



La Kings League: ¿protegible como formato de propiedad intelectual?

M^a Elena Juan Serna

La “Kings League” ha revolucionado el deporte rey mediante la creación de unas reglas nuevas que la distinguen y alejan de lo que tradicionalmente venía definiendo al fútbol. Este nuevo escenario abre el debate sobre la potencial protección del formato de la “Kings League” por derechos de autor, a pesar de que los deportes como tal, no son en principio protegibles por la propiedad intelectual. El reciente Auto 101/2023 del Juzgado Mercantil 6 de Barcelona, de 12 de abril, arroja cierta luz sobre dicha cuestión.

A estas alturas, la gran mayoría de los lectores conocerá la nueva liga de fútbol denominada “Kings League”, creada por Gerard Piqué e Ibai Llanos. Aviso a navegantes: esta publicación pretende dar unas pinceladas sobre la posibilidad de proteger la “Kings League” por derechos de propiedad intelectual pero, antes de adentrarnos en ese terreno para comentar el reciente Auto 101/2023 del Juzgado Mercantil 6 de Barcelona, de 12 de abril que estima la solicitud de medidas cautelares presentada por la alegada infracción de los derechos de propiedad industrial e intelectual de la “Kings League”, vamos a dar algunos detalles sobre la “liga de los reyes”.

Se trata de una nueva competición de fútbol 7 compuesta por 12 equipos capitaneados o bien por exfutbolistas de élite o bien por “streamers/youtubers o tiktokers” y que, partiendo de la base del fútbol “de siempre”, introduce nuevas reglas que la distinguen del juego tradicional. Desde el principio, se ha fomentado la interacción y participación real y constante de los espectadores quienes, por ejemplo, ayudaron a escoger algunas de las reglas de juego

que hoy se encuentran recogidas en el [Reglamento de la “Kings League”](#). Sin perjuicio de la **innovación sobre las reglas del juego**, se mantienen otros elementos comunes a toda competición deportiva como la existencia de un estadio, el “Cupra Arena” – actualmente patrocinado por Spotify – y la concurrencia de un gran número de patrocinadores que no han dudado en posicionar sus marcas en este nuevo y próspero espectáculo. En sus inicios, se transmitía en directo a través de la plataforma Twitch, una plataforma de Amazon accesible por usuarios de todo el mundo, pero conforme ha ido ganando adeptos, su difusión se ha ido extendiendo a otras plataformas como TikTok, y la segunda temporada se emitirá en televisión en abierto por Mediaset.

El 26 de marzo de 2023 tuvo lugar la final de la primera temporada de la “Kings League” contando con **más de 2 millones de espectadores online y más de 92.000 aficionados** que acudieron al Camp Nou.

En lo que aquí interesa, esta “nueva liga” suscita

ciertas incógnitas jurídicas sobre el alcance de su protección por derechos de exclusiva y puesto que no hay dudas sobre los derechos marcarios que protegen los distintivos que identifican a la “Kings League”, nos centraremos en los derechos relacionados con la propiedad intelectual.

El 26 de marzo de 2023 tuvo lugar la final de la primera temporada de la “Kings League” contando con más de 2 millones de espectadores online y más de 92.000 aficionados que acudieron al Camp Nou.

Por un lado, está claro que la “Kings League” genera derechos audiovisuales – es decir, derechos exclusivos sobre la fijación y emisión o retransmisión de las distintas jornadas – siendo éstos titularidad de KINGS COMPETITION, S.L. y de KOSMOS GLOBAL CAPITAL. Aunque de manera tangencial, se ha de señalar que la naturaleza de los derechos audiovisuales ha causado cierta fractura en la jurisprudencia que no es pacífica en torno a la cuestión de incardinarlos como derechos de propiedad intelectual y/o afines en sentido estricto [véase, por la [parte de los defensores](#), entre otras, la Sentencia 955/2021, de 21 de diciembre, del Juzgado Mercantil 6 de Barcelona ([ECLI:ES:JMB:2021:12392](#)); y [por la de los detractores](#), entre otras, Sentencia del Tribunal de Justicia de la UE de 4 de octubre de 2011 en el *Caso Football Association Premier League* (C-403/08 y C-429/08) y el Auto núm. 1169/2020 de 10 diciembre de la Audiencia Provincial de Valencia que cita la Sentencia 439/2013 del Tribunal Supremo de 25 de junio ([ECLI:ES:APV:2020:3337](#))].

Por otro lado, y respecto a los **derechos de propiedad intelectual en sentido estricto**, cabe destacar que, a priori, los **deportes per se** – las reglas que conforman cada una de las disciplinas – no son protegibles por derechos de autor.

En este contexto, se plantean dudas sobre la posible protección de la “Kings League” por derechos de propiedad intelectual. Y el tema no es baladí, puesto que ya se escuchan noticias que aseguran que otras competiciones – en concreto, la NBA – ya “copia” algunas de las reglas o elementos de la “Kings League” (ver noticia [aquí](#)).

Así las cosas, aunque el concepto de base de la “Kings League” se construye sobre un deporte tradicional – el fútbol 7 – lo cierto es que el proyecto combina una variedad de elementos que le son propios y únicos y que, en conjunto, se podría considerar como un formato inédito.

En este escenario, nos hacemos eco del Auto nº101/2023, de 12 de abril, del Juzgado Mercantil 6 de Barcelona que estima la solicitud de Medidas Cautelares presentada por los titulares de los derechos de propiedad intelectual e industrial de dicha Liga. La solicitud se interpone tras detectar que la mercantil BRAIN FOOTBALL, S.L. iba a producir y a emitir la “Kids League” a través de Twitch.

En este contexto, se plantean dudas sobre la posible protección de la “Kings League” por derechos de propiedad intelectual.

Este Auto es el primer antecedente judicial que de forma cautelar y provisional reconoce la originalidad del formato de la “Kings League. Como apunta el Juzgado, lo que se ha probado de forma indiciaria es que la “Kings League” es un programa de entretenimiento sobre una competición de fútbol 7 “que se rige por un reglamento creado al efecto y se caracteriza por un formato de entretenimiento específico al que, como se acredita con el soporte documental aportado, cabe atribuir relevancia mundial respecto de las retransmisiones que se efectúan a través de una plataforma de internet denominada [www.twitch.tv](#).”

Aunque el Auto no desarrolla la fundamentación

jurídica que motiva la adopción de las medidas cautelares solicitadas, se deduce que lo que se protege de forma provisional es el formato televisivo y no el formato deportivo. No obstante, como se desprende de la misma resolución, resulta difícil disociar uno de otro, ya que el programa de entretenimiento consiste precisamente en una competición de fútbol 7 que se rige por un reglamento – el Reglamento de la Kings League, en el que aparecen las reglas del juego –, todo ello retransmitido en un formato específico.

Nos hacemos eco del Auto nº101/2023, de 12 de abril, del Juzgado Mercantil 6 de Barcelona que estima la solicitud de Medidas Cautelares presentada por los titulares de los derechos de propiedad intelectual de dicha Liga.

Siendo esto así, parece que se abre la posibilidad de proteger, aunque sea de manera indirecta – mediante la figura del formato televisivo – las reglas de una competición deportiva siempre y cuando éstas sean originales y novedosas y se presenten o plasmen de forma específica. Sea como fuere, siguen existiendo dudas sobre el alcance de la protección de dicho formato y los elementos esenciales cuyo “plagio” podría ser considerarse como una infracción de derechos de propiedad intelectual.

Y a la espera de la segunda temporada – y de la sentencia – podemos concluir que este caso pone de manifiesto que la propiedad intelectual no es inmutable y reconoce situaciones de derecho inicialmente no previstas. Se podría decir entonces que el alcance de la protección de una creación o proyecto dependerá, en parte, de las acciones que se tomen para lograr dicho objetivo.