



RÈGLEMENT

2021

Update 25/04/2021

Le 5^{ème} « Roude-Léiw-Classic » aura lieu mercredi le 23 juin 2021, 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 31.12.2001, 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).

EXPERT = 98 % Asphalte... 70% Topo + Cartes à tracer + systèmes différents

TOURING = 99 % Asphalte 85% Topo + Cartes tracées

CLASSIC = 99,9 % Asphalte 99,9% Topo



CLASSIC

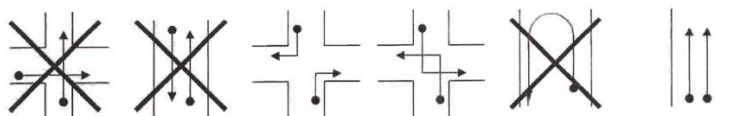


EXPERT



TOURING

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



Exception trait vert (Parking)





Interdiction de rouler

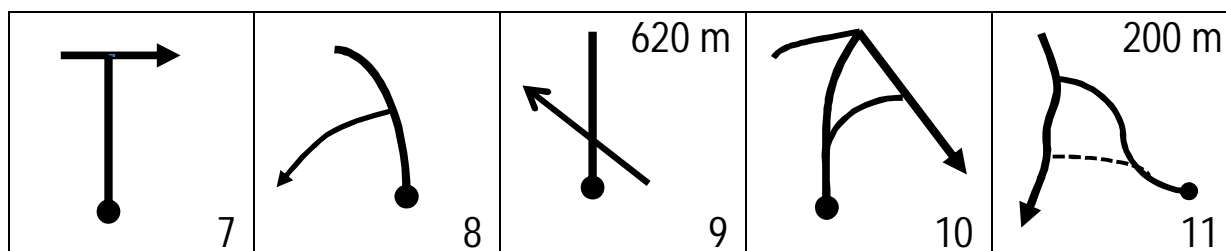
Les routes signalées par un des panneaux suivants que ce soit du côté droit ou du côté gauche ne peuvent pas être empruntées.



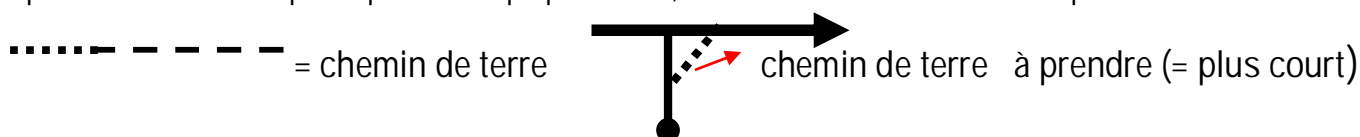
Toutes ces routes ainsi que les chemins de terre et les entrées privées sont à considérer comme murs et ne sont donc pas repris dans le roadbook (sauf si explicitement autorisés par l'organisateur)

Les impasses  ne sont pas défendues à la circulation... Sens interdit  à 500 m sera autorisé à prendre

TOPO 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.





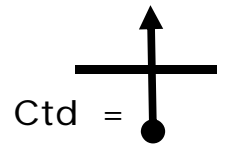
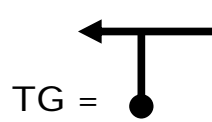
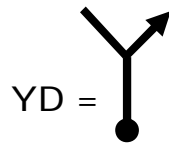
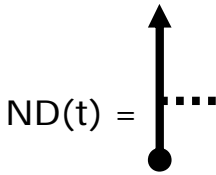
Une plaque directionnelle **VIANDEN 7** doit correspondre parfaitement au sens de la flèche, de l'orthographe et du kilométrage. Pour tomber sur une situation recherchée restez sur principale. (RSP)

WILTZ 8 ne pas prendre cette direction.

Catalogue des abréviations des notes littéraires

T G	T à gauche	T D	T à droite			
Q G	quitter à gauche	Q D	quitter à droite			
Y G	bifurcation à gauche	Y D	bifurcation à droite			
N G	négliger à gauche	N D	négliger à droite			
C G	carrefour à gauche	C D	carrefour à droite	Ctd	carrefour tout droit	
RSP	restez sur principale	S =	Sud	N =	Nord	O = Ouest E = Est

(t) = chemin de terre



CONTRÔLES de PASSAGE (3 différents) Tous les contrôles se trouvant à votre droite sont à inscrire sans délai sur votre feuille de route dans le bon ordre avec un stylo à billes.

1) Contrôle club: fond jaune avec lettres et/ou chiffres noirs **4 U8 Z 38**

Contrôle **XX** = danger ou route dégradée

2) **DRAPEAU rouge** = Contrôle humain:

Le contrôleur apposera un cachet sur votre feuille de route.

3) **DRAPEAU jaune** = Contrôle cachet: Apposez le cachet dans la prochaine case libre

ERV Etapes de régularité virtuelle 49 Ø (Exemple) Une ERV commence et se termine à un point

précisé dans le roadbook. Exemple ... „START“ - „FINISH“

Au départ mettez votre compteur ou Trip à zéro et à l'arrivée, vous calculez votre temps idéal **en minutes + secondes.**

Formule calcul ERV = KM : Moyenne x 60 = Minutes

Exemple calcul: 14,67 km : 49 x 60 = 17,9632 minutes

0,9632 minutes : 100 x 60 = 57,792 secondes Temps idéal = 17' 58''

vous notez votre résultat dans la case prévue sur votre feuille de route.

POINTS de PENALITE 60 POINTS par contrôle manquant ou faux

ERV 1 Point par seconde différence par rapport au temps idéal (maxi 120 points)

Le total des points sera multiplié par l'âge du véhicule (mise en circulation) Exemple: 1984 = x 0,1984

CONTRÔLES DE VITESSE

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

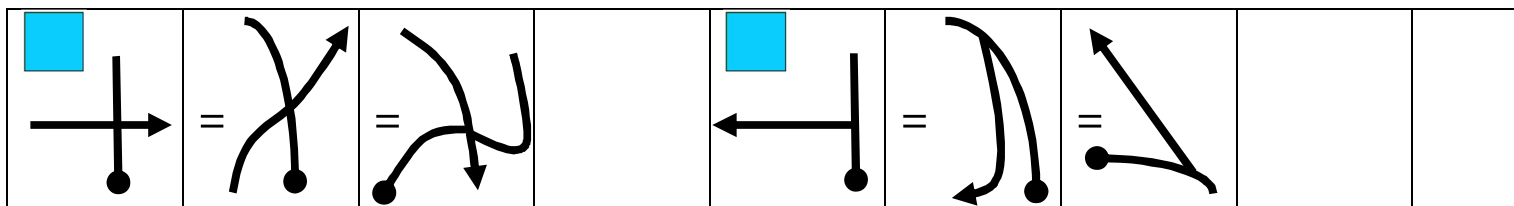


DEPASSEMENT DE LA VITESSE 1 POINT par KM

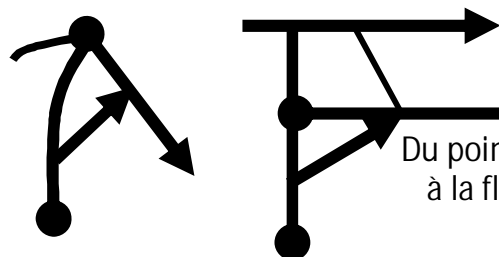


EXPERT + TOURING

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



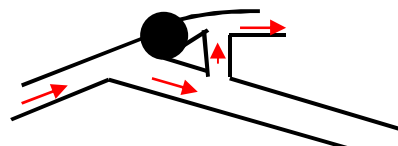
Topo complexe



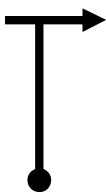
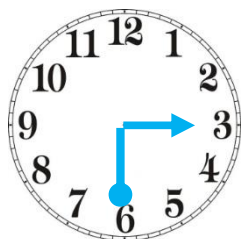
Du point à la première flèche, au prochain point, à la flèche finale en respectant le règlement.

Route barrée

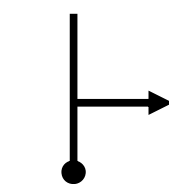
=



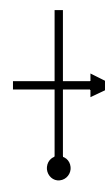
Système aiguille de montre



=



ou



ou

CARTE tracée (TOURING) ou à tracer (EXPERT) Les CARTES ou TOPO font foi

Carte topographique 1 : 20.000 ou 1 : 50000). Relier les données par le chemin le plus court d'une indication à l'autre dans l'ordre indiqué. 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.



Un trait rouge ——— ne pourra être pris qu'une seule fois en entier...

TOUJOURS chemin le plus court d'une indication à l'autre

SAUF EXCEPTION POINT rouge ● (Carte-topo-texte)

à relier par le deuxième chemin le plus court

un point rouge ● ne pourra être pris qu'une seule fois.

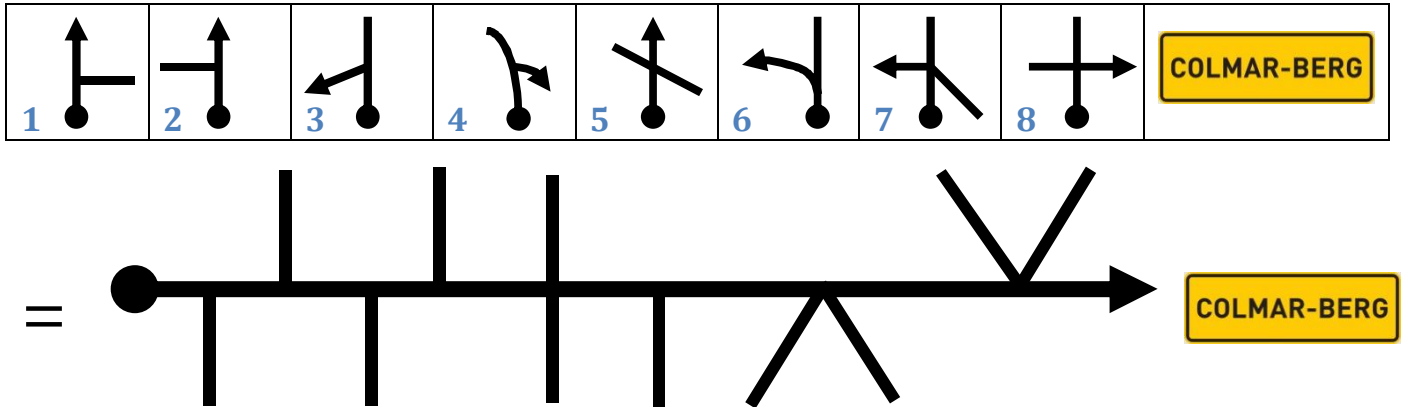
un point noir ● ou trait noir ——— ——— plusieurs fois

EXPERTS



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

Système ARÊTE DE POISSON



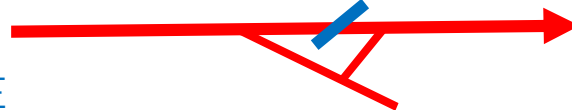
Système T

Un **T** doit être parcouru dans son entièreté avant de commencer la prochaine indication. Il est interdit de parcourir la barre supérieure du **T** en une seule fois.

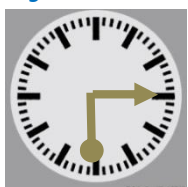
Système FRONTIERE Le départ (Start) à la fin (Finish) du trajet sont à relier en se rapprochant aussi proche que possible de la frontière tracée sur la carte, sans passer deux fois par le même chemin. Le trajet idéal doit être le plus petit possible. La frontière peut être touchée mais en aucun cas dépassée.

Système EVENTAIL 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.

Barricades 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.



Système d'HORLOGE NUMERIQUE



= 6 > 3 ou 6 > 15 ou 18 > 3 ou 18 > 15

Système XO

O = direction à prendre

OX = ND ou TG ou QG

XO = NG ou TD ou QD

XXO = CàD

OXX = CàG

XOX = CtD

