

 G series
INFINITY



[ES] REGLAMENTO 2026

mach25gaming.com

ÍNDICE

| | |
|------------------------------------------------------------|--------------|
| 1. Presentación | p. 3 |
| 2. Inscripción | p. 3 |
| 3. Premios | p. 6 |
| 4. Formato de competición | p. 7 |
| 5. Superpole | p. 11 |
| 6. Sistema de Puntuación | p. 12 |
| 7. Especificaciones de carrera | p. 16 |
| 8. Configuración de sala multijugador | p. 19 |
| 9. Diseño del coche | p. 20 |
| 10. Documentos adicionales de obligado conocimiento | p. 22 |
| 11. Comunicaciones oficiales | p. 22 |
| 12. Enlaces de interés | p. 23 |

1. Presentación

La **Infinity GSeries** es una competición **por equipos**, organizada por **Mach25 Gaming** y dirigida por **Alejandro Garnata**, que se disputa en **Gran Turismo 7** entre los meses de **abril y junio**.

En cada carrera, cada equipo estará representado en pista por **dos pilotos**.

Este campeonato es **puntuable para el Ranking Mach25**, estando encuadrado en la **categoría 1000**. Asimismo, cuenta con un **bote de premios garantizado de 1.000 €**, ampliable en función del número final de equipos participantes.

Todo lo dispuesto en el presente reglamento complementa y desarrolla lo establecido en **dos documentos de obligado conocimiento** para todo participante de las competiciones organizadas por Mach25 Gaming: **la Normativa Técnica General y el Código Disciplinario**.

2. Inscripción

2.1 La IGS es una competición por equipos, por lo que los resultados obtenidos en pista por los representantes de cada equipo sumarán puntos para el propio equipo.

2.2 Cada equipo tendrá la obligación de inscribir un **mínimo de 3 pilotos** y un **máximo de 15 pilotos**.

2.2.1 Todo equipo participante deberá aportar, en el momento de la inscripción, la siguiente información relativa a cada uno de sus pilotos:

- Nombre y primer apellido
- Localidad de nacimiento
- País de procedencia
- Nombre de usuario de PSN

2.2.1.1 Todo equipo participante deberá asegurarse de que sus **pilotos estén disponibles para competir en las fechas elegidas o elegibles por parte de la organización**.

2.2.2 En esta competición habrá mercado de fichajes (véase apartado 2.6), entendido como el periodo durante el cual se permite a los equipos efectuar incorporaciones de pilotos a sus plantillas.

2.3 Inscripción y cuota de participación

La inscripción del equipo se realiza completando correctamente el formulario de registro alojado en la web de Mach25Gaming.com y se completará con el pago de la cuota de participación.

2.3.1 El enlace directo al formulario de inscripción es: <https://mach25gaming.com/infinity-g-series2026/>.

2.3.2 La **cuota de participación** es de 50€ por equipo.

2.3.2.1 La cuota de participación será igual para todos los participantes.

2.3.2.2 La cuota de participación se abonará al completar la inscripción y **ninguna inscripción será considerada completa sin el pago de la cuota de inscripción.**

2.3.2.3 Todo equipo deberá realizar la preQ, salvo que tenga plaza garantizada por los resultados de la temporada pasada. En el caso de no clasificar para la competición, la cuota de participación será devuelta en su totalidad a todos los equipos no clasificados siguiendo la misma vía de pago.

2.3.2.3.1 La cuota de participación no será devuelta en caso de abandono de la competición o en caso de ausencia total o parcial de los integrantes del equipo a la fase de clasificación.

2.3.3 Todos los equipos que no dispongan de plaza garantizada deberán **indicar en el formulario de inscripción la hora y el día en el que disputarán la fase clasificatoria.**

2.3.3.1 Todos los equipos con plaza garantizada deberán seleccionar el apartado correspondiente a la hora de realizar la inscripción para evitar disputar la fase clasificatoria.

2.3.4 La organización se reserva la potestad de desestimar inscripciones con el fin de preservar el espíritu de la competición y que esta se desarrolle por unos cauces justos y transparentes.

2.3.5 Todos los integrantes de los equipos inscritos deberán agregar a sus amigos de PSN al host de la competición (garnata987). La organización no estará obligada a aceptar solicitudes de amistad una vez iniciada la retransmisión en directo de la sesión correspondiente.

2.3.5.1 En caso de que el host de la carrera varíe se informará a los equipos vía correo electrónico a la mayor brevedad posible.

2.4 Plazo de inscripción

El plazo de inscripción comprenderá desde la **publicación del presente documento** hasta el **16 de marzo a las 14:00 horas (CET/CEST)**. Dicho plazo será idéntico para todos los equipos, incluidos aquellos que dispongan de **plaza garantizada**. La organización se reserva el derecho de **modificar este plazo** en caso de que resulte necesario.

2.5 Participantes

La competición contará con **24 equipos participantes** en la **División Rockets**. Cada equipo deberá alinear **dos (2) pilotos en pista** en cada ronda, respetando la normativa de participación de pilotos. En consecuencia, en cada ronda participarán un total de **48 pilotos repartidos en 4 carreras**.

El **número final de participantes** dependerá de los **equipos inscritos** en la **fase clasificatoria**. La **organización** se reserva la posibilidad de ampliar dicha cifra notificando el **número total de participantes** una vez concluida la fase clasificatoria.

2.5.1 Participantes con plaza garantizada por los resultados de 2025

En virtud de los resultados obtenidos en la **edición anterior, doce (12) equipos** disponen de **plaza garantizada** en la

competición y quedarán **exentos de disputar la fase clasificatoria**.

2.5.1.1 Estas doce (12) plazas garantizadas corresponderán a los **doce primeros equipos clasificados de la División Rockets** en la **temporada 2025**.

2.5.1.2 En el caso de que alguno de los equipos con plaza garantizada **no haga uso de la misma**, ya sea por **disolución, inactividad o renuncia expresa**, dicha plaza será asignada a otro equipo siguiendo un **estricto orden de sucesión** basado en los **resultados de la temporada 2025**.

2.5.1.3 Si no se pudieran completar las plazas garantizadas con equipos participantes en la temporada 2025 la plaza quedaría disponible para los aspirantes que participen en la fase de clasificación.

2.6 Mercado de fichajes

El **mercado de fichajes** tendrá como finalidad permitir que los **pilotos integrantes de los equipos participantes**, así como los **nuevos pilotos no adscritos a ningún equipo durante el periodo de inscripción**, puedan **cambiar de equipo o incorporarse a uno de los equipos participantes**, conforme a lo dispuesto en el presente reglamento.

2.6.1 Habrá **dos periodos de mercado de fichajes**:

Primer periodo: entre la disputa del **último turno de la fase clasificatoria** y la **semana anterior a la disputa de la R1**.

Segundo periodo: al término de la **Liga Regular** y antes del inicio de la **Fase Final**.

2.6.2 Cada equipo podrá realizar un **máximo de dos (2) incorporaciones**, en cada ventana del mercado de fichajes, respecto a la lista de pilotos presentada al inicio de la competición.

2.6.2.1 Se permitirá la **incorporación de pilotos** que hayan participado previamente en la **fase clasificatoria** o en la **Liga Regular** con otros equipos, **siendo obligatorio que ningún piloto cambie de equipo en más de una ocasión** durante el campeonato.

2.6.3 Todos los **movimientos de pilotos** deberán ser **comunicados oficialmente** con tiempo de ser aceptados por la organización para que sean **publicados en la web de la competición antes de la disputa de las carreras posteriores a dichos plazos**.

2.6.3.1 Para formalizar la comunicación de un movimiento en el mercado de fichajes, se deberá completar el **formulario correspondiente**, disponible en la **web de la competición**, en el apartado **Mercado de Fichajes**.

2.6.4 En caso de detectar una posible **irregularidad**, los equipos participantes podrán **formular alegaciones** respecto a cualquier movimiento realizado durante el mercado de fichajes.

2.6.5 La **organización** será la **única responsable de validar, aprobar o rechazar** los movimientos realizados durante el mercado de fichajes.

3. Premios

Todos los **equipos participantes** serán **elegibles para recibir los premios** en función de los **resultados finales obtenidos**. Dichos premios podrán **incrementarse en relación con el número de participantes**, siendo garantizados por la **organización** los **mínimos especificados a continuación**.

| 1.º | 2.º | 3.º | 4.º | 5.º | 6.º |
|---------------|---------------|---------------|------|------|------|
| 500€ + Trofeo | 200€ + Trofeo | 100€ + Trofeo | 50 € | 50 € | 50 € |

Además:

Todos los equipos participantes tendrán **plaza garantizada** para la **competición presencial por equipos del GTPulpi 2026*** y para la **competición online Summer Madness 2026*** (premios garantizados).

Los equipos clasificados en las **18 primeras posiciones** obtendrán **plaza garantizada para las Infinity GSeries 2027***.

*Pendiente de confirmación.

3.1 RankingMach25 – Categoría y número total de puestos puntuables

La competición es **puntuable para el Ranking Mach25**, el cual otorga acceso a los **equipos y sus pilotos** a competiciones **presenciales y online**. Toda la información relativa al **Ranking Mach25** está disponible en la página web <https://mach25gaming.com/ranking-mach25/>

3.1.1 La competición **Infinity GSeries** está incluida dentro de las competiciones **puntuables para el Ranking Mach25** en la **categoría 1000**.

3.1.2 Todos los **equipos participantes**, tanto en la **fase clasificatoria** como en la competición final, recibirán **puntos para el Ranking Mach25** en función de sus **posiciones finales**.

3.1.3 Al término de la competición se realizará una **clasificación global** con todos los participantes, que será la **referencia oficial** para la asignación de puntos a cada equipo.

3.2 Cobro de premios

Todos los **ganadores de premios económicos** serán informados sobre el **proceso de cobro**, cumpliendo en todo momento con la **regulación vigente**. La **cantidad total del premio** incluye los **impuestos correspondientes**, en caso de ser aplicables.

3.2.1 Todo ganador de un **premio económico o material** tendrá la **libertad de renunciar** total o parcialmente al mismo.

4. Formato de competición

La **edición 2026** mantiene el **mismo formato** que la edición de 2025, aunque introduce **novedades en la asignación de fechas**. Se incluyen **semanas de descanso** o disponibles para la **disputa de posibles carreras** pendientes durante la **Liga Regular** y la **Fase Final**, así como algunas **fechas abiertas**, que se **confirmarán conforme se aproxime su celebración**. Las fases de la competición son:

4.1 Fase Clasificatoria

Esta fase tiene como objetivo **determinar la lista definitiva de equipos participantes** en la competición. Todos los equipos que **no cuenten con plaza garantizada** deberán disputar la fase de clasificación.

4.1.1 La deberán disputar todos los equipos que no tengan plaza garantizada por sus resultados de la edición anterior.

4.1.2 Los participantes en esta fase deberán elegir un turno en los días y horas habilitados por la organización.

4.1.2.1 La organización ha ampliado el número de días y horarios disponibles en esta edición para favorecer la participación de un mayor número de equipos en la fase clasificatoria.

4.1.2.2 Los días disponibles (ver horarios al realizar la inscripción) son **16, 17 y 23 de marzo**.

4.1.2 Los equipos aspirantes deberán **indicar la fecha y hora de participación** al completar el **proceso de inscripción** a la competición para que participen sus dos pilotos.

4.1.3 Todos los equipos aspirantes participantes en la fase clasificatoria deberán **presentar dos pilotos** en la **sala correspondiente** al día y hora seleccionados.

4.1.4 El **resultado final** de cada equipo aspirante se determinará por la **suma total de la mejor vuelta de cada uno de los dos pilotos** que compitan en nombre del equipo.

4.1.5 La **no participación** en la fase de clasificación **excluye al equipo** de la competición.

4.1.6 En caso de **empate** tras la suma de tiempos de varios equipos, el criterio de desempate favorecerá al equipo cuyo **Piloto 1 haya registrado el tiempo más rápido**.

4.1.6.1 Si el empate persiste, se resolverá mediante un **sorteo puro** en presencia de las partes implicadas.

4.1.7 La **duración de la prueba** será de **10 minutos** en **modo clasificación/carrera**.

4.1.7.1 El tiempo para continuar la sesión una vez completado el tiempo será de **180 segundos**.

4.1.8 La fase de clasificación se disputará según la **combinación que se presenta en el apartado punto 7**. Las **especificaciones de configuración de la sala multijugador** se detallan en el **punto 8**.

4.1.9 Los **resultados de los diferentes equipos** servirán para **ordenar a los aspirantes a clasificar** en la **División Rockets**, formando parte de la competición hasta **cubrir el número total de plazas disponibles**. Los **equipos sucesivos** quedarán **encuadrados como reservas**.

4.2 Liga Regular

La **Liga Regular** es la fase en la que **todos los equipos participantes se enfrentan entre sí**, según los resultados obtenidos por cada equipo en el **sorteo de grupos de color**, que tendrá lugar una vez completada la fase clasificatoria y antes de la disputa de la R1 (fecha por decidir entre el 25 y 29 de marzo).

4.2.1 La Liga Regular tendrá una duración de 7 rondas.

Los **turnos de competición** durante la Liga Regular serán **cuatro (4)**, todos los horarios indicados en este reglamento son **hora española (CET/CEST)**:

- Split 1 - Lunes 20:30*
- Split 2 - Lunes 21:30*
- Split 3 - Martes 20:30*
- Split 4 - Martes 21:30*

* Estos turnos varían en la R1 y R2

*Estos turnos podrían variar si la organización lo considera

4.2.2 El turno de participación de cada equipo quedará determinado tras la celebración del sorteo del calendario (grupos de color) y se **confirmará antes del inicio de la competición** aunque la fecha concreta estará pendiente de determinar en algunas rondas de la Liga Regular.

4.2.3 El sorteo del calendario de participación estará precedido por una **explicación del formato de competición**, con el objetivo de garantizar una **competición justa e igualitaria** que respete los **méritos obtenidos en ediciones anteriores**.

4.2.4 Todas las carreras de la Liga Regular tendrán el **mismo formato competitivo**:

4.2.4.1 Cada equipo participante deberá **presentar dos pilotos** en cada ronda.

4.2.4.2 Cada ronda tendrá una **duración aproximada de 40 minutos**.

4.2.4.2.1 Cada ronda estará compuesta por una **clasificación (Superpole)** y una **carrera**.

4.2.4.2.1.1 La clasificación servirá para **determinar las posiciones de salida** en la carrera.

4.2.4.2.1.1.1 La clasificación se realizará en **formato Superpole (ver 5)**

4.2.4.2.1.1.2 Todos los equipos deberán **cumplir con el procedimiento de actuación de la Superpole (ver 5)** para evitar sanciones.

4.2.4.2.1.2 La carrera tendrá una **duración aproximada de 30 minutos**.

4.2.4.3 Todos los equipos deberán **cumplir con los requisitos de participación de pilotos**.

4.2.4.3.1 Al final de la Liga Regular, todos los equipos deberán haber **participado con un mínimo de tres (3)**

pilotos diferentes.

4.2.4.4 Los **resultados finales** de cada equipo, tanto en la **carrera** como en la **clasificación**, otorgarán **puntos** siguiendo el **formato de puntuación tradicional de la competición**.

4.2.4.5 Todas las **combinaciones de la Liga Regular** quedan recogidas en este reglamento (**ver punto 7**).

4.2.5 Calendario Liga regular (sujeto a modificaciones)

| R1 | R2 | R3 | R4 | R5 | R6 | R7 |
|----------------|------------------|------------------|------------------|-----------------|-----------------|----------------|
| 7 y 8 de abril | 13 y 15 de abril | 20 y 21 de abril | 27 y 28 de abril | 11 y 12 de mayo | 26 y 27 de mayo | 1 y 2 de junio |

4.3 Fase Final

Según la **posición final en la clasificación** general al término de la Liga Regular, todos los equipos serán **divididos en tres bloques o subdivisiones** antes de acceder a la Fase Final.

- Los **dos bloques correspondientes a los 12 mejores equipos** estarán compuestos por **seis equipos cada uno**, denominados **Golden Rockets** y **Silver Rockets**.
- El **resto de los equipos de la División** se incluirá en un **bloque de doce equipos**, denominado **Bronze Rockets**.

4.3.1 Bronze Rockets

Esta división estará compuesta por los equipos que **finalicen la Liga Regular entre las posiciones 13 y 24**, ambas inclusive.

4.3.1.1 Todos los equipos participantes en esta división deberán **presentar un piloto en pista** en cada una de las rondas de la fase final.

4.3.1.1.1 Todos los equipos deberán haber competido, al menos, con **dos pilotos diferentes** durante esta fase.

4.3.1.2 Las rondas de la Bronze Rockets se disputarán a las **20:15 (CET/CEST)**.

4.3.1.2.1 Las rondas de la fase final en el bloque Bronze Rockets estarán compuestas de una **clasificación** y una **carrera**.

4.3.1.2.1.1 La clasificación tendrá una **duración de 5 minutos** (no Superpole).

4.3.1.2.1.1.1 La **configuración de la sala** será idéntica a la de carrera.

4.3.1.2.1.1.2 Se otorgará **un minuto mínimo** antes de iniciar la carrera tras finalizar la clasificación.

4.3.1.2.1.1.3 Se podrá entrar a **boxes** durante la disputa de la clasificación, **pero nunca usando el botón START** (se sumará la sanción al tiempo final de carrera).

4.3.1.2.1.2 La carrera tendrá una **duración aproximada de 30 minutos**.

4.3.2 Silver Rockets

Esta división estará compuesta por los equipos que **finalicen la Liga Regular entre las posiciones 7 y 12**, ambas inclusive.

4.3.2.1 Todos los equipos participantes en este bloque deberán **presentar dos pilotos en pista** en cada ronda de la fase final.

4.3.2.1.1 Todos los equipos deberán presentar un **mínimo de tres pilotos diferentes** durante esta fase.

4.3.2.2 Las rondas del bloque Silver Rockets se disputarán a las **21:00 (CET/CEST)**.

4.3.2.2.1 Las rondas de la fase final en el bloque Silver Rockets estarán compuestas de una **clasificación** y una **carrera**.

4.3.2.2.1.1 La clasificación tendrá una **duración de 5 minutos** (formato tradicional, no Superpole).

4.3.2.2.1.1.1 La **configuración de la sala** será idéntica a la de carrera.

4.3.2.2.1.1.2 Se otorgará **un minuto** antes de iniciar la carrera tras finalizar la clasificación.

4.3.2.2.1.1.3 Se podrá entrar a **boxes** durante la disputa de la clasificación, **pero nunca usando el botón START** (se sumará la sanción al tiempo final de carrera).

4.3.2.2.1.2 La carrera tendrá una **duración aproximada de 30 minutos**.

4.3.3 Golden Rockets

Estará compuesto por los equipos que **finalicen la Liga Regular entre las posiciones 1 y 6**, ambas inclusive.

4.3.3.1 Todos los equipos participantes en este bloque deberán **presentar dos pilotos en pista** en cada ronda de la fase final.

4.3.3.1.1 Todos los equipos deberán presentar un **mínimo de tres pilotos diferentes** durante esta fase.

4.3.3.2 Las rondas del bloque Golden Rockets se disputarán a las **22:00 (CET/CEST)**

4.3.3.2.1 Las rondas de la fase final en el bloque Golden Rockets estarán compuestas de una **clasificación (Superpole)** y una **carrera**.

4.3.3.2.1.1 La clasificación se disputará en **formato Superpole** (ver punto 5).

4.3.3.2.1.1.1 Al finalizar la Superpole, se otorgará **un minuto mínimo** antes de iniciar la carrera.

4.3.3.2.1.2 La carrera tendrá una **duración aproximada de 30 minutos**.

4.3.4 Calendario Fase Final

| R8 | R9 | R10 |
|------------|-------------|-------------|
| 8 de junio | 10 de junio | 16 de junio |

5. Superpole

5.1 Concepto Superpole

La Superpole es la fase previa a la carrera **diseñada para determinar las posiciones de salida** de cada piloto participante en la parrilla de salida durante la Liga Regular y los Split Golden Rockets.

La Superpole consiste en una **clasificación a una vuelta cronometrada** y para su justa aplicación existe un procedimiento, que será igual para todas las rondas y que todos los participantes deben conocer y ejecutar correctamente.

5.2 Procedimiento Superpole

5.2.1 Zona de Espera

5.2.1.1 Una vez iniciada la clasificación, **todos los pilotos deberán salir de boxes e ir directamente a la zona de espera**, que será una parte habilitada del circuito donde deberán esperar a ser llamados por el chat de la sala con el nombre de su equipo.

5.2.1.2 La zona de espera será publicada en la página web de la competición, al menos unas horas antes del inicio de la ronda.

5.2.2 Llamada a Boxes

5.2.2.1 Una vez los pilotos sean llamados por el chat de la sala, deberán **abandonar la zona de espera** y dirigirse inmediatamente a los boxes (obligatorio).

5.2.2.2 Al entrar en los boxes, los pilotos **deben** llenar el tanque de combustible (obligatorio).

5.2.2.3 Los pilotos tendrán la **opción de cambiar o no los neumáticos** y seleccionar la dureza de los mismos. Esta decisión será opcional y puede estar condicionada por la normativa de la ronda.

5.2.3 Vuelta de Calentamiento

5.2.3.1 Tras salir de boxes, los pilotos deberán realizar una vuelta de calentamiento.

5.2.3.2 La vuelta de calentamiento debe hacerse a un ritmo que garantice que los pilotos no sean alcanzados por los competidores que vengán detrás, y que tampoco interrumpan el ritmo de los pilotos que vayan adelante.

5.2.3.3 El cronómetro de la superpole comenzará a contar cuando el piloto cruce la línea de meta al finalizar la vuelta de calentamiento.

5.2.4 Zona de Parada

5.2.4.1 Después de completar la vuelta de superpole, los pilotos **deben dirigirse a la zona de parada**, estacionando su coche sin perjudicar a los demás participantes.

5.2.4.2 La zona de parada será igualmente publicada en la web de la competición antes del evento.

5.2.5 Responsabilidad de los Participantes

5.2.5.1 Es responsabilidad de los participantes no interferir con la vuelta de ningún piloto durante la vuelta de calentamiento ni ralentizar la llegada de otros pilotos a la superpole.

5.2.5.2 Cualquier piloto que incumpla estas normativas será penalizado según las reglas establecidas.

5.2.6 Selección de Neumáticos para la Carrera

5.2.6.1 Al terminar la superpole, los pilotos podrán seleccionar los neumáticos que deseen utilizar para comenzar la carrera, siempre siguiendo las normativas y decisiones del equipo técnico de la competición.

Este procedimiento busca garantizar un desarrollo limpio y ordenado de la superpole, asegurando que todos los pilotos tengan las mismas oportunidades y no interfieran con el rendimiento de los demás competidores.

5.3 Cumplimiento Procedimiento Superpole

5.3.1 Todos los participantes tienen obligación de conocer el procedimiento de Superpole.

5.3.2 Cualquier error cometido por un equipo participante durante la superpole podrá ser reclamado por parte de los equipos participantes.

5.3.3 Todas las reclamaciones recibidas sobre el procedimiento de superpole serán atendidas por el equipo de comisarios y sancionadas en función del grado de perjuicio o beneficio que este suponga, aunque algunas sanciones quedan establecidas a continuación.

5.3.4 En caso de no detenerse en la zona de espera, el piloto o los pilotos infractores serán sancionados con mínimo 2" sobre el tiempo total de carrera, pudiendo aumentar en caso de provocar perjuicio sobre otro(s) participante(s).

5.3.5 La no entrada en boxes para empezar la vuelta de superpole supondrá una penalización de 10" en el tiempo total de carrera del piloto o de los pilotos implicados. Si algún piloto hace uso del botón START para entrar a boxes para solucionar un error en la superpole será penalizado con 15".

5.3.5.1 En caso de no entrar a boxes, o cometer un error en el procedimiento, el piloto infractor deberá pararse en una zona en la que no interrumpa. Esto podría suponer evitar sanción (a juicio de los comisarios).

5.3.6 El no llenar el tanque de combustible al efectuar la parada será sancionada con 10" en el tiempo total de carrera del piloto o de los pilotos implicados.

5.3.7 En caso de no detenerse en la zona de parada, el piloto o los pilotos infractores serán sancionados con mínimo 2", pudiendo aumentar en caso de provocar perjuicio sobre otro(s) participante(s).

6. Sistema de Puntuación

Tras la disputa de cada ronda, cada equipo participante recibirá **dos tipos de puntuación**:

- 1. Puntuación individual:** Determinada por la **posición final de cada piloto** en su turno de participación.

2. **Puntuación global de equipo:** Determinada por la **posición global** tras ordenar a todos los equipos en función de la **suma de los tiempos de carrera de sus dos pilotos.**

En la **División Rockets**, durante la Liga Regular, los equipos compiten **no solo contra los equipos de su turno**, sino contra **todos los equipos de la división**, aunque participen en turnos diferentes.

Además, se otorgarán **puntos extra** por:

- Rendimiento en clasificación
- Mejor vuelta de carrera y de ronda
- Juego limpio en pista

6.1 Puntuaciones Liga Regular - División Rockets

6.1.1 Puntuaciones pilotos

Las siguientes puntuaciones serán otorgadas a cada piloto por su resultado en su turno de participación.

| | | | | | |
|----------------|----------------|----------------|---------------|---------------|---------------|
| 1º | 2º | 3º | 4º | 5º | 6º |
| 15 pts. | 12 pts. | 10 pts. | 9 pts. | 8 pts. | 7 pts. |
| 7º | 8º | 9º | 10º | 11º | 12º |
| 6 pts. | 5 pts. | 4 pts. | 3 pts. | 2 pts. | 1 pts. |

6.1.1.1 En caso de caída de sala o abandono la puntuación será de 0 puntos.

6.1.1.2 En caso de sanción DQ (120") no se otorgarán puntos por el resultado en sala.

6.1.1.3 Los puntos otorgados a cada uno de los dos pilotos de cada equipo se sumarán y serán asignados al equipo.

6.1.2 Puntuaciones equipo

Las siguientes puntuaciones serán otorgadas a cada equipo tras confeccionar una clasificación global de todos los equipos en función de los tiempos totales de carrera de cada uno de sus pilotos.

| | | | | | |
|----------------|----------------|----------------|----------------|---------------|---------------|
| 1º | 2º | 3º | 4º | 5º | 6º |
| 15 pts. | 12 pts. | 10 pts. | 10 pts. | 9 pts. | 9 pts. |
| 7º | 8º | 9º | 10º | 11º | 12º |
| 8 pts. | 8 pts. | 7 pts. | 7 pts. | 6 pts. | 6 pts. |
| 13º | 14º | 15º | 16º | 17º | 18º |
| 5 pts. | 5 pts. | 4 pts. | 4 pts. | 3 pts. | 3 pts. |
| 19º | 20º | 21º | 22º | 23º | 24º |
| 2 pts. | 2 pts. | 1 pts. | 1 pts. | 0 pts. | 0 pts. |

6.1.2.1 En caso de caída de sala o abandono, todos los pilotos afectados tendrán un tiempo total de carrera que será igual al peor tiempo total de carrera más 120 segundos.

6.1.2.2 Los equipos con pilotos que hayan recibido una sanción DQ o sufrido un abandono o caída de sala serán ordenados en la clasificación final de tiempo y podrían recibir puntos.

6.1.3 Tras la celebración de cada ronda de la liga regular se otorgarán extras.

6.1.3.1 Un punto al piloto que marque el tiempo más rápido de clasificación en su turno.

6.1.3.2 Un punto al piloto que marque el tiempo más rápido de clasificación global.

6.1.3.2.1 Este punto se añadirá al asignado en el 6.1.3.1.

6.1.3.3 Un punto por terminar el turno con la vuelta más rápida de carrera.

6.1.3.4 Un punto por terminar la jornada con la vuelta más rápida global.

6.1.3.4.1 Este punto se añadirá al asignado en el 6.1.3.3.

6.1.3.5 Dos puntos a todos los equipos que no reciban sanciones de tiempo al finalizar la ronda.

6.1.3.6 Los equipos que reciban sanción DQ, que abandonen o sufran caídas de sala podrán recibir puntos extra, si cumplen las condiciones expresadas con anterioridad.

6.1.3.6.1 En caso de caída o abandono se podrán recibir los puntos de fair play de haber completado el 50% del total de carrera o esperar en boxes a la finalización de la misma (abandono deportivo).

6.2 Puntuaciones Fase Final - Golden Rockets

6.2.1 Las siguientes puntuaciones serán otorgadas a cada piloto por su resultado en su turno de participación (12 pilotos de 6 equipos participantes).

| | | | | | |
|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| 1º | 2º | 3º | 4º | 5º | 6º |
| 80 pts. | 75 pts. | 70 pts. | 65 pts. | 60 pts. | 58 pts. |
| 7º | 8º | 9º | 10º | 11º | 12º |
| 56 pts. | 54 pts. | 52 pts. | 50 pts. | 50 pts. | 50 pts. |

6.3 Puntuaciones Fase Final - Silver Rockets

6.3.1 Las siguientes puntuaciones serán otorgadas a cada piloto por su resultado en su turno de participación (12 pilotos de 6 equipos participantes).

| | | | | | |
|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| 1º | 2º | 3º | 4º | 5º | 6º |
| 50 pts. | 45 pts. | 40 pts. | 35 pts. | 30 pts. | 28 pts. |
| 7º | 8º | 9º | 10º | 11º | 12º |
| 26 pts. | 24 pts. | 22 pts. | 20 pts. | 20 pts. | 20 pts. |

6.4 Puntuaciones Fase Final - Bronze Rockets

6.4.1 Las siguientes puntuaciones serán otorgadas a cada piloto por su resultado en su turno de participación (12 pilotos de 12 equipos participantes).

| | | | | | |
|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|---------------|
| 1º | 2º | 3º | 4º | 5º | 6º |
| 30 pts. | 25 pts. | 20 pts. | 15 pts. | 10 pts. | 8 pts. |
| 7º | 8º | 9º | 10º | 11º | 12º |
| 6 pts. | 4 pts. | 2 pts. | 0 pts. | 0 pts. | 0 pts. |

6.5 Extras Fase Final

6.5.1 Tras la celebración de cada ronda de la fase final se otorgarán extras en función de los resultados globales de los 3 grupos que componen la División Rockets.

6.5.1.1 Dos puntos al piloto que marque el tiempo más rápido de clasificación global.

6.5.1.2 Dos puntos por terminar la jornada con la vuelta más rápida global.

6.5.1.3 Dos puntos a todos los equipos que no reciban sanciones de tiempo al finalizar la ronda

6.6 Sistema de bonificación deportiva (Fair Play)

6.6.1 Todos los equipos que finalicen una ronda o jornada sin haber recibido sanciones por incidentes con otros pilotos o equipos serán acreedores de una bonificación de dos (2) puntos, que se añadirá a la puntuación obtenida en dicha ronda o jornada.

6.6.1.1 Esta bonificación será aplicable a aquellos equipos que hayan recibido sanciones, sobre sí mismos o sobre alguno de sus pilotos, que no tengan relación con incidentes con otros pilotos o equipos rivales o por faltas descalificadoras.

6.6.2 No será aplicable a aquellos equipos cuyos pilotos no completen la carrera correspondiente, con independencia del motivo que haya impedido su finalización.

6.7 Criterio de desempate

6.7.1 En caso de empate a puntos entre dos o más equipos se favorecerá al equipo que haya sumado más puntos en la última ronda. Esto incluye los puntos extra.

6.8 Intercambio de posiciones entre bloques

6.8.1 En caso de **abandono, ausencia, sanción o resultado deportivo**, equipos de **subdivisiones inferiores** podrían adelantar a equipos de **subdivisiones superiores**.

6.8.1.1 El adelanto en la **clasificación general no afecta el cambio de bloque**.

6.8.1.2 Cualquier adelanto en la clasificación **sí afecta la posición final, premios y beneficios**.

7. Especificaciones de carrera

A continuación se presenta el **calendario de la temporada 2026** de las **Infinity GSeries**, incluyendo las **fechas y combinaciones de cada ronda**.

Las **fechas podrán sufrir modificaciones**, principalmente debido a **coincidencias con eventos oficiales** de la temporada de la **GTWS** u otros motivos justificados. En dicho caso, se notificará por correo electrónico y se modificará el reglamento.

7.1 Fase clasificatoria

| | | | | |
|-----------|---------------------------|--------------------------|------------------------|------------|
| FC | Coche | 911 Carrera RS (993) '95 | | |
| | Circuito | Brands Hatch | | |
| | Modo clasificación | 10 minutos (+180") | Consumo de combustible | x0 |
| | Método selección de clima | S01 | Desgaste neumáticos | x0 |
| | Horario | Tarde | Tipo de neumáticos | Deportivos |
| | Mismas condiciones | ON | Neumáticos disponibles | Medios |
| | Opciones de los ajustes | Ninguna | Fuerza del rebufo | Real |

7.2 Liga Regular

| | | | | |
|--------------------------------|---------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|-------------|
| R01 7/8 abril | Coche | WRX Gr.B Rally Car + Lancer Evolution Final Gr.B Rally Car (uno diferente cada miembro del equipo) | | |
| | Circuito | Deep Forest | Consumo de combustible | x4 |
| | Vueltas | 19 | Desgaste neumáticos | x4 |
| | Método selección de clima | S12 | Tipo de neumáticos | Competición |
| | Horario | Atardecer | Neumáticos disponibles | Todos |
| | Mismas condiciones | ON | Fuerza del rebufo | Débil |
| | Opciones de los ajustes | Equilibrio de frenos y diferencia central de la vectorización de par (resto desactivadas) | | |
| | Normativa de carrera | Sin restricciones | | |

| | | | | |
|----------------------------------|---------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|-------------|
| R02 13/15 abril | Coche | M4 Gr.4 + 4C Gr.4 + V8 Vantage Gr.4 + Megane Trophy '11 (uno cada miembro del equipo) | | |
| | Circuito | Mount Panorama | Consumo de combustible | x5 |
| | Vueltas | 13 | Desgaste neumáticos | x8 |
| | Método selección de clima | S08 | Tipo de neumáticos | Competición |
| | Horario | Tarde | Neumáticos disponibles | Todos |
| | Mismas condiciones | ON | Fuerza del rebufo | Real |
| | Opciones de los ajustes | Equilibrio de frenos (resto desactivadas) | | |
| | Normativa de carrera | Sin restricciones | | |

| | | | | |
|------------------------------|---------------------------|--------------------------------|------------------------|--------------------|
| R03 20/21 abril | Coche | Honda N-One RS '22 | | |
| | Circuito | Lago Maggiore Extremo Oriental | Consumo de combustible | x4 |
| | Vueltas | 30 | Desgaste neumáticos | x35 |
| | Método selección de clima | S12 | Tipo de neumáticos | Cómodos |
| | Horario | Crepúsculo | Neumáticos disponibles | Blandos |
| | Mismas condiciones | ON | Fuerza del rebufo | Real |
| | Opciones de los ajustes | Todas | | |
| | Normativa de carrera | BOP: Off | Límite de CV: 100CV | Peso mínimo: 750kg |

| | | | | |
|------------------------------|---------------------------|----------------------------------------------------------------------|------------------------|---------------|
| R04 27/28 abril | Coche | Mazda Spirit Racing Roadster 12R '25 | | |
| | Circuito | RedBull Ring | Consumo de combustible | x6 |
| | Vueltas | 15 | Desgaste neumáticos | x23 |
| | Método selección de clima | S08 | Tipo de neumáticos | Deportivos |
| | Horario | Primera hora mañana | Neumáticos disponibles | Blandos/Duros |
| | Mismas condiciones | ON | Fuerza del rebufo | Débil |
| | Opciones de los ajustes | Ninguna | | |
| | Normativa de carrera | Obligatorio dar 5 vueltas (mínimo) con el neumático duro en carrera. | | |

| | | | | |
|-----------------------------|---------------------------|-------------------------------|------------------------|------------|
| R05 11/12 mayo | Coche | Porsche Carrera RS (993) '95 | | |
| | Circuito | Dragon Trail Jardines Inverso | Consumo de combustible | x4 |
| | Vueltas | 16 | Desgaste neumáticos | x11 |
| | Método selección de clima | S08 | Tipo de neumáticos | Deportivos |
| | Horario | Tarde | Neumáticos disponibles | Blandos |
| | Mismas condiciones | ON | Fuerza del rebufo | Débil |
| | Opciones de los ajustes | Ninguna | | |
| | Normativa de carrera | Sin restricciones | | |

| | | | | |
|-----------------------------|---------------------------|-------------------------------------------|------------------------|----------------|
| R06 26/27 mayo | Coche | Honda NSX GT500 '08 | | |
| | Circuito | Circuit de Barcelona GP no chicane | Consumo de combustible | x5 |
| | Vueltas | 17 | Desgaste neumáticos | x4 |
| | Método selección de clima | S12 | Tipo de neumáticos | Competición |
| | Horario | Atardecer | Neumáticos disponibles | Blandos/Medios |
| | Mismas condiciones | ON | Fuerza del rebufo | Débil |
| | Opciones de los ajustes | Equilibrio de frenos (resto desactivadas) | | |
| | Normativa de carrera | Sin restricciones | | |

| | | | | |
|----------------------------------------------|---------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|-------------|
| R07 1/2 junio | Coche | Gr.3 Libre* (cada piloto del equipo deberá llevar un coche diferente) *(salvo Porsche 992 GT3 R, Audi R8 Evo, Lamborghini Huracan y GT by Citroen) | | |
| | Circuito | Yas Marina | Consumo de combustible | x5 |
| | Vueltas | 15 | Desgaste neumáticos | x5 |
| | Método selección de clima | S08 | Tipo de neumáticos | Competición |
| | Horario | Medianoche | Neumáticos disponibles | Todos |
| | Mismas condiciones | ON | Fuerza del rebufo | Real |
| | Opciones de los ajustes | Equilibrio de frenos (resto desactivadas) | | |
| | Normativa de carrera | Sin restricciones | | |

7.3 Fase Final

| | | | | |
|--------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|-------------------------|------------------------|----------------|
| R08 8 junio | Coche | Aston Martin Vulcan '16 | | |
| | Circuito | Circuit de La Sarthe | Consumo de combustible | x1 |
| | Vueltas | 8 | Desgaste neumáticos | x2 |
| | Método selección de clima | S14 | Tipo de neumáticos | Competición |
| | Horario | Alba | Neumáticos disponibles | Blandos/Medios |
| | Mismas condiciones | OFF | Fuerza del rebufo | Real |
| | Tiempo velocidad variable | x4 | | |
| | Opciones de los ajustes | Ninguna | | |
| Normativa de carrera | Obligatorio utilizar un set de cada compuesto en carrera. | | | |

| | | | | |
|---------------------------------------------|---------------------------|-------------------------------------------|------------------------|-------------|
| R09 10 junio | Coche | Audi R18 '16 (Gr.1) | | |
| | Circuito | Spa Francorchamp | Consumo de combustible | x4 |
| | Vueltas | 14 | Desgaste neumáticos | x4 |
| | Método selección de clima | S12 + C05 + R06 + R07 + R08 | Tipo de neumáticos | Competición |
| | Horario | Tarde | Neumáticos disponibles | Todos |
| | Mismas condiciones | OFF | Fuerza del rebufo | Débil |
| | Tiempo velocidad variable | x2 | | |
| | Opciones de los ajustes | Equilibrio de frenos (resto desactivadas) | | |
| Normativa de carrera | Sin restricciones | | | |

| | | | | |
|---------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|--------------|
| R10 16 junio | Coche | Toyota Supra GT500 '97 + Nissan R34 GT500 '99 + Nissan NSX GT500 '00 + Ford GT LM Race Car Spec II (diferente entre compañeros de equipo) | | |
| | Circuito | Grand Valley Autopista 1 | Consumo de combustible | x4 |
| | Vueltas | 15 | Desgaste neumáticos | x6 |
| | Método selección de clima | S14 | Tipo de neumáticos | Competición |
| | Horario | Atardecer | Neumáticos disponibles | Medios/Duros |
| | Mismas condiciones | OFF | Fuerza del rebufo | Real |
| | Tiempo velocidad variable | x4 | | |
| | Opciones de los ajustes | Equilibrio de frenos (resto desactivadas) | | |
| Normativa de carrera | Obligatorio utilizar un set de cada compuesto en carrera. | | | |

7.4 Horarios de apertura de sala y hora límite de entrada

Turno 1 • Apertura de sala: 20.00 | Hora límite de entrada a sala: 20.15 | Inicio superpole: 20.30

Turno 2 • Apertura de sala: Al finalizar el turno anterior | Hora límite de entrada a sala: 15 minutos después de la apertura | Inicio superpole: 21.40 (horarios condicionados por el desarrollo del Turno 1) El inicio de carrera se tratará de mantener, aunque podría retrasarse.

8. Configuración de sala multijugador

Nombre de la sala: INFINITY GSERIES | R [X] - SPLIT [X] | Youtube Mach25gaming

Modo de Sala: variable

Privacidad de la Sala: Solo amigos

Tipo de carrera: Carrera competitiva

Máximo de jugadores de la sala: variable

Inicio automático: NO

Ajustes de circuito (ver punto 7)

Ajustes de tiempo/clima (ver punto 7)

Ajustes de carrera

Tipo de salida: Salida en parrilla con salida nula

Parrilla de salida: variable

BOP: ON (excepto R3)

Opciones de los ajustes: ninguna (excepto R1)

Impulso: Real

Fuerza del rebufo: Ver punto 7

Daños visibles: SI

Daños mecánicos: Leves

Índice de desgaste de neumáticos: Ver punto 7

Índice de consumo de combustible: Ver punto 7

Velocidad de repostaje: 5 litros / segundo

Combustible inicial: Por defecto

Agarre reducido fuera de pista: Real

Tiempo de fin de carrera: 180 segundos

Nitro / Multiplicador de tiempo del uso del sistema de adelantamiento: Por defecto

Ajustes de clasificación (No incluye preQ - Salvo excepciones notificadas)

Límite de tiempo: 10 minutos

Tiempo de clasificación para continuar: 180 segundos

Desgaste de los neumáticos (clasificación): Igual que en carrera

Consumo de combustible (clasificación): Igual que en carrera

Combustible inicial: Igual que en la carrera

Rebufo (Clasificación): Real

Configuración de normativas

Filtrar por categoría: Sin límite

Límite de PR: Sin límite

Potencia máxima: Sin límite (salvo R3)

Peso mínimo: Sin límite (salvo R3)
Neumáticos disponibles: Ver punto 7
Tipos de neumáticos disponibles: Ver punto 7
Cambio obligatorio del tipo de neumáticos: Ver punto 7
Nitro: No se puede instalar
Kart: No
Cambio de motor: Prohibido
Piezas de tuning: Extremo o inferior

Ajuste de penalizaciones

Penalización por atajo: Débil
Penalización por choque contra el muro: Desactivada
Corregir la trayectoria tras chocar contra el muro: No
Penalización por choque contra otro coche: No (comisarios bajo reclamación)
Penalización por cruzar la línea al entrar y salir de boxes: Sí
Fantasmas durante la carrera: Desactivado
Reglas de las banderas: Sí

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

9. Diseño del coche

Los equipos tendrán libertad para presentarse en pista con diseños de coche personalizados, siempre que cumplan una serie de directrices reguladoras.

9.1 Logotipo y portadorsal obligatorio

Los equipos participantes deberán incluir en la luna delantera del vehículo (siempre que sea posible) el logotipo de Mach25 Gaming y en el lateral del vehículo deberán incluir el portadorsal oficial de la competición,

Ambos están disponibles en el perfil de PSN de mow_david bajo el nombre **m25g-colo-05** (logotipo Mach25Gaming) y **IGS2026DORSAL** (portadorsal).

9.1.1 Ambos se deberán incluir en la zona indicada en los siguientes ejemplos visuales.

9.1.1.1 Logotipo Mach25 Gaming



9.1.1.1 La no instalación del logotipo será sancionada y la instalación del logotipo de manera errónea será sancionada tras un aviso.

9.1.1.2 En caso de no poder incorporarse en dicha ubicación, el equipo deberá informar previamente a la organización, indicando el lugar alternativo en el que se colocará.

9.1.1.2 Portadorsal Infinity GSeries 2026



9.1.1.2.1 El número a incluir en el portal dorsal será el mismo para todas las rondas de la competición y será indicado por la organización al completarse la fase clasificatoria.

9.1.1.2.2 La no instalación del portadorsal será sancionada y la instalación del portadorsal de manera errónea será sancionada tras un aviso.

9.1.1.2.3 En caso de no poder incorporarse en dicha ubicación, el equipo deberá informar previamente a la organización, indicando el lugar alternativo en el que se colocará.

9.2 Prohibiciones

Queda prohibida la presentación de diseños que contengan lenguaje soez o provocativo, así como menciones, logotipos o publicidad de otros campeonatos u organizaciones de simracing, salvo aprobación previa por parte de la organización.

9.2.1 En caso de que un diseño incumpla alguna de las prohibiciones anteriores, podrá ser objeto de reclamación por parte de otro equipo. En casos de gravedad, la organización podrá actuar de oficio, pero no será responsable de supervisar de manera exhaustiva todos los diseños presentados.

9.2.1.1 De determinarse sanción, esta se aplicará en función del grado de reincidencia.

9.2.1.1.1 Primera infracción: sanción de **10 segundos**, que se añadirán al tiempo total de la ronda del equipo.

9.2.1.1.2 Segunda infracción: sanción de **20 segundos**, que se añadirán al tiempo total de la ronda del equipo.

9.2.1.1.3 Tercera infracción: sanción de **120 segundos**, que se añadirán al tiempo total de la ronda del equipo.

9.2.1.1.4 En el caso de mala ubicación del logotipo y/o portadorsal habrá una **advertencia** previa

10. Documentos adicionales de obligado conocimiento

Todo lo recogido en este documento se completa con el contenido de la Normativa Técnica General y el Código Disciplinario.

10.1 Normativa Técnica General

Este documento funciona como el **marco técnico general** que regula todas las competiciones organizadas por Mach25 Gaming. Establece **definiciones, requisitos y responsabilidades** de equipos, pilotos y staff. Detalla los **procesos de inscripción**, composición de equipos y normas operativas clave. Incluye reglas sobre **formato competitivo, conexión, procedimientos en sala, sanciones y diseño del coche**. Sirve como pilar complementario al Reglamento de Competición y al Código Disciplinario dentro del ecosistema M25G.

10.2 Código Disciplinario

Este documento establece el **marco disciplinario oficial** de Mach25Gaming, regulando infracciones, sanciones y procedimientos de reclamación. Define las funciones de los **árbitros, comité de competición y Tribunal de Arbitraje**, así como los plazos y vías formales para reclamar o alegar. Incluye una **tabla exhaustiva de sanciones**, clasificadas en faltas leves, graves y descalificadoras, con criterios de graduación y agravantes. Regula medidas cautelares, prescripción, confidencialidad y el sistema de **reducción de sanciones** (Fair Play y RPC). Funciona como la referencia central para garantizar **equidad, transparencia y orden disciplinario** en todas las competiciones M25G.

10.3 Regulación Ranking Mach25

El **Ranking Mach25** es el sistema oficial de clasificación utilizado por Mach25 Gaming para ordenar a los equipos según su rendimiento competitivo a lo largo de la temporada. Su reglamento establece los **criterios de puntuación**, los **métodos de desempate**, las **condiciones de elegibilidad**, y las **normas de conducta y participación** que garantizan una competición justa, transparente y coherente entre todos los eventos. También define los procedimientos para la **asignación de puntos** y la **actualización periódica de la tabla**, asegurando que el ranking refleje con precisión el nivel competitivo de cada equipo.

11. Comunicaciones oficiales

Todos los equipos podrán comunicarse con la organización a través del correo electrónico **contact@mach25gaming.com**. La organización tratará de ofrecer una respuesta rápida, aunque no necesariamente inmediata. Los días de competición, el correo electrónico dejará de estar operativo durante las horas previas a la celebración de la ronda y durante la disputa de las carreras, por lo que se recomienda a todos los participantes contactar con la organización con la antelación suficiente para poder recibir respuesta.

11.1 Exención de responsabilidad

El reglamento y el código disciplinario constituyen el marco normativo de la competición y no podrán ser objeto de discusión siempre que las normas estén redactadas de forma clara y concisa. Ninguna información facilitada por cualquier persona en la categoría de Dudas o durante las retransmisiones —ya sea colaborador o miembro de la organización— tendrá prioridad sobre lo establecido en el reglamento.

12. Enlaces de interés

Web oficial: www.mach25gaming.com

Retransmisión: Youtube Mach25Gaming (disponible en Español e Inglés)