ISSN 2221-1217

ФІЗИЧНА АКТИВНІСТЬ, ЗДОРОВ'Я І СПОРТ. 2026. № 2(40). С. 60–66

PHYSICAL ACTIVITY, HEALTH AND SPORTS. 2026. № 2(40). P. 60–66

УДК 796.09.316.77.796.332(477)
DOI https://doi.org/10.32782/2221-1217-2026-2-8

"UA STEEL LEAGUE" ЗМАГАННЯ З МЕДІАФУТБОЛУ В УКРАЇНІ

Роман НАКОНЕЧНИЙ[1],
доктор філософії,
https://orcid.org/0000-0002-2675-2230,
nakonecnijroman57@gmail.com
Михайло ЛИНЕЦЬ[1],
кандидат педагогічних наук, професор,
https://orcid.org/0000-0001-9998-2486,
prof.lynets@gmail.com
Христина ХІМЕНЕС[1],
доктор наук з галузі фізичного виховання і спорту, доцент,
https://orcid.org/0000-0002-8677-6701,
kh.khimenes@gmail.com
Ігор КАРПА[1],
кандидат наук, доцент,
https://orcid.org/0000-0002-7686-8581,
igr-karpa@ukr.net
Ольга ЗАДОРОЖНА[2],
доктор наук з фізичного виховання і спорту, професор,
https://orcid.org/0000-0001-6318-1660,
ozadorozhna19@gmail.com

[1]Львівський державний університет фізичної культури імені Івана Боберського
[2]Херсонський державний університет

Анотація. Медіафутбол – сучасний формат спортивних змагань, що поєднує традиційний футбол із широким використанням цифрових медіа та різноманітних комунікаційних платформ. Мета – визначити організаційні особливості проведення змагань "UA STEEL LEAGUE" в Україні. Матеріалами дослідження стали нормативно-правові та регламентні документи щодо проведення змагань з медіафутболу та інформаційні ресурси Інтернету. У дослідженні використано методи аналізу і синтезу, узагальнення та порівняння. Проаналізовано особливості організації і проведення змагань та підходи до популяризації "UA STEEL LEAGUE". Встановлено, що медіафутбол характеризується поєднанням спортивного та медійного складників, використанням нестандартних організаційних та ігрових аспектів проведення змагань, залученням до гри футболістів, які мали досвід виступів у найвищих ешелонах українського футболу, медійних особистостей та представників інших сфер, а також активним використанням соціальних мереж для взаємодії з аудиторією. Визначено, що "UA STEEL LEAGUE" є прикладом трансформації традиційних футбольних змагань у комплексний спортивно-медійний продукт, орієнтований на розширення аудиторії та популяризацію футболу. Виявлено перспективність розвитку медіафутболу в Україні як додаткового напряму популяризації футболу, залучення додаткової аудиторії та формування нових моделей комунікації між футбольними організаціями, гравцями та вболівальниками. Медіафутбол "UA STEEL LEAGUE" поєднує спортивний складник із сучасними цифровими технологіями та специфічними організаційними підходами до проведення змагань, що створює умови для залучення нової аудиторії та загалом популяризації футболу в Україні. Застосування такого формату сприяє впровадженню інноваційних підходів до організації спортивних змагань в Україні та розширенню можливостей комунікації між учасниками спортивного процесу й уболівальниками.

Ключові слова: "UA STEEL LEAGUE", медіафутбол, футбол, спортивний медіапродукт, соціальні мережі, популяризація футболу.

© Наконечний Р., Линець М., Хіменес Х., Карпа І., Задорожна О., 2026

"UA STEEL LEAGUE" MEDIA FOOTBALL COMPETITION IN UKRAINE

Roman NAKONECHNYI[1],
Doctor of Philosophy,
https://orcid.org/0000-0002-2675-2230,
nakonecnijroman57@gmail.com
Mykhailo LYNETS[1],
Candidate of Pedagogical Sciences, Professor,
https://orcid.org/0000-0001-9998-2486,
prof.lynets@gmail.com
Khrystyna KHIMENES[1],
Doctor of Science in Physical Education and Sports, Associate Professor,
https://orcid.org/0000-0002-8677-6701,
kh.khimenes@gmail.com
Ihor KARPA[1],
Candidate of Science in Physical Education and Sports, Associate Professor,
https://orcid.org/0000-0002-7686-8581,
igr-karpa@ukr.net
Olha ZADOROZHNA[2],
Doctor of Science in Physical Education and Sports, Professor,
https://orcid.org/0000-0001-6318-1660,
ozadorozhna19@gmail.com

[1]Ivan Boberskyi Lviv State University of Physical Culture
[2]Kherson State University

Abstract. Media football is a modern format of sports competitions that combines traditional football with the extensive use of digital media and various communication platforms. The goal is to determine the organizational features of the "UA STEEL LEAGUE" competitions in Ukraine. The materials of the study were regulatory and regulatory documents on media football competitions and information resources of the Internet. The study used methods of analysis and synthesis, generalization and comparison. The peculiarities of organizing and conducting competitions and approaches to popularizing "UA STEEL LEAGUE" were analyzed. It was established that media football is characterized by a combination of sports and media components, the use of non-standard organizational and game aspects of holding competitions, the involvement of football players who had experience performing in the highest echelons of Ukrainian football, media personalities and representatives of other spheres, as well as the active use of social networks to interact with the audience. It was determined that "UA STEEL LEAGUE" is an example of the transformation of traditional football competitions into a comprehensive sports and media product focused on expanding the audience and popularizing football. The prospects for the development of media football in Ukraine as an additional direction of popularizing football, attracting additional audiences and forming new models of communication between football organizations, players and fans were revealed. Media football "UA STEEL LEAGUE" combines the sports component with modern digital technologies and specific organizational approaches to holding competitions, which creates conditions for attracting a new audience and generally popularizing football in Ukraine. The use of such a format contributes to the introduction of innovative approaches to organizing sports competitions in Ukraine and expanding communication opportunities between participants in the sports process and fans.

Key words: "UA STEEL LEAGUE", media football, football, sports media product, social networks, popularization of football.

Постановка проблеми. Сучасний розвиток футболу характеризується появою нових форматів організації та проведення спортивних змагань, які поєднують спортивну діяльність із цифровими технологіями та соціальними мережами [10]. Одним із таких напрямів є медіафутбол, який останніми роками набуває поширення за кордоном (зокрема, в Іспанії, Італії, Франції, Бразилії та ін.) та поступово формується як окремий напрям спортивної індустрії [15]. Його особливістю є поєднання між собою змагання з футболу, створення медійного контенту і розважального

складника та безпосередньої взаємодії з аудиторією [12].

На відміну від традиційних футбольних змагань, медіафутбол орієнтований не лише на спортивний результат, а й на створення цілісного медійного продукту [14]. Це зумовлює появу специфічних підходів до формування команд, організації матчів, регламентування змагань, висвітлення подій та комунікації з уболівальниками [13]. Важливу роль у функціонуванні такого формату відіграють соціальні мережі, які забезпечують оперативне поширення контенту, формування спільнот навколо команд та залучення нової аудиторії [9].

На тепер одне із проблематичних питань, які стосуються медіафутболу як окремого спортивного напряму в Україні, є недостатня систематизація особливостей організації та проведення змагань, зокрема визначення: форматів проведення матчів, складу учасників та використання цифрових медіа для популяризації змагань [2; 7]. Також прослідковується недостатня кількість наукових досліджень, присвячених медіафутболу в Україні, що своєю чергою зумовлює необхідність вивчення практичного досвіду функціонування "UA STEEL LEAGUE" як одного із сучасних форматів футбольних змагань.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Сучасний розвиток спортивної індустрії супроводжується активною цифровізацією та появою нових форматів взаємодії між: спортсменами, спортивними організаціями та аудиторією [11; 20]. Одним із проявів цієї тенденції є медіафутбол, який поєднує традиційні характеристики футбольних змагань із можливостями використання сучасних технологій [2]. Водночас медіафутбол залишається відносно новим явищем (з 2022 року), а його організаційні та спортивні особливості не досить представлені у вітчизняних та іноземних наукових дослідженнях [6; 8].

Значний вплив на становлення сучасного медіафутболу справили міжнародні проєкти, зокрема "Kings League", що поєднує: скорочений формат футбольних матчів, нестандартні правила, участь відомих футболістів і медійних особистостей та активну комунікацію з аудиторією [9]. Поширення подібних форматів сприяє формуванню нової моделі спортивного змагання, в якій результат матчу поєднується з видовищністю, створенням контенту та залученням нової аудиторії [13; 18].

Проте наукових праць, у яких системно досліджуються організаційні особливості проведення відповідних змагань, структура турнірів, формат, в якому поводяться матчі, специфічні особливості регламенту, підходи до вибору складу учасників та поєднання спортивного й медійного складників, на сьогодні не досить [1; 11; 20].

Таким чином, аналіз наукової літератури свідчить про недостатню досліджуваність проблематики організації та проведення змагань з медіафутболу в Україні та світі. Своєю чергою це створює підґрунтя для наукового обґрунтування та систематизації одного з найбільш помітних сучасних проявів розвитку спорту.

Мета дослідження – визначити організаційні особливості проведення змагань UA STEEL LEAGUE.

Методи дослідження. Матеріалами дослідження стали нормативно-правові та регламентні документи щодо проведення змагань з медіафутболу та інформаційні ресурси Інтернету. У дослідженні використано методи аналізу і синтезу, узагальнення та порівняння.

Виклад основного матеріалу. Сучасні наукові дослідження демонструють, що інтеграція цифрових технологій у спорт підвищує зацікавленість молоді та стимулює їхню участь у спортивних заходах [10].

В Україні одним із таких напрямів, де активно поєднується використання сучасних технологій та спортивні змагання, став медіафутбол (зокрема, проєкт "UA STEEL LEAGUE") [2].

Основними особливостями проведення змагань з медіафутболу в Україні є:

– систематична демонстрація онлайн усіх складників тренувального та змагального процесів у соціальних мережах (Instagram, TikTok, Telegram та ін.);

– активна залученість глядачів через написання коментарів та різноманітних голосувань на соціальних платформах;

– поєднання спортивного складника та створення медіаконтенту [16].

Перші змагання з медіафутболу Україні в рамках "UA STEEL LEAGUE" пройшли в 2025 році. В них взяли участь 8 команд зі всієї України. Зокрема, "Profan" (Київ), "Ignis" (Київ), "Kono.ecf media team" (Київ), "Renthen" (Київ), "Ultimate" (Київ), "Ruh media team" (Львів); "Armat" (Дніпро) та "Odesa football media team" (Одеса) [4].

Також характерною відмінністю медіафутболу під егідою "UA STEEL LEAGUE" є відмінність правил змагань порівняно з традиційними правилами гри у футбол, що регламентуються FIFA [2; 11].

Тривалість матчу – у традиційному футболі тривалість матчу становить два тайми по 45 хвилин кожен [11].

Натомість у медіафутболі тривалість матчу скорочена до двох таймів по 30 хвилин [2].

Початок гри – в класичному варіанті футболу матч розпочинається з розіграшу м'яча однією з команд у центрі поля [11].

У медіафутболі ж гра розпочинається з протистояння «один проти одного».

Два гравці протягом 60 секунд «чистого» часу намагаються забити м'яч у ворота суперника. Воротар у цей час може діяти в межах власної частини поля. Після сигналу арбітра команди починають гру в повних складах – «11х11» [2].

Ще однією з особливостей проведення матчів у медіафутболі є те, що команди мають можливість під час гри використовувати бонусні картки (табл. 1) [2]. Протягом гри кожна з команд може скористатися двома бонусними картками. Ці картки зроблені для підсилення команд і збільшення шансів на забиття м'яча у ворота суперників. Відповідно, це підвищує популярність такого виду та зацікавленості з боку глядачів [3; 5].

Бонусні картки поділяються на два типи:

– *Картки прямої дії* активуються для негайного виконання однієї чітко визначеної ігрової ситуації;

– Картки непрямої дії (Special Secret Cards) накладають тимчасову зміну правил або умов гри для команди, яка витягнула цю карту [2].

Кожна команда має право на одну бонусну картку прямої дії протягом першого тайму та на одну бонусну картку непрямої дії протягом другого тайму [2].

Також кожна із команд має право на президентський буліт один раз за матч. Його виконує медійний президент команди [2].

Крім того, особливостями проведення таких змагань є те, що:

– у кожній грі на 25-ій хвилині викидається кубик із цифрами, після чого команди на полі залишаються у відповідних кількісних складах, які випали на кубику: «6х6», «7х7» або «8х8»;

– протягом останніх 5 хвилин матчу діє «дабл бол» (кожен гол зараховується за два) [2].

Додатково задля збільшення конкуренції в медіафутболі команди формуються з гравців різних футбольних статусів (табл. 2) [2].

Чорний статус гравця в медіафутболі може змінюватися на синій [2].

Стосовно визначення переможця змагань, то тут також є певні особливості:

– за перемогу в основний час команді нараховується три очки;

– за перемогу у серії булітів – два очки;

– за поразку у серії булітів – одне очко;

– за поразку в основний час – нуль очок [2];

Нічийного результату в "UA STEEL LEAGUE" бути не може [2].

Окремі організаційні моменти "UA STEEL LEAGUE", зокрема відбір гравців для участі

Таблиця 1

Види бонусних карток у медіафутболі

№	Картки прямої дії	Картки непрямої дії
1	Пенальті (класичне)	Один гол за два (протягом 5 хв.)
2	Пенальті (з-за меж штрафного майданчика)	Гра без офсайду (протягом 5 хв.)
3	Буліт (класичний)	Аут змінюється на кутовий (протягом 5 хв.)
4	Буліт (удар з-за меж штрафного майданчика)	Зірковий гравець (від моменту витягнення картки до початку 55-ї хвилини)
5	Штрафний удар з будь-якої точки (з-за меж штрафного)	Тимчасове вилучення гравця команди суперника (крім воротаря) (протягом 5 хв.)
6	Джокер – будь-яка картка зі списку	Джокер – будь-яка картка зі списку

Таблиця 2

Види та характеристика статусів гравців у медіафутболі

№	Статус гравця	Характеристика статусу	Кількісне обмеження (квота)
1	Жовтий статус	Медіагравець	Не менше 4 гравців на полі одночасно
2	Синій статус	Експрофесіонал	Не більше 2 гравців на полі одночасно
3	Чорний статус	Професіонал	Не більше 1 гравця на полі одночасно
4	Зелений статус	Футболіст, який не підпадає під три вищеперелічених статуси	Не зазначено

у змаганнях, регламент та специфіка проведення змагань, мають ознаки функціонування провідних професійних спортивних ліг Північної Америки – NBA, NHL та MLS тощо [2;11; 20]. Про орієнтацію на досвід провідних професійних спортивних ліг світу також свідчить те, що у 2026 році формат "UA STEEL LEAGUE" зазнає подальшої трансформації зі спрямованістю на досвід "Kings League" – одного з найбільш успішних сучасних медіафутбольних проєктів [17; 19].

Характерною особливістю проведення змагань також є те, що в процесі активно використовуються цифрові платформи для ведення трансляцій, аналітичні системи для збору статистичних даних та інтерактивні мобільні додатки для глядачів [2; 10; 14].

У зв'язку з цим прослідковується:

1) популяризація футболу серед молоді;

2) збільшення охоплення через цифрові платформи;

3) залучення нових партнерів для розвитку футболу [2; 7].

У майбутньому "UA STEEL LEAGUE" планує розширювати медіафутбольні формати, зокрема за рахунок інтеграцій з іноземними спортивними лігами з медіафутболу (такими як "Kings league") та системного проведення змагань в Україні [2; 7; 16].

Висновки. Медіафутбол "UA STEEL LEAGUE" поєднує спортивний складник і сучасні цифрові технології, що сприяє залученню молоді, розвитку та популяризації футболу в Україні. Цей формат дозволяє підтримувати інноваційні підходи до проведення спортивних змагань в Україні. Також у зв'язку з активним поширенням руху спостерігається значне збільшення кількості команд та зацікавлених. Це своєю чергою може стати важливим елементом розвитку медіаспорту в Україні.

Проведене дослідження дозволило визначити основні організаційні особливості проведення змагань "UA STEEL LEAGUE" як сучасного формату медіафутболу в Україні. Встановлено, що медіафутбол формується як окремий спортивно-медійний продукт, у якому традиційний футбольний складник поєднується зі створенням розважального контенту, широким залученням цифрових медіа та активною взаємодією з аудиторією.

Визначено, що специфічні особливості "UA STEEL LEAGUE" полягають у поєднанні спортивного змагання з медійним складником, залученні до команд футболістів, які мають досвід у змаганнях найвищого рівня, медійних особистостей та представників інших сфер, а також використанні спеціальних організаційних та ігрових підходів.

Отже, "UA STEEL LEAGUE" можна розглядати як інноваційний формат футбольних змагань, що поєднує спортивну конкуренцію, медійний та розважальний складники. Його розвиток створює додаткові можливості для популяризації футболу, залучення нової аудиторії, підвищення інтересу до футбольного контенту та формування нових моделей комунікації між командами та вболівальниками.

Перспективи подальших досліджень полягають у порівнянні організаційної моделі "UA STEEL LEAGUE" з іншими міжнародними форматами медіафутболу, а також визначенні впливу таких змагань на залучення різних вікових груп до футболу в Україні.

Список використаних джерел

1. Львівська асоціація футболу. Офіційний сайт Львівської асоціації футболу. 2026. URL: https://ffl.org.ua/ (дата звернення: 09.08.2026).

2. UA STEEL LEAGUE. Асоціація Медіа Футболу України. 2026. URL: https://uasteel.media/ (дата звернення: 09.08.2026).

3. UA STEEL LEAGUE. Гравці та статистика сезону. Львів : UA STEEL, 2026. URL: https://uasteel.media/player (дата звернення: 04.08.2026).

4. UA STEEL LEAGUE. Команди ліги. Львів : UA STEEL, 2026. URL: https://uasteel.media/teams (дата звернення: 04.08.2026).

5. UA STEEL LEAGUE. Усі матчі UA STEEL LEAGUE. Львів : UA STEEL, 2026. URL: https://uasteel.media/scheduleua (дата звернення: 04.08.2026).

6. UA-Футбол. Медіафутбол не визнаний в Україні як вид спорту: у Мінмолодьспорту не знають, як медіафутболісти виїжджають за кордон. 2025. URL: https://www.ua-football.com/ua/ukrainian/news/1740419039-mediafutbol-ne-viznaniy-v-ukrayini-yak-vid-sportu-u-minmolodsportu-ne-znayut-yak-mediafutbolisti-viyizhdzhayut-za-kordon.html (дата звернення: 04.08.2026).

7. Українська асоціація футболу. Офіційний сайт Української асоціації футболу. 2026. URL: https://uaf.ua/ (дата звернення: 09.08.2026).

8. Bifulco L. The Kings League challenge. Glorification of commercialized and spectacularized sport. *ERACLE*. 2026. Vol. 9, No. 1. P. 123–137. DOI: 10.6093/2611-6693/13468.

9. Chamorro Erazo L. A. Análisis de públicos de nuevos contenidos deportivos exclusivos para entornos digitales: Caso de estudio Kings League. Universidad Técnica del Norte. 2024.

10. FIFA. Annual Report 2024: FIFA+. 2025. URL: https://inside.fifa.com/en/official-documents/annual-report/2024/around-fifa/corporate-governance (дата звернення: 09.08.2026).

11. FIFA. 2026. URL: https://www.fifa.com/ (дата звернення: 09.08.2026).

12. FIFA. FIFA Rewards: A new way for fans to be recognised. 2026. URL: https://www.fifa.com/en/tournaments/ (дата звернення: 09.08.2026).

13. FIFA. From packed stadiums to record digital reach: FIFA World Cup 2026™ numbers tell story of unprecedented scale. 2026. URL: https://inside.fifa.com/organisation/ (дата звернення: 09.08.2026).

14. FIFA. Goal 3: Deliver fan engagement, including through eFootball, and invest in digital technology and Artificial Intelligence for the next generations. 2026. URL: https://inside.fifa.com/strategic (дата звернення: 09.08.2026).

15. Jung I. F., Barth M. As regras do jogo mudaram: estratégias de branding na construção da Kings League como produto atrativo para a geração Z no Brasil. *Revista GEMInIS*. 2026. Vol. 17. P. 161–185. DOI: 10.14244/2179-1465.RG.2026v17p161-185.

16. Kings League. Competition regulations: Regular Split 2026. Barcelona : Kings League, 2026. URL: https://cms-es.kingsleague.pro/wp-content/uploads/2025/02/2026-Kings-League-Regular-Split-Competition-Regulations.pdf (дата звернення: 04.08.2026).

17. Kings League. How Kings is played: rules of the game. Barcelona : Kings League, 2026. URL: https://kingsleague.pro/en/how-to-play (дата звернення: 04.08.2026).

18. Kings League. This is Kings League: the future of football. Barcelona : Kings League, 2026. URL: https://kingsleague.pro/en/about (дата звернення: 04.08.2026).

19. Marhuenda Sánchez J. Análisis de la evolución, las audiencias y la cobertura mediática de la Kings League. Elche : Universidad Miguel Hernández de Elche, 2024. URL: https://hdl.handle.net/11000/34005 (дата звернення: 09.08.2026).

20. Union of European Football Associations. UEFA.com – The official website for European football. 2026. URL: https://www.uefa.com/ (дата звернення: 09.08.2026).

References

1. Lvivska asotsiatsiia futbolu. (2026). *Ofitsiinyi sait Lvivskoi asotsiatsii futbolu* [Official website of the Lviv Association of Football]. Retrieved from: https://ffl.org.ua/.

2. UA STEEL LEAGUE. (2026). *Asotsiatsiia Media Futbolu Ukrainy* [Association of Media Football of Ukraine]. Retrieved from: https://uasteel.media/.

3. UA STEEL LEAGUE. (2026). *Hravtsi ta statystyka sezonu* [Players and season statistics]. UA STEEL. Retrieved from: https://uasteel.media/player.

4. UA STEEL LEAGUE. (2026). *Komandy lihy* [League teams]. UA STEEL. Retrieved from: https://uasteel.media/teams.

5. UA STEEL LEAGUE. (2026). *Usi matchi UA STEEL LEAGUE* [All UA STEEL LEAGUE matches]. UA STEEL. Retrieved from: https://uasteel.media/scheduleua.

6. UA-Futbol. (2025). *Mediafutbol ne vyznanyi v Ukraini yak vyd sportu: U Minmolodsportu ne znaiut, yak mediafutbolisty vyizhdzhaiut za kordon* [Media football is not recognized as a sport in Ukraine: The Ministry of Youth and Sports does not know how media football players travel abroad]. Retrieved from: https://www.ua-football.com/ua/ukrainian/news/1740419039-mediafutbol-ne-viznaniy-v-ukrayini-yak-vid-sportu-u-minmolodsportu-ne-znayut-yak-mediafutbolisti-viyizhdzhayut-za-kordon.html.

7. Ukrainska asotsiatsiia futbolu. (2026). *Ofitsiinyi sait Ukrainskoi asotsiatsii futbolu* [Official website of the Ukrainian Association of Football]. Retrieved from: https://uaf.ua/.

8. 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.

9. Chamorro Erazo L. A. (2024). *Análisis de públicos de nuevos contenidos deportivos exclusivos para entornos digitales: Caso de estudio Kings League* [Analysis of audiences of new sports content exclusive to digital environments: The Kings League case study]. Universidad Técnica del Norte.

10. FIFA. (2025). *Annual report 2024: FIFA+*. Retrieved from: https://inside.fifa.com/en/official-documents/annual-report/2024/around-fifa/corporate-governance.

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

12. FIFA. (2026). *FIFA Rewards: A new way for fans to be recognised*.

13. FIFA. (2026). *From packed stadiums to record digital reach: FIFA World Cup 2026™ numbers tell story of unprecedented scale*.

14. FIFA. (2026). *Goal 3: Deliver fan engagement, including through eFootball, and invest in digital technology and Artificial Intelligence for the next generations*.

15. 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 [The rules of the game have changed: Branding strategies in the construction of Kings League as an attractive product for Generation Z in Brazil]. *Revista GEMInIS, 17*, 161–185. https://doi.org/10.14244/2179-1465.RG.2026v17p161-185.

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

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

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

19. Marhuenda Sánchez J. (2024). *Análisis de la evolución, las audiencias y la cobertura mediática de la Kings League* [Analysis of the evolution, audiences, and media coverage of the Kings League]. Universidad Miguel Hernández de Elche. https://hdl.handle.net/11000/34005.

20. Union of European Football Associations. (2026). *UEFA.com: The official website for European football*. Retrieved from: https://www.uefa.com/.

Конфлікт інтересів. Хіменес Х. та Задорожна О. є членами редакційної колегії журналу. Для забезпечення незалежності редакційного процесу рукопис розглядався редактором, який не мав конфлікту інтересів з автором. Автори не брали участі у відборі рецензентів, процесі рецензування та прийнятті рішення щодо публікації статті. Рукопис пройшов стандартну процедуру подвійного сліпого рецензування.

Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Дата першого надходження статті до видання: 11.08.2026
Дата прийняття статті до друку після рецензування: 25.09.2026
Дата публікації (оприлюднення) статті: 16.11.2026