

Update: 01/01



REGLEMENT

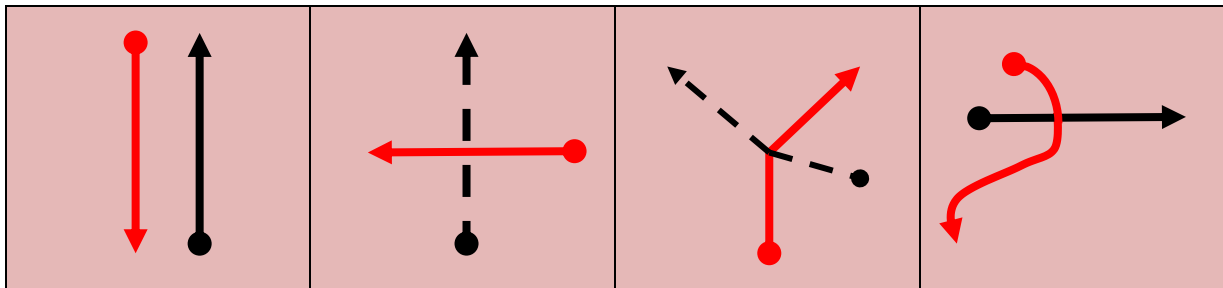
Roude-Léiw-Classic 23/06/2023

Die 8. „Roude-Léiw-Classic“ findet statt am Freitag den 23.Juni 2023, luxemburgischer 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 23 /06/2003 sind zugelassen. Die Teilnehmer müssen vor dem Start einen Haftungsausschluss unterzeichnen.

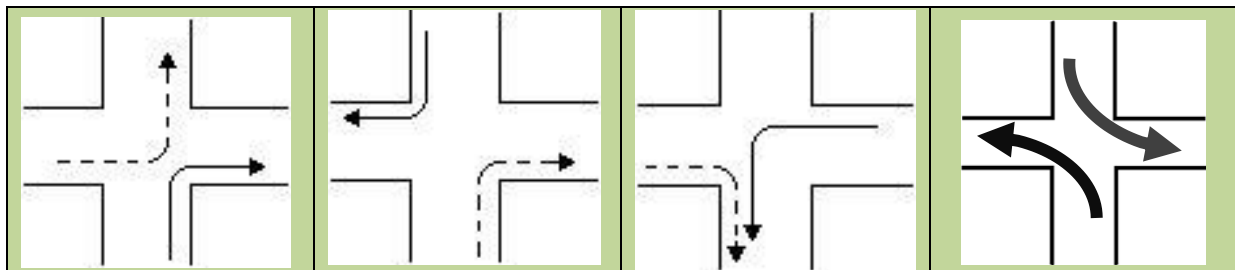
Als **VERBOTEN** gelten Straßen oder Wege welche mit folgenden Schildern auf der rechten oder linken Seite in Fahrtrichtung

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.

Verboten Es ist nicht erlaubt sich zu kreuzen oder sich entgegenezufahren während der ganzen Rallye



Erlaubt  Sackgassen und Parkings  gelten nicht als verboten



Grüner Strich  sich entgegenezufahren ist erlaubt

CLASSIC (Anfänger) = **“Easy Topo-Roadbook“**

HOSINGEN ST VITH 42 VIANDEN CLERVAUX 13 HOSINGEN

Explizite Navigation ohne besondere Schwierigkeiten 100% Topo ohne Karten 99,9% Asphalt

TOURING Topo-Roadbook + einfache Karten

EXPERT Topo-Roadbook + Karten + Systeme

DURCHFAHRTSKONTROLLEN (DK) (4 verschiedene)

CLASSIC + **TOURING** + **EXPERT**

Sämtliche Kontrollen (DK) befinden sich auf der rechten Seite in Fahrtrichtung.

Eine DK ist unverzüglich mit einem Kugelschreiber oder Filzstift in die Bordkarte einzutragen.

Unleserliche, durchgestrichene oder verbesserte Eintragung wird als falsche Kontrolle gewertet.

1) Clubkontrollen: (DK) Schwarze Buchstaben/ Ziffern auf gelbem Grund **U 84 9**

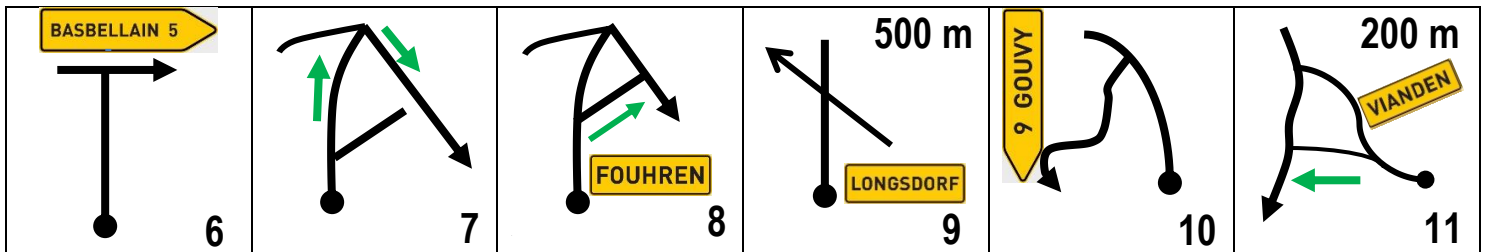
XX aufpassen Straßenschäden oder Gefahr... Eintrag der Kontrolle in Ihre Bordkarte nicht vergessen

2)  rote Fahne bemannte Stempellkontrolle. **Anhalten obligatorisch**

3)  Gelbe Fahne = Stempelkontrolle Den Stempel tragen Sie selbst in Ihre Bordkarte ein

4) Durchgangs-Kontrolle (DK)  Bei jedem  Schild kleben Sie ein  Aufkleber in Ihre Bordkarte. Die Aufkleber werden Ihnen am Start ausgehändigt

RÈGLEMENT TOPO: CLASSIC + EXPERT + TOURING




Zu fahren ist vom Punkt zum Pfeil auf dem kürzesten Weg, Einschränkungen des RLC Reglementes und der Straßenverkehrsordnungen beachtend. 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.

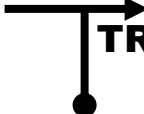
 nicht in die angegebene Richtung fahren

LITERARISCHE ABKÜRZUNGEN

TL T nach links	TR T nach rechts	———— = Asphalt
YL Gabelung links	YR Gabelung rechts	----- = Feldweg
LA 1. nach links abbiegen	RA 1. nach rechts abbiegen	(F) = Feldweg
LV links vernachlässigen	RV rechts vernachlässigen	RV (F) Feldweg R vernachlässigen
KL Kreuzung nach links	KR Kreuzung nach rechts	KG Kreuzung geradeaus
AHB auf Hauptstrasse bleiben	S = Süden N = Norden	W = Westen O = Osten

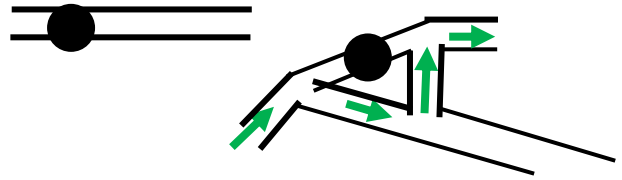

RV (F) Feldweg rechts vernachlässigen


KG Kreuzung geradeaus


TR

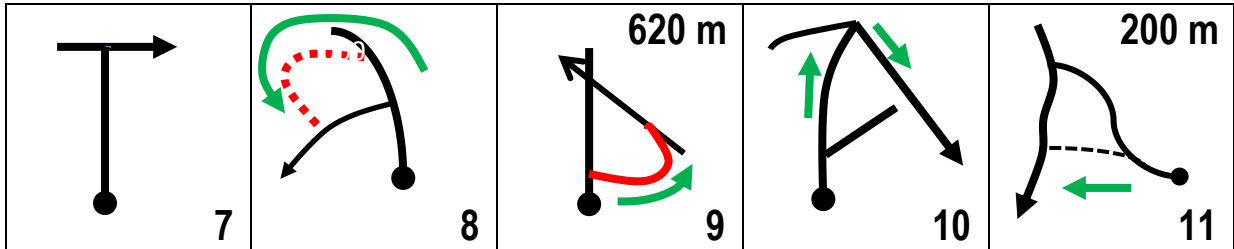

YR

● = **GESPERRTE STRASSE**



REGLEMENT TOPO: EXPERT + TOURING

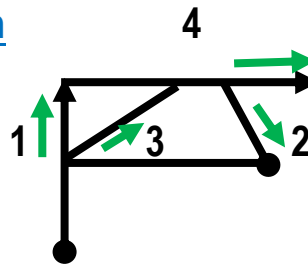
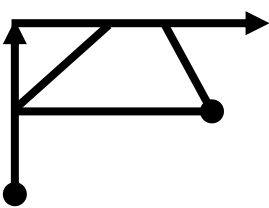
Identisches Reglement wie **CLASSIC** nur aspruchsvoller.



Ein roter Strich — (.....) muss gefahren werden (Siehe Topo 9)



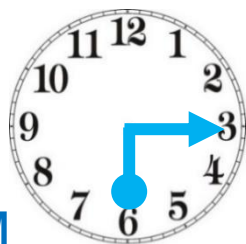
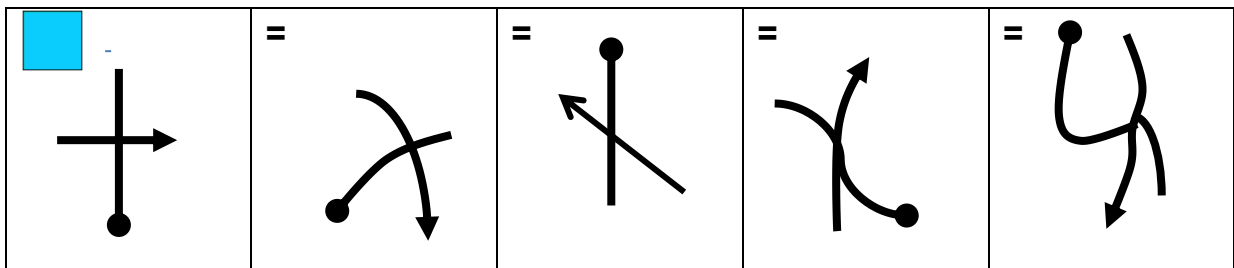
TOPO Kombi-Chinesenzeichen



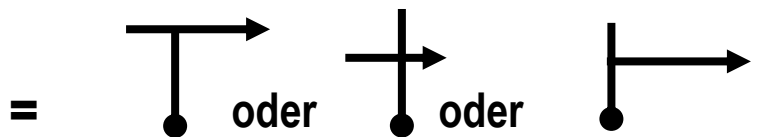
Zu fahren ist auf dem kürzesten Weg vom Punkt zum nächsten Pfeil, zum nächsten Punkt... zum nächsten noch nicht gefahrenen Pfeil

Ein «**TOPO-DROIT**» (Chinesenzeichen ohne Orientierung) setzt sich zusammen aus

vertikalen und horizontalen Linien und sind gekennzeichnet mit



UHRZEIGER SYSTEM



Topo 101 anstatt 107 = spiegelverkehrt

KARTEN EXPERT + TOURING

Die Strecke ist teilweise mit Strichen (rot-blau-grün) vorgegeben. Ein Strich (.....) muss einmal in seiner Gesamtheit abgefahren werden, Einschränkungen des Reglementes und der Straßenverkehrsordnungen beachtend.

Ein roter Strich oder Pfeil (Karte-Topo) darf nur einmal gefahren werden.
(auch teilweise nicht erlaubt)

Zu fahren ist in der richtigen Reihenfolge laut Karte auf Straßen und Wege mit doppelten Linien oder Striche



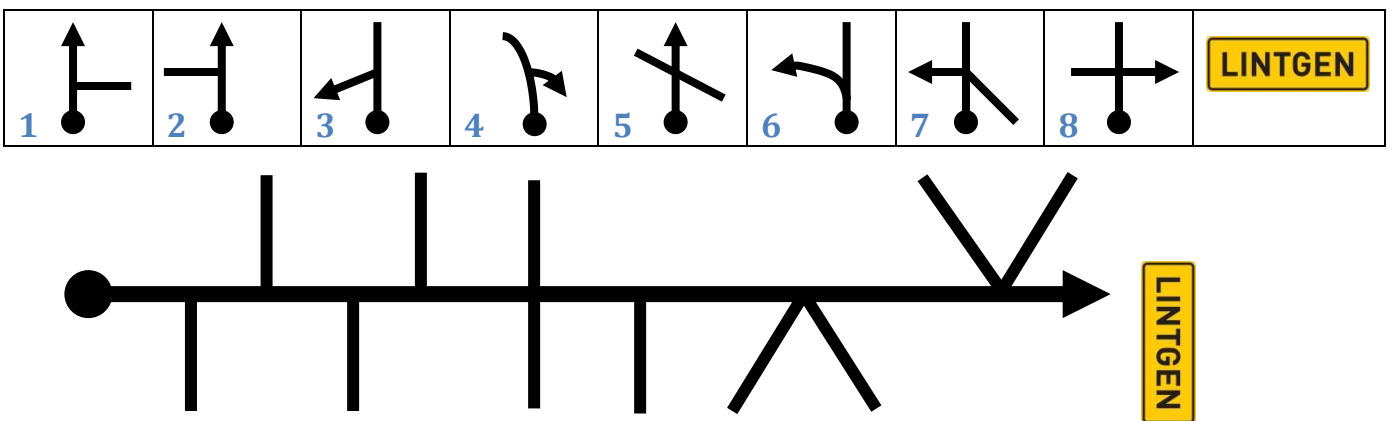
und auf dem kürzesten Weg von Angabe zu Angabe in der richtigen Reihenfolge

AUSNAHME roter PUNKT ● = zweitkürzester Weg (Karte-Topo-Text) und darf nur einmal gefahren werden

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

EXPERT Da es nicht erlaubt ist sich zu kreuzen beziehungsweise entgegengenzufahren, sind diese entsprechenden Straßen bei Wiederholung nicht mehr angegeben. Es liegt an Ihnen die Situation der bereits gefahrenen Straßen zu erkennen um die Einschränkungen des RLC Reglementes und der Straßenverkehrsordnungen zu beachten, gilt für alle Systeme, auch FISCHGRÄTE.

System FISCHGRÄTE (Expert)



OX System (Expert)

O = vorgegebene Richtung **X** = vernachlässigen

OX = RV oder TL oder LA **XO** = NV oder TR oder RA

XOX = KG **XXO** = KR **OXX** = KL






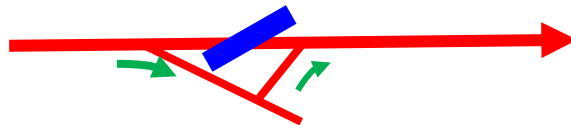
GRENZE FAHREN (Expert)

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

BARRIKADEN (Expert)



Kartenausschnitte mit vorgegebener Strecke in Form einer 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 zurückkehren.



FÄCHER (Expert)

Auf einer Karte gezeichnetes Fach (Kasten) wird über ein Pfeil → 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 → wieder den Kasten verlassen

ERV EXPERT 3 ERV TOURING 2 ERV CLASSIC 1 ERV (Max 6 km)

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

Beispiel: „START“  → „FINISH“  49 ∅

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 ∅ 14,67 KM

Formel $KM : \emptyset \times 60$ $14,67 \text{ KM} : 49 \times 60 = 17,9632 \text{ Minuten}$

$0,9632 \text{ Minuten} : 100 \times 60 = 57,792 \text{ Sekunden}$ **IDEALZEIT: = 17' 58"**

Kontrolle (fehlend oder falsch) 5 Pkt virtuelle Sekunde in ERV = 0,1 Pkt pro ERV MAX 12 Pkt

Die Gesamtpunkte werden multipliziert mit der Erstzulassung (Jahr) Ihres Fahrzeuges

Beispiel 1982 = 0,1982 x 72 Pkt = 14,27 Pkt

OLDTIMER Trophy = 1920 – 1969

Stempelkissen nicht vergessen



Die Karten, Texte + Topos sind massgebend