

# **Offizielle Ausschreibung**

## ***Teil 1: Sportliches Reglement***

### **AbA-eSports GbR „6h Rennen am Nürburgring 2026“**

#### **Veranstalter und Geltungsbereich**

Diese Ausschreibung regelt die Durchführung der Motion Simracing-Veranstaltung AbA-eSports „6h Rennen am Nürburgring 2026“.

Sie ist verbindlich für alle teilnehmenden Teams, Fahrer sowie beteiligten Simracing-Center. Mit der Anmeldung erkennen alle Teilnehmer dieses Reglement in vollem Umfang an.

Die Veranstaltung wird zeitgleich unter einheitlichen technischen und organisatorischen Rahmenbedingungen in den teilnehmenden Simracing-Centern durchgeführt.

#### **Charakter der Veranstaltung**

Ziel der Veranstaltung ist die Durchführung eines realitätsnahen, professionell organisierten Langstrecken-Simracing-Wettbewerbs nach einheitlichen sportlichen und technischen Standards.

#### **Version und Gültigkeit**

Version: 0.1

Stand: 10.07.2026

Dieses Reglement tritt mit Veröffentlichung in Kraft und bleibt bis zur Herausgabe einer neuen Version gültig.



## **Inhaltsverzeichnis**

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| Teilnahmebedingungen.....   | 2  |
| Organisation.....           | 3  |
| Skinpflicht.....            | 4  |
| Ablaufplan.....             | 5  |
| Qualifikation/Start.....    | 6  |
| Boxenstopps.....            | 7  |
| Technik.....                | 8  |
| Wertung.....                | 9  |
| Besondere Bestimmungen..... | 10 |
| Technisches Reglement.....  | 11 |
| Abbildung.....              | 12 |

### **Organisator**

Simulationstechnik Lingnau GmbH  
In der Raubach, 18 – 51570 Windeck

Thorsten Lingnau  
Tel.: +49 228 – 433 549 49  
E-Mail: [mail@aba-esport.de](mailto:mail@aba-esport.de)

### **Technik allgemein**

- Marc Kojda (+49 160 94903355)
- Mitja Kornienko (+49 151 19120479)
- Timo Hartmann (+49 157 76494798)

Allgemeine Fragen zur Veranstaltung: [mail@aba-esport.de](mailto:mail@aba-esport.de)

AbA-eSports wird nachfolgend auch „Veranstalter“ genannt.

## **Teilnahmebedingungen**

### **1. Verwendete Simulation**

Im Rahmen des 6 Stunden Rennens wird die Simulation Assetto Corsa verwendet.

### **2. Bestimmungen der Serie**

#### **2.1 Offizielle Sprache**

Deutsch

#### **2.2 Reglementtext**

Nur der deutsche Reglementtext ist verbindlich.

#### **2.3 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.

### **3. Einschreibungen/Nennungen, Nennungsschluss und Teilnahmeverpflichtung**

#### **3.1 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 „6h Rennen am Nürburgring 2026“ bei weniger als 20 eingeschriebenen Teams nicht durchzuführen.

Die Einschreibung zum „6h Rennen am Nürburgring 2026,“ in einem teilnehmenden Center wird mit der Zahlung des Nenngeldes angenommen.

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.

# **AbA-eSports „6h Rennen am Nürburgring 2026“**

## **Organisation**

### **4. Organisation und Fahrzeuge**

Die Veranstaltung wird von folgenden Organisationen unterstützt:

- AbA-eSports GbR
- Simulationstechnik Lingnau GmbH

#### **4.1 Einzelheiten zu den Titeln und Prädikaten der Veranstaltung**

Die AbA-eSports GbR schreibt für das Jahr 2026 das „6h Rennen am Nürburgring 2026“ aus.

Dabei werden diverse Fahrzeuge aus folgender Kategorie eingesetzt:

GT3

Folgende Fahrzeuge stehen zur Verfügung:

**AMR Vantage GT3 EVO**  
**Audi R8 LMS GT3 EVO II**  
**AR Nero GT3**  
**BMW M4 GT3**  
**Corvette Z06 GT3.R**  
**Ford Mustang GT3**  
**Lamborghini Huracan GT3 EVO II**  
**Lexus RC F GT3**  
**McLaren 720S GT3 EVO**  
**Mercedes AMG GT3 EVO**  
**Porsche 992 GT3-R**  
**Toyota GR GT3**

## **AbA-eSports „6h Rennen am Nürburgring 2026“**

### **4.2 Teilnahmegebühr / Länge der Trainingseinheit**

Folgende Teilnahmegebühren sind von allen Teilnehmern und Teilnehmerinnen im angemeldeten Center zu entrichten:

Pro Team für das „6h Rennen am Nürburgring 2026“: 260 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.

## **Skinpflicht**

### **4.5 Skinpflicht für alle Teams**

Skinpflicht 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 muss im Eigeninteresse des Teams vollständig, korrekt und ordnungsgemäß abgegeben werden.**

### **Skin Abgabe Termin:**

Der Skin muss bis zum 05.09.2026 23:59 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.

## **AbA-eSports „6h Rennen am Nürburgring 2026“**

### **Ablaufplan**

#### **5. Durchführung der Veranstaltung**

Das „6h Rennen am Nürburgring 2026“ findet am folgenden Termin statt:

**19.09.2026**

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

Veranstaltungszeit: 19.09.2026 10:00h

bis

19.09.2026 19:00h

Das 6h Rennen wird auf folgender Strecke ausgetragen:

2024 ABA Nurburgring Nordschleife - Race

#### **5.1 Zeitlicher Ablaufplan**

Teamregistrierung: Die teilnehmenden Teams müssen Ihre Anmeldung bis spätestens zum 05.09.2026 vollzogen und die Teilnahmegebühr entrichtet haben. Die Anmeldung zum Rennen kann nur über das Anmeldeformular, über die [AbA Website](#) erfolgen. Mit der Anmeldung erklären alle Teilnehmenden das Regelwerk vollständig gelesen, verstanden und akzeptiert zu haben.

Ablaufplan am 19.09.2026 „6h Rennen am Nürburgring 2026“:

|                               |                 |
|-------------------------------|-----------------|
| Öffnung der Simracing Center: | 09:00h          |
| Teamregistrierung:            | 09:00h – 10:00h |
| Fahrerbesprechung:            | 10:00h – 10:30h |
| Qualifikation: (alle Klassen) | 10:30h – 11:30h |
| Pause und Serverneustart:     | 30 Minuten      |

#### **Start des Rennens:**

12:00h (19.09.2026)

#### **Siegerehrung/Abschluss:**

18:10h - 18:30h (19.09.2026)

#### **Ablauf der Protestzeit allgemein:**

19:00h (19.09.2026)

#### **5.1.1 Verzögerungen und Versäumnisse**

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

### **Qualifikation/Start**

#### **5.2 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 müssen ablaufende Timer und die allgemeinen Zeiten permanent im Blick halten.

#### **5.3 Qualifikation**

Die Qualifikation wird über eine Dauer von 60 Minuten ausgetragen. Die schnellste (gültige) Runde eines Teams entscheidet über die Startposition.

##### **5.3.1 Qualifikations-Restzeit**

Die „Overtime“ ist die Zeit nach Ablauf der 60 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 8 Minuten dauert, haben alle Fahrer nach Ablauf der Qualifikationszeit noch 8 Minuten Zeit, um ihre aktuelle Runde zu Ende zu fahren.

#### **5.4 Start**

Das Grid wird vor dem Rennen nach den Bestzeiten und umgesetzten Strafen der Qualifikation sortiert. Sobald die Startampel auf grün springt, dürfen sich alle Autos in Bewegung setzen und das 6 Stunden Rennen beginnen.

Es erfolgt somit ein stehender Start.

## **Boxenstopps**

### **5.5 Boxenstopps**

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

Mindestboxenstoppzeit GT3: 60 Sekunden

Das Geschwindigkeitslimit innerhalb der Boxengasse beträgt 80 Km/h.

Die Teams müssen den Pit-Limiter im Vorfeld testen und ihn ggf. in den Einstellungen aktivieren.

Auf Geschwindigkeitsmissachtung in der Boxengasse folgt eine Zeitstrafe.

### **5.6 Anzahl der gesamten Fahrzeuge**

Die maximale Anzahl der zulässigen Fahrzeuge beträgt: 50

### **5.7 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.

Negative Konsequenzen durch technische Probleme können nicht kompensiert werden.

# Technik

### 5.8 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. Das Licht ist unabhängig vom Schadensmodell und funktioniert immer, dafür muss der Center-Betreiber im Vorfeld die Funktion im Custom Shaders Patch (CSP) aktivieren.

### 5.9 Kommunikationspflicht

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

Der Veranstalter richtet den Discord Server entsprechend dem Event ein.

Der Centerbetreiber ist verpflichtet, die in seinem Center fahrenden Teams im Discord mit korrekter Bezeichnung im Format „Startnummer: 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 Discord erreichbar ist. Eine, nicht durch technische Probleme verursachte, Nichterreichbarkeit führt zum Ausschluss des Teams. Um die generelle Funktionalität zu gewährleisten, wird ein Discord Erreichbarkeits-Check durch den Veranstalter im Rahmen der Simulator Checkup-Phase durchgeführt.

### 5.10 Rennende

Das Fahrzeug, welches nach 6h die meisten Runden gefahren hat und nach Ablauf der 06:00:00 als erstes die Ziellinie überquert, gewinnt das 6h 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 3 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.

**An dafür geeigneten Plätzen durchgeführte Donuts, nach Rennende, sind erlaubt, das finale Abstellen in der Box ist jedoch Pflicht und führt bei Nichteinhaltung zur Strafe oder Disqualifizierung.**

## **Wertung**

### **6. Wertungsmodus**

Es werden die drei Erstplatzierten im Gesamtklassement nach Ablauf der 6h Stunden gewertet.

### **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 in die jeweiligen Center synchronisiert. Trainiert sollte ausschließlich mit dem Team auf Actoracer® Simulatoren. Der Content wird nicht durch den Veranstalter oder Center-Betreiber an einzelne Fahrer oder Teams verteilt. Das unbefugte Teilen ist ausdrücklich verboten.

### **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. Real-Penalty ist Serverseitig und auf jedem Simulator permanent aktiv. Real-Penalty ist bei diesem Event verpflichtend. Einzelfälle werden über das Protestformular eingereicht und separat von der Reko geprüft.

#### **9.1. Sichtungsbereiche der automatisierten ReKo**

Art der Meldung: Livesichtung, nach Auswertung und Protest - Zeitstempel und Informationen müssen der Reko über das Protestformular übermittelt werden.

#### **9.2. Protest**

Es gilt eine Protestfrist von 60 Minuten nach Ende der Veranstaltung. Dieser Protest muss über das offizielle Protest Formular auf der AbA Website eingereicht werden.

#### **9.3. Absitzen der Strafen**

Abzusitzende Strafen werden in dem dafür vorgesehen Feld, am Anfang der Boxengasse, umgesetzt. Die Strafe wird wiederholt ausgesprochen, sollte das Team die Strafe nicht im Strafenfeld absitzen (Abbildung). Das Team wird von der Reko kontaktiert und muss den Anforderungen folge leisten.

### **10. Kollisionsabfrage**

Während der Qualifikation und des Rennens ist die Kollisionsabfrage zu 100% aktiv. Die Scheinwerfer sind permanent durch das Center zu aktivieren.

## **Besondere Bestimmungen**

### **11. Safety-Car**

Es wird kein Safety-Car eingesetzt. Gelbphasen sind dennoch zu beachten.

### **12. Titel**

Der/die Gesamtsieger des AbA-eSports – 6h Rennen am Nürburgring 2026, erhält/erhalten den Titel:

## **Gewinner des AbA-eSports – 6h Rennen am Nürburgring**

### **13. Rechtswegausschluss und Haftungsbeschränkung**

- (1) Bei Entscheidungen 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 „6h Rennen am Nürburgring 2026“ übernommen werden.

Alle Fernsehrechte der AbA-eSports „6h 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**

Es gibt keine weiteren Besonderen Serienbestimmungen.

# **Technisches Reglement**

## 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**

Das Setup darf allgemein angepasst werden. Die Wettereinstellungen sind für alle Teilnehmenden Center gleich.

#### **1.4 Realismus Einstellungen**

Folgende Einstellungen werden für das AbA-eSports „6h Rennen am Nürburgring 2026“ genutzt:

- Automatische Schaltung: Nein
- Ideallinie: Nein
- Traktionskontrolle: Serienausrüstung
- ABS: Serienausrüstung
- Benzinverbrauch: 100%
- Mechanische Schäden: 100%
- Reifenverschleiß: 100%
- Reifenheizdecke: Ja
- Zeitfaktor: Echtzeit 24h

#### **1.5 Reifenmischungen**

GT3 hat für das Event einen Reifentypen zur Auswahl.

#### **1.6 Ballance of Performance (BoP)**

Die BoP der jeweiligen Fahrzeugklassen wird vom Veranstalter festgelegt und kann nach belieben durch diesen unbegründet geändert werden.

## Abbildung

