Offizielle Ausschreibung

Teil 1: Sportliches Reglement

AbA-eSports GbR „24h Rennen am Nürburgring 2026.2“

Veranstalter und Geltungsbereich
Diese Ausschreibung regelt die Durchführung der Motion Simracing-Veranstaltung AbA-eSports **„24h Rennen am Nürburgring 2026.2“**.

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: 0.2
Stand: 20.10.2026
Dieses Reglement tritt mit Veröffentlichung in Kraft und bleibt bis zur Herausgabe einer neuen Version gültig.

MOTION ESPORTS SERIES

imulationstechnik Lingnau

THE RACING SIMULATOR

Inhaltsverzeichnis

Ansprechpartner 1
Teilnahmebedingungen 2
Organisation 3
Skinpflicht 4
Ablaufplan 5
Qualifikation/Start 6
Boxenstopps 7
Technik 8
Wertung 9
Besondere Bestimmungen 10
Technisches Reglement 11
Abbildungen 12

Organisator

Simulationstechnik Lingnau GmbH

In der Raubach, 18 – 51570 Windeck

Technik allgemein

- Marc Kojda (+49 151 21469122
- Mitja Kornienko (+49 151 19120479)
- Timo Hartmann (+49 157 76494798)

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

AbA-eSports wird nachfolgend auch „Veranstalter“ genannt.

Teilnahmebedingungen

1. Verwendete Simulation

Im Rahmen des 24 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 „24h Rennen am Nürburgring 2026.2“ bei weniger als 35 eingeschriebenen Teams nicht durchzuführen.

Die Einschreibung zum „24h Rennen am Nürburgring 2026.2“ in einem teilnehmenden Center wird mit der Zahlung des Nenngeldes angenommen und schriftlich bestätigt.

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.

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 ein weiteres „24h Rennen am Nürburgring 2026“ aus.

Dabei werden diverse Fahrzeuge aus folgenden Kategorien eingesetzt:
GT3, GT4, TC, Classic

Folgende Fahrzeuge stehen zur Verfügung:

GT3:	GT4:
AMR Vantage GT3 EVO	**Alpine A110 GT4**
Audi R8 LMS GT3 EVO II	**Aston Martin Vantage GT4**
AR Nero GT3	**Audi R8 LMS GT4**
BMW M4 GT3	**BMW M4 GT4 G82**
Corvette Z06 GT3.R	**Chevrolet Camaro GT4**
Ford Mustang GT3	**Ford Mustang GT4**
Lamborghini Huracan GT3 EVO II	**KTM X-Bow GT4**
Lexus RC F GT3	**McLaren 570S GT4**
McLaren 720S GT3 EVO	**Mercedes AMG GT4 EVO**
Mercedes AMG GT3 EVO	**Panoz Avezzano GT4**
Porsche 992 GT3-R	**Porsche 718 Cayman GT4 Clubsport**
	Saleen S1 GT4
	Sin R1 GT4
	Toyota Supra GT4

TC:	Classic:
Alfa Romeo Giulietta Veloce	**BMW M3 E30 Gr.A 92 TWCD**
Audi RS3 LMS	**Mercedes-Benz 190E EVO II TWCD**
Cupra Leon Competicion	**Audi EVO Quattro V8**
Honda Civic Type R	
Hyundai Elantra N	
Lynk & Co 03	
Peugeot 308	
Renault Megane R.S.	

4.2 Teilnahmegebühr / Länge der Trainingseinheit

Folgende Teilnahmegebühren sind von allen Teilnehmern und Teilnehmerinnen zu entrichten:
Pro Team für das „24h Rennen am Nürburgring 2026.2“: 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.

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 01.11.2026 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.

Ablaufplan

5. Durchführung der Veranstaltung

Das „24h Rennen am Nürburgring 2026.2“ findet am folgenden Termin statt:

14. November 2026 – 15. November 2026

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

Veranstaltungszeit:	14.11.2026	10:00h
	bis	
	15.11.2026	13:00h

Das 24h Rennen wird auf folgender Strecke ausgetragen:

2024 ABA Nurburgring-Nordschleife 24h Race

5.1 Zeitlicher Ablaufplan

Teamregistrierung: Die teilnehmenden Teams müssen Ihre Anmeldung bis spätestens zum 01.10.2026 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 14.11.2026 „24h Rennen am Nürburgring“:

Öffnung der Simracing Center:	08:00h
Teamregistrierung:	08:00h – 10:00h
Fahrerbesprechung:	10:15h – 10:30h
Qualifikation: (alle Klassen)	10:30h – 11:30h
Pause:	30 Minuten

Start des Rennens:
12:00h (14.11.2026)
Siegerehrung/Abschluss:
12:10h - 13:00h (15.11.2026)
Ablauf der Protestzeit allgemein:
13:00h (15.11.2026)

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. In diesem Zeitraum ist die Strecke für alle Fahrzeugklassen freigegeben. 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 9 Minuten dauert, haben alle Fahrer nach Ablauf der Qualifikationszeit noch 9 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 aus der GT3 Klasse mit maximal 80Km/h in Bewegung setzen.

Der Start erfolgt gestaffelt in 3 Startgruppen:

<u>1. Startgruppe</u>

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

<u>2. Startgruppe</u>

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

<u>3. Startgruppe</u>

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

Zusätzlich gibt es allgemeine Infos zum Start über Discord.

Boxenstopps

5.4.1 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.

5.5 Boxenstopps

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

Eine Einfahrt in die Boxengasse ist ausschließlich über die Nordschleife möglich. Ausnahme sind technische Probleme auf dem GP Kurs.
Dabei darf die Boxeneinfahrt über T15 passieren, die Fahrzeuge von der Nordschleife kommend haben jedoch Vorfahrt (Abbildung 1).

Mindestboxenstoppzeit GT3, GT4 und Classic: 60 Sekunden
Mindestboxenstoppzeit TC: 90 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. Die korrekte Rundenzeit und Position eines Teams ist dem Live-Timing zu entnehmen. Negative Konsequenzen durch technische Probleme können nicht kompensiert werden. Der Veranstalter weist ausdrücklich darauf hin, dass dieser keine Haftung für technische Verbindungsprobleme oder serverseitige Disconnects übernehmen kann.

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 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 10 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 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 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 Rennkomission (Reko)

Es wird eine automatisierte Live-Rennkommission eingesetzt. 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 30 Minuten nach Ende der Veranstaltung. Dieser Protest muss über den offiziellen Protest Kanal in Discord angemeldet 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 2).

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 – 24h Rennen am Nürburgring 2026.2, erhält/erhalten den Titel:

Gewinner des AbA-eSports - 24h Rennen am Nürburgring 2026.2

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“ übernommen werden.

Alle Fernsehrechte der AbA-eSports „24h Rennen am Nürburgring“, 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

Alle Fahrzeugklassen werden mit einem offenen oder angepasstem Setup gefahren. 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 „24h Rennen am Nürburgring“ genutzt:

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

1.5 Reifenmischungen

GT3, GT4 und Classic haben für das Event einen Reifentypen zur Auswahl.
Die Klasse TC hat zwei Reifenmischungen 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.

Abbildungen

Vorfahrtsregelung Boxengasse

Platz zum Absitzen der Strafe