

 G series
INFINITY



[IT] REGOLAMENTO 2026

mach25gaming.com

INDICE

1. Presentazione	p. 3
2. Iscrizione	p. 3
3. Premi	p. 5
4. Formato della competizione	p. 6
5. Superpole	p. 10
6. Sistema di Punteggio	p. 11
7. Specifiche di Gara	p. 15
8. Impostazioni della Stanza	p. 18
9. Design dell'auto	p. 19
10. Documenti aggiuntivi di conoscenza obbligatoria	p. 21
11. Comunicazioni ufficiali	p. 21
12. Link di interesse	p. 21

1. Presentazione

L'Infinity G Series è una competizione a squadre, organizzata da Mach25 Gaming e diretta da Alejandro Garnata, che si disputa in Gran Turismo 7 tra i mesi di aprile e giugno.

In ogni gara, ogni squadra sarà rappresentata in pista da due piloti.

Questo campionato assegna punti per il Ranking Mach25, rientrando nella categoria 1000. Inoltre, è previsto un montepremi garantito di 1.000 €, aumentabile in funzione del numero finale di squadre partecipanti.

Quanto disposto nel presente regolamento integra e sviluppa quanto stabilito in due documenti di conoscenza obbligatoria per tutti i partecipanti alle competizioni organizzate da Mach25 Gaming: la Normativa Tecnica Generale e il Codice Disciplinare.

2. Iscrizione

2.1. La IGS è una competizione a squadre, pertanto i risultati ottenuti in pista dai rappresentanti di ciascuna squadra contribuiranno al punteggio della squadra stessa.

2.2 Ogni squadra avrà l'obbligo di iscrivere un minimo di 3 piloti e un massimo di 15 piloti.

2.2.1 Ogni squadra partecipante dovrà fornire al momento dell'iscrizione le seguenti informazioni relative a ciascun pilota:

- Nome e primo cognome
- Città di nascita
- Paese di provenienza
- Nome utente PSN

2.2.1.1 Ogni squadra partecipante dovrà assicurarsi che i propri piloti siano disponibili per competere nelle date scelte o eleggibili dall'organizzazione.

2.2.2 In questa competizione è previsto il mercato trasferimenti (vedi punto 2.6), inteso come il periodo durante il quale le squadre possono effettuare incorporazioni di piloti nelle proprie formazioni.

2.3 Iscrizione e quota di partecipazione

L'iscrizione della squadra si effettua completando correttamente il modulo di registrazione disponibile sul sito Mach25Gaming.com e si completa con il pagamento della quota di partecipazione.

2.3.1 Il link diretto al modulo di iscrizione è: <https://mach25gaming.com/infinity-g-series2026/>.

2.3.2 La quota di partecipazione è di 50 € per squadra.

2.3.2.1 La quota sarà uguale per tutti i partecipanti.

2.3.2.2 La quota dovrà essere versata al momento dell'iscrizione; nessuna iscrizione sarà considerata completa senza il pagamento della quota.

2.3.2.3 Ogni squadra dovrà partecipare alla preQ, salvo che abbia un posto garantito in base ai risultati della stagione precedente. In caso di non qualificazione, la quota sarà restituita integralmente ai team non qualificati tramite lo stesso metodo di pagamento.

2.3.2.3.1 La quota non sarà rimborsata in caso di abbandono della competizione o assenza totale/parziale dei membri della squadra alla fase di qualificazione.

2.3.3 Tutte le squadre senza posto garantito dovranno indicare nel modulo di iscrizione l'orario e il giorno in cui parteciperanno alla fase di qualificazione.

2.3.3.1 Tutte le squadre con posto garantito dovranno selezionare l'opzione corrispondente all'orario durante l'iscrizione per evitare di disputare la fase di qualificazione.

2.3.4 L'organizzazione si riserva la facoltà di rifiutare iscrizioni al fine di preservare lo spirito della competizione e garantirne lo svolgimento in maniera giusta e trasparente.

2.3.5 Tutti i membri delle squadre iscritte dovranno aggiungere come amici su PSN l'host della competizione (garnata987). L'organizzazione non sarà obbligata ad accettare richieste di amicizia una volta iniziata la diretta della sessione corrispondente.

2.3.5.1 In caso di variazione dell'host, le squadre saranno informate via email nel più breve tempo possibile.

2.4 Termine iscrizioni

Il termine per le iscrizioni va dalla pubblicazione del presente documento fino al 16 marzo alle 14:00 (CET/CEST). Lo stesso termine vale per tutte le squadre, incluse quelle con posto garantito. L'organizzazione si riserva il diritto di modificare questo termine se necessario.

2.5 Partecipanti

La competizione prevede 24 squadre nella Divisione Rockets. Ogni squadra dovrà schierare due (2) piloti in pista in ogni turno, rispettando le norme di partecipazione dei piloti. In totale, parteciperanno 48 piloti distribuiti in 4 gare.

Il numero finale di partecipanti dipenderà dalle squadre iscritte alla fase di qualificazione. L'organizzazione si riserva la possibilità di aumentare tale cifra, notificando il numero totale di partecipanti dopo la fase di qualificazione.

2.5.1 Partecipanti con posto garantito dai risultati del 2025

In base ai risultati ottenuti nella stagione precedente, dodici (12) squadre hanno un posto garantito e saranno esentate dalla fase di qualificazione.

2.5.1.1 I dodici posti garantiti corrisponderanno alle prime dodici squadre classificate della Divisione Rockets nella stagione 2025.

2.5.1.2 Se una squadra con posto garantito non ne fa uso (per scioglimento, inattività o rinuncia), il posto sarà assegnato a un'altra squadra seguendo un rigoroso ordine di successione basato sui risultati della stagione 2025.

2.5.1.3 Se non è possibile completare i posti garantiti con squadre della stagione 2025, i posti resteranno disponibili per i candidati della fase di qualificazione.

2.6 Mercato trasferimenti

Il mercato trasferimenti permette ai piloti dei team partecipanti, nonché ai nuovi piloti non assegnati a nessuna squadra durante il periodo di iscrizione, di cambiare squadra o unirsi a un team partecipante, secondo quanto previsto dal presente regolamento.

2.6.1 Ci saranno due finestre di mercato:

Primo periodo: tra l'ultima sessione della fase di qualificazione e la settimana precedente la R1.

Secondo periodo: al termine della Regular Season e prima dell'inizio della Fase Finale

2.6.2 Ogni squadra potrà effettuare un massimo di due (2) incorporazioni in ciascuna finestra di mercato rispetto alla lista dei piloti presentata all'inizio della competizione.

2.6.2.1 Sarà consentito l'ingresso di piloti che hanno partecipato alla fase di qualificazione o alla Regular Season con altre squadre, purché nessun pilota cambi squadra più di una volta durante il campionato.

2.6.3 Tutti i movimenti di piloti dovranno essere comunicati ufficialmente e accettati dall'organizzazione per essere pubblicati sul sito prima delle gare successive ai termini stabiliti.

2.6.3.1 Per formalizzare un movimento nel mercato trasferimenti, occorre compilare il modulo disponibile sul sito della competizione, nella sezione "Mercato Trasferimenti".

2.6.4 In caso di possibili irregolarità, le squadre partecipanti potranno presentare reclami su qualsiasi movimento effettuato.

2.6.5 L'organizzazione è l'unica responsabile della validazione, approvazione o rifiuto dei movimenti nel mercato trasferimenti.

3. Premi

Tutte le squadre partecipanti saranno eleggibili per i premi in base ai risultati finali ottenuti. I premi potranno aumentare in relazione al numero di partecipanti, garantendo i minimi indicati di seguito.

1. ^o	2. ^o	3. ^o	4. ^o	5. ^o	6. ^o
500€ + Trophy	200€ + Trophy	100€ + Trophy	50 €	50 €	50 €

Inoltre,

Tutte le squadre partecipanti avranno posto garantito per la competizione in presenza a squadre del GTPulpi 2026* e

per la competizione online Summer Madness 2026* (premi garantiti).

Le squadre classificate nelle prime 18 posizioni avranno posto garantito per le Infinity G Series 2027*.

**Da confermare.*

3.1 RankingMach25 – Categoria e numero totale di posizioni assegnabili

La competizione assegna punti per il Ranking Mach25, che dà accesso ai team e ai piloti a competizioni online e in presenza. Tutte le informazioni relative al Ranking Mach25 sono disponibili su: <https://mach25gaming.com/ranking-mach25/>

3.1.1 L'Infinity G Series rientra nella categoria 1000 del Ranking Mach25.

3.1.2 Tutte le squadre, sia nella fase di qualificazione che nella competizione finale, riceveranno punti in base alla posizione finale.

3.1.3 Al termine della competizione sarà stilata una classifica globale ufficiale, utilizzata per l'assegnazione dei punti a ciascun team.

3.2 Pagamento dei premi

I vincitori dei premi economici saranno informati sulle modalità di riscossione, rispettando la normativa vigente. L'importo include le tasse applicabili, se previste.

3.2.1 Ogni vincitore può rinunciare totalmente o parzialmente al premio economico o materiale.

4. Formato della competizione

L'edizione 2026 mantiene lo stesso formato dell'edizione 2025, introducendo però novità nell'assegnazione delle date. Sono previste settimane di pausa o disponibili per eventuali gare posticipate durante la Regular Season e la Fase Finale, oltre ad alcune date aperte che saranno confermate man mano che si avvicina la loro celebrazione. Le fasi della competizione sono:

4.1 Fase di Qualificazione

Questa fase ha l'obiettivo di determinare la lista definitiva delle squadre partecipanti alla competizione. Tutte le squadre senza posto garantito dovranno disputare la fase di qualificazione.

4.1.1 La fase dovrà essere disputata da tutte le squadre senza posto garantito dai risultati della stagione precedente.

4.1.2 I partecipanti dovranno scegliere un turno tra i giorni e gli orari resi disponibili dall'organizzazione.

4.1.2.1 L'organizzazione ha aumentato il numero di giorni e orari disponibili per favorire la partecipazione di un maggior numero di squadre.

4.1.2.2 I giorni disponibili (vedi orari al momento dell'iscrizione) sono: 16, 17 e 23 marzo.

4.1.2 Le squadre candidate dovranno indicare data e ora di partecipazione al momento dell'iscrizione, per consentire

la partecipazione dei due piloti.

4.1.3 Tutte le squadre partecipanti alla fase di qualificazione dovranno schierare due piloti nella sala corrispondente al giorno e ora selezionati.

4.1.4 Il risultato finale di ogni squadra sarà determinato dalla somma dei migliori tempi di ciascuno dei due piloti che gareggiano per la squadra.

4.1.5 La mancata partecipazione alla fase di qualificazione esclude la squadra dalla competizione.

4.1.6 In caso di parità di tempi tra squadre, il criterio di spareggio favorirà la squadra il cui Pilota 1 abbia registrato il tempo più veloce.

4.1.6.1 Se persiste la parità, si procederà a un sorteggio puro in presenza delle parti coinvolte.

4.1.7 La durata della sessione sarà di 10 minuti in modalità qualificazione/gara.

4.1.7.1 Il tempo per proseguire la sessione una volta scaduto il tempo sarà di 180 secondi.

4.1.8 La fase di qualificazione si svolgerà secondo la combinazione indicata al punto 7. Le specifiche della sala multiplayer sono riportate al punto 8.

4.1.9 I risultati delle varie squadre serviranno a ordinare i candidati alla Divisione Rockets, fino a coprire il numero totale di posti disponibili. Le squadre successive saranno considerate riserve.

4.2 Regular Season

La Regular Season è la fase in cui tutte le squadre partecipanti si affrontano tra loro, in base ai risultati ottenuti nel sorteggio dei gruppi colore, che avrà luogo dopo la fase di qualificazione e prima della R1 (data da definire tra il 25 e 29 marzo).

4.2.1 La Regular Season avrà una durata di 7 turni.

I turni di competizione saranno quattro (4), tutti gli orari indicati in CET/CEST:

Split 1 - Lunedì 20:30*

Split 2 - Lunedì 21:30*

Split 3 - Martedì 20:30*

Split 4 - Martedì 21:30*

* Questi turni variano nella R1 e R2. *Questi turni potrebbero variare se l'organizzazione lo ritiene opportuno.

4.2.2 L'orario di partecipazione di ciascuna squadra sarà determinato dopo il sorteggio del calendario (gruppi colore) e confermato prima dell'inizio della competizione. Alcune date della Regular Season saranno ancora da definire.

4.2.3 Il sorteggio del calendario sarà preceduto da una spiegazione del formato di competizione, per garantire equità e rispetto dei meriti delle edizioni precedenti.

4.2.4 Tutte le gare della Regular Season avranno lo stesso formato competitivo:

4.2.4.1 Ogni squadra dovrà presentare due piloti per turno.

4.2.4.2 Ogni turno durerà circa 40 minuti.

4.2.4.2.1 Ogni turno sarà composto da qualifiche (Superpole) e gara.

4.2.4.2.1.1 Le qualifiche serviranno a determinare la griglia di partenza della gara.

4.2.4.2.1.1.1 Le qualifiche saranno in formato Superpole (vedi punto 5).

4.2.4.2.1.1.2 Tutte le squadre dovranno seguire il procedimento della Superpole (vedi punto 5) per evitare penalità.

4.2.4.2.1.2 La gara durerà circa 30 minuti.

4.2.4.3 Tutte le squadre dovranno rispettare i requisiti di partecipazione dei piloti.

4.2.4.3.1 Al termine della Regular Season, ogni squadra dovrà aver partecipato con almeno tre (3) piloti diversi.

4.2.4.4 I risultati finali di ciascuna squadra, sia in gara che in qualifiche, assegneranno punti secondo il sistema di punteggio tradizionale.

4.2.4.5 Tutte le combinazioni della Regular Season sono riportate nel presente regolamento (vedi punto 7).

4.2.5 Calendario Regular Season (soggetto a modifiche)

R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7
7 y 8 aprile	13 y 15 aprile	20 y 21 aprile	27 y 28 abril	11 y 12 maggio	26 y 27 maggio	1 y 2 giugno

4.3 Fase Finale

In base alla posizione finale nella classifica generale al termine della Regular Season, tutte le squadre saranno divise in tre blocchi/subdivisioni prima della Fase Finale:

- I due blocchi dei primi 12 team saranno denominati Golden Rockets e Silver Rockets, ciascuno composto da sei squadre.
- Le rimanenti squadre della Divisione saranno incluse in un blocco di 12 squadre, denominato Bronze Rockets.

4.3.1 Bronze Rockets

Comprende le squadre classificate tra le posizioni 13 e 24 della Regular Season.

4.3.1.1 Ogni squadra dovrà schierare un pilota per turno nella Fase Finale.

4.3.1.1.1 Ogni squadra dovrà aver gareggiato con almeno due piloti diversi in questa fase.

4.3.1.2 I turni del blocco Bronze Rockets si disputeranno alle 20:15 (CET/CEST).

4.3.1.2.1 Ogni turno sarà composto da qualifiche e gara.

4.3.1.2.1.1 Le qualifiche dureranno 5 minuti (non Superpole).

4.3.1.2.1.1.1 La configurazione della sala sarà identica a quella di gara.

4.3.1.2.1.1.2 Dopo le qualifiche sarà concesso un minuto minimo prima della partenza della gara.

4.3.1.2.1.1.3 Si potrà entrare ai box durante le qualifiche, ma mai usando il tasto START (la penalità si sommerà al tempo finale della gara).

4.3.1.2.1.2 La gara durerà circa 30 minuti.

4.3.2 Silver Rockets

Comprende le squadre classificate tra le posizioni 7 e 12.

4.3.2.1 Ogni squadra dovrà schierare due piloti per turno nella Fase Finale.

4.3.2.1.1 Ogni squadra dovrà aver presentato almeno tre piloti diversi in questa fase.

4.3.2.2 I turni del blocco Silver Rockets si disputeranno alle 21:00 (CET/CEST).

4.3.2.2.1 Ogni turno sarà composto da qualifiche e gara.

4.3.2.2.1.1 Le qualifiche dureranno 5 minuti (formato tradizionale, non Superpole).

4.3.2.2.1.1.1 La configurazione della sala sarà identica a quella di gara.

4.3.2.2.1.1.2 Sarà concesso 1 minuto prima della partenza della gara.

4.3.2.2.1.1.3 È consentito entrare ai box durante le qualifiche, mai usando START (penalità aggiunta al tempo gara).

4.3.2.2.1.2 La gara durerà circa 30 minuti.

4.3.3 Golden Rockets

Comprende le squadre classificate tra le posizioni 1 e 6.

4.3.3.1 Ogni squadra dovrà schierare due piloti per turno nella Fase Finale.

4.3.3.1.1 Ogni squadra dovrà aver presentato almeno tre piloti diversi in questa fase.

4.3.3.2 I turni del blocco Golden Rockets si disputeranno alle 22:00 (CET/CEST).

4.3.3.2.1 Ogni turno sarà composto da qualifiche (Superpole) e gara.

4.3.3.2.1.1 Le qualifiche saranno in formato Superpole (vedi punto 5).

4.3.3.2.1.1.1 Al termine della Superpole sarà concesso un minuto minimo prima della gara.

4.3.3.2.1.2 La gara durerà circa 30 minuti.

4.3.4 Calendario Fase Finale

R8	R9	R10
8 giugno	10 giugno	16 giugno

5. Superpole

5.1 Concetto di Superpole

La Superpole è la fase preliminare alla gara, progettata per determinare le posizioni di partenza di ciascun pilota sulla griglia durante la Regular Season e gli Split Golden Rockets.

La Superpole consiste in una qualificazione a giro singolo cronometrato e, per garantire un'applicazione equa, esiste una procedura che sarà uguale per tutti i turni e che tutti i partecipanti devono conoscere ed eseguire correttamente.

5.2 Procedura Superpole

5.2.1 Zona di Attesa

5.2.1.1 Una volta iniziata la qualificazione, tutti i piloti dovranno uscire dai box e dirigersi direttamente alla zona di attesa, una parte del circuito abilitata in cui aspettare il richiamo tramite chat della sala con il nome della squadra.

5.2.1.2 La zona di attesa sarà pubblicata sul sito della competizione almeno alcune ore prima dell'inizio del turno.

5.2.2 Chiamata ai Box

5.2.2.1 Una volta chiamati tramite chat, i piloti dovranno abbandonare la zona di attesa e recarsi immediatamente ai box (obbligatorio).

5.2.2.2 All'ingresso dei box, i piloti dovranno riempire il serbatoio del carburante (obbligatorio).

5.2.2.3 I piloti potranno decidere se cambiare o meno gli pneumatici e selezionare la miscela; questa decisione è opzionale e può essere condizionata dalle normative del turno.

5.2.3 Giro di Riscaldamento

5.2.3.1 Dopo l'uscita dai box, i piloti dovranno completare un giro di riscaldamento.

5.2.3.2 Il giro di riscaldamento dovrà essere effettuato a ritmo tale da non essere sorpassati dai concorrenti alle spalle e da non disturbare quelli davanti.

5.2.3.3 Il cronometro della Superpole partirà quando il pilota attraverserà la linea del traguardo al termine del giro di riscaldamento.

5.2.4 Zona di Sosta

5.2.4.1 Al termine del giro di Superpole, i piloti dovranno recarsi nella zona di sosta, parcheggiando senza ostacolare gli altri partecipanti.

5.2.4.2 La zona di sosta sarà pubblicata sul sito della competizione prima dell'evento.

5.2.5 Responsabilità dei Partecipanti

5.2.5.1 È responsabilità dei partecipanti non interferire con i giri degli altri piloti durante il riscaldamento e non rallentare l'accesso alla Superpole.

5.2.5.2 Qualsiasi violazione comporterà sanzioni secondo il regolamento.

5.2.6 Selezione Pneumatici per la Gara

5.2.6.1 Al termine della Superpole, i piloti potranno scegliere gli pneumatici da utilizzare all'inizio della gara, rispettando le normative e le decisioni dell'ufficio tecnico della competizione.

5.3 Rispetto della Procedura Superpole

5.3.1 Tutti i partecipanti devono conoscere la procedura della Superpole.

5.3.2 Qualsiasi errore di un team durante la Superpole potrà essere reclamato dagli altri team.

5.3.3 Tutti i reclami ricevuti saranno esaminati dai commissari e sanzionati in base al grado di vantaggio o svantaggio generato, sebbene alcune sanzioni siano già stabilite.

5.3.4 Non fermarsi nella zona di attesa comporterà una penalità minima di 2" sul tempo totale di gara, incrementabile in caso di danni ad altri partecipanti.

5.3.5 La mancata entrata ai box per iniziare il giro di Superpole comporterà una penalità di 10"; l'uso del tasto START per correggere errori comporterà 15".

5.3.5.1 In caso di mancata entrata ai box o errore procedurale, il pilota dovrà fermarsi in zona sicura per evitare sanzioni (a giudizio dei commissari).

5.3.6 Non riempire il serbatoio comporterà 10" di penalità sul tempo totale di gara.

5.3.7 Non fermarsi nella zona di sosta comporterà una penalità minima di 2", incrementabile in caso di interferenze.

6. Sistema di Punteggio

Dopo ogni turno, ogni squadra riceverà due tipi di punteggio:

1. Punteggio individuale: determinato dalla posizione finale di ciascun pilota nel proprio turno.
2. Punteggio globale del team: determinato dalla somma dei tempi di gara dei due piloti della squadra,

ordinando tutte le squadre della Divisione Rockets.

Nella Divisione Rockets, durante la Regular Season, le squadre competono non solo contro le squadre del proprio turno, ma contro tutte le squadre della divisione, anche se partecipano in turni diversi.

Inoltre, saranno assegnati punti extra per:

- Prestazioni in qualifica
- Miglior giro di gara e della manche
- Fair play in pista

6.1 Punteggi Regular Season – Divisione Rockets

6.1.1 Punteggi Piloti

I seguenti punteggi saranno assegnati a ciascun pilota in base al risultato nel proprio turno di partecipazione.

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

6.1.1.1 In caso di caduta della sala o abbandono, il punteggio sarà 0 punti.

6.1.1.2 In caso di sanzione DQ (120"), non saranno assegnati punti per il risultato nel turno.

6.1.1.3 I punti assegnati a ciascuno dei due piloti di ogni squadra saranno sommati e attribuiti al team.

6.1.2 Punteggi Team

I seguenti punteggi saranno assegnati a ciascuna squadra dopo aver stilato una classifica globale di tutte le squadre in base ai tempi totali di gara dei rispettivi piloti.

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

6.1.2.1 In caso di caduta della sala o abbandono, tutti i piloti coinvolti avranno un tempo totale di gara pari al peggior tempo totale più 120 secondi.

6.1.2.2 Le squadre con piloti sanzionati DQ o che abbiano subito abbandoni o cadute di sala saranno ordinate nella classifica finale dei tempi e potranno ricevere punti.

6.1.3 Punti extra dopo ciascun turno della Regular Season

6.1.3.1 Un punto al pilota che segni il miglior tempo di qualifica nel proprio turno.

6.1.3.2 Un punto al pilota che segni il miglior tempo di qualifica globale.

6.1.3.2.1 Questo punto si aggiungerà a quello assegnato in 6.1.3.1.

6.1.3.3 Un punto per completare il turno con il giro più veloce di gara.

6.1.3.4 Un punto per completare la giornata con il giro più veloce globale.

6.1.3.4.1 Questo punto si aggiungerà a quello assegnato in 6.1.3.3.

6.1.3.5 Due punti a tutte le squadre che non ricevano penalità di tempo al termine del turno.

6.1.3.6 Le squadre che ricevano sanzione DQ, abbandonino o subiscano cadute di sala potranno ricevere punti extra, se soddisfano le condizioni sopra indicate.

6.1.3.6.1 In caso di caduta o abbandono, potranno ricevere i punti di fair play se hanno completato almeno il 50% della gara o aspettato ai box fino al termine (abbandono sportivo).

6.2 Punteggi Fase Finale – Golden Rockets

6.2.1 I seguenti punteggi saranno assegnati a ciascun pilota in base al risultato nel proprio turno di partecipazione (12 piloti di 6 squadre partecipanti).

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

6.3 Punteggi Fase Finale – Silver Rockets

6.3.1 I seguenti punteggi saranno assegnati a ciascun pilota in base al risultato nel proprio turno di partecipazione (12 piloti di 6 squadre partecipanti).

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

6.4 Punteggi Fase Finale – Bronze Rockets

6.4.1 I seguenti punteggi saranno assegnati a ciascun pilota in base al risultato nel proprio turno di partecipazione (12 piloti di 12 squadre partecipanti).

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

6.5 Extra Fase Finale

6.5.1 Dopo ciascun turno della fase finale saranno assegnati punti extra in base ai risultati globali dei 3 gruppi che compongono la Divisione Rockets.

6.5.1.1 Due punti al pilota che segni il miglior tempo di qualifica globale.

6.5.1.2 Due punti al pilota che completi la giornata con il giro più veloce globale.

6.5.1.3 Due punti a tutte le squadre che non ricevano penalità di tempo al termine del turno.

6.6 Sistema di bonus sportivo (Fair Play)

6.6.1 Tutte le squadre che completino un turno o una giornata senza ricevere penalità per incidenti con altri piloti o team riceveranno un bonus di due (2) punti, che sarà aggiunto al punteggio ottenuto nel turno o nella giornata.

6.6.1.1 Questo bonus si applica alle squadre che abbiano ricevuto penalità su se stesse o sui propri piloti non legate a incidenti con altri team o a squalifiche.

6.6.2 Non si applica alle squadre i cui piloti non completino la gara, indipendentemente dal motivo.

6.7 Criterio di Spareggio

6.7.1 In caso di parità di punti tra due o più squadre, sarà favorito il team che ha totalizzato più punti nell'ultimo turno, inclusi i punti extra.

6.8 Scambio di posizioni tra blocchi

6.8.1 In caso di abbandono, assenza, penalità o risultato sportivo, le squadre di sottodivisioni inferiori possono avanzare rispetto a squadre di sottodivisioni superiori.

6.8.1.1 L'avanzamento nella classifica generale non influisce sul cambio di blocco.

6.8.1.2 Qualsiasi avanzamento nella classifica influisce sulla posizione finale, premi e benefici.

7. Specifiche di Gara

Segue il calendario della stagione 2026 delle Infinity GSeries, incluse le date e le combinazioni di ciascun turno.

Le date potrebbero subire modifiche, principalmente a causa di coincidenze con eventi ufficiali della stagione GTWS o altri motivi giustificati. In tal caso, sarà inviata notifica via e-mail e il regolamento aggiornato di conseguenza.

7.1 Fase di Qualifica

FC	Veicolo	911 Carrera RS (993) '95		
	Tracciato	Brands Hatch		
	Modalità qualifiche	10 minuti (+180")	Consumo carburante	x0
	Metodo selezione meteo	S01	Velocità usura gomme	x0
	Fase della giornata	Pomeriggio	Gomme utilizzabili	Sport
	Modalità Pari condizioni	ON	Gomme e tipi utilizzabili	Medie
	Opzioni impostazioni	Nessuno	Intensità scia	Realistica

7.2 Regular Season

R01 7/8 aprile	Veicolo	WRX Gr.B Rally Car + Lancer Evolution Final Gr.B Rally Car (uno per ogni membro del team)		
	Tracciato	Deep Forest	Consumo carburante	x4
	Numero di giri	19	Velocità usura gomme	x4
	Metodo selezione meteo	S12	Gomme utilizzabili	Da Corsa
	Fase della giornata	Sera	Gomme e tipi utilizzabili	Tutte
	Modalità Pari condizioni	ON	Intensità scia	Debole
	Opzioni impostazioni	Bilanciamento freni e differenziale centrale ripartitore di coppia (resto disattivato)		
	Regolamento di Gara	Nessuna restrizione		

R02 13/15 aprile	Veicolo	M4 Gr.4 + 4C Gr.4 + V8 Vantage Gr.4 + Megane Trophy '11 (uno per ogni membro del team)		
	Tracciato	Mount Panorama	Consumo carburante	x5
	Numero di giri	13	Velocità usura gomme	x8
	Metodo selezione meteo	S08	Gomme utilizzabili	Da Corsa
	Fase della giornata	Pomeriggio	Gomme e tipi utilizzabili	Tutte
	Modalità Pari condizioni	ON	Intensità scia	Realistica
	Opzioni impostazioni	Bilanciamento freni (resto disattivato)		
	Regolamento di Gara	Nessuna restrizione		

R03 20/21 aprile	Veicolo	Honda N-One RS '22		
	Tracciato	Lago Maggiore Estremo Orientale	Consumo carburante	x4
	Numero di giri	30	Velocità usura gomme	x35
	Metodo selezione meteo	S12	Gomme utilizzabili	Confort
	Fase della giornata	Imbrunire	Gomme e tipi utilizzabili	Morbide
	Modalità Pari condizioni	ON	Intensità scia	Realistica
	Opzioni impostazioni	Tutto		
	Regolamento di Gara	BdP: Off	Limite de potenza: 100CV	Peso minimo: 750kg

R04 27/28 aprile	Veicolo	Mazda Spirit Racing Roadster 12R '25		
	Tracciato	RedBull Ring	Consumo carburante	x6
	Numero di giri	15	Velocità usura gomme	x23
	Metodo selezione meteo	S08	Gomme utilizzabili	Sport
	Fase della giornata	Primo mattino	Gomme e tipi utilizzabili	Morbide/Dure
	Modalità Pari condizioni	ON	Intensità scia	Debole
	Opzioni impostazioni	Nessuno		
	Regolamento di Gara	Obbligatorio fare almeno 5 giri con le gomme dure in gara		

R05 11/12 maggio	Veicolo	Porsche Carrera RS (993) '95		
	Tracciato	Dragon Trail Gardens Inverso	Consumo carburante	x4
	Numero di giri	16	Velocità usura gomme	x11
	Metodo selezione meteo	S08	Gomme utilizzabili	Sport
	Fase della giornata	Promeriggio	Gomme e tipi utilizzabili	Morbide
	Modalità Pari condizioni	ON	Intensità scia	Debole
	Opzioni impostazioni	Nessuno		
	Regolamento di Gara	Nessuna restrizione		

R06 26/27 maggio	Veicolo	Honda NSX GT500 '08		
	Tracciato	Circuit de Barcelona GP no chicane	Consumo carburante	x5
	Numero di giri	17	Velocità usura gomme	x4
	Metodo selezione meteo	S12	Gomme utilizzabili	Da Corsa
	Fase della giornata	Sera	Gomme e tipi utilizzabili	Morbide/Medie
	Modalità Pari condizioni	ON	Intensità scia	Debole
	Opzioni impostazioni	Bilanciamento freni (resto disattivato)		
	Regolamento di Gara	Nessuna restrizione		

R07 1/2 giugno	Veicolo	Gr.3 Libre* (uno per ogni membro del team) *(eccetto Porsche 992 GT3 R, Audi R8 Evo, Lamborghini Huracan y GT by Citroen)		
	Tracciato	Yas Marina Circuit	Consumo carburante	x5
	Numero di giri	15	Velocità usura gomme	x5
	Metodo selezione meteo	S08	Gomme utilizzabili	Da Corsa
	Fase della giornata	Mezzanotte	Gomme e tipi utilizzabili	Tutto
	Modalità Pari condizioni	ON	Intensità scia	Realistica
	Opzioni impostazioni	Bilanciamento freni (resto disattivato)		
	Regolamento di Gara	Nessuna restrizione		

7.3 Fase Finale

R08 8 giugno	Veicolo	Aston Martin Vulcan '16		
	Tracciato	Circuit de La Sarthe	Consumo carburante	x1
	Numero di giri	8	Velocità usura gomme	x2
	Metodo selezione meteo	S14	Gomme utilizzabili	Da Corsa
	Fase della giornata	Alba	Gomme e tipi utilizzabili	Morbide/Medie
	Modalità Pari condizioni	OFF	Intensità scia	Realistica
	Velocità avanzamento tempo	x4		
	Opzioni impostazioni	Nessuno		
	Regolamento di Gara	Obbligatorio usare un set di ogni miscela in gara		

R09 10 giugno	Veicolo	Audi R18 '16 (Gr.1)		
	Tracciato	Spa Francorchamp	Consumo carburante	x4
	Numero di giri	14	Velocità usura gomme	x4
	Metodo selezione meteo	S12 + C05 + R06 + R07 + R08	Gomme utilizzabili	Da Corsa
	Fase della giornata	Pomeriggio	Gomme e tipi utilizzabili	Tutte
	Modalità Pari condizioni	OFF	Intensità scia	Debole
	Velocità avanzamento tempo	x2		
	Opzioni impostazioni	Bilanciamento freni (resto disattivato)		
	Regolamento di Gara	Nessuna restrizione		

R10 16 giugno	Veicolo	Toyota Supra GT500 '97 + Nissan R34 GT500 '99 + Nissan NSX GT500 '00 + Ford GT LM Race Car Spec II (uno per ogni membro del team)		
	Tracciato	Grand Valley Autostrada 1	Consumo carburante	x4
	Numero di giri	15	Velocità usura gomme	x6
	Metodo selezione meteo	S14	Gomme utilizzabili	Da Corsa
	Fase della giornata	Sera	Gomme e tipi utilizzabili	Medie/Dure
	Modalità Pari condizioni	OFF	Intensità scia	Realistica
	Velocità avanzamento tempo	x4		
	Opzioni impostazioni	Bilanciamento freni (resto disattivato)		
	Regolamento di Gara	Obbligatorio usare un set di ogni miscela in gara		

7.4 Orari di apertura della sala e ora limite di accesso

Turno 1 • Apertura sala: 20:00 | Ora limite di accesso: 20:15 | Inizio Superpole: 20:30

Turno 2 • Apertura sala: Al termine del turno precedente | Ora limite di accesso: 15 minuti dopo l'apertura | Inizio Superpole: 21:40 (orari soggetti allo svolgimento del Turno 1). L'inizio della gara sarà cercato di mantenere, sebbene possa subire ritardi.

8. Impostazioni della Stanza

Questa sezione potrebbe contenere definizioni non corrispondenti ai parametri esatti della sala inclusi nella versione italiana di GT7; si raccomanda di verificare la versione spagnola o inglese in caso di dubbi.

Nome stanza: INFINITY GSERIES | R [X] - SPLIT [X] | Youtube Mach25gaming

Modalità stanza: Variabile

Privacy stanza: Solo amici

Tipo di gara: Gara combattuta

Numero massimo di partecipanti: Variabile

Partenza automatica: NO

Impostazioni tracciato (vedi punto 7)

Impostazioni meteo/tempo (vedi punto 7)

Impostazioni della gara

Tipo di partenza: Partenza dalla griglia con falsa nulla

Griglia di partenza: Variabile

BdP: Sì (eccetto R3)

Opzioni impostazioni: Vedi punto 7

Turbo: Disattivato

Intensità scia: Vedi punto 7

Danni visibili: Sì

Danni meccanici: Lievi

Velocità usura gomme: Vedi punto 7

Consumo carburante: Vedi punto 7

Velocità rifornimento: 5 litri/secondo

Carburante iniziale: Predefinito

Riduzione aderenza fuori pista: Realistica

Tempo per completare la gara: 180 secondi

Nitro: Predefinita

Impostazioni qualifiche (Non include preQ - Salvo eccezioni notificate)

Limite tempo: 10 minuti

Tempo qualifiche per continuare: 180 secondi

Usura pneumatici (qualifiche): Uguale a gara

Consumo carburante (qualifiche): Uguale a gara

Carburante iniziale: Uguale a gara

Scia (qualifiche): Reale

Configurazione regolamentare

Filtra per categoria: Nessun limite

Limite PR: Nessun limite

Potenza massima: Nessun limite (eccetto R3)

Peso minimo: Nessun limite (eccetto R3)

Gomme utilizzabili: Vedi punto 7

Gomme e tipi utilizzabili: Vedi punto 7

Tipo di gomme richieste: Vedi punto 7

Nitro: Proibito

Kart: No

Cambio motore: Vietato

Parti tuning: Extreme e Inferiori

Impostazioni penalità

Penalità taglio: Debole

Penalità collisione con muretto: No

Correzione direzione veicolo dopo collisione con muretto: No

Penalità collisione con altra vettura: No (stewards su reclamo)

Penalità taglio corsia del box: Sì

Transparencia durante la gara: Disattivato

Regole bandiere: Sì

Limitazioni opzioni guida

Aiuto controsterzo: Vietato

Traiettoria assistita: Vietato

ABS: Senza limite

Controllo stabilità (ASM): Vietato

Controllo trazione (TCS): Senza limite

Pilota automatico: Vietato

9. Design dell'auto

I team avranno la libertà di presentarsi in pista con design dell'auto personalizzati, purché rispettino una serie di linee guida regolamentari.

9.1 Logo e numero obbligatorio

I team partecipanti dovranno includere sul parabrezza anteriore del veicolo (quando possibile) il logo di Mach25 Gaming e sul lato del veicolo il numero ufficiale della competizione.

Entrambi sono disponibili nel profilo PSN di mow_david sotto i nomi m25g-colo-05 (logo Mach25 Gaming) e IGS2026DORSAL (numero).

9.1.1 Entrambi dovranno essere inclusi nella zona indicata nei seguenti esempi visivi.

9.1.1.1 Logo Mach25 Gaming



9.1.1.1 La mancata installazione del logo sarà sanzionata e l'installazione errata del logo sarà sanzionata dopo un avviso.

9.1.1.2 Nel caso in cui non sia possibile posizionarlo nella zona indicata, il team dovrà informare preventivamente l'organizzazione, indicando il luogo alternativo in cui sarà collocato.

9.1.2 Numero Infinity GSeries 2026



9.1.1.2.1 La mancata installazione del numero sarà sanzionata e l'installazione errata del numero sarà sanzionata dopo un avviso.

9.1.1.2.2 Nel caso in cui non sia possibile posizionarlo nella zona indicata, il team dovrà informare preventivamente l'organizzazione, indicando il luogo alternativo in cui sarà collocato.

9.2 Divieti

È vietata la presentazione di design contenenti linguaggio volgare o provocatorio, così come riferimenti, loghi o pubblicità di altri campionati o organizzazioni di simracing, salvo approvazione preventiva da parte dell'organizzazione.

9.2.1 Nel caso in cui un design violi uno dei divieti sopra indicati, potrà essere oggetto di reclamo da parte di un altro team. In casi gravi, l'organizzazione potrà agire d'ufficio, ma non sarà responsabile di controllare in maniera esaustiva tutti i design presentati.

9.2.1.1 Qualora venga determinata una sanzione, questa sarà applicata in base al grado di recidiva.

9.2.1.1.1 Prima infrazione: sanzione di 10 secondi, che saranno aggiunti al tempo totale del turno del team.

9.2.1.1.2 Seconda infrazione: sanzione di 20 secondi, che saranno aggiunti al tempo totale del turno del team.

9.2.1.1.3 Terza infrazione: sanzione di 120 secondi, che saranno aggiunti al tempo totale del turno del team.

9.2.1.1.4 In caso di posizionamento errato del logo e/o del numero, ci sarà un avviso preventivo.

10. Documenti aggiuntivi di conoscenza obbligatoria

Tutto quanto contenuto in questo documento è completato dalla Normativa Tecnica Generale e dal Codice Disciplinare.

10.1 Normativa Tecnica Generale

Regola tutte le competizioni Mach25 Gaming, definendo requisiti e responsabilità di team, piloti e staff. Include iscrizione, composizione team, regole operative, formato gare, connessione, procedure sala, sanzioni e design auto. Supporta il Regolamento di Competizione e il Codice Disciplinare.

10.2 Codice Disciplinare

Regola infrazioni, sanzioni e procedure di reclamo. Include funzioni arbitri, comitato competizione, tribunale arbitrale, termini e vie di reclamo. Contiene tabella sanzioni (lievi, gravi, squalificanti) e regole Fair Play/RPC. Garantisce equità e trasparenza.

10.3 Regolamento Ranking Mach25

Sistema ufficiale di classificazione dei team secondo performance stagionali. Definisce punteggi, spareggi, eleggibilità, condotta e aggiornamento della classifica.

11. Comunicazioni ufficiali

Tutte le squadre potranno comunicare con l'organizzazione tramite l'indirizzo email contact@mach25gaming.com

L'organizzazione cercherà di offrire una risposta rapida, sebbene non necessariamente immediata. Nei giorni di competizione, l'email non sarà operativa nelle ore precedenti lo svolgimento della gara e durante le corse, quindi si raccomanda a tutti i partecipanti di contattare l'organizzazione con sufficiente anticipo per poter ricevere una risposta.

11.1 Esenzione di responsabilità

Il regolamento e il codice disciplinare costituiscono il quadro normativo ufficiale e prevalgono su qualsiasi informazione aggiuntiva fornita durante trasmissioni o chiarimenti.

12. Link di interesse

Web ufficiale: www.mach25gaming.com

Trasmissione: Youtube Mach25Gaming (disponibile in Italiano e Inglese)