

REGLAMENTO

COPA UPV GT7-OTOÑO 25-

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-

El campeonato UPV de Gran Turismo7 ONLINE es un campeonato desarrollado en el juego Gran Turismo 7 en plataforma PS4 /PS5 y está diseñado para pilotos que compiten de manera individual sin necesidad de formar parte de un equipo. Constará de un número de carreras y de una PreQualy inicial para establecer división de participación si fuese necesario.

La clasificación final de este Campeonato y anteriores, podrá ser utilizada para determinar divisiones si fuese necesario.
El campeonato está organizado por el Área de Deportes de la UPV y LECEsports.

3. CALENDARIO Campeonato UPV Gran Turismo 7 - otoño-

- **QUALIFYING:** martes 14 22h. Los 10 primeros estarán directamente clasificados para el primer GP. El resto, el mismo día del GP previamente tendrán que realizar una carrera al sprint clasificatorio (mirar Anexo).
 - 1^a carrera: 20 DE OCTUBRE. Horario a partir de las 22h.
 - 2^a carrera: 3 DE NOVIEMBRE. Horario a partir de las 22h.
 - 3^a carrera: 17 DE NOVIEMBRE. Horario a partir de las 22h.
 - 4^a carrera: 1 DE DICIEMBRE. Horario a partir de las 22h.
 - 5^a carrera: 15 DE DICIEMBRE. Horario a partir de las 22h.

1. High Speed Ring – Inverso - Vueltas: 14

- Coche: Renault Kangoo 1.4 '01
- Uso de setup: prohibido
- BoP: Activado
- Neumáticos disponibles: cómodos
- Desgaste de neumáticos: x10
- Consumo de combustible: x16
- Horario circuito: "Alborada"
- Índice de velocidad del tiempo variable: X1
- Espacios de clima: Aleatorio, aleatorio, aleatorio, aleatorio, R08, R08

2. Mount Panorama Circuit - Vueltas: 14

- Coche: Subaru WRX STI Isle of Man '16
- Uso de setup: prohibido
- BoP: Activado
- Neumáticos disponibles: competición
- Desgaste de neumáticos: x7
- Consumo de combustible: x3
- Horario circuito: "Alborada"
- Índice de velocidad del tiempo variable: X4
- Espacios de clima: S17, S17, S17, S17, S17, S17

3. Watkins Glen – Trazado Corto - Vueltas: 30

- Coche: Gran Turismo F1500T-A
- Uso de setup: prohibido
- BoP: Activado
- Neumáticos disponibles: competición (obligatorio usar 2 compuestos distintos en carrera)
- Desgaste de neumáticos: x7
- Consumo de combustible: x3
- Horario circuito: "Última hora de la mañana"
- Índice de velocidad del tiempo variable: X1
- Espacios de clima: Aleatorio, aleatorio, aleatorio, aleatorio, aleatorio.

4. Red Bull Ring – Circuito completo - Vueltas: 16

- Coche: Amuse NISMO 380RS Super Leggera
- Uso de setup: prohibido
- BoP: Activado
- Neumáticos disponibles: deportivos
- Desgaste de neumáticos: x14
- Consumo de combustible: x7
- Horario circuito: "Tarde" - Índice de velocidad del tiempo variable: X1 - Espacios de clima: Aleatorio, aleatorio, aleatorio, aleatorio, aleatorio, aleatorio.

5. Daytona International Speedway – Road Course - Vueltas: 18

- Coche: SF19 Super Formula / Honda o Toyota
- Uso de setup: prohibido
- BoP: Activado
- Neumáticos disponibles: competición
- Desgaste de neumáticos: x4
- Consumo de combustible: x3
- Horario circuito: "Puesta de sol"
- Índice de velocidad del tiempo variable: X4

- Espacios de clima: S01, S01, S01, S01, S01.

IMPORTANTE:

- **VELOCIDAD DE RECARGA DE COMBUSTIBLE: 5L POR SEGUNDO.**
- **DONDE NO SE INDIQUE “INDICE DE VELOCIDAD DE TIEMPO VARIABLE” EL VALOR CORRECTO SERÁ X1.**
- **BOP ACTIVADO EN TODAS LAS CARRERAS.**
- **USO SETUP PROHIBIDO**

4. PILOTOS-

- Para poder participar en el Campeonato UPV GT7, 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.
- De forma general, todos los pilotos inscritos deben cumplir todo lo expuesto en este reglamento.
- Un piloto que no participe en 2 GP's podrá ser descalificado del campeonato y bajará de división.
- 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.
- Toda conducta que la organización crea inaceptable, acarreará expulsión.
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, cumplirlas normas impuestas por parte de la organización de la UPV y de LEC Esports.
- 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.
- Los cambios y modificaciones del ID de PSN deben de ser notificados con antelación a la organización de LEC através del formulario correspondiente.
- **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.
- **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 deberán 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.

5. DISEÑO Y MODIFICACIÓN DE COCHES.

Los pilotos deben de cumplir en sus diseños:

- No usar dibujos o diseños que puedan resultar insultantes o molestos para el resto de participantes.
- El uso de marcas de tabaco y alcohol (o diseños que den lugar a interpretarlos) en el diseño de los coches queda totalmente prohibido y será motivo de **descalificación** de la carrera en la que se incumpla la normativa.
- Queda prohibido la promoción de otros campeonatos-eventos a través de diseños.
- **Prohibidas las modificaciones.**

6. SESIONES DE CARRERA.

ENTRENAMIENTO Y CLASIFICACIÓN

1. La sala se abrirá a las 21.30h y se avisará a todos los equipos participantes con la ID de sala a través de Discord en el apartado “host-de-sala”.

****IMPORTANTE SI HAY MÁS DE 14 PILOTOS INSCRITOS, VER ANEXO****

2. Todos los pilotos deben de entrar a la sala antes de las 22:00h.

3. No se podrá entrar en sala una vez el reloj marque las 22:01h.

4. Desde la apertura de la sala se revisarán conexiones de los pilotos participantes.

Desde las 22:00h hasta las 22:15h se permite que, si un piloto tiene problemas de conexión, salga para resetear todo el sistema (PlayStation y router) y vuelva a entrar

5. En caso de no tener buena conexión o crear alguna incidencia con el resto de

pilotos, deberá salir de la sala sin crear un conflicto y asumiendo que no podrá participar en la carrera.

6. La clasificación comienza a las 22:15h con formato “Todos en pista” con una duración de 5 minutos.

7. Si un piloto se cae de la sala con la clasificación iniciada, perderá el tiempo marcado y tendrá que volver a marcar tiempo durante el tiempo restante de la sesión.

8. El piloto deberá realizar la sesión de clasificación con el mismo compuesto de neumático que inicie la carrera.

9. El piloto no podrá entrar a box una vez iniciada la sesión de clasificación. Si lo hace y vuelve a salir a pista tendrá una sanción de 15 segundos al final de carrera.

10. Si el coche queda dañado e inutilizable en la sesión de clasificación, el piloto deberá retirar el coche con el botón de BOX y no volver a salir a pista. Si el piloto vuelve a salir a pista tras pasar por box, tendrá una penalización de 15 segundos al final de la carrera.

11. No está permitido usar diferente compuesto de neumático en los ejes del vehículo teniendo que usar así el mismo compuesto de neumático en las 4 ruedas.

12. No estará activo el consumo de combustible ni el desgaste de neumáticos durante la clasificación.

CARRERA

1. Cada carrera tendrá una duración en vueltas indicadas en el apartado “Calendario”

2. No está permitido usar diferente compuesto de neumático en los ejes del vehículo teniendo que usar así el mismo compuesto de neumático en las 4 ruedas.

3. Para poder puntuar, se ha de cruzar la meta.

4. Respetar todo tipo de banderas es primordial, obligatorio y esencial. Ignorar, obstaculizar o entorpecer voluntariamente el paso conllevará sanción.

5. Es obligatorio el uso de los compuestos de neumático exigidos por la organización en cada carrera.

MANIOBRAS Y COMPORTAMIENTO EN PISTA.

1. Si la carrera comienza, no se reiniciará salvo que un mínimo de 4 pilotos se caiga de la sala de forma simultánea o si la conexión impide continuar.

2. 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.

3. 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).

4. 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.

5. 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 acarrearía una sanción.

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

7. 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.

9. Los pilotos doblados deberán ceder posición entorpeciendo lo mínimo indispensable al resto.

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

11. 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.

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

13. 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.

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

15. 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.

16. 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.

17. 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.

18. 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 acarrearía sanción, igual que ignorar las líneas de acceso y salida de box.

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

- 20.** Todo vehículo que use la marcha atrás de forma inadecuada será descalificado de la carrera.
- 21.** Ceder plaza tras un toque no es obligatorio, pero podrá funcionar como atenuante de la sanción, si el equipo afectado reclamara.
- 22.** 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.

RECLAMACIONES

Los comisarios revisarán de oficio la primera vuelta de todos los pilotos, así como el uso de compuestos de neumáticos obligatorios durante toda la carrera.

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>

Todos los accidentes ocasionados por el lag del juego serán considerados como lance sin poder culpabilizar a un piloto en concreto. Esto será explicado a los pilotos en una reunión previa al campeonato para aclarar cualquier duda.

PUNTUACIONES

➤ SISTEMA DE PUNTOS UTILIZADOS:

1º	25 PUNTOS	8º	7 PUNTOS
2º	18 PUNTOS	9º	6 PUNTOS
3º	15 PUNTOS	10º	5 PUNTOS
4º	12 PUNTOS	11º	4 PUNTOS
5º	10 PUNTOS	12º	3 PUNTOS
6º	9 PUNTOS	13º	2 PUNTOS
7º	8 PUNTOS	14º y 15º	1 PUNTO

➤ PUNTOS ADICIONALES

POLE: Sumará un punto extra a quien consiga hacer la pole durante la sesión de clasificación.

VUELTA RÁPIDA: Sumará un punto extra a quien consiga la vuelta rápida durante la carrera.

1. En caso de empate en la clasificación individual se tendrá en cuenta las posiciones de podio obtenidas, en caso de seguir con empate, se tendrá en cuenta el total de poles obtenidas.

7. CONFIGURACIÓN DE SALAS.

0. Tipo de carrera: Carrera competitiva

1. Ajustes del circuito:

- Circuito: Indicado en el apartado “Calendario”
- No de Vueltas: Indicado en el apartado “Calendario”

2. Ajustes de tiempo/clima:

- Método de selección del clima: Tiempo predeterminado
- Tiempo predeterminado: Indicado en el apartado “Calendario”
- Modo Mismas condiciones: Sí
- Hora del día: Indicado en el apartado “Calendario”

3. Clima personalizado:

- Sin modificaciones

4. Ajustes de carrera:

- Tipo de salida: Salida en parrilla con salida nula
- Parrilla de salida: Primero los más rápidos
- B.O.P: Indicado en el apartado “Calendario”
- Configuración: Prohibido
- Impulso: Desactivar
- Fuerza del rebufo: Real
- Daños visibles: Si
- Daños mecánicos: Graves
- Índice de desgaste de los neumáticos: Indicado en el apartado “Calendario”
- Índice de consumo de combustible: Indicado en el apartado “Calendario”
- Velocidad de repostaje: 3 Litro(s)/segundo
- Combustible inicial: Por defecto
- Agarre reducido fuera de pista: Real
- Tiempo de fin de carrera: 180 segundos
- Nitro/Multiplicador del tiempo de uso del sistema adelantamiento: Por defecto

5. Configuración de normativas:

- Filtrar por categoría: Sin límite
- Límite de PR: Sin límite
- Potencia máxima: Indicado en el apartado “Calendario”
- Peso mínimo: Indicado en el apartado “Calendario”
- Tipo de neumáticos: Indicado en el apartado “Calendario”
- Neumáticos utilizables: Indicado en el apartado “Calendario”
- Neumáticos necesarios: Indicado en el apartado “Calendario”
- Nitro: No se puede instalar
- Kart: No

6. Ajustes de penalizaciones:

- Penalización por atajo: Fuerte
- Penalización por choque contra el muro: Desactivada
- Corregir la trayectoria tras chocar contra el muro: Desactivado
- Penalización por choque contra otro coche: No

- **Penalización por cruzar la línea al entrar y salir de boxes: Sí**

- **Fantomas durante la carrera: Desactivada**
- **Reglas de las banderas: Sí**

7. Limitaciones de las opciones de conducción:

- **Ayuda al contravolante: Prohibido**
- **Gestión de estabilidad (ASM): Prohibido**
- **Asistencia para ajuste de trazada: Prohibido**
- **Control de tracción (TCS): Sin límite**
- **Sistema antibloqueo de frenos (ABS): Sin límite**
- **Piloto automático: Prohibido**

8. TABLA DE SANCIONES.

Falta	Tipo de falta	Sanción
LANCES DE CARRERA		
1	Tocar a otro vehículo sin ocasionar perjuicio	Lance
2	Golpear a otro vehículo que se encuentra parado o fuera de control de una acción anterior	Lance
FALTAS LEVES		
1	Realizar zigzag durante una maniobra defensiva de manera clara y demostrable	+2 segundos
2	Golpear a un rival ocasionandole un perjuicio leve sin que sufra daños o un trompo	+3 segundos
FALTAS GRAVES		
1	Molestar a un piloto en su vuelta de clasificación estorbando en la pista	+8 segundos
2	Molestar a un piloto que nos va a doblar haciéndole perder tiempo durante más de 2 sectores	+10 segundos
3	Entrar a box durante la sesión de clasificación y volver a salir a pista de nuevo	+15 segundos
4	Reincorporarse a pista de manera indebida ocasionando un accidente o una situación de peligro	+18 segundos
5	Golpear a un rival ocasionandole un perjuicio grave en el que pierde varias posiciones, sufre un trompo o daños en 1 parte del vehículo	+20 segundos
6	Golpear a un rival provocando un perjuicio grave en el que sufre daños en 2 o mas partes del vehículo	+25 segundos
7	Golpear a un rival ocasionando rotura de motor	+50 segundos
FALTAS DESCALIFICATORIAS		
1	Faltas de respeto hacia otro piloto, equipo u organización a través de chat en directo, redes sociales, etc	Expulsión del campeonato
2	Golpear de forma deliberada a otro piloto de forma demostrable. Si al dejar fuera de carrera al otro piloto, el piloto que golpea se beneficiase directamente en la lucha por el título, además de la descalificación puede conllevar la expulsión permanente de todo lo que organice LEC Esports.	Descalificación
3	Conducción temeraria poniendo en riesgo la carrera	Descalificación
4	Ser responsable de un accidente múltiple evitable al intentar un adelantamiento	Descalificación
5	Usar diferentes compuestos de neumático en los ejes del vehículo	Descalificación
6	No usar los compuestos en carrera indicados por la organización	Descalificación
7	Bloquear a un piloto intencionadamente durante mas de 2 sectores evitando ser doblado	Descalificación
Los accidentes en la salida, vuelta 1 y la vuelta final pueden penalizar X2 si los comisarios lo estiman oportuno. En las salidas no se ganan carreras pero sí se puede echar por tierra el trabajo del resto de pilotos.		
REDUCCIÓN DE SANCIONES POR FAIR PLAY		
1	Golpear a un rival ocasionandole un perjuicio leve sin que sufra daños o un trompo, esperarlo y cederle la posición.	Retirada total de la sanción
2	Golpear a un rival ocasionandole un perjuicio grave en el que pierde varias posiciones, sufre un trompo o daños en 1 parte del vehículo, esperarlo y cederle la posición.	Retirada del 50% de la sanción
3	Golpear a un rival provocando un perjuicio grave en el que sufre daños en 2 o mas partes del vehículo, esperarlo y cederle la posición	Retirada del 50% de la sanción
4	Golpear a un rival ocasionando rotura de motor, esperarlo y acompañarlo hasta la entrada a box	Retirada del 50% de la sanción

Cualquier norma que no disponga de una sanción específica en la tabla de sanciones, y sea considerada obligatoria o de relevancia en el reglamento, su no cumplimiento o el hecho de realizar alguna acción antirreglamentaria, es de potencial descalificación, salvo que los comisarios consensuen cualquier otro tipo de penalización o acción que sea pertinente para la misma.

9. RECOMENDACIONES PARA PROBLEMAS DE CONEXIÓN

Estas son nuestras recomendaciones para aquellos pilotos que puedan tener problemas de conexión en

las salas y que sequeden clavados en las salidas.

Advertimos de que no son soluciones 100% efectivas y que a veces el problema está en el propio proveedor de internet del usuario.

1º En la PSN, en ajustes de red, abriendo puertos...se llega al ajuste de MTU que por defecto está en 1500. Si ese valor se cambia a 1250, no suele dar problemas.

2º: Se recomienda borrar los datos temporales del disco duro. Para esto siga la siguiente ruta:

- Abre "mi menú"
- Opciones
- Opciones
- Red
- Borrar datos temporales – eliminar – si

3º: Se recomienda que una vez realizado el paso 1 se reinicie la PS4 junto con el router desenchufando ambos de la pared.

4º: Una vez pasados 2 minutos con el router y la PS4 desenchufados, vuelva a conectar todo de nuevo e inicie GT 7. Estos pasos pueden ayudarle a recuperar la conexión a internet o solucionar las incidencias que tenía.

Aun así, recomendamos que se ponga en contacto con su compañía de internet para que le activen el DMZ y le abran los puertos del router.

Tanto el DMZ como los puertos del router abiertos hacen que la conexión sea excelente y que no se produzca ningún error con los demás usuarios.

10. PREMIOS.

Los mejores de cada campeonato obtendrán los siguientes premios:

- MERCANDISING
- 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

- Si hay más de 14 pilotos confirmados para la carrera, los 10 primeros pilotos de la carrera anterior estarán clasificados directamente para el GP. El resto deberán entrar en sala a las 21,45 para una carrera sprint de clasificación. Los 4 primeros pasarán a disputar el GP.
- 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.
- CARNET POR PUNTOS: **VER DOCUMENTO "CARNET POR PUNTOS GT7"**
- 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>