



Season 4

Regelwerk

Änderungshistorie

Version	Datum	Inhalt
1.0	31.05.2025	Erstveröffentlichung

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 Nenngebühren	4
6. Startnummern	4
7. Lizenz und iRating	4
8. Teilnehmer pro Fahrzeug	5
9. Rennkalender / Wetterbedingungen	5
9.1. Rennkalender	5
9.2. Wetterbedingungen	5
10. Fahrzeuge und Klassen	5
10.1. Neuer Content	6
11. Ablaufplan Renntag	6
11.1. Zeitlicher Ablauf am Renntag	6
11.2. Ablauf Startphase	6
12. Wertung und Tabellen	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
13.2.3. Incident Points	7
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
14. Proteste und Entscheidungen der Rennkommission	8
15. Templates und Werbung	8
16. Gentleman Agreement	9
17. Salvatorische Klausel	9

1. Allgemein

Die PWA GT Challenge (kurz PWA GTC) wird nach dem Sporting Code von iRacing ausgetragen. Ergänzend hierzu gelten die Eventspezifischen Regelwerke.

Dabei gilt folgende Reihenfolge:

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

2. Verwendete Simulation

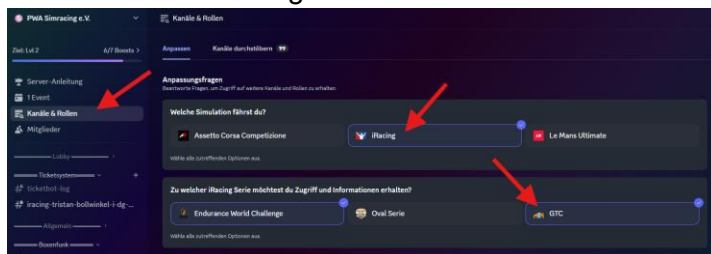
iRacing.com

3. Hauptverantwortliche Community / Organisator

PWA Simracing e.V.
Lönsweg 12
74360 Ilsfeld

Informationen zur GTC-Liga sind unter <https://pwa-simracing.de/pwa-gt-challenge/> einsehbar.

Die Kommunikation findet im [Community Discord](#) statt.
Dort kannst du iRacing als Simulation auswählen und anschließend die GTC Rolle.



4. Einschreibung / Einschreibeschluss / Qualifikation

Die Einschreibung findet über das Anmeldeformular auf der Homepage von PWA-Simracing statt. Anschließend werden die angemeldeten Fahrer zur zugehörigen iRacing Liga eingeladen

Die Einschreibung startet am 01.06.2025 und endet am 14.07.2025 23:59 Uhr.

Pro Klasse gibt es eine Beschränkung von maximal 25 Teilnehmer. Sollte diese Beschränkung in der jeweiligen Klasse erreicht werden, so kann die Einschreibung gestoppt oder die sich noch anmeldenden Teilnehmer:innen auf eine Warteliste setzen lassen. Die Serie findet ab einer Mindestteilnehmer:innenzahl von 30 Fahrzeugen statt. Sogenannte „Invites“ können von den Veranstaltern vergeben werden. Maximal sind 50 Teilnehmer:innen zugelassen.

5. Nenngeld

Pro Fahrer wird ein Nenngeld in Höhe von **5,00 € pro Saison** für alle 5 Termine der PWA GTC fällig.

Dies muss bis **spätestens 20.07.2025 23:59 Uhr** auf folgendes PayPal-Konto unter Angabe der „Startnummer“ und „Name des Teams“ eingegangen sein.

PayPal-Konto: kontakt(at)pwa-simracing.de

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

5.1. Verwendung der Nennggebühren

Die Nennggebühr wird von den Veranstaltern transparent für alle Teilnehmenden, für das Bereitstellen von Servern, für Renn- oder Trainingstage, sowie für die Zeitaufwandsentschädigung der Teilnehmer der Rennkommission verwendet. Ein Einblick in die Abrechnungen und die Verwendung der Nenngelder steht jedem:jeder Fahrer:in zu jedem Zeitpunkt offen.

6. Startnummern

Die Startnummern können bei Anmeldung zwischen 1 - 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 Road** 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 für bis zu 2 Rennen bestimmt werden. 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

- 22.07.2025 Mobility Resort Motegi – Grand Prix
- 05.08.2025 Misano World Circuit – Grand Prix
- 19.08.2025 MotorLand Aragón – Grand Prix
- 26.08.2025 Canadian Tire Motorsport Park (Mosport)
- 16.09.2025 Hockenheimring – Grand Prix

9.2. Wetterbedingungen

Die inGame Daten, Wetterbedingungen und Track Conditions werden spätestens 7 Tage vor dem jeweiligen Rennen bekannt gegeben. Beim Wetter wird die Einstellung “Generated Weather” genutzt. Bei relevanten Änderungen seitens iRacing behält sich der Veranstalter eine Änderung der Bedingungen jedoch vor.

10. Fahrzeuge und Klassen

Die Mindestteilnehmer:innenzahl für ein Zustandekommen der Meisterschaft beträgt **30 Fahrer:innen**.

Klasse	Anzahl	Fahrzeuge
GT3	25*	- 55% Tankbegrenzung – open Setup - BMW M4 GT3 Lamborghini Huracán GT3 EVO Mercedes-AMG GT3 2020 Porsche 911 GT3 R (992) Ferrari 296 GT3 Audi R8 LMS EVO II GT3 Chevrolet Corvette Z06 GT3.R Ford Mustang GT3 McLaren 720S GT3 EVO Acura NSX GT3 EVO 22
GT4	25*	- 55% Tankbegrenzung – open Setup - Aston Martin Vantage GT4 Mercedes-AMG GT4 BMW M4 G82 GT4 McLaren 570S GT4 Porsche 718 Cayman GT4 Clubsport MR

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 (bspw. Mercedes-AMG GT3 zu Mercedes-AMG GT3 2020)
- die zulässige Fahrzeuganzahl angehoben wird

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: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.

11.1. Zeitlicher Ablauf am Renntag

18:30 Uhr – Serverstart – Training
 19:30 Uhr – 15 Minuten Qualifikation (Lone Quali , 4 Laps)
 19:45 Uhr – 45 Minuten Rennen
 20:35 Uhr – ca. Rennende

11.2. Ablauf Startphase

Der Start des Rennens erfolgt fliegend, nach einer verkürzten oder vollen Einführungsrunde, durch iRacing gesteuert. Bei Green ist das Rennen für beide Klassen freigegeben. Es werden alle Fahrzeugklassen durch iRacing sortiert.

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

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
GT3/GT4	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 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 Teams für das Endergebnis hinzugezogen.

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

Da die Qualifikation im Lone Quali Format stattfindet, darf während der Qualifikation ESC / Towing genutzt werden.

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.

13.2.3. Incident Points

Es wird bei 12 Incs eine Durchfahrtsstrafe durch iRacing ausgesprochen. Danach alle 6 Incs eine weitere Durchfahrtsstrafe.

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.
