

 G series  
**INFINITY**



**[FR] RÉGLEMENT 2026**

*[mach25gaming.com](http://mach25gaming.com)*

# TABLE DES MATIÈRES

<b>1. Présentation</b>	<b>p. 3</b>
<b>2. Inscription</b>	<b>p. 3</b>
<b>3. Prix</b>	<b>p. 5</b>
<b>4. Format de compétition</b>	<b>p. 6</b>
<b>5. Superpole</b>	<b>p. 10</b>
<b>6. Système de Points</b>	<b>p. 12</b>
<b>7. Spécifications de course</b>	<b>p. 15</b>
<b>8. Configuration de la salle multijoueur</b>	<b>p. 18</b>
<b>9. Design de la voiture</b>	<b>p. 19</b>
<b>10. Documents supplémentaires obligatoires</b>	<b>p. 20</b>
<b>11. Communications officielles</b>	<b>p. 21</b>
<b>12. Liens utiles</b>	<b>p. 21</b>

## 1. Présentation

La Infinity GSeries est une compétition par équipes, organisée par Mach25 Gaming et dirigée par Alejandro Garnata, qui se dispute sur Gran Turismo 7 entre les mois d'avril et juin. À chaque course, chaque équipe sera représentée en piste par deux pilotes.

Ce championnat est comptabilisé pour le Ranking Mach25, étant classé dans la catégorie 1000. De même, il dispose d'un prize pool garanti de 1 000 €, pouvant être augmenté en fonction du nombre final d'équipes participantes.

Tout ce qui est stipulé dans le présent règlement complète et développe ce qui est établi dans deux documents de connaissance obligatoire pour tout participant aux compétitions organisées par Mach25 Gaming : la Normative Technique Générale et le Code Disciplinaire.

## 2. Inscription

**2.1.** L'IGS est une compétition par équipes, de sorte que les résultats obtenus en piste par les représentants de chaque équipe rapporteront des points à ladite équipe.

**2.2** Chaque équipe devra inscrire un minimum de 3 pilotes et un maximum de 15 pilotes.

**2.2.1** Toute équipe participante devra fournir, au moment de l'inscription, les informations suivantes concernant chacun de ses pilotes :

- Prénom et nom
- Ville de naissance
- Pays d'origine
- Nom d'utilisateur PSN

**2.2.1.1** Toute équipe participante devra s'assurer que ses pilotes sont disponibles pour concourir aux dates choisies ou choisissables par l'organisation.

**2.2.2** Dans cette compétition, il y aura un marché des transferts (voir section 2.6), entendu comme la période durant laquelle les équipes peuvent intégrer de nouveaux pilotes à leurs effectifs.

### 2.3 Inscription et frais de participation

L'inscription de l'équipe s'effectue en complétant correctement le formulaire d'enregistrement disponible sur le site Mach25Gaming.com et sera finalisée avec le paiement des frais de participation.

**2.3.1** Le lien direct vers le formulaire d'inscription est: <https://mach25gaming.com/infinity-g-series2026/>.

**2.3.2** Les frais de participation sont de 50 € par équipe.

**2.3.2.1** Les frais de participation seront identiques pour tous les participants.

**2.3.2.2** Les frais devront être payés au moment de l'inscription et aucune inscription ne sera considérée comme complète sans leur règlement.

**2.3.2.3** Toute équipe devra réaliser la préQ, sauf si elle dispose d'une place garantie grâce aux résultats de la saison précédente. En cas de non-qualification pour la compétition, les frais seront intégralement remboursés aux équipes non qualifiées via le même moyen de paiement.

**2.3.2.3.1** Les frais ne seront pas remboursés en cas d'abandon de la compétition ou en cas d'absence totale ou partielle des membres de l'équipe lors de la phase de qualification.

**2.3.3** Toutes les équipes ne disposant pas d'une place garantie devront indiquer dans le formulaire d'inscription la date et l'heure auxquelles elles disputeront la phase qualificative.

**2.3.3.1** Toutes les équipes disposant d'une place garantie devront sélectionner l'option correspondante lors de l'inscription afin d'éviter de disputer la phase qualificative.

**2.3.4** L'organisation se réserve le droit de rejeter des inscriptions afin de préserver l'esprit de la compétition et d'assurer un déroulement juste et transparent.

**2.3.5** Tous les membres des équipes inscrites devront ajouter à leurs amis PSN l'hôte de la compétition (garnata987). L'organisation ne sera pas obligée d'accepter les demandes d'amitié une fois la retransmission en direct de la session commencée.

**2.3.5.1** En cas de changement d'hôte de la course, les équipes seront informées par e-mail dans les plus brefs délais.

## 2.4 Délai d'inscription

Le délai d'inscription s'étend de la publication du présent document jusqu'au 16 mars à 14h00 (CET/CEST). Ce délai sera identique pour toutes les équipes, y compris celles disposant d'une place garantie. L'organisation se réserve le droit de modifier ce délai si nécessaire.

## 2.5 Participants

La compétition comptera 24 équipes participantes dans la Division Rockets. Chaque équipe devra aligner deux (2) pilotes en piste à chaque manche, en respectant la réglementation de participation. Ainsi, 48 pilotes participeront à chaque manche, répartis en 4 courses.

Le nombre final de participants dépendra des équipes inscrites à la phase qualificative. L'organisation se réserve la possibilité d'augmenter ce nombre et communiquera le total une fois la phase qualificative terminée.

**2.5.1** Participants disposant d'une place garantie grâce aux résultats de 2025

En vertu des résultats obtenus lors de l'édition précédente, douze (12) équipes disposent d'une place garantie et seront exemptées de la phase qualificative.

**2.5.1.1** Ces douze places correspondront aux douze premières équipes classées de la Division Rockets en 2025.

**2.5.1.2** Si une équipe disposant d'une place garantie ne l'utilise pas, que ce soit par dissolution, inactivité ou renonciation expresse, cette place sera attribuée à une autre équipe selon un ordre strict basé sur les résultats de 2025.

**2.5.1.3** Si les places garanties ne peuvent être complétées avec des équipes de 2025, elles seront attribuées aux aspirants de la phase qualificative.

## 2.6 Marché des transferts

Le marché des transferts permettra aux pilotes des équipes participantes, ainsi qu'aux nouveaux pilotes non affiliés, de changer d'équipe ou de rejoindre une équipe participante, conformément au présent règlement.

**2.6.1** Il y aura deux périodes de marché :

- Première période : entre la dernière session de qualification et la semaine précédant la R1.
- Deuxième période : à la fin de la Ligue Régulière et avant le début de la Phase Finale.

**2.6.2** Chaque équipe pourra réaliser un maximum de deux (2) incorporations par fenêtre de marché, par rapport à la liste initiale de pilotes.

**2.6.2.1** L'incorporation de pilotes ayant déjà participé à la phase qualificative ou à la Ligue Régulière avec d'autres équipes sera autorisée, à condition qu'aucun pilote ne change d'équipe plus d'une fois durant le championnat.

**2.6.3** Tous les mouvements devront être communiqués officiellement à temps pour être validés et publiés sur le site avant les courses suivantes.

**2.6.3.1** Pour formaliser un mouvement, il faudra compléter le formulaire correspondant disponible sur le site dans la section Marché des Transferts.

**2.6.4** En cas de suspicion d'irrégularité, les équipes pourront formuler des réclamations concernant tout mouvement réalisé.

**2.6.5** L'organisation sera seule responsable de valider, approuver ou rejeter les mouvements.

## 3. Prix

Tous les équipes participantes seront éligibles pour recevoir les prix en fonction des résultats finaux obtenus. Ces prix pourront être augmentés en fonction du nombre de participants, les montants minimums indiqués ci-dessous étant garantis par l'organisation.

1. <sup>o</sup>	2. <sup>o</sup>	3. <sup>o</sup>	4. <sup>o</sup>	5. <sup>o</sup>	6. <sup>o</sup>
500€ + Trophée	200€ + Trophée	100€ + Trophée	50 €	50 €	50 €

De plus :

Toutes les équipes participantes auront une place garantie pour la compétition présentielle par équipes du GTPulpi

2026\* et pour la compétition en ligne Summer Madness 2026\* (prix garantis).

Les équipes classées dans les 18 premières positions obtiendront une place garantie pour les Infinity G Series 2027.

*\*En attente de confirmation.*

### 3.1 RankingMach25 – Catégorie et nombre total de places attribuant des points

La compétition est comptabilisée pour le Ranking Mach25, qui donne accès aux équipes et à leurs pilotes à des compétitions présentielle et en ligne. Toutes les informations relatives au Ranking Mach25 sont disponibles sur la page <https://mach25gaming.com/ranking-mach25/>

**3.1.1** La compétition Infinity G Series est incluse dans les compétitions attribuant des points pour le Ranking Mach25 dans la catégorie 1000.

**3.1.2** Toutes les équipes participantes, tant dans la phase qualificative que dans la compétition finale, recevront des points pour le Ranking Mach25 en fonction de leurs positions finales.

**3.1.3** À la fin de la compétition, un classement global sera établi avec tous les participants, servant de référence officielle pour l'attribution des points à chaque équipe.

### 3.2 Paiement des prix

Tous les gagnants de prix économiques seront informés du processus de paiement, en respectant à tout moment la réglementation en vigueur. Le montant total du prix inclut les taxes correspondantes, si applicables.

**3.2.1** Tout gagnant d'un prix économique ou matériel aura la liberté d'y renoncer totalement ou partiellement.

## 4. Format de compétition

L'édition 2026 conserve le même format que celle de 2025, tout en introduisant des nouveautés dans l'attribution des dates. Des semaines de repos ou disponibles pour d'éventuelles courses en retard sont incluses durant la Ligue Régulière et la Phase Finale, ainsi que certaines dates ouvertes qui seront confirmées à l'approche de leur célébration.

Les phases de la compétition sont :

### 4.1 Phase Qualificative

Cette phase a pour objectif de déterminer la liste définitive des équipes participantes. Toutes les équipes ne disposant pas d'une place garantie devront disputer la phase de qualification.

**4.1.1** Elle devra être disputée par toutes les équipes n'ayant pas de place garantie grâce aux résultats de l'édition précédente.

**4.1.2** Les participants devront choisir un créneau parmi les jours et heures proposés par l'organisation.

**4.1.2.1** L'organisation a élargi le nombre de jours et d'horaires disponibles dans cette édition afin de favoriser la participation d'un plus grand nombre d'équipes.

**4.1.2.2** Les jours disponibles (voir horaires lors de l'inscription) sont les 16, 17 et 23 mars.

**4.1.2** Les équipes aspirantes devront indiquer la date et l'heure de participation lors de l'inscription afin que leurs deux pilotes participent.

**4.1.3** Toutes les équipes aspirantes devront présenter deux pilotes dans la salle correspondant au jour et à l'heure sélectionnés.

**4.1.4** Le résultat final de chaque équipe sera déterminé par la somme du meilleur tour réalisé par chacun des deux pilotes.

**4.1.5** La non-participation à la phase de qualification exclut l'équipe de la compétition.

**4.1.6** En cas d'égalité après la somme des temps, le critère de départage favorisera l'équipe dont le Pilote 1 aura réalisé le meilleur temps.

**4.1.6.1** Si l'égalité persiste, elle sera résolue par un tirage au sort pur en présence des parties concernées.

**4.1.7** La durée de l'épreuve sera de 10 minutes en mode qualification/course.

**4.1.7.1** Le temps pour poursuivre la session une fois le temps écoulé sera de 180 secondes.

**4.1.8** La phase de qualification se disputera selon la combinaison présentée au point 7. Les spécifications de configuration de la salle multijoueur sont détaillées au point 8.

**4.1.9** Les résultats serviront à ordonner les équipes aspirantes pour compléter la Division Rockets jusqu'au nombre total de places disponibles. Les équipes suivantes seront considérées comme réserves.

## 4.2 Ligue Régulière

La Ligue Régulière est la phase où toutes les équipes s'affrontent selon les résultats du tirage au sort des groupes de couleur, qui aura lieu une fois la phase qualificative terminée et avant la R1 (date à déterminer entre le 25 et le 29 mars).

**4.2.1** La Ligue Régulière comportera 7 manches.

Les créneaux de compétition seront quatre (4), tous en heure espagnole (CET/CEST) :

• Split 1 – Lundi 20:30\*

• Split 2 – Lundi 21:30\*

• Split 3 – Mardi 20:30\*

• Split 4 – Mardi 21:30\*

• \*Ces créneaux varient en R1 et R2      \* Ils peuvent être modifiés si l'organisation le juge nécessaire.

**4.2.2** Le créneau de participation de chaque équipe sera déterminé lors du tirage du calendrier (groupes de couleur) et confirmé avant le début de la compétition, bien que certaines dates puissent rester à déterminer.

**4.2.3** Le tirage du calendrier sera précédé d'une explication du format afin de garantir une compétition juste et

respectueuse des mérites des éditions précédentes.

**4.2.4** Toutes les courses de la Ligue Régulière auront le même format :

**4.2.4.1** Chaque équipe devra présenter deux pilotes par manche.

**4.2.4.2** Chaque manche durera environ 40 minutes.

**4.2.4.2.1** Chaque manche comprendra une qualification (Superpole) et une course.

**4.2.4.2.1.1** La qualification déterminera les positions de départ.

**4.2.4.2.1.1.1** La qualification se fera en format Superpole (voir point 5).

**4.2.4.2.1.1.2** Toutes les équipes devront respecter la procédure Superpole pour éviter les sanctions.

**4.2.4.2.1.2** La course durera environ 30 minutes.

**4.2.4.3** Toutes les équipes devront respecter les exigences de participation des pilotes.

**4.2.4.3.1** À la fin de la Ligue Régulière, chaque équipe devra avoir utilisé au moins trois (3) pilotes différents.

**4.2.4.4** Les résultats finaux de chaque équipe, en qualification et en course, attribueront des points selon le format traditionnel.

**4.2.4.5** Toutes les combinaisons de la Ligue Régulière figurent dans ce règlement (voir point 7).

**4.2.5** Calendrier de la Ligue Régulière (sous réserve de modifications)

R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7
7 et 8 avril	13 et 15 avril	20 et 21 avril	27 et 28 avril	11 et 12 mai	26 et 27 mai	1 et 2 juin

### 4.3 Phase Finale

Selon la position finale à l'issue de la Ligue Régulière, toutes les équipes seront réparties en trois blocs :

- Les deux blocs correspondant aux 12 meilleures équipes seront composés de six équipes chacun : Golden Rockets et Silver Rockets.
- Le reste des équipes formera un bloc de douze : Bronze Rockets.

#### 4.3.1 Bronze Rockets

Cette division regroupera les équipes classées entre les positions 13 et 24.

**4.3.1.1** Chaque équipe devra présenter un pilote par manche.

**4.3.1.1.1** Chaque équipe devra avoir utilisé au moins deux pilotes différents durant cette phase.

**4.3.1.2** Les manches Bronze Rockets se disputeront à 20:15 (CET/CEST).

**4.3.1.2.1** Chaque manche comprendra une qualification et une course.

**4.3.1.2.1.1** La qualification durera 5 minutes (pas de Superpole).

**4.3.1.2.1.1.1** La configuration de la salle sera identique à celle de la course.

**4.3.1.2.1.1.2** Un minimum d'une minute sera accordé avant le départ de la course.

**4.3.1.2.1.1.3** L'entrée aux stands sera autorisée durant la qualification, mais jamais via le bouton START (une pénalité sera ajoutée au temps final).

**4.3.1.2.1.2** La course durera environ 30 minutes.

### **4.3.2 Silver Rockets**

Cette division regroupera les équipes classées entre les positions 7 et 12.

**4.3.2.1** Chaque équipe devra présenter deux pilotes par manche.

**4.3.2.1.1** Chaque équipe devra avoir utilisé au moins trois pilotes différents durant cette phase.

**4.3.2.2** Les manches Silver Rockets se disputeront à 21:00 (CET/CEST).

**4.3.2.2.1** Chaque manche comprendra une qualification et une course.

**4.3.2.2.1.1** La qualification durera 5 minutes (format traditionnel, pas de Superpole).

**4.3.2.2.1.1.1** La configuration de la salle sera identique à celle de la course.

**4.3.2.2.1.1.2** Une minute sera accordée avant le départ de la course.

**4.3.2.2.1.1.3** L'entrée aux stands sera autorisée durant la qualification, mais jamais via le bouton START (pénalité ajoutée au temps final).

**4.3.2.2.1.2** La course durera environ 30 minutes.

### **4.3.3 Golden Rockets**

Cette division regroupera les équipes classées entre les positions 1 et 6.

**4.3.3.1** Chaque équipe devra présenter deux pilotes par manche.

**4.3.3.1.1** Chaque équipe devra avoir utilisé au moins trois pilotes différents durant cette phase.

**4.3.3.2** Les manches Golden Rockets se disputeront à 22:00 (CET/CEST).

**4.3.3.2.1** Chaque manche comprendra une qualification (Superpole) et une course.

**4.3.3.2.1.1** La qualification se disputera en format Superpole (voir point 5).

**4.3.3.2.1.1.1** Une minute minimum sera accordée avant le départ de la course.

**4.3.3.2.1.2** La course durera environ 30 minutes.

#### 4.3.4 Calendrier de la Phase Finale

R8	R9	R10
8 juin	10 juin	16 juin

## 5. Superpole

### 5.1 Concept Superpole

La Superpole est un format de qualification individuel dans lequel chaque pilote dispose d'un seul tour lancé pour établir son temps.

Tous les pilotes devront respecter strictement la procédure suivante afin d'éviter toute sanction.

### 5.2 Procédure Superpole

#### 5.2.1 Zone d'Attente

**5.2.1.1** Une fois la qualification commencée, tous les pilotes devront sortir des stands et se rendre directement dans la zone d'attente, qui sera une partie désignée du circuit où ils devront patienter jusqu'à être appelés via le chat de la salle avec le nom de leur équipe.

**5.2.1.2** La zone d'attente sera publiée sur le site web de la compétition, au moins quelques heures avant le début de la manche.

#### 5.2.2 Appel aux Stands

**5.2.2.1** Une fois appelés via le chat de la salle, les pilotes devront quitter la zone d'attente et se diriger immédiatement vers les stands (obligatoire).

**5.2.2.2** En entrant dans les stands, les pilotes doivent remplir le réservoir de carburant (obligatoire).

**5.2.2.3** Les pilotes auront la possibilité de changer ou non les pneus et de choisir leur dureté. Cette décision sera optionnelle et pourra être conditionnée par la réglementation de la manche.

#### 5.2.3 Tour de Chauffe

**5.2.3.1** Après être sortis des stands, les pilotes devront effectuer un tour de chauffe.

**5.2.3.2** Le tour de chauffe doit être réalisé à un rythme garantissant que les pilotes ne soient pas rattrapés par ceux qui viennent derrière, et qu'ils n'interrompent pas non plus le rythme de ceux qui les précèdent.

**5.2.3.3** Le chronomètre de la superpole commencera à compter lorsque le pilote franchira la ligne d'arrivée à la fin du tour de chauffe.

#### 5.2.5 Responsabilité des Participants

**5.2.5.1** Il est de la responsabilité des participants de ne pas interférer avec le tour de chauffe d'un pilote ni de ralentir l'arrivée d'autres pilotes à la superpole.

**5.2.5.2** Tout pilote ne respectant pas ces règles sera sanctionné conformément aux normes établies.

## **5.2.5** Responsabilité des Participants

**5.2.5.1** Il est de la responsabilité des participants de ne pas interférer avec le tour de chauffe d'un pilote ni de ralentir l'arrivée d'autres pilotes à la superpole.

**5.2.5.2** Tout pilote ne respectant pas ces règles sera sanctionné conformément aux normes établies.

## **5.2.6** Sélection des Pneus pour la Course

**5.2.6.1** À la fin de la superpole, les pilotes pourront sélectionner les pneus qu'ils souhaitent utiliser pour débiter la course, toujours en respectant les réglementations et décisions de l'équipe technique de la compétition.

Ce procédé vise à garantir un déroulement propre et ordonné de la superpole, assurant que tous les pilotes disposent des mêmes opportunités et n'interfèrent pas avec la performance des autres concurrents.

## **5.3** Respect du Procédure Superpole

**5.3.1** Tous les participants ont l'obligation de connaître la procédure de Superpole.

**5.3.2** Toute erreur commise par une équipe participante durant la superpole pourra être réclamée par les équipes participantes.

**5.3.3** Toutes les réclamations reçues concernant la procédure de superpole seront examinées par l'équipe des commissaires et sanctionnées en fonction du degré de préjudice ou d'avantage que cela implique, bien que certaines sanctions soient établies ci-dessous.

**5.3.4** En cas de non-arrêt dans la zone d'attente, le ou les pilotes fautifs seront sanctionnés d'un minimum de 2" sur le temps total de course, pouvant être augmenté en cas de préjudice causé à un ou plusieurs participants.

**5.3.5** Le fait de ne pas entrer aux stands pour commencer le tour de superpole entraînera une pénalité de 10" sur le temps total de course du ou des pilotes impliqués. Si un pilote utilise le bouton START pour entrer aux stands afin de corriger une erreur dans la superpole, il sera pénalisé de 15".

**5.3.5.1** En cas de non-entrée aux stands ou d'erreur dans la procédure, le pilote fautif devra s'arrêter dans une zone où il ne gêne pas. Cela pourrait éviter une sanction (à l'appréciation des commissaires).

**5.3.6** Le fait de ne pas remplir le réservoir de carburant lors de l'arrêt sera sanctionné de 10" sur le temps total de course du ou des pilotes impliqués.

**5.3.7** En cas de non-arrêt dans la zone d'arrêt, le ou les pilotes fautifs seront sanctionnés d'un minimum de 2", pouvant être augmenté en cas de préjudice causé à un ou plusieurs participants.

## 6. Système de Points

Après chaque manche, chaque équipe participante recevra deux types de points :

- Points individuels : Déterminés par la position finale de chaque pilote dans son créneau de participation.
- Points globaux d'équipe : Déterminés par la position globale après avoir classé toutes les équipes en fonction de la somme des temps de course de leurs deux pilotes.

Dans la Division Rockets, durant la Ligue Régulière, les équipes ne concourent pas seulement contre celles de leur créneau, mais contre toutes les équipes de la division, même si elles participent à des horaires différents.

Des points supplémentaires seront également attribués pour : Performance en qualification, meilleur tour en course et meilleur tour de la manche et Fair-play en piste

### 6.1 Points Ligue Régulière – Division Rockets

#### 6.1.1 Points pilotes

Les points suivants seront attribués à chaque pilote selon son résultat dans son créneau de participation.

**6.1.1.1** En cas de déconnexion ou d'abandon, la note sera de 0 point.

**6.1.1.2** En cas de sanction DQ (120"), aucun point ne sera attribué pour le résultat en salle.

**6.1.1.3** Les points attribués aux deux pilotes de chaque équipe seront additionnés et assignés à l'équipe.

<b>1<sup>o</sup></b>	<b>2<sup>o</sup></b>	<b>3<sup>o</sup></b>	<b>4<sup>o</sup></b>	<b>5<sup>o</sup></b>	<b>6<sup>o</sup></b>
<b>15 pts.</b>	<b>12 pts.</b>	<b>10 pts.</b>	<b>9 pts.</b>	<b>8 pts.</b>	<b>7 pts.</b>
<b>7<sup>o</sup></b>	<b>8<sup>o</sup></b>	<b>9<sup>o</sup></b>	<b>10<sup>o</sup></b>	<b>11<sup>o</sup></b>	<b>12<sup>o</sup></b>
<b>6 pts.</b>	<b>5 pts.</b>	<b>4 pts.</b>	<b>3 pts.</b>	<b>2 pts.</b>	<b>1 pts.</b>

#### 6.1.2 Points équipe

Les points suivants seront attribués à chaque équipe après avoir établi un classement global basé sur les temps totaux de course de leurs deux pilotes.

<b>1<sup>o</sup></b>	<b>2<sup>o</sup></b>	<b>3<sup>o</sup></b>	<b>4<sup>o</sup></b>	<b>5<sup>o</sup></b>	<b>6<sup>o</sup></b>
<b>15 pts.</b>	<b>12 pts.</b>	<b>10 pts.</b>	<b>10 pts.</b>	<b>9 pts.</b>	<b>9 pts.</b>
<b>7<sup>o</sup></b>	<b>8<sup>o</sup></b>	<b>9<sup>o</sup></b>	<b>10<sup>o</sup></b>	<b>11<sup>o</sup></b>	<b>12<sup>o</sup></b>
<b>8 pts.</b>	<b>8 pts.</b>	<b>7 pts.</b>	<b>7 pts.</b>	<b>6 pts.</b>	<b>6 pts.</b>
<b>13<sup>o</sup></b>	<b>14<sup>o</sup></b>	<b>15<sup>o</sup></b>	<b>16<sup>o</sup></b>	<b>17<sup>o</sup></b>	<b>18<sup>o</sup></b>
<b>5 pts.</b>	<b>5 pts.</b>	<b>4 pts.</b>	<b>4 pts.</b>	<b>3 pts.</b>	<b>3 pts.</b>
<b>19<sup>o</sup></b>	<b>20<sup>o</sup></b>	<b>21<sup>o</sup></b>	<b>22<sup>o</sup></b>	<b>23<sup>o</sup></b>	<b>24<sup>o</sup></b>
<b>2 pts.</b>	<b>2 pts.</b>	<b>1 pts.</b>	<b>1 pts.</b>	<b>0 pts.</b>	<b>0 pts.</b>

**6.1.2.1** En cas de déconnexion ou d'abandon, tous les pilotes affectés recevront un temps total égal au pire temps total de course plus 120 secondes.

**6.1.2.2** Les équipes dont les pilotes ont reçu une sanction DQ, ou subi un abandon ou une déconnexion, seront classées dans le classement final des temps et pourront recevoir des points.

**6.1.3** Points bonus après chaque manche de la Ligue Régulière

**6.1.3.1** Un point pour le pilote ayant réalisé le meilleur temps de qualification dans son créneau.

**6.1.3.2** Un point pour le pilote ayant réalisé le meilleur temps de qualification global.

**6.1.3.2.1** Ce point s'ajoute à celui attribué en 6.1.3.1.

**6.1.3.3** Un point pour le meilleur tour en course dans son créneau.

**6.1.3.4** Un point pour le meilleur tour global de la journée.

**6.1.3.4.1** Ce point s'ajoute à celui attribué en 6.1.3.3.

**6.1.3.5** Deux points pour toutes les équipes ne recevant aucune pénalité de temps à la fin de la manche.

**6.1.3.6** Les équipes ayant reçu une sanction DQ, un abandon ou une déconnexion pourront recevoir des points bonus si elles remplissent les conditions précédemment mentionnées.

**6.1.3.6.1** En cas de déconnexion ou d'abandon, les points de fair-play pourront être attribués si 50 % de la course ont été complétés ou si le pilote attend en stands jusqu'à la fin (abandon sportif).

**6.2** Points Phase Finale – Golden Rockets

**6.2.1** Les points suivants seront attribués à chaque pilote selon son résultat dans son créneau (12 pilotes de 6 équipes participantes).

<b>1<sup>o</sup></b>	<b>2<sup>o</sup></b>	<b>3<sup>o</sup></b>	<b>4<sup>o</sup></b>	<b>5<sup>o</sup></b>	<b>6<sup>o</sup></b>
<b>80 pts.</b>	<b>75 pts.</b>	<b>70 pts.</b>	<b>65 pts.</b>	<b>60 pts.</b>	<b>58 pts.</b>
<b>7<sup>o</sup></b>	<b>8<sup>o</sup></b>	<b>9<sup>o</sup></b>	<b>10<sup>o</sup></b>	<b>11<sup>o</sup></b>	<b>12<sup>o</sup></b>
<b>56 pts.</b>	<b>54 pts.</b>	<b>52 pts.</b>	<b>50 pts.</b>	<b>50 pts.</b>	<b>50 pts.</b>

**6.3** Points Phase Finale – Silver Rockets

**6.3.1** Les points suivants seront attribués à chaque pilote selon son résultat dans son créneau (12 pilotes de 6 équipes participantes).

<b>1<sup>o</sup></b>	<b>2<sup>o</sup></b>	<b>3<sup>o</sup></b>	<b>4<sup>o</sup></b>	<b>5<sup>o</sup></b>	<b>6<sup>o</sup></b>
<b>50 pts.</b>	<b>45 pts.</b>	<b>40 pts.</b>	<b>35 pts.</b>	<b>30 pts.</b>	<b>28 pts.</b>
<b>7<sup>o</sup></b>	<b>8<sup>o</sup></b>	<b>9<sup>o</sup></b>	<b>10<sup>o</sup></b>	<b>11<sup>o</sup></b>	<b>12<sup>o</sup></b>
<b>26 pts.</b>	<b>24 pts.</b>	<b>22 pts.</b>	<b>20 pts.</b>	<b>20 pts.</b>	<b>20 pts.</b>

## 6.4 Points Phase Finale – Bronze Rockets

**6.4.1** Les points suivants seront attribués à chaque pilote selon son résultat dans son créneau (12 pilotes de 12 équipes participantes).

<b>1<sup>o</sup></b>	<b>2<sup>o</sup></b>	<b>3<sup>o</sup></b>	<b>4<sup>o</sup></b>	<b>5<sup>o</sup></b>	<b>6<sup>o</sup></b>
<b>30 pts.</b>	<b>25 pts.</b>	<b>20 pts.</b>	<b>15 pts.</b>	<b>10 pts.</b>	<b>8 pts.</b>
<b>7<sup>o</sup></b>	<b>8<sup>o</sup></b>	<b>9<sup>o</sup></b>	<b>10<sup>o</sup></b>	<b>11<sup>o</sup></b>	<b>12<sup>o</sup></b>
<b>6 pts.</b>	<b>4 pts.</b>	<b>2 pts.</b>	<b>0 pts.</b>	<b>0 pts.</b>	<b>0 pts.</b>

## 6.5 Bonus Phase Finale

**6.5.1** Après chaque manche de la phase finale, des bonus seront attribués en fonction des résultats globaux des 3 groupes de la Division Rockets.

**6.5.1.1** Deux points pour le pilote ayant réalisé le meilleur temps de qualification global.

**6.5.1.2** Deux points pour le meilleur tour global de la journée.

**6.5.1.3** Deux points pour toutes les équipes ne recevant aucune pénalité de temps à la fin de la manche.

## 6.6 Système de bonus sportif (Fair Play)

**6.6.1** Toutes les équipes terminant une manche sans pénalité pour incidents avec d'autres pilotes ou équipes recevront un bonus de deux (2) points, ajouté à leur score de la manche.

**6.6.1.1** Ce bonus ne s'applique pas aux sanctions indépendantes des incidents entre pilotes ou aux DQs.

**6.6.2** Il ne s'applique pas aux équipes dont les pilotes ne terminent pas la course, quelle qu'en soit la raison.

## 6.7 Critère de départage

**6.7.1** En cas d'égalité de points entre deux équipes ou plus, l'avantage sera donné à l'équipe ayant obtenu le plus de points lors de la dernière manche, bonus inclus.

## 6.8 Échange de positions entre blocs

**6.8.1** En cas d'abandon, absence, sanction ou résultat sportif, des équipes de subdivisions inférieures pourront dépasser des équipes de subdivisions supérieures.

**6.8.1.1** Le dépassement dans le classement général n'affecte pas le changement de bloc.

**6.8.1.2** Tout dépassement dans le classement affecte la position finale, les prix et les avantages.

## 7. Spécifications de course

Le calendrier de la saison 2026 des Infinity GSeries est présenté ci-dessous, incluant les dates et combinaisons de chaque manche.

Les dates peuvent être modifiées, notamment en cas de conflit avec des événements officiels de la GTWS ou pour d'autres raisons justifiées. Dans ce cas, une notification sera envoyée par e-mail et le règlement sera mis à jour.

### 7.1 Phase qualificative

<b>FC</b>	Voiture	911 Carrera RS (993) '95		
	Circuit	Brands Hatch		
	Mode de qualification	10 minutes (+180")	Consommation carburant	x0
	Méthode de sélection météo	S01	Usure pneumatique	x0
	Horaire	Après-midi	Pneus utilisables	Sport
	Mode conditions égales	ON	Pneus utilisables et types	Moyens
	Options des réglages	Sans	Force d'aspiration	Réaliste

### 7.2 Ligue Régulière

<b>R01</b>  7/8 avril	Voiture	WRX Gr.B Rally Car + Lancer Evolution Final Gr.B Rally Car (un exemplaire différent par membre de l'équipe)		
	Circuit	Deep Forest	Consommation carburant	x4
	Nombre de tours	19	Usure pneumatique	x4
	Méthode de sélection météo	S12	Pneus utilisables	Course
	Horaire	Soir	Pneus utilisables et types	Tout
	Mode conditions égales	ON	Force d'aspiration	Faible
	Options des réglages	Équilibrage des freins et différentiel central de la vectorisation du couple (le reste désactivé)		
	Réglementation de course	Sans restrictions		

<b>R02</b>  13/15 avril	Voiture	M4 Gr.4 + 4C Gr.4 + V8 Vantage Gr.4 + Megane Trophy '11 (un exemplaire différent par membre de l'équipe)		
	Circuit	Mount Panorama	Consommation carburant	x5
	Nombre de tours	13	Usure pneumatique	x8
	Méthode de sélection météo	S08	Pneus utilisables	Course
	Horaire	Après-midi	Pneus utilisables et types	Tout
	Mode conditions égales	ON	Force d'aspiration	Réaliste
	Options des réglages	Équilibrage des freins (autres aides désactivées)		
	Réglementation de course	Sans restrictions		

<b>R03</b> 20/21 avril	Voiture	Honda N-One RS '22		
	Circuit	Lago Maggiore - Extrémité Est	Consomation carburant	x4
	Nombre de tours	30	Usure pneumatique	x35
	Méthode de sélection météo	S12	Pneus utilisables	Confort
	Horaire	Crépuscule	Pneus utilisables et types	Tendres
	Mode conditions égales	ON	Force d'aspiration	Réaliste
	Options des réglages	Tous		
	Réglementation de course	BOP : Off	Limite de CV : 100 CV	Poids minimum : 750 kg

<b>R04</b> 27/28 avril	Voiture	Mazda Spirit Racing Roadster 12R '25		
	Circuit	RedBull Ring	Consomation carburant	x6
	Nombre de tours	15	Usure pneumatique	x23
	Méthode de sélection météo	S08	Pneus utilisables	Sport
	Horaire	Début de matinée	Pneus utilisables et types	Tendres/Durs
	Mode conditions égales	ON	Force d'aspiration	Faible
	Options des réglages	Sans		
	Réglementation de course	Il est obligatoire d'effectuer au minimum 5 tours avec le pneu dur en course.		

<b>R05</b> 11/12 mai	Voiture	Porsche Carrera RS (993) '95		
	Circuit	Dragon Trail - Jardins - Inversé	Consomation carburant	x4
	Nombre de tours	16	Usure pneumatique	x11
	Méthode de sélection météo	S08	Pneus utilisables	Sport
	Horaire	Après-midi	Pneus utilisables et types	Tendres
	Mode conditions égales	ON	Force d'aspiration	Faible
	Options des réglages	Sans		
	Réglementation de course	Sans restrictions		

<b>R06</b> 26/27 mai	Voiture	Honda NSX GT500 '08		
	Circuit	Circuit de Barcelona GP no chicane	Consomation carburant	x5
	Nombre de tours	17	Usure pneumatique	x4
	Méthode de sélection météo	S12	Pneus utilisables	Course
	Horaire	Soir	Pneus utilisables et types	Tendres/Moyens
	Mode conditions égales	ON	Force d'aspiration	Faible
	Options des réglages	Équilibrage des freins (autres aides désactivées)		
	Réglementation de course	Sans restrictions		

<b>R07</b> 1/2 juin	Voiture	Gr.3 Libre* (un exemplaire différent par membre de l'équipe) *(sauf Porsche 992 GT3 R, Audi R8 Evo, Lamborghini Huracan et GT by Citroën)		
	Circuit	Yas Marina Circuit	Consomation carburant	x5
	Nombre de tours	15	Usure pneumatique	x5
	Méthode de sélection météo	S08	Pneus utilisables	Course
	Horaire	Minuit	Pneus utilisables et types	Tout
	Mode conditions égales	ON	Force d'aspiration	Réaliste
	Options des réglages	Équilibrage des freins (autres aides désactivées)		
	Réglementation de course	Sans restrictions		

## 7.3 Phase Finale

<b>R08</b>  <b>8</b> <b>juin</b>	Voiture	Aston Martin Vulcan '16		
	Circuit	Circuit de La Sarthe	Consomation carburant	x1
	Nombre de tours	8	Usure pneumatique	x2
	Méthode de sélection météo	S14	Pneus utilisables	Course
	Horaire	Aube	Pneus utilisables et types	Tendres/Moyens
	Mode conditions égales	OFF	Force d'aspiration	Réaliste
	Taux période temps var.	x4		
	Options des réglages	Sans		
	Réglementation de course	Il est obligatoire d'utiliser un jeu de chaque composé pendant la course.		

<b>R09</b>  <b>10</b> <b>juin</b>	Voiture	Audi R18 '16 (Gr.1)		
	Circuit	Spa Francorchamp	Consomation carburant	x4
	Nombre de tours	14	Usure pneumatique	x4
	Méthode de sélection météo	S12 + C05 + R06 + R07 + R08	Pneus utilisables	Course
	Horaire	Après-midi	Pneus utilisables et types	Tout
	Mode conditions égales	OFF	Force d'aspiration	Faible
	Taux période temps var.	x2		
	Options des réglages	Équilibrage des freins (autres aides désactivées)		
	Réglementation de course	Sans restrictions		

<b>R10</b>  <b>16</b> <b>juin</b>	Voiture	Toyota Supra GT500 '97 + Nissan R34 GT500 '99 + Nissan NSX GT500 '00 + Ford GT LM Race Car Spec II (un exemplaire différent par membre de l'équipe)		
	Circuit	Grand Valley Highway 1	Consomation carburant	x4
	Nombre de tours	15	Usure pneumatique	x6
	Méthode de sélection météo	S14	Pneus utilisables	Course
	Horaire	Soir	Pneus utilisables et types	Moyens/Durs
	Mode conditions égales	OFF	Force d'aspiration	Réaliste
	Taux période temps var.	x4		
	Options des réglages	Équilibrage des freins (autres aides désactivées)		
	Réglementation de course	Il est obligatoire d'utiliser un jeu de chaque composé pendant la course.		

## 7.4 Horaires d'ouverture de salle et heure limite d'entrée

Créneau 1 || Ouverture de salle : 20h00 | Heure limite d'entrée : 20h15 | Début superpole : 20h30

Créneau 2 || Ouverture de salle : À la fin du créneau précédent | Heure limite d'entrée : 15 minutes après l'ouverture | Début superpole : 21h40. (Les horaires dépendent du déroulement du Créneau 1. Le départ de la course sera maintenu autant que possible, mais pourrait être retardé.)

## 8. Configuration de la salle multijoueur

**Nom de la salle:** INFINITY GSERIES | R [X] - SPLIT [X] | Youtube Mach25gaming

**Mode salon:** variable

**Accès au salon:** Amis uniquement

**Type de course:** Course réelle

**Nombre max. de participants:** variable

**Démarrage automatique:** NO

**Paramètres du circuit** (voir point 7)

**Paramètres météo/horaires** (voir point 7)

### Paramètres de course

**Type de départ:** Emplacement au départ - vérif faux départ

**Ordre de départ:** variable

**BOP:** Oui (no R3)

**Options de paramètres:** voir point 7

**Boost:** Real

**Force d'aspiration:** voir point 7

**Dégâts visibles:** SI

**Dommages mécaniques:** Légers

**Usure pneumatique:** voir point 7

**Consommation de carburant:** voir point 7

**Vitesse de ravitaillement:** 5 l / sec

**Carburant Initial:** Par défaut

**Réduction de l'adhérence hors piste:** Real

**Délai avant fin de course:** 180 secondes

**Nitro:** Par défaut

**Paramètres des qualifications** (N'inclut pas la préQ – sauf exceptions notifiées)

**Limite de temps:** 10 mins

**Heure de reprise des qualifications:** 180 segundos

**Usure pneumatique (qualifications):** Conditions de course

**Consommation de carburant (qualifications):** Conditions de course

**Carburant Initial:** Igual que en la carrera

**Force d'aspiration (qualifications):** Real

### Paramètres des règles

**Filtrer par catégorie:** Aucune restriction

**Limite de PP:** Aucune restriction

**Puissance max.:** Aucune restriction (salvo R3)

**Poids minimum:** Aucune restriction (salvo R3)

**Pneus utilisables:** voir point 7

**Pneus utilisables et types:** voir point 7

**Type de pneus obligatoire:** voir point 7

**Nitro:** Ne peut être installé

**Kart:** Non

**Cambio de motor:** Interdit

**Piezas de tuning:** Extrême et plus bas

**Paramètres de pénalités****Pénalité de raccourci:** Faible**Pénalité de collision (mur):** Désactivée**Trajectoire ajustée après la collision avec un mur:** Sans**Pénalité de collision (voiture):** Non**Pénalité de coupure de la ligne des stands:** Activée**Transparence pendant la course:** Désactivée**Règlement des drapeaux:** Oui**Restrictions d'options de conduite****Aide au contre-braquage** Interdit**GSA:** Interdit**Assistant de trajectoire:** Interdit**Contrôle de traction:** Aucune restriction**ABS:** Aucune restriction**Conduite automatique:** Interdit**9. Design de la voiture**

Les équipes sont libres d'utiliser des designs personnalisés, tant qu'ils respectent les directives suivantes.

**9.1 Logo et numéro obligatoires**

Les équipes doivent inclure sur le pare-brise avant (si possible) le logo Mach25 Gaming, et sur le côté du véhicule le numéro officiel de la compétition.

Les deux sont disponibles sur le profil PSN de mow\_david sous les noms **m25g-colo-05** (logo Mach25Gaming) et **IGS2026DORSAL** (numéro).

**9.1.1** Les deux doivent être placés dans la zone indiquée dans les exemples visuels.

**9.1.1.1** Logo Mach25 Gaming

**9.1.1.1.1** L'absence du logo sera sanctionnée, et une installation incorrecte sera sanctionnée après un avertissement.

**9.1.1.1.2** Si l'emplacement prévu n'est pas possible, l'équipe devra informer l'organisation et proposer un emplacement alternatif.

## 9.1.1.2 Numéro Infinity GSeries 2026



**9.1.1.2.1** L'absence du numéro sera sanctionnée, et une installation incorrecte sera sanctionnée après un avertissement.

**9.1.1.2.2** Si l'emplacement prévu n'est pas possible, l'équipe devra informer l'organisation et proposer un emplacement alternatif.

## 9.2 Interdictions

Il est interdit d'utiliser des designs contenant un langage grossier ou provocateur, ainsi que des mentions, logos ou publicités d'autres championnats ou organisations de simracing, sauf approbation préalable.

**9.2.1** Si un design enfreint ces règles, il pourra faire l'objet d'une réclamation. En cas de gravité, l'organisation pourra agir d'office, mais ne sera pas responsable de vérifier tous les designs.

**9.2.1.1** En cas de sanction, celle-ci sera appliquée selon le degré de récidive.

**9.2.1.1.1** Première infraction: Pénalité de 10 secondes ajoutées au temps total de la manche.

**9.2.1.1.2** Deuxième infraction: Pénalité de 20 secondes.

**9.2.1.1.3** Troisième infraction: Pénalité de 120 secondes.

**9.2.1.1.4** En cas de mauvaise position du logo et/ou du numéro, un avertissement préalable sera donné.

## 10. Documents supplémentaires obligatoires

Tout ce qui figure dans ce document est complété par la Normative Technique Générale et le Code Disciplinaire.

### 10.1 Normative Technique Générale

Ce document constitue le cadre technique général régissant toutes les compétitions Mach25 Gaming. Il définit les responsabilités, les processus d'inscription, les règles opérationnelles, les procédures en salle, les sanctions et les règles de design. Il sert de pilier complémentaire au Règlement de Compétition et au Code Disciplinaire.

### 10.2 Code Disciplinaire

Ce document établit le cadre disciplinaire officiel de Mach25Gaming : infractions, sanctions, procédures de réclamation, rôle des arbitres, comité de compétition et Tribunal d'Arbitrage. Il inclut une table exhaustive de sanctions, classées en fautes légères, graves et disqualificatoires, ainsi que les critères d'aggravation. Il régle les mesures conservatoires, la prescription, la confidentialité et le système de réduction de sanctions (Fair Play et RPC).

## 10.3 Régulation Ranking Mach25

Le Ranking Mach25 est le système officiel de classement utilisé pour ordonner les équipes selon leur performance. Il définit les critères de points, les méthodes de départage, les règles de conduite et les procédures de mise à jour du classement.

## 11. Communications officielles

Toutes les équipes peuvent contacter l'organisation via [contact@mach25gaming.com](mailto:contact@mach25gaming.com).

L'organisation tentera de répondre rapidement, mais pas nécessairement immédiatement.

Les jours de compétition, l'e-mail ne sera pas opérationnel dans les heures précédant la manche ni pendant les courses. Il est recommandé de contacter l'organisation à l'avance.

### 11.1 Clause de non-responsabilité

Le règlement et le code disciplinaire constituent le cadre normatif de la compétition et ne peuvent être contestés tant que les règles sont claires.

Aucune information donnée dans la catégorie Doutes ou durant les retransmissions – qu'elle provienne d'un collaborateur ou d'un membre de l'organisation – n'aura priorité sur le règlement.

## 12. Liens utiles

Site officiel : [www.mach25gaming.com](http://www.mach25gaming.com)

Retransmission : YouTube Mach25Gaming (disponible en espagnol et en anglais)