



CÓDIGO DISCIPLINARIO

MACH25 GAMING

Actualizado a fecha 15/02/2026

1. Procedimiento disciplinario Mach25Gaming

1.1 Apertura de procedimiento

Podrá dar lugar a la apertura de un procedimiento disciplinario cualquier infracción a los artículos recogidos en la tabla de sanciones, así como cualquier violación del Código de Conducta, del Código Ético, de sanciones comerciales u otros documentos normativos que formen parte del presente reglamento o de documentos relacionados.

1.2 Modificación de la normativa

Mach25 Gaming, como entidad organizadora, se reserva el derecho de modificar, ya sea por adaptación o ampliación, este y otros documentos normativos, con la única finalidad de garantizar el correcto desarrollo de sus campeonatos y/o eventos.

1.3 Plazo para reclamaciones y apertura de procedimientos disciplinarios

1.3.1 El plazo dependerá del carácter de la reclamación.

1.3.1.1 Para abrir un procedimiento sancionador o presentar reclamaciones de lo acontecido en una carrera el plazo será hasta las 15:00 (GMT+1) del día siguiente a la jornada/ronda/carrera disputada.

1.3.1.2 En lo relativo a vulneración del Código de Conducta o del Código Ético las sanciones se podrán efectuar en cualquier momento a través de las vías comunicativas expresadas por la organización del acompetición o Mach25 Gaming en el reglamento de la competición en la que se haya producido el incidente.

1.3.2 Las reclamaciones se presentarán mediante formulario en la web, o, si este no estuviera operativo, enviando una captura completada por correo electrónico a contact@mach25gaming.com.

2. Los organos disciplinarios

Los órganos disciplinarios de M25G son:

2.1 Árbitros

2.1.1 Los árbitros son responsables de sancionar las infracciones que se produzcan durante el desarrollo de la sesión, incluyendo las fases de preparación y finalización.

2.1.2 Los árbitros pueden actuar de oficio si detectan errores en la configuración de la sala o en los tiempos de acceso de los participantes, pudiendo remitir las decisiones al comité de competición, limitándose a transmitir las observaciones.

2.1.3 Los árbitros no propondrán sanciones por incidentes ocurridos durante la carrera, salvo en casos de extrema gravedad que puedan implicar faltas descalificatorias.

2.2 Comité de competición

2.2.1 Resolverá las reclamaciones presentadas por participantes o árbitros tras la finalización de la sesión.

2.2.2 Podrá actuar a instancia de parte o de oficio en casos graves que puedan dañar la competición. Estará integrado por un grupo de personas, incluyendo al menos un miembro de la dirección de Mach25 Gaming (M25G).

2.2.3 Las resoluciones serán publicadas en la web oficial de la competición en un plazo máximo de 96 horas desde la finalización de la carrera, salvo fuerza mayor. Si se precisa más tiempo, el caso pasará al Tribunal de Arbitraje.

2.2.4 Las decisiones podrán ser apeladas ante el Tribunal de Arbitraje enviando un correo electrónico a contact@mach25gaming.com, indicando el número de incidente, una descripción clara de los hechos, la propuesta de resolución y las pruebas pertinentes. El plazo para presentar alegaciones será de 24 horas desde la publicación del incidente a alegar, salvo en casos disciplinarios de conducta muy grave.

2.2.4.1 El correo electrónico deberá incluir en el asunto la razón de la alegación. En el cuerpo del mensaje deberá redactarse el motivo de la apelación y la justificación necesaria para que pueda ser valorada por la organización.

2.2.4.2 La organización emitirá una respuesta a la alegación presentada en un plazo no superior a 24 horas, publicándola en la página web oficial de la competición. De manera opcional, podrá también responder al correo electrónico del equipo alegador.

2.2.4.2.1 La respuesta puede ser positiva o negativa, o la alegación puede quedar desestimada si no está completa en tiempo y forma.

2.2.4.2.1.1 La presentación de una alegación no garantiza en ningún caso la modificación de la decisión inicial. Solo se procederá al cambio cuando exista un error claro, evidente y flagrante.

2.3 Tribunal de arbitraje

2.3.1 Es el máximo órgano disciplinario dentro del ecosistema Mach25 Gaming (M25G), encargado de revisar las decisiones del comité y de resolver los casos no resueltos por éste.

2.3.2 Estará compuesto por un miembro de cada organismo y uno o varios miembros de la dirección de M25G, pudiendo convocar a representantes de los equipos implicados si lo considera necesario.

2.3.3 La participación en la competición implica la aceptación de todas las decisiones tomadas por el Tribunal de Arbitraje.

3. Prescripción

3.1 Las infracciones cometidas durante la carrera prescribirán una vez vencido el plazo de reclamaciones establecido en este documento o en la normativa específica de la competición.

3.1.1 Salvo indicación contraria, en las competiciones online, el plazo de reclamaciones será hasta las 15:00 del día siguiente a la carrera.

3.1.1.1 En las competiciones presenciales, se deberá reclamar inmediatamente después de finalizar la carrera,

salvo indicación contraria.

3.2 Las infracciones al Código de Conducta o Código Ético tendrán una vigencia de 3 meses para faltas graves o 6 meses para faltas muy graves.

4. Medidas cautelares

En el supuesto de infracciones a resolver mediante procedimiento disciplinario, que por singularidad y especialidad puedan afectar al desarrollo, la integridad o el resultado de la competición, el órgano disciplinario competente podrá tomar las medidas cautelares que considere adecuadas para salvaguardar la competición, la posición de otros interesados y una justa competencia.

5. Confidencialidad

5.1 Información publicada en las sanciones

Las sanciones se publicarán indicando el equipo reclamante y el minuto de la acción, señalando si la intervención fue de oficio.

5.2 Confidencialidad de los procedimientos disciplinarios

Los procedimientos disciplinarios se desarrollarán con la máxima confidencialidad posible, salvo cuando la protección de la integridad e imagen de la competición aconseje hacer públicos ciertos elementos.

6. Tabla de sanciones de incidentes en carrera y otras acciones punibles

Se aplicará un grado de sanción en función de las consecuencias del incidente (tiempo perdido, posiciones ganadas o perdidas, daños) y/o de la naturaleza de la acción (intencionalidad, contexto y reincidencia).

La organización se reserva en todo momento la facultad de adaptar el contenido de la presente tabla de sanciones a cualquier circunstancia sobrevenida derivada de actualizaciones del juego, errores, bugs, exploits u otros factores que requieran interpretación y valoración por parte del equipo de arbitraje.

6.1 Lances de carrera

6.1.1 Pequeños toques que no causen perjuicio notable o que son producto de accidentes fortuitos, que no merecen sanción temporal pero deben ser advertidos. En caso de reiteración en la misma sesión o sesiones sucesivas, la organización podrá sancionar con penalizaciones de 2 a 4 segundos.

6.2 Faltas leves

6.2.1 Se consideran faltas leves aquellas acciones de escasa gravedad que, sin embargo, son sancionables por causar perjuicio a uno o varios equipos o por otorgar un beneficio indebido al infractor.

6.2.2 Todas las faltas leves serán registradas en el historial de faltas de M25G.

6.2.3 En caso de reiteración de faltas leves, los organismos de competición se reservan el derecho de aplicar agravantes a las sanciones de tiempo, debiendo describir y justificar debidamente dicha decisión.

6.2.4 En función del contexto de cada incidente, la organización podrá aplicar una reducción a la sanción (ver 6.7 RPC).

Acción	Grado	Sanción
1- Golpear a un rival provocando pérdida de posición o salida de pista leve. Se aplicará el grado que incurra en una sanción que supere el tiempo perdido por el piloto perjudicado o los pilotos perjudicados.	L1.1 L1.2 L1.3	+3" +5" +7" en adelante
2- Zigzags/Wavings (mínimo 3 cambios de dirección demostrables a menos de 2" de distancia del piloto reclamante)	L2.1 L2.2	+1" +3" en adelante
3 – Quitarse la penalización impuesta por el juego en la trazada frenando el avance de un piloto. Dependerá de la pérdida provocada al piloto o pilotos perjudicados	L3.1 L3.2 L3.3	+2" +5" +10" en adelante
4 – Quitarse la penalización haciendo movimientos antinaturales bruscos que tengan como finalidad disminuir el grado de efecto de la penalización impuesta por el juego (L4.1 y L4.2) o aprovechar elementos externos a la pista (cesped o escapatorias) con la misma finalidad.o para perjudicar el avance de un piloto (L4.3). Dependerá del criterio de los comisarios.	L4.1 L4.2 L4.3	Advertencia" +2" o más +5" en adelante
5 – Golpes o situaciones de carrera evitables que provoquen daños en uno o varios coches, pero no supongan pérdida de posición o salida de pista (a juicio de los comisarios en función de las consecuencias).	L5.1 L5.2 L5.3	Advertencia +2" +5" en adelante
6 – Conducir de forma peligrosa para el resto de pilotos ya sea no respetando las reglas de banderas (bandera amarilla) o provocando situaciones que pudieran terminar en un accidente aunque no tengan unas consecuencias destacables, tales como hacer ráfagas con las luces u otros.	L6.1 L6.2 L6.3	Advertencia +2" +5" en adelante
7 – En clasificación previa a carrera Golpear a un rival provocando pérdida de posición o salida de pista leve cuando ambos pilotos vienen en vuelta. Sanción aplicable al final de la carrera.	L7.1 L7.2 L7.3	+1" +3" +5"
8 – En ShootOut (clasificación sin carrera) Golpear a un rival provocando pérdida de posición o salida de pista leve (7.1), molestar a un piloto que viene en vuelta cuando el piloto infractor no viene en vuelta (7.2), otras interferencias que pudieran producirse (7.1 / 7.2 / 7.3). Sanción aplicable a la posición final del Shootout.	L8.1 L8.2 L8.3	+3 posiciones +5 posiciones variable
9 – Provocar de forma voluntaria bandera amarilla en pista, ya sea durante la clasificación, durante la carrera o a la entrada en meta.	L9.1 L9.2 L9.3	+3" +5" +10"
10 – Circular brevemente en sentido contrario, ya sea frontalmente o marcha atrás, sin intención de obstaculizar, incurriendo en una pérdida de tiempo leve a un(os) rival(es).	L10.1 L10.2 L10.3	Advertencia +3" +10"
11 – Excesivo frenado (Brake Checking) en formaciones o salidas que provoque pequeños contactos o desorden	L11.1 L11.2	+5" +10" en adelante
12 – Uso indebido del chat de texto durante la sesión, haciendo uso de comentarios innecesarios que molesten o distraigan.	L12.1	+2"
13 – Aprovechar los límites de pista para obtener cualquier tipo de ventaja, ya sea en tiempo o en posiciones, estará prohibido. Se considerará límite de pista toda superficie situada más allá de las líneas blancas y de los pianos. En aquellos casos en los que no exista ganancia de posición, adelantamiento ni una ventaja de tiempo evidente (+0,5"), se podrán emitir hasta dos advertencias antes de aplicar una sanción.	L13.1	+5" (por cada infracción tras advertencias)

6.3 Faltas graves

6.3.1 Se consideran faltas graves todas aquellas acciones significativas que cumplan con los parámetros establecidos en la tabla correspondiente y que ocasionen perjuicio a uno o varios equipos o impliquen un beneficio indebido para el infractor.

6.3.2 Todas las faltas graves quedarán registradas en el historial de faltas de M25G.

6.3.3 En caso de reiteración de faltas graves, los organismos de competición se reservan la facultad de aplicar agravantes a las sanciones de tiempo, debiendo en todo caso describir y justificar dicha decisión, pudiendo incluso elevar la sanción a falta descalificatoria.

Acción	Grado	Sanción
1- En clasificación Molestar, sin estar en vuelta rápida, durante la vuelta de clasificación de forma demostrable a un piloto que viene en vuelta rápida.	G1.1 G1.2	+5" +10"
2- Molestar al ser doblado. (DQ si se extiende durante más de una vuelta o si se retiene a un piloto de forma voluntaria, etc).	G2.1 G2.2 G2.3 G2.4	+3" +5" +10" DQ
3 – Situaciones que provoquen salida de pista con pérdida de tiempo grave sin pérdida de posición. Se aplicará el grado que incurra en una sanción que supere el tiempo perdido por el piloto perjudicado o los pilotos perjudicados.	G3.1 G3.2 G3.3 G3.4	+3" +6" +10" +15" en adelante
4- Contactos o situaciones que provoquen la pérdida de 2 o más posiciones. Se aplicará el grado que incurra en una sanción que supere el tiempo perdido por el piloto perjudicado o los pilotos perjudicados.	G4.1 G4.2 G4.3 G4.4	+5" +10" +15" +25" en adelante
5- Incorporaciones peligrosas que provoquen pérdidas de posición(es) y/o pérdida de tiempo de uno o varios pilotos.	G5.1 G5.2 G5.3	+5" +10" +25" en adelante
6- Colisión con un piloto al incorporarse desde el carril de boxes interrumpiendo la trazada del piloto que viene con más velocidad.	G6.1 G6.2	+5" +10" en adelante
7- Cerrar tarde de manera clara, manifiesta y/o temeraria o golpear al tratar de ser adelantado por otro piloto de forma demostrable sin incurrir en salida de pista, provocando una pérdida de tiempo leve o pérdida de posición.	G7.1 G7.2 G7.3	+2" +4" +6" en adelante
8 - Cerrar tarde de manera clara, manifiesta y/o de forma temeraria o golpear fuertemente al tratar de ser adelantado por otro piloto de forma demostrable incurriendo en salida de pista, pérdida grave de tiempo y/o pérdida de posición (según gravedad y reiteración).	G8.1 G8.2 G8.3 G8.4	+3" +5" +10" +15" o más
9 - No respetar el paralelo en recta o en curva (siendo posible), llevando a un rival o varios rivales fuera de la pista, impacto contra el muro u otra situación que suponga pérdida de tiempo y/o posiciones.	G9.1 G9.2 G9.3	+3" +6" +10" o más
10 – Hacer uso del botón START durante la clasificación o la carrera. Va desde uso mínimo (G10.1) a teletransportarse a boxes (G10.3) o casos más graves (DQ). En caso de hacerse en clasificación se sumará al tiempo final de carrera.	G10.1 G10.2 G10.3 G10.4	+5" +10" +20" DQ

Acción	Grado	Sanción
11 - Frenar deliberadamente en recta con la intención de obstaculizar o bloquear a un rival o generar contacto. La sanción dependerá de la naturaleza de la acción y/o de sus consecuencias.	G11.1 G11.2 G11.3 G11.4	+2" +5" +10" +15" o más
12 - Hacer uso de manera simultánea de neumáticos de durezas diferentes.	G12.1	+120"
13 - Circular más de una curva en sentido contrario, ya sea frontalmente o marcha atrás, sin intención de obstaculizar u obstaculizar a un rival o rivales conduciendo en sentido contrario. (DQ por gravedad o reincidencia)	G13.1 G13.2	+20" +DQ
14 - Hacer uso del freno de mano en las frenadas o pasos por curva con la intención de modificar el comportamiento del vehículo y suponiendo esto una conducción antinatural. Está permitido su uso en la salida desde la parrilla y en otras situaciones justificadas.	G14.1 G14.2 G14.3	+5" +10" +25" o más
15 - Otras acciones consideradas sancionables por los comisarios ya sean leves o graves, incluidos wallride o aprovechar bugs del juego u otras acciones no especificadas en el reglamento.	G15.1	Variable

6.4 Faltas descalificatorias

6.4.1 Se entiende como falta descalificatoria toda acción de extrema gravedad, tenga o no consecuencias importantes para uno o varios rivales.

6.4.2 Las faltas descalificatorias pueden suponer la eliminación de un participante o una penalización en forma de suma de tiempo. En determinadas competiciones, debido a su sistema de puntuación o formato de resultados, la falta descalificatoria puede expresarse como una penalización de 120 segundos al tiempo total de carrera, o bien tomando como referencia el tiempo del piloto que haya finalizado la prueba con el peor registro, en caso de caída o abandono.

Acción	Grado	Sanción
1- Colisiones de forma deliberada (demostrable)	D1	DQ
2- Conducción temeraria (marchas atrás, provocar banderas amarillas, acciones de extremo riesgo que terminan en accidentes múltiples)	D2.1 D2.2	+15" DQ
3- Ser responsable de un gran accidente, precedido de una acción excedida, en el que se vean implicados de forma grave 3 o más pilotos, suponiendo pérdida de posición y daños en múltiples casos.	D3.1 D3.2	+30" DQ
4- Llegar tarde a la hora límite estipulada para acceder a la sala (D4.1) o hacerlo una vez iniciada la sesión (clasificación o carrera) (D4.2)	D4.1 D4.2	+5" o no Q DQ
5- Participar con un vehículo diferente al estipulado (podría tomarse la decisión de manera instantánea al ser detectado o al finalizar la carrera). Si se produce en clasificación o shootout el equipo reclamante deberá aportar pruebas.	D5.1	DQ
6 - No cumplir con la normativa relativa a la participación de pilotos. Siempre que no quede contradecida la norma en el reglamento específico de la competición.	D6.1	DQ
7 - Manipulación del software o el coche.	D7.1	DQ

Acción	Grado	Sanción
8 - Realización de comentarios en el chat de la sala usando un lenguaje soez o no apropiado contra otros competidores o miembros de la organización, casters u otros (variable según acción y contexto). Valoración de los comisarios.	D8.1 D8.2 D8.3	Advertencia +10" DQ
9 - Realizar faltas de respeto o críticas públicas injustificadas en contra de la organización por cualquier vía pública o publicar información manipulada, sesgada o no verídica. Será una sanción al equipo aunque podría ser individual.	D9.1 D9.2 D9.3	DQ 6 meses Sanción indefinida

6.5 Daños en el coche

6.5.1 Los daños provocados por incidentes en los que se vean afectados uno o varios participantes supondrán una suma de tiempo adicional para el infractor o los infractores. El tiempo añadido no dependerá del tiempo perdido por el piloto afectado, sino de los daños ocasionados.

6.5.2 La cantidad de tiempo a añadir variará en función de la configuración de los daños mecánicos en la sala y de las especificaciones particulares de cada campeonato.

6.5.3 En caso de que los daños estén configurados como leves, las sumas de tiempo adicionales serán:

Daños en suspensión: +2" por parte dañada

Daños en carrocería: +3" por parte dañada

Daños en motor: +5"

6.5.4 En caso de que los daños estén configurados como graves, las sumas de tiempo adicionales serán:

Daños en suspensión: +5" por parte dañada

Daños en carrocería: +10" por parte dañada

Daños en motor: +20"

6.5.5 En caso de que se produzcan modificaciones en las opciones de configuración de los daños del videojuego Gran Turismo, o si dicha configuración sufre variaciones significativas, la organización se reserva el derecho a reinterpretar estas penalizaciones de tiempo.

6.6 Atenuantes o reducción de sanción (FP y RPC)

6.6.1 Fair Play (FP)

Se podrán atenuar las sanciones si se entiende reconocimiento y deportividad (fair play) dentro de la carrera por parte del infractor (a juicio de los comisarios). En ningún caso será obligatorio devolver la posición o aminorar la marcha tras provocar un incidente, pero en caso de ocurrir será valorado positivamente.

6.6.1.1 La reducción por deportividad podrá ser de hasta un 100%.

6.6.1.1.1 Si al aplicar un porcentaje de reducción el valor de la sanción resultante arroja un número decimal, se

expresará la sanción con decimales a la décima y efectuando un redondeo al alza de ser necesario.

6.6.1.2 En caso de producirse una reducción FP (fair play) esta quedará recogida en el Informe público de sanciones de la jornada, ronda o carrera.

6.6.1.2.1 Se indicará el porcentaje aplicado y FP entre paréntesis.

6.6.2 Reduced Penalty Criteria (RPC)

Se consideran RPC aquellas circunstancias excepcionales y debidamente justificadas que, a juicio de los comisarios, permiten aplicar una reducción parcial a la sanción correspondiente.

6.6.2.1 La reducción máxima será del 50% del total de la penalización asignada.

6.6.2.2 La reducción únicamente podrá aplicarse en situaciones muy específicas en las que, aun estando la acción claramente recogida como sancionable en la tabla de penalizaciones, el contexto de pista o de carrera no ofreciera al piloto infractor una alternativa razonable para evitar el incidente. Asimismo, podrá aplicarse cuando la maniobra realizada, aun siendo técnicamente sancionable, haya evitado consecuencias más graves o haya reducido el impacto potencial del incidente.

6.6.2.3 Los equipos al reclamar o alegar podrán indicar si consideran que debería aplicarse la reducción.

6.6.2.4 La reducción quedará recogida en el documento de sanciones.

6.7 Cúmulo de sanciones

6.7.1 Todas las sanciones quedarán registradas en un archivo interno de la organización. Los equipos que acumulen tres o más sanciones en una misma carrera, o sanciones en dos carreras consecutivas, podrán ser notificados. Esta notificación se enviará al correo electrónico proporcionado por cada equipo.

6.7.2 La organización podrá advertir o sancionar a un equipo o piloto en función de su comportamiento.

6.7.3 Se podrán imponer sanciones adicionales a pilotos o equipos si reinciden en incidentes que incumplan lo establecido por la organización tras haber sido contactados previamente.

6.8 Sistema de bonificación de comportamiento en pista (SB)

6.8.1 Todos los equipos que no reciban sanción de tiempo por incidentes con otros pilotos tendrán una bonificación de 2 puntos en los resultados finales de la jornada o ronda (Sportsmanship Bonus - SB). Estos puntos no serán asignados en aquellas competiciones, jornadas, rondas o carreras en las que quede especificado lo contrario o que, estando especificado en unas, no se aplique en otras.

Las sanciones de tiempo o posición derivadas de incidentes que no impliquen accidentes o perjuicios a otros pilotos (como diseños, uso del botón start, freno de mano, etc.) no afectarán a las recompensas por buen comportamiento en pista.

6.8.1.1 Podrían darse casos en los que acciones de este tipo sí afectan a la recompensa por juego limpio si así lo considera el ente encargado de las revisiones post-carrera.

7. Reclamaciones indebidas y carentes de rigor.

7.1 Los equipos que hagan un mal uso del derecho a reclamar o presenten reclamaciones injustificadas contra uno o varios equipos podrán ser sancionados con la pérdida total o parcial de puntos tras una reiteración y previa advertencia.

7.2 Los equipos serán responsables de cumplimentar en tiempo y forma el formulario de reclamaciones y enviarlo a la organización por los canales establecidos en este documento, no siendo válida, a ningún efecto, cualquier vía extraoficial de entrega.

