嗨跑赛车 24 小时虚拟耐力赛（CHN24）

# 2026 NLS 嗨跑赛车纽博格林虚拟系列赛 赛事文件

Assetto Corsa 平台

V1.1 / 2026 年 7 月 24 日

## 1. 赛事介绍

1.1. 纽博格林 24 小时虚拟耐力赛是嗨跑赛车举办的年度 24 小时耐力系列赛（以下简称 CHN24），也是每年固定举行的跨年庆典赛事。车手们将在传奇的纽博格林北环赛道上，挑战 24 小时不间断竞速，体验最纯粹的耐力赛车魅力。为了让车手更好地备战 CHN24，并建立更完善的参赛体系，今年我们将新增两场 NLS 前置赛事，来作为车手熟悉赛道、磨合车组和积累经验的平台。除此之外，NLS 赛事也将成为 CHN24 新车型登场的舞台，我们将在两场 NLS 赛事中大胆尝试更多新车型，并最终确定 CHN24 的参赛车辆阵容。

1.2. 本赛事对所有车手开放，欢迎大家组队参与。

1.3. 未参加过往届 CHN24 纽伯格林 24 小时耐力赛正赛的车手，须至少完成任意一场 NLS 赛事，以获得参加 2027 CHN24 纽博格林虚拟 24 小时耐力赛的资格。

## 2. 比赛信息

2.1. **比赛时间：**

| 赛事 | 节点 | 时间 |
|---|---|---|
| **NLS 1** | 排位赛 | 2026 年 8 月 19 日 00:00 – 2026 年 8 月 20 日 24:00 |
| | 车组报名截至 | 2026 年 8 月 20 日 20:00 |
| | 参赛车组名单公布 | 2026 年 8 月 21 日 20:00 |
| | 正赛编队与巡游 | 2026 年 8 月 22 日 15:30 |
| | 正赛 | 2026 年 8 月 22 日 16:00 |

| 赛事 | 节点 | 时间 |
|---|---|---|
| **NLS 2** | 排位赛 | 2026 年 11 月 4 日 00:00 – 2026 年 11 月 5 日 24:00 |
| | 车组报名截至 | 2026 年 11 月 5 日 20:00 |
| | 参赛车组名单公布 | 2026 年 11 月 6 日 20:00 |
| | 正赛编队与巡游 | 2026 年 11 月 7 日 15:30 |
| | 正赛发车 | 2026 年 11 月 7 日 16:00 |

2.2. **赛制：**以车组为单位，每车组 2-3 人，比赛时长 4 小时。

2.3. **比赛平台：**Assetto Corsa 终极版（Assetto Corsa: Ultimate Edition），PC Steam 平台。

2.4. **比赛赛道：**Nurburgring Nordschleife Endurance，使用 108 pits 拓展。赛道全长约 25 公里，70 个弯道。

2.5. **比赛车型：**NLS 赛事不设置 G3 组别，在两场 NLS 赛事中，赛事使用的车型可能会有所变化。

**NLS1 车型：**

| 组别 | 车型 | 报名限制 |
| --- | --- | --- |
| GX*(实验组)* | • BMW M3 Touring 24H 2026<br>• Vento Aria GT3 EVO 2024 | 参赛车组成员中须至少有一位曾参与往届 CHN24 正赛。 |
| GC*(保时捷杯)* | Porsche 992 Cup | |
| G4*(GT4)* | • Mercedes AMG GT4 EVO<br>• Porsche 718 Cayman GT4 Clubsport<br>• Toyota Supra GT4<br>• Aston Martin Vantage GT4 | |
| GF*(TCR)* | • Audi RS3 LMS TCR (2021)<br>• Hyundai Elantra N TCR<br>• Lynk & Co. 03 TCR | |
| G5 | Toyota GR86 CUP | |

## 3. 参赛报名与联络

3.1. **QQ 群：**801980519。用于选手沟通、答疑、找队友，以及与赛会取得联系。部分群管理员为社群玩家，请勿私聊骚扰。赛事官方联络人员：

- 选手主管：应厚生（944266814）
- 赛事主管：李尧（287419556）
- 仲裁主管：刘天宏（529256475）

3.2. 参赛报名以车组/俱乐部的形式报名。独立组队的以单一车组的形式报名；有多支车组的以俱乐部形式统一报名。每个车组/俱乐部有一名指定代表进行报名即可。

3.3. **报名渠道：**Kook，新用户建议在电脑安装并登录 Kook，访问嗨跑赛车的 Kook 频道：https://kook.vip/ho1olL 仔细阅读频道规则，修改服务器 ID 并领取“车手” 身份后，点击进入车队注册报名频道，仔细阅读并根据置顶的车队报名须知，根据须知要求获得车队经理身份后，在对应分区下按照模板格式发帖，完成车队注册报名。详细指引可在 QQ 群的群文件中获得。

3.4. **参赛资格：**未被嗨跑赛车平台禁赛的车手均可参与比赛。完成任意一场 2026 NLS 比赛，即可获得 2027 CHN24 纽博格林虚拟 24 小时耐力赛的参赛资格。

## 4. 内容下载与服务器信息

4.1. 进入服务器练习与比赛需要安装所有所需的赛道与赛车的模组，以及正确安装 CSP、RealPenalty 插件。如果有任何一项缺失都会导致无法加入服务器。

4.2. 赛道 Nurburgring Nordschleife Endurance 为 Assetto Corsa 原生赛道，需要下载安装 108 pits 补丁。

4.3. 赛事安全车为 Vento Aria Safety Car。

4.4. BMW M3 Touring 24H 2026 车型购买链接：

https://www.patreon.com/CekyPerformance/posts/release-bmw-m3-0-159314163

4.5. G4 组别下载链接：
https://www.bilibili.com/video/BV1YV2CBxELn/下载链接见评论区。

4.6. GF 组别模组下载链接：
https://www.bilibili.com/video/BV1KJmwBNEe7/下载链接见评论区。

4.7. GX/GC/G5 组别、安全车、赛道补丁、以及 Assetto Corsa 必须安装的插件下载：
https://pan.baidu.com/s/1EkGm9-YmshcwASBYiUW4Xg?pwd=pwud 提取码: pwud

4.8. 进入线上服务器必须安装上述所有赛道补丁、车辆、插件。对于 Assetto Corsa 安装游戏内容与插件不熟悉的可参考：https://www.hipole.com/kb/cm-basis/

4.9. 正赛服务器链接：

https://acstuff.club/s/q:race/online/join?ip=47.102.125.228&httpPort=19603&password=XF5eXlxX

## 5. 技术规则

5.1. G3、G4、GF 组别赛车物理由 GTR1994 制作，模组将针对本赛道进行性能平衡，赛车轮胎均具备可以连续驾驶 50 分钟以上的长距离能力，且组别内车型 Stint 长度一致。

5.2. 所有车型的油箱容量均满足 50-70 分钟的单 stint 驾驶要求。

5.3. 长距离性能数据参照表：

| 组别 | 车型 | 理论燃油续航 | 轮胎理论寿命 |
|---|---|---|---|
| **GX** *(实验组)* | • BMW M3 Touring 24H 2026 | 120L ≈ 6 Laps | 7 Laps |
| | • Vento Aria GT3 EVO 2024 | 118L ≈ 6 Laps | 11 Laps |
| **GC**(保时捷杯) | Porsche 992 Cup | 110L ≈ 8 Laps | 7 Laps |
| **G4**(GT4) | • Mercedes AMG GT4 EVO<br>• Porsche 718 Cayman GT4 Clubsport<br>• Toyota Supra GT4<br>• Aston Martin Vantage GT4 | 110L ~ 120L<br>≈ 7 Laps | 11 Laps |
| **GF**(TCR) | • Audi RS3 LMS TCR (2021)<br>• Hyundai Elantra N TCR<br>• Lynk & CO. 03 TCR | 100L≈ 7 Laps | 10 Laps |
| **G5** | Toyota GR86 CUP | 60 L ≈6 Laps | 7 Laps |

5.4. 除轮胎配方外，各组别车辆调校完全开放。

5.5. 组别内有多款车型的，不设置 BoP。

5.6. 各车型的 ABS 与 TC 设置为原厂，胎耗与油耗均为 1 倍，开启暖胎毯，车辆物理损伤为 50%。

5.7. 比赛天气为恒定，空气温度 18°C，赛道温度 30°C，风速 0，抓地力 100%，天气晴朗。

5.8. 比赛时间倍率为 2 倍，开赛时间为 16:00

5.9. Assetto Corsa 必须开启 CSP，版本要求为 0.2.11，版本 ID 3465。

5.10. 排位与正赛服务器要求 Assetto Corsa 必须安装并启用 Real Penalty 插件。

## 6. 运动规则

6.1. 每支车组可以报名 2 至 3 名车手，且每名车手连续驾驶的时间不得超过 180 分钟，每个车手最多可

参与两个车组的阵容。

6.2. 比赛总时间为 4 小时（不包含编队圈）。最终的排名是根据车队完成的总圈数决定，如果多支车队在 4 小时内完成相同的圈数，最早完成最后一圈的车队将获胜。比赛不设全场冠亚季军，只设组别冠亚季军。

6.3. **单人最低驾驶时长(小时)：** 2 人车组为 1 小时，3 人车组为 40 分钟。

6.4. **排位赛：**两场 NLS 赛事排位将分开举行，

**NLS 1：**2026 年 8 月 19 日 - 2026 年 8 月 20 日

**NLS 2：**2026 年 11 月 4 日 – 2026 年 11 月 5 日

**排位赛详细规则:**

1) 排位赛为私有排位，即上服后看不到其它选手的车辆。上服排位时，只允许驾驶车组报名车辆。
2) 各车组的排位赛成绩为车组选手中个人最快单圈；多人使用同一设备参赛的情况下，排位赛成绩也需要每一个车组成员使用各自的 GUID 完成排位赛。
3) 每个选手都必须在排位赛服务器上作出有效成绩，若有车组选手未作出成绩，则正赛发车罚退五位；若有选手均未在练习服务器或排位服务器作出有效成绩的，在赛会与其车组取得联系确认原因之前，该选手暂无正赛参赛资格。
4) 有效单圈的定义为：同车型服务器最快单圈的 107%。

6.5. **正赛：**正赛的第一圈为安全车带领的编队圈/巡游圈，预计时长为 20 分钟-25 分钟。服务器将在 15:30 后根据各车组 上服情况与比赛组织进展，随时进入正赛节。在安全车完成编队巡游后，大约在 16:00 正式进入 4 小时比赛。

6.6. **安全车：**安全车仅在发车程序或者重新发车流程中启动，安全车为 Vento Aria Safety Car。安全车顶灯开启、带领驾驶期间禁止超车；安全车顶灯熄灭则代表安全车本圈返回维修区，比赛即将开始/恢复。

6.7. **比赛中断：**若比赛中因服务器原因中断，赛会将根据最近一次能确认的时间节点的全场排名顺序以 及剩余时间，重置服务器后恢复比赛。若比赛剩余时间不足 60 分钟，比赛则不再恢复，根据比赛中断前的有效数据作为全场比赛结果。

6.8. **发车流程：**比赛开始、红灯熄灭后，所有车辆位于赛道直道，遵循以下流程开始发车流程：

1) 安全车顶灯开启，先行驶过车阵。
2) 等待安全车通过头车后，分为两个方阵发车。第一方阵为 GX、GC，第二方阵为 G4、GF、G5。各方阵内发车格根据方阵内各车组排位赛成绩顺序决定。
3) 两个方阵以单列编队的形式进入编队/巡游圈，若无方阵安全车，各方阵头车须与前方组别保持至少 30 秒的距离，方阵内车辆的距离须保持在 3 个车身以内。
4) 若在维修区发车，可在所有车辆通过一号弯后排队从维修区驶出，在方阵最后方进行编队/巡游圈，并保持在队尾。
5) 编队完成后，安全车顶灯开启，进行编队圈/巡游，编队方式为单列，编队速度区间为 80-120 公里/时。若无方阵安全车，各方阵头车须保持与前方方阵至少 30 秒的距离。
6) 当编队圈结束时，安全车会在通过北环大直道时熄灭顶灯并在本圈返回维修区，此时进入正赛发车流程，所有车辆在通过最后一弯进入发车主直道后方可加速，在通过起跑/终点线前禁止超车。

6.9. **重新发车流程：**服务器异常情况下，启动重新发车流程。根据赛会公布重新发车的发车位置，使用 6.8 发车流程重启比赛。

6.10. **切弯判罚：**每 6 次 cut 由系统判罚一次 Drive Through。当车组收到 Drive Through 处罚时，须在 3 圈内执行，否则将被系统取消参赛资格，且无法撤销。

6.11. **比赛联络：**TeamSpeak（TS）作为指定的唯一比赛期间的语音通讯工具，用作车队内部、车队与赛会之间的沟通，赛会全局广播以及车手会议。嗨跑赛车 TS 服务器地址为 chat.hipole.com。车组代表 可在 TS 俱乐部专区频道下，为各车队建立独立的语音频道。频道为半永久频道，当 TS 服务器重

启后将被删除。车手的 TS 用户名为参赛 ID。比赛过程中，所有参赛车组须派出至少 1 名代表在 TS 频道中保持在线状态。

6.12. **赛后申诉：**赛后 12 小时为申诉窗口期，届时车组/俱乐部根据 Kook 指定的申诉频道内，以置顶模版要求进行申诉。申诉处理完毕后，赛会出具申诉结果以及比赛最终成绩。

6.13. **蓝旗超车和让车规则：**所有车辆都有义务避免因为速度差异造成的事故或不必要的接触。

- 通常情况下，较快的车组在遇到较慢的车组时，必须通过安全的方式进行超车。
- 较慢的车组需要在合适的时机让道，以避免与快车发生冲突。推荐让车时机为：直道右侧或宽阔的弯道处的外侧线路，让快车迅速通过；而快车则必须保持控制，确保不会在超车时发生碰撞。
- 车手不能在无法确认安全的情况下进行超车，尤其是在视野受限的弯道或路段。在连续路段处，没有合适线路机会情况下，快车不可强行超车。
- 有转向灯的车辆，推荐使用转向灯将让车意图与让车位置告知后方套圈赛车。使用转向灯时，应用于表明本车的行驶方向。
- 夜间比赛，合理、善意使用灯光闪烁提醒，赛会不推荐高频率、长时间的大灯闪烁行为。

6.14. **车辆故障：**赛道大部分路段较窄，且没有足够的缓冲区，如果车组驾驶时遇到车辆损伤无法正常驾驶、设备断联失去对车辆控制等情况，建议使用 Teleport to pits 的功能即时返回维修区。

6.15. **旗语：**比赛中，车手可能会看到以下旗语，且须遵守其规则。旗语以 Real Penalty 插件的信息为准：

- 绿旗：比赛恢复正常运行。
- 黄旗：前方有事故、缓冲区有赛车，车手必须准备可能的避让。
- 蓝旗：后方有快车或者套圈车接近，需准备让道。
- 黑白对角旗：有判罚，请留意屏幕上的判罚内容。

6.16. **比赛行为：**比赛中严禁做出违反赛车运动常识的行为。禁止在赛道上打开车门。违者直接取消参赛资格。在赛道的 GP 布局部分，除编队圈外禁止使用 Teleport to Pit（一键回 P）功能。在 GP 布局误触一键回 P 返回维修区的，须等待至少 60 秒方可驶出维修区。利用一键回 P 蓄意获利的行为，将导致车组及车手的取消比赛成绩与禁赛下届 CHN24 的处罚。

6.17. **网络稳定：**当车手在比赛中因网络问题多次出现闪现、大幅度瞬移、入弯车辆动态不匹配等影响其他车辆的状况时，赛会有要求车组在本圈内完成进站换人或将该车组移出服务器的权利与义务。

6.18. **运动精神与赛道安全：**任何时候，所有参赛选手必须恪守运动精神，禁止向其他选手、车组/俱乐部发表人身攻击等不合适的言论。任何时候，所有参赛选手在服务器驾驶赛车必须遵循赛道安全，尊重对手，尊重规则。

6.19. **判罚标准：**判罚分为比赛中的实时判罚与赛后的申诉判罚。驾驶行为的标准可参考《嗨跑赛车线上联赛竞技规则》。 判罚标准如下：

- 长时间或多次未及时让行：通过维修区处罚，或其它追加处罚；
- 赛后申诉判罚：若申诉事故成立，罚时 10/30/90 秒，情节严重的，进行圈数扣除的处罚；
- 危险驾驶：通过维修区处罚、赛后罚时、或者实时取消比赛资格；
- 不具备比赛能力：警告并更换队友、或实时取消比赛资格；
- 运动精神：警告、取消比赛资格，或进行赛后圈数扣除、取消比赛成绩的处罚。

6.20. 本赛事为 CHN24 系列特别赛，除情节特别严重导致处罚嗨跑赛车平台禁赛外，任何判罚都不扣除选手在嗨跑赛车的驾照分。

## 7. 赛车涂装与号码牌

7.1. 两场 NLS 赛事均使用车辆自带涂装，不开放自制涂装。

## 8. 强制进站与更换队友

8.1. 换人系统使用 Real Penalty 插件实现，具体操作指南可参考报名截止后发送给参赛车组/俱乐部的车

手会文件。

8.2. 比赛全过程中要求每个车组有至少 2 次强制进站（Long Pit），每次 Long Pit 的时长为 150 秒。

8.3. 比赛中更换队友时，无论是线上换人还是线下同一设备换人，均需要退出游戏后重新进入服务器，并等待屏幕中的 Long Pit 倒计时结束后方可驶离维修区。

8.4. 任何时候，重新进入服务器都必须执行完整的 Long Pit，否则会受到赛后的系统罚时。

8.5. 若同一个车手参加 2 个车组的比赛，更换到其他车组比赛前，必须有 60 分钟以上的休息时间。

8.6. Long Pit 次数从编队圈结束，车组赛车通过起跑终点线后开始计算。在编队圈因掉线等原因提前执行 Long Pit 的，须在 8.2 规定的 Long Pit 次数上额外执行一次。

## 9. 赛事赞助

若任何品牌、商业体、个人、俱乐部对本届纽博格林 24 小时虚拟耐力赛 NLS 赛事有赞助、产品推广、品牌曝光的需求，请与赛会取得联系。赛会欢迎任何积极向上、或有益于模拟赛车社群发展、车手成长的赞助与曝光，并以参赛奖励的形式回馈广大参赛选手。赞助权益包括但不限于：嗨跑赛车各媒体平台的宣传、视频内容露出、 直播露出、赛事文件/海报等内容的露出。

为确保您的权益得到充分展现与推广，赞助咨询截止时间为 2026 年 8 月 5 日。赞助咨询联系人： 微信 yaozi-hz。

## 10. 更新日志

- V1.0：赛事文件首次发布。
- V1.1：GX 组别 M3 Touring 24H 车型改为 2026 款，附加 4.4 车型购买链接。