

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

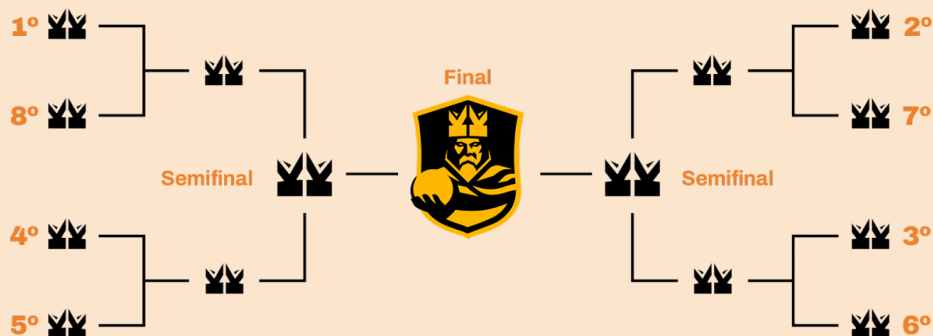
La clasificación se realizará de manera ordinal de mayor a menor número de victorias obtenidas durante las once (11) jornadas de cada split. En caso de empate a victorias se decidirán las posiciones de conformidad con los siguientes criterios:

- 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.

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

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

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

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

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

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, el cual deberá sacar desde su portería.

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) 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.

- e) Fuera de juego:** el fuero de juego quedará marcado por una línea horizontal en la frontal del área de cada equipo.
- f) 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.



- g) 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.
- h) 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.

i) 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.

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.



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.

j) 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 lanzará el Dado de la Liga, el cual mostrará qué Carta de la Liga aplicará. A modo de ejemplo, si el Dado cayera con la cara del 1, la carta aplicable será la del 1vs1. 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.

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.

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

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

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

- k) 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.

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.

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

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

- 5. Carta 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.



Asimismo, si el equipo que activa primera tiene una Carta Comodín, la Carta Robo se utilizará sobre la carta que hubiera decidido el equipo con la Carta Comodín.

- 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 diez (10) 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 ocho (8) jugadores durante toda la Temporada, los cuales serán escogidos en los correspondientes drafts (de conformidad con lo establecido en la cláusula 2.5 siguiente).

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

- **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 integran 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 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.

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 4^a del draft hubiera ganado algún split, será sustituida por la posición 5^a 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 3^a del draft hubiera ganado algún split, su posición será ocupada por la posición 4^a (de no haber ganado esta algún split, sino será sustituida por el clasificado siguiente), y la posición 4^a a su vez por la posición 5^a.

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.

2.8 Baja jugador

En el supuesto de que un jugador del draft quisiera abandonar la disciplina de su equipo, resolviendo su relación laboral con la Competición, el citado jugador no podrá ser contratado por cualquier otro equipo de la Competición, ni como jugador 11 ni como jugador 12. **Esta prohibición se extenderá durante la temporada vigente y una temporada más.**

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 que los cambios que se realizan correctamente y sirven de apoyo al árbitro principal (como 4º árbitro).
- Las decisiones tomadas por el árbitro serán tomadas según su mejor criterio de acuerdo 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.

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

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

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

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, los cuáles sólo podrán estar relacionados con:

- **Gol / No gol**

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

- **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 última posesión de la jugada del penalti;
 - o Si existe fuera de juego en la última posesión de la jugada del penalti;
 - o Si existe una falta previa en la última posesión de 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.
- Se deja expresa constancia que una vez se solicite el VAR y finalmente vaya a aplicarse, el árbitro deberá realizar el gesto de VAR.
- Sólo el entrenador será la persona de pedir el VAR y de indicar qué es lo que se pide que se revise.
- En el supuesto de que el VAR no se solicite correctamente, ya sea por qué no lo ha solicitado el entrenador, o se ha solicitado por una circunstancia no prevista en el presente Reglamento, dicho Equipo perderá esa oportunidad de VAR.
- 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, debiendo situarse en 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, el VAR podrá entrar de oficio en los siguientes casos:
 - En caso de agresión, para mostrar la correspondiente tarjeta roja.
 - En caso de error de identificación.
 - Por cualquier infracción que pudiera producirse durante el lanzamiento de shootout. A modo de ejemplo, si el jugador tocara el balón para iniciar el penalti antes de que la pantalla LED se ponga verde, o en caso en que hubiera una falta del portero sobre el jugador.

5. KINGS COMITEE

5.1 Funcionamiento

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

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

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

ferran@kosmosholding.com / 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. Economía de la Competición

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

7. Código Disciplinario

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

8. Protocolo Médico

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

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

9. 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

- La valoración inicial de cada equipo será de TRESCIENTOS MILLONES DE EUROS (300.000.000.-€)¹.
- Adicionalmente, cada Equipo contará con CIEN MILLONES DE EUROS (100.000.000.-€) de presupuesto, por split. Se deja expresa constancia que los millones que no sean gastados por cada Equipo al final de cada split, se perderán.
- Con dicho presupuesto, cada Equipo podrá:
 - ❖ Fichar jugadores previamente *drafteados* por los Equipos;
 - ❖ Abonar las posibles sanciones impuestas por la Competición a los Equipos.

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

- ❖ Infracción leve: DOS MILLONES DE EUROS (2.000.000.-€);
- ❖ Infracción grave: CINCO MILLONES DE EUROS (5.000.000.-€).

y

- ❖ Adquirir (i) Armas Secretas (sin incluir la Carta Comodín y la Carta Robo y con un máximo de una carta por jornada); (ii) cartas nuevas que pueda proponer la Competición; (iii) ficha para un jugador nº 13; y (iv) cualquier otro elemento que pueda decidir la Competición, en cada momento.

El precio inicial de las Armas Secretas, que podrá variar discrecionalmente por parte de la Competición, será el siguiente:

- ❖ Carta Penalti: DIEZ MILLONES DE EUROS (10.000.000.-€).
- ❖ Carta Penalti shootout: SIETE MILLONES DE EUROS (7.000.000.-€).

¹ Se deja expresa constancia que en ningún momento se tratará de dinero real, simplemente si indica como unidad monetaria de referencia.



- ❖ Carta Penalti Presidente: SIETE MILLONES DE EUROS (7.000.000.-€)
- ❖ Carta Gol Doble: UN MILLÓN DE EUROS (1.000.000.-€)
- ❖ Carta Sanción: UN MILLÓN DE EUROS (1.000.000.-€).
- ❖ Sorteo Arma: CINCO MILLONES DE EUROS (5.000.000.-€). Esta circunstancia implica que se realizará un sorteo donde el Equipo que hubiera abonado el precio de esta carta recibirá una de las cartas siguientes (al azar): Carta Penalti, Carta Shootout, Carta Penalti Presidente, Carta Gol Doble o Carta Sanción.

El precio para adquirir una ficha adicional para incorporar un jugador 13 (por jornada) será de SEIS MILLONES DE EUROS (6.000.000.-€).

Cada jornada existe la obligación de adquirir una carta (mientras quede presupuesto). Sin perjuicio de lo anterior, en el supuesto en que un Equipo adquiriera una ficha de jugador trece, no tendrá la obligación de adquirir dicha carta.

- De conformidad con el valor inicial por Equipo de TRES CIENTOS MILLONES DE EUROS (300.000.000.-€), cada uno de los equipos deberá repartir dicho importe entre sus jugadores, asignando un valor determinado a cada jugador *draftado*, que significará su cláusula. Asimismo, el valor siempre deberá ser un número entero (p.ej. 10M, 15M, y no 10,5M o 22,5M).

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

- Para realizar fichajes, y de conformidad con lo establecido en el presente reglamento, cada Equipo podrá adquirir a los jugadores por dos medios:
 - ❖ 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 u ofreciendo rondas de draft futuras). El precio acordado siempre deberá ser un número entero (p.ej. 10M, 15M, y no 10,5M o 22,5M); o bien;
 - ❖ Abonando la cláusula de rescisión (“Clausulazo”). Para realizar el Clausulazo el Equipo interesado en adquirir al jugador no deberá informar al club propietario del jugador, siendo únicamente necesaria su notificación a la Competición (por e-mail a fichajes@kingsleague.pro, poniendo en copia a Ferran Vilaseca



(ferran@kosmosholding.com y Edgar Izcara (eizcara@kosmosholding.com)). Una vez recibido el e-mail, la Competición deberá responder al Equipo en cuestión, autorizando dicha operación.

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

- Al finalizar el mercado, cada Equipo deberá contar con al menos diez (10) jugadores (esto es, 8 jugadores de draft, más los jugadores 11 y 12). Asimismo, cada Equipo podrá contar, como máximo, con diez (10) 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 dejar a un jugador salir gratis, con cláusula 0, y dicho jugador se pondrá a subasta. En el caso en que ningún Equipo pujara por él, dicho jugador deberá abandonar la Competición.

Asimismo, si un Equipo se quedara con menos jugadores de draft que los establecidos anteriormente al finalizar el mercado, dicho Equipo no podrá empezar el siguiente split, si bien se le concederán 15 minutos adicionales para fichar tantos jugadores de 1M de cláusula como necesite, para alcanzar el mínimo necesario.

- En el supuesto en que un jugador, una vez traspasado, por cualquier motivo, no quisiera o no pudiera seguir jugando para su nuevo Equipo, y dimitiera o debiera abandonar la disciplina del mismo, el Equipo podrá obtener un nuevo jugador de la bolsa de Jugadores Reserva del Draft, sin que recupere la inversión realizada en el jugador saliente.
- Para cada una de las operaciones de traspaso, intercambio o Clausulazo que tengan que ver con un mismo jugador, se tendrá en cuenta el orden de notificación a la Competición, es decir, si se notifica primero un acuerdo de traspaso o un intercambio, estos tendrán preferencia sobre un posterior Clausulazo.

Sin perjuicio de lo anterior, si hubiera un Clausulazo, después un acuerdo y después otro Clausulazo, tendrán preferencia los Clausulazos.

- Cada traspaso, Clausulazo, o intercambio de jugadores deberá ser autorizado previamente por la Competición, en caso contrario, será nulo.
- **El primer mercado de fichajes de la Competición tendrá el siguiente calendario:**



- ❖ A las 21h del 3 de abril de 2023 se inicia el programa de inicio de mercado, y cada Equipo deberá informar el valor de la cláusula de cada jugador. 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 trasladadas por estas personas.

En el supuesto de que los Equipos no notifiquen a la Competición el valor de las cláusulas de sus jugadores antes de las 12h (del mediodía) del 3 de abril de 2023, la Competición establecerá una cláusula igual para cada jugador de 30 millones.

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

- ❖ Hasta las 18h del 10 de abril de 2023 habrá la primera semana de mercado, donde los Equipos podrán informar a la Competición de las operaciones que desean realizar o de los Clausulazos ejecutados. A partir de las 21h se informará a los jugadores cuyas cláusulas hayan sido abonadas, para que decida a qué Equipo quiere ir (en el supuesto en que fueran varios los Equipos que hubieran abonado su cláusula). En el programa de la noche de ese día, el jugador en directo deberá decidir en qué Equipo jugará.
- ❖ Hasta las 18h del 17 de abril de 2023 habrá la segunda semana de mercado, donde los Equipos podrán informar a la Competición de las operaciones que desean realizar o de los Clausulazos ejecutados. A partir de las 18h, se informará a los jugadores cuyas cláusulas hayan sido abonadas, para que decida a qué Equipo quiere ir (en el supuesto en que fueran varios los Equipos que hubieran abonado su cláusula). En el programa de la noche de ese día, el jugador en directo deberá decidir en qué Equipo jugará.
- ❖ A las 23:59h del 24 de abril de 2023 se cerrará el mercado. Todo fichaje que no sea comunicado y autorizado por la Competición antes de dicha hora no será válido. Sin perjuicio de lo anterior, si cualquier Equipo recibe un Clausulazo entre las 23:45h y las 23:59h, dispondrá de quince minutos adicionales por cada jugador que hubiera



sido clausulado de su Equipo, desde las 00h, para encontrar un nuevo(s) jugador/es.

A efectos aclaratorios, si un Equipo recibiera un Clausulazo dentro del período de extensión de otro Equipo, el primero también dispondrá del período adicional de 15 minutos desde el momento de la oficialidad del Clausulazo.

- 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).
- La Competición se reserva el derecho, a su entera discreción, de modificar y adaptar en cualquier momento, las reglas aquí contenidas.



Anexo II

Código Disciplinario

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

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

Sin perjuicio de lo indicado más adelante, también corresponderá al Comité Disciplinario revisar, previa solicitud del club afectado, 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.

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 posibilidad de sanción disciplinaria de partido(s) de suspensión en función de la gravedad de la acción/es.
- 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 al equipo (incluso por actos de su presidente) si cualquier miembro del mismo hubiera vertido desconsideraciones, insultos o actos malsonantes contra el árbitro, público, otro jugador, espectadores, miembros de la competición, etc. La sanción empezará a contar en el inicio del partido siguiente. A efectos aclaratorios la Competición y el Comité Disciplinario podrán sancionar:

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

Las infracciones leves serán sancionadas con dos (2) minutos de sanción de un jugador al inicio de la siguiente jornada o 2M (DOS MILLONES) de sanción según la economía virtual adjunta como Anexo I, a criterio del Comité de Competición.



- **Infracciones Graves:** se considerará grave, a título enunciativo y no limitativo (i) la comisión de forma reiterada de infracciones leves; (ii) el insulto a árbitros, jugadores, o miembros de la Competición; (iii) la invasión del terreno de juego sin autorización de los árbitros o la Competición; y (iv) cualquier otra acción que sea calificable como grave a ojos de la Competición.

Las infracciones graves serán sancionadas con cinco (5) minutos de sanción de un jugador al inicio de la siguiente jornada o 5M (CINCO MILLONES) de sanción al Equipo, según la economía virtual adjunta como Anexo I, a criterio del Comité de Competición.

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