

1. Términos y abreviaturas

El **Panel Principal de Jueces** (CPJ) es un organismo autorizado creado por el Organizador para garantizar el cumplimiento de los documentos reglamentarios de cada Competición durante toda la misma y coordinar el arbitraje deportivo desde la fase inicial de planificación hasta la ejecución de la Competición.

Jugador/Participante/Atleta es una persona que participa en las Competiciones, incluyendo a quienes hayan presentado una solicitud para participar.

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

Equipo es un grupo de atletas admitidos para participar en las Competiciones.

Partido es una competición deportiva que se celebra como parte de las Competiciones entre atletas de dos Equipos y que consta de una fase digital y una física. Los documentos reglamentarios son las Reglas de Deporte Phygital del WPC (incluidas las Reglas de Basketball Phygital), las Reglas Técnicas, el Reglamento Disciplinario, el Reglamento del Jurado Principal y de los Jurados de la Competición, las decisiones emitidas por el Jurado Principal y otros documentos aprobados por el Organizador que rigen ciertas áreas de la organización y celebración de la Competición.

El Organizador es WhatYouPlay

Las Reglas del Baloncesto Phygital son las reglas del Baloncesto Phygital, aprobadas por el WPC.

La Competición es .

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

Reglamento Técnico es un documento reglamentario aprobado por el Organizador que define las condiciones y procedimientos para la celebración de la Competición.

WPC – Comunidad Mundial Phygital, una organización sin ánimo de lucro y no gubernamental con varios miembros que proporciona dirección general y supervisa la introducción y popularización del Deporte Phygital a nivel internacional.

Todos los términos del Glosario pueden aparecer en las Reglas Técnicas tanto en mayúsculas como en minúsculas sin que se modifique su significado.

Los términos y definiciones proporcionados en el texto de las Reglas Técnicas pueden utilizarse tanto en singular como en plural sin que se modifique su significado.

Todas las referencias a personas, tal como se describen en las Reglas Técnicas, incluyen tanto el género masculino como el femenino.

2. Disposiciones Generales

2.1. La Competición se celebrará en la disciplina de Baloncesto Phygital de conformidad con las Reglas de Deporte Phygital del WPC (incluidas las Reglas de Baloncesto Phygital) y otros documentos reglamentarios. De ser necesario, el Organizador o el Jurado Principal podrán determinar características adicionales de la Competición.

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

2.3. La Competición se celebrará del 10 al 15 de febrero.

2.4. Sede de la competición: 15 de febrero.

3. Sistema de Organización de la Competición

3.1. Participarán 8 equipos en la Competición, con un mínimo de 2 y un máximo de 4 atletas en cada equipo, incluyendo al menos un portero. Para facilitar la organización de su participación en la Competición, cada equipo podrá contratar a un máximo de 3 personas, entre las que se incluirán entrenadores, oficiales del equipo y representantes del personal administrativo y técnico. El procedimiento de admisión a la Competición es el siguiente:

- la lista de participantes es elaborada y aprobada por el Organizador;
- atletas masculinos y femeninos, tanto aficionados como profesionales, pueden participar en la Competición;
- la edad mínima para participar en la Competición es de 16 años al momento de presentar la solicitud de participación;
- las personas que cumplan con los documentos reglamentarios pueden participar en la Competición;
- la solicitud de participación en la Competición se presenta según el formulario aprobado por el Organizador; Las solicitudes deben enviarse a más tardar 14 días antes de la fecha de inicio del concurso a través de la plataforma WPC+.
- Lista de documentos (personales y médicos) que deben presentarse con la solicitud:
 - o Documento de identidad (ID)
 - o Otros documentos:

- El Organizador se reserva el derecho de rechazar la solicitud en caso de incumplimiento de las Normas y Reglamentos o de los Documentos Regulatorios, en caso de detectar información incompleta o inexacta, así como si la participación de la persona en la Competición pudiera afectar negativamente a la reputación e imagen de la Competición, así como en otros casos a discreción del Organizador.

- El Organizador se reserva el derecho de denegar el acceso a la Competición si los nombres de sus cuentas (apodos) o los nombres de sus equipos:

- están protegidos por derechos de autor de un tercero (sin autorización escrita del titular de los derechos de autor);

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

- son similares o idénticos a los apodos de los oficiales de la Competición; Tener un significado obsceno, indecente, ofensivo o provocador.

3.2. Los equipos que participan en la Competición se ajustarán al formato descrito en el Apéndice 1 del Reglamento Técnico.

3.3. Cada Partido consta de dos fases:

3.3.1. Fase Digital

La fase digital se disputa de acuerdo con el Reglamento de Baloncesto Phygital, teniendo en cuenta las particularidades establecidas en este Reglamento Técnico y otros documentos reglamentarios. La fase digital se juega en formato 2x2 (dos jugadores por equipo).

3.3.2. Fase Física

Los partidos de la fase física se juegan de acuerdo con el Reglamento de Baloncesto Phygital, teniendo en cuenta las particularidades establecidas en este Reglamento Técnico y otros documentos reglamentarios.

Cada equipo está representado por 2 (dos) atletas en cada partido.

El atleta restante del equipo es un suplente y puede entrar en el partido durante el mismo, según el procedimiento establecido en el Reglamento de Baloncesto Phygital.

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

3.3.4. Los resultados del sorteo determinarán los equipos "local" (equipo a la izquierda o arriba, según la visualización del cuadro) y "visitante" (equipo a la derecha o abajo, según la visualización del cuadro) en los partidos.

3.3.5. Para cada partido, un equipo podrá nominar a un máximo de 3 (tres) atletas de la lista total de inscritos del torneo.

3.4. El ganador de un partido de 2 (dos) etapas se determinará por la suma de los puntos anotados en las etapas Digital y Física. En caso de empate, el ganador del partido se determinará mediante una serie de tiros libres posteriores al partido, de acuerdo con las Reglas Técnicas. Según las Reglas del Baloncesto Phygital, un tiro libre es la oportunidad que se le da a un jugador de anotar un punto, sin oposición, desde una posición detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.

3.5. El árbitro realizará un sorteo para determinar qué equipo lanzará primero.

Una serie de tiros libres posteriores al partido incluye tres lanzamientos por cada equipo. Los lanzamientos se realizarán por equipos de forma alternada. No se permite rebote durante la serie de tiros libres posteriores al partido. Solo el jugador que realiza el lanzamiento y el árbitro podrán estar presentes en la cancha durante los lanzamientos. Si, antes de que ambos equipos realicen tres lanzamientos cada uno, uno de ellos lanza más balones a 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 un balón más que el otro, con el mismo número de lanzamientos.

Todos los lanzamientos serán realizados por jugadores diferentes; un jugador podrá repetir un lanzamiento solo después de que todos los jugadores elegibles hayan realizado sus lanzamientos.

Cada tiro libre de una serie se ejecutará de acuerdo con las Reglas del Baloncesto Phygital.

El jugador que ejecute el tiro libre deberá:

- Colocarse detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.
- Utilizar cualquier método de ejecución de tiro libre de manera que el balón entre en la canasta desde arriba del aro o lo toque.

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

3.6. El calendario de la competición, incluyendo las fechas, la hora y la sede de los partidos y las parejas de semifinales, será determinado por el Organizador, quien notificará a los participantes de la competición con antelación.

3.7. Si existen razones válidas, un participante de un Equipo en la Competición podrá ser sustituido por decisión del Organizador. Los participantes podrán ser sustituidos a más tardar 24 horas antes del inicio de la Competición en la que participe el Equipo, siempre que cumplan con los requisitos para la presentación del Formulario de Solicitud.

En circunstancias excepcionales, el Jurado Principal podrá, a su discreción, aprobar una sustitución incluso después del plazo de 24 horas antes del inicio de la Competición.

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

- En la fase digital: solo 2 (dos) atletas que participen en la fase correspondiente estarán presentes en la FoP.
- En la fase física: solo los jugadores de campo estarán presentes en la FoP mientras el jugador sustituto esté sentado en el banquillo. Los oficiales del equipo no podrán entrar en la FoP ni en el banquillo.

4. Derechos y responsabilidades de los participantes

4.1. Los participantes de la competición tienen derecho a:

- 1) ser evaluados de forma correcta e imparcial;
- 2) recibir los resultados completos de la competición a través de un representante del equipo;
- 3) dirigirse al Jurado Principal a través de un representante del equipo o un entrenador.

4.2. Los participantes de la competición 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 y mostrar respeto hacia los Oficiales de la Competición, los espectadores, los medios de comunicación y otros participantes;
- 3) seguir las reglas de deportividad y juego limpio;
- 4) ingresar al Estadio de Competición únicamente con el uniforme (equipamiento) de acuerdo con la Cláusula 11 de estas Reglas Técnicas;
- 5) asistir a la sede de la competición acompañados por el entrenador o 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 el orden de entrada al Terreno de Juego, 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 de la Competición 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 para los Participantes de la Competición aprobados por el Organizador, así como los establecidos en los Documentos Reglamentarios;

11) Estar presente durante la formación de la alineación de salida, siguiendo los procedimientos detallados en el Reglamento Técnico y los Documentos Reglamentarios. Asimismo, deberán firmarlo y proporcionar la información requerida si fuera necesario;

12) Asegurarse de que los participantes y los representantes de los equipos estén presentes únicamente según lo prescrito en los Documentos Reglamentarios.

4.3. Los Participantes de la Competición no podrán:

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

2) Inutilizar o dañar de cualquier otra forma el equipamiento deportivo;

3) Interferir de cualquier manera con el desarrollo de la competición, interrumpiendo el desarrollo normal del Partido;

4) Retrasar deliberadamente el desarrollo del Partido;

5) Participar en cualquier acción que perturbe la organización y el desarrollo normal de la Competición, infrinja las Reglas del Baloncesto Phygital, las disposiciones de este Reglamento Técnico y otros documentos reglamentarios.

6) Conspirar entre sí;

7) Recibir o utilizar información no autorizada;

8) Utilizar cualquier elemento de software que afecte a la mecánica del juego, incluyendo aquellos diseñados para modificar los parámetros del juego con el fin de obtener una ventaja o crear obstáculos para el oponente en el desarrollo normal del Partido.

9) Utilizar cualquier artículo, equipamiento o material no previsto en el Reglamento de Baloncesto Phygital, el Reglamento Técnico u otros documentos reglamentarios, y que suponga un riesgo potencial para la vida o la salud de terceros o del propio participante.

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

11) Ejercer influencia ilícita en los resultados de los Partidos celebrados como parte de la Competición. Ejemplos de influencia ilícita incluyen, entre otros:

- pérdida intencional por cualquier motivo;
- jugar en beneficio de otro Participante para ayudarlo en cualquier etapa de la Competición;
- amañar Partidos de cualquier forma;
- colusión para compartir dinero u otro premio.

La lista de acciones prohibidas no es exhaustiva; se pueden detallar prohibiciones adicionales en las disposiciones del Reglamento Técnico 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 Competición son responsables de preparar, completar y firmar los protocolos e informes que documentan y formalizan el progreso y los resultados del proceso de competición, de acuerdo con las directrices descritas en los documentos reglamentarios.

5.4. El árbitro (Juez Principal de la Disciplina o un miembro autorizado del Panel Principal de Jueces) preparará las alineaciones titulares en presencia de los representantes de los equipos participantes a más tardar una hora antes del inicio de la Competición.

6. Infracciones Disciplinarias y sanciones

6.1. Si un participante de la Competición comete una infracción no prevista directamente en las Reglas de Baloncesto Phygital y/o estas Reglas Técnicas, los Organizadores de la Competición tendrán derecho a imponerle una de las sanciones deportivas previstas en las Reglas de Baloncesto Phygital, basándose en la analogía legal, la analogía estatutaria y 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 podrá ser declarado incompleto.

6.3. La interrupción intencionada de los partidos podrá dar lugar a sanciones deportivas para el infractor, que pueden llegar hasta la descalificación.

6.4. La mala conducta se sancionará con una amonestación o expulsión.

6.5. Comportamiento indisciplinado por interrumpir el juego pulsando el botón PS. Si se comete una vez, se sanciona con una amonestación. Si se comete repetidamente por un atleta

del mismo equipo, una de las infracciones mencionadas se sanciona con la expulsión del atleta que la cometió. 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 la Fase Digital.

La comisión de una de las infracciones mencionadas en este párrafo por tercera vez por parte de un atleta del equipo se sanciona con la pérdida del equipo en la Fase Digital del partido con un resultado de 0:15.

7. Apelaciones

7.1. Un representante del equipo o un atleta podrán presentar una apelación contra el resultado de una actividad deportiva (en adelante, la "Apelación") en relación con una infracción de los documentos reglamentarios, a saber:

- Infracción de un artículo y un párrafo del Reglamento de Deporte Phygital del WPC;
- Falta de igualdad de condiciones para los atletas durante una actividad deportiva;
- Actuaciones indebidas del/de los árbitro(s);
- Ignorancia por parte del/de los árbitro(s) de las faltas sistemáticas de conducta del participante, que no hayan dado lugar a la imposición de medidas disciplinarias por parte del/de los árbitro(s).

7.2. Las apelaciones deben presentarse por escrito al Jurado Principal a más tardar 15 (quince) minutos después de la finalización del partido. La apelación debe indicar y corroborar los motivos de su presentación.

7.3. El Jurado Principal considera la apelación en el plazo de una (1) hora desde su recepción.

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

7.5. El Árbitro Principal notificará la decisión del Panel Principal de Jueces, resultante de la revisión de la apelación, a los representantes de los participantes que participaron en el partido apelado, y/o a los propios participantes.

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

8. Reglas Técnicas para la Celebración del Escenario Digital

8.1. La plataforma de juego de la Competición es PS5, equipada con el juego NBA 2K25, con licencia, en su última versión.

8.2. Modo de Juego de la Competición: JUEGA AHORA / ASECO / 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, ni en defensa ni en ataque; cualquier técnica proporcionada por el juego puede utilizarse para ganar.

8.7. Los equipos pueden elegir a cualquier personaje cuya calificación no supere 97 de la lista de equipos históricos (no se permite elegir entre las listas de equipos NBA y Clásicos) para participar en el Escenario Digital.

8.8. Los equipos deben seleccionar sus personajes para el juego a más tardar una hora antes del inicio del partido e indicar esta información en las alineaciones iniciales, así como informar al secretario o al árbitro sobre su elección en presencia de los participantes. La prioridad en la selección de personajes se determinará mediante un sorteo realizado por el árbitro principal de la disciplina o un representante del panel de jueces principales en presencia de los representantes de ambos equipos.

8.9. En la fase digital, la primera posesión del balón la determina automáticamente el simulador deportivo.

8.10. Los equipos juegan en formato 2x2.

La fase digital finaliza cuando uno de los equipos anota 19 (diecinueve) puntos. Si uno de los equipos anota 19 (diecinueve) puntos, pero la diferencia con el equipo contrario no llega a dos, la fase digital finaliza igualmente. Si un equipo anota 20 (veinte) puntos, esta puntuación también se registra y la fase digital finaliza.

8.11. En caso de desconexión de un jugador (desconexión de la red, error, etc.), se deberá repetir el partido conservando el marcador en el momento de la desconexión.

8.12. En caso de repetición, la composición de los equipos debe ser la misma. La posesión del balón también permanece en manos del equipo que la tenía antes de la desconexión.

8.13. Los participantes deben desactivar los mensajes del juego; está prohibido activarlos.

9. Reglas Técnicas para la Celebración de la Fase Física

9.1. Cancha y balón

9.1.1. El partido se juega en una cancha de 3x3 con una sola canasta. La superficie de juego de una cancha estándar de 3x3 tiene unas dimensiones de 15 m (ancho) x 11 m (largo)

(los parámetros no pueden contradecir las Reglas del Baloncesto Fygyital). La cancha deberá tener un área marcada de la misma manera que una cancha de baloncesto tradicional, incluyendo una línea de tiros libres (5,80 m), una línea de 2 puntos (6,75 m) y un semicírculo de no carga debajo de la canasta donde no se sancionan faltas por colisión.

9.1.2. La altura del aro sobre la cancha: 3,05m ; el diámetro del aro: 45cent ; el tamaño del escudo: (horizontal) (vertical), incluyendo el marco (los parámetros no pueden contradecir las Reglas del Baloncesto Phygital).

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

9.1.4. Se utilizará un balón que cumpla con las Reglas de Baloncesto Phygital. La circunferencia del balón: 72-74cm ; el peso del balón al inicio del partido: 510-567 gramos (los parámetros no pueden contradecir las Reglas de Baloncesto Phygital).

9.2. Inicio de la fase física

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

9.2.2. El árbitro de la fase física deberá realizar un sorteo antes del inicio de la fase para decidir qué equipo tendrá la primera posesión del balón. El equipo que gane el sorteo recibirá el balón primero en la fase física.

9.2.3. La fase física debe comenzar con 2 (dos) jugadores de cada equipo en la cancha.

9.2.4. El marcador de la fase física comienza con el marcador registrado al final de la fase digital.

9.3. Tiempo de juego/Ganador del partido

9.3.1. El partido termina cuando uno de los equipos anota 39 (treinta y nueve) puntos o cuando se agota el tiempo de juego (una mitad de 7 minutos). El reloj se detendrá durante los tiros libres y a balón parado. El cronómetro se reiniciará tras completar el intercambio de balón (en cuanto el balón esté en manos del equipo atacante). Si uno de los equipos anota cuarenta (40) puntos, este marcador también se fija y el partido termina.

9.3.2. En caso de que ningún equipo haya anotado 39 puntos y el tiempo de la fase física haya expirado, el equipo que haya anotado más puntos al final del tiempo principal gana.

El partido. En caso de empate en el marcador total al final del tiempo principal, el ganador se determinará de acuerdo con estas Reglas.

9.3.3. Un equipo perderá el partido por incomparecencia si a la hora de inicio programada no se encuentra en la cancha con 2 jugadores listos para jugar. En caso de incomparecencia, el marcador se marcará con w-0 o 0-w (w significa victoria).

9.3.4. Un equipo perderá por incomparecencia (por falta de jugadores) si abandona la cancha antes del final del partido o si todos sus jugadores se lesionan o son descalificados.

En caso de incomparecencia, el equipo ganador puede optar por mantener su marcador o por incomparecencia; en ambos casos, el marcador del equipo incomparecente será 0.

9.3.5. Un equipo que pierda por incomparecencia o incomparecencia será descalificado de la Competición.

10. Determinación del Ganador y los Premiados

10.1. El Ganador de la Competición será el equipo que gane la final. El equipo que pierda la final se quedará con el segundo lugar.

10.2. Los equipos que obtengan el segundo y tercer lugar en la Competición serán reconocidos como ganadores de premios.

10.3. El procedimiento de premiación para el ganador y los premiados se determinará de la siguiente manera:

11. Requisitos del Uniforme (Equipamiento)

11.1. Uniforme (equipamiento) obligatorio

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

11.1.2. Pantalones cortos.

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 deportivas de cualquier combinación de colores. No se permiten luces intermitentes, materiales reflectantes ni otras decoraciones.

11.1.6. Colores del equipamiento

- Ambos equipos deben usar 2 (dos) colores de equipamiento (oscuro y claro)

para distinguirse entre sí y de los árbitros.

- Las camisetas deben ser del mismo color, tanto por delante como por detrás.

- Los pantalones cortos no pueden ser del mismo color que las camisetas, pero deben ser del mismo color por ambos lados.

La ropa interior debe ser del mismo color que los pantalones cortos y las camisetas, si son visibles durante el partido. El equipo local debe usar camisetas claras y el visitante, camisetas oscuras. Sin embargo, si ambos equipos están de acuerdo, pueden cambiar el color de las camisetas según lo determine el árbitro disciplinario.

11.1.7. Lemas, declaraciones, imágenes y publicidad en el equipo

- Todos los logotipos publicitarios (de patrocinadores/socios) deben coordinarse con el organizador de acuerdo con los documentos reglamentarios.
- El uniforme (equipamiento) no debe tener lemas, declaraciones ni imágenes políticas, religiosas o personales. Los jugadores no deben mostrar ropa interior (camisetas, pantalones cortos/mallas) que muestre lemas, declaraciones o imágenes políticas, religiosas o personales, ni publicidad que no sea el logotipo del fabricante.

En caso de cualquier infracción, el jugador o el equipo serán sancionados por el organizador de la competición. Los demás requisitos del equipamiento deportivo se establecen en los documentos reglamentarios.

11.1.8. Numeración en el equipo

Cada miembro del equipo debe llevar una camiseta con números de un solo color en la parte delantera y trasera, que contrasten con el color de la camiseta.

Todos los números deben ser claramente visibles y:

- los números de la espalda deben tener al menos 15 cm de altura;
- Los números en el frente deben tener al menos 5 cm de alto;
- El ancho de los números debe ser de al menos dos centímetros.
- Los equipos solo pueden usar los números 0 y 00, así como del 1 al 99;
- Los jugadores de un equipo no pueden tener números duplicados;
- Cualquier publicidad o logotipo debe colocarse al menos a 5 cm del número.

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

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

11.2.2. No se permite lo siguiente:

- Protecciones para dedos, manos, muñecas, codos o antebrazos, cascos, escayolas o vendajes de cuero, plástico, plástico flexible (blando), metal o cualquier otro material duro, incluso si están cubiertos con un acolchado suave.
- Artículos que puedan cortar o causar abrasiones (las uñas deben estar bien cortas).

11.3. Accesorios para el cabello y joyas.

11.3.1. Se permite lo siguiente:

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

- Mangas y calcetines de compresión.
- Cascos. No debe cubrir parcial ni totalmente ninguna parte del rostro (ojos, nariz, labios, etc.) y debe ser seguro tanto para el jugador que lo lleve como para los demás jugadores. El casco no debe tener elementos que se abran o cierren alrededor del rostro o el cuello, ni elementos que sobresalgan.
- Rodilleras, si están debidamente cubiertas;
- Equipo de protección para narices lesionadas, incluso si es de material duro;
- Gafas, siempre que no representen ningún riesgo para los demás jugadores;
- Muñequeras y cintas para la cabeza con un ancho máximo de 10 (diez) cm, hechas de tela.
- Cintas para manos, hombros, piernas, etc.
- Tobilleras.

12. Disposiciones finales

12.1. El Reglamento Técnico entra en vigor desde el momento de su aprobación por el Organizador. Las revisiones y adiciones al Reglamento Técnico requieren la aprobación del Organizador y se implementarán inmediatamente después de su aprobación, a menos que el Organizador indique lo contrario sin notificar a los participantes.

12.2. Los asuntos no regulados por el presente Reglamento Técnico se resolverán de conformidad con el Reglamento de Deporte Phygital del WPC, otros documentos reglamentarios, las decisiones del Panel Principal de Jueces y otros documentos reglamentarios aplicables.

En caso necesario, el Organizador se reserva el derecho de utilizar los documentos reglamentarios y las normas de las federaciones deportivas internacionales pertinentes.

12.3. De ser 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 respectivos documentos, así como la decisión final sobre la solución de las contradicciones pertinentes, serán tomadas por el Organizador. Esta decisión se guiará por la jurisprudencia, la analogía estatutaria y los principios de buena fe, razonabilidad y equidad.

Formato de la competición

1. Los equipos participantes se dividen en dos grupos de 4 equipos. Los partidos se juegan según el formato "GSL sin quinto partido". El Organizador determina la composición de los grupos mediante sorteo. Los equipos clasificados del 1.º al 3.er puesto avanzan a la siguiente fase de la competición, donde competirán en partidos de Eliminatoria Directa, comenzando desde las semifinales en el siguiente orden:

- Semifinal;
- Partido por el tercer puesto;
- Final.

Los partidos del torneo se juegan según el cuadro fijo (como se describe en el Apéndice 2).

2. El formato "GSL sin quinto 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 primera ronda, los miembros del grupo se dividen en parejas por sorteo;
- Los ganadores de cada pareja se enfrentan en la segunda ronda para disputar el primer y segundo puesto del grupo. El ganador ocupa el primer puesto del grupo y el perdedor el segundo.
- Los equipos que perdieron en la primera ronda compiten entre sí en la segunda ronda por el tercer y cuarto puesto. El ganador ocupa el tercer puesto del grupo y el perdedor el cuarto.

2. Los equipos que ocupen el primer puesto del grupo avanzan directamente a las semifinales.

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