



Season 4

Regelwerk

Change history

Version	Datum	Inhalt
1.0	10.09.2024	Erstveröffentlichung
1.1	01.10.2024	Punktevergabe neu

Inhaltsverzeichnis

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

1. Allgemein

Die PWA Formula F4 (kurz F4) wird nach dem Sporting Code von iRacing ausgetragen. Regelungen, die dort festgeschrieben sind, können durch nachfolgende Regelungen außer Kraft gesetzt werden oder durch Bestimmungen, die im offiziellen Briefing bekannt gegeben werden.

2. Verwendete Simulation

iRacing.com

3. Hauptverantwortliche Community / Organisator

PWA Simracing e.V.

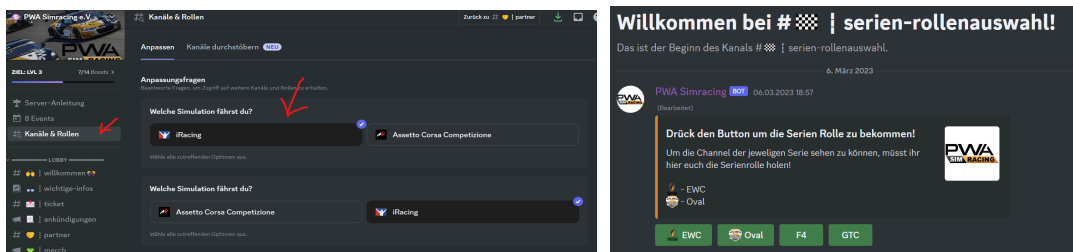
Lessingstraße 5

74360 Ilsfeld

Informationen zur F4 sind unter <https://pwa-simracing.de/pwa-formula-ir-04/> einsehbar.

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

Dort kannst du iRacing als Simulation auswählen und dir anschließend die Formula Rolle holen.



4. Einschreibung / Einschreibeschluss / Qualifikation

Die Einschreibung findet über das Anmeldeformular auf der Homepage von PWA-Simracing statt.

Die Einschreibung startet am 11.09.2024 und endet am 30.09.2024 23:59 Uhr.

Es gibt eine Beschränkung von maximal 35 Teilnehmern. Sollte diese Beschränkung erreicht werden, so kann die Einschreibung gestoppt oder die sich noch anmeldenden Teilnehmer:innen auf eine Warteliste gesetzt werden. Die Serie findet ab einer Mindestteilnehmer:innenzahl von 20 Fahrzeugen statt. Sogenannte „Invites“ können von den Veranstaltern vergeben werden.

5. Nenngeld

Für Season 4 wird kein Nenngeld erhoben.

6. Startnummern

Die Startnummern können bei Anmeldung zwischen 4 - 999 frei gewählt werden. Es gilt "first come - first serve".

7. Lizenz und iRating

Es muss bei jedem:jeder Fahrer:in mindestens eine **C-Lizenz Open Wheel** in iRacing zur Teilnahme vorliegen. Sollte keine C-Lizenz erreicht worden sein, kann der:die Fahrer:in dem Server nicht beitreten.

Eine Rating-Begrenzung existiert nicht.

8. Teilnehmer pro Fahrzeug

Ein Fahrzeug darf maximal aus 1 Fahrer:in pro Rennen bestehen. Ersatzfahrer:innen dürfen bestimmt werden. Hierbei gilt, t, dass ein:e gemelde:te Fahrer:in mindestens 50% der Rennen bestritten haben muss. Eine Änderung bedarf der Meldung an die Event Orga via iRacing Ticket im Discord des PWA Simracing e.V.

9. Rennkalender / Wetterbedingungen

9.1. Rennkalender

- 01.10.2024 Sebring International Raceway
- 15.10.2024 Fuji International Speedway
- 29.10.2024 Autodromo Carlos Pace
- 12.11.2024 Circuito de Jerez
- 26.11.2024 Nürburgring GP Variante

9.2. Wetterbedingungen

Die inGame Daten, Wetterbedingungen und Track Conditions spätestens eine Woche vor dem jeweiligen Rennen im Discord-Bereich bekannt gegeben.

10. Fahrzeug und Mindestteilnehmer

Die Mindestteilnehmer:innenzahl für ein Zustandekommen der Meisterschaft beträgt **20 Fahrer:innen**.

Das Fahrzeug ist der Super Formula Light von iRacing. Es wird mit fixed Setup gefahren, welches 1 Woche vor dem Event bekannt gegeben wird.

10.1. 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

11. Ablaufplan Renntag

Mindestens ein:e Fahrer:in pro Fahrzeug (der:die auch am Rennen teilnimmt) muss beim Briefing anwesend sein, sofern vor dem Rennen ein Briefing in mündlicher Form im Discord stattfindet. Sollte kein:e Fahrer:in teilnehmen können, so ist dies vorher bei der Ligaleitung/Rennleitung zu entschuldigen. Über das Stattfinden eines Briefings wird am Renntag rechtzeitig informiert, insbesondere zum 1. Rennen wird ein Briefing durchgeführt.

11.1. Zeitlicher Ablauf am Renntag

18:30 Uhr – Serverstart – Training
 19:20 Uhr – Warmup (Briefing)
 19:25 Uhr – Start Lone Qualifikation (2 Laps)
 19:35 Uhr – Start Heat 15min
 19:50 Uhr – Start Feature 35min (mit Pit Stop)
 20:30 Uhr – ca. Ende

11.2. Ablauf Startphase

Der Start des Rennens erfolgt stehend.

12. Wertung und Tabellen

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

Die Wertung und wird nach folgender Punktetabelle bewertet. Diese ist nachstehend aufgeführt.

Custom Points

Points for finish positions

#1 40	#2 35	#3 30	#4 25
#5 20	#6 18	#7 16	#8 14
#9 12	#10 11	#11 10	#12 9
#13 8	#14 7	#15 6	#16 5
#17 4	#18 3	#19 2	#20 1

Sollte es zu einem Serverabsturz oder zu 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 Fahrer für das Endergebnis hinzugezogen.

12.1. Safety Award

Zusätzlich zur allgemeinen Meisterschaftswertung wird eine Wertung für den Safety Award geführt. Mindestvoraussetzung ist die Teilnahme und das Beenden an 10 der 12 ausgetragenen Rennen (2 Rennen pro Event). Gewinner dieser Wertung ist derjenige, der den geringsten Schnitt an Incs/ Event aufweist.

13. Allgemeine Einstellungen und Regelungen

13.1. Fast Repair

Jede:r Fahrer:in 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 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:in / 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:in / Teams verboten. Sollte dagegen verstoßen werden, wird gegen das Team, für das der:die betroffene Fahrer:in 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 Entscheidungen der Rennkommission

Während der Rennen steht keine Live Rennkommission zur Verfügung, die die Reports während des Rennens bearbeitet. Die Proteste können 24h nach Rennende für 24h eingereicht werden. 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 nachgewiesen werden, dass die Strafe zu Unrecht ausgesprochen wurde.

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, es ist 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. Gentleman Agreement

Wir bitten alle Teilnehmer:innen, Rücksicht aufeinander zu nehmen. Jede:r Fahrer:in fährt für die eigene Positionierung in der Meisterschaft.

17. Salvatorische Klausel

Sollte eine oder mehrere Regelungen nicht miteinander 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.
