personal que por razón de su actividad debe permanecer en la cancha, dando cumplimiento a los siguientes requisitos:

El registro de un Director Técnico, Auxiliar Técnico y un Médico, es obligatorio para todos los Clubes. El Auxiliar Médico podrá tener cualquiera de las siguientes especialidades: (i) Médico Deportivo, (ii) Kiniesiólogo, (iii) Terapeuta Físico y estará bajo las ordenes y supervisión del Médico titular del Club.

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

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

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

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

ARTÍCULO 43

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 a la Dirección de Afiliación y Registro en la cita correspondiente para recibir las credenciales de registro.
- b) Solicitud de Afiliación debidamente firmada por el interesado, misma que deberá entregar en original a la Dirección de Afiliación y Registro en la cita correspondiente para recibir las credenciales de registro.
- c) Pasaporte vigente, y exhibir el original para su cotejo en la cita correspondiente para recibir las credenciales de registro.
- 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.

- 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.
- 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, con las siguientes características: (i) toma de frente en fondo claro, (ii) tamaño 480 px de alto por 400 px de ancho, (iii) portando la playera polo del uniforme del Club, (iv) Formato jpg.
- i) Contrato de prestación de servicios celebrado entre el Club y el integrante de Cuerpo Técnico debidamente firmado por las partes. 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 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 y presentado en original ante la Dirección de Afiliación y Registro en la cita correspondiente para recibir las credenciales de registro.
- 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 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 integrante del Cuerpo Técnico no podrá activarse.
- m) Declaración de Juego Limpio y Ética Deportiva, debidamente firmada por el interesado.

ARTÍCULO 44

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



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

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

Un Club que por cualquier causa prescinda de los servicios de un Director Técnico o de un Auxiliar Técnico, tendrá hasta 2 jornadas para registrar un nuevo Director Técnico en la División de ASCENSO MX.

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

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

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

Durante el desarrollo de los Torneos Apertura 2016 y Clausura 2017, los Clubes que deseen registrar integrantes del Cuerpo Técnico provenientes de ASCENSO 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 ASCENSO MX, proveniente de otras Divisiones o Categorías, aunado al cumplimiento de los requisitos correspondientes, el Club deberá solicitar la autorización a la LIGA MX / ASCENSO MX.

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

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

D. Alineación

ARTÍCULO 45

Se entiende por alineación de Jugadores y Cuerpo Técnico, la lista definitiva de nombres 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 46

Se considera alineación indebida:

46.1. 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.



- 46.2. La intervención en un partido oficial de un Jugador o integrante del Cuerpo Técnico que no esté registrado reglamentariamente por su Club ante la División de ASCENSO MX de la FMF.
- 46.3. La alteración, modificación, sustitución ó falsificación del registro expedido por ASCENSO MX de la FMF.
- 46.4. 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.
- 46.5. No cumplir con la distribución de Jugadores de conformidad con lo dispuesto por el artículo 25.

ARTÍCULO 47

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

ARTÍCULO 48

Sanciones Deportivas por alineación indebida:

Los Clubes que incurran en alineación indebida se harán acreedores de acuerdo al caso, a las siguientes sanciones:

- 48.1. 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.
- 48.2. 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.
- 48.3. Si el Club infractor pierde el partido, todo los goles anotados de este encuentro serán anulados y el resultado final será 3-0 a favor del Club que actuó legalmente.

En los partidos de la Fase Final de los Torneos Apertura 2016 y Clausura 2017, el Club que incurra en alineación indebida, perderá el derecho a seguir compitiendo por el Título de Campeón, y el Club contrario calificará automáticamente a la siguiente etapa.

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

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



CAPÍTULO V PARTIDOS

A. Partidos Oficiales

ARTÍCULO 49

Los Clubes que participen en los Torneos Apertura 2016 y Clausura 2017 celebrarán sus partidos oficiales en los Estadios, días y horarios establecidos previamente y registrados ante la ASCENSO MX.

- 49.1. Todos los Clubes deberán presentar al Árbitro, por lo menos 60 minutos antes de la hora señalada para el inicio del partido, la alineación de Jugadores (Titulares, Suplentes) y Cuerpo Técnico, así como los registros originales expedidos por la FMF. Los Clubes que no cumplan con lo dispuesto por este apartado serán sancionados de conformidad con el artículo 53 del Reglamento de Sanciones.

En caso de que uno o más Jugadores se lesionen durante el calentamiento, el Club afectado deberá informar inmediatamente al Árbitro y al Club contrario dicha circunstancia, a efecto de corregir la alineación. De darse este supuesto, el Club afectado deberá entregar su nueva alineación cuando menos 10 minutos antes del inicio del partido, en caso de no informar tales circunstancias en tiempo y forma, serán sancionados conforme al artículo 53 del Reglamento de Sanciones.

Por otra parte, si un Jugador alineado como Titular es expulsado antes de iniciar el encuentro, el Club podrá sustituir a dicho Jugador por otro que se encuentre alineado como Suplente, lo cual se tomará en cuenta como el primero de los cambios a que tiene derecho el Club durante el transcurso del partido y saldrá al encuentro con 6 Suplentes.

Si el Jugador expulsado es uno de los alineados como Suplentes, el Club saldrá al encuentro con 6 Jugadores Suplentes en la banca.

- 49.2. En caso extraordinario y de evidente justificación, cuando un Club no presente al Árbitro los registros de los Jugadores, deberá presentar la identificación de los Jugadores antes del inicio del partido, únicamente si los Jugadores de que se trate se encuentran registrados en el sistema de captura del informe arbitral, como Jugadores en activo.
- 49.3. En caso de que un Club solicite cambio de Estadio para la celebración de un partido oficial de carácter internacional, deberá contar con la anuencia de los Clubes que participan en la sede donde pretende jugar.

En ningún caso un Club podrá jugar como local dos veces en la misma Temporada contra un mismo Club.

B. Fechas y Horarios

ARTÍCULO 50

Los partidos de los Torneos Apertura 2016 y Clausura 2017 deberán programar su inicio a partir de las 12:00 horas y hasta las 22:00 horas como máximo, respetando el lapso comprendido entre las 13:00 y las 15:59 horas, en el que no se podrá programar el inicio de encuentro alguno.



Durante la Fase de Calificación ningún Club podrá celebrar un partido oficial como parte de la Temporada 2016 - 2017 y otro oficial autorizado por la FIFA ó Confederaciones en territorio nacional, si no han transcurrido por lo menos 48 horas desde la conclusión del partido anterior.

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

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

Los partidos correspondientes a la última Jornada de la Fase de Calificación de los Torneos Apertura 2016 y Clausura 2017 se jugarán en los horarios establecidos en el presente Reglamento, de los Clubes que jueguen como locales no pudiendo reprogramar los mismos.

Si el Club que participa en la final de la COPA Corona MX llegara a jugar el viernes de la misma semana en el Torneo de ASCENSO BBVA Bancomer MX, el partido de este Torneo deberá reprogramarse para el día sábado de esa misma semana.

ARTÍCULO 51

Es obligación de los Clubes que participan en los Torneos Apertura 2016 y Clausura 2017 estar en la plaza del Club local y zona conurbada, cuando menos con 8 horas de anticipación al horario programado del partido, por lo que aquellos Clubes que no cumplan con esta obligación, serán sancionados según lo dispuesto en el Reglamento de Sanciones.

ARTÍCULO 52

En los partidos de los Torneos Apertura 2016 y Clausura 2017, los Clubes contendientes deberán presentarse en el terreno de juego con 11 Jugadores, cuando menos 6 minutos antes de la hora señalada para dar inicio al partido.

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

En estos casos, el Club que se quede con menos de 7 Jugadores perderá el partido por un marcador 3-0.

Cuando ambos Clubes queden con menos de 7 Jugadores, ambos perderán el partido 3-0, ajustándose manualmente las tablas de clasificación.

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

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

En los partidos de los Torneos Apertura 2016 y Clausura 2017, deberán estar en la banca el Director Técnico, el Auxiliar Técnico y el Médico registrados, y hasta un máximo de 5 miembros del Cuerpo Técnico y, en calidad de sustitutos 7 Jugadores. El entrenador de Porteros no podrá estar en la banca, a menos que se registre como Auxiliar Técnico.



Durante el transcurso del juego o en tiempos extras, si es que los hay, se permitirá la sustitución de tres Jugadores en general, es decir, no habrá diferencia entre Porteros y Jugadores. Los tres reemplazantes se elegirán del total de los Jugadores suplentes.

ARTÍCULO 53

Los partidos de la Temporada 2016 - 2017 se jugarán en los días y horarios habituales (hora del centro de México) de cada Club como sigue:

HORARIOS Y ESTADIOS OFICIALES DE LOS CLUBES DE ASCENSO MX

SEDE	CLUB	ESTADIO	DÍA	HORA
Oaxaca, Oax.	Alebríes de Oaxaca	Instituto Tecnológico de Oaxaca	Sábado	19:00
Cancún, Q. Roo.	Atlante	Andrés Quintana Roo	Viernes	20:00
Celaya, Gto.	Celaya FC	Miguel Alemán Valdés	Sábado	19:00
Tapachula, Chis.	Cafetaleros de Tapachula	Olimpico de Tapachula	Sábado	19:00
Hermosillo, Son.	Cimarrones	Héroe de Nacozari	Viernes	20:36
Tepic, Nay.	Coras Tepic	Arena Cora	Viernes	20:30
Cd. Victoria, Tamps.	Correcaminos UAT	Marte R. Gómez	Viernes	20:00
Culiacán, Sin..	Dorados de Sinaloa	Banorte	Sábado	20:00
Cd. Juárez Chih.	FC Juárez	Olimpico Benito Juárez	Sábado	19:00
Puebla, Pue.	Lobos BUAP	Universitario BUAP	Sábado	17:00
Colima, Col.	Loros de Colima	Olimpico Universitario de Colima	Sábado	19:00
Zacatecas, Zac.	Mineros de Zacatecas	Francisco Villa	Viernes	19:30
Los Mochis, Sin.	Murciélagos F.C.	Centenario	Viernes	21:05
Tampico, Tamps.	TM Futbol Club	Tamaulipas	Sábado	20:00
Toluca, Edo. Mex.	Universidad Autónoma del Estado de México	Universitario Alberto "Chivo" Córdoba	Viernes	19:00
Guadalajara, Jal.	Universidad de Guadalajara	Jalisco	Domingo	12:00
Mérida, Yuc.	Venados F.C.	Carlos Iturralde Rivero	Viernes	20:30
Zacatepec, Mor.	Zacatepec 1948	Coruco Díaz	Sábado	17:00

ARTÍCULO 54

La Secretaría General de ASCENSO MX, tendrá la facultad de realizar cambios de fechas y horarios en los calendarios de juegos aprobados, en aquellos partidos que considere determinantes para la calificación a la Fase Final, así como en aquellos partidos oficiales aprobados por FIFA y Confederaciones en que los Clubes mexicanos o la Selección Nacional obligatoriamente deban participar.

Cambio de Horario

ARTÍCULO 55

Durante las primeras 17 jornadas de cada uno de los Torneos Apertura 2016 y Clausura 2017, para solicitar cambio de horario de un partido, el Club interesado deberá solicitar a la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX / ASCENSO MX, la autorización para el cambio de horario exponiendo los motivos de dicha solicitud.



Cuando dicha solicitud se lleve a cabo antes de los 8 días naturales previos a la celebración del partido de que se trate, el cambio se autorizará en automático y se procederá a dar aviso al Club contrario, con copia al solicitante, mediante la correspondiente notificación de la LIGA MX / ASCENSO MX.

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

A la recepción de la solicitud en comento, la LIGA MX / ASCENSO MX enviará la solicitud de cambio de horario al Club contrario.

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

Cambio de Fecha

ARTÍCULO 56

Para que un Club solicite la reprogramación de la fecha de su partido deberá cumplir con los siguientes requisitos:

- 56.1. Solicitarlo por escrito a la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX / ASCENSO MX, cuando menos con 15 días naturales de anticipación al evento.
- 56.2. Contar con la autorización por escrito del Club contrario.
- 56.3. Reprogramar el partido dentro de los 30 días naturales siguientes a la fecha en que inicialmente estaba programado, a menos de que la fecha de la solicitud no permita que así sea dentro del plazo antes mencionado, en cuyo caso el partido deberá celebrarse antes del inicio de la Jornada 16.
- 56.4. La reprogramación deberá obedecer a la celebración de un partido avalado por la FMF, FIFA o Confederaciones, o por compromisos del Club debidamente justificados ante la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX / ASCENSO MX.
- 56.5. Para efectos de lo dispuesto en este artículo, un cambio de fecha será considerado también como un cambio de horario.

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

Reprogramación de Partidos en Torneos Internacionales

ARTÍCULO 57

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



Cambio de Estadio

ARTÍCULO 58

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

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

- 58.1. Solicitar por escrito a la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX / ASCENSO MX, el cambio de Estadio para un partido programado, manifestando las causas de su solicitud.
- 58.2. Contar con la autorización por escrito del Club contrario.
- 58.3. Contar con la autorización por escrito de los otros Clubes de la LIGA MX y/o ASCENSO MX que jueguen en el mismo Estadio.
- 58.4. Contar con la autorización del Dueño o legítimo poseedor del Estadio donde pretende celebrar su partido oficial.
- 58.5. Se deberá observar que el partido que se solicita cambiar de Estadio, no se juegue en el mismo día y horario que otro Club de LIGA MX o ASCENSO MX de la misma sede.

C. Suspensión de Partidos

ARTÍCULO 59

Los partidos de la Temporada 2016 - 2017 sólo podrán suspenderse por causas de fuerza mayor o estado de emergencia, falta de energía eléctrica, sobrecupo, invasión o agresión del público, incomparecencia de alguno de los contendientes, o retirada de la cancha de algún Club o comportamiento impropio y discriminatorio de los asistentes al Estadio.

Queda a criterio de la Comisión Disciplinaria iniciar una investigación para comprobar que en los partidos suspendidos por causa de fuerza mayor, efectivamente existió dicha causa. Si la Comisión Disciplinaria determina que no hubo una causa de fuerza mayor, el Club infractor será sancionado según lo dispuesto en el artículo 66 del Reglamento de Sanciones.

Suspensión antes del Inicio de un Partido

ARTÍCULO 60

Cuando un partido no pueda iniciarse por existir causas de fuerza mayor, tales como falta de energía eléctrica, inundaciones u otros estados de emergencia originados por fenómenos naturales, que a juicio de las autoridades competentes éstas puedan resolverse en un lapso menor a 24 horas, y el calendario de juego de partidos oficiales y amistosos de los Clubes participantes lo permita, el juego deberá celebrarse dentro de las 24 horas siguientes, para lo cual la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX / ASCENSO MX señalará la hora de inicio reprogramada, teniendo obligación el Club visitante, los Árbitros y el (los) Comisario (s), de permanecer en la sede.

En este caso, el Club local deberá pagar los gastos excedentes de alojamiento, alimentación y transporte, en su caso, para un máximo de 30 personas, así como los gastos del Cuerpo Arbitral y



Comisario (s) durante el tiempo en que se vean obligados a permanecer en la sede con motivo de la suspensión del juego.

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

Si el impedimento continúa transcurrido este lapso, el juego se suspenderá temporalmente y corresponderá a la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX / ASCENSO MX señalar la fecha y horario de su celebración, debiendo ser antes del inicio de la Jornada 16 del Torneo de que se trate. En este caso, la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX / ASCENSO MX, determinará con cargo a qué Club se efectuarán los gastos que origina la suspensión.

Suspensión de un Partido ya Iniciado

ARTÍCULO 61

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

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

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

Si uno de los Clubes tiene que jugar dentro de los tres días naturales siguientes, algún partido oficial o amistoso autorizado por la FMF, o existiera algún inconveniente, el Árbitro dará por suspendido el juego y turnará su Informe Arbitral a la Secretaria General de ASCENSO MX para que ésta determine cuándo y cómo debe jugarse el tiempo faltante y determinará con cargo a qué Club se efectuarán los gastos que origina la suspensión.

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

Suspensión de un Partido ya Iniciado por reacciones racistas

ARTÍCULO 62

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

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

Si un Árbitro se percata de alguna conducta racista (o es informado de la misma por un Comisario de Partido) y/o comportamientos discriminatorios como lo son cantos raciales, insultos, gritos, letreros,



banderas, etc., y si en su opinión, los comportamientos son sumamente graves e intensos, él/ella aplicará la Regla 5 de las Reglas del Juego y parará el partido.

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

El partido se reiniciará después del anuncio.

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

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

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

Mientras el partido queda suspendido, el Árbitro consultará con el Comisario de partido, los Oficiales de seguridad en el Estadio y las autoridades de la Policía sobre los siguientes pasos y la posibilidad de suspender para el desalojo del Estadio.

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

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

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

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

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

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

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



Suspensión por falta de Garantías

ARTÍCULO 63

Cuando un partido sea suspendido por falta de garantías, motivado por actitud antideportiva, rebeldía o cualquier situación ocasionada por Jugadores, Cuerpo Técnico o Directivos de algún Club, y el hecho se encuentre reportado en el Informe Arbitral y en el informe del Comisario, la Comisión Disciplinaria realizará la investigación correspondiente y aplicará, en su caso, las sanciones a que se hayan hecho acreedores los infractores, además de que el Club al que pertenecen perderá el partido por 3-0 y, en lo relacionado a los goles anotados, se estará sujeto a lo dispuesto en el artículo 48 de este Reglamento.

D. Incomparecencias

ARTÍCULO 64

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

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

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

Si se comprueba que no hubo causa justificada que impidiera a un Club llegar a tiempo para iniciar el partido a la hora programada, el Club culpable perderá el partido con marcador 3-0 a favor del contrario.

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

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

Incomparecencia del Cuerpo Arbitral

Si un partido no puede iniciar debido a la incomparecencia del Cuerpo Arbitral, los Clubes contendientes deberán esperar en el Estadio 30 minutos, al término de los cuales podrán retirarse. Para tal efecto el Comisario deberá elaborar un acta que será firmada por los capitanes haciendo constar los hechos, misma que será enviada a la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX / ASCENSO MX. El Club visitante deberá permanecer en la plaza para la reanudación del encuentro dentro de las próximas 24 horas, a menos de que uno de los Clubes tenga que jugar dentro de los tres días siguientes algún partido oficial o amistoso autorizado por la FMF, en cuyo caso se dará por suspendido el juego y la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX / ASCENSO MX deberá señalar la fecha de celebración del mismo, determinando el Club local la hora en que se efectuará el juego.

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



E. Retiros

ARTÍCULO 65

Al Club que se retire injustificadamente del terreno de juego una vez iniciado el partido y con ello impida que éste se juegue por entero (incluidos los tiros penales), se le considerará el partido como perdido con un marcador de 3-0 y se le adjudicarán los puntos al contrario. En lo relacionado a los goles anotados, se actuará de acuerdo con el procedimiento establecido en el artículo 48 de este Reglamento.

El Club que se retire del terreno de juego, será sancionado según lo dispuesto por el artículo 68 del Reglamento de Sanciones.

Si el culpable de esta falta es el Club visitante, independientemente de las sanciones antes especificadas, éste tendrá la obligación de resarcir al Club local todos los perjuicios sufridos con motivo de la suspensión del partido. En lo relacionado con los goles anotados, se actuará de acuerdo con el procedimiento establecido en el artículo 48 de este Reglamento.

ARTÍCULO 66

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

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

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

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

F. Veto de Estadio

ARTÍCULO 67

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

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



ARTÍCULO 68

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

G. Dopaje

ARTÍCULO 69

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

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

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

H. Balones

ARTÍCULO 70

Los Clubes deberán presentar para cada partido oficial 6 balones oficiales nuevos, aprobados por la LIGA MX / ASCENSO MX para la competencia, incluyendo los correspondientes a las Campañas Sociales.

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

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

I. Estadios

ARTÍCULO 71

De conformidad con el artículo 6 del presente Reglamento, los Estadios en donde se efectúen los partidos de los Torneos de ASCENSO MX deberán cubrir los requisitos que dispone el Reglamento General de Competencia y en el caso particular del aforo, contar con una capacidad mínima de 15,000 espectadores.

ARTÍCULO 72

Los Estadios deberán contar con los siguientes servicios:

- a) Instalaciones adecuadas tanto para los Jugadores y Cuerpo Técnico, como para el Cuerpo Arbitral. Los vestidores serán independientes para los Clubes contendientes (titulares y



preliminares), con una capacidad mínima para 25 personas, debiendo estar equipados con instalaciones sanitarias en número adecuado para su capacidad, con regaderas provistas de agua caliente y fría, así como con casilleros suficientes para la debida guarda de las pertenencias de los Jugadores. Las paredes estarán cubiertas con materiales adecuados para el uso a que están destinadas.

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

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

- b) Área de Servicio Médico para la atención de Jugadores y público en general.
- c) Contar con un Desfibrilador portátil, independiente al de las Ambulancias. Así mismo, cada Club deberá traer consigo un Desfibrilador portátil, el cual tendrá consigo en la banca mientras dure el encuentro, no importando si actúa de local o de visitante.
- d) Área de control de dopaje.
- e) Sistema de circuito cerrado que deberá cubrir como mínimo los puntos que dispone el Reglamento General de Competencia y el Manual General de Seguridad “Estadio Seguro”.
- f) Un Centro de Mando que concentre las pantallas de circuito cerrado de televisión y con vista hacia la cancha.
- g) Los Estadios deberán contar con internet inalámbrico disponible en cancha y tribuna que permita a los representantes de la prensa realizar sus funciones.
- h) Contar con la computadora que cumpla con las características y especificaciones que señale la LIGA MX / ASCENSO MX y una impresora en función para la elaboración del Informe Arbitral, así como un fax y/o conexión a Internet para el envío de la misma.
- i) Contar con el pizarrón electrónico autorizado por la Comisión de Árbitros, en óptimas condiciones, para indicar la sustitución de Jugadores y el número de minutos añadidos en compensación por el tiempo perdido.
- j) Contar con rampas, accesos, asientos y áreas en general destinadas a personas con capacidades diferentes.

ARTÍCULO 73

Los Clubes que actúen como locales tendrán las siguientes obligaciones:

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

Para el caso de los Clubes visitantes que arriben a la sede del Club local vía terrestre, la obligación de asignar la escolta a que se refiere el párrafo anterior, será a partir de la entrada del



Club visitante a la Ciudad sede del Club local hasta el lugar de concentración y después al Estadio.

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

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

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

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

ARTÍCULO 74

Para la Temporada 2016 - 2017 se permitirá el uso de pirotecnia fría o caliente como parte de alguna ceremonia especial que organice el Club, bajo los siguientes lineamientos:

- a) El Club deberá manifestar su intención y solicitar por escrito a la LIGA MX / ASCENSO MX, hasta 48 horas antes de iniciar el partido, la autorización para utilizar la pirotecnia, explicando a detalle el tipo de ceremonia y/o celebración, acompañando el permiso de Protección Civil y la carta compromiso por parte de la empresa que proporcionará el servicio.



- b) La pirotecnia estará permitida en el techo de los Estadios y los terrenos aledaños, en ceremonias de inauguración, aniversarios del Club, inicio de Temporada o Torneo, Ceremonias de Premiación, entrega de reconocimientos y activaciones realizadas por los Clubes.
- c) No estará permitida la pirotecnia en tribuna, cancha, estacionamientos, protocolos de inicio, ni en activaciones realizadas por Grupos de Animación, ni siquiera cuando estén organizadas y supervisadas por el propio Club.

J. Publicidad

ARTÍCULO 75

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

ARTÍCULO 76

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

La División de ASCENSO MX cuenta con las siguientes propiedades publicitarias:

- i) Gafete de Capitán
- ii) Portigoles (banderines a lado de las porterías)
- iii) Tapetes o Piramides publicitarias
- iv) Niño embajador y Abanderados
- v) Protocolo de inicio
- vi) Gran Final Ida y Vuelta
- vii) Final de Ascenso a la LIGA MX

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

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

ARTÍCULO 77

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

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



ARTÍCULO 78

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

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

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

ARTÍCULO 79

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

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

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

K. Canchas y Terreno de Juego

ARTÍCULO 80

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

Adicionalmente los Clubes deberán observar lo siguiente:

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

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

1. De césped natural con un sistema de riego eficiente para todo clima y utilizar agua tratada; o
2. De césped artificial conforme a las normas de calidad de la FIFA categoría 2 estrellas, la cual deberá renovarse de forma anual, entregando copia de la certificación previo al inicio de la Temporada a la LIGA MX / ASCENSO MX.

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

El terreno de juego podrá regarse hasta 1 hora antes de iniciar el partido, es decir que dentro de los 60 minutos previos al inicio del encuentro está prohibido regar el terreno de juego.

L. Equipamiento

ARTÍCULO 81

Los Clubes participantes en los Torneos Apertura 2015 y Clausura 2016, tienen la obligación de registrar ante la LIGA MX / ASCENSO MX con anticipación de 15 días naturales al inicio de un Torneo, los tres



uniformes que utilizarán los Jugadores durante la competencia, ya sea por Temporada o por Torneo. Estos uniformes deberán ser: uniforme local, uniforme visitante y tercer uniforme, para la transmisión de partidos por televisión.

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

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

El registro de los uniformes deberá realizarse mediante la presentación de imágenes de frente y de espalda, que detallen perfectamente las características de cada una de las versiones del uniforme con que cuente el Club.

Los Clubes deberán entregar a la Comisión de Árbitros, dentro del plazo antes señalado, una muestra física de cada uno de los uniformes de Jugadores y Porteros registrados y que se utilizarán durante la competencia. El Incumplimiento a esta disposición será sancionada conforme a lo dispuesto por el artículo 59 del Reglamento de Sanciones.

ARTÍCULO 82

La Comisión de Árbitros enviará a la LIGA MX / ASCENSO MX, quien enviará a su vez copia a todos los Clubes, los lunes previos al inicio de la Jornada, la designación de los uniformes que utilizarán los Clubes y el Cuerpo Arbitral dando prioridad en la programación al uniforme local del Club anfitrión.

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

Los Clubes podrán solicitar una modificación a la designación de uniformes, sin afectar al Club rival y a los Árbitros, a través de un escrito dirigido a la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX / ASCENSO MX y quien lo hará llegar a la Comisión de Árbitros, que deberá ser presentado como máximo los días miércoles previos a la celebración del partido, hasta las 19:00 horas.

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

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

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

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

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

Los Clubes que no utilicen los uniformes designados por la Comisión de Árbitros serán sancionados conforme al Reglamento de Sanciones.



ARTÍCULO 83

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

a) Nombre y sobrenombre

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

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

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

No está permitido el uso de sobrenombres creados por campañas publicitarias, anuncios comerciales, marcas, calificativos racistas y/o xenófobos.

La LIGA MX / ASCENSO MX tendrá la facultad de vetar los sobrenombres que considere nocivos para la afición o atenten contra los principios y valores del fútbol mexicano.

b) Numeración

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

Sólo los Jugadores procedentes de Fuerzas Básicas podrán utilizar hasta 3 dígitos, siempre que se trate del número que les corresponde de acuerdo a la numeración consecutiva del Club, a efecto de que los identifique durante los Torneos Apertura 2016 y Clausura 2017.

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

- ASCENSO MX corresponde del 1 al 40 y si es filial de un Club de LIGA MX le corresponde del 41 al 80

Para el caso de los Jugadores registrados en ASCENSO MX que no sean filial de uno de LIGA MX, éstos deberán utilizar obligatoriamente una numeración consecutiva del 1 al 35. La numeración del 36 al 40 será utilizada en caso de registrar a más de 35 Jugadores.

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

Si durante la Temporada, un número del 1 al 35 (o del 41 al 75) quedara libre a causa de la baja definitiva del Jugador que lo portaba, el siguiente Jugador registrado deberá ocupar ese número, y hasta que no hayan sido agotados los números de camiseta del 1 al 35 (o del 41 al 75) no se podrá utilizar la numeración disponible del 36 al 40 (o del 76 al 80).

En ninguna División o Categoría se podrá cambiar un número de camiseta, ni ser usado por otro Jugador del mismo Club durante toda la Temporada, a menos que cause baja definitiva.

Sólo a solicitud por escrito de un Club, la LIGA MX / ASCENSO 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 se cuenta con un Club filial en la LIGA MX, la numeración en los Clubes de ASCENSO MX, en su caso, Sub 20, Sub 17, Sub 15 y Sub 13, Segunda División Profesional y Tercera División Profesional, deberá ser consecutiva al Club de la LIGA MX, partiendo del número 41 en adelante, como se señala a continuación:

- LIGA MX corresponde del 1 al 40
- ASCENSO MX corresponde del 41 al 80
- Segunda División Profesional corresponde del 81 al 180
- Tercera División Profesional corresponde del 181 al 280
- Fuerzas Básicas Sub 20 corresponde del 281 al 330
- Fuerzas Básicas Sub 17 corresponde del 331 al 380
- Fuerzas Básicas Sub 15 corresponde del 381 al 430
- Fuerzas Básicas Sub 13 corresponde del 431 al 450

Si no cuenta con filial en la LIGA MX, la numeración en los Clubes de ASCENSO MX, deberá ser consecutiva, partiendo del número 1 al 40, respetando la numeración reservada para las categorías de Fuerzas Básicas, como se señala a continuación:

- ASCENSO MX corresponde del 1 al 40
- Segunda División Profesional corresponde del 81 al 180
- Tercera División Profesional corresponde del 181 al 280
- Fuerzas Básicas Sub 20 corresponde del 281 al 330
- Fuerzas Básicas Sub 17 corresponde del 331 al 380
- Fuerzas Básicas Sub 15 corresponde del 381 al 430
- Fuerzas Básicas Sub 13 corresponde del 431 al 450

En las camisetas de los Jugadores será obligatorio portar en la manga derecha el logo de ASCENSO 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 / ASCENSO MX.

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

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

M. Árbitros

ARTÍCULO 84

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

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



2. Deberán asegurarse en conjunto con el Comisario que no haya persona no autorizada dentro del terreno de juego y cancha y, en caso contrario, solicitará para su desalojo el apoyo del Coordinador de Seguridad.
3. Deberán exigir a todas las personas autorizadas para estar dentro del terreno de juego, absoluto respeto a su autoridad y a la del Comisario.
4. Los Árbitros que dirijan los encuentros de la Temporada 2015 – 2016 tendrán obligación de identificar, por medio de las credenciales de registro originales que expida la LIGA MX / ASCENSO MX, a los Jugadores que participarán en los partidos oficiales, así como que el nombre que coincida con el número de camiseta correspondiente.
5. La Comisión de Árbitros deberá enviar a la LIGA MX / ASCENSO MX el itinerario de los Árbitros, 48 horas antes del inicio del partido. Los Árbitros deberán presentarse en la sede del partido a dirigir, ocho horas antes del inicio del mismo.
6. En caso de que por indisposición, lesión o cualquier otro motivo, un Árbitro o uno de sus Asistentes, no pueda seguir ejerciendo su función antes o durante el encuentro, informará inmediatamente a la LIGA MX / ASCENSO MX, a través del Asesor de Árbitros y será reemplazado por el Cuarto Árbitro.
7. Durante la Temporada 2015 – 2016, la Comisión de Árbitros llevará a cabo la designación de los Árbitros de cada jornada, la cual se hará del conocimiento de los Clubes por conducto de la LIGA MX / ASCENSO MX a través del Sistema Integral de Información Deportiva.
8. La Comisión de Árbitros suministrará a los Árbitros los uniformes oficiales y equipamiento, los cuales se usarán sólo en los días de partido.
9. El Asesor de Árbitros es el representante de la FMF designado por la Comisión de Árbitros para evaluar el trabajo del Cuerpo Arbitral.
10. El Árbitro presidirá con el Comisario la Reunión Técnica previa al encuentro. El Cuerpo Arbitral revisará que los uniformes a utilizar por los participantes en el encuentro, correspondan a la designación efectuada por la Comisión de Árbitros.
11. A efecto de comprobar el peso y medida reglamentarios de los balones, los Árbitros deberán llevar consigo un medidor oficial para realizar dicha tarea.
12. Al finalizar cada partido, el Árbitro redactará el Informe Arbitral en el formulario oficial de la FMF y lo enviará vía electrónica a la LIGA MX / ASCENSO MX, a la Comisión de Árbitros y a la Comisión Disciplinaria de la FMF, dentro de los 45 minutos siguientes. El Árbitro que no cumpla con esta obligación será sancionado con lo dispuesto por el artículo 46 del Reglamento de Sanciones.

N. Comisarios

ARTÍCULO 85

En todos los partidos de ASCENSO MX, la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX / ASCENSO MX designará un Comisario, cuyos honorarios y viáticos correspondientes deberán ser cubiertos por el Club local.

El Comisario es un coadyuvante en la mejora del espectáculo, así como la máxima autoridad en un partido de fútbol fuera del terreno de juego, por lo que será el responsable de vigilar tanto la adecuada



organización, como la seguridad y el desarrollo sin contratiempos del partido, conforme al Manual del Comisario.

Son funciones del Comisario, entre otras:

1. Estar en el Estadio donde se jugará el partido cuando menos 3 horas antes del inicio del encuentro.
2. Inspección del Estadio: verificar el estado del terreno de juego, marcado del campo, bancas de substitutes, banderines de esquina, pizarrón electrónico, vallas publicitarias, posiciones de las cámaras de T.V. en la zona circundante al terreno de juego, zona de prensa, acceso de entrada al campo previa acreditación, vestidores de los Clubes y Cuerpo Arbitral, sala de control de dopaje, servicios médicos, desfibrilador portátil tanto del Club local como del visitante, seguridad, accesos en general, ubicación, llegada y equipamiento de la (s) ambulancia (s), palco asignado al Club visitante, circuito cerrado de televisión, Centro de Mando, material de patrocinios, etc., así como informar al Club local de las faltas identificadas a efecto de que se realicen las correcciones de manera inmediata.
3. Convocar a una Reunión Técnica con un representante del Cuerpo Arbitral, así como con los representantes de los Clubes local y visitante con dos horas de anticipación, a la hora del encuentro con la finalidad de verificar los uniformes de juego que utilizarán en el partido y así evitar confusión alguna.
4. Recepción e instalación del Cuerpo Arbitral y de los Clubes participantes.
5. Revisar junto con los Clubes la cuenta regresiva para el inicio del partido de conformidad con los lineamientos establecidos por la FIFA.
6. Vigilar junto con el Cuarto Oficial que se cumplan los lineamientos para el uso del sonido local y las pantallas de T.V. durante el desarrollo del encuentro.
7. Supervisar las Medidas de Seguridad establecidas por la Autoridad competente para cada uno de los encuentros de acuerdo al riesgo del mismo.
8. Estar presente durante el levantamiento de muestras para las pruebas antidopaje y dar fe de que todo se haga bajo las normas que al efecto se señalen.
9. Las demás que señalen las Disposiciones de Seguridad para Partidos Oficiales y el Manual del Comisario.

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

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

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



CAPÍTULO VI SISTEMA ECONÓMICO DE LA COMPETENCIA

A. Sistema Económico de la Competencia

ARTÍCULO 86

Para la Temporada 2016 - 2017 los Clubes de ASCENSO MX deberán cumplir con los siguientes requisitos:

- 86.1. Depositar en efectivo en la Dirección General de Administración y Finanzas de la FMF, un fondo de \$150,000.00 (CIENTO CINCUENTA MIL PESOS 00/100 M.N.), para el manejo operativo de la División y el pago de cuotas a la FMF.

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

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

La cantidad de \$150,000.00 (CIENTO CINCUENTA MIL PESOS 00/100 M.N.), podrá ser aumentada por acuerdo de la Asamblea Ordinaria de Clubes de ASCENSO MX, en previsión de los costos de operación.

- 86.2. Crear un Fondo de Contingencia por la cantidad de \$2,000,000.00 (DOS MILLONES DE PESOS 00/100 M.N.) administrado por la FMF y que será cubierto por los 18 Clubes a razón de 11 pagos iguales mensuales consecutivos por la cantidad de \$10,101.00 (DIEZ MIL CIENTO UN PESOS 00/100 M.N.) pagaderos a partir del mes de agosto de 2016. Dicho fondo servirá para garantizar las obligaciones a que se refiere el artículo 87 del presente Reglamento.

- 86.3. Todos los integrantes de ASCENSO MX deberán depositar en la Dirección General de Administración y Finanzas de la FMF a través de la LIGA MX / ASCENSO MX, una póliza de fianza, una carta de crédito ó garantía líquida a favor de la FMF, por la cantidad de USD 1,500,000.00 (UN MILLÓN QUINIENTOS MIL DÓLARES) vigente al menos por la Temporada 2016 – 2017. La póliza de fianza de los Clubes de nueva afiliación, deberán cubrir al menos 2 años de vigencia. Esta cantidad servirá para garantizar la operación administrativa y deportiva de los Clubes.

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

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

ARTÍCULO 87

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



Para que un Club pueda iniciar la Fase de Calificación así como la Fase Final de cualquiera de los Torneos referidos en el artículo 1º del presente Reglamento, es requisito indispensable que se encuentre al corriente en las siguientes obligaciones económicas:

87.1. Pago de cuotas a la LIGA MX / ASCENSO MX.

87.2. No adeudar ninguna cantidad que por cualquier concepto se tenga registrada a su cargo en la FMF.

87.3. No tener ningún adeudo registrado y reconocido ante la FMF a favor de otro Club.

87.4. No adeudar ninguna cantidad registrada ante la FMF, por concepto de Resolución emitida por la Comisión de Conciliación y Resolución de Controversias y cumplir en los plazos estipulados por la misma o por la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX / ASCENSO MX, las resoluciones que se susciten a lo largo de la competencia.

87.5. No tener adeudo registrado con Jugadores y/o Clubes que provengan de organismos internacionales como FIFA, CONCACAF y CONMEBOL.

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

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

De igual forma los Clubes que no estén al corriente en las obligaciones a su cargo, tanto económicas como documentales y de infraestructura, no podrán participar en el Régimen de Transferencias de Jugadores.

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

Aquel Club que no cumpla con las resoluciones que lo involucren con otro Club, en el término que la Comisión de Conciliación y Resolución de Controversias y/o la Secretaría General de ASCENSO MX les han fijado, deberá pagar intereses moratorios sobre el saldo insoluto desde la fecha de su incumplimiento hasta su pago total, el equivalente de multiplicar por el factor de 1.5 la tasa de interés interbancaria de equilibrio (TIIE) o, en su defecto, la que la sustituya.

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

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

ARTÍCULO 88

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



Los Clubes visitantes pagarán los gastos de desplazamiento, alojamiento y alimentación de su propia Delegación, salvo los casos de excepción descritos en este Reglamento.



CAPÍTULO VII DISPOSICIONES GENERALES

A. Disposiciones Generales

ARTÍCULO 89

En la Temporada 2016 – 2017 deberán observarse las disposiciones contenidas en el presente Reglamento, quedando a cargo de su interpretación y aplicación, la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX / ASCENSO MX.

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

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

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



Artículos Transitorios

PRIMERO

El presente Reglamento de Competencia fue autorizado por la Asamblea Ordinaria de Clubes el día 25 de mayo de 2016 y aprobado por el Comité Ejecutivo el día 21 de junio de 2016 entrando en vigor en esta misma fecha en cuanto a su aplicación general y de manera retroactiva el 08 de junio de 2016, para la aplicación particular del proceso de registro.

SEGUNDO

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

TERCERO

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



APÉNDICE I PARTIDOS FUERA DE LA COMPETENCIA

A. Partidos Amistosos

ARTÍCULO 1

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

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

1.1. Autorización

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

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

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

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

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

1.2. Arbitraje

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

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

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



1.3. Cuotas

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

Club 1	vs	Club 2	Sede del Partido	Importe de la Cuota	Obligación a cargo de
Club de ASCENSO MX Organizador	vs	Representativo Nacional o LIGA MX o ASCENSO MX	Sede del Club Organizador	\$3,250.00	Club de ASCENSO MX Organizador
Club de ASCENSO MX Organizador	vs	Club de Segunda o Tercera División Profesional	Sede del Club Organizador	\$1,500.00	Club de ASCENSO MX Organizador
Club de ASCENSO MX Organizador o Invitado	vs	Club Extranjero Organizador o Invitado	Cualquier Sede en territorio Mexicano	\$7,500.00	Club de ASCENSO MX
Club de ASCENSO MX Organizador o Invitado	vs	Representativo Nacional o Club de LIGA MX o ASCENSO MX Organizador o Invitado	Cualquier sede en territorio Mexicano que no sea de ninguno de los Clubes participantes	\$3,250.00	Los dos Clubes participantes
Club de ASCENSO MX Organizador o Invitado	vs	Club de LIGA MX o ASCENSO MX Organizador o Invitado	Cualquier Sede en territorio Extranjero	\$7,500.00	Los dos Clubes participantes
Club de ASCENSO MX Organizador o Invitado	vs	Club Extranjero Organizador o Invitado	Cualquier Sede en territorio Extranjero	\$7,500.00	Club de ASCENSO MX

Generalidades

- Cuando se trate de un Torneo y hayan sido invitados varios Clubes mexicanos o extranjeros, todos los Clubes Nacionales deberán cubrir la cuota por cada partido amistoso de conformidad con la tabla de cuotas.
- Los Clubes mexicanos que organicen y jueguen contra Clubes extranjeros, serán responsables del legal ingreso al Territorio Nacional del Club extranjero con el que celebrará el encuentro, de conformidad con las leyes migratorias Nacionales.
- Los Clubes Profesionales que realicen giras al extranjero deberán enterar a la Dirección General de Administración y Finanzas de la FMF, la cantidad de USD \$2,500.00 (dos mil quinientos dólares americanos) por cada país en el que vayan a actuar.



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

- Cuando se trate de partidos de cuadrangular ó hexagonal u octagonal, etc., cada Club participante deberá cubrir la cantidad de \$3,750.00 por partido a la Dirección General de Administración y Finanzas de la FMF, aunque no juegue en su sede.
- El Club que organice un cuadrangular ó hexagonal u octagonal, etc., aún y cuando en alguno de los partidos programados no juegue, sino solo los invitados, deberán cubrir la cantidad de \$3,750.00 por partido a la Dirección General de Administración y Finanzas de la FMF, aunque no juegue en su sede.
- Los Clubes que celebren partidos amistosos a puerta abierta sin costo, deberán hacerse cargo del boletaje de dicho partido, esto con el fin de llevar un control sobre la capacidad de espectadores que asistan al evento y evitar un sobrecupo en aras de respetar las normas de seguridad.

1.4. Sanciones

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

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



APÉNDICE II

CEREMONIA DE PREMIACIÓN A LO MÁS DESTACADO DE LA TEMPORADA

A. Organización

ARTÍCULO 1

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

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

B. Categorías de Premiación

ARTÍCULO 2

Al término de los Torneos Apertura 2016 y Clausura 2017 respectivamente, la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX / ASCENSO MX, entregará en la Ceremonia de Premiación de la LIGA MX / ASCENSO MX los siguientes trofeos:

- A) Campeón Apertura 2016,
- B) Campeón Clausura 2017,

Al primer lugar de la Clasificación General en la Jornada 17 del Torneo Apertura 2016 y Clausura 2017 respectivamente.

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

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

ARTÍCULO 3

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

Fin/

