



Regelwerk

Inhaltsverzeichnis

1. Allgemein	2
2. Verwendete Simulation	2
3. Hauptverantwortliche Community / Organisator	3
4. Einschreibung / Einschreibeschluss / Qualifikation	3
5. Nenngeld	4
5.1. Verwendung der Nenngeldgebühren	4
6. Startnummern	4
7. Lizenz	4
8. Teams	4
9. Rennkalender / Wetterbedingungen	5
9.1. Rennkalender	5
9.2. Wetterbedingungen	5
10. Rennabmeldungen & Inaktivität	5
11. Anzahl Teilnehmer & Fahrzeuge & Setup	6
12. Ablaufplan Renntag	6
12.1. Zeitlicher Ablauf am Renntag	6
12.2. Ablauf Startphase	6
13. Wertung und Tabellen	7
14. Titel & Trophäen	9
15. Allgemeine Einstellungen und Regelungen	9
15.1. Fast Repair	9
15.2. ESC / Towing Nutzung	9

15.3. Ausnutzung von Spielmechaniken	9
15.4. Verhalten mit Voice- und Text-Chat	9
15.4.1. Voice-Chat	9
13.4.2. Text-Chat	9
16. Verhalten im Rennen	10
16.1 Verhalten bei Cautions	10
16.2 Verhalten bei Restarts	11
17. Proteste und Live Entscheidungen der Rennkommission	12
18. Strafpunkte	12
19. Templates und Werbung	12
20. Renntag Briefing	13
21. Gentleman Agreement	13
22. Rechtswegausschluss und Haftungsbeschränkung	13
23. Salvatorische Klausel	13
24. Änderungshistorie	14

1. Allgemein

Die PWA Oval Series wird nach dem Sporting Code von iRacing ausgetragen.
Zusätzliche oder abweichende Regelungen werden im Folgenden aufgelistet.

2. Verwendete Simulation

iRacing – <https://www.iracing.com>

xtremescoring Ligasystem - <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 Organisatoren

PWA Simracing e.V.

Lönsweg 12

74360 Ilsfeld

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

Mail: kontakt@pwa-simracing.de

Ansprechpartner Serie:

Manuel Siemann

Christian Hippel

Marvin Köster

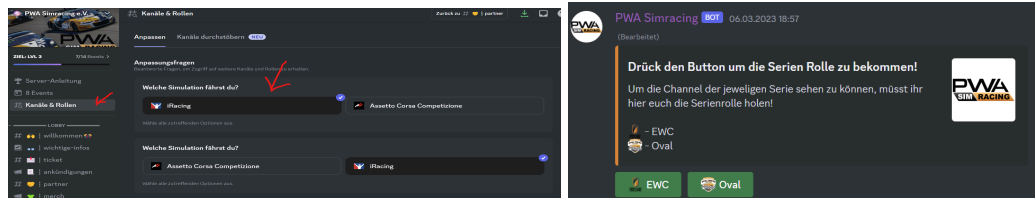
Thomas Mall

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

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

3.3 Im Channel "Kanäle&Rollen" wählt der Fahrer iRacing als Simulation aus und anschließend in der Kategorie "iracing" im Channel "serien-rollenauswahl" die Rolle "Oval Fahrer".

3.4 Alle Fahrer sind verpflichtet, ihren iRacing-Namen im Discord zu verwenden.



4. Einschreibung

Die Einschreibung findet auf der Homepage statt.

Informationen zur Liga sind unter:

<https://www.pwa-simracing.de/pwa-oval-series> einsehbar.

Bei der PWA Oval Series handelt es sich um eine NASCAR-Serie, die sich, sofern es geht, am aktuellen, realen NASCAR-Rennkalender orientiert. Da die Oval Series allerdings über das Ende der realen Serie hinausgeht, wird im Kalender dann auf bekannte Strecken aus dem offiziellen iRacing Kalender zurückgegriffen.

- 4.1 Die Serie findet erst ab einer Mindestteilnehmerzahl von 25 statt.
- 4.2 Die maximale Anzahl an Teilnehmern beträgt 42 Fahrer. Hierbei wird nach Eingang der Anmeldung das Grid besetzt.
- 4.3 Mindestvoraussetzung für die Teilnahme ist die Oval Lizenz Klasse C.
- 4.4 Bei mehr als 42 Fahrern werden die übrigen Fahrer auf die Warteliste gesetzt. Nach Ausscheiden eines Fahrers erhält der erste Fahrer der Warteliste die Möglichkeit nachzurutschen. Dazu wird er per Discord angeschrieben. Erfolgt keine rechtzeitige Antwort, bekommt der nächste Fahrer in der Liste das Recht auf einen Startplatz, usw.

5. Nenngeld

Das Nenngeld für die PWA Oval Series beträgt pro Fahrer 5,00€.
Dieses muss bis zum ersten Rennen auf dem folgenden PayPal-Konto unter Angaben von Startnummer und Namen (Bsp.: Oval Series, #12, Max Mustermann) eingegangen sein.
PayPal-Konto: <https://paypal.me/pwasimracing>

6. Startnummern

- 6.1 Die Startnummer #1 ist dem Sieger der Vorsaison, also dem Titelverteidiger vorbehalten. Seine eigentliche Startnummer bleibt währenddessen geblockt.
- 6.2 Es dürfen Startnummern bis zur #999 gewählt werden.
- 6.3 Stammfahrer haben ein Vorrecht auf ihre Nummer.
- 6.4 Als Stammfahrer gilt, wer in der Vorsaison eine gewisse Anzahl an Rennen absolviert hat. Die Ligaleitung behält sich vor, die Regelung, ab wann der Stammfahrer-Status vergeben wird, anzupassen. Diese Regelung gilt für alle teilnehmenden Fahrer. Aktuell gilt, wer mehr als 50% der Rennen beendet hat, also bei 13 Rennen müssen mindestens 7 Rennen beendet werden.
- 6.5 Ein vorzeitiges Verlassen des Servers gilt als Nicht-Beenden des Rennens.

7. Lizenz

Es muss bei jedem Teilnehmer mindestens eine C-Lizenz Oval Cars in iRacing vorliegen. Sollte die Lizenz nicht vorliegen, kann der Server nicht betreten werden.

8. Teams

Es gibt keine Teamwertung.

9. Rennkalender

9.1

06.09.24 Atlanta Motor Speedway
 20.09.24 Bristol Motor Speedway - Single Pit Roads
 04.10.24 Talladega Superspeedway
 18.10.24 Las Vegas Motor Speedway
 01.11.24 Martinsville Speedway
 15.11.24 tbd
 29.11.24 tbd
 13.12.24 tbd
 Weihnachtspause
 10.01.25 tbd
 24.01.25 tbd
 07.02.25 tbd
 21.02.25 tbd
 07.03.25 Phoenix Raceway

Die Rennen #6 - #12 liegen außerhalb des NASCAR-Cup-Kalenders und werden daher später bekannt gegeben. Die Strecken werden sich voraussichtlich dann am iRacing Kalender für Class-A orientieren.

9.2

Zeiten und Wetterbedingungen werden denen der NASCAR iRacing Serie angeglichen.

10. Rennabmeldungen & Inaktivität

10.1 Fahrer, die an Rennen nicht teilnehmen können, müssen sich bis spätestens 2h vor Server-Start (16:00 Uhr) im Discord-Channel "oval-abmeldungen" in schriftlicher Form abmelden, um ggf. Fahrern von der Warteliste eine Möglichkeit zur Teilnahme zu geben.

10.2 Fahrer, die 3x nicht an Rennen teilnehmen, ohne vorher abgesagt zu haben, werden als inaktiv gewertet und vom Ligabetrieb ausgeschlossen.

10.3 Fahrer, die auf der Warteliste stehen, können nur während der Regular Season nachrücken. Sobald die Play-offs begonnen haben, ist ein Nachrücken nicht mehr möglich.

11. Anzahl Teilnehmer & Fahrzeuge & Setup

Die Mindestteilnehmerzahl für ein Zustandekommen der Meisterschaft beträgt **25 Fahrer (max. 42)**. Die Organisatoren behalten sich vor, die Liga nicht zu veranstalten, wenn die Mindestteilnehmerzahl nicht erreicht wird. Schadenersatzforderungen werden hierbei nicht anerkannt. Gefahren wird mit Fixed-Setup.

Klasse	Anzahl	Fahrzeuge
NASCAR Cup Series NextGen	42	Chevrolet Camaro ZL1 Ford Mustang Toyota Camry

12. Ablaufplan Renntag

12.1 Zeitlicher Ablauf am Renntag

- 18:00 Uhr Serverstart - Training
- ca. 19:55 Uhr kurzes mündliches Briefing
- 20:00 Uhr Qualifying
- 20:05 Uhr Aufstellung & Start

12.2 Der Start des Rennens erfolgt fliegend mit aktiver iRacing Start-zone.

13. Wertung und Tabellen

13.1 Die Punkte werden nach Vorbild der NASCAR Cup Series vergeben.

P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
40	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17
P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35	P36	P37	P38	P39	P40
16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	1	1	1	1

13.2 In jedem Rennen gibt es eine sogenannte Stage Caution, für die es zusätzliche Punkte für die ersten 10 Plätze gibt.

P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

13.3 Play-offs

13.3.1 Die ersten 8 Rennen der Saison bilden die Regular Season.

13.3.2 Mit einem Sieg in der Regular Season qualifiziert sich der Fahrer automatisch für die Play-offs.

13.3.3 Der Punktbeste nach den ersten 8 Rennen ist "Regular Season Champion"

13.3.4 Nach der Regular Season sind insgesamt 16 Fahrer für die Play-offs qualifiziert. Das sind neben den Rennsiegern die Punktbesten.

13.3.5 Die Play-offs beginnen mit 2 Rennen in der Round-of-16

13.3.6 Der Rennsieger, sofern er Playoff-Teilnehmer ist, qualifiziert sich direkt für die nächste Runde.

13.3.7 Nach den Rennen 9 und 10 sind insgesamt 8 Fahrer für die nächste Runde qualifiziert. Das sind neben den Rennsiegern die Punktbesten.

13.3.8 Rennen 11 und 12 bilden die Round-of-8. Der Rennsieger, sofern er Teilnehmer der Round-of-8 ist, qualifiziert sich direkt für die nächste Runde.

13.3.9 Nach der Round-of-8 sind die Rennsieger und die Punktbesten für das Finale, die Championship 4 qualifiziert.

13.3.10 Der Fahrer aus den Top 4 mit dem besten Rennergebnis in der Round-of-4 ist der neue "Oval Series Champion".

13.4 Punktevergabe für Play-offs

Nach der Regular Season werden die Punkte der Teilnehmer auf 2000 angehoben. Die Top 10 der Regular Season erhalten für das Erreichen der Play-offs Punkte (15-10-8-7-6-5-4-3-2-1).

Für jeden Rennsieg in der vorherigen Runde gibt es 5 zusätzliche Punkte und für jeden Stage-Sieg einen weiteren Zusatzpunkt.

Nach der Round-of-16 werden die Punkte der für die nächste Runde qualifizierten Fahrer auf 4000 angehoben. Die Extrapunkte für Renn- und Stage-Siege werden beibehalten.

Die Punkte der Teilnehmer an der Round-of-4 werden vor dem Finale auf 6000 angehoben.

14. Titel & Trophäen

14.1 Der Führende nach 8 Rennen, dem Ende der Regular Season ist "Regular Season Champion"

14.2 Der Gesamtsieger wird "PWA Oval Series Champion"

14.3 Die 3 Season-Bestplatzierten erhalten eine Wildcard für die kommende Season.

14.4 Der bestplatzierte Nicht-Play-off-Teilnehmer (Gesamtposition 17) erhält ebenfalls eine Wildcard. Voraussetzung ist eine Teilnahme an mindestens 3 der 5 Play-off-Rennen.

14.5 Es gibt einen Fairplay-Award für den Fahrer mit dem niedrigsten Fairplay-Index ($(\text{Anzahl Incidents} * 50) / \text{Anzahl Runden}$). Voraussetzung ist eine Teilnahme an mindestens 8 Rennen.

15. Allgemeine Einstellungen und Regelungen

15.1 Fast Repair

Es gibt keinen Fast Repair.

15.2 ESC/Towing Nutzung

Während des Rennens ist das Nutzen von ESC / Towing erlaubt.

Nach Absitzen der Tow-Zeit und einer möglichen Reparaturzeit ist ein eigenständiges Herausfahren erlaubt.

15.3 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.

15.4 Verhalten mit Voice- und Text-Chat

15.4.1 Voice-Chat

Der Voice-Chat muss eingeschaltet sein.

Der Voice-Chat dient für Durchsagen der Rennleitung, die Nutzung des Voice-Chats während Grünphasen ist für Fahrer untersagt.

Ausnahmen gibt es nur, um vor Gefahrensituationen auf der Strecke zu warnen oder den eigenen, unmittelbar bevorstehenden Pit-Stop anzukündigen.

Die Nutzung des Voice-Chats während Gelbphasen ist für kurze Nachfragen oder Kommentare erlaubt.

15.4.2 Text-Chat

Der Text-Chat darf während des Rennens nur für automatische Nachrichten wie "Pitting in" und "Pitting out" genutzt werden.

16. Verhalten im Rennen

16.1 Verhalten bei Cautions

16.1.1

Bei einer Full-Course-Caution ist die Geschwindigkeit so zu reduzieren, dass weder voraus- noch hinterher fahrende Fahrzeuge gefährdet werden.

16.1.2

Bei einer Caution müssen alle Fahrzeuge schnellstmöglich entstandene Lücken nach vorne schließen und auf das PaceCar bzw. das Feld aufschließen.

16.1.3

Hat ein anderes Fahrzeug durch das Nicht-Aufschließen eines oder mehrerer Vorderleute einen signifikanten Nachteil, kann dies von der Rennkommission bestraft werden.

16.1.4

Der "Lucky Dog" muss, wie vom Spotter angesagt, das Feld rechts überholen.

16.2 Verhalten bei Restarts

16.2.1

Bei Start und Re-Start ist der Abstand zum Vordermann so gering wie möglich, nicht aber größer als 2 Fahrzeuglängen zu halten.

16.2.2

In der Startaufstellung ist die Linie des Vordermannes zu halten. Ein bewusstes Versetzt-Fahren, um sich beim Re-Start einen Vorteil zu verschaffen, ist untersagt.

16.2.3

Das Überholen der eigenen Linie bei Starts und Restarts ist erst ab der Start/Ziellinie erlaubt.

16.2.4

Absichtliches Abbremsen, um andere Fahrzeuge zu einem "passing under yellow" zu verleiten, ist untersagt.

16.3 Verhalten bei Unfällen

16.3.1

Wer nach einem Unfall wieder losfährt, muss darauf achten, keine anderen Fahrzeuge zu gefährden. Sollte es bei einem Rejoin zu einer Kollision kommen, kann dies von der Rennleitung bestraft werden.

16.3.2

Ist ein Fahrzeug nach einem Unfall so beschädigt, dass eine zügige Rückkehr

in

die Box auf der Strecke nicht mehr möglich ist und vor ihm fahrende Fahrzeuge aufgrund der mangelnden Geschwindigkeit nicht eingeholt werden können, hat der Fahrer sich manuell in die Box zurückzusetzen.

16.3.3

Wer bei einem Unfall durch nicht angepasste Geschwindigkeit eine weitere Kollision auslöst, kann von der Rennleitung dafür bestraft werden.

17. Proteste und Entscheidungen der Rennkommission

Nach den Rennen wird den Fahrern ein Report-Formular zur Verfügung gestellt, mit dem sie Unfälle oder Regelverstöße melden können.

Die Fahrer haben 48 Stunden Zeit, einen Report einzureichen.

Die Entscheidung der Rennkommission ist unantastbar und besteht. Ein Einspruch kann nur schriftlich über ein Ticket eingereicht werden und es muss klar erwiesen werden, dass die Strafe zu Unrecht ausgesprochen wurde.

18. Strafpunkte

Für Unfälle und Regelverstöße werden seitens der Rennkommission Strafpunkte vergeben.

Strafpunkte werden dem Fahrer von den für die Meisterschaft zählenden Punkten abgezogen und zusätzlich auf dessen persönliche Fahrer-Lizenz angerechnet.

Hat der Fahrer zu viele Strafpunkte auf dieser Lizenz angesammelt, erhält er eine Rennsperre.

Strafpunkte werden nach Ende einer Saison zurückgesetzt.

Überschreitet ein Fahrer im letzten Saisonrennen die Punktegrenze, die zu einer Rennsperre führt, gilt die Strafe für das erste Rennen der neuen Saison.

Die Grenze der Strafpunkte liegt bei 18.

Fahrer, die 18 Strafpunkte erreichen, erhalten eine Rennsperre.

Haben sie weitere 10 Punkte, also insgesamt 28 Strafpunkte,

werden sie für ein weiteres Rennen gesperrt.

Bei insgesamt 36 Strafpunkten wird der Fahrer vom Ligabetrieb disqualifiziert.

19. 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.

20. Renntag Briefing

Vor jedem Rennen gibt es ein schriftliches Briefing im Discord. Kurz vor Ende der Practice-Session gibt es noch einmal ein kurzes mündliches Briefing, in dem auf ggf. kurzfristige Änderungen oder Probleme hingewiesen wird.

20. Gentleman Agreement

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

21. Rechtswegausschluss und Haftungsbeschränkung

- 1) Bei Entscheidungen des Organisations, 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 Organisations 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.

22. 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

23. Änderungshistorie

Version	Datum	Inhalt
Entwurf	11.08.2024	Erstveröffentlichung
Bearbeitung	11.10.2024	Hinzufügen von Punkt 16

