



## Reglement und Durchführung MCC Open 1000 Runden Rennen

### Reglement:

Gefahren wird mit VG5 GT / „Gruppe 5“ Tourenwagen / „Klassische 90ziger Jahre DTM“ und Youngtimer Karossen.

Es sind alle Chassis-Varianten/Hersteller/Eigenbauten erlaubt.

Alle Karosserien müssen an den original Positionen der Scheinwerfer und Rückleuchten mit Beleuchtung ausgestattet sein. Die Beleuchtung muss so ausgelegt sein das ca. die Hälfte des Rennens, ca. 3Stunden, mit Beleuchtung gefahren werden kann. Fahrzeuge ohne oder mit defekter Beleuchtung werden zur Reparatur aus dem Rennen genommen.

Eine wirksame Airbox und Schalldämpfer sind Pflicht. Eine gültige DMC Nr. Auf den Teilen ist erwünscht. Bei auffallend hoher Lautstärke ist das Fahrzeug nach Aufforderung nachzubessern,

Die Rennleitung behält sich das Recht vor, das Fahrzeug vom Wettbewerb auszuschließen.

Frontrammer, Bremsen, Motorausschalter etc. müssen aus Sicherheitsgründen dem aktuellen DMC Reglement entsprechen und funktionstüchtig sein.

Akkus müssen sicher befestigt sein, Akku-Steckverbindungen gegen selbständiges lösen gesichert sein.

Motoren mit max.23ccm, Motortuning ist freigestellt, Zündanlage muss der Standard Zündanlage entsprechen, lediglich ein erleichtern des Lüfterrades durch kürzen der Lüfterflügel ist erlaubt.

Reifen sind maximal 8Paar erlaubt, die Mischung ist freigestellt. Die Reifen sind vor beginn des Rennens durch die Technische Abnahme zu markieren. Nur die Markierten Reifen sind pro Team erlaubt.

Bei Boxenstopps zum Nachtanken / Reifen- Akkuwechsel ist der Motor auszuschalten.

## Durchführung:

Es wird ein Langstreckenrennen von 1000 Runden gefahren.

Der Startplatz des Rennens wird in einem 15min Sprintrennen ermittelt.

Ein Rennteam besteht aus max. 4 Fahrern die das Rennen mit einem Fahrzeug bestreiten. Das Chassis oder Karosserie wechseln ist nicht erlaubt.

Fahrzeugdefekte sind während des laufenden Rennens zu beheben.

Das Team welches die 1000 Runden erreicht hat ist Sieger des Rennens, alle Teams werden abgewunken, das Team mit zweit höchsten Rundenzahl ist zweiter usw. bei Runden Gleichheit zählen die drei zusammenhängend schnellsten Runden.