

2024

REGLAMENTO PERUANO DE E-CYCLING



Unidad Técnica
Federación Deportiva Nacional
Peruana de Ciclismo

01/01/2024

REGLAMENTO PERUANO DE CICLISMO VIRTUAL/ELECTRONICO (e-ciclismo)

SUMARIO

CAPÍTULO I DISPOSICIONES GENERALES

- 1 Plataforma de ciclismo virtual
- 2 Categorías de corredores
- 3 Tipos de pruebas
- 4 Participantes
- 5 Comisarios

CAPÍTULO II EQUIPAMIENTO

CAPÍTULO III VERIFICACIÓN DEL RESULTADO

CAPÍTULO IV REGLAMENTO ESPECÍFICO DE LAS PRUEBAS DE CICLISMO VIRTUAL

CAPÍTULO V DATOS

CAPÍTULO VI SANCIONES ESPECÍFICAS PARA CICLISMO VIRTUAL

CICLISMO VIRTUAL

CAPÍTULO I. DISPOSICIONES GENERALES

1 Plataforma de ciclismo virtual

1.1 Una prueba de ciclismo virtual/electrónico se lleva a cabo en una plataforma de ciclismo virtual. Una plataforma de ciclismo virtual es un software que, cuando se combina con cierto hardware, permite a las personas participar en carreras de ciclismo en un entorno virtual. La plataforma de deportes de ciclismo virtual debe, como mínimo, proporcionar una forma de retroalimentación continua a los participantes sobre su progreso dentro de la competición en relación con otros participantes.

1.2 Sin perjuicio de los requisitos adicionales definidos por estos reglamentos, los requisitos mínimos para participar en una prueba de ciclismo virtual son definidos por el proveedor de la plataforma de ciclismo virtual que realiza la prueba de ciclismo virtual.

1.3 Los proveedores de la plataforma de ciclismo virtual son responsables de tomar todas las medidas razonables para garantizar que el software utilizado no tenga defectos que puedan interrumpir la ejecución de la prueba o producir un resultado injusto.

1.4 Los proveedores de la plataforma de ciclismo virtual se asegurarán de que su software genere y conserve la información suficiente obtenida de cada prueba de ciclismo virtual para permitir que cualquier comisario y/u oficial proceda a la verificación del resultado y se asegure de que cualquier caso de presuntas infracciones pueda ser investigado y actuado. Dichos datos estarán disponibles bajo demanda después de cada carrera.

1.5 Los proveedores de la plataforma virtual deben hacer esfuerzos razonables para garantizar que su software sea compatible con una amplia gama de equipos que pueden utilizar cualquier ciclista. Sigue siendo responsabilidad de los corredores asegurarse de que cualquier equipo que usen sea compatible con la plataforma de la prueba en la que elijan correr.

2 Categorías de corredores

1.6 La participación en las pruebas se organiza en función de las categorías de edad y sexo establecidas en los artículos 1.1.034 a 1.1.037 del Reglamento de la UCI.

3 Tipos de pruebas

1.7 Se pueden realizar dos tipos de pruebas de ciclismo virtual:

- a) Carreras presenciales, en las que todos los participantes y el equipo necesario son verificados por un comisario en el lugar de la carrera.
- b) Carreras remotas, en las cuales los participantes y el equipo necesario no son verificados por un comisario en los lugares de la carrera.

4 Participantes

1.8 Todos los corredores participantes deben tener una licencia válida que mencione el código UCI ID de la federación nacional de su país de residencia, de acuerdo con el reglamento UCI.

1.9 Todos los demás criterios de elegibilidad para participar en una prueba de ciclismo virtual son definidos por el organizador de dicha prueba de ciclismo virtual.

5 Comisarios

1.10 La UCI puede nombrar comisarios para oficiar cada uno de ellos en una prueba presencial de ciclismo

virtual. El número mínimo de comisarios que se nombrarán se especificará en relación con la guía de competición para la prueba de ciclismo virtual.

1.11 Cualquier comisario designado para officiar presencialmente durante una carrera de ciclismo virtual tendrá los mismos poderes y responsabilidades que se describen en el Título 1 del Reglamento de la UCI.

6 Calendario

1.12 Una prueba de ciclismo virtual aprobada por la UCI se trata de una prueba inscrita en el calendario de ciclismo virtual de la UCI.

1.13 Toda entidad que organice una prueba de ciclismo virtual aprobada por UCI deberá llevar a cabo la prueba en estricto cumplimiento de los Estatutos y Reglamentos de la UCI.

Capítulo II EQUIPAMIENTO

2.1 Sujeto a cualquier guía de competición aplicable y a los Reglamentos UCI aplicables, las bicicletas utilizadas para las carreras de ciclismo virtual serán (i) bicicletas según lo definido en el título 1 de los reglamentos UCI en combinación con un entrenador inteligente compatible con la plataforma de ciclismo virtual, o (ii) bicicletas inteligentes u otros equipos compatibles con la plataforma de ciclismo virtual.

2.2 A menos que se especifique explícitamente en la guía de competición para una carrera, los corredores deben competir utilizando un medidor de potencia o un entrenador inteligente, junto con un sensor de cadencia y un monitor de frecuencia cardíaca.

2.3 Los corredores serán responsables de cumplir con las especificaciones de cualquier fabricante para mantener la precisión de sus equipos, incluido, entre otros, el uso de versiones actualizadas de firmware y la realización de un procedimiento de spinning, una reducción a cero u otros procedimientos de calibración o compensación para medidores de potencia o entrenadores inteligentes inmediatamente antes de una carrera.

Capítulo III VERIFICACION DEL RESULTADO

3.1 El organizador de una prueba de ciclismo virtual debe tener un sistema de verificación de resultado.

3.2 El comisario puede solicitar la verificación de cualquier resultado.

El comisario puede solicitar a un corredor cualquier información razonable que ayude en la verificación, incluido entre otros, datos relacionados con la prueba, verificación de peso de video, calibración transmitida en tiempo real y pruebas de resultado.

3.3 Antes del comienzo, o después de la conclusión de cualquier carrera, cualquier equipo utilizado por un corredor puede estar sujeto a inspección por parte de un comisario para verificar el cumplimiento de estas reglas.

Capítulo IV REGLAMENTO ESPECÍFICO DE LAS PRUEBAS DE CICLISMO VIRTUAL

4.1 El organizador de una prueba de ciclismo virtual elaborará un reglamento específico para cada carrera. El reglamento cubrirá, entre otras cosas, aspectos deportivos particulares de la prueba. Estas reglas específicas deberán cumplir completamente con los presentes reglamentos.

4.2 Estas reglas específicas se publicarán en relación con la guía de competición de la prueba.

4.3 Se definirá una guía de competición para cada prueba de ciclismo virtual y se pondrá a disposición de

todos los participantes. Como mínimo, los siguientes temas deben incluirse en la guía de la competición:

- a) La fecha y hora de la competición.
- b) Una comunicación del nivel de clasificación de la competición.
- c) Una lista de las categorías de competición, incluidos los requisitos de participación específicos, incluido el equipamiento. Esto también puede incluir un sistema de calificación o algún otro límite en el número máximo de participantes.
- d) Las reglas específicas para el tipo de competición. En caso de que un resultado general tomado de múltiples tipos de competición defina al ganador general, como, por ejemplo, una carrera por etapas u omnium, también se deben definir los procedimientos y reglas aplicables utilizados para computar los resultados generales y romper los empates.
- e) Medidas y requisitos específicos de verificación del resultado.
- f) Los premios y/o títulos a otorgar, en su caso.

4.4 En ausencia de reglas específicas sobre el formato de una carrera, se usarán los reglamentos de la plataforma de ciclismo virtual.

4.5 En caso de conflicto entre los reglamentos de la plataforma de la prueba y los reglamentos de la UCI, prevalecerán los reglamentos de la UCI.

Capítulo V DATOS

5.1 El organizador de una prueba de ciclismo virtual es responsable de cumplir con las leyes de protección de datos relevantes.

CAPÍTULO VI SANCIONES ESPECIFICAS PARA CICLISMO VIRTUAL

6.1 Los comisarios serán responsables de determinar las infracciones relacionadas con el ciclismo virtual, incluidas las infracciones de cualquier normativa especificada en cualquier guía de competición aplicable.

6.2 Todas las infracciones relacionadas con el ciclismo virtual se sancionan según lo establecido en la tabla de sanciones de carrera definidos en el artículo 6.2, de conformidad con el reglamento del deporte Ciclista UCI.

6.3 Tabla de infracciones para el ciclismo virtual

Infracción	Sanción
1. Equipamiento físico no elegible	No permitir la salida, eliminación o descalificación
2. Equipo virtual incorrecto Cualquier equipo dentro de la plataforma de ciclismo virtual que esté prohibido en relación con la guía de competición.	
3. Corredor no elegible	
4. Firmware desactualizado	
5. Software desactualizado	
6. Violación de otros equipos (sin intención de obtener ventaja)	

7 Error en la verificación de resultado (sin intención de obtener ventaja)	
8. Desconexión / retraso (involuntario) Desconectarse involuntariamente del servidor de la plataforma de ciclismo virtual durante más de 1 minuto consecutivo.	
9. Desconexión / retraso (voluntario) Desconectarse voluntariamente del servidor de la plataforma de ciclismo virtual por cualquier período de tiempo con el fin de alterar el resultado de una carrera.	
10. Interrupción de la prueba 10.1 Interrumpir o conspirar para interrumpir la carrera o impedir el resultado de otros corredores. 10.2 Intentar eliminar a un corredor de una prueba desconectándolo de los servidores de la plataforma de ciclismo virtual o ralentizando al corredor sin causa. 10.3 Distraer de forma intencionada a los otros corredores. 10.4 Manipular o interferir con el funcionamiento normal del equipo de otro corredor. 10.5 Manipular o interferir con la información enviada entre el servidor de la plataforma y el software del cliente de un corredor, o entre el equipo de cualquier usuario y la plataforma.	
11. Altura / peso incorrecto del corredor Proporcionar información incorrecta sobre altura o peso. Cualquier información que varíe más del 5% de la medida real se considerará incorrecta.	<u>1ª infracción:</u> No permitir la salida, eliminación o descalificación + multa de 200 CHF
12. Control externo del entrenador Usar cualquier software o dispositivo de hardware para controlar la resistencia del entrenador además de la proporcionada por la plataforma.	<u>2ª infracción:</u> : suspensión de 1 año + multa de 1000 CHF <u>3ª infracción:</u> : suspensión de por vida + multa de 5000 CHF
13. Uso de Bots / Corredores Simulados Usar bots o corredores simulados, ya sea en competición o fuera de competición por cualquier motivo. Esto incluye el uso de simuladores o cualquier otro software o dispositivo de simulación de datos ant + o Bluetooth, así como cualquier otro medio para controlar a un corredor en el juego de cualquier forma, excepto el uso de un corredor humano.	

14. Cooperación injusta Cualquier cooperación o intento de cooperar con otro corredor intencionalmente o no elegible para competir, con el fin de obtener una ventaja injusta. Una ventaja injusta puede consistir en, pero no limitarse a, cooperar activa y conscientemente con un corredor que usa el peso incorrecto o una fuente de energía mal calibrada, con equipos que inscriben a corredores no elegibles para ayudar a los corredores elegibles, por ejemplo, cooperando con compañeros de equipo no residentes en una carrera de campeonato nacional.	
15. Mentir o engañar a los comisarios de carrera	
16. Uso de la cuenta de otro corredor para competir	
17. Fabricación o modificación de datos enviados a la entidad de verificación del resultado	
18. Calibración incorrecta / modificación de datos / manipulación del equipo	
18.1 Alterar o intentar manipular a cualquier entrenador,	

<p>medidor de potencia, monitor de frecuencia cardíaca o sensor de cadencia con la intención de obtener ventaja</p> <p>18.2 Modificar o intentar modificar las transmisiones de datos que involucran equipo utilizado en ciclismo virtual, o verificación del resultado de cualquier manera.</p>	
<p>19. Fraude mecánico / electrónico</p> <p>Usar cualquier dispositivo mecánico o electrónico que proporcione una ventaja injusta en la carrera. Esto incluye, entre otros, motores electrónicos, dispositivos que alteran las señales del equipo (medidor de potencia, monitor de cadencia o monitor de frecuencia cardíaca), dispositivos que transmiten datos simulados del corredor o dispositivos que interfieren con los datos transmitidos.</p>	<p><u>1ª infracción</u>: suspensión de un año + multa de 1000 CHF</p>
<p>20. Hackear / Modificación del juego</p> <p>20.1 Modificar el juego o la experiencia de juego de cualquier manera. Esto incluye, entre otros, alterar los archivos de datos del juego o alterar los valores de la memoria.</p> <p>20.2 Usar cualquier método para obtener acceso a elementos del juego que no están disponibles públicamente.</p> <p>20.3 Uso de una aplicación de terceros que proporciona una ventaja injusta en las carreras de ciclismo virtual</p>	<p><u>2ª infracción</u>: suspensión de por vida + multa de 5000 CHF</p>