

Ausschreibung für das

AbA eSports „24h Rennen am Nürburgring 2026“

Vorwort:

Die AbA eSports GbR schreibt das „24h Rennen am Nürburgring 2026“ aus.

Ziel ist es, allen Teilnehmenden Motion Simracing Center eine Plattform für ein festes, in allen Center unter gleichen Bedingungen stattfindendes, professionelles Simracing Event zu ermöglichen.

Inhaltsverzeichnis

1. Vorwort.....	1
2. Ansprechpartner.....	2
3. Organisation/Fahrzeuge.....	3
4. Teilnahmebedingungen.....	4
5. Skinplicht.....	5
6. Ablaufplan.....	6
7. Qualifikation/Start.....	7
8. Boxenstopps.....	8
9. Technik.....	9
10. Wertung.....	10
11. Besondere Bestimmungen.....	11
12. Technisches Reglement.....	12
13. Qualifikation Beispiel.....	13

Ausschreibung für das AbA eSports „24h Rennen am Nürburgring 2026“

Organisator:

AbA-eSports GbR

Königswinterer Straße 107 A
53227 Bonn

Thorsten Lingnau / Dominic Benz
Tel.: +49 228 – 433 549 49
E-Mail: mail@aba-esport.de

Ansprechpartner

Rechtliches:

- Thorsten Lingnau (+49 171 2669326)
- Dominic Benz (+49 163 2518462)

Technik allgemein:

- Marc Kojda (+49 151 21469122)
- Mitja Kornienko (+49 151 19120479)

Allgemeine Fragen zur Veranstaltung:
mail@aba-esport.de

Versionsnummer:

0.2

Datum / Änderungsgrund / Bemerkungen:

20.10.2025 / Neuauflage / Updates und Aktualisierung der Partnerschaften.



ACTORACER®
THE RACING SIMULATOR

Teil 1: Sportliches Reglement

24h Rennen am Nürburgring 2026

1. Einleitung

Einzelheiten zur Veranstaltung

Die AbA-eSports GbR, nachfolgend Veranstalter genannt, schreibt für das Jahr 2026 das „24h Rennen am Nürburgring 2026“ aus.

Die Veranstaltung wird in Übereinstimmung mit den Bestimmungen für zertifizierte ACTORACER® Simracing Center durchgeführt.

Die Veranstaltung wird von folgenden Organisationen unterstützt:

- AbA-eSports GbR
- Simulationstechnik Lingnau GmbH

2. Organisation

2.1 Einzelheiten zu den Titeln und Prädikaten der Veranstaltung

Die AbA-eSports GbR schreibt für das Jahr 2026 das „24h Rennen am Nürburgring 2026“ aus. Dabei werden diverse Fahrzeuge aus folgenden Kategorien eingesetzt:

GT3, GT4, TC, Classic

Aus folgenden Fahrzeugen kann das Team wählen:

GT3 - Setup offen	GT4 – Eingeschränktes Setup	TC – Eingeschränktes Setup
AMR Vantage GT3 Audi R8 LMS GT3 EVO 2019 BMW M4 GT3 Corvette Callaway GT3 Dodge Viper GT3 Ford Mustang GT3 Lamborghini Huracan GT3 EVO 2 McLaren 720S GT3 EVO Mercedes AMG EVO Nissan GT-R GT3 Porsche 992 GT3R	Alpine A110 GT4 Aston Martin Vantage GT4 Audi R8 LMS GT4 BMW M4 GT4 G82 Chevrolet Camaro GT4 Ford Mustang GT4 KTM X-Bow GT4 McLaren 570S GT4 Mercedes AMG GT4 EVO Panoz Avezzano GT4 Porsche 718 Cayman GT4 Clubsport Saleen S1 GT4 Sin R1 GT4 Toyota Supra GT4	Alfa Romeo Giulietta Veloce Audi RS3 LMS Cupra Leon Competicion Honda Civic Type R Hyundai Elantra N Lynk & Co 03 Peugeot 308 Renault Megane R.S. Classic – Setup offen BMW M3 EVO Mercedes Benz 190E EVO II Nissan Primera

Mindestboxenstoppzeit GT3, GT4 und Classic: 60 Sekunden

Mindestboxenstoppzeit TC: 90 Sekunden

2.2 Verwendete Simulation

Im Rahmen der Serie wird die Simulation Assetto Corsa verwendet.

3. Bestimmungen der Serie

3.1 Offizielle Sprache

Deutsch

3.2 Reglementtext

Nur der deutsche Reglementtext ist verbindlich.

3.3 Verantwortlichkeit, Änderungen der Ausschreibung, Absage der Veranstaltung

Die Teilzunehmenden (Fahrer und Teams) nehmen auf eigene Gefahr an der Veranstaltung teil. Sie tragen die alleinige zivil- und strafrechtliche Verantwortung für alle von ihnen verursachten Schäden, soweit kein Haftungsausschluss nach dieser Ausschreibung vereinbart wird. Die Ausschreibung darf grundsätzlich nur durch den Veranstalter geändert werden.

Ab Beginn der Veranstaltung können Änderungen in Form von Bulletins nur durch den Veranstalter vorgenommen werden.

Der Veranstalter behält sich das Recht vor, die Veranstaltung oder einzelne Wettbewerbe aus vorgenannten Gründen abzusagen oder zu verlegen. Schadensersatz- oder Erfüllungsansprüche sind für diesen Fall ausgeschlossen.

4. Einschreibungen/Nennungen, Nennungsschluss und Teilnahmeverpflichtung

4.1 Nennungen

Der Team Manager muss sich online in einem teilnehmenden Simracing Center mit seinen persönlichen Daten anmelden. Ein Team besteht aus mindestens 2 und maximal 8 Fahrern.

Der Veranstalter behält sich das Recht vor, die Veranstaltung „24h Rennen am Nürburgring 2026“ bei weniger als 20 eingeschriebenen Teams nicht durchzuführen.

Die Einschreibung zum „24h Rennen am Nürburgring 2026“ in einem teilnehmenden Center wird mit der Zahlung des Nenngeldes angenommen und schriftlich bestätigt. Erst mit der schriftlichen Bestätigung durch den Veranstalter ist ein verbindlicher Startplatz garantiert. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, Teilnehmer und Teilnehmerinnen mit Angabe von Gründen abzulehnen. Mit Nennung akzeptieren Sie die AGBs der AbA eSports GbR. Alle weiteren Informationen können Sie auf der Website der AbA-Anmeldung abrufen.

4.2 Teilnahmegebühr / Länge der Trainingseinheit

Folgende Teilnahmegebühren sind von allen Teilnehmern und Teilnehmerinnen zu entrichten:

Pro Team für das „24h Rennen am Nürburgring 2026“: 795 EUR

4.3 Altersregelung

Das Mindestalter für die Teilnahme ist 14 Jahre (mit Freigabe der Erziehungsberechtigten -> Das Formular dazu finden Sie auf der AbA-Anmeldungswebsite).

4.4. Versicherung

Das jeweils veranstaltende Simracing Center verpflichtet sich, für den gesamten Umfang der Veranstaltungen einen angemessenen Versicherungsschutz zu besorgen bzw. sicherzustellen, mindestens aber die öffentlich/rechtlichen vorgeschriebenen Versicherungen abzuschließen.

4.5 Skinpflicht

Es besteht eine Skinpflicht für alle Teams. Das bedeutet, dass eine Team Lackierung für das Auto eingereicht werden muss. Hierzu muss als Vorlage das durch den Serienorganisator bereitgestellte Template genutzt werden. Es existieren in diesem Template geschützte Bereiche/Ebenen mit Logos & Sponsoren, welche nicht verändert werden dürfen. Diese sind extra gesperrt. Zweckwerbung ist selbstverständlich beim Skin Design verboten (Alkohol, Zigaretten, etc.).

Der auf der Vorlage basierende Skin muss dem Veranstalter komplett als gepackte Datei und über unser Skin-Upload-Formular, auf der AbA-Anmeldungswebsite, zugestellt werden.

Der Skin ist im Eigeninteresse undenkbar und sollte von jedem Team ernst genommen werden.

Skin Abgabe Termin:

Der Skin muss bis zum 15.01.2026 18:00 Uhr über das offizielle Skin-Upload-Formular eingereicht werden.

Wird kein Skin bis zum oben genannten Termin eingereicht, hält der Veranstalter sich das Recht vor, für eine Bearbeitungsgebühr den fehlenden Skin zu ersetzen.

Diese Gebühr beträgt 100 EUR.

4.6 Flaggenkunde

Gelbe Flagge: Sie zeigt eine Gefahr oder ein Hindernis auf der Strecke. Überholverbot und die Geschwindigkeit ist zu reduzieren.

Blaue Flagge: Sie zeigt dem Fahrer an, dass er überholt oder überrundet wird. Wichtig: Kein riskantes Bremsmanöver, bei passender Position vorbeilassen.

5. Durchführung der Veranstaltung

5.1 Veranstaltungszeit

Veranstaltungstag: Das „24h Rennen am Nürburgring 2026“ findet am folgenden Termin statt:

31. Januar 2026 – 01. Februar 2026

Das Event wird als Rennveranstaltung ausgetragen, teilnahmeberechtigt für das Event sind die Teams, die eine Anmeldung eingereicht, sowie die Startgebühren beglichen haben.

Veranstaltungszeit: 31.01.2026 10:30h

bis

01.02.2026 13:00h

5.2 Die Rennstrecke

Die Qualifikation wird auf folgender Strecke ausgetragen:
2024 ABA Nurburgring-Nordschleife 24h Quali

Das 24h Rennen wird auf folgender Strecke ausgetragen:
2024 ABA Nurburgring-Nordschleife 24h Race

5.3 Ablaufplan

Teamregistrierung: Die teilnehmenden Teams müssen Ihre Anmeldung bis spätestens zum 15.01.2026 vollzogen und die Teilnahmegebühr entrichtet haben. Die Anmeldung zum Rennen kann nur über das Anmeldeformular, über die [AbA Website](#) erfolgen. Die Registrierung muss mit vollem, realem Namen der Teilnehmenden erfolgen. Mit der Anmeldung erklären alle Teilnehmenden das Regelwerk vollständig gelesen, verstanden und akzeptiert zu haben.

Ablaufplan am 31.01.2026 „24h Rennen am Nürburgring 2026“:

Öffnung der Simracing Center: 08:00h

Teamregistrierung: 08:00h – 10:00h

Fahrerbesprechung: 10:30h – 11:00h

Qualifikation: (alle Klassen) 11:00h – 11:30h

Pause: 30 Minuten

Start des Rennens:

12:00h (31.01.2026)

Siegerehrung/Abschluss:

12:10h - 13:00h (01.02.2026)

Ablauf der Protestzeit allgemein:

13:00h (01.02.2026)

5.3.1 Verzögerungen und Versäumnisse

Der Zeitplan steht fest und wird nicht durch Versäumnisse in der Vorplanung der einzelnen Teams verzögert.

Sollte es zu Verzögerungen technischer Seite kommen, wird über TeamSpeak das jeweilige Problem kommuniziert.

5.4 Training

Im Vorfeld wird ein Trainingsserver vom Veranstalter für alle Klassen bereitgestellt. Am Renntag findet ebenfalls ein Training statt, gesondert auf dem finalen Hauptserver. Der Wechsel in die Qualifikation erfolgt somit automatisch nach geplanter Zeit. Die Teams sollten ablaufende Timer und die allgemeinen Zeiten permanent im Blick halten.

5.5 Qualifikation

Die Qualifikation wird über eine Dauer von 30 Minuten ausgetragen. In diesem Zeitraum ist die Strecke für alle Fahrzeugklassen freigegeben. Die schnellste (gültige) Runde eines Teams entscheidet über die Startposition.

Zur Aufnahme einer gezeiteten Runde sollte die Abkürzung über den GP Kurs (T15) genutzt werden (Abbildung 1 – blaue Pfeile). Dabei ist zwingend zu beachten, dass in der Inlap, auf dem GP Kurs, bewusst ein Strecken-Cut gefahren werden muss. Dieser Cut kann auf dem gesamten GP Kurs erfolgen, muss aber vor der Start/Ziel Linie passieren. Wird dieser Cut nicht ordnungsgemäß durchgeführt, hat die Rennkommission und der Server-Manager die Befugnis, das jeweilige Team vom Server zu kicken und es zudem von der Qualifikation zu disqualifizieren. Der Start erfolgt dann auf der letzten Position.

Die Begrenzungsspylone dürfen bei der Abkürzung nicht überfahren und von der Nordschleife kommende Fahrzeuge nicht behindert werden.

5.5.1 Qualifikations-Overtime

Die Overtime ist die Zeit nach Ablauf der 30 Minuten Qualifikation, in der man seine laufende Runde noch beenden darf.

Wie lange diese Overtime dauert, hängt von der schnellsten Rundenzeit des führenden ab.

Beispiel: Wenn die schnellste Runde 9 Minuten dauert, haben alle Fahrer nach Ablauf der Qualifikationszeit noch 9 Minuten Zeit, um ihre aktuelle Runde zu Ende zu fahren. Die Overtime kann variieren.

5.6 Start

Das Grid wird vor dem Rennen automatisch nach den Bestzeiten der Qualifikation sortiert. Sobald die Startampel auf grün springt, dürfen sich alle Autos aus der GT3 Klasse mit maximal 80Km/h in Bewegung setzen. Teams, welche durch die Qualifikation zwischen anderen Klassen stehen, haben bis zur Startlinie die Chance, das jeweilige Klassenfeld einzuholen. Danach wird sich hinten am Klassenfeld angestellt, bis die Startlinie überfahren wurde.

Der Start erfolgt gestaffelt in 3 Startgruppen:

1. Startgruppe

GT3 beginnt mit dem Double File, sobald die Startampel erlischt.

2. Startgruppe

GT4 setzt sich 2 Minuten später, bei 23:58:00 Restzeit in Bewegung.

3. Startgruppe

TC & Classic setzt sich 4 Minuten nach Startampel, bei 23:56:00 Restzeit in Bewegung.

Zusätzlich gibt es allgemeine Infos zum Start über TeamSpeak.

5.6.1 Double File

Im Double File soll eine Geschwindigkeit von 80 km/h +/- 5 km/h nicht überschritten werden. Zick-zack fahren zum Anwärmen der Räder ist im Double-File nicht gestattet. Ebenfalls ist starkes Beschleunigen & Abbremsen zum Warmfahren der Reifen verboten. Der Start wird durch den Führenden der jeweiligen Startgruppe auf Start/Ziel freigegeben.

Solange der Führende das Rennen nicht freigegeben hat, oder die Startlinie überquert wurde, ist das Überholen nicht gestattet.

Teams, die aus der Box starten müssen, dürfen sich am Ende der Boxengasse aufstellen und diese verlassen, sobald alle Fahrzeuge der eigenen Startgruppe vorbeigefahren sind.

5.7 Boxenstopps

Die Anzahl und Dauer sämtlicher Boxenstopps sowie die am Fahrzeug durchgeführten Arbeiten sind freigestellt.

Das Geschwindigkeitslimit innerhalb der Boxengasse beträgt 80 Km/h.

Eine Einfahrt in die Boxengasse ist ausschließlich über die Nordschleife möglich (Abbildung 2 – rote Pfeile), Ausnahme sind technische Probleme auf dem GP Kurs. Dabei darf die Boxeneinfahrt über T15 passieren, die Fahrzeuge von der Nordschleife kommend haben Vorfahrt.

5.8 Anzahl der gesamten Fahrzeuge

Die maximale Anzahl der zulässigen Fahrzeuge beträgt: 50

5.9 Verbindungsabbruch und technische Probleme

Sollte ein Team während des Rennens den Server verlassen müssen, so darf es unverzüglich nach Behebung des Problems den Server erneut betreten.

Anschließend wird von der Simulation eine Strafe verhängt, nach dessen Ablauf die Box verlassen und das Rennen fortgesetzt werden darf.

Es ist zu beachten, dass einige Anzeigen oder Apps, der Simulation oder des Simulators (Rundenzeiten, Positionen, oder sonstige Telemetrie Informationen), nach einem Absturz zurückgesetzt werden könnten. Dies ist ein rein lokaler Anzeigefehler und hat auf das Rennergebnis keinen Einfluss. Die korrekte Rundenzeit und Position eines Teams ist dem Live-Timing zu entnehmen.

Negative Konsequenzen durch technische Probleme können nicht kompensiert werden.

5.10 Lichtpflicht

Von der Rennleitung kann jederzeit Wetterbedingt eine Lichtpflicht angeordnet werden, der Folge geleistet werden muss. Ab Dämmerung muss das jeweilige Team eigenständig das Licht einschalten.

Sollte es zu Kollisionen kommen, die auf Nichteinhaltung dieser Regelung zurückzuführen sind, so wird dies bei der Bewertung des Vorfalls von der Rennkommission berücksichtigt.

5.11 Rennende

Das Fahrzeug, welches nach 24h die meisten Runden gefahren hat und nach Ablauf der 24:00:00 als erstes die Ziellinie überquert, gewinnt das 24h Rennen. Alle Fahrzeuge, welche sich in der gleichen Runde mit dem Führungsfahrzeug befinden, werden nach Überquerung der Ziellinie ebenfalls abgewunken. Fahrzeuge, welche sich nicht in der gleichen Runde wie das Führungsfahrzeug befinden, haben hiernach noch 30 Minuten Zeit, ebenfalls die Ziellinie zu überqueren.

Das Rennen muss aus eigener Motorkraft mit dem Überqueren der Ziellinie beendet werden, damit das Team in die Wertung mit aufgenommen wird. Im Anschluss muss das Fahrzeug mit eigener Motorkraft zurück in die Box gefahren und dort abgestellt werden.

5.12 Kommunikationspflicht

Die gesamte Kommunikation im Rahmen der Veranstaltung erfolgt ausschließlich über den durch den Veranstalter bereitgestellten offiziellen TeamSpeak Server.

Der Veranstalter richtet für jedes Team einen eigenen Kanal zur Team Kommunikation ein.

Der Centerbetreiber ist verpflichtet, die in seinem Center fahrenden Teams im TeamSpeak mit korrekter Bezeichnung im Format „Teamname“ einzutragen.

Es muss zu jeder Zeit gewährleistet sein, dass einer der Fahrer eines Teams durch die Rennleitung bzw. einen Sportkommissar per Audio-Chat im TeamSpeak erreichbar ist. Eine nicht durch technische Probleme verursachte Nichterreichbarkeit führt zum Ausschluss des Teams. Um die generelle Funktionalität zu gewährleisten, wird ein TeamSpeak Erreichbarkeits-Check durch den Veranstalter im Rahmen der Simulator Checkup Phase durchgeführt.

6. Wertung

6.1 Wertungsmodus

Es werden die drei Erstplatzierten im Gesamtklassement nach Ablauf der 24h Stunden gewertet. Ferner werden in jeder Fahrzeugklasse, die drei Klassenbesten geehrt (GT3 / GT4 / TC / Classic).

7. Private Trainings und Tests

Private Tests sind erlaubt. Es wird allen eingeschriebenen Centern permanent ein Trainingsserver zur Verfügung gestellt. Ergänzend wird der erforderliche Content per Resilio in die jeweiligen Center synchronisiert.

8. Dokumentenabnahme

Folgende Dokumente müssen auf Verlangen vom Fahrer/Bewerber vorgelegt werden:

Altersnachweis

9. Art der Rennkommission (ReKo)

Es wird eine automatisierte Live-Rennkommission eingesetzt.

9.1. Sichtungsbereiche der automatisierten ReKo

Art der Meldung: Livesichtung, nach Auswertung und Protest.

9.2. Protest

Es gilt eine Protestfrist von 30 Minuten nach Ende der Veranstaltung. Dieser Protest muss über das offizielle Protest Formular auf der AbA Website eingereicht werden.

10. Kollisionsabfrage

Während der Qualifikation und des Rennens ist die Kollisionsabfrage aktiv. In der Boxengasse findet keine Kollisionsabfrage statt.

11. Safety-Car

Es wird kein Safety-Car eingesetzt.

12. Titel

12.1 Titel Gesamtsieger

Der/die Gesamtsieger des AbA eSports – 24h Rennen am Nürburgring 2026, erhält/erhalten den Titel:

Gewinner des AbA eSports - 24h Rennen am Nürburgring 2026

13. Rechtswegausschluss und Haftungsbeschränkung

(1) Bei Entscheidungen des Veranstalter oder des Veranstalters als Preisrichter im Sinne des § 661 BGB ist der Rechtsweg ausgeschlossen.

(2) Aus Maßnahmen und Entscheidungen des Veranstalter können keine Ersatzansprüche irgendwelcher Art hergeleitet werden, außer bei vorsätzlicher oder grob fahrlässiger Schadensverursachung.

14. TV-Rechte/Werbe- und Fernsehrechte

Alle Copyright und Bildrechte liegen beim Veranstalter, einschließlich der Bilder, die von Bildübertragungen der AbA eSports „24h Rennen am Nürburgring 2026“ übernommen werden.

Alle Fernsehrechte der AbA eSports „24h Rennen am Nürburgring 2026“, sowohl für terrestrische Übertragung als auch für Kabel- und Satellitenfernsehübertragung, alle Videorechte und alle Rechte zur Verwertung durch sämtliche elektronische Medien, einschließlich Internet liegen beim Veranstalter. Jede Art von Aufnahmen, Ausstrahlung, Wiederholung oder Reproduktion zu kommerziellen Zwecken ist ohne schriftliche Zustimmung des Veranstalters.

Es können Teile oder gesamte Veranstaltungen bildlich festgehalten werden. Dabei werden die Fahrzeuge und auch die Teilnehmer festgehalten. Mit Zahlung der Teilnahmegebühr erklären die Bewerber / Fahrer ihr Einverständnis, dass der Veranstalter das Film-, Foto-, und Videomaterial uneingeschränkt, auch im Sinne einer werblichen Weitervermarktung nutzen kann.

Die Bewerber / Fahrer übertragen dem Veranstalter unentgeltlich alle Rechte (Urheberrechte / Persönlichkeitsrechte, etc.), die im Zusammenhang mit der Erstellung des vorgenannten Materials in ihrer Person entstehen könnten.

15. Besondere Bestimmungen

Bei Teilnehmerinnen und Teilnehmern unter 16 Jahren muss eine von den Erziehungsberechtigten unterschriebene Einverständniserklärung bis spätestens 22.01.2026 vorliegen. Die entsprechende Vorlage steht auf der Anmeldeseite zum Download bereit. Ohne dieses Formular ist eine Teilnahme nicht möglich.

Teil 2 Technisches Reglement

1. Technische Bestimmungen

1.1 Allgemeines/Präambel

Alles nicht ausdrücklich durch dieses Reglement Erlaubte ist verboten. Erlaubte Änderungen dürfen keine unerlaubten Änderungen oder Reglementverstöße nach sich ziehen. Die zu Verfügung gestellten ACTORACER® Simulatoren müssen der AbA Zertifizierung für Simracing Center entsprechen.

1.2 Fahrerausrüstung

Es wird empfohlen geeignetes Schuhwerk und Handschuhe zu nutzen. Für die Fahrerausrüstung werden keine besonderen Werbevorschriften festgelegt.

1.3 Fahrzeug Setup und Wettereinstellungen

Alle Fahrzeugklassen werden mit einem offenen oder angepasstem Setup gefahren. Das Setup darf angepasst werden.

Die Wettereinstellungen sind für alle Teilnehmenden Center gleich.

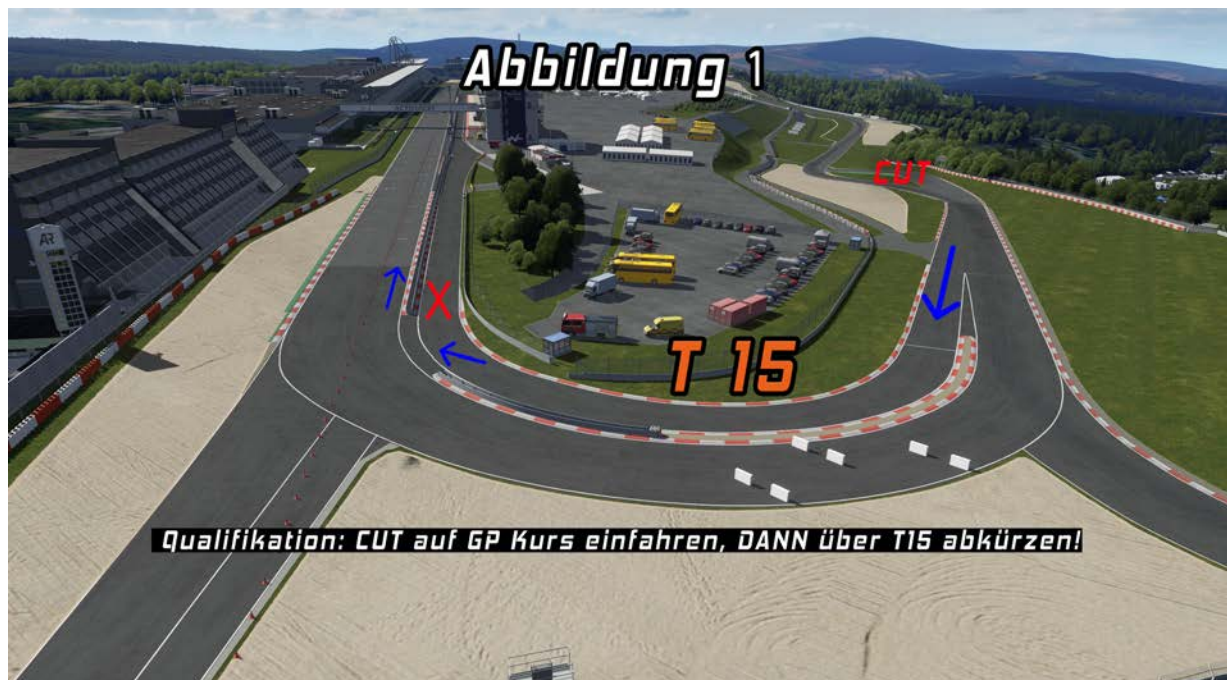
1.4 Realismus Einstellungen

Folgende Einstellungen werden für das AbA eSports „24h Rennen am Nürburgring 2026“ genutzt:

- | | |
|---------------------------|-------------------------|
| • Automatische Schaltung: | Nein |
| • Ideallinie: | Nein |
| • Traktionskontrolle: | Serienausrüstung |
| • ABS: | Serienausrüstung |
| • Benzinverbrauch: | 100% |
| • Mechanische Schäden: | 80% |
| • Reifenverschleiß: | 100% |
| • Reifenheizdecke: | Ja |
| • Zeitfaktor: | Echtzeit 24h |
| • Tag/Nacht: | Tag-/Nacht-/Tag-Wechsel |

1.5 Ballance of Performance (BoP)

Die BoP der jeweiligen Fahrzeugklassen wird vom Veranstalter festgelegt.



Zum Zeit sparen: CUT auf GP und über T15 abkürzen = Runde Nordschleife gespart

