

KINGS & QUEENS REGLAMENTO OFICIAL



19.02.2025



ÍNDICE

1. LA COMPETICIÓN - ESTRUCTURA.....	3
1.1 Fase Regular.....	3
1.1.1. Formato.....	3
1.1.2. Sistema de clasificación.....	3
1.2 Play-In.....	3
1.3 Playoffs.....	3
1.4 Sistema de clasificación Kings World Cup of Clubs 2025.....	4
1.5 Cambio de calendario.....	5
1.6 Normativa de partidos.....	5
1.6.1. Duración.....	5
1.6.2. Desempate.....	5
1.6.3. Estructura del partido.....	8
1.6.4. Reglas generales.....	16
1.6.5. Reprogramación de partidos por causa de fuerza mayor.....	25
2. CONFIGURACIÓN DE EQUIPOS.....	25
2.1 Plantillas.....	25
2.2 Alineaciones.....	26
2.3 Protocolo de uniforme.....	27
2.4 Normativa.....	27
2.4.1 Código de conducta.....	27
2.4.2 Expulsión de un equipo.....	28
2.5 Draft de jugadores.....	28
2.5.1 Estructura.....	29
2.5.2 Orden de elección.....	29
2.5.3 Sorteo.....	30
2.5.4 Transferibilidad de las elecciones del draft.....	31
2.6 Ventanas de traspasos.....	31
2.7 Traspasos.....	31
2.7.1 Grabación.....	31
2.8 Baja jugador.....	32
3. CUERPO ARBITRAL.....	32
4. KINGS COMITEE.....	35
4.1. Funcionamiento.....	35



4.2. Convocatoria35

4.3. Celebración35

4.4. Quórum35

4.5. Representación y delegación de voto36

4.6. Adopción de acuerdos36

5. ECONOMÍA DE LA COMPETICIÓN36

6. CÓDIGO DISCIPLINARIO36

7. PROTOCOLO MÉDICO36

8. GENERAL36

8.1. Interpretación36

8.2. Derecho de modificación36

8.3. Aceptación del documento37

Anexo I REGLAS DE FUNCIONAMIENTO DE LA ECONOMÍA VIRTUAL DE LA KINGS LEAGUE38

Anexo II CÓDIGO DISCIPLINARIO41



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 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 sábados Queens y los domingos Kings) con seis (6) partidos.

El primer Split se iniciará a finales de verano-inicios de otoño, marcando el inicio de la nueva temporada y el Split de verano se iniciará después del inicio del nuevo año natural.

Conjuntamente los dos Splits 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 seis (6) primeros equipos clasificados más el ganador del Play-In (punto 1.2) jugarán la fase final (playoffs) (punto 1.3) (conjuntamente, la fase regular y la fase playoffs, la “KINGS League” /” Queens League” o la “Competición”).

1.1.2. Sistema de clasificación

La clasificación se realizará de manera ordinal de mayor a menor número de 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 1.6.2 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-In

Consistirá en tres (3) partidos por competición (Queens & Kings) a ser disputados en un mismo día. El séptimo clasificado se enfrentará al décimo, y el octavo contra el noveno. Los ganadores de ambos enfrentamientos competirán para una plaza en los playoffs.

1.3 Playoffs

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



- a. **Cuartos:** El cuarto clasificado se enfrentará al quinto (Semifinalista 1), el tercero contra el sexto (Semifinalista 2) y el segundo contra el ganador del Play-In (Semifinalista 3).
- b. **Semis:** 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.

Tentativamente, 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.

1.4 Sistema de clasificación Kings World Cup of Clubs 2025

Accederán a competir en la KWCC 2025, competición global de clubes, el equipo ganador de la anterior edición, que clasificará directamente, y para el resto de los equipos se deberá tener en cuenta lo siguiente:

- a. En el caso de las Ligas con **diez (10) o más equipos** se clasificarán 4 equipos, teniendo en cuenta que:
 - i. Para las competiciones que hayan realizado **2 Splits (ESP, AME)** durante la temporada serán:
 - El campeón de cada uno de los Splits.
 - Los dos equipos con mayor sumatoria de puntos entre las fases regulares de los dos Splits.

En el caso de que los campeones de Split ya se hayan clasificado, se habilitará una tercera (y, de ser si necesario, cuarta) plaza que será ocupada por el siguiente equipo con sumatoria de puntos más alta.

Siguiendo lo anterior, en caso de que varios equipos candidatos a ocupar dichas plazas empaten en la sumatoria de puntos de los dos Splits, se recurrirá a los siguientes criterios para el desempate:

 - El equipo que haya llegado más lejos en las fases de playoffs (cuartos, semifinales y final) de uno de los dos Splits; subsidiariamente
 - El equipo que ha llegado más lejos en los playoffs del otro Split; subsidiariamente
 - El equipo con una diferencia de goles más alta; subsidiariamente
 - Se realizará un partido de desempate.
 - ii. En las competiciones que hayan realizado solo **un Split (ITA, FRA, BRA)**, serán clasificados los 4 equipos que disputen las semifinales.
- b. En el caso de las Ligas con **menos de diez (10) equipos**, la organización dictaminará cuantos equipos se clasifican.



1.5 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.

1.6 Normativa de partidos

1.6.1. Duración

Los encuentros tendrán una duración de cuarenta (40) minutos que se dividirán en dos (2) partes de veinte (20) minutos. El tiempo siempre se iniciará a partir del primer contacto de un jugador con el balón para ponerlo en juego. El tiempo no será detenido en ningún momento, salvo para determinar la finalización de cada parte y la finalización del partido y en los siguientes casos:

- 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.
- El reloj podrá detenerse en caso de que una revisión de VAR o mesa se alargue y el árbitro lo considere oportuno.
- El reloj se detendrá durante el proceso de ejecución de las Armas Secretas, así como del Penalti presidente, es decir, una vez activado el pulsador correspondiente, y a excepción de cuando se pulsa durante la media parte, el cronómetro se detendrá en el primer parón del juego, reiniciándolo de nuevo en el siguiente reinicio del juego.
- A su entera discreción, el árbitro podrá detener el tiempo de partido.

Se deja expresa constancia de que cuando finalice el tiempo de cualquier cuenta atrás, el árbitro será quién marcará el final mediante el uso del silbato, independientemente de los grafismos y efectos sonoros que se hayan activado anteriormente.

Entre parte y parte, se realizará un período de descanso de aproximadamente 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.

1.6.2. 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 ejecutar el lanzamiento. El penalti se considerará finalizado en los siguientes casos:



- Si el balón entra en la portería y es gol: el penalti se da por finalizado con éxito.
- Si el portero interviene en la trayectoria del balón y este sigue su curso acabando dentro de la portería: el penalti se da por finalizado con éxito.
- Cuando el balón toca al portero, el jugador que ejecutó el penalti no puede volver a tocar el balón en ninguna circunstancia. Por lo tanto, la posición final del balón después de tocar al portero determinará si es gol o no gol.
- En caso de que el lanzador realice su disparo y el balón golpee directamente en el/los palo(s) sin ser tocado por el portero, el rebote será válido para continuar la jugada, siempre y cuando quede tiempo en la cuenta regresiva del shootout. Así pues, el jugador podrá aprovechar el rebote como parte del lanzamiento inicial para intentar finalizar. Si el balón entra en la portería bajo estas circunstancias, el gol será válido.
- Si el balón es o no tocado por el portero y no entra en la portería: el penalti se considera fallido.
- Si el balón sale del campo sin ser tocado o desviado, el penalti finaliza una vez que el balón abandona el terreno de juego: el penalti se considera fallido.

Los jugadores expulsados a lo largo del partido no podrán participar en la tanda de penales. Por otro lado, las advertencias y tarjetas amarillas impuestas a jugadores y miembros del cuerpo técnico durante el encuentro no se tendrán en consideración en la tanda de shootouts.

Procedimiento

Antes de la tanda de shootout

- El árbitro realizará un sorteo con una moneda y el equipo que resulte favorecido decidirá si ejecutará el primer o el segundo lanzamiento. Asimismo, los penaltis se lanzarán en la portería indicada por la Competición.
- 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.
- Cada uno de los equipos se encargará de decidir a los lanzadores (cinco por equipo) y el orden en el que ejecutará los lanzamientos. No será necesario informar a los árbitros de los lanzadores ni del orden fijado.
- Ambos porteros podrán participar en la tanda de penaltis, pudiéndose intercambiar entre shootouts siempre y cuando el equipo lo considere oportuno.

Ejecución de la tanda de shootout

- Solamente podrán permanecer en el terreno de juego los jugadores autorizados para participar en la tanda de penales, el entrenador principal y los miembros del equipo arbitral. El resto de staff deberá permanecer en sus banquillos.
- Todos los jugadores autorizados para participar en la tanda de penales, excepto el lanzador y el portero atajador de cada uno de los equipos, deberán permanecer



por detrás de la línea de fuera de juego del campo contrario.

- El portero del equipo ejecutor del lanzamiento deberá permanecer en el terreno de juego, fuera del área de penal, en la intersección de la línea de meta con la línea de banda (córner).

Cada equipo ejecutará cinco lanzamientos ateniéndose a las condiciones detalladas a continuación:

- Los shootout deberán ejecutarse por turnos.
- Cada uno de los cinco lanzamientos deberá ejecutarlo un jugador diferente.
- Si, antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus cinco shootouts, uno hubiera marcado más goles que los que el adversario pudiera anotar con sus cinco lanzamientos, se dará por terminada la tanda.
- Si, después de ejecutar ambos equipos sus cinco lanzamientos, el marcador siguiera empatado, se seguirán lanzando shootout con el formato de “muerte súbita”, es decir hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras ejecutar el mismo número de lanzamientos.
- El encargado de ejecutar el primer lanzamiento de shootout de la “muerte súbita” va a ser uno de los porteros disponibles del equipo.
- En caso de seguir empatados después del primer lanzamiento de la “muerte súbita”, los equipos podrán decidir qué jugadores ejecutan los siguientes shootouts, pudiendo repetir el mismo lanzador hasta la finalización de la tanda.
- El portero del equipo receptor del lanzamiento 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.
- Si el portero cometiera una infracción y, como resultado de ello, se tuviera que repetir el lanzamiento, se advertirá al portero por la primera infracción y se le amonestará en caso de reincidencia, por lo que deberá ser substituido por otro portero. (Ver procedimiento abajo en *Sustituciones y amonestaciones durante la tanda de penales*). En el supuesto en el que el portero realizara falta al jugador o manos fuera del área, dentro del tiempo (5 segundos) del lanzamiento del penalti shootout, el árbitro señalará lanzamiento de penalti estándar, el cual se lanzará en el momento inmediatamente posterior. Además, se amonestará con tarjeta amarilla o roja al portero, el cual deberá abandonar la tanda de penaltis (Ver procedimiento abajo en *Sustituciones y amonestaciones durante la tanda de penales*).

Casuísticas:

- Durante los cinco lanzamientos de penaltis shootout de la tanda: En el supuesto que el árbitro hubiera señalado un lanzamiento de penalti estándar y el lanzador se hubiera lesionado durante la ejecución del shootout, el equipo podrá intercambiar a dicho jugador por otro que aún no hubiera participado en la tanda. Adicionalmente, dicho jugador, en caso de que restaran por lanzar shootouts de los cinco lanzamientos iniciales, no podrá ejecutar ninguno de ellos. Asimismo, el jugador



lesionado ya no podrá volver a participar en la tanda.

- Una vez iniciado el formato de “muerte súbita”: En el supuesto que el árbitro hubiera señalado un lanzamiento de penalti estándar y el portero se hubiera lesionado durante la ejecución del shootout, el equipo podrá intercambiar a dicho portero por cualquier otro jugador elegible a participar en la tanda. Adicionalmente, dicho jugador podría seguir lanzando shootouts, en caso de que la tanda se alargara en el tiempo. De la misma manera, el portero lesionado ya no podrá volver a participar en la tanda.
- Cuando es el lanzador el que inicia la acción antes de la finalización de la cuenta atrás, los árbitros no deben interrumpir el juego; deben esperar a finalizar el lanzamiento y, en caso de que este termine en gol, se registrará como fallado.
- Si tanto el portero como el lanzador cometieran una infracción al mismo tiempo, el penalti se deberá lanzar de nuevo.

Sustituciones y amonestaciones durante la tanda de penales

- Si se amonestara a un portero, este deberá ser sustituido por un portero sustituto, en primera instancia, o por un jugador con rol de portero, en caso de que no hubiera un portero sustituto disponible o ambos hubieran sido amonestados.
- Si un jugador es amonestado con amarilla podrá seguir participando en la tanda de penaltis shootout. De recibir una tarjeta roja deberá abandonar el terreno de juego por lo que no podrá participar más en ella.

1.6.3. 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 desde la línea de gol para disputar el balón una vez termine la cuenta atrás y se apague el semáforo. En caso de no hacerse correctamente, se dará la posesión al equipo contrario con saque de centro. El jugador podrá ir hacia delante o hacia atrás indistintamente. 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 funcionamiento durante el escalado será el siguiente:
 - a) El portero **podrá salir del área** para actuar como un jugador de campo. Es obligatorio iniciar el partido con 1 portero en el campo (que se deberá mantener durante todo el escalado).
 - b) **Saque de banda**. El defensor deberá permanecer en su campo (sin poder ocupar la zona gris de carriles de cambio y círculo central) hasta que el balón sea recibido por el jugador atacante.

En caso de que el defensor invada la zona antes de la recepción, se sancionará con un tiro libre indirecto desde el punto donde el jugador receptor haya



recibido el balón.

- c) **Saque de esquina.** El saque de esquina se ejecutará de manera estándar. El defensor deberá respetar la distancia reglamentaria establecida en el terreno de juego antes de la recepción del equipo atacante.
- d) Existe el **campo atrás**, es decir, una vez el jugador en posesión del balón haya superado su propio campo, no podrá realizar un pase hacia atrás a su compañero si este se encuentra en campo propio, ni podrá conducir el balón de regreso a su campo. Se considera campo propio la zona de la portería que se defiende delimitada por la zona gris de carriles de cambio y círculo central.
 - a. **Excepción:** En el saque de banda no se aplicará el campo atrás.
- e) Existe el **fuera de juego**.
- f) **Faltas y sanciones.** Se aplicará el reglamento estándar de 7vs7 en cuanto a faltas y sanciones disciplinarias se refiere.

- a. Las faltas serán sancionadas con tarjeta amarilla o roja, en función de la gravedad.
- b. Se seguirán los criterios interpretativos sobre ocasión manifiesta de gol, entradas agresivas, etc.
- c. Los tiros libres podrán ser directos o indirectos, según lo indique el reglamento.
- d. Existe la **cesión** al portero, es decir, un jugador de campo no podrá ceder deliberadamente el balón al portero con los pies, de manera que el portero lo toque o agarre con sus brazos o mano(s) a menos que el balón proviniera de un despeje y no hubiera intención de pasarla deliberadamente al portero. En este sentido, el jugador podría ceder el balón con cualquier otra parte de su cuerpo (pecho, cabeza, etc.)

En caso de cometerse cesión, será sancionada con un tiro libre indirecto dentro del área, en el punto donde se ha cometido la infracción.

- e. **Juego peligroso.** Se considerará juego peligroso toda acción que, al intentar jugar el balón, suponga riesgo de lesión, incluso para el propio jugador que realice la acción, o que impida que un adversario cercano juegue el balón por temor a lesionarse. Están permitidas las voleas acrobáticas (p. ej. los remates de «chilena» o de «tijera»), siempre que no entrañen ningún peligro para el adversario.

En caso de cometerse juego peligroso, será sancionado con un tiro libre indirecto en el punto donde se ha cometido la infracción.

- g) Existe el **juego pasivo**. Durante la aplicación del escalado (especialmente en los



casos de 1vs1 con portero, 2vs2 y de 3vs3), no se permitirá la pérdida deliberada de tiempo por parte de los equipos. 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 la 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 tener activo el juego pasivo, salvo que el árbitro apreciara nuevamente que el equipo está perdiendo tiempo deliberadamente.

- II. De cometerse un error no intencionado al poner en juego el balón, el árbitro detendrá el juego y pedirá al equipo que ha cometido el error que reanude el juego debidamente. En caso de reincidencia, se sancionará con posesión para el otro equipo con un saque de portería.
- III. 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.
- IV. En caso de que el portero resulte amonestado con tarjeta amarilla, deberá ser sustituido por otro portero, o en el caso que no hubiera otro portero disponible, por otro jugador que hiciera el rol de portero. De igual forma, si un jugador es amonestado con tarjeta amarilla, deberá ser sustituido. Cuando se haya terminado el tiempo de sanción el portero deberá esperar a la superación de los cinco (5) primeros minutos de juego mientras que el jugador deberá volver a ingresar en el terreno de juego sin que esto suponga la sustitución de un compañero. (Ver desglose en el siguiente punto).
- V. Todas las amonestaciones o expulsiones que se produzcan durante este minuto no supondrán jugar con un jugador menos. Las sanciones y las exclusiones de los correspondientes jugadores aplicarán a partir del minuto 1:00.

Casos:

- a. **Jugador.** Si un jugador de campo fuera amonestado con tarjeta amarilla durante los primeros cinco minutos y termina la sanción del jugador previamente al minuto 05:00 este 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.

- b. **Portero.** Si un portero fuera amonestado con tarjeta amarilla durante los primeros cinco minutos, deberá esperar al minuto 05:00 para poder reingresar al campo al no poder haber dos porteros en el campo ni poderse efectuar cambios. Sólo se podrá incorporar antes del minuto 05:00 en caso de lesión del sustituto que esté ocupando la portería y, si ha finalizado el tiempo de sanción. En este caso podrá sustituir al portero lesionado que estuviera ocupando la portería y que no podrá participar más en el partido.

Si un portero fuera amonestado con tarjeta amarilla y su lugar fuera ocupado por un jugador ejerciendo rol de portero, el portero deberá esperar a que se cumpla el minuto 05:00 para poder reingresar al campo y ser cambiado por el jugador que estaba ejerciendo el rol de portero que, una vez esté correctamente vestido con su equipación de jugador, podrá reingresar al campo como jugador. Asimismo, el jugador que haya salido del terreno de juego para dar paso al portero-jugador, podrá reingresar al campo en uno de los turnos de entrada de jugadores (minutos 2,3,4 o 5) o a partir del minuto 05:00 cuando su entrenador lo crea conveniente.

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. Se deja expresa constancia que en el 1vs1 con portero los cambios mal realizados se penalizan igual que se especifica en dicha sección.

Las sanciones se aplican a partir del 3 contra 3, y dicho equipo jugará con un jugador menos.

- VI. Minuto 01:00: Se jugará un 3 contra 3, pudiendo el portero salir del área.
- VII. Minuto 2:00: Se jugará un 4 contra 4.
- VIII. Minuto 3:00: Se jugará un 5 contra 5.
- IX. Minuto 4:00 se jugará un 6 contra 6.
- X. A partir del minuto 05:00 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 a excepción de lo contemplado en el punto anterior (a). 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.
- e. Si al comienzo del partido, un equipo tiene dos o más jugadores que tienen una sanción de minutos de juego con menos jugadores debido a una sanción, se resolverá de la siguiente manera:
 - I. En el minuto 05:00 del partido, en la primera jugada en la que se detenga el juego, el árbitro detendrá el cronómetro y el juego e indicará al equipo que acumula los jugadores sancionados que debe retirar del terreno de juego un número de jugadores igual al de los jugadores sancionados. Una vez retirados, el juego se reanudará desde donde se detuvo en la última jugada y se iniciarán los contadores de penalizaciones. Se permitirá a los jugadores volver al terreno de juego a medida que expire el tiempo de penalización.

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 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 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 y la que quede visible, indicará que situación de juego se jugará. A modo de ejemplo, si el Dado cayera con la cara del rey (o en su defecto patrocinador), la situación de juego aplicable será la del 1vs1 con portero. Los equipos deberán retirar los correspondientes jugadores del terreno de juego hasta cumplir con la situación de juego que indique el dado.



Las situaciones de juego son las siguientes:

- dos (2) situaciones de 3 vs 3;
- dos (2) situaciones de 2 vs 2;
- dos (2) situaciones de 1 vs 1 con portero (cara del rey, o en su defecto patrocinador).

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 en posición. Cada equipo deberá designar a un jugador, que va a ser el encargado de disputar el balón, que permanecerá colocado en el punto del centro del campo y cuando termine la cuenta atrás y se apague el semáforo, dicho jugador, desde la posición de parado y situado detrás de la línea del círculo central de su mitad de campo en la vertical de las áreas, podrá arrancar la carrera para disputarlo. El balón podrá ser jugado hacia delante o hacia atrás indistintamente.

Una vez el balón sea tocado por parte de uno de los dos jugadores designados a disputarlo, el resto de los jugadores, los cuales deberán situarse fuera del círculo central y carriles de cambios (zona gris) y en campo propio o contrario indistintamente, podrán proceder a disputar el balón, traspasando los límites establecidos y ocupando la zona gris.

En caso de infracción por parte de alguno de los equipos (salida en falso, traspase de los límites establecidos, etc.) el juego se reanudará con saque de medio centro para el equipo no infractor. 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.

Durante la duración de la aplicación del Dado de la Liga, los equipos no estarán obligados a jugar con portero excepto en el uno contra uno con portero.

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. 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 durante el dado 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 amarillas que muestre el árbitro durante la duración de esta situación del dado se cumplirán durante la segunda parte.

Si un portero o jugador fuera expulsado con tarjeta roja, deberá ser sustituido, y los 5 minutos de sanción se cumplirán en la segunda parte.

- c) Existe el **campo atrás**. *(Ver desglose en el punto 1.6.3. estructura del partido apartado I. d. Campo atrás)*
- d) **Cesión**. *(Ver desglose en el punto 1.6.3. estructura del partido apartado I. f. Faltas y sanciones, subapartado d. Cesión).*

En caso de infracción, se le concederá un penalti shootout al equipo contrario.

- e) **Juego peligroso**. *(Ver desglose en el punto 1.6.3. estructura del partido apartado I. f. Faltas y sanciones, subapartado e. Juego peligroso).*

En caso de juego peligroso, se le concederá un penalti shootout al equipo no infractor.

- f) En caso de reanudarse el juego indebidamente, ya sea por un saque de portería o de centro incorrecto, el árbitro detendrá el juego y pedirá al equipo que ha cometido el error que reanude el juego debidamente. En caso de reincidencia, se sancionará con posesión para el otro equipo con un saque de portería.
- g) Si el balón sale del campo, la posesión corresponderá al equipo el cual no haya tocado el balón previamente a su salida del campo. La posesión se retomará en cualquier caso como saque de puerta con la pelota plantada.
- h) 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 1.6.2. - Desempate)*. Y el jugador defensor deberá permanecer por detrás de la línea de fuera de juego del campo contrario.



- i) Los penaltis y los penaltis shootouts que se lancen terminarán 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.
 - j) 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, con el consecuente saque de portería o saque de centro en función de cómo termine la acción ofensiva del delantero.
 - k) En el supuesto de no realizarse bien los cambios, o de acceder al terreno de juego sin la autorización previa del árbitro, la infracción se resolverá de las siguientes maneras:
 - En caso de que el jugador que accede al campo de manera incorrecta sea del equipo atacante: el árbitro detendrá el juego y dará cambio de posesión reiniciando con un tiro saque de meta.
 - En caso de que el jugador que accede al campo de manera incorrecta sea del equipo defensor e interfiera en la jugada (o sobre el adversario): será amonestado y se reiniciará con un penalti shootout para el equipo atacante.
 - En caso de que el jugador que accede al campo de manera incorrecta sea del equipo defensor y no interfiera en la jugada (o sobre el adversario): se dejará continuar el juego.
- 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. Desde el inicio del descanso y hasta el minuto 37:59, se podrán activar las Armas Secretas descritas en el apartado 1.6.4 n).
- 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 del gol 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, un penalti presidente 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 en posición. Cada equipo deberá designar a un jugador, que va a ser el



encargado de disputar el balón, que permanecerá colocado en el punto del centro del campo, y cuando termine la cuenta atrás y se apague el semáforo, dicho jugador, desde la posición de parado y situado detrás de la línea del círculo central de su mitad de campo en la vertical de las áreas, podrá arrancar la carrera para disputarlo. El balón podrá ser jugado hacia delante o hacia atrás indistintamente.

Una vez el balón sea tocado por parte de uno de los dos jugadores designados a disputarlo, el resto de los jugadores, los cuales deberán permanecer fuera del círculo central y carriles de cambios (zona gris compartida), y en campo propio o contrario indistintamente, podrán proceder a disputar el balón, traspasando los límites establecidos y ocupando la zona gris compartida.

En caso de infracción por parte de alguno de los equipos (salida en falso, traspase de los límites establecidos, etc.) el juego se reanudará con saque de medio centro para el equipo no infractor. 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.

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 o penalti shootout, el mismo podrá ejecutarse en el parón del minuto 38, siempre y cuando la Carta se haya activado antes de finalizar la cuenta atrás de 10 segundos y hasta el minuto 37:59.

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

Si al finalizar el partido, el resultado es de empate, se procederá al Desempate (*apartado 1.6.2*).

1.6.4. Reglas generales

- a) **Saque de inicio:** En el techo, encima del centro del campo habrá una jaula que contendrá el balón del partido.
 - 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 desde línea de gol para disputar el balón una vez termine la cuenta atrás y se apague el semáforo. En caso de no hacerse correctamente, se dará la posesión al equipo contrario con saque de centro. El jugador podrá ir hacia delante o hacia atrás.
 - b. En el minuto 18 y 38, se iniciará también con un **saque Waterpolo**, no obstante, en este caso cada equipo deberá designar a un jugador, que va a ser el encargado de disputar el balón, que permanecerá colocado en el punto del centro del campo y cuando termine la cuenta atrás y se apague el semáforo, dicho jugador, desde la posición de parado y situado detrás de la línea del círculo central de su mitad de campo en la vertical de las áreas, podrá arrancar



la carrera para disputarlo. El balón podrá ser jugado hacia delante o hacia atrás indistintamente.

Una vez el balón sea tocado por parte de uno de los dos jugadores designados a disputarlo, el resto de los jugadores, los cuales deberán permanecer fuera del círculo central y carriles de cambios (zona gris compartida), y en campo propio o contrario indistintamente, podrán proceder a disputar el balón, tras pasando los límites establecidos y ocupando la zona gris compartida.

- c. Para iniciar el segundo tiempo, 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 caso de que la jaula no funcione correctamente el balón será lanzado desde la banda (a poder ser desde la grada) por una persona determinada por la organización.

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 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, drone, jaula, etc., o pasa entre las vigas del techo, aunque fuera sin cambiar la trayectoria de este, 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, a excepción del 1vs1 con portero del dado, en el que se concederá un penalti shootout.

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

- g) **Fuera de juego:** el fuera 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) **Calentamiento:** A partir del minuto 05:00 y coincidiendo con el final de los **cinco primeros**



minutos, cada equipo podrá solamente tener a **tres (3) jugadores calentando**, con sus respectivos petos, en la zona designada para ello, pudiendo el preparador físico situarse en dicha zona para dar instrucciones a los jugadores que están calentando. En el caso de que los jugadores no estuvieran calentando y se mantuvieran de pie en la zona, el árbitro les instará a abandonarla y sentarse de nuevo en el banquillo.

j) 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 correspondientes 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, la infracción se resolverá de las siguientes maneras:

- En caso de que el jugador que accede al campo de manera incorrecta sea del equipo atacante: el árbitro detendrá el juego y dará cambio de posesión reiniciando con un tiro libre indirecto en la zona del carril de cambios.
- En caso de que el jugador que accede al campo de manera incorrecta sea del equipo defensor e interfiera en la jugada (o sobre el adversario): será amonestado y se reiniciará con un tiro libre indirecto en la zona del carril de cambios.
- En caso de que el jugador que accede al campo de manera incorrecta sea del equipo defensor y no interfiera en la jugada (o sobre el adversario): se dejará continuar el juego.

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.

k) 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. A continuación, presentamos diferentes casuísticas y sus correspondientes resoluciones:

- i. En el supuesto en que un atacante traspase los límites anteriormente referidos antes la ejecución del penalti:
 - a. Si la acción acaba en gol, se deberá repetir el penalti.
 - b. Si la acción no acaba en gol y el atacante interfiere en la acción el árbitro detendrá el juego y se reanudará con tiro libre indirecto para el equipo defensor.
- ii. En el supuesto en que un defensor entre en el área antes de lo permitido o en el caso que el portero se avance antes de lo permitido (ver colocación del portero a continuación):
 - a. Si la acción acaba en gol, este será válido.
 - b. Si la acción no acaba en gol, se deberá repetir el penalti.
- iii. En el supuesto en que un defensor y un atacante entren en el área antes de lo permitido se deberá repetir el penalti.
- iv. En el supuesto en que el portero y el lanzador cometan una infracción al mismo tiempo se reanudará con tiro libre indirecto para el equipo defensor.



- v. En el supuesto en que el lanzador cometa una infracción (balón golpeado hacia atrás, finta antirreglamentaria, etc.) se reanudará con tiro libre indirecto para el equipo defensor.

El portero debe tener al menos parte de un pie sobre la línea de gol o detrás de esta en el lanzamiento del penalti. En caso de incumplimiento de esto y de que el lanzamiento sea fallido, el penalti deberá repetirse. Y en caso de reincidencia, el portero será amonestado con tarjeta amarilla y deberá ser sustituido.

- l) 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 un miembro del staff para dar instrucciones tácticas o pulsar el botón de Arma Secreta/Penalti presidente. Adicionalmente, el preparador físico podrá situarse en la zona de calentamiento para dar instrucciones a los jugadores que están calentando en dicha zona, y el *Community Manager* del equipo podrá levantarse por un plazo corto de tiempo por si tuviera que capturar algún elemento audiovisual.

Los equipos podrán convocar, por partido, a un máximo de 20 personas (incluyendo jugadores y staff), con el siguiente desglose:

- a. Hasta 14 jugadores (iniciales y suplentes).
- b. Hasta 6 miembros del staff. Dentro de dicho staff, uno de ellos podrá estar permanentemente de pie, y el *Community Manager* y la mascota podrán 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 identificativa nominal correspondiente para estar en el banquillo, siendo esta personal e intransferible.
- c. La mascota será un miembro adicional que no computará dentro de los 6 miembros de staff, y que podrá permanecer de pie siempre y cuando esté realizando sus funciones.

Todas aquellas personas del equipo que no formen parte de las 20 anteriormente mencionadas deberán permanecer en la zona designada por la organización.

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.

m) 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.

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 partidode 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 anulalas tarjetas amarillas de cara a la acumulación de tarjetas, es decir, el contaje de amarillas seguirá igual que antes de iniciar el correspondiente partido. En caso de una tarjeta amarilla y una roja directa, no se anulará la tarjeta amarilla en ningún caso, computando la misma para la acumulación.

Se deja expresa constancia qué la suspensión por acumulación de tarjetas solamente aplicará para la fase regular. Así pues, si un jugador tuviera dos tarjetas amarillas en la última jornada regular y fuera sancionado con una más en dicha jornada, este no cumplirá sanción en el próximo partido (incluyendo partidos de playoffs, octavos, cuartos o semifinales, según sea el caso), es decir se limpiará el historial de tarjetas amarillas en la penúltima jornada de la fase regular.

Adicionalmente, la acumulación de tarjetas de un jugador a la finalización de la participación de cada equipo en la competición no se tendrá en cuenta para el inicio del siguiente Split y/o Temporada.

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, siendo el jugador sancionado con un mínimo de un partido de suspensión. 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.

Se deja expresa constancia que la suspensión por tarjeta roja ya sea por doble amarilla o directa, si aplicará entre la fase regular y los playoffs, así como también lo hará entre Splits y/o Temporada.

III. Sanciones disciplinarias al banquillo: Las amonestaciones o expulsiones a miembros del staff en el banquillo no supondrán que el equipo infractor vea afectado el número de jugadores en el terreno de juego. No obstante, las que se muestren a jugadores suplentes si afectarán al número de jugadores en el terreno de juego:

- Un jugador suplente amonestado deberá cumplir la sanción sin poder ser utilizado durante el tiempo de sanción (2 minutos) y debiendo el equipo retirar a un jugador del terreno de juego durante dicho tiempo.
- Un jugador suplente expulsado deberá abandonar el terreno de juego y no podrá volver a ingresar en el partido, debiendo el equipo retirar a un jugador del terreno de juego durante 5 minutos.

IV. Cumplimiento de la sanción: cualquier miembro del equipo (jugador o staff) que sea expulsado deberá salir del terreno de juego, por lo que no podrá estar en la zona de banquillos. Tampoco podrá estar en la cabina de retransmisión.

Además de lo anterior, toda sanción dictaminada por el Comité de Competición será cumplida a partir de la siguiente jornada a la infracción cometida, no obstante, el Comité se reserva el derecho de decidir si la sanción, en función su gravedad, afectará solamente al rol de la persona en el equipo (ya sea Queens o Kings) o a ella misma como sujeto, implicando pues una limitación de funciones en ambas competiciones, siendo aplicada a partir de ese mismo momento. Cualquier persona que esté cumpliendo sanción no podrá acceder al terreno de juego en ningún momento, ni tampoco estar en las cabinas de retransmisión ni inmediaciones del terreno de juego, pudiendo únicamente estar en la zona de calentamiento exterior, vestuarios y grada. Se deja expresa constancia que durante el partido la persona sancionada no se podrá comunicar directamente con el equipo. De ser así, esto se trasladará al Comité de Competición, el cual podrá aplicar una sanción.

En caso de que un Wild Card sea sancionado/a, dicha sanción estará vigente por el número de jornadas que corresponda independientemente de si dicho/ jugador/a es o no convocado/a. A modo de ejemplo, si un/a Wild Card fuera sancionado/a con tres jornadas, a partir de la jornada 4, la sanción finalizará en la jornada 7, pudiendo disputar dicha jornada, independientemente de si dicho jugador haya sido o no seleccionado como Wild Card para las jornadas 4, 5 y 6.

- Transferencia de las sanciones:

Competiciones Nacionales (ligas): las suspensiones, ya sea por tarjeta roja o por decisión del Comité de Competición, tendrán transferencia entre competiciones nacionales de otros países. Se deja expresa constancia de que estas sanciones no afectarán a competiciones internacionales.



- n) **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 diez (10) cartas, con dos (2) Carta Gol Doble, dos (2) Carta Sanción, dos (2) Carta Penalti Shootout, dos (2) Carta Jugador Estrella, una (1) Carta Penalti y una (1) Carta Comodín.

Cuando un equipo presione el botón de arma secreta, a excepción de cuando se pulsa durante la media parte, 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 se aplicarán ambas en el mismo momento por orden cronológico en el que se ha pulsado.

En el caso de que la segunda carta sea un comodín, solamente podrá aplicar como robo de carta de la del rival si esta aún no ha sido desvelada antes de haber pulsado.

Asimismo, si el pulsador de arma secreta es pulsado durante una cuenta atrás, esta carta será consultada por el/la árbitro/a en la próxima salida del balón. Por tanto, será ejecutada en el siguiente reinicio del juego.

Activación y funcionamiento de las Armas Secretas

Cada banquillo dispondrá de un pulsador que podrá ser activado por el entrenador o por un representante del equipo desde el inicio del tiempo de la media parte y hasta el minuto 37:59.

Una vez activado el pulsador, y a excepción de cuando se pulsa durante la media parte, el uso de la correspondiente Arma Secreta no será automático. En este sentido, **tan sólo serán utilizadas una vez el balón se haya detenido.**

No obstante, si el pulsador es activado durante la media parte, **las Armas Secretas serán ejecutadas antes del inicio del segundo tiempo.**

La activación del arma secreta se considerará válida en el momento en el que se active la señal sonora y/o visual, sin importar la voluntariedad del acto y siempre que se haya realizado entre el periodo de tiempo de la media parte y hasta el minuto 37:59.

En el momento del lanzamiento de un penalti, un penalti presidente o un penalti shootout, si uno de los dos equipos decide activar alguno de los pulsadores con la posible intención de perjudicar al equipo contrario (lanzador o portero), el árbitro deberá amonestar al individuo que haya activado el pulsador y se deberá repetir el penalti, el penalti presidente o el penalti shootout en caso de que favorezca al infractor.

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, a excepción de sus porteros.

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.

Cuando se active la carta, ya sea durante el tiempo de descanso entre las dos partes de juego o durante la segunda parte y hasta antes de llegar al minuto 38:00, el equipo que la haya activado podrá seleccionar y sancionar a cualquier jugador que esté actualmente en la convocatoria, a excepción de sus porteros. En el supuesto de que se aplique la carta sanción a un jugador del banquillo, el equipo deberá retirar a un jugador del terreno de juego, pasando a jugar con un jugador menos.

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 1.6.2. - 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 1.6.2. - 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. Por lo que al jugador refiere, el penalti estándar deberá ser lanzado por el mismo jugador que lanzó el shootout, solamente pudiendo ser sustituido por lesión y no pudiendo reingresar este de nuevo al partido.

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.
- o) **Penalti presidente:** Los/as presidentes/as de la Liga podrán decidir lanzar un penalti presidente. En caso de optar por dicho lanzamiento, se deberá proceder de la siguiente manera:
- Si dos presidentes deciden lanzar un penalti presidente, exceptuando en los 5 primeros minutos, el dado y el tiempo de gol doble/gol de oro (debiéndolo activar hasta el minuto 37:59), podrán presionar el botón de penalti presidente y acceder al campo para lanzar el penalti. Cuando el botón sea presionado y una vez el juego se detenga, se parará el tiempo para que puedan efectuar el lanzamiento del penalti.

Casuísticas posibles:

- i. Solamente los presidentes que estén presencialmente en el partido podrán tomar la iniciativa de activar el pulsador y lanzar el penalti presidente, siempre y cuando sea activado antes del minuto 37:59, en caso contrario se perderá.
 - Una vez pulsado, el equipo adversario (esté o no su presidente presencialmente en el campo) tendrá derecho a réplica, pudiendo optar por un penalti por parte de su presidente o por un shootout por parte de uno de sus jugadores indistintamente.



- En caso de que el equipo con derecho a réplica no active el pulsador en los tiempos establecidos, se activará automáticamente en el minuto 38, teniéndose que ejecutar en el mismo parón.
 - ii. Si no hubiera presidentes presentes en el campo, ninguno de los dos equipos podrá activar el penalti presidente.
 - Si una de las dos presidentas fuera un hombre, en Queens, deberá lanzar un penalti shootout mientras que la presidenta lanzará un penalti normal, a no ser que los equipos pacten tirar ambos un penalti estándar previamente.
 - Los presidentes podrán acordar que el penalti presidente sea un penalti shootout.
 - Se deja expresa constancia de que el valor de los penaltis presidentes anotados siempre será de un gol independientemente de las cartas activadas.
 - Previamente al lanzamiento del penalti presidente, el portero rival podrá comunicarse con el presidente sin penalización alguna siempre que sus palabras o gestos no se consideren sancionables por el árbitro.
- p) 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.

1.6.5. 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 catorce (14) jugadores (incluyendo la Plantilla Habitual y los Wild Card), de conformidad con las siguientes reglas:
 - **Plantilla Habitual:** Todos los equipos estarán obligados a tener un mínimo de nueve (9) jugadores y un máximo de once (11), a excepción de que por casuísticas reglamentadas de mercado un equipo se pueda quedar con ocho (8) jugadores, 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.
 - **Wild Card:** 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.

Los jugadores adicionales se podrán cambiar en cada jornada, o repetir ilimitadamente ("Jugador 11", "Jugador 12" y "Jugador 13"). 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.

Finalmente, el Wild Card (ya sea Jugador 11, Jugador 12 o Jugador 13) podrá participar con distintos equipos de la misma o, de diferentes ligas, durante un mismo Split. No obstante, a partir de la jornada 9 (incluida) no podrá cambiar de equipo.

Una vez finalizada cada Temporada, cada equipo deberá desprenderse de un número de jugadores de la Plantilla Habitual determinado por la liga, 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 Wild Card 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 de la bolsa de jugadores reservas un jugador que lo sustituya. 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 reservas. 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 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.

Un jugador lesionado no podrá estar en el banquillo durante su partido, ni tan solo como miembro de las seis (6) personas de staff.

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 (excepto en el 1 vs 1 con portero y el escalado). 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.



- 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 noprocesencia 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.

2.3 Protocolo de uniforme

Los jugadores de los equipos deberán llevar las equipaciones oficiales vigentes de su equipo, y deberá incluir el nombre en la espalda, así como su dorsal tanto en la camiseta como en el pantalón. Si un jugador no trajera la equipación correcta para la disputa del partido, este será automáticamente excluido de la convocatoria, no pudiendo tampoco estar en el banquillo.

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: 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 y de la QUEENS League consistirá en el procedimiento de selección de los jugadores que integraran la Plantilla Habitual, para participar en la Competición.

Los jugadores seleccionables en el draft (jugador de draft) provienen de las pruebas de selección realizadas en la ciudad sede de la Competición y, en ocasiones, de pruebas que la misma Competición realice en otras ciudades. De entre todos los jugadores participantes en las pruebas se hará una selección de manera que los mejores estarán en el draft (o los Life Tryouts, en caso de disputarse). El número de jugadores seleccionables para el draft irá en función de las características de la liga (fase de desarrollo en la que esté, etc.). En consecuencia, la configuración de la bolsa de jugadores reserva dependerá de la configuración del draft.

Se deja expresa constancia de que ningún jugador que participe en las pruebas podrá ser fichado como Wild Card por un equipo. Por consiguiente, quedan también excluidos los jugadores del draft y de la lista de reservas como jugadores aptos a participar como Wild Card de los equipos. La Competición se reserva el derecho a poder modificar estas condiciones de manera total o parcial a partir de las necesidades o circunstancias de la liga avisando a los equipos que puedan verse afectados por ello.



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

2.5.1 Estructura

Como norma general, el draft de la segunda temporada 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 las siguientes temporadas a la temporada uno 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.

A partir de la tercera temporada, la liga valorará el número de picks que tendrá cada equipo en el draft en cuestión. La liga se reserva el derecho de modificar la amplitud de la lista de reservas en función del número de integrantes de esta y de la configuración de los Life Tryouts y el draft que le sigue.

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 (y 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 (reservas) de la siguiente fase. Todo jugador es libre de retirarse de la lista de suplentes, simplemente deberá de informar a la Competición enviando un correo electrónico a competicion@kingsleague.pro y a jugadores@kingsleague.pro o jugadoras@queensleague.pro.

Asimismo, los jugadores que componían la lista de suplentes de la fase anterior, de no haber participado en el último Split de la temporada 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.

En la línea de lo anterior, si un jugador causa baja voluntaria de la Competición, para poder reingresar a ella deberá presentar candidatura al siguiente proceso de selección que se abra.

2.5.2 Orden de elección

Una vez finalizada la Temporada en cuestión, los equipos serán posicionados en la tabla



en orden de puntos (esto es, la suma de las victorias entre ambos Splits) obtenidos en la Fase Regular.

Una vez posicionados, 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 tabla arriba mencionada (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 tabla (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 posicionado, 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 posicionado 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 posicionado 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 posicionado 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 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:

- En el draft.
- Tras la finalización del primer Split y con anterioridad al inicio del segundo Split.

Las fechas de dichas ventanas serán confirmadas por la Competición. Asimismo, la Competición se reserva el derecho de modificar el número de períodos.

2.7 Traspasos

Cada equipo podrá traspasar los jugadores que crea oportuno, a excepción de los Wild Card (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/a de draft quisiera abandonar la disciplina de su equipo, resolviendo su relación laboral con la Competición, podrá volver a participar en la Competición como jugador de draft pasando el correspondiente proceso de selección (en cuanto haya convocatoria abierta) o como Wild Card (Jugador 11, 12 o 13), siempre que desde el último partido en el que haya participado en la Competición haya transcurrido un período mínimo de 1 año sin competir en esta.

3. CUERPO ARBITRAL

A continuación, la descripción de la composición y funciones del cuerpo arbitral:

- i. 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).
- ii. 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.
- iii. Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo el resultado del partido, son definitivas.
- iv. La mesa arbitral podrá entrar de oficio en los siguientes casos:
 - o En casos claros que tengan afectación directa en el resultado del juego (como goles, ocasiones claras de gol y penalti, penalti presidente o penaltishootout) y en casos de agresión.
 - o En caso de error de identificación o de aplicación del Reglamento
 - o Cuando el árbitro, tras haber consultado el VAR, siga teniendo dudas.
 - o En caso de que haya un error con los cronos.
- v. 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 al vestuario o a la grada.



- vi. El árbitro detendrá, suspenderá temporalmente o suspenderá de manera definitiva el partido por cualquier infracción de las reglas de juego o interferencia externa, cuando:
- o 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.
 - o El árbitro podrá suspender el partido por causas de fuerza mayor (incidentes en el público, invasiones, terrorismo, etc.)

Video-Arbitraje

- i. 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:

a. Gol / No gol

- o El balón ha pasado por completo la línea de gol;
- o El balón ha salido del campo en la jugada de gol;
- o Existe fuera de juego en la última posesión de la jugada de gol;
- o Existe una falta en la última posesión de la jugada de gol;
- o Podrá solicitarse la revisión por las infracciones cometidas en la última posesión de la acción que termina en gol;
- o Por otras situaciones relacionadas con un gol / no gol que puedan considerarse oportunas.

b. Penalti / No Penalti (Aplica al penalti shootout de los 1vs1 con portero)

- o Se señala penalti sobre una jugada que no era penalti o bien se ha cometido fuera del área.
- o No se señala penalti sobre una jugada que sí era constitutiva de penalti, o se señala fuera del área cuando haya sido dentro.
- o Si el balón ha salido del campo en la última posesión de la jugada del penalti;
- o Si existe fuera de juego en la última posesión de la jugada del penalti;
- o Se podrá revisar la acción por una infracción cometida desde el último balón parado hasta que se vuelva a detener el juego; y
- o Si existe una falta previa en la última posesión de la jugada del penalti.



c. Tarjeta roja directa

- o El VAR interviene en casos de tarjetas rojas claras, tanto si se han mostrado incorrectamente, como las que no se muestran y se deberían haber mostrado. No aplica en casos de segundas amarillas. Asimismo, se podrá pedir la revisión de la acción por una infracción cometida desde el último balón parado hasta que se vuelva a detener el juego.

d. Errores de identificación

- o El VAR interviene para aclarar errores en la identificación de jugadores tanto en caso de una tarjeta amarilla como el de una roja.
- ii. En la revisión de VAR (por los motivos anteriormente descritos) el/la árbitro/a podrá modificar su decisión de sanción a un/a jugador/a (tarjeta roja o amarilla) pudiendo aumentar o rebajar esta sanción. Es decir, si el árbitro ha sacado una tarjeta roja y en la revisión ve que el motivo es merecedor de tarjeta amarilla, podrá cambiar su decisión. Igualmente, si el/la árbitro/a no ha sancionado al/la jugador/ay en la revisión aprecia que es merecedor/a de tarjeta amarilla esta podrá ser aplicada entonces.
 - iii. La decisión final sobre la jugada corresponderá al árbitro del VAR y, en caso de que este no pueda emitir un juicio debido a la poca claridad de la jugada, llamará al árbitro principal para la revisión de esta, el cual tendrá la decisión final sobre la resolución.
 - iv. Durante el 1 vs 1 con portero de la primera parte o en la misma situación de juego dado, se podrán revisar las acciones que puedan ser punibles como tal, desde el VAR y la mesa arbitral.
 - v. Se deja expresa constancia que una vez se llama desde el VAR al árbitro y éste deba revisar una jugada en la pantalla del VAR, deberá realizar el gesto de VAR.
 - vi. Los jugadores, el entrenador o los miembros de su staff que estén en el banquillo no podrán rodear al árbitro ni intentar influenciar en su decisión. En consecuencia, ni los jugadores, entrenadores o personal en el banquillo podrán en ningún caso superar la línea delimitada como área técnica.

Asimismo, los jugadores de campo tampoco podrán rodear al árbitro mientras esté 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.
 - vii. Asimismo, el VAR podrá notificar al árbitro sobre los siguientes casos:
 - o En caso de agresión, para mostrar la correspondiente tarjeta roja.
 - o En caso de error de identificación.
 - o Por cualquier infracción que pudiera producirse durante el lanzamiento de un penalti, un penalti presidente o de un 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.

4. KINGS COMITEE

4.1. 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** a ferran.vilaseca@kosmosholding.com / edgar.izcara@kingsleague.pro

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.

4.2. 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.

4.3. Celebración

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

4.4. 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.



4.5. 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.

4.6. 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.

5. ECONOMÍA DE LA COMPETICIÓN

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

6. CÓDIGO DISCIPLINARIO

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

7. 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 con copia a competición@kingsleague.pro para poder ser valorada en el centro médico acreditado por la aseguradora.

8. GENERAL

8.1. 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.

8.2. 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.



8.3. 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.-€)¹.
2. Adicionalmente, cada Equipo contará con el presupuesto que ha finalizado la temporada anterior. En caso de ser una competición de nueva creación, los equipos empezarán con un presupuesto de CIÉN MILLONES DE EUROS (100.000.000.-€).
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.
 - c) 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:
 - Infracción leve: UN MILLÓN DE EUROS (1.000.000.-€);
 - Infracción grave: DOS MILLONES DE EUROS (2.000.000.-€); y
 - Infracción muy grave: A PARTIR DE TRES MILLONES DE EUROS(3.000.000.-€)

De conformidad con el valor inicial por Equipo de QUINIENTOS MILLONES DE EUROS (500.000.000.-€), al finalizar el draft, cada uno de los equipos deberá repartir dicho importe entre sus jugadores, asignando un valor determinado a cada jugador *draftado*, que significará su cláusula. En caso de tener una plaza vacante no ocupada por un jugador en el momento de poner las cláusulas, esa vacante deberá tener el valor mínimo. El valor mínimo de la cláusula de un jugador deberá ser de TREINTA MILLONES DE EUROS (30.000.000.-€).

Asimismo, el valor siempre deberá ser un número entero (p.ej. 40M, 65M, y no 40,5M o 62,5M).

4. Durante el Mercado (mercado de intercambios) la liga establecerá en el calendario una o más 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:
 - a) 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. 40M, 65M, y no



40,5M o 62,5M); o bien;

- b) 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 al correo que cada liga indique. 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.

Se deja expresa constancia de que una vez un jugador es traspasado a otro equipo dicho jugador no podrá volver al equipo/s que haya abandonado durante el Mercato en cuestión.

5. 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 en la ventana 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 30M, 30M, 35M y 45M, la última operación no será válida.
6. 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 Wild Card (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. 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.

7. 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 de este, 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.
8. Si un jugador se diera de baja de la competición y el club necesitara encontrar un



sustituto en la bolsa de jugadores, las siguientes reglas se aplicarán para establecer la cláusula del nuevo jugador:

- a) Si la cláusula del jugador dado de baja es igual o inferior a 50M, la cláusula del nuevo jugador será igual a la cláusula del jugador que causó baja.
 - b) Si la cláusula del jugador dado de baja es superior a 50M, se establece que la cláusula mínima del nuevo jugador debe ser de 50M. El club podrá mantener la misma cláusula del jugador dado de baja para el jugador sustituto o fijarla en 50M y reasignar los millones sobrantes al resto de los jugadores de la plantilla.
9. Cada traspaso, Clausulazo, o intercambio de jugadores deberá ser autorizado previamente por la Competición, en caso contrario, será nulo.
 10. El Mercado de la temporada 2024 tendrá lugar entre los dos Splits. Los Equipos en situación de redistribución de cláusulas por los casos mencionados anteriormente deberán enviar la lista de cláusulas de sus jugadores antes del inicio de este, en la fecha que indique la liga, a la dirección de e-mail fichajes@kingsleague.pro, con copia a ferran.vilaseca@kosmosholding.com y edgar.izcara@kingsleague.pro, quienes confirmarán recepción de dichos listados. Además, cada Equipo deberá indicar 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.
 11. 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).
 12. 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 de Competición 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, así como la posible transferencia de dicha sanción a otras competiciones 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 improprios 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, si el infractor fuera un jugador o miembro del staff, se aplicará un (1) partido de suspensión.

En caso de ser realizada por un Presidente de un equipo, serán sancionadas con: (i) 1M (UN MILLÓN) de sanción según la economía virtual adjunta como Anexo I y (ii) un (1) minuto de sanción con un jugador menos a partir del minuto 05:00 en el partido siguiente.

- 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, si el infractor fuera un jugador o miembro del staff, se aplicarán dos (2) partidos de suspensión.

En caso de ser realizada por un Presidente de un equipo, serán sancionadas con: (i) 2M (DOS MILLONES) de sanción según la economía virtual adjunta como Anexo I y (ii) dos (2) minutos de sanción con un jugador menos a partir del minuto 05:00 en el partido siguiente.

- 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 deVAR, etc.); y (v) cualquier otra acción que sea calificable como muy grave a ojos de la Competición.

Sanción

Las infracciones muy graves, si el infractor fuera un jugador o miembro del staff, se aplicarán, a criterio del Comité de Competición, un mínimo de tres (3) partidos de suspensión.



En caso de ser realizada por un Presidente de un equipo, serán sancionadas, a criterio del Comité de Competición, con: un mínimo de (i) 3M (TRES MILLONES) de sanción según la economía virtual adjunta como Anexo I y (ii) TRES (3) minutos de sanción con un jugador menos a partir del minuto 05:00 en el partido siguiente.

En el supuesto de que un infractor pidiera perdón tras la comisión de una infracción, de manera voluntaria e inmediata, se podrá tener en cuenta como atenuante por parte del Comité, pudiendo rebajar éste la sanción.

Los equipos tienen hasta las 12:00h del día de la celebración del Comité de Competición para presentar las reclamaciones pertinentes referentes a su partido disputado en ese fin de semana.

Una vez trasladada a los equipos la circular con la resolución del Comité de Competición, los mismos tendrán 24h para presentar alegaciones al respecto, a las que el Comité de Apelación dará respuesta.

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, 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 de que las acciones y/o infracciones realizadas en las instalaciones de la Competición.

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