

# REGLAMENTO OFICIAL



**KINGS  
LEAGUE**  
*InfoJobs*



## 1. LA COMPETICIÓN - ESTRUCTURA

### 1.1 Fase Regular

#### 1.1.1. Formato

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

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

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

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

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

Al finalizar cada split, los ocho (8) equipos mejor clasificados jugarán la fase final (play-off) (punto 1.2) (conjuntamente, la fase regular y la fase play-off, la “**KINGS League**” o la “**Competición**”).

#### 1.1.2. Sistema de clasificación

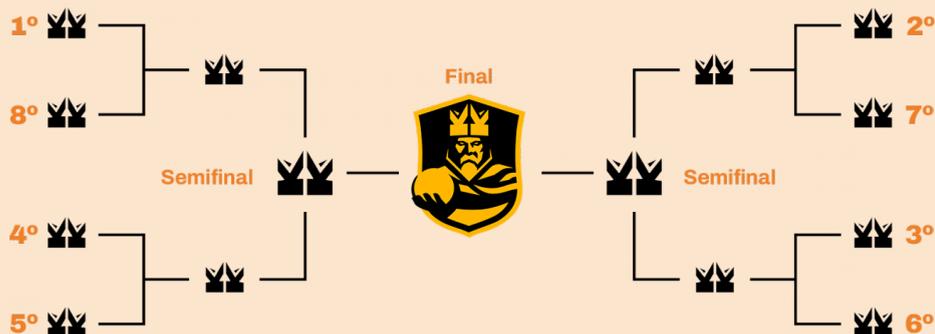
La clasificación se realizará de manera ordinal de mayor a menor número de victorias obtenidas durante las once (11) jornadas de cada split. En caso de empate a victorias se decidirán las posiciones de conformidad con los siguientes criterios:

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

## 1.2 Play-off

### 1.2.1 Formato

Los ocho (8) equipos clasificados para los play-off de cada split se enfrentarán siguiendo el siguiente formato:



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

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

## 1.3 Cambio de calendario

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

## 1.4 Normativa de partidos

### 1.4.1 Duración

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

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

#### **Pérdida de tiempo**

Se deja expresa constancia que la Competición aboga por el juego limpio y por la celebración de los partidos de la forma más fluida posible. Por ello, la Competición no tolerará las pérdidas de tiempo deliberadas



durante los partidos, y sancionará, a su entera discreción (según corresponda), a los equipos y jugadores que pierdan tiempo de forma deliberada.

#### **1.4.2 Desempate**

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

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 para marcar. Por su parte, el portero deberá iniciar el penalti estando con los dos pies sobre la línea de gol de su campo. Desde el momento en que el portero toque el balón y no haya sido gol (o directamente no haya sido gol sin que el portero toque el balón), el penalti finaliza y se considerará como penalti fallado.

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

Asimismo, los penaltis se lanzarán en la portería del fondo donde se encuentre el VAR, y los jugadores que no lancen penaltis hasta su correspondiente turno, deberán situarse en el límite del área contraria.

Se deja expresa constancia que sólo podrán lanzar los penaltis los jugadores que acaben el partido sobre el terreno de juego. 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.

#### **1.4.3 Reglas generales**

- a) **Saque de inicio:** El saque inicial tendrá el mismo formato que el waterpolo. El balón será colocado en el punto de saque del centro del campo, y los jugadores de cada equipo deberán correr hacia el balón desde la línea de fondo de sus porterías para hacerse con la primera posesión. Se puntualiza que el balón siempre deberá ser pasado hacia atrás y nunca hacia adelante. En el caso en que cualquier jugador pasara el balón hacia adelante, la posesión pasará automáticamente al equipo contrario.

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

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



- b) **Saque de banda:** Todos los saques de banda de los partidos se realizarán con la mano.
- c) **Saque de córner:** Todos los saques de córner de los partidos se realizarán con el pie.
- d) **Fuera de juego:** el fuero de juego quedará marcado por una línea horizontal en la frontal del área de cada equipo.
- e) **Sustituciones:** cada equipo podrá realizar cambios ilimitados, sin que se detenga el tiempo.

Sin embargo, dichas sustituciones deberán realizarse siempre desde la línea del centro del campo debiendo entregar el jugador que se incorpore al terreno de juego un peto al que sale del mismo para que el cambio sea válido y visible.

En el supuesto de no realizarse bien los cambios, el árbitro podrá sancionar dicha acción con tarjeta amarilla.

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

- f) **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.
- g) **Indicaciones entrenador y staff:** los entrenadores y otro personal de staff podrán dar indicaciones a los jugadores durante la duración de los encuentros. Se deja expresa constancia que todos los miembros del equipo y del staff que estén en el banquillo deberán permanecer sentados durante todo el encuentro, salvo en el caso del entrenador o 2º entrenador para dar instrucciones tácticas o pulsar el botón de VAR/Arma Secreta, y de los jugadores que vayan a ser sustituidos.

En el banquillo sólo podrá haber un número de personas igual al número máximo de banquillos. Asimismo, será obligación de los Equipos informar junto con la convocatoria, los miembros que estarán presentes en el banquillo durante esa jornada.

En el supuesto en que se cumplieran los criterios indicados en el presente punto, el árbitro podrá amonestar o expulsar de los banquillos a quien incumpliera dichos criterios.

#### h) **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 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 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, teniendo las mismas consecuencias que una tarjeta roja.

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

- i) Cartas de la Liga:** A partir del primer parón del juego que se suceda desde el minuto 18 de la primera parte, un representante de la Liga escogerá y mostrará una de las Cartas de la Liga. Dichas cartas provocarán que los dos equipos deban retirar uno o varios jugadores del terreno de juego.

Las cartas son las siguientes: una (1) carta de 6 vs 6, una (1) carta de 5 vs 5, una (1) carta de 4 vs 4, una (1) cartas de 3 vs 3, una (1) cartas de 2 vs 2 y una (1) carta de 1 vs 1.

Una vez lanzada la carta, los entrenadores de cada equipo deberán sacar inmediatamente y sin dilación los jugadores que corresponda, antes de que el árbitro reanude el juego.

Asimismo, la Carta de la Liga estará activa hasta que finalice la primera parte, haya o no tiempo añadido.



Durante el tiempo de ejecución de las Cartas de la Liga, quedarán inactivas las cartas de Armas Secretas (descritas a continuación) y las exclusiones temporales (tarjetas amarillas y tarjetas rojas) que estuviesen activas en ese momento. El tiempo de dichas Armas o exclusiones se reanudará en la segunda parte.

Además, durante el tiempo de ejecución de las Cartas de la Liga, no se podrán ejecutar las Armas Secretas.

En el supuesto en que hubiera una tarjeta amarilla o una tarjeta roja durante el tiempo de ejecución de las Cartas 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 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.

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

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

- A. El jugador podrá moverse dentro de su mitad del campo y también dentro de todo el círculo central;
- B. Los jugadores podrán ser sustituidos, si bien, en caso de no realizarse correctamente el cambio, el árbitro podrá sancionar dicha acción con tarjeta amarilla.
- C. El jugador no podrá detener los disparos con la mano (incluso el portero si fuera quien disputara el 1vs1); En el supuesto en que el jugador detenga el balón con las manos, el árbitro señalará penalti normal a favor del equipo lanzador y se sacará tarjeta amarilla, cuya ejecución y sanción de dos minutos empezará a contar a partir del inicio de la segunda parte;

Si es el mismo jugador el que juega el 1 vs 1 y es sancionado más de una vez, la sanción se acumulará para la segunda parte. A modo de ejemplo, si tocara el balón dos veces, sería sancionado con dos tarjetas amarillas y cuatro (4) minutos de sanción.

Si fueran jugadores distintos, las sanciones se cumplirán en el mismo momento, al inicio de la segunda parte. A modo de ejemplo, si fueran dos jugadores distintos los sancionados con tarjeta amarilla, dichos jugadores no



podrán disputar los dos primeros minutos de la segunda parte.

- D. Si el balón sale del campo, incluso parándose, la posesión corresponderá al equipo que ocupe el campo por dónde haya salido el balón (o haya tocado el techo). En el supuesto de salir fuera de banda, el jugador podrá iniciar la jugada desde el lugar dónde haya salido la pelota de banda, con el balón plantado.

Si el balón saliera por la línea de fondo, la jugada deberá iniciarse plantando la pelota en la línea del área pequeña de cada equipo. La posesión de diez segundos para cada equipo y para cada disparo (indicada en la letra e) siguiente) contará desde la zona de inicio de la jugada correspondiente;

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

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

- j) **Armas Secretas:** Antes del inicio del 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 veinte (20) cartas, con seis (6) Carta Gol Doble, seis (6) Carta Sanción, cuatro (4) Carta Penalti Shoot-out, (2) Carta Penalti, una (1) Carta Robo y una (1) Carta Comodín.

1. **Carta Gol Doble:** Durante dos (2) minutos los goles que marque el Equipo valdrán el doble. El tiempo no se parará en ningún caso.

Se deja expresa constancia que no podrá utilizarse esta carta en los lanzamientos de penalti que pudieran sucederse durante el tiempo reglamentario.

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 dos (2) minutos al jugador que desee del equipo rival. En ningún caso el jugador elegido podrá ser el portero rival.

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



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

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.

**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 Shoot-out:** 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.

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 Robo:** el Equipo que obtenga esta carta podrá robar la carta del equipo contrario, haciéndosela suya.

Esta carta sólo podrá utilizarse una vez la active el otro equipo y antes de que la misma sea utilizada por dicho equipo.

- 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 Shoot-out y Carta Robo) de conformidad con las normas anteriormente referidas.

**Activación y funcionamiento de las Armas Secretas**

Cada banquillo dispondrá de un pulsador que podrá ser activado por el entrenador en cualquier momento del tiempo reglamentario, salvo en los casos expresamente prohibidos en este Reglamento.

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



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

#### **1.4.4 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 mínimo de ocho (8) jugadores (incluyendo la Plantilla Habitual y los Wild Cards), de conformidad con las siguientes reglas:

- **Plantilla Habitual:** Todos los equipos estarán obligados a tener un mínimo de seis (6) jugadores durante toda la Temporada, los cuales serán escogidos en los correspondientes drafts (de conformidad con lo establecido en la cláusula 2.5 siguiente).

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

- **Wild Cards:** Cada equipo tendrá el derecho a añadir dos (2) jugadores de su libre elección, que complementen sus plantillas.

Uno de los dos jugadores deberá ser permanente para toda la Temporada, el cual podrá ser sustituido en caso de lesión de larga duración u otra razón de fuerza mayor ("**Wild Card Permanente**"), y siempre que la Competición autorice dicha sustitución.

El otro jugador adicional podrá cambiar en cada jornada, o repetir ilimitadamente ("**Wild Card**"). En caso de ser sustituido en cada jornada, cada equipo deberá comunicar a la Competición dicho nuevo jugador el jueves anterior al inicio de la jornada, 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 presidente, quienes tendrán la última palabra para decidir si se puede inscribir o no el nuevo jugador.

Una vez finalizada cada Temporada, cada Equipo deberá desprenderse de cinco (5) jugadores de la Plantilla Habitual, los cuales serán reemplazados por los que oportunamente elijan en el siguiente draft.



- **Entrenador:** cada equipo deberá contar con un (1) entrenador, el cual podrá ser destituido y sustituido por uno nuevo, en cualquier momento. El cargo de entrenador podrá ser remunerado por el propietario de cada equipo.
- **Remuneración:** la Plantilla Habitual será remunerada por la Competición (la “Remuneración”).

Los Wild Cards y Entrenador podrán ser remunerados por parte de los presidentes de cada Equipo. Asimismo, en el supuesto en que los propietarios de los Equipos quisieran que el jugador Wild Card Permanente percibiera la misma remuneración que la Plantilla Habitual, deberán informarlo previamente a la Competición, quien oportunamente lo valorará.

- **Lesiones:** Si a lo largo de la Temporada, algún equipo no pudiera disponer de algún jugador de su plantilla (ya sea por lesión, o por cualquier motivo justificado y aprobado por KINGS) por un plazo superior a un (1) mes, la Competición dará la posibilidad al equipo afectado de elegir un nuevo jugador que lo sustituya, de la bolsa de Jugadores Reserva. Tras la recuperación o retorno del jugador a la disciplina del Equipo, el jugador sustituido abandonará al equipo y pasará de nuevo a la bolsa de Jugadores Reserva.

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

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

## 2.2 Alineaciones

- La alineación titular del Equipo estará integrada por siete (7) jugadores titulares, con seis (6) jugadores de campo y un (1) portero.
- Cada equipo deberá anunciar a la Competición, la alineación titular como mínimo una hora antes del inicio del partido oficial.

## 2.3 Protocolo de uniforme

Los jugadores de los equipos deberán llevar las equipaciones oficiales de su equipo, y deberá incluir el nombre en la espalda.

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



## 2.4 Normativa

### 2.4.1 Código de conducta

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

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

- A. Los jugadores deberán mantener su condición física y deportiva al mejor nivel posible para el mejor cumplimiento de su función, observando una conducta personal y régimen de vida adecuados a esta exigencia. Esto incluye, entre otras incompatibilidades, cuya vulneración se considera como incumplimiento grave y culpable:
  - 1) Incurrir en dopaje o ingerir sustancias ilegales, incumpliendo normas legales, reglamentarias, federativas, normativas de competiciones.
- B. Observar las normas y acuerdos de régimen interno que en cada momento adopte el equipo y/o la Competición.
- C. Respetar las leyes, reglamentos y normas sociales que pudieran ser aplicables y, en particular, todo lo relativo a su deber de guardar en el campo (y fuera de él) una actitud correcta ante el árbitro, público, otros deportistas, entrenadores, técnicos, personal laboral, dirigentes y cuerpos de seguridad entre otros, así como a no hacer declaraciones públicas contra la Competición, el Equipo, árbitros, entrenadores o dirigentes de la Competición. Se incluyen las manifestaciones o comentarios en las redes sociales.
- D. Estará prohibido que el Equipo se deje ganar o juegue mal a propósito para adulterar el resultado del partido. En caso de que hubiera la sospecha de que así hubiera sido, la Competición revisará y analizará el caso, pudiendo adoptar las medidas disciplinarias que crea oportunas.

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

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

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

### 2.4.2 Expulsión de un equipo

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

## 2.5 Draft de jugadores

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

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

### 2.5.1 Estructura

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

### 2.5.2 Orden de elección

Una vez finalizada la Temporada en cuestión, los equipos serán clasificados en orden de los puntos obtenidos en la Fase Regular (contando ambos splits).

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

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

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



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

A modo de ejemplo:

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

Sin perjuicio de lo anterior, en la primera Temporada de la Competición, el orden de elección de la primera ronda se determinará por sorteo puro y sin los condicionantes establecidos en la cláusula 2.5.3 siguiente. En las siguientes rondas, el orden de elección se invertirá (esto es, el primero será el último, y el último el primero). Sucesivamente en las rondas impares se seguirá el orden de la primera ronda, y en las pares el orden de la segunda ronda.

### **2.5.3 Sorteo**

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

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

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



### Funcionamiento del Sorteo

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

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

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

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

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

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

### **2.6 Ventanas de traspasos**

Los equipos podrán intercambiar jugadores durante los siguientes periodos:

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

Las fechas de dichas ventanas serán confirmadas por la Competición.

### **2.7 Traspasos**

Cada equipo podrá traspasar los jugadores que crea oportuno, a excepción del jugador Wild Card Permanente y el jugador Wild Card (y salvo que la Competición acuerde lo contrario).

El método de traspaso consistirá en el intercambio de jugadores, pudiendo intercambiar el número que considere oportuno cada equipo.

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 seis (6)



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 cual sea dicho uso.

## **3. ÁRBITROS**

- El partido será controlado por cuatro (4) 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 del VAR y otros dos controlarán el fuero de juego y los cambios de jugadores (actuando como 4º árbitro).
- Las decisiones tomadas por el árbitro serán tomadas según su mejor criterio de acuerdo a las reglas del juego, el Reglamento y el espíritu del juego. El árbitro tendrá la discreción de tomar las decisiones que estime adecuadas dentro del marco de las reglas del juego.
- Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo el resultado del partido, son definitivas.
- El árbitro podrá tomar medidas disciplinarias contra jugadores, entrenador, o cualquier miembro del staff del equipo, que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.
- El árbitro detendrá, suspenderá temporalmente o suspenderá de manera definitiva el partido por cualquier infracción de las reglas de juego o interferencia externa, cuando:
  - Un objeto lanzado por un espectador golpee a un miembro del equipo arbitral, a un jugador o aun miembro del cuerpo técnico del equipo; el árbitro podrá permitir que el partido continúe, o bien lo detenga, lo suspenda temporalmente o lo suspenda definitivamente, según la gravedad del incidente.

## **4. VIDEO – ARBITRAJE**

- Cada partido contará con el sistema de video-arbitraje (VAR), en virtud del cual, el árbitro de VAR tendrá acceso en directo a las imágenes de retransmisión del partido, y podrá asistir al árbitro en



caso de que exista un error claro, obvio y manifiesto, los cuáles sólo podrán estar relacionados con:

- **Gol / No gol**

- o El balón ha pasado por completo la línea de gol;
- o El balón ha salido fuera del campo en la jugada de gol;
- o Existe fuera de juego previo en la jugada de gol;
- o Existe una falta previa en la jugada de gol.

- **Penalti / No Penalti**

- 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 fuera del campo en la jugada del penalti;
- o Si existe fuera de juego previo en la jugada del penalti;
- o Si existe una falta previa en la jugada del penalti.

- **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.

- **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.
- La decisión final sobre la jugada polémica siempre corresponderá al árbitro, ya sea a partir de la información que se traslada desde el VAR o después de haber realizado una revisión en el terreno de juego.
  - Los jugadores, entrenador o miembros de su staff no podrán rodear al árbitro ni intentar influir 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, pudiendo exigir a dichos jugadores que se retiren hasta la línea de fuera de juego que marca su área.

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

- Los equipos podrán solicitar la aplicación del VAR dos (2) veces por partido (una vez por cada parte). En el caso en que el equipo no utilice el VAR en la primera parte, perderá dicha oportunidad, y sólo le quedará una opción de VAR para la segunda mitad. En caso de acertar en la decisión, mantendrán la opción de volver a solicitar otra vez el VAR.
- Asimismo, si a criterio del árbitro el VAR tuviera que aplicarse, el árbitro podrá solicitarlo de oficio.

## **5. KINGS COMITEE**

### **5.1 Funcionamiento**

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

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

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

[ferran@kosmosholding.com](mailto:ferran@kosmosholding.com) / [eizcara@kosmosholding.com](mailto:eizcara@kosmosholding.com)

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

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

Cada reunión del KINGS Comitee será liderada y presidida por un



representante de la Competición. Asimismo, el Comité contará con un secretario y vicesecretario (en caso de existir) quien será el responsable de convocar oportunamente las reuniones, y levantar acta.

## **5.2 Convocatoria**

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

En el plazo de cinco (5) días desde la recepción de la convocatoria, los representantes de los Equipos deberán confirmar su asistencia a la reunión. Además, tendrán la posibilidad de realizar complementos de convocatoria, solicitando que se incorporen nuevos puntos del orden del día. Dichos complementos serán analizados por la Competición, quien, a su entera discreción podrá acordarlos incluirlos o no.

## **5.3 Celebración**

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

## **5.4 Quórum**

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

## **5.5 Representación y delegación de voto**

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

## **5.6 Adopción de acuerdos**

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

En casos excepcionales y debidamente justificados, en que por la importancia de la materia del acuerdo que vaya a adoptarse sea necesario una mayoría reforzada, dichos acuerdos deberán ser aprobados por una

mayoría de dos tercios, siempre con el voto favorable de la Competición.

## **6. Código Disciplinario**

Se adjunta como **Anexo I** 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](mailto:futbolsalut@gmail.com) 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**

### **Código Disciplinario**

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

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

En el supuesto en que los propietarios de los Equipos sean sancionados, la sanción variará según cada acto disciplinario, sin perjuicio de que, en cualquier caso, de ser sancionados, iniciarán el siguiente partido con un jugador menos durante cinco (5) minutos.

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.



Ante las acciones anteriormente indicadas, el árbitro adoptará según su mejor criterio e interpretación cuál debe ser la sanción disciplinaria correspondiente (esto es, tarjeta amarilla o tarjeta roja).

- Una vez sancionadas las acciones, el Comité Disciplinario tomará conocimiento de las mismas a través del acta del partido y determinará e impondrá las sanciones correspondientes, que podrán ser las siguientes:
- En el caso de tarjeta amarilla, multa económica de hasta 150 euros.
- En el caso de dos tarjetas amarillas, y correspondiente tarjeta roja, multa económica de hasta 350 euros, y sanción disciplinaria de un partido de suspensión.
- En el caso de tarjeta roja, sanción disciplinaria consistente en partidos de suspensión para el jugador sancionado, e incluso la posibilidad de expulsión de la Competición de forma temporal o definitiva, en función de la gravedad de la acción sancionada a criterio del propio Comité Disciplinario. Asimismo, en función de la gravedad de la acción, podrá imponer una multa económica de hasta 800 euros.

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 los jugadores, en función de la gravedad de la acción que pudiera ser sancionada.

Asimismo, la Competición y el Comité Disciplinario podrán, entre otras medidas, sancionar con cinco (5) minutos de sanción a un jugador del equipo cuyo presidente en la jornada anterior hubiera vertido desconsideraciones contra el árbitro, público, otro jugador, espectadores, etc. La sanción empezará a contar en el inicio del partido siguiente.

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