



24H NÜRBURGRING SERIES • TEMPORADA 2026

REGLAMENTO ESENCIAL

Lo que todo piloto necesita saber para competir. El reglamento, en lenguaje de pista.

Importante: este documento es una guía rápida. No reemplaza al Reglamento Deportivo completo, que es la única norma válida ante cualquier duda o conflicto. Si algo no figura acá, está en el reglamento completo.

01 DE QUÉ SE TRATA

La **GRID 24h Nürburgring Series 2026** es una temporada de resistencia en **Assetto Corsa** sobre el **Nürburgring Nordschleife** (layout VLN/24h). Cinco eventos, tres categorías y una final de 24 horas.

PLATAFORMA

ASSETTO CORSA

Nürburgring Nordschleife

CATEGORÍAS

GT3 · GT4 · TCR

Cada una con su propio campeonato

EVENTOS

5 FECHAS

2 NLS · 2 Qualy · 24h Final

PREMIO ECONÓMICO

SOLO 24H

La final reparte el pozo

El calendario

EVENTO	FECHA	HORARIO (ART)	DURACIÓN
NLS 1	Jue 13 de agosto	21:00	1h30
NLS 2	Jue 3 de septiembre	21:00	1h30
Qualy 1	Vie 25 de septiembre	20:00	3h
Qualy 2	Vie 16 de octubre	20:00	3h
24h Final	Vie 6 / Sáb 7 de noviembre	20:00	24h

Las NLS y las Qualy arman el **campeonato de temporada**. La 24h es la final: no da puntos, pero reparte el premio económico.

Apps obligatorias

Para competir necesitás tener instalado y funcionando:

- ▶ **Content Manager**
- ▶ **Real Penalty** — sistema de sanciones automáticas.
- ▶ **Start Lights** — semáforo de largada.
- ▶ **Rain FX y Weather FX.**
- ▶ **Modpack** de autos y pistas (lo publica la organización).

Las versiones exactas y los links de descarga están en el Discord oficial. Toda actualización se avisa por los canales de la organización.

02 TU EQUIPO

Cómo te inscribís y cuánto sale

Podés anotarte **por evento suelto** o sacar el **Season Pass** (te habilita las cinco fechas y te ahorra \$30.000).

MODALIDAD	VALOR (ARS)
NLS (por evento)	\$ 15.000
Qualy (por evento)	\$ 30.000
24h Final	\$ 50.000
Season Pass (temporada completa)	\$ 110.000
Fee 24h exclusiva (sin temporada previa)	\$ 100.000

El pago confirma tu cupo. Sin pago en término, se pierde el lugar.

Pilotos por equipo

- ▶ Hasta **6 pilotos** por equipo.
- ▶ **En las NLS** podés armar y mover la plantilla libremente: sumás, sacás o cambiás pilotos entre las dos fechas.
- ▶ **Desde la Qualy 1** la plantilla queda cerrada hasta fin de temporada. Solo se cambia por causa grave justificada, avisando 48 hs antes.
- ▶ Un piloto puede correr en varios equipos solo durante las NLS. Desde la Qualy 1, un equipo por piloto.
- ▶ Cada equipo nombra un **Team Manager**: es el único que habla oficialmente con la organización.

Tu auto

Al inscribirte **solo elegís tu categoría, no el auto**. Podés probar los modelos disponibles y declarar el tuyo **hasta 5 días antes de tu primer evento**. Una vez declarado, queda fijo toda la temporada dentro de tu categoría: no se puede cambiar de marca ni de modelo entre fechas (esto protege la competencia frente al BoP). Sí podés cambiar de categoría, pero arrancás de cero en puntos.

La livery/skin es de **entrega obligatoria** junto con la elección del auto — aunque sea completamente negra.

Para entrar a la 24h

Cada piloto que quiera correr la final tiene que haber hecho, **con ese mismo equipo**, al menos **una vuelta cronometrada bajo bandera verde** en alguna fecha previa (la out-lap no cuenta). Si no, no entra en la planilla de las 24h.

Si tu equipo corrió la temporada o tiene el Season Pass, la inscripción a la 24h es automática. Los equipos que entran solo a la 24h pagan fee adicional, no eligen modelo y dependen de que haya cupo.

Cada evento, sesión por sesión

- ▶ **Práctica Libre:** 30 min antes de clasificar.
- ▶ **Clasificación:** 20' en NLS · 25' en Qualy · 60' en la 24h.
- ▶ **Carrera:** según la duración de cada fecha.

Faltar a Libre o a Clasificación no te impide correr, **salvo en la 24h**, donde clasificar es obligatorio.

La largada

Todas las carreras largan en **Rolling Start** (largada lanzada), separadas por categoría con **45 segundos** entre cada una. Orden: **GT3 → GT4 → TCR**.

En la vuelta de formación: nada de adelantar, no romper la doble fila, no zigzaguear y no cruzar la línea antes que el pole. La carrera arranca cuando el pole cruza la meta. Adelantarse es **Jump Start** y se sanciona.

Banderas y neutralizaciones

Se usa el código de banderas FIA. Las dos neutralizaciones, ambas por limitador automático:

- ▶ **FCY (Full Course Yellow):** velocidad máxima en toda la pista. Prohibido adelantar en cualquier lado.
- ▶ **Yellow Zone:** velocidad reducida solo en el sector afectado. Prohibido adelantar dentro de ese sector; al salir, todo vuelve a la normalidad.

No respetar el limitador o adelantar bajo FCY / Yellow Zone se sanciona.

Boxes y cambios de piloto

- ▶ Velocidad en pit lane: **60 km/h**.
- ▶ En **NLS y Qualy** tenés que usar al menos **2 pilotos distintos**: en la práctica obliga a parar al menos una vez. El piloto que entra debe completar al menos una vuelta cronometrada en verde.
- ▶ En la **24h** no hay paradas obligatorias: administrás todo según estrategia.

RECOMENDACIÓN 24H

Sin sanción, pero importante: que ningún piloto maneje más de **3 horas seguidas**. La gestión de la fatiga es responsabilidad del equipo.

Track limits

Solo cuenta cuando salirte de pista te da ventaja. Por carrera (no se acumula entre fechas):

- ▶ 1ª y 2ª vez: **warning**, sin sanción.
- ▶ 3ª vez: **Drive-Through**.
- ▶ 4ª y siguientes: **Stop & Go 10 s**.

Contacto entre autos

El criterio es de **tolerancia moderada**: no todo contacto se sanciona. Sí se sanciona el que da ventaja deportiva, daña al rival, lo hace perder posición o trompear, o lo manda afuera. Manda el principio de **causa y consecuencia**: el causante recibe una sanción proporcional al daño deportivo.

04 SANCIONES Y LICENCIA

Qué te pueden aplicar

En carrera: Drive-Through (atravesar boxes sin frenar), Stop & Go (frenar en tu box un tiempo fijo) o exclusión directa. **Después de carrera:** el Comité de Stewards puede sumar segundos a tu tiempo (5, 10, 15, 30 o 60), excluirte o cargarte puntos de licencia.

Tabla de referencia

Es orientativa: Race Director y Stewards pueden ajustar según el caso.

INFRACCIÓN	SANCIÓN TÍPICA	PTS. LICENCIA
Jump start	Drive-Through	1
Exceso de velocidad en pit lane	Drive-Through	1
Track limits (3ª vez)	Drive-Through	1
Maniobra peligrosa sin contacto	Drive-Through o +10 s	2
Contacto con ventaja deportiva	+10 s o S&G 10 s	3
Contacto con daño grave	S&G 15 s + revisión	4
No respetar FCY / Yellow Zone	Drive-Through	3
Conducción antideportiva	S&G o exclusión	5
Agresión intencional	Exclusión inmediata	6
Faltar el respeto a la Dirección	Exclusión	6 + susp.

Tu licencia: 12 puntos

Arrancás la temporada con **12 puntos de licencia**. Cada sanción te resta. Son personales y acumulativos.

- ▶ Si llegás a **0**: suspensión por la fecha siguiente, y recuperás 6 puntos al cumplirla.
- ▶ **Segunda vez** en cero: suspensión por dos fechas.
- ▶ **Tercera vez** en cero: exclusión definitiva del campeonato, sin reembolso.

05 PUNTOS Y CAMPEONATO

Cómo se suman los puntos

Cada categoría corre su propio campeonato: puntuás por tu posición **dentro de tu categoría**, no por la posición absoluta. Los puntos son del **equipo**. **No hay descartes**: cuenta todo, se premia la consistencia.

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°+	0

Multiplicador y bonus

- ▶ **NLS**: puntos ×1. **Qualy**: puntos ×2. **24h**: no da puntos (da premio).
- ▶ **Pole en categoría**: +2 · **Vuelta rápida** (terminando la carrera): +1 · **Finisher** (completar al menos el 50% de las vueltas del ganador absoluto): +2.
- ▶ Los bonus se suman **antes** de aplicar el multiplicador.

EJEMPLO

GT3 que gana una Qualy con Pole y Vuelta Rápida: $(25 + 2 + 1 + 2) \times 2 = 60$ puntos. El máximo teórico de una temporada perfecta son 180 puntos.

Empate en el campeonato: se define por más victorias, luego más podios, luego más poles, y por último mejor resultado en la última fecha (Qualy 2).

Cómo se arma la grilla de la 24h

Por categoría:

- ▶ **Puestos 1° a 5°:** los definen el **Top Qualifying**, una sesión exclusiva para los 5 mejores equipos de cada categoría tras la Qualy 2. Una vuelta lanzada por equipo, en orden inverso al campeonato. Esos 5 lugares de adelante quedan garantizados para ellos.
- ▶ **Del 6° en adelante:** los define la **Qualy general** de la 24h (sesión de 60 min, abierta a todos).

Los equipos que entran solo a la 24h no acceden al Top Qualifying ni a los beneficios del campeonato de temporada.

06 PREMIOS Y CONDUCTA

El premio de la 24h

El dinero se reparte **solo en la final**. El pozo es el **60%** de lo recaudado en inscripciones, repartido entre categorías (70% GT3 / 20% GT4 / 10% TCR) y, dentro de cada una, en el podio (57% / 29% / 14%).

Pase lo que pase con la recaudación, GRID **garantiza pisos mínimos** por categoría:

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

Para cobrar tenés que completar al menos el 50% de las vueltas del ganador absoluto. El pago se hace por transferencia o Mercado Pago dentro de los 15 días de la clasificación final oficial.

¿Cuánto se puede ganar? — Ejemplo con la grilla a medio llenar

Para que se entienda en plata real: si la 24h se corre con **40 equipos inscriptos** (la mitad del cupo total de 80), asumiendo modalidad Season Pass, el pozo de premios estimado es de **\$ 3.348.960 ARS** y se reparte así:

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

Cifras orientativas: con la grilla completa (80 equipos) el pozo trepa a más de \$ 5.500.000 ARS. El monto final depende de la cantidad de inscriptos y se confirma al cierre de inscripciones de la 24h.

Briefing obligatorio

Antes de cada evento hay un **briefing oficial obligatorio** en Discord. Tiene que estar el Team Manager (o un representante designado). Faltar sin aviso: 1ª vez warning, 2ª vez +5 s en la próxima carrera, 3ª vez suspensión de un evento.

Conducta

Respeto con la organización, las autoridades y el resto de los pilotos — en pista y en los canales oficiales. Insultos, hostigamiento o amenazas se sancionan, incluso fuera del evento.

Podés transmitir

Cada equipo puede streamear su propio POV en cualquier plataforma, sin delay ni overlay obligatorio. Se agradece mencionar al campeonato y sumar el logo de GRID. La transmisión oficial de GRID tiene prioridad de cobertura, pero no te limita.

Quién manda en carrera

- ▶ **Race Director:** máxima autoridad durante el evento. Larga, neutraliza, detiene y sanciona en tiempo real.
- ▶ **Comité de Stewards:** revisa incidentes y resuelve reclamos después de la carrera. Sus decisiones son finales.
- ▶ **Dirección Deportiva:** interpreta el reglamento y fija el BoP (no reclamable).

Reclamos: por escrito a los Stewards, dentro de los 30 min de publicada la clasificación provisoria.

RECORDÁ

Esta guía es un resumen para que entres rápido. Ante cualquier duda o conflicto, **vale el Reglamento Deportivo completo**. Inscribirte significa aceptarlo íntegramente.