

# KINGS & QUEENS REGLAMENTO OFICIAL





## 1. LA COMPETICIÓN - ESTRUCTURA

### 1.1 Fase Regular

#### 1.1.1. Formato

La fase regular de la KINGS League (según se define más adelante) estará formada por dos (2) períodos (splits) de competición (invierno y verano) y por, inicialmente, doce (12) equipos que jugarán durante once (11) jornadas en cada uno de los splits. Las jornadas se disputarán en un mismo día (generalmente, los domingos) con seis (6) partidos.

El Split de invierno se iniciará tentativamente en enero, y durará trece (13) semanas consecutivas, incluidos los play-off.

El Split de verano se iniciará tentativamente en septiembre, y durará trece (13) semanas consecutivas, incluidos los play-off.

Conjuntamente, el Split de verano, y el Split de invierno serán referidos como la **“Temporada”**.

KINGS se reserva, a su entera discreción, la potestad de modificar el formato de la Competición y las fechas correspondientes a los splits, previo aviso en un plazo de razonable a los equipos.

Al finalizar cada split, los diez (10) primeros equipos clasificados jugarán la fase final (play-off) (punto 1.2) (conjuntamente, la fase regular y la fase play-off, la **“KINGS League”** o la **“Competición”**).

#### 1.1.2. Sistema de clasificación

La clasificación se realizará de manera ordinal de mayor a menor número puntos obtenidos durante las once (11) jornadas de cada Split.

En este sentido, (i) la victoria en el tiempo reglamentario de partido otorgará 3 puntos al Equipo ganador y 0 al perdedor; (ii) la victoria en la fase de desempate explicada en el apartado 1.4.2 siguiente, otorgará 2 puntos al ganador y 1 punto al perdedor.

En caso de empate a puntos, la clasificación se realizará del siguiente modo:

- A. Mayor diferencia de goles entre los anotados y recibidos en cómputo general de la fase regular; subsidiariamente
- B. Se tendrá en cuenta el partido celebrado entre ellos; subsidiariamente
- C. El que hubiera conseguido el mayor número de goles a favor; y subsidiariamente
- D. En el caso en que siguiera existiendo un empate, se resolverá por sorteo.



## 1.2 Play-off

### 1.2.1 Formato Kings League

Los diez (10) equipos clasificados para los play-off de cada Split se enfrentarán siguiendo el siguiente formato:

- **Playoff 1:** El séptimo clasificado se enfrentará contra el octavo (Partido 1), el sexto contra el noveno (Partido 2) y el quinto contra el décimo (Partido 3).
- **Playoff 2:** El segundo clasificado se enfrentará contra el ganador del Partido 1 (Semifinalista 2), el tercer clasificado se enfrentará contra el ganador del Partido 2 (Semifinalista 3) y el cuarto clasificado contra el Partido 3 (Semifinalista 4).
- **Final Four:** La primera semifinal la enfrentarán el primer clasificado contra el Semifinalista 4, y en la segunda semifinal se enfrentarán el Semifinalista 2 contra el Semifinalista 3.

La gran final la disputarán los respectivos ganadores de cada semifinal.

La Fase Final se disputará a partir de la semana siguiente a la finalización de la Fase Regular.

KINGS se reserva, a su entera discreción, la potestad de modificar las fechas correspondientes a la Fase Final, previo aviso en un plazo razonable a los Equipos.

### 1.2.2 Formato Queens League

Los siete (7) equipos clasificados para los play-off de cada Split se enfrentarán siguiendo el siguiente formato:

- **Cuartos:** El cuarto clasificado se enfrentará contra el quinto (Semifinalista 1), el tercero contra el sexto (Semifinalista 2) y el segundo contra el séptimo (Semifinalista 3).
- **Final Four:** La primera semifinal la enfrentarán el primer clasificado contra el Semifinalista 1, y en la segunda semifinal se enfrentarán el Semifinalista 2 contra el Semifinalista 3.

La gran final la disputarán los respectivos ganadores de cada semifinal.

La Fase Final se disputará a partir de la semana siguiente a la finalización de la Fase Regular.

KINGS se reserva, a su entera discreción, la potestad de modificar las fechas correspondientes a la Fase Final, previo aviso en un plazo razonable a los Equipos.

## 1.3 Cambio de calendario

KINGS se reserva el derecho a realizar los cambios en el calendario y los horarios de los partidos. En este caso la Competición lo notificará a todos los Equipos en la mayor brevedad posible.



## 1.4 Normativa de partidos

### 1.4.1 Duración

Los encuentros tendrán una duración de cuarenta (40) minutos que se dividirán en dos (2) partes de veinte (20) minutos. Se deja expresa constancia que el tiempo no será detenido en ningún momento, salvo para determinar la finalización de cada parte y la finalización del partido.

El reloj podrá detenerse en caso de lesión si entrara la asistencia médica. Si el jugador denegara la asistencia médica, para evitar la pérdida de tiempo, el árbitro requerirá la incorporación inmediata al juego o ser atendido fuera del terreno de juego.

En ciertas fases del partido, y que son explicadas más adelante, el reloj podrá ser detenido. A su entera discreción, el árbitro podrá detener el tiempo de partido.

Entre parte y parte, se realizará un período de descanso de tres (3) minutos.

#### Pérdida de tiempo

Se deja expresa constancia que la Competición aboga por el juego limpio y por la celebración de los partidos de la forma más fluida posible. Por ello, la Competición no tolerará las pérdidas de tiempo deliberadas durante los partidos, y sancionará, a su entera discreción (según corresponda), a los equipos y jugadores que pierdan tiempo de forma deliberada.

#### Carta Play-off

Excepcionalmente, en el marco de los play-offs, la liga, previamente avisando a los equipos, se reserva la opción de aplicar cinco (5) minutos de tiempo extra, en caso de que el equipo que haya quedado por delante respecto a su oponente directo en la clasificación de la fase regular esté perdiendo al final del partido.

Esta carta consistirá en disputar un “extra – time” de 5 minutos una vez finalizados los 40 minutos (más el añadido) del tiempo de juego.

Para estos 5 minutos extra, el juego se reanudará mediante el sistema “jaula” y se efectuará cambio de campo, situando a cada equipo en la disposición de inicio del partido (con una cuenta atrás de 20”).

El árbitro tendrá la potestad de aplicar tiempo añadido siempre que lo crea oportuno por las posibles incidencias que hayan ocurrido en ese tramo de tiempo de 5 minutos.

Toda decisión del árbitro en los 40 minutos de juego repercutirá en esta prórroga de 5’, es decir, las amonestaciones o expulsiones que sucedan durante los 40’ de juego. Por ello, si un jugador es amonestado en la segunda parte y no ha finalizado su tiempo de sanción al concluir el partido regular (los 40’ reglamentarios incluyendo el tiempo de descuento), el tiempo de sanción al jugador/equipo se retomará en esta prórroga.

En esta prórroga, existirá la posibilidad de aplicar cartas.

En el supuesto que finalizado el plazo de esta carta de tiempo extra, el partido hubiera finalizado en el empate, se procederá a la tanda de shoot out.

En caso de que los 40 minutos de juego regular (incluyendo el tiempo de descuento que corresponda) hayan finalizado en empate se procederá a la tanda de shoot out.

### 1.4.2 Desempate



Si a la finalización del tiempo reglamentario el partido finalizara en empate, los equipos deberán desempatar mediante el lanzamiento de cinco (5) penaltis shootout.

Los penaltis consistirán en un uno contra uno del jugador contra el portero, donde el jugador saldrá del centro del campo hacia la portería, y tendrá 5 segundos (6, en el caso de la Queens League) para marcar. Por su parte, el portero deberá iniciar el penalti estando con al menos parte de un pie sobre la línea de meta o detrás de esta, pudiendo, asimismo, salir del área cuando haya sonado la correspondiente señal sonora. Desde el momento en que el portero toque el balón y no haya sido gol (o directamente no haya sido gol sin que el portero toque el balón), el penalti finaliza y se considerará como penalti fallado. Además, si el portero saliera de la línea de gol antes de la finalización de la cuenta atrás, el penalti se repetirá en caso de que el mismo no termine en gol, y si, posteriormente reincidiera, el árbitro lo amonestará con tarjeta amarilla y deberá ser sustituido.

En el supuesto en el que el portero realizara falta al jugador o manos fuera del área, dentro del plazo del lanzamiento del penalti de desempate, el árbitro señalará lanzamiento de penalti estándar, el cual se lanzará en el momento inmediatamente posterior. Además, se mostrará tarjeta amarilla al portero, el cual deberá abandonar la tanda de penaltis y ser sustituido por otro portero/jugador, sin que dicha sanción cuente para el siguiente partido.

El Equipo que marque más penaltis en dichos lanzamientos gana. En caso de empate, se seguirán lanzando penaltis, con el formato de "muerte súbita".

Asimismo, los penaltis se lanzarán en la portería del fondo donde se encuentre el VAR, y los jugadores que no lancen penaltis hasta su correspondiente turno, por detrás de la línea de fuera de juego del campo contrario.

Se deja expresa constancia que podrán lanzar los penaltis los jugadores disponibles que acaben el partido. A estos efectos, se contará también como jugador disponible aquel que se encuentre fuera del terreno de juego a la finalización del tiempo reglamentario por haber sido sancionado con una tarjeta amarilla. No estará disponible cualquier jugador que hubiera sido expulsado o se hubiera lesionado durante el encuentro.

Asimismo, cuando un Equipo tenga más jugadores disponibles que el equipo rival, éste último deberá descartar los jugadores necesarios para igualar el número de lanzadores. Además, sólo podrá intervenir un portero en la tanda de penaltis, salvo que el mismo se lesionara o fuera sancionado durante la misma.

En caso de que un jugador o portero resultara lesionado durante los lanzamientos de shootout y, por lo tanto, su equipo se quedase con un lanzador menos, el equipo rival deberá descartar a uno de sus lanzadores para que los lanzadores de ambos equipos queden igualados.



## 1.4.3 Estructura del partido

### 1. Los cinco (5) primeros minutos de partido se jugarán del siguiente modo:

- a. Se iniciará el partido con un saque de jaula + saque de waterpolo, iniciándose con un 1 contra 1 con portero. Los jugadores iniciarán la carrera para disputar el balón una vez termine la cuenta atrás y se apague el semáforo. Para poder mantener la primera posesión, el primer toque deberá ser siempre hacia campo propio. En caso de no hacerse correctamente, se dará la posesión al equipo contrario con saque de portería. Al cumplirse cada minuto, entrará un jugador de cada equipo, por la línea de cambios. Así pues, el desarrollo de cada minuto será el siguiente:
  - I. Minuto 00:00: Se jugará 1 contra 1 con portero. El portero no podrá tocar el balón fuera del área. En caso de que toque el balón fuera del área, será amonestado con tarjeta amarilla, debiendo ser sustituido por otro portero y se sancionará a su equipo con un penalti shootout en contra. Cuando se haya terminado el tiempo de sanción, deberá entrar un jugador en su lugar ya que el portero que esté jugando como tal no podrá ser cambiado. A partir del minuto 5:00 sí podrá volverse a cambiar el portero.
  - II. Las faltas dentro del área serán sancionadas con penalti. En caso de cometerse una falta fuera del área, se sancionará con un penalti shootout (siendo sólo aplicable en caso de 1 vs 1 con portero). Los penaltis y los penaltis shootouts que se lancen terminarán o en gol o en saque de portería. El jugador defensor deberá estar por detrás del carril de cambios del campo rival durante el lanzamiento de shootout. Y durante el penalti, deberá estar por detrás de la línea de medio campo. Tanto los penaltis como los penaltis shootout se jugarán sin segundas jugadas (tipo Arma Secreta) y, para que se pueda reiniciar el juego tras los mismos, lo señalará el árbitro mediante el uso del silbato.

En caso de lesión, no podrá reanudarse el juego hasta que se cambie al jugador o hasta que el mismo se reincorpore al terreno de juego con la autorización del árbitro. Si el jugador sale para que lo atiendan, con la intención de no retirarse del partido, su equipo jugará con un jugador menos hasta su regreso al terreno de juego. Durante el 1 contra 1 con portero, quedará a criterio del árbitro esperar o no a que el jugador se pueda reincorporar.

Todas las amonestaciones o expulsiones que se produzcan durante este minuto de cada parte no supondrán jugar con un jugador menos. Las sanciones y las correspondientes exclusiones de jugadores, aplicará a partir del minuto 1:00. Si termina la sanción del jugador previamente al minuto 05:00 deberá reingresar al campo para continuar jugando. En caso de que lo hiciera otro jugador al que ya había sido sancionado, el árbitro sancionará a dicho jugador con tarjeta amarilla y le obligará a abandonar el terreno de juego y dará entrada al jugador que tenía que haber vuelto al campo tras cumplirse su tiempo de sanción. Si el árbitro no se percatara de dicha situación y la misma se alargara en el tiempo, modificando el devenir del partido, el equipo perjudicado podría impugnar el partido al final



de este.

Si un jugador entra al campo antes de tiempo durante los cinco primeros minutos de cada parte, será sancionado con tarjeta amarilla si el árbitro considera que participa en el juego. Si el árbitro considera que no ha participado en el juego, procederá a detener el juego y sancionará libre indirecto en el carril de cambios en contra del equipo que haya infringido la norma. Se hará salir al jugador del campo y se le hará reingresar al campo correctamente. Las sanciones se aplican a partir del 3 contra 3, y dicho equipo jugará con un jugador menos.

- III. Minuto 01:00: Se jugará un 3 contra 3, pudiendo el portero salir del área.
- IV. Minuto 2:00: Se jugará un 4 contra 4.
- V. Minuto 3:00: Se jugará un 5 contra 5.
- VI. Minuto 4:00 se jugará un 6 contra 6.
- VII. A partir del minuto 5 se jugará con todos los jugadores por equipo, es decir, un 7 contra 7. En caso de que un equipo contara con algún jugador sancionado, mantendría la inferioridad numérica hasta que se cumpla el tiempo de sanción.

Desde el 3 contra 3 hasta el 7 contra 7 aplicarán las mismas normas que en el Dado de la liga.

- b. Durante los cinco primeros minutos de partido, no podrán realizarse cambios de jugadores. Cada vez que se inicie un minuto distinto (1, 2, 3, 4 y 5) entrará un jugador de cada equipo por el carril de cambios. En caso de lesión, si el jugador abandona el terreno de juego y es sustituido, no podrá participar más en el partido. Ahora bien, si un equipo no quiere sustituir a dicho jugador, deberá jugar con un jugador menos hasta que dicho jugador vuelva al terreno de juego. Si un jugador lesionado y sustituido, vuelve a participar en el juego, será expulsado. En caso de que el árbitro no se diera cuenta de dicha situación y la misma se alargara en el tiempo, modificando el devenir del partido, se podrá impugnar el partido y el equipo infractor podrá perder los puntos por alineación indebida.
  - c. Si durante los primeros cinco minutos, un equipo se viera obligado a utilizar un jugador como portero (sanción al portero o porteros del equipo), se deja expresa constancia que, una vez el portero recupere su lugar en la portería (la sanción haya terminado), el jugador podrá participar en el partido como jugador.
  - d. Durante los cinco primeros minutos el tiempo será corrido salvo en los casos de VAR, Mesa arbitral, penalti, penalti shootout, lesión o tarjeta, en cuyo momento se detendrá el cronómetro. A su entera discreción, el árbitro podrá decidir parar el cronómetro del partido en caso de perderse tiempo en una falta u otra acción.
- 2. Dado de la Liga:** A partir del minuto 17:50 de la primera parte se iniciará una cuenta atrás de diez segundos, la cual, una vez finalizada, dará fin a la posesión que hubiera en ese momento



y el juego se reanudará a partir del minuto 18.

Si el Equipo atacante realizara un disparo en los últimos segundos de contador (antes de llegar al minuto 18), no se pitará el final (para posteriormente dar inicio a al Dado de la Liga) hasta que el disparo haya llegado a su fin. Se considerará que la acción ha finalizado cuando el peligro haya acabado, es decir, p.ej. que un jugador atacante interviniera en la jugada afectando la trayectoria del balón, que el balón saliera del terreno de juego, que el equipo contrario recuperara la posesión, etc., y aunque el tiempo ya se hubiera agotado. Asimismo, si hubiera una jugada a balón parado antes del minuto 18 y fuera un penalti, penalti presidente o un shootout, estas se ejecutarán aunque el crono llegue al minuto 18 y no se hubiera ejecutado. Si se diera el caso de que se ha cometido una falta y los jugadores del equipo que la ha cometido perdieran tiempo deliberadamente para evitar su lanzamiento, estos serán sancionados con tarjeta amarilla.

En ese justo momento (es decir, en el minuto 18), un representante de la Liga lanzará el Dado de la Liga con seis caras distintas y la que quede visible, indicará que situación de juego se jugará. A modo de ejemplo, si el Dado cayera con la cara del 1, la situación de juego aplicable será la del 1vs1. Los equipos deberán retirar los correspondientes jugadores del terreno de juego hasta cumplir con la situación de juego que indique el dado. A modo aclaratorio, el Dado no tendrá número 6, sino el logo de la Competición, y en el supuesto en que saliera dicho logo, la carta aplicable será de 1 vs 1 con portero.

Las situaciones de juego son las siguientes: una (1) situación de 5 vs 5, una (1) situación de 4 vs 4, una (1) situación de 3 vs 3, una (1) situación de 2 vs 2, una (1) situación de 1 vs 1 con portero y una (1) situación de 1 vs 1 sin portero.

Tras lanzarse el dado y una vez quede manifestada la situación de juego, los entrenadores de cada equipo deberán sacar inmediatamente y sin dilación los jugadores que corresponda, antes de que el árbitro reanude el juego.

Asimismo, dicha situación de juego se jugará hasta que finalice la primera parte, haya o no tiempo añadido.

El partido se reanudará en el minuto 18 y la primera posesión se obtendrá mediante el saque con formato de waterpolo. En este sentido, habrá una cuenta atrás de 20" para que todos los jugadores se sitúen detrás de la línea de gol de su portería. El balón permanecerá colocado en el punto del centro del campo y cuando termine la cuenta atrás y se apague el semáforo, los jugadores podrán arrancar la carrera para disputarlo. Se puntualiza que el balón siempre deberá ser pasado hacia atrás y nunca hacia adelante. En el caso en que cualquier jugador pasara el balón hacia adelante, la posesión pasará automáticamente al equipo contrario, el cual deberá reiniciar desde saque de puerta.

Durante la duración de la aplicación del Dado de la Liga, los equipos no estarán obligados a jugar con portero.

Asimismo, en el supuesto en que un jugador de cualquiera de los equipos saliera de la línea de fondo antes de la señal correspondiente, la posesión pasará automáticamente al equipo contrario. Si ambos equipos se adelantan a la señal, será el árbitro quién decida la primera posesión. En las cuentas atrás, en el supuesto de que existiera un mínimo decalaje de tiempo entre las señales visuales y las acústicas, las señales visuales prevalecerán.

Se deja expresa constancia que el crono del partido arrancará en el momento en el que el primer jugador toque el balón en el círculo central.

Durante el tiempo de ejecución del Dado de la liga, quedarán inactivas las exclusiones



temporales (tarjetas amarillas y tarjetas rojas) que estuviesen activas en ese momento. El tiempo de exclusiones se reanudará en la segunda parte.

En el supuesto en que hubiera una tarjeta amarilla o una tarjeta roja durante el tiempo de ejecución del Dado de la Liga, estas sí se aplicarán, por lo que, si en ese momento de juego se estuviera produciendo un 3 vs 3, este pasará a ser un 3 vs 2. Si el tiempo de dicha sanción no se agotara en el primer tiempo, se continuará en el inicio del segundo tiempo.

En el caso de 2 vs 2, cuando haya un saque de banda, el equipo rival deberá estar en su terreno de juego para facilitar el saque de banda.

En el caso en que un Equipo tenga dos jugadores y reciba una tarjeta amarilla o roja, la correspondiente exclusión empezará a aplicarse en el inicio de la segunda parte.

Asimismo, durante la aplicación del Dado de la Liga, no se permitirá la pérdida deliberada de tiempo por parte de los Equipos (especialmente en los casos de 2 vs 2 y de 3 vs 3). En el supuesto en que el árbitro apreciara que un Equipo está perdiendo tiempo deliberadamente, podrá levantar el brazo en señal de aviso del equipo atacante, el cual durante un plazo de diez segundos deberá finalizar la jugada. Si no finalizara jugada dentro de este plazo de diez segundos, el Equipo atacante perderá la posesión y el Equipo contrario iniciará jugada sacando desde su propia portería.

Se deja expresa constancia que si un Equipo finalizara jugada dentro del plazo de diez segundos, y recuperaran la posesión de nuevo (fruto de un rechace, rebote o parada del portero, etc.), dicho Equipo iniciará de nuevo el ataque sin que cuenten los diez segundos (salvo que el árbitro apreciara nuevamente que el Equipo está perdiendo tiempo deliberadamente).

El funcionamiento de 1 vs 1 (con portero) será el siguiente:

- A. El jugador de campo podrá disputar el balón por todo el campo.
- B. El portero no podrá tocar el balón fuera del área, y en el supuesto de incumplir dicha circunstancia, será sancionado con tarjeta amarilla y deberá ser sustituido, con la consiguiente consecuencia de sanción de 2 minutos, que se cumplirán en la segunda parte. A efectos aclaratorios si cualquier parte del cuerpo del portero toca el balón fuera de su área, será sancionado con tarjeta amarilla. Asimismo, todas las tarjetas que muestre el árbitro durante la duración de esta carta se cumplirán durante la segunda parte.

Si el portero fuera expulsado con tarjeta roja, debe ser sustituido, y los 5 minutos de sanción se cumplirán en la segunda parte.

- C. El círculo del centro del campo es compartido para los dos Equipos.
- D. Habrá campo atrás, es decir, el balón podrá disputarse por todo campo, si bien el jugador atacante sólo podrá pasarlo a su portero si está en su propio terreno de juego.
- E. Si el balón sale del campo, incluso parándose, la posesión corresponderá al equipo que ocupe el campo por dónde haya salido el balón (o haya tocado el techo). La posesión se retomará en cualquier caso como saque de puerta con la pelota plantada.
- F. Si hubiera una falta en cualquier zona del campo (salvo dentro del área), se ejecutará un penalti shootout. En el momento del lanzamiento, el portero



deberá estar con al menos parte de un pie sobre la línea de meta o detrás de esta, aplicándose los mismos criterios que los indicados más arriba en caso de no respetar dicha circunstancia (ver 1.4.2. - Desempate). Y el jugador defensor deberá permanecer por detrás de la línea de fuera de juego del campo contrario.

- G. En el supuesto que el portero defensor saliera del área sin tocar el balón y el atacante acabara la jugada ya sea en gol o no gol, no se aplicara sanción para el portero y se concederá gol, saque de portería o saque de banda en función de cómo termine la acción ofensiva del delantero.

En el caso de 1 vs 1 sin portero, el funcionamiento será el siguiente:

- A. El jugador podrá moverse dentro de su medio campo, dentro de los carriles de cambios y también dentro de todo el círculo central. Por lo tanto, el espacio de los carriles de cambio y el espacio central será compartido y podrán disputar el balón en esa zona.
- B. Si hubiera una falta en la zona en la que se puede disputar el balón (carril de cambios y círculo central), se ejecutará un penalti shootout. Se permitirá que entre un portero para dicha acción y que pueda detener el balón con las manos. Tras el penalti shootout, el árbitro reanudará el tiempo una vez el tirador haya vuelto a la zona de juego en la que puede participar (campo propio, carril de cambios y círculo central).
- C. Los jugadores podrán ser sustituidos, si bien, en caso de no realizarse correctamente el cambio (por su carril de cambios), el árbitro podrá sancionar dicha acción con tarjeta amarilla.
- D. El jugador no podrá detener los disparos con la mano (incluso el portero si fuera quien disputara el 1vs1); En el supuesto en que se cometa una infracción por manos, éstas se resolverán del siguiente modo:
- Si se tratara de una mano dentro del área que detuviera un tiro que va a portería, se sancionará con tarjeta roja y penalti normal, pudiendo entrar un portero (y actuar como tal utilizando las manos) exclusivamente para esa acción.
  - Si se tratara de una mano dentro del área, pero en cualquier acción en que no sea evitando un disparo que va a portería, se señalará penalti, pudiendo entrar un portero (y actuar como tal utilizando las manos) exclusivamente para esa acción.
  - Si se tratara de una mano fuera del área, deteniendo un tiro que va dirección a portería, se sancionará con tarjeta roja y posesión para el otro equipo.
  - Si se tratara de una mano fuera del área, pero en cualquier acción que no sea evitando un disparo que va a portería, se sancionará dando la posesión al otro equipo.

Si fueran jugadores distintos, las sanciones se cumplirán en el mismo momento, al inicio de la segunda parte. A modo de ejemplo, si fueran dos jugadores distintos los sancionados con tarjeta roja, el equipo iniciará la segunda parte con cinco (5) jugadores durante cinco (5) minutos, de ser el caso.



- E. Si el balón sale del campo, incluso parándose, la posesión corresponderá al equipo que ocupe el campo por dónde haya salido el balón (o haya tocado el techo). La posesión se retomará en cualquier caso como saque de puerta con la pelota plantada.

La posesión de diez segundos para cada equipo y para cada disparo (indicada en la letra G) siguiente) contará desde la zona de inicio de la jugada correspondiente;

- F. Cada vez que se marque un gol, el equipo contrario deberá sacar desde el centro del campo y hacia adelante, no pudiendo el jugador rival invadir el círculo del centro del campo hasta que el jugador ponga el balón en juego.

- G. No se permitirá la pérdida de tiempo, por lo que, cada equipo tendrá diez (10) segundos para cada disparo. Si el jugador agota el tiempo, la posesión pasará al equipo contrario.

El árbitro, a su entera discreción podrá sancionar aquellos jugadores que a su juicio estén perdiendo tiempo.

Asimismo, si durante el transcurso de la media parte, el árbitro considerase necesario amonestar con tarjeta amarilla o roja a algún jugador, podrá actuarse de dos maneras:

- Si el jugador estaba participando en el juego, el Equipo iniciará la segunda parte con un jugador menos, con el consiguiente plazo de sanción.
- Si el jugador no estaba participando, se le amonestará igualmente y no podrá entrar hasta que termine su sanción (en caso de tarjeta amarilla) o deberá abandonar el terreno de juego (en caso de tarjeta roja).

3. **La segunda mitad** se iniciará en el minuto 20:00 y se jugará 7vs7 (Siempre que no haya sanciones acumuladas de la primera mitad). Se iniciará la segunda mitad con saque de Jaula. Durante la segunda mitad, se podrán activar las Armas Secretas descritas en el apartado 1.4.4 m).

4. **Gol doble:** A partir del minuto 37:50 de la segunda parte se iniciará una cuenta atrás de diez segundos, la cual, una vez finalizada, dará fin a la posesión que hubiera en ese momento y el juego se reanudará a partir del minuto 38, donde los goles valdrán doble en caso de que los equipos no vayan empatados en el marcador y hasta la finalización del partido.

Si el Equipo atacante realizara un disparo en los últimos segundos de contador (antes de llegar al minuto 38), no se pitará el final (para posteriormente dar inicio al Gol Doble) hasta que el disparo haya llegado a su fin. Se considerará que la acción ha finalizado cuando el peligro haya acabado, es decir, p.ej. que un jugador atacante interviniera en la jugada afectando la trayectoria del balón, que el balón saliera del terreno de juego, que el equipo contrario recuperara la posesión, etc., y aunque el tiempo ya se hubiera agotado. Asimismo, si hubiera una jugada a balón parado antes del minuto 38 y fuera un penalti o un shootout, estas se ejecutarán aunque el crono llegue al minuto 38 y no se hubiera ejecutado. Si se diera el caso de que se ha cometido una falta y los jugadores del



equipo que la ha cometido perdieran tiempo deliberadamente para evitar su lanzamiento, estos serán sancionados con tarjeta amarilla.

El partido se reanudará en el minuto 38 y la primera posesión se obtendrá mediante el saque con formato de waterpolo. En este sentido, habrá una cuenta atrás de 20" para que todos los jugadores se sitúen detrás de la línea de gol de su portería, y podrán arrancar cuando la cuenta atrás llegue a 0 y se apague el semáforo. El balón, que será, inicialmente naranja, será colocado en el punto de saque del centro del campo, y los jugadores de cada equipo (una vez finalizada la cuenta atrás) deberán correr hacia el balón desde la línea de fondo de sus porterías para hacerse con posesión. Se puntualiza que el balón siempre deberá ser pasado hacia atrás y nunca hacia adelante. En el caso en que cualquier jugador pasara el balón hacia adelante, la posesión pasará automáticamente al equipo contrario, el cual deberá sacar desde su portería.

Asimismo, en el supuesto en que un jugador de cualquiera de los equipos saliera de la línea de fondo antes de la señal correspondiente, la posesión pasará automáticamente al equipo contrario, reiniciando el juego desde saque de puerta. Si ambos equipos se adelantan a la señal, será el árbitro quién decida la primera posesión.

Se deja expresa constancia que el crono del partido arrancará en el momento en el que el primer jugador toque el balón en el círculo central.

Si un equipo, con un jugador sancionado, iniciase el gol doble incumpliendo el número de jugadores correspondiente a la sanción, el árbitro, parará el partido e indicará que un jugador debe abandonar el terreno de juego. Si el equipo correspondiente, tardase más de 10 segundos en retirar un jugador del terreno de juego, se aplicará una sanción a dicho equipo de un jugador menos de manera permanente hasta el final del partido.

Las Armas Secretas, independientemente del momento en que sean activadas y cuánto tiempo les quede de activación, su efecto finalizará en el minuto 38. Sin perjuicio de lo anterior, tal y como se ha indicado anteriormente, si el Arma Secreta consistiera en un penalti, penalti shootout o penalti presidente, podrá ejecutarse en el parón del minuto 38. A efectos aclaratorios, durante la duración del gol doble, podrá activarse la carta de penalti presidente, en cuyo caso se detendrá el crono del partido y su gol sólo valdrá por uno.

Por último, indicar que, si llegado el minuto 38 el resultado del partido es de empate, habrá gol de oro hasta finalizar el partido.

Si al finalizar el partido, el resultado es de empate, se procederá al Desempate (apartado 1.4.2).

#### **1.4.4 Reglas generales**

- a) Saque de inicio:** En el techo, encima del centro del campo habrá una jaula que contendrá el balón del partido.

En el caso de saque de Jaula, habrá una cuenta atrás de 20 segundos, donde los jugadores de cada Equipo podrán colocarse donde consideren oportuno del terreno de juego (incluso en campo contrario). Una vez finalice la cuenta atrás, se abrirá la jaula y caerá el balón, dando lugar a la primera posesión de cada parte.

En el caso de saque de Jaula + Waterpolo, los jugadores deberán estar por detrás de la línea de fondo y una vez termine la cuenta atrás y se apague el semáforo, podrán iniciar la carrera para disputar el balón. El primer toque deberá ser siempre hacia campo



propio. En caso de no ser así, se concederá saque de portería al equipo no infractor.

Se deja expresa constancia que el crono de cada parte arrancará en el momento en el que el primer jugador toque el balón.

- b) Saque de centro:** Todos los saques de centro que se realicen (a excepción del saque de inicio con la jaula o el saque de waterpolo en los minutos 18 y 38) podrán realizarse de tal modo que puede desplazarse el balón hacia el campo contrario o hacia el propio campo.
- c) Saque de banda:** Todos los saques de banda de los partidos se realizarán con la mano, de conformidad con la normativa de fútbol tradicional.
- d) Saque de córner:** Todos los saques de córner de los partidos se realizarán con el pie, de conformidad con la normativa de fútbol tradicional.
- e) Reanudación del juego:** El juego en caso de estar detenido se reanuda cuando el balón empieza a moverse, no con el pitido del árbitro. Asimismo, durante el juego, si el balón impacta en el techo o pasa entre las vigas del techo, aunque fuera sin cambiar la trayectoria del mismo, se resolverán ambas situaciones parando el juego y otorgando un saque de banda al equipo opuesto al último que había tocado el balón.
- f) Cesión:** Un jugador de campo no podrá deliberadamente ceder el balón al portero con el pie y que este lo toque o lo atrape con los brazos o mano/s (salvo que se trata de despejes de balón y, que, por lo tanto, no hubiera la intención de pasar el balón al portero deliberadamente). En este sentido, sí podrá cederlo con cualquier otra parte del cuerpo.

En caso de infracción de lo establecido anteriormente, se concederá un libre indirecto al equipo rival, desde el lugar en que el portero hubiera tocado o cogido la pelota.

En cualquier caso, la cesión se regirá de conformidad con la normativa de fútbol tradicional.

- g) Fuera de juego:** el fuero de juego quedará marcado por la línea horizontal de la frontal del área de cada equipo.
- h) Equipaciones:** en el marco de la celebración de un gol, un jugador podrá quitarse la camiseta o cubrirse la cara con ella, siempre y cuando no muestre ningún mensaje ofensivo que pueda atentar contra los valores de la competición y pudiera ser sancionado. En caso de incumplirse dicha circunstancia, el jugador será sancionado con tarjeta amarilla.
- i) Sustituciones:** A partir del minuto 05:00 y coincidiendo con el final de **los cinco primeros minutos**, cada equipo podrá realizar cambios ilimitados, sin que se detenga el tiempo.

Dichas sustituciones deberán realizarse siempre por los carriles de cambios que hay situados en el medio campo y el jugador que entre al campo deberá entregar un peto al jugador que sustituye. Por lo tanto, el jugador sustituido deberá acercarse a dicha zona y entrar por la misma para que el cambio sea válido.

En el supuesto de no realizarse bien los cambios, o de acceder al terreno de juego sin la autorización previa del árbitro, podrá sancionarse dicha acción con tarjeta amarilla.

Se deja expresa constancia que los reingresos al terreno de juego ya sea por sanciones de tarjetas amarillas o Arma Secreta, deberán ser autorizados por el árbitro.

- j) Lanzamiento de penaltis:** durante el tiempo reglamentario, esto es, durante la duración del partido, estos consistirán en un lanzamiento estándar, desde el punto de penalti. Los



jugadores que no lancen el penalti deberán situarse fuera del área de penalti y del semicírculo donde se lance el mismo. En el supuesto en que un atacante traspase los límites anteriormente referidos antes de hora, y el penalti acabe en gol, el penalti deberá repetirse. Si fuera un jugador defensor el que entrara antes en el área y el penalti no acabara en gol, el penalti deberá repetirse.

Asimismo, si el portero no tuviera al menos parte de un pie sobre la línea de gol o detrás de esta en el lanzamiento del penalti, y no acabara en gol, el penalti deberá repetirse. En caso de reincidencia, el portero será amonestado con tarjeta amarilla y deberá ser sustituido.

En el supuesto de que el atacante y el defensor cometan algún tipo de infracción, el penalti deberá repetirse en todos los casos.

- k) Indicaciones entrenador y staff:** los entrenadores y otro personal de staff podrán dar indicaciones a los jugadores durante la duración de los encuentros. Se deja expresa constancia que todos los miembros del equipo y del staff que estén en el banquillo deberán permanecer sentados durante todo el encuentro, salvo en el caso del entrenador, y ocasionalmente, el 2º entrenador para asistir al entrenador o dar instrucciones tácticas o pulsar el botón de Arma Secreta/Penalti Presidente, o en el supuesto en que un jugador deba iniciar el ejercicio de calentamiento correspondiente. Excepcionalmente, el *community manager* del Equipo podrá levantarse por un plazo corto de tiempo por si tuviera que capturar algún elemento audiovisual.

Será obligación de los Equipos informar junto con la convocatoria, los miembros que se convocarán (según el párrafo siguiente) y los que estarán presentes en el banquillo durante esa jornada.

Los Equipos sólo podrán convocar, por partido, a 18 personas (incluyendo jugadores y staff), con el siguiente desglose:

- a. Entre 10 y 15 jugadores (iniciales y suplentes).
- b. Entre 3 y 8 miembros del staff. Dentro de dicho staff, el entrenador podrá estar permanentemente de pie, y el segundo entrenador, *community manager* y la mascota podrá levantarse de manera puntual para realizar sus correspondientes funciones. Asimismo, todos los miembros del staff excepto el entrenador principal y la mascota, deberán llevar la acreditación correspondiente para estar en el banquillo.

Con la incorporación de un potencial Jugador 14, el Equipo podrá tener un jugador más en la convocatoria, es decir, 19 personas convocadas.

Sin perjuicio de lo anterior, los Equipos podrán tener 22 personas (o 23 si hubiera Jugador 14) en expedición. En este sentido, todas aquellas personas que no sean convocadas deberán ir a la grada.

En el supuesto en que no se cumplieran los criterios indicados en el presente punto, el árbitro podrá amonestar o expulsar de los banquillos a quien incumpliera dichos criterios. Asimismo, la Competición podrá sancionar dichos incumplimientos según se indica en el Anexo II.

## **l) Amonestaciones**

- I. **Tarjeta Amarilla:** En el supuesto en que un jugador sea sancionado con una tarjeta amarilla, dicho jugador deberá abandonar el terreno de juego durante dos (2) minutos, pudiendo posteriormente volver a ingresar al campo. En el supuesto en que un jugador sea sancionado con una tarjeta amarilla, y no reste



tiempo suficiente en la primera parte para que cumpla dicha sanción, el tiempo de sanción se seguirá contando en la segunda parte.

El tiempo de dos (2) minutos será contabilizado por la Competición, y será a tiempo corrido, salvo en los supuestos en que exista cualquier lesión, aplicación del VAR, aplicación de la mesa arbitral, lanzamiento de penalti presidente o lanzamiento de una Arma Secreta, en cuyo caso se detendrá el tiempo, que será reanudado una vez se haya solventado la situación de lesión, VAR, la mesa arbitral, lanzamiento de penalti presidente o Arma Secreta.

En el caso en que un jugador fuera sancionado con tarjeta amarilla estando en el banquillo, dicho jugador cumplirá la sanción sin poder ser utilizado durante el tiempo de sanción.

Asimismo, si un jugador recibiera dos tarjetas amarillas en un mismo partido, el jugador será expulsado en el momento de recibir la segunda amarilla y no podrá volver a jugar, y la sanción aplicada a su equipo será la correspondiente a una tarjeta roja, esto es, sanción de cinco minutos con un jugador menos. Además, dicha doble tarjeta amarilla, y consiguiente tarjeta roja, comportará un partido de sanción.

Además, si un jugador acumulara tres tarjetas amarillas, dicho jugador será sancionado con un partido de suspensión por acumulación de tarjetas. Se deja expresa constancia que una doble amarilla con la consiguiente tarjeta roja anula la segunda tarjeta amarilla de cara a la acumulación de tarjetas, es decir, sólo contará la primera tarjeta de cara a la acumulación. En caso de una tarjeta amarilla y una roja directa, no se anulará la tarjeta amarilla en ningún caso.

Se deja expresa constancia que si un jugador tuviera dos tarjetas amarillas en la última jornada regular y fuera sancionado con una más en dicha jornada, cumplirá sanción en el próximo partido (incluyendo partidos de play-off, octavos, cuartos o semifinales, según sea el caso). Si no recibiera ninguna tarjeta amarilla en la última jornada, que comportara acumulación, se limpiará el historial de tarjetas amarillas antes de empezar los play-offs.

Por último, el jugador que sea sancionado con tarjeta amarilla deberá esperar siempre dentro de su área técnica, no pudiendo abandonarla en ningún momento hasta la finalización del tiempo correspondiente de sanción.

En este sentido, si el jugador sancionado no respetara estos límites o bien reingresara al terreno de juego antes de cumplir el periodo de sanción o sin la autorización del árbitro, será sancionado con una segunda tarjeta amarilla, que derivará en tarjeta roja.

- II. Tarjeta Roja:** En el supuesto en que un jugador sea sancionado con una tarjeta roja directa o doble tarjeta amarilla, dicho jugador deberá abandonar el terreno de juego y no podrá volver a ingresar en el partido. En el supuesto en que un jugador sea sancionado con una tarjeta roja, y no reste suficiente tiempo en la primera parte para que cumpla dicha sanción, el tiempo de sanción se seguirá contando a partir del inicio de la segunda parte.

Transcurrido dicho plazo, el equipo podrá reemplazar al jugador expulsado por otro jugador de la plantilla. El tiempo de cinco (5) minutos será contabilizado por la Competición, y será a tiempo corrido, salvo en los supuestos en que exista cualquier lesión, aplicación del VAR, aplicación de la mesa arbitral, lanzamiento



de penalti presidente o lanzamiento de una Arma Secreta, en cuyo caso se detendrá el tiempo, que será reanudado una vez se haya solventado la situación de lesión, VAR, mesa arbitral, lanzamiento de penalti presidente o Arma Secreta.

Si durante el tiempo de sanción, un equipo incumpliera la inferioridad numérica derivada de la tarjeta roja, incorporando más jugadores de los permitidos, el árbitro detendrá el partido e indicará al Equipo que retire los jugadores de más, y sancionará a dicho Equipo con un jugador menos durante dos (2) minutos.

- m) Armas Secretas:** Antes del inicio de cada partido, el entrenador (o representante, según sea el caso) de cada Equipo, deberá escoger una carta que contendrá una de las siguientes Armas Secretas. El montón de cartas constará de quince (15) cartas, con tres (3) Carta Gol Doble, tres (3) Carta Sanción, tres (3) Carta Penalti Shootout, tres (3) Carta Jugador Estrella, (2) Carta Penalti y una (1) Carta Comodín.

Cuando un equipo presione el botón de arma secreta, el árbitro deberá esperar a que se pare el juego para ir a comprobar la carta para poderla aplicar. Si el otro equipo no ha podido pulsar el botón antes de que el juego se pare y lo hace una vez el árbitro va a comprobar la categoría de la carta, el árbitro podrá comprobar ambas cartas (por orden cronológico de pulsación) y sólo aplicará la segunda en caso de que sea un comodín que se aplique como robo de carta de la del rival. Si la segunda carta no es ninguna de estas dos anteriores, no se aplicará dicha carta hasta el siguiente parón del juego.

- 1. Carta Gol Doble:** Durante cuatro (4) minutos los goles que marque el Equipo valdrán el doble.

Si se pitara un penalti estando la carta del gol doble activada, el penalti valdrá doble, aunque se ejecute con el tiempo de la carta agotado.

Asimismo, si durante la aplicación de la carta de Gol Doble el atacante golpea el balón en dirección a la portería contraria en el minuto 3:59 de duración de la carta, se aplicará el mismo criterio que en la cuenta atrás de los minutos 18 y 38 del presente Reglamento.

A efectos aclaratorios, el gol valdrá por dos para el Equipo, pero contará como un sólo gol para el jugador que lo marque.

- 2. Carta Sanción:** el equipo que lance esta carta podrá sancionar durante cuatro (4) minutos al jugador que desee del equipo rival. En ningún caso el jugador elegido podrá ser el portero rival.

En el supuesto de que un equipo lanzara esta carta, y el Equipo contrario en un momento inmediatamente posterior lanzara su carta, consistente en un penalti o penalti shootout, si el Equipo que tuviera la carta sanción escogiera al jugador que posteriormente es escogido para lanzar el penalti, dicho jugador no podrá lanzar el penalti.

En este sentido, se deja expresa constancia que la carta se aplicará en orden cronológico, es decir, el que haya apretado primero el botón, podrá ejecutar primero la Carta.

El cómputo de los cuatro minutos contará del mismo modo que el expresado para una tarjeta roja.



- 3. Carta Penalti:** el equipo que lance esta carta dispondrá de un lanzamiento estándar de penalti.

En el momento del lanzamiento, el portero deberá estar con al menos parte de un pie sobre la línea de meta o detrás de esta, aplicándose los mismos criterios que los indicados más arriba en caso de no respetar dicha circunstancia (ver 1.4.2. - Desempate).

En el supuesto en que se acabara el tiempo reglamentario, pero se hubiera activado la carta antes de que finalizara dicho tiempo, el equipo podrá lanzar el penalti.

Todos los jugadores, salvo el lanzador del penalti, deberán estar detrás del medio del campo durante el lanzamiento.

**Otras casuísticas:**

- En el supuesto en que se pitara un penalti a favor del equipo que ha activado la carta de penalti, justo después de dicha activación, el equipo lanzará consecutivamente dos penaltis, lanzando primero el de la Arma Secreta, y, en segundo lugar, el correspondiente al señalado reglamentariamente.
- En el supuesto en que se pitara un penalti en contra en la jugada posterior a la activación de la carta, primero lanzará el penalti el Equipo que haya activado la carta, y posteriormente el equipo al que se le hubiera señalado reglamentariamente.

- 4. Carta Penalti Shootout:** el equipo que lance esta carta dispondrá de un lanzamiento de penalti con el formato de los penaltis de desempate. Las casuísticas de esta arma secreta serán las mismas que para el penalti normal.

Si el jugador que vaya a lanzar el penalti se adelantara antes de los 3 segundos de la cuenta atrás, la acción será invalidada, es decir, se anulará el shootout. Por su parte, el portero deberá iniciar el penalti estando con al menos parte de un pie sobre la línea de meta o detrás de esta, aplicándose los mismos criterios que los indicados más arriba en caso de no respetar dicha circunstancia (ver 1.4.2. - Desempate).

Asimismo, si el portero realizara falta al jugador o manos fuera del área, dentro del plazo del lanzamiento del penalti, el árbitro señalará lanzamiento de penalti estándar, el cual se lanzará en el momento inmediatamente posterior. Además, se mostrará tarjeta amarilla, debiendo abandonar su posición y ser sustituido por otro portero durante el tiempo de sanción correspondiente.

En el supuesto en que se acabara el tiempo reglamentario, pero se hubiera activado la carta antes de que finalizara dicho tiempo, el equipo podrá lanzar el penalti.

- 5. Carta Jugador Estrella:** el Equipo que muestre esta carta, deberá elegir a uno de sus jugadores como Jugador Estrella. A dicho jugador, se le entregará el brazalete estrella que deberá colocarse en su brazo y que indicará que es el Jugador Estrella. En el momento en que vista el brazalete y hasta el minuto 38, si el Jugador Estrella anota un gol, este valdrá doble. En caso de anotar un gol, deberá quitarse el brazalete, entregarlo al árbitro asistente de su banquillo y en ese momento, el efecto Jugador Estrella dejará de tener validez.



6. **Carta Comodín:** el Equipo que obtenga esta carta podrá en el momento que crea oportuno activar cualesquiera de las otras cartas disponibles (Carta Gol Doble, Carta Sanción, Carta Penalti, Carta Penalti Shootout, Carta Jugador Estrella) de conformidad con las normas anteriormente referidas. Además, podrá utilizar el comodín para robar la carta del equipo contrario.

### Activación y funcionamiento de las Armas Secretas

Cada banquillo dispondrá de un pulsador que podrá ser activado por el entrenador desde el inicio de la segunda parte hasta el minuto 38.

Una vez activado el pulsador, el uso de la correspondiente Arma Secreta no será automático. En este sentido, **tan sólo serán utilizadas una vez el balón se haya detenido.**

- a) Asimismo, se acuerda que todas aquellas circunstancias o situaciones del juego que no hayan sido expresamente previstas en el presente Reglamento serán interpretadas, según su mejor criterio, por parte del árbitro del partido.

### **1.4.5 Reprogramación de partidos por causa de fuerza mayor**

En el caso de que ocurra un imprevisto o causas externas que impidan disputar el partido en la fecha oficial, el encuentro se reprogramará a otro día y se deberá jugar con la misma alineación titular comunicada (de ser posible) y plantilla de la fecha del partido.

## **2 CONFIGURACIÓN DE EQUIPOS**

### **2.1 Plantillas**

- **Composición:** todos los equipos deberán contar con un máximo de quince (15) jugadores (incluyendo la Plantilla Habitual y los Jugadores Franquicia), de conformidad con las siguientes reglas:

- **Plantilla Habitual:** Todos los equipos estarán obligados a tener un mínimo de ocho (8) jugadores durante toda la Temporada, los cuales serán escogidos en los correspondientes drafts (de conformidad con lo establecido en la cláusula 2.5 siguiente).

Se deja expresa constancia, que, para la primera Temporada de la Competición, cada Equipo contará con diez (10) jugadores escogidos en el draft.

- **Jugadores Franquicia:** Cada equipo tendrá el derecho a añadir tres (3) jugadores de su libre elección, que complementen sus plantillas, los cuales deberán ser autorizados previamente por la Competición.

Dos jugadores adicionales que podrán cambiar en cada jornada, o repetir ilimitadamente ("**Jugador 11** y **Jugador 12**"). En caso de ser sustituido en cada jornada, cada equipo deberá comunicar a la Competición dicho nuevo jugador como muy tarde el miércoles anterior al inicio de la jornada no más tarde de las 23:59h, pudiendo anunciarlo el viernes anterior al inicio de dicha jornada. En el supuesto de anunciar el jugador fuera del plazo anterior, el Equipo afectado podrá solicitar permiso al resto de presidentes, quienes tendrán la última palabra para decidir si se puede inscribir o no el nuevo jugador.

Asimismo, cada Equipo, y por jornada, podrá añadir un nuevo jugador ("**Jugador 13**"). El Jugador 13 se podrá utilizar un número de partidos igual a la



mitad de partidos totales de cada Split.

Finalmente, cualquier Jugador Franquicia (ya sea Jugador 11, Jugador 12 o Jugador 13) sólo podrá jugar con un equipo por Split, no pudiendo prestar sus servicios a otros equipos dentro de un mismo Split.

Una vez finalizada cada Temporada, cada Equipo deberá desprenderse de un número determinado por la liga de jugadores de la Plantilla Habitual, los cuales serán reemplazados por los que oportunamente elijan en el siguiente draft.

- **Entrenador:** cada equipo deberá contar con un (1) entrenador, el cual podrá ser destituido y sustituido por uno nuevo, en cualquier momento. El cargo de entrenador podrá ser remunerado por el propietario de cada equipo.

- **Remuneración:** la Plantilla Habitual será remunerada por la Competición (la “Remuneración”).

Los Jugadores Franquicia y Entrenador podrán ser remunerados por parte de los presidentes de cada Equipo.

- **Lesiones:** Si a lo largo de la Temporada, algún equipo no pudiera disponer de algún jugador de su plantilla (ya sea por lesión, o por cualquier motivo justificado y aprobado por KINGS) por un plazo superior a un (1) mes, la Competición dará la posibilidad al equipo afectado de elegir un nuevo jugador que lo sustituya, de la bolsa de Jugadores Reserva. Tras la recuperación o retorno del jugador a la disciplina del Equipo, el jugador sustituido abandonará al equipo y pasará de nuevo a la bolsa de Jugadores Reserva. Para poder efectuar dicho cambio de jugador, se deberá presentar al departamento de competición un parte de lesión con una duración superior a las cuatro (4) semanas. Se especifica que los martes a las 12:00h será la fecha límite para poder indicar por correo a [competicion@kingsleague.pro](mailto:competicion@kingsleague.pro) los datos del nuevo jugador seleccionado del draft, y así aceptar su participación en la siguiente jornada.

Formarán parte de los Jugadores Reserva, una lista de jugadores seleccionados por la Competición.

- Todos los jugadores deberán estar de manera presencial y juntos en el terreno de juego en que se dispute el partido correspondiente. El equipo podrá justificar la no presencia de jugadores junto al resto de sus compañeros, siempre y cuando el motivo esté debidamente justificado y previamente aprobado por KINGS. En cualquier caso, el Equipo deberá presentarse como mínimo con cinco (5) jugadores. De no asistir con dicho número mínimo, se dará el partido por perdido, con un resultado de 3-0.

## 2.2 Alineaciones

- La alineación titular del Equipo estará integrada por siete (7) jugadores titulares, por defecto, seis (6) jugadores de campo y un (1) portero. Los equipos podrán decidir jugar sin portero en cualquier momento del partido. En caso de ser así, ningún jugador del equipo que juegue sin portero podrá tocar el balón con las manos. Se deja expresa constancia de que, en caso de iniciar el partido sin portero, no se podrá introducir la figura del portero hasta el minuto 05:00. Si un equipo no dispusiera de ningún portero (lesión o sanción) entonces se le permitirá que uno de sus jugadores vista la camiseta de portero y ejerza dicha función.



- Cada equipo deberá anunciar a la Competición, la alineación titular como mínimo una hora antes del inicio del partido oficial.

## 2.3 Protocolo de uniforme

Los jugadores de los equipos deberán llevar las equipaciones oficiales de su equipo, y deberá incluir el nombre en la espalda así como su dorsal tanto en la camiseta como en el pantalón.

Los dos porteros deberán vestir el mismo color de uniforme. En caso de no hacerlo, se sancionará con tarjeta amarilla al jugador que entre en el terreno de juego vestido con el uniforme, en caso de portero, o la camiseta de portero, en caso de jugador portero, con un color diferente al del portero que hubiera iniciado el partido.

Sin perjuicio de lo anterior, si el portero titular tuviera que abandonar el terreno de juego, de tal forma que no pudiera volver al mismo (ya sea por lesión o tarjeta roja) y el Equipo no tuviera a su portero suplente uniformado del mismo color, no se sancionará dicha circunstancia (ni al portero suplente, ni al jugador que se pueda incorporar con la camiseta del portero titular).

La numeración de las correspondientes camisetas deberá consistir en un número entre el 0 y el 99.

Los jugadores deberán jugar siempre y obligatoriamente con espinilleras.

Queda prohibido jugar con cualquier tipo de joya, pendientes, cadenas o similar.

Previo al inicio del partido, se realizará una revisión de las equipaciones, espinilleras y joyas por parte de un representante de la liga y del delegado de cada equipo. En caso de que un jugador no cumpla con los requisitos aquí establecidos, no podrá participar en la competición. En caso de que haya solucionado dicha situación previamente al inicio de la segunda parte, se le permitirá incorporarse y participar en el partido.

## 2.4 Normativa

### 2.4.1 Código de conducta

Los jugadores y miembros del equipo deberán mantener siempre la cortesía y respeto con sus oponentes, el público y el personal de la Competición. En particular, no se permitirá el comportamiento violento o el lenguaje que atente contra la dignidad de las personas.

A efectos del presente Reglamento se tendrán en cuenta, a título enunciativo y no limitativo, las siguientes consideraciones:

- A. Los jugadores deberán mantener su condición física y deportiva al mejor nivel posible para el mejor cumplimiento de su función, observando una conducta personal y régimen de vida adecuados a esta exigencia. Esto incluye, entre otras incompatibilidades, cuya vulneración se considera como incumplimiento grave y culpable:
  - 1) Incurrir en dopaje o ingerir sustancias ilegales, incumpliendo normas legales, reglamentarias, federativas, normativas de competiciones.
- B. Observar las normas y acuerdos de régimen interno que en cada momento adopte el equipo y/o la Competición.



- C. Respetar las leyes, reglamentos y normas sociales que pudieran ser aplicables y, en particular, todo lo relativo a su deber de guardar en el campo (y fuera de él) una actitud correcta ante el árbitro, público, otros deportistas, entrenadores, técnicos, personal laboral, dirigentes y cuerpos de seguridad entre otros, así como a no hacer declaraciones públicas contra la Competición, el Equipo, árbitros, entrenadores o dirigentes de la Competición. Se incluyen las manifestaciones o comentarios en las redes sociales.
- D. Estará prohibido que el Equipo se deje ganar o juegue mal a propósito para adulterar el resultado del partido. En caso de que hubiera la sospecha de que así hubiera sido, la Competición revisará y analizará el caso, pudiendo adoptar las medidas disciplinarias que crea oportunas.

En relación con los entrenadores, estarán sujetos al mismo código de conducta, si bien podrán:

- Hablar con los jugadores durante la duración del encuentro.
- Animar a sus jugadores, con respeto hacia el rival, público y equipo arbitral.

Ningún jugador ni personal del staff del Equipo podrá acceder al terreno de juego sin el permiso de los árbitros.

## 2.4.2 Expulsión de un equipo

Si un equipo fuera expulsado de la Competición, todos sus partidos quedarán como perdidos y se sumarán los puntos a los demás equipos.

## 2.5 Draft de jugadores

El draft de jugadores de la KINGS League consistirá en el procedimiento de selección de los jugadores que integraran la Plantilla Habitual, para participar en la Competición.

Para la primera Temporada el draft se celebrará el 27 de diciembre. Para las siguientes Temporadas el draft se celebrará tentativamente dentro de los treinta (30) días previos al inicio del Split de invierno, sin perjuicio de que la Competición pueda modificar dicha fecha según considere oportuno.

### 2.5.1 Estructura

Como norma general, el draft constará de cinco (5) rondas, en la que cada equipo elegirá un (1) jugador por cada ronda. Finalizada la primera ronda, se realizarán sucesivas rondas en el orden indicado en la cláusula 2.5.3 siguiente, hasta que cada equipo adquiera el número de jugadores necesarios (esto es, cinco (5) jugadores por equipo).

Sin perjuicio de lo anterior, y de conformidad con lo establecido en la Cláusula 2.1 anterior, en la primera edición de la Competición, donde todos los Equipos deberán configurar sus plantillas al completo, el draft constará de diez (10) rondas, donde cada Equipo elegirá diez (10) jugadores en total, con un (1) jugador en cada ronda.

El draft de la segunda temporada de la Competición y, en adelante, estará **compuesto por los jugadores seleccionados en las pruebas** (convocadas para dicho draft) y por los **jugadores descartados del Split anterior**. Los **jugadores que estén pronosticados de una lesión de larga duración** (con la correspondiente justificación del parte médico enviado a



la Competición) en el momento del draft, serán contemplados para formar parte de la Competición en el momento de su alta (en caso de manifestar su deseo de ello a la Competición) ya sea en el siguiente draft, formando parte de la lista de suplentes o en la fase de competición en curso.

**Los jugadores no seleccionados** por los equipos en el próximo draft compondrán la lista de **suplentes de la siguiente fase**. Todo jugador es libre de retirarse de la lista de suplente, simplemente deberá de informar a la Competición enviando un correo electrónico a [competicion@kingsleague.pro](mailto:competicion@kingsleague.pro) y a [jugadores@kingsleague.pro](mailto:jugadores@kingsleague.pro) o [jugadoras@queensleague.pro](mailto:jugadoras@queensleague.pro).

Asimismo, **los jugadores que componían la lista de suplentes** de la fase anterior, **no serán contemplados como suplentes en la siguiente fase**, pues tendrían que volver a presentar sus candidaturas para las pruebas de selección y realizar el proceso de nuevo si quisieran entrar de nuevo en la competición.

## 2.5.2 Orden de elección

Una vez finalizada la Temporada en cuestión, los equipos serán clasificados en orden de los puntos (esto es, la suma de las victorias entre ambos Splits) obtenidos en la Fase Regular.

Una vez clasificados, el orden de elección será el siguiente:

- En las posiciones 5-12, se situarán los ocho (8) equipos en orden inverso al número de puntos obtenidos en la clasificación anterior (cuantos más puntos, más baja es la posición que ocupará).
- En las posiciones 1-4 se situarán los cuatro (4) equipos en orden inverso a la posición que ocupaban en la clasificación anterior (cuantos menos puntos, más alta es la posición que ocupará).

Entre las posiciones 1-4, se distribuirán las cuatro primeras elecciones del draft mediante un sorteo (el “**Sorteo**”). Cuánto más arriba se esté clasificado, más bolas se tendrán en el Sorteo, con el objetivo de hacer la Competición más competitiva año tras año.

En el supuesto en que alguno de los equipos que ocupe las posiciones 1-4 hubiera ganado alguno de los Splits, su posición será sustituida por el clasificado justo anterior que no hubiera ganado alguno de los Splits.

A modo de ejemplo:

- Si el equipo que ocupa la posición 4ª del draft hubiera ganado algún Split, será sustituida por la posición 5ª del draft (de no haber ganado esta algún Split, sino será sustituida por el clasificado siguiente). El Equipo sustituido ocupará la posición del equipo que lo sustituye.
- Si el Equipo que ocupa la posición 3ª del draft hubiera ganado algún Split, su posición será ocupada por la posición 4ª (de no haber ganado esta algún Split, sino será sustituida por el clasificado siguiente), y la posición 4ª a su vez por la posición 5ª.

Sin perjuicio de lo anterior, en la primera Temporada de la Competición, el orden de elección de la primera ronda se determinará por sorteo puro y sin los condicionantes



establecidos en la cláusula 2.5.3 siguiente. En las siguientes rondas, el orden de elección se invertirá (esto es, el primero será el último, y el último el primero). Sucesivamente en las rondas impares se seguirá el orden de la primera ronda, y en las pares el orden de la segunda ronda.

### **2.5.3 Sorteo**

El Sorteo consistirá en el proceso por el cual se determinarán las cuatro primeras elecciones del draft (con los equipos clasificados del 1-4). En este sentido, el Sorteo se realizará introduciendo diez (10) bolas en un bombo, y se irá extrayendo una (1) bola en cada ronda (se realizarán tres), para determinar la posición en la elección del draft.

En el bombo se introducirán diez (10) bolas, asignando el siguiente número de bolas a cada Equipo participante en el Sorteo:

- Equipo 1 en la clasificación del draft (es decir, el peor clasificado en la Fase Regular) tendrá cuatro (4) bolas en el bombo, con el número 1 o color a determinar.
- Equipo 2 en la clasificación del draft tendrá tres (3) bolas en el bombo, con el número 2 o color a determinar.
- Equipo 3 en la clasificación del draft tendrá dos (2) bolas en el bombo, con el número 3 o color a determinar.
- Equipo 4 en la clasificación del draft tendrá una (1) bola en el bombo con el número 4 o color a determinar.

#### Funcionamiento del Sorteo

A modo de ejemplo, para escoger qué Equipo tendrá la primera elección del draft, se extraerá una bola del bombo que contendrá el número de uno o color de los Equipos clasificados del 1-4. Una vez asignada la primera posición, los números del Equipo que haya resultado adjudicatario, se retirarán del bombo, y se elegirán sucesivamente las posiciones 2, 3 y 4 del draft.

Una vez asignadas las cuatro (4) primeras elecciones del draft escogerán los equipos clasificados del 5-12, en dicho orden.

El orden determinado en el Sorteo y los equipos clasificados del 5-12 será utilizado en las dos (2) primeras rondas del Draft.

En las rondas 3, 4 y 5 las posiciones serán determinadas por sorteo puro.

### **2.5.4 Transferibilidad de las elecciones del draft**

En el marco de la celebración de las ventanas de traspaso (según se definen en la Cláusula 2.6 siguiente), los equipos podrán transferir o intercambiar su posición de elección en el draft para temporadas siguientes.

### **2.6 Ventanas de traspasos**

Los equipos podrán intercambiar jugadores durante los siguientes periodos:

- Tras la finalización del Split de invierno y con anterioridad al inicio del Split de verano.
- Tras la finalización del Split de verano y hasta diez (10) días antes de la celebración del siguiente draft.



Las fechas de dichas ventanas serán confirmadas por la Competición.

## 2.7 Traspasos

Cada equipo podrá traspasar los jugadores que crea oportuno, a excepción de los Jugadores Franquicia (y salvo que la Competición acuerde lo contrario).

El método de traspaso se regirá de conformidad con lo indicado en el Anexo I.

Asimismo, los equipos podrán ofrecer dentro del intercambio de jugadores, futuras rondas de elección del draft.

A modo de ejemplo, un equipo podrá ofrecer dos (2) jugadores y una ronda de elección de draft, por un jugador de otro equipo.

Se deja expresa constancia que cada traspaso deberá ser aprobado por la Competición y que el Equipo deberá contar con al menos ocho (8) jugadores de Plantilla Habitual para participar en cualquiera de las Temporadas.

### 2.7.1 Grabación

Todas las negociaciones de traspasos entre cada uno de los equipos podrán ser en directo y serán grabadas, a discreción de la Competición. En consecuencia, cada Equipo deberá tener y aportar la infraestructura necesaria para grabar y emitir en directo cada una de las negociaciones de los traspasos en los que estén involucrados.

La Sociedad / Talent mediante la firma del Contrato de Licencia, y en consecuencia, la ratificación del presente Reglamento, acepta que el contenido de dichos directos y grabaciones sea libremente accesible para su uso por la Competición, independientemente de cuál sea dicho uso.

## 2.8 Baja jugador

En el supuesto que un jugador del draft quisiera abandonar la disciplina de su equipo, resolviendo su relación laboral con la Competición, el citado jugador no podrá ser contratado por ningún equipo de la Competición, ni siquiera como Jugador 11, Jugador 12 y Jugador 13.

## 2. Árbitros

- El partido será controlado por cinco (5) árbitros, que tendrán la autoridad total para hacer cumplir las reglas del juego en dicho encuentro. Un árbitro será el árbitro de campo, otro será el árbitro de Mesa, otro será el árbitro del VAR y otros dos controlarán que los cambios que se realizan correctamente y sirven de apoyo al árbitro principal (como 4º árbitro).
- Las decisiones tomadas por el árbitro serán tomadas según su mejor criterio de acuerdo con las reglas del juego, el Reglamento y el espíritu del juego. El árbitro tendrá la discreción de tomar las decisiones que estime adecuadas dentro del marco de las reglas del juego.
- Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo el resultado del partido, son definitivas.
- La mesa arbitral podrá entrar de oficio en los siguientes casos:



- En casos claros que tengan afectación directa en el resultado del juego (como goles, ocasiones claras de gol y penaltis o penaltis shootout) y en casos de agresión.
  - En caso de error de identificación o de aplicación del Reglamento
  - Cuando el árbitro, tras haber consultado el VAR, siga teniendo dudas.
  - En caso de que haya un error con los cronos.
- El árbitro podrá tomar medidas disciplinarias contra jugadores, entrenador, o cualquier miembro del staff del equipo, que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.

En el supuesto de mostrar tarjetas amarillas a cualquier jugador que se encontrara en el banquillo, la sanción le será aplicable igualmente, y deberá permanecer en el banquillo durante el tiempo que dure la sanción.

Asimismo, en el supuesto de mostrar tarjeta roja a entrenador, jugadores, o cualquier otro miembro del staff del Equipo que se encuentre en el banquillo, dicha persona sancionada deberá abandonar el área de banquillo y dirigirse a la grada.

- El árbitro detendrá, suspenderá temporalmente o suspenderá de manera definitiva el partido por cualquier infracción de las reglas de juego o interferencia externa, cuando:
  - Un objeto lanzado por un espectador golpee a un miembro del equipo arbitral, a un jugador o aun miembro del cuerpo técnico del equipo; el árbitro podrá permitir que el partido continúe, o bien lo detenga, lo suspenda temporalmente o lo suspenda definitivamente, según la gravedad del incidente.
  - El árbitro podrá suspender el partido por causas de fuerza mayor (incidentes en el público, invasiones, terrorismo, etc.)

#### 4. Vídeo – Arbitraje

- Cada partido contará con el sistema de video-arbitraje (VAR), en virtud del cual, el árbitro de VAR tendrá acceso en directo a las imágenes de retransmisión del partido, y podrá asistir al árbitro en caso de que exista un error, los cuáles sólo podrán estar relacionados con:
  - **Gol / No gol**
    - El balón ha pasado por completo la línea de gol;
    - El balón ha salido fuera del campo en la jugada de gol;
    - Existe fuera de juego en la última posesión de la jugada de gol;
    - Existe una falta en la última posesión de la jugada de gol;
    - Podrá solicitarse la revisión por las infracciones cometidas en la última posesión de la acción que termina en gol;





valorando la jugada, y no podrán entrar en los carriles de cambios, pudiendo ser amonestados en caso de hacerlo.

A su entera discreción, el árbitro podrá sancionar cualquier conducta que suponga un incumplimiento de lo referido en el presente punto.

- Asimismo, el VAR podrá notificar al árbitro sobre los siguientes casos:
  - En caso de agresión, para mostrar la correspondiente tarjeta roja.
  - En caso de error de identificación.
  - Por cualquier infracción que pudiera producirse durante el lanzamiento de penalti o de penalti shootout. A modo de ejemplo, si el jugador tocara el balón para iniciar el penalti antes de que la pantalla LED se ponga verde, o en caso en que hubiera una falta del portero sobre el jugador.

## 5. KINGS COMITEE

### 5.1. Funcionamiento

El órgano rector de la Competición será el KINGS Comitee, el cual estará integrado por: (i) de uno a tres representantes de la Competición, y (ii) por el Talent de cada Equipo.

Con carácter general, el KINGS Comitee se reunirá una vez por Temporada. Sin embargo, el KINGS Comitee se reunirá de forma extraordinaria cuando así lo soliciten formalmente y por escrito a la Competición, seis (6) Talents. Dicha solicitud deberá contener los motivos para la celebración de la reunión, y deberá ser remitida a la atención de:

- **Ferran Vilaseca Lemus / Edgar Izcara Reguilón**

[ferran.vilaseca@kosmosholding.com](mailto:ferran.vilaseca@kosmosholding.com) / [edgar.izcara@kosmosholding.com](mailto:edgar.izcara@kosmosholding.com)

Una vez recibida la solicitud, la Competición deberá analizarla, y en el supuesto que considere necesario celebrar dicha reunión extraordinaria, convocará al KINGS Comitee.

La Competición, a su entera discreción también podrá convocar una reunión extraordinaria del Comité, previa notificación por escrito a los representantes de los Equipos, con una antelación de cinco (5) días naturales.

Cada reunión del KINGS Comitee será liderada y presidida por un representante de la Competición. Asimismo, el Comité contará con un secretario y vicesecretario (en caso de existir) quien será el responsable de convocar oportunamente las reuniones, y levantar acta.

### 5.2. Convocatoria

La convocatoria deberá realizarse con quince (15) días naturales de antelación, y deberá contener, entre otros, la fecha de la reunión, el lugar y el orden del día.

En el plazo de cinco (5) días desde la recepción de la convocatoria, los representantes de los Equipos deberán confirmar su asistencia a la reunión. Además, tendrán la posibilidad



de realizar complementos de convocatoria, solicitando que se incorporen nuevos puntos del orden del día. Dichos complementos serán analizados por la Competición, quien, a su entera discreción podrá acordarlos incluirlos o no.

### 5.3. Celebración

Con carácter general, todas las reuniones se mantendrán de manera telemática, mediante el oportuno enlace de conexión que remitirá el secretario del Comité en la correspondiente convocatoria.

### 5.4. Quórum

Se entenderá constituida la reunión del KINGS Comitee cuando estén presentes en la reunión el representante de la Competición y, al menos, seis (6) Talents (o el representante/s en el que oportunamente hayan delegado su asistencia). Se deja expresa constancia que no se considerará constituida ninguna reunión, y por ende no se considerará válida toda aquella reunión que no cuente con el representante de la Competición.

### 5.5. Representación y delegación de voto

La Competición, así como los Talents tendrán el derecho de delegar su representación y voto en la persona que consideren oportuno. En cualquier caso, los Talents deberán informar a la Competición (a las direcciones anteriormente referidas), con una antelación mínima de cinco (5) días naturales, de su delegación, la cual deberá ser aprobada por la Competición.

### 5.6. Adopción de acuerdos

Todos los acuerdos del Comité se aprobarán por mayoría simple, si bien, en cualquier caso, siempre deberá existir el voto favorable de la Competición para que dicho acuerdo sea aprobado.

En casos excepcionales y debidamente justificados, en que por la importancia de la materia del acuerdo que vaya a adoptarse sea necesario una mayoría reforzada, dichos acuerdos deberán ser aprobados por una mayoría de dos tercios, siempre con el voto favorable de la Competición.

## 6. Economía de la Competición

Se adjunta como **Anexo I** al presente Reglamento el funcionamiento de la economía virtual de la Competición.

## 7. Código Disciplinario

Se adjunta como **Anexo II** al presente Reglamento las conductas no permitidas por la Competición, así como las sanciones aplicables.

## 8. Protocolo Médico

Las lesiones que se produzcan durante los partidos de cada jornada deberán comunicarse oportunamente al servicio médico presente en el recinto donde se disputen los partidos.



Aquellos jugadores que presenten alguna lesión o molestia física, acabada la jornada, y que requieran valoración médica, deberán cumplimentar el parte de accidente correspondiente, antes de 48h tras el partido y enviarlo a [futbolsalut@gmail.com](mailto:futbolsalut@gmail.com) con copia a [competición@kingsleague.pro](mailto:competición@kingsleague.pro) para poder ser valorada en el centro médico acreditado por la aseguradora.

## 9. General

### 9.1 Interpretación

Los términos referidos en mayúscula en el presente Reglamento tendrán el significado que se le otorga en el Contrato de Licencia suscrito por cada uno de los Equipos, salvo que en el presente Reglamento se les otorgue otro significado.

### 9.2 Derecho de modificación

La Competición se reserva el derecho a modificar las normas en cualquier momento que sea necesario, con el fin de garantizar el juego limpio y la integridad de la Competición.

### 9.3 Aceptación del documento

Todos los miembros del Equipo (incluido el Talent) que participen en la Competición aceptarán automáticamente, con la firma del Contrato, todo lo expuesto en este Reglamento.



## Anexo I

### REGLAS DE FUNCIONAMIENTO DE LA ECONOMÍA VIRTUAL DE LA KINGS LEAGUE

1. La valoración inicial de cada equipo será de QUINIENTOS MILLONES DE EUROS (500.000.000.-€)<sup>1</sup>.
2. Adicionalmente, cada Equipo contará con CIENTO MILLONES DE EUROS (100.000.000.-€) de presupuesto, al principio de la temporada.
3. Con dicho presupuesto, cada Equipo podrá:
  - a) Fichar jugadores previamente *drafteados* por los Equipos;
  - b) Abonar las posibles sanciones impuestas por la Competición a los Equipos.

Se informa que las sanciones recogidas en el Anexo II del Reglamento Oficial de la Competición (categorizadas como leves, graves y muy graves) también podrán ser impuestas sobre actos realizados por cualquier otro miembro del Equipo (no sólo el presidente) y, serán las siguientes:

- c) Infracción leve: UN MILLÓN DE EUROS (1.000.000.-€);
  - d) Infracción grave: DOS MILLONES DE EUROS (2.000.000.-€);Y
  - e) Infracción muy grave: CINCO MILLONES DE EUROS (5.000.000.-€)
4. De conformidad con el valor inicial por Equipo de QUINIENTOS MILLONES DE EUROS (500.000.000.-€), cada uno de los equipos deberá repartir dicho importe entre sus jugadores, asignando un valor determinado a cada jugador *drafteados*, que significará su cláusula. Asimismo, el valor siempre deberá ser un número entero (p.ej. 10M, 15M, y no 10,5M o 22,5M).

El valor mínimo de la cláusula de un jugador deberá ser de UN MILLÓN DE EUROS (1.000.000.-€).

5. La liga establecerá en el calendario diversas ventanas de mercados para realizar fichajes. De conformidad con lo establecido en el presente reglamento, cada Equipo podrá adquirir a los jugadores por dos medios:
  - Mercado de intercambios: Mediante la negociación con el presidente del Equipo en el que juegue el jugador que desea adquirir (ya sea acordando un precio, por medio de intercambio de jugadores, millones u ofreciendo rondas de draft futuras). El precio acordado siempre deberá ser un número entero (p.ej. 10M, 15M, y no 10,5M o 22,5M); o bien;
  - Mercado de intercambios con clausulazos: Abonando la cláusula de rescisión ("Clausulazo") así como mediante las negociaciones expresadas



en el mercado de intercambios. Para realizar el Clausulazo el Equipo interesado en adquirir al jugador no deberá informar al club propietario del jugador, siendo únicamente necesaria su notificación a la Competición (por e-mail a [fichajes@kingsleague.pro](mailto:fichajes@kingsleague.pro), poniendo en copia a Ferran Vilaseca ([ferran.vilaseca@kosmosholding.com](mailto:ferran.vilaseca@kosmosholding.com)) y Edgar Izcara ([edgar.izcara@kosmosholding.com](mailto:edgar.izcara@kosmosholding.com)). Una vez recibido el e-mail, la Competición deberá responder al Equipo en cuestión, autorizando dicha operación.

En el supuesto de que fueran varios los Equipos que hubieran pagado la cláusula de rescisión, será el jugador quien libremente escogerá en qué Equipo jugar.

6. Se deja expresa constancia que sólo se podrá pagar por un mismo jugador, un clausulazo por *Split*.
7. Un Equipo no podrá efectuar clausulazos o traspasos por un valor superior al presupuesto que tuviera al cerrarse la ventana anterior de mercado. El pago de una cláusula o la notificación a la Competición de un traspaso implica el bloqueo temporal del dinero ofrecido hasta que la operación se haga efectiva el lunes siguiente. En este sentido, si un Equipo presenta más operaciones de la cuenta, excediendo el presupuesto disponible, dejarán de ser válidas todas aquellas operaciones que excedan dicho presupuesto. A modo de ejemplo, si un equipo tuviera 100M al cerrar la ventana anterior, y presenta cuatro operaciones que implican 40M, 30M, 20M y 25M, la última operación no será válida.
8. Al finalizar el mercado, cada Equipo podrá contar con un máximo de quince (15) jugadores (esto es, máximo doce (12) jugadores de draft, más los Jugadores Franquicias (11, 12 y 13)). Asimismo, cada Equipo deberá contar, como mínimo, con ocho (8) jugadores de draft.

Se deja expresa constancia que durante el mercado los equipos podrán exceder el número máximo de jugadores por plantilla. Ahora bien, si al finalizar el mercado el Equipo siguiera teniendo más fichas que las permitidas reglamentariamente, el Equipo deberá subastar a los jugadores que excedan dicho límite, los cuales iniciarán la subasta con un valor de UN MILLÓN DE EUROS (1.000.000.-€). En el caso en que ningún Equipo pujara por él, el Equipo deberá poner a subasta otros jugadores, uno detrás de otro, hasta quedarse con el número de jugadores permitidos.

Asimismo, si un Equipo se quedara con menos jugadores de draft que los establecidos con anterioridad a finalizar el mercado, el Equipo deberá comprar los jugadores necesarios para alcanzar el mínimo. El Equipo podrá endeudarse hasta un máximo de CINCO MILLONES DE EUROS (5.000.000.-€), cuya deuda será descontada del presupuesto del siguiente mercado.

9. En el supuesto en que un jugador, una vez traspasado, por cualquier motivo, no quisiera o no pudiera seguir jugando para su nuevo Equipo, y dimitiera o debiera abandonar la disciplina del mismo, el Equipo podrá obtener un nuevo jugador de la bolsa de Jugadores Reserva del Draft, sin que recupere la inversión realizada en el jugador saliente.



10. Para cada una de las operaciones de traspaso, intercambio o Clausulazo que tengan que ver con un mismo jugador, se tendrá en cuenta el orden de notificación a la Competición, es decir, si se notifica primero un acuerdo de traspaso o un intercambio, estos tendrán preferencia sobre un posterior Clausulazo.

Sin perjuicio de lo anterior, si hubiera un Clausulazo, después un acuerdo y después otro Clausulazo, tendrán preferencia los Clausulazos. La hora válida de la propuesta en caso de acuerdo será la del correo enviado por el segundo equipo involucrado en la operación.

11. Estarán permitidos los acuerdos entre varios clubes que involucren distintos jugadores simultáneamente, considerándose dichas operaciones como una misma.
12. Cada traspaso, Clausulazo, o intercambio de jugadores deberá ser autorizado previamente por la Competición, en caso contrario, será nulo.
13. **A modo de ejemplo y como referencia, el primer mercado de fichajes de la Competición (temporada 2023) tendrá el siguiente calendario:**

- A. Los Equipos deberán enviar la lista de cláusulas de sus jugadores (con un máximo de 10 jugadores) antes del día 3 de abril de 2023, a las 12 a la dirección de e-mail [fichajes@kingsleague.pro](mailto:fichajes@kingsleague.pro), con copia a [ferran.vilaseca@kosmosholding.com](mailto:ferran.vilaseca@kosmosholding.com) y [edgar.izcara@kosmosholding.com](mailto:edgar.izcara@kosmosholding.com), quienes confirmarán recepción de dichos listados. Anteriormente, cada Equipo deberá haber indicado dos personas que serán las encargadas de trasladar las ofertas o Clausulazos a la Competición. Sólo se admitirán por parte de la Competición las ofertas/cláusulas trasladadas por estas personas.

A las 21h del mismo 3 de abril se inicia el programa de inicio de mercado, y cada Equipo deberá informar el valor de la cláusula de cada jugador.

En el supuesto de que los Equipos no notifiquen a la Competición el valor de las cláusulas de sus jugadores antes de las 12h, la Competición establecerá una cláusula igual para cada jugador de 30 millones.

A partir de las 22h se abre oficialmente el período de mercado y los Equipos podrán hacer un (1) Clausulazo como máximo, hasta las 23h. A las 23h se cierra el mercado de dicho día y a partir de las 00:00h se abre de nuevo el mercado para la siguiente semana, cuyas ofertas serán comunicadas el 10 de abril de 2023.

- b) Hasta las 18h del 10 de abril de 2023 habrá la primera semana de mercado, donde los Equipos podrán informar a la Competición de las operaciones que desean realizar o de los Clausulazos ejecutados. A partir de las 21h se informará a los jugadores cuyas cláusulas hayan sido abonadas, para que decida a qué Equipo quiere ir (en el supuesto en que fueran varios los Equipos



que hubieran abonado su cláusula). En el programa de la noche de ese día, el jugador en directo deberá decidir en qué Equipo jugará.

Dentro de esta ventana, y a partir de la misma (hasta la finalización del mercado), los Equipos podrán, previa autorización por parte de la Competición, retirar clausulazos ya realizados, siempre que: (i) dicho Clausulazo no esté compitiendo ya con otro presentado por el mismo jugador; y  
(ii) que no haya impedido un acuerdo presentado posteriormente por parte otro Equipo incluyendo a ese jugador.

- c) Hasta las 18h del 17 de abril de 2023 habrá la segunda semana de mercado (tercera ventana), donde los Equipos podrán informar a la Competición de las operaciones que desean realizar o de los Clausulazos ejecutados. A partir de las 18h, se informará a los jugadores cuyas cláusulas hayan sido abonadas, para que decida a qué Equipo quiere ir (en el supuesto en que fueran varios los Equipos que hubieran abonado su cláusula). En el programa de la noche de ese día, el jugador en directo deberá decidir en qué Equipo jugará.
- d) A las 13:00h del 24 de abril de 2023 se cerrará la cuarta ventana de fichajes. Al inicio del programa de la noche, se repasarán los acuerdos de la semana, se anunciarán los clausulazos y se actualizarán las plantillas y presupuestos de todos los Equipos. Aproximadamente sobre las 22:00h del día 24 de abril de 2023 se abrirá la quinta ventana, durante quince minutos, donde todos los Equipos podrán presentar un último Clausulazo. En el supuesto en que dos Equipos presenten Clausulazo por el mismo jugador, se llamará al jugador para que decida, y el Equipo no elegido podrá presentar otro Clausulazo. Pasados los quince minutos, los Equipos que hayan recibido una Clausulazo durante la quinta ventana podrán presentar un nuevo Clausulazo.

Si una vez finalizados los Clausulazos en cadena hubiera algún equipo que se quedara con menos de ocho (8) jugadores de Draft, deberá presentar los Clausulazos necesarios para alcanzar dicho número mínimo (pudiendo endeudarse, de conformidad con lo indicado más arriba).

Si una vez finalizados los Clausulazos en cadena hubiera algún equipo que se quedara con más de doce (12) jugadores de Draft, deberá informar qué jugador pone a subasta y se iniciará la puja. Los presidentes que no puedan asistir presencialmente al programa podrán pujar si están en videollamada, o si no están conectados, podrán hacerlo por WhatsApp. Si el jugador subastado no recibiera ninguna puja, el Equipo deberá poner otro jugador a subasta, y así sucesivamente hasta que alcance el número máximo de jugadores de Draft.

- 14. En el supuesto en que el presupuesto de un Equipo se quedara a 0 o alcanzara un presupuesto negativo, a la finalización del mercado de traspasos o del Split, el presupuesto de dicho Equipo para el próximo Split se verá minorado en la cantidad que hubiera quedado en negativo, así como en la cantidad de las sanciones que tuviera pendientes de abonar (de haberlas).
- 15. La Competición se reserva el derecho, a su entera discreción, de modificar y



adaptar en cualquier momento, las reglas aquí contenidas.



## Anexo II

### Código Disciplinario

La Competición y el correspondiente Comité Disciplinario serán los órganos competentes de aplicar las sanciones que sean necesarias a los comportamientos antideportivos o que vayan en contra del espíritu de la Competición.

En este sentido, la Competición sancionará y/o amonestará, pudiendo incluso imponer multas, a los jugadores y/o propietarios de los Equipos que no velen por el buen funcionamiento y desarrollo del juego.

Sin perjuicio de lo indicado más adelante, también corresponderá al Comité Disciplinario revisar, previa solicitud del club afectado, agresiones graves que no hubieran sido sancionadas, así como las tarjetas amarillas y/o rojas, a los efectos de, o bien ratificar la decisión del árbitro, o bien retirar dicha sanción.

A efectos del presente Reglamento, la Competición sancionará, entre otras:

- El hecho de ingresar, salir o reingresar al terreno de juego sin autorización arbitral.
- Realizar actos de desconsideración al árbitro, autoridades deportivas, técnicos, otros jugadores, espectadores, etc.
- Adoptar actitudes pasivas o negligentes en el cumplimiento de las órdenes, decisiones o instrucciones del árbitro.
- La pérdida de tiempo deliberada.
- Cometer cualquier falta de orden técnico.
- Simulación de una falta.
- Emplear juego brusco o peligroso.
- Cualesquiera otras acciones u omisiones que oportunamente la Competición o el Comité Disciplinario considere que atentan contra el buen nombre y el espíritu del deporte y la Competición.

Sin perjuicio de lo anterior, la Competición y el Comité Disciplinario se reservan a su entera discreción, el derecho a adoptar otras medidas disciplinarias, tales como la expulsión temporal y/o definitiva de cualquier miembro de la Competición, en función de la gravedad de la acción que pudiera ser sancionada.



Asimismo, la Competición y el Comité Disciplinario podrá sancionar:

- 1) **Infracciones Leves:** se considerará leve, a título enunciativo y no limitativo (i) cualquier desconsideración contra el árbitro, jugador, miembro de la competición, etc.; (ii) dirigirse de forma inapropiada a los árbitros, jugadores o miembros de la Competición; (iii) realizar aspavientos, desconsideraciones, o improperios contra cualquier miembro de la Competición; (iv) no atender de forma reiterada las indicaciones de la Competición; (v) ocasionar desperfectos en cualquier material propiedad de la Competición; y (vi) cualquier otra acción que no revista de la gravedad suficiente como para ser considerada como infracción grave o muy grave.

Se deja expresa constancia que la realización de distintas acciones que no revistieran la gravedad suficiente como infracción leve podrán ser consideradas en su conjunto como infracción leve.

### Sanción

Las infracciones leves serán sancionadas con: (i) 1M (UN MILLÓN) de sanción según la economía virtual adjunta como Anexo I, a criterio del Comité de Competición; (ii) un (1) minuto de sanción en el partido siguiente; y (iii) un (1) partido de suspensión.

En este sentido y, a efectos aclaratorios, si la infracción extradeportiva fuera realizada por un presidente del Equipo, las sanciones aplicables serían 1M (UN MILLÓN) y un (1) minuto de sanción en el siguiente partido para un jugador de su Equipo.

Si el infractor fuera un jugador o miembro del staff, se aplicarán cumulativamente todas las sanciones indicadas anteriormente, esto es, 1M (UN MILLÓN), un (1) minuto de sanción en el siguiente partido y un (1) partido de suspensión.

- 2) **Infracciones Graves:** se considerará grave, a título enunciativo y no limitativo (i) la comisión de forma reiterada de infracciones leves (así como la comisión de dos o más infracciones leves en la misma acción o partido); (ii) el insulto y/o actividades agresivas hacia árbitros, jugadores, o miembros de la Competición; y (iii) cualquier otra acción que sea calificable como grave a ojos de la Competición.

### Sanción

Las infracciones graves serán sancionadas con: (i) 2M (DOS MILLONES) de sanción según la economía virtual adjunta como Anexo I, a criterio del Comité de Competición; (ii) dos (2) minutos de sanción en el partido siguiente; y (iii) dos (2) partidos de suspensión.

En este sentido y, a efectos aclaratorios, si la infracción extradeportiva fuera realizada por un presidente del Equipo, las sanciones aplicables serían 2M (DOS MILLONES) y dos (2) minutos de sanción en el siguiente partido para un jugador de su Equipo.

Si el infractor fuera un jugador o miembro del staff, se aplicarán cumulativamente todas las sanciones indicadas anteriormente, esto es, 2M (DOS MILLONES), dos (2) minutos de sanción en el siguiente partido y dos (2) partidos de suspensión.



- 3) **Infracciones Muy Graves:** se considerará muy grave, a título enunciativo y no limitativo (i) la comisión de forma reiterada de infracciones graves (así como la comisión de dos o más infracciones graves en la misma acción o partido); (ii) el insulto grave hacia árbitros, jugadores, o miembros de la Competición; (iii) el atentado físico contra cualquier miembro de la Competición; (iv) invasión del terreno de juego y/o de espacios privados de la Competición sin autorización de los árbitros o de la Competición (tales como vestuarios de los equipos, vestuario de los árbitros, cabina de VAR, etc.); y (v) cualquier otra acción que sea calificable como muy grave a ojos de la Competición.

**Sanción**

Las infracciones muy graves serán sancionadas con: (i) 5M (CINCO MILLONES) de sanción según la economía virtual adjunta como Anexo I, a criterio del Comité de Competición; (ii) CINCO (5) minutos de sanción en el partido siguiente; y (iii) CINCO (5) partidos de suspensión.

En este sentido y, a efectos aclaratorios, si la infracción extradeportiva fuera realizada por un presidente del Equipo, las sanciones aplicables serían 5M (CINCO MILLONES) y cinco (5) minutos de sanción en el siguiente partido para un jugador de su Equipo.

Si el infractor fuera un jugador o miembro del staff, se aplicarán cumulativamente todas las sanciones indicadas anteriormente, esto es, 5M (CINCO MILLONES), cinco (5) minutos de sanción en el siguiente partido y cinco (5) partidos de suspensión.

En el supuesto de que un infractor pidiera perdón tras la comisión de una infracción, se podrá tener en cuenta como atenuante por parte del Comité, pudiendo rebajar éste la sanción económica (millones virtuales) pero nunca rebajándose los minutos de sanción y/o los partidos de suspensión.

Adicionalmente, la Competición y el Comité Disciplinario podrán, entre otras medidas, sancionar al Equipo con una multa de UN MILLÓN DE EUROS (1.000.000.-€) en los siguientes supuestos (con carácter enunciativo y no limitativo): (i) no llegar a la hora marcada para el empezar el partido; (ii) entregar la convocatoria fuera de plazo sin causa justificada; (iii) entregar la convocatoria sin forma correcta; (iv) hacer uso abusivo de la convocatoria (incluyendo personal de forma injustificada); (v) uso y limpieza indebida de las instalaciones deportivas; y (vi) no devolver el material de calentamiento/entreno; (vii) realizar de forma incorrecta la documentación de partido (como el 7 inicial o la revisión del acta de convocados postpartido).

Si un Equipo recibiera una sanción económica (millones virtuales) por infracciones cometidas en competiciones que no cuentan con Economía Virtual, dicha sanción será aplicable en la competición inmediatamente posterior que cuente con Economía Virtual.

Sin perjuicio de lo referido anteriormente, los Equipos podrán denunciar ante el Comité de Competición actitudes extradeportivas de cualquier miembro de los Equipos rivales.

Para que la denuncia sea válida, el Equipo denunciante deberá identificar claramente los siguientes tres elementos:



- Equipo infractor:
- Descripción del hecho susceptible de infracción; y
- Sujeto infractor.

La denuncia deberá presentarse mediante escrito enviado a [competición@kingsleague.pro](mailto:competición@kingsleague.pro), antes de las siguientes nueve (9) horas tras la finalización de la correspondiente jornada. Cualquier denuncia recibida fuera de este plazo, no será admitida por el Comité de Competición.

Una vez recibida la denuncia dentro del plazo indicado anteriormente, el Comité de Competición analizará y valorará la denuncia presentada y, en su caso, sancionará si así lo considerara oportuno.

Además, cualquier acción y/o infracción antideportiva contenida en el presente Anexo, llevada a cabo en redes sociales, tendrá la misma consideración y trato que las acciones y/o infracciones realizadas en las instalaciones de la Competición.

Se deja expresa constancia que las multas económicas deberán ser responsabilidad y abonadas por el propio club.