



2021

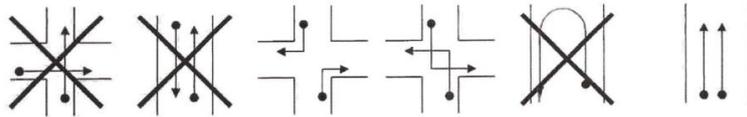
update 08/05

Die 6. "Roude-Léiw-Classic" findet statt am Mittwoch den 23. Juni 2021, Luxemburger National Feiertag und ist eine reine Orientierungsveranstaltung. Die Idealstrecke ist anhand der vorgegebenen Routenbeschreibung und Aufgabenstellungen zu finden. Die Straßenverkehrsordnung ist strikt einzuhalten. Alle Fahrzeuge mit gültiger Zulassung vor dem 31/12/ 1999 sind zugelassen. Die Teilnehmer müssen vor dem Start einen Haftungsausschluss unterzeichnen.

EXPERT = 98 % Asphalt 70% Topo + verschiedene Karten + Aufgaben
 TOURING = 99,5 % Asphalt 85% Topo + eingezeichnete Karten + leichte Aufgaben
 CLASSIC = 99,9 % Asphalt 99% Topo + 1 Karte



Es ist nicht erlaubt sich zu kreuzen oder sich entgegenezufahren



Ausnahme: grüner Strich Parking, Restaurant...

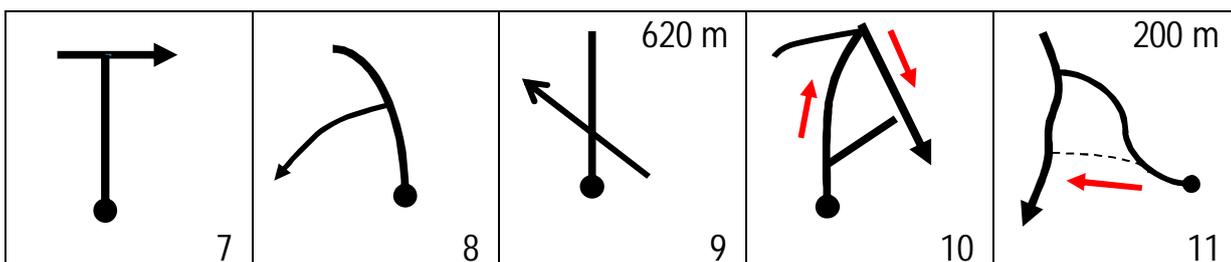
Als VERBOTEN gelten Straßen oder Wege welche mit folgenden Schildern auf der rechten oder linken Seite

in Fahrtrichtung gekennzeichnet sind:

Alle diese Strassen sowie Schotterwege und private Einfahrten sind als Mauer zu betrachten und sind nicht im Roadbook vermerkt, außer sie dienen zur Orientierung oder müssen gefahren werden.

Sackgassen gelten nicht als verboten

TOPO Beispiele



Zu fahren ist vom Punkt zum Pfeil auf dem kürzesten Weg. Die eventuelle angegebene Meterzahl im Topo-Feld oben rechts betrifft die Distanz ab dem letzten Topozeichen, die Nummer unten rechts die Reihenfolge.

Eine Angabe oder Richtungsschild  muss mit allen Angaben (Richtung, Kilometerangabe, Rechtschreibung) übereinstimmen. Um auf die nächste Angabe/Aufgabe/Situation (Topo, Schild, usw.) zu treffen folgen Sie der Strasse oder Weg, ohne Richtungswechsel, auf dem Sie sich befinden.

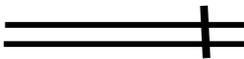
 nicht in diese Richtung fahren

Die literarischen Angaben (Katalog der Abkürzungen)

TL	T nach LINKS	TR	T nach RECHTS	
LA	nach LINKS abbiegen	RA	nach RECHTS abbiegen	
YL	Gabelung LINKS	YR	Gabelung RECHTS	
LL	LINKS liegen lassen	RL	RECHTS liegen lassen	
XL	Kreuzung nach LINKS	XR	Kreuzung nach Rechts	
AHB	Auf der Hauptstraße bleiben	S = Süden	N = Norden	O = Westen
				E = Osten

(F) = Feldweg RL(F) =  Feldweg rechts
Liegen lassen

Gespernte Straßen schwarzer oder dunkel-grüner Punkt

oder auf Karte 



DURCHFAHRTSKONTROLLEN (DK) 5 verschiedene

sämtliche Kontrollen (DK) befinden sich auf der rechten Seite in Fahrtrichtung (Ausnahme  links möglich) und sind unverzüglich mit einem nicht löschbaren Kugelschreiber oder Filzstift in die Bordkarte einzutragen. Durchgestrichene oder verbesserte Eintragungen werden als falsche Kontrolle gewertet.

1) Clubkontrollen: Schwarze Buchstaben/ Ziffern auf gelbem Grund   

 aufpassen Straßenschäden oder Gefahr... nicht vergessen als Kontrolle in Ihre Bordkarte einzutragen

2)  rote Fahne bemannte Stempelkontrolle. Der Kontrolleur trägt einen Stempel in Ihre Bordkarte ein

3)  Gelbe Fahne = Stempelkontrolle: Den Stempel tragen Sie selbst in Ihre Bordkarte ein (Stempelkissen nicht vergessen)

4)  Schild = eine Durchgangskontrolle und Sie kleben ein  Aufkleber in das erste freie Kästchen in Ihre Bordkarte. Die  Aufkleber werden Ihnen am Start ausgehändigt.

5) Gelbe luxemburgische Orts-Eingangsschilder.  = LI

Jeweils die 2 ersten Buchstaben als Kontrolle in Ihre Bordkarte eintragen

ERV: virtuelle Gleichmässigkeitsprüfung und beginnt und endet an einer genau definierten Stelle im Roadbook.

Beispiel ... „START“  - „FINISH“ 

CLASSIC 1 ERV (+ 7 KM) (30 Ø) TOURING 2 ERV EXPERT 3 ERV

Sie nullen Ihren Tripmaster oder Tageskilometerzähler am START um bei FINISH der Etappe die Idealzeit anhand der gefahrenen Kilometer zu errechnen und das Resultat in das vorgesehene Kästchen in die

Bordkarte einzutragen in **Minuten und Sekunden**. Beispiel: 49 Ø Formel KM : Ø x 60

Beispiel: 14,67 km : 49 x 60 = 17,9632 Minuten 0,9632 Minuten : 100 x 60 = 57,792 Sekunden

IDEALZEIT: = 17' 58''



Die Gesamtpunkte (ausser TEST + Geschwindigkeitskontrolle) werden mit dem ALTER Ihres Autos multipliziert. Beispiel: 1984 = P x 0,1984

OLDTIMER = (<) 1940 - 1969

Geschwindigkeitskontrollen können während der ganzen Veranstaltung durchgeführt werden.



Slalom-TEST

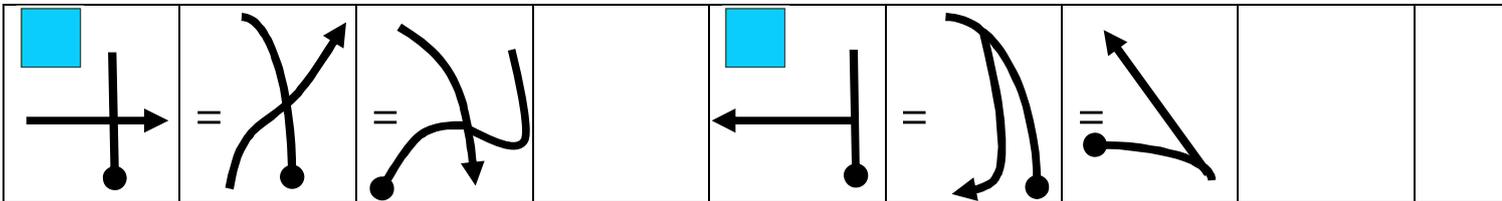


EXPERT + TOURING

Da es nicht erlaubt ist sich zu kreuzen beziehungsweise entgegenzufahren, sind die entsprechenden Straßen bei Wiederholung im Topo, Fischgräte sowie alle anderen Systeme nicht mehr angegeben.

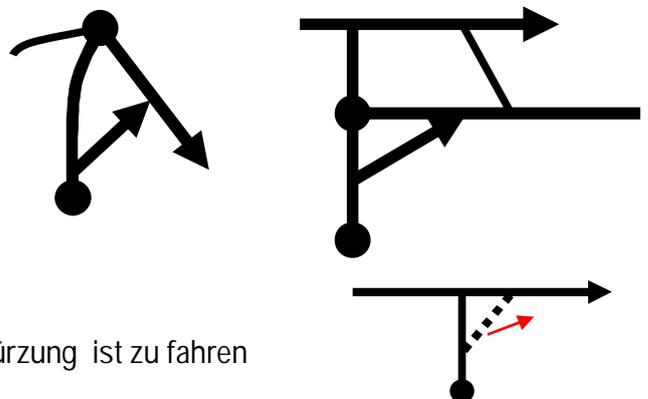
„TOPO DROIT“ Chinesenzeichen ohne Orientierung sind mit ■ gekennzeichnet.

Ein «TOPO-DROIT» setzt sich zusammen aus vertikalen und horizontalen Linien



Kombi-Chinesenzeichen

Zu fahren ist auf dem kürzesten Weg vom Punkt zum nächsten Pfeil, zum nächsten Punkt ... zum nächsten noch nicht gefahrenen Pfeil.

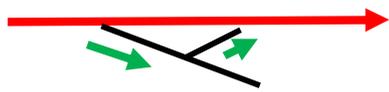


..... - - - - - = Feldweg
Eine eventuelle angegebene Feldweg-Abkürzung ist zu fahren

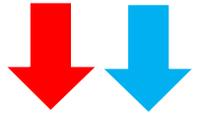
Karten Die Strecke ist teilweise mit roten Strich(en) — vorgegeben.

Ein roter Strich oder Pfeil — → (Karte oder Topo) muss in einem Stück von Anfang bis Ende komplett abgefahren werden ohne diesen zu verlassen. Zu fahren ist auf dem kürzesten Weg von Angabe zu Angabe in der richtigen Reihenfolge.

Ein roter Strich  oder Pfeil  darf nur einmal komplett abgefahren werden.



teilweise ist erlaubt



Zu fahren sind die Verbindungen der verschiedenen Angaben auf dem kürzesten Weg laut Karte und nur auf Straßen und Wege mit doppelten Linien oder Striche



Zu fahren ist immer der kürzester Weg von Angabe zu Angabe

AUSNAHME roter PUNKT ● = zweitkürzester Weg (Karte-Topo-Text)

Ein roter Punkt ● darf nur einmal angefahren werden

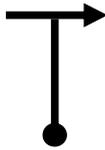
Die Karte oder Topo ist massgebend

System T 1) Ein T muss vollständig abgefahren werden bevor die nächste Angabe in Angriff genommen wird. 2) Es ist untersagt den obersten Balken eines T's in einem Male abzufahren.

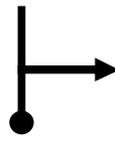
UHRZEIGER SYSTEM



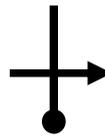
=



oder

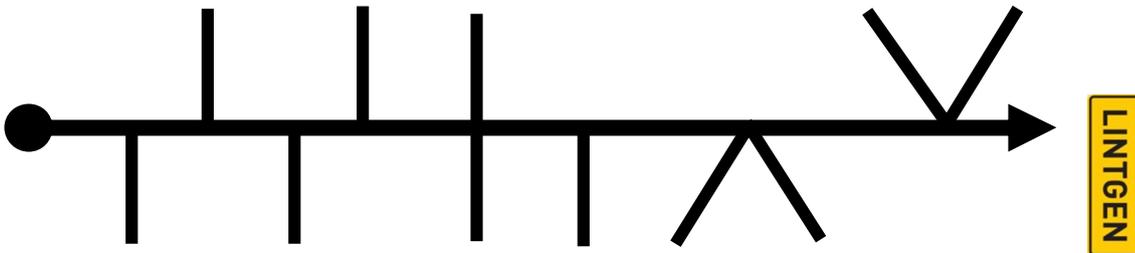
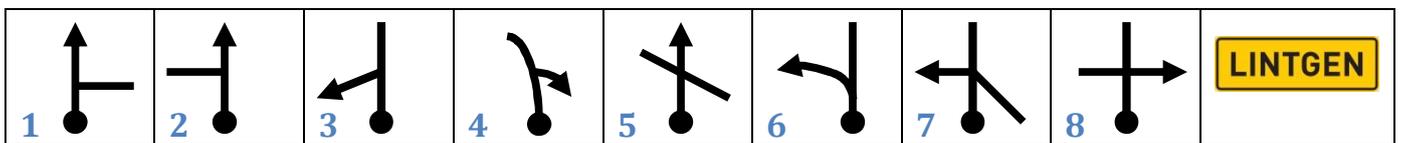


oder



EXPERTEN

System FISCHGRETE





Grenze fahren

Innerhalb eines Kartenausschnitts von Anfang \rightarrow bis Ende \rightarrow auf dem kürzesten Wege (Einschränkungen des Reglementes beachtend) so nah wie möglich an der eingezeichneten Grenze entlang fahren.

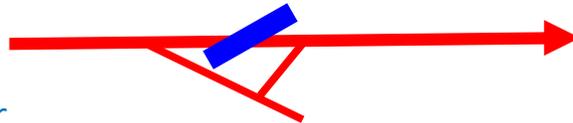
OX System O = vorgegebene Richtung

OX = RL ou TL ou LA

XO = LL ou TR ou RA

XOX = KG XXO = KR OXX = KL

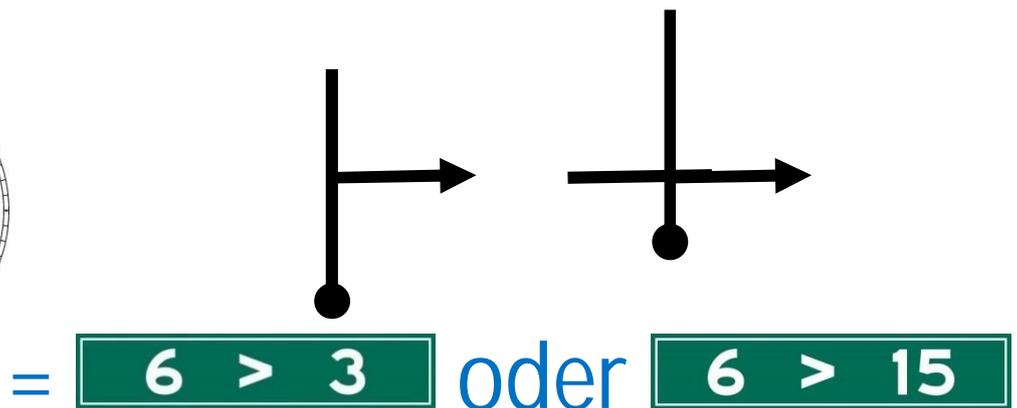
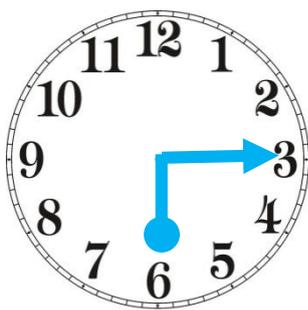
Aufgabenstellung Barrikaden  Kartenausschnitte mit vorgegeben Strecke in Form einer roten Linie  gesperrt mit Barrikaden . Diese müssen umfahren werden in dem Sie die Originalstrecke an der letzten möglichen Kreuzung/Abzweigung vor der Barrikade  verlassen und an der ersten Kreuzung/Abzweigung nach der Barrikade  wieder auf die Originalstrecke zurückgekehren werden.



Aufgabenstellung Fächer

Auf einer Karte gezeichnetes Fach (Kasten) wird über ein Pfeil \rightarrow gestartet... und bis ins Ziel ist die längstmögliche Strecke zu fahren. Jeder Streckenteil darf nur einmal befahren werden. An einer Kreuzung darf die Strecke sich berühren aber nicht kreuzen. Über den Pfeil \rightarrow wieder den Kasten verlassen.

DIGITALUHR System



oder  oder 
