



RÈGLEMENT **Roude-Léiw-Classic 2023** 01/09 Update

Le 8^{me} « Roude-Léiw-Classic » aura lieu jeudi, 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).

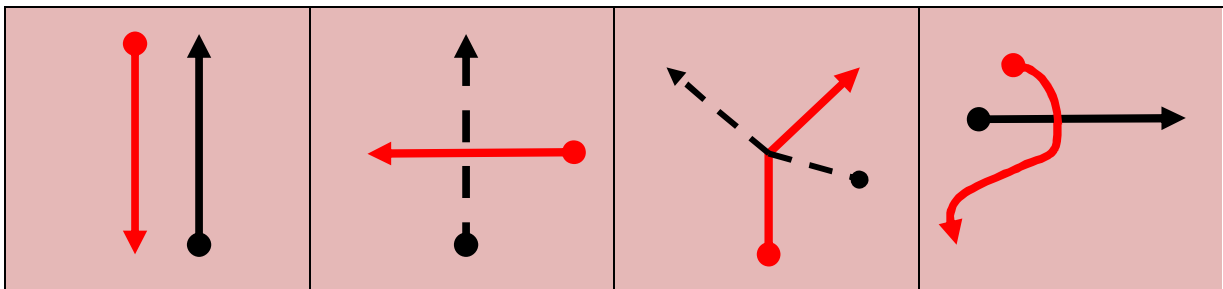
Interdiction de rouler

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

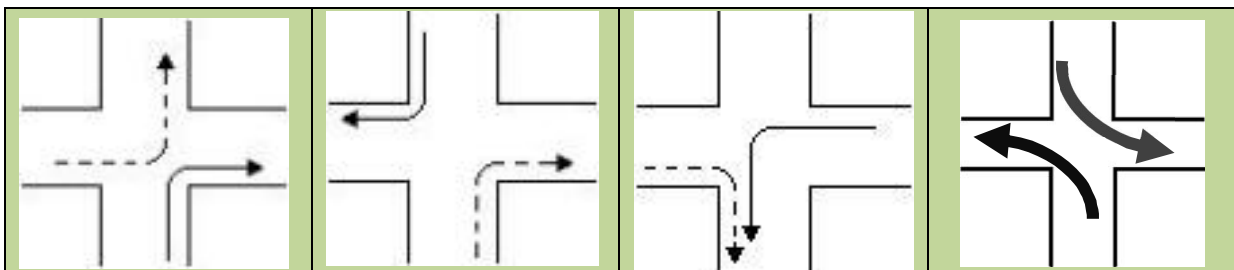


Toutes ces routes ainsi que chemins de terre et les entrées privées sont à considérer comme murs et ne sont pas repris dans le roadbook (sauf si explicitement autorisés par l'organisateur)

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



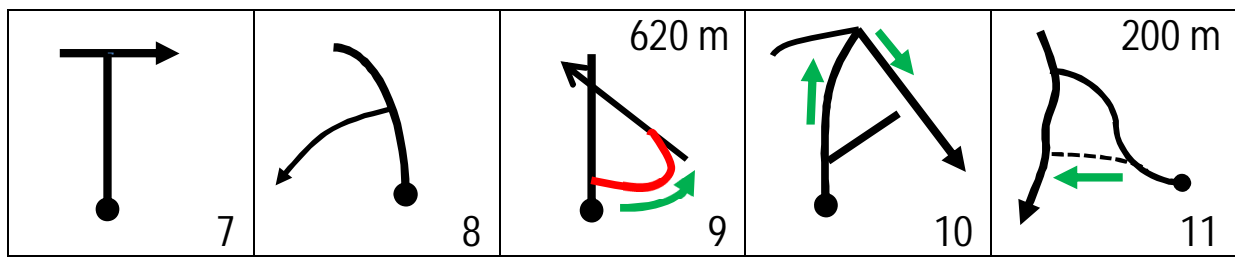
Autorisé



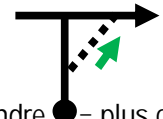
trait vert — autorisé de rouler à contresens

TOPO: (FLÉCHÉ) **EXPERT** + **TOURING** + **CLASSIC***

Toujours le chemin le plus court d'une indication à la prochaine en respectant le code de la route ainsi que le règlement interne du Roude-Léiw-Classic. Un trait rouge (.....) doit être parcouru. 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 **101** au lieu de 107 = case miroir



chemin de terre à prendre = plus court

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: * **CLASSIC** = "Easy Topo-Roadbook"

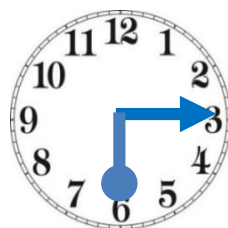
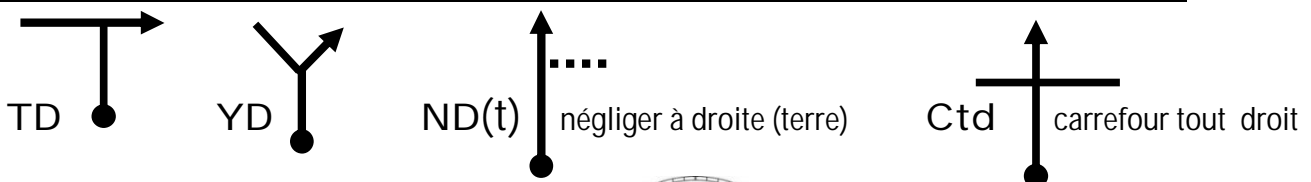
Sans traits rouges —, pas de cases miroir et une navigation explicite sans difficultés particulières. Parcours 100 % asphalté.

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)

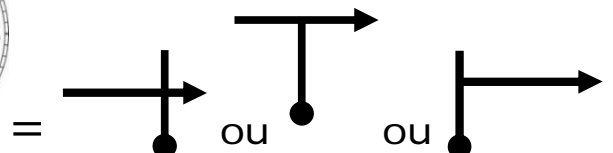
WILTZ 8 ne pas prendre cette direction.

Catalogue des abréviations des notes littéraires

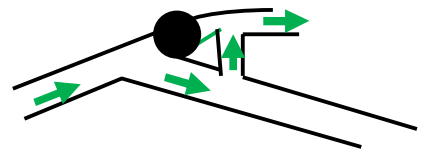
TG T à gauche	TD T à droite	Chemin de terre
YG bifurcation à gauche	YD bifurcation à droite	
QG quitter à gauche	QD quitter à droite	
NG négliger à gauche	ND négliger à droite	ND (t) négliger terre à droite
CG carrefour à gauche	CD carrefour à droite	Ctd carrefour tout droit
RSP restez sur principale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



Système AIGUILLE de MONTRE



ROUTE BARREE ●



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

L'itinéraire sur les cartes est donné partiellement par des traits rouges ——— (.....)
 Un trait rouge doit être parcouru 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.

On peut passer plusieurs fois par une indication.

Les CARTES (1 : 5000, 1 : 20000 ou 1 : 50000) ou TOPO font foi

Toutes les indications sont à relier que par des chemins et routes à 2 traits

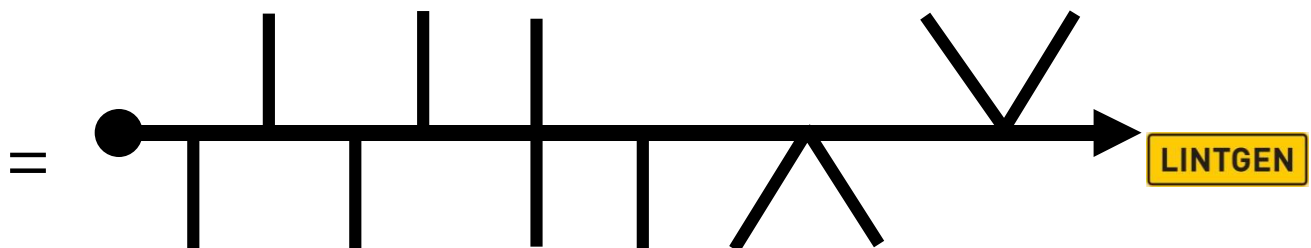
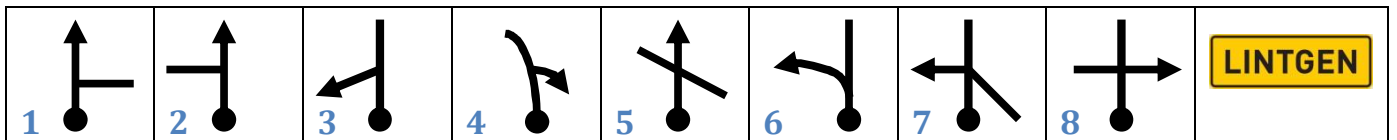


Toutes les données sont à relier par le chemin le plus court d'une indication à l'autre dans l'ordre indiqué

SAUF EXCEPTION Un **POINT rouge** ● (carte-topo-texte) est à relier par le deuxième chemin le plus court.

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.

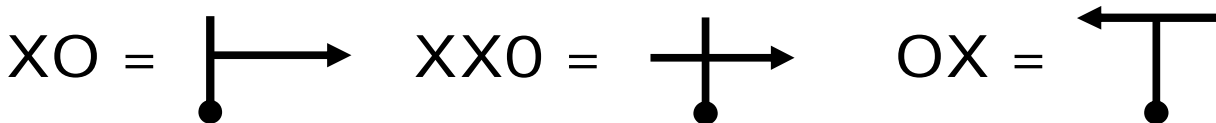
Systeme Arête de Poisson



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



Systeme T **EXPERT** Un **T** doit être parcouru dans sans entièreseté avant de commencer la prochaine indication. Il est interdit de parcourir la barre supérieure d'un **T** en une seule fois.

CONTRÔLES de PASSAGE (CP) **EXPERT** + **TOURING** + **CLASSIC**

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 doivent être lisibles et sans correction pour être validées.




CP biffé ou corrigé = validé comme FAUX CONTRÔLE

1) Contrôles de passage club: fond jaune avec lettres et/ou chiffres noirs **U** **38** **67** **Z** **99**

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

2)  **DRAPEAU rouge** = Contrôle cachet humain **ARRÊT obligatoire**

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

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


5) Panneaux d'entrées village (jaunes) (LUX + D) **LINTGEN** = LI **Trier** = TR

à noter les deux premières lettres sur votre carnet contrôles

ERV **EXPERT 3 ERV** **TOURING 2 ERV** **CLASSIC 1 ERV** Une étape de régularité virtuelle commence et se termine à un point précisé dans le roadbook.

Exemple: „START“ **FOUHREN** → „FINISH“ **VIANDEN** 44 

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  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 (Max 18 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**