



REGELWERK

Inhaltsverzeichnis

1	Allgemein	3
2	Verwendete Simulation & Software	3
3	Hauptverantwortliche Community / Organisator	3
4	Einschreibung / Einschreibeschluss / Qualifikation	4
5	Nenngeld	4
6	Startnummern	4
7	Lizenz und iRating	4
8	Ersatzfahrer Regelung	5
9	Rennkalender / Wetterbedingungen	5
9.1	Rennkalender	5
9.2	Wetterbedingungen	5
10	Anzahl der Teilnehmer, Fahrzeuge und Klassen	5
10.1	Pre-Qualifikation	6
10.2	Neuer Content	6
11	Ablaufplan Renntag	6
11.1	Zeitlicher Ablauf am Renntag	6
11.2	Ablauf Startphase	7
12	Wertung und Tabellen	7
12.1	Meisterschaftswertung	7
12.2	Safety-Wertung	7
13	Allgemeine Einstellungen und Regelungen	8
13.1	Fast Repair	8
13.2	ESC / Towing Nutzung	8
13.3	Ausnutzung von Spielmechaniken	8
13.4	Verhalten mit Voice- und Text-Chat	8
14	Proteste und Entscheidungen der Rennkommission	9
15	Templates und Werbung	9
16	Gentleman Agreement	9
17	Rechtswegausschluss und Haftungsbeschränkung	9
18	Salvatorische Klausel	10
19	Preise	10
20	Änderungshistorie	10

1 Allgemein

Die Single Endurance Series 2025 Season 1 (kurz: SES S1) 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://iracecontrol.com/terms>

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@pwa-simracing.de oder via Discord Ticket.

3 Hauptverantwortliche Community / Organisator

PWA Simracing e.V.

Lönsweg 12

74360 Ilsfeld

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

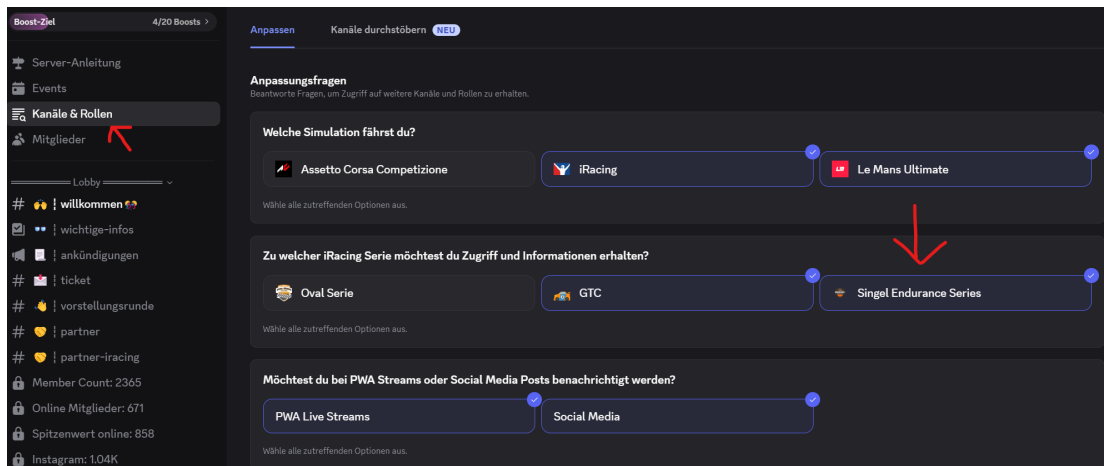
Mail: kontakt@pwa-simracing.de

Die Kommunikation findet im [Community Discord](#) statt (<https://discord.gg/pwa-simracing-e-v-615629147401879580>)

Alle Fahrer eines Teams müssen dem Discord beigetreten sein und die dortigen Regeln akzeptiert haben. Im Channel "Kanäle & Rollen" muss die Rolle "iRacing" gewählt werden.

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

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 **09.09.2025** für alle und endet am **04.10.2025**. Informationen zur SES-Liga sind unter <https://pwa-simracing.de/pwa-single-endurance-series/> einsehbar.

In der SES 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. Die Serie findet erst ab einer Mindestteilnehmerzahl (Anzahl der Teams aller Fahrzeugklassen) von 30 Fahrzeugen statt. Die Wahl des Fahrzeuges muss bis 1 Tag vor Qualifikation oder 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 **5,00 € pro** Season für alle Termine der SES Season 1 fällig. Dieses muss bis **spätestens 04.10.2025 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: <https://paypal.me/pwasimracing>

6 Startnummern

Freie Startnummernwahl, ausgenommen:

Startnummer dürfen **keine** 0 vorne stehen haben. (007 oder 03 ist nicht erlaubt)

7 Lizenz und iRating

Es muss bei jedem Fahrer mindestens eine **B-Lizenz Sports Car oder höher** in iRacing zur Teilnahme vorliegen. Sollte keine B-Lizenz oder höher erreicht sein, kann der Fahrer dem Server nicht beitreten. Ein **Sports Car iRating** von 1400 wird vorausgesetzt.

8 Ersatzfahrer Regelung

Je Fahrzeug besteht die Möglichkeit einen Ersatzfahrer zu melden. Dieser darf maximal 2 von 6 Rennen als Vertretung fahren. Für diesen gelten alle Bedingungen aus Punkt 7.

9 Rennkalender / Wetterbedingungen

9.1 Rennkalender

07.10.2025 - Silverstone Circuit

21.10.2025 - Homestead-Miami2 – Road Course A

04.11.2025 - Mexico City

18.11.2025 - Autodromo Internazionale Enzo e Dino Ferrari - Imola

02.12.2025 - Autodromo Jose Carlos Pace - Interlagos

16.12.2025 - Circuit Gilles Villeneuve – Montreal

9.2 Wetterbedingungen

Die inGame Daten, Wetterbedingungen und Track Conditions werden spätestens 7 Tage vor dem jeweiligen Rennen in einem separaten, schriftlichen Post 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 nicht Erreichen der maximalen Anzahl an Fahrzeugen pro Klasse können die freien Plätze auch an eine andere Klasse vergeben werden.

Klasse	Anzahl	Fahrzeuge	Tankbegrenzung
GTP	Max 30	- BMW M Hybrid V8 - Cadillac V-Series.R GTP - Porsche 963 GTP - Acura ARX-06 GTP - Ferrari 499P	65%
GTD	Max 30	- 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 - Acura NSX GT3 - Aston Martin Vantage GT3	50%

10.1 Pre-Qualifikation

Sollten die Anmeldezahlen höher sein als die verfügbaren Plätze (60), wird es keine Qualifikation geben. First come – First serve

10.2 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

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

Jeder Fahrer muss beim Briefing anwesend sein, sofern vor dem Rennen ein Briefing in mündlicher Form im Discord stattfindet. Ein Fahren während des Briefings ist NICHT gestattet. 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, für welches es nicht berechtigt ist, so wird eine Strafe nach dem Rennen durch die Rennkommissare ausgesprochen.

11.1 Zeitlicher Ablauf am Renntag

17:30 Uhr – Serverstart – Training

19:00 Uhr – Briefing

19:20 Uhr – Start Qualifikation

19:20 Uhr – GTD Qualifikation

19:40 Uhr – GTP Qualifikation

20:00 Uhr – Aufstellung im Grid und Einführungsrunde

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

12.1 Meisterschaftswertung

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. Die Orga behält sich vor, die Punkteverteilung vor Start der Season entsprechend der Anzahl der Anmeldung zu ändern und bekannt zu geben.

Position	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
GTP	50	44	38	34	31	28	25	22	19	16	14	12	10	8	6	5	4	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 nicht gewertet.

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

12.2 Safety-Wertung

Zusätzlich gibt es eine Safety-Wertung, die klassenübergreifend gewertet wird. Der Fahrer mit den wenigsten Incidents (Incs) im Rennen bekommt die höchste Punktzahl gemäß nachfolgender Tabelle. Berechtigt für die Wertung ist ein Fahrer, wenn er am Ende mehr als 80% des Rennens absolviert und das Rennen beendet hat.

Sollten mehrere Fahrer die gleiche Anzahl an Incs am Ende des Rennens haben, so bekommen diese die gleiche, höchstmögliche Wertung und der folgende Platz wird nach Rücksicht der gleichgestellten Fahrer weitergeführt. Beispiel: Wenn 4 Fahrer 0 Incs haben, kriegen alle die Punkte des 1. Platz, die nächsten dann ab Platz 5 usw.

Position	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
----------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Safety Wertung	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	3	2	1
-------------------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	---

13 Allgemeine Einstellungen und Regelungen

13.1 Fast Repair

Jeder Fahrer 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 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 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.

16 Gentleman Agreement

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

17 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.

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.

19 Preise

Für die Plätze 1 bis 3 der jeweiligen Klassen erhalten die betreffenden Fahrer einen Pokal. Der erste Platz der Safety Award Wertung bekommt 15 iRacing \$.

20 Änderungshistorie

Version	Datum	Inhalt
1.0	01.09.2025	Erstveröffentlichung