



# FASE ONLINE DE LA I COPA CUFADE eSports automovilismo



## 1. Información general

### 1.1. Bienvenida

Desde la CUF ADE os damos la bienvenida a la I edición de la Copa CUF ADE eSports de automovilismo. Se trata de una liga regular online, que tendrá una duración de un mes y una final presencial, que será el sábado 28 de junio de 2025 .

CUFADE utilizará el Gran Turismo 7.

Las plataformas de juego disponibles para este juego y que son válidas en los torneos que se organicen en el marco de la Liga Estatal de eSports son:

- PS4 y PS5: GT7

### 1.2. Inscripciones

Para participar en el campeonato es imprescindible leer y aceptar las normas de la competición. Por otro lado, necesitarás las plataformas PS4 o PS5, el juego Gran Turismo 7, una cuenta PSN (Playstation Network) y una buena conexión a Internet. La fecha de apertura y cierre de las inscripciones se comunicará a través de los canales oficiales de las Federaciones de Automovilismo, Uniones Deportivas y CUF ADE.

Las inscripciones se pueden formar alizar en este enlace:

<https://ufec.typeform.com/to/qgvPyVio>

**Los participantes se agruparán en grupos por comunidad autónoma para realizar la fase online que da plaza para la Final presencial-** Es obligatorio unirse al grupo de Telegram oficial para recibir todas las notificaciones y comunicaciones imprescindibles para la disputa de la competición.

En GT7, los participantes deberán enviar una solicitud de amistad a través de PSN a la persona encargada de crear la sala. Este responsable creará una sala privada en la que todos los inscritos deberán unirse.

viernes a las 19:45h se abrirán las salas, y de 20h a 21h serán las cualificaciones y las carreras. Antes de cada carrera, habrá una clasificación que durará 10 minutos.

### Fechas:

- 1ª jornada: viernes 9 de mayo
- 2ª jornada: viernes 16 de mayo
- 3ª jornada: viernes 23 de mayo
- Final de Comunidad online: 30 de mayo

Final presencial: 28 de junio – previa y finales, donde todos los jugadores tendrán la opción de participar. La clasificación para las Finales presenciales dependerá de la participación en las fases previas.

### 1.3. Salas y horarios

Una vez cerradas las inscripciones, se realizará un sorteo para asignar a todos los participantes a los respectivos grupos.

### Sistema de puntuación:

1º: 25p

2º: 20p

3º: 18p

4º: 15p

5º: 12p

6º: 10p

7º: 8p

8º: 6p

9º: 4p

10º: 2p

11º: 1p

12º: 1p

13º: 1p

Vuelta rápida en carrera +5 puntos.

Pole Position en la cualificación +5 puntos.

### 1.4. Responsable de sala

Se entiende como responsable de sala a la persona encargada de crear la sala y del envío de los informes de la carrera. Se puede asignar a pilotos de confianza de la organización el papel de responsables de sala.

Las salas se crearán siguiendo el siguiente procedimiento:



- **Título de la sala:**
  - GT7: “Liga Estatal GT7 – Grupo XXX”
- **Tipo de carrera:** competitiva
- **Máximo de jugadores por sala:** 13 + Responsable + Caster
- La normativa, ayudas y restricciones de la sala se definen en la ficha de cada carrera.
- Una vez finalizadas las carreras, guardar la repetición, hacer fotos de los resultados y enviarlos a los responsables de la competición.
- Informar de los posibles incidentes de carrera (problemas de conexión, abandonos, caídas, etc.).

## 2. Normativa

### 2.1. Comportamiento en la pista

En esta competición, de carácter completamente amistoso, es obligatorio actuar con educación y respeto hacia los demás pilotos, los representantes de CUFADE y las diferentes Federaciones. Se pide a los participantes que representen honorablemente los eSports, la Liga Estatal de eSports y sus patrocinadores. Esto se aplica tanto al comportamiento en el juego como a los chats, mensajes, comentarios y otros medios.

En este sentido, algunas consideraciones que se tendrán en cuenta al valorar cualquier incidente de carrera son:

- La prioridad de cada participante es disfrutar de la competición, conducir y luego competir. Mantén el control de tu coche antes de intentar luchar contra los rivales. Y en caso de pérdida de control, suelta el acelerador antes de comprometer la carrera de tus compañeros.
- Siempre que sea posible, muéstrales tu posición en los espejos del coche que tienes delante.
- Nunca choques con el coche que tienes delante. Debes buscar una manera completamente legal de adelantarlo, por mucho que seas más rápido. Es responsabilidad del piloto que va detrás tomar las precauciones necesarias para evitar cualquier accidente.
- El coche de delante también tiene la obligación de no frenar de manera maliciosa, reduciendo su velocidad de forma deliberada.



- Las penalizaciones por ATAJO están limitadas por el propio juego. Sin embargo, los comisarios podrán valorar cualquier acción que se considere antirreglamentaria al usar una trazada no permitida.

La infracción de este Código de conducta conlleva puntos de penalización. En caso de violaciones reiteradas o extremas, las sanciones pueden incluir la descalificación o la prohibición de participar en futuros eventos.

## 2.2. Protestas y reclamaciones

El trabajo de los responsables de sala y organizadores ya es suficientemente arduo como para tener que verificar cada carrera. Es por eso que no se revisará cada carrera. Los incidentes que ocurran durante la carrera solo podrán ser reclamados por los pilotos implicados.

Es indispensable para abrir una reclamación que se aporten pruebas en vídeo del incidente de carrera de la manera más detallada posible (acelerador, trazada, frenos, etc.). Estas deben demostrar también cómo el incidente ha afectado a la carrera del piloto, e incluir los 10 segundos antes y después del incidente.

Se deberá incluir:

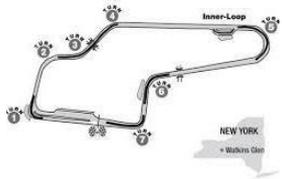
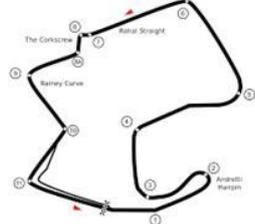
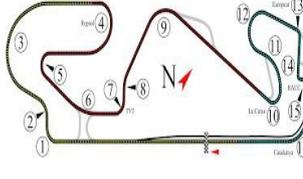
- Día y nombre de la sala.
- Nombres de los pilotos implicados.
- Minutos y segundos donde ocurre el incidente.

Estas deberán enviarse a través del formulario que la organización habilitará.

La organización y los comisarios de la Federación Catalana de Automovilismo analizarán las pruebas aportadas, y se pondrán en contacto con las personas afectadas, quienes tendrán 24 horas para añadir sus reclamaciones.

## 2.3 Cómo jugamos

### Carreras Online

C 1	C 2	C 3
<p><b>Coche:</b> Mazda MX5</p> <p><b>Circuito:</b> Watkins Glen corto</p>  <p><b>Vueltas: <u>18</u></b></p>	<p><b>Coche:</b> GT3</p> <p><b>Circuito:</b> Laguna Seca</p>  <p><b>Vueltas: <u>18</u></b></p>	<p><b>Coche:</b> LMP1 Toyota</p> <p><b>Circuito:</b> Montmeló</p>  <p><b>Vueltas: <u>17</u></b></p>

#### Horarios de las carreras online:

**19:45h** Entrada en Salas  
**De 20:00h a 22:00h** Carreras

- 6 minutos de práctica. La clasificación de salida se definirá por los tiempos en esta práctica.
- Modificaciones/B.o. prohibidas
- Ajustes del coche prohibidos

- Prohibido cualquier tipo de ayuda a la conducción, excepto el ABS
- Penalizaciones graves
- Consumo de combustible y desgaste de los neumáticos en la carrera: X5

Los pilotos que tengan problemas en las salidas tendrán los 6 minutos de clasificación para poder entrar. En caso de no poder realizar una vuelta, deberán salir últimos.

**ÚNICAMENTE HABRÁ 1 PRUEBA.**

Coches a utilizar:

C1: Mazda MX5 touring car



C2: GT3: grupo 3 category



C3: LMP1 TOYOTA LeMans  
2016/2021 grupo 4 category



Las sales de GT7 seran:

**Watkins Glen**

**Circuito** ↩

Trazado corto de Watkins Glen

---

**N.º de vueltas** 📊

19

---

**Límite de tiempo** 📊

--




Tipo de circuito	Circuitos reales
Longitud	3942 m
Recta más larga	621,8 m
Desnivel	10,7 m

Ajustes de tiempo/clima

**Método de selección del clima** ☰

Tiempo predeterminado

---

**Modo Mismas condiciones** ☰

No

---

**Índice de velocidad de tiempo variable** 📊

x3

**Tiempo predeterminado** ↩

S01 Seco, despejado y agradable

---

**Hora del día** ☰

Primera hora de la mañana

### Ajustes de carrera

<b>Tipo de salida</b> Salida en parrilla con salida nula	<b>Parrilla de salida</b> Primero los más rápidos
<b>B.o.P./Modificaciones prohibidas</b> Sí	<b>Opciones de los ajustes</b> Ninguna
<b>Impulso</b> Desactivar	<b>Fuerza del rebufo</b> Real
<b>Daños visibles</b> Sí	<b>Daños mecánicos</b> Graves
<b>Índice de desgaste de los neumáticos</b> x5	<b>Índice de consumo de combustible</b> x5
<b>Velocidad de repostaje</b> 5 Litro(s)/segundo	<b>Combustible Inicial</b> Por defecto
<b>Agarre reducido fuera de pista</b> Real	<b>Tiempo de fin de carrera</b> 180 segundo(s)

### Configuración de normativas

<b>Filtrar por categoría</b> Sin límite	<b>Límite de PR</b> Sin límite
<b>Potencia máxima</b> 208 CV	<b>Peso mínimo</b> 795 kg
<b>Neumáticos disponibles</b> Deportivos	<b>Tipos de neumáticos disponibles</b> Todo
<b>Cambio obligatorio del tipo de neumáticos</b> Ninguno	<b>Nitro</b> No se puede instalar
<b>Kart</b> No	<b>Cambio de motor</b> Prohibido
<b>Piezas de tuning</b> Sin restricción	

### Ajustes de penalizaciones

<b>Penalización por atajo</b> Fuerte	<b>Penalización por choque contra el muro</b> Desactivada
<b>Corregir la trayectoria tras chocar contra el muro</b> Desactivado	<b>Penalización por choque contra otro coche</b> No
<b>Penalización por cruzar la línea al entrar y salir de boxes</b> Sí	<b>Fantasmas durante la carrera</b> Desactivada
<b>Reglas de las banderas</b> Sí	

Limitaciones de las opciones de conducción	
<p><b>Ayuda al contravolante</b></p> <p><b>Prohibido</b></p>	<p><b>Gestión de estabilidad (ASM)</b></p> <p><b>Prohibido</b></p>
<p><b>Asistencia para ajuste de trazada</b></p> <p><b>Prohibido</b></p>	<p><b>Control de tracción (TCS)</b></p> <p><b>Prohibido</b></p>
<p><b>Sistema antibloqueo de frenos (ABS)</b></p> <p><b>Sin límite</b></p>	<p><b>Piloto automático</b></p> <p><b>Prohibido</b></p>

Laguna seca

Ajustes del circuito

**Circuito** ↩

WeatherTech Raceway Laguna Seca

---

**N.º de vueltas** 📊

19

---

**Límite de tiempo** 📊

--




Tipo de circuito	Circuitos reales
Longitud	3602 m
Recta más larga	453 m
Desnivel	55 m

Ajustes de tiempo/clima

**Método de selección del clima** ☰

Tiempo predeterminado

---

**Modo Mismas condiciones** ☰

No

---

**Índice de velocidad de tiempo variable** 📊

x3

**Tiempo predeterminado** ↩

S01 Seco, despejado y agradable

---

**Hora del día** ☰

Crepúsculo



CUFADE

### Ajustes de carrera

<b>Tipo de salida</b> Salida en parrilla con salida nula	☰	<b>Parrilla de salida</b> Primero los más rápidos	☰
<b>B.o.P./Modificaciones prohibidas</b> Sí	☰	<b>Opciones de los ajustes</b> Ninguna	↶
<b>Impulso</b> Desactivar	☰	<b>Fuerza del rebufo</b> Real	☰
<b>Daños visibles</b> Sí	☰	<b>Daños mecánicos</b> Graves	☰
<b>Índice de desgaste de los neumáticos</b> x5	▮▮▮	<b>Índice de consumo de combustible</b> x5	▮▮▮
<b>Velocidad de repostaje</b> 5 Litro(s)/segundo	▮▮▮	<b>Combustible inicial</b> Por defecto	▮▮▮
<b>Agarre reducido fuera de pista</b> Real	☰	<b>Tiempo de fin de carrera</b> 180 segundo(s)	▮▮▮



### Configuración de normativas

<b>Filtrar por categoría</b> Gr.3	<b>Límite de PR</b> Sin límite
<b>Potencia máxima</b> Sin límite	<b>Peso mínimo</b> Sin límite
<b>Neumáticos disponibles</b> De competición	<b>Tipos de neumáticos disponibles</b> Todo
<b>Cambio obligatorio del tipo de neumáticos</b> Ninguno	<b>Nitro</b> No se puede instalar
<b>Kart</b> No	<b>Cambio de motor</b> Prohibido
<b>Piezas de tuning</b> Sin restricción	

### Ajustes de penalizaciones

<b>Penalización por atajo</b> Fuerte	<b>Penalización por choque contra el muro</b> Desactivada
<b>Corregir la trayectoria tras chocar contra el muro</b> Desactivado	<b>Penalización por choque contra otro coche</b> No
<b>Penalización por cruzar la línea al entrar y salir de boxes</b> Sí	<b>Fantasmas durante la carrera</b> Desactivada
<b>Reglas de las banderas</b> Sí	

Catalunya

**Circuito** ↩

Circuit de Barcelona-Catalunya - Trazado GP sin chicanes

---

**N.º de vueltas** 📊

17

---

**Límite de tiempo** 📊

--



Tipo de circuito **Circuitos reales**

Longitud **4730 m**

Recta más larga **1047 m**

Desnivel **30 m**

Ajustes de tiempo/clima

**Método de selección del clima** ☰

Tiempo predeterminado

**Tiempo predeterminado** ↩

S01 Seco, despejado y agradable

**Modo Mismas condiciones** ☰

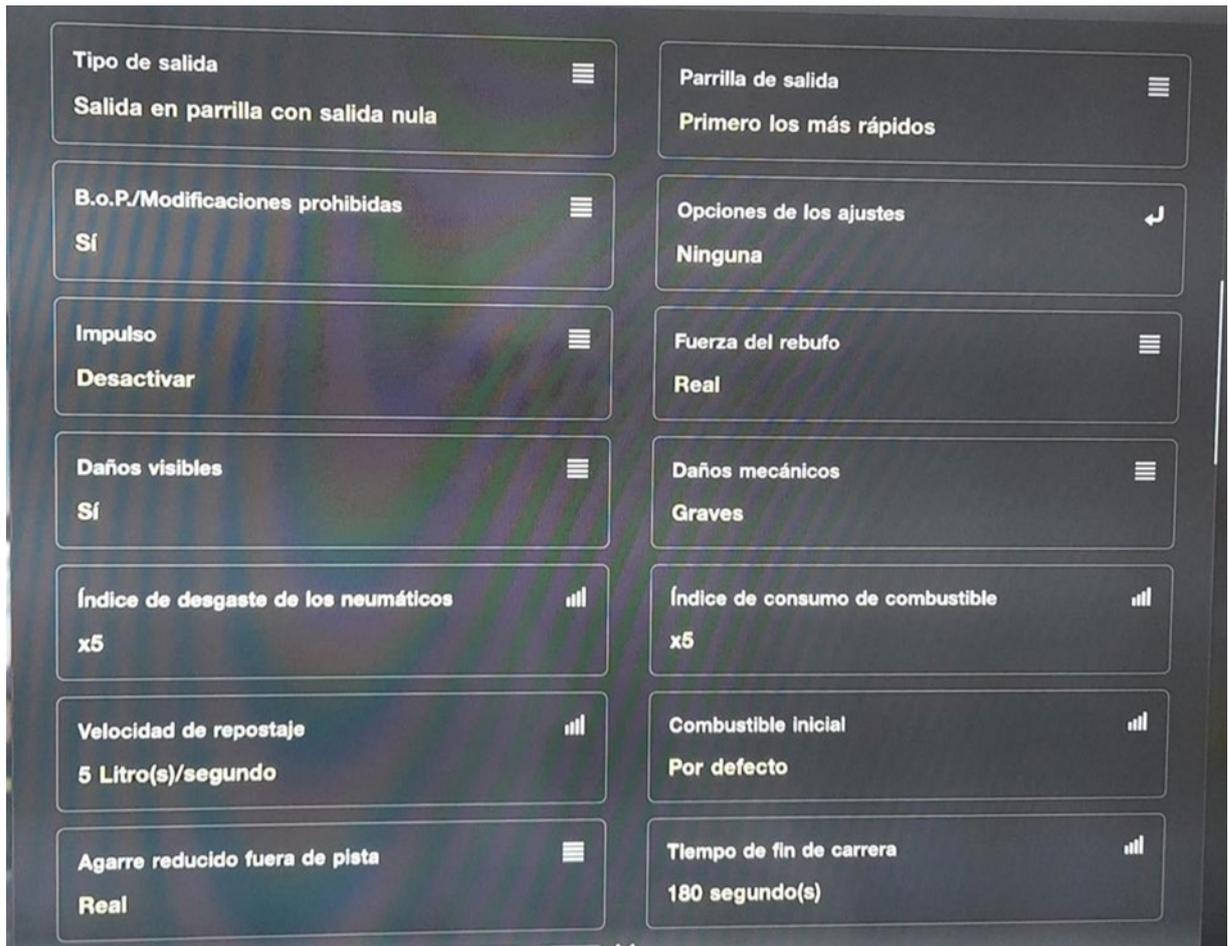
No

**Hora del día** ☰

Tarde

**Índice de velocidad de tiempo variable** 📊

x3



### Ajustes de penalizaciones

<b>Penalización por atajo</b> <b>Fuerte</b>	<b>Penalización por choque contra el muro</b> <b>Desactivada</b>
<b>Corregir la trayectoria tras chocar contra el muro</b> <b>Desactivado</b>	<b>Penalización por choque contra otro coche</b> <b>No</b>
<b>Penalización por cruzar la línea al entrar y salir de boxes</b> <b>Sí</b>	<b>Fantasma durante la carrera</b> <b>Desactivada</b>
<b>Reglas de las banderas</b> <b>Sí</b>	

### Configuración de normativas

<b>Filtrar por categoría</b> <b>Gr.1</b>	<b>Límite de PR</b> <b>Sin límite</b>
<b>Potencia máxima</b> <b>Sin límite</b>	<b>Peso mínimo</b> <b>Sin límite</b>
<b>Neumáticos disponibles</b> <b>De competición</b>	<b>Tipos de neumáticos disponibles</b> <b>Todo</b>
<b>Cambio obligatorio del tipo de neumáticos</b> <b>Ninguno</b>	<b>Nitro</b> <b>No se puede instalar</b>
<b>Kart</b> <b>No</b>	<b>Cambio de motor</b> <b>Prohibido</b>
<b>Piezas de tuning</b> <b>Sin restricción</b>	



CUFADE



# CUFADE

## I EDICIÓN DE LA COPA CUFADE eSPORTS AUTOMOBILISMO GRAN TURISMO 7



## 1. Información general

### 1.1. Bienvenida

Desde CUFAD E les damos la bienvenida a la **I edición de las Finales Presenciales de la Copa CUFAD E eSports automovilismo**. La final presencial será el sábado 28 junio de 2025 y se llevará a cabo en el RCDE Stadium (Barcelona).

La plataforma de juego y juego que son válidas en los torneos organizados en el marco de la I Edición de las Finales Presenciales de eSports Estatales son:

- Playstation 5
- Gran Turismo o 7

### 1.2. Clasificaciones

#### Clasificación para las Finales

- Los **X primeros** clasificados de cada comunidad autónoma (según se defina para cada comunidad) pasarán a las  **finales presenciales** en Barcelona. El **desplazamiento y alojamiento de los participantes en estas finales presenciales** irá a cargo de la organización.
- **Sorteo de Grupos**: Una vez cerrados los finalistas, se realizará un sorteo para asignar a los participantes en los respectivos grupos. Los jugadores serán colocados en **X grupos de 10 jugadores** cada uno.

#### Fase de Grupos

- **Fase de Grupos**: En cada grupo, los **5 primeros** clasificados pasarán a la siguiente fase. Los **5 restantes** participarán en unas **eliminatorias de repesca** para luchar por el pase a las semifinales.

## Fase de Repesca

- Si hay **40 jugadores**, los **2 primeros** de cada grupo y los **2 mejores terceros** (según tiempos en carrera) pasarán directamente a las semifinales. Los **30 jugadores restantes** competirán por los 10 lugares restantes en semifinales.
- Los **3 primeros** de cada uno de los **3 grupos de repesca** avanzarán a las semifinales, junto con el **mejor cuarto** (según el tiempo en carrera).

## Semifinales

- Las semifinales estarán formadas por **10 jugadores** cada una. Los **5 primeros** de cada semifinal avanzarán a la **gran final**.

### 1.3. Carreras

- **Tiempo de Práctica:** Cada carrera tendrá **6 minutos de práctica**. Los tiempos de esta práctica determinarán el orden de salida para la carrera.
- **Número de vueltas:** Las vueltas de cada carrera variarán dependiendo del circuito.
- **Modificaciones/B.o.P (Balance de Potencia):** Están **prohibidas**.
- **Ajustes del Coche:** No se permiten ajustes en los coches entre las sesiones de carrera.
- **Ayudas a la conducción:** Está **prohibido** el uso de cualquier tipo de ayuda a la conducción, excepto el **ABS**.
- **Penalizaciones:** Las penalizaciones serán severas para quienes no respeten las normas de la competición, especialmente por comportamientos antideportivos.

### 1.4. Consumo y Desgaste

- **Consumo de Combustible y Desgaste de Neumáticos:** En todas las carreras, el consumo de combustible y el desgaste de los neumáticos serán **x5**, lo que **obligará** a realizar **una parada en boxes** obligatoria durante la carrera.

### 1.5. Circuitos

#### Carrera 1: Suzuka (15 vueltas)

- Vehículo: Grupo 3

### Repescas: Dragon Trail (20 vueltas)

- Vehículo: Grupo 2

### Semifinales: Laguna Seca (17 vueltas)

- Vehículo: Grupo 4

### Final: Montmeló, Cataluña (18 vueltas)

- Vehículo: Grupo 1

## 2. Normativa

### 2.1. Comportamiento en la pista

- **Actitud General:** El torneo tiene un carácter **amistoso** y, por ello, es obligatorio que los participantes actúen con **educación** y **respeto** hacia otros pilotos, representantes de CUFAD E y las Federaciones.
- **Prioridad:** El objetivo principal de cada piloto es **disfrutar de la competición**. La conducción limpia debe ser la prioridad, antes de intentar superar a los rivales.
- **Comportamiento Durante la Carrera:**
  - o Si se pierde el control del coche, **levanta el pie del acelerador** y evita perjudicar a otros competidores.
  - o Los pilotos deben indicar a los coches que tienen delante su presencia, utilizando los **espejos** siempre que sea posible.
  - o **No se permitirá** el uso de conductas peligrosas como colisiones intencionadas, frenar deliberadamente o bloquear a otros pilotos de manera ilegal.
- **Responsabilidad en el adelantamiento:** El piloto que adelanta debe hacerlo de manera **legal y justa**. Es su responsabilidad asegurarse de que el adelantamiento sea limpio y sin causar accidentes.

### Penalizaciones

- Las **penalizaciones por atajos** están limitadas por el sistema de **Gran Turismo 7**. Sin embargo, los comisarios podrán revisar y sancionar cualquier acción antirreglamentaria que implique el uso de trazadas no permitidas o conductas injustas.

## 2.2. Protestas y reclamaciones

- Las **protestas** o reclamaciones solo podrán ser presentadas por los **pilotos implicados** en los incidentes, y deben ser notificadas **inmediatamente después de la carrera**.
- Los **organizadores** se reservan el derecho de revisar los incidentes sólo cuando se consideren necesarios

## 3. Premios

- **Camiseta oficial:** Todos los participantes y acompañantes (que hayan participado en las fases online) recibirán una camiseta oficial del evento.
- **Premio Grande:** El ganador de la **gran final** recibirá un **premio especial**. Este premio puede incluir **equipamiento de gaming**.