



Los campeonatos del Mundo de Esports de Ciclismo 2023 tendrán un nuevo formato

14 de noviembre, 2022 –

Zwift, la plataforma global de fitness online para ciclistas y la **Unión Ciclista Internacional (UCI)**, han confirmado modificaciones en el formato de los **Campeonatos del Mundo de Esports de Ciclismo de 2023**, que tendrán lugar el 18 de febrero en Zwift. El nuevo **formato contará con tres carreras multieventos**, una medida que diferenciará aún más al ciclismo virtual como a disciplina deportiva. El mundial contará con **tres pruebas cortas y explosivas**, llamadas The Punch, The Climb and The Podium, y será más emocionante que nunca a ojos de la afición.



El presidente de la UCI, **David Lappartient**, dice: *"El nuevo formato de los Campeonatos del Mundo de Esports de Ciclismo de la UCI está en línea con nuestro deseo de **seguir innovando** y*

*umentando el atractivo de este deporte. Los dos primeros Campeonatos Mundiales de Esports de Ciclismo de la UCI fueron un gran éxito, y ahora creamos **más emoción** con tres eventos que gradualmente eliminarán a miembros del pelotón”.*

Este nuevo formato será el mismo para la categoría masculina y femenina, y ambos pelotones contarán con un máximo de 100 corredores que habrán conseguido su plaza mediante el proceso clasificatorio.

El recorrido de **The Punch** es de **13,8 km** en **terreno ondulado**. Esta primera prueba es crucial, ya que de los 100 corredores que tomen la salida, solo los **30 primeros seguirán en la competición**.

La segunda carrera es **The Climb**, otra prueba de formato corto, que consistirá en ascender en varias ocasiones una subida especialmente diseñada, con una longitud total de **8,5 km y 162 m de desnivel**. Los 10 primeros clasificados pasarán a la carrera final, **The Podium**.

La carrera **The Podium** se celebrará en un circuito con **subidas cortas y punzantes**. Los corredores lucharán por su posición, ya que un corredor será eliminado en pasar por cada arco hasta que queden tres corredores. Estos tres últimos lucharán hasta la meta para ver quién se lleva el famoso maillot arcoiris.

*"Junto con la UCI, estamos encantados de continuar innovando en el ciclismo virtual con este nuevo formato multidisciplinar", afirma **Eric Min, CEO y cofundador de Zwift**. "Tanto los ciclistas como los espectadores tendrán la oportunidad de experimentar este nuevo formato este fin de semana en las carreras clasificatorias continentales de la UCI. Las carreras van a ser rápidas y tácticas. Espero que una vez más podamos descubrir algún talento en esta competición".*

Este fin de semana se han celebrado los **Clasificatorios Continentales de la UCI en Zwift**, que proporcionan una vía abierta para los **Campeonatos del Mundo de Esports de Ciclismo de la UCI**. Los pelotones masculinos y femeninos compiten por **25 plazas** para representar a su país. Se espera que la lista de participantes se anuncie a principios de año.

El año pasado, **Loes Adegeest** se aseguró una plaza en el equipo nacional holandés al superar la fase de clasificación continental. Loes sorprendió a toda la expectación al coronarse ganadora del **Campeonato Mundial de Esports de Ciclismo de la UCI 2022**, superando a la anterior campeona del mundo **Ashleigh Moolman Pasio** en la difícil subida final del mapa de **Nueva York de Zwift**. Los **Clasificatorios Continentales de la UCI** podrían ser, una vez más, el trampolín hacia el éxito.



Contacto: premsa@lymbus.com

Imágenes [aquí](#)

SOBRE ZWIFT

Zwift es una empresa de fitness nacida del videojuego, creada por entusiastas del entrenamiento, desarrolladores experimentados de videojuegos y pensadores disruptivos. La cultura del videojuego está en el ADN de la compañía, que tiene claro que la diversión impulsa a los usuarios a mejorar sus resultados.

Zwift utiliza la tecnología de los videojuegos en línea multijugador creando mundos explorados por los jugadores en una experiencia en 3D. Los usuarios se pueden unir a miles de ciclistas y corredores en lugares inmersivos como Londres, Nueva York y París, así como en nuestra propia Watopia.

Zwift se conecta de forma inalámbrica a los diferentes equipos de ejercicio: rodillos de bicicleta y cintas de correr, por lo que el esfuerzo del usuario en el mundo real activa a su avatar en el juego.

Desde carreras amistosas hasta salidas sociales y programas de entrenamiento estructurados, Zwift une a una comunidad diversa en busca de una experiencia fitness más divertida, inmersiva y social.