



AMÉRICAS
KINGS LEAGUE



**REGLAS
DEL PARTIDO**

Guía para seguir minuto a minuto la Américas Kings League Santander

ÍNDICE



01 | *DURACIÓN*

02 | *ARMAS SECRETAS*

06 | *MINUTO A MINUTO*

15 | *FINAL DEL PARTIDO*

17 | *SANCIONES*



DURACIÓN

TIEMPO REGLAMENTARIO POR ENCUENTRO



DE 20 MINUTOS
CADA UNO



ARMAS **SECRETAS**

**PREVIO AL PARTIDO,
LOS ENTRENADORES SELECCIONAN
UN ARMA SECRETA SPOTIFY
ALEATORIA PARA USARLA A PARTIR
DEL SEGUNDO TIEMPO Y HASTA
EL MINUTO 38'**

ARMAS SECRETAS



GOL DOBLE

DURANTE 4 MINUTOS, LOS GOLES DEL EQUIPO QUE MARQUE CONTARÁN DOBLE (X2)



SANCIÓN

SANCIONAN A UN JUGADOR RIVAL DURANTE CUATRO 4 MINUTOS (EXCEPTO EL PORTERO)



PENALTI

TIRO DE PENALTI ESTÁNDAR



ARMAS SECRETAS



SHOOTOUT

TIRO DE PENALTI COMO EL FORMATO DE DESEMPATE



JUGADOR ESTRELLA

UN JUGADOR ES DISTINGUIDO CON UN BRAZALETE HASTA EL MINUTO 38. SI ANOTA UN GOL, VALDRÁ DOBLE Y DEBERÁ QUITARSE EL BRAZALETE



COMODÍN

SE PODRÁ USAR CUALQUIER CARTA DESCRITA ANTERIORMENTE O SE PUEDE USAR COMO CARTA ROBO DEL RIVAL





PENALTI PRESIDENTE



**LOS PRESIDENTES PUEDEN TIRAR UN PENALTI PRESI,
PUEDE USARSE DEL MINUTO 5' A 18' Y DEL 20'A 38'.
EN CASO DE NO ESTAR PRESENTE EN LA ARENA SE
COBRARÁ UN PENALTI SHOOTOUT POR UN JUGADOR
ELEGIDO POR EL EQUIPO**



MINUTO **A MINUTO**

**ACCIONES MÁS RELEVANTES
QUE SUCEDEN DURANTE
UN PARTIDO**

MINUTO 00'

EL BALÓN CAE DESDE UNA JAULA EN EL CENTRO DEL CAMPO A **5 METROS** DE ALTURA.

COMO EN EL WATERPOLO, **LOS JUGADORES ESPERAN EN LA LÍNEA DE LA PORTERÍA** Y AL APAGARSE EL SEMÁFORO CORREN POR EL BALÓN. DEBEN DAR UN PASE HACIA ATRÁS PARA MANTENER LA POSESIÓN DEL BALÓN



MINUTO 00' AL 05'

SE JUEGA **1 CONTRA 1 CON PORTERO.**
CADA MINUTO ENTRA UN JUGADOR
AL CAMPO, HASTA COMPLETAR **LOS 7VS7**



08

MINUTO 05'

A PARTIR DE ESTE MOMENTO, LOS EQUIPOS
PUEDEN HACER CAMBIOS DE JUGADOR



09

MINUTO 18'

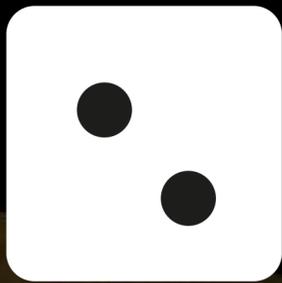
**UN INVITADO LANZARÁ EL DADO DE LA AKLS
Y LA CARA QUE QUEDE VISIBLE, INDICARÁ
QUE SITUACIÓN DE JUEGO SE JUGARÁ
EN LOS ÚLTIMOS 2 MINUTOS:**



10



1vs1
CON PORTERO



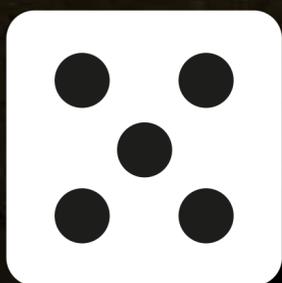
2vs2



3vs3



4vs4



5vs5



1vs1
SIN PORTERO

EL BALÓN SE COLOCA EN EL CENTRO DE LA CANCHA
CON LOS JUGADORES COLOCADOS EN LA LÍNEA DE META,
CON EL NÚMERO DE JUGADORES QUE MARQUE EL DADO



MINUTO 20' AL 38'

COMIENZA EL SEGUNDO TIEMPO CON UN NUEVO SAQUE DE JAULA, **LOS 14 JUGADORES DE AMBOS EQUIPOS INICIAN EN CUALQUIER PARTE DEL CAMPO**



MINUTO 38' AL 40'

GOL DOBLE

LOS GOLES QUE SE ANOTEN DURANTE
ESTE PERIODO DE TIEMPO, **VALEN (X2)**
EN CASO DE NO ESTAR EMPATADOS



13

MINUTO 38' AL 40'

GOL DE ORO

EN CASO DE ESTAR EMPATADOS, EL PRIMER
GOL QUE SE ANOTE **DEFINIRÁ AL GANADOR**



14

MINUTO 40'

FINAL
DEL PARTIDO

EN CASO DE EMPATE FINAL
SE JUGARÁ UNA SERIE DE:

PENALTI
SHOOTOUT

EL GANADOR SE LLEVARÁ
UN PUNTO EXTRA



15

DESEMPATE



MANO A MANO DEL **JUGADOR CONTRA EL PORTERO**, DONDE EL JUGADOR SALDRÁ DEL CENTRO DEL CAMPO HACIA LA PORTERÍA, Y **TENDRÁ 5 SEGUNDOS** PARA ANOTAR UN GOL.



16



SANCIONES



TARJETA AMARILLA:

**EL JUGADOR DEBERÁ ABANDONAR
EL TERRENO DE JUEGO DURANTE:**

2 MINUTOS





SANCIONES



TARJETA ROJA:

EL JUGADOR DEBERÁ ABANDONAR EL CAMPO
Y NO PODRÁ VOLVER A INGRESAR EN EL PARTIDO

5 MINUTOS

DESPUÉS DE LA SANCIÓN PUEDE INGRESAR
OTRO JUGADOR A LA CANCHA





**AMÉRICAS
KINGS LEAGUE**



COPYRIGHT © 2024 ALL RIGHTS RESERVED