

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 Dancing 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 Dancing Phygital son las reglas del Dancing 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. Para cada etapa de la Competición, el Organizador proporciona una lista de pistas (canciones), como se detalla en el Apéndice n.º 1 del Reglamento Técnico. Durante cada etapa de la Competición, el Organizador selecciona pistas (canciones) de la lista designada mediante un sorteo, y una vez reproducida una pista, no se puede repetir.

Durante toda la competición, excepto en la Final, la dificultad de las pistas (canciones) utilizadas es baja, moderada o intensa.

En la Final, solo se utilizan pistas (canciones) con una dificultad intensa.

3.4. Los procedimientos y el protocolo de puntuación para los participantes se establecen mediante los algoritmos del juego Just Dance, y el software realiza los cálculos automáticamente.

3.5. El calendario de la Competición, incluyendo las fechas, la hora y el lugar de los Partidos, así como las parejas y los cuadros de semifinales, será determinado por el Organizador, quien notificará a los participantes con antelación.

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) obtener información sobre los resultados obtenidos en la competición;

- 3) dirigirse al Jurado Principal a través de un representante del equipo o un entrenador

4) utilizar un descanso de no más de 10 (diez) minutos entre pistas (canciones) durante un partido. El participante de la competición deberá notificar a los árbitros la necesidad de un descanso después de completar su baile con una pista (canción) en particular;

5) notificar a los árbitros cualquier problema técnico que surja durante el partido.

6) Asistir a la competición con un entrenador o un representante oficial del equipo.

4.2. Los participantes de la competición deberán:

1) conocer y seguir las instrucciones del Reglamento y los requisitos de los organizadores;

2) Cumplir con las normas de conducta generalmente aceptadas y mostrar respeto hacia los Oficiales de la Competición, los espectadores, los medios de comunicación y los demás Participantes;

3) Seguir las reglas de deportividad y juego limpio;

4) Asistir a la sede de la Competición acompañados por el entrenador o representante oficial del Equipo;

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

6) Cumplir estrictamente con el orden de entrada al Terreno de Juego, según lo establecido por el sorteo;

7) Los Participantes deben estar preparados para el Partido e informar de su disponibilidad dentro de los dos minutos posteriores a su entrada al Terreno de Juego;

8) Informar de su disponibilidad para continuar con la canción dentro de los dos minutos posteriores a la finalización de la canción anterior;

9) Cumplir con las normas establecidas en el contrato de licencia de los respectivos desarrolladores de videojuegos. Los participantes del Concurso serán personalmente responsables del incumplimiento de los derechos de propiedad intelectual, así como del acuerdo de licencia de los desarrolladores del videojuego;

10) cumplir con las normas de seguridad, funcionamiento del equipo y antidopaje;

11) cumplir con el código de vestimenta y demás requisitos de vestimenta para los participantes del Concurso, aprobados por el Organizador;

12) Estar presente durante la formación de la alineación inicial, siguiendo los procedimientos detallados en el Reglamento Técnico y los documentos reglamentarios. Deberán firmarlo y proporcionar la información necesaria si es necesario.

13) Asegurarse de que los participantes y los representantes de los equipos estén presentes únicamente según lo prescrito en el Reglamento.

4.3. Los participantes de la competición no podrán:

- 1) interferir con el trabajo del árbitro o de sus oficiales de competición;
- 2) inutilizar o dañar de cualquier otro modo el material deportivo;
- 3) interferir con el desarrollo del juego, interrumpiendo así el desarrollo natural del partido (incluido cruzar la línea de demarcación);
- 4) retrasar deliberadamente el desarrollo del partido;
- 5) participar en cualquier acción que altere la organización y el desarrollo normal de la competición, infrinja las reglas de la danza phygital, las disposiciones de este Reglamento Técnico y otros documentos reglamentarios;
- 6) conspirar entre sí;
- 7) recibir o utilizar información no autorizada. 8) usar cualquier elemento de software que afecte la mecánica del juego, incluidos aquellos diseñados para cambiar los parámetros del juego con el fin de dar una ventaja a ellos mismos y/o crear obstáculos para su oponente con respecto al desarrollo normal del Partido;
- 9) usar varias cuentas en la Competición por un mismo participante, así como intentar transferir su cuenta a un tercero. Los participantes deben informar de inmediato al Organizador/Árbitros de cualquier cambio relacionado con el uso de su cuenta;
- 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) usar cualquier artículo, inventario o equipo no autorizado que no esté permitido por las Reglas de Phygital Dancing, las Reglas Técnicas u otros documentos reglamentarios de la Competición y que represente un riesgo potencial para la seguridad y el bienestar de terceros y/o del participante.
- 12) ejercer una 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; prohibiciones adicionales pueden describirse 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 Competición se determinará de acuerdo con los documentos Reglamentarios del Organizador.
- 5.3. Durante los Partidos de Competición, los árbitros se ubicarán estratégicamente junto a los jugadores, asegurándose de que estén ubicados a diferentes lados para mantener la seguridad.
- 5.4. 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.
- 5.5. El árbitro (Árbitro Principal de la Disciplina o un miembro autorizado del Panel Principal de Jueces) preparará las alineaciones iniciales en presencia de representantes de los equipos participantes a más tardar 1 hora antes del inicio de la Competición.

6. Infracciones Disciplinarias y Sanciones

- 6.1. El comportamiento indisciplinado, así como cualquier otro comportamiento que contravenga las normas y requisitos establecidos en las Reglas de Phygital Dancing, las Reglas Técnicas y los documentos reglamentarios, tendrá consecuencias como una advertencia, la expulsión o la descalificación. Los documentos reglamentarios también podrán prever otras sanciones deportivas en caso de infracciones establecidas en las Reglas Técnicas y/o documentos relacionados.
- 6.2. Si el inicio o la reanudación del Partido se retrasa más de 10 minutos, el participante podrá ser declarado ausente en el Partido de la ronda correspondiente.
- 6.3. La interferencia deliberada en los Partidos y el comportamiento indisciplinado durante la Competición podrán conllevar la imposición de sanciones deportivas, incluida la posible descalificación, para el infractor.
- 6.4. Los participantes podrán estar sujetos a las siguientes sanciones:
- En caso de incumplimiento de la cláusula 8.4 del Reglamento Técnico, el participante podrá ser penalizado con la deducción de 1000 puntos de su puntuación del Partido;
 - En caso de incumplimiento de la cláusula 8.5 del Reglamento Técnico, el participante podrá ser penalizado con la deducción de 1000 puntos de su puntuación del Partido;

En caso de incumplimiento de los requisitos establecidos en el apartado 2 de la cláusula 4.2 del Reglamento Técnico, el participante podrá ser penalizado con una deducción de 1000 puntos o la pérdida del combate.

Si los árbitros, tras considerar la reclamación de un participante sobre problemas técnicos, según el apartado 5 de la cláusula 4.1 del Reglamento Técnico, no encuentran evidencia de dichos problemas, el participante podrá ser penalizado con una deducción de 1000 puntos o la pérdida del combate.

6.5. Si un participante de la Competición infringe una regla no explícitamente descrita en el Reglamento de Phygital Dancing, el Reglamento Técnico y otros documentos reglamentarios, el Organizador, el Jurado Principal, el Panel de Árbitros y la Brigada de Árbitros tendrán derecho a imponerle una de las sanciones deportivas establecidas en el Reglamento de Phygital Dancing. Esta decisión se guiará por precedentes legales, analogías legales, así como por los principios de buena fe, razonabilidad y equidad.

7. Apelaciones

7.1. Un representante del equipo o un atleta podrá 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;
- acciones 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 considerará la apelación en el plazo de una (1) hora desde su recepción.

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

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

7.6. La decisión del Jurado Principal es definitiva y vinculante.

8. Reglas Técnicas para la realización de los Combates

8.1. Versión del juego: Just Dance 2025 Edition con suscripción a Just Dance+.

8.2. Consola de juego:

8.3. Configuración del combate:

- Modo de juego: Pistas individuales;
- La lista de pistas (canciones) proporcionada por el Organizador se incluye como Apéndice n.º 1 del Reglamento Técnico y forma parte integral del mismo.

8.4. Está prohibido activar o desactivar modificadores y la configuración del juego.

8.5. Los participantes tienen prohibido pausar su propia canción (o la de otro participante) mientras interpretan la pista.

9. Determinación del Ganador y los Ganadores de Premios

9.1. El Ganador de la Competición será el equipo que gane la final. El equipo que pierda la final se alzarará con el segundo puesto.

9.2. Los equipos derrotados en las semifinales disputarán un partido por el tercer puesto.

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

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

10. Disposiciones finales

10.1. 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 notificación adicional a los participantes.

10.2. 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.

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

10.3. 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.

3. Los equipos que ocupen el primer puesto de su grupo avanzan directamente a las semifinales.

Los equipos juegan partidos de 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.

4. Los equipos compiten en partidos de eliminación directa al mejor de 3 (hasta dos victorias).

5. El equipo que obtenga la mayor cantidad de puntos al completar una canción gana la ronda.

El equipo que gane dos rondas se asegura el partido al mejor de 3.