



REGOLAMENTO TECNICO GENERALE
DELLE COMPETIZIONI ORGANIZZATE DA
MACH25 GAMING

Aggiornato al 15/02/2026

1. Quadro Generale della Normativa Tecnica

1.1 Oggetto e ambito di applicazione

1.1.1 La presente Normativa Tecnica stabilisce le procedure, le regole operative e i criteri generali applicabili a tutte le competizioni organizzate da Mach25 Gaming (M25G), indipendentemente dal formato o dal sistema competitivo utilizzato.

1.2 Relazione con altri Documenti Regolatori

1.2.1 Il presente documento integra il Regolamento di Competizione, che disciplina il funzionamento specifico di ciascuna competizione organizzata da Mach25 Gaming, e il Codice Disciplinare, incaricato di regolare le infrazioni e le sanzioni applicabili, nonché di definire gli organi arbitrali e le loro competenze.

1.2.1.1 In caso di conflitto tra le normative dei documenti, prevarrà il Regolamento di Competizione. Qualora il conflitto persista, il Codice Disciplinare avrà maggiore peso rispetto a questa normativa tecnica.

1.3 Accettazione della Normativa

1.3.1 Tutte le persone e le squadre partecipanti accettano integralmente la presente normativa e riconoscono l'esistenza e l'accettazione degli altri documenti ufficiali del sistema regolatore di M25G.

2. Squadra

2.1 Definizione di Squadra e Gestione della sua Identità

2.1.1 È considerata squadra qualsiasi partecipante che disponga di un nome e di un logo originali, di un numero minimo di piloti attivi (il numero esatto dipenderà da ciascuna competizione) e di un Team Manager o rappresentante ufficiale responsabile delle comunicazioni con l'organizzazione.

2.1.1.1 L'identità della squadra (nome e logo) non deve generare confusione con altre squadre né violare diritti di terzi.

2.1.1.2 L'identità della squadra potrà essere modificata durante la stagione esclusivamente tramite comunicazione tra la direzione della squadra e M25G.

2.1.1.2.1 La procedura dovrà essere avviata dall'interessato tramite posta elettronica, e M25G richiederà le informazioni necessarie per verificare la fattibilità del cambiamento in base al rispetto di determinati requisiti.

2.1.1.3 L'identità della squadra potrà essere modificata una sola volta durante la stagione.

2.1.1.3.1 Mach25 Gaming potrà richiedere alla squadra qualsiasi informazione ritenuta necessaria per valutare il mantenimento della sua identità sportiva dopo qualsiasi modifica rilevante (incluse, tra le altre, modifiche del nome, della struttura interna, della rosa o della rappresentanza). Una volta analizzata la documentazione fornita, Mach25 Gaming potrà concedere o negare la verifica dell'identità.

2.1.1.3.2 La concessione della verifica permetterà alla squadra di conservare i punti, i risultati e i registri accumulati sia nella stagione in corso sia nello storico delle competizioni. In caso di mancata verifica, Mach25 Gaming applicherà le misure previste dal presente regolamento.

2.2 Composizione della Squadra

2.2.1 Team Manager

2.2.1.1 Il Team Manager rappresenta la massima autorità della squadra davanti all'organizzazione e agisce come interlocutore ufficiale. È responsabile dell'invio e della ricezione di tutte le comunicazioni dirette all'organizzazione o provenienti da essa.

2.2.1.2 Il Team Manager è responsabile di formalizzare l'iscrizione della squadra alla competizione. A tal fine dovrà fornire tutti i dati della squadra e dei suoi piloti richiesti dall'organizzazione, come indicato nel modulo di iscrizione di ciascuna competizione.

2.2.2 Piloti

2.2.2.1 I piloti rappresentano la squadra in pista e sono gli unici autorizzati a partecipare alle sessioni ufficiali della competizione. Il numero di piloti necessari per formalizzare l'iscrizione o per disputare una gara, un evento o un campionato potrà variare in base ai requisiti specifici di ciascuna competizione.

2.2.2.2 Per essere considerato pilota iscritto, il partecipante dovrà soddisfare i seguenti requisiti:

2.2.2.2.1 Disporre di un account valido PlayStation Network con un ID che includa il proprio nome reale o un alias competitivo approvato dall'organizzazione, e che non contenga linguaggio volgare, offensivo, discriminatorio o contrario alla normativa vigente.

2.2.2.2.2 Accettare e rispettare integralmente il regolamento sportivo, tecnico e il Codice Disciplinare di M25G, oltre alle norme specifiche di ciascuna competizione.

2.2.2.2.3 Utilizzare esclusivamente il proprio account personale durante le sessioni ufficiali. È vietato l'uso di account condivisi, prestati o gestiti da terzi.

2.2.2.2.4 Soddisfare eventuali requisiti aggiuntivi relativi a età, licenze, verifiche o certificazioni che l'organizzazione possa stabilire per determinate competizioni.

2.2.3 Logo

2.2.3.1 Ogni squadra dovrà registrare un logo ufficiale che la identifichi in modo univoco in tutte le competizioni organizzate da Mach25 Gaming. Il logo sarà considerato parte dell'identità corporativa della squadra e dovrà mantenersi coerente per tutta la stagione.

2.2.3.2 Il logo presentato dovrà rispettare i seguenti criteri:

Essere una creazione originale della squadra o disporre delle licenze necessarie per il suo utilizzo.

Non includere elementi offensivi, discriminatori, violenti o contrari alla normativa vigente.

Non violare diritti d'autore, marchi registrati o proprietà intellettuale di terzi.

Mantenere una composizione visiva adeguata per l'uso in trasmissioni, grafica ufficiale e materiale promozionale.

2.2.3.3 Il logo potrà essere utilizzato da Mach25 Gaming in:

Trasmissioni e overlays grafici.

Classifiche, elenchi ufficiali e documentazione pubblica.

Materiale promozionale, comunicati e social media.

La squadra autorizza l'organizzazione a utilizzare il proprio logo esclusivamente nell'ambito delle competizioni e delle attività correlate.

2.2.3.4 Qualsiasi modifica del logo dovrà essere comunicata all'organizzazione e approvata prima del suo utilizzo.

2.2.3.4.1 L'organizzazione potrà rifiutare modifiche che ritenga alterino l'identità della squadra o possano generare confusione con altre squadre o marchi.

2.2.4 Staff aggiuntivo

2.2.4.1 Le squadre potranno disporre di personale aggiuntivo all'interno della propria struttura organizzativa, oltre al Team Manager e ai piloti, al fine di coprire le proprie esigenze interne (come analisti, responsabili della comunicazione, assistenti o qualsiasi altro ruolo ritenuto necessario). Non sarà obbligatorio informare Mach25 Gaming sulla composizione, le funzioni o l'identità di tale personale, salvo richiesta espressa dell'organizzazione per motivi operativi o disciplinari.

2.2.4.2 Qualsiasi membro dello staff aggiuntivo, così come persone vicine alla squadra che agiscano in suo nome o rappresentanza, sarà considerato parte della squadra ai fini disciplinari. Di conseguenza, qualsiasi violazione del Codice Disciplinare di Mach25 Gaming commessa da tali persone potrà comportare sanzioni applicabili alla squadra, ai suoi piloti o al Team Manager, a seconda della gravità e della natura dell'infrazione.

3. Iscrizioni

3.1 Modulo di iscrizione

Ogni partecipante che desideri prendere parte a una competizione organizzata da M25G dovrà compilare l'apposito modulo di iscrizione e accettare i requisiti in esso specificati. L'iscrizione sarà considerata valida solo dopo l'invio corretto del modulo e la conferma di ricezione da parte dell'organizzazione.

3.1.1 Iscrivendosi a una competizione M25G, il partecipante dichiara di aver letto, compreso e accettato integralmente il presente regolamento, così come il Codice Disciplinare di M25G. La partecipazione a qualsiasi sessione ufficiale implica l'accettazione espressa di entrambe le normative.

3.1.2 L'organizzazione potrà richiedere informazioni aggiuntive o documentazione complementare per verificare l'identità del partecipante o la validità dei dati forniti nel modulo.

3.2 Quota di partecipazione

A seconda della competizione, potrebbe essere richiesto il pagamento di una quota di partecipazione. L'importo, il metodo di pagamento e le scadenze saranno specificati nelle informazioni ufficiali di ciascuna competizione.

3.2.1 Il pagamento della quota, quando richiesto, sarà condizione indispensabile per convalidare l'iscrizione del partecipante o della squadra.

3.2.2 Le quote versate saranno rimborsate qualora la squadra non riesca a qualificarsi per la competizione dopo la Fase di Qualificazione (preQ). Il rimborso sarà effettuato tramite lo stesso metodo utilizzato per il pagamento, salvo casi espressamente indicati dall'organizzazione o situazioni eccezionali debitamente giustificate e approvate da M25G.

3.3 Termine di iscrizione

3.3.1 Le scadenze di iscrizione saranno stabilite da M25G e comunicate nelle informazioni ufficiali di ciascuna competizione. Tali scadenze potranno includere, quando necessario, date limite differenziate per squadre, piloti e fasi di qualificazione.

3.3.2 Le iscrizioni ricevute oltre il termine stabilito non saranno accettate, salvo autorizzazione espressa di M25G per motivi eccezionali debitamente giustificati.

3.3.3 L'organizzazione potrà modificare i termini di iscrizione per ragioni operative, tecniche o sportive. Qualsiasi modifica sarà comunicata ai partecipanti tramite i canali ufficiali.

3.3.4 L'iscrizione sarà considerata formalizzata solo quando il modulo sarà stato inviato correttamente, le informazioni richieste saranno valide e, qualora prevista, la quota di partecipazione sarà stata pagata entro il termine corrispondente.

3.4 Numero minimo (e massimo) di piloti per l'iscrizione

3.4.1 A seconda della competizione, potrebbe essere necessario che ogni squadra disponga di un numero minimo di piloti per formalizzare l'iscrizione. Tale requisito sarà specificato nel modulo di iscrizione o nel regolamento particolare della competizione.

3.4.1.2 La squadra dovrà soddisfare il numero minimo di piloti richiesto prima della chiusura delle iscrizioni. Il mancato rispetto di tale requisito potrà comportare l'invalidazione dell'iscrizione.

3.4.1.3 A seconda della competizione, potranno esistere anche limiti relativi al numero massimo di piloti iscritti.

3.5 Iscrizione dei piloti e mercato trasferimenti

3.5.1 Nessun pilota potrà essere registrato contemporaneamente con due squadre all'interno della stessa competizione.

3.5.1.1 L'organizzazione potrà richiedere informazioni aggiuntive alle squadre o ai piloti per verificare la loro appartenenza, identità o qualsiasi altro aspetto necessario per garantire il rispetto di questa norma.

3.5.2 I piloti potranno cambiare squadra solo se la competizione dispone di un Mercato Trasferimenti attivo o al di fuori del periodo competitivo stabilito per quella competizione. I periodi abilitati per trasferimenti, nuove iscrizioni o cancellazioni saranno comunicati nel regolamento specifico o nelle informazioni ufficiali della competizione, se previsti.

3.5.2.1 Sarà responsabilità del Team Manager notificare all'organizzazione qualsiasi movimento relativo all'ingresso o all'uscita di piloti dalla squadra. L'organizzazione non considererà valido alcun cambiamento non comunicato dal Team Manager secondo le procedure stabilite.

3.6 Posti garantiti

3.6.1 In alcune competizioni, determinate squadre potranno disporre di un posto garantito per la partecipazione alla stagione corrispondente, indipendentemente dall'obbligo o meno di disputare la Fase di Qualificazione (preQ).

3.6.2 L'assegnazione di un posto garantito potrà derivare da meriti sportivi ottenuti nell'edizione precedente — come risultati di rilievo, posizioni finali o rispetto di criteri di rendimento stabiliti dall'organizzazione — oppure da accordi contrattuali precedentemente stipulati con M25G.

3.6.3 Le squadre con posto garantito dovranno comunque rispettare tutti i requisiti amministrativi, tecnici e sportivi stabiliti nel presente regolamento e nella normativa specifica di ciascuna competizione.

3.6.4 L'organizzazione si riserva il diritto di revocare un posto garantito in caso di violazione grave del regolamento, ritiro della squadra, perdita dell'identità sportiva o qualsiasi altra circostanza che comprometta l'integrità della competizione.

3.7 Impegno di partecipazione

Tutte le squadre e i piloti partecipanti, al momento della formalizzazione dell'iscrizione, accettano le condizioni del campionato e le decisioni adottate dall'organizzazione. Inoltre, si impegnano a mantenere sempre un atteggiamento cordiale, rispettoso e sportivo nei confronti degli altri partecipanti, dell'organizzazione, dei tifosi e dei media.

4. Definizione e Pubblicazione del Formato di Competizione

4.1 Struttura e configurazione del formato sportivo

Il formato di ciascuna competizione sarà definito da M25G e potrà includere fasi di qualificazione (preQ), stagione regolare, eliminatorie, finali o altri sistemi di progressione sportiva.

4.2 Determinazione e adeguamenti del formato competitivo

L'organizzazione pubblicherà il formato specifico di ogni competizione nel relativo regolamento particolare, includendo numero di gare, durata, sistema di qualificazione, griglia di partenza, condizioni di vittoria e qualsiasi altro elemento aggiuntivo.

4.3 Progettazione, comunicazione e modifica del formato competitivo

M25G si riserva il diritto di modificare il formato per motivi operativi, tecnici o sportivi, garantendo sempre l'equità competitiva.

5. Premi

5.1 Premi e criteri di assegnazione

5.1.1 I premi, se previsti, saranno annunciati nelle informazioni ufficiali di ciascuna competizione. Potranno consistere in premi economici, materiali, trofei, riconoscimenti digitali o altri elementi determinati dall'organizzazione.

5.1.2 L'organizzazione potrà trattenere o revocare premi in caso di infrazioni gravi, frode, usurpazione d'identità o qualsiasi condotta che comprometta l'integrità della competizione.

6. Punteggio delle competizioni

6.1 Sistema di punteggio

6.1.1 Il sistema di punteggio sarà definito nel regolamento specifico di ciascuna competizione, indicando i punti assegnati per posizione finale, giri veloci, pole position o altri meriti sportivi (se previsti).

6.1.2 In caso di parità di punti tra due o più squadre, si applicheranno i seguenti criteri, in ordine successivo, salvo diversa regolamentazione della competizione:

6.1.2.1 Avrà priorità la squadra che avrà ottenuto più punti nell'ultima manche valida disputata.

6.1.2.2 Se la parità persiste, si confronteranno i punti ottenuti nelle manche precedenti, retrocedendo progressivamente fino a trovare una differenza.

6.1.2.3 Se la parità continua, si considererà il punteggio di ciascuna squadra nel ranking M25G prima dell'inizio della competizione.

6.1.2.4 Se la parità permane dopo tutti i criteri precedenti, la posizione finale sarà determinata tramite sorteggio puro, effettuato alla presenza di un rappresentante di ciascuna squadra coinvolta.

7. Connettività e garanzie di stabilità della sessione

7.1 Requisiti di connessione

7.1.1 È responsabilità di tutte le squadre e i piloti assicurarsi di disporre di una connessione che garantisca il corretto svolgimento della gara. Si raccomanda di evitare l'uso del WiFi e di preferire una connessione cablata.

7.1.1.1 L'organizzazione potrà escludere qualsiasi pilota la cui connessione non soddisfi i parametri minimi necessari a garantire la stabilità della sessione competitiva.

7.1.1.2 Le squadre che ricevano l'esclusione di uno dei loro piloti potranno inserire un pilota sostitutivo entro un massimo di 5 minuti dalla notifica nella sala di gioco.

7.1.1.3 La squadra sarà responsabile di garantire che il pilota sostitutivo disponga di una connessione adeguata. In caso contrario, l'organizzazione potrà escludere anche quest'ultimo.

8. Procedura di ingresso in sala e rispetto degli orari

8.1 Ingresso in sala e orari

8.1.1 I piloti dovranno accedere alla sala di gioco all'orario indicato dall'organizzazione. La puntualità è obbligatoria.

8.1.2 L'organizzazione potrà stabilire un tempo massimo di attesa per l'ingresso dei piloti. Superato tale limite, la sessione potrà iniziare senza i partecipanti assenti.

8.1.3 I piloti dovranno seguire le istruzioni del direttore di gara (Host o staff in sala) o del personale autorizzato durante il processo di ingresso e preparazione della sessione.

9. Disposizioni operative e tecniche obbligatorie

9.1 Uso del tasto START

9.1.1 È vietato utilizzare il tasto START in qualsiasi momento durante le sessioni ufficiali (non include le prove libere prima della qualifica o della gara).

9.1.2 L'uso del tasto START potrà essere oggetto di reclamo da parte di qualsiasi squadra tramite l'apposito modulo.

9.1.3 La sanzione derivante dall'uso del tasto START dipenderà dal vantaggio o danno generato, con un minimo di 2 secondi aggiunti al tempo finale del pilota responsabile, sia in qualifica sia in gara. Tale sanzione non influisce sul bonus Fair Play.

9.2 Divieto di provocare bandiera gialla

9.2.1 È vietato provocare volontariamente una bandiera gialla in qualsiasi momento: qualifica, gara o arrivo al traguardo.

9.2.1.1 Tale azione potrà essere reclamata tramite l'apposito modulo.

9.3 Omologazione degli pneumatici

9.3.1 È obbligatorio che entrambi gli assi del veicolo montino pneumatici della stessa mescola.

9.3.1.1 Tale irregolarità potrà essere reclamata tramite l'apposito modulo.

10. Condotta in Competizione e Procedura Disciplinare

10.1 Conoscenza e rispetto della normativa

10.1.1 Tutti i partecipanti devono conoscere e rispettare la normativa applicabile alle competizioni Mach25 Gaming, inclusa la presente Normativa Tecnica, il regolamento specifico della competizione e il Codice Disciplinare.

10.1.2 I piloti devono essere consapevoli dei veicoli circostanti e anticipare situazioni di rischio per evitarle. I parallelismi devono essere rispettati quando possibile, salvo curve che per loro natura lo rendano impossibile.

10.1.3 Qualsiasi azione che danneggi uno o più piloti potrà essere reclamata tramite il modulo disponibile sul sito della competizione e secondo quanto previsto dal Codice Disciplinare.

10.1.3.1 L'unico mezzo valido per presentare reclami è il modulo ufficiale sul sito e l'indirizzo email contact@mach25gaming.com per le eventuali allegazioni.

10.1.4 Il Codice Disciplinare raccoglie un'ampia gamma di aspetti normativi relativi all'arbitraggio della competizione, nonché la tabella delle sanzioni applicabili per comportamenti antisportivi in pista o fuori da essa. È un documento generale per tutte le competizioni Mach25 Gaming, pertanto alcuni punti potrebbero non applicarsi o contraddire il presente regolamento. In caso di conflitto, dovrà essere informata l'organizzazione, assumendo che prevarrà quanto stabilito nel regolamento ufficiale della competizione.

10.1.4.1 Il Codice Disciplinare è pubblicamente disponibile nella sezione normativa del sito mach25gaming.com.

11. Livree delle vetture

Le squadre potranno utilizzare livree personalizzate purché rispettino le linee guida stabilite. A seconda della competizione, dovranno includere in posizione visibile il portanumero ufficiale. Ciò sarà specificato nel regolamento della competizione insieme alle istruzioni per ottenerlo.

11.1 Regolamentazione

11.1.1 È vietato includere:

Linguaggio volgare o provocatorio.

Menzioni, loghi o pubblicità di altri campionati o organizzazioni di simracing senza autorizzazione.

11.1.1 Le livree che violino tali norme potranno essere reclamate da altre squadre o dall'organizzazione.

11.1.1.1 Le sanzioni saranno applicate in base alla recidiva:

11.1.1.1.1 Prima infrazione: +10 secondi al tempo totale della sessione, gara o manche.

11.1.1.1.2 Seconda infrazione: +20 secondi.

11.1.1.1.3 Terza infrazione: +120 secondi.

11.1.1.1.4 Questa sanzione potrà essere applicata una sola volta per sessione a ciascuna squadra, incluse le competizioni in cui partecipino più piloti della stessa squadra.

12. Comunicazioni ufficiali

Le squadre potranno contattare l'organizzazione tramite l'indirizzo email contact@mach25gaming.com.

Durante i giorni di competizione, questo canale non sarà operativo nelle ore precedenti l'inizio delle prove né durante lo svolgimento delle gare.

12.1 Clausola di Esenzione di Responsabilità

Il Regolamento Ufficiale della Competizione, el regolamento tecnico generale e il Codice Disciplinare costituiscono l'unico quadro normativo vincolante della competizione.

Nessuna informazione comunicata tramite Discord, social network, messaggi privati o durante le trasmissioni avrà priorità su quanto stabilito nei documenti ufficiali.

Qualsiasi incidente, disconnessione, errore tecnico o situazione anomala dovrà essere notificata all'organizzazione esclusivamente tramite l'indirizzo email ufficiale.