



NORMATIVA TÉCNICA GENERAL

DE LAS COMPETICIONES ORGANIZADAS POR MACH25 GAMING

Actualizado a fecha 15/02/2026

1. Marco General de la Normativa Técnica

1.1 Objeto y ámbito de aplicación

1.1.1 La presente Normativa Técnica establece los procedimientos, reglas operativas y criterios generales aplicables a todas las competiciones organizadas por Mach25 Gaming (M25G), independientemente del formato o sistema de competición utilizado.

1.2 Relación con otros Documentos Regulatorios

1.2.1 Este documento completa al Reglamento de Competición, que regula el funcionamiento específico de cada competición organizada por Mach25Gaming y al Código Disciplinario, que es el encargado de regular las infracciones y sanciones aplicables, así de explicar los órganos arbitrarios y sus competencias.

1.2.1.1 En caso de conflicto entre las normativas de los documentos, prevalecerá el Reglamento de Competición. De mantenerse el conflicto, el Código Disciplinario tendrá más peso que este documento técnico.

1.3 Aceptación de la Normativa

1.3.1 Todas las personas y equipos participantes aceptan íntegramente esta normativa y el conocimiento de la existencia y aceptación del resto de documentos oficiales del ecosistema regulador de M25G.

2. Equipo

2.1 Definición de Equipo y Gestión de su Identidad

2.1.1 Se considera equipo a todo participante que disponga de un nombre y logotipo originales, un mínimo de pilotos activos (el número exacto dependerá de cada competición) y un Team Manager o representante oficial responsable de las comunicaciones con la organización.

2.1.1.1 La identidad del equipo (nombre y logo) no podrán inducir a confusión con otros equipos ni vulnerar derechos de terceros.

2.1.1.2 La identidad del equipo solo podrá ser modificada durante la temporada por medio de la comunicación entre la cúpula directiva de un equipo y M25G.

2.1.1.2.1 Dicho procedimiento será abierto por parte del interesado vía correo electrónico y M25G requerirá la información pertinente para verificar la viabilidad del cambio en función al cumplimiento de una serie de requisitos.

2.1.1.3 La identidad del equipo solo podrá ser modificada una vez durante la temporada.

2.1.1.3.1 Mach25Gaming podrá requerir al equipo la información que considere necesaria con el fin de evaluar el grado de mantenimiento de su identidad deportiva tras cualquier modificación relevante (incluyendo, entre otras, cambios de nombre, estructura interna, plantilla o representación). Una vez analizada la documentación aportada, Mach25Gaming podrá otorgar o denegar la verificación de identidad.

2.1.1.3.2 La concesión de dicha verificación permitirá al equipo conservar los puntos, resultados y registros acumulados tanto en la temporada en curso como en el histórico de competiciones. En caso de no superarse la

verificación, Mach25Gaming aplicará las medidas correspondientes según el presente reglamento.

2.2 Composición del equipo

2.2.1 Team Manager

2.2.1.1 El Team Manager constituye la máxima representación del equipo ante la organización y actúa como interlocutor oficial. Es el responsable de emitir y recibir todas las comunicaciones dirigidas a la organización o procedentes de ella.

2.2.1.2 El Team Manager será el responsable de formalizar la inscripción del equipo en la competición. Para ello deberá proporcionar todos los datos del equipo y de sus pilotos que sean requeridos por la organización, los cuales estarán detallados en el formulario de inscripción correspondiente a cada competición.

2.2.2 Pilotos

2.2.2.1 Los pilotos son los representantes del equipo en pista y los únicos habilitados para participar en las sesiones oficiales de la competición. El número de pilotos necesarios para formalizar la inscripción o para disputar una carrera, evento o campeonato podrá variar en función de los requisitos específicos establecidos por cada competición.

2.2.2.2 Para ser considerado piloto inscrito, el participante deberá cumplir los siguientes requisitos.

2.2.2.2.1 Disponer de una cuenta válida de PlayStation Network con un ID que incluya su nombre real o un alias competitivo aprobado por la organización, y que no contenga lenguaje soez, ofensivo, discriminatorio o contrario a la normativa vigente.

2.2.2.2.2 Aceptar y cumplir íntegramente el reglamento deportivo, técnico y el código disciplinario de M25G, así como las normas específicas de cada competición.

2.2.2.2.3 Utilizar exclusivamente su propia cuenta personal durante las sesiones oficiales. Queda prohibido el uso de cuentas compartidas, prestadas o gestionadas por terceros.

2.2.2.2.4 Cumplir con los requisitos de edad, licencias, verificaciones o certificaciones adicionales que la organización pueda establecer para determinadas competiciones.

2.2.3 Logotipo

2.2.3.1 Cada equipo deberá registrar un logotipo oficial que lo identifique de forma única en todas las competiciones organizadas por Mach25Gaming. El logotipo será considerado parte de la identidad corporativa del equipo y deberá mantenerse coherente durante toda la temporada.

2.2.3.2 El logotipo presentado deberá cumplir los siguientes criterios:

Ser una creación original del equipo o contar con las licencias y derechos necesarios para su uso.

No incluir elementos ofensivos, discriminatorios, violentos o contrarios a la normativa vigente.

No infringir derechos de autor, marcas registradas o propiedad intelectual de terceros.

Mantener una composición visual adecuada para su uso en retransmisiones, gráficos oficiales y material promocional.

2.2.3.3 El logotipo podrá ser utilizado por Mach25Gaming en:

Retransmisiones y overlays gráficos.

Clasificaciones, listados oficiales y documentación pública.

Material promocional, comunicados y redes sociales.

El equipo autoriza a la organización a emplear su logotipo exclusivamente en el marco de las competiciones y actividades relacionadas.

2.2.3.4 Cualquier modificación del logotipo deberá ser comunicada a la organización y aprobada antes de su uso.

2.2.3.4.1 La organización podrá rechazar cambios que considere que alteran la identidad del equipo o que puedan generar confusión con otros equipos o marcas.

2.2.4 Staff adicional

2.2.4.1 Los equipos podrán contar con personal adicional dentro de su estructura organizativa, más allá del Team Manager y los pilotos, con el fin de cubrir sus necesidades internas (tales como analistas, responsables de comunicación, asistentes o cualquier otro rol que consideren necesario). No será obligatorio informar a Mach25Gaming sobre la composición, funciones o identidad de dicho personal, salvo que la organización lo requiera expresamente por motivos operativos o disciplinarios.

2.2.4.2 Cualquier miembro del staff adicional, así como personas allegadas al equipo que actúen en su nombre o representación, será considerado parte del equipo a efectos disciplinarios. En consecuencia, cualquier vulneración del Código Disciplinario de Mach25Gaming cometida por estas personas podrá derivar en sanciones aplicables al equipo, a sus pilotos o a su Team Manager, según la gravedad y naturaleza de la infracción.

3. Inscripciones

3.1 Formulario de inscripción

Todo participante que desee tomar parte en una competición organizada por M25G deberá cumplimentar el formulario de inscripción correspondiente y aceptar los requerimientos especificados en el mismo. La inscripción no se considerará válida hasta que el formulario haya sido enviado correctamente y la organización confirme su recepción.

3.1.1 Al inscribirse en una competición de M25G, el participante declara haber leído, comprendido y aceptado íntegramente el presente reglamento, así como el Código Disciplinario de M25G. La participación en cualquier sesión oficial implica la aceptación expresa de ambas normativas.

3.1.2 La organización podrá solicitar información adicional o documentación complementaria para verificar la identidad del participante o la validez de los datos aportados en el formulario.

3.2 Cuota de participación

Dependiendo de la competición, podrá existir la obligación de abonar una cuota de participación. El importe, método de pago y plazos serán especificados en la información oficial de cada competición.

3.2.1 El pago de la cuota, cuando sea requerido, será condición indispensable para validar la inscripción del participante o del equipo.

3.2.2 Las cuotas abonadas serán reembolsadas siempre que el equipo no logre clasificarse para la competición tras la Fase Clasificatoria (preQ). El reembolso se efectuará mediante el mismo método utilizado para el pago, salvo en aquellos casos expresamente indicados por la organización o en situaciones excepcionales debidamente justificadas y aprobadas por M25G.

3.3 Plazo de inscripción

3.3.1 Los plazos de inscripción serán establecidos por M25G y comunicados en la información oficial de cada competición. Dichos plazos incluirán, cuando proceda, fechas límite diferenciadas para equipos, pilotos y fases clasificatorias.

3.3.2 Las inscripciones recibidas fuera del plazo establecido no serán aceptadas, salvo autorización expresa de M25G por motivos excepcionales debidamente justificados.

3.3.3 La organización podrá modificar los plazos de inscripción por razones operativas, técnicas o deportivas. Cualquier modificación será comunicada a los participantes a través de los canales oficiales.

3.3.4 La inscripción se considerará formalizada únicamente cuando el formulario haya sido enviado correctamente, la información requerida sea válida y, en caso de existir cuota de participación, esta haya sido abonada dentro del plazo correspondiente.

3.4 Número mínimo (y máximo) de Pilotos para la inscripción

3.4.1 Dependiendo de la competición, podrá ser necesario que cada equipo cuente con un número mínimo de pilotos para formalizar su inscripción. Este requisito será especificado en el formulario de inscripción o en el reglamento particular de la competición

3.4.1.2 El equipo deberá cumplir con el número mínimo de pilotos exigido antes del cierre del plazo de inscripción. La falta de cumplimiento de este requisito podrá resultar en la invalidación de la inscripción del equipo.

3.4.1.3 Dependiendo la competición podrán existir requisitos relacionados con la cantidad máxima de pilotos inscritos.

3.5 Inscripción de pilotos y mercado de fichajes

3.5.1 Ningún piloto podrá estar registrado con dos equipos de manera simultánea dentro de una misma competición.

3.5.1.1 La organización podrá requerir información adicional a los equipos o a los propios pilotos con el fin de verificar su vinculación con sendos equipos, su identidad o cualquier otro aspecto necesario para garantizar el cumplimiento de esta norma.

3.5.2 Los pilotos únicamente podrán cambiar de equipo si la competición dispone de un Mercado de Fichajes activo o fuera del periodo competitivo establecido para dicha competición. Los periodos habilitados para realizar fichajes, altas o bajas serán comunicados en el reglamento específico o en la información oficial de la competición, en caso de existir.

3.5.2.1 Será responsabilidad del Team Manager notificar a la organización cualquier movimiento relativo a la incorporación o baja de pilotos en el equipo. La organización no considerará válido ningún cambio que no haya sido comunicado por el Team Manager siguiendo los procedimientos establecidos.

3.6 Plazas garantizadas

3.6.1 En determinadas competiciones, algunos equipos podrán disponer de una plaza garantizada para la

participación en la temporada correspondiente, independientemente de si deben o no disputar la Fase Clasificatoria (preQ).

3.6.2 La asignación de una plaza garantizada podrá deberse a méritos deportivos obtenidos en la edición anterior —como resultados destacados, posiciones finales o cumplimiento de criterios de rendimiento establecidos por la organización— o a compromisos contractuales previamente acordados con M25G.

3.6.3 Los equipos con plaza garantizada deberán cumplir igualmente con los requisitos administrativos, técnicos y deportivos establecidos en el presente reglamento y en la normativa específica de cada competición.

3.6.4 La organización se reserva el derecho de revocar una plaza garantizada en caso de incumplimiento grave del reglamento, retirada del equipo, pérdida de identidad deportiva o cualquier otra circunstancia que comprometa la integridad de la competición

3.7 Compromiso de participación

Todos los equipos y pilotos participantes, al formalizar su inscripción, aceptan las condiciones del campeonato y las decisiones adoptadas por la organización. Asimismo, se comprometen a mantener en todo momento una actitud cordial, respetuosa y deportiva hacia el resto de participantes, la organización, los aficionados y los medios de comunicación.

4. Definición y Publicación del Formato de Competición

4.1 Estructura y Configuración del Formato Deportivo

El formato de cada competición será definido por M25G y podrá incluir fases clasificatorias (preQ), temporada regular, eliminatorias, finales u otros sistemas de progresión deportiva.

4.2 Determinación y Ajustes del Formato de Competición

La organización publicará el formato específico de cada competición en su reglamento particular, incluyendo número de carreras, duración, sistema de clasificación, parrilla, condiciones de victoria y cualquier elemento adicional.

4.3 Diseño, Comunicación y Modificación del Formato Competitivo

M25G se reserva el derecho de modificar el formato por motivos operativos, técnicos o deportivos, garantizando siempre la equidad competitiva.

5. Premios

5.1 Premios y Normas de Concesión

5.1.1 Los premios, en caso de existir, serán anunciados en la información oficial de cada competición. Podrán consistir en premios económicos, materiales, trofeos, reconocimientos digitales u otros elementos determinados por la organización.

5.1.2 La organización podrá retener o revocar premios en caso de infracciones graves, fraude, suplantación de identidad o cualquier conducta que comprometa la integridad de la competición.

6. Puntuación de las competiciones

6.1 Sistema de puntuación

6.1.1 El sistema de puntuación será definido en el reglamento específico de cada competición, indicando los puntos otorgados por posición final, vueltas rápidas, pole position u otros méritos deportivos (si los hubiera).

6.1.2 En caso de empate a puntos entre dos o más equipos, se aplicarán los siguientes criterios, en orden sucesivo, salvo que el reglamento de la competición regule este apartado de manera distinta:

6.1.2.1 Tendrá prioridad el equipo que haya obtenido más puntos en la última ronda puntuable disputada.

6.1.2.2 Si el empate persiste, se compararán los puntos obtenidos en las rondas anteriores, retrocediendo sucesivamente hasta encontrar una diferencia.

6.1.2.3 Si aún no se resolviera el empate, se tendrá en cuenta la puntuación de cada equipo en el ranking M25G previa al inicio de la competición.

6.1.2.4 Si tras aplicar todos los criterios anteriores el empate continúa, la posición final se determinará mediante un sorteo puro, realizado en presencia de un representante de cada equipo implicado.

7. Conectividad y garantías de estabilidad de la sesión

7.1 Requisitos de Conexión

7.1.1 Será responsabilidad de todos los equipos y pilotos participantes asegurarse de disponer de una conexión que garantice el correcto desarrollo de la carrera. Se recomienda evitar el uso de conexión WiFi y optar por conexión por cable.

7.1.1.1 La organización podrá vetar a cualquier piloto cuya conexión no cumpla unos parámetros mínimos que garanticen la estabilidad de la sesión competitiva.

7.1.1.2 Los equipos que reciban el veto de uno de sus pilotos podrán incorporar un piloto sustituto en un plazo máximo de 5 minutos desde la notificación en la sala de juego.

7.1.1.3 El equipo será responsable de garantizar que el piloto sustituto dispone de una conexión adecuada. En caso contrario, la organización podrá vetar igualmente su participación.

8. Procedimiento de entrada a sala y cumplimiento de horarios

8.1 Entrada a sala y horarios

8.1.1 Los pilotos deberán acceder a la sala de juego en el horario indicado por la organización. La puntualidad será obligatoria.

8.1.2 La organización podrá establecer un tiempo máximo de espera para la entrada de los pilotos. Superado dicho tiempo, la sesión podrá iniciarse sin los participantes ausentes.

8.1.3 Los pilotos deberán seguir las instrucciones del director de carrera (Host o staff en sala) o del personal autorizado durante el proceso de entrada y preparación de la sesión.

9. Disposiciones operativas y técnicas de obligado cumplimiento

9.1 Uso del botón START

9.1.1 No se podrá utilizar el botón START en ningún caso durante las sesiones oficiales (no incluye entrenamientos libres antes de la Q o carrera).

9.1.2 El uso del botón START podrá ser reclamado por cualquier equipo participante mediante el formulario de reclamaciones.

9.1.3 La sanción derivada del uso del botón START dependerá del perjuicio o beneficio generado, siendo en cualquier caso un mínimo de 2 segundos añadidos al tiempo final del piloto infractor, tanto en clasificación como en carrera. Esta sanción no afecta a la bonificación Fair Play.

9.2 Prohibición de provocar bandera amarilla

9.2.1 Queda prohibido provocar bandera amarilla de forma voluntaria en cualquier momento: clasificación, carrera o entrada en meta.

9.2.1.1 Esta acción podrá ser reclamada por los participantes mediante el formulario de reclamaciones.

9.3 Homologación de neumáticos

9.3.1 Será obligatorio que ambos ejes del vehículo monten neumáticos de la misma dureza.

9.3.1.1 Esta acción podrá ser reclamada por los participantes mediante el formulario de reclamaciones.

10. Conducta en Competición y Procedimiento Disciplinario

10.1 Conocimiento y cumplimiento de la normativa

10.1.1 Todos los participantes deberán conocer y cumplir la normativa aplicable a las competiciones Mach25 Gaming, incluyendo esta Normativa Técnica, el reglamento específico de la competición y el Código Disciplinario.

10.1.2 Los pilotos deberán ser conscientes de los vehículos a su alrededor y anticipar situaciones de riesgo para evitarlas. Se deberán respetar los paralelos siempre que sea posible, salvo en curvas donde por sus características resulte inviable.

10.1.3 Cualquier acción que perjudique a uno o más pilotos podrá ser reclamada mediante el formulario habilitado en la web de la competición y amparado en la normativa recogida en el Código Disciplinario.

10.1.3.1 El único medio válido será el formulario de reclamación alojado en la web oficial y el correo electrónico de contact@mach25gaming.com en el caso de las alegaciones.

10.1.4 El Código Disciplinario recoge una amplia gama de aspectos normativos relativos al arbitraje de la competición, así como la tabla de sanciones aplicables por comportamientos antideportivos en pista o fuera de ella. Es un documento general para todas las competiciones Mach25 Gaming, por lo que algunos puntos podrían no aplicarse o contradecir este reglamento. En caso de conflicto, deberá informarse a la organización; asumiendo que tendrá preferencia lo establecido en el reglamento oficial de la competición.

10.1.4.1 El Código Disciplinario está alojado de manera pública y a disposición de toda persona que quiera consultarlo en el apartado de normativa en la web de mach25gaming.com.

11. Diseños del coche

Los equipos podrán utilizar diseños personalizados siempre que cumplan las directrices establecidas. Dependiendo de la competición deberán incluir en zona visible el portadorsal oficial de la competición. Esto quedará determinado en el reglamento de la competición junto con la ruta para obtener dicho portadorsal.

11.1 Regulación

11.1.1 Queda prohibido incluir:

Lenguaje soez o provocativo.

Menciones, logotipos o publicidad de otros campeonatos u organizaciones de simracing sin autorización.

11.1.1 Los diseños que incumplan estas normas podrán ser reclamados por otros equipos o por la organización.

11.1.1.1 Las sanciones se aplicarán según reincidencia:

11.1.1.1.1 Primera infracción: +10 segundos al tiempo total de la ronda, carrera o sesión.

11.1.1.1.2 Segunda infracción: +20 segundos.

11.1.1.1.3 Tercera infracción: +120 segundos.

11.1.1.1.4 Esta sanción únicamente podrá ser imputada una vez por sesión a cada equipo, incluyendo aquellas competiciones en las que participen varios pilotos del mismo equipo y se incurra en la citada irregularidad.

12. Comunicaciones oficiales

Los equipos podrán contactar con la organización a través del correo electrónico contact@mach25gaming.com.

Durante los días de competición, este canal no estará operativo en las horas previas al inicio de las pruebas ni durante el desarrollo de las carreras.

12.1 Exención de Responsabilidad

El Reglamento Oficial de la Competición, la Normativa Técnica y el Código Disciplinario constituyen el marco normativo único y vinculante de la competición.

Ninguna información comunicada mediante Discord, redes sociales, mensajes privados o durante las retransmisiones tendrá prioridad sobre lo establecido en dichos documentos oficiales.

Cualquier incidencia, desconexión, error técnico o situación anómala deberá ser notificada a la organización utilizando exclusivamente el correo electrónico de contacto.