



RÈGLEMENT

2021

Update 20/02

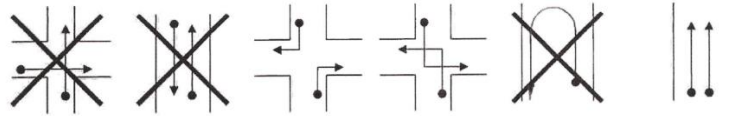
Le 6^{ème} « Roude-Léiw-Classic » aura lieu le 23 juin 2021, jour de la Fête Nationale Luxembourgeoise. Il s'agit d'un exercice de lecture de carte et de notes d'orientation, sans aucune moyenne octroyée. Le code de la route est à respecter rigoureusement. Voitures admises: toutes les voitures classiques immatriculées avant le 31.12.1999 avec assurance et certificat de contrôle technique valable. Tout équipage doit signer l' „abandon de recours“ avec la mention « Lu et approuvé », (attaché au formulaire d'inscription).

- EXPERT = 98 % Asphalte... 70% Topo + Cartes à tracer + différents systèmes
- TOURING = 99,5 % Asphalte 85% Topo + Cartes tracées + différents systèmes faciles
- CLASSIC = 99,9 % Asphalte 99,% Topo + 1 carte



Pas de ERV pour les CLASSICS

Il est interdit de se croiser et de rouler en sens inverse pendant tout le Rallye



Exception trait vert


(Parking)



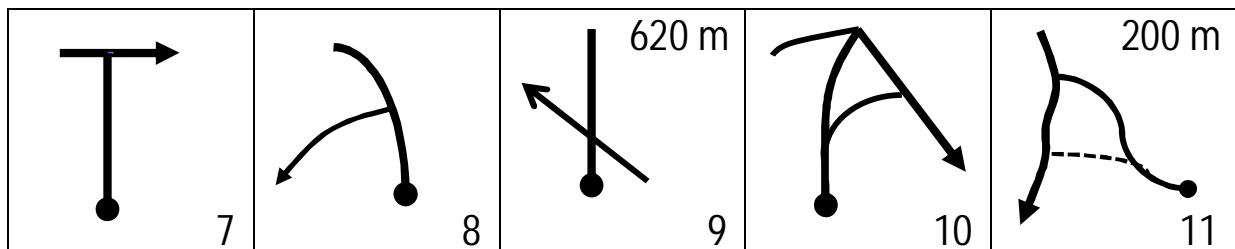
Interdiction de rouler : Les routes signalées par un des panneaux suivants que ce soit du côté droit ou du côté gauche ne peuvent pas être empruntées.




Toutes ces routes ainsi que les chemins de terre et les entrées privées sont à considérer comme murs et ne sont donc pas repris dans le roadbook (sauf si explicitement autorisés par l'organisateur)


Les impasses  ne sont pas défendues à la circulation...

TOPO Exemples



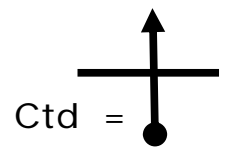
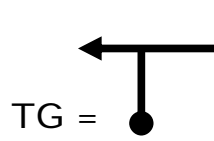
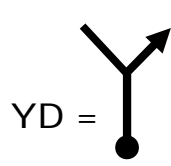
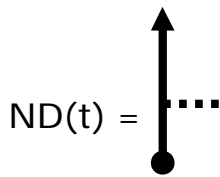
Du point à la flèche par le chemin le plus court... Le métrage éventuel dans une case en haut à droite vous indique la distance à compter à partir du topo précédent, le N° en bas à droite l'ordre à prendre.

Une plaque directionnelle  doit correspondre parfaitement au sens de la flèche, de l'orthographe et du kilométrage. Pour tomber sur une situation recherchée restez sur principale. (RSP)

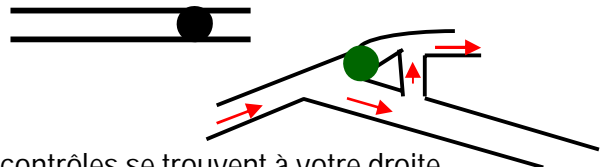
 ne pas prendre cette direction.

Catalogue des abréviations des notes littéraires


T G	T à gauche	T D	T à droite		
Q G	quitter à gauche	Q D	quitter à droite		
Y G	bifurcation à gauche	Y D	bifurcation à droite		
N G	négliger à gauche	N D	négliger à droite		
C G	carrefour à gauche	C D	carrefour à droite	Ctd	carrefour tout droit
RSP	restez sur principale	S =	Sud	N =	Nord
		O =	Ouest	E =	Est
	(t) = chemin de terre				



Route barrée = point noir ou vert foncé



CONTRÔLES de PASSAGE (5 différents) Tous les contrôles se trouvent à votre droite


(exception  à gauche possible) et sont à inscrire sans délai sur votre feuille de route dans le bon ordre avec un stylo à billes.



1) Contrôle de passage club: fond jaune avec lettres et/ou chiffres noirs    

Contrôle  = danger ou route dégradée

2)  **DRAPEAU rouge** = Contrôle humain:

Le contrôleur apposera un cachet sur votre feuille de route.

3)  **DRAPEAU jaune** = Contrôle cachet: Apposez le cachet dans la prochaine case libre

4) Panneau  = contrôle de passage et vous collez un autocollant  dans la première case libre sur votre carnet contrôles. Les autocollants vous seront fournis au départ.

5) Panneaux d'entrées village (jaunes au Luxembourg)  = LI

à noter les deux premières lettres sur votre carnet contrôles

ETAPE METRES (ETM) CLASSIC (1) EXPERT (1) TOURING (1)

Une ETM commence et se termine à un point précisé dans le road book.

Exemple ... „START“  - „FINISH“ 

Au départ mettez votre compteur ou Trip à zéro et à l'arrivée vous notez votre résultat dans la case ETM prévue sur votre feuille de route. exemple: 3,192 km = 3192 mètres

CONTRÔLES DE VITESSE Des contrôles de vitesse pourront être organisés tout au long du parcours.



TEST-SLALOM



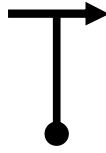
480 m

Le total des points sera multiplié par l'âge du véhicule (mise en circulation) Exemple: 1984 = x 0,1984

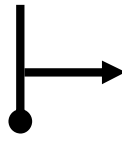
Système aiguille de montre



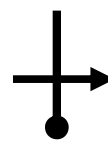
=



ou



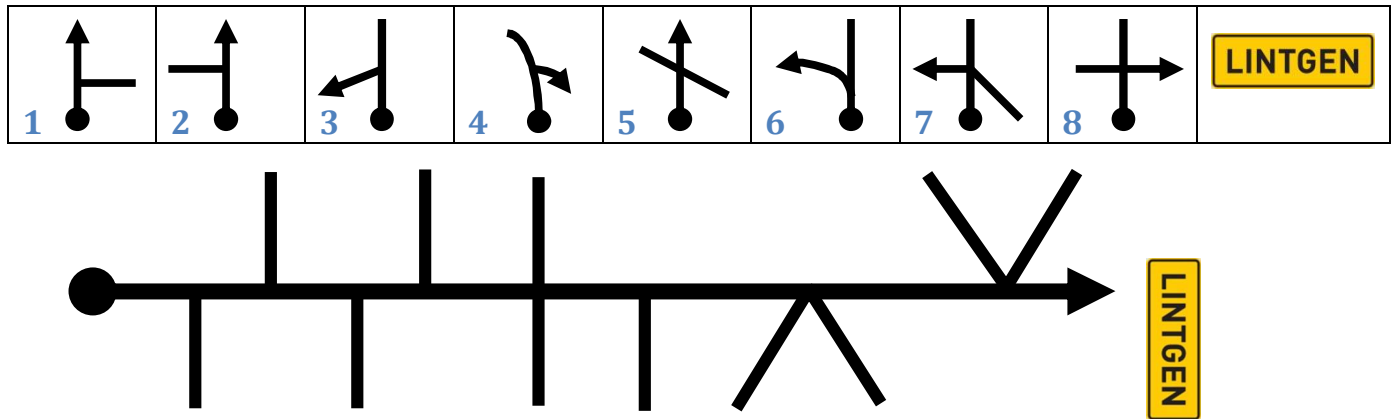
ou



EXPERTS

Vu l'interdiction de se croiser et de rouler en sens inverse, un chemin déjà emprunté n'est plus repris par la suite... (Topo, + Arête + autres Systèmes). Donc à vous de reconnaître la situation des routes déjà utilisées auparavant.

Système ARÊTE DE POISSON



Système FRONTIERE

Le départ (Start) à la fin (Finish) du trajet sont à relier en se rapprochant aussi proche que possible de la frontière tracée sur la carte, sans passer deux fois par le même chemin. Le trajet idéal doit être le plus petit possible. La frontière peut être touchée mais en aucun cas dépassée.

Système EVENTAIL

Sur une carte, vous trouvez une case (éventail) avec une flèche **ENTREE** (Start) → et une flèche **FIN** (Finish) →. A l'intérieur de cet éventail il s'agit d'emprunter le trajet le plus long possible sans passer deux fois par le même chemin. A un croisement « se toucher » = possible... « se croiser » = défendu. Par la flèche rouge → vous sortez de l'éventail.

Barricades

Sur une carte, une route tracée par un trait rouge peut être interrompue par une barricade. Vous quittez la trajectoire idéale à la dernière possibilité avant cette barricade pour y revenir au premier croisement (bifurcation) après la



Système XO

O = direction à prendre

OX = ND ou TG ou QG

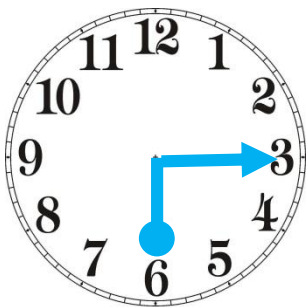
XO = NG ou TD ou QD

XX = CàD

OXX = CàG

XOX = CtD

Système horloge digitale



= $6 > 3$ ou $6 > 15$

ou $18 > 3$ ou $18 > 15$

