



ENDURANCE WORLD CHALLENGE ACADEMY

Season 2

Regelwerk

Inhaltsverzeichnis

1. Allgemein	2
2. Verwendete Simulation & Software	3
3. Hauptverantwortliche Community / Organisator	3
4. Einschreibung / Einschreibeschluss / Qualifikation	4
5. Nenngeld	4
5.1. Verwendung der Nenngeldgebühren	4
6. Startnummern	4
7. Lizenz und iRating	5
8. Teilnehmer pro Team	5
9. Rennkalender / Wetterbedingungen	5
9.1. Rennkalender	5
9.2. Wetterbedingungen	5
10. Fahrzeuge und Klassen	66
10.1. Neuer Content	6
11. Ablaufplan Renntag	7
11.1. Zeitlicher Ablauf am Renntag	7

11.2. Ablauf Startphase	7
12. Wertung und Tabellen	8
13. Allgemeine Einstellungen und Regelungen	8
13.1. Fast Repair	8
13.2. ESC / Towing Nutzung	8
13.2.1. Qualifikation	8
13.2.2. Rennen	9
13.3. Ausnutzung von Spielmechaniken	9
13.4. Verhalten mit Voice- und Text-Chat	9
13.4.1. Voice-Chat	9
14. Proteste und Live Entscheidungen der Rennkommission	9
15. Strafpunkte	10
16. Templates und Werbung	10
17. Renntag Briefing	11
18. Gentleman Agreement	11
19. Rechtswegausschluss und Haftungsbeschränkung	11
20. Salvatorische Klausel	12
21. Änderungshistorie	12

1. Allgemein

Die Endurance World Challenge Academy 2024/25 Season 2 (kurz: EWCA S2) wird nach dem Sporting Code von iRacing ausgetragen. Ergänzend hierzu gelten die event spezifischen Regelwerke.

Dabei gilt die folgende Reihenfolge:

1. Voice-Briefing
2. Bulletin
3. schriftliches Briefing vor dem Rennen
4. Regelwerk
5. [Erweitertes Regelwerk](#)
6. Sporting Code iRacing - <https://www.iracing.com/iracing-official-sporting-code/>

2. Verwendete Simulation & Software

iRacing – <https://www.iracing.com>

xtremescoring Ligasystem - <https://www.xtremescoring.info/scoring-paints-rc>

xtremescoring Paint Updater - <https://www.xtremescoring.info/scoring-paints-rc>

xtremescoring Racecontrol - <https://www.xtremescoring.info/scoring-paints-rc>

Datennutzung und Löschung:

Zum Zweck der Durchführung der Veranstaltung ist es erforderlich, die Daten der Fahrer und Teams zu erfassen. Diese werden ins Ligasystem übertragen, dort gespeichert und stehen für diese und weitere Veranstaltungen zur Verfügung. Eine Löschung der übertragenen Daten kann erst nach Ende der Liga und der finalen Auswertung beantragt werden. Dies ist möglich via E-Mail an kontakt(at)pwa-simracing.de oder via Discord Ticket.

3. Hauptverantwortliche Community / Organisator

PWA Simracing e.V.

Lönsweg 12

74360 Ilsfeld

Web: <https://pwa-simracing.de>

Mail: kontakt@pwa-simracing.de

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

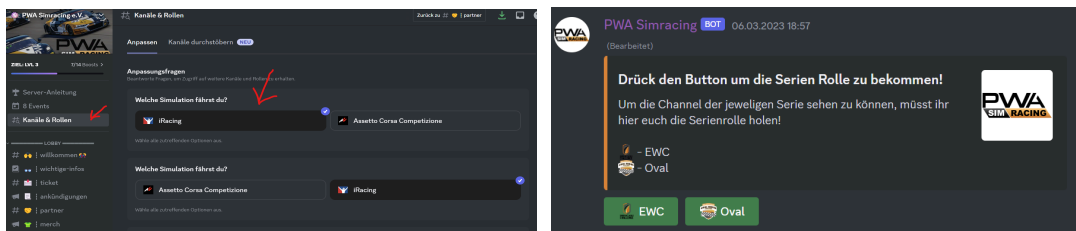
<https://discord.gg/pwa-simracing-e-v-615629147401879580>

3.2 Alle Fahrer eines Teams müssen dem Discord beigetreten sein und die dortigen Regeln akzeptiert haben.

3.3 Im Channel "Kanäle & Rollen" muss die Rolle "iRacing" gewählt werden.

3.4 In der Kategorie "iRacing" muss im Channel "serien-rollenauswahl" die EWC-Rolle gewählt werden.

3.5 Alle Fahrer sind verpflichtet ihren iRacing Namen im Discord zu verwenden.



4. Einschreibung / Einschreibeschluss / Qualifikation

Die Einschreibung findet auf der Homepage statt.

Die Einschreibung startet am **01.10.2024** für alle und endet am **30.11.2024**.

Informationen zur EWCA-Liga sind unter

<https://pwa-simracing.de/pwa-endurance-world-challenge-academy/> einsehbar.

In der EWCA handelt es sich um eine Multi-Class-Liga, die mit 2 Fahrzeugklassen (GTP & GTD) ausgetragen wird. Pro Klasse gibt es eine begrenzte Anzahl an Startplätzen. Sollte diese Anzahl in der jeweiligen Klasse überschritten werden, so landen alle weiteren Anmeldungen auf einer Warteliste. Die Serie findet erst ab einer Mindestteilnehmerzahl (Anzahl der Teams aller Fahrzeugklassen) von 30 Fahrzeugen statt. Sollte es in einer der ausgeschriebenen Fahrzeugklassen bis zur Einschreibungsdeadline nicht zur Klassen-Mindestanzahl (Anzahl der Teams pro Klasse) von 10 Fahrzeugen kommen, so behält sich die Ligaleitung vor, diese Klasse zu streichen. Ist dies der Fall, müssen die gemeldeten Teams in der betroffenen Klasse diese wechseln oder sich von der Serie/Liga abmelden. Die Wahl des Fahrzeuges muss bis spätestens 1 Tag vor dem ersten Rennen final sein. Änderungen müssen der Rennleitung/Organisatoren per iRacing Ticket im Discord bekannt gegeben werden.

Sogenannte „Invites“ oder „Wildcards“ können **nur** von den Veranstaltern vergeben werden.

5. Nenngeld

Pro Fahrzeug wird ein Nenngeld in Höhe von **10,00 € pro** Season für alle Termine der EWC Academy Season 4 fällig. Dieses muss bis **spätestens 31.11.2024 23:59 Uhr** auf folgendes PayPal-Konto, unter Angaben der Startnummer und Name des Teams in dem Format: *“#000 - Next Champion” (als Beispiel)* eingegangen sein.

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

6. Startnummern

GTP Klasse: 104 - 199

GTD Klasse: 304 - 399

7. Lizenz und iRating

Es muss bei jedem Fahrer mindestens eine **C-Lizenz Sports Car oder höher** in iRacing zur Teilnahme vorliegen. Sollte keine C-Lizenz oder höher erreicht sein, kann der Fahrer dem Server nicht beitreten.

Für das teilnehmende Team gibt es eine Rating Obergrenze für den Team Schnitt von 3.000 iRating zu Beginn der Liga. (Bsp. Fahrer 1 hat 2.000 und Fahrer 2 hat 4.000 iRating = $6.000/2$ Fahrer = 3.000 iRating)

8. Teilnehmer pro Team

Ein Team besteht aus 2 Fahrern. Es findet die offizielle iRacing Fair Share Rule Anwendung

9. Rennkalender / Wetterbedingungen

9.1. Rennkalender

06.12.2024	Spain 160 - Circuit de Barcelona Catalunya - 160 Minuten
03.01.2025	The Glen 100 - Watkins Glen International - 100 Runden
31.01.2025	Belgium GP - Circuit de Spa-Francorchamps - 160 Minuten
14.02.2025	2.4 H of FUJI - Fuji International Speedway - 160 Minuten
14.03.2025	Not the 24 H Race - Circuit des 24 Heures du Mans - 160 Minuten
11.04.2025	The German 160 - Nürburgring Grand-Prix-Strecke - 160 Minuten
02.05.2025	Daytona 100 - Daytona International Speedway - 100 Runden
30.05.2025	The Grand Final at Sebring - Sebring Int. Raceway- 160 Minuten

9.2. Wetterbedingungen

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

10. Anzahl der Teilnehmer, Fahrzeuge und Klassen

Die Mindestteilnehmerzahl für ein Zustandekommen der Meisterschaft beträgt **30 Teams (max. 60)**. Die Organisatoren behalten sich vor, die Liga nicht zu veranstalten, wenn die Mindestteilnehmerzahl nicht erreicht wird. Schadenersatzforderungen werden hierbei nicht anerkannt. Bei erhöhter Nachfrage und ausreichenden Anmeldungen behalten sich die Organisatoren vor, einen zweiten Split zu erstellen. Die Einteilung der Splits erfolgt nach Punkt 10.1.

Klasse	Anzahl	Fahrzeuge
GTP	10-20	<ul style="list-style-type: none">- BMW M Hybrid V8- Cadillac V-Series.R GTP- Porsche 963 GTP- Acura ARX-06 GTP
GTD	20-40	<ul style="list-style-type: none">- Audi R8 LMS EVO II GT3- BMW M4 GT3- Chevrolet Corvette Z06 GT3.R- Ferrari 296 GT3- Ford Mustang GT GT3- Lamborghini Huracán GT3 EVO- Mercedes-AMG GT3 2020- Porsche 911 R GT3 (992)- McLaren 720S GT3 Evo

10.1. Neuer Content

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

- ein Ersatz eines Fahrzeuges eingeführt und das aktuelle Fahrzeug daher von iRacing keine neuen Updates mehr bekommt (bspw. Ferrari 488 GT3 Evo zu Ferrari 296 GT3)
- die zulässige Fahrzeuganzahl angehoben wird, bspw. auf 14 unterschiedliche Fahrzeuge je Server

Ein Wechsel des Fahrzeuges innerhalb der Fahrzeugklasse ist maximal einmal in der Season möglich, jedoch wird das betroffene Team in der Meisterschaft auf 0 Punkte zurückgesetzt. Ausgenommen hiervon ist ein Wechsel von einem Fahrzeug auf Legacy Status bei iRacing, wenn ein neues Modell veröffentlicht wird.

Ein Wechsel von einer Klasse zu einer anderen Klasse ist nicht möglich.

11. Ablaufplan Renntag

Mindestens ein Fahrer pro Team (der auch am Rennen teilnimmt) muss beim Briefing anwesend sein. Das Qualifying wird für die jeweilige Klasse durch die Rennleitung im iRacing Voice-Chat freigegeben.

Jeder Fahrer ist verpflichtet, den Voice-Chat eingeschaltet zu haben und den Text-Chat lesen zu können. Er hat außerdem Sorge zu tragen, dass er jederzeit in der Lage ist, angezeigte Flaggen zu erkennen (VR-Brillen)

Sollte ein Fahrzeug in ein Qualifying starten, das nicht berechtigt ist, so wird eine „Durchfahrtsstrafe“ nach Runde 1 durch die Rennkommissare ausgesprochen.

11.1. Zeitlicher Ablauf am Renntag

- 19:00 Uhr – Serverstart – Training
- 19:15 Uhr – Briefing
- 19:30 Uhr – Start Qualifikation
- 19:30 Uhr – GTD Qualifikation
- 19:50 Uhr – GTP Qualifikation
- 20:10 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 freigegeben. 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.

Position	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										
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 öffentlichen Voice-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 eine Strafe gegen das Team ausgesprochen.

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 eine Strafe gegen das Team ausgesprochen.

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 Rennkommission zur Verfügung, die die Reports während des Rennens bearbeitet. Die Proteste werden nach Ihrem Eingang abgearbeitet. Für jedes Rennen wird ein Protest-Seite freigeschaltet, die im Briefing bekannt gegeben wird.

Proteste sind spätestens 30 Minuten nach dem Protestierten Vorfall einzureichen. Die Teams sind für die entsprechende Organisation selbst zuständig (Fahrer und Spotter). Ausgenommen hiervon sind durch die Rennleitung erstellte Proteste (Ausnahmefälle z.B. Aufgrund Erreichung max. Strafpunkte oder Technische Probleme)

Ausgesprochene Strafen werden auf der Protestseite und im öffentlichen Text Chat (inGame) bekanntgegeben.

Die Entscheidung der Rennkommission ist unantastbar und besteht.

Proteste werden bis zum Ende der InGame Scoring Time nach dem Zieleinlauf durch die Live-Rennkommission bearbeitet. Danach werden eingehende Proteste nicht mehr durch die Live-Rennkommission bearbeitet, sondern werden durch die Rennleitung im Anschluss entschieden, bewertet und in Punktabzüge gewandelt.

15. Templates und Werbung

Zugelassen sind alle Templates, die durch die Software Trading Paints oder eine PWA eigene Software 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. Entsprechende Templates werden den Teams rechtzeitig zur Verfügung gestellt. Die Logos der Serie, sowie die Logos der Veranstalter sind für Werbezwecke freigegeben.

Der Veranstalter behält sich vor, stichprobenartig Templates zu prüfen.

Für die verwendeten Logos muss eine Genehmigung der entsprechenden Unternehmen vorliegen. Durch das Anbringen der Logos auf dem verwendeten Fahrzeug bestätigt der Fahrer, dass diese Genehmigungen vorliegen. Im Schadensfall haftet der Fahrer. Der Veranstalter haftet nicht für mögliche Ansprüche Dritter. Sämtliche Designs oder Schriftzüge, welche eine Verbindung zu Alkohol- und Tabakerzeugnissen, parteipolitischen, pornografischen oder fremdenfeindlichen Inhalten assoziieren, sind verboten und führen zum Ausschluss aus der Serie.

Upload und Prüfung der Templates werden über die Software xtremescoreing - <https://app.xtremescoreing.com/> - organisiert. Eine Anleitung hierzu wird separat nach der Anmeldung kommuniziert.

16. Renntag Briefing

Es wird zu jedem Rennen ein separates schriftliches Bulletin 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. Rechtswegausschluss und Haftungsbeschränkung

- 1) Bei Entscheidungen des Organisators, der Rennkommission oder des Renndirektors als Preisrichter im Sinne des § 661 BGB ist der Rechtsweg ausgeschlossen.
- 2) Aus Maßnahmen und Entscheidungen der Rennkommission und des Renndirektors sowie der Beauftragten des PWA Simracing e.V. und des Organisators können keine Ersatzansprüche irgendeiner Art hergeleitet werden, außer bei vorsätzlicher oder grob fahrlässiger Schadensverursachung.
- 3) Die Teilnehmer nehmen auf eigene Gefahr an den Veranstaltungen teil. Die Fahrer erklären mit Abgabe der Nennung den Verzicht auf Ansprüche jeder Art für Schäden, die im Zusammenhang mit den Veranstaltungen entstehen, und zwar
 - gegen den PWA Simracing e.V., iRacing.com Motorsport Simulations, LLC., deren Organe und Geschäftsführer
 - die Sportwarte
 - und allen anderen Personen, die mit der Organisation der Veranstaltung in Verbindung stehen, außer für Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit, die auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung
 - auch eines gesetzlichen Vertreters oder eines Erfüllungsgehilfen des enthafteten Personenkreises – beruhen, außer für sonstige Schäden, die auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung – auch eines gesetzlichen Vertreters oder eines Erfüllungsgehilfen des enthafteten Personenkreises – beruhen.
- 4) Der Haftungsausschluss wird mit Abgabe der Nennung allen Beteiligten gegenüber wirksam. Er gilt für Ansprüche aus jeglichem Rechtsgrund, insbesondere sowohl für Schadensersatzansprüche aus vertraglicher als auch außervertraglicher Haftung und auch für Ansprüche aus unerlaubter Handlung. Stillschweigende Haftungsausschlüsse bleiben von vorstehender Haftungsausschlussklausel unberührt.

19. 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

20. Änderungshistorie

Version	Datum	Inhalt
1.0	14.09.2024	Erstveröffentlichung