



CÓDIGO DISCIPLINARIO

MACH25 GAMING

Actualizado a fecha 15/02/2026

1. Procedura disciplinare Mach25Gaming

1.1 Apertura del procedimento

Qualsiasi infrazione agli articoli contenuti nella tabella delle sanzioni, così come qualsiasi violazione del Codice di Condotta, del Codice Etico, delle sanzioni commerciali o di altri documenti normativi che fanno parte del presente regolamento o di documenti correlati, potrà dare luogo all'apertura di un procedimento disciplinare.

1.2 Modifica della normativa

Mach25 Gaming, in qualità di ente organizzatore, si riserva il diritto di modificare, tramite adattamento o ampliamento, questo e altri documenti normativi, con l'unico obiettivo di garantire il corretto svolgimento dei propri campionati e/o eventi.

1.3 Termini per i reclami e l'apertura dei procedimenti disciplinari

1.3.1 Il termine dipenderà dalla natura del reclamo.

1.3.1.1 Per aprire un procedimento sanzionatorio o presentare reclami relativi a quanto accaduto in gara, il termine sarà fino alle 15:00 (GMT+1) del giorno successivo alla giornata/mancata/gara disputata.

1.3.1.2 Per quanto riguarda le violazioni del Codice di Condotta o del Codice Etico, le sanzioni potranno essere applicate in qualsiasi momento attraverso i canali comunicativi indicati dall'organizzazione della competizione o da Mach25 Gaming nel regolamento della competizione in cui si è verificato l'incidente.

1.3.2 I reclami saranno presentati tramite modulo sul sito web o, qualora non fosse operativo, inviando una schermata compilata via e-mail a contact@mach25gaming.com.

2. Gli organi disciplinari

2.1 Arbitri

2.1.1 Gli arbitri sono responsabili di sanzionare le infrazioni che si verificano durante la sessione, incluse le fasi di preparazione e conclusione.

2.1.2 Gli arbitri possono agire d'ufficio se rilevano errori nella configurazione della stanza o nei tempi di accesso dei partecipanti, potendo trasmettere le loro osservazioni al comitato di competizione.

2.1.3 Gli arbitri non proporranno sanzioni per incidenti avvenuti durante la gara, salvo nei casi di estrema gravità che possano comportare infrazioni squalificanti.

2.2 Comitato di competizione

2.2.1 Risolverà i reclami presentati dai partecipanti o dagli arbitri dopo la conclusione della sessione.

2.2.2 Potrà agire su richiesta di parte o d'ufficio nei casi gravi che possano danneggiare la competizione. Sarà composto da un gruppo di persone, includendo almeno un membro della direzione di Mach25 Gaming (M25G).

2.2.3 Le decisioni saranno pubblicate sul sito ufficiale della competizione entro un massimo di 96 ore dalla fine della gara, salvo cause di forza maggiore. Se fosse necessario più tempo, il caso passerà al Tribunale Arbitrale.

2.2.4 Le decisioni potranno essere appellate presso il Tribunale Arbitrale inviando un'e-mail a contact@mach25gaming.com, indicando il numero dell'incidente, una descrizione chiara dei fatti, la proposta di risoluzione e le prove pertinenti. Il termine per presentare ricorso sarà di 24 ore dalla pubblicazione dell'incidente, salvo nei casi disciplinari di condotta molto grave.

2.2.4.1 L'oggetto dell'e-mail dovrà indicare la ragione del ricorso. Nel corpo del messaggio dovrà essere redatto il motivo dell'appello e la giustificazione necessaria affinché possa essere valutato dall'organizzazione.

2.2.4.2 L'organizzazione risponderà al ricorso entro un massimo di 24 ore, pubblicando la risposta sul sito ufficiale della competizione. Potrà inoltre rispondere via e-mail alla squadra ricorrente.

2.2.4.2.1 La risposta potrà essere positiva o negativa, oppure il ricorso potrà essere respinto se non completo nei tempi e nelle modalità richieste.

2.2.4.2.1.1 La presentazione di un ricorso non garantisce in alcun caso la modifica della decisione iniziale. La modifica avverrà solo in presenza di un errore chiaro, evidente e flagrante.

2.3 Tribunale Arbitrale

2.3.1 È il massimo organo disciplinare all'interno dell'ecosistema Mach25 Gaming (M25G), incaricato di rivedere le decisioni del comitato e di risolvere i casi non risolti da quest'ultimo.

2.3.2 Sarà composto da un membro di ciascun organismo e da uno o più membri della direzione di M25G, potendo convocare rappresentanti delle squadre coinvolte se ritenuto necessario.

2.3.3 La partecipazione alla competizione implica l'accettazione di tutte le decisioni prese dal Tribunale Arbitrale.

3. Prescrizione

3.1 Le infrazioni commesse durante la gara saranno prescritte una volta scaduto il termine per i reclami stabilito nel presente documento o nella normativa specifica della competizione.

3.1.1 Salvo indicazione contraria, nelle competizioni online il termine per i reclami sarà fino alle 15:00 del giorno successivo alla gara.

3.1.1.1 Nelle competizioni in presenza, i reclami dovranno essere presentati immediatamente dopo la fine della gara, salvo indicazione contraria.

3.2 Le infrazioni al Codice di Condotta o al Codice Etico avranno una validità di 3 mesi per le infrazioni gravi o di 6 mesi per quelle molto gravi.

4. Misure cautelari

Nel caso di infrazioni da risolvere tramite procedimento disciplinare che, per la loro natura o particolarità, possano influire sullo svolgimento, l'integrità o il risultato della competizione, l'organo disciplinare competente potrà adottare le misure cautelari ritenute adeguate per salvaguardare la competizione, la posizione degli altri interessati e una concorrenza equa.

5. Riservatezza

5.1 Informazioni pubblicate nelle sanzioni

Le sanzioni saranno pubblicate indicando la squadra reclamante e il minuto dell'azione, specificando se l'intervento è stato d'ufficio.

5.2 Riservatezza dei procedimenti disciplinari

I procedimenti disciplinari saranno condotti con la massima riservatezza possibile, salvo quando la tutela dell'integrità e dell'immagine della competizione renda opportuna la divulgazione di determinati elementi.

6. Tabella delle sanzioni per incidenti in gara e altre azioni punibili

Il grado della sanzione sarà applicato in funzione delle conseguenze dell'incidente (tempo perso, posizioni guadagnate o perse, danni) e/o della natura dell'azione (intenzionalità, contesto e recidiva).

L'organizzazione si riserva il diritto di adattare il contenuto della presente tabella delle sanzioni a qualsiasi circostanza derivante da aggiornamenti del gioco, errori, bug, exploit o altri fattori che richiedano interpretazione e valutazione da parte del team arbitrale.

6.1 Situazioni di gara

6.1.1 Piccoli contatti che non causano un danno significativo o che sono il risultato di incidenti fortuiti, che non meritano una sanzione temporale ma devono essere segnalati. In caso di reiterazione nella stessa sessione o in sessioni successive, l'organizzazione potrà applicare penalità da 2 a 4 secondi.

6.2 Infrazioni lievi

6.2.1 Sono considerate infrazioni lievi quelle azioni di scarsa gravità che, tuttavia, sono sanzionabili per aver causato un danno a una o più squadre o per aver conferito un vantaggio indebito all'autore dell'infrazione.

6.2.2 Tutte le infrazioni lievi saranno registrate nello storico delle infrazioni di M25G.

6.2.3 In caso di reiterazione di infrazioni lievi, gli organi di competizione si riservano il diritto di applicare aggravanti alle sanzioni temporali, descrivendo e giustificando adeguatamente tale decisione.

6.2.4 In base al contesto di ciascun incidente

Azione	Livello	Sanzione
1 – Colpire un avversario provocando una perdita di posizione o una lieve uscita di pista. Il livello applicato sarà quello la cui sanzione supera il tempo perso dal(i) pilota(i) danneggiato(i).	L1.1 L1.2 L1.3	+3" +5" +7" o più
2 – Zigzag/Wavings (minimo 3 cambi di direzione dimostrabili a meno di 2" dal pilota reclamante)	L2.1 L2.2	+1" +3" o più
3 – Eliminare la penalità imposta dal gioco sulla traiettoria frenando l'avanzamento di un pilota. Dipenderà dal tempo perso dal(i) pilota(i) coinvolto(i).	L3.1 L3.2 L3.3	+2" +5" +10" o più
4 – Eliminare la penalità effettuando movimenti bruschi e innaturali per ridurre l'effetto della penalità imposta dal gioco (L4.1 e L4.2), oppure sfruttando elementi esterni alla pista (erba o vie di fuga) con lo stesso scopo, o per ostacolare l'avanzamento di un pilota (L4.3). Dipenderà dal giudizio dei commissari.	L4.1 L4.2 L4.3	Avvertimento +2" o più +5" o più
5 – Contatti o situazioni di gara evitabili che causano danni a uno o più veicoli, senza comportare perdita di posizione o uscita di pista (a discrezione dei commissari in base alle conseguenze).	L5.1 L5.2 L5.3	Avvertimento +2" +5" o più
6 – Condotta pericolosa nei confronti degli altri piloti, sia non rispettando le regole delle bandiere (bandiera gialla), sia provocando situazioni che potrebbero portare a un incidente anche senza conseguenze rilevanti, come lampeggiare con i fari o altro.	L6.1 L6.2 L6.3	Avvertimento +2" +5" o più
7 – In qualifica prima della gara Colpire un avversario provocando una perdita di posizione o una lieve uscita di pista quando entrambi i piloti sono in giro lanciato. Sanzione applicata al termine della gara.	L7.1 L7.2	+1" +3" o più
8 – In ShootOut (qualifica senza gara) Colpire un avversario provocando perdita di posizione o lieve uscita di pista (7.1), ostacolare un pilota in giro lanciato quando l'infrattore non è in giro lanciato (7.2), altre interferenze possibili (7.1 / 7.2 / 7.3). Sanzione applicata alla posizione finale dello ShootOut.	L8.1 L8.2 L8.3	+3 posizioni +5 posizioni variable
9 – Provocare volontariamente una bandiera gialla in pista, sia in qualifica, in gara o all'ingresso del traguardo.	L9.1 L9.2 L9.3	+3" +5" +10"
10 – Circolare brevemente in senso contrario, frontalmente o in retromarcia, senza intenzione di ostacolare, causando una lieve perdita di tempo a uno o più rivali.	L10.1 L10.2 L10.3	Avvertimento +3" +10"
11 – Frenata eccessiva (Brake Checking) nelle fasi di formazione o partenza, provocando piccoli contatti o disordine.	L11	Variable
12 – Uso improprio della chat testuale durante la sessione, inviando messaggi inutili che disturbano o distraggono.	L12.1	+2"
13 – Sfruttare i limiti della pista per ottenere un vantaggio, sia in tempo che in posizioni, è vietato. Qualsiasi superficie oltre le linee bianche e i cordoli è considerata fuori pista. Nei casi in cui non vi sia guadagno di posizione, sorpasso o vantaggio di tempo evidente (+0,5"), possono essere emessi fino a due avvertimenti prima dell'applicazione di una sanzione.	L13.1	+5" (pour chaque infraction après avertissements)
14 – Contatti lievi che non causano uscita di pista o perdita di posizione, ma che provocano una lieve perdita di tempo o sono motivati da manovre rischiose o eccessive.	L14.1 L14.2	+1" +3" o più
15 – Causare, tramite contatto o manovra, a un altro pilota l'applicazione di una penalità di tempo imposta dal gioco. Non saranno penalizzate le azioni in cui la penalità è conseguenza di una decisione del pilota interessato, che approfitta delle circostanze per superare o violare i limiti della pista.	L15.1	Variable (a seconda della penalità imposta dal gioco)

6.3 Infrazioni gravi

6.3.1 Sono considerate infrazioni gravi tutte le azioni significative che rispettano i parametri stabiliti nella tabella corrispondente e che causano un danno a una o più squadre o comportano un vantaggio indebito per l'autore dell'infrazione.

6.3.2 Tutte le infrazioni gravi saranno registrate nello storico delle infrazioni di M25G.

6.3.3 In caso di reiterazione di infrazioni gravi, gli organi di competizione si riservano la facoltà di applicare aggravanti alle penalità di tempo, descrivendo e giustificando tale decisione, potendo persino elevare la sanzione a infrazione squalificante.

Azione	Livello	Sanzione
1 – In qualifica Ostacolare, senza essere in giro veloce, un pilota che è in giro veloce, in modo dimostrabile, durante il suo tentativo di qualifica.	G1.1 G1.2	+5" +10"
2 – Ostacolare mentre si viene doppiati. (DQ se l'azione si prolunga per più di un giro o se il pilota trattiene volontariamente un avversario, ecc.)	G2.1 G2.2 G2.3 G2.4	+3" +5" +10" DQ
3 – Situazioni che provocano un'uscita di pista con grave perdita di tempo ma senza perdita di posizione. Il livello applicato sarà quello la cui sanzione supera il tempo perso dal(i) pilota(i) danneggiato(i).	G3.1 G3.2 G3.3 G3.4	+3" +6" +10" +15" o più
4 – Contatti o situazioni che provocano la perdita di 2 o più posizioni. Il livello applicato sarà quello la cui sanzione supera il tempo perso dal(i) pilota(i) danneggiato(i).	G4.1 G4.2 G4.3 G4.4	+5" +10" +15" +25" o più
5 – Rientri in pista pericolosi che provocano perdita di posizione e/o perdita di tempo a uno o più piloti.	G5.1 G5.2 G5.3	+5" +10" +25" o più
6 – Collisione con un pilota durante l'uscita dalla corsia box, interrompendo la traiettoria del pilota che arriva a maggiore velocità.	G6.1 G6.2	+5" +10" o più
7 – Chiudere la porta in ritardo in modo chiaro, evidente e/o temerario, oppure colpire un pilota che tenta il sorpasso, in modo dimostrabile, senza provocare uscita di pista ma causando una lieve perdita di tempo o una perdita di posizione.	G7.1 G7.2 G7.3	+2" +4" +6" o più
8 – Chiudere la porta in ritardo in modo chiaro, evidente e/o temerario, oppure colpire violentemente un pilota che tenta il sorpasso, in modo dimostrabile, provocando uscita di pista, grave perdita di tempo e/o perdita di posizione (secondo gravità e reiterazione).	G8.1 G8.2 G8.3 G8.4	+3" +5" +10" +15" o più
9 – Non rispettare il parallelo in rettilineo o in curva (quando possibile), spingendo uno o più rivali fuori pista, contro un muro o in una situazione che comporta perdita di tempo e/o posizioni.	G9.1 G9.2 G9.3	+3" +6" +10" o più
10 – Utilizzare il pulsante START durante la qualifica o la gara. Va da un uso minimo (G10.1) al teletrasporto ai box (G10.3) o a casi più gravi (DQ). In caso di uso in qualifica, la sanzione sarà aggiunta al tempo finale di gara.	G10.1 G10.2 G10.3 G10.4	+5" +10" +20" DQ

Azione	Livello	Sanzione
11 – Frenare deliberatamente sul rettilineo con l'intenzione di ostacolare o bloccare un rivale, o di provocare un contatto. La sanzione dipenderà dalla natura dell'azione e/o dalle sue conseguenze.	G11.1 G11.2 G11.3 G11.4	+2" +5" +10" +15" o più
12 – Utilizzare simultaneamente pneumatici di mescole differenti.	G12.1	+120"
13 – Percorrere più di una curva in senso contrario, frontalmente o in retromarcia, senza intenzione di ostacolare oppure ostacolando uno o più rivali guidando contromano. (DQ secondo gravità o recidiva).	G13.1 G13.2	+20" +DQ
14 – Utilizzare il freno a mano nelle frenate o nei passaggi in curva con l'intenzione di modificare il comportamento del veicolo, configurando una guida innaturale. Il suo uso è consentito alla partenza dalla griglia e in altre situazioni giustificate.	G14.1 G14.2 G14.3	+5" +10" +25" o più
15 - Provocare intenzionalmente una falsa partenza o tentare di ottenere un vantaggio generando deliberatamente una falsa partenza.	G15.1	+10" o più DQ
15 – Altre azioni considerate sanzionabili dai commissari, siano esse lievi o gravi, incluse il wallride o lo sfruttamento di bug del gioco o altre azioni non specificate nel regolamento.	G16.1	Variable

6.4 Infrazioni squalificanti

6.4.1 È considerata infrazione squalificante qualsiasi azione di estrema gravità, indipendentemente dal fatto che comporti o meno conseguenze rilevanti per uno o più avversari.

6.4.2 Le infrazioni squalificanti possono comportare l'eliminazione di un partecipante o una penalità sotto forma di tempo aggiuntivo. In alcune competizioni, a causa del loro sistema di punteggio o formato dei risultati, l'infrazione squalificante può essere espressa come una penalità di 120 secondi sul tempo totale di gara, oppure prendendo come riferimento il tempo del pilota che ha concluso la prova con il peggior crono, in caso di caduta o ritiro.

Azione	Livello	Sanzione
1 – Collisioni deliberate (dimostrabili)	D1	DQ
2 – Condotta pericolosa (retromarcia, provocare bandiere gialle, azioni ad altissimo rischio che causano incidenti multipli)	D2.1 D2.2	+15" DQ
3 – Essere responsabile di un grave incidente, preceduto da un'azione eccessiva, che coinvolge seriamente 3 o più piloti, comportando perdita di posizione e danni multipli.	D3.1 D3.2	+30" DQ
4 – Arrivare in ritardo rispetto all'orario limite stabilito per accedere alla stanza (D4.1) oppure farlo a sessione iniziata (qualifica o gara) (D4.2)	D4.1 D4.2	+5" o no Q DQ
5 – Partecipare con un veicolo diverso da quello stabilito (la decisione può essere presa immediatamente al momento della rilevazione o al termine della gara). Se avviene in qualifica o shootout, il team reclamante dovrà fornire prove.	D5.1	DQ
6 – Non rispettare la normativa relativa alla partecipazione dei piloti, purché la regola non sia contraddetta dal regolamento specifico della competizione.	D6.1	DQ
7 – Manipolazione del software o del veicolo.	D7.1	DQ

Azione	Livello	Sanzione
8 – Formulare commenti nella chat della stanza utilizzando un linguaggio volgare o inappropriato nei confronti di altri concorrenti, membri dell'organizzazione, casters o altri (variabile a seconda dell'azione e del contesto). Valutazione dei commissari.	D8.1 D8.2 D8.3	Avvertimento +10" DQ
9 – Mancare di rispetto o formulare critiche pubbliche ingiustificate contro l'organizzazione tramite qualsiasi mezzo pubblico, oppure pubblicare informazioni manipolate, distorte o non veritiere. La sanzione sarà applicata alla squadra, anche se potrebbe essere individuale.	D9.1 D9.2 D9.3	DQ 6 mesi Sanzione indefinita

6.5 Danni al veicolo

6.5.1 I danni causati da incidenti che coinvolgono uno o più partecipanti comporteranno un'aggiunta di tempo per l'autore o gli autori dell'incidente. Il tempo aggiunto non dipenderà dal tempo perso dal pilota colpito, ma dai danni provocati.

6.5.2 La quantità di tempo da aggiungere varierà in base alla configurazione dei danni meccanici nella stanza e alle specifiche di ciascun campionato.

6.5.3 Se i danni sono configurati come lievi, le penalità saranno:

Danni alle sospensioni: +2" per parte danneggiata

Danni alla carrozzeria: +3" per parte danneggiata

Danni al motore: +5"

6.5.4 Se i danni sono configurati come gravi, le penalità saranno:

Danni alle sospensioni: +5" per parte danneggiata

Danni alla carrozzeria: +10" per parte danneggiata

Danni al motore: +20"

6.5.5 In caso di modifiche alle opzioni di configurazione dei danni del videogioco Gran Turismo, o se tale configurazione subisce variazioni significative, l'organizzazione si riserva il diritto di reinterpretare queste penalità di tempo.

6.6 Attenuanti o riduzione della sanzione (FP e RPC)

6.6.1 Fair Play (FP)

Le sanzioni potranno essere attenuate se, a giudizio dei commissari, l'autore dell'infrazione dimostra riconoscimento e sportività (fair play) durante la gara. Non sarà mai obbligatorio restituire la posizione o rallentare dopo aver provocato un incidente, ma se ciò avviene sarà valutato positivamente.

6.6.1.1 La riduzione per fair play potrà arrivare fino al 100 %.

6.6.1.1.1 Se l'applicazione della riduzione genera un valore decimale, la sanzione sarà espressa al decimo,

arrotondando per eccesso se necessario.

6.6.1.2 In caso di riduzione FP, questa sarà riportata nel rapporto pubblico delle sanzioni della giornata, manche o gara.

6.6.1.2.1 Sarà indicata la percentuale applicata, seguita da FP tra parentesi.

6.6.2 Reduced Penalty Criteria (RPC)

Sono considerate RPC quelle circostanze eccezionali e debitamente giustificate che, a giudizio dei commissari, permettono di applicare una riduzione parziale della sanzione.

6.6.2.1 La riduzione massima sarà del 50 % della penalità assegnata.

6.6.2.2 La riduzione potrà essere applicata solo in situazioni molto specifiche in cui, pur essendo l'azione chiaramente sanzionabile secondo la tabella delle penalità, il contesto di pista o di gara non offriva al pilota una ragionevole alternativa per evitare l'incidente. Potrà inoltre applicarsi quando la manovra, pur essendo tecnicamente sanzionabile, ha evitato conseguenze più gravi o ridotto l'impatto potenziale dell'incidente.

6.6.2.3 Le squadre, nel presentare reclami o appelli, potranno indicare se ritengono che la riduzione debba essere applicata.

6.6.2.4 La riduzione sarà riportata nel documento delle sanzioni.

6.7 Cumulo delle sanzioni

6.7.1 Tutte le sanzioni saranno registrate in un archivio interno dell'organizzazione. Le squadre che accumulano tre o più sanzioni nella stessa gara, o sanzioni in due gare consecutive, potranno essere notificate. Tale notifica sarà inviata all'indirizzo e-mail fornito da ciascuna squadra.

6.7.2 L'organizzazione potrà avvertire o sanzionare una squadra o un pilota in base al loro comportamento.

6.7.3 Potranno essere imposte sanzioni aggiuntive a piloti o squadre in caso di recidiva dopo essere stati precedentemente contattati.

6.8 Sistema di bonus per comportamento in pista (SB)

6.8.1 Tutte le squadre che non ricevono penalità di tempo per incidenti con altri piloti otterranno un bonus di 2 punti nei risultati finali della giornata o manche (Sportsmanship Bonus – SB). Questi punti non saranno assegnati nelle competizioni, giornate, manche o gare in cui sia specificato diversamente o in cui la loro applicazione vari tra le prove.

Le penalità di tempo o posizione derivanti da incidenti che non comportano danni o svantaggi per altri piloti (design, uso del tasto start, freno a mano, ecc.) non influiranno sulle ricompense per fair play.

6.8.1.1 Alcuni casi di questo tipo potrebbero comunque influire sulla ricompensa se l'ente incaricato delle revisioni post-gara lo ritiene opportuno.

7. Reclami impropri o privi di rigore

7.1 Le squadre che fanno un uso improprio del diritto di reclamo o presentano reclami ingiustificati contro una o più squadre potranno essere sanzionate con la perdita totale o parziale dei punti dopo reiterazione e previo avvertimento.

7.2 Le squadre saranno responsabili di compilare correttamente e nei tempi previsti il modulo di reclamo e di inviarlo all'organizzazione tramite i canali stabiliti in questo documento. Qualsiasi via extra-ufficiale non sarà considerata valida in alcun caso.



