

Porsche Esports Supercup wird zum Sprungbrett in den realen Motorsport

24/04/2026 Fokus auf Nachwuchsförderung, mehrstufiges Auswahlverfahren und Sprungbrett in den realen Rennsport: Porsche Motorsport entwickelt seinen digitalen Markenpokal weiter. Mit der neuen Saison des Porsche Esports Supercup (PESC) wird der Wettbewerb enger mit dem realen Motorsport verknüpft. Für den Sieger eröffnet sich die Chance auf einen Einstieg in den realen Motorsport.

„Durch die Weiterentwicklung heben wir den Porsche Esports Supercup auf ein neues Level und verzahnen ihn noch mit unseren Nachwuchsprogrammen“, so Nina Braack, Managerin Esports bei Porsche Motorsport. „Uns geht es dabei nicht nur um Sichtbarkeit innerhalb der Simracing-Welt, sondern um echten Wettbewerb ganz im Sinne der Porsche-DNA. Wir schaffen einen strukturierten, leistungsorientierten Auswahlprozess – vom digitalen Wettbewerb bis zur Entscheidung auf der realen Rennstrecke mit der Absicht, die größten Talente aus dem virtuellen Motorsport zu entdecken und zu fördern.“

Exemplarisch für den Übergang vom virtuellen in den realen Motorsport steht Joshua Rogers. Der Porsche-Werksfahrer des Porsche Coanda Esports Racing Team zählt seit Jahren zu den erfolgreichsten Simracern weltweit. In dieser Saison erhält der Australier die Möglichkeit, auch im realen Motorsport anzutreten. Am vergangenen Wochenende startete er in der Porsche Sprint Challenge Great Britain am Steuer eines Porsche 718 Cayman GT4 RS Clubsport in der RS Pro Category. Dabei gelang Rogers ein erfolgreicher Saisonstart: In den drei 20-minütigen Rennen belegte er einmal Platz 2 und zweimal Platz 3.

Porsche Esports Supercup 2026

Qualifikation: Die Qualifikation für die auf der Plattform iRacing ausgetragene Online-Competition erfolgt über zwei Wege. Die nationalen Meisterschaften der Porsche-Märkte bilden einen ersten Einstieg. Dazu zählen in diesem Jahr der Porsche Esports Carrera Cup Great Britain, der Porsche Esports Carrera Cup North America und die Porsche Esports Endurance Trophy Nürburgring. Bis zu drei Fahrer pro Serie qualifizieren sich für die nächste Stufe. Parallel dazu bietet der Global Open Qualifier eine offene Qualifikationsplattform über mehrere Rennwochen im Mai und im Juni. Die Fahrer werden innerhalb ihrer Regionen gewertet, bis zu 32 Teilnehmer pro Region steigen in die Regionalmeisterschaften auf.

Regional Championship: In vier Regionen treten die qualifizierten Fahrer in jeweils fünf Rennen gegeneinander an. Die Rennen finden zwischen dem 27. Juni und dem 29. August statt und werden wöchentlich ausgetragen. Gefahren wird auf ausgewählten Strecken der jeweiligen Region. Pro Region gehen bis zu 32 Fahrer an den Start und kämpfen um je acht Tickets für die Weltmeisterschaft.

World Championship: In der Weltmeisterschaft treten 32 Simracer im internationalen Vergleich gegeneinander an. Die fünf Rennen finden zwischen dem 19. September und dem 24. Oktober auf den virtuellen Strecken in Spa-Francorchamps, Silverstone, Suzuka, Interlagos und Monza statt. Neben dem sportlichen Wettbewerb kämpfen die Fahrer um ein Preisgeld von insgesamt 30.000 US-Dollar, davon 10.000 US-Dollar für den Sieger.

Talent Shoot-Out: Auf Basis der Weltmeisterschaft werden bis zu fünf Teilnehmer zu einem finalen Auswahlverfahren ins Porsche Esports Performance Center (PEPC) nach Köln eingeladen. Im Rahmen dieses Talent Shoot-Outs durchlaufen die Nachwuchspiloten weitere Tests. Die besten Fahrer erhalten die Möglichkeit, sich im realen Rennfahrzeug auf der Rennstrecke zu beweisen. Porsche Motorsport begleitet einen der ausgewählten Kandidaten beim Einstieg in den Motorsport mit der Absicht eines Einsatzes in einem Porsche-Markenpokal.

Der Porsche Twitch-Kanal überträgt in voller Länge live

Twitch-Kanal von Porsche übertragen. Der erste Livestream ist für den 27. Juni geplant und markiert den Start der Regionalmeisterschaften. Das vollständige Reglement zum Qualifikationsprozess steht

auf der Plattform iRacing zum Download bereit. Weitere Informationen bieten der Porsche Motorsport Hub, der Porsche Newsroom sowie der X-Account @PorscheRaces.

Über den Porsche Esports Supercup

Der Porsche Esports Supercup ist die offizielle globale Simracing-Serie von Porsche und geht 2026 in seine achte Saison. Die Meisterschaft wurde 2019 ins Leben gerufen und gilt als eine der weltweit führenden Serien im virtuellen Motorsport. In der vergangenen Saison setzte sich der Australier Cooper Webster mit fünf Siegen in sieben Rennen durch. Die Saison startet am 13. Mai mit dem Global Open Qualifier, der bis 6. Juni ausgetragen wird.

Esports, Simracing und Porsche

Esports umfassen den sportlichen Wettkampf mit Videospielen aller Art. Dazu zählt auch der Simulationsrennsport, das Simracing (*simulated racing*). Im professionellen Simracing verwenden die Athleten Hardware, die sich von realen Rennwagen ableitet – Lenkräder und Pedale beispielsweise erfordern die gleichen Bedienkräfte. Die Software simuliert zumeist reale Strecken und Fahrzeuge. Die Wettbewerber treten entweder über das Internet gegeneinander an oder in einem lokalen Netzwerk. Viele große Esports-Meisterschaften halten Qualifikationsbewerbe online ab, richten Finals jedoch vor Ort und vor Publikum aus. Esports erfreuen sich besonders großer Popularität in Asien und den USA. Thomas Laudenbach, Leiter Porsche Motorsport: „Digital oder real: Der Motorsport steckt in unserer DNA. Esports erreichen ein junges, digitales Publikum. Außerdem gewinnen Simulationen immer mehr an Bedeutung, sei es in der Rennvorbereitung oder bei der Entwicklung sowohl unserer Rennfahrzeuge als auch unserer Straßenfahrzeuge."

MEDIA ENQUIRIES



Yannick Bitzer

Spokesperson Formula E and Esports
+49 (0) 1523 / 911 1435
yannick.bitzer2@porsche.de

Linksammlung

Link zu diesem Artikel
https://newsroom.porsche.com/de/2026/motorsport/porsche-esports-saison-vorschau-42226.html

Media Package
https://pmdb.porsche.de/newsroomzips/840f753c-0b8b-439f-8342-39a812737078.zip

Dr. Ing. h.c. F. Porsche Aktiengesellschaft
Porscheplatz 1
70435 Stuttgart