



RÈGLEMENT

Roude-Léiw-Classic 2022

Update 18/05

Le 7^{me} « Roude-Léiw-Classic » aura lieu jeudi, le 23 juin 2022, 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).

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...

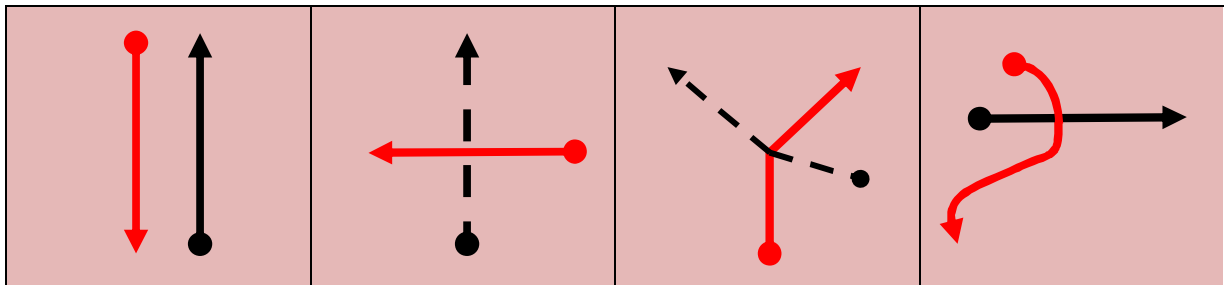


Toutes ces routes ainsi que chemins de terre et les entrées privées sont à considérer comme murs et ne sont pas repris dans le roadbook (sauf si explicitement autorisés par l'organisateur)

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

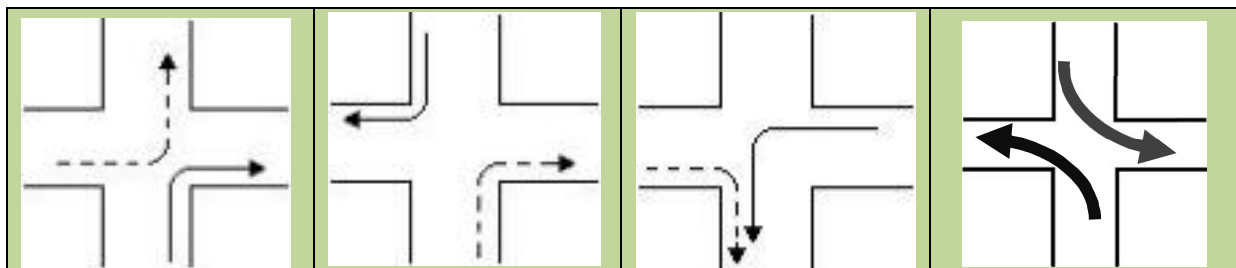
Il est interdit de se croiser et de rouler en sens inverse pendant tout le Rallye

Interdit



Autorisé

de tourner à l'Américaine (pas repris dans le ROADBOOK)



trait vert

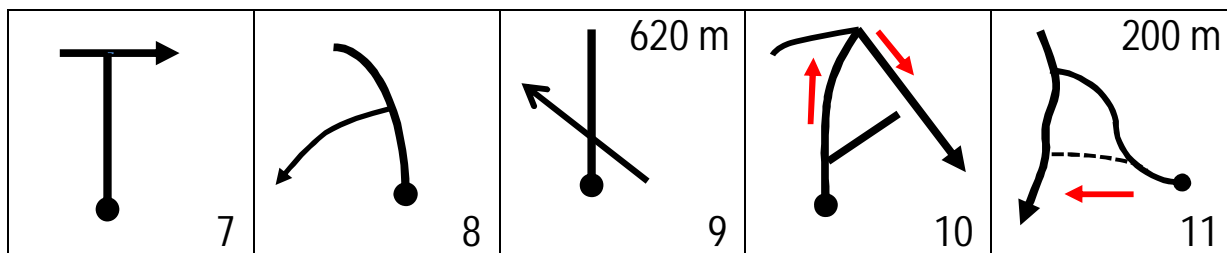
— autorisé de rouler en sens inverse



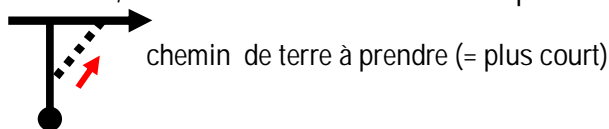
EXPERT + TOURING + CLASSIC

Toujours le chemin le plus court d'une indication à un prochain en respectant et le code de la route ainsi que le règlement interne du Roude-Léiw-Classic.

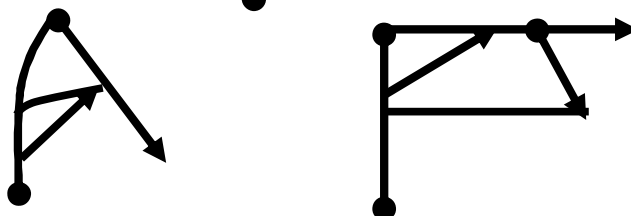
TOPO (FLÉCHÉ) Exemples



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.



TOPO complexe



Du point à la première flèche, au prochain point, à la prochaine flèche en respectant le règlement et le code de la route

Une plaque directionnelle **VIANDEN 7** doit correspondre parfaitement au sens de la flèche, de l'orthographe et du kilométrage. Pour tomber sur une situation recherchée restez sur principale. (RSP)

~~WILTZ 8~~ ne pas prendre cette direction.

EXPERT + TOURING + CLASSIC

Catalogue des abréviations des notes littéraires

T G T à gauche

Q G quitter à gauche

Y D bifurcation à droite

N G négliger à gauche

C G carrefour à gauche

Ctd carrefour tout droit

T D T à droite

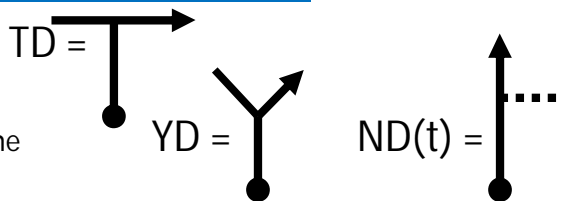
Q D quitter à droite

Y G bifurcation à gauche

N D négliger à droite

C D carrefour à droite

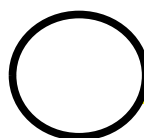
(t) chemin de terre



--- ou

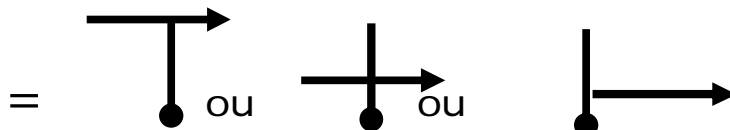
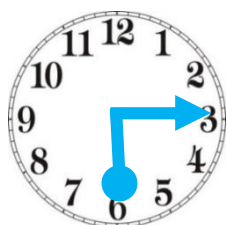
S = Sud N = Nord O = Ouest E = Est

RSP = restez sur principale




Tous les ronds points sont à prendre dans le sens inverse des aiguilles d'une montre

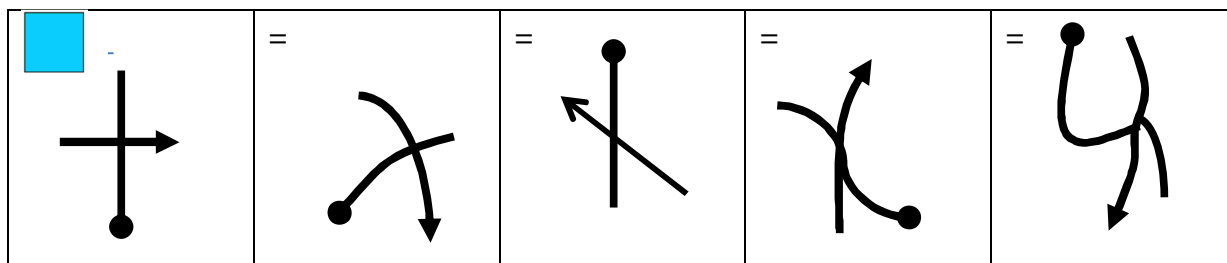
Systeme AIGUILLE de MONTRE



EXPERT + TOURING Système TOPO

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

TOPO droit EXPERT + TOURING est renseigné par  dans la case en haut à gauche Les TOPOS DROITS sont constitués que par de traits droits et perpendiculaires.



Topo 107 au lieu de 107 = case miroir EXPERT + TOURING

CARTE EXPERT à tracer + TOURING carte partiellement tracée

Les CARTES ou TOPO font foi Carte topographique (1 : 10000, 1 : 25.000 ou 1 : 50000).

Un trait rouge () sur carte ou Topo doit être parcouru en une seule fois en entier du début à la fin en respectant le règlement du croisement et le code de la route. Les différents traits rouges, points ou autres indications sont à relier que par des chemins et routes à 2 traits.



Toutes les données sont à relier par le chemin le plus court d'une indication à l'autre dans l'ordre indiqué

SAUF EXCEPTION ● POINT rouge carte-topo-texte

Tous les points rouges ● sont à relier par le deuxième chemin le plus court

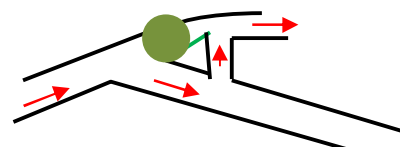
Un point rouge ou trait rouge ne pourra être pris qu'une seule fois, même partiellement pas autorisé

Système T EXPERT + TOURING

Un T doit être parcouru dans sans entièreseté avant de commencer la prochaine indication.

Il est interdit de parcourir la barre supérieure du T en une seule fois

● ● = route barrée

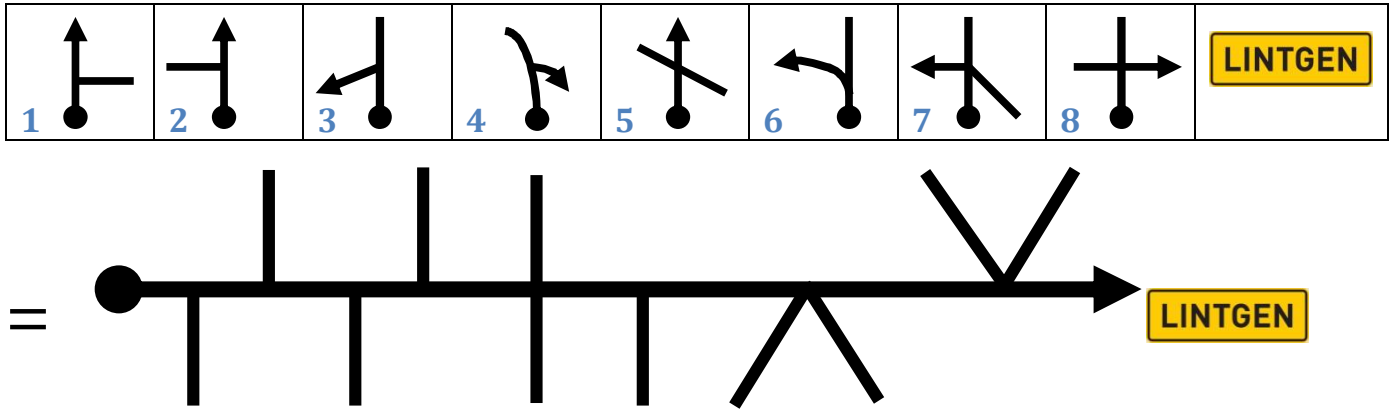


EXPERT

Vu l'interdiction de se croiser et de rouler en sens inverse, un chemin déjà emprunté n'est plus repris par la suite... donc à vous de reconnaître la situation des routes déjà utilisées auparavant, tous les systèmes... arête de poisson comprise.

Systeme Arête de Poisson EXPERT

Vu l'interdiction de se croiser et de rouler en sens inverse, un chemin déjà emprunté n'est plus repris par la suite



Systeme EVENTAIL EXPERT

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.

Systeme FRONTIERE EXPERT

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. Le trajet idéal doit être le plus petit possible. La frontière peut être touchée mais en aucun cas dépassée.

Barricades EXPERT

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

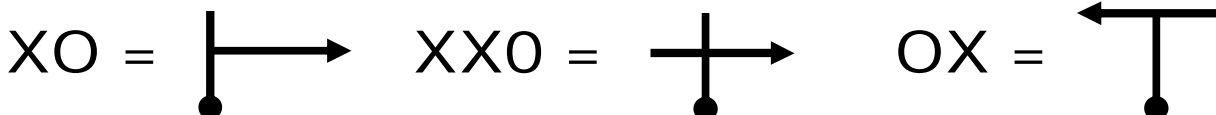


Systeme XO EXPERT

O = direction à prendre X = à négliger

OX = ND ou TG ou QG XO = NG ou TD ou QD

XOX = Ctd XXO = CD OXX = CG



CONTRÔLES (4 différents) Tous les CONTRÔLES de passage (CP) se trouvent à votre droite. Les CP sont à inscrire sans délai dans votre carnet de bord avec un stylo à billes ou feutre. Les Inscriptions des CP doivent être lisibles et sans correction pour être validées. CP biffé = FAUX CONTRÔLE

Uniquement Contrôles CLUB **67** **Z** **99** + Cachets  +  + 

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





XX !!! attention danger ou route dégradée (à ne pas oublier à noter le contrôle de passage)

2)  **DRAPEAU rouge** = Contrôle humain, le contrôleur apposera un cachet sur votre feuille de route

3)  **DRAPEAU jaune** cachet à apposer sur votre feuille de route

4) Contrôles de Passage 

Au départ vous recevez des autocollants  à coller dans votre carnet si vous passez par un panneau 

ERV Une étape de régularité virtuelle commence et se termine à un point précisé dans le roadbook

Exemple ... „START“  - „FINISH“  ERV = 44 Ø

EXPERT 3 ERV **TOURING 2 ERV** **CLASSIC 1 ERV**

Au départ mettez votre compteur ou Trip à zéro et à l'arrivée, vous calculez votre temps idéal **en minutes + secondes.** et vous notez votre résultat dans la case prévue sur votre feuille de route.

Formule: ERV 44 Ø Moyenne 15.7 KM : Moyenne x 60 = Minutes

Calcul: 15,7 : 44 X 60 = 21,409086 minutes

0,409 Minutes x 60 = 24,54 secondes Temps idéal = 21' 25''

CP manquant ou faux = 5 points - par seconde virtuelle en ERV = 0,1 point par ERV MAX 12 Pts

NON RESPECT DU CODE DE LA ROUTE (= 1 CP = 5 Pts)

Le total des points sera multiplié par le coefficient de votre voiture (année)

année 1982 = 0,1982 x 72 Points x = 14,27 pts



CONTRÔLES DE VITESSE

Des contrôles de vitesse pourront être organisés tout au long du parcours

A NE PAS OUBLIER UN **TAMPON ENCREUR**