

REGLAMENTO MML RACING

CATEGORÍA FORMULA LICENCE

La comunidad MML (www.mmlracing.com), organizadora de campeonatos de simracing desde 2022, con un campeonato anual de MML FORMULA CUP actualmente.

MML Racing es una liga semi-profesional, aunque no por ello menos restrictiva en lo relativo a actitudes inaceptables tanto dentro como fuera de la pista, en la que lo fundamental es que todos sus integrantes puedan disfrutar de las carreras.

La Dirección de MML se reserva el derecho de admitir, rechazar o expulsar a cualquier piloto por fallar en su comportamiento de una manera no compatible con los estándares del Campeonato. Se aceptarán los pilotos según la calidad de sus conexiones; y es responsabilidad de los participantes asegurar que sus ordenadores, consolas y conexiones cumplen un estandarte óptimo para la jugabilidad del campeonato.

ACTUALIZACIÓN DE NORMATIVA - 9 de agosto de 2025

CONTENIDOS

ACTUALIZACIONES DE REGLAMENTO	4
OBJETIVO Y ESPÍRITU DE LA COMPETICIÓN	4
1.1 Misión	4
1.2 Valores	4
1.3 Principios de Fair Play (en pista)	4
1.4 Expectativas de conducta (fuera de pista)	5
1.5 Integridad competitiva	5
1.6 Autoridad y acatamiento	5
1.7 Uso de imagen y marca	6
1.8 Jerarquía normativa	6
2. Requisitos de participación	7
2.1 Licencia e iRating	7
2.2 Edad y datos de registro	7
2.3 Compromiso de asistencia y profesionalidad	7
2.4 Requisitos técnicos mínimos	8
2.5 Preparación previa a la carrera	8
2.6 Conducta durante entrenamientos oficiales y libres	8
2.7 Validación de inscripción	8
3. Formato de campeonato	9
3.1 Calendario y rondas	9
3.2 Estructura de evento	9
3.3 Procedimiento de parrilla y salida	9
3.4 Condiciones de pista y clima	9
3.5 Reglas de reentrada y reconexión	10
3.6 Gestión de incidentes durante la carrera	10
3.7 Briefing previo	10
3.8 Resultados y clasificación	10
4. Normas en pista	11
4.1 Principios generales de conducción	11
4.2 Adelantamientos	11
4.3 Uso de la pista y límites	11
4.4 Banderas	12
4.5 Reincorporaciones a pista	12
4.6 Conducción peligrosa y contacto	12
4.7 Gestión de incidentes y límites de incidentes	12
4.8 Uso de rebufo y defensa de posición	12

NORMATIVA OFICIAL MML FORMULA CUP

5. Sanciones y procedimiento disciplinario	13
5.1 Tipos de sanciones	13
5.2 Procedimiento de protesta	13
5.3 Proceso de revisión	13
5.4 Apelaciones	14
5.5 Criterios de agravantes y atenuantes	14
5.6 Autoridad final	14
6. Sistema de puntos y desempates	15
6.1 Puntuación por carrera	15
6.3 Clasificación general	15
6.4 Criterios de desempate	16
6.5 Clasificaciones por equipos (opcional)	16
7. Comunicación, dirección de carrera y protestas	16
7.1 Canales oficiales	16
7.2 Briefings y avisos	17
7.3 Dirección de carrera (DC)	17
7.4 Presentación de protestas	17
7.5 Revisión de incidentes	17
7.6 Comunicación durante la carrera	18
7.7 Autoridad final	18
8. Aspectos técnicos (setups, condiciones, combustible, neumáticos)	19
8.1 Configuración de setups	19
8.2 Condiciones de pista	19
8.3 Combustible	19
8.4 Neumáticos	19
8.5 Daños y reparaciones	20
8.6 Parámetros del servidor	20
8.7 Software y hardware permitido	20
9. Compromiso, respeto y cláusula anti-toxicidad	21
9.1 Principios de convivencia	21
9.2 Conducta en pista	21
9.3 Conducta fuera de pista	21
9.4 Redes sociales y streaming	21
9.5 Sanciones por toxicidad	22
9.6 Compromiso del piloto	22

ACTUALIZACIONES DE REGLAMENTO

Si la directiva tiene que juzgar un incidente que no esté contemplado en el reglamento, decidirá cómo actuar y lo incluirá como un nuevo punto del mismo. Que una situación concreta no esté estipulada en el reglamento o esté redactada de forma que dé lugar a ambigüedad, no impide que pueda ser penalizada.

OBJETIVO Y ESPÍRITU DE LA COMPETICIÓN

1.1 Misión

Proveer un entorno **formativo y competitivo** de alto nivel para pilotos de Formulas en iRacing, replicando estándares profesionales: seguridad en pista, deportividad, preparación técnica y **aprendizaje continuo**.

1.2 Valores

- **Integridad:** competir sin atajos, trampas ni conductas antideportivas.
- **Respeto:** hacia rivales, comisarios, retransmisión y comunidad.
- **Meritocracia:** resultados ganados en pista; cero tolerancia al "sandbagging" deliberado.
- **Seguridad:** priorizar evitar incidentes sobre ganar una posición de forma arriesgada.
- **Desarrollo:** feedback, análisis y mejora constante.

1.3 Principios de Fair Play (en pista)

- **Responsabilidad compartida** en maniobras: quien ataca debe hacerlo con control; quien defiende debe dejar **mínimo un ancho de coche** si el atacante está emparejado (medio coche o más a la altura del eje delantero).
- **Una sola maniobra** de defensa en recta; se permite volver a la trazada para el vértice si hay espacio seguro.
- **Prohibido el zigzag** y las frenadas en recta para bloquear.
- **Sin divebombs:** no iniciar adelantamientos sin control o con probabilidad alta de colisión.

NORMATIVA OFICIAL MML FORMULA CUP

- **Devolución de posición:** si ganas posición o ventaja clara fuera de pista o por contacto evitable, debes **devolverla inmediatamente**.
- **Track limits:** respetar los límites de iRacing. Cortes reiterados para ganar tiempo serán sancionados aparte del contador de incidentes.
- **Conciencia espacial:** anticipar reincorporaciones seguras tras salidas de pista o trompos; usar el F3/relative y espejos.

1.4 Expectativas de conducta (fuera de pista)

- **Comunicación profesional** en Discord y chats de iRacing: prohibidos insultos, acusaciones públicas y descalificaciones.
- **Protestas privadas:** las acciones disciplinarias se canalizan por el **formulario oficial** y dentro del plazo; no se discuten en público ni durante la retransmisión.
- **Puntualidad y preparación:** entrar al servidor a la hora, revisar briefing, comprobar audio, volantes y pedales.
- **Streaming y RRSS:** libertad de emitir siempre que no se **atente contra la imagen** de MML ni se hostigue a otros pilotos o comisarios.

1.5 Integridad competitiva

- **Prohibido el uso de cuentas múltiples** o compartir cuenta.
- **Herramientas y software:** se permiten overlays y apps de telemetría comunes que **no violen** los TOS de iRacing. Se prohíben macros, scripts o dispositivos que automaticen input (ej.: anti-stall automáticos, macro de embrague/salida, autolift/auto-blip externos a iRacing, etc.).
- **Sandbagging:** se sancionará bajar intencionadamente iRating/SR para obtener ventaja de emparejamiento o divisiones enfocadas a otras disciplinas.
- **Team Orders:** permitidas solo si **no comprometen la seguridad** ni alteran de forma antideportiva el desarrollo normal de la carrera.

1.6 Autoridad y acatamiento

- Las **decisiones de Dirección de Carrera (DC)** y Comisarios son de obligado cumplimiento. El piloto puede apelar por la vía prevista; discutir en directo o desobedecer puede agravar la sanción.

NORMATIVA OFICIAL MML FORMULA CUP

1.7 Uso de imagen y marca

- La organización podrá usar **clips, onboards y resultados** con fines promocionales y de archivo. El piloto conserva sus derechos sobre sus emisiones y contenidos, sin perjuicio de esta licencia no exclusiva.

1.8 Jerarquía normativa

1. **iRacing Sporting Code** y reglas del servicio.
2. La presente **Normativa MML Formula Cup**.
3. **Briefings específicos** de cada ronda y comunicados oficiales.
En caso de conflicto, prevalece el criterio de la Organización buscando la **seguridad** y el **fair play**.

NORMATIVA OFICIAL MML FORMULA CUP

2. Requisitos de participación

2.1 Licencia e iRating

- **Licencia mínima:** Road D o superior en iRacing.
- **iRating mínimo recomendado:** 950.
- La organización podrá otorgar **wildcards** a pilotos que no cumplan con el iRating mínimo si demuestran:
 - Historial limpio de incidentes.
 - Participación en competiciones previas de nivel similar.
 - Nivel de pilotaje demostrado en sesiones de prueba privadas.

2.2 Edad y datos de registro

- **Edad mínima:** 16 años cumplidos antes del inicio del campeonato.
- Registro con **nombre y apellidos reales**, además del **iRacing ID**.
- Alias y dorsal fijos durante toda la temporada, no modificables sin autorización.
- Se prohíbe la inscripción con cuentas prestadas o secundarias.

2.3 Compromiso de asistencia y profesionalidad

- Confirmación de asistencia obligatoria en el canal de Discord oficial **24 horas antes** de cada carrera.
- Las ausencias justificadas deben notificarse con la mayor antelación posible, indicando el motivo.
- En caso de que se cumplan todas las plazas de la categoría, tres ausencias injustificadas supondrán expulsión directa del campeonato.
- El piloto debe mantener una actitud profesional en toda comunicación oficial, evitando lenguaje ofensivo o despectivo.

NORMATIVA OFICIAL MML FORMULA CUP

2.4 Requisitos técnicos mínimos

- **Micrófono funcional** para recibir instrucciones durante briefing y carrera.
- **Conexión estable:** ping inferior a 200 ms y pérdida de paquetes < 2%.
- Volante, pedales y hardware configurados correctamente antes de entrar en pista.
- El piloto es responsable de garantizar que su equipo esté en condiciones óptimas.

2.5 Preparación previa a la carrera

- Asistencia obligatoria al **briefing previo**. Conocer la normativa.
- Prohibido unirse a la sesión con software, overlays o configuraciones no permitidas.
- Recomendado entrenar en el circuito con condiciones similares a las de la carrera oficial.
- Revisar combustible, setup, presiones y configuración antes de la clasificación. (En caso de categoría con setup personalizado)

2.6 Conducta durante entrenamientos oficiales y libres

- Se aplican las mismas normas de respeto y seguridad que en carrera.
- Prohibidos comportamientos que interfieran con la preparación de otros pilotos.
- Uso responsable del chat de voz y texto; solo mensajes relevantes para la sesión.

2.7 Validación de inscripción

- El registro no se considerará completado hasta:
 1. Recibir confirmación por parte de la organización.
 2. Aceptar este reglamento y el Sporting Code de iRacing.
 3. Realizar el pago de la inscripción (si procede).

NORMATIVA OFICIAL MML FORMULA CUP

3. Formato de campeonato

3.1 Calendario y rondas

- El campeonato constará de **8 rondas** (definidas en el calendario oficial) disputadas en diferentes circuitos dentro de iRacing.
- Cada ronda tendrá lugar en la fecha y hora establecida en el calendario, en horario **CET (España)**.
- La organización podrá modificar el calendario por causas justificadas, avisando con al menos 72h de antelación.

3.2 Estructura de evento

Cada ronda seguirá el siguiente formato estándar:

1. **Prácticas libres:** 10 minutos.
2. **Clasificación:** 15 minutos, sesión abierta o cerrada según lo indicado en el briefing.
3. **Carrera:** Distancia (o vueltas) equivalente a **25-35 minutos** de duración o número de vueltas aproximado.

3.3 Procedimiento de parrilla y salida

- La parrilla se ordenará según los tiempos de clasificación.
- Salidas paradas.

3.4 Condiciones de pista y clima

- Configuración dinámica según iRacing, pudiendo variar temperatura, humedad y viento.
- La organización podrá fijar condiciones específicas para ciertas rondas para mayor realismo.

NORMATIVA OFICIAL MML FORMULA CUP

3.5 Reglas de reentrada y reconexión

- Si un piloto pierde la conexión, podrá reconectar y reincorporarse a la carrera siempre que lo haga de forma segura.
- No se reiniciará la sesión por caídas individuales de conexión o problemas de hardware.

3.6 Gestión de incidentes durante la carrera

- Se aplicará el límite de incidentes definido por la organización (ej. 17x = Drive Through, 25x = DSQ).
- Las **banderas locales y globales** se respetarán obligatoriamente.
- Los pilotos doblados deberán facilitar el adelantamiento en un plazo máximo de cuatro curvas.

3.7 Briefing previo

- 15 minutos antes de cada sesión oficial habrá un briefing obligatorio en el directo oficial.
- Se recordarán las normas clave, condiciones de carrera y detalles del circuito.
- Se recomienda la asistencia al briefing para evitar malentendidos que puedan perjudicar al piloto durante la carrera.

3.8 Resultados y clasificación

- Los resultados provisionales se publicarán en un plazo máximo de 24h tras la carrera.
- Existirá un periodo de 24h para presentar reclamaciones o protestas.
- Los resultados finales se confirmarán una vez revisadas todas las incidencias.

NORMATIVA OFICIAL MML FORMULA CUP

4. Normas en pista

4.1 Principios generales de conducción

- El respeto y la seguridad son prioritarios sobre cualquier maniobra de adelantamiento.
- La responsabilidad de evitar un contacto es compartida: tanto el piloto atacante como el defensor deben tomar medidas para evitar incidentes.
- Conducir de manera predecible, sin cambios bruscos de trazada o frenadas peligrosas.

4.2 Adelantamientos

- Se considera que un piloto tiene derecho A ESPACIO si su morro está a la altura del eje trasero del coche que defiende antes del punto de frenada.
- El defensor debe dejar al menos un ancho de coche si el atacante está emparejado.
- Cambios de dirección en recta: solo se permite **un movimiento defensivo** y retorno a la trazada para la curva si es seguro.
- Prohibido el “divebomb” sin control, es decir, frenar tarde sin capacidad de girar y sin dejar espacio suficiente.

4.3 Uso de la pista y límites

- Los **track limits** definidos por iRacing serán la referencia principal.
- Salirse de pista para obtener ventaja o evitar perder posición implicará devolverla de inmediato.
- Cortes reiterados podrán ser sancionados incluso si iRacing no aplica penalización automática.

NORMATIVA OFICIAL MML FORMULA CUP

4.4 Banderas

- **Bandera amarilla:** reducir el ritmo y estar preparado para detenerse; no adelantar.
- **Bandera azul:** el piloto doblado debe facilitar el adelantamiento antes de tres curvas.
- **Bandera negra:** obligación de cumplir la penalización indicada.

4.5 Reincorporaciones a pista

- Después de un trompo o salida de pista, el piloto debe reincorporarse solo cuando sea seguro, usando los espejos y el relative.
- Prohibido atravesar la pista a velocidad inadecuada.

4.6 Conducción peligrosa y contacto

- Se sancionará cualquier conducta que ponga en riesgo a otros pilotos, incluyendo empujes, bloqueos agresivos y frenadas en medio de la trazada.
- El uso del chat para discutir incidentes durante la carrera está prohibido.

4.7 Gestión de incidentes y límites de incidentes

- Límite estándar de incidentes: **17x = Drive Through**, **25x = descalificación**.
- La organización podrá revisar de oficio cualquier acción peligrosa.

4.8 Uso de rebufo y defensa de posición

- Permitido aprovechar rebufos, pero prohibido realizar maniobras bruscas que provoquen colisiones.
- El cambio de trazada para romper rebufo solo puede realizarse una vez por recta.

NORMATIVA OFICIAL MML FORMULA CUP

5. Sanciones y procedimiento disciplinario

5.1 Tipos de sanciones

Las sanciones podrán ser aplicadas **durante la carrera** por el sistema de iRacing o **post-carrera** tras revisión por Dirección de Carrera (DC) y Comisarios.

- **Advertencia (Warning):** aviso formal sin pérdida de posiciones o puntos, usado para infracciones menores o primeras faltas.
- **Drive Through / Stop & Go:** penalizaciones aplicadas en carrera por superar límites de incidentes o por órdenes de DC.
- **Pérdida de puntos:** resta directa en la clasificación del campeonato.
- **Expulsión de carrera:** descalificación de una ronda por conducta grave.
- **Expulsión del campeonato:** retirada de la licencia para participar en MML Formula Cup.

5.2 Procedimiento de protesta

- Solo se aceptarán **protestas formales** a través del formulario oficial publicado en Discord.
- Plazo máximo para presentar una protesta: **24h después** de la publicación de resultados provisionales.
- Debe incluir **vuelta, clip y minuto exacto** y breve descripción del incidente.

5.3 Proceso de revisión

1. Recepción de protesta y confirmación al piloto.
2. Revisión de la repetición por al menos **tres comisarios**.
3. Decisión comunicada públicamente en el canal oficial.
4. Actualización de resultados si procede.

NORMATIVA OFICIAL MML FORMULA CUP

5.4 Apelaciones

- El piloto puede apelar una sanción dentro de las **12h posteriores** a la publicación de la decisión.
- Debe aportar nuevos elementos o argumentos claros para reabrir el caso.
- La decisión tras la apelación será definitiva.
- Frente a una apelación, el piloto afectado deberá presentar pruebas **VÁLIDAS**. De lo contrario, la sanción podría agravarse debido al uso de recursos y tiempo empleado por parte de los comisarios.

5.5 Criterios de agravantes y atenuantes

Agravantes:

- Conducta reincidente.
- Falta de cooperación con comisarios.
- Uso de lenguaje ofensivo hacia rivales u organización.
- Conducta que afecte al campeonato de forma significativa.

Atenuantes:

- Reconocimiento de culpa y disculpa inmediata.
- Evitar la repetición del incidente.
- Historial limpio en rondas anteriores.

5.6 Autoridad final

- La Dirección de Carrera y el Comité de Comisarios tienen autoridad plena para aplicar sanciones no recogidas explícitamente si consideran que una acción vulnera el espíritu del reglamento.

NORMATIVA OFICIAL MML FORMULA CUP

6. Sistema de puntos y desempates

6.1 Puntuación por carrera

Dado que la parrilla será de **máximo 30 pilotos**, la puntuación se aplicará de la siguiente manera:

SISTEMA DE PUNTUACIÓN									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
30	27	25	23	21	19	17	15	13	11
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20/30
10	9	8	7	6	5	4	3	2	0

6.2 Bonificaciones

- **Vuelta rápida en carrera:** +1 punto (siempre que el piloto esté clasificado dentro del Top 10 final).
- **Pole Position:** +1 punto adicional.

6.3 Clasificación general

- Se sumarán todos los puntos obtenidos en cada ronda, salvo que se indique un sistema de descartes en el briefing inicial del campeonato.
- El piloto con mayor número de puntos será proclamado Campeón.

NORMATIVA OFICIAL MML FORMULA CUP

6.4 Criterios de desempate

En caso de igualdad de puntos al final del campeonato, se aplicarán los siguientes criterios en orden:

1. Mayor número de victorias.
2. Mayor número de segundos puestos.
3. Mayor número de terceros puestos.
4. Menor número total de incidentes acumulados en el campeonato.
5. Mejor resultado en la última carrera disputada.

6.5 Clasificaciones por equipos (*opcional*)

- Si la competición incluye equipos, se sumarán los puntos obtenidos por los **dos mejores pilotos** de cada escudería en cada ronda.
- El reglamento de equipos se definirá en un anexo específico.

7. Comunicación, dirección de carrera y protestas

7.1 Canales oficiales

- Toda la comunicación oficial del campeonato se realizará a través de **Discord** en los canales designados.
- El servidor de Discord contará con apartados para:
 - Anuncios y comunicados oficiales.
 - Confirmaciones de asistencia.
 - Publicación de resultados y clasificaciones.
 - Gestión de protestas y apelaciones.

NORMATIVA OFICIAL MML FORMULA CUP

7.2 Briefings y avisos

- Antes de cada ronda se realizará un **briefing obligatorio** en el directo de YouTube, donde se recordarán las normas clave, particularidades del circuito y cualquier cambio de última hora.
- Se recomienda que los pilotos asistan para evitar cualquier altercado, novedad y/o reajuste de normativa.

7.3 Dirección de carrera (DC)

- La DC supervisará cada evento en tiempo real para garantizar el cumplimiento de las normas.
- Tendrá la autoridad para aplicar sanciones inmediatas, dar órdenes a pilotos y tomar decisiones que garanticen la seguridad.
- La DC estará compuesta por un **Director de Carrera / Speaker** y uno o más **Comisarios**.

7.4 Presentación de protestas

- Las protestas solo podrán presentarse a través del **formulario oficial** habilitado en Discord.
- El plazo máximo para presentar protestas será de **24 horas** tras la publicación de resultados provisionales.
- Las protestas deben ser objetivas, indicando claramente:
 1. Circuito y número de ronda.
 2. Vuelta y minuto exacto del incidente.
 3. Descripción breve de lo ocurrido.
 4. Evidencias en formato vídeo o replay.

7.5 Revisión de incidentes

- La DC y Comisarios revisarán las protestas y, si es necesario, incidentes no reportados pero detectados de oficio.
- Las decisiones se comunicarán públicamente en el canal correspondiente junto con la clasificación final.

NORMATIVA OFICIAL MML FORMULA CUP

7.6 Comunicación durante la carrera

- El chat de voz en iRacing y Discord deberá usarse **solo para mensajes relevantes** relacionados con la carrera.
- Está prohibido discutir incidentes en pista durante la carrera; cualquier comentario deberá esperar al final.
- El spam o uso inapropiado del chat podrá ser sancionado.

7.7 Autoridad final

- Las decisiones de la DC serán definitivas, salvo en caso de apelación que siga el procedimiento oficial.

NORMATIVA OFICIAL MML FORMULA CUP

8. Aspectos técnicos (setups, condiciones, combustible, neumáticos)

8.1 Configuración de setups

- El campeonato utilizará **setups cerrados (fixed)** salvo que se indique lo contrario en alguna categoría.
- Está permitido modificar cualquier parámetro que iRacing permita en la F4, siempre que no se usen archivos o configuraciones externas no autorizadas.
- En el caso de os pilotos pueden compartir setups con otros competidores, pero la organización no se hace responsable de su rendimiento.

8.2 Condiciones de pista

- Las condiciones meteorológicas seguirán la simulación dinámica de iRacing salvo que la organización especifique ajustes para mayor realismo o igualdad.
- La temperatura, viento y humedad podrán variar durante la sesión.
- El grip inicial de pista se establecerá normalmente entre **40% y 60%**, con evolución activa durante el evento.

8.3 Combustible

- El consumo de combustible podrá estar limitado para añadir estrategia de paradas (en el caso de que se especifique entrar)
- La cantidad máxima permitida se comunicará en el briefing previo.

8.4 Neumáticos

- Número de juegos permitidos por evento: se indicará antes de cada ronda.
- Se aplicará el desgaste y calentamiento realista según iRacing..

NORMATIVA OFICIAL MML FORMULA CUP

8.5 Daños y reparaciones

- El sistema de daños será **completo** impartido por iRacing.
- Reparaciones rápidas: **solo una “fast repair”** salvo que la organización indique lo contrario.
- Los pilotos deberán entrar a boxes para reparaciones obligatorias si su coche supone un riesgo en pista. (Bandera naranja y negra)

8.6 Parámetros del servidor

- Colisiones activadas.
- Bandera de doble amarillo activada.
- Start Type: parada
- Incidents limit: según punto 4.7 de este reglamento.

8.7 Software y hardware permitido

- Solo se permiten programas y periféricos autorizados por iRacing.
- Se prohíben macros, scripts o dispositivos de asistencia externa que automaticen tareas (ver punto 1.5).
- Está permitido el uso de software de telemetría y overlays siempre que no proporcionen información prohibida por el Sporting Code.

NORMATIVA OFICIAL MML FORMULA CUP

9. Compromiso, respeto y cláusula anti-toxicidad

9.1 Principios de convivencia

- La **MML Formula Cup** es un campeonato profesional de simracing que exige un comportamiento respetuoso dentro y fuera de pista.
- El respeto mutuo entre pilotos, organización, comisarios y comunidad es obligatorio.
- No se tolerarán comportamientos tóxicos, insultos, difamaciones o actitudes que perjudiquen la imagen del campeonato.

9.2 Conducta en pista

- Evitar maniobras innecesariamente agresivas que puedan arruinar la carrera de otro piloto.
- Actuar siempre con espíritu deportivo, incluso en situaciones de contacto o disputa.
- Facilitar el paso a pilotos más rápidos en caso de ser doblado, siguiendo las normas de banderas.

9.3 Conducta fuera de pista

- Uso de canales de comunicación para fines constructivos y relacionados con el campeonato.
- Queda prohibido generar discusiones personales o ataques en redes sociales, Discord u otros medios relacionados con la liga.
- Las críticas deben canalizarse a través de los cauces oficiales de la organización.

9.4 Redes sociales y streaming

- Los pilotos pueden retransmitir sus carreras, siempre y cuando no utilicen el directo para difamar, insultar o menospreciar a otros.
- Se recomienda mostrar el logo de la MML Formula Cup en las retransmisiones para fortalecer la imagen de la competición.

NORMATIVA OFICIAL MML FORMULA CUP

9.5 Sanciones por toxicidad

- La toxicidad se sancionará de forma progresiva:
 1. Advertencia formal.
 2. Penalización de puntos o exclusión de una carrera.
 3. Expulsión permanente del campeonato.
- En casos graves, la organización podrá saltarse los pasos intermedios y aplicar la expulsión directa.

9.6 Compromiso del piloto

- Al inscribirse, el piloto acepta cumplir todas las normas de este reglamento y actuar conforme al espíritu de la competición.
- El incumplimiento reiterado de estos principios implicará la pérdida del derecho a participar en futuros campeonatos organizados por MML RACING.

Fin del reglamento – MML Formula Cup (F4 – iRacing)