ISSN (online) 2523-4161
СПОРТИВНІ ІГРИ
No. 4(42), 2026

Оригінальна наукова стаття DOI: 10.15391/si.2026-4.02

УДК 001.895:004:796.332

Kings League: Інноваційна трансформація футболу в епоху цифрових технологій

Наконечний Р. Б.[1], Линець М. М.[1], Нерода Н. В.[1], Антонов С. В.[1], Задорожна О. Р.[2]

[1]*Львівський державний університет фізичної культури імені Івана Боберського*
[2]*Херсонський державний університет, Технічний університет у Зволені*

Анотація

Мета. Визначити особливості Kings League як інноваційної моделі трансформації сучасного футболу в умовах цифровізації.

Матеріал і методи. Матеріалами дослідження стали офіційні документи, наукові публікації та інформаційні ресурси мережі інтернет. Використано методи аналізу й синтезу, порівняння та узагальнення.

Результати. Встановлено, що Kings League сформувала нову модель організації футбольних змагань, у якій поєднано спортивну складову, цифрові технології, розважальний контент та безпосередню взаємодію з аудиторією. Виявлено, що визначальними характеристиками цієї моделі є адаптований формат проведення змагань, видозмінені правила гри, використання спеціальних ігрових елементів, залучення відомих футболістів, медійних особистостей і контентмейкерів, а також активне використання цифрових платформ і соціальних мереж. Встановлено, що інтеграція цифрових інструментів у структуру футбольного продукту сприяє формуванню нової моделі споживання спортивного контенту, у якій уболівальник виступає не лише пасивним глядачем, а й активним учасником цифрової взаємодії. Це забезпечує розширення комунікації між спортсменами, організаторами та аудиторією, підвищує залученість уболівальників і створює додаткові можливості для популяризації футбольного продукту в цифровому середовищі.

Висновки. Kings League є прикладом трансформації сучасного футболу, у межах якої традиційна модель спортивних змагань поєднується з медійними, цифровими та розважальними компонентами. Досвід Kings League демонструє перспективність інтеграції футболу та спорту загалом із цифровими технологіями, інтерактивною комунікацією та сучасними форматами створення і поширення контенту. Така модель сприяє підвищенню залученості аудиторії, розширенню каналів комунікації та формуванню нових способів споживання спортивного контенту. Водночас подальший розвиток подібних проєктів може зумовити: трансформацію підходів до організації, популяризації та комерціалізації футбольних і спортивних змагань в Україні та Світі.

Ключові слова: Kings League; медіафутбол; цифровізація спорту; уболівальники.

Abstract

Kings League: Innovative transformation of football in the digital age

R. Nakonechnyi, M. Lynets, N. Neroda, S. Antonov, O. Zadorozhna

Purpose. The research materials were official documents, scientific publications, and information resources on the Internet. Methods of analysis and synthesis, comparison, and generalization were used.

Materials and Methods. The research materials were official documents, scientific publications, and information resources on the Internet. Methods of analysis and synthesis, comparison, and generalization were used.

Results. It was found that the Kings League has formed a new model of organizing football competitions, which combines a sports component, digital technologies, entertainment content and direct interaction with the audience. It was found that the defining characteristics of this model are an adapted format of the competition, modified rules of the game, the use of special game elements, the involvement of famous football players, media personalities and content makers, as well as the active use of digital platforms and social networks. It was found that the integration of digital tools into the structure of the football product contributes to the formation of a new model of sports content consumption, in which the fan acts not only as a passive spectator, but also as an active participant in digital interaction. This ensures the expansion of communication between athletes, organizers and the audience, increases the involvement of fans and creates additional opportunities for popularizing the football product in the digital environment.

Conclusions. Kings League is an example of the transformation of modern football, within which the traditional model of sports competitions is combined with media, digital and entertainment components. The experience of Kings League demonstrates the prospects of integrating football and sports in general with digital technologies, interactive communication and modern formats of content creation and distribution. Such a model contributes to increasing audience engagement, expanding communication channels and forming new ways of consuming sports content. At the same time, the further development of such projects may lead to: transformation of approaches to the organization, popularization and commercialization of football and sports competitions in Ukraine and the World.

Keywords: Kings League; media football; digitalization of sports; fans.

Вступ

Сучасний розвиток футболу характеризується активним пошуком нових форматів організації спортивних змагань, способів взаємодії з аудиторією та моделей поширення спортивного контенту (Chamorro, 2024). Ці процеси значною мірою зумовлені цифровізацією медіасередови-

© 2026 Автор(и)

Ця стаття є статтею відкритого доступу, яка розповсюджується відповідно до умов Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY) License (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

ща, розвитком стримінгових платформ, соціальних мереж та зміною способів споживання спортивного контенту (Bifulco, 2026). У таких умовах традиційна модель футбольного змагання доповнюється розважальними, медійними та інтерактивними компонентами, що сприяє формуванню нового напряму – медіа футболу (Gutiérrez-Aragón et al., 2025).

Одним із найбільш показових прикладів таких змін є Kings League, започаткована в Барселоні у 2022 році за ініціативи колишнього футболіста каталонської Барселони і збірної Іспанії Жерара Піке та стрімера Ібаї Ллануса (Hogan, 2022). Проєкт поєднує: футбол, розважальний контент, діяльність стримерів і контентмейкерів, видозмінені правила та взаємодію з уболівальниками (Carrero et al., 2024). Організатори даних змагань стверджують, що матчі орієнтовані на трансляцію та поширення через цифрові платформи, а команди очолюють відомі контентмейкери, колишні футболісти та медійні особистості (El Mundo, 2023).

Проєкт Kings League вирізняється тим, що демонструє відхід від традиційного розуміння футбольної ліги та формує модель, у якій спортивне змагання функціонує одночасно як медійний і розважальний продукт (Diario, 2023). Зміни стосуються не лише правил проведення матчів, а й способів комунікації з аудиторією, ролі контентмейкерів, організації трансляцій та залучення вболівальників до безпосередньої взаємодії зі спортивним продуктом (Jung et al., 2026).

Особливого значення набуває орієнтація Kings League на молодіжну аудиторію (Marhuenda, 2024). Формат передбачає поширення контенту через стримінгові та соціальні платформи, а також можливість взаємодії з уболівальниками в режимі реального часу (Softonic, 2023). Саме поєднання спортивної конкуренції, розваг та цифрової комунікації дозволяє розглядати Kings League як один із прикладів інноваційної трансформації сучасного футболу (https://talksport.com/football).

Кількість наукових досліджень, які стосуються Kings League останніми роками поступово зростає. Зокрема, основні з них: вивчення комунікаційної моделі Kings League та особливостей взаємодії з аудиторією (Carrero et al., 2024); формат спортивного цифрового контенту та аналіз особливостей споживання (Chamorro, 2024); дослідження аудиторії та медійного охоплення Kings League (Marhuenda, 2024); розуміння соціокультурних та комерційних аспектів Kings League (Bifulco, 2026).

Таким чином, аналіз наукових праць свідчить, що Kings League вже розглядається з позицій: спортивної комунікації, цифрового контенту, аудиторних досліджень, маркетингу та комерціалізації спорту. Водночас недостатньо комплексних досліджень, у яких Kings League розглядалася б саме як інноваційна модель трансформації футболу, що одночасно змінює: формат спортивного змагання, правила гри, принципи взаємодії з аудиторією та механізми поширення футбольного контенту.

Зв'язок дослідження з науковими програмами, планами і темами. Дослідження виконано згідно з темою Зведеного плану науково-дослідної роботи Львівського державного університету фізичної культури імені Івана Боберського на 2026–2030 рр. «Теоретико-методичні аспекти підготовки команд у різних видах футболу».

Мета дослідження: визначити особливості Kings League як інноваційної моделі трансформації сучасного футболу в умовах цифровізації.

Матеріал і методи

Матеріалами дослідження стали офіційні документи, наукові публікації та інформаційні ресурси мережі інтернет (матеріали офіційних цифрових платформ і медіа ресурсів). Використано методи аналізу й синтезу, порівняння (для визначення відмінностей між форматом Kings League та традиційною моделлю футбольних змагань) та узагальнення.

Результати

Kings League – це інноваційна ліга з футболу «7×7», заснована у 2022 році в Іспанії як альтернатива традиційному футболу (https://cms-es.kingsleague.pro). Співзасновниками Kings League стали колишній футболіст каталонської Барселони і збірної Іспанії Жерар Піке та стрімер Ібаї Ллянос (https://www.cope.es/). Правила проведення змагань Kings League мають певні відмінності від традиційних футбольних правил, наприклад такі як проведення серії пенальті при рівному рахунку, необмежена кількість замін та використання секретної зброї, щоб додати елемент динамічності та видовищності іграм (https://kingsleague.pro/en/how-to-play). Поєднуючи елементи традиційного футболу з техніками відеоігор, Kings League орієнтується на залучення широкої аудиторії через інтерактивність та динамічність гри (https://kingsleague.pro/en/about).

У першому розіграші ліга об'єднала 12 команд, очолюваних відомими стримерами та колишніми футболістами, які мали досвід виступів на найвищому рівні. Одним із таких представників був Ікер Касільяс – колишній воротар мадридського «Реала» та національної збірної Іспанії (табл. 1) (Marca, 2023)

Таблиця 1. Учасники першого розіграшу «Kings League» 2023 року

№	Назва клубу	Тренер команди	Президент команди
1	«1K FC»	Хосе Моралес	Ікер Касільяс
2	«Aniquiladores FC»	Серхіо Вердіраме	Хуан Гуарнісо
3	«El Barrio»	Хуан Арройта	Адрі Контрерас
4	«Jijantes FC»	Пау Мораль	Джерард Ромеро
5	«Kunisports»	Мартін Поссе	Серхіо Агуеро
6	«Los Troncos FC»	Ерік Бартра	Хауме Кремадес
7	«Pio FC»	Пол Кома	Саманта Рівера
8	«Porcinos FC»	Хувеналь Еджого Овоно Монтальбан	Ібай Льянос
9	«Rayo de Barcelona»	Ефрен Гільєн	Марті Мірас
10	«Saiyans FC»	Даніель Ромо	Девід Кановас
11	«Ultimate Móstoles»	Алекс Мартінес	Маріо Алонсо
12	«xBuyer Team»	Віктор Гонсалес	Хав'єр (xBuyer) та Ерік Руїс

© 2026 Nakonechnyi et al.

Змагання вперше стартували 1 січня 2023 року та завершилися 26 березня того ж року. Матчі проводилися в Барселоні (Іспанія) (La Vanguardia, 2023). У першому розіграші 8 із 12 команд, які приймали участь вийшли до плей-оф змагань. Чемпіоном першого розіграшу стала команда «El Barrio» (Мадрид) (https://www.huffingtonpost.es). Трансляції матчів Kings League здійснювалися на платформі Twitch. У перший день турніру пікова кількість глядачів трансляції становила близько 780 000 тис. осіб (https://www.twitch.tv/).

Популярність змагань на початковому етапі їхнього розвитку значною мірою була зумовлена залученням до турніру колишніх професійних футболістів та відомих медійних особистостей (Hernández, 2025). Надалі трансляції матчів почали здійснюватися також на інших цифрових платформах, зокрема YouTube та TikTok, що сприяло розширенню аудиторії та підвищенню доступності змагань для глядачів (https://www.thesun.co.uk).

Останніми роками Kings League розпочала розширюватися за рахунок створення нових ліг в:

- Латинській Америці (Kings League Mexico),

- Італії (Kings League Italy),

- Бразилії (Kings League Brazil),

- Франції (Kings League France),

- Німеччині (Kings League Germany),

- регіонах Близького Сходу та Північної Африки (Kings League MENA) (https://kingsleague.pro/it/italia, 2026h).

Також Kings League планує розширитися створивши нові ліги в Сполучених Штатах Аерики (Kings League USA) та в Україні (https://kingsleague.pro/es/americas).

Однією з ключових особливостей, що відрізняє Kings League від традиційного футболу, є специфічний формат і правила проведення змагань (https://kingsleague.pro/en/how-to-play).

Зокрема, змагання в Kings League відбуваються у форматі «7×7» на футбольному полі зменшеного розміру – 60×40 м, а тривалість гри становить два тайми по 20 хвилин (https://kingsleague.pro/en/how-to-play). У традиційному футболі використовується формат «11×11», матчі проводяться на полі розміром 105×65 м і складаються з двох таймів по 45 хвилин (https://www.fifa.com/).

У разі нічиєї в Kings League проводиться серія пенальті (https://kingsleague.pro/en/how-to-play). У класичному футболі серія пенальті, як правило, застосовується лише на етапах плей-офф або в інших матчах, у яких відповідно до регламенту необхідно визначити переможця (https://www.fifa.com/).

Ще однією особливістю проведення змагань у Kings League є відсутність обмежень щодо кількості замін (https://kingsleague.pro/en/how-to-play). У класичному футболі кількість замін обмежена – до п’яти за матч, які можуть бути здійснені у трьох окремих слотах (заміни, зроблені в перерві між таймами, не витрачають основні три слоти, також якщо матчі передбачають додатковий час, то команди отримують право на 6-ту заміну та додатковий слот для її проведення) (https://www.fifa.com/).

Важливою відмінністю Kings League є також використання «секретних карт» – спеціальних карток, застосування яких може впливати на перебіг матчу та створювати додаткові можливості для команд. У класичному футболі подібний механізм не передбачений правилами проведення змагань (https://kingsleague.pro/en/how-to-play). Зазначені нововведення сприяють підвищенню динамічності, видовищності та непередбачуваності матчів у Kings League.

Зокрема:

- Буліти – спосіб визначення переможця у разі нічиєї (гравці по черзі виходять один на один із воротарем і намагаються забити м’яч у ворота суперників);

- Подвійний гол – спеціальне правило, за яким гол, забитий командою в певний визначений період матчу, зараховується як два голи;

- Зірковий гравець – спеціально визначений гравець команди, який може мати особливий статус або додаткові можливості;

- Джокер – спеціальна секретна карта, яку команда може використати для отримання певної переваги або зміни умов гри (конкретний ефект залежить від обраної карти) (https://kingsleague.pro/en/how-to-play).

Також кожна команда в Kings League має можливість виконати пенальті, відомий як «Президентський пенальті». Його можна використати один раз за матч у будь-який момент, починаючи з 6-ї хвилини і до завершення гри, подібно до використання «секретної зброї» (https://kingsleague.pro/en/how-to-play). Застосування таких нових елементів сприяє підвищенню динамічності, видовищності та непередбачуваності футбольних матчів у Kings League (https://www.huffingtonpost.es).

У Kings League простежуються окремі елементи організації та функціонування, характерні для Північно-американських професійних спортивних ліг, зокрема таких як: NBA, NHL, MLS та ін. (https://www.nba.com/). Одним із таких елементів є система – «драфт», яка використовується для формування складу команд. Кожна команда в Kings League може мати до 12 гравців, з яких 10 обираються під час драфту, а ще 2 – це гостьові гравці, які можуть змінюватися кожен матч. Трансфери здійснюються через віртуальну економіку, де команди мають певну кількість «євро» для обміну гравцями (https://rpp.pe).

Загалом Kings League стала платформою для експериментування з форматами та правилами футболу, що дає змогу адаптувати гру до сучасних медіареалій. Завдяки використанню інтерактивних елементів, інноваційних форматів змагань та залученню відомих особистостей ліга сприяє популяризації футболу, підвищенню його видовищності та розширенню аудиторії (https://www.espn.com.ar/).

За прикладом Kings League в Україні протягом останніх років також активно розвивається медіафутбол. Одним із основних проєктів, що сприяє розвитку цього напряму в Україні, є «UA Steell League» (https://uasteel.media/). Участь української медіафутбольної команди в «Kings League Nations 2025» також свідчить про зростання інтересу до формату Kings League в Україні (https://uasteel.media/

© 2026 Nakonechnyi et al.

player). Зокрема, матчі за участю української команди в межах цих змагань досягли пікової аудиторії у 951 тис. глядачів. У перспективі це створює передумови для подальшого розвитку медіафутбольних команд в Україні, зокрема шляхом залучення нових інвесторів, розширення аудиторії та інтеграції спортивної складової із сучасними цифровими технологіями у практику проведення спортивних змагань (https://uasteel.media/).

Kings League демонструє потенціал для глобального розвитку, зокрема в Україні, де є велика зацікавлених у новітніх форматах спорту. Однак для успішного впровадження необхідно враховувати культурні та інфраструктурні особливості, а також забезпечити підтримку з боку медіа та спонсорів.

Kings League є прикладом інноваційного підходу до розвитку футболу, орієнтуючись на інтерактивність та збільшення охоплення. Її досвід може стати корисним для адаптації спорту до сучасних вимог та розвитку нових форматів змагань в Україні. Зокрема, окрім медіа футболу, в Україні останніми роками також активно розвивається медіа баскетбол – «King Media Basket» (https://kingmediabasket.usport.com.ua/).

Дискусія

Отримані в ході дослідження результати підтверджують та поглиблюють сучасні наукові уявлення про Kings League як інноваційну моделлю трансформації футболу в умовах цифровізації та медіатизації спортивного середовища.

Результати аналізу узгоджуються з працями низки дослідників (Carrero et al., 2024; Chamorro, 2024; Gutiérrez-Aragón et al., 2025), які вказують, що Kings League виступає яскравим прикладом концепції sportainment (поєднання спорту та розваг). Сформована лігою модель демонструє вихід за межі традиційного футбольного продукту завдяки синтезу класичного спортивного змагання, елементів відеоігор, шоу-бізнесу та стримінгової культури.

Важливим аспектом дискусії є адаптація правил і формату змагань до запитів сучасної аудиторії, зокрема покоління Z (Marhuenda, 2024; Jung & Barth, 2026). На відміну від класичного футболу «11×11», регламентованого правилами FIFA (2026), Kings League використовує формат «7×7» на зменшеному полі (60×40 м), скорочену тривалість матчів (двох таймів по 20 хв) та відсутність ліміту замін. Особливу динаміку та непередбачуваність ігровому процесу надають такі унікальні елементи, як «буліти» замість серій пенальті, «подвійний гол», правило «зіркового гравця», використання «секретних карт» і «президентського пенальті». Це підтверджує тезу Bifulco (2026) про комерціалізацію та видовищність сучасного спорту, де фокус зміщується від суто спортивного результату до високої інтенсивності й шоу-складової в кожному епізоді гри.

Дослідження також підтверджує зміну моделі споживання спортивного контенту. Як зазначають Bifulco (2026) та Chamorro (2024), інтеграція цифрових платформ (Twitch, YouTube, TikTok) забезпечує інтерактивну взаємодію в режимі реального часу, де вболівальник перетворюється з пасивного спостерігача на активного учасника події. Показник пікової аудиторії у 780 тисяч глядачів уже на стартовому етапі ліги у 2023 році засвідчив високий запит на такі нові цифрові формати.

Особливий інтерес для українського спортивного та наукового середовища має тенденція глобального розширення Kings League та розвиток аналогічних медіаспортивних проєктів у світі й в Україні. Активний розвиток медіафутболу в Україні (зокрема проєкту «UA Steel League») та участь української команди у «Kings League Nations 2025» (із піковою аудиторією матчів у 951 тисячу глядачів) підтверджують перспективність адаптації цієї моделі. Поява аналогічних форматів в інших видах спорту, таких як «King Media Basket», свідчить про системну трансформацію спортивного ринку України.

Висновки

Проведене дослідження дозволило встановити, що Kings League є інноваційною моделлю організації футбольних змагань, яка поєднує спортивну, медійну та розважальну складові. Її особливістю є адаптація традиційного футбольного формату до сучасних способів споживання спортивного контенту, що проявляється у: змінених правилах проведення матчів, скороченій тривалості ігор, використанні спеціальних ігрових елементів, залученні медійних особистостей та активній взаємодії з аудиторією.

Встановлено, що важливим чинником популярності Kings League є інтеграція: цифрових платформ, соціальних мереж, стримінгових сервісів та інтерактивних інструментів у процес організації й трансляції змагань. Такий підхід сприяє формуванню нової моделі взаємодії між учасниками та вболівальниками, у якій глядач виступає не лише споживачем, а й активним учасником створення спортивного продукту.

Отже, Kings League можна розглядати як один із прикладів трансформації сучасного футболу під впливом цифровізації та розвитку спортивного медіаринку. Її досвід демонструє можливості поєднання традиційних принципів футбольного змагання з інноваційними форматами комунікації, розваг та створення цифрового контенту.

Перспективи подальших досліджень у даному напрямку. Перспективи подальших досліджень полягають у поглибленому вивченні впливу цифрових технологій, соціальних мереж та інтерактивних форматів на розвиток медіафутболу, а також у порівнянні організаційних, спортивних і медійних особливостей Kings League з іншими сучасними футбольними проєктами. Окремої уваги потребують дослідження моделей залучення аудиторії, комерціалізації, спонсорства, міжнародного поширення та довгострокової життєздатності медіафутбольних ліг. Перспективним є також вивчення можливостей адаптації досвіду Kings League до національних медіафутбольних проєктів, зокрема UA STEEL LEAGUE, з урахуванням особливостей українського спортивного та цифрового середовища. Сучасні дослідження підтверджують актуальність цього напряму, оскільки Kings League активно розширює міжнародну присутність, а її модель розглядається як новий формат взаємодії спорту, цифрових медіа та аудиторії.

© 2026 Nakonechnyi et al.

Конфлікт інтересів
Автори заявляють, що конфлікту інтересів немає.

Джерела фінансування
Ця стаття не отримала фінансової підтримки від державної, громадської або комерційної організації.

Отримано: 12.07.2026; Прийнято: 15.09.2026
Опубліковано: 30.10.2026

Список літератури

Асоціація Медіа Футболу України. https://uasteel.media/

Гравці та статистика сезону. https://uasteel.media/player

Bifulco, L. (2026). The Kings League challenge: Glorification of commercialized and spectacularized sport. *ERACLE, 9*(1), 123–137. https://doi.org/10.6093/2611-6693/13468

Carrero Márquez, O., García Muñoz, C., & García Chamizo, F. (2024). Reinventing soccer communication through sportainment with Genzers in Spain: The case of the Kings League. *VISUAL REVIEW. International Visual Culture Review, 16*(3), 63–78. https://doi.org/10.62161/revvisual.v16.5205

Chamorro Erazo, L.A. (2024). *Análisis de públicos de nuevos contenidos deportivos exclusivos para entornos digitales: Caso de estudio Kings League*. Universidad Técnica del Norte. https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/16262

Diario, A.S. (2023). *La Kings League arrasa en audiencia*. https://esports.as.com/bonus/kings-league/Kings-League-arrasa-audiencia_0_1643835601.html

El Mundo. (2023). *Qué es la Kings League: calendario, equipos, futbolistas y dónde ver los partidos de la liga de fútbol de Ibai Llanos, Casillas, Kun Agüero, TheGrefg...* https://www.elmundo.es/como/2023/01/02/63b29ee2fc6c83eb248b457b.html

ESPN. (2023). *Chicharito y Torrado pierden en jornada inaugural de la Kings League*. https://www.espn.com.ar/futbol/nota/_/id/11424622/chicharito-y-torrado-pierden-en-jornada-inaugural-de-la-kings-league

FIFA. (2026). *FIFA*. https://www.fifa.com/

Gutiérrez-Aragón, S., Fondevila-Gascón, J. F., Berbel-Giménez, G., & Vidal-Amengual, A. (2025). Análisis holístico de la Kings League: Un fenómeno disruptivo que fusiona deporte y redes sociales. *Athenea Digital, 25*(3), 1–23. https://doi.org/10.5565/rev/athenea.3819

Hernández Jiménez, S. (2025). *El impacto de la Kings League en los medios deportivos: El caso del segundo split masculino y el primer split femenino*. Universidad Rey Juan Carlos. https://hdl.handle.net/10115/333037

Hogan, D. (2022). *Combining Twitch streaming and seven-a-side football with Sergio Aguero and Chicharito thrown in the mix... what is Gerard Pique's latest brainchild and how does he hope to 'revolutionize traditional sport'? Daily Mail*. https://www.dailymail.co.uk/sport/football/article-11566665/KINGS-LEAGUE-alrhbvaldf.html

Huffington Post. (2022). *Adri Contreras, presidente de 'El Barrio' en la Kings League: "Hago cosas que nunca había imaginado"*. https://www.huffingtonpost.es/entry/adri-contreras-presidente-de-el-barrio-en-la-kings-league-hago-cosas-que-nunca-habia-imaginado_es_6374d144e4b0283a8d16a4a4

Huffington Post. (2022). *'Jijantes FC' anuncia estos dos fichajes estrella en pocos minutos para la Kings League*. https://www.huffingtonpost.es/entry/jijantes-fc-anuncia-estos-dos-fichajes-estrella-en-poco-minutos-para-la-kings-league_es_6393239ae4b0169d76d63762

Jung, I.F., & Barth, M. (2026). As regras do jogo mudaram: Estratégias de branding na construção da Kings League como produto atrativo para a geração Z no Brasil. *Revista GEMInIS, 17*, 161–185. https://doi.org/10.14244/2179-1465.RG.2026v17p161-185

King Media Basket. (2026). *King Media Basket*. https://kingmediabasket.us-

References

Asociacija Media Futbolu Ukrai'ny [Ukrainian Media Football Association]. https://uasteel.media/ [in Ukrainian].

Gravci ta statystyka sezonu [Players and season statistics]. https://uasteel.media/player [in Ukrainian].

Bifulco, L. (2026). The Kings League challenge: Glorification of commercialized and spectacularized sport. *ERACLE, no 9*(1), 123–137. https://doi.org/10.6093/2611-6693/13468

Carrero Márquez, O., García Muñoz, C., & García Chamizo, F. (2024). Reinventing soccer communication through sportainment with Genzers in Spain: The case of the Kings League. *VISUAL REVIEW. International Visual Culture Review, no 16*(3), 63–78. https://doi.org/10.62161/revvisual.v16.5205

Chamorro Erazo, L.A. (2024). *Análisis de públicos de nuevos contenidos deportivos exclusivos para entornos digitales: Caso de estudio Kings League*. Universidad Técnica del Norte. https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/16262

Diario, A.S. (2023). *La Kings League arrasa en audiencia*. https://esports.as.com/bonus/kings-league/Kings-League-arrasa-audiencia_0_1643835601.html

El Mundo. (2023). *Qué es la Kings League: calendario, equipos, futbolistas y dónde ver los partidos de la liga de fútbol de Ibai Llanos, Casillas, Kun Agüero, TheGrefg...* https://www.elmundo.es/como/2023/01/02/63b29ee2fc6c83eb248b457b.html

ESPN. (2023). *Chicharito y Torrado pierden en jornada inaugural de la Kings League*. https://www.espn.com.ar/futbol/nota/_/id/11424622/chicharito-y-torrado-pierden-en-jornada-inaugural-de-la-kings-league

FIFA. (2026). *FIFA*. https://www.fifa.com/

Gutiérrez-Aragón, S., Fondevila-Gascón, J. F., Berbel-Giménez, G., & Vidal-Amengual, A. (2025). Análisis holístico de la Kings League: Un fenómeno disruptivo que fusiona deporte y redes sociales. *Athenea Digital, no 25*(3), 1–23. https://doi.org/10.5565/rev/athenea.3819

Hernández Jiménez, S. (2025). *El impacto de la Kings League en los medios deportivos: El caso del segundo split masculino y el primer split femenino*. Universidad Rey Juan Carlos. https://hdl.handle.net/10115/333037

Hogan, D. (2022). *Combining Twitch streaming and seven-a-side football with Sergio Aguero and Chicharito thrown in the mix... what is Gerard Pique's latest brainchild and how does he hope to 'revolutionize traditional sport'? Daily Mail*. https://www.dailymail.co.uk/sport/football/article-11566665/KINGS-LEAGUE-alrhbvaldf.html

Huffington Post. (2022). *Adri Contreras, presidente de 'El Barrio' en la Kings League: "Hago cosas que nunca había imaginado"*. https://www.huffingtonpost.es/entry/adri-contreras-presidente-de-el-barrio-en-la-kings-league-hago-cosas-que-nunca-habia-imaginado_es_6374d144e4b0283a8d16a4a4

Huffington Post. (2022). *'Jijantes FC' anuncia estos dos fichajes estrella en pocos minutos para la Kings League*. https://www.huffingtonpost.es/entry/jijantes-fc-anuncia-estos-dos-fichajes-estrella-en-poco-minutos-para-la-kings-league_es_6393239ae4b0169d76d63762

Jung, I.F., & Barth, M. (2026). As regras do jogo mudaram: Estratégias de branding na construção da Kings League como produto atrativo para a geração Z no Brasil. *Revista GEMInIS, no 17*, 161–185. https://doi.org/10.14244/2179-1465.RG.2026v17p161-185

© 2026 Nakonechnyi et al.

port.com.ua/

Kings League. (2026a). *Competition regulations: Regular Split 2026*. https://cms-es.kingsleague.pro/wp-content/uploads/2025/02/2026-Kings-League-Regular-Split-Competition-Regulations.pdf

Kings League. (2026b). *How Kings is played: Rules of the game*. https://kingsleague.pro/en/how-to-play

Kings League. (2026c). *This is Kings League: The future of football*. https://kingsleague.pro/en/about

Kings League. (2026d). *Kings League Americas*. https://kingsleague.pro/es/americas

Kings League. (2026e). *Kings League Brazil*. https://kingsleague.pro/en/brazil

Kings League. (2026f). *Kings League France*. https://kingsleague.pro/fr/france

Kings League. (2026g). *Kings League Germany*. https://kingsleague.pro/en/germany

Kings League. (2026h). *Kings League Italy*. https://kingsleague.pro/it/italia

Kings League. (2026i). *Kings League MENA*. https://kingsleague.pro/en/mena

La Vanguardia. (2023). *Kings League, el torneo de Ibai y Piqué*. https://www.lavanguardia.com/deportes/20230101/8664752/empieza-kings-league-asi-sera-jornada-1-torneo-ibai-pique-pmv.html

Major League Baseball. (2026). *MLB.com*. https://www.mlb.com/

Major League Soccer. (2026). *MLSsoccer.com*. https://www.mlssoccer.com/

Marca. (2023). *El equipo de Casillas ficha a su primer creador de contenido para la Kings League InfoJobs*. https://www.marca.com/videojuegos/kings-league/2023/01/11/63beba1622601d480c8b458d.html

Marhuenda Sánchez, J. (2024). *Análisis de la evolución, las audiencias y la cobertura mediática de la Kings League*. Universidad Miguel Hernández de Elche. https://hdl.handle.net/11000/34005

National Basketball Association. (2026). *NBA.com*. https://www.nba.com/

National Hockey League. (2026). *NHL.com*. https://www.nhl.com/

RPP. (2022). *Ibai Llanos: Porcinos FC ya tiene equipo para la Kings League tras el Draft*. https://rpp.pe/capital/deportes/ibai-llanos-porcinos-fc-ya-tiene-equipo-para-la-kings-league-tras-el-draft-noticias-1456510

Softonic. (2023). *What is the Kings League with Piqué, Aguero, Casillas, and streamers, and how can you participate?* https://en.softonic.com/articles/what-is-the-kings-league-pique

talkSPORT. (2024). *Gerard Pique football rule change TikTok*. https://talksport.com/football/1794507/gerard-pique-football-rule-change-tiktok/

The Sun. (2024). *Gerard Pique rule changes football Barcelona*. https://www.thesun.co.uk/sport/26745557/gerard-pique-rule-changes-football-barcelona/

Twitch. (2026). *Twitch*. https://www.twitch.tv/

King Media Basket. (2026). *King Media Basket*. https://kingmediabasket.usport.com.ua/

Kings League. (2026a). *Competition regulations: Regular Split 2026*. https://cms-es.kingsleague.pro/wp-content/uploads/2025/02/2026-Kings-League-Regular-Split-Competition-Regulations.pdf

Kings League. (2026b). *How Kings is played: Rules of the game*. https://kingsleague.pro/en/how-to-play

Kings League. (2026c). *This is Kings League: The future of football*. https://kingsleague.pro/en/about

Kings League. (2026d). *Kings League Americas*. https://kingsleague.pro/es/americas

Kings League. (2026e). *Kings League Brazil*. https://kingsleague.pro/en/brazil

Kings League. (2026f). *Kings League France*. https://kingsleague.pro/fr/france

Kings League. (2026g). *Kings League Germany*. https://kingsleague.pro/en/germany

Kings League. (2026h). *Kings League Italy*. https://kingsleague.pro/it/italia

Kings League. (2026i). *Kings League MENA*. https://kingsleague.pro/en/mena

La Vanguardia. (2023). *Kings League, el torneo de Ibai y Piqué*. https://www.lavanguardia.com/deportes/20230101/8664752/empieza-kings-league-asi-sera-jornada-1-torneo-ibai-pique-pmv.html

Major League Baseball. (2026). *MLB.com*. https://www.mlb.com/

Major League Soccer. (2026). *MLSsoccer.com*. https://www.mlssoccer.com/

Marca. (2023). *El equipo de Casillas ficha a su primer creador de contenido para la Kings League InfoJobs*. https://www.marca.com/videojuegos/kings-league/2023/01/11/63beba1622601d480c8b458d.html

Marhuenda Sánchez, J. (2024). *Análisis de la evolución, las audiencias y la cobertura mediática de la Kings League*. Universidad Miguel Hernández de Elche. https://hdl.handle.net/11000/34005

National Basketball Association. (2026). *NBA.com*. https://www.nba.com/

National Hockey League. (2026). *NHL.com*. https://www.nhl.com/

RPP. (2022). *Ibai Llanos: Porcinos FC ya tiene equipo para la Kings League tras el Draft*. https://rpp.pe/capital/deportes/ibai-llanos-porcinos-fc-ya-tiene-equipo-para-la-kings-league-tras-el-draft-noticias-1456510

Softonic. (2023). *What is the Kings League with Piqué, Aguero, Casillas, and streamers, and how can you participate?* https://en.softonic.com/articles/what-is-the-kings-league-pique

talkSPORT. (2024). *Gerard Pique football rule change TikTok*. https://talksport.com/football/1794507/gerard-pique-football-rule-change-tiktok/

The Sun. (2024). *Gerard Pique rule changes football Barcelona*. https://www.thesun.co.uk/sport/26745557/gerard-pique-rule-changes-football-barcelona/

Twitch. (2026). *Twitch*. https://www.twitch.tv/

Відомості про авторів / Information about the Authors

Наконечний Роман Богданович:
доктор філософії, старший викладач кафедри Олімпійського, професійного та адаптивного спорту Львівського державного університету фізичної культури імені Івана Боберського.: вул. Костюшка 11, м. Львів, 79007, Україна.
https://orcid.org/0000-0002-2675-2230,
nakonecnijroman57@gmail.com

Roman Nakonechnyi:
doctor of philosophy, senior Lecturer of the department of Olympic, professional and adaptive sports, Ivan Bobersky Lviv State University of Physical Culture.: Kostyushka St. 11, Lviv, 79007, Ukraine.

© 2026 Nakonechnyi et al.

Линець Михайло Михайлович:
кандидат педагогічних наук, професор кафедри Олімпійського, професійного та адаптивного спорту Львівського державного університету фізичної культури імені Івана Боберського: вул. Костюшка 11, м. Львів, 79007, Україна.

https: //orcid.org/0000-0001-9998-2486,
prof.lynets@gmail.com

Mykhailo Lynets:
candidate of pedagogical Sciences, professor of the department of Olympic, professional and adaptive sports, Ivan Bobersky Lviv State University of Physical Culture: 11 Kostyushka St., Lviv, 79007, Ukraine.

Нерода Неоніла Вікторівна:
кандидат наук з фізичного виховання і спорту, доцент кафедри Олімпійського, професійного та адаптивного спорту Львівського державного університету фізичної культури імені Івана Боберського: вул, Костюшка 11, м. Львів, 79007, Україна.

https://orcid.org/0000-0002-9207-6023,
neonila290881@gmail.com

Neonila Neroda:
candidate of science in physical education and sports, associate professor of the department of Olympic, professional and adaptive sports, Ivan Bobersky Lviv State University of Physical Culture: Kostyushka St. 11, Lviv, 79007, Ukraine..

Антонов Сергій Васильович:
кандидат наук з фізичного виховання і спорту, доцент кафедри Олімпійського, професійного та адаптивного спорту Львівського державного університету фізичної культури імені Івана Боберського: вул, Костюшка 11, м. Львів, 79007, Україна.

https://orcid.org/0000-0002-3537-4745,
antonov.ua177@gmail.com

Serhiy Antonov:
candidate of Science in physical education and sports, associate professor of the department of Olympic, professional and adaptive sports, Ivan Bobersky Lviv State University of Physical Culture: Kostyushka 11, Lviv, 79007, Ukraine.

Задорожна Ольга Романівна:
Професор кафедри олімпійського та професійного спорту, Херсонський державний університет, вул. Шевченка, 14, м. Івано-Франківськ, Україна; Науковий дослідник, Інститут фізичного виховання і спорту, Технічний університет у Зволені, вул. Т. Г. Масарика, 24, Зволен, Словацька Республіка.

https: //orcid.org/0000-0001-6318-1660,
ozadorozhna19@gmail.com

Olha Zadorozhna:
Professor at the Department of Olympic and Professional Sports, Kherson State University, Shevchenka st., 14, Ivano-Frankivsk, Ukraine; Scientific Researcher at Institute of Physical Education and Sports, Technical University in Zvolen, T. G. Masaryka 24, Zvolen, Slovak Republic.

© 2026 Nakonechnyi et al.