

REGLAMENTO

COPA UPV F1-OTOÑO25-

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, sin restricción de género.
- 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-

La Copa UPV de Fórmula 1 otoño 25, 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 Copa UPV Fórmula 1 -otoño-

- QUALIFYING: si es necesario, 21 de octubre o 27 de octubre * fechas no definitivas.
 - 1ª carrera: 27-28 DE OCTUBRE – GP MÉXICO- Horario a partir de las 22,30h.
 - 2ª carrera: 10-11 DE NOVIEMBRE – GP BRASIL - Horario a partir de las 22,30h.
 - 3ª carrera: 24-25 DE NOVIEMBRE – GP LAS VEGAS - Horario a partir de las 22,30h.
 - 4ª carrera: 8-9 DICIEMBRE – GP ABU DABI - Horario a partir de las 22,30h.
 - 5ª carrera: 22-23 DICIEMBRE –GP HUNGRIA - Horario a partir de las 22,30h.

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 y será estudiado por el Comité de Disciplina de la UPV poniendo en marcha las acciones legales que se crean oportunas.

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: OBLIGADO**
Para cada sesión de carrera del campeonato los pilotos deberán confirmar su asistencia a la sesión de carrera a través de Discord en el hilo llamado "confirmación-asistencia". Los pilotos deben de confirmar su asistencia el mismo día de la carrera hasta las 14h.
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 EA sports.
10. Los accidentes provocados en carrera serán tratados en el punto 7.

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”.

- **QUALIFYING: (en caso de más de 20 pilotos)**

Se abrirán dos salas para hacer una sesión de clasificación CORTA. Los 10 primeros consiguen plaza directa en el primer GP del martes 28 de octubre de F1GP. Los restantes correrán CARRERA SPRINT el mismo martes 28 previamente. Los 10 mejores pilotos de la SPRINT se clasifican para el GP.

- **Formato GP**

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

- **FORMATO CARRERA:**

-practice format: off

-Qualifying format: **short**

-Session length: 35%

Starting grid: qualifying

- **SET UP COCHES:**

-Set up: full

-Assits restrictions:

Assists: custom

Steering assits: off (asistencia de dirección)

Braking assits: off

Anti-lock brakes: on

Traction control: médium

Dynamic Racing line: corners only

Force cockpit cam: off

Gearbox: manual with suggested gear

Pits assist:on

-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

- Los participantes que no acaben la carrera (por daños, accidente...): recibirán 1 punto.
- Los participantes del 21º al final recibirán 1 punto.

6. SESIONES DE CARRERA.

1. Todos los participantes deberán confirmar previamente su participación en el GP en el canal de discord LOS MARTES DE CARRERA ANTES DE LAS 14H. Si confirman más de 20 pilotos, se realizará una CARRERA AL SPRINT (según punto 6 de este mismo apartado) previo GP para conocer los 20 pilotos que disputarán el GP.

2. PROCEDIMIENTO SI HAY MÁS DE 20 PILOTOS CONFIRMADOS (NECESIDAD CARRERA SPRINT)

- Los pilotos clasificados del puesto 11º en adelante (bien en qualifying o tras cada carrera), deberán entrar en discord a las 21,50h en el canal de audio general en MODO ESPERA a las órdenes de los comisarios, mientras estos preparan la configuración de la sala de la carrera del juego.
- A las 22h, los comisarios ordenarán a los pilotos entrar en sala de carrera. Los pilotos disputarán carrera al sprint con una vuelta de calificación.
- Tras la carrera, los pilotos deberán volver a entrar en discord en la sala general de audio en espera de que los comisarios preparen la sala del GP en el juego.

3. PROCEDIMIENTO SI HAY MENOS DE 20 PILOTOS CONFIRMADOS (NO CARRERA SPRINT)

- Los pilotos que vayan a disputar el GP tendrán que entrar a las 22,25h en modo espera en la sala general de audio de discord, en espera de las órdenes de los comisarios.
- A las 22,30h, cuando los comisarios tengan preparada la configuración de la carrera, ordenarán a los pilotos entrar en sala de carrera.
- Una vez estén los pilotos en sala de juego y los comisarios decidan que todo esté ok, iniciará la sesión de Qualy.
- Tras la sesión de Qualy, comenzará la carrera.

4. Por si hay problemas de conexión general, se tendrá preparada una segunda sala.

5. Únicamente se reiniciará una Qualy o una sesión de carrera en el caso de que la organización detecte un fallo de servidores o un fallo /expulsión de sala que afecte a un nº considerable de pilotos.

6. LOS MARTES A LAS 22H SERÁ CARRERA F1 SPRINT PARA LOS CLASIFICADOS DEL 11º AL FINAL DE LA QUALIFYING O DE CADA GP.

7. LOS MARTES SERÁ EL GPF1 CON LOS 10 PRIMEROS CLASIFICADOS DE LA CARRERA ANTERIOR (O DE LA QUALIFYING) Y LOS 10 MEJORES DE LA CARRERA AL SPRINT.

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.

6. 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.

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

8. 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.

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

10. 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.

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

12. 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.

13. 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.

14. 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.

15. 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.

16. 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.

17. Cuando un piloto de forma o no intencionada, provoca un accidente del tipo que sea, además de la sanción correspondiente recibirá una tarjeta azul:

- Con 3 tarjetas azules: se le retirará 1/3 de los puntos conseguidos hasta esa carrera.
- Con 5 tarjetas azules: perderá 3 posiciones al finalizar esa carrera y no podrá participar en la siguiente carrera.
- Con 6 o más tarjetas azules: Recibirá una tarjeta roja y quedará expulsado de la competición.

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. PREMIOS.

Los mejores de cada campeonato obtendrán los siguientes premios:

- MERCHANDISING
- 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
- LOS MEJORES JUGADORES POR RANKING ACABADOS LOS DOS SPLITS (OTOÑO Y PRIMAVERA) en la ENTREGA DE COMPETICIONES que organizará en junio el área de Deportes, RECIBIRÁN TROFEO Y BOLSA GAMER

ANEXO1

- **Al acabar la carrera, los pilotos de pódium 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.
- La retirada de qualy o carrera con llevará sanción de tarjeta azul. Si además provocara accidente se ejecutaría el punto 7.17
- **OBLIGATORIO ENVIAR AMISTAD EN RACENET A LOS DOS COMISARIOS.**