

VERSIÓN

2.0 · Mayo 2026

DOC

REG-DEP-2026-NUR



24H NÜRBURGRING SERIES · TEMPORADA 2026

# REGLAMENTO DEPORTIVO

Serie de resistencia en Assetto Corsa sobre el Nürburgring Nordschleife. Cinco eventos. Tres categorías. Una final de 24 horas.

PLATAFORMA · ASSETTO CORSA

CIRCUITO · NÜRBURGRING NORDSCHLEIFE

CATEGORÍAS · GT3 · GT4 · TCR

ORGANIZA

DIRECCIÓN DEPORTIVA GRID

# ÍNDICE

---

<b>CAP. I</b>	Disposiciones Generales	Arts. 1-4
<b>CAP. II</b>	Calendario y Estructura del Campeonato	Arts. 5-7
<b>CAP. III</b>	Inscripciones, Equipos y Pilotos	Arts. 8-16
<b>CAP. IV</b>	Procedimientos de Carrera	Arts. 17-25
<b>CAP. V</b>	Penalizaciones y Licencias	Arts. 26-30
<b>CAP. VI</b>	Sistema de Puntuación	Arts. 31-36
<b>CAP. VII</b>	Grilla de las 24 Horas	Arts. 37-40
<b>CAP. VIII</b>	Autoridades Deportivas y BoP	Arts. 41-45
<b>CAP. IX</b>	Comunicación, Conducta y Streaming	Arts. 46-49
<b>CAP. X</b>	Premios	Arts. 50-53
<b>CAP. XI</b>	Disposiciones Finales	Arts. 54-56
<b>ANEXO</b>	Anexo Técnico — Referencia	—

# DISPOSICIONES GENERALES

## ART. 1 Denominación del Campeonato

1.1 El presente Reglamento regula el campeonato denominado «**GRID — 24h Nürburgring Series**», en adelante "el Campeonato", "GRID" o "la Serie".

1.2 La organización del Campeonato será ejercida por la **Dirección Deportiva de GRID**, en adelante "la Organización".

## ART. 2 Objeto y Alcance

2.1 El presente Reglamento establece las normas aplicables a todos los eventos del Campeonato: inscripción, conducta en pista, procedimientos de carrera, sistema de puntuación, penalizaciones y autoridades competentes.

2.2 Su cumplimiento es obligatorio para todos los equipos, pilotos y personal involucrado. La inscripción implica la aceptación expresa e incondicional de la totalidad de su contenido.

2.3 El Anexo Técnico (al final de este documento) integra el cuerpo normativo del Campeonato y posee igual carácter vinculante.

## ART. 3 Plataforma y Circuito

3.1 El Campeonato se disputará en **Assetto Corsa**. Las aplicaciones de uso obligatorio son: **Real Penalty**, **Start Lights** (semáforo de largada), **Rain FX** y **Weather FX**. Las versiones específicas, dependencias técnicas e instrucciones de instalación se detallan en el Anexo Técnico.

3.2 El circuito oficial será el **Nürburgring Nordschleife**, en su layout VLN/24h.

3.3 Mods, autos y dependencias serán publicados en el Anexo Técnico previo a cada temporada.

## ART. 4 Categorías

4.1 El Campeonato comprenderá tres (3) categorías:

- ▶ **GT3** — categoría principal, hasta cuarenta (40) inscripciones.
- ▶ **GT4** — categoría intermedia, hasta veinticuatro (24) inscripciones.
- ▶ **TCR** — categoría de turismos, hasta dieciséis (16) inscripciones.

4.2 El cupo máximo total de la grilla será de **ochenta (80) automóviles**.

4.3 Cada categoría disputará su propio campeonato. Los puntos no son transferibles entre categorías.

4.4 Los autos elegibles para cada categoría se definen en el Anexo Técnico.

# CALENDARIO Y ESTRUCTURA

## ART. 5 Estructura del Campeonato

5.1 El Campeonato se compone de **cinco (5) eventos**:

- ▶ Dos (2) carreras NLS (Nürburgring Langstrecken Sprint), de 1h30 cada una.
- ▶ Dos (2) carreras Qualy (Clasificatorias), de 3 horas cada una.
- ▶ Una (1) carrera final: las 24 Horas del Nürburgring.

5.2 Las NLS y Qualys conforman el **campeonato de temporada**. Las 24h son el evento final y único otorgante de premios económicos.

5.3 Existe una separación mínima de tres (3) semanas entre eventos.

## ART. 6 Calendario Oficial 2026

EVENTO	FECHA	DÍA Y HORARIO (ART)	DURACIÓN
NLS 1	Jueves 13 de agosto 2026	Jueves 21:00	1h30
NLS 2	Jueves 3 de septiembre 2026	Jueves 21:00	1h30
Qualy 1	Viernes 25 de septiembre 2026	Viernes 20:00	3h00
Qualy 2	Viernes 16 de octubre 2026	Viernes 20:00	3h00
24h Final	6-7 de noviembre 2026	Viernes 20:00	24h

6.1 Todos los horarios se expresan en hora oficial argentina (ART, UTC-3).

6.2 La Organización se reserva el derecho de modificar fechas u horarios por motivos justificados, con un mínimo de quince (15) días de anticipación.

## ART. 7 Sesiones Oficiales

7.1 Cada evento contará con las siguientes sesiones:

- ▶ **Práctica Libre:** 30 minutos previos a la clasificación.
- ▶ **Clasificación:** 20' (NLS) / 25' (Qualy) / 60' (24h).
- ▶ **Carrera:** según duración del Art. 5.

7.2 La inasistencia a Práctica Libre o Clasificación no impide la participación en la carrera, salvo en las 24h donde la Clasificación es de carácter **obligatorio**.

# INSCRIPCIONES, EQUIPOS Y PILOTOS

## ART. 8 Modalidades de Inscripción

8.1 Los equipos podrán inscribirse bajo dos modalidades:

- ▶ **Por evento individual.**
- ▶ **Season Pass:** inscripción única que habilita la participación en los cinco (5) eventos.

8.2 Valores oficiales temporada 2026:

CONCEPTO	VALOR (ARS)
Inscripción NLS (por evento)	\$ 15.000
Inscripción Qualy (por evento)	\$ 30.000
Inscripción 24h	\$ 50.000
<b>Season Pass (temporada completa)</b>	<b>\$ 110.000</b>
Fee 24h exclusiva (sin temporada previa)	\$ 100.000

8.3 El Season Pass representa un ahorro de **\$ 30.000 ARS** frente a la suma de inscripciones evento por evento.

8.4 Los pagos deberán acreditarse en la cuenta oficial de la Organización en los plazos establecidos. La falta de pago en término implicará la pérdida del cupo.

## ART. 9 Composición de Equipos

9.1 Cada equipo podrá estar conformado por un máximo de **seis (6) pilotos**.

9.2 **Durante las NLS:** composición libre. Los equipos pueden incorporar, sustituir o retirar pilotos sin restricciones entre las dos fechas NLS.

9.3 **A partir de la Qualy 1 inclusive:** la plantilla queda cerrada y no podrá modificarse hasta finalizar la temporada, salvo lo previsto en el Art. 11.

9.4 Cada equipo deberá designar un **Team Manager**, único interlocutor oficial frente a la Organización.

## **ART. 10 Participación en Múltiples Equipos**

10.1 Un piloto podrá correr en distintos equipos **únicamente durante las NLS.**

10.2 A partir de la Qualy 1 inclusive, ningún piloto podrá pertenecer a más de un equipo durante la temporada.

10.3 Los puntos otorgados en NLS corresponden al equipo, no al piloto (ver Art. 31). Un mismo piloto puede generar puntos para distintos equipos en distintas fechas NLS, según el equipo en el que esté inscripto en cada caso.

## **ART. 11 Bajas y Sustituciones**

11.1 Una vez cerrada la plantilla en Qualy 1, las sustituciones de pilotos sólo se admitirán por **imposibilidad personal grave debidamente acreditada.**

11.2 Toda solicitud de sustitución deberá presentarse por escrito al Race Director con un mínimo de cuarenta y ocho (48) horas de anticipación al evento, y será resuelta por la Dirección Deportiva.

11.3 Un piloto sustituto no podrá haber estado inscripto en ningún otro equipo durante la temporada.

## **ART. 12 Cambio de Categoría y Modelo entre Eventos**

12.1 **Cambio de categoría:** un equipo podrá cambiar de categoría entre eventos. La categoría declarada en cada inscripción será la única vinculante para ese evento.

12.2 Los puntos de campeonato son no transferibles entre categorías (Art. 4.3). El cambio de categoría implica iniciar la suma de puntos desde cero en la nueva categoría, sin arrastrar resultados previos.

12.3 **Cambio de marca o modelo:** una vez declarado el modelo de auto al inscribirse a la temporada (o a su primer evento), el equipo deberá mantenerlo durante toda la temporada dentro de la misma categoría. **Está prohibido cambiar de marca o modelo entre eventos.**

12.4 Esta restricción preserva la integridad competitiva frente a los ajustes de BoP entre eventos (Art. 45) y evita que los equipos persigan ventajas técnicas circunstanciales.

12.5 Sólo se admitirá un cambio de modelo si la Organización retira oficialmente el auto declarado de la lista de elegibles, en cuyo caso el equipo elegirá un reemplazo en consulta con la Dirección Deportiva.

12.6 Un cambio de categoría habilita la libre elección de modelo dentro de la nueva categoría, conforme al Anexo Técnico vigente.

### **ART. 13 Requisitos para Participar en las 24 Horas**

13.1 Para que un piloto sea elegible para correr las 24 Horas deberá cumplir, dentro del mismo equipo en el que se anote para la final, los siguientes requisitos en eventos previos de la temporada (NLS 1, NLS 2, Qualy 1 o Qualy 2):

- ▶ Haber registrado al menos **una (1) vuelta cronometrada bajo bandera verde.**
- ▶ La vuelta de salida de boxes (out-lap) no será contabilizada.
- ▶ La vuelta deberá haberse completado con el equipo al que pertenezca para las 24h.

13.2 El sistema de timing oficial será la única fuente válida para acreditar el cumplimiento.

13.3 Un piloto que no cumpla con el Art. 13.1 no podrá ser inscripto en la planilla oficial de pilotos de las 24h.

### **ART. 14 Equipos Exclusivos de la 24h**

14.1 Se admitirá la inscripción de equipos que no hayan participado en la temporada regular, exclusivamente para las 24h, bajo las siguientes condiciones:

- ▶ Pago del **100% adicional** sobre la inscripción base: \$ 100.000 ARS.
- ▶ No tendrán potestad para elegir el modelo de auto dentro de su categoría; la Organización asignará el vehículo entre los disponibles tras el cierre de inscripciones de los equipos de temporada.
- ▶ La aceptación de la inscripción dependerá de la existencia de cupo libre, una vez confirmados todos los equipos de temporada.

14.2 Los equipos exclusivos de la 24h **no son elegibles** para acceder al Top Qualifying ni a los beneficios derivados del campeonato de temporada (ver Cap. VII).

14.3 El fee adicional pagado por equipos exclusivos de la 24h se integrará al pozo de premios de la categoría correspondiente.

### **ART. 15 Plazos de Inscripción**

15.1 **Equipos de temporada:** la inscripción a la 24h se confirma automáticamente al haber adquirido el Season Pass o haberse inscripto a alguna fecha previa.

15.2 **Equipos exclusivos de la 24h:** pueden solicitar inscripción hasta siete (7) días corridos antes de la largada de la 24h.

15.3 La Organización publicará la grilla definitiva de la 24h **cinco (5) días antes** del evento.

## ART. 16 Reembolsos y Cancelaciones

16.1 **Cancelación voluntaria por parte del equipo** (sobre inscripciones individuales):

TIEMPO PREVIO AL EVENTO	REEMBOLSO
Más de catorce (14) días	70%
Entre catorce (14) y siete (7) días	30%
Menos de siete (7) días o no presentación	0%

16.2 **Season Pass:** no reembolsable a partir del primer evento disputado por el equipo. Antes del primer evento, aplica el mismo esquema del Art. 16.1.

16.3 **Cancelación o suspensión por parte de la Organización:** el equipo afectado tendrá derecho al reembolso total (100%) o, a su elección, a un crédito por el mismo monto aplicable a futuros torneos de GRID.

16.4 Las solicitudes de reembolso deberán enviarse por escrito al canal oficial de Administración con un mínimo de cuarenta y ocho (48) horas hábiles de anticipación. El pago se efectuará dentro de los quince (15) días corridos posteriores a la aprobación.

# PROCEDIMIENTOS DE CARRERA

## ART. 17 Procedimiento de Largada

17.1 Todas las carreras del Campeonato utilizarán formato **Rolling Start** (largada lanzada).

17.2 La largada se realizará separada por categorías, con un intervalo de **cuarenta y cinco (45) segundos** entre categorías. Orden de partida: **GT3 → GT4 → TCR**.

17.3 Durante la vuelta de formación está prohibido:

- ▶ Realizar adelantamientos.
- ▶ Romper la formación de doble columna mientras esté vigente.
- ▶ Provocar zigzagueos bruscos que comprometan al pelotón.
- ▶ Cruzar la línea de largada antes que el pole position.

17.4 La largada queda formalmente abierta cuando el pole position cruza la línea de largada. Toda violación constituye **Jump Start**, sancionado conforme al Cap. V.

## ART. 18 Banderas y Señalización

18.1 Se aplica el código de banderas internacional FIA con las siguientes precisiones:

- ▶ **Amarilla local:** prohibido adelantar en el sector señalado.
- ▶ **Amarilla doble:** reducción significativa de velocidad; prohibido adelantar.
- ▶ **Azul:** el piloto alcanzado debe facilitar el adelantamiento dentro de las tres (3) curvas siguientes.
- ▶ **Negra:** penalización individual; el piloto debe ingresar a boxes.
- ▶ **Negra con disco naranja:** daño mecánico; el piloto debe ingresar a boxes.
- ▶ **Negra y blanca dividida:** advertencia por conducta antideportiva.
- ▶ **Roja:** detención inmediata de la carrera.

## **ART. 19 Sistema de Neutralización**

19.1 El Campeonato utilizará el sistema **FCY (Full Course Yellow)** combinado con **Yellow Zone por sector**, ambos activados mediante limitador de velocidad.

### 19.2 **FCY (Full Course Yellow):**

- ▶ Velocidad máxima impuesta por limitador automático en toda la pista.
- ▶ Prohibido adelantar bajo cualquier circunstancia.
- ▶ Los autos deben mantener distancia segura sin agruparse artificialmente.

### 19.3 **Yellow Zone (por sector):**

- ▶ Velocidad reducida exclusivamente en el sector afectado, activada por limitador.
- ▶ Prohibido adelantar dentro del sector señalado.
- ▶ Al salir del sector, la velocidad y los adelantamientos quedan habilitados.

19.4 El incumplimiento del limitador o la realización de adelantamientos durante FCY o Yellow Zone será sancionado conforme al Cap. V.

## **ART. 20 Procedimientos en Pit Lane**

20.1 El límite de velocidad en pit lane será de **60 km/h** en todos los eventos.

20.2 El cambio de piloto sólo podrá efectuarse en el pit box asignado, con el auto detenido conforme a las herramientas del simulador especificadas en el Anexo Técnico.

20.3 El reabastecimiento de combustible, cambio de neumáticos y reparaciones se ajustarán al Anexo Técnico.

## **ART. 21 Pit Stops Obligatorios**

21.1 **NLS y Qualy:** cada equipo deberá utilizar un mínimo de **dos (2) pilotos distintos** durante la carrera. Sin imponer pit stop expreso, obliga en la práctica a realizar al menos una parada para cambio de piloto.

21.2 Para que un cambio de piloto sea válido a estos efectos, el piloto entrante deberá completar al menos una (1) vuelta cronometrada bajo bandera verde tras el cambio.

21.3 **24h:** no se imponen pit stops obligatorios. Los equipos administrarán libremente paradas, cambios de piloto, reabastecimientos y reparaciones según estrategia.

### **RECOMENDACIÓN**

Se recomienda enfáticamente, sin sanción asociada, que ningún piloto exceda las **tres (3) horas continuas** de manejo durante las 24h. El equipo es responsable de la gestión de la fatiga de sus pilotos.

## **ART. 22 Track Limits**

22.1 Se aplicará criterio de track limits únicamente en sectores donde la salida de pista proporcione ventaja clara de tiempo o de trazado.

22.2 Los sectores específicos serán publicados en el Anexo Técnico previo a cada temporada y podrán ajustarse entre eventos.

22.3 **Sistema de advertencias (por carrera, no acumulativas entre eventos):**

- ▶ 1ª y 2ª salida: **warning** (sin sanción).
- ▶ 3ª salida: **Drive-Through**.
- ▶ 4ª salida y subsiguientes: **Stop & Go 10 segundos**.

22.4 Las advertencias y sanciones serán aplicadas mediante el sistema automático del servidor, sin perjuicio de la revisión humana en casos dudosos.

## **ART. 23 Contacto entre Vehículos**

23.1 El Campeonato adopta un criterio moderado de tolerancia al contacto. **No todo contacto será sancionado.**

23.2 Serán sancionados los contactos que provoquen:

- ▶ Ventaja deportiva para quien lo causa.
- ▶ Daño mecánico al rival.
- ▶ Pérdida de posición o trompo del rival.
- ▶ Salida de pista del rival.

23.3 El principio rector será el de **causa y consecuencia**: el piloto causante recibirá una sanción proporcional al impacto deportivo del incidente.

23.4 Los incidentes con dudas sobre la causalidad podrán derivarse a revisión post-carrera por el Comité de Stewards.

## **ART. 24 Desconexiones de Piloto**

24.1 Una desconexión individual durante una sesión oficial será tratada de la siguiente manera:

- ▶ Si la conexión se restablece dentro de los **treinta (30) minutos**, el piloto podrá reingresar al servidor en su pit box. El equipo conserva su posición lógica en pista, sin restitución de tiempo perdido.
- ▶ Si la desconexión supera los treinta (30) minutos, el equipo deberá rotar pilotos disponibles para continuar.
- ▶ Si la desconexión ocurre durante un pit stop, el equipo asume el tiempo perdido sin restitución.

24.2 Las desconexiones deliberadas o utilizadas para evitar la aplicación de sanciones serán consideradas conducta antideportiva (ver Cap. V).

24.3 El equipo es responsable de comunicar la desconexión a Race Control por el canal oficial.

## **ART. 25 Interrupción Técnica del Servidor**

25.1 Ante una interrupción técnica que afecte al servidor oficial, el Race Director declarará **bandera roja** y aplicará el siguiente protocolo:

- ▶ **Interrupción menor a 10 minutos:** reanudación con la grilla en el orden previo a la caída.
- ▶ **Interrupción mayor a 10 minutos:** reanudación al inicio de la próxima vuelta válida; la grilla se recalcula a partir del último cruce de meta válido registrado.
- ▶ **Interrupción irrecuperable:** el Race Director declarará resultado oficial conforme al último cruce de meta válido. Si la carrera no alcanzó el 50% de su duración prevista, el evento podrá ser reprogramado.

25.2 Las decisiones tomadas bajo este artículo son inapelables.

# PENALIZACIONES Y LICENCIAS

## ART. 26 Tipos de Sanciones

26.1 El Campeonato emplea dos modalidades de aplicación:

- ▶ **Sanciones en carrera:** aplicadas en tiempo real durante el evento.
- ▶ **Sanciones post-carrera:** aplicadas tras revisión por el Comité de Stewards.

## ART. 27 Sanciones Aplicables en Carrera

27.1 Las sanciones disponibles durante la carrera son:

- ▶ **Drive-Through (DT):** el piloto deberá atravesar el pit lane respetando el límite de velocidad, sin detenerse.
- ▶ **Stop & Go (S&G):** el piloto deberá detenerse en su pit box durante un período fijo, sin intervención mecánica permitida.
- ▶ **Exclusión:** el piloto y/o equipo queda fuera de la carrera con efecto inmediato.

### CRITERIO STOP & GO – 10 VS 15 SEGUNDOS

**S&G 10 s:** maniobra peligrosa sin contacto, contacto con ventaja deportiva sin daño grave, infracción técnica reiterada.

**S&G 15 s:** contacto que provoca daño grave al rival, reincidencia dentro del mismo evento.

27.2 El plazo máximo para cumplir un Drive-Through o Stop & Go será de **tres (3) vueltas** desde su notificación. El incumplimiento genera exclusión.

## ART. 28 Sanciones Aplicables Post-Carrera

28.1 Una vez finalizada la carrera, el Comité de Stewards podrá imponer:

- ▶ Penalizaciones en segundos: **5, 10, 15, 30 o 60 segundos** sumados al tiempo final.
- ▶ Exclusión de la clasificación final.
- ▶ Asignación de puntos de licencia (ver Art. 30).

## ART. 29 Tabla de Penalizaciones de Referencia

29.1 La siguiente tabla constituye **guía orientativa y no taxativa**. Race Director y Comité de Stewards conservan facultad discrecional para ajustar sanciones según las circunstancias específicas de cada incidente.

INFRACCIÓN	SANCIÓN EN CARRERA	PTS. LICENCIA
Jump start (salida anticipada)	Drive-Through	1
Exceso de velocidad en pit lane	Drive-Through	1
Track limits (3ª advertencia)	Drive-Through	1
Maniobra peligrosa sin contacto	Drive-Through o +10 s	2
Contacto con ventaja deportiva	+10 s o Stop & Go 10 s	3
Contacto con daño grave al rival	Stop & Go 15 s + revisión post-carrera	4
Incumplimiento de FCY / Yellow Zone	Drive-Through	3
Conducción antideportiva	Stop & Go o exclusión	5
Conducta agresiva intencional	Exclusión inmediata	6
Insultos / falta de respeto a Dirección	Exclusión	6 + susp. 1 fecha
Desconexión deliberada para evitar sanción	Stop & Go 15 s o exclusión	4

## ART. 30 Sistema de Puntos de Licencia

30.1 Cada piloto comienza la temporada con **doce (12) puntos de licencia**.

30.2 Los puntos asignados como consecuencia de sanciones son **acumulativos** y se restan del saldo del piloto.

30.3 Al agotarse el saldo (quedar en cero), el piloto será suspendido para el evento inmediato posterior y recuperará **seis (6) puntos** al cumplir la suspensión.

30.4 Un **segundo agotamiento** del saldo dentro de la misma temporada implicará suspensión por dos (2) eventos consecutivos.

30.5 Un **tercer agotamiento** implicará la exclusión definitiva del Campeonato sin derecho a reembolso de inscripciones pagas.

30.6 Los puntos de licencia son personales del piloto y no transferibles al equipo ni a otros pilotos.

# SISTEMA DE PUNTUACIÓN

## ART. 31 Principios Generales

31.1 Cada categoría (GT3, GT4, TCR) disputará su propio campeonato. La puntuación se asigna en función de la posición obtenida dentro de la categoría, no de la posición absoluta.

31.2 Los puntos se atribuyen al **equipo**, no al piloto individual (salvo a efectos del sistema de licencias del Cap. V).

31.3 **No existen descartes.** La totalidad de los resultados obtenidos durante la temporada cuenta para el campeonato. Se premia la consistencia.

## ART. 32 Tabla de Puntos por Posición

32.1 Puntos base por posición en categoría:

POS.	PTS	POS.	PTS
1°	25	9°	7
2°	20	10°	6
3°	16	11°	5
4°	13	12°	4
5°	11	13°	3
6°	10	14°	2
7°	9	15°	1
8°	8	16° y más	0

32.2 Las posiciones del 16° en adelante no otorgan puntos base, pero podrán otorgar bonus por finalización (ver Art. 34).

## ART. 33 Multiplicador por Tipo de Evento

33.1 Puntos base y bonus serán afectados por el siguiente multiplicador:

- ▶ **NLS:** ×1 (uno).
- ▶ **Qualy:** ×2 (dos).

33.2 Las 24 Horas **no otorgan puntos** para el campeonato de temporada (otorgan premio económico conforme al Cap. X).

## ART. 34 Bonus de Puntos

34.1 Se otorgarán los siguientes bonus, aplicados **antes** del multiplicador del Art. 33:

- ▶ **Pole Position en categoría:** +2 puntos.
- ▶ **Vuelta Rápida en categoría** (debe terminar la carrera): +1 punto.
- ▶ **Finisher:** equipo que termina la carrera completando al menos el 50% de las vueltas del ganador absoluto: +2 puntos.

34.2 Un equipo que no termine la carrera o no cumpla el 50% no recibirá bonus Finisher, aunque haya largado.

## ART. 35 Ejemplo de Cálculo

35.1 Un equipo GT3 que obtuviera 1º puesto con Pole y Vuelta Rápida en una Qualy obtendría:

### CÁLCULO

$(25 \text{ base} + 2 \text{ pole} + 1 \text{ VR} + 2 \text{ finisher}) \times 2 \text{ multiplicador} = \mathbf{60 \text{ puntos}}$

35.2 El total máximo teórico por temporada para un equipo perfecto será de **ciento ochenta (180) puntos**.

## ART. 36 Desempate

36.1 En caso de empate en la clasificación general del campeonato, se aplicarán los siguientes criterios en orden:

- ▶ Mayor cantidad de victorias en categoría.
- ▶ Mayor cantidad de podios (top 3) en categoría.
- ▶ Mayor cantidad de poles en categoría.
- ▶ Mejor posición en el último evento de la temporada (Qualy 2).

## GRILLA DE LAS 24 HORAS

### ART. 37 Composición de la Grilla

37.1 La grilla de las 24 Horas se compondrá conforme al siguiente esquema, aplicado por categoría:

- ▶ **Posiciones 1° a 5°:** definidas por el Top Qualifying (ver Art. 38).
- ▶ **Posiciones 6° en adelante:** definidas por la Qualy general previa a las 24h (ver Art. 39).

### ART. 38 Top Qualifying

38.1 El Top Qualifying es una sesión exclusiva para los **cinco (5) equipos mejor clasificados** en el campeonato de cada categoría tras Qualy 2.

38.2 Los equipos exclusivos de la 24h (Art. 14) no son elegibles bajo ninguna circunstancia.

38.3 **Modalidad:** una (1) vuelta lanzada por equipo, en orden inverso al campeonato. Sale primero el 5° y último el campeón.

38.4 **Procedimiento:**

- ▶ Cada equipo dispone de una vuelta de calentamiento (out-lap) y una (1) vuelta cronometrada.
- ▶ Sólo se considera el tiempo de la vuelta cronometrada.
- ▶ Un equipo que no registre tiempo válido será posicionado al final del Top Qualifying.

38.5 Los resultados del Top Qualifying ordenan las cinco (5) primeras posiciones de la grilla en cada categoría. Ninguna otra circunstancia podrá modificar este resultado.

#### GARANTÍA TOP 5

Aun cuando un equipo del Top Qualifying obtenga un tiempo inferior al mejor de la Qualy general, conserva su posición dentro del top 5 de la grilla. Las posiciones 1° a 5° del grid quedan garantizadas para los participantes del Top Qualifying.

### ART. 39 Qualy General

39.1 La Qualy general de las 24h será una sesión clasificatoria de **sesenta (60) minutos**, abierta a todos los equipos inscriptos en las 24h.

39.2 Para los equipos no clasificados en el Top Qualifying, el orden de partida se definirá por el mejor tiempo de vuelta registrado durante la sesión.

39.3 Los equipos del Top 5 también podrán participar de la Qualy general, pero su tiempo no afectará su posición en el grid.

## **ART. 40 Beneficios Adicionales del Campeonato**

40.1 Más allá del acceso al Top Qualifying, los equipos podrán recibir beneficios adicionales según su posición final en la temporada. Estos beneficios serán publicados en el Anexo Técnico previo a las 24h y podrán incluir, entre otros: elección preferente de pit box, asignación del número de auto, bonificaciones simbólicas u operativas.

# AUTORIDADES DEPORTIVAS Y BOP

## ART. 41 Estructura

41.1 La estructura deportiva del Campeonato se compone de:

- ▶ **Race Director:** máxima autoridad deportiva durante el evento.
- ▶ **Comité de Stewards:** órgano colegiado encargado de la revisión de incidentes y aplicación de sanciones post-carrera.
- ▶ **Dirección Deportiva (Organización):** autoridad administrativa y de interpretación reglamentaria.

## ART. 42 Race Director

42.1 El Race Director conducirá la carrera en tiempo real con las siguientes facultades:

- ▶ Iniciar, suspender o detener la carrera.
- ▶ Aplicar sanciones en carrera (DT, S&G, exclusión).
- ▶ Activar FCY o Yellow Zone.
- ▶ Declarar válida o nula una vuelta.
- ▶ Convocar al Comité de Stewards para incidentes derivables a revisión post-carrera.

42.2 Las decisiones del Race Director durante la carrera son de aplicación inmediata. Podrán ser objeto de revisión post-carrera por el Comité de Stewards a solicitud del equipo afectado.

## ART. 43 Comité de Stewards

43.1 El Comité de Stewards estará compuesto por **tres (3) miembros**, designados por la Organización.

43.2 Los miembros del Comité no podrán tener vínculo deportivo activo con equipos participantes durante la temporada en curso.

43.3 Las decisiones se adoptan por mayoría simple. El Race Director podrá participar de las deliberaciones con voz pero sin voto en casos en que la Organización tenga interés directo.

43.4 El Comité tendrá competencia para:

- ▶ Revisar incidentes derivados por el Race Director.
- ▶ Resolver reclamos presentados por equipos.
- ▶ Imponer sanciones post-carrera (segundos, exclusión, puntos de licencia).
- ▶ Resolver apelaciones a sanciones aplicadas durante la carrera.

#### **ART. 44 Reclamos y Apelaciones**

44.1 Todo reclamo deberá presentarse por escrito al Comité de Stewards dentro de los **treinta (30) minutos** posteriores a la publicación de la clasificación provisoria.

44.2 El Comité dispondrá de hasta **setenta y dos (72) horas** para emitir resolución fundada.

44.3 Las decisiones del Comité de Stewards son finales e inapelables.

#### **ART. 45 Balance of Performance (BoP)**

45.1 El Balance of Performance será fijado por la **Dirección Deportiva** y publicado en el Anexo Técnico con un mínimo de **catorce (14) días** de anticipación al primer evento de la temporada.

45.2 La Dirección Deportiva podrá ajustar el BoP entre eventos en base a datos de telemetría, resultados y observación deportiva. Todo ajuste será comunicado con un mínimo de catorce (14) días de anticipación al evento al que aplique.

45.3 El BoP es **no reclamable**. Constituye una decisión técnica-deportiva de la Organización destinada a preservar el equilibrio competitivo entre modelos elegibles dentro de cada categoría.

45.4 Los parámetros específicos del BoP (peso, restrictor, mapas de potencia, combustible) figuran en el Anexo Técnico.

# COMUNICACIÓN, CONDUCTA Y STREAMING

## ART. 46 Briefing Previo a Carrera

46.1 Previo a cada evento, la Organización convocará a un **briefing oficial obligatorio** en el canal de Discord oficial.

46.2 La asistencia es obligatoria para el **Team Manager** de cada equipo o un representante designado por escrito.

46.3 El briefing incluirá: revisión de calendario y horarios, repaso de procedimientos, BoP vigente, sectores de track limits, ajustes reglamentarios y consultas.

### 46.4 Inasistencia injustificada:

- ▶ 1ª inasistencia: warning escrito al equipo.
- ▶ 2ª inasistencia: **+5 segundos** al tiempo total del equipo en la próxima carrera.
- ▶ 3ª inasistencia: **suspensión** del equipo para el evento inmediato siguiente, sin reembolso.

46.5 Las justificaciones se presentan por escrito a la Organización con un mínimo de veinticuatro (24) horas de anticipación al briefing.

## ART. 47 Conducta y Antideportividad

47.1 Todos los participantes deberán mantener una conducta respetuosa con la Organización, autoridades deportivas y demás participantes, tanto en pista como en canales oficiales (Discord, redes sociales, transmisiones).

47.2 Insultos, hostigamiento, amenazas o cualquier conducta antideportiva podrán ser sancionados incluso si ocurren fuera del evento, conforme al Art. 29.

## ART. 48 Streaming por Equipos

48.1 Los pilotos y equipos están autorizados a transmitir su propio gameplay (POV) por cualquier plataforma (Twitch, YouTube, Kick, etc.), sin restricción de delay ni overlay obligatorio.

48.2 Se recomienda — sin carácter obligatorio — mencionar al campeonato y/o incluir el logo de GRID en el stream.

48.3 La **transmisión oficial de GRID** mantiene prioridad de cobertura sobre cualquier stream de equipo, sin que esto limite a los streams individuales.

48.4 Los streams de equipo no podrán difundir audio interno de Race Control ni comunicaciones privadas de la Organización, salvo autorización expresa.

## **ART. 49 Confidencialidad y Uso de Imagen**

49.1 La inscripción al Campeonato implica la cesión de derechos de uso de imagen del piloto y del equipo (livery, nombre, número, gameplay) para los fines de difusión del Campeonato, sin contraprestación adicional.

49.2 La Organización podrá utilizar streams, clips, replays e imágenes para producción de contenido en sus canales oficiales y de patrocinadores.

# PREMIOS

## ART. 50 Pozo de Premios

50.1 El Campeonato otorga premios económicos **exclusivamente en las 24 Horas**.

50.2 El pozo de premios se conformará con el **sesenta por ciento (60%)** de la recaudación total por inscripciones, incluyendo el fee adicional de equipos exclusivos de la 24h.

50.3 El pozo total se distribuirá entre las tres categorías conforme al siguiente esquema:

CATEGORÍA	% DEL POZO TOTAL
GT3	70%
GT4	20%
TCR	10%

## ART. 51 Distribución por Categoría

51.1 Dentro de cada categoría, el premio se distribuirá entre las tres primeras posiciones (podio):

POSICIÓN	% DEL POZO DE LA CATEGORÍA
1° lugar	57%
2° lugar	29%
3° lugar	14%

ESTIMACIÓN DE PREMIOS · 24H

# ¿CUÁNTO SE REPARTE EN LA FINAL?

Pozos de premios estimados según cantidad de equipos inscriptos, asumiendo modalidad Season Pass (\$110.000 ARS por equipo). Los montos finales se confirmarán al cierre de inscripciones de la 24h y dependerán de la recaudación efectiva.

ESCENARIO A · GRILLA COMPLETA

## 80 EQUIPOS INSCRIPTOS

Recaudación estimada: \$ 8.800.000 ARS · Pozo base (60%): \$ 5.280.000 ARS ·

Premios totales: **\$ 5.555.120 ARS**

CATEGORÍA	POSICIÓN	PREMIO (ARS)
GT3	1°	<b>\$ 2.106.720</b>
	2°	\$ 1.071.840
	3°	\$ 517.440
GT4	1°	<b>\$ 601.920</b>
	2°	\$ 306.240
	3°	\$ 200.000
TCR	1°	<b>\$ 300.960</b>
	2°	\$ 250.000
	3°	\$ 200.000

ESCENARIO B · GRILLA MEDIA

## 40 EQUIPOS INSCRIPTOS

Recaudación estimada: \$ 4.400.000 ARS · Pozo base (60%): \$ 2.640.000 ARS ·

Premios totales: **\$ 3.348.960 ARS**

CATEGORÍA	POSICIÓN	PREMIO (ARS)
GT3	1°	<b>\$ 1.053.360</b>
	2°	\$ 535.920
	3°	\$ 258.720
GT4	1°	<b>\$ 300.960</b>
	2°	\$ 250.000
	3°	\$ 200.000
TCR	1°	<b>\$ 300.000</b>
	2°	\$ 250.000
	3°	\$ 200.000

*Cifras orientativas calculadas según la fórmula del Art. 50 (60% de la recaudación) y la distribución del Art. 51 (70% GT3 / 20% GT4 / 10% TCR; 57% / 29% / 14% del podio), aplicando los pisos garantizados del Art. 52.2 (P1 \$300.000 / P2 \$250.000 / P3 \$200.000) cuando la fórmula queda por debajo. La recaudación efectiva podrá variar según la mezcla final de modalidades de inscripción (individual / Season Pass / fee exclusivo 24h). Los importes definitivos se anunciarán conforme al Art. 52.1.*

## ART. 52 Comunicación y Pago

52.1 El monto exacto del pozo de premios se anunciará una vez cerradas las inscripciones de la 24h, en función de la cantidad final de equipos inscriptos.

52.2 La Organización garantiza los siguientes pisos mínimos de premio por posición de podio, aplicables a las tres categorías (GT3, GT4 y TCR), independientemente de la recaudación efectiva:

POSICIÓN	PISO GARANTIZADO (ARS)
1° lugar	\$ 300.000
2° lugar	\$ 250.000
3° lugar	\$ 200.000

52.2.1 Cuando el premio calculado según los Art. 50 y 51 sea inferior al piso garantizado, GRID cubrirá la diferencia. Cuando el premio calculado supere el piso, se abonará lo que indique la fórmula de los Art. 50 y 51.

52.3 Los premios serán abonados en pesos argentinos (ARS) por **transferencia bancaria o Mercado Pago** dentro de los **quince (15) días corridos** posteriores a la publicación de la clasificación final oficial. El equipo ganador deberá aportar los datos de pago dentro de las cuarenta y ocho (48) horas siguientes a la publicación de la clasificación.

52.4 Para acceder al premio, el equipo deberá completar al menos el **cincuenta por ciento (50%)** de las vueltas del ganador absoluto.

## ART. 53 Trofeos y Reconocimientos

53.1 Adicionalmente al premio económico de las 24h, la Organización entregará:

- ▶ Trofeos físicos o digitales a los tres primeros equipos de cada categoría en las 24h.
- ▶ Trofeo al **Campeón de Temporada** por cada categoría (suma de NLS + Qualys).
- ▶ Menciones especiales a Pole Position absoluta, Vuelta Rápida absoluta y eventuales premios por desempeño destacado.

## DISPOSICIONES FINALES

### ART. 54 Interpretación

54.1 La interpretación del presente Reglamento corresponde a la **Dirección Deportiva**. En caso de duda, prevalecerá el espíritu deportivo del Campeonato y los principios generales del automovilismo internacional.

54.2 Cualquier situación no contemplada en este Reglamento será resuelta por la Dirección Deportiva, cuya decisión será final.

### ART. 55 Modificaciones

55.1 La Organización se reserva el derecho de modificar el presente Reglamento durante la temporada ante situaciones imprevistas o para corregir omisiones.

55.2 Toda modificación será comunicada con un mínimo de **quince (15) días corridos** de anticipación al evento más próximo y se incorporará al Reglamento en versión actualizada.

### ART. 56 Aceptación

56.1 La inscripción al Campeonato implica la aceptación íntegra e incondicional del presente Reglamento Deportivo, del Anexo Técnico y de todos los anexos vigentes.

56.2 El presente Reglamento entra en vigencia con su publicación oficial y rige para toda la temporada 2026 de GRID — 24h Nürburgring Series.

# ANEXO TÉCNICO — REFERENCIA

El presente Anexo Técnico forma parte integrante del Reglamento Deportivo. Contiene los parámetros técnicos del Campeonato sujetos a actualización entre eventos. Las versiones específicas, modelos y valores se publicarán como documento complementario antes del primer evento.

## A.1 — Plataforma y aplicaciones obligatorias

*Versión de Assetto Corsa · Real Penalty · Start Lights · Rain FX · Weather FX · mods de pista y autos · dependencias técnicas e instrucciones de instalación. [A publicar.]*

## A.2 — Autos elegibles por categoría

*Listado oficial de modelos GT3 / GT4 / TCR habilitados. [A publicar.]*

## A.3 — Balance of Performance (BoP) vigente

*Peso, restrictor, mapas de potencia, combustible por modelo. [A publicar 14 días antes del primer evento.]*

## A.4 — Sectores sujetos a Track Limits

*Lista de curvas y sectores del Nordschleife sujetos a control automático. [A publicar.]*

## A.5 — Configuración de pit stop

*Tiempos mínimos, herramientas habilitadas (refuelling, cambio de gomas, reparaciones), criterio motor apagado / ralentí. [A publicar.]*

## A.6 — Skins y liveries

*Plantillas, requisitos gráficos, plazos de entrega y validación. [A publicar.]*

## A.7 — Numeración y dorsales

*Criterio de asignación, números reservados, prioridad por campeonato de temporada. [A publicar.]*

## **A.8 — Beneficios adicionales del campeonato**

*Pit box preferente, elección de número, otras bonificaciones operativas por posición final de temporada. [A publicar antes de la 24h.]*