

● RENNANMELDUNG UND STARTGELD

- Anmeldeschluss ist am Mittwoch vor dem Rennen.
- Anmeldung über www.myrcm.ch – Link auf unserer Homepage - www.macg-steiermark.at
- €15 für eine Klasse.
- Jede weitere Klasse 10€ (bei Doppelstarter)
- Nachnennung bis 9:00Uhr des Renntages möglich mit einem Zuschlag von +€5,00 je Klasse zum Startgeld.
- Start der Veranstaltung ist um 09:30 Uhr = Start Seeding
- Gastfahrer (nicht MACG-Mitglieder) bezahlen 20€ Startgeld.

● ALLGEMEINES

- **Beim Laden des Akkus muss ein LiPo-Sack verwendet werden!**
- Die Meisterschaft besteht aus 6 Rennen.
- Die zwei schlechtesten Rennen werden gestrichen.
- Es müssen mindestens 3 Starter pro Klasse starten – außer Modified
- Ab 11 Startern je Klasse werden A- und B-Finale ausgetragen.
 - A-Finale 8 Starter
 - B-Finale 3, 4, 5,... Starter
- Regenrennen werden nicht durchgeführt - bei Unstimmigkeiten wird es eine Abstimmung der Fahrer je Klasse geben.
- Ein Fahren ohne Karosserie ist nicht erlaubt.
- Jede Reparatur muss in der Boxengasse oder im Fahrerlager durchgeführt werden. Nicht auf der Rennstrecke.
- Die Autos dürfen nur innerhalb der markierten Boxengasse auf die Strecke gestellt werden..
- Stehenbleiben während eines Rennens (Vor- oder Finalläufe) nur innerhalb der markierten Boxengasse.
- Sobald zwei Autos auf der Strecke sind, ist das Fahren gegen die Fahrtrichtung verboten.
- Verbrennungsmotoren starten und einstellen ist nur in der Boxengasse bzw. beim Kompressor erlaubt.
- Individuelle Fahrernummern sind frei wählbar (Liste bei Thomas Frühwirth)
- Alle Sensor- und Kreiselsysteme sind verboten - Ausgenommen Strombegrenzungen bzw. der Unterspannungsschutz durch die Fahrtenregler bei allen Elektroklassen.
- Time Out
 - Pro Teilnehmer kann ein "Time-Out" pro Renntag beantragt werden
 - Je Finallauf kann nur ein 10-minütiges "Time-Out" beantragt werden.
 - Die Bekanntgabe hat vor der Einführungsrunde bzw. maximal eine Minute vor dem Start an die Rennleitung zu erfolgen
 - Der Teilnehmer, der das "Time-Out" beantragt hat, startet in diesem Lauf vom letzten Startplatz.
- Beschimpfungen und Beleidigungen an anderer Fahrer oder Gäste gerichtet werden beim:
 - 1. Vergehen wird eine Mahnung ausgesprochen.
 - Bei einer neuerlichen verbalen Attacke wird der aktuelle Lauf nicht gewertet.
 - Bei einem dritten Verstoß erfolgt eine Disqualifizierung vom Rennen und es wird ein Lauf weniger im Sinne der Wertung der Läufe gewertet!
- Körperliche Attacken werden mit einer sofortigen Disqualifizierung bestraft und es wird ein Lauf weniger im Sinne der Wertung der Läufe gewertet!
- Bei mehreren gestarteten Klassen sind die Fahrer nach ihrem Rennen Streckenposten

- o Streckenposten bzw. Mechaniker dürfen ausschließlich festes Schuhwerk tragen - Flip Flops sind verboten.
 - o Bei nicht Durchführung des Dienstes als Streckposten, wird der beste Lauf (bei Vorläufen der beste Vorlauf, bei Finalläufen der beste Finallauf) des Fahrers, der als Streckenposten Dienst gehabt hätte, gestrichen.
 - o Fahrer, die ihren Dienst als Streckenposten nicht ausüben können, müssen einen Ersatzstreckenposten stellen.
- **SEEDING**
 - o Durch das Seeding werden die Gruppeneinteilungen und die Startreihenfolge des 1. Vorlaufs bestimmt.
 - o Je gefahrenere Rennklasse wird ein Seeding von 5 Minuten durchgeführt.
 - o Die drei schnellsten hintereinander gefahrenen Runden, innerhalb des Seedings, bestimmen die Gruppeneinteilung und die Startreihenfolge des 1. Vorlaufs
 - o Für das Seeding dürfen auch nicht markierte, aber dem Reglement entsprechende Reifen verwendet werden.
- **VORLÄUFE**
 - o 1. Vorlauf nach dem Ergebnis des Seeding
 - o 2. Vorlauf nach dem Ergebnis des 1. Vorlaufes
 - o 3. Vorlauf nach dem Gesamtergebnis des 1. und 2. Vorlaufs
- **FINALE**
 - o Startreihenfolge gemäß den Wertungen der Punktevergabe
- **START und STARTAUFSTELLUNG**
 - o Um Massenanfälle in der ersten Kurve bei den Seedings und den Vorläufen zu vermeiden, darf ein Fahrer erst nach der Durchsage seiner Startnummer sein Rennen beginnen.
 - o Bei den Seedings und Vorläufen beginnt die Zeit für den Fahrer erst ab der ersten Überfahrt der Zeitnahmeschleife zu laufen.
 - o Massenstart nur im Finallauf.
 - o Der Abstand von Auto zu Auto bei den Massenstarts beträgt 5m.
- **PLATZWahl AM FAHRERTURM**
 - o Die Startreihenfolgen des Seeding bzw. der Vorläufe bestimmen die Reihenfolge der Platzwahl am Fahrerturm.
 - o Der Fahrer mit dem besten Ergebnis kann zuerst seinen Platz wählen, dann der 2-Platzierte, dann der 3-Platzierte, usw.
 - o Ergebnis des Seeding bestimmen die Reihenfolge für die Platzwahl der Vorläufe
 - o Ergebnis des Vorläufe bestimmen die Reihenfolge für die Platzwahl der Finalläufe
- **WERTUNG und PUNKTEVERGABE**
 - o Die Wertung erfolgt nach dem Punktesystem der EFRA.
 - o Entsprechend der Platzierung, basierend auf Runden und Zeit im jeweiligen Durchgang, werden Punkte vergeben.
 - o Der Schnellste erhält 0 Punkte, der Zweite 2 Punkte, der Dritte 3 Punkte, usw.
 - o Der Fahrer mit den wenigsten Punkten ist Erster, usw.

- o Für die Reihung werden von den 3 Vorläufen die 2 besten Ergebnisse addiert. Der schlechteste Vorlauf wird gestrichen.
- o Im Fall von Punktegleichstand wird der Fahrer mit dem besseren Einzelergebnis (aus den beiden Gewerteten) weiter vorne gereiht.
- o Sollte Gleichstand bestehen, so werden die Einzelwerte der zweitbesten Ergebnisse verglichen und die Reihung vorgenommen.
- o Sollte weiterhin Gleichstand bestehen, ist der Fahrer mit dem schnelleren Vorlauf vorzureihen.

● PUNKTEWERTUNG

Wertung der Läufe

- 1 Gefahrener Lauf = 1 gewerteter Lauf
- 2 Gefahrene Läufe = 2 gewerteter Lauf
- 3 Gefahrene Läufe = 2 gewerteter Lauf
- 4 Gefahrene Läufe = 3 gewerteter Lauf
- 5 Gefahrene Läufe = 4 gewerteter Lauf
- 6 Gefahrene Läufe = 4 gewerteter Lauf

Punktewertung der Platzierungen

- 1. Platz = 25 Punkte
 - 2. Platz = 23 Punkte
 - 3. Platz = 21 Punkte
 - 4. Platz = 19 Punkte
 - 5. Platz = 18 Punkte
 - 6. Platz = 17 Punkte
 - 7. Platz = 16 Punkte
 - 8. Platz = 15 Punkte
 - 9. Platz = 14 Punkte
 - 10. Platz = 13 Punkte
 - 11. Platz = 12 Punkte
 - 12. Platz = 11 Punkte
 - 13. Platz = 10 Punkte
 - 14. Platz = 9 Punkte
 - 15. Platz = 8 Punkt
- Zusätzlich gibt es für den TQ einen Bonuspunkt