

COPA



REGLAMENTO DE COMPETENCIA
2016 - 2017

Índice	Pág.
Capítulo I Introducción	03
A. Aplicación del Reglamento	03
B. Organización	03
C. Órgano	03
Capítulo II Desarrollo de la Competencia	05
A. Participantes	05
B. Grupos	06
C. Integración de la Competencia	07
D. FaseFinal	08
Capítulo III Generalidades de la Competencia	11
A. Obligaciones de los participantes	11
B. Integrantes de los Clubes	11
C. Extranjeros	12
D. Elegibilidad de los Jugadores	12
E. Procedimiento para el lanzamiento de tiros penales	12
F. Cuerpo Técnico	13
G. Alineación de Jugadores	13
Capítulo IV Partidos	16
A. Partidos oficiales	16
B. Fechas y Horarios	16
C. Cambio de horario y fecha	17
D. Cambio de Estadio	17
E. Suspensión de partidos	17
F. Incomparecencias	19
G. Retiros	20
H. Dopaje	20
I. Balones	20
J. Estadios	20
K. Árbitros	21
L. Comisarios	22
Capítulo V SÚPERCOPAMX	24
Capítulo V Disposiciones Generales	25
A. Disposiciones Generales	25
ARTÍCULOS TRANSITORIOS	26



CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN

A. Aplicación del Reglamento

Artículo 1

El presente Reglamento de Competencia es aplicable para la COPA Corona MX A16 y C17 y es de observancia obligatoria para todos los Clubes participantes de la LIGA MX y ASCENSO MX de la Federación Mexicana de Fútbol Asociación, A.C. (FMF).

B. Organización

Artículo 2

La competencia de la COPA Corona MX es organizada por la LIGA MX y ASCENSO MX.

La **COPA Corona MX A16** se llevará a cabo en los meses de julio a noviembre de 2016 y los partidos se programarán los días martes, miércoles o jueves, dependiendo del calendario de competencia de ambas Divisiones.

La **COPA Corona MX C17** se llevará a cabo en los meses de enero a abril de 2016 y los partidos se programarán los días martes, miércoles o jueves, dependiendo del calendario de competencia de ambas Divisiones.

C. Órgano

Artículo 3

El Presidente Ejecutivo de la LIGA MX / ASCENSO MX y el Secretario General de ASCENSO MX asumen la responsabilidad total de los asuntos relacionados con la Competencia, y cuyas obligaciones serán entre otras las siguientes:

- 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 a través de la LIGA MX / ASCENSO MX.
- 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 los Reglamentos de la Institución.
- h) Delegar las funciones de operación y administración de la competencia a las áreas correspondientes de la LIGA MX / ASCENSO MX.

Las decisiones adoptadas por el Presidente Ejecutivo de la LIGA MX / ASCENSO MX y el Secretario General de ASCENSO MX son definitivas y vinculantes para todos los participantes de la competencia.

La Comisión Disciplinaria de la FMF será el órgano encargado de sancionar cualquier violación o



incumplimiento a las normas que rigen la competencia, en los términos establecidos en el Reglamento de Sanciones vigente.



CAPÍTULO II DESARROLLO DE LA COMPETENCIA

A. Participantes

Artículo 4

4.1 Torneo A16

Participarán en la **COPA Corona MX A16** un total de 24 Clubes: 12 Clubes de la LIGA MX y 12 Clubes de ASCENSO MX.

Por lo que hace a los 12 Clubes de la LIGA MX, serán los Clubes que ocupen los 12 primeros lugares en la Tabla General de Clasificación de la Temporada 2015 - 2016, se descontarán a los cuatro Clubes que competirán en la Liga de Campeones de CONCACAF 2016 - 2017 (Tigres de la UANL, Universidad Nacional, Rayados de Monterrey y Pachuca), y en su caso, al Club que haya ascendido a LIGA MX.

Por lo que hace a los 12 Clubes de ASCENSO MX, serán los Clubes que ocupen los 11 primeros lugares en la Tabla General de Clasificación de la Temporada 2015 - 2016, integrando al Club que descendió de categoría.

4.1 Torneo C17

Participarán en la **COPA Corona MX C17** un total de 24 Clubes: 11 ó 12 Clubes de la LIGA MX y los 12 ó 13 Clubes de ASCENSO MX mejor ubicados en la Tabla General de Clasificación del Torneo Apertura 2016.

Por lo que hace a los Clubes de LIGA MX, serán los Clubes que ocupen los 11 primeros lugares en la Tabla General de Clasificación del Torneo Apertura 2016, descontando a los 4 Clubes que participen en la Liga de Campeones de la CONCACAF 2016-2017. Así como los Clubes que participen en la Copa Libertadores de América 2017.

En caso de que uno de los Clubes participantes en la Liga de Campeones de la CONCACAF 2016-2017 haya sido eliminado de la Fase de Grupos, se integrará como el Club No. 1 de LIGA MX en la COPA Corona MX C17.

De quedar eliminados 2 ó más Clubes de la Liga de Campeones de la CONCACAF 2016-2017, el lugar No. 1 de la LIGA MX en la COPA Corona MX C17, será el que haya ocupado, dentro de éstos el mejor lugar en la Tabla General de Clasificación del Apertura 2016.

Por lo que hace a los Clubes de ASCENSO MX, serán los que ocupen los primero 13 lugares en la Tabla General de Clasificación del Torneo Apertura 2016, el último de los cuales cederá su lugar en la competencia, en su caso, al Club de LIGA MX que haya sido eliminado de la Fase de Grupos de la Liga de Campeones de la CONCACAF 2016-2017, conforme a los criterios del párrafo anterior.



B. Grupos

Artículo 5

En la **COPA Corona MX A16** los 24 Clubes participantes se dividen en 8 Grupos de 3 Clubes cada uno. Los Grupos serán conformados mediante sorteo a celebrarse el 7 de junio de 2016, con la presencia de los Clubes que integran la competencia.

Para dicho sorteo de los 24 Clubes participantes, serán ubicados como Cabeza de Grupo a los 4 primeros lugares de la Tabla General de Clasificación de cada División de la Temporada 2016-2017.

Una vez definidos los Clubes que ocupan las Cabezas de Grupo, serán sorteados el siguiente Club que conforma cada Grupo, ubicando a un Club de ASCENSO MX cuando la Cabeza de Grupo sea de LIGA MX y a un Club de LIGA MX cuando la Cabeza de Grupo sea de ASCENSO MX.

Para el resto de los Clubes será sorteada su ubicación en cada grupo sin importar la División a la que representan.

En la **COPA Corona MX C17** los 24 Clubes participantes se dividen en 8 Grupos de 3 Clubes cada uno. Los Grupos serán conformados mediante sorteo a celebrarse el mes de diciembre del 2016, con la presencia de los Clubes que integran la competencia.

Para dicho sorteo de los 24 Clubes participantes, serán ubicados como Cabeza de Grupo a los 4 primeros lugares de la Tabla General de Clasificación de cada División de la Temporada 2016-2017.

Una vez definidos los Clubes que ocupan las Cabezas de Grupo, serán sorteados el siguiente Club que conforma cada Grupo, ubicando a un Club de ASCENSO MX cuando la Cabeza de Grupo sea de LIGA MX y a un Club de LIGA MX cuando la Cabeza de Grupo sea de ASCENSO MX.

Para el resto de los Clubes será sorteada su ubicación en cada grupo sin importar la División a la que representan.

COPA Corona MX		GRUPOS A16		
GRUPO 1	 León	 Atlante	 Celaya, F.C.	
GRUPO 2	 Cafetaleros de Tapachula	 Guadalajara	 Jaguars de Chiapas	
GRUPO 3	 Universidad de Guadalajara	 Cruz Azul	 Coras FC	
GRUPO 4	 Monarcas Morelia	 Alebrjes de Oaxaca	 Muraláagos FC	
GRUPO 5	 América	 Mineros de Zacatecas	 Venados FC	
GRUPO 6	 Toluca	 Lobos BUAP	 Club Tijuana	
GRUPO 7	 FC Juárez	 Santos Laguna	 Tiburones Rojos de Veracruz	
GRUPO 8	 Dorados de Sinaloa	 Club Puebla	 Gallos Blancos de Querétaro	



C. Integración de la Competencia

Artículo 6

La primera Fase de competencia de la COPA Corona MX se denomina **Fase de Calificación**, la cual se integra por 6 Jornadas en las que los Clubes jugarán 4 partidos, 2 de local y 2 de visita, descansando 2 Jornadas que en ningún caso serán consecutivas.

Artículo 7

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

Si al finalizar las 6 Jornadas, 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:

- Marcadores particulares entre los Clubes empatados
- Mejor diferencia entre los goles anotados y recibidos
- Mayor número de goles anotados
- Mayor número de goles anotados como visitante
- Mejor ubicado en la Tabla General de Cociente
- Tabla Fair Play
- 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.

Para determinar los lugares que ocuparán los Clubes que participen en la Fase Final de la COPA Corona MX, se tomará como base la Tabla General de Clasificación de la COPA Corona MX al término del Torneo.



D. Fase Final

Artículo 8

Participarán por el Título de Campeón de la **COPA Corona MX A16**, el primer lugar y segundo lugar de cada uno de los 8 Grupos.

Participarán por el Título de Campeón de la **COPA Corona MX C17**, el primer lugar y segundo lugar de cada uno de los 8 Grupos.

Artículo 9

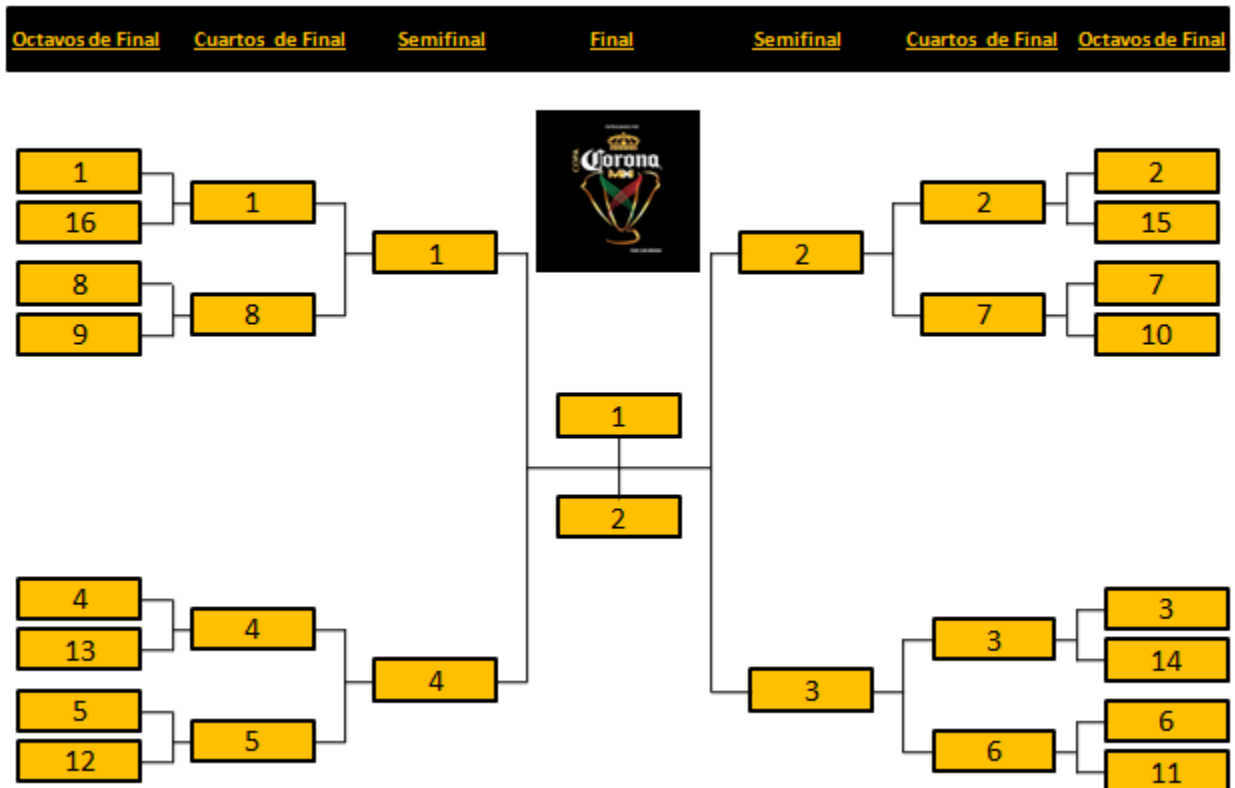
La **Fase Final** de la COPA Corona MX se integrará por los partidos de Octavos de Final, Cuartos de Final, Semifinal y Final.

En esta Fase los Clubes se enfrentarán a un solo partido resultando vencedor el que anote mayor número de goles en el tiempo reglamentario de juego. En caso de empate en goles o que no se haya anotado ninguno, para decidir al ganador del encuentro se procederá a ejecutar series de penales, de acuerdo con lo que establece el artículo 19 del presente Reglamento.

Artículo 10

Los Estadios en donde se llevarán a cabo los partidos de la Fase Final se definirán de acuerdo con la mejor posición en la Tabla General de Clasificación de la COPA Corona MX en turno, no importando la División a la que pertenezcan los Clubes. (Nuevo modelo en la llave)

Llave de Fase Final



D1. Octavos de Final

Artículo 11

En Octavos de Final participarán los 16 Clubes calificados, ubicándolos del 1° al 16° de acuerdo con su posición en la Tabla General de Clasificación de la COPA Corona MX.

Los partidos de Octavos de Final se jugarán de la siguiente manera:

Club	vs	Club
1°	vs	16°
2°	vs	15°
3°	vs	14°
4°	vs	13°
5°	vs	12°
6°	vs	11°
7°	vs	10°
8°	vs	9°

Para la Fase de Octavos de Final la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX / ASCENSO MX decidirá el día de los partidos tomando en consideración el calendario de competencia de ambas Divisiones.

D2. Cuartos de Final

Artículo 12

Participarán en esta etapa los 8 Clubes vencedores de la Fase de Octavos de Final

Los partidos de Cuartos de Final se jugarán de la siguiente manera:

CF1 vs CF8

CF1= Ganador de los Octavos de Final entre los Clubes 1 vs 16

CF8= Ganador de los Octavos de Final entre los Clubes 8 vs 9

CF2 vs CF7

CF2= Ganador de los Octavos de Final entre los Clubes 2 vs 15

CF7= Ganador de los Octavos de Final entre los Clubes 7 vs 10

CF3 vs CF6

CF3= Ganador de los Octavos de Final entre los Clubes 3 vs 14

CF6= Ganador de los Octavos de Final entre los Clubes 6 vs 11

CF4 vs CF5

CF4= Ganador de los Octavos de Final entre los Clubes 4 vs 13

CF5= Ganador de los Octavos de Final entre los Clubes 5 vs 12

Club	vs	Club
CF1	vs	CF8
CF2	vs	CF7
CF3	vs	CF6
CF4	vs	CF5



Para la Fase de Cuartos de Final la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX / ASCENSO MX decidirá el día de los partidos tomando en consideración el calendario de competencia de ambas Divisiones.

D3. Semifinal

Artículo13

Participan en esta etapa los 4 Clubes vencedores de CuartosdeFinal.

Los partidos de Semifinal se jugarán de la siguiente forma:

Semifinalista 1 vs Semifinalista 4

Semifinalista 1 = Ganador de los Cuartos de Final entre los Clubes CF1 vs CF8

Semifinalista 4 = Ganador de los Cuartos de Final entre los Clubes CF4 vs CF5

Semifinalista 2 vs Semifinalista 3

Semifinalista 2 = Ganador de los Cuartos de Final entre los Clubes CF2 vsCF7

Semifinalista 3 = Ganador de los Cuartos de Final entre los Clubes CF3 vsCF6

Club	vs	Club
SF1	vs	SF4
SF2	vs	SF3

Los dos partidos de Semifinal se jugarán en los días que determine la Presidencia Ejecutiva de la LIGA MX / ASCENSO MX, tomando en cuenta los calendarios de competencia de ambas Divisiones.

D4. Final

Artículo14

Los vencedores de la Fase Semifinal, se enfrentarán por el título de Campeón de la COPA

Corona MX. Los partidos de Final se jugarán de la siguiente forma:

Finalista1 vs Finalista2

Finalista1= Ganador del partido entre Semifinalista 1 vs Semifinalista 4

Finalista2= Ganador del partido entre Semifinalista 2 vs Semifinalista 3

El partido de la Final deberá disputarse obligatoriamente en miércoles, ajustando de ser necesario los calendarios de competencia de ambas Divisiones.

Club	vs	Club
F1	vs	F2

CAPÍTULO III GENERALIDADES DE LA COMPETENCIA

A. Obligaciones de los Participantes

Artículo 15

Los Clubes que integran la LIGA MX y ASCENSO MX están obligados a participar en la COPA Corona MX A16 y C17, de conformidad con lo dispuesto por el Estatuto Social y demás 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.
- 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, del Código de Ética, del Estatuto Social y demás ordenamientos de la FMF.
- c) Participar en todos los partidos en que esté programa da 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 la participación en LIGA MX y ASCENSO MX y las que se contengan en el presente Reglamento.
- f) Aceptar la jurisdicción de la FMF, de la FIFA y del Tribunal de Arbitraje del Deporte (TAS).
- g) Los Clubes 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.

B. Integrantes de los Clubes

Artículo 16

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, los Dueños, Directivos, Operadores, empleados en general y/o las personas que participan en el desarrollo del partido, se encuentren o no registrados en la FMF.
- b) **Cuerpo Técnico.**- Se integra por el Director Técnico, Auxiliar Técnico, Preparador Físico, Entrenador de Porteros, Terapeuta, 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 está debidamente registrado ante la FMF.

C. Extranjeros

Artículo 17

Para la COPA Corona MX A16 y C17, los Clubes podrán contar con Jugadores extranjeros, los cuales deberán estar reglamentariamente inscritos en su Club y podrán ser alineados de manera simultánea. Los Clubes de la LIGA MX podrán subir, en su caso, a los 2 extranjeros registrados en la categoría Sub 20 y los 2 registrados en su filial de la Segunda División Profesional Lliga Premier. Los Clubes de ASCENSO MX podrán subir, en su caso, a los 2 Jugadores extranjeros registrados en su filial de Segunda División Profesional.

D. Elegibilidad de los Jugadores

Artículo 18

Un Jugador es elegible para participar en los partidos de la COPA MX A16 y C17, siempre que se encuentre debidamente registrado por su Club en la LIGA MX y ASCENSO MX, de conformidad con lo siguiente:

Los Clubes de la LIGA MX podrán utilizar a Jugadores mexicanos inscritos en sus filiales Sub 20, Sub 17, Sub 15, Segunda División Profesional y Tercera División Profesional, excluyendo a los Jugadores registrados en ASCENSO MX, en caso de contar con una filial en esta División.

Los Clubes de ASCENSO MX podrán utilizar a Jugadores mexicanos inscritos en sus filiales de Segunda División Profesional y Tercera División Profesional, excluyendo a los Jugadores registrados en LIGA MX, Sub 20, Sub 17 y Sub 15.

E. Procedimiento para el Lanzamiento de Tiros Penales

Artículo 19

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

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

Los tiros deberán ejecutarse alternadamente.

El Árbitro tomará nota de todos los tiros ejecutados.

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

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

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

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

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



desarrollo del encuentro.

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

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

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

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

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

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

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

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

F. Cuerpo Técnico

Artículo 20

Los Directores Técnicos registrados en los Clubes participantes en la COPA Corona MX deberán participar en todos los partidos de su Club, debiendo aparecer en la hoja de alineación y estar en la banca durante el partido. La excepción a esta disposición será cuando el Director Técnico sea expulsado ó se encuentre cumpliendo una sanción, situación que lo obligará a permanecer en el vestidor o en el palco de la Directiva que corresponda.

El Director Técnico que no cumpla con lo anterior se hará acreedor a una multa de 1,500 días de salario mínimo.

En los partidos podrán participar integrantes del Cuerpo Técnico (excepto Directores Técnicos) reglamentariamente inscritos por los Clubes en la LIGA MX y ASCENSO MX, o en alguno de sus Clubes de Fuerzas Básicas Sub 20, Sub 17, Sub 15 ó Sub 13, o filiales de la Segunda División Profesional y Tercera División Profesional.

G. Alineación de Jugadores

Artículo 21

Se entiende por alineación de Jugadores e integrantes del 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.



En la hoja de alineación que los Directores Técnicos presentan al Árbitro para que sean anotados en su Informe Arbitral (titulares y suplentes), de los 18 Jugadores que alinean, 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 otros 10 pueden no cumplir con esta condición.

Los Clubes deberán cumplir con el mínimo de jugadores registrados de conformidad con el Reglamento para cada División, tanto en la hoja de alineación como en los jugadores titulares.

Aunado a lo anterior, en la alineación de los 18 Jugadores de los Clubes de la LIGA MX deberán aparecer por lo menos 8 Jugadores registrados en su División.

Igualmente para el caso de ASCENSO MX, en la alineación de los 18 Jugadores de los Clubes deberán aparecer por lo menos 12 Jugadores registrados en su División.

Los Clubes deberán utilizar en terreno de juego, al mismo tiempo, por lo menos 6 jugadores debidamente registrados en sus respectivas Ligas o Divisiones.

Artículo 22

Se considera alineación indebida:

22.1 La participación de un Jugador que no esté registrado en la hoja de alineación, ya sea como titular o suplente.

22.2. La intervención en un partido oficial de un Jugador que no esté registrado reglamentariamente por su Club.

22.3. La alteración, modificación, sustitución ó falsificación del registro expedido por la FMF.

22.4. La intervención en un partido oficial de un Jugador que por cualquier causa se encuentre suspendido por el Comité Ejecutivo, Comisión Disciplinaria o cualquier autoridad de la FMF con facultad para sancionar, o por organismos de la FIFA y/o del TAS.

22.5. El no presentar en la hoja de alineación el número mínimo de jugadores registrados, según la División que le corresponda. Si debido a la expulsión, un Club queda con menos Jugadores en el terreno de juego, de los que está obligado a alinear, no se tomará como alineación indebida.

22.6. No cumplir con la distribución de Jugadores de conformidad con lo dispuesto por el artículo 21.

Artículo 23

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

Artículo 24

Los Clubes que incurran en alineación indebida se harán acreedores, según el caso, a las siguientes sanciones:

24.1 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.

24.2 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.

24.3 Si el Club infractor pierde el partido, todos 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 correspondientes a la Fase Final de la COPA Corona MX A16 y C17, el Club que cometa alineación indebida perderá el derecho a seguir compitiendo por el Título de Campeón, y el Club contrario calificará automáticamente a la siguiente ronda.

La Comisión Disciplinaria tendrá la facultad de sancionar severamente al Club que reincida en cometer alineación indebida, de conformidad con lo que dispone el Reglamento de Sanciones.

CAPITULO IV PARTIDOS

A. Partidos Oficiales

Artículo 25

Los Clubes que participen en la COPA Corona MX A16 y C17 celebrarán sus partidos oficiales en los Estadios registrados y en los horarios establecidos previamente.

25.1 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 y Suplentes) y Cuerpo Técnico.

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

25.3 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 Jugadores Suplentes.

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

B. Fechas y Horarios

Artículo 26

Los horarios y fechas de los partidos de la COPA Corona MX A16 y C17 serán determinados con base en el Calendario de la LIGA MX y ASCENSO MX.

Los partidos de la COPA Corona MX A16 y C17 deberán programar su inicio a partir de las 19:00 horas y hasta las 22:00 horas.

Artículo 27

Es obligación de los Clubes que participan en la COPA Corona MX A16 y C17 estar en la plaza del Club local y zona conurbada, cuando menos con 8 horas de anticipación al horario programado del partido.

Artículo 28

En los partidos de la COPA Corona MX A16 y C17 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, no podrá continuar 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 la Tabla General de Clasificación de la COPA MX.



C. Cambio de Horario y Fecha

Artículo 29

En los partidos programados de la COPA Corona MX A16 y C17, no se autorizarán cambios de fecha ni de horario, ya que los mismos se determinan con base en el calendario de la LIGA MX y ASCENSO MX.

D. Cambio de Estadio

Artículo 30

Los Clubes no podrán cambiar de Estadio para celebrar los partidos de la COPA Corona MX A16 y C17, salvo que exista causa de fuerza mayor que impida la celebración del o los encuentros, lo cual estará sujeto a la aprobación del Presidente Ejecutivo de la LIGA MX / ASCENSO MX.

E. Suspensión de Partidos

Artículo 31

Los partidos de la COPA Corona MX A16 y C17 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, retirada de la cancha de algún Club o comportamiento impropio y discriminatorio de los asistentes al Estadio.

Artículo 32

PARTIDO INICIADO

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 el Presidente Ejecutivo de la LIGA MX. En dicho supuesto, ambos Clubes podrán cambiar a sus Jugadores, respetando siempre el mismo número que tenían al momento de la suspensión.

Artículo 33

SUSPENSIÓN ANTES DEL INICIO

Cuando un partido no pueda iniciarse por existir causas de fuerza mayor, tales como falta de energía eléctrica, inundaciones u otro estado de emergencia originado por algún fenómeno natural, el juego deberá celebrarse dentro de las 24 horas siguientes.

En este caso, el Club local deberá pagar los gastos extras 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 transcurrido el término de 24 horas el impedimento continúa, o si uno de los dos Clubes tiene que jugar

dentro de los tres días naturales siguientes un partido oficial o amistoso autorizado por la FMF, el juego se suspenderá temporalmente, y corresponderá al Presidente Ejecutivo de la LIGA MX / ASCENSO MX señalar la fecha y horario de su celebración.

Artículo 34

SUSPENSIÓN POR FALTA DE GARANTÍAS

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 24.

Así mismo, un partido puede ser suspendido porque los asistentes al Estadio observen una conducta racista.

34.1. 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.

34.2. 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.

34.3. 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.

F. Incomparencias

Artículo 35

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

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

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

Si se comprueba que no hubo causa justificada que impidiera a un Club llegar a tiempo para iniciar el partido a la hora programada, el Club culpable perderá el partido con marcador 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 ASCENSO MX 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.

Incomparencia del Cuerpo Arbitral

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

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

G. Retiros

Artículo 36

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, se le considerará el partido como perdido con un marcador de 3-0 y se le adjudicarán los puntos al contrario, y será sancionado según lo dispuesto por el artículo 69 del Reglamento de Sanciones.

Artículo 37

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, 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 artículo 70 del Reglamento de Sanciones.

H. Dopaje

Artículo 38

El dopaje está prohibido en los partidos de las Competencias de la COPA Corona MX A16 y C17.

El Presidente Ejecutivo de la LIGA MX / ASCENSO MX será el responsable de elegir el laboratorio que realizará los análisis de las muestras de control de dopaje, 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.

I. Balones

Artículo 39

Los balones que se utilicen en los partidos oficiales de la COPA Corona MX A16 y C17 serán los autorizados por el Presidente Ejecutivo de la LIGA MX / ASCENSO MX.

Los Clubes de LIGA MX y de ASCENSO MX deberán presentar para cada partido 6 balones nuevos.

Artículo 40

Los Árbitros deberán comprobar el peso y medidas reglamentarias de los balones que se utilicen en los partidos oficiales de la COPA MX A15 y C16, a través de pruebas físicas de redondez, consistencia, bote, presión y acabado.

J. Estadios

Artículo 41

Los Estadios en donde se efectúen los partidos de la COPA Corona MX A16 y C17, deberán de cubrir los requisitos que disponen los Reglamentos de Competencia de la LIGA MX y ASCENSO MX, así como el Reglamento de Seguridad para Partidos Oficiales y los Manuales de Seguridad y Protección Civil "Estadio Seguro".

Así mismo, 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 LIGA MX, ASCENSO MX y COPA 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 LIGA MX / ASCENSO MX es propietaria de todos los derechos de comercialización vinculados a la competición de la COPA MX y cuenta con las siguientes propiedades publicitarias:

- i) Gafete de Capitán
- ii) Portigoles (banderines a lado de las porterías)
- iii) Tapetes o Piramides publicitarias
- iv) Embajador y Abanderados
- v) Protocolo de inicio
- vi) Gran Final

Los Clubes de la LIGA MX / ASCENSO MX están obligados a respetar los protocolos de mercadotecnia, sobre todo en lo que respecta a las propiedades publicitarias de la COPA 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 42

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

Artículo 43

Los uniformes de los Jugadores deberán cumplir con los requisitos que sobre el particular dispone el Reglamento de Competencia de la LIGA MX y ASCENSO MX.

La Comisión de Árbitros enviará a la LIGA MX / ASCENSO MX, a través del Sistema Integral de Información Deportiva, con copia a todos los Clubes, los miércoles previos al inicio de la siguiente Jornada, la designación de los uniformes que utilizarán los Clubes y el Cuerpo Arbitral en cada Jornada programada, respetando en cada ocasión el uniforme registrado como local del Club anfitrión.

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 LIGA MX / ASCENSO MX y a la Comisión de Árbitros, que deberá ser presentado como máximo a las 17:00 horas del viernes previo al inicio de la Jornada.

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.

Los Clubes que no utilicen los uniformes previamente designados por la Comisión de Árbitros, serán sancionados de conformidad al Reglamento de Competencia de su respectiva División.

K. Árbitros

Artículo 44

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 oportuno, dos Árbitros Asistentes Adicionales para cada partido de la competencia.

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

44.1 Deberán asegurarse en conjunto con el Comisario que no haya persona no autorizada dentro del terreno de juego y cancha y, en caso de haberla, solicitará para su desalojo el apoyo del Coordinador de Seguridad.

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

44.3 Los Árbitros que dirijan los encuentros de la COPA Corona MX A16 y C17 tendrán obligación de identificar, por medio de los registros originales que expida la LIGA MX / ASCENSO MX, a los Jugadores que participarán en la División en los partidos oficiales, así como el número de camiseta correspondiente.

44.4 La Comisión de Árbitros deberá enviar el itinerario de los Árbitros, cuando menos 48 horas antes del inicio del partido. Los Árbitros deberán presentarse en la sede del partido a dirigir, ocho horas antes de su inicio.

44.5 En caso de que por indisposición, lesión o cualquier otro motivo, un Árbitro o uno de sus Asistentes, no pueda ejercer su función antes o durante el encuentro, informará inmediatamente al Presidente Ejecutivo de la LIGA MX / ASCENSO MX a través del Asesor de Árbitros y será reemplazado por el Cuarto Árbitro.

44.6 Durante la COPA Corona MX A16 y C17, 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.

44.7 La Comisión de Árbitros suministrará a los Árbitros los uniformes oficiales y equipamiento, los cuales se usarán sólo en los días de partido.

44.8 El Asesor de Árbitros es el representante de la FMF designado por la Comisión de Árbitros para evaluar el trabajo del Cuerpo Arbitral.

44.9 El Árbitro presidirá con el Comisario la Reunión Técnica previa al encuentro y autorizará los uniformes a utilizar por los participantes en el encuentro, conforme a la designación programada por la Comisión de Árbitros.

44.10 A efecto de comprobar el peso y medida reglamentarios de los balones, los Árbitros deberán llevar consigo un medidor oficial.

44.11 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 dichas obligaciones será sancionado de conformidad con los Lineamientos de la Comisión de Árbitros.

L. Incomparencias

Artículo 45

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

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



Son funciones del Comisario de Partido:

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, 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.

El Presidente Ejecutivo de la LIGA MX / ASCENSO MX podrá considerar y designar a dos Comisarios para un mismo partido, quienes el Club local cubrirá 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 Dirección General de la LIGA MX / ASCENSO MX en un plazo de 12 horas como máximo, después de haber terminado el partido. La Dirección General de 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.



CAPITULO V SÚPERCOPA MX

Artículo 46

Los Clubes triunfadores del Torneo A16 y C17 podrán disputar la SÚPERCOPA MX 2017.

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

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

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

Debido al momento en que se celebra el partido de la SÚPERCOPA MX, las sanciones deportivas y/o económicas impuestas por las faltas cometidas por los Jugadores e integrantes del Cuerpo Técnico de los Clubes participantes, deberán cumplirse en el primer partido de la Temporada 2017 - 2018.

Por lo que hace a las sanciones pendientes de cumplir, derivado de la participación de los Jugadores e integrantes de Cuerpo Técnico en el A16 y C17, deberán ser cumplidos en la SÚPERCOPA MX.



CAPITULO VI DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 47

En la COPA Corona MX A16 y C17 deberán observarse las disposiciones contenidas en el presente Reglamento, quedando a cargo de su interpretación y aplicación, el Presidente Ejecutivo de la LIGA MX / ASCENSO MX.

Así mismo, son aplicables supletoriamente las disposiciones del Reglamento General de Competencia y los Reglamentos de Competencia de la LIGA MX y ASCENSO MX vigentes.

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

El presente Reglamento no podrá ser modificado durante el transcurso de la COPA MX A16 y C17.



ARTÍCULOS TRANSITORIOS

PRIMERO

El presente Reglamento de Competencia de la COPA Corona MX fue autorizado por la Asamblea Ordinaria de Clubes el día 23 de mayo de 2016 y aprobado por el Comité Ejecutivo el día 21 de junio de 2016 entrando en vigor en esta misma fecha.

SEGUNDO

Las infracciones establecidas en el Reglamento de Competencia de la LIGA MX y ASCENSO MX, así como las establecidas en el presente Reglamento, serán turnadas para su análisis y sanción a la Comisión Disciplinaria de la FMF.

Fin/

