REGLAS TÉCNICAS

(FÚTBOL PHYGITAL)

APROBADO POR

ASOCIACIÓN ECUATORIANA DE DEPORTES ELECTRÓNICOS – AEDE

10 DE OCTUBRE DE 2024

REGLAS TÉCNICAS

de la Asociación Ecuatoriana de Deportes Electrónicos

(Fútbol 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 Fútbol 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 Fútbol Phygital Son las reglas del Fútbol Phygital, aprobadas por el WPC.

La competición es el Clasificatorio Nacional de Fútbol 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 Fútbol Phygital de acuerdo con las Reglas de Deporte Phygital de la WPC (incluidas las Reglas de Fútbol 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 8 atletas, incluidos 2 porteros. Para el apoyo organizativo de su participación en la Competición, cada equipo tiene derecho a contratar a un máximo de 4 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:
  - Identificación (ID)
  - Otros documentos:
- Certificado de antecedentes penales, expedido por la Policía Nacional.
- Autorización para menores de edad (si aplica): carta firmada por el representante legal del menor autorizando su participación.
- Fotografía reciente, modo pasaporte.
- Certificado médico general: emitido por un médico autorizado, indicando que el participante se encuentra en buen estado de salud para realizar actividad física.
- Formulario de consentimiento informado.
- 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:
  - están protegidos por los derechos de autor de un tercero (en ausencia de permiso escrito del titular de los derechos de autor);
  - sean similares o idénticos a los apodos de otros participantes o a los nombres de otros equipos;
  - sean similares o idénticos a los nicks/ids de los oficiales de la Competencia;
  - 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 fase Digital se desarrolla de acuerdo con las Reglas del Fútbol Phygital, teniendo en cuenta las particularidades establecidas en estas Reglas Técnicas y demás documentos Reglamentarios, en el siguiente formato: 4 (cuatro) atletas en cada equipo, participando 2 (dos) atletas de cada equipo en cada tiempo.

El partido consiste en un juego entre los equipos, en caso de empate el partido se considera terminado, no se juegan tiempos extra ni tandas de penaltis.

3.3.2. Fase física

La fase Física se juega de acuerdo con las Reglas del Fútbol Phygital, teniendo en cuenta las particularidades establecidas en las Reglas Técnicas y demás documentos reglamentarios. En cada fase participan un total de 5 (cinco) atletas de cada equipo: 4 (cuatro) jugadores de campo y 1 (un) portero, mientras que 3 (tres) atletas de cada equipo son suplentes: 2 (dos) jugadores de campo y 1 (un) portero. Durante la fase, los suplentes pueden ingresar al FoP (Field of Play – Campo de juego) en el orden determinado por las Reglas de Futsal.

3.3.3. Hay un descanso de 5 minutos entre las etapas.

3.3.4. De acuerdo con los resultados del sorteo, se determinan los equipos 'locales' (equipo a la izquierda o arriba, dependiendo de la representación del grupo) y 'visitantes' (equipo a la derecha o abajo, dependiendo de la representación del grupo) en los partidos.

3.3.5. Para cada partido, un equipo debe inscribir al menos 2 (dos) porteros de la lista general de inscritos para la Competición. Si uno de los porteros se lesiona, solo un portero podrá ser incluido en la lista para un partido.

3.4. El ganador del Partido, que consta de 2 (dos) fases, se determina por la suma de los goles marcados en las etapas Digital y Física. En caso de que el número de goles marcados y recibidos sea igual, el ganador se decide realizando una serie de tiros penales de acuerdo con las Reglas del Fútbol Phygital. Los equipos realizan tres tiros cada uno desde la marca de los seis metros. Si, después de que ambos equipos hayan ejecutado tres tiros, el marcador está empatado, los tiros penales continuarán hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro con el mismo número de tiros realizados.

3.5. El calendario de la Competición, incluyendo las fechas, horas y lugares de los partidos y parejas de semifinales será determinado por el Organizador, debiendo notificarlo con antelación a los participantes de la Competición.

3.6. Si existen razones válidas y el Organizador lo aprueba, un participante de la Competición en un Equipo podrá ser sustituido. Los Participantes de la Competición podrán ser sustituidos a más tardar 24 horas antes del inicio de la Competición con la participación del equipo, sujeto al cumplimiento de los requisitos para la presentación de la Solicitud, así como al cumplimiento por parte del atleta de los requisitos de los documentos reglamentarios. En circunstancias excepcionales, el Panel Principal de Jueces podrá, a su discreción, aprobar una sustitución incluso después de la fecha límite de 24 horas antes del inicio de la Competición.

3.7. Los equipos deberán asegurarse de que los participantes y sus representantes estén presentes en el siguiente orden:

- En la etapa digital: todo el equipo está presente en el FoP: 2 (dos) atletas participantes en la etapa correspondiente se sientan en la consola de juegos

mientras que el resto del equipo se sienta detrás de sus espaldas. El personal del equipo no puede ingresar al FoP.

- En la etapa Física: los jugadores de campo están presentes en el FoP: los suplentes y como máximo 2 (dos) miembros del personal del equipo están sentados en el banco.

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) Al participar en la fase digital, los participantes del Torneo deberán utilizar las cuentas de juego de PlayStation Network (PSN) proporcionadas por el organizador. Los participantes del Torneo no podrán utilizar otras cuentas.

5) Durante un partido únicamente aparecer en el FoP usando el equipamiento deportivo de acuerdo con los requisitos de equipamiento establecidos en la Cláusula 11 de estas Reglas Técnicas;

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

7) Seguir incondicionalmente todas las órdenes e instrucciones de los árbitros relacionadas directamente con el procedimiento de la Competición;

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

9) 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;

10) Los atletas que participen en la Competición como parte de equipos deberán cumplir con las normas de seguridad, operación de equipos y antidopaje;

11) 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;

12) Estar presente durante la conformación de la alineación inicial, siguiendo los procedimientos detallados en el Reglamento Técnico y los Documentos Reglamentarios. También deberá firmarlo y proporcionar cualquier información requerida si fuera necesario;

13) Al completar la alineación titular, anote los nombres de dos jugadores que sean los porteros del equipo;

14) Garantizar que los participantes y los representantes del equipo estén presentes únicamente según lo prescrito en los documentos reglamentarios.

4.3. Los participantes del Torneo no podrán:

1) Interferir con el trabajo del árbitro o de otros oficiales de la competencia;

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

3) Interferir de cualquier manera en el desarrollo del juego alterando el curso normal del Partido;

4) Retrasar deliberadamente el progreso del partido;

5) Realizar cualquier acción que altere la normal organización y desarrollo de la Competición, infrinja lo dispuesto en estas Reglas Técnicas y demás documentos reglamentarios.

6) Confabularse unos con otros;

7) Recibir y/o utilizar información no autorizada;

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

9) Utilizar cualquier artículo, equipamiento o material que no esté previsto en las Reglas de Fútbol Phygital, las Reglas Técnicas u otros documentos reglamentarios y que suponga un peligro potencial para la vida y/o la salud de otras personas 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 (familiares, amigos o conocidos);

11) Ejercer una influencia ilícita sobre los resultados de los partidos celebrados como parte de la competición. Entre los ejemplos de influencia ilícita se incluyen, entre otros:

- Pérdida intencional por cualquier motivo;
- Jugar en beneficio de otro Participante para ayudar a ese Participante en cualquier etapa de la Competición;
- Partidos amañados en cualquier forma;

- Una confabulación para compartir dinero en efectivo u otro premio.

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

5. Arbitraje

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

5.2. Las Brigadas de Árbitros arbitrarán directamente los partidos. La composición de la Brigada de Árbitros para los partidos de Competición se determinará de acuerdo con el procedimiento que se establezca 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 y sanciones disciplinarias

6.1. Escenario digital

6.1.1. Si un Participante de la Competición comete una infracción no prevista expresamente en las Reglas de Fútbol Phygital y (o) estas Reglas Técnicas, el Organizador tiene derecho a imponer a dicho participante una de las sanciones deportivas estipuladas en las Reglas de Fútbol Phygital, guiándose por la analogía de la ley, la analogía estatutaria así como los principios de buena fe, razonabilidad y equidad.

6.1.2. El comportamiento indisciplinado se castiga con una amonestación (tarjeta amarilla) o una expulsión (tarjeta roja).

6.1.3. La falta de disciplina que se manifiesta en la interrupción del juego pulsando el botón PS, así como en la omisión de la repetición automática del gol en caso de una sola falta, se castiga con una amonestación oral. La segunda vez que un jugador del mismo equipo comete una de las faltas anteriores se castiga con una amonestación (tarjeta amarilla) y la tercera vez con la expulsión del jugador correspondiente (tarjeta roja). En este caso, el equipo tiene derecho a sustituir al jugador expulsado por otro miembro del equipo que no esté incluido en la solicitud de participación en el partido.

6.1.4. A un jugador que haya recibido dos tarjetas amarillas en la fase digital se le mostrará una tarjeta roja y será suspendido para el próximo partido.

6.1.5. Un jugador al que se le muestre directamente una tarjeta roja en la fase digital por una "infracción deportiva" será suspendido del siguiente partido.

6.2. Etapa física

6.2.1. Un jugador al que se le muestre directamente una tarjeta roja en la fase física por una "infracción deportiva" será suspendido del próximo partido.

6.2.2. Un jugador que reciba dos tarjetas amarillas en la fase física quedará suspendido para el próximo partido.

6.2.3. Un jugador al que se le muestre una tarjeta roja en la etapa física por "conducta antideportiva" según las Reglas del Fútbol Phygital (golpear al oponente con una mano, amenazar la vida del oponente, amenazar la vida de un árbitro, desacuerdo explícito con las acciones del árbitro, etc.) será descalificado hasta el final de la Competición.

6.3. General

6.3.1. Si el inicio de un partido o el transcurso de un partido se retrasa más de 10 minutos, el participante podrá ser sancionado con una penalización por abandono.

6.3.2. La interrupción intencional de los partidos puede someter al infractor a sanciones deportivas, incluida la descalificación.

6.3.3. Las tarjetas amarillas recibidas en las Etapas Digital y Física se suman y si un jugador recibe una tarjeta amarilla en la Etapa Digital y una tarjeta amarilla en la Etapa Física, recibirá una tarjeta roja y se perderá el siguiente partido.

6.3.4. Un jugador que reciba una tarjeta roja durante un partido deberá abandonar el área adyacente al Campo de Juego y al Área Técnica.

6.3.5. La tarjeta roja y la amarilla sólo se pueden mostrar a un jugador, a un suplente o a un miembro del equipo.

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. Normas técnicas para la realización de etapas digitales

8.1. La versión del simulador deportivo: EA SPORTS™ FC 24, licencias, la última disponible.

8.2. Consola: Sony PlayStation 5.

8.3. Los mensajes del juego estarán deshabilitados.

8.4. Está prohibido presionar el botón PS durante un partido con un oponente.

8.5. Modo de juego: Volta. Tipo de juego: partida individual, formato 5x5 (cinco contra cinco).

8.6. Configuración del juego:

- Duración media: 3 minutos.
- Pausa: 2 minutos.
- Nivel de dificultad: legendario.
- Modo competidor: desactivado
- Valoración general del equipo: 95
- Nivel de dificultad: Leyenda;
- Velocidad del juego: normal;
- Diseño del estadio: Musqueam con barreras perimetrales;
- Pelota: estándar;
- Indicador: barra del nombre del jugador;
- Tamaño del indicador del jugador: predeterminado;
- Desvanecimiento del indicador del jugador: activado;
- Indicador de dificultad basado en el jugador: activado;
- Visualización de tiempo/puntuación: activada.

8.7. Los elementos prohibidos para la selección:

- Soccer Aid;
- Estrellas de la MLS.

8.8. A cada equipo se le permite un retraso máximo de diez (10) minutos después de la hora de inicio de la etapa digital. A un equipo que no se presente a la hora de juego programada se le otorgará una derrota por abandono.

8.9. El equipo "local" de un partido es el equipo que en primer lugar ha sido seleccionado en un sorteo para participar en el partido correspondiente. El derecho de saque inicial lo determina automáticamente el simulador deportivo.

9. Normas técnicas para la realización de la etapa física

9.1. Tiempo de juego: dos (2) mitades de "tiempo limpio" (en caso de que el juego se interrumpa, el reloj de juego del tiempo actual también se detiene y se reanuda solo cuando se reanuda el juego) de cinco (5) minutos de duración cada una. El intervalo entre las mitades es de 3 (tres) minutos.

9.2. Al inicio de la Etapa Física, el puntapié inicial lo realiza el equipo que inició en la Etapa Digital.

9.3. A cada equipo se le permite un retraso máximo de diez (10) minutos después de la hora de inicio de la etapa física. A un equipo que no se presente a la hora de juego programada se le otorgará una derrota por abandono.

9.4. Durante la etapa física, está prohibido sujetar deliberadamente el balón cerca de las vallas. En caso de que se cometa una primera falta, el jugador de un equipo recibirá una amonestación verbal; en caso de que se cometa una segunda falta, recibirá una tarjeta amarilla. En caso de que se cometa una falta de este tipo, el equipo contrario tendrá derecho a un tiro libre desde el punto de la falta.

9.5. Durante la etapa física, está prohibido sacar el balón intencionalmente fuera de los límites del terreno de juego. En caso de la primera falta, el jugador de un equipo recibirá una amonestación verbal; en caso de la segunda, recibirá una tarjeta amarilla. En caso de una falta de este tipo, el equipo contrario tendrá derecho a un tiro libre desde el punto de la falta.

9.6. Si el balón se encuentra fuera de los límites del campo, el juego se suspende y el portero del equipo contrario a aquel jugador que fue el último en tocar el balón antes de que saliera de los límites del campo, devuelve el balón al campo de juego. La devolución del balón al campo de juego antes mencionada la realiza el portero con la mano desde dentro de su área penal.

9.7. Requisitos de la cancha.

9.7.1. El partido se disputará en un campo rectangular de acuerdo con los requisitos establecidos en estas Reglas.

9.7.2. Tamaño del terreno de juego.

Longitud del campo (líneas de toque): 38 metros; ancho del campo (líneas de meta): 20 metros.

9.7.3. Equipamiento del terreno de juego con barreras perimetrales

El terreno de juego está delimitado por barreras perimetrales pertenecientes a la zona de juego que delimitan y que no permiten que el balón salga del campo de juego. La altura de las barreras perimetrales sobre la superficie del terreno de

juego debe ser de al menos 1 metro. El diseño de las barreras debe prever puertas para entrar y salir del terreno de juego.

El diseño de las barreras deberá garantizar la seguridad de las personas dentro del área de la cancha, incluyendo ser lisas y planas, libres de irregularidades y protuberancias que puedan ser peligrosas para la vida y la salud de quienes se encuentren dentro de la cancha.

9.7.4. Tamaño de la portería

La distancia (medida interior) entre los postes (barras) es de 5 m y la distancia desde el borde inferior del travesaño hasta el suelo es de 2 m.

9.7.5. El terreno de juego de fútbol deberá ser parejo (sin hendiduras, hoyos ni protuberancias), denso, continuo, uniforme y de un solo color. El césped del terreno de juego deberá estar formado por una superficie artificial (de color verde o azul).

9.7.6. El campo de fútbol deberá tener una señalización clara y uniforme, de 10 a 12 cm de ancho, de conformidad con el Anexo 2. No se podrán ver en el campo de fútbol otras señalizaciones distintas de las especificadas en el Anexo 2.

9.8. Todos los balones utilizados para jugar los partidos deberán:

- Ser esférico;
- Estar fabricados con un material que cumpla los requisitos pertinentes;
- Tener una circunferencia de 68 cm (27 pulgadas);
- Pesar 410 g (14 onzas) al inicio del partido;
- Tienen una presión igual a 0,6 – 1,1 atm (600-1100 g/cm2) al nivel del mar (8,5 lbs/pulgada2 – 15,6 lbs/pulgada2).

10. Determinación del ganador y de los ganadores del premio

10.1. El ganador de la competición es el equipo que gana la final. El equipo que pierde el partido final se lleva el segundo puesto, el equipo que gana el partido por el tercer puesto se lleva el tercer puesto.

10.2. Los equipos que obtengan el segundo y tercer lugar en la Competición serán honrados como parte del podio de la Competición.

10.3. El procedimiento de adjudicación del premio al ganador y a los premiados se determinará de la siguiente manera:

10.3.1. Fase de grupos.

- Distribución: El torneo inicia 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 grupo todos contra todos. El formato GSL (Good-Similar-Luck) se utiliza en esta fase. El formato GSL o Good-Similar-Luck es un sistema de torneo utilizado principalmente en competencias de grupos con eliminación doble, diseñado para

garantizar un mínimo de dos partidos por equipo y una estructura de clasificación justa. Es popular en eventos de deportes electrónicos.

- Características principales del formato GSL:

1. Distribución de grupos:

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

2. Primera ronda:

- Los equipos se enfrentan en un primer partido (matchup) inicial, dividiéndose en dos partidas.

- Los ganadores de estos partidos avanzan al "partido de ganadores", mientras que los perdedores pasan al "partido de perdedores".

3. Partido de ganadores:

- Los dos ganadores del primer partido se enfrentan entre sí.

- El ganador de este partido clasifica directamente a la siguiente fase del torneo.

4. Partido de perdedores:

- Los dos equipos que perdieron en la primera ronda se enfrentan en un partido de eliminación.

- El equipo perdedor queda fuera del torneo y el ganador avanza para enfrentarse contra el perdedor del partido de ganadores.

5. Partido decisivo:

- El equipo que perdió el partido de los ganadores se enfrenta al equipo que ganó el partido de los perdedores.

- El ganador de este partido se clasifica como segundo equipo del grupo para avanzar a la siguiente fase.

- Avance a Playoffs: Al finalizar esta fase, 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 play-offs (eliminatoria) para definir quiénes continuarán en la competencia.

10.3.2. Fase de playoffs.

- En esta ronda participan los equipos que finalizan en segundo y tercer lugar de cada grupo.
- Partidos: Se celebran partidos de eliminación simple donde los equipos deben ganar sus respectivos enfrentamientos para avanzar.
- Los ganadores de esta ronda clasifican a los cuartos de final, junto con los equipos que quedaron primeros en la fase de grupos.

10.3.3. Cuartos de final.

- En esta ronda, los equipos que quedaron primeros en sus grupos se unen a los ganadores de los playoffs.
- Formato: Eliminación directa. Los equipos que ganan su partido avanzan a la semifinal.

10.3.4. Semifinales.

- En esta fase se enfrentan los ganadores de los cuartos de final.
- Formato: Eliminación directa. Los equipos que ganan sus partidos avanzan a la gran final, mientras que los perdedores jugarán un partido adicional para determinar el tercer lugar.

10.3.5. Partido final y por el tercer puesto.

- Final: Los dos equipos ganadores de las semifinales se enfrentarán en la final. El ganador de este partido será el campeón del torneo.
- Tercer Lugar: Los equipos que pierdan en semifinales jugarán un partido adicional para determinar quién ocupa el tercer lugar.

10.3.6. Criterios de desempate

- Si algún partido de cualquier fase finaliza en empate, se realizará una tanda de penaltis para determinar el ganador.
- El ganador del torneo final será el equipo que gane la gran final, mientras que se entregarán premios al primer, segundo y tercer lugar según los resultados de los partidos de la final y el tercer lugar.

10.3.7. 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 (equipamiento)

11.1.1. una camiseta con mangas;

11.1.2. pantalones cortos (los porteros pueden usar pantalones deportivos);

11.1.3. calcetines (la cinta o cualquier material aplicado o usado externamente debe ser del mismo color que la parte de los calcetines a la que se aplica o cubre);

11.1.4. espinilleras (deben estar hechas de un material adecuado para brindar una protección razonable y que quede bien cubierta por los calcetines);

11.1.5. calzado (tacos) para jugar en césped artificial (el diseño de la suela del calzado (tacos) debe ser como se muestra en las figuras 1 y 2:

(Foto 1) (Foto 2)

(El diseño de la suela del calzado (tacos) puede no ser como se muestra en las imágenes 3 y 4:

(Foto 3) (Foto 4)

11.2. Colores del equipo (uniforme)

- Los dos equipos deberán usar 2 (dos) colores de equipamiento (oscuro y claro) para distinguirse entre sí y de los oficiales del partido.
- Cada portero deberá llevar colores que los diferencien de los demás jugadores y de los árbitros del partido.
- Si las camisetas de dos porteros son del mismo color y ninguno tiene otra camiseta, los árbitros permitirán que se juegue el partido.
- Las camisetas interiores deben ser de un solo color que sea el mismo color que el color principal de la manga de la camiseta o deben presentar un patrón/colores que repliquen exactamente la manga de la camiseta.
- Los pantalones cortos/mallas de compresión deben ser del mismo color que el color principal de los pantalones cortos o la parte más baja de los pantalones cortos; los jugadores del mismo equipo deben usar los mismos colores.
- El equipo “local” deberá vestir camisetas oscuras y el equipo “visitante” deberá vestir camisetas claras. No obstante, si ambos equipos están de acuerdo, podrán cambiar los colores de las camisetas según lo decida el árbitro disciplinario.

11.3. Lemas, declaraciones, imágenes y publicidad en el uniforme (equipamiento)

- Todos los logotipos publicitarios (patrocinadores/socios) deben coordinarse con el Organizador de acuerdo con los documentos reglamentarios.
- El uniforme (equipamiento) no debe tener ningún lema, declaración o imagen política, religiosa o personal. Los jugadores no deben mostrar camisetas y calzas que muestren lemas, declaraciones o imágenes políticas, religiosas o personales, o cualquier otro tipo de publicidad que no sea el logotipo del fabricante. En caso de cualquier infracción, el jugador y/o el equipo serán sancionados por el Organizador. Los demás requisitos del uniforme (equipamiento) deportivo se establecen en las Reglas y Reglamentos.

11.4. Numeración en el equipo

- El principio de numeración de los jugadores normalmente es del 1 al 15, reservándose el número 1 para el portero a menos que se estipule lo contrario en los documentos reglamentarios y/o por decisión del Organizador (Panel Principal de Jueces).
- El número de cada jugador deberá ser visible en su espalda y distinguirse del color principal de la camiseta.
- El número con el que el jugador se haya inscrito para la Competición deberá tener obligatoriamente una altura de 25 cm (sin contar el borde), colocarse en la espalda de la camiseta y estar centrado. En el caso de camisetas a rayas o multicolores, el número personal deberá colocarse dentro de un inserto rectangular de un solo color.

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 entrarán en vigor inmediatamente después de su aprobación, a menos que el Organizador indique lo contrario sin notificación adicional a los participantes.

12.2. Los asuntos no regulados por estas Reglas Técnicas se resolverán de acuerdo con las Reglas de Deporte Phygital del WPC, 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 documentos reglamentarios y reglas de las federaciones deportivas internacionales pertinentes.

12.3. En caso de discrepancias entre las normas del Reglamento Técnico, el Reglamento WPC de Deporte Phygital y otros documentos reglamentarios, la interpretación de las normas de los respectivos documentos, así como la decisión final sobre la superación de las contradicciones pertinentes, serán tomadas 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.

Formato de la competición

Nota de WPC: *A continuación se describe el formato recomendado por el WPC para una competición de 16 equipos. En el caso de una competición con un número diferente de equipos y que utilice un sistema diferente, descríbalo en el Apéndice 1 (a continuación) en un formato similar o póngase en contacto con el WPC.*

1. Los equipos participantes en la Competición se dividen en dos grupos de 4 equipos, donde los partidos se juegan en el formato "GSL sin 5º partido", el Organizador determina la composición de los grupos mediante un sorteo. Los equipos clasificados del 1º al 3º lugar avanzan a la siguiente etapa de la Competición donde competirán en partidos utilizando el sistema de Eliminatoria Simple, comenzando desde 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 sistema 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 se lleva el 1er lugar del grupo, mientras que el perdedor se lleva el 2do lugar;
   - Los equipos que perdieron en la primera ronda se enfrentarán entre sí en la segunda ronda en un partido por el 3er y 4to lugar. El ganador de este partido ocupará el 3er lugar del grupo, mientras que el perdedor ocupará el 4to lugar.

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

   El lado izquierdo de la tabla del torneo está formado por los equipos de los grupos A y B, mientras que el lado derecho está formado por los equipos de los grupos C y D.

   Los equipos compiten en la etapa de cuartos de final para avanzar a las semifinales. Los equipos juegan partidos de semifinales para avanzar a la final. Los ganadores de los partidos de semifinales pasan a la final, mientras que los perdedores juegan un partido por el tercer puesto. El equipo que gane el partido final se convierte en el ganador de la competición.

Apéndice 2

a las Reglas Técnicas

Torneo soporte

Group Stage

1st stage

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

2nd stage

		Score	Pen
	11	Score	Pen
-	Winner 1	0	0
-	Winner 2	0	0
	9	Score	Pen
-	Loser 1	0	0
-	Loser 2	0	0
	12	Score	Pen
-	Winner 3	0	0
-	Winner 4	0	0
	10	Score	Pen
-	Loser 3	0	0
-	Loser 4	0	0
	15	Score	Pen
-	Winner 5	0	0
-	Winner 6	0	0
	13	Score	Pen
-	Loser 5	0	0
-	Loser 6	0	0
	16	Score	Pen
-	Winner 7	0	0
-	Winner 8	0	0
	14	Score	Pen
-	Loser 7	0	0
-	Loser 8	0	0

3rd stage

		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

		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

		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

		Score	Pen
	27	Score	Pen
-	Loser 25	0	0
-	Loser 26	0	0

Final

		Score	Pen
	28	Score	Pen
-	Winner 25	0	0
-	Winner 26	0	0