



# ENDURANCE WORLD CHALLENGE

Season 3

Regelwerk

## Änderungshistorie

| Version | Datum      | Inhalt   |
|---------|------------|--|
| 1.0     | 16.08.2023 | Erstveröffentlichung                                 |
| 1.1     | 06.09.2023 | Fahrzeug Änderung und Erweiterung Season 4/23 Update |
| 1.2     | 14.02.2024 | Punkt 8 um "die im Rennen Fahren müssen" ergänzt     |

## Inhaltsverzeichnis

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1. Allgemein</b>  | <b>3</b>  |
| <b>2. Verwendete Simulation</b>                                | <b>3</b>  |
| <b>3. Hauptverantwortliche Community / Organisator</b>         | <b>3</b>  |
| <b>4. Einschreibung / Einschreibeschluss / Qualifikation</b>   | <b>3</b>  |
| <b>5. Nenngeld</b>   | <b>4</b>  |
| 5.1. Verwendung der Nenngeldgebühren                           | 4         |
| <b>6. Startnummern</b>   | <b>4</b>  |
| <b>7. Lizenz und iRating</b>                                   | <b>4</b>  |
| <b>8. Teilnehmer pro Team</b>                                  | <b>4</b>  |
| <b>9. Rennkalender / Wetterbedingungen</b>                     | <b>5</b>  |
| 9.1. Rennkalender  | 5         |
| 9.2. Wetterbedingungen   | 5         |
| <b>10. Fahrzeuge und Klassen</b>                               | <b>5</b>  |
| 10.1. Pre-Qualifikation  | 5         |
| 10.2. Neuer Content  | 6         |
| <b>11. Ablaufplan Renntag</b>                                  | <b>6</b>  |
| 11.1. Zeitlicher Ablauf am Renntag                             | 6         |
| 11.2. Ablauf Startphase  | 6         |
| <b>12. Wertung und Tabellen</b>                                | <b>7</b>  |
| <b>13. Allgemeine Einstellungen und Regelungen</b>             | <b>7</b>  |
| 13.1. Fast Repair  | 7         |
| 13.2. ESC / Towing Nutzung                                     | 7         |
| 13.2.1. Qualifikation  | 8         |
| 13.2.2. Rennen   | 8         |
| 13.3. Ausnutzung von Spielmechaniken                           | 8         |
| 13.4. Verhalten mit Voice- und Text-Chat                       | 8         |
| 13.4.1. Voice-Chat   | 8         |
| 13.4.2. Text-Chat  | 8         |
| <b>14. Proteste und Live Entscheidungen der Rennkommission</b> | <b>9</b>  |
| <b>15. Templates und Werbung</b>                               | <b>9</b>  |
| <b>16. Renntag Briefing</b>                                    | <b>9</b>  |
| <b>17. Gentleman Agreement</b>                                 | <b>10</b> |
| <b>18. Salvatorische Klausel</b>                               | <b>10</b> |

## 1. Allgemein

Die Endurance World Challenge 2023/24 Season 3 (kurz: EWC S3) wird nach dem Sporting Code von iRacing ausgetragen.

## 2. Verwendete Simulation

iRacing.com

## 3. Hauptverantwortliche Community / Organisator

PWA Simracing e.V.

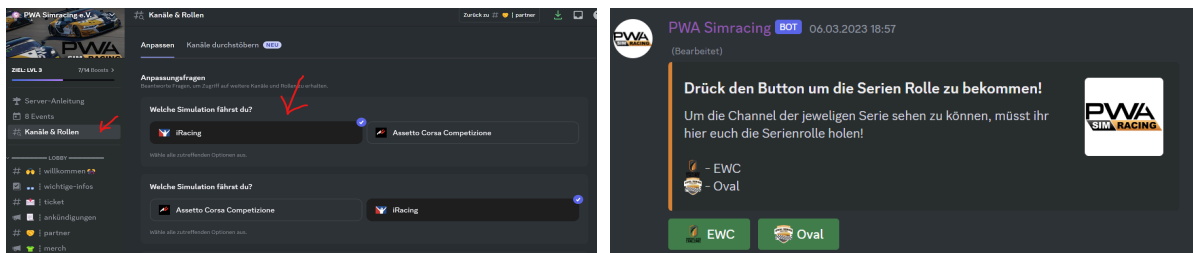
Lessingstraße 5

74360 Ilsfeld

Informationen zur EWC-Liga sind unter <https://pwa-simracing.de/pwa-endurance-world-challenge/> einsehbar.

Die Kommunikation findet im [Community Discord](#) statt.

Dort kannst du iRacing als Simulation auswählen und anschließend die EWC Rolle.



## 4. Einschreibung / Einschreibeschluss / Qualifikation

Die Einschreibung findet auf der Homepage <https://pwa-simracing.de> statt. Link unter 3. zu finden.

Die Einschreibung startet am 28.06.2023 für Teilnehmer der Season 2, ab dem 09.07.2023 für alle anderen und endet am 06.08.2023.

In der EWC handelt es sich um eine Multi-Class-Liga, die mit 3 Fahrzeugklassen (GTP, LMP2 & GTD) ausgetragen wird. Pro Klasse gibt es eine begrenzte Anzahl an Startplätzen. Sollte diese begrenzte Anzahl in der jeweiligen Klasse überschritten werden, so kann der Veranstalter eine Pre-Qualifikation in den betroffenen Klassen durchführen. Die Regelungen hierzu werden separat kommuniziert. Die Serie findet ab einer Mindestteilnehmerzahl von 30 Fahrzeugen statt. Sogenannte „Invites“ oder „Wildcards“ können von den Veranstaltern vergeben werden

## 5. Nenngeld

**Pro Team** wird ein Nenngeld in Höhe von **20,00 € pro Saison** für alle 8 Termine der EWC S3 fällig. Dies muss bis **spätestens 26.08.2023 23:59 Uhr** auf folgendes PayPal-Konto unter Angabe der "Startnummer" und "Name des Teams" eingegangen sein.

PayPal-Konto: <https://paypal.me/pwasimracing>

Andernfalls verliert das Team mit sofortiger Wirkung die Startberechtigung und ein wartendes Team rückt in die Teilnehmerliste auf.

### 5.1. Verwendung der Nenngebühren

Die Nenngebühr wird von den Veranstaltern transparent für jeden Teilnehmer, für das Bereitstellen von Servern, für Renn- oder Trainingstage, sowie für die Zeitaufwandsentschädigung der Teilnehmern der Rennkommission verwendet. Ein Einblick in die Abrechnungen und die Verwendung der Nennelder steht jedem Teamchef zu jedem Zeitpunkt offen.

## 6. Startnummern

|              |                  |
|--------------|------------------|
| GTP Klasse:  | <b>104 - 199</b> |
| LMP2 Klasse: | <b>204 - 299</b> |
| GTD Klasse:  | <b>404 - 499</b> |

*Die Startnummern #01 - #03 stehen nur den Top 3 je Klasse aus Season 2 zur Verfügung und sind für den Rest des Feldes geblockt.*

## 7. Lizenz und iRating

Es muss bei jedem Fahrer mindestens eine **C-Lizenz Road** in iRating zur Teilnahme vorliegen. Sollte keine C-Lizenz erreicht sein, kann der Fahrer dem Server nicht beitreten.

Eine Rating-Begrenzung existiert nicht.

## 8. Teilnehmer pro Team

Ein Team benötigt am Renntag maximal 5 Fahrern und muss für alle Rennen inklusive 12 Stunden aus mindestens 2 Fahrern bestehen, welche alle am Renntag im Rennen fahren müssen.

## 9. Rennkalender / Wetterbedingungen

### 9.1. Rennkalender

- 02.09.2023 – Hockenheimring - Grand Prix – 8H
- 21.10.2023 – Twin Ring Motegi - Grand Prix – 12H
- 25.11.2023 – Monza - Grand Prix – 8H  
— Weihnachtspause —
- 06.01.2024 – Daytona - Road Course – 12H
- 03.02.2024 – Magny Cours – 8H
- 02.03.2024 – Sebring - International – 10H
- 13.04.2024 – "Strecken Voting der Teams" – 10H
- 25.05.2024 – Le Mans – 12H

### 9.2. Wetterbedingungen

Die inGame Daten, Wetterbedingungen und Track Conditions werden spätestens 14 Tage vor dem jeweiligen Rennen in einem separaten, schriftlichen Briefing bekannt gegeben.

## 10. Fahrzeuge und Klassen

Die Mindestteilnehmerzahl für ein Zustandekommen der Meisterschaft beträgt **30 Teams**.

| Klasse | Anzahl | Fahrzeuge   |
|--------|--------|---|
| GTP    | 15*    | BMW M Hybrid V8, Cadillac V-Series.R GTP<br>Porsche 963 GTP, Acura ARX-06 GTP   |
| LMP2   | 10*    | Dallara P217  |
| GTD    | 30*    | Audi R8 LMS, BMW M4 GT3, Ferrari 488 GT3 Evo 2020,<br>Lamborghini Huracán GT3 EVO, Mercedes-AMG GT3<br>2020, Porsche 911 R GT3 (992), Ferrari 296 |

\* = in dieser Klasse können bis zu zwei Teams über eine Wildcard hinzukommen

## 10.1. Pre-Qualifikation

Sollten die Anmeldezahlen höher sein als die zu vergebenen Plätze, behält sich die Ligaleitung vor, eine Qualifikation im Vorfeld des Ligastarts durchzuführen. Weitere Infos hierzu werden im PWA Discord bekanntgegeben.

## 10.2. Neuer Content

Die Organisation behält sich vor, neu erscheinende Fahrzeuge in die Saison aufzunehmen. Dies jedoch nur wenn:

- ein Ersatz eines Fahrzeuges eingeführt und das aktuelle Fahrzeug daher von iRacing keine neuen Updates mehr bekommt (bspw. Mercedes-AMG GT3 zu Mercedes-AMG GT3 2020)
- die zulässige Fahrzeuganzahl angehoben wird, bspw. auf 9 unterschiedliche Fahrzeuge je Server

Ein Wechsel des Fahrzeuges ist für ein Team möglich, jedoch wird das betroffene Team in der Meisterschaft auf 0 Punkte zurückgesetzt. Ein Wechsel von einer Klasse zu einer anderen ist nicht möglich.

# 11. Ablaufplan Renntag

Mindestens ein Fahrer pro Team (der auch am Rennen teilnimmt) muss beim Briefing anwesend sein. Sollte kein Fahrer teilnehmen können, so ist dies vorher bei der Ligaleitung/Rennleitung zu entschuldigen. Sollte keine Entschuldigung vorliegen, wird durch die Rennkommissare eine Durchfahrtsstrafe für das Team ausgesprochen.

Das Qualifikationstraining wird für die jeweilige Klasse durch die Rennleitung freigegeben. Sollte ein Fahrzeug in ein Qualifikationstraining starten, das nicht berechtigt ist, so wird eine „End of Line“ Strafe durch die Rennkommissare ausgesprochen.

## 11.1. Zeitlicher Ablauf am Renntag

- 10:00 Uhr – Serverstart – Training
- 10:30 Uhr – Briefing
- 11:00 Uhr – Start Qualifikation
  - 11:00 Uhr – GTD Qualifikation
  - 11:20 Uhr – LMP2 Qualifikation
  - 11:40 Uhr – GTP Qualifikation
- 12:00 Uhr – Aufstellung im Grid und Einführungsrunde

## 11.2. Ablauf Startphase

Der Start des Rennens erfolgt fliegend nach einer manuellen Einführungsrunde, die nicht durch iRacing gesteuert wird. Hier werden alle Fahrzeugklassen bereits durch iRacing sortiert.

Der Polesetter der jeweiligen Klasse darf den Start in der vorgegebenen Startzone freigeben. Jedoch ist ab dem Ende der Startzone das Rennen für alle Fahrzeuge der jeweiligen Klasse freigegeben und es darf ab dieser Linie überholt werden. Genauere Details zu den zeitlichen Abständen, Maximalgeschwindigkeit, Start-Zone oder Ähnliches werden in den separaten Event-Briefings kommuniziert.

## 12. Wertung und Tabellen

Punkte werden erst ab einer erreichten Renndistanz von 80% oder mehr (im Vergleich zum Rennsieger der jeweiligen Klasse) vergeben.

Jede Klasse fährt in einer eigenen Wertung und wird unter folgender Punktetabelle gewertet. Diese ist nachstehend aufgeführt.

| Klasse \ Platzierung | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
|----------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| GTP                  | 25 | 19 | 15 | 11 | 9  | 7  | 5  | 3  | 2  | 1  |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| LMP2                 | 15 | 11 | 8  | 6  | 4  | 2  | 1  |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| GTD                  | 50 | 44 | 38 | 34 | 31 | 28 | 25 | 22 | 19 | 16 | 14 | 12 | 10 | 8  | 6  | 5  | 4  | 3  | 2  | 1  |

Sollte es zu einem Serverabsturz oder verkürzter Renndauer kommen, wird wie folgt gewertet:

- bei einer erreichten Renndauer über 75% -> volle Punktzahl
- bei einer absolvierten Renndauer zwischen 75% - 50% -> halbe Punkte
- bei einer Renndauer unter 50%, wird das Rennen zu einem späteren Termin wiederholt

Bei Punktgleichheit am Ende der Saison zählen die erzielten Einzelergebnisse, sollte dies nicht ausreichen, werden die erzielten Qualifikationsergebnisse der Teams für das Endergebnis hinzugezogen.

## 13. Allgemeine Einstellungen und Regelungen

### 13.1. Fast Repair

Jedes Team hat **einen** Fast Repair pro Rennen, der durch iRacing ermöglicht wird.

## **13.2. ESC / Towing Nutzung**

### **13.2.1. Qualifikation**

Während der Qualifikation darf ESC / Towing genutzt werden. Sollte ein Team das ESC / Towing während der Qualifikation nutzen müssen, darf dieses die Boxengasse nicht wieder verlassen.

Ausnahme ist das Nutzen von ESC / Towing am eigenen Boxenplatz +/- 2 Fahrzeuglängen. Nach Ende der Qualifikation in der jeweiligen Klasse ist ESC / Towing gestattet

### **13.2.2. Rennen**

Während des Rennens ist das Nutzen von ESC / Towing erlaubt. Nach Absitzen der Tow-Zeit und einer möglichen Reparaturzeit ist ein eigenständiges Herausfahren erlaubt.

## **13.3. Ausnutzung von Spielmechaniken**

Die Ausnutzung oder Manipulation der Simulation/Software zum eigenen Vorteil wird je nach Art des Vergehens mit einer Disqualifikation vom Rennen bis hin zur Liga Sperre bestraft.

## **13.4. Verhalten mit Voice- und Text-Chat**

### **13.4.1. Voice-Chat**

Die Nutzung des Voice-Chats ist ausschließlich der Rennleitung / Rennkommission vorbehalten und für Fahrer / Teams verboten. Sollte dagegen Verstoßen werden, wird dies eine Strafe nach sich ziehen.

### **13.4.2. Text-Chat**

Die Nutzung des öffentlichen Text-Chats ist ausschließlich der Rennleitung / Rennkommission vorbehalten und für Fahrer / Teams verboten. Sollte dagegen verstoßen werden, wird gegen das Team, für das der betroffene Fahrer fährt, gemäß dem Strafenkatalog bestraft.

Die Nutzung von privaten Nachrichten untereinander ist erlaubt und kann zur leichteren Kommunikation zwischen den Teams genutzt werden. Sollten aber Beleidigungen, Beschimpfungen oder ständige unnötige Nachrichten der Rennleitung / Rennkommission gemeldet werden, so kann dieses bestraft werden.



## **14. Proteste und Live Entscheidungen der Rennkommission**

Während der Rennen steht eine mit ca. 3 Personen starke Rennkommission zur Verfügung, die die Reports während des Rennens bearbeitet. Die Proteste werden nach Ihrem Eingang abgearbeitet. Für jedes Rennen wird ein Protest-Formular freigeschaltet, das im Briefing bekannt gegeben wird.

Die Entscheidung der Rennkommission ist unantastbar und besteht. Ein Einspruch kann nur schriftlich über ein Ticket im PWA-Discord eingereicht werden und es muss klar erwiesen werden, dass die Strafe zu Unrecht ausgesprochen wurde. Sollte der Einspruch erst nach Beendigung des Rennens durchgeführt werden können und die Strafe bestehen bleiben, wird die Schwere der Strafe in einen Punktabzug umgerechnet.

Proteste werden bis 30 Minuten vor dem Zieleinlauf durch die Live-Rennkommission bearbeitet. Nach Zieleinlauf werden eingehende Proteste nicht mehr durch die Live-Rennkommission bearbeitet, sondern werden durch die Rennleitung im Anschluss entschieden.

## **15. Templates und Werbung**

Zugelassen sind alle Templates, die durch die Software Trading Paints bereitgestellt werden können. Alle Teams sind für die Einhaltung der Template-Richtlinien, die von iRacing (<https://www.iracing.com/paint-policy/>) und Trading Paints (<https://www.tradingpaints.com/page/Handbook>) vorgeschrieben werden, verantwortlich.

Sponsoren und Partner der Serie werden bis spätestens 14 Tage vor dem ersten Event bekannt gegeben. Es wäre schön, jedoch nicht verpflichtend, wenn diese auf den Fahrzeugen zu erkennen sind.

Die Logos der Serie, sowie die Logos der Veranstalter sind für Werbezwecke freigegeben.

Der Veranstalter behält sich vor, stichprobenartig Templates zu prüfen.

## **16. Renntag Briefing**

Es wird zu jedem Rennen ein separates schriftliches Briefing Dokument geben.

Dem Veranstalter / Rennleiter wird eingeräumt, die hier getroffenen Regeln im Sinne eines sicheren Wettbewerbs abzuändern, aber nicht auszusetzen.

## **17. Gentleman Agreement**

Wir bitten alle Teilnehmer, Rücksicht aufeinander zu nehmen. Jeder Fahrer fährt für seine eigene Positionierung in der Meisterschaft.

## **18. Salvatorische Klausel**

Sollte eine oder mehrere Regelungen nicht vereinbar sein oder bei einem Vergehen eine Regelung nicht zutreffen, hat die Rennleitung jederzeit die Möglichkeit, die Regelung dementsprechend anzupassen und/oder zu formulieren.

Änderungen des Regelwerks werden unten angefügt und bekannt gegeben.

---