

REGLAMENTO OFICIAL COMPETICIÓN EQUIPOS



La competición por equipos del evento presencial de simracing #GTPulpí se disputará durante los días 11 y 12 de octubre en el Espacio Escénico de Pulpí (Almería) y contará con la presencia de los mejores equipos nacionales e internacionales del Ranking Mach25Gaming en el videojuego GT7.

1. PARTICIPACIÓN

1.1 Selección de participantes

1.1.1 El número máximo de equipos participantes será de 24.

1.1.1.1 Es posible que con la intención de determinar los 24 equipos que finalmente participan en la competición pueda ser necesaria la celebración de alguna competición o sesión especial.

1.1.2 Los equipos participantes han sido seleccionados en función de la clasificación final del Ranking Mach25 (temporada 2024/25) y contactados previamente por Mach25Gaming.

1.1.3 Los equipos clasificados en las 10 primeras posiciones del Ranking Mach25 acceden directamente a la Fase Final, que estará compuesta por un total de 14 equipos.

1.1.4 Los equipos clasificados entre las posiciones 11.^a y 24.^a (14 equipos) del Ranking Mach25 accederán a la Fase Semifinal.

1.1.5 En caso de que algún equipo renuncie a su plaza, la organización podrá contactar con el equipo o los equipos clasificados en posiciones sucesivas del Ranking Mach25Gaming.

1.1.6 En caso necesario, Mach25Gaming se reserva el derecho de invitar a equipos nacionales o internacionales, ya sea para cumplir obligaciones contractuales con los patrocinadores o para cubrir eventuales ausencias de última hora.

1.2 Composición de los equipos participantes

1.2.1 Cada equipo deberá estar compuesto por un mínimo de tres (3) personas (pilotos).

1.2.2 No existe un límite máximo de pilotos inscritos por equipo.

1.2.3 Un piloto solo podrá estar inscrito en un único equipo.

1.2.4 No se permite la participación de un mismo piloto en más de un equipo.

1.2.5 Todos los equipos deberán designar a un representante, quien será el encargado de comunicarse con la organización y los comisarios durante el evento.

1.2.5.1 El representante del equipo podrá, si así lo desea, participar también como piloto en la competición.

1.2.6 Todos los equipos deberán contar con al menos un integrante disponible para asistir al briefing inicial, que se celebrará el viernes 10 de octubre a las 22:00h (hora local).



1.2.6.1 En caso de imposibilidad, los equipos podrán presentar un documento justificativo mediante el cual deleguen expresa y formalmente la representación en dicho briefing en favor de una persona física ajena a sus integrantes.

1.3 Cuenta PSN de equipo participante

1.3.1 Todos los equipos participantes deberán disponer de una cuenta de PlayStation cuyo nombre corresponda exclusivamente al nombre del equipo, la cual será utilizada en el simulador de conducción asignado mediante sorteo en el briefing inicial.

1.3.2 La cuenta de PlayStation deberá contener únicamente el nombre del equipo, y no el nombre de un piloto, jefe de equipo ni de ningún otro miembro.

1.3.3 El nombre de la cuenta de PlayStation deberá ser comunicado y registrado en la ficha de equipo participante, la cual será entregada con anterioridad al inicio de la competición.

1.3.4 Será responsabilidad exclusiva de los equipos participantes asegurar que en la cuenta designada dispongan de los vehículos y circuitos requeridos para cada carrera.

1.3.5 Aquellos equipos que no cuenten con el vehículo o circuito requerido en la cuenta asignada no podrán participar en la carrera correspondiente, perdiendo así el derecho a puntuar en dicha prueba.

2. PREMIOS

2.1 Premios por posición final en la competición por equipos

2.1.1 Primer puesto: 1.000 € (mil euros) y trofeo.

2.1.2 Segundo puesto: 400 € (cuatrocientos euros) y trofeo.

2.1.3 Tercer puesto: 250 € (doscientos cincuenta euros) y trofeo.

2.2 Los premios en metálico estarán sujetos a posibles modificaciones, las cuales dependerán de la decisión y responsabilidad exclusiva de la Diputación de Almería y/o de la organización del evento.

2.3 Todos los equipos participantes deberán firmar los documentos relativos al cobro de premios antes del inicio de su participación en la competición, designando asimismo a un representante autorizado para la recepción de dichos pagos.

2.4 Los premios estarán sujetos a las retenciones fiscales y demás impuestos que establezca la legislación vigente.

2.5 La organización se compromete a facilitar, a solicitud previa de los equipos, información detallada sobre el contenido de los documentos que deberán ser firmados para la percepción de los premios.

2.5.1 El rechazo a la firma de los documentos necesarios para la obtención de los premios será considerado como renuncia expresa e irrevocable por parte del equipo beneficiario.



2.6 Mach25Gaming y la Diputación de Almería se reservan el derecho de declarar desiertos los premios en metálico y los trofeos, cuando lo consideren oportuno.

3. FORMATO DE COMPETICIÓN

La competición estará compuesta de dos fases:

- Fase Semifinal (14 equipos participantes).
- Fase Final (14 equipos participantes).

3.1 Fase Semifinal

Estará compuesta de tres sesiones:

- Clasificación semifinal
- Semifinal 1
- Semifinal 2

3.1.1 Clasificación Semifinal

Consiste en una clasificación que tendrá como finalidad determinar las posiciones de salida de la Semifinal 1.

3.1.1.1 La sesión podrá ser disputada únicamente por un piloto representante de cada equipo.

3.1.1.2 La ausencia del piloto inscrito para esta sesión implicará que el equipo partirá desde la última posición en la Semifinal 1. Si varios equipos no se presentan, sus posiciones se asignarán por sorteo, tras los equipos participantes.

3.1.1.3 La sesión clasificatoria se llevará a cabo el sábado 11 de octubre, en horario de mañana.

3.1.2 Semifinal 1

3.1.2.1 La carrera tendrá una duración aproximada de 30 minutos.

3.1.2.2 Será obligatoria la participación de al menos 2 pilotos diferentes por equipo durante la carrera.

3.1.2.2.1 La carrera deberá ser iniciada por un piloto distinto al que haya disputado la sesión clasificatoria para la Semifinal.

3.1.2.2.2 El piloto que haya participado en la clasificación semifinal no podrá participar en la Semifinal 1 hasta que dos compañeros hayan participado en la Semifinal 1.

3.1.2.2.3 El incumplimiento de esta norma podrá suponer la reclamación por parte de los equipos participantes y su revisión por parte de los comisarios.



3.1.2.2.3.1 De confirmarse será sancionado con 60" que se sumarán al tiempo final de carrera del equipo infractor.

3.1.2.3 La puntuación de cada equipo se asignará según la posición final confirmada en la clasificación de carrera (ver puntuaciones).

3.1.2.3.1 No se otorgarán puntos de carrera ni de vuelta rápida a los equipos que no finalicen la carrera.

3.1.2.4 Las posiciones finales en carrera, excluyendo la vuelta rápida, determinarán el orden de salida para la Semifinal 2.

3.1.2.5 Esta sesión está programada para disputarse en el primer turno competitivo de la sesión de tarde del sábado 11 de octubre.

3.1.2.5.1 La organización proporcionará un calendario con los horarios aproximados. La hora de inicio podrá variar y será responsabilidad de los equipos estar preparados y adaptarse a posibles cambios.

3.1.2.5.2 Todas las sesiones de la competición se desarrollarán en el Espacio Escénico de Pulpí, salvo fuerza mayor que pudiera obligar a un cambio de localización.

3.1.3 Semifinal 2

3.1.3.1 La carrera tendrá una duración aproximada de 45 minutos.

3.1.3.2 Será obligatoria la participación de al menos 3 pilotos diferentes por equipo durante la carrera.

3.1.3.3 Las puntuaciones se asignarán en función de la posición final confirmada tras la carrera (ver puntuaciones).

3.1.3.3.1 No se otorgarán puntos de carrera ni por vuelta rápida a los equipos que no completen la carrera.

3.1.3.4 Esta sesión está programada para el último turno competitivo de la tarde del sábado 11 de octubre.

3.1.3.4.1 La organización facilitará un calendario con horarios aproximados. La hora de inicio podrá variar y será responsabilidad de los equipos estar preparados y adaptarse a cualquier cambio.

3.1.3.5 Los puntos obtenidos en esta sesión se sumarán a los de la Semifinal 1.

3.1.3.6 Los 4 equipos con mayor puntuación accederán a la Fase Final.

3.1.3.6.1 En caso de empate a puntos, el desempate favorecerá al equipo con más puntos en la Semifinal 2.

3.1.3.6.2 Si persiste el empate, se considerarán resultados previos hasta la Clasificación Semifinal para dirimir.

3.1.3.6.3 La organización notificará a los equipos clasificados para la Fase Final tan pronto se confirmen los resultados en la página web oficial del evento.

3.1.3.7 Los equipos clasificados para la Fase Final estarán exentos de participar en la



Clasificación Final, ya que sus posiciones de salida vienen determinadas por las posiciones finales en la fase Semifinal (ver 3.2.1.5)

3.2 Final

La final estará compuesta de tres sesiones

- Clasificación Final
- Final 1
- Final 2

3.2.1 Clasificación Final

3.2.1.1 La sesión de Clasificación Final determinará las posiciones de salida para la Final 1.

3.2.1.2 Solo podrá participar un piloto por equipo, y únicamente los equipos clasificados directamente como finalistas (Top 10).

3.2.1.3 La no presentación de piloto implicará la salida desde la última posición en la Final 1. Si dos o más equipos no se presentan, sus posiciones se asignarán por sorteo tras los equipos que sí participaron.

3.2.1.4 Esta sesión se disputará el sábado 11 de octubre en el turno de mañana.

3.2.1.5 Los equipos que acceden a la Final desde las Semifinales no participarán en esta Clasificación y partirán de las posiciones 11 a 14, según su clasificación final en el global de las Semifinales.

3.2.2 Final 1

3.2.2.1 La carrera tendrá una duración aproximada de 45 minutos.

3.2.2.2 Será obligatoria la participación de al menos 3 pilotos por equipo durante la carrera.

3.2.2.3 Los 14 equipos participantes podrán elegir libremente qué piloto inicia la carrera Final 1.

3.2.2.4 Las puntuaciones se asignarán según la posición final confirmada tras la carrera (ver puntuaciones).

3.2.2.4.1 No se otorgarán puntos de carrera ni por vuelta rápida a los equipos que no completen la carrera.

3.2.2.5 Las posiciones finales de la carrera, excluyendo la vuelta rápida, determinarán las posiciones de salida para la Final 2.

3.2.2.6 La sesión está prevista para el primer turno competitivo de la tarde del domingo 12 de octubre, antes de la competición élite.

3.2.2.6.1 El horario podrá sufrir modificaciones. Será responsabilidad de los equipos tener a sus pilotos preparados y adaptarse a cualquier eventualidad.



3.2.3 Final 2

3.2.3.1 La carrera tendrá una duración aproximada de 70 minutos.

3.2.3.2 Será obligatoria la participación de al menos 3 pilotos por equipo durante la carrera.

3.2.3.3 Los 14 equipos deberán iniciar la Final 2 con un piloto distinto al que finalizó la Final 1.

3.2.3.4 Las puntuaciones se asignarán según la posición final confirmada tras la carrera (ver puntuaciones).

3.2.3.4.1 No se otorgarán puntos de carrera ni por vuelta rápida a los equipos que no completen la carrera.

3.2.3.5 La sesión está prevista para el último turno competitivo de la tarde del domingo 12 de octubre.

3.2.3.5.1 Ningún equipo podrá abandonar el espacio escénico entre la Final 1 y la Final 2.

3.2.3.5.2 El horario podrá sufrir modificaciones. Será responsabilidad de los equipos tener a sus pilotos preparados y adaptarse a cualquier eventualidad.

4. PUNTUACIONES

4.1 Puntuaciones

4.1.1 Semifinal 1 / Final 1

Posición	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11-14
Puntos	15	12	10	8	6	5	4	3	2	1	0

Vuelta rápida de carrera: +2 ptos

4.1.2 Semifinal 2 / Final 2

Posición	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12-14
Puntos	25	18	16	14	12	10	8	6	4	2	1	0

Vuelta rápida de carrera: +2 ptos

4.2 Criterio de desempate

4.2.1 En caso de empate a puntos entre uno o más equipos se favorecerá al equipo que haya obtenido más puntos en la última sesión disputada. De mantenerse se tendrán en cuenta resultados anteriores hasta el puesto de clasificación del ranking, si hiciera falta.



4.2.2 En caso de empate en la clasificación de las semifinales saldrá por delante el equipo cuyo piloto haya marcado el tiempo con anterioridad.

5. CONFIGURACIÓN SALA MULTIJUGADOR

5.1 Ajustes generales

Nombre de la sala: GT PULPÍ 2025 | Fase [...]

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 5.2)

Ajustes de tiempo/clima

Método de selección de clima: Tiempo predeterminado

Tiempo predeterminado: (ver 5.2)

Mismas condiciones: Desactivado

Hora del día: (ver 5.2)

Índice de velocidad de tiempo variable: x1

Ajustes de carrera

Tipo de salida: Salida en parrilla con salida nula

Parrilla de salida: Primero los más rápidos

BOP: Activado

Opciones de los ajustes: Ninguna

Impulso: Desactivar

Fuerza del rebufo: Real

Daños visibles: Si

Daños mecánicos: Leves

Índice de desgaste de neumáticos: (ver 5.2)

Índice de consumo de combustible: (ver 5.2)

Velocidad de repostaje: 5 litros/ segundo

Combustible inicial: Por defecto

Agarre reducido fuera de pista: Real

Tiempo de fin de carrera: 180 segundos



Multiplicador de tiempo del uso del sist. de adelantamiento: Por defecto

Ajustes de clasificación

Límite de tiempo: (ver 5.2)

Tiempo de clasificación para continuar: 180 segundos

Desgaste de los neumáticos (clasificación): (ver 5.2)

Consumo de combustible (clasificación): (ver 5.2)

Combustible inicial: Igual que en la carrera

Configuración de normativas

Filtrar por categoría: Sin límite

Límite de PR: Sin límite

Potencia máxima: Sin límite

Peso mínimo: Sin límite

Neumáticos disponibles: (ver 5.2)

Tipos de neumáticos disponibles: (ver 5.2)

Cambio obligatorio del tipo de neumáticos: (ver 5.2)

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: Si

Limitaciones de las opciones de conducción

Ayuda al contravolantear: 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



5.2 Ajustes específicos

Todas las combinaciones serán incluidas en este reglamento antes del 1 de septiembre.

CLASIFICACIÓN SEMIFINAL Y FINAL

Modo clasificación: 10 minutos (+180")

Coche: Mazda RX-Vision GT3

Circuito: Red Bull Ring

Horario: Tarde

Velocidad del tiempo variable: x2

Clima predeterminado: S14

Desgaste neumáticos: x0

Consumo de combustible: x0

Tipo de neumáticos: Competición

Disponibles: Blandos

SEMIFINAL 1

Coche: Ferrari Testarosa

Circuito: Dragon Trail Costa

Horario: Tarde

Vueltas: 17

Velocidad del tiempo variable: x2

Clima predeterminado: S14

Desgaste neumáticos: x12

Consumo de combustible: x4

Tipo de neumáticos: Deportivos

Disponibles: Blandos y Medios

Obligatorio utilizar al menos un juego de neumático blando y un juego de neumático medio durante la carrera.

SEMIFINAL 2

Coche: BAC Mono

Circuito: Trial Mountain

Horario: Tarde

Vueltas: 23

Velocidad del tiempo variable: x1

Clima predeterminado: S12

Desgaste neumáticos: x25

Consumo de combustible: x6

Tipo de neumáticos: Deportivos

Disponibles: Blandos y Medios

Obligatorio utilizar al menos un juego de neumático blando y un juego de neumático medio durante la carrera.

FINAL 1

Coche: Mazda RX-Vision GT3

Circuito: Red Bull Ring

Horario: Tarde

Vueltas: 29

Velocidad del tiempo variable: x2

Clima predeterminado: S14

Desgaste neumáticos: x8

Consumo de combustible: x5

Tipo de neumáticos: Competición

Disponibles: Blandos, medios y duros

Obligatorio utilizar al menos un juego de neumático de cada dureza disponible.



FINAL 2

Coche: Toyota TS030

Circuito: Circuit de la Sarthe

Horario: Tarde

Vueltas: 19

Velocidad del tiempo variable: x20

Clima personalizado: S04-S10-S14-C04-R06-R08-R05-S05-S03

Desgaste neumáticos: x4

Consumo de combustible: x5

Tipo de neumáticos: Competición

Disponibles: Blandos, medios y duros

No existe restricción relativa a la obligatoriedad de uso de neumáticos.

6.ACCIONES PREVIAS DE OBLIGADO CUMPLIMIENTO

6.1 Briefing inicial

6.1.1 El briefing oficial tendrá lugar el viernes 10 de octubre a las (hora española), en la zona de gradas y escenario del Espacio Escénico de Pulpí o, en su defecto, en el Centro Comercial Mar de Pulpí.

6.1.2 Será obligatoria la asistencia de, al menos, un representante por equipo. Este podrá ser un miembro del propio equipo o una persona debidamente autorizada mediante la documentación correspondiente.

6.1.3 El representante deberá acudir con las credenciales de la cuenta de PlayStation que será utilizada en el simulador asignado al equipo.

6.1.4 Asimismo, el representante deberá presentar el listado definitivo de pilotos inscritos para participar en la competición.

6.1.5 La ausencia injustificada de un representante supondrá la descalificación del equipo en la sesión de clasificación correspondiente a su ronda inicial de participación.

6.1.6 En caso de discrepancia entre lo recogido en este documento y lo expuesto en el briefing, prevalecerá lo dispuesto en el reglamento, salvo que la organización deje constancia por escrito, en el acta del briefing, de alguna modificación específica.

6.2 Sorteo de simuladores de conducción

6.2.1 El sorteo de simuladores se llevará a cabo una vez finalizado el briefing inicial.

6.2.2 El puesto de simulador asignado a cada equipo tras el sorteo será definitivo y no podrá ser modificado bajo ninguna circunstancia.

6.2.3 Se realizará un primer sorteo destinado exclusivamente a los equipos que participarán en la fase Semifinal.

6.2.4 Posteriormente, se efectuará un segundo sorteo para los equipos clasificados directamente para la Final, así como para los cuatro equipos que accedan a ella desde la fase Semifinal.

6.2.5 La ausencia de un representante del equipo durante el sorteo, sin causa justificada



previamente comunicada a la organización, implicará la exclusión automática del equipo del mismo.

6.3 Registro de cuentas

6.3.1 El registro de cuentas se realizará inmediatamente antes del inicio del entrenamiento previo a la sesión de clasificación.

6.3.2 Todos los equipos deberán introducir las credenciales de sus cuentas de PlayStation en los simuladores asignados de forma simultánea y en el momento indicado por la organización.

6.3.3 La no introducción de la cuenta correspondiente en el simulador asignado impedirá la participación del equipo en la sesión correspondiente.

6.4 Entrenamiento previo

6.4.1 En el entrenamiento podrán participar todos los miembros del equipo que este considere oportuno.

6.4.2 Durante esta sesión se permitirá el uso del botón START del volante o mando, únicamente dentro del periodo de entrenamiento.

6.4.3 El entrenamiento dará comienzo una vez todos los equipos hayan registrado sus cuentas correctamente.

6.4.4 La duración del entrenamiento será de 15 minutos.

6.4.4.1 Esta duración podrá ser reducida si así lo requiere el cumplimiento de los horarios oficiales del evento.

6.4.5 Finalizado el entrenamiento, se procederá directamente al inicio de la sesión de clasificación.

6.4.6 El piloto que dispute la clasificación deberá ser el mismo que haya completado el periodo de entrenamiento previo.

6.4.6.1 Una vez finalizado el entrenamiento, ningún participante podrá abandonar su puesto hasta la conclusión de la sesión de clasificación.

6.4.7 No se permitirá el cambio de piloto una vez el comisario jefe haya dado por iniciada la sesión de clasificación.

6.4.8 Tras la finalización de la clasificación, los participantes deberán abandonar el espacio escénico de forma ordenada.

6.5 Documentos de participación y premios

6.5.1 Todos los participantes deberán firmar, tras la correspondiente lectura, la documentación relativa a la participación en el evento y a la aceptación de las condiciones sobre premios y reconocimientos. La firma de dicha documentación será requisito indispensable para formar parte de la competición.

6.5.2 La documentación a firmar estará disponible para todos los representantes de los equipos participantes que la soliciten con antelación a la celebración del evento.



7. NORMATIVA

7.1 Normativa general

7.1.1 Será de obligado cumplimiento todo lo aparecido en este documento y lo recogido en el código disciplinario de Mach25Gaming, ambos documentos se pueden encontrar en el apartado de Normativas y Comunicados en el siguiente enlace de la web de M25G:

<https://mach25gaming.com/normativas-y-comunicados/>

7.1.1.1 El código disciplinario incluye una tabla de sanciones que serán de obligado cumplimiento y conocimiento por parte de los equipos participantes.

7.1.1.2 El código disciplinario de Mach25 es un documento ideado para las competiciones online por lo que podría ser re interpretado por los comisarios durante el desarrollo de la competición.

7.1.2 Será obligatorio realizar las paradas pertinentes para cumplir la normativa de participación de pilotos relativa a cada sesión.

7.1.2.1 Será obligatorio el cambio de piloto cada vez que se haga una entrada a boxes por parte de un equipo.

7.1.2.2 Queda prohibido que un piloto repita participación en la misma sesión hasta que, al menos, 2 representantes adicionales hayan participado en la carrera.

7.1.2.3 Un piloto podrá participar tantas veces como el equipo lo crea oportuno siempre que se cumplan los puntos 7.1.2.1 y 7.1.2.2.

7.1.2.4 El incumplimiento de lo establecido en el punto 7.1.2 supondrá una penalización de tiempo de 60" al equipo infractor.

7.1.3 El escenario (zona de simuladores) solo podrá estar ocupado por el piloto que esté compitiendo por cada equipo, salvo en el momento previo y posterior al relevo.

7.1.3.1 Durante la celebración del entrenamiento previo a la clasificación, podrá haber un máximo de 2 miembros del equipo junto al piloto que esté entrenando.

7.1.3.1.1 El resto de integrantes deberán estar en el patio de butacas y solo podrán acceder si se intercambian por uno de sus compañeros y siempre cumpliendo la normal 7.1.3.1.

7.1.3.1.2 La organización avisará a los equipos que estén incumpliendo esta norma dando un aviso. En caso de reiterarse podrán ser sancionados con una pérdida de posiciones en parrilla.

7.1.4 Queda permitida la comunicación por grupo de audio en PlayStation tanto con personas inscritas en la competición como no inscritas, así como con personas presentes o no presentes en el espacio escénico de Pulpí.

7.1.4.1 Será responsabilidad de cada equipo tener configurado dicho audio con antelación para no incurrir en demoras.



7.1.4.2 La creación de este grupo de audio no será motivo justificado de retraso de inicio de carrera o clasificación.

7.1.5 Será obligatorio disponer de una cuenta de PlayStation a nombre del equipo para participar.

7.1.6 Ningún equipo podrá abandonar la sala de participación de forma voluntaria.

7.1.6.1 En caso de querer abandonar el piloto que esté representando al equipo deberá entrar a boxes.

7.1.7 Las caídas por conexión de equipos participantes no serán motivo de suspensión de la carrera.

7.1.7.1 En caso de caída involuntaria de 4 o más equipos las puntuaciones finales de carrera serán reducidas a la mitad.

7.1.8 En caso de caída total de la sala se procederá de diferentes maneras en función del tiempo total que se haya disputado en cada carrera o clasificación y siempre que se pueda reiniciar.

7.1.8.1 Corresponde a los comisarios y a la organización elegir la forma de proceder. Siguiendo lo establecido a continuación, pero no estando sujeto a cumplirlo dados los compromisos de tiempo y horario pertinentes.

7.1.8.2 Si ocurre en clasificación se reiniciará sin importar la clasificación de los equipos en el momento de la caída.

7.1.8.3 Si ocurre en carrera y se puede reiniciar se atenderá de la siguiente manera:

7.1.8.3.1 Semifinal 1

7.1.8.3.1.1 Si se han disputado menos de 30 minutos de la sesión, se reiniciará con los equipos en las posiciones que estuvieran ocupando antes de la caída y se re calcularán las vueltas de carrera (juicio de comisarios).

7.1.8.3.1.2 Si se ha disputado más de 30 minutos de carrera se dará por concluida la carrera en las posiciones que cada equipo tuviera en el momento de la caída.

7.1.8.3.1.3 En caso de no poder verificarse una posición, los participantes serán preguntados, de persistir la duda, se hará sorteo.

7.1.8.3.2 Semifinal 2

7.1.8.3.2.1 Si se han disputado menos de 35 minutos de la sesión, se reiniciará con los equipos en las posiciones que estuvieran ocupando antes de la caída y se re calcularán las vueltas de carrera (juicio de comisarios).

7.1.8.3.2.2 Si se han disputado más de 35 minutos de carrera se dará por concluida la carrera en las posiciones que cada equipo tuviera en el momento de la caída.

7.1.8.3.2.3 En caso de no poder verificarse una posición, los participantes serán preguntados, de persistir la duda, se hará sorteo.

7.1.8.3.3 Final 1



7.1.8.3.3.1 Si se han disputado menos de 35 minutos de la sesión, se reiniciará con los equipos en las posiciones que estuvieran ocupando antes de la caída y se re calcularán las vueltas de carrera (juicio de comisarios).

7.1.8.3.3.2 Si se han disputado más de 35 minutos de carrera se dará por concluida la carrera en las posiciones que cada equipo tuviera en el momento de la caída.

7.1.8.3.3.3 En caso de no poder verificarse una posición, los participantes serán preguntados, de persistir la duda, se hará sorteo.

7.1.8.3.4 Final 2

7.1.8.3.4.1 Si se han disputado menos de 45 minutos de la sesión, se reiniciará con los equipos en las posiciones que estuvieran ocupando antes de la caída y se re calcularán las vueltas de carrera (juicio de comisarios).

7.1.8.3.4.2 Si se han disputado más de 45 minutos de carrera se dará por concluida la carrera en las posiciones que cada equipo tuviera en el momento de la caída.

7.1.8.3.4.3 En caso de no poder verificarse una posición, los participantes serán preguntados, de persistir la duda, se hará sorteo.

7.2 Normativa de conducta y disciplina

7.2.1 Queda prohibido cualquier acto contrario a la conducta deportiva que se espera en el marco de una competición reglada.

7.2.1.1 Se considerará especialmente grave cualquier manifestación de violencia, ya sea verbal o física. Estos comportamientos serán puestos en conocimiento de las fuerzas y cuerpos de seguridad del Estado, para su tramitación conforme a la legislación vigente.

7.2.2 Cualquier acto de indisciplina podrá ser objeto de reclamación por parte de los participantes ante los comisarios de la competición.

7.2.3 Los comisarios tendrán plena potestad para actuar de oficio ante cualquier conducta o situación que, a su juicio, constituya un acto de indisciplina en el ámbito deportivo.

7.2.4 Corresponde a los comisarios y a la organización la responsabilidad de valorar y, en su caso, sancionar cualquier conducta indebida relacionada con la competición. Asimismo, podrán derivar la gestión de estos comportamientos a las autoridades competentes si la situación lo requiere.

8. RECLAMACIONES Y SANCIONES

8.1 Reclamaciones

8.1.1 Toda acción considerada impropia por parte de un equipo podrá ser reclamada para la evaluación por parte de un equipo técnico (comisarios) compuesto por integrantes de



DAS MOTORSPORTS.

8.1.2 Las reclamaciones se deberán hacer por parte del representante del equipo reclamante en el modo y forma expresado por el equipo de comisarios en el briefing inicial.

8.2 Sanciones

8.2.1 Las sanciones se harán siguiendo la interpretación de cada acción a juicio del equipo de comisarios de la competición.

8.2.2 Se utilizará como referencia el código disciplinario de Mach25Gaming y todo lo recogido en este documento.

8.2.3 Parte de lo recogido en dicho código podría no tener efecto dado el carácter presencial de la competición o la peculiaridad de la misma.

8.2.3.1 De ser necesario, los comisarios y la organización tendrán plena potestad para modificar o interpretar la normativa expresada en dicho código.

8.2.4 Con su participación, todos los equipos se comprometen a aceptar las decisiones tomadas por los comisarios.

8.2.5 El no acatar dichas decisiones podrá suponer la expulsión de la competición a presente y futuro.

8.2.6 Las sanciones de tiempo se sumarán al tiempo total de carrera y podrían afectar al resultado final de la misma.

8.3 Código disciplinario

8.3.1 El código disciplinario recoge la tabla de sanciones por las que un piloto podría ser sancionado durante la carrera, así como el tiempo de dicha sanción o la acción descalificante que los comisarios podrían aplicar.

8.3.2 Estará a disposición de todos los participantes en la web de Mach25Gaming, acompañando a este documento.

8.3.3 Es de obligado conocimiento su contenido para participar en la competición.

8.3.4 Parte de lo recogido en dicho documento podría no tener efecto en esta competición presencial, al tratarse de un documento genérico que regula las competiciones online de Mach25Gaming.

9. DISEÑO DE COCHES

Todos los equipos deberán preparar un diseño para cada uno de los coches que se utilizarán durante la competición.

Los diseños de los coches no podrán tener menciones a competiciones ajenas a Mach25Gaming, ni lenguaje ofensivo o soez.

Todos los equipos deberán efectuar capturas de pantalla de PlayStation en las que se vea



claramente el diseño de cada coche y enviarlas al correo electrónico contact@mach25gaming.com antes del 15 de septiembre.

La organización se reserva la opción de exigir a los equipos participantes que incluyan un dorsal con el número correspondiente a la posición final del ranking Mach25Gaming por la que han accedido a la competición. Si no es requerido antes del 1 de septiembre, esta opción no será de obligado cumplimiento.

10. RETRANSMISIÓN EN DIRECTO

La competición será retransmitida en directo (YouTube de Mach25Gaming).

11. REDES SOCIALES

Recordad que parte del éxito de #GTPulpí también se construye con vuestra energía, creatividad y visibilidad. Os animamos a compartir contenido relacionado con vuestra participación: imágenes, vídeos, clips, entrenamientos, presentaciones de pilotos... ¡todo suma!

Usad siempre el hashtag oficial: #GTPulpí

Así podremos dar visibilidad a vuestras publicaciones desde las cuentas oficiales y generar más impacto entre todos.