

Update: 01/01



RÈGLEMENT **Roude-Léiw-Classic 23/06/2023**

Le 8^{me} « Roude-Léiw-Classic » aura lieu vendredi, le 23 juin 2023, 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 23.06.2003 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).

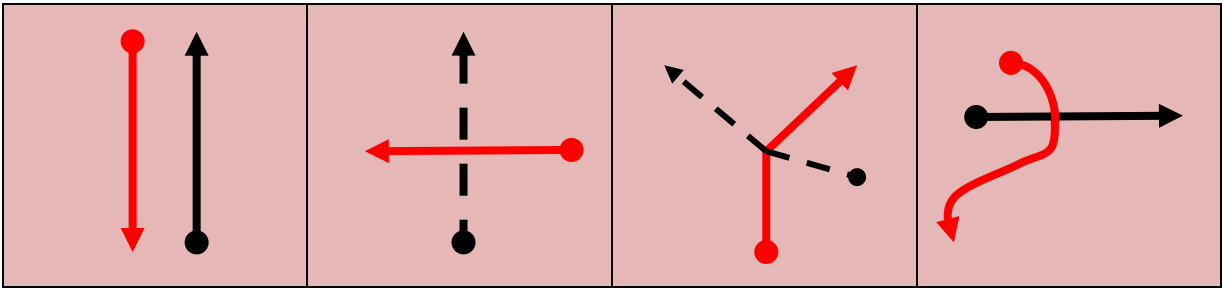
Interdiction de rouler

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

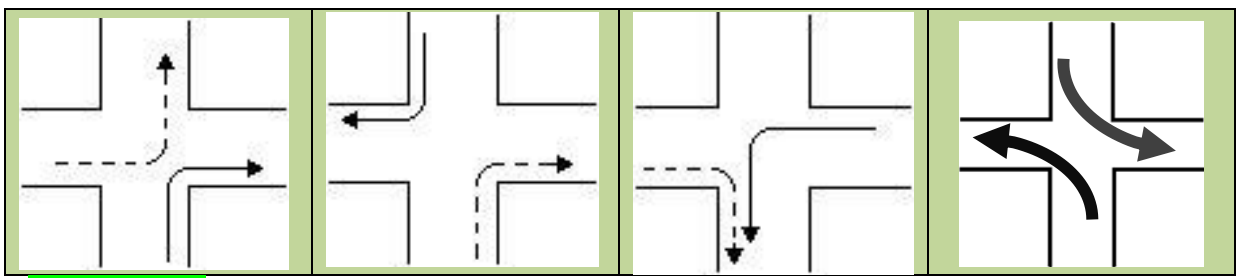


Toutes ces routes ainsi que chemins de terre et les entrées privées sont à considérer comme murs et ne sont pas repris dans le roadbook (sauf si explicitement autorisés par l'organisateur)

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



Autorisé Les impasses **I** et parkings **P** ne sont pas défendus à la circulation



trait vert — autorisé de rouler à contresens

CLASSIC (débutants) = **“Easy Topo-Roadbook”**



Une navigation explicite sans difficultés particulières. (100% TOPO sans cartes) 99,9 % asphalte

TOURING Topo-Roadbook + cartes faciles

EXPERT Topo-Roadbook + cartes + différents systèmes

CONTRÔLES de passage (CP) à noter (4 différents)

CLASSIC (débutants) + **TOURING** + **EXPERT**

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

1) Contrôles de Passage (CP) CLUB: fond jaune avec lettres et/ou chiffres CLUB **67** **Z** **99**

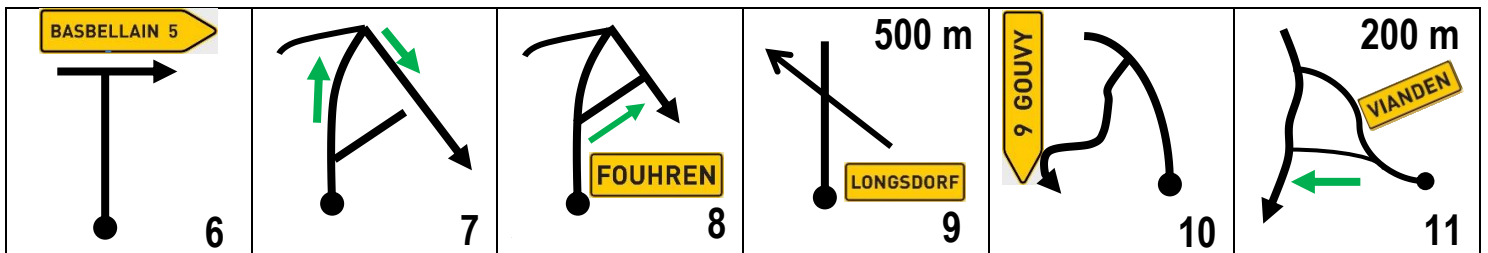
XX !!! attention danger ou route dégradée

2)  Contrôles de passage CACHET... à apposer dans votre CARNET

3)  Contrôles de passage CACHET humain... **ARRÊT obligatoire**

4) **CP**  Au départ vous recevez des autocollants  à coller dans votre carnet à chaque passage d'un panneau  **FOUHREN**

REGLEMENT TOPO: **CLASSIC** + **TOURING** + **EXPERT**





Du point à la flèche par le chemin le plus court en respectant le règlement et le code de la route.

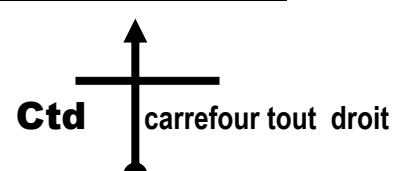
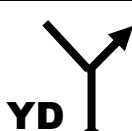
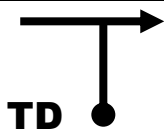
... Le métrage éventuel dans une case en haut à droite vous indique la distance à compter à partir du topo précédent, le N° en bas à droite l'ordre à prendre.

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)

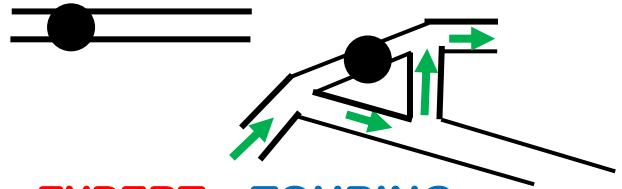
 ne pas prendre cette direction

Catalogue des abréviations des notes littéraires **EXPERT** + **TOURING**

TG T à gauche	TD T à droite	Asphalte 
YG bifurcation à gauche	YD bifurcation à droite	Chemin de terre 
QG quitter à gauche	QD quitter à droite	(t) = Chemin de terre
NG négliger à gauche	ND négliger à droite	ND (t) négliger terre à droite
CG carrefour à gauche	CD carrefour à droite	Ctd carrefour tout droit
RSP restez sur principale	S = Sud N = Nord	O = Ouest E = Est

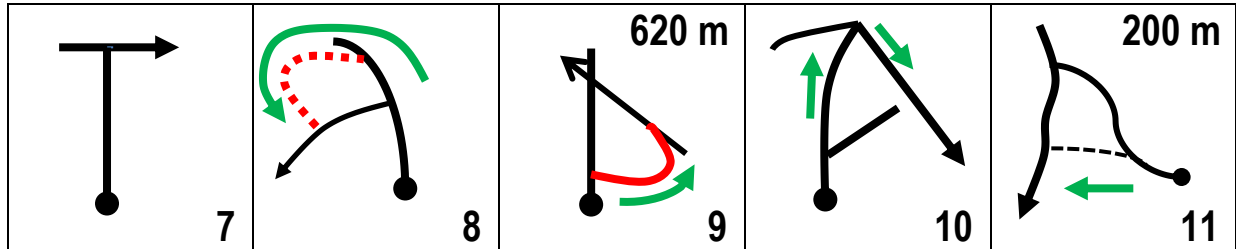


● = **ROUTE BARREE**

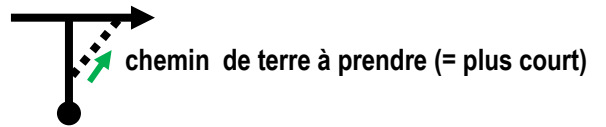


REGLEMENT TOPO: EXPERT + TOURING

TOPO = Règlement de base identique **CLASSIC** mais plus demandant (voir exemples)

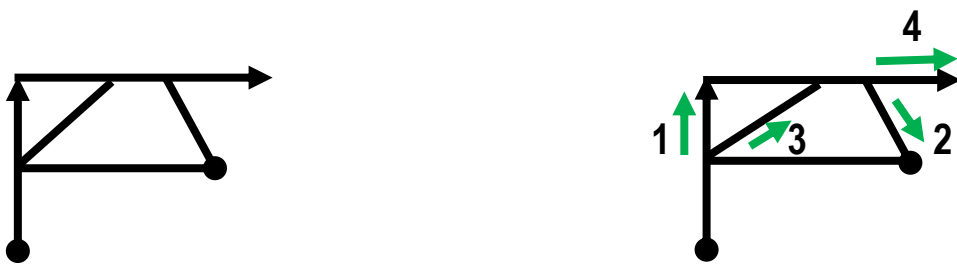


Un trait rouge — (- - -) doit être parcouru (VOIR Topo 8 + 9)



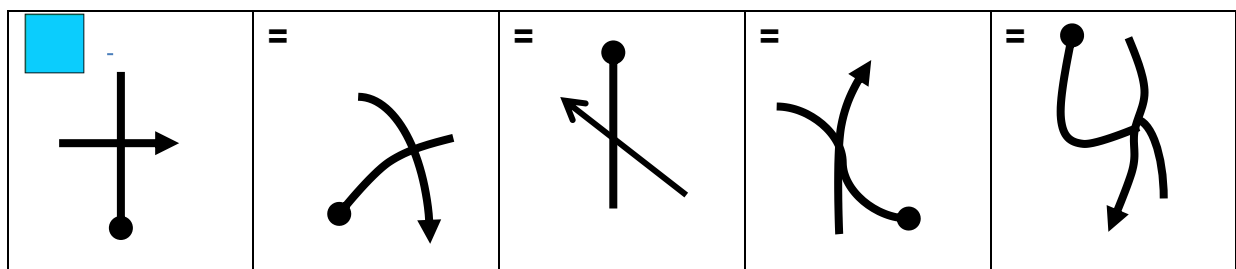
TOPO complexe

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

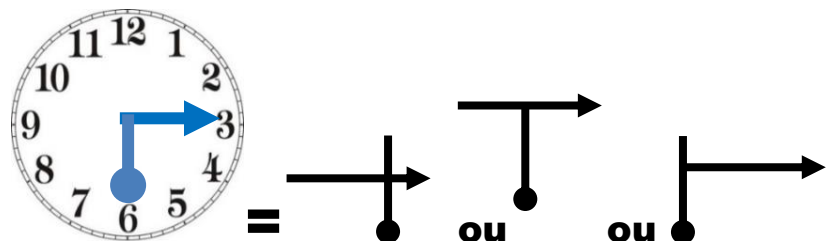


TOPO DROIT EXPERT + TOURING

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



Système AIGUILLE de MONTRE



Topo 107 au lieu de 107 = case miroir





CARTES **EXPERT** à tracer + **TOURING** partiellement tracée

L'itinéraire sur les cartes est donné partiellement par des traits **— (- - - -)** (rouge-bleu-vert) qui doivent être parcourus (CARTE ou TOPO) en une seule fois en entier par le chemin le plus court du début à la fin, en respectant le règlement et le code de la route.

Un trait **ROUGE** (CARTE - TOPO) ne pourra être pris qu'une seule fois, même partiellement pas autorisé. Toutes les indications sont à relier que par des chemins et routes à 2 traits



dans l'ordre indiqué par le chemin le plus court d'une indication à l'autre

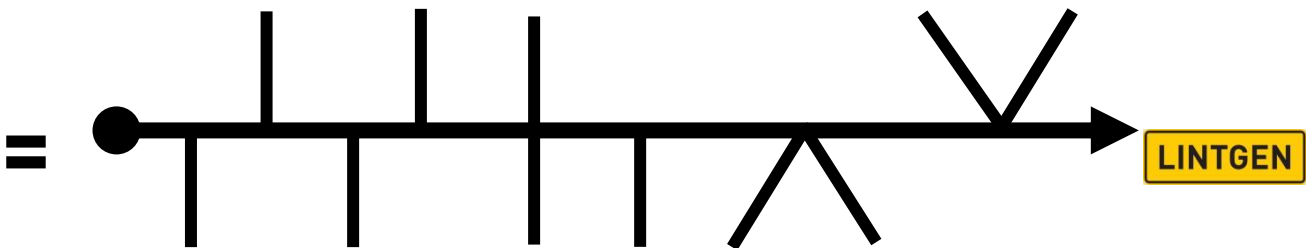
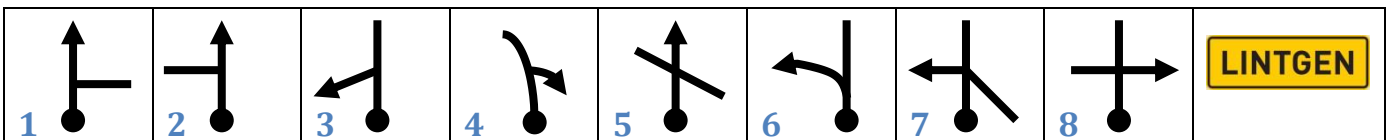
SAUF EXCEPTION un **POINT rouge** ● (carte-topo-texte) est à relier par le deuxième chemin le plus court et ne pourra être pris qu'une seule fois

Systeme T Un **T** doit être parcouru dans sans entières avant de commencer

la prochaine indication. Il est interdit de parcourir la barre supérieure d'un **T** en une seule fois.

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

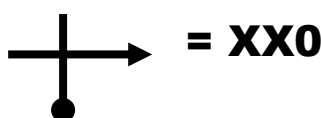
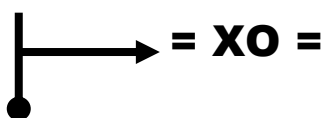
Systeme Arête de Poisson **EXPERT**



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

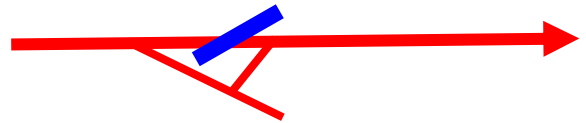







Système EVENTAIL EXPERT Sur une carte, vous trouvez une case (éventail) avec une flèche **ENTREE** (Start) → et une flèche **FIN** (Finish) ↘. A l'intérieur de cet éventail il s'agit d'emprunter le trajet le plus long possible sans passer deux fois par le même chemin. A un croisement « se toucher » =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

Système FRONTIERE EXPERT Le départ (Start) → et 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 et la frontière peut être touchée mais en aucun cas dépassée.

Système BARRICADES EXPERT



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  pour y revenir au premier croisement (bifurcation) après la .

ERV EXPERT 3 ERV TOURING 3 ERV CLASSIC 1 ERV (Max 6 km)

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

Exemple: „START“  „FINISH“  44 Ø

(la moyenne virtuelle est précisée dans le roadbook)

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

Formule ERV : KM : Ø x60 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 (Max 12 pts)

Le total des points sera multiplié par la première mise en circulation de votre voiture

Exemple: 1982 = TOTAL de vos POINTS x 0,1982

OLDTIMER Trophy = 1920 – 1969



à ne pas oublier un **TAMPON ENCREUR**



Die Karten, Texte + Topos sind massgebend

