



# **CODE DISCIPLINAIRE**

## MACH25 GAMING

*Mise à jour le 30/04/2026*

# 1. Procédure disciplinaire Mach25Gaming

## 1.1 Ouverture de la procédure

Toute infraction aux articles figurant dans le tableau des sanctions, ainsi que toute violation du Code de Conduite, du Code Éthique, des sanctions commerciales ou de tout autre document normatif faisant partie du présent règlement ou de documents associés, pourra donner lieu à l'ouverture d'une procédure disciplinaire.

## 1.2 Modification de la réglementation

Mach25 Gaming, en tant qu'entité organisatrice, se réserve le droit de modifier, par adaptation ou extension, ce document et tout autre document normatif, dans le seul but de garantir le bon déroulement de ses championnats et/ou événements.

## 1.3 Délai pour les réclamations et l'ouverture des procédures disciplinaires

1.3.1 Le délai dépendra de la nature de la réclamation.

1.3.1.1 Pour ouvrir une procédure disciplinaire ou présenter une réclamation concernant les faits survenus lors d'une course, le délai sera fixé jusqu'à 15h00 (GMT+1) du lendemain de la journée/manche/course disputée.

1.3.1.2 En ce qui concerne les violations du Code de Conduite ou du Code Éthique, les sanctions pourront être appliquées à tout moment via les canaux de communication indiqués par l'organisation de la compétition ou par Mach25 Gaming dans le règlement de la compétition où l'incident s'est produit.

1.3.2 Les réclamations seront présentées via un formulaire sur le site web ou, si celui-ci n'est pas opérationnel, en envoyant une capture complétée par courrier électronique à [contact@mach25gaming.com](mailto:contact@mach25gaming.com).

# 2. Les organes disciplinaires

## 2.1 Arbitres

2.1.1 Les arbitres sont responsables de sanctionner les infractions commises durant la session, y compris les phases de préparation et de clôture.

2.1.2 Les arbitres peuvent agir d'office s'ils détectent des erreurs dans la configuration de la salle ou dans les temps d'accès des participants, pouvant transmettre leurs observations au comité de compétition.

2.1.3 Les arbitres ne proposeront pas de sanctions pour des incidents survenus en course, sauf en cas de gravité extrême pouvant impliquer des fautes disqualifiantes.

## 2.2 Comité de compétition

2.2.1 Il résoudra les réclamations présentées par les participants ou les arbitres après la fin de la session.

2.2.2 Il pourra agir à la demande d'une partie ou d'office dans les cas graves susceptibles de nuire à la compétition. Il sera composé d'un groupe de personnes incluant au moins un membre de la direction de Mach25 Gaming (M25G).

2.2.3 Les décisions seront publiées sur le site officiel de la compétition dans un délai maximum de 96 heures après la fin de la course, sauf cas de force majeure. Si un délai supplémentaire est nécessaire, l'affaire sera transmise au Tribunal d'Arbitrage.

2.2.4 Les décisions pourront être contestées devant le Tribunal d'Arbitrage en envoyant un courriel à [contact@mach25gaming.com](mailto:contact@mach25gaming.com), indiquant le numéro de l'incident, une description claire des faits, la proposition de résolution et les preuves pertinentes. Le délai pour présenter une contestation sera de 24 heures à compter de la publication de l'incident, sauf dans les cas disciplinaires de conduite très grave.

2.2.4.1 L'objet du courriel devra indiquer la raison de la contestation. Le corps du message devra exposer le motif de l'appel et la justification nécessaire pour qu'il puisse être évalué par l'organisation.

2.2.4.2 L'organisation répondra à la contestation dans un délai maximal de 24 heures, en la publiant sur le site officiel de la compétition. Elle pourra également répondre par courriel à l'équipe appelante.

2.2.4.2.1 La réponse pourra être positive ou négative, ou la contestation pourra être rejetée si elle n'est pas complète en temps et en forme.

2.2.4.2.1.1 La présentation d'une contestation ne garantit en aucun cas la modification de la décision initiale. Un changement ne sera effectué qu'en cas d'erreur claire, évidente et flagrante.

## **2.3 Tribunal d'Arbitrage**

2.3.1 Il s'agit du plus haut organe disciplinaire au sein de l'écosystème Mach25 Gaming (M25G), chargé de réviser les décisions du comité et de résoudre les cas non résolus par celui-ci.

2.3.2 Il sera composé d'un membre de chaque organisme et d'un ou plusieurs membres de la direction de M25G, pouvant convoquer des représentants des équipes impliquées si nécessaire.

2.3.3 La participation à la compétition implique l'acceptation de toutes les décisions prises par le Tribunal d'Arbitrage.

## **3. Prescription**

3.1 Les infractions commises durant la course seront prescrites une fois expiré le délai de réclamations établi dans ce document ou dans la réglementation spécifique de la compétition.

3.1.1 Sauf indication contraire, dans les compétitions en ligne, le délai de réclamations sera fixé jusqu'à 15h00 du lendemain de la course.

3.1.1.1 Dans les compétitions en présentiel, les réclamations devront être présentées immédiatement après la fin de la course, sauf indication contraire.

3.2 Les infractions au Code de Conduite ou au Code Éthique auront une validité de 3 mois pour les fautes graves ou de 6 mois pour les fautes très graves.

## 4. Mesures conservatoires

En cas d'infractions nécessitant une procédure disciplinaire et pouvant affecter le déroulement, l'intégrité ou le résultat de la compétition, l'organe disciplinaire compétent pourra adopter les mesures conservatoires qu'il jugera appropriées pour protéger la compétition, la position des autres parties concernées et une concurrence équitable.

## 5. Confidentialité

### 5.1 Informations publiées dans les sanctions

Les sanctions seront publiées en indiquant l'équipe plaignante et la minute de l'action, en précisant si l'intervention a été effectuée d'office.

### 5.2 Confidentialité des procédures disciplinaires

Les procédures disciplinaires seront menées avec la plus grande confidentialité possible, sauf lorsque la protection de l'intégrité et de l'image de la compétition justifie la divulgation de certains éléments.

## 6. Tableau des sanctions pour incidents en course et autres actions punissables

Un degré de sanction sera appliqué en fonction des conséquences de l'incident (temps perdu, positions gagnées ou perdues, dommages) et/ou de la nature de l'action (intentionnalité, contexte et récidive).

L'organisation se réserve le droit d'adapter le contenu du présent tableau de sanctions à toute circonstance découlant de mises à jour du jeu, erreurs, bugs, exploits ou autres facteurs nécessitant interprétation et évaluation par l'équipe d'arbitrage.

### 6.1 Incidents de course

6.1.1 Petits contacts ne causant pas de préjudice notable ou résultant d'accidents fortuits, ne méritant pas de sanction temporelle mais devant être signalés. En cas de répétition dans la même session ou dans des sessions successives, l'organisation pourra appliquer des pénalités de 2 à 4 secondes.

### 6.2 Fautes légères

6.2.1 Sont considérées comme fautes légères les actions de faible gravité qui, néanmoins, sont sanctionnables pour avoir causé un préjudice à une ou plusieurs équipes ou pour avoir procuré un avantage indu à l'infacteur.

6.2.2 Toutes les fautes légères seront enregistrées dans l'historique des fautes de M25G.

6.2.3 En cas de répétition de fautes légères, les organes de compétition se réservent le droit d'appliquer des

aggravations aux sanctions de temps, en décrivant et justifiant dûment cette décision.

6.2.4 En fonction du contexte de chaque incident, l'organisation pourra appliquer une réduction de la sanction (voir 6.7 RPC).

Action	Niveau	Sanction
1 – Heurter un rival en provoquant une perte de position ou une légère sortie de piste. Le niveau appliqué sera celui dont la sanction dépasse le temps perdu par le(s) pilote(s) lésé(s).	L1.1	+3"
	L1.2	+5"
	L1.3	+7" et plus
2 – Zigzags/Wavings (minimum 3 changements de direction démontrables à moins de 2" du pilote plaignant)	L2.1	+1"
	L2.2	+3" et plus
3 – Se débarrasser de la pénalité imposée par le jeu sur la trajectoire en freinant l'avancée d'un pilote. Dépendra du temps perdu par le(s) pilote(s) affecté(s).	L3.1	+2"
	L3.2	+5"
	L3.3	+10" et plus
4 – Se débarrasser de la pénalité en effectuant des mouvements brusques et non naturels visant à réduire l'effet de la pénalité imposée par le jeu (L4.1 et L4.2), ou en profitant d'éléments extérieurs à la piste (herbe ou échappatoires) dans le même but, ou pour gêner l'avancée d'un pilote (L4.3). Dépendra du jugement des commissaires.	L4.1	Avertissement
	L4.2	+2" ou plus
	L4.3	+5" et plus
5 – Contacts ou situations de course évitables provoquant des dommages à un ou plusieurs véhicules, sans entraîner perte de position ou sortie de piste (à l'appréciation des commissaires selon les conséquences).	L5.1	Avertissement
	L5.2	+2"
	L5.3	+5" et plus
6 – Conduite dangereuse envers les autres pilotes, que ce soit en ne respectant pas les règles de drapeaux (drapeau jaune) ou en provoquant des situations pouvant mener à un accident même sans conséquences notables, telles que des appels de phares ou autres.	L6.1	Avertissement
	L6.2	+2"
	L6.3	+5" et plus
7 – En qualification avant la course   Heurter un rival en provoquant une perte de position ou une légère sortie de piste lorsque les deux pilotes sont en tour lancé. Sanction appliquée à la fin de la course.	L7.1	+1"
	L7.2	+3" et plus
8 – En ShootOut (qualification sans course)   Heurter un rival provoquant perte de position ou légère sortie de piste (7.1), gêner un pilote en tour lancé lorsque l'infacteur n'est pas en tour lancé (7.2), autres interférences possibles (7.1 / 7.2 / 7.3). Sanction appliquée à la position finale du ShootOut.	L8.1	+3 positions
	L8.2	+5 positions
	L8.3	variable
9 – Provoquer volontairement un drapeau jaune en piste, que ce soit en qualification, en course ou à l'entrée de la ligne d'arrivée.	L9.1	+3"
	L9.2	+5"
	L9.3	+10"
10 – Circuler brièvement en sens inverse, frontalement ou en marche arrière, sans intention d'obstruer, entraînant une légère perte de temps pour un ou plusieurs rivaux.	L10.1	Avertissement
	L10.2	+3"
	L10.3	+10"
11 – Freinage excessif (Brake Checking) dans les formations ou départs provoquant de petits contacts ou du désordre	L11	Variable
12 – Usage inapproprié du chat texte durant la session, en envoyant des messages inutiles gênant ou distrayant.	L12.1	+2"
13 – Exploiter les limites de piste pour obtenir un avantage, que ce soit en temps ou en positions, est interdit. Toute surface située au-delà des lignes blanches et des vibreurs sera considérée comme hors piste. Dans les cas où il n'y a ni gain de position, ni dépassement, ni avantage de temps évident (+0,5"), jusqu'à deux avertissements pourront être émis avant l'application d'une sanction.	L13.1	+5" (pour chaque infraction après avertissements)
14 – Contacts mineurs qui n'entraînent pas de sortie de piste ou de perte de position, mais qui entraînent une légère perte de temps ou sont motivés par des manœuvres risquées ou excessives.	L14.1	+1"
	L14.2	+3" et plus
15 – Provoquer, par contact ou manœuvre, une pénalité de temps infligée par le jeu à un autre pilote. Les actions où la pénalité résulte d'une décision du pilote concerné, qui profite des circonstances pour dépasser ou enfreindre les limites de la piste, ne seront pas sanctionnées.	L15.1	Variable (en fonction de la pénalité imposée par le jeu)

## 6.3 Fautes graves

6.3.1 Sont considérées comme fautes graves toutes les actions significatives répondant aux paramètres établis dans le tableau correspondant et causant un préjudice à une ou plusieurs équipes, ou impliquant un avantage indu pour l'auteur de l'infraction.

6.3.2 Toutes les fautes graves seront enregistrées dans l'historique des fautes de M25G.

6.3.3 En cas de répétition de fautes graves, les organismes de compétition se réservent la faculté d'appliquer des aggravations aux sanctions de temps, en décrivant et justifiant dûment cette décision, pouvant même élever la sanction au niveau de faute disqualifiante.

Action	Niveau	Sanction
1 – En qualification   Gêner, sans être en tour rapide, un pilote qui est en tour rapide, de manière démontrable, pendant sa tentative de qualification.	G1.1 G1.2	+5" +10"
2- Gêner en étant doublé. (DQ si l'action se prolonge sur plus d'un tour ou si le pilote retient volontairement un adversaire, etc.)	G2.1 G2.2 G2.3 G2.4	+3" +5" +10" DQ
3 – Situations provoquant une sortie de piste avec perte de temps importante mais sans perte de position. Le niveau appliqué sera celui dont la sanction dépasse le temps perdu par le(s) pilote(s) lésé(s).	G3.1 G3.2 G3.3 G3.4	+3" +6" +10" +15" et plus
4 – Contacts ou situations provoquant la perte de 2 positions ou plus. Le niveau appliqué sera celui dont la sanction dépasse le temps perdu par le(s) pilote(s) lésé(s).	G4.1 G4.2 G4.3 G4.4	+5" +10" +15" +25" et plus
5 – Rentrées en piste dangereuses provoquant perte(s) de position(s) et/ou perte de temps pour un ou plusieurs pilotes.	G5.1 G5.2 G5.3	+5" +10" +25" et plus
6 – Collision avec un pilote lors de l'incorporation depuis la voie des stands, en interrompant la trajectoire du pilote arrivant à plus grande vitesse.	G6.1 G6.2	+5" +10" et plus
7 – Fermer la porte tardivement de manière claire, manifeste et/ou téméraire, ou heurter un pilote tentant de dépasser, de manière démontrable, sans provoquer de sortie de piste mais entraînant une légère perte de temps ou une perte de position.	G7.1 G7.2 G7.3	+2" +4" +6" et plus
8 – Fermer la porte tardivement de manière claire, manifeste et/ou téméraire, ou heurter violemment un pilote tentant de dépasser, de manière démontrable, entraînant une sortie de piste, une perte de temps importante et/ou une perte de position (selon gravité et répétition).	G8.1 G8.2 G8.3 G8.4	+3" +5" +10" +15" et plus
9 – Ne pas respecter le parallèle en ligne droite ou en virage (lorsque possible), poussant un ou plusieurs rivaux hors piste, contre un mur ou dans une situation entraînant perte de temps et/ou de positions.	G9.1 G9.2 G9.3	+3" +6" +10" et plus
10 – Utiliser le bouton START pendant la qualification ou la course. Cela va d'un usage minimal (G10.1) à un téléportage aux stands (G10.3) ou à des cas plus graves (DQ). En cas d'usage en qualification, la sanction sera ajoutée au temps final de course.	G10.1 G10.2 G10.3 G10.4	+5" +10" +20" DQ

Action	Niveau	Sanction
11 – Freiner délibérément en ligne droite dans l'intention d'entraver ou de bloquer un rival, ou de provoquer un contact. La sanction dépendra de la nature de l'action et/ou de ses conséquences.	G11.1 G11.2 G11.3 G11.4	+2" +5" +10" +15" et plus
12 – Utiliser simultanément des pneumatiques de duretés différentes.	G12.1	+120"
13 – Circuler sur plus d'un virage en sens inverse, frontalement ou en marche arrière, sans intention d'obstruer ou en obstruant un ou plusieurs rivaux en roulant à contresens. (DQ selon gravité ou récidive)	G13.1 G13.2	+20" +DQ
14 – Utiliser le frein à main lors des freinages ou des passages en courbe dans l'intention de modifier le comportement du véhicule, constituant ainsi une conduite non naturelle. Son usage est autorisé au départ depuis la grille et dans d'autres situations dûment justifiées.	G14.1 G14.2 G14.3	+5" +10" +25" et plus
15 – Provoquer intentionnellement un faux départ ou tenter d'obtenir un avantage en générant délibérément un faux départ.	G15.1	+10" or more DQ
16 – Autres actions considérées sanctionnables par les commissaires, qu'elles soient légères ou graves, incluant le wallride ou l'exploitation de bugs du jeu ou d'autres actions non spécifiées dans le règlement.	G16.1	Variable

## 6.4 Fautes disqualifiantes

6.4.1 Est considérée comme faute disqualifiante toute action d'extrême gravité, qu'elle entraîne ou non des conséquences importantes pour un ou plusieurs adversaires.

6.4.2 Les fautes disqualifiantes peuvent entraîner l'élimination d'un participant ou une pénalité sous forme d'ajout de temps. Dans certaines compétitions, en raison de leur système de points ou de leur format de résultats, la faute disqualifiante peut être exprimée comme une pénalité de 120 secondes au temps total de course, ou en prenant comme référence le temps du pilote ayant terminé l'épreuve avec le pire chrono, en cas de chute ou d'abandon.

Action	Niveau	Sanction
1 – Collisions délibérées (démonstrables)	D1	DQ
2 – Conduite dangereuse (marche arrière, provoquer des drapeaux jaunes, actions à risque extrême entraînant des accidents multiples)	D2.1 D2.2	+15" DQ
3 – Être responsable d'un grave accident, précédé d'une action excessive, impliquant sérieusement 3 pilotes ou plus, entraînant perte de position et dommages multiples.	D3.1 D3.2	+30" DQ
4 – Arriver en retard à l'heure limite fixée pour accéder au salon (D4.1) ou le faire une fois la session commencée (qualification ou course) (D4.2)	D4.1 D4.2	+5" o no Q DQ
5 – Participer avec un véhicule différent de celui stipulé (la décision peut être prise immédiatement après détection ou à la fin de la course). Si cela se produit en qualification ou en shootout, l'équipe plaignante devra fournir des preuves.	D5.1	DQ
6 – Ne pas respecter la réglementation relative à la participation des pilotes, tant que la règle n'est pas contredite par le règlement spécifique de la compétition.	D6.1	DQ
7 – Manipulation du logiciel ou du véhicule.	D7.1	DQ

Action	Niveau	Sanction
8 – Formuler des commentaires dans le chat de la salle en utilisant un langage grossier ou inapproprié envers d'autres concurrents, des membres de l'organisation, des casters ou autres (variable selon l'action et le contexte). Appréciation des commissaires.	D8.1 D8.2 D8.3	Avertissement +10" DQ
9 – Manquer de respect ou formuler des critiques publiques injustifiées contre l'organisation par tout moyen public, ou publier des informations manipulées, biaisées ou non véridiques. La sanction s'appliquera à l'équipe, bien qu'elle puisse être individuelle.	D9.1 D9.2 D9.3	DQ 6 mois Sanction indéfinie

## 6.5 Dommages au véhicule

6.5.1 Les dommages causés par des incidents impliquant un ou plusieurs participants entraîneront une pénalité de temps supplémentaire pour l'auteur ou les auteurs de l'incident. Le temps ajouté ne dépendra pas du temps perdu par le pilote affecté, mais des dommages occasionnés.

6.5.2 Le temps à ajouter variera en fonction de la configuration des dommages mécaniques dans la salle et des spécifications particulières de chaque championnat.

6.5.3 Si les dommages sont configurés comme légers, les pénalités seront :

Dommages à la suspension : +2" par partie endommagée

Dommages à la carrosserie : +3" par partie endommagée

Dommages au moteur : +5"

6.5.4 Si les dommages sont configurés comme graves, les pénalités seront :

Dommages à la suspension : +5" par partie endommagée

Dommages à la carrosserie : +10" par partie endommagée

Dommages au moteur : +20"

6.5.5 En cas de modifications des options de configuration des dommages dans le jeu Gran Turismo, ou si cette configuration subit des variations significatives, l'organisation se réserve le droit de réinterpréter ces pénalités de temps.

## 6.6 Atténuantes ou réduction de sanction (FP et RPC)

### 6.6.1 Fair Play (FP)

Les sanctions pourront être atténuées si les commissaires estiment qu'il y a eu reconnaissance et esprit sportif (fair play) de la part de l'infacteur durant la course. Il ne sera jamais obligatoire de rendre la position ou de ralentir après avoir provoqué un incident, mais si cela se produit, ce sera valorisé positivement.

6.6.1.1 La réduction pour fair play pourra atteindre jusqu'à 100 %.

6.6.1.1.1 Si l'application d'un pourcentage de réduction donne un résultat décimal, la sanction sera exprimée au

dixième, avec un arrondi supérieur si nécessaire.

6.6.1.2 En cas de réduction FP, celle-ci sera consignée dans le rapport public des sanctions de la journée, manche ou course.

6.6.1.2.1 Le pourcentage appliqué sera indiqué, suivi de FP entre parenthèses.

### 6.6.2 Reduced Penalty Criteria (RPC)

Sont considérées comme RPC les circonstances exceptionnelles et dûment justifiées qui, selon les commissaires, permettent d'appliquer une réduction partielle de la sanction correspondante.

6.6.2.1 La réduction maximale sera de 50 % du total de la pénalité assignée.

6.6.2.2 La réduction ne pourra être appliquée que dans des situations très spécifiques où, bien que l'action soit clairement sanctionnable selon le tableau des pénalités, le contexte de piste ou de course n'offrirait pas au pilote fautif une alternative raisonnable pour éviter l'incident. Elle pourra également s'appliquer lorsque la manœuvre effectuée, bien que techniquement sanctionnable, a permis d'éviter des conséquences plus graves ou de réduire l'impact potentiel de l'incident.

6.6.2.3 Les équipes, lors d'une réclamation ou d'un appel, pourront indiquer si elles estiment qu'une réduction devrait être appliquée.

6.6.2.4 La réduction sera consignée dans le document de sanctions.

## 6.7 Cumul des sanctions

6.7.1 Toutes les sanctions seront enregistrées dans un fichier interne de l'organisation. Les équipes accumulant trois sanctions ou plus dans une même course, ou des sanctions dans deux courses consécutives, pourront être notifiées. Cette notification sera envoyée à l'adresse e-mail fournie par chaque équipe.

6.7.2 L'organisation pourra avertir ou sanctionner une équipe ou un pilote en fonction de son comportement.

6.7.3 Des sanctions supplémentaires pourront être imposées aux pilotes ou équipes en cas de récidive après avoir été préalablement contactés.

## 6.8 Système de bonus de comportement en piste (SB)

6.8.1 Toutes les équipes ne recevant aucune sanction de temps pour incidents avec d'autres pilotes bénéficieront d'un bonus de 2 points dans les résultats finaux de la journée ou manche (Sportsmanship Bonus – SB). Ces points ne seront pas attribués dans les compétitions, journées, manches ou courses où il est spécifié le contraire, ou lorsque leur application varie selon les épreuves.

Les sanctions de temps ou de position dérivées d'incidents n'impliquant pas d'accidents ou de préjudices envers d'autres pilotes (designs, utilisation du bouton start, frein à main, etc.) n'affecteront pas les récompenses de fair play.

6.8.1.1 Certains cas pourraient néanmoins affecter la récompense si l'organe chargé des révisions post-course le juge nécessaire.

## **7. Réclamations abusives ou dépourvues de rigueur**

7.1 Les équipes faisant un mauvais usage du droit de réclamation ou présentant des réclamations injustifiées contre une ou plusieurs équipes pourront être sanctionnées par la perte totale ou partielle de points après réitération et avertissement préalable.

7.2 Les équipes seront responsables de remplir correctement et dans les délais le formulaire de réclamation et de l'envoyer par les canaux établis dans ce document. Toute voie extra-officielle ne sera en aucun cas considérée comme valide.



