WPC



REGRAS TÉCNICAS (PHYGITAL BASQUETE)

Phygital Brasil Rivals — Basquete — GSL — 8 equipes — 2026–27

11 a 13 de dezembro de 2026 · São Paulo Capital

PREFÁCIO — DISPOSIÇÕES PRELIMINARES E TERMOS DE RESPONSABILIDADE

Esta Parte I integra, para todos os efeitos, o presente Regulamento e aplica-se a todos os atletas, equipes, dirigentes, treinadores, membros de staff, representantes legais e demais pessoas envolvidas na Competição.

As cláusulas aqui reunidas definem quem responde por cada obrigação, quais riscos são assumidos por cada parte e em que condições a participação é aceita. A leitura integral desta Parte I é obrigatória antes da inscrição e sua aceitação é condição para a participação na Competição.

Como ler este Regulamento: a Parte I trata das condições de participação e das responsabilidades das partes. A Parte II trata das regras técnicas e esportivas da modalidade. Os Apêndices detalham o formato da competição e a chave do torneio. Todas as partes têm igual força obrigatória.

1. Aceitação e vinculação ao Regulamento

1.1. A inscrição na Competição e/ou a participação em qualquer de suas etapas implica a aceitação plena, integral, livre, informada e inequívoca de todas as disposições deste Regulamento, incluindo esta Parte I, pelo atleta, pela equipe e por seus representantes legais.

1.2. O responsável pela inscrição declara ter lido, compreendido e concordado com este Regulamento e declara, ainda, ter dado ciência de seu inteiro teor a todos os integrantes de sua equipe, incluindo atletas, treinadores e membros de staff.

1.3. Sendo o atleta menor de 18 (dezoito) anos, a aceitação deste Regulamento deverá ser formalizada por seu representante legal, mediante autorização escrita, sem a qual a inscrição não será homologada.

1.4. Nenhuma objeção, ressalva ou condição apresentada por participante ou equipe a qualquer disposição deste Regulamento será considerada válida ou produzirá efeitos.

1.5. O desconhecimento de qualquer disposição deste Regulamento não poderá ser alegado para justificar seu descumprimento.

2. Termo de responsabilidade sobre despesas

2.1. Todas as despesas relacionadas a transporte, passagens, hospedagem, alimentação, seguros e despesas médicas, quando houver, são de responsabilidade exclusiva dos competidores, de suas equipes e de suas respectivas organizações.

2.2. A Phygital Brasil não se responsabiliza por quaisquer custos ou gastos decorrentes da participação em eventos nacionais ou internacionais, cabendo aos competidores o planejamento e o custeio integral dessas despesas.

2.3. A eventual desistência, desclassificação, eliminação ou impedimento de participação, por qualquer motivo, não gera à Phygital Brasil qualquer obrigação de reembolso, indenização ou compensação por despesas já realizadas ou contratadas pelo participante ou por sua equipe.

3. Isenção de responsabilidade quanto à realização do Campeonato

3.1. A Phygital Brasil não se responsabiliza por eventual adiamento, suspensão, alteração, desclassificação ou cancelamento do Campeonato Nacional, total ou parcial, decorrente de quaisquer situações alheias à sua vontade, incluindo, mas não se limitando a:

- a) abstenção, ausência ou número insuficiente de equipes devidamente inscritas;
- b) despontuação, sanções ou medidas disciplinares determinadas pela Phygital International, pela World Phygital Community (WPC) ou por outras instâncias superiores da competição;
- c) ausência, irregularidade ou inadequação da documentação exigida de atletas, equipes ou representantes;
- d) caso fortuito ou força maior, tais como eventos climáticos severos, determinações de autoridades públicas, restrições sanitárias, interrupção de serviços essenciais ou indisponibilidade do local-sede.

3.2. Em tais hipóteses, a Phygital Brasil fica expressamente isenta de qualquer responsabilidade civil, administrativa ou financeira, não sendo devida qualquer forma de restituição, indenização ou compensação às partes envolvidas.

4. Termo de envio de documentação e prazos

4.1. O prazo para envio dos termos e documentos exigidos é de até 30 (trinta) dias antes da data de início do evento, encerrando-se impreterivelmente em 11 de novembro de 2026.

4.2. Sem prejuízo do prazo previsto no item 4.1, a inscrição na Competição deverá ser enviada por meio da plataforma WPC+ com antecedência mínima de 14 (quatorze) dias da data de início da Competição, na forma prevista na Parte II deste Regulamento.

4.3. O não envio da documentação exigida dentro do prazo estipulado implicará o cancelamento automático da participação do competidor ou da equipe no campeonato, sem direito a recurso ou reembolso.

4.4. Os competidores e as equipes são responsáveis pelo cumprimento deste prazo, garantindo a regularidade de sua inscrição e de sua participação no evento.

4.5. A equipe ou organização é integralmente responsável pelo correto preenchimento e pela entrega adequada de todos os documentos exigidos para a participação na competição, não cabendo à Phygital Brasil qualquer responsabilidade por eventual desclassificação decorrente do descumprimento dessas obrigações.

5. Responsabilidade pelas equipes participantes

5.1. A Phygital Brasil, na qualidade de entidade gestora nacional do campeonato, não se responsabiliza por qualquer ato, conduta ou obrigação de natureza civil, trabalhista, previdenciária, tributária, disciplinar ou contratual das equipes participantes e/ou de seus integrantes, incluindo atletas, treinadores, membros

da comissão técnica, representantes legais e quaisquer outros profissionais a elas vinculados.

5.2. A inteira responsabilidade pela equipe inscrita no campeonato — incluindo sua formação, regularidade documental, conduta ética e disciplinar, logística, hospedagem, transporte, bem como quaisquer obrigações decorrentes da participação no evento — é exclusivamente da entidade organizadora da equipe.

5.3. Não se estabelece, por força deste Regulamento ou da participação na Competição, qualquer vínculo empregatício, societário, associativo, de representação ou de subordinação entre a Phygital Brasil e os atletas, equipes ou seus integrantes.

5.4. A Phygital Brasil reserva-se o direito de excluir ou penalizar equipes cujos integrantes ou representantes incorram em comportamentos que violem este Regulamento, a legislação vigente ou que comprometam a imagem do evento, sem que isso implique qualquer tipo de corresponsabilidade ou dever de indenização por parte da organização nacional.

6. Isenção de responsabilidade por conflitos entre participantes

6.1. A Phygital Brasil, na qualidade de gestora do campeonato, não se responsabiliza por quaisquer atos de violência, brigas, discussões, desentendimentos, ofensas ou comportamentos conflituosos entre atletas, membros de equipes, torcedores, staff ou quaisquer terceiros presentes durante a realização do evento, sejam eles ocorridos nas áreas de competição, nos bastidores ou em qualquer outro espaço relacionado direta ou indiretamente ao campeonato.

6.2. Eventuais conflitos, desavenças ou atitudes que firam a ética esportiva, o respeito mútuo ou a integridade física e moral dos envolvidos serão de inteira responsabilidade dos indivíduos ou equipes diretamente envolvidos, cabendo à organização do evento apenas a adoção das medidas disciplinares previstas neste Regulamento, sem que isso implique qualquer corresponsabilidade civil ou penal da Phygital Brasil.

6.3. A organização reserva-se o direito de aplicar sanções esportivas e administrativas, inclusive a exclusão de participantes e equipes que violem os princípios de convivência pacífica, espírito esportivo e integridade.

7. Saúde, aptidão física e responsabilidade médica

7.1. Ao se inscrever, o atleta declara estar em plenas condições de saúde e apto à prática da modalidade em que compete, assumindo integralmente os riscos inerentes à atividade esportiva.

7.2. É de responsabilidade exclusiva do atleta e/ou de sua equipe a realização de avaliação médica prévia, o acompanhamento de condições de saúde preexistentes e a contratação de seguro, quando aplicável.

7.3. O eventual atendimento disponibilizado no local do evento limita-se aos primeiros socorros e ao encaminhamento emergencial, não constituindo assistência médica continuada, e sua prestação não implica assunção de

responsabilidade pela Phygital Brasil quanto a diagnósticos, tratamentos, transporte, internações ou custos subsequentes.

7.4. A Phygital Brasil não se responsabiliza por lesões, acidentes, agravamento de condições preexistentes ou quaisquer danos à saúde sofridos por participantes antes, durante ou após a Competição.

8. Gestão nacional e responsabilidade internacional

8.1. A Phygital Brasil, na qualidade de gestora oficial no território nacional do evento internacional denominado Games of the Future, é responsável pela organização, coordenação, divulgação e realização das etapas nacionais classificatórias e promocionais, bem como pela interlocução com os atletas, equipes, entidades esportivas e demais parceiros locais.

8.2. A Phygital Brasil atua como representante operacional nacional, não tendo qualquer ingerência sobre as decisões relativas à realização das etapas internacionais do evento Games of the Future, incluindo, mas não se limitando a, definição de datas, locais, formato de competição, critérios internacionais de elegibilidade e regulamentos complementares.

8.3. Toda e qualquer responsabilidade relativa à premiação internacional, incluindo valores, formas de pagamento, logística de entrega e demais obrigações correlatas, é de inteira e exclusiva responsabilidade da entidade Games of the Future Internacional, sediada fora do território nacional, isentando-se a Phygital Brasil de qualquer obrigação pecuniária ou contratual vinculada à etapa internacional.

8.4. A Phygital Brasil compromete-se a informar, de forma clara e tempestiva, os participantes brasileiros sobre os critérios, prazos e requisitos estabelecidos pela organização internacional, não sendo, entretanto, responsável por alterações ou decisões unilaterais promovidas pela Games of the Future Internacional.

8.5. Eventuais disputas, reclamações ou litígios oriundos da participação na fase internacional do evento deverão ser tratados diretamente entre os participantes e a organização internacional, não recaindo sobre a Phygital Brasil qualquer responsabilidade solidária ou subsidiária.

9. Percentual sobre participação internacional e fee de administração

9.1. A Phygital Brasil, na qualidade de gestora nacional do campeonato e representante oficial perante a organização internacional do evento, detém o direito de intermediação e representação das equipes brasileiras finalistas nas etapas internacionais da competição.

9.2. Fica estabelecido que, em caso de classificação de qualquer equipe brasileira para a etapa internacional do campeonato, a divisão do valor referente à premiação, patrocínio, incentivos, repasses ou quaisquer outras receitas financeiras decorrentes da participação internacional será, após a dedução dos impostos, de 60% (sessenta por cento) para a equipe classificada e 40% (quarenta por cento)

para a Phygital Brasil, a título de fee de administração, gestão e representação internacional.

9.3. Esse percentual aplica-se exclusivamente às receitas auferidas na fase internacional do campeonato, não incidindo sobre valores eventualmente recebidos na fase nacional.

9.4. As equipes finalistas declaram estar cientes e de acordo com a presente cláusula no ato de sua inscrição e/ou confirmação de participação no campeonato, reconhecendo o papel da Phygital Brasil como responsável pela articulação institucional, logística e representação oficial junto à organização internacional do evento.

10. Isenção de responsabilidade técnica em eventos de terceiros

10.1. A Phygital Brasil atua exclusivamente como gestora nacional nos campeonatos e eventos em que esteja presente, sejam eles de natureza física, digital ou phygital. Nesses casos, limita-se à coordenação institucional, organizacional e operacional dos aspectos esportivos e competitivos, não sendo, em hipótese alguma, responsável pela execução, fornecimento, manutenção ou garantia dos serviços técnicos e estruturais do evento, tais como energia elétrica, iluminação, sonorização, internet, palco, equipamentos, segurança, limpeza, instalações ou demais itens relacionados à infraestrutura do local.

10.2. A responsabilidade integral pela infraestrutura técnica e pelos demais aspectos logísticos e operacionais é exclusiva do promotor ou organizador do evento anfitrião, cabendo a este garantir que todas as condições técnicas e estruturais estejam adequadas ao bom andamento das competições.

10.3. A Phygital Brasil se exime expressamente de qualquer responsabilidade civil, técnica, contratual ou de qualquer outra natureza por falhas, interrupções, omissões ou prejuízos decorrentes de problemas estruturais ou operacionais de responsabilidade do evento ou do local-sede, incluindo, mas não se limitando a, atrasos, cancelamentos, perdas materiais, acidentes ou quaisquer danos que possam atingir participantes, equipes, público ou demais envolvidos.

11. Cláusula de cessão de direito de uso de imagem

11.1. Ao se inscrever e/ou participar de qualquer campeonato ou evento organizado pela Phygital Brasil, bem como de eventos de terceiros nos quais a Phygital Brasil administre o campeonato, o participante — seja pessoa física ou representante de equipe — declara de forma expressa, livre, informada e inequívoca que autoriza o uso gratuito de sua imagem, voz, nome e demais elementos de personalidade captados durante o evento, bem como os de sua equipe, para fins institucionais, promocionais, publicitários e comerciais relacionados direta ou indiretamente ao campeonato e às atividades da Phygital Brasil e de seus parceiros.

11.2. Essa autorização abrange, sem limitação de prazo ou de território, o uso em quaisquer mídias e formatos, incluindo, mas não se limitando a: televisão, rádio, internet, redes sociais, plataformas de streaming, materiais impressos,

fotografias, vídeos, documentários, transmissões ao vivo, peças gráficas e conteúdos derivados.

11.3. A participação no evento implica aceitação automática e integral desta cláusula, sendo vedada a posterior reivindicação de quaisquer valores, compensações ou restrições ao uso das imagens ou vozes captadas, renunciando expressamente o participante e/ou a equipe a qualquer direito de indenização a esse título.

11.4. Sendo o participante menor de 18 (dezoito) anos, a autorização de uso de imagem deverá ser firmada por seu representante legal.

12. Proteção de dados pessoais (LGPD)

12.1. O tratamento dos dados pessoais coletados em razão da inscrição e da participação na Competição observa a Lei nº 13.709/2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais — LGPD) e destina-se às finalidades de inscrição, validação documental, organização e arbitragem da Competição, comunicação com os participantes, segurança do evento, divulgação institucional e envio de informações à organização internacional.

12.2. Ao se inscrever, o participante consente com o tratamento de seus dados pessoais e com seu compartilhamento com a World Phygital Community (WPC), com a organização Games of the Future, com patrocinadores e com prestadores de serviço envolvidos na realização do evento, inclusive mediante transferência internacional quando necessária à participação nas etapas internacionais.

12.3. Os dados serão mantidos pelo prazo necessário ao cumprimento das finalidades acima e das obrigações legais e regulatórias aplicáveis.

12.4. O titular poderá exercer os direitos previstos na LGPD por meio dos canais oficiais da Phygital Brasil. A revogação do consentimento que inviabilize a verificação de elegibilidade ou a participação na Competição implicará o cancelamento da inscrição, sem direito a reembolso.

12.5. Sendo o participante menor de 18 (dezoito) anos, o consentimento será prestado por seu representante legal.

13. Termo de penalidades de pontuação e conduta

13.1. No âmbito das competições organizadas pela Phygital Brasil, as seguintes condutas sujeitam o competidor ou a equipe a penalidades, incluindo advertência, perda parcial ou total de pontos, derrota por W.O., desclassificação e demais sanções previstas neste Regulamento:

- a) Má conduta: atos de desrespeito, agressão verbal ou física contra outros competidores, membros de comissão técnica, staff, organizadores e quaisquer envolvidos no evento.
- b) Aliciamento: tentativas de aliciamento, indução ou persuasão indevida de outros jogadores ou equipes para comprometer a integridade da competição.
- c) Uso de trapaças: emprego de quaisquer métodos ilícitos para obtenção de vantagem, incluindo, mas não se limitando a, adulteração técnica de hardware ou software, uso de bots, hacks ou outras técnicas proibidas.

- d) Uso de doping: utilização de substâncias proibidas que possam influenciar o desempenho do competidor, em desacordo com as normas vigentes e com a ética esportiva.
- e) Manipulação de resultados e suborno: tentativas de manipular o resultado das partidas, conluio entre competidores ou equipes, oferta ou aceitação de suborno para alterar o desfecho da competição.

13.2. A Phygital Brasil reserva-se o direito de aplicar as penalidades cabíveis conforme a gravidade da infração, assegurando aos envolvidos o direito à ampla defesa e ao contraditório, na forma prevista na Parte II deste Regulamento.

14. Cessão obrigatória de vaga de comissão à Phygital Brasil

14.1. O TIME que, em razão de sua participação nos eventos e seletivas promovidas ou reconhecidas pela PHYGITAL BRASIL, vier a obter classificação para as etapas internacionais — Contenders e/ou Games of the Future — fica ciente e desde já concorda, de forma irrevogável e irretratável, que deverá obrigatoriamente ceder à Phygital Brasil a vaga de comissão (staff) de sua delegação, para fins de composição, representação e acompanhamento oficial no referido evento.

14.2. A delegação nesta modalidade é composta, nas etapas internacionais, por 3 (três) jogadores e 1 (um) membro de comissão (staff).

14.3. A única vaga de comissão (staff) prevista no item 14.2 é obrigatoriamente ocupada por representante indicado pela Phygital Brasil. Em razão disso, o limite de membros de staff previsto na Parte II deste Regulamento aplica-se exclusivamente à etapa nacional.

14.4. A cessão ora pactuada é condição indispensável para a validação da classificação obtida, não gerando ao TIME qualquer direito de indenização, compensação ou contestação.

14.5. A não observância desta cláusula implicará a imediata revogação do direito de participação nas etapas internacionais, sem prejuízo das demais sanções previstas neste Regulamento ou na legislação aplicável.

15. Ranking Mundial e critérios de classificação para o Games of the Future

15.1. A Qualificatória Nacional Phygital Brasil constitui etapa oficial do processo de ranqueamento para o Ranking Mundial da Games of the Future. A classificação do time ou do atleta para participação no evento internacional dependerá, obrigatoriamente, da somatória de pontos atribuídos pela organização internacional Games of the Future, nos termos por ela definidos.

15.2. A pontuação será atribuída considerando, entre outros, os seguintes critérios, cuja avaliação e apuração são de competência exclusiva da Games of the Future:

- I) quantidade de postagens realizadas nas redes sociais oficiais do time ou do atleta, com a devida marcação das entidades Phygital Brasil e Games of the Future;
- II) produção e divulgação de vídeos oficiais do time e/ou dos atletas mencionando e promovendo os eventos Phygital Brasil e Games of the Future;

- III) resultado esportivo obtido no campeonato Phygital Brasil, sendo a vitória em primeiro lugar fator determinante de pontuação máxima;
- IV) entrega da documentação oficial do time ou do atleta dentro dos prazos estipulados;
- V) realização de postagens de caráter prévio e posterior ao campeonato, promovendo o evento e a participação dos atletas;
- VI) utilização comprovada de influenciadores pelo time ou pelo atleta, com menções ao Phygital Brasil e à Games of the Future.

15.3. A responsabilidade pela apuração, validação e divulgação da pontuação é integral e exclusiva da Games of the Future, não cabendo à Phygital Brasil qualquer ingerência ou recurso quanto aos critérios ou resultados estabelecidos pela entidade internacional.

15.4. A vitória na Competição não assegura, por si só, a classificação para o Games of the Future. Trata-se de mera expectativa de direito, condicionada aos critérios, à pontuação e à decisão final da organização internacional, não gerando à Phygital Brasil qualquer obrigação de resultado, indenização ou compensação em caso de não classificação.

16. Manutenção de vaga do campeão da edição anterior

16.1. A equipe vencedora da edição anterior do Campeonato Nacional terá direito à vaga garantida na edição subsequente, desde que cumpra integralmente todas as disposições previstas neste Regulamento.

16.2. Para a manutenção dessa vaga, a equipe campeã deverá:

- a) atender a todas as exigências técnicas, administrativas e disciplinares estabelecidas neste Regulamento e nos demais documentos aplicáveis;
- b) manter conduta ética, esportiva e compatível com os princípios do evento durante sua participação no Campeonato Internacional e em quaisquer atividades oficiais relacionadas;
- c) efetuar o repasse integral do fee acordado, nos valores, condições e prazos previamente estabelecidos entre as partes.

16.3. O descumprimento de qualquer das obrigações acima implicará a perda automática da vaga garantida, sem direito a compensação, indenização ou qualquer outra forma de ressarcimento, ficando a vaga disponível para definição pelo Organizador, conforme os critérios previstos neste Regulamento.

17. Disposições gerais da Parte I e foro

17.1. As disposições desta Parte I prevalecem sobre quaisquer entendimentos verbais, comunicações informais, materiais promocionais ou publicações de divulgação relativos à Competição.

17.2. A eventual invalidade ou ineficácia de qualquer cláusula deste Regulamento não afetará a validade das demais, que permanecerão em pleno vigor.

17.3. A tolerância quanto ao descumprimento de qualquer obrigação prevista neste Regulamento não constitui novação, renúncia de direito ou precedente aplicável a casos futuros.

17.4. A Phygital Brasil poderá revisar ou complementar este Regulamento a qualquer tempo, mediante comunicação por seus canais oficiais, entrando as alterações em vigor imediatamente após sua publicação, salvo disposição em contrário.

17.5. Fica eleito o foro da Comarca de Brasília/DF para dirimir quaisquer questões oriundas deste Regulamento, com renúncia expressa a qualquer outro, por mais privilegiado que seja.

APROVADO POR

REGRAS TÉCNICAS

Phygital Brasil Rivals — Basquete — GSL — 8 equipes — 2026–27

(Basquete Phygital)

Parte II — Regras técnicas

18. Termos e abreviaturas

Para os fins destas Regras Técnicas, aplicam-se os seguintes termos e definições:

O Painel Principal de Árbitros (CPJ) é o órgão autorizado, formado pelo Organizador, que garante o cumprimento dos Documentos Regulamentares da Competição durante todo o evento e coordena a arbitragem esportiva desde as fases iniciais de planejamento até a execução da Competição.

Jogador / Participante / Atleta é o indivíduo que participa da Competição, incluindo aqueles que enviaram inscrição.

Capitão é um dos atletas da Equipe, responsável por se comunicar com os organizadores da Competição em nome de sua Equipe.

Equipe é o grupo de Atletas admitidos a participar da Competição e que competem de acordo com as Regras e Regulamentos.

Apelido (nickname) é o nome do participante utilizado dentro do jogo.

ID do participante no jogo é o número de identificação da conta de jogo do Participante.

Campo de Jogo (FoP — Field of Play) é a área oficial de disputa, delimitada pelo Organizador.

LAN é o formato de realização de uma Competição, ou de uma de suas etapas, em que os participantes competem em um Campo de Jogo especialmente equipado, na mesma sala ou em salas adjacentes, sob controle direto dos árbitros.

Partida (Match) é o confronto esportivo realizado como parte da Competição entre atletas de duas Equipes, composto pelas etapas Digital e Física.

Documentos Regulamentares são as Regras WPC do Esporte Phygital (incluindo as Regras do Basquete Phygital), estas Regras Técnicas, o Regulamento Disciplinar, o Regulamento sobre o Painel Principal de Árbitros e os Painéis de Árbitros da Competição, as decisões emitidas pelo Painel Principal de Árbitros e os demais documentos aprovados pelo Organizador que regem áreas específicas da organização e realização da Competição.

Regras do Basquete Phygital são as regras do Basquete Phygital aprovadas pela WPC.

Regras Técnicas são o documento regulatório aprovado pelo Organizador que define as condições e os procedimentos para a realização da Competição.

Árbitro é a pessoa autorizada responsável por garantir a conformidade com as Regras WPC do Esporte Phygital.

WPC (World Phygital Community) é a organização multinacional, sem fins lucrativos e não governamental, que fornece a direção geral e a supervisão da introdução e popularização do Esporte Phygital em nível internacional.

Organizador é _____. O evento é supervisionado pela

Phygital Brasil.

Competição é o Phygital Brasil Rivals — Basquete Phygital 2026–27 — GSL para 8 equipes.

Regras e Regulamentos são as regras e os regulamentos do torneio referido no parágrafo anterior.

GSL é o sistema de disputa utilizado em grupos de 4 equipes. A equipe que vence duas partidas conquista o 1º lugar do grupo; as equipes derrotadas na primeira rodada se enfrentam, e a perdedora ocupa o último lugar; as duas equipes restantes disputam o 2º e o 3º lugares do grupo.

Todos os termos listados neste glossário podem aparecer nas Regras Técnicas com letras maiúsculas ou minúsculas, sem qualquer alteração em seu significado.

Os termos e definições podem ser usados tanto no singular quanto no plural, sem alteração de seu significado.

Todas as referências a indivíduos têm caráter inclusivo, abrangendo os gêneros masculino e feminino.

Outros termos e definições não incluídos neste glossário devem ser interpretados conforme as definições previstas nos Documentos Regulamentares.

19. Disposições gerais

19.1. A Competição é realizada na disciplina de Basquete Phygital, de acordo com as Regras WPC do Esporte Phygital (incluindo as Regras do Basquete Phygital) e os demais Documentos Regulamentares. Se necessário, características adicionais da Competição poderão ser definidas pelo Organizador e/ou por decisão do Painel Principal de Árbitros.

19.2. Todos os participantes da Competição, treinadores, dirigentes de equipe, equipes administrativas e técnicas, oficiais, árbitros e quaisquer outras pessoas envolvidas na organização e realização da Competição devem conhecer e seguir os Documentos Regulamentares.

19.3. Datas da Competição: 11 a 13 de dezembro de 2026.

19.4. Local da Competição: São Paulo Capital.

19.5. O Organizador divulgará, pelos canais oficiais, o endereço completo, os horários de credenciamento e o cronograma detalhado das partidas com antecedência mínima de 7 (sete) dias do início da Competição.

20. Sistema de organização da competição

20.1. Equipes participantes e admissão

20.1.1. Participam da Competição 8 (oito) equipes, conforme o formato definido no Apêndice 1.

20.1.2. Cada equipe é composta por 4 (quatro) atletas.

20.1.3. Para fins de apoio organizacional, cada equipe pode contar com até 2 (dois) membros de staff, que podem incluir treinadores, dirigentes ou representantes

do corpo administrativo e técnico. Este limite aplica-se exclusivamente a esta etapa nacional: nas etapas internacionais a delegação conta com 1 (uma) única vaga de comissão (staff), obrigatoriamente cedida à Phygital Brasil, nos termos do item 14 da Parte I deste Regulamento.

20.1.4. O procedimento de admissão na Competição é o seguinte:

- a lista dos participantes da Competição é elaborada e aprovada pelo Organizador;
- podem participar da Competição homens e mulheres, atletas amadores e profissionais;
- é permitida a participação de pessoas que tenham atingido a idade mínima de 16 (dezesseis) anos na data da inscrição para a Competição;
- somente podem participar da Competição as pessoas que reconheçam os Documentos Regulamentares;
- a inscrição deve ser feita no formulário aprovado pelo Organizador;
- as inscrições devem ser enviadas até, no máximo, 14 (quatorze) dias antes da data de início da Competição, por meio da plataforma WPC+;

Lista de documentos (pessoais e médicos) que devem ser apresentados junto com a inscrição:

- Documento de identificação (RG, CNH ou passaporte);
- Termo de autorização para uso de imagem;
- Fotos do atleta;
- Logotipo da equipe, quando aplicável;

Autorização dos pais ou responsável legal, para atletas menores de 18 (dezoito) anos.

O Organizador tem o direito de recusar a inscrição em caso de violação das Regras e Regulamentos e/ou dos Documentos Regulamentares, de detecção de informações incompletas ou inexatas, bem como se a participação da pessoa na Competição puder afetar negativamente a reputação e a imagem da Competição, além de outros casos a critério do Organizador.

O Organizador tem o direito de negar o acesso à Competição se os nomes das contas (apelidos) ou os nomes das equipes:

- forem protegidos por direitos autorais de terceiros, na ausência de autorização escrita do titular;
- forem semelhantes ou idênticos aos apelidos de outros participantes ou aos nomes de outras equipes;
- forem semelhantes ou idênticos aos apelidos dos Oficiais da Competição;

tiverem significado obsceno, indecente, ofensivo ou provocativo.

20.2. Formato da competição

20.2.1. As equipes participantes competem no formato descrito no Apêndice 1 destas Regras Técnicas.

20.3. Estrutura da partida

20.3.1. Cada partida é composta por duas etapas: a Etapa Digital e a Etapa Física.

20.3.2. Etapa Digital — realizada de acordo com as Regras do Basquete Phygital, observadas as particularidades destas Regras Técnicas e dos demais Documentos Regulamentares. A Etapa Digital é disputada no formato 2×2 (dois jogadores em cada equipe).

20.3.3. Etapa Física — disputada de acordo com as Regras do Basquete Phygital, observadas as particularidades destas Regras Técnicas. Cada equipe é representada por 2 (dois) atletas em quadra. O atleta remanescente da escalação da partida é reserva e pode entrar em jogo na forma prevista pelas Regras do Basquete Phygital.

20.3.4. Há um intervalo de 5 (cinco) minutos entre a Etapa Digital e a Etapa Física.

20.3.5. O resultado do sorteio define as equipes "mandante" (à esquerda ou no topo do chaveamento) e "visitante" (à direita ou na parte inferior do chaveamento).

20.3.6. Para cada partida, a equipe pode inscrever no máximo 3 (três) atletas, escolhidos da lista geral de inscritos na Competição.

20.4. Definição do vencedor da partida

20.4.1. O vencedor da partida, composta pelas duas etapas, é determinado pela soma dos pontos marcados na Etapa Digital e na Etapa Física.

20.4.2. Em caso de empate, o vencedor é determinado por uma série de lances livres pós-partida. Nos termos das Regras do Basquete Phygital, o lance livre é a oportunidade concedida a um jogador de marcar 1 (um) ponto, sem oposição, de uma posição atrás da linha de lance livre e dentro do semicírculo.

20.4.3. O árbitro realiza um sorteio para definir qual equipe efetua o primeiro arremesso. A série de lances livres pós-partida obedece às seguintes regras:

- a série inclui 3 (três) arremessos de cada equipe, executados alternadamente;
- não há rebote durante a série de lances livres pós-partida;
- apenas o jogador que executa o arremesso e o árbitro podem permanecer na quadra durante os arremessos;
- se, antes que ambas as equipes completem seus três arremessos, uma delas converter mais cestas do que a outra poderia alcançar mesmo após os três arremessos, a série é encerrada;
- se, após os três arremessos de cada equipe, o número de cestas for igual, a série prossegue na mesma ordem até que uma equipe converta uma cesta a mais que a outra, com o mesmo número de arremessos executados;
- todos os arremessos devem ser executados por jogadores diferentes; um jogador só pode arremessar novamente após todos os jogadores aptos terem arremessado;

cada lance livre da série deve ser executado conforme as Regras do Basquete Phygital.

20.4.4. O jogador que executa o lance livre deve assumir posição atrás da linha de lance livre e dentro do semicírculo, podendo utilizar qualquer método de execução, desde que a bola entre na cesta por cima do aro ou toque o aro.

20.4.5. Vence a série de lances livres pós-partida — e, consequentemente, a partida — a equipe cujos jogadores converterem mais cestas com o mesmo número de arremessos executados.

20.5. Cronograma e substituição de atletas

20.5.1. O cronograma da Competição, incluindo datas, horários e locais das partidas e das semifinais, será determinado pelo Organizador, que notificará as equipes com antecedência.

20.5.2. Havendo motivo justificado, um participante da equipe pode ser substituído por decisão do Organizador. A substituição deve ocorrer até 24 (vinte e quatro) horas antes do início da Competição, observados os requisitos de envio da inscrição. Em circunstâncias excepcionais, o Painel Principal de Árbitros pode, a seu critério, aprovar a substituição após esse prazo.

20.6. Presença no Campo de Jogo

20.6.1. Na Etapa Digital, apenas os 2 (dois) atletas que participam da etapa permanecem no Campo de Jogo.

20.6.2. Na Etapa Física, apenas os jogadores em quadra permanecem no Campo de Jogo, e o reserva permanece no banco. Os oficiais e o staff da equipe não podem entrar no Campo de Jogo nem permanecer no banco de reservas.

21. Direitos e deveres dos participantes

21.1. Os participantes da Competição têm o direito de:

- ser julgados de forma correta e justa;
- receber, por meio de representante da equipe, os resultados completos obtidos na Competição;

entrar em contato com o Painel Principal de Árbitros por meio de representante da equipe ou do treinador.

21.2. Os participantes da Competição devem:

- conhecer e seguir as instruções dos Documentos Regulamentares e os requisitos do Organizador;
- manter padrões de comportamento geralmente aceitos, demonstrando respeito aos Oficiais da Competição, espectadores, imprensa e demais participantes;
- seguir as regras de boa conduta esportiva e fair play;
- entrar no Campo de Jogo apenas com o uniforme conforme os requisitos definidos no item 28 destas Regras Técnicas;
- comparecer ao local da Competição acompanhados pelo treinador e/ou representante oficial da equipe;
- cumprir incondicionalmente todas as ordens e instruções dos árbitros relacionadas ao andamento da Competição;
- seguir rigorosamente a ordem de entrada no Campo de Jogo estabelecida pelo sorteio;
- cumprir as regras definidas no contrato de licença dos desenvolvedores do videogame correspondente, sendo pessoalmente responsáveis pelo

descumprimento dos direitos de propriedade intelectual e dos termos do contrato de licença;

- cumprir os regulamentos de segurança, de uso de equipamentos e antidoping;
- seguir o código de vestimenta e os demais requisitos de aparência aprovados pelo Organizador;
- estar presentes durante o preenchimento da escalação inicial, assiná-la e fornecer as informações necessárias;
- garantir que os participantes e representantes da equipe estejam presentes apenas conforme previsto nos Documentos Regulamentares;

fornecer, mediante solicitação do Organizador ou dos árbitros, o ID e o apelido (nickname) usados no jogo.

21.3. É proibido aos participantes da Competição:

- interferir no trabalho do árbitro ou de outros Oficiais da Competição;
- desativar ou danificar o equipamento esportivo;
- interferir de qualquer forma no andamento normal da partida;
- atrasar deliberadamente o progresso da partida;
- realizar ações que perturbem a organização e o bom andamento da Competição ou que violem as Regras do Basquete Phygital, estas Regras Técnicas e os demais Documentos Regulamentares;
- fazer conluio entre si;
- receber e/ou utilizar informações não autorizadas;
- usar softwares que afetem a mecânica do jogo, incluindo programas destinados a alterar parâmetros internos para obter vantagem própria ou prejudicar o adversário;
- usar itens, equipamentos ou acessórios não previstos nas Regras do Basquete Phygital, nestas Regras Técnicas ou nos demais Documentos Regulamentares, e que possam representar risco à vida e/ou à saúde de terceiros ou do próprio participante;
- apostar em casas de apostas ou participar de apostas interativas relacionadas às Competições, seja diretamente ou por meio de terceiros, incluindo familiares, amigos ou conhecidos;

exercer influência indevida sobre os resultados das partidas.

São exemplos de influência indevida sobre os resultados, sem caráter exaustivo:

- perder de propósito por qualquer motivo;
- jogar em benefício de outro participante para ajudá-lo em alguma fase da Competição;
- manipular partidas de qualquer forma;

combinar a divisão de prêmios em dinheiro ou de outros benefícios.

21.4. A lista de ações proibidas não é exaustiva; proibições adicionais podem ser definidas nestas Regras Técnicas e nos demais Documentos Regulamentares.

21.5. Durante as partidas, os participantes não podem portar telefones celulares, dispositivos eletrônicos ou inteligentes, relógios eletrônicos ou mecânicos, joias ou quaisquer outros itens que o árbitro considerar inadequados e que não

tenham sido fornecidos pelo Organizador. Esses itens devem ser deixados em área específica para armazenamento.

22. Arbitragem

22.1. A arbitragem da Competição é realizada pelo Painel Principal de Árbitros e pelos Painéis de Árbitros, compostos por árbitros aprovados pelo Organizador.

22.2. As Brigadas de Árbitros são responsáveis pela arbitragem direta das partidas. A composição da Brigada de Árbitros para as partidas da Competição é determinada conforme o procedimento previsto nos Documentos Regulamentares.

22.3. Os árbitros e/ou oficiais da Competição são responsáveis por preparar, preencher e assinar os protocolos e relatórios que registram e formalizam o andamento e os resultados das partidas, conforme as diretrizes descritas nos Documentos Regulamentares.

22.4. O árbitro (Árbitro-Chefe da Disciplina ou membro autorizado do Painel Principal de Árbitros) prepara as escalações iniciais na presença dos representantes das equipes participantes, com antecedência mínima de 1 (uma) hora do início da Competição.

23. Infrações disciplinares e penalidades

23.1. Caso um participante cometa infração não expressamente prevista nas Regras do Basquete Phygital e/ou nestas Regras Técnicas, o Organizador pode aplicar uma das sanções esportivas previstas nas Regras do Basquete Phygital, guiando-se por analogia legal, analogia estatutária e pelos princípios da boa-fé, razoabilidade e justiça.

23.2. Se o início ou o reinício da partida for atrasado por mais de 10 (dez) minutos, a equipe poderá ser penalizada com derrota por W.O.

23.3. A interrupção intencional das partidas pode resultar na aplicação de sanções esportivas ao infrator, incluindo a desclassificação.

23.4. A má conduta é punida com advertência (caution) ou expulsão (sending-off).

23.5. O comportamento indisciplinado manifestado ao interromper o jogo pressionando o botão de pausa é punido da seguinte forma:

- na primeira ocorrência, o atleta recebe advertência (caution);
- em caso de reincidência por atleta da mesma equipe, o atleta infrator é expulso (sending-off); nesse caso, a equipe tem o direito de substituí-lo por outro membro inscrito na escalação como reserva para a Etapa Digital;

na terceira ocorrência por atleta da mesma equipe, a equipe é punida com derrota por W.O. na Etapa Digital da partida, com o placar de 0:15.

24. Apelações

24.1. O recurso contra o resultado de uma partida (doravante “Recurso”) pode ser apresentado pelo Capitão, por representante da equipe ou pelo atleta, em razão de violação dos Documentos Regulamentares, especificamente nas seguintes hipóteses:

- violação de artigo ou parágrafo das Regras WPC do Esporte Phygital;
- ausência de condições iguais para os atletas durante a atividade esportiva;
- ações indevidas do árbitro ou dos árbitros;

omissão do árbitro ou dos árbitros diante de atos sistemáticos de má conduta de um participante que não tenham resultado na aplicação de medidas disciplinares.

24.2. Os Recursos devem ser apresentados por escrito ao Painel Principal de Árbitros no prazo máximo de 15 (quinze) minutos contados do término da partida. O Recurso deve indicar e comprovar os fundamentos de sua apresentação.

24.3. O Painel Principal de Árbitros analisa o Recurso no prazo de até 1 (uma) hora contada de seu recebimento.

24.4. O Painel Principal de Árbitros decide por maioria simples de votos.

24.5. O Árbitro-Chefe comunica a decisão do Painel Principal de Árbitros aos representantes dos participantes envolvidos na partida questionada e/ou aos próprios participantes.

24.6. A decisão do Painel Principal de Árbitros é final e obrigatória, não cabendo novo recurso na esfera da Competição.

25. Regras técnicas para a realização da Etapa Digital

25.1. A plataforma de jogo da Competição é o PC, utilizando o simulador "3on3 FreeStyle: Rebound", devidamente licenciado e em sua versão mais recente.

25.2. Configurações do jogo:

25.3. Não há restrições quanto às regras de ataque ou defesa: todas as técnicas e recursos disponíveis no jogo podem ser utilizados para vencer a partida.

25.4. As equipes podem escolher quaisquer personagens disponíveis no jogo.

25.5. As equipes devem selecionar seus personagens até 1 (uma) hora antes do início da partida, registrando essa informação na escalação inicial e comunicando-a ao Secretário ou ao Árbitro na presença dos participantes. A prioridade de escolha dos personagens é determinada por sorteio conduzido pelo Árbitro-Chefe da Disciplina ou por representante do Painel Principal de Árbitros, na presença dos representantes das duas equipes.

25.6. Na Etapa Digital, a posse de bola inicial é determinada automaticamente pelo simulador esportivo.

25.7. A Etapa Digital termina quando uma das equipes atinge 19 (dezenove) pontos ou quando o tempo de 10 (dez) minutos se esgota, o que ocorrer primeiro. Se uma equipe atingir 19 pontos e a diferença de pontuação para a adversária for inferior a dois pontos, a etapa é igualmente encerrada. Se uma equipe marcar 20 (vinte) pontos, esse placar é registrado e a etapa é encerrada.

25.8. Em caso de desconexão (queda de rede, erro do jogo e situações equivalentes), a partida deve ser reiniciada preservando-se o placar existente no momento da desconexão.

25.9. Em caso de reinício, as composições das equipes devem permanecer as mesmas,

e a posse de bola continua com a equipe que a detinha antes da desconexão.

25.10. Os participantes são obrigados a desativar as mensagens dentro do jogo, sendo proibido ativá-las durante a Competição.

26. Regras técnicas para a realização da Etapa Física

26.1. Quadra e bola

26.1.1. O jogo é disputado em quadra 3×3 com uma única cesta. A superfície de jogo da quadra padrão 3×3 possui 11 (onze) metros de largura por 15 (quinze) metros de comprimento.

26.1.2. A quadra deve conter área demarcada da mesma forma que uma quadra tradicional de basquete, incluindo:

- linha de lance livre, a 5,80 m;
- linha de 2 pontos, a 6,75 m;

semicírculo de não-carga sob a cesta, onde faltas por colisão não são marcadas.

26.1.3. Especificações do equipamento fixo:

26.1.4. A bola utilizada deve estar em conformidade com as Regras do Basquete Phygital: circunferência de 730 mm e peso de 600 g no início da partida. Os parâmetros não podem contrariar as Regras do Basquete Phygital.

26.2. Início da Etapa Física

26.2.1. Ambas as equipes devem realizar o aquecimento simultaneamente antes do jogo. O tempo total de aquecimento não pode exceder 5 (cinco) minutos.

26.2.2. O árbitro da Etapa Física deve realizar um sorteio (cara ou coroa) antes do início da etapa para decidir qual equipe terá a primeira posse de bola. A equipe vencedora do sorteio inicia com a posse.

26.2.3. A Etapa Física deve começar com 2 (dois) jogadores de cada equipe em quadra.

26.2.4. O placar da Etapa Física inicia com o resultado registrado ao final da Etapa Digital.

26.3. Tempo de jogo e vencedor da etapa

26.3.1. A partida termina quando uma das equipes marca 39 (trinta e nove) pontos ou quando o tempo de jogo — um período único de 7 (sete) minutos — se esgota. O cronômetro é paralisado durante bola morta e lances livres e reiniciado quando a troca de posse é concluída, ou seja, assim que a bola estiver em poder da equipe atacante. Se uma das equipes marcar 40 (quarenta) pontos, esse placar é validado e a partida termina.

26.3.2. Caso nenhuma equipe alcance 39 pontos e o tempo se esgote, vence a equipe com mais pontos ao final do tempo regulamentar. Em caso de empate no placar total, o vencedor é determinado conforme o item 20.4 destas Regras Técnicas.

26.3.3. Uma equipe perde por W.O. se, no horário agendado, não estiver presente em quadra com 2 (dois) jogadores prontos para jogar. O placar será registrado como w-0 ou 0-w, sendo “w” a indicação de vitória.

26.3.4. Uma equipe perde por desistência (default) se deixar a quadra antes do fim da partida ou se todos os seus jogadores estiverem lesionados e/ou desclassificados. Nessa hipótese, a equipe vencedora pode optar por manter o placar corrente ou registrar o jogo como W.O.; em qualquer caso, o placar da equipe desistente é zerado.

26.3.5. A equipe que perder por W.O. ou por desistência será desclassificada da Competição.

27. Determinação do vencedor e premiação

27.1. A vencedora da Competição é a equipe que vencer a partida final. A equipe derrotada na final ocupa o 2º lugar, e a vencedora da disputa de 3º lugar ocupa o 3º lugar.

As equipes classificadas em 1º e 2º lugares são reconhecidas como premiadas da Competição.

27.3. As demais equipes ocupam as classificações de acordo com a tabela de jogos.

27.4. O procedimento de premiação e o momento da cerimônia serão definidos pelo Organizador, de acordo com as disposições internas do evento.

27.5. Premiação

Não haverá premiação em dinheiro nesta edição.

1º colocado — ganha a possibilidade de participação nas etapas Contenders e/ou Games of the Future, além de 1 (uma) vaga garantida na próxima etapa nacional.

2º colocado — ganha 1 (uma) vaga garantida na próxima etapa nacional.

28. Requisitos de uniforme (equipamento)

28.1. Uniforme obrigatório

- camisas — para todos os membros da equipe vale a regra comum de manter a camisa por dentro do short;
- shorts;
- roupa de compressão especial usada por baixo do uniforme;
- meias de cor predominante igual para todos os membros da equipe, e visíveis;

tênis de qualquer combinação de cores, sendo proibidas luzes piscantes, materiais reflexivos ou outras decorações.

28.2. Cores do uniforme

- as duas equipes devem usar cores de uniforme distintas (clara e escura) para se diferenciarem entre si e dos árbitros da partida;
- as camisas devem ser da mesma categoria de cor na frente e nas costas;
- os shorts podem ter cor diferente da camisa, mas devem ser da mesma cor em ambos os lados;
- a roupa de compressão usada por baixo deve ter a mesma cor dos shorts e das camisas, se ficar visível durante o jogo;

a equipe mandante deve usar uniforme claro e a equipe visitante, uniforme escuro; havendo concordância entre as equipes, as cores poderão ser trocadas mediante decisão do árbitro da modalidade.

28.3. Slogans, declarações, imagens e publicidade

- todos os logotipos de publicidade (patrocinadores e parceiros) devem ser aprovados pelo Organizador, conforme os Documentos Regulamentares;
- o uniforme não deve conter slogans, declarações ou imagens de cunho político, religioso ou pessoal;
- os jogadores não devem exibir roupas de baixo com slogans, declarações, imagens ou publicidade além do logotipo do fabricante;

em caso de infração, o jogador e/ou a equipe serão sancionados pelo Organizador.

28.4. Equipamentos adicionais e acessórios

28.4.1. Todo equipamento utilizado pelos jogadores deve ser adequado à prática do jogo. Não é permitido qualquer equipamento destinado a aumentar a altura do jogador, sua elasticidade ou a proporcionar qualquer outra vantagem indevida.

28.4.2. Os jogadores não devem usar equipamentos ou objetos que possam causar lesão a outros jogadores.

28.4.3. Não é permitido o uso de:

- proteções de dedos, mãos, punhos, cotovelos ou antebraços, capacetes, gessos ou bandagens feitos de couro, plástico, plástico flexível, metal ou qualquer outro material rígido, ainda que revestidos de acolchoamento macio;

objetos que possam cortar ou causar escoriações — as unhas devem estar cortadas rentes.

28.4.4. É permitido o uso de:

- proteções para articulação do ombro, ombro, coxa ou canela, feitas de material suficientemente macio;
- mangas e meias de compressão;
- toucados (headgear), desde que não cubram parcial ou totalmente qualquer parte do rosto (olhos, nariz, lábios e demais), sejam seguros para o jogador e para os demais, e não possuam elementos de abertura ou fechamento ao redor do rosto e/ou do pescoço, nem elementos salientes;
- joelheiras, desde que devidamente cobertas;
- proteções para nariz lesionado, ainda que feitas de material rígido;
- óculos, desde que não representem risco aos demais jogadores;
- faixas de punho e de cabeça com largura máxima de 10 (dez) centímetros, feitas de tecido;
- fitas para mãos, ombros, pernas e demais partes do corpo;

tornozeleiras de proteção.

29. Disposições finais

29.1. Estas Regras Técnicas entram em vigor a partir do momento em que são aprovadas pelo Organizador. Revisões e adições exigem aprovação do Organizador e entram em vigor imediatamente após sua aprovação, salvo

disposição em contrário, sem necessidade de notificação adicional aos participantes.

29.2. As questões não previstas nestas Regras Técnicas serão resolvidas de acordo com as Regras WPC do Esporte Phygital, os demais Documentos Regulamentares, as decisões do Painel Principal de Árbitros e os demais documentos aplicáveis. Se necessário, o Organizador poderá utilizar regulamentos e regras de federações esportivas internacionais relevantes.

29.3. Em caso de divergência entre as normas destas Regras Técnicas, as Regras WPC do Esporte Phygital e os demais Documentos Regulamentares, a interpretação e a decisão final caberão ao Organizador, com base em precedentes legais, analogia estatutária e nos princípios da boa-fé, razoabilidade e equidade.

29.4. A administração do torneio terá sempre a palavra final, podendo decidir sobre situações não expressamente previstas neste Regulamento, em casos excepcionais, com o objetivo de preservar o fair play e o espírito esportivo.

29.5. Em caso de erro na aplicação das regras decorrente de falha humana, o Organizador reserva-se o direito de corrigi-lo, revertendo resultados ou aplicando a penalidade adequada, ainda que após a data da ocorrência, a fim de preservar a isonomia entre os participantes.

29.6. Os horários de partidas, check-ins e sorteios são determinados pelo Organizador, observado o horário oficial de Brasília, e estão sujeitos a alterações que não poderão ser contestadas pelos participantes.

29.7. Não podem participar da Competição, como atletas, proprietários ou funcionários de empresas envolvidas direta ou indiretamente na organização do campeonato.

Apêndice 1

às Regras Técnicas

Formato da competição (GSL — 8 equipes)

1. Formato para 8 equipes

Oito (8) equipes participam da Competição e são divididas em dois grupos de 4, nos quais as partidas são realizadas no formato “GSL sem a 5ª partida”. As três primeiras de cada grupo avançam à fase final.

Os cruzamentos da rodada decisiva são feitos entre o 2º lugar do Grupo A e o 3º do Grupo B, e entre o 2º do Grupo B e o 3º do Grupo A. As vencedoras avançam às semifinais; seguem-se a disputa de 3º lugar e a Final.

2. Definição do formato GSL

No formato “GSL sem a 5ª partida”, os quatro integrantes do grupo são pareados por sorteio na 1ª rodada. Na 2ª rodada, as vencedoras disputam o 1º e o 2º lugares, enquanto as perdedoras disputam o 3º e o 4º lugares.

Apêndice 2 — Chaveamento visual

Modelo de partidas do formato GSL para 8 equipes

