

Summer MADNESS



[ES] REGLAMENTO 2026

ÍNDICE

1. Presentación	p. 3
2. Participación	p. 3
3. Premios	p. 4
4. Formato de competición	p. 5
5. Sistema de Puntuación	p. 10
6. Configuración de sala multijugador	p. 10
7. Diseño del coche	p. 11
8. Documentos adicionales de obligado conocimiento	p. 12
9. Comunicaciones oficiales	p. 13
10. Enlaces de interés	p. 13

1. Presentación

La Summer Madness es una competición por equipos de Gran Turismo 7 organizada por Mach25Gaming que se celebrará desde el 22 de junio al 17 de julio. El campeonato desafía la capacidad de adaptación de los pilotos a las condiciones de pista desconocidas, dado que el clima sobre el que se disputará la carrera se sorteará instantes antes de cada carrera. La competición es puntuable para el Ranking Mach25 (categoría 500) y tiene un bote de premios superior a 250€.

2. Participación

Serán aptos para participar todos aquellos equipos de Gran Turismo 7 que dispongan de un nombre de equipo, un logo que los identifique y una plantilla de un mínimo de 2 pilotos.

2.1 Requisitos de elegibilidad

2.1.1 Cada equipo tendrá la obligación de usar a dos pilotos durante la fase de grupos y a dos pilotos durante la fase de final. Estos dos pilotos podrán ser los mismos.

2.1.1.1 No será necesario que los equipos participantes inscriban a los pilotos disponibles para participar en la competición en el momento de hacer el registro.

2.1.1.2 Todo equipo participante deberá asegurarse de que sus pilotos tengan disponibilidad para competir en los días expresados en el apartado calendario.

2.1.1.3 Será responsabilidad de los equipos participantes asegurarse que sus pilotos no están inscritos con otro equipo.

2.1.1.3.1 Ningún piloto podrá estar inscritos con dos equipos al mismo tiempo, en ese caso, la organización informará a ambos equipos de la situación y les dará un plazo para resolver la incidencia.

2.1.1.4 Será responsabilidad de los equipos asegurarse que sus pilotos mantienen una conducta en pista y fuera de ella que cumple lo recogido en el Código Disciplinario de Mach25 Gaming.

2.1.1.4.1 La organización se reserva la posibilidad de tomar decisiones drásticas para evitar y paliar situaciones derivadas de lo expresado en el punto 2.1.1.4.

2.2 Inscripción y cuota de participación

La inscripción 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.

2.2.1 El enlace directo al formulario de inscripción esta alojado en la web de la competición.

2.2.1.1 Al completar la inscripción, se recibirá un correo electrónico de confirmación con la hora de participación en la fase clasificatoria.

2.2.2 La competición contará con una cuota de inscripción simbólica de 10 €, destinada a garantizar el compromiso y la seriedad de los equipos participantes.

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

2.2.2.2 En el caso de que un equipo aspirante no consiga clasificar para la competición, la cuota de participación será devuelta en su totalidad siguiendo la misma vía de pago realizada al inscribirse.

2.2.2.2.1 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.

2.2.3 Todos los equipos que hayan participado en las Infinity GSeries tienen plaza garantizada para la competición, aunque deberán realizar la fase inicial.

2.2.3.1 Los equipos con plaza garantizada no estarán obligados a participar en la Summer Madness, en caso de no ejecutar su plaza garantizada esta quedará disponible para equipos aspirantes.

2.2.4 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 Plazo de inscripción

El plazo de inscripción estará abierto desde la publicación de este documento en la web de mach25gaming.com hasta su cierre el día 21 de junio a las 23:59 (CEST).

2.4 Total de participantes

El número de participantes dependerá de los equipos inscritos. La competición está diseñada para dos grupos de competición de entre 12 y 15 equipos cada uno.

2.5 Compromiso de participación

Todos los equipos al inscribirse aceptan las normas y decisiones de la organización, comprometiéndose a mantener una actitud respetuosa y deportiva. Cualquier incumplimiento podrá ser sancionado por la organización.

2.6 Documentos de obligado conocimiento

Todos los equipos inscritos deberán conocer y aceptar este reglamento, el Código Disciplinario y el reglamento técnico de Mach25Gaming, disponibles en el apartado de Normativa y Comunicados de su página web.

3. Premios y recompensas

Todos los equipos participantes serán elegibles para recibir los premios que se otorgan dependiendo de los resultados finales obtenidos. La organización mantendrá estos premios, sea cual sea el número final de participantes.

3.1 Distribución de Premios

1.º	2.º	3.º
150€ + Trofeo	50€	30€

3.2 Cobro de premios

Todos los ganadores de premios económicos serán informados del proceso de cobro, siempre cumpliendo la regulación vigente. La cantidad total del premio lleva incluidos los impuestos pertinentes, si fueran necesarios.

3.2.1 Todo ganador de premio económico o material tendrá libertad para renunciar a la totalidad o a parcialidad de un premio.

3.3 Ranking Mach25Gaming

La competición es puntuable para el Ranking Mach25 que da acceso a competiciones presenciales y online. Toda la información relativa al Ranking Mach25 está disponible en la página web de Mach25Gaming.com.

3.3.1 La competición Summer Madness está incluida en las competiciones puntuables para el Ranking Mach25 como categoría 500.

3.3.2 Todos los equipos participantes en la competición y en la fase de clasificación recibirán puntos para el Ranking Mach25Gaming en función de sus posiciones finales.

3.3.3 Al término de la competición se efectuará una clasificación global con todos los participantes. Los equipos que no se hayan clasificado para las finales quedarán ordenados en una sola división en función de los puntos obtenidos.

4. Formato de competición

Fase inicial	Fase de grupos	Finales
22 de junio	R1: 25 de junio R2: 29/30 de junio	R3: 8 de julio R4: 13 de julio

La competición de Gran Turismo 7 Summer Madness está dividida en 3 fases:

4.1 Fase inicial

Esta fase determina qué equipos aspirantes acceden a la fase de grupos y reparte los primeros puntos. Todos los participantes compiten, incluso los ya clasificados. Se disputa en el mismo circuito que la R1 y define la división en dos grupos y las posiciones de salida para la R1.

4.1.1 Los equipos con plaza garantizada y los equipos aspirantes deberán elegir un turno de participación entre los horarios disponibles el día 22 de junio.

4.1.2 Todos los equipos deberán presentar a un piloto en la sala abierta en el horario que han seleccionado previamente al realizar la inscripción.

4.1.2.1 Ningún equipo podrá participar en otro horario diferente al seleccionado y/o asignado sin avisar previamente a la organización y recibir la aceptación por parte de esta.

4.1.3 El resultado final de cada equipo vendrá marcado por la mejor vuelta marcada por el piloto que lo representa.

4.1.4 No participar en esta fase excluye a los equipo aspirantes de la posibilidad de ser parte de la competición.

4.1.5 Si se produjera un empate a tiempo se favorecerá al equipo que haya marcado el tiempo antes según el cronómetro de sala (inferior izquierdo).

4.1.5.1 En caso de mantenerse el empate se hará por sorteo puro en presencia de las partes implicadas.

4.1.6 La duración de la prueba será de 5 minutos en modo clasificación/carrera.

4.1.7 La fase de clasificación se disputará en la combinación que se presenta a continuación. Las especificaciones de configuración de la sala multijugador que no aparecen en este punto quedan establecidas en el punto 7.

4.1.8 En función de las posiciones finales se repartirán puntos y un máximo de 30 equipos formarán parte de la competición quedando repartidos en ambos grupos de la fase de grupos.

FC	Coche	Maseratti MC20 '20		
	Circuito	Nurburgring Esprint		
	Modo clasificación	5 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

4.1.8.1 A continuación se presenta una tabla informativa de las puntuaciones otorgadas en la fase inicial y el reparto de equipos a los grupos de la fase de grupos

1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º	12º	13º	14º	15º
25	22	22	20	20	18	18	16	16	14	14	12	12	10	10
A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A
16º	17º	18º	19º	20º	21º	22º	23º	24º	25º	26º	27º	28º	29º	30º
8	8	6	6	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1	0
B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B

4.1.9 La posición final de cada participante determinará la posición de salida en la R1 de cada grupo, favoreciendo a los más rápidos.

4.1.9.1 Todos los equipos clasificados más allá de la posición 30 quedarán ordenados como reservas pudiendo ser convocados como sustitutos de cualquier equipo que cause baja antes de la fase de grupos.

4.2 Fase de grupos

La fase de grupos está compuesta por dos carreras para cada grupo, y a cada equipo participante se le sumarán los puntos obtenidos según la posición final en la que haya terminado cada una de las carreras a los conseguidos en la fase inicial.

En todas las sesiones, las condiciones climáticas en pista serán desconocidas hasta la realización de un sorteo que las determine en los minutos previos a la celebración de cada prueba.

4.2.1 R1 - Grupo A y Grupo B: 25 de junio

4.2.1.1 Los horarios serán los siguientes:

Grupo A - 19:45 Apertura de sala | 19:50 (aprox) Sorteo clima (Youtube Mach25Gaming) | 20:00 Horario límite de entrada a sala (todo equipo que no haya entrado a esta hora no será aceptado) | 20:10 Inicio carrera

Grupo B - 21:00 Apertura de sala | 21:05 (aprox) Sorteo clima (Youtube Mach25Gaming) | 21:15 Horario límite de entrada a sala (todo equipo que no haya entrado a esta hora no será aceptado) | 21:25 Inicio carrera

4.2.1.2 Todos los equipos deberán presentar a un piloto en pista

4.2.1.3 Las posiciones de salida de los participantes en la R1 quedan determinadas por los resultados de la fase inicial.

4.2.1.4 La carrera R1 tendrá una duración de 40 minutos (modo resistencia).

4.2.1.5 Cada equipo recibirá puntos en función de sus posiciones finales tras confirmarse los resultados por parte del equipo de comisarios de la competición (ver puntuaciones).

4.2.1.6 La combinación de la R1 será la siguiente:

R01 25 junio	Coche	Maseratti MC20 '20		
	Circuito	Nurburgring Esprint	Consumo de combustible	x5
	Modo resistencia	40 minutos	Desgaste neumáticos	x3
	Método selección de clima	Sorteo clima (ver 4.4)	Tipo de neumáticos	Competición
	Horario	Tarde	Neumáticos disponibles	Todos
	Índice de vel. de tiempo var.	x5	Fuerza del rebufo	Real
	Opciones de los ajustes	Ninguna		
	Normativa de carrera	Solo se podrá hacer uso de un juego de neumáticos blandos durante la carrera.		

4.2.2 R2 - Grupo B: 29 de junio | Grupo A: 30 de junio

4.2.2.1 Los horarios serán los siguientes:

20:00 Apertura de sala | 20:05 (aprox) Sorteo clima (Youtube Mach25Gaming)

20:20 Hora límite de entrada a sala | 20:30 Inicio de la clasificación

La carrera se iniciará 3 minutos después de que finalice la clasificación

4.2.2.2 Todos los equipos deberán presentar a un piloto en pista diferentes al piloto que compitió en la R1.

4.2.2.3 Las posiciones de salida se determinarán mediante una clasificación de 5' con las mismas condiciones de sala que la carrera, incluido el clima.

4.2.2.4 La carrera R2 tendrá una duración de 90 minutos (modo resistencia).

4.2.2.5 Cada equipo recibirá puntos en función de sus posiciones finales tras confirmarse los resultados por parte del equipo de comisarios de la competición (ver puntuaciones).

4.2.2.5 La combinación de la R2 será:

R02 29/30 junio	Coche	Maseratti MC20 '20		
	Circuito	Nurburgring Resistencia	Consumo de combustible	x2
	Modo resistencia	90 minutos	Desgaste neumáticos	x1
	Método selección de clima	Sorteo clima (ver 4.4)	Tipo de neumáticos	Competición
	Horario	Tarde	Neumáticos disponibles	Todos
	Índice de vel. de tiempo var.	x5	Fuerza del rebufo	Real
	Opciones de los ajustes	Ninguna		
	Normativa de carrera	Solo se podrá hacer uso de un juego de neumáticos blandos durante la carrera.		

4.3 Fase final

Según la posición final en la clasificación general de cada grupo, los equipos situados en las siete primeras posiciones de cada grupo avanzan a la fase final. Todos los equipos clasificados mantienen las puntuaciones obtenidas durante la fase de grupos.

4.3.1 La fase final está compuesta de dos carreras: R3 (8 de julio) y R4 (15 de julio).

4.3.2 Todas las carreras de la fase final tendrán los mismos horarios que las carreras de la R2 de la fase de grupos.

4.3.3 Todos los equipos deberán presentar a un piloto en cada carrera.

4.3.3.1 El piloto que participe en la R3 deberá ser distinto del piloto que represente al equipo en la R4, ambos deberán cumplirlos horarios establecidos.

4.3.4 Las posiciones de salida de la R3 quedan determinadas por los resultados de la fase de grupos.

4.3.4.1 Los dos equipos clasificados como primeros de grupo, saldrán en la primera fila, saliendo delante el piloto del equipo que haya sumado más puntos en la fase de grupos. Los dos equipos clasificados como segundos en sus grupos, saldrán en la segunda fila, saliendo delante el piloto del equipo que haya sumado más puntos en la fase de grupos entre ambos equipos. Para el resto de posiciones de salida, se seguirá el mismo criterio.

4.3.4.1.1 En caso de empate a puntos tendrá preferencia de posición en la salida el piloto del equipo que haya sumado más puntos en la R2 de la fase de grupos. De mantenerse el empate, se tendrá en cuenta el resultado obtenido por los equipos implicados en las rondas inmediatamente anteriores, hasta encontrar un punto que rompa dicha igualdad (incluida la fase inicial).

4.3.4.1.1.1 De no resolverse el empate se realizará un sorteo puro entre los equipos implicados.

4.3.5 La R4 irá precedida de una clasificación de 5´ que servirá para determinar las posiciones de salida.

4.3.6 Cada Todas las carreras de esta fase tendrán una duración de 90 minutos (modo resistencia).

4.3.7 Cada equipo recibirá puntos en función de sus posiciones finales (ver Sistema de puntuación).

4.3.8 Las combinaciones son:

R03 8 julio	Coche	Maseratti MC20 '20		
	Circuito	High Speed Ring Inverso	Consumo de combustible	x2
	Modo resistencia	90 minutos	Desgaste neumáticos	x1
	Método selección de clima	Sorteo clima (ver 4.4)	Tipo de neumáticos	Competición
	Horario	Primera hora de la mañana	Neumáticos disponibles	Todos
	Índice de vel. de tiempo var.	x5	Fuerza del rebufo	Real
	Opciones de los ajustes	Ninguna		
	Normativa de carrera	Solo se podrá hacer uso de un juego de neumáticos blandos durante la carrera.		

R04 13 julio	Coche	Maseratti MC20 '20		
	Circuito	Fuji circuito completo	Consumo de combustible	x3
	Modo resistencia	90 minutos	Desgaste neumáticos	x2
	Método selección de clima	Sorteo clima (ver 4.4)	Tipo de neumáticos	Competición
	Horario	Tarde	Neumáticos disponibles	Todos
	Índice de vel. de tiempo var.	x5	Fuerza del rebufo	Real
	Opciones de los ajustes	Ninguna		
	Normativa de carrera	Solo se podrá hacer uso de un juego de neumáticos blandos durante la carrera.		

4.4 La Ruleta de la Summer Madness (sorteo de clima)

La característica principal de esta competición es el hecho de que los participantes desconocen las condiciones climáticas en la que se va a disputar cada carrera hasta escasos minutos antes de que se inicie la misma.

Para determinar el clima de forma aleatoria, se realiza un sorteo con "La ruleta de la Summer Madness" que sirve para establecer el tipo de clima que se asigna a cada slot de la configuración de sala.

Para favorecer que las carreras sean más extremas, en esta edición hemos reducido los tipos de climas a sortear a solo 7: S04, S08, S14, C05, R06, R07, R08. Es decir, se sorteará el clima de cada slots solo incluyendo en el sorteo de cada slot estas opciones de clima.

Se sortearán tantos slots como sean necesarios para ocupar los espacios que según el tiempo establecido para la ronda sean necesarios.

5. Sistema de Puntuación

5.1 Puntuación

5.1.1 Puntuaciones R1

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
15	12	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	0	0

5.1.2 Puntuaciones R2, R3 y R4

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
25	22	20	18	16	14	12	10	8	6	4	3	2	1

5.2 Criterios de desempate

En caso de empate a puntos quedará por delante el equipo que haya marcado un mejor resultado de puntos en la última carrera. De mantenerse el empate se mirarán las carreras anteriores de las más recientes a la más distante incluyendo la fase inicial.

6. Configuración de sala multijugador

Nombre de la sala: SUMMER MADNESS | 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 Según ronda

Ajustes de tiempo/clima Según ronda

Ajustes de carrera

Tipo de salida: Salida en parrilla con salida nula

Parrilla de salida: variable

BOP: ON

Opciones de los ajustes: ninguna

Impulso: Real

Fuerza del rebufo: Según ronda

Daños visibles: SI

Daños mecánicos: Leves

Índice de desgaste de neumáticos: Según ronda

Índice de consumo de combustible: Según ronda

Velocidad de repostaje: Por defecto

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: 5 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

Peso mínimo: Sin límite

Neumáticos disponibles: Según ronda

Tipos de neumáticos disponibles: Según ronda

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 contravolanteo: 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

7. Diseño del coche

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

7.1 Logotipo obligatorio

Los equipos participantes deberán incluir en la luna delantera del vehículo (siempre que sea posible) el logotipo de Mach25 Gaming que se podrá encontrar en el perfil de PSN de [mow_david](#) bajo el nombre **m25g-colo-05** (logotipo Mach25Gaming).

7.1.1 El logotipo se deberá incluir en la zona superior de la luna.

7.1.1.1 La no instalación del logotipo será sancionada con 5'' y la instalación del logotipo de manera errónea será sancionada tras un aviso.

7.2 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.

7.2.1 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.

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

7.2.1.1.1 Primera infracción: sanción de 5 segundos.

7.2.1.1.2 Segunda infracción: sanción de 10 segundos.

7.2.1.1.3 Tercera infracción: sanción de 30 segundos.

8. 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.

8.1 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.

8.2 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 descalificatorias, 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.

8.3 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.

9. 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.

9.1 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.

10. Enlaces de interés

Web oficial: www.mach25gaming.com

Retransmisión: Youtube Mach25Gaming.