

## **Historic Longrun Challenge**

### **Die Fahrzeuge**

Startberechtigt sind alle geschlossenen Frontmotorfahrzeuge über 2001 cm wie sie im World Champions for Manufacturers (WCM) in der Division GT Cars und Prototypen zwischen 1960 - 1965 gestartet sind. Eine Markenauswahl: AC Cobra, Aston Martin, Austin Healey Hardtop, Corvette C1 Hardtop, Corvette C2/GS, Ferrari, Ford Mustang, ISO Grifo/Bizzarini, Jaguar, Maserati und Sunbeam. Eine Liste mit den entsprechenden Typen folgt.

Es sind nur Originalvarianten zugelassen, wie sie bei den entsprechenden Rennen der WCM eingesetzt wurden. Hierbei sind Fahrzeugvarianten, die bei Bergrennen ( Hillclimb ) und Rallyprüfungen teilgenommen haben, nicht startberechtigt. Der Focus liegt auf den Langstreckenrennen wie Le Mans, Sebring, Reims, Monthlery/Paris, Daytona, Spa, Nürburgring, Bridgehampton, Goodwood und der Targa Florio.

### **Das Reglement**

Es gilt das Reglement der HC inklusive der vorgeschriebenen Reifendurchmesser sowie die verbindliche Liste der Fahrzeuge. Es wird eine technische Abnahme geben.

### **Modus/Ablauf**

Zugelassen sind Teams mit zwei Fahrern von denen jeder einen Tagturn und Nachttturn bestreiten muss. Die Fahrzeit beträgt pro Turn und Fahrer mindestens 5 Minuten pro Spur. Für den Nachttturn ist Licht vorbeschrieben - vorne und hinten müssen mindestens zwei Lichter brennen. Es dürfen maximal zwei verschiedene Fahrzeuge eingesetzt werden, eines für den Tag und eines für die Nacht, bei einem Defekt ist ein Tausch der Fahrzeuge z.b. im Tagturn zum "Nachtfahrzeug" nicht gestattet. Bei Einsatz eines Wagens werden die Concourpunkte gedoppelt, Gewinner ist, wer die meisten Runden fährt unter Berücksichtigung des Concour. Es gilt die Punktevergabe wie in der DSC.

Wie in der HC, gilt der Modus "Raus ist Raus". Allerdings mit folgender Modifikation: Jedes Team bekommt sowohl für den Tagturn und den Nachttturn jeweils 4 Crashcredits (CC) also insgesamt 8. Nicht aufgebrauchte CC verfallen, d.h. alle Teams treten in der Nacht mit dem gleichen Status wieder an. Ein Beispiel: Fahrer A verbraucht auf Spur gelb zwei CC, beim Spurwechsel auf rot verbraucht er ebenfalls zwei CC. Damit ist er raus, und wird erst beim Spurwechsel wieder eingesetzt. Fahrer B hat somit keine CC mehr und muss seinen Fahrstil anpassen. Zur Nacht startet das Team wieder mit 4 CC. Bei einem Abflug ist grundsätzlich "Terror".