

REGLAMENTO

COPA UPV F1-PRIMAVERA24-

1. CONSIDERACIONES GENERALES-

- El programa de e-Sports de la Universidad Politécnica de Valencia(UPV) está organizado y dirigido por el Área de Deportes asesorado por organizadores especializados en cada modalidad deportiva.
- Los e-Sports serán Open, es decir abierto a chicos y chicas.
- Toda la información referida a los e-Sports se puede consultar en la WEB en el apartado e-Sports: <https://esports.blogs.upv.es/>
- La organización podrá cambiar o alterar en cualquier momento las acciones, normas o decisiones si cree conveniente.
- **La suplantación/falsedad de identidad durante la participación será elevada a la máxima autoridad en esta materia en la UPV, siendo castigada y perseguida según la ley**

2. INTRODUCCIÓN-

El Campeonato UPV de Fórmula 1 primavera 24, es una competición desarrollada con el juego F1-23 EA en modalidad multiplataforma. Cada participante lo hará con su propio equipo en modo online.

3. CALENDARIO Campeonato UPV Fórmula 1 primavera-

- 1ª carrera: 20 de feb. Horario a partir de las 22h.: Hungría | **Hungaroring (21 julio)**
- 2ª carrera: 5 de mar. Horario a partir de las 22h.: Bahrain | **Sakhir (3-marzo)**
- 3ª carrera: 26 de mar. Horario a partir de las 22h.: Australia | **Albert Park (24-marzo)**
- 4ª carrera: 23 de abr. Horario a partir de las 22h.: China | **Shanghai (21- abril)**
- 5ª carrera: 7 de may. Horario a partir de las 22h.: Miami | **Miami (5- mayo)**
- 6ª carrera. 21 de may. Horario a partir de las 22h.: Emilia Romagna | **Imola (19- mayo)**
- 7ª carrera: 4 de junio. Horario a partir de las 22h.: Canadá | **Gilles Villeneuve (9-junio)**

4. PILOTOS-

1. Para poder participar en el Campeonato FORMULA 1, el piloto deberá pertenecer a la comunidad universitaria de la Universidad Politécnica de Valencia (alumno, PAS-PDI) o ser socio de deportes de la UPV. Deberá haberse inscrito en fechas y formas descritas en el apartado 3 de normativa de inscripción.
2. De forma general, todos los pilotos inscritos deben cumplir todo lo expuesto en este reglamento.
3. Un piloto que no participe en 2 Pruebas podría ser descalificado del campeonato si la organización lo cree conveniente y bajará de división.
4. Las obligaciones que cada piloto deben cumplir en cada uno de los GP'S, las sanciones derivadas por el no cumplimiento de las mismas, así como las reclamaciones, están expuestas en diversos puntos de este reglamento.
5. Toda conducta que la organización crea inaceptable, acarreará expulsión directa si así se requiere.

La falta de respeto a cualquier participante o miembro del staff a través de las redes sociales de LEC y/o UPV, así como chat de la retransmisión, Discord oficial, RRSS de LEC y/o UPV, etc., podrá ser inhabilitado de por vida. Esta norma queda a decisión de la organización y ningún equipo o piloto podrá exigir o coaccionar a la organización para la expulsión de otro piloto.

Los pilotos deberán tener el máximo respeto en pista y fuera de ella en todo momento y, de esta forma, cumplir con las normas del reglamento.

6. **La suplantación de identidad** conllevará la expulsión del campeonato e inhabilitación para participar en futuros. Esta ilegalidad será elevada al Gabinete Jurídico de la UPV por falsificación de personalidad que estipulará las sanciones que dicho organismo crea oportunas.
7. Los cambios y modificaciones del ID plataforma deben de ser notificados con antelación a la organización.
8. **Confirmación de asistencia:**

Para cada carrera del campeonato los pilotos deberán confirmar su asistencia a la carrera a través de Discord en el hilo llamado "confirmación-asistencia". Los pilotos podrán confirmar su asistencia hasta las 14h del mismo día de la carrera.

Norma de la tarjeta amarilla:

La primera vez que un piloto no confirme su asistencia dentro del plazo de confirmación (hasta las 14h del día de carrera) recibirá una tarjeta amarilla en modo aviso y no será sancionado.

A partir de la segunda vez que el piloto no confirme su asistencia dentro del plazo de confirmación,

recibirá la sanción de un puesto en su resultado de carrera en aquellas carreras en las que esto suceda.

9. Obligatorio estar logado en EA sports: Será obligatorio estar logado en EAports.

5. ORGANIZACIÓN CAMPEONATO.

se organizará en la aplicación recenet.com:

-Será obligatorio estar logado en EAports.

-Será obligatorio entrar en racenet.com e inscribirse al evento (se vaya a participar en todas las pruebas o no). La inscripción de cada piloto deberá hacerse antes del inicio de la 1ª prueba. De no hacerlo así, la aplicación no les permitirá participar en las pruebas sucesivas.

-Será obligatorio confirmar asistencia en discord en el canal “confirmación asistencia”.

-En función del nº de participantes se organizará un grupo (máx 20 participantes) o 2 grupos (más de 20 participantes).

-Los pilotos se distribuirán en escuderías por sorteo. Primero se sortearán las escuderías de la mitad de los pilotos por orden de clasificación del último campeonato. (si hay 16 pilotos, por ejemplo, habrá 8 escuderías y los 8 mejores pilotos irán cada uno a una escudería diferente). Después por orden inverso se irán completando las escuderías.

- **Formato GP**

-El Campeonato constará de una serie de GP's tal y conforme se indica en el punto 2 Calendarios.

-Cada GP constará de una Qualy corta y de una carrera corta.

-Para el Campeonato de pilotos, las puntuaciones de cada GP serán:

➤ QUALY:

1º	3 PUNTOS
2º	2 PUNTOS
3º Y 4º	1 PUNTO

➤ CARRERA:

1º	24 PUNTOS	6º	15 PUNTOS	11º	10 PUNTOS	16º	5 PUNTOS
2º	21 PUNTOS	7º	14 PUNTOS	12º	9 PUNTOS	17º	4 PUNTOS
3º	19 PUNTOS	8º	13 PUNTOS	13º	8 PUNTOS	18º	3 PUNTOS
4º	17 PUNTOS	9º	12 PUNTOS	14º	7 PUNTOS	19º	2 PUNTOS
5º	16 PUNTOS	10º	11 PUNTOS	15º	6 PUNTOS	20º	1 PUNTO

➤ Para el Campeonato de escuderías: La puntuación en cada GP será la suma de los puntos de los dos pilotos en la carrera.

6. SESIONES DE CARRERA.

1. Todos los participantes deberán confirmar previamente su participación en el GP en el canal de discord. Todos los pilotos deberán entrar a las 21,50h en el canal de audio de discord por si surgen problemas.

2. La sala se abrirá a las 22h y todos los pilotos deberán estar en sala a las 22h. Se avisará a todos los equipos participantes con la ID de sala a través de Discord en el apartado “host-de-sala”.

3. A las 22h arrancará la sesión de Qualy con todos los pilotos que están dentro de la sala.
4. Al finalizar la sesión de Qualy, comenzará la carrera.
5. En caso de problemas de conexión general, se tendrá preparada una segunda sala.

7. MANIOBRAS Y COMPORTAMIENTO EN PISTA

En todo momento se ha de tener conciencia de todos los vehículos a nuestro alrededor, recordando que, no se gana en la vuelta número uno, ni en una trazada donde solo pasa un vehículo.

1. Recordamos que provocar un incidente durante la salida, la vuelta 1 o la vuelta final puede conllevar x2 en la sanción que indiquen los comisarios. (Ejemplo: Si la sanción que indican los comisarios es +5 segundos, en este caso el piloto y equipo tendrían una sanción de +10 segundos).

2. La sanción aplicable en las salidas puede variar según la situación (ya que un pequeño roce podría provocar una pequeña salida de pista, y al ir el resto de pilotos en grupo, que se pierdan 2 posiciones o más, pero siendo el toque tan leve que no sería merecedora de una falta grave). En dicho caso, la penalización será a criterio de los comisarios, pudiéndose aplicar una sanción leve en lugar de una grave.

3. En caso de sobrepasar los límites de la pista, la reincorporación ha de ser lo más segura posible. Si eso conlleva esperar que pasen múltiples vehículos así deberá ser. Hacerlo de forma incoherente y peligrosa acarreará una sanción.

4. Los pilotos por el asfalto siempre van a tener prioridad sobre los que se reincorporan a raíz de una salida de pista.

5. Las zonas de "única trazada" quedarán a disposición de los comisarios en los posibles incidentes. En dichas zonas, se permitirá que, si 2 o más vehículos van en paralelo, se trace ligeramente por fuera para evitar toques.

8. Los vehículos que no rueden en situación de seguridad o con daños tienen el deber de dejar pasar al resto sin entorpecer siempre que no puedan mantener el ritmo de carrera. Se considerará NO SEGURO todo aquel vehículo que esté dañado de gravedad. Los pilotos doblados deberán ceder posición entorpeciendo lo mínimo indispensable al resto.

9. Los pilotos doblados deben evitar a toda costa crear situaciones complicadas al resto de participantes.

10. Un piloto con vuelta perdida solo puede desdoblarse si su ritmo es de manera demostrable, un segundo más rápido que el piloto que lo precede y solo lo podrá adelantar si la situación es de bajo riesgo.

11. Si hay un grupo de participantes con vuelta perdida, deberán "aplazar" su disputa hasta que hayan sido doblados en su totalidad.

12. Los adelantamientos han de realizarse con la máxima seguridad posible, para así, evitar conflictos y poner en riesgo la integridad de los que nos rodean.

13. Queda totalmente prohibido colisionar contra otros vehículos, en todo momento se ha de evitar el contacto.

14. Las maniobras defensivas:

-Durante la fase de aproximación, el vehículo defensor solo puede realizar un cambio de dirección. Más de un cambio conllevará hacer "waving" o "Zig-Zag" que es una situación ilegal y muy peligrosa. Es sancionable.

14. Las maniobras de adelantamiento:

-Durante la aproximación, si el atacante logra colocarse a la altura del eje trasero del defensor (paralelo) antes de la frenada, podrá lanzar un ataque. Ambos pilotos deberán mantener una trazada paralela y que no se cruce entre sí.

15. Las maniobras de desistimiento:

-Si al intentar adelantar no se consigue alcanzar el paralelo deseado, el atacante debe

volver a la trazada habitual detrás del coche defensor, o decelerar para evitar cualquier tipo de confrontación en el punto de frenada.

16. Las entradas y salidas de BOX, se realizarán por el carril que toque y, de forma obvia, se respetarán las líneas blancas de dicho carril. Las incorporaciones a pista se realizarán con cuidado y cautela, incumplir esto acarreará sanción, igual que ignorar las líneas de acceso y salida de box.

17. Si un vehículo queda inutilizado en un lugar de la pista y causa una colisión, será descalificado de la misma.

Todo vehículo que use la marcha atrás de forma inadecuada será descalificado de la carrera.

Ceder plaza tras un toque no es obligatorio, pero podrá funcionar como atenuante de la sanción, si el equipo afectado reclamara.

En el caso de un incidente en la lucha por las 2 últimas posiciones, la sanción puede considerarse grave, aunque solo pierda una posición si el perjudicado sufre una pérdida de tiempo considerable.

8. RECLAMACIONES

Una vez iniciada la vuelta 2 es tarea de los pilotos reclamar cualquier acción que así estimen oportuno a través del formulario de reclamación aportando todos los datos indicados abajo.

Los equipos podrán reclamar cualquier acción ocurrida pese a que se revise de oficio por parte de los comisarios.

Plazo de reclamación: Desde la finalización de la carrera hasta las 20:30h del día posterior a la misma. Cualquier reclamación que no incluya los datos anteriormente indicados será desestimada.

Las reclamaciones se realizarán a través del formulario de reclamación:

<https://forms.gle/gpnhyBTjaWBQAqrP6>

9. CONSIDERACIONES GENERALES

El programa de e-Sports de la Universidad Politécnica de Valencia(UPV) está organizado y dirigido por el Área de Deportes asesorado por organizadores especializados en cada modalidad deportiva.

- Los e-Sports serán Open, es decir abierto a chicos y chicas.
- Toda la información referida a los e-Sports se puede consultar en la WEB en el apartado e-Sports: www.upv.es/deportes
- La organización podrá cambiar o alterar en cualquier momento Los circuitos, vehículos y características de cada carrera así como acciones, normas o decisiones si lo cree conveniente.

10. PREMIOS.

Los mejores de cada campeonato obtendrán los siguientes premios:

- DIPLOMA
- OBSEQUIO
- POSIBILIDAD DE PODER FORMAR PARTE DEL EQUIPO UPV UNIVERSITARIO PARA COMPETICIONES UNIVERSITARIAS (a criterio del Área de Deportes)
- POSIBILIDAD DE PODER FORMAR PARTE DEL CLUB DE e-Sports
- A LOS MEJORES DE LOS SPLITS DE OTOÑO Y PRIMAVERA, BOLSA GAMER.

Todo piloto deberá tratar con respeto a cualquier persona involucrada en el campeonato, sin importar cuál sea su condición públicamente. Las faltas de respeto públicas hacia cualquier integrante de Discord, organización, etc conllevarán la inmediata expulsión del campeonato, foro Y RRSS.

Cualquier acto que la organización y la propia Universidad crean inapropiados, será estudiado por el Comité de Disciplina de la UPV poniendo en marcha las acciones legales que se crean oportunas.

Estas medidas y normas son necesarias por el bienestar de todos y para el desarrollo de una competición saludable.

ANEXO1

- **Al acabar la carrera, el ganador de la misma y/o el segundo clasificado deberán entrar en discord en el apartado “sala de entrevistas” para mantener una charla con los casters.
El primer y segundo clasificado de la general podrían también ser reclamados.**
- ***Os aconsejamos que para estar informados en todo momento de lo que ocurre en el programa de e-Sports, sigáis las redes sociales del Área de Deportes:***
 - **FACEBOOK:** <https://www.facebook.com/UPVdeportes>
 - **INSTAGRAM:** https://www.instagram.com/upv_deportes/?hl=es
 - **TWITTER :** <https://twitter.com/upvdeportes?lang=es>
 - **YOUTUBE:** <https://www.youtube.com/@UPVDeportes>