

**REGLAMENTO
GENERAL
DE COMPETENCIA**



**FEDERACIÓN MEXICANA DE
FÚTBOL ASOCIACIÓN, A.C.**

2017



Índice

Pág.

A. Ámbito de Aplicación del Reglamento	03
B. De la Temporada Oficial	04
C. Competencias	04
D. Generalidades de los Partidos	07
E. Alineación de Jugadores	09
F. Partidos Oficiales	10
G. Fechas y Horarios	11
H. Partidos Amistosos	11
I. Retiros, Incomparecencias y Suspensiones de Partidos	12
J. Incomparecencias	16
K. Retiros	17
L. Veto de Estadio	18
M. Dopaje	19
N. De los Estadios y Canchas de Juego	19
O. Personal autorizado para ingresar y/o permanecer en Cancha	28
P. Balones	30
Q. Equipamiento	31
R. Árbitros	34
S. Comisario	36
T. Sistema Económico de las Competencias	36
TRANSITORIOS	37





INTRODUCTORIO

ARTICULO 1

El presente ordenamiento es reglamentario del Capítulo IX del Estatuto Social de la Federación Mexicana de Fútbol Asociación, A.C. (FMF), y tiene por objeto establecer los lineamientos generales que todos los Clubes participantes en las competiciones organizadas por la Institución a través de sus diferentes divisiones y/o sectores, están obligados a cumplir.

A. ÁMBITO DE APLICACIÓN DEL REGLAMENTO

ARTICULO 2

Las disposiciones del presente Reglamento son de observancia obligatoria para todas las entidades afiliadas a la FMF y rige en cuanto a lo general para las competencias organizadas por los Sectores Profesionales y Sector Amateur.

Son sujetos de este Reglamento:

- Los Clubes
- Los Oficiales
- Los Jugadores y las Jugadoras
- Los Oficiales de Partido
- Los Agentes Organizadores de Partidos
- Los Asistentes a los Estadios

Todos los términos que se refieren a personas físicas se aplican indistintamente a hombre y mujeres. El uso del singular también incluye el plural y viceversa.

ARTICULO 3

Los Sectores Profesionales y Sector Amateur tendrán la facultad de formular las modalidades específicas de las competiciones oficiales o amistosas que organicen durante la Temporada, mismas que serán aprobadas por el Comité Ejecutivo de la FMF, previo al inicio de cada Temporada Oficial.

ARTÍCULO 4

Los Clubes del Sector Profesional y del Sector Amateur, se comprometen con su participación en cada una de las competiciones oficiales o amistosas organizadas por la Institución, a velar por el estricto cumplimiento del presente Reglamento y de las disposiciones que en lo particular que les resulten aplicables, así como a promover entre sus integrantes la debida observancia a las normas que integran este ordenamiento.

Así mismo, los Clubes del Sector Profesional y del Sector Amateur guardarán las mismas formas en los partidos organizados por FIFA, Confederaciones u otro Agente Organizador de Partidos Autorizado, no pudiendo actuar de manera contraria a las normas que regulan las competiciones organizadas por la FMF, sobre todo en lo que respecta al aspecto disciplinario y de seguridad en los Estadios.





B. DE LA TEMPORADA OFICIAL

ARTICULO 5

La Temporada Oficial del Sector Profesional y del Sector Amateur comprenderá el periodo de los meses de julio o agosto al mes de junio del año siguiente.

ARTICULO 6

Las Divisiones Profesionales procurarán iniciar y terminar la Temporada en la misma fecha y al mismo tiempo, salvo en los casos en que existan diferencias derivadas del número de Clubes participantes en cada una de ellas.

ARTICULO 7

El Comité Ejecutivo podrá suspender total o parcialmente la Temporada en el territorio nacional y/o prorrogarla en caso de fuerza mayor, catástrofe o emergencia nacional, por sí mismo o a petición del Sector interesado.

C. COMPETENCIAS

ARTICULO 8

Las competencias organizadas por la FMF, a través de sus Divisiones Profesionales o del Sector Amateur, pueden ser:

- a) Oficiales o Amistosas
- b) Nacionales, Estatales, Interregionales e Internacionales
- c) Profesionales y Amateur

ARTICULO 9

Las competencias organizadas pueden establecer un sistema de juego por puntos o por eliminación.

En el sistema de juego por puntos las competencias pueden celebrarse a una o dos vueltas, jugando todos contra todos, y su posición en la Tabla General o de Grupo se establecerá de acuerdo con los puntos obtenidos.

En este sistema puede adoptarse la modalidad de dividir a los equipos participantes en grupos con la finalidad de obtener la clasificación para disputar el campeonato y el no descenso.

ARTICULO 10

En el sistema de puntos, estos se otorgarán de la siguiente manera:

- a) 3 puntos por partido ganado.
- b) 1 punto por partido empatado.





c) 0 puntos por partido perdido.

Sin embargo otros sistemas de puntuación pueden ser adoptados por las Divisiones Profesionales o por las Asociaciones del Sector Amateur, siempre que cuenten con la autorización del Comité Ejecutivo de la FMF.

ARTICULO 11

En caso de empate en puntos entre dos o más Clubes al término de una competencia, el sistema de desempate será determinado por el Reglamento de Competencia de cada División Profesional o Asociación del Sector Amateur.

ARTICULO 12

En el sistema de competencia por eliminación los Clubes se pueden enfrentar a uno o dos partidos.

Si es a un solo partido deberá jugarse en campo neutral o en el de cualquiera de los contendientes, y si es a dos partidos estos se enfrentarán en las canchas de cada uno de los contendientes.

El Club que pierde queda excluido del Campeonato o Torneo correspondiente, de acuerdo con las disposiciones contenidas en el Reglamento de Competencia de las Divisiones Profesionales o del Sector Amateur.

ARTICULO 13

En caso de empate en un partido, los organizadores pueden establecer como uno de los criterios de desempate el lanzamiento de tiros penales, mismos que se realizarán atendiendo el siguiente procedimiento:

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.

ARTICULO 14

Una vez aprobados los calendarios de una competencia, el orden de los partidos no es susceptible de alterarse, salvo causa de fuerza mayor o caso fortuito, o lo expresamente señalado en el Reglamento de Competencia respectivo.

ARTICULO 15

Para efecto de establecer las clasificaciones de una competencia por el sistema de puntos, cuando un Club se retire o sea sancionado con su exclusión se considerará como si no hubiera intervenido en la misma y en consecuencia no puntuará ni a favor ni en contra de los demás Clubes participantes de dicha competencia.





ARTICULO 16

El “Juego Limpio” o “Fair Play”, la seriedad y la honestidad deportiva de los Clubes Profesionales y del Sector Amateur, se entienden implícitos a su afiliación y a su calidad de miembros de la FMF, en consecuencia, todo acto que presuma cesión de puntos entre los afiliados en una competencia de esa clase, o para perder deliberadamente, o ganar un partido, ya sea eliminatorio o no, será objeto de la aplicación de sanciones de la mayor severidad y se aplicará lo dispuesto en el Código de Ética de la FMF y/o Reglamento de Sanciones, según sea el caso.

Se equiparará a la cesión de puntos o a la pérdida deliberada o ganar un partido para los efectos de la sanción, el hecho de que un Club, sus Directivos, o personal cercano e involucrado, para estimular a otro equipo ofrezcan dádivas en efectivo o en especie, de cualquier clase, ya sea al Club o a sus Jugadores, con el fin de que intensifiquen sus acciones y venzan o se dejen vencer por el contrario en beneficio propio o de tercero.

Así mismo, se aplicarán las disposiciones sobre amaño de partidos impuestas por la FIFA y las Confederaciones.

ARTICULO 17

Son competencias oficiales de la FMF:

a) Del Sector Profesional

1. Aquellas en las que participan los Clubes afiliados en sus diversas Ligas o Divisiones Profesionales.
2. Aquellas que autoricen los Sectores, aprobadas por el Comité Ejecutivo.

b) Sector Amateur

1. Los Campeonatos Nacionales del Sector Amateur en sus diferentes categorías.
2. Los Campeonatos de Liga y Copa que organicen las Asociaciones Estatales del Sector Amateur, siempre que su celebración sea autorizada previamente por el Sector Amateur.

ARTICULO 18

Son competencias amistosas, todas aquellas que no sean parte de las Temporadas Oficiales que comprenden Campeonatos o Torneos, que los Clubes afiliados organicen con fines de exhibición o entrenamiento, ya sea con Clubes Nacionales o con Clubes extranjeros, y que sean autorizados por los Sectores o el Comité Ejecutivo.

D. GENERALIDADES DE LOS PARTIDOS

ARTICULO 19

Todos los partidos de competencia, oficiales o amistosos, se regirán por las Reglas de Juego aprobadas por el IFAB, promulgadas por la FIFA y publicadas oficialmente por la FMF, así como las modificaciones que la propia FIFA autoriza a las Asociaciones Afiliadas.





Los partidos autorizados por la FMF observarán lo dispuesto en el Reglamento de Competencia particular de cada Liga o División Profesional, los Reglamentos de Competencia del Sector Amateur y las disposiciones que contiene el presente Reglamento.

ARTICULO 20

Es facultad exclusiva del Comité Ejecutivo autorizar y supervisar la organización de partidos de cualquier categoría en que participe la Selección Nacional.

ARTICULO 21

En los partidos que organice, avale o autoricen los Sectores prevalecerá el “Juego Limpio” ó “Fair Play” promulgados por la FIFA.

Los Clubes y sus integrantes, Jugadores, miembros del Cuerpo Técnico y demás personas involucradas directa o indirectamente en el fútbol, deberán observar lo dispuesto por el Código de Ética de la FMF y cumplir con la Declaración del Juego Limpio y Ética Deportiva.

Se prohíbe a los Clubes alterar de alguna manera las condiciones de los terrenos de juego con el propósito de dificultar las acciones del Club visitante, tales como encharcar el mismo, mantener el pasto sin recortar, etc. El incurrir en alguna acción que contravenga esta disposición puede acarrear la aplicación de sanciones.

Los Clubes deberán mantener el terreno de juego en las mejores condiciones para el normal desarrollo de los partidos.

Igualmente en el terreno de juego el Club no deberá, mediante poda o dibujo, poner emblemas o leyendas, sin autorización.

ARTICULO 22

El número reglamentario de Jugadores sobre el terreno de juego es de 11 por cada Club o Asociación, acompañados siempre de un Director Técnico.

Sin embargo, de conformidad con las Reglas de Juego creadas por el IFAB y promulgadas por la FIFA, las Divisiones Profesionales y Sector Amateur podrán determinar el mínimo de Jugadores con los que podrá dar inicio un partido.

Por regla general, en ningún caso el mínimo de Jugadores para dar inicio a un partido podrá ser menor a 7 Jugadores, sin perjuicio de que durante los primeros 45 minutos del juego completen el número reglamentario de 11.

En los partidos de competencia oficial o amistosa los Clubes contendientes deberán presentarse en el terreno de juego con 11 Jugadores, cuando menos seis minutos antes de la hora señalada para dar inicio al partido.

ARTICULO 23

A la hora fijada para el inicio del partido el Árbitro dará la señal de comenzar el encuentro, y si transcurridos 30 minutos uno de los Clubes no hubiese comparecido, o lo hiciera con un número





de Jugadores inferior al reglamentario no se celebrará el encuentro, lo cual deberá ser asentado en el Informe Arbitral que entregará el Árbitro a la División o Asociación Amateur correspondiente, con copia a la Comisión Disciplinaria y a la Comisión de Árbitros de la FMF.

ARTICULO 24

Una vez comenzado el partido, si uno de los contendientes quedara con un número inferior a 7 Jugadores, el Árbitro acordará la suspensión del juego y asentará en su Informe Arbitral tal circunstancia, turnándola a la Comisión Disciplinaria y a la División Profesional o Asociación Amateur correspondiente para que tome la decisión que resulte procedente.

ARTICULO 25

En los partidos oficiales los Directores Técnicos podrán sustituir hasta tres Jugadores, ya sea por causa de lesión o por razones tácticas o técnicas. Para hacer las sustituciones se deberá esperar a que el juego éste momentáneamente suspendido y solicitar al Árbitro el correspondiente permiso.

En cualquier caso un Jugador sustituido no podrá volver al terreno de juego.

E. ALINEACIÓN DE JUGADORES

ARTÍCULO 26

Un Jugador es elegible para participar en los partidos organizados, siempre que se encuentre debidamente registrado por su Club en las Divisiones que integran a la FMF, 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, de la FMF y FIFA.

ARTÍCULO 27

Se considera alineación la lista de Jugadores e integrantes del Cuerpo Técnico que los Directores Técnicos presentan al Árbitro para que sean anotados en la cédula (titulares y suplentes) aún y cuando no participen en el partido correspondiente.

Para que los Jugadores de un Club o Equipo puedan alinear válidamente en partidos de competencia oficial o amistosa, se requiere:

- a) Que haya sido registrado por el Club ante la FMF, y que esté en posesión de un registro oficial expedido por la misma.
- b) Que no se encuentre suspendido por autoridades disciplinarias de la FMF.
- c) Que haya sido declarado apto para la práctica del fútbol, previo dictamen médico, o que su edad sea la requerida de conformidad con las disposiciones que se dicten para competencias específicas.
- d) Que dentro de la misma competencia el Jugador no haya alineado con diferente Club, fuera de la fecha límite que tienen establecido los Reglamentos Profesionales y del Sector Amateur para tal efecto.





- e) Cumplir con lo dispuesto en los Reglamentos de Competencia de cada sector, en lo relativo a Jugadores, tanto nacionales como extranjeros.

ARTICULO 28

Por los efectos de Alineación de Jugadores, en los casos en que se establezcan sistemas de promoción para determinar el ascenso o descenso entre diferentes Divisiones en los partidos correspondientes, se alinearán únicamente Jugadores registrados en la competencia anterior a la promoción.

ARTICULO 29

El no respetar las disposiciones relativas a la alineación de Jugadores, puede constituir una infracción tipificada como alineación indebida, lo que trae como consecuencia la imposición de sanciones.

F. PARTIDOS OFICIALES

ARTÍCULO 30

Los Clubes que participen en las Temporadas oficiales celebrarán sus partidos en los Estadios, días y horarios establecidos previamente y registrados ante la División Profesional o Sector Amateur.

ARTÍCULO 31

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, así como los registros originales expedidos por la FMF. Los Clubes que no cumplan con lo dispuesto por este artículo serán sancionados de conformidad con el Reglamento de Sanciones.

En caso de que uno o más Jugadores se lesionen durante el calentamiento, el Club afectado deberá informar inmediatamente al Árbitro y al Club contrario dicha circunstancia, a efecto de corregir la alineación. De darse este supuesto, el 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 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.

ARTÍCULO 32

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





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.

G. FECHAS Y HORARIOS

ARTÍCULO 33

Los partidos oficiales del Sector Profesional y del Sector Amateur, deberán programarse dentro del horario que definan las Divisiones Profesionales o las Asociaciones Amateur, por lo que no se podrá celebrar un partido oficial fuera de ese horario.

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 por el Reglamento de Sanciones.

H. PARTIDOS AMISTOSOS

ARTICULO 34

Los Clubes tienen derecho a organizar partidos o competencias de carácter amistoso, condicionado a que la FMF les otorgue el permiso correspondiente, mejor conocido como aval.

ARTICULO 35

Los partidos amistosos podrán celebrarse:

- a) Con los Clubes nacionales Profesionales o Amateur afiliados a la FMF.
- b) Con los Clubes extranjeros afiliados a Asociaciones miembro de la FIFA.

ARTICULO 36

Para la celebración de partidos amistosos con Clubes o Equipos nacionales, el Club que organiza el partido o Torneo deberá solicitar permiso a la FMF, a través de la División Profesional o a la Asociación del Sector Amateur a la que pertenezca, atendiendo al Reglamento correspondiente, con una anticipación no menor a 5 días naturales a la fecha de realización del evento, expresando como mínimo el nombre del contrincante o contrincantes, consentimiento de éstos, fecha, hora y lugar de celebración.

Los Reglamentos de Competencia de cada División Profesional o de Sector Amateur establecerán las condiciones bajo las que se podrá autorizar el aval para la celebración de partidos amistosos.





ARTICULO 37

Para los partidos que se proyecten jugar en el territorio de la República Mexicana con Clubes extranjeros, el Club interesado solicitará permiso a la División Profesional o Sector correspondiente con 8 días naturales de anticipación, expresando el nombre del contrincante o contrincantes, consentimiento de éstos, fecha, hora y lugar de celebración.

El solicitante deberá ser responsable del legal ingreso al territorio nacional del Club o Equipo extranjero, de acuerdo con las leyes migratorias nacionales.

Los Clubes Profesionales que realicen encuentros con Clubes o Equipos extranjeros en territorio nacional, pagarán la cantidad que determine el Reglamento de Competencia de cada Liga o División, previamente aprobado por el Comité Ejecutivo.

ARTICULO 38

Cuando un Club Profesional desee jugar en el extranjero solicitará el permiso respectivo a la FMF y/o a la División correspondiente con por lo menos 8 días naturales de anticipación.

En la solicitud consignarán los nombres, domicilios y nacionalidades de los Clubes con que pretenda contender, las fechas de los partidos y la relación de los Jugadores que integran la delegación, así como la garantía económica que ofrezcan.

A la vista de la documentación presentada, la FMF por conducto de la División Profesional correspondiente concederá o no, el permiso solicitado.

Los Clubes Profesionales que realicen giras al extranjero deberán enterar a la Dirección General de Administración y Finanzas de la FMF, la cantidad que determine el Reglamento de Competencia de cada Liga o División Profesional, previamente aprobado por el Comité Ejecutivo, por cada país en que vayan a actuar.

I. RETIROS, INCOMPARENCIAS Y SUSPENSIONES DE PARTIDOS

ARTICULO 39

Todos los Clubes que de acuerdo con su clasificación, categoría, División o Liga a la que pertenezcan, sean convocados para participar en una competencia oficial organizada y/o avalada por la FMF tendrán la obligación de formar parte de dicha competencia.

El desacato a esta obligación, puede llevar desde el descenso a la División o categoría inmediata inferior, hasta la desafiliación del Club de la FMF.

ARTICULO 40

Los Clubes que incurran en incomparecencia estarán obligados, además de las sanciones ya establecidas, a pagar a la FMF y/o Divisiones correspondientes el importe promedio de los





ingresos que por concepto de taquilla y esquilmos, hayan percibido en sus partidos anteriores como local en la Temporada.

ARTICULO 41

Los partidos de competencia oficial solo podrán ser suspendidos por las siguientes causas, a juicio del Árbitro y/o Comisario:

- a) Causas de fuerza mayor o caso fortuito.
- b) Mal estado del terreno del juego.
- c) Por invasión del público apreciando las circunstancias de acuerdo a su buen criterio, llegando a la suspensión sólo que esta sea inevitable.
- d) Por incomparecencia de uno de los contendientes.
- e) Falta de energía eléctrica
- f) Condiciones ambientales
- g) Comportamiento impropio y discriminatorio de los asistentes al Estadio
- h) Por inferioridad numérica de un equipo, al inicio o durante el desarrollo del partido.

Los Comités Directivos de las Divisiones Profesionales o las autoridades competentes están facultados para suspender partidos de competencia oficial, cuando existan plenamente comprobadas causas de fuerza mayor, tales como: inundaciones temporales u otros estados de emergencia originados por fenómenos análogos, cuidando de avisar con toda anticipación al público para evitarles las molestias consiguientes.

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

ARTICULO 42

Los Árbitros y/o Comisarios designados para partidos de Competencia Oficial, tienen la obligación de revisar la cancha con la debida antelación para constatar el estado el terreno de juego y de las demás instalaciones, a fin de que el Árbitro decida si el partido puede realizarse reglamentariamente.

Suspensión antes del inicio de un partido

ARTÍCULO 43

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, el juego deberá celebrarse dentro de las 24 horas siguientes, teniendo obligación el Club visitante, los Árbitros y el (los) Comisario (s), en su caso, 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), en su caso, 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 a la División Profesional, señalar la fecha y horario de su celebración, debiendo ser antes de la penúltima Jornada del Torneo de que se trate. Los gastos de transporte, alimentación y hospedaje para 30 personas, Cuerpo Arbitral y Comisarios con motivo de ese partido, deberán ser cubiertos por el Club local.

Suspensión de un partido ya iniciado

ARTÍCULO 44

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

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 División Profesional para que ésta determine cuándo y cómo debe jugarse el tiempo faltante.

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

En los dos últimos casos, la División Profesional determinará con cargo a qué Club se efectuarán los gastos que origina la suspensión.

ARTICULO 45

Si la continuación del partido suspendido se celebra dentro de las 48 horas siguientes, los Clubes se integrarán con los mismos Jugadores que actuaban al suspender el partido. Si por el contrario, la continuación del encuentro suspendido se verifica después de las 48 horas los equipos contendientes podrán alinear Jugadores distintos a aquellos que participaban en el juego suspendido pero sujetándose, en todo caso, al número de Jugadores que actuaban en el momento de suspenderse el encuentro. En ningún caso los Jugadores expulsados podrán integrar el equipo en la continuación de un partido suspendido, pero los Jugadores que en el momento de la





suspensión se encontraren fuera del terreno de juego por lesión, podrán integrar posteriormente el equipo.

Suspensión de un partido ya iniciado por reacciones racistas

ARTÍCULO 46

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

46.1. 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, 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.

46.2. 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. En su caso, 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, en su caso, 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.

46.3. 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, en su caso, 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, en su caso, 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 División Profesional. En dicho supuesto, ambos Clubes podrán cambiar a sus Jugadores, respetando siempre el mismo número que tenían al momento de la suspensión.

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 47

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, en su caso, la Comisión Disciplinaria realizará la investigación correspondiente y aplicará 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 por Reglamento de Competencia aplicable.

J. INCOMPARENCIAS

ARTÍCULO 48

Exactamente a la hora fijada para dar inicio a un partido, el Árbitro dará la señal para iniciar el juego y si uno de los Clubes no hubiese comparecido o no contase con el mínimo requerido de Jugadores, 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 División Profesional.

a) 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 Árbitro o el Comisario, en su caso, deberá elaborar un acta que será firmada por los capitanes haciendo constar los hechos, misma que será enviada a la División Profesional. 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 División Profesional deberá señalar la fecha de celebración del mismo, determinando el Club local la hora en que se efectuará el juego.





La División Profesional 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.

b) Incomparecencia o retardo de un Club

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 el Club, justifique la causa por la cual no compareció o llegó tarde a un partido oficial, la División Profesional, 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 Clasificación o Fase Final sin contar con una causa justificada, automáticamente descenderá a la División inmediata inferior en la siguiente Temporada, sin importar si participaba por el ascenso o no.

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.

K. RETIROS

ARTÍCULO 49

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 Reglamento de Competencia aplicable.

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

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

ARTÍCULO 50

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 División Profesional determinará lo conducente, después de realizar la investigación correspondiente.

El Club que se retire de un partido oficial de la Fase de Calificación o Fase Final, sin contar con una causa justificada, automáticamente descenderá a la División inmediata inferior en la siguiente Temporada, sin importar si participa por el ascenso o no.

L. VETO DE ESTADIO

ARTÍCULO 51

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 División Profesional y las disposiciones particulares, entre:

- a) Jugar en su Estadio a “Puerta Cerrada”, en el día y hora acostumbrados, situación que será certificada por la División Profesional a través del Árbitro o, en su caso, del Comisario designado para dicho encuentro; ó
- b) A elección del Club sancionado, jugar en otro Estadio de la misma División Profesional, que deberá ser aprobado por la misma. Para la correspondiente autorización, el Club sancionado deberá informar a la División 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 52

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.

ARTICULO 53

El Reglamento de Competencia de cada Liga, División o del Sector Amateur podrá determinar las condiciones y fechas para reanudar el partido suspendido.

ARTICULO 54

En todo caso de suspensión de partidos, el Club local tiene la obligación de cubrir el importe de los servicios de Arbitraje, más los gastos de alojamiento y alimentación del Árbitro o Árbitros y/o Comisario, por el tiempo que deban permanecer en la plaza con motivo de la suspensión.





M. DOPAJE

ARTÍCULO 55

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

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.

N. DE LOS ESTADIOS Y CANCHAS DE JUEGO

ARTICULO 56

Los partidos oficiales del Sector Profesional y del Sector Amateur, deberán jugarse en los Estadios registrados por los Clubes o Asociaciones Amateur, que cumplan con los requisitos y características que al efecto disponen los Reglamentos de la FMF aplicables, así como las Reglas de Juego publicadas por la FIFA.

ARTICULO 57

Los Estadios en que se celebren los partidos oficiales del Sector Profesional y el Sector Amateur deberán estar debidamente registrados por los Clubes afiliados, previa aprobación de las condiciones de infraestructura, emitida por la revisora de Estadios.

Así mismo, los Estadios de los Clubes profesionales deberán reunir los requisitos de seguridad en construcción que establecen los Reglamentos de Gobierno de la localidad donde se encuentran.

ARTICULO 58

Los Estadios de los Clubes Profesionales deberán reunir los requisitos a que se refieren las normas y especificaciones para partidos oficiales de las competencias organizadas por la FMF, contenidas en el Reglamento de Afiliación, Nombre y Sede, según la categoría en que se ubique y de acuerdo con la División en que participa.

En lo que respecta a diversas modalidades de Fútbol, Fútbol Infantil y Fútbol Juvenil se estará a lo dispuesto a lo que establecen las Reglas de Juego de la FIFA.

En las fechas que consignen los calendarios para la celebración de las competencias oficiales de carácter Profesional o aquellas autorizadas por el Sector Amateur, la FMF tiene plena jurisdicción sobre los Estadios y/o Terrenos de Juego y/o las Canchas de Juego registradas y, por lo tanto, en tales fechas sólo se podrán celebrar los eventos previamente programados.

La aprobación del Calendario de Juegos obliga automáticamente a los Clubes a respetar estrictamente la anterior disposición, salvo en casos fortuitos o de fuerza mayor.

Los Clubes están obligados a informar sobre esta disposición a los propietarios de los inmuebles donde se encuentren los Estadios y/o Terrenos de Juego y/o las Canchas de Juego registradas que reciban en arrendamiento, comodato, usufructo o cualquier otra figura jurídica que les permita el uso legal de las instalaciones.





ARTICULO 59

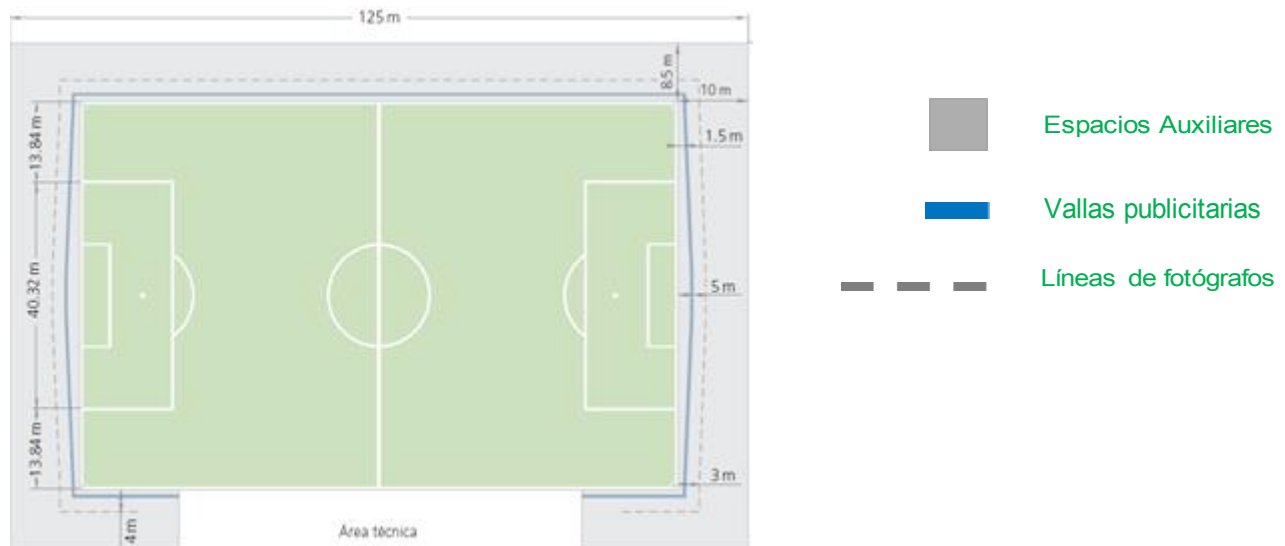
Los Clubes Profesionales y de Aficionados están obligados a informar a la División correspondiente o al Sector Amateur, con 30 días al menos antes del inicio de una Temporada el aforo, construcciones o modificaciones de su Estadio, terrenos de juego y/o canchas con el objeto de obtener la autorización correspondiente.

ARTICULO 60

Se entenderá por:

Cancha: la superficie en donde se encuentra el terreno de juego y el espacio destinado a la zona de Jugadores suplentes, Cuerpo Técnico, Oficiales de Partido, espacios publicitarios, contracancha, Fotógrafos, Camarógrafos, Radio y Televisión, y deberá cumplir con lo siguiente:

Los estadios podrán contar con un foso, en cuyo caso, la cancha deberá estar trazada de tal forma que exista entre ésta y el foso una distancia de 5m.



Terreno de Juego: es el rectángulo en el cual se celebra un partido de conformidad con las reglas de juego promulgadas por el International Football Association Board publicadas por la FIFA, y cuyas características deben ser:

- Para la República Mexicana, la orientación del terreno de juego tendrá que ser norte-sur.
- El terreno de juego debe estar completamente llano y nivelado. El césped del terreno de juego deberá podarse a una altura entre 28 mm y 32 mm, y sus franjas deberán respetar un ancho de 4 m cada una.





Está prohibido marcar el terreno de juego con líneas interrumpidas o surcos, así como la reproducción real o virtual de logotipos o emblemas representativos de la FIFA, Confederaciones, Asociaciones, Ligas, Clubes, marcas comerciales o cualquier tipo de publicidad, durante el desarrollo del partido.

El Club que infrinja lo dispuesto en el párrafo anterior, será sancionado de conformidad con lo que señala el Reglamento de Sanciones.

Artículo 61

Superficie del terreno de juego

El terreno de juego de la cancha 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 División de que se trate.

Es obligación de los Clubes mantener el terreno de juego y la zona de calentamiento en excelentes condiciones, el que no lo haga podrá ser sancionado de conformidad con lo dispuesto por el Reglamento de Sanciones.

Aunque las Reglas de Juego estipulan las dimensiones máximas y mínimas del terreno de juego, es recomendable que un Estadio ofrezca un área verde más extensa.

Considerando lo último, se deberá contar con las dimensiones siguientes:

Terreno de juego: 105 m de largo y 68m de ancho.

Artículo 62

Corredor de servicios alrededor del área verde

En muchos Estadios, el área verde del terreno de juego va de un muro a otro, mientras que existen otras instalaciones en la que se ha preferido tener un corredor de servicio pavimentado a fin de facilitar el desplazamiento de ambulancias, vehículos de mantenimiento o de seguridad, etc.





Este es un asunto de preferencia individual y el estilo que se elija dependerá de las necesidades particulares de cada Estadio, garantizando siempre la visibilidad desde cualquier punto de la Tribuna.



Artículo 63

En caso de contar con valla o foso de retención de espectadores, las distancias mínimas de la demarcación de la línea de banda a dicha valla o foso son:

- De cada línea de banda: 2 m
- De cada línea de demarcación: 3 m

Por regla general, 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 64

Las redes de las porterías instaladas en las canchas deberán ser blancas y lisas. Así mismo, los tubos de los banderines del tiro de esquina deberán ser color blanco y sin dibujos o marcas.

Los Clubes que no cumplan con las disposiciones aplicables a las canchas y terrenos de juego, serán sancionados conforme a lo dispuesto por el Reglamento de Sanciones.

Artículo 65

Área de Trabajo del Director Técnico:

El área técnica es la superficie cuyo largo equivale a la longitud de la banca, más un metro de cada lado de la misma, donde deben permanecer los Jugadores Suplentes y Cuerpo Técnico de cada Club. El ancho del Área Técnica parte de la banca en línea paralela marcada, hasta un metro de la línea de banda equidistante de la línea central del terreno de juego.





No está permitido colocar ningún tipo de publicidad dentro de la superficie del área técnica donde el Director Técnico da sus instrucciones.

Artículo 66

El Director Técnico y el Auxiliar Técnico son las únicas personas autorizadas para dar instrucciones a los Jugadores dentro del área técnica en los partidos oficiales o amistosos de la presente Temporada, con la única restricción de que deberán ejercer este derecho uno a la vez, jamás los dos al mismo tiempo.

Queda estrictamente prohibido que los Preparadores Físicos, Médicos, Kinesiólogos, Utileros y Masajistas se levanten a dar instrucciones hacia el terreno de juego, en el área técnica. Cualquiera de los anteriormente mencionados que sea reportado por el Árbitro, por llevar a cabo esta función, será sancionado de conformidad con lo dispuesto por el Reglamento de Sanciones.

Está estrictamente prohibido el uso de aparatos de telecomunicación en el Área de trabajo del Director Técnico.

Artículo 67

Queda estrictamente prohibido fumar en el Área Técnica, cancha, túneles y/o pasillos, según lo dispuesto por el Reglamento de Sanciones. El Árbitro y el Comisario del partido tendrán la facultad para exigir el cumplimiento de esta disposición para evitar ser sancionado de conformidad con lo estipulado por el citado ordenamiento.

Artículo 68

Será obligación de los Clubes contar en su Estadio con pasajes protectores portátiles (gusanos) para proveer de protección adecuada a Jugadores y Cuerpo Técnico de ambos Clubes y Cuerpo Arbitral en su ingreso y/o salida de la cancha y/o terreno de juego. El Club que no cumpla con lo dispuesto en el presente apartado será sancionado de conformidad con lo dispuesto por el Reglamento de Sanciones.

Los protectores portátiles deberán inflarse por primera vez 45 minutos antes del inicio del partido, así como después del silbatazo final de los primeros 45 minutos del partido y al silbatazo final del partido.

Los Clubes locales deberán marcar tiempos y rutas de acceso desde los vestidores hasta el terreno de juego y viceversa, en las que no converjan Directivos, Jugadores, Integrantes del Cuerpo Técnico y Oficiales del Partido.

Artículo 69

El riego del terreno de juego se permite hasta una hora antes de la hora programada para el saque inicial. El Club que contravenga será sancionado conforme con lo dispuesto por el Reglamento de Sanciones.

Artículo 70

Al término del partido, los Directores Técnicos y/o Auxiliares Técnicos que ocupen el lugar del Director Técnico debido a una ausencia justificada de éste, están obligados a acudir a la Conferencia de Prensa que de conformidad con el protocolo debe celebrarse al finalizar un partido,





bajo pena de ser sancionados de acuerdo con lo que dispone el Reglamento de Sanciones. Esta disposición no aplica para Directores Técnicos y/o Auxiliares Técnicos que hayan sido expulsados del encuentro, por lo que en tal caso no acudirán a dicha Conferencia, debiendo permanecer en vestidores o en el autobús del equipo.

Artículo 71

Los Estadios en donde se efectúen los partidos deberán garantizar que las instalaciones reúnen los requisitos y las directrices de seguridad en construcción que requieren los Reglamentos de Gobierno de la localidad, así como con aquellos que en particular exige el Reglamento de Competencia aplicable.

Así mismo, deberán garantizar que el terreno de juego, el equipamiento adicional y las instalaciones para cada partido, estén en estado óptimo y cumplan con lo estipulado en las Reglas de Juego del International Football Association Board y el presente reglamento, así como con los demás ordenamientos y normas aplicables.

Artículo 72

El Club local es responsable del orden y la seguridad en los Estadios y sus alrededores antes, durante y después de los partidos.

Artículo 73

Los Estadios podrán contar con relojes que señalen el tiempo jugado, siempre que se detengan al término del tiempo reglamentario de cada parte, es decir, después de 45 minutos tratándose del primer tiempo del partido y después de 90 minutos tratándose del segundo tiempo del partido. Se aplicará la misma disposición en caso de tiempos extras, es decir, después de 15 y 30 minutos respectivamente.

Artículo 74

Los Estadios deberán contar con los siguientes servicios:

- a) Personal de vigilancia que a juicio de las Autoridades de Gobierno y del Club local sea suficiente para garantizar la seguridad del Público en general, Oficiales de Partido, Jugadores y Cuerpo Técnico, antes, durante y hasta el término de cada encuentro.
- b) Un Centro de Mando con vista hacia la cancha y equipado con pantallas de circuito cerrado de televisión.
- c) Rampas, accesos, asientos y áreas en general destinadas a personas con capacidades diferentes.
- d) Las escaleras del Estadio deberán estar pintadas de un color que resalte las rutas de evacuación para los asistentes, y permanecer libres de espectadores y objetos que impidan el libre tránsito.
- e) Área de Servicio Médico para la atención de Jugadores y público en general.
- f) Instalaciones adecuadas tanto para los Jugadores y Cuerpo Técnico, como para el Cuerpo Arbitral. Los vestidores deberán ser 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 personal de seguridad 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.

- g) Área de control de dopaje.
- h) Contar con un Desfibrilador portátil, independiente al de las Ambulancias.
- i) Contar con una computadora y una impresora en función para la elaboración del Informe Arbitral, así como un fax y/o conexión a Internet para el envío del mismo.
- j) Contar con un pizarrón electrónico en óptimas condiciones, para indicar la sustitución de Jugadores y el número de minutos añadidos en compensación por el tiempo perdido.
- k) Contar con zona de autobuses, misma que deberá tener el espacio suficiente para su estacionamiento y que permita el acceso a los vestidores sin riesgo para Árbitros y Jugadores

Artículo 75

Los Estadios deberán contar con un sistema de circuito cerrado, que deberá cubrir como mínimo los siguientes puntos:

Exterior del Estadio

- Llegada de los autobuses y estacionamiento de los Clubes
- Llegada y estacionamiento de los vehículos de los Oficiales de Partido.
- Estacionamiento de los vehículos de los Directivos, locales y visitantes.
- Acceso de los grupos de animación, local y visitante.
- Algunas de las entradas principales al estadio.
- Taquillas principales (si se utilizan el día del juego).

Interior del Estadio

- Exterior de los vestidores (visitante, local y de oficiales).
- Zona donde se ubican los Grupos de Animación, tanto local como visitante.
- Palco visitante.
- Accesos de los Jugadores y oficiales del partido a la cancha.
- Sala de detención y custodia (en caso de existir).





Los Clubes que no cuenten con un sistema de circuito cerrado serán sancionados conforme al Reglamento de Sanciones.

Artículo 76

Para poder celebrar partidos en horario nocturno, es obligatorio que los Estadios cuenten con alumbrado, así como con una planta de emergencia.

Artículo 77

Los denominados recogebalones (12 como máximo) deberán ser niños o niñas no menores de 12 ni mayores de 15 años, quienes estarán obligados a llevar una camiseta o chaleco que permita su identificación a simple vista.

Los recogebalones que no cumplan con sus funciones correctamente, no acaten las órdenes del Árbitro y/o del Comisario, y/o retengan los balones con el fin de hacer tiempo deliberadamente, podrán ser expulsados de la cancha por el Árbitro y/o Comisario del partido, en su caso, siendo sancionados conforme a lo dispuesto por el Reglamento de Sanciones.

Artículo 78

En los Estadios donde existan pantallas gigantes queda prohibido su uso para reproducir fuera de lugar, tarjetas amarillas, tarjetas rojas, jugadas controversiales como acciones que deriven en penales marcados o no marcados, goles anulados y/o cualesquiera imágenes o leyendas que puedan interferir con el desempeño del trabajo del Cuerpo Arbitral, o que ofendan o inciten a la violencia en contra del Club visitante.

Los Clubes podrán utilizar las pantallas gigantes para transmitir goles, tiros de esquina, tiros libres, tiros a puerta con el balón en movimiento y el resumens del primer tiempo y/o del segundo tiempo.

Artículo 79

El sonido local se usará únicamente durante el tiempo de juego para anuncios relacionados con:

- Alineaciones
- Cambios
- Amonestaciones
- Expulsiones
- Cuestiones de seguridad
- Protección civil

Para publicidad comercial se usará exclusivamente durante las suspensiones del juego.

Así mismo se podrá utilizar para la reproducción parcial de Himnos de Clubes y porras, los cuales pueden durar como máximo cinco segundos, y transmitirse solamente durante la suspensión del juego.

Queda estrictamente prohibido utilizar el sonido local para fines distintos a los señalados en los párrafos anteriores, ó para arengar de manera alguna al Público contra el Club visitante y/o Cuerpo Arbitral.





Si los comentarios realizados a través del sonido local se detectan incitadores a la violencia, u ofensivos para el público en general, se iniciará un procedimiento disciplinario en contra del Club.

El Club que contravenga lo dispuesto por este artículo, será sancionado de conformidad con lo dispuesto por el Reglamento de Sanciones.

Artículo 80

Los Clubes que actúan como local deberán proveer la seguridad suficiente al Club visitante, Oficiales del Partido y al público en general, durante su estancia en el Estadio y hasta que abandonen el mismo.

Así mismo, deberán prohibir a los asistentes e integrantes de 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.

Artículo 81

Los Clubes podrán extender mosaicos monumentales a lo largo de la tribuna, siempre y cuando la organización y control no estén a cargo de los Grupos de Animación ni se realicen en la zona reservada para ellos.

Obligatoriamente, se deberán cumplir las siguientes condiciones:

- a) No podrán contener textos ofensivos, que denigren a las personas o que inciten a la violencia.
- b) No podrán contener mensajes políticos o religiosos.
- c) Deberán procurar que el material mediante el cual son fabricados no sea inflamable ni pesado.
- d) Deberán estar instalados previo a la celebración del partido.
- e) No podrán contener marcas publicitarias ni realizarse promoción de las mismas, excepto en los casos en que se despliegue un mosaico de la playera oficial del Club y en ella aparezcan sus patrocinadores.
- f) Los mosaicos monumentales no podrán ser considerados ventanas comerciales. Sin embargo, caso de que los patrocinadores del Club contribuyan a dedicar o dirigir un mensaje de apoyo al Club, la(s) marca(s) podrá(n) aparecer en el mosaico, respetando una medida que proporcionalmente implique sólo una referencia y no un anuncio.

Los Clubes que desplieguen mosaicos monumentales y no respeten la presente disposición, serán sancionados de conformidad con lo dispuesto por el Reglamento de Sanciones.

Artículo 82

En todos los partidos celebrados, ya sean oficiales o amistosos, los Clubes de la FMF están obligados a cumplir con lo establecido en el Reglamento de Disposiciones de Seguridad para Partidos Oficiales y los Acuerdos tomados por el Consejo Interno de Seguridad.





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.

ARTICULO 83

La FMF, por conducto de la revisora de Estadios que coordina la Dirección General de la LIGA MX / ASCENSO MX podrá hacer las revisiones que considere oportunas, con el objeto de comprobar que los Estadios reúnen las condiciones reglamentarias exigidas. Los gastos en que se incurra por la revisión correrán a cargo de los Clubes cuyos Estadios sean revisados.

De igual manera, se podrá hacer la revisión a petición fundada de parte, realizando esta gestión dentro de los 15 días siguientes a la presentación de la solicitud. En este caso, los gastos derivados de la revisión del Estadio, serán a cargo del Club titular del Estadio en caso de que se le comprueben los hechos que originan la revisión. Si la denuncia resulta infundada, los gastos derivados de la revisión correrán a cargo del denunciante.

O. PERSONAL AUTORIZADO PARA INGRESAR Y/O PERMANECER EN CANCHA

ARTICULO 84

En los partidos de las competencias de carácter oficial o amistoso se autorizará el ingreso a la cancha de las personas que se encuentren debidamente acreditadas por los Clubes y/o la FMF.

ARTICULO 85

Una vez iniciado el partido, únicamente se autorizará permanecer en la cancha a las siguientes personas:

- a. Árbitros y Jueces de línea.
- b. 5 integrantes del Cuerpo Técnico y 7 Jugadores suplentes por cada Club.
- c. Personal encargado de devolver los balones (recogebalones), 12 como máximo, mismos que deberán tener una edad comprendida entre los 12 y hasta los 15 años, y deberán utilizar una camisa o chaleco distintivo que permita su inmediata identificación a simple vista.
- d. Responsable de las Fuerzas de Seguridad Pública y Seguridad Privada y Policías encargados de cuidar el orden.
- e. Comisario(s) de Partido.
- f. Personal asignado como Servicio Médico del Estadio.
- g. Fotógrafos, camarógrafos y locutores de TV y radio, debidamente acreditados.

ARTICULO 86

Toda persona no autorizada a permanecer en la cancha, será retirada por el Árbitro y/o Comisario de Partido.

En caso de no acatar la instrucción se informará al Coordinador de Seguridad para que por su conducto el infractor sea retirado por la fuerza pública.

ARTICULO 87

La Dirección de Comunicación de la FMF, de la LIGA MX / ASCENSO MX ó de los Clubes, únicamente expedirán las acreditaciones para permanecer en la cancha a los siguientes medios de





comunicación, los cuales en todo momento deberán dirigirse con respeto a los Oficiales, Oficiales de Partido y demás personal que se encuentre en cancha, así como cumplir las instrucciones que reciban por parte del Árbitro y/o Comisario (s) de partido.

ARTICULO 88

Se permitirá el ingreso a la cancha del personal que se menciona a continuación:

a. Fotógrafos. Únicamente se permitirá el ingreso a 2 fotógrafos por cada periódico, revista o medio informativo acreditado por el Club local y/o por la FMF. Todos los fotógrafos deberán portar un chaleco numerado que permita su inmediata identificación y deberán ubicarse en el espacio designado detrás de las porterías.

El número máximo de reporteros gráficos autorizado será de 60 personas, mismos que deberán distribuirse en dos grupos de 30 reporteros, colocados en cada una de las cabeceras.

b. Personal de televisión. Únicamente podrá ingresar al Estadio el personal de la empresa televisora titular de los derechos de transmisión con tres reporteros, cada uno con su asistente y camarógrafo. Dicho personal deberá ubicarse detrás de cada una de las porterías y en media cancha sólo si cuenta con la autorización de la FMF y siempre que el espacio entre las bancas lo permita.

La empresa televisora titular de los derechos de transmisión, previo acuerdo con el Club local y el Comisario de Partido, será quién determine que otro medio informativo podrá estar en la cancha detrás de la portería.

Los reporteros autorizados para ingresar a la cancha únicamente podrán realizar actividades propias de su profesión como entrevistas y tomas videográficas, por lo que les está estrictamente prohibida la intromisión en el juego, y por tanto, no podrán dirigirse a los Jugadores, integrantes del Cuerpo Técnico y/o integrantes del Cuerpo Arbitral, con el objeto de referirles jugadas o acciones durante el desarrollo del partido.

La cámara móvil de la empresa televisora que esté transmitiendo el partido, solo podrá ingresar al terreno de juego, previa autorización del Club local y del Comisario del partido, para realizar tomas del sorteo (volado) al inicio del partido y para realizar entrevistas al final del mismo. Fuera de esta excepción, les está absolutamente prohibido a los comentaristas ingresar al terreno de juego y zona de áreas técnicas.

Todos los camarógrafos y auxiliares deberán portar un chaleco numerado que permita su inmediata identificación.

c. Comentaristas de Radio. El número máximo de comentaristas de radio será de 20 personas, los cuales deberán distribuirse en dos grupos de 10 personas cada uno y que se colocarán en cada una de las cabeceras.

ARTICULO 89

La ubicación de los fotógrafos, camarógrafos, reporteros y comentaristas, previo el inicio del partido, será alineados junto al banderín del centro del campo para que los fotógrafos y camarógrafos hagan las fotos y tomas necesarias, debiendo tomar sus posiciones tras cabeceras antes del silbatazo de inicio del partido.





ARTICULO 90

A todas las personas acreditadas para ingresar y/o permanecer en la cancha les está prohibido ingresar al terreno de juego en cualquier momento, ya sea antes, durante y/o después del partido, por lo que el Árbitro los obligará a tomar sus posiciones antes del inicio del partido.

En caso de que alguna de las personas autorizadas para ingresar a la cancha no cumpla con las disposiciones aplicadas a cada caso en particular, el Árbitro y/o Comisario de Partido recogerán la acreditación de los infractores y asentarán en su reporte dichos incidentes, los cuales serán turnados tanto a la División, como a la Dirección de Comunicación de la FMF y de la LIGA MX / ASCENSO MX, a efecto de que lleven a cabo la investigación respectiva y determinen lo conducente.

En caso de que la persona del medio de comunicación resulte responsable se le retirará la acreditación y el infractor no podrá volver a cubrir ningún encuentro relacionado con la FMF, sin importar la sede en donde se hayan suscitado los hechos en un término de hasta una Temporada oficial.

La Dirección de Comunicación de la FMF o la de la LIGA MX / ASCENSO MX, según corresponda, notificarán dichos acontecimientos al medio de comunicación acreditado para que la persona infractora sea sustituida.

ARTICULO 91

Las únicas personas que podrán ser autorizadas, mediante la obtención de una acreditación, son las señaladas en el presente Reglamento, por lo que ninguna otra bajo pretexto alguno o motivo, podrá ingresar a la cancha sin la previa autorización de la FMF o de la LIGA MX / ASCENSO MX.

En los partidos de la Selección Nacional que se lleven a cabo en cualquier parte de la República Mexicana, la Dirección de Comunicación de la FMF será la encargada de otorgar las acreditaciones correspondientes con el apoyo del área de prensa del Club local, siguiendo en todo momento los lineamientos establecidos en el presente Reglamento.

P. BALONES

ARTICULO 92

Los balones que se utilicen en los partidos oficiales deberán reunir las condiciones de peso, medida y presión que determinan las Reglas de Juego, debidamente autorizados por la Asamblea de cada División y del Sector Amateur.

Artículo 93

Los balones que se utilicen en los partidos oficiales, así como en partidos amistosos serán los autorizados por la Asamblea de Clubes de la División de que se trate.





Artículo 94

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

Q. EQUIPAMIENTO

Artículo 95

El uniforme básico obligatorio de un Jugador será:

1. Playera de juego, short, medias, espinilleras y calzado. En caso de utilizar pantalón y/o playera térmica y/o cinta adhesiva o un material similar en la parte exterior, éstos deberán tener el mismo color de las medias, del short o manga. Como excepción a lo anterior, si el proveedor de los uniformes de un Club no contara con playera térmica del mismo color que la playera de juego, se podrá utilizar uno distinto, siempre y cuando no se confunda con el color de la playera de juego y/o playera térmica del Club contrario y sea utilizada de manera uniforme por todos los Jugadores que así lo decidan, es decir, no podrá haber diferencia de colores en las playeras térmicas entre Jugadores de un mismo Club.

La ropa utilizada debajo del uniforme deberá ser lisa y no contener imágenes de ningún tipo, salvo el logotipo del proveedor o del Club, dando debido cumplimiento a las normas relacionadas con la publicidad en el equipamiento.

2. Portero: cada portero vestirá colores que lo diferencien de los demás Jugadores y de los Árbitros.
3. Se prohíbe a los Jugadores el uso de bandas, gorras, muñequeras, pantalón y/o playera térmica con publicidad comercial no autorizadas por su Club.
4. El equipamiento básico obligatorio no deberá tener lemas, mensajes o imágenes políticos, religiosos ni personales, lo cual de cotravenirse podrá ser sancionado por la Comisión Disciplinaria.
5. Los Jugadores no deben mostrar ropa interior con lemas, mensajes o imágenes políticos, religiosos o personales y tampoco otra publicidad que no sea el logotipo del fabricante. Contravenir esta disposición puede sancionarse por la Comisión Disciplinaria.
6. Por razones de seguridad, los Jugadores no utilizarán ni llevarán objetos que sean peligrosos para ellos mismos o para los demás Jugadores (incluido cualquier tipo de joya), de presentarse tal caso serán sancionados con lo dispuesto por el Reglamento de Sanciones.
7. Cuando se usen protectores de cabeza, estos deberán observar las siguientes características:
 - Ser de color negro o del color principal de la camiseta (siempre y cuando los Jugadores del equipo usen el mismo color);
 - Estar a tono con la apariencia profesional del equipamiento del Jugador;
 - Estar separados de la camiseta;





- Ser seguros y no suponer ningún riesgo para el Jugador que lo lleve ni para ningún otro Jugador (por ejemplo: con un mecanismo para abrirlo y cerrarlo alrededor del cuello);
- Carecer de partes que sobresalgan (protuberancias).

Artículo 96

Los Jugadores utilizarán obligatoriamente en la camiseta de juego, sobre la espalda y en la parte delantera del short, un número consecutivo de los dígitos que correspondan a la División.

Artículo 97

El nombre del Jugador en la camiseta deberá cumplir con las siguientes características:

1. Los nombres de los jugadores deberán figurar en el dorso de la camiseta utilizada como equipamiento de juego en todos los partidos.
2. El nombre del jugador deberá corresponder al nombre indicado en la lista de jugadores según el reglamento de la competición. Nombres distintos, mensajes políticos, religiosos o personales no están permitidos en el uniforme.
3. Sobre la base del principio del contraste de luz y sombra de los colores utilizados, e independientemente de circunstancias tales como condiciones meteorológicas o cantidad de luz, el color utilizado para cualquier nombre del jugador que aparezca en la camiseta deberá ser claramente legible y será distinguible desde lejos para todos los jugadores, oficiales de partido, espectadores y medios y contrastará con los colores utilizados en la camiseta. Queda prohibido el uso de colores metálicos, en especial el dorado y plateado, ya que por su reflejo con la iluminación pierde legibilidad.
4. Dicho contraste podrá lograrse exhibiendo el nombre del jugador en un parche de un solo color. Se podrá aplicar un reborde o un contorno sombreado al nombre del jugador.
5. Las letras utilizadas para el nombre del jugador deberán ser exactamente del mismo color que se haya utilizado para el número exhibido en el dorso de la camiseta y no deberán incluir identificación alguna de la asociación miembro ni del fabricante, ni publicidad del patrocinador, elementos decorativos, elementos de diseño ni ningún otro elemento.
6. El nombre del jugador deberá estar colocado encima del número en el dorso de la camiseta. Las letras utilizadas para el nombre del jugador deberán tener una altura de 5 a 7.5 cm y deberán estar separadas como mínimo 4 cm del número.
7. El color de las letras utilizadas para el nombre del jugador deberá contrastar con el color de la camiseta y deberán usarse caracteres latinos en las letras. Se permitirá el uso de símbolos diacríticos tales como tildes ortográficas o diéresis.
8. El nombre de jugador que figure en una camiseta podrá coserse o fijarse aplicando calor o con una técnica similar. El nombre de jugador estará fijado al equipamiento de juego de manera permanente. El nombre del jugador no podrá fijarse con velcro ni de ninguna otra forma provisional.





9. 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.
10. 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.
11. No está permitido el uso de sobrenombres creados por campañas publicitarias, anuncios comerciales, marcas, calificativos racistas y/o xenófobos.
12. Las Divisiones profesionales tendrán la facultad de vetar los sobrenombres que consideren nocivos para la afición, o atenten contra los principios y valores del fútbol mexicano.
13. Los Clubes podrán incluir en sus uniformes, elementos conocidos como hashtags (#) y arrobas (@), únicamente con las cuentas oficiales certificadas de las redes sociales oficiales de los Clubes. No está permitido insertar datos de cuentas personales o publicitarias.

Artículo 98

El número del Jugador en el uniforme deberá cumplir con las siguientes características:

- a) El número al dorso medirá entre 25 cm (veinticinco centímetros) y 35 cm (treinta y cinco centímetros) de altura, será claramente legible y estará colocado, preferentemente, en el centro del dorso de la camiseta. Además, el número deberá ser completamente visible cuando la camiseta esté metida en el pantalón.
- b) El número del Jugador deberá figurar también en la parte frontal derecha o izquierda del pantalón. El número medirá entre 10 cm (diez centímetros) y 15 cm (quince centímetros) de altura y ser claramente legible.
- c) El color de los números contrastará claramente con los colores del uniforme. Como alternativa, los números podrán tener como fondo un parche de color neutral. En el caso de camisetas a rayas o a cuadros, los números se colocarán sobre un parche de color neutral. Queda prohibido el uso de colores metálicos, en especial el dorado y plateado, ya que por su reflejo con la iluminación pierde legibilidad.
- d) Los números tendrán un solo color. Para mejorar su legibilidad se podrá aplicar un reborde o un contorno sombreado.
- e) Los números no tendrán ninguna identificación del fabricante, publicidad del patrocinador, o diseño, ni podrán contener otro tipo de elementos como, de manera enunciativa, más no limitativa, fotos, rostros, dibujos, letras, cifras, frases, signos, diseños bicolors, o algún otro elemento, mucho menos si estos impiden su correcta identificación.
- f) Los números podrán coserse o fijarse al equipamiento mediante un sistema de aplicación térmica. Los números no podrán fijarse con "Velcro™" o de otra forma provisional.

Dependiendo de la División de que se trate, el número de Jugador será de dos o tres dígitos como máximo.





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.

Artículo 99

Por ningún motivo se omitirán los números en la parte posterior de las camisas ni en la parte delantera del pantalón. Los árbitros están facultados para retirar del terreno de juego a los Jugadores que no cumplan con esta disposición, salvo en el caso del tercer portero de un Club, el cual deberá portar una camiseta sin número para el caso de que tenga que cambiar su posición con algún Jugador.

Los Clubes que no cumplan con las especificaciones respecto de los números en la camiseta y en el short del Jugador, así como el nombre, serán sancionados con lo dispuesto en el Reglamento de Sanciones.

Artículo 100

Los Clubes podrán portar publicidad comercial en sus uniformes, siempre y cuando se identifiquen claramente los colores del Club, el número del Jugador, el escudo oficial del Club y de la División Profesional.

En toda competencia, ya sea oficial o amistosa, los Clubes afiliados a la FMF deberán portar el escudo de la División a la que pertenecen, respetando los lineamientos y directrices establecidas al respecto

ARTÍCULO 101

Siempre que en un partido los uniformes de los contendientes sean parecidos y por ello puedan provocar confusión, cambiará el suyo el equipo que juegue como visitante.

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

R. ÁRBITROS

ARTICULO 102

El Árbitro es la autoridad deportiva para dirigir los partidos amistosos u oficiales autorizados por la FMF.

ARTICULO 103

La autoridad del Árbitro comienza en el momento de entrar al Estadio o recinto deportivo donde se juega el partido y no termina hasta que lo abandona.





ARTICULO 104

Los Directivos, integrantes del Cuerpo Técnico y Jugadores, deberán acatar las decisiones de los Árbitros y prestarles todo su apoyo y protección para garantizar la independencia de su actuación y el respeto de su investidura.

ARTICULO 105

Los Árbitros tendrán las facultades señaladas en la Regla 5 de las Reglas de Juego autorizadas por el IFAB, así como las disposiciones de la Comisión de Árbitros de la FMF.

ARTICULO 106

El Árbitro elaborará el Informe Arbitral del partido en el que hará constar:

- a) Alineación de los Jugadores.
- b) Cuerpo Técnico.
- c) Amonestaciones y expulsiones.
- d) Incidencias del partido.

60 minutos antes del inicio del partido el Árbitro deberá recibir las alineaciones de los Clubes contendientes para ser incluidas en el Informe Arbitral que deberá ser firmado por los capitanes de los Clubes, siendo los responsables de la autenticidad de la relación de los integrantes del Cuerpo Técnico y Jugadores que participen en el encuentro.

ARTICULO 107

Los Árbitros podrán discrecionalmente ampliar el reporte de los hechos o circunstancias del partido ya asentados en el Informe Arbitral, para lo cual dispondrán de un plazo improrrogable de 24 horas, contadas a partir de la hora de terminación del partido, teniendo la obligación de incluir las copias a ambos Clubes y a la División respectiva.

Dicho Informe deberá ser notificado a los Clubes a través de la Comisión de Árbitros. Así mismo se enviará a la División Profesional correspondiente y a la Comisión Disciplinaria.

La ampliación deberá referirse a los hechos enunciados en el Informe Arbitral del partido, o acontecimientos posteriores relacionados con el mismo encuentro.

Los capitanes de los Clubes contendientes podrán solicitar al Árbitro que agregue en el Informe las protestas o hechos relacionados con el partido, siempre que lo hagan en forma escrita y en papel membretado del Club, dentro de las 24 horas siguientes a la finalización del partido.

El plazo para solicitar aclaraciones o investigaciones ante el Órgano competente, en relación con el Informe Arbitral de un partido será el que señalen los Reglamentos correspondientes.





S. COMISARIOS

ARTICULO 108

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

La FMF, a través de la Coordinación de Seguridad y Comisarios de la Dirección General de la LIGA MX / ASCENSO MX, tendrá la facultad de designar Comisarios para vigilar el correcto desarrollo de los partidos, y que se lleven a cabo en forma reglamentaria de conformidad con las facultades señaladas en las Directrices para los oficiales de partido de FIFA.

T. SISTEMA ECONÓMICO DE LAS COMPETENCIAS

ARTICULO 109

A efecto de garantizar el cumplimiento de las obligaciones que los Clubes Profesionales contraen por el solo hecho de participar en una competencia oficial, la FMF y/o las Asambleas y/o los Comités Directivos de las Divisiones Profesionales, podrán exigir el otorgamiento de garantías que pueden consistir en:

- a) Fianza y/o garantía líquida de compañía autorizada para otorgarlas.
- b) Retención de los ingresos de taquilla deducidos de los gastos del partido.
- c) Adopción de cualquier otra medida que se considere adecuada para el mismo fin.

ARTICULO 110

El Sistema Económico de las Competencias Oficiales podrá ser:

- a) Plazas libres; es decir, el producto total de los ingresos por todos los conceptos corresponde al Club local, el cual cubrirá todos los gastos de organización del encuentro. Los Clubes visitantes pagarán los gastos de desplazamiento, alojamiento y alimentación de su propia delegación.
- b) Porcentaje a repartirse entre los Clubes participantes.
- c) Tratándose de un partido que se juega en cancha neutral el Club propietario o concesionario del Estadio será el responsable de la organización del partido.

Los beneficios que se obtengan serán distribuidos mediante acuerdo previo que celebren las partes, aprobado por la Liga o División respectiva.

ARTICULO 111

En todo caso las condiciones económicas relacionadas con las competencias oficiales o amistosas deberán estar claramente establecidas en los Reglamentos de Competencia correspondientes.





TRANSITORIOS

Primero.

El presente reglamento fue aprobado por el Comité Ejecutivo de la Federación Mexicana de Fútbol Asociación, A.C. el día 30 de mayo de 2017 entrando en vigor en esa misma fecha.

Segundo.

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

Fin/

