



REGLAMENTO
OFICIAL



1. LA COMPETICIÓN - ESTRUCTURA

1.1.1. Formato

La competición Prince Cup (en adelante la “**Prince Cup**” o la “**Competición**”) consistirá en un torneo de fútbol siete masculino, que constará de doce (12) equipos que estarán clasificados en cuatro (4) grupos de tres (3) equipos cada uno (la “**Fase de Grupos**”).

En este sentido, cada equipo jugará dos (2) partidos en sus respectivos grupos.

Al finalizar la Fase de Grupos, se clasificarán los dos (2) primeros equipos de cada grupo, los cuales pasarán a un cuadro final de eliminatorias, con cuartos de final, semifinal y final.

1.1.2. Sistema de clasificación de la Fase de Grupos

La clasificación de cada grupo se realizará de manera ordinal de mayor a menor número puntos obtenidos durante la Fase de Grupos.

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

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

- A. Mayor diferencia de goles entre los anotados y recibidos en cómputo general de la Fase de Grupos; 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.

1.3 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 cuatro (4) cuartos de diez (10) minutos. Se deja expresa constancia que el tiempo no será detenido en ningún momento, salvo para determinar la finalización de cada cuarto y la finalización del partido.

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

Entre el segundo y tercer cuarto, se realizará un período de descanso de tres (3) minutos.

Durante el primer, el segundo y el tercer cuarto, todos los jugadores deberán participar por lo menos durante un cuarto entero. Debido a esta condición, cuando un jugador que no haya disputado ningún cuarto, sea seleccionado para jugar uno de los tres primeros cuartos, deberá permanecer durante todo el tiempo que dure el cuarto en el terreno de juego. Los jugadores que ya hayan disputado un cuarto entero, podrán ser cambiados libremente en el resto de cuartos. Solo habrá dos excepciones:

- En caso de que un jugador se lesione, se podrá cambiar por otro. Si más tarde, el jugador lesionado se puede reincorporar, podrá volver a disputar minutos.
- Si un jugador es amonestado con doble amarilla o con tarjeta roja antes de completar el cuarto de juego obligatorio para todos los jugadores, no podrá cumplir con dicho tiempo mínimo a jugar por cada jugador (un cuarto ininterrumpido).

Durante el dado de la liga (explicado más adelante), se podrán utilizar los jugadores que se crean convenientes y se podrán realizar cambios. Los jugadores que hayan disputado este cuarto ininterrumpidamente hasta el momento del dado, se considerarán que ya han cumplido su tiempo mínimo de juego (un cuarto ininterrumpido).

El último cuarto será de cambios libres siempre que se cumpla con el procedimiento de cambios y normativa de este Reglamento.

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 shootout.

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

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 o fuera sancionado durante la misma.

1.4.3 Reglas generales

- a) **Saque de inicio:** En el techo, encima del centro del campo habrá una jaula que contendrá el balón del partido. Antes de iniciar cada cuarto, habrá una cuenta atrás de 20 segundos, donde los jugadores de cada Equipo podrán colocarse donde consideren oportuno del terreno de juego (incluso en campo contrario). Una vez finalice la cuenta atrás, se abrirá la jaula y caerá el balón, dando lugar a la primera posesión de cada cuarto.

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

- b) **Saque de centro:** Todos los saques de centro que se realicen (a excepción del saque de inicio con la jaula o el saque de waterpolo en los minutos 18 y 38 de partido, esto es, en los minutos 8 del segundo cuarto y 8 del cuarto cuarto) podrán realizarse de tal modo que puede desplazarse el balón hacia el campo contrario o hacia el propio campo.
- c) **Saque de banda:** Todos los saques de banda de los partidos se realizarán con la mano, de conformidad con la normativa de fútbol tradicional.
- d) **Saque de córner:** Todos los saques de córner de los partidos se realizarán con el pie, de conformidad con la normativa de fútbol tradicional.
- e) **Reanudación del juego:** El juego en caso de estar detenido se reanuda cuando el balón empieza a moverse, no con el pitido del árbitro. Asimismo, durante el juego, si el balón impacta en el techo o pasa entre las vigas del techo, aunque fuera sin cambiar la trayectoria del mismo, se resolverán ambas situaciones parando el juego y otorgando un saque de banda al equipo opuesto al último que había tocado el balón.
- f) **Cesión:** Un jugador de campo no podrá deliberadamente ceder el balón al portero con el pie y que este lo toque o lo atrape con los brazos o mano/s (salvo que se trata de despejes de balón y, que, por lo tanto, no hubiera la intención de pasar el balón al portero deliberadamente). En este sentido, sí podrá cederlo con cualquier otra parte del cuerpo.

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



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

- g) **Fuera de juego:** el fuero de juego quedará marcado por una línea horizontal en la frontal del área de cada equipo.
- h) **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, o de acceder al terreno de juego sin la autorización previa del árbitro, podrá sancionarse dicha acción con tarjeta amarilla.

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

- i) **Lanzamiento de penaltis:** durante el tiempo reglamentario, esto es, durante la duración del partido, estos consistirán en un lanzamiento estándar, desde el punto de penalti. Los jugadores que no lancen el penalti, deberán situarse fuera del área de penalti y del semicírculo donde se lance el mismo. En el supuesto en que un atacante traspase los límites anteriormente referidos antes de hora, y el penalti acabe en gol, el penalti deberá repetirse. Si fuera un jugador defensor el que entrara antes en el área y el penalti no acabara en gol, el penalti deberá repetirse.

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

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



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

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

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

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

k) 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 el correspondiente cuarto para que cumpla dicha sanción, el tiempo de sanción se seguirá contando en el siguiente cuarto.

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.

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

Asimismo, si un jugador recibiera dos tarjetas amarillas en un mismo partido, el jugador será expulsado en el momento de recibir



la segunda amarilla y no podrá volver a jugar, pero la sanción (correspondiente a la segunda amarilla) aplicada a su equipo será de dos minutos con un jugador menos.

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 el correspondiente cuarto para que cumpla dicha sanción, el tiempo de sanción se seguirá contando a partir del inicio del siguiente cuarto.

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.

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

- I) Cartas de la Liga:** A partir del minuto 7:50 del segundo cuarto, esto es, el minuto 17:50 del partido, se iniciará una cuenta atrás de diez segundos, la cual, una vez finalizada, dará fin a la posesión que hubiera en ese momento y el juego se reanudará a partir del minuto 8 del segundo cuarto, esto es, el minuto 18 de partido.

Si el Equipo atacante realizara un disparo en los últimos segundos de contador (antes de llegar al minuto 18), no se pitará el final (para posteriormente dar inicio a la Carta de la Liga) hasta que el disparo haya llegado a su fin. Se considerará que la acción ha finalizado cuando el peligro haya acabado, es decir, p.ej. que un jugador atacante interviniera en la jugada afectando la trayectoria del balón, que el balón saliera del terreno de juego, que el equipo contrario recuperara la posesión, etc., y



aunque el tiempo ya se hubiera agotado. Asimismo, si hubiera una jugada a balón parado antes del minuto 18 y fuera un penalti, penalti presidente o un shootout, estas se ejecutarán aunque el crono llegue al minuto 18 y no se hubiera ejecutado. Si se diera el caso de que se ha cometido una falta y los jugadores del equipo que la ha cometido perdieran tiempo deliberadamente para evitar su lanzamiento, estos serán sancionados con tarjeta amarilla.

En ese justo momento (es decir, en el minuto 8 del segundo cuarto, esto es, el minuto 18 de partido), un representante de la Competición 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. A modo aclaratorio, el Dado no tendrá número 6, sino el logo de la Competición, y en el supuesto en que saliera dicho logo, la carta aplicable será de 1 vs 1 con portero.

Las cartas son las siguientes: una (1) carta de 5 vs 5, una (1) carta de 4 vs 4, una (1) carta de 3 vs 3, una (1) carta de 2 vs 2, una (1) carta de 1 vs 1 (con portero) 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 el segundo cuarto, haya o no tiempo añadido.

El partido se reanudará en el minuto 8 del segundo cuarto, esto es, en el minuto 18 de partido, y la primera posesión se obtendrá mediante el saque con formato de waterpolo. En este sentido, habrá una cuenta atrás de 20" para que todos los jugadores se sitúen detrás de la línea de gol de su portería, y podrán arrancar cuando la cuenta atrás llegue a 0. El balón será colocado en el punto de saque del centro del campo, y los jugadores de cada equipo (una vez finalizada la cuenta atrás) deberán correr hacia el balón desde la línea de fondo de sus porterías para hacerse con posesión. Se puntualiza que el balón siempre deberá ser pasado hacia atrás y nunca hacia adelante. En el caso en que cualquier jugador pasara el balón hacia adelante, la posesión pasará automáticamente al equipo contrario, el cual deberá reiniciar desde saque de puerta.

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

Asimismo, en el supuesto en que un jugador de cualquiera de los equipos saliera de la línea de fondo antes de la señal correspondiente, la posesión



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

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

Las Armas Secretas, independientemente del momento en que sean activadas y cuánto tiempo les quede de activación, su efecto finalizará en el minuto 8 del segundo cuarto, esto es, el minuto 18 de partido. Sin perjuicio de lo anterior, si el Arma Secreta consistiera en un penalti, penalti shoot-out o penalti presidente, podrá ejecutarse en el parón del minuto 8 del segundo cuarto, esto es, el minuto 18 de partido.

Tal y como indicado en el párrafo anterior, 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 exclusiones se reanudará en el tercer cuarto.

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 correspondiente cuarto, se continuará en el inicio del siguiente cuarto.

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

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

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).

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

- A. El jugador de campo podrá disputar el balón por todo el campo.
- B. El portero nunca podrá salir de su área, y en el supuesto de incumplir dicha circunstancia, será sancionado con tarjeta roja, con la consiguiente consecuencia de sanción de 5 minutos, que se cumplirán en el tercer cuarto. A efectos aclaratorios si cualquier parte del cuerpo del portero supera los límites de su área, será sancionado con tarjeta roja. Asimismo, todas las tarjetas que muestre el árbitro durante la duración de esta carta, se cumplirán durante el tercer cuarto.

Si el portero fuera expulsado con tarjeta roja, debe ser sustituido, y los 5 minutos de sanción se cumplen en el tercer cuarto. En cualquier caso, esta tarjeta roja no acarreará sanción para la próxima jornada.

- C. El círculo del centro del campo es compartido para los dos Equipos.
- D. Habrá campo atrás, es decir, el balón podrá disputarse por todo campo, si bien el jugador atacante sólo podrá pasarlo a su portero si está en su propio terreno de juego.
- E. Si el balón sale del campo, incluso parándose, la posesión corresponderá al equipo que ocupe el campo por dónde haya salido el balón (o haya tocado el techo). La posesión se retomará en cualquier caso como saque de puerta con la pelota plantada.
- F. Si hubiera una falta en cualquier zona del campo (salvo dentro del área), se ejecutará sin barrera y se lanzará desde el punto de doble penalti. En el momento del lanzamiento, el portero deberá estar con al menos parte de un pie sobre la línea de meta o detrás de esta, aplicándose los mismos criterios que los indicados más arriba en caso de no respetar dicha circunstancia (ver 1.4.2. - Desempate).

En el 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 del tercer cuarto;

Si es el mismo jugador el que juega el 1 vs 1 y es sancionado más de una vez, la sanción se acumulará para el tercer cuarto. 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 del tercer cuarto. A modo de ejemplo, si fueran dos jugadores distintos los sancionados con tarjeta amarilla, dichos jugadores no podrán disputar los dos primeros minutos del tercer cuarto, iniciando dicho cuarto con cinco (5) jugadores, de ser el caso.

- 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). La posesión se retomará en cualquier caso como saque de puerta con la pelota plantada.

La posesión de diez segundos para cada equipo y para cada disparo (indicada en la letra F) 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 y hacia adelante, 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.



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

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

m) Gol doble: A partir del minuto 7:50 del último cuarto, esto es, el minuto 37:50 de partido se iniciará una cuenta atrás de diez segundos, la cual, una vez finalizada, dará fin a la posesión que hubiera en ese momento y el juego se reanudará a partir del minuto 38, donde los goles valdrán doble hasta la finalización del partido.

Si el Equipo atacante realizara un disparo en los últimos segundos de contador (antes de llegar al minuto 8 del último cuarto, esto es, el minuto 38 de partido), no se pitará el final (para posteriormente dar inicio a la Carta de la Liga) hasta que el disparo haya llegado a su fin. Se considerará que la acción ha finalizado cuando el peligro haya acabado, es decir, p.ej. que un jugador atacante interviniera en la jugada afectando la trayectoria del balón, que el balón saliera del terreno de juego, que el equipo contrario recuperara la posesión, etc., y aunque el tiempo ya se hubiera agotado. Asimismo, si hubiera una jugada a balón parado antes del minuto 8 del último cuarto, esto es, el minuto 38 de partido, y fuera un penalti o un shootout, estas se ejecutarán aunque el crono llegue al minuto 38 y no se hubiera ejecutado. Si se diera el caso de que se ha cometido una falta y los jugadores del equipo que la ha cometido perdieran tiempo deliberadamente para evitar su lanzamiento, estos serán sancionados con tarjeta amarilla.

El partido se reanudará en el minuto 8 del último cuarto, esto es, el minuto 38 de partido y la primera posesión se obtendrá mediante el saque con formato de waterpolo. En este sentido, habrá una cuenta atrás de 20" para que todos los jugadores se sitúen detrás de la línea de gol de su portería, y podrán arrancar cuando la cuenta atrás llegue a 0. El balón, que será, inicialmente naranja, será colocado en el punto de saque del centro del campo, y los jugadores de cada equipo (una vez finalizada la cuenta atrás) deberán correr hacia el balón desde la línea de fondo de sus porterías para hacerse con posesión. Se puntualiza que el balón siempre deberá



ser pasado hacia atrás y nunca hacia adelante. En el caso en que cualquier jugador pasara el balón hacia adelante, la posesión pasará automáticamente al equipo contrario, el cual deberá sacar desde su portería.

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

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

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

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

- n) **Armas Secretas:** Antes del inicio de cada partido, el entrenador (o representante, según sea el caso) de cada Equipo, deberá escoger una carta que contendrá una de las siguientes Armas Secretas. El montón de cartas constará de veinte (20) cartas, con seis (6) Carta Gol Doble, seis (6) Carta Sanción, cuatro (4) Carta Penalty Shoot-out, (2) Carta Penalty, una (1) Carta Robo y una (1) Carta Comodín.

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



carta no es ninguna de estas dos anteriores, no se aplicará dicha carta hasta el siguiente parón del juego.

1. **Carta Gol Doble:** Durante 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.

En el supuesto de que un equipo lanzara esta carta, y el Equipo contrario en un momento inmediatamente posterior lanzara su carta, consistente en un penalti o penalti shoot-out, si el Equipo que tuviera la carta sanción escogiera al jugador que posteriormente es escogido para lanzar el penalti, dicho jugador podrá lanzar el penalti, y la sanción empezará a contar desde el preciso momento en que se inicie el lanzamiento del penalti.

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

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

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

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



Otras casuísticas:

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

- 4. Carta Penalti 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.

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

Asimismo, si el portero realizara falta al jugador, 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 máximo de doce (12) jugadores.
- **Entrenador:** Cada equipo deberá contar con un (1) entrenador.

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. Observar las normas y acuerdos de régimen interno que en cada momento adopte el equipo y/o la Competición.
- B. 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.
- C. Estará prohibido que el Equipo se deje ganar o juegue mal a propósito para adulterar el resultado del partido. En caso de que hubiera la sospecha de que así hubiera sido, la Competición revisará y analizará el caso, pudiendo adoptar las medidas disciplinarias que crea oportunas.

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

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

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

2.5 Draft de jugadores

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

2.5.1 Estructura

Como norma general, el draft constará de doce (12) rondas, en la que cada equipo elegirá un (1) jugador por cada ronda. El orden de elección se basará en un sorteo que se realizará antes de la primera ronda. Las sucesivas rondas pares, se realizarán en orden inverso, es decir, el equipo en escoger último en las rondas impares escogerá primero, y así sucesivamente.

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



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

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

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

4. 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;
 - Podrá solicitarse la revisión por las infracciones cometidas en la última posesión de la acción que finaliza en gol; y
 - Por otras situaciones relacionadas con un gol / no gol que puedan considerarse oportunas.

- **Penalti / No Penalti**

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

- **Tarjeta roja directa**

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

- **Errores de identificación**

- 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 tendrá la facultad de pedir el VAR e indicar qué es lo que se pide que se revise, no pudiendo cambiar de criterio una vez haya comunicado lo que pide.
- En el supuesto de que el VAR no se solicite correctamente, ya sea por que 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.
- El VAR se podrá solicitar hasta que se reanude el juego.
- Si durante un VAR se detecta una infracción que no es la solicitada por el equipo y el equipo arbitral lo detecta al revisar la acción solicitada, dicha infracción será sancionada.
- 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 una (1) vez por partido.
- 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. Código Disciplinario

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

6. 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.

7. General

7.1 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.

7.2 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.

7.3 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 a los jugadores y/o propietarios de los Equipos que no velen por el buen funcionamiento y desarrollo del juego.

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

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

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

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 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.

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.

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

Las infracciones leves serán sancionadas con (i) dos (2) minutos de sanción de un jugador al inicio del siguiente partido, a tiempo parado; y (ii) dos (2) minutos



de silencio a tiempo corrido. El momento en que se cumplirán los minutos de silencio será determinado por la Competición.

- **Infracciones Graves:** se considerará grave, a título enunciativo y no limitativo (i) la comisión de forma reiterada de infracciones leves (así como la comisión de dos o más infracciones leves en la misma acción o partido); (ii) el insulto 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 (i) cinco (5) minutos de sanción de un jugador al inicio del siguiente partido, a tiempo parado; y (ii) cinco (5) minutos de silencio, a tiempo corrido. El momento en que se cumplirá los minutos de silencio será determinado por la Competición.