REGLAS TÉCNICAS

(BASKETBALL PHYGITAL)

APROBADO POR

ASOCIACIÓN ECUATORIANA DE DEPORTES ELECTRÓNICOS – AEDE

22 DE OCTUBRE DE 2024

REGLAS TÉCNICAS

de la Asociación Ecuatoriana de Deportes Electrónicos

(Basketball Phygital)

1. Términos y abreviaturas

El Panel Principal de Jueces (CPJ - The Chief Panel of Judges) es un organismo autorizado formado por el Organizador con el fin de asegurar el cumplimiento de los documentos reglamentarios de cada Competición durante toda la Competición y coordinar el arbitraje deportivo desde las fases iniciales de planificación hasta la ejecución de la Competición.

Jugador/Participante/Atleta es una persona física que participa en los Torneos, incluidas aquellas que hayan presentado una solicitud para el Torneo.

Capitán es uno de los atletas del Equipo, que se comunica con los organizadores de la Competición en nombre del Equipo.

Equipo es un grupo de Atletas, que han sido admitidos para participar en las Competiciones.

Partido es una competición deportiva que se realiza como parte de las Competiciones entre atletas de dos Equipos y que consta de etapas Digitales y Físicas.

Documentos Reglamentarios son las Reglas del WPC del Deporte Phygital (incluyendo las Reglas del Basketball Phygital), las Reglas Técnicas, el Reglamento Disciplinario, el Reglamento del Panel Principal de Jueces y los Paneles de Jueces de la Competición, las decisiones emitidas por el Panel Principal de Jueces y otros documentos aprobados por el Organizador que rigen ciertas áreas en la organización y celebración de la Competición.

El Organizador es la Asociación Ecuatoriana de Deportes Electrónicos (AEDE), que es la organización promotora de los Esports en Ecuador.

Reglas del Basketball Phygital Son las reglas del Basketball Phygital, aprobadas por el WPC.

La competición es el Clasificatorio Nacional de Basketball Phygital.

Árbitro es una persona autorizada responsable de garantizar el cumplimiento de las Reglas WPC del Deporte Phygital.

Reglas técnicas son un documento reglamentario aprobado por el Organizador y que define las condiciones y procedimientos para la celebración del Torneo.

WPC– Comunidad Phygital Mundial, una organización multimiembro no gubernamental y sin fines de lucro que proporciona una dirección general y supervisión de la introducción y popularización del Deporte Phygital a nivel internacional.

Todos los términos enumerados en el Glosario pueden aparecer en las Reglas Técnicas con letras mayúsculas y minúsculas sin que ello suponga ningún cambio en su significado previsto.

Los términos y definiciones proporcionados en el texto de las Reglas Técnicas pueden utilizarse tanto en forma singular como plural sin que ello suponga ningún cambio en su significado previsto.

Todas las referencias a individuos, como se describe en las Reglas Técnicas, pretenden incluir tanto el género masculino como el femenino.

2. Disposiciones generales

2.1. La Competición se llevará a cabo en la disciplina de Basketball Phygital de acuerdo con las Reglas de Deporte Phygital de la WPC (incluidas las Reglas de Basketball Phygital) y otros documentos reglamentarios. Si es necesario, el Organizador y/o el Panel Principal de Jueces podrán determinar características adicionales de la Competición.

2.2. Todos los participantes de la Competición, entrenadores, oficiales de equipo, personal administrativo y técnico de los participantes de la Competición, oficiales, así como árbitros y cualquier otra persona involucrada en la organización y realización de la Competición, deberán conocer y seguir los Documentos Reglamentarios.

2.3. La Competición se celebrará del 24 al 26 de enero de 2025.

2.4. Sede de competencia: Ecuador, Guayaquil, Av. de las Américas, R4C4+2F2, Guayaquil 090512, -2.179495, -79.892689 Canchas de Futbol - Plaza Modelo Sports.

3. Sistema de organización de la competición

3.1. En la Competición participan 16 equipos, cada uno de los cuales está formado por 4 atletas. Para el apoyo organizativo de su participación en la Competición, cada equipo tiene derecho a contratar a un máximo de 3 personas, entre las que pueden incluirse entrenadores, oficiales del equipo, representantes del personal administrativo y personal técnico. El procedimiento de admisión a la Competición es el siguiente:

• La lista de participantes del Torneo será elaborada y aprobada por el Organizador;

• Podrán participar en la Competición hombres y mujeres, tanto deportistas aficionados como profesionales;

• La participación en el Torneo está permitida a personas que hayan alcanzado la edad mínima es de 16 años en el momento de presentar la solicitud de participación en el Torneo;

• Podrán participar en el Torneo las personas que reconozcan los documentos reglamentarios;

• La solicitud de participación en el Torneo se presentará mediante el formulario aprobado por el Organizador;

• Las postulaciones deberán ser presentadas a más tardar 7 días antes de la fecha de inicio del Torneo a través del correo electrónico: oficial@aede.ec y/o phygitalecuador@gmail.com

• Listado de documentos (personales y médicos) que deben aportarse junto con la Solicitud:

o Identificación (ID)

o Otros documentos:

o Certificado de antecedentes penales, expedido por la Policía Nacional.

o Autorización para menores de edad (si aplica): carta firmada por el representante legal del menor autorizando su participación.

o Fotografía reciente, modo pasaporte.

o Certificado médico general: emitido por un médico autorizado, indicando que el participante se encuentra en buen estado de salud para realizar actividad física.

o Formulario de consentimiento informado.

o Acuerdo de responsabilidad y exención de responsabilidad: firmado por el participante, eximiendo a la organización de responsabilidad en caso de accidentes durante el evento.

• El Organizador tiene el derecho de rechazar la aceptación de la solicitud en caso de violaciones de las Reglas y Reglamentos y/o Documentos Regulatorios, en caso de detección de incompletitud/inexactitud de la información presentada, así como si la participación de la persona en el Torneo puede afectar negativamente la reputación e imagen del Torneo, así como en otros casos a discreción del Organizador.

• El Organizador tiene el derecho de denegar el acceso al Torneo si los nombres de sus cuentas (nicks/ids) o nombres de equipo:

o están protegidos por los derechos de autor de un tercero (en ausencia de permiso escrito del titular de los derechos de autor);

o sean similares o idénticos a los apodos de otros participantes o a los nombres de otros equipos;

o sean similares o idénticos a los nicks/ids de los oficiales de la Competencia;

o tener un significado obsceno, indecente, ofensivo o provocativo.

3.2. Los equipos participarán en la Competición en el formato descrito en el Anexo 1 del Reglamento Técnico.

3.3. Cada Partido consta de dos fases:

3.3.1. Fase digital

La etapa Digital se desarrolla de acuerdo con el Reglamento de Basketball Phygital, teniendo en cuenta las peculiaridades establecidas en el presente Reglamento Técnico y demás documentos reglamentarios. La etapa Digital se disputa en el formato 2x2 (dos jugadores en cada equipo).

3.3.2. Fase física

Los partidos de la etapa física se juegan de acuerdo con las Reglas del Basketball Phygital, teniendo en cuenta las peculiaridades establecidas en estas Reglas Técnicas y otros documentos reglamentarios.

Cada equipo está representado por 2 (dos) atletas en un partido. El atleta restante en el equipo es un sustituto y puede ingresar al juego durante el partido bajo el procedimiento establecido en las Reglas de Basketball Phygital.

3.3.3 Hay 5 (cinco) minutos de descanso entre las etapas.

3.3.4 Los resultados del sorteo determinan los equipos "local" (equipo de la izquierda o de arriba dependiendo de la visualización del cuadro) y "visitante" (equipo de la derecha o de abajo dependiendo de la visualización del cuadro) en los partidos.

3.3.5 Para cada partido, un equipo no puede nominar a más de 3 atletas de la lista total de participantes en el torneo.

3.4 El ganador de un partido que conste de 2 (dos) etapas se determinará por

la suma de los puntos anotados en las etapas digital y física. Si hay un empate, el ganador del partido se determina en una serie de tiros libres posteriores al partido de acuerdo con las Reglas Técnicas. Según las Reglas del Basketball Phygital, un tiro libre es una oportunidad que se le da a un jugador para anotar un punto, sin oposición, desde una posición detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.

3.5 El árbitro realiza un sorteo que determina qué equipo tendrá el primer lanzamiento.

Una serie de tiros libres posteriores al partido incluye tres lanzamientos de cada equipo. Los lanzamientos se realizarán por equipos de forma alterna. No hay rebote durante la serie de tiros libres posteriores al partido. Solo el jugador que realiza el lanzamiento y el árbitro pueden estar presentes en la cancha durante los lanzamientos.

Si, antes de que ambos equipos hagan tres lanzamientos cada uno, uno de ellos lanza más balones a la canasta de los que el otro equipo podría anotar incluso después de los tres lanzamientos, la serie de tiros libres se detiene.

Si, después de que ambos equipos hayan realizado tres lanzamientos, ambos equipos tienen el mismo número de canastas, la serie de tiros libres continuará en el mismo orden hasta que uno de los equipos anote una pelota más que el otro, con el mismo número de lanzamientos realizados.

Todos los lanzamientos deberán ser realizados por diferentes jugadores; Un jugador puede volver a lanzar solo después de que todos los jugadores elegibles hayan realizado sus lanzamientos.

Cada tiro libre de una serie de tiros libres se llevará a cabo de acuerdo con las Reglas del Basketball Phygital.

El jugador que efectúe el tiro libre deberá:

- Toma una posición detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.
- Usar cualquier método de ejecución de un tiro libre para que la pelota entre a la canasta desde arriba del aro o toque el aro.

El ganador de la serie de tiros libres posteriores al partido y del partido correspondiente es el equipo cuyos jugadores anotaron más balones durante la serie de tiros libres posteriores al partido con el mismo número de lanzamientos realizados.

3.6 El calendario de la Competición, incluidas las fechas, la hora y el lugar de los partidos y las parejas semifinales, será determinado por el Organizador, que notificará a los participantes de la Competición con antelación.

3.7 Si hay razones válidas, un participante de la Competición en un Equipo puede ser sustituido por decisión del Organizador. Los participantes podrán ser reemplazados a más tardar 24 horas antes del inicio de la Competición en la que participa el Equipo, siempre que cumplan con los requisitos para la presentación del Formulario de Solicitud. En raras circunstancias, el Panel Principal de Jueces puede, a su discreción, aprobar una sustitución incluso después de la fecha límite de 24 horas antes del inicio de la Competencia.

3.8 Los equipos deben asegurarse de que los participantes y sus representantes estén presentes en el siguiente orden:

- En la etapa Digital: solo 2 (dos) atletas, que participan en la etapa correspondiente, están presentes en la FoP.
- En la etapa física: solo los jugadores de campo están presentes en el FoP mientras que el jugador suplente está sentado en el banco. A los árbitros del equipo no se les permite entrar en el FoP ni en el banquillo.

4. Derechos y obligaciones de los participantes del Torneo

4.1. Los participantes del torneo tienen derecho a:

1) Ser juzgado correcta y justamente;

2) Acceder a los resultados de su competición a través de un representante del equipo designado;

3) Ponerse en contacto con el Panel Principal de Jueces a través de un representante del equipo o un entrenador.

4.2. Los participantes del torneo deberán:

1) Conocer y seguir las instrucciones de los Documentos Reglamentarios y los requisitos de los Organizadores;

2) Adherirse a las normas de conducta generalmente aceptadas, mostrar una actitud respetuosa hacia los oficiales de la competición, los espectadores, los medios de comunicación, así como hacia otros participantes de la competición;

3) Seguir las reglas del buen espíritu deportivo y del juego limpio;

4) Solo ingresa al FoP con el uniforme (equipo) de acuerdo con la Cláusula 11 de estas Reglas Técnicas;

5) Asistir al lugar de la Competición acompañado por el entrenador/representante oficial del Equipo;

6) Seguir incondicionalmente todas las órdenes e instrucciones de los

árbitros relacionadas directamente con el procedimiento de la Competición;

7) Cumplir estrictamente con el orden de ingreso del FoP de la Competición para el Programa de la Competición, según lo establecido en el sorteo;

8) Cumplir con las reglas establecidas en el contrato de licencia de los respectivos desarrolladores de videojuegos. Los participantes del Torneo serán personalmente responsables del incumplimiento de los derechos de propiedad intelectual, así como del contrato de licencia de los desarrolladores de videojuegos;

9) Los atletas que participen en la Competición como parte de equipos deberán cumplir con las normas de seguridad, funcionamiento del equipo y antidopaje;

10) Cumplir con el código de vestimenta y demás requisitos de apariencia de los Participantes del Torneo aprobados por el Organizador así como los establecidos por los Documentos Reglamentarios;

11) Estar presente durante la finalización de la alineación inicial, siguiendo los procedimientos detallados en las Reglas Técnicas y los Documentos Reglamentarios. También lo firmarán y proporcionarán la información requerida si es necesario;

12) Asegurarse de que los participantes y los representantes del equipo estén presentes solo según lo prescrito por los documentos reglamentarios.

13) Conocer y seguir las instrucciones de los Documentos Reglamentarios y las instrucciones de los Organizadores.

4.3. Los participantes del Torneo no pueden:

1) Interferir con el trabajo del árbitro u otros Oficiales de la Competición;

2) Inutilizar o dañar de otro modo el equipo deportivo;

3) Interferir de cualquier manera con el proceso de la competencia interrumpiendo el curso normal del Partido;

4) Retrasar deliberadamente el progreso del Partido;

5) Participar en cualquier acción que interrumpa la organización y el progreso normal de la Competición, viole las Reglas de Basketball Phygital, las disposiciones de estas Reglas Técnicas y otros documentos reglamentarios.

6) Confabularse unos con otros;

7) Recibir y/o utilizar información no autorizada;

8) Utilizar cualquier elemento de software que afecte a la mecánica del juego, incluidos los diseñados para cambiar los parámetros del juego con el fin de darse una ventaja a sí mismos y/o crear obstáculos para su oponente con respecto al curso normal del Partido;

9) Utilizar cualquier artículo o equipo que no esté previsto en las Reglas de Basketball Phygital, las Reglas Técnicas u otros documentos reglamentarios y que suponga un peligro potencial para la vida y/o la salud de los demás y/o del propio participante.

10) Realizar apuestas en casas de apuestas o participar en apuestas interactivas en Competiciones, ya sea de forma independiente o a través de terceros, como familiares, amigos o conocidos;

11) Ejercer una influencia ilegal en los resultados de los Partidos celebrados en el marco de la Competición. Ejemplos de influencia ilegal incluyen, pero no se limitan a:

- Pérdida intencional por cualquier motivo;
- Jugar en beneficio de otro Participante para ayudar a ese Participante en cualquier etapa de la Competencia;
- Partidos amañados en cualquier forma;
- Una colusión para compartir un dinero en efectivo u otro premio.

La lista de acciones prohibidas no es exhaustiva; las prohibiciones adicionales pueden describirse en las disposiciones de las Reglas Técnicas y otros documentos reglamentarios.

5. Arbitraje

5.1. El Panel Principal de Jueces y los Paneles de Árbitros compuestos por los árbitros aprobados por el Organizador arbitrarán la Competición.

5.2. Las brigadas de árbitros arbitrarán directamente los partidos. La composición de la Brigada de Árbitros para los partidos de la Competición se determinará según el procedimiento estipulado en los documentos reglamentarios.

5.3. Los árbitros y/o oficiales de la Competencia son responsables de preparar, completar y firmar protocolos e informes que documenten y formalicen el progreso y resultados del proceso de competencia de acuerdo a los lineamientos delineados en los documentos Regulatorios.

5.4. El árbitro (árbitro principal de la disciplina deportiva o miembro autorizado del panel principal de jueces) prepara las alineaciones iniciales en presencia de representantes de los equipos participantes a más tardar 1 hora antes de que comience la competencia.

6. Infracciones disciplinarian y sanciones

6.1. Si un participante de la Competición comete una infracción que no esté directamente prevista por las Reglas del Basketball Phygital y/o estas Reglas Técnicas, los Organizadores de la Competición tienen derecho a imponer a dicho participante una de las sanciones deportivas previstas por las Reglas del Basketball Phygital, guiándose por la analogía de la ley, la analogía legal, así como los principios de buena fe, razonabilidad y equidad.

6.2. Si el inicio o la reanudación del partido se retrasa más de 10 minutos, el equipo puede ser expulsado.

6.3. La interrupción intencionada de los partidos puede dar lugar a la imposición de sanciones deportivas

sobre el infractor, hasta la descalificación.

6.4. Las faltas se castigarán con una amonestación o una expulsión.

6.5. Comportamiento indisciplinado al interrumpir el juego presionando el botón PS. Si se comete una vez, se castiga con una amonestación. Si es cometido repetidamente por un atleta del mismo equipo, una de las ofensas mencionadas se castiga con la expulsión del atleta que cometió dicha ofensa repetida. En este caso, el equipo tiene derecho a sustituir al atleta expulsado por otro miembro del equipo incluido en el formulario de solicitud como jugador sustituto para participar en el Escenario Digital.

La comisión de una de las violaciones mencionadas en este párrafo por parte de un atleta del equipo por tercera vez se castiga otorgando al equipo una pérdida en la etapa digital del partido con una puntuación de 0:15.

7. Apelaciones

7.1. El representante del equipo o el deportista puede presentar un recurso contra el resultado de una actividad deportiva (en adelante, la Apelación) en relación con una infracción de los documentos reglamentarios, a saber:

- Violación de un artículo y un párrafo de las Reglas del Deporte Phygital del WPC;
- Ausencia de igualdad de condiciones para los deportistas durante la actividad deportiva;

- Acciones incorrectas del(los) árbitro(s);
- Ignorancia por parte del(los) árbitro(s) de los actos sistemáticos de mala conducta del participante, que no dieron lugar a la imposición de medidas disciplinarias por parte del(los) árbitro(s).

7.2. Las apelaciones deberán presentarse por escrito al Panel Principal de Jueces a más tardar 15 (quince) minutos después de finalizado el encuentro. La apelación deberá indicar y corroborar los motivos de su presentación.

7.3. El Panel de Principal de Jueces considera la apelación dentro de una (1) hora desde su recepción.

7.4. El Panel de Principal de Jueces toma una decisión por mayoría simple de votos.

7.5. El Árbitro Principal pone la decisión del Panel Principal de Jueces como resultado de la revisión de la apelación en conocimiento de los representantes de los participantes que participaron en el partido apelado y/o en conocimiento de los propios participantes.

7.6. La decisión del Panel Principal de Jueces es definitiva y vinculante.

8 Apelaciones

8.1 La plataforma de juego de la Competición es la PS5, equipada con el juego NBA 2K24, con licencia, la última versión actual;

8.2 Modo de juego de competición: JUGAR AHORA / BLACKTOP / 2 VS 2;

8.3 Tamaño de la cancha: media cancha;

8.4 Cámara 2K Arena;

8.5 Nivel de dificultad: Salón de la fama.

8.6 No hay restricciones en las reglas del juego en defensa y ataque, cualquier técnica proporcionada por el juego se puede utilizar para ganar el juego;

8.7 Los equipos pueden elegir cualquier personaje cuya calificación no supere los 97 de la lista de equipos de todos los tiempos (las listas de equipos de la NBA y Classic están prohibidas para elegir) para participar en el escenario digital.

8.8 Los equipos deben seleccionar personajes para el juego a más tardar 1 hora antes del inicio del partido e indicar esta información en las alineaciones iniciales, así como informar al Secretario o Árbitro sobre su elección en presencia de los participantes. La prioridad de selección de personajes se determina mediante un sorteo realizado por el Árbitro Principal de la

Disciplina o un representante del Panel Principal de Jueces en presencia de los representantes de ambos equipos.

8.9 En la etapa Digital, la primera posesión del balón es determinada automáticamente por el simulador deportivo.

9 Normas técnicas para la realización de la etapa digital

9.1 Los equipos juegan en el formato 2x2.

La etapa digital termina después de que uno de los equipos anota 19 (diecinueve) puntos. Si uno de los equipos anota 19 (diecinueve) puntos, pero la diferencia de puntos con el equipo contrario no llega a dos puntos, la etapa Digital termina de todas formas. Si un equipo anota 20 (veinte) puntos, esta puntuación también se registra y finaliza la etapa digital.

9.2 En caso de desconexión del jugador (desconexión de red, error, etc.), debe haber un reinicio de la partida con la puntuación conservada en el momento de la desconexión.

9.3 En caso de un reinicio, las alineaciones del equipo deben seguir siendo las mismas. La posesión del balón también sigue siendo del equipo que lo tenía antes de la desconexión.

9.3.1 Los participantes deben desactivar los mensajes en el juego y habilitar los mensajes en el juego, está prohibido.

10 Normas técnicas para la realización de la etapa física

10.1 Cancha y balón

10.1.1 El juego se juega en una cancha de 3x3 con una canasta. La superficie de juego de una cancha estándar de 3x3 tiene unas dimensiones de 11m (ancho) x 15m (largo) (los parámetros no pueden contradecir las Reglas del Basketball Phygital). La cancha tendrá un área marcada de la misma manera que en una cancha de basketball tradicional, incluyendo una línea de tiros libres (5,80 m), una línea de 2 puntos (6,75 m) y "un semicírculo sin carga debajo de la canasta donde no se piten faltas de colisión".

10.1.2 La altura del anillo sobre la cancha: 3.05m. El diámetro del anillo: 45.7cm; El tamaño del escudo: 1.8m (horizontalmente), 1.05m (verticalmente), incluido el marco (los parámetros no pueden contradecir las Reglas del Basketball Phygital).

10.1.3 El área de seguridad a lo largo del perímetro de todo el campo de juego debe ser de al menos 2 metros.

10.1.4 Se utilizará para el juego un balón correspondiente a las Reglas

del Basketball Phygital. La circunferencia de la pelota: 75cm, el peso de la pelota al comienzo del partido: 570 gramos, (los parámetros no pueden contradecir las Reglas del Basketball Phygital).

10.2 El comienzo de la etapa física

10.2.1 Ambos equipos deberán calentar simultáneamente antes del partido. El tiempo total de calentamiento de los equipos no excederá de 10 minutos.

10.2.2 El árbitro de la etapa Física debe realizar un lanzamiento de moneda antes del inicio de la etapa para decidir qué equipo obtiene la primera posesión del balón. El equipo que gana el lanzamiento de la moneda obtiene la pelota primero en la etapa Física.

10.2.3 La etapa Física debe comenzar con 2 (dos) jugadores de cada equipo en la cancha.

10.2.4 La puntuación de la etapa física comienza con la puntuación registrada al final de la etapa digital.

10.3 Tiempo de juego/Ganador de un juego

10.3.1 El partido termina con uno de los equipos anotando 39 (treinta y nueve) puntos o con el tiempo de juego (una parte de 7 minutos) finalizando. El reloj se detendrá durante los tiros a balón parado y los tiros libres. El reloj se reiniciará después de que se complete el intercambio de balón (tan pronto como el balón esté en las manos del equipo atacante). Si uno de los equipos anota cuarenta (40) puntos, esta puntuación también es fija y el partido termina.

10.3.2 En el caso de que ningún equipo haya anotado 39 puntos y el tiempo de la etapa física haya expirado, el equipo que haya anotado más puntos al final del tiempo principal gana el partido. En caso de empate en la puntuación total al final del tiempo principal, el ganador se determinará de acuerdo con estas Reglas.

10.3.3 Un equipo perderá el juego por abandono si a la hora de inicio programada el equipo no está presente en la cancha de juego con 2 jugadores listos para jugar. En caso de abandono, la puntuación del juego se marca con w-0 o 0-w (la "w" significa victoria).

10.3.4 Un equipo perderá por defecto (debido a la falta de jugadores) si abandona la cancha antes del final del juego o si todos los jugadores del equipo están lesionados y/o descalificados. En caso de una situación de incumplimiento, el equipo ganador puede optar por mantener su puntuación o perder el juego, mientras que en cualquier caso la puntuación del equipo infractor se establece en 0.

10.3.5 Un equipo que pierda por rebeldía o por abandono será descalificado de la Competición.

10.4 Determinación del ganador y los ganadores del premio

10.4.1 El ganador de la competición es el equipo que gana la final. El equipo que pierde el partido final se lleva el segundo lugar.

10.4.2 Los equipos que obtengan el segundo y tercer lugar en la Competencia serán reconocidos como ganadores del premio.

10.4.3 El procedimiento de adjudicación para el ganador y los ganadores del premio se determinará de la siguiente manera:

10.4.4 Fase de Grupos

- **Distribución**: El torneo comienza con cuatro grupos (A, B, C y D), cada uno con cuatro equipos.
- **Partidos**: Los equipos se enfrentan entre sí dentro de cada grupo en un formato de todos contra todos. Se utiliza el formato GSL (Good-Similar-Luck) en esta fase.
- **Características principales del formato GSL**:

Distribución de grupos:

- Los equipos se dividen en grupos pequeños, típicamente de 4 equipos.

Primera ronda:

- Los equipos se enfrentan en un primer partido (matchup) inicial, dividiéndose en dos partidas.
- Los ganadores avanzan al "partido de ganadores", mientras que los perdedores van al "partido de perdedores".

Partido de ganadores:

- Los dos ganadores del primer enfrentamiento se enfrentan entre sí.
- El ganador clasifica directamente a la siguiente fase del torneo.

Partido de perdedores:

- Los dos equipos que perdieron en la primera ronda se enfrentan en un partido de eliminación.
- El perdedor queda fuera del torneo y el ganador avanza para enfrentarse al perdedor del partido de ganadores.

Partido decisivo:

- El equipo que perdió en el partido de los ganadores se enfrenta al ganador del partido de los perdedores.
- El ganador de este partido se clasifica como el segundo equipo del grupo para avanzar a la siguiente fase.

Avance a Playoffs: Al finalizar la fase de grupos, el equipo que termine en primer lugar en cada grupo avanza directamente a los cuartos de final. Los equipos que terminen en segundo y tercer lugar avanzan a la fase de *playoffs* (eliminatoria).

10.4.5 Fase de Playoffs

- **Participantes**: Los equipos que terminan en segundo y tercer lugar de cada grupo participan en esta fase.
- **Partidos**: Se celebran partidos de eliminación directa donde los equipos deben ganar sus respectivos enfrentamientos para avanzar.
- **Clasificación**: Los ganadores de esta ronda avanzan a los cuartos de final, junto con los equipos que terminaron en primer lugar en la fase de grupos.

10.4.6 Cuartos de Final

- **Participantes**: Los equipos que quedaron primeros en sus grupos se unen a los ganadores de los playoffs.
- **Formato**: Eliminación directa. Los equipos que ganan avanzan a la semifinal.

10.4.7 Semifinales

- **Participantes**: Los ganadores de los cuartos de final se enfrentan en esta fase.
- **Formato**: Eliminación directa. Los ganadores avanzan a la gran final, mientras que los perdedores juegan un partido adicional para determinar el tercer lugar.

10.4.8 Partido Final y Tercer Puesto

- **Final**: Los dos ganadores de las semifinales se enfrentan en la final. El ganador de este partido se consagra como el campeón del torneo.
- **Tercer Lugar**: Los equipos que pierdan en semifinales juegan un partido adicional para determinar el tercer lugar.

10.4.9 Criterios de Desempate

- **Empate**: Si algún partido de cualquier fase finaliza en empate, se realizará una tanda de tiros libres para determinar el ganador.
- **Campeón**: El ganador de la gran final será el equipo campeón del torneo. Se entregarán premios al primer, segundo y tercer lugar según los resultados de la final y el partido por el tercer puesto.

10.4.10 Premios

- Se asignarán premios a los tres primeros lugares: campeón, subcampeón y tercer lugar.

En algunos casos, puede haber premios adicionales para el equipo con la mejor actuación en la fase de grupos o para jugadores destacados, dependiendo de la política de premiación específica del torneo.

11 Requisitos de uniforme (equipo)

11.1 Uniforme obligatorio (equipo)

11.1.1 Jerseys. Para todos los miembros del equipo, hay una regla común: las camisetas deben estar metidas dentro de los pantalones cortos.

11.1.2 Shorts.

11.1.3 Ropa interior especial

11.1.4 Calcetines de un color dominante para todos los miembros del equipo. Los calcetines deben ser visibles.

11.1.5 Zapatillas de cualquier combinación de colores. No se permiten luces intermitentes, materiales reflectantes u otras decoraciones.

11.1.6 Colores del equipo

11.1.6.1 Los dos equipos deben usar 2 (dos) colores del equipo (oscuro y claro) para distinguirlos entre sí y de los oficiales del partido.

11.1.6.2 Las camisetas deben ser de la misma categoría de color, tanto en la parte delantera como en la trasera.

11.1.6.3 Es posible que los pantalones cortos no coincidan con el color de las camisetas. pero debe ser del mismo color por ambos lados.

11.1.6.4 La ropa interior debe ser del mismo color que los pantalones cortos y las camisetas, si son visibles durante el juego.

11.1.6.5 El equipo "local" debe usar camisetas claras, y el equipo "visitante" debe usar camisetas oscuras. Sin embargo, si ambos equipos están de acuerdo, pueden cambiar los colores de la camiseta según la decisión del árbitro disciplinario.

11.1.7 Eslóganes, declaraciones, imágenes y publicidad en el Equipo

11.1.7.1 Todos los logotipos publicitarios (patrocinador/socio) deben coordinarse con el Organizador de acuerdo con los documentos reglamentarios.

11.1.7.2 El uniforme (equipo) no debe tener lemas, declaraciones o imágenes políticas, religiosas o personales. Los jugadores no deben revelar ropa interior (chalecos, calzoncillos/mallas) que muestre eslóganes, declaraciones o imágenes políticas, religiosas o personales, o publicidad que no sea el logotipo del fabricante. Por cualquier ofensa, el jugador y/o el equipo serán sancionados por el organizador de la competencia. Otros requisitos de equipamiento deportivo están establecidos por los documentos reglamentarios.

11.1.8 Numeración en el equipo

Cada miembro del equipo debe usar una camiseta con números de un solo color en el frente y la espalda, que contrasten con el color de la camiseta.

Todos los números deben ser claramente visibles y:

11.1.8.1 los números en el dorso deben tener al menos 15 cm de altura;

11.1.8.2 los números en el frente deben tener al menos 5 cm de altura;

11.1.8.3 El ancho de los números debe ser de al menos dos centímetros.

11.1.8.4 A los equipos solo se les permiten los números 0 y 00, así como del 1 al 99;

11.1.8.5 Los jugadores de un equipo no pueden tener números duplicados;

11.1.8.6 Cualquier publicidad o logotipo debe colocarse al menos a 5 cm del número.

11.2 Todo el equipo utilizado por los jugadores debe ser adecuado para el juego. No se permite ningún equipo destinado a aumentar la altura, la elasticidad de un jugador o proporcionar cualquier otra ventaja inmerecida.

11.2.1 Los jugadores no deben usar equipo (artículos) que puedan causar lesiones a otros jugadores.

11.2.2 No se permite lo siguiente:

11.2.2.1 Protección para los dedos, la mano, la muñeca, el codo o el antebrazo, cascos, escayolas o vendajes de cuero, plástico, plástico flexible (blando), metal o cualquier otro material duro, incluso si están cubiertos con un acolchado suave.

11.2.2.2 Artículos que puedan cortar o causar abrasiones (las uñas deben estar bien cortadas)

11.3 Accesorios para el cabello y bisutería

11.3.1 Se permite lo siguiente:

11.3.1.1 Equipo de protección para la articulación del hombro, el hombro, el muslo o la espinilla, fabricado con un material suficientemente blando.

11.3.1.2 Mangas y calcetines de compresión.

11.3.1.3 Sombrero. No debe cubrir parcial o totalmente ninguna parte de la cara (ojos, nariz, labios, etc.) y debe ser seguro tanto para el jugador que lo usa como para otros jugadores. El arnés no debe tener elementos de apertura o cierre alrededor de la cara y/o el cuello, ni elementos que sobresalgan.

11.3.1.4 Rodilleras, si están debidamente cubiertas;

11.3.1.5 Equipo de protección para narices lesionadas, incluso si está hecho de material duro;

11.3.1.6 Gafas siempre que no supongan ningún riesgo para otros jugadores;

11.3.1.7 Muñequeras y diademas con un ancho máximo de 10 (diez) cm, fabricadas en tejido textil.

11.3.1.8 Cintas para manos, hombros, piernas, etc.

11.3.1.9 Tobilleras.

12 Disposiciones finales

12.1 Las Reglas Técnicas entran en vigor desde el momento en que son aprobadas por el Organizador. Las revisiones y adiciones a las Reglas Técnicas requieren la aprobación del Organizador y se implementarán inmediatamente después

de la aprobación, a menos que se indique lo contrario por decisión del Organizador sin notificación adicional enviada a los participantes.

12.2 Los asuntos no regidos por estas Reglas Técnicas se resolverán de acuerdo con las Reglas de WPC de Deporte Phygital, otros documentos Reglamentarios, las decisiones tomadas por el Panel Principal de Jueces y otros documentos Reglamentarios aplicables. Si es necesario, el Organizador tiene derecho a utilizar los documentos reglamentarios y las normas de las federaciones deportivas internacionales pertinentes.

Si es necesario, en caso de discrepancias entre las normas del Reglamento Técnico, las Reglas del WPC de Deporte Phygital y otros documentos reglamentarios, la interpretación de las normas de los documentos respectivos, así como la decisión final sobre la superación de las contradicciones relevantes, será tomada por el Organizador. Esta decisión se guiará por los precedentes legales, la analogía estatutaria, así como por los principios de buena fe, razonabilidad y equidad.

Apéndice 1
a las Reglas Técnicas
Formato de la competición

***Nota del WPC**: a continuación se describe el formato recomendado por el WPC para una competencia de 16 equipos. En el caso de una Competición con un número diferente de equipos y utilizando un sistema diferente, por favor descríbalo en el Apéndice 1 (abajo) en un formulario similar o póngase en contacto con el WPC*

1. Los equipos que participan en la Competición se dividen en cuatro grupos de 4 equipos, que juegan partidos en el formato "GSL sin el 5º partido". El Organizador determina la composición de los grupos mediante un sorteo. Los equipos clasificados del 1º al 3º avanzan a la siguiente etapa de la Competición, donde competirán en partidos utilizando el sistema de Eliminación Simple, a partir de los cuartos de final en el siguiente orden:

- cuartos de final;
- semifinal;
- Partido por el 3er lugar;
- Final.

Los partidos del torneo se juegan siguiendo el cuadro fijo (como se describe en el Apéndice 1).

2. El formato "GSL sin 5º partido" es un sistema de partidos en la fase de grupos, en el que todos los miembros del grupo juegan 2 partidos en el siguiente orden:

- En la 1ª ronda, los miembros del grupo se dividen en parejas por sorteo;
- Los ganadores de cada pareja se enfrentan en la segunda ronda para jugar el partido por el primer y segundo lugar del grupo, respectivamente el ganador de este partido toma el 1er lugar en el grupo, mientras que el perdedor toma el 2do lugar;
- Los equipos que perdieron en la primera ronda compiten entre sí en la segunda ronda en un partido por el 3º y 4º puesto. El ganador de este partido ocupa el 3er lugar en el grupo, mientras que el perdedor ocupa el 4to lugar.

3. Los equipos clasificados en el primer lugar de los grupos avanzan directamente a los cuartos de final.

El lado izquierdo del cuadro del torneo está formado por equipos de los grupos A y B, mientras que el lado derecho está formado por equipos de los grupos C y D.
Los equipos juegan los 1/4 de final para avanzar a las semifinales. Los equipos juegan partidos de semifinales para pasar a la final. Los ganadores de los partidos de semifinales pasan a la final, mientras que los perdedores juegan un partido por el tercer lugar. El equipo que gana el partido final se convierte en el ganador de la competiciones.

WPC

ASOCIACIÓN ECUATORIANA DE DEPORTES ELECTRÓNICOS

PHYGITAL ECUADOR

Cuadro del torneo

Apéndice 2
a las Reglas Técnicas

Group Stage

1st stage

Group	Match	Score	Pen
Group A	1	Score	Pen
	Team 1	0	0
	Team 2	0	0
Group A	2	Score	Pen
	Team 3	0	0
	Team 4	0	0
Group B	3	Score	Pen
	Team 5	0	0
	Team 6	0	0
Group B	4	Score	Pen
	Team 7	0	0
	Team 8	0	0
Group C	5	Score	Pen
	Team 9	0	0
	Team 10	0	0
Group C	6	Score	Pen
	Team 11	0	0
	Team 12	0	0
Group D	7	Score	Pen
	Team 13	0	0
	Team 14	0	0
Group D	8	Score	Pen
	Team 15	0	0
	Team 16	0	0

2nd stage

Group	Match	Score	Pen
Group A	11	Score	Pen
	Winner 1	0	0
	Winner 2	0	0
Group A	9	Score	Pen
	Loser 1	0	0
	Loser 2	0	0
Group B	12	Score	Pen
	Winner 3	0	0
	Winner 4	0	0
Group B	10	Score	Pen
	Loser 3	0	0
	Loser 4	0	0
Group C	15	Score	Pen
	Winner 5	0	0
	Winner 6	0	0
Group C	13	Score	Pen
	Loser 5	0	0
	Loser 6	0	0
Group D	16	Score	Pen
	Winner 7	0	0
	Winner 8	0	0
Group D	14	Score	Pen
	Loser 7	0	0
	Loser 8	0	0

3rd stage

Match	Score	Pen
17	Score	Pen
Loser 12	0	0
Winner 9	0	0
18	Score	Pen
Loser 11	0	0
Winner 10	0	0
19	Score	Pen
Loser 16	0	0
Winner 13	0	0
20	Score	Pen
Loser 15	0	0
Winner 14	0	0

Quarter-final

Match	Score	Pen
21	Score	Pen
Winner 15	0	0
Winner 17	0	0
22	Score	Pen
Winner 16	0	0
Winner 18	0	0
23	Score	Pen
Winner 11	0	0
Winner 19	0	0
24	Score	Pen
Winner 12	0	0
Winner 20	0	0

Semi-final

Match	Score	Pen
25	Score	Pen
Winner 21	0	0
Winner 22	0	0
26	Score	Pen
Winner 23	0	0
Winner 24	0	0

3-rd place

Match	Score	Pen
27	Score	Pen
Loser 25	0	0
Loser 26	0	0

Final

Match	Score	Pen
28	Score	Pen
Winner 25	0	0
Winner 26	0	0