



# **RÈGLEMENT TECHNIQUE GÉNÉRAL**

## DES COMPÉTITIONS ORGANISÉES PAR MACH25 GAMING

*Mis à jour au 15/02/2026*

# 1. Cadre Général de la Réglementation Technique

## 1.1 Objet et champ d'application

1.1.1 La présente Réglementation Technique établit les procédures, règles opérationnelles et critères généraux applicables à toutes les compétitions organisées par Mach25 Gaming (M25G), indépendamment du format ou du système de compétition utilisé.

## 1.2 Relation avec d'autres Documents Réglementaires

1.2.1 Ce document complète le Règlement de Compétition, qui régit le fonctionnement spécifique de chaque compétition organisée par Mach25 Gaming, ainsi que le Code Disciplinaire, chargé de réguler les infractions, les sanctions applicables et de définir les organes d'arbitrage et leurs compétences.

1.2.1.1 En cas de conflit entre les réglementations des documents, le Règlement de Compétition prévaudra. Si le conflit persiste, le Code Disciplinaire aura priorité sur la présente Réglementation Technique.

## 1.3 Acceptation de la Réglementation

1.3.1 Toutes les personnes et équipes participantes acceptent intégralement cette réglementation et reconnaissent l'existence et l'acceptation des autres documents officiels du cadre réglementaire de M25G.

# 2. Équipe

## 2.1 Définition d'une Équipe et Gestion de son Identité

2.1.1 Est considérée comme équipe toute entité disposant d'un nom et d'un logo originaux, d'un nombre minimum de pilotes actifs (le nombre exact dépendra de chaque compétition) et d'un Team Manager ou représentant officiel chargé des communications avec l'organisation.

2.1.1.1 L'identité de l'équipe (nom et logo) ne doit pas prêter à confusion avec d'autres équipes ni porter atteinte aux droits de tiers.

2.1.1.2 L'identité de l'équipe ne pourra être modifiée durant la saison que par le biais d'une communication entre la direction de l'équipe et M25G.

2.1.1.2.1 La procédure devra être initiée par l'intéressé via courrier électronique, et M25G demandera les informations nécessaires pour vérifier la faisabilité du changement selon une série de critères.

2.1.1.3 L'identité de l'équipe ne pourra être modifiée qu'une seule fois durant la saison.

2.1.1.3.1 Mach25 Gaming pourra demander toute information jugée nécessaire afin d'évaluer le maintien de l'identité sportive de l'équipe après toute modification pertinente (incluant, entre autres, changement de nom, structure interne, effectif ou représentation). Après analyse de la documentation fournie, Mach25 Gaming pourra accorder ou refuser la vérification d'identité.

2.1.1.3.2 L'obtention de cette vérification permettra à l'équipe de conserver les points, résultats et archives accumulés tant dans la saison en cours que dans l'historique des compétitions. En cas d'échec de la vérification, Mach25 Gaming appliquera les mesures prévues par le présent règlement.

## 2.2 Composition de l'Équipe

### 2.2.1 Team Manager

2.2.1.1 Le Team Manager est le représentant principal de l'équipe auprès de l'organisation et agit comme interlocuteur officiel. Il est responsable de toutes les communications émises ou reçues par l'organisation.

2.2.1.2 Le Team Manager est responsable de formaliser l'inscription de l'équipe à la compétition. Il devra fournir toutes les informations requises concernant l'équipe et ses pilotes, telles que détaillées dans le formulaire d'inscription de chaque compétition.

### 2.2.2 Pilotes

2.2.2.1 Les pilotes représentent l'équipe en piste et sont les seuls habilités à participer aux sessions officielles de la compétition. Le nombre de pilotes requis pour s'inscrire ou participer à une course, un événement ou un championnat pourra varier selon les exigences spécifiques de chaque compétition.

2.2.2.2 Pour être considéré comme pilote inscrit, le participant devra remplir les conditions suivantes :

2.2.2.2.1 Disposer d'un compte PlayStation Network valide avec un ID incluant son nom réel ou un alias compétitif approuvé par l'organisation, et ne contenant aucun langage grossier, offensant, discriminatoire ou contraire à la réglementation en vigueur.

2.2.2.2.2 Accepter et respecter intégralement le règlement sportif, technique et le Code Disciplinaire de M25G, ainsi que les règles spécifiques de chaque compétition.

2.2.2.2.3 Utiliser exclusivement son propre compte personnel durant les sessions officielles. L'usage de comptes partagés, prêtés ou gérés par des tiers est interdit.

2.2.2.2.4 Respecter les exigences d'âge, licences, vérifications ou certifications supplémentaires que l'organisation pourrait établir pour certaines compétitions.

### 2.2.3 Logo

2.2.3.1 Chaque équipe devra enregistrer un logo officiel l'identifiant de manière unique dans toutes les compétitions organisées par Mach25 Gaming. Le logo sera considéré comme partie intégrante de l'identité corporative de l'équipe et devra rester cohérent durant toute la saison.

2.2.3.2 Le logo présenté devra respecter les critères suivants :

Être une création originale ou disposer des licences nécessaires.

Ne contenir aucun élément offensant, discriminatoire, violent ou contraire à la loi.

Ne pas enfreindre les droits d'auteur, marques déposées ou propriété intellectuelle de tiers.

Présenter une composition visuelle adaptée aux retransmissions, graphiques officiels et matériel promotionnel.

2.2.3.3 Le logo pourra être utilisé par Mach25 Gaming dans :

Les retransmissions et overlays graphiques.

Les classements, listes officielles et documents publics.

Le matériel promotionnel, communiqués et réseaux sociaux.

L'équipe autorise l'organisation à utiliser son logo exclusivement dans le cadre des compétitions et activités associées.

2.2.3.4 Toute modification du logo devra être communiquée à l'organisation et approuvée avant son utilisation.

2.2.3.4.1 L'organisation pourra refuser les modifications qu'elle juge altérer l'identité de l'équipe ou susceptibles de créer une confusion avec d'autres équipes ou marques.

2.2.4 Personnel supplémentaire

2.2.4.1 Les équipes peuvent disposer de personnel supplémentaire au sein de leur structure interne (analystes, communication, assistants, etc.). Il n'est pas obligatoire d'en informer Mach25 Gaming, sauf demande expresse pour raisons opérationnelles ou disciplinaires.

2.2.4.2 Tout membre du personnel supplémentaire, ainsi que toute personne agissant au nom de l'équipe, sera considéré comme partie de l'équipe à des fins disciplinaires. Toute infraction commise par ces personnes pourra entraîner des sanctions applicables à l'équipe, aux pilotes ou au Team Manager.

## **3. Inscriptions**

### **3.1 Formulaire d'inscription**

Tout participant souhaitant prendre part à une compétition organisée par M25G devra remplir le formulaire d'inscription correspondant. L'inscription ne sera valide qu'une fois le formulaire correctement envoyé et confirmé par l'organisation.

3.1.1 En s'inscrivant, le participant déclare avoir lu, compris et accepté intégralement le présent règlement ainsi que le Code Disciplinaire de M25G.

3.1.2 L'organisation pourra demander des informations ou documents supplémentaires pour vérifier l'identité du participant ou la validité des données fournies.

### **3.2 Frais de participation**

Selon la compétition, des frais de participation peuvent être exigés. Le montant, les modalités de paiement et les délais seront précisés dans les informations officielles.

3.2.1 Le paiement des frais, lorsqu'il est requis, est indispensable pour valider l'inscription.

3.2.2 Les frais seront remboursés si l'équipe ne parvient pas à se qualifier après la Phase Préliminaire (preQ), sauf exceptions dûment justifiées et approuvées par M25G.

### **3.3 Délais d'inscription**

3.3.1 Les délais seront fixés par M25G et communiqués dans les informations officielles.

3.3.2 Les inscriptions hors délai ne seront acceptées que sur autorisation expresse de M25G.

3.3.3 L'organisation pourra modifier les délais pour raisons opérationnelles, techniques ou sportives.

3.3.4 L'inscription sera considérée comme formalisée lorsque le formulaire aura été correctement envoyé, les

données validées et, le cas échéant, les frais payés.

### **3.4 Nombre minimum (et maximum) de pilotes**

3.4.1 Certaines compétitions peuvent exiger un nombre minimum de pilotes par équipe.

3.4.1.2 Le non-respect de ce minimum pourra invalider l'inscription.

3.4.1.3 Certaines compétitions peuvent également fixer un nombre maximum de pilotes.

### **3.5 Inscription des pilotes et marché des transferts**

3.5.1 Aucun pilote ne peut être inscrit dans deux équipes simultanément au sein d'une même compétition.

3.5.2 Les pilotes ne peuvent changer d'équipe que si la compétition dispose d'un Marché des Transferts actif ou en dehors de la période compétitive.

3.5.2.1 Le Team Manager doit notifier tout mouvement de pilotes à l'organisation.

### **3.6 Places garanties**

3.6.1 Certaines équipes peuvent disposer d'une place garantie pour la saison.

3.6.2 Ces places peuvent être attribuées pour mérites sportifs ou engagements contractuels.

3.6.3 Les équipes doivent néanmoins respecter toutes les exigences réglementaires.

3.6.4 La place garantie pourra être révoquée en cas d'infraction grave.

### **3.7 Engagement de participation**

Les équipes et pilotes s'engagent à respecter les décisions de l'organisation et à maintenir une attitude respectueuse et sportive.

## **4. Définition et Publication du Format de Compétition**

### **4.1 Structure du format sportif**

Le format sera défini par M25G et pourra inclure preQ, saison régulière, éliminatoires, finales, etc.

### **4.2 Détermination et ajustements**

Le format spécifique sera publié dans le règlement particulier de chaque compétition.

### **4.3 Conception et modification**

M25G se réserve le droit de modifier le format pour raisons opérationnelles, techniques ou sportives.

## **5. Récompenses**

### **5.1 Prix et règles d'attribution**

5.1.1 Les prix éventuels seront annoncés dans les informations officielles.

5.1.2 L'organisation pourra retenir ou révoquer les prix en cas d'infractions graves.

## **6. Système de Points**

### **6.1 Attribution des points**

6.1.1 Le système de points sera défini dans le règlement spécifique de chaque compétition.

6.1.2 En cas d'égalité, les critères suivants s'appliqueront :

6.1.2.1 Plus grand nombre de points dans la dernière manche disputée.

6.1.2.2 Comparaison des manches précédentes.

6.1.2.3 Position dans le ranking M25G avant la compétition.

6.1.2.4 Tirage au sort en dernier recours.

## **7. Connectivité et Stabilité de Session**

### **7.1 Exigences de connexion**

7.1.1 Chaque pilote doit garantir une connexion stable. L'usage du WiFi est déconseillé.

7.1.1.1 L'organisation pourra exclure un pilote dont la connexion est insuffisante.

7.1.1.2 Un remplaçant pourra être désigné dans les 5 minutes suivant la notification.

## **8. Procédure d'Entrée en Salle et Respect des Horaires**

### **8.1 Entrée en salle**

8.1.1 Les pilotes doivent entrer dans la salle à l'heure indiquée.

8.1.2 Un temps d'attente maximum pourra être fixé.

8.1.3 Les instructions du directeur de course doivent être respectées.

## **9. Dispositions Techniques Obligatoires**

### **9.1 Utilisation du bouton START**

9.1.1 L'usage du bouton START est interdit durant les sessions officielles.

9.1.2 Toute utilisation pourra faire l'objet d'une réclamation.

9.1.3 La sanction minimale sera de +2 secondes.

## **9.2 Interdiction de provoquer un drapeau jaune**

9.2.1 Interdiction absolue de provoquer volontairement un drapeau jaune.

## **9.3 Homologation des pneus**

9.3.1 Les deux essieux doivent utiliser des pneus de même dureté.

# **10. Conduite en Compétition et Procédure Disciplinaire**

## **10.1 Connaissance et respect de la réglementation**

10.1.1 Tous les participants doivent connaître et respecter la réglementation applicable.

10.1.2 Les pilotes doivent anticiper les risques et respecter les parallèles lorsque possible.

10.1.3 Toute action préjudiciable pourra être réclamée via le formulaire officiel.

10.1.4 Le Code Disciplinaire régit l'arbitrage et les sanctions. En cas de conflit, le règlement spécifique de la compétition prévaudra.

# **11. Livrées des Voitures**

Les équipes peuvent utiliser des livrées personnalisées, sous réserve de respecter les directives établies.

## **11.1 Réglementation**

11.1.1 Il est interdit d'inclure :

Langage grossier ou provocateur.

Mentions ou logos d'autres compétitions sans autorisation.

11.1.1.1 Les sanctions seront appliquées selon la récurrence :

Première infraction : +10 secondes

Deuxième : +20 secondes

Troisième : +120 secondes

# **12. Communications Officielles**

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

## **12.1 Clause de non-responsabilité**

Le Règlement Officiel, la Réglementation Technique et le Code Disciplinaire constituent le seul cadre réglementaire applicable.

Aucune information communiquée via Discord, réseaux sociaux ou retransmissions n'aura priorité sur ces documents.

