



# 2020

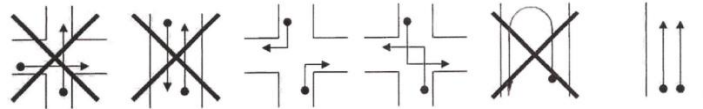
## Update 04/04/2020

Die 5. "Roude-Léiw-Classic" findet statt Dienstags den 23. Juni 2020, Tag des luxemburgischen Nationalfeiertages 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 31/12/2000 sind zugelassen. Die Teilnehmer müssen vor dem Start einen Haftungsausschluss unterzeichnen, im Anhang mit dem Anmeldeformular.

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

CLASSIC    EXPERT    TOURING

Es ist nicht erlaubt sich zu kreuzen oder sich entgegenzufahren



**Ausnahme: grüner Strich** (Parking)

Als VERBOTEN gelten

Straßen oder Wege welche mit folgenden Schildern auf der rechten oder linken Seite in Fahrtrichtung gekennzeichnet sind.

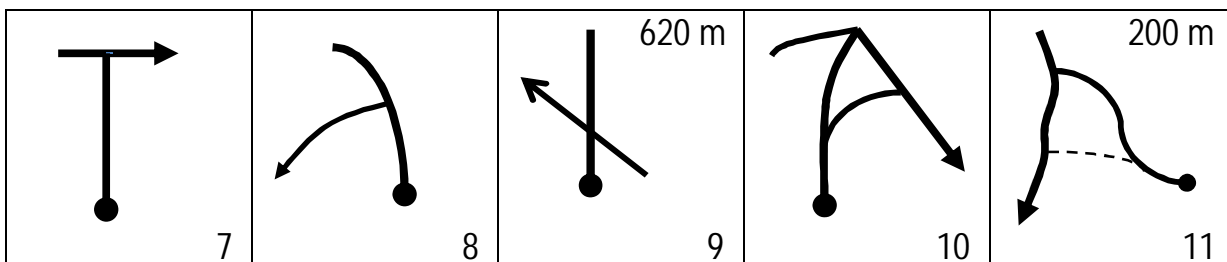


Sackgassen gelten nicht als verboten

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

TOPO Beispiele

Ausnahme: à 500 m (nach 500 m) = erlaubt

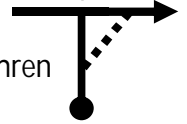



Zu fahren ist vom Punkt zum Pfeil auf dem kürzesten Weg.


Die eventuelle angegebene Meterzahl im Topo-Feld oben rechts betrifft die Distanz ab dem letzten Topozeichen, die Nummer unten rechts die Reihenfolge. - - - - = Feldweg



Eine eventuelle Feldweg-Abkürzung ist zu fahren

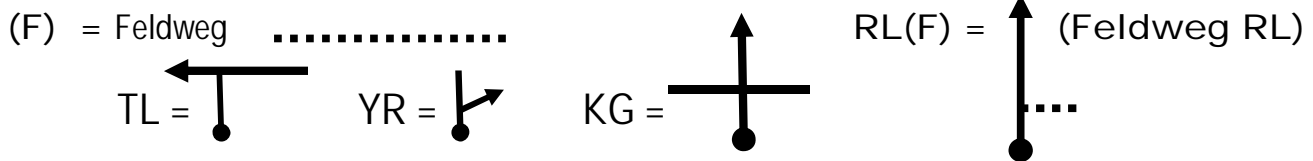


Eine Angabe oder Richtungsschild  muss mit allen Angaben (Richtung, Kilometerangabe, Rechtschreibung) übereinstimmen. Um auf die nächste Angabe/Aufgabe/Situation (Topo, Schild, usw) zu treffen folgen Sie der Straße oder Weg, ohne Richtungswechsel, auf dem Sie sich befinden.




 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 nach LINKS          YR Gabelung nach RECHTS
- LL LINKS liegen lassen            RL RECHTS liegen lassen
- KL Kreuzung nach LINKS          KR Kreuzung nach RECHTS    KG Kreuzung geradeaus
- AHB Auf der Hauptstraße bleiben    S = Süden    N = Norden    W = Westen    O = Osten



DURCHFAHRTSKONTROLLEN (3 verschiedene) Sämtliche Kontrollen befinden sich auf der rechten Seite und sind unverzüglich mit einem Kugelschreiber in Ihre Bordkarte einzutragen.


1) Clubkontrollen: Schwarze Buchstaben und/oder Ziffern auf gelbem Grund   



Kontrolle  = Gefahr oder schlechte Straße

2)   rote Fahne Bemannte Durchfahrtskontrolle (Stempelkontrolle)

3)   Gelbe Fahne Stempelkontrolle... (STEMPELKISSEN NICHT VERGESSEN)

Den Stempel tragen Sie bitte selbst in Ihre Bordkarte ein.

ERV virtuelle Gleichmäßigkeitsprüfung 49  (Beispiel) Eine ERV beginnt und endet an einer genau definierten Stelle im Roadbook.

Beispiel: START  - FINISH  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.

Formel = KM : (DURCHSCHNITT) 49 x 60                      Beispiel 14,67 km : 49 x 60 = 17,9632 Minuten  
 0,9632 Minuten : 100 x 60 = 57,792 Sekunden                      IDEALZEIT: = 17' 58''

STRAFUNKTE: 60 Punkte pro fehlender oder falscher Kontrolle.

1 Punkt pro virtuelle Sekunde Differenz zur Idealzeit (max 120)

Die Punkte werden mit der EZ Ihres FAHRZEUGES multipliziert: Beispiel: 1984 = Punkte x 0,1984


GESCHWINDIGKEITSKONTROLLEN können während der ganzen Veranstaltung durchgeführt werden.

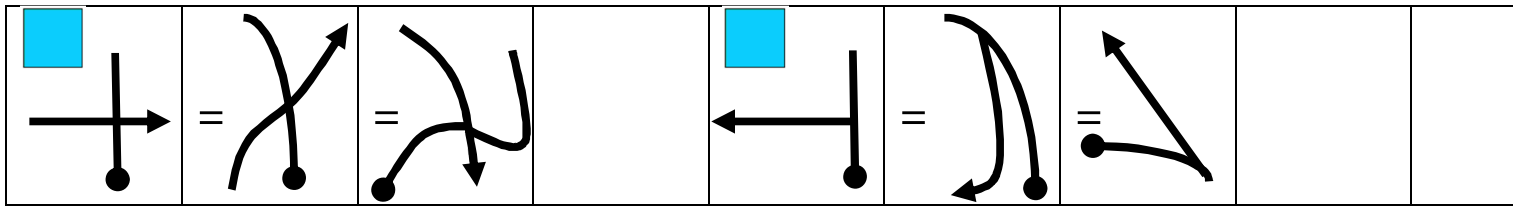


GESCHWINDIGKEITSÜBERSCHREITUNG 1 STRAFPUNKT pro KM

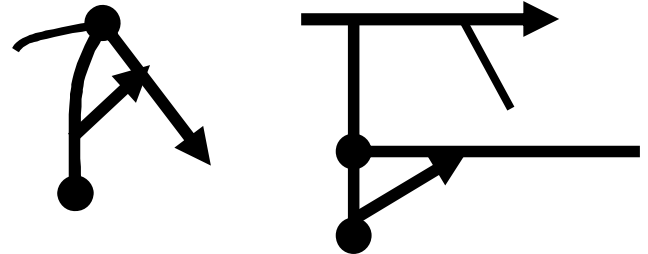


## EXPERTEN + TOURING

„TOPO DROIT“ Chinesenzeichen ohne Orientierung sind mit  gekennzeichnet.  
Ein «TOPO-DROIT» setzt sich zusammen aus vertikalen und horizontalen Linien

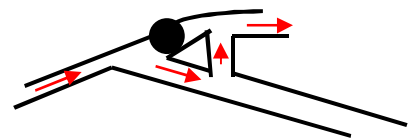


### Kombi-Chinesenzeichen






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

### Gespernte Straßen (Karte)



### KARTEN 1:20000 / 1:50000

Die Karte oder Topo ist maßgebend

Die Strecke ist teilweise mit roten Strich(en)  vorgegeben. Ein roter Strich  (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  darf nur einmal komplett abgefahren werden. Zu fahren sind die Verbindungen der verschiedenen Angaben laut Karte nur auf Straßen und Wegen mit doppelten Linien oder Strichen.



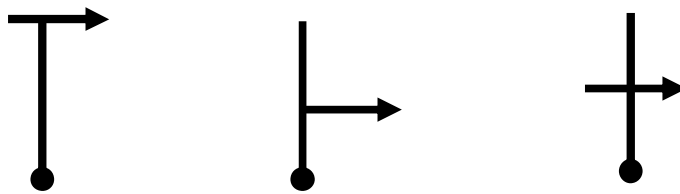
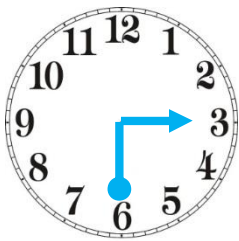
### Immer kürzester Weg von Angabe zu Angabe

AUSNAHME roter PUNKT  (Karte-Text-Topo) Zweitkürzester Weg

Ein roter Punkt  darf nur einmal angefahren werden

Ein schwarzer Punkt  oder Strich   mehrmals.

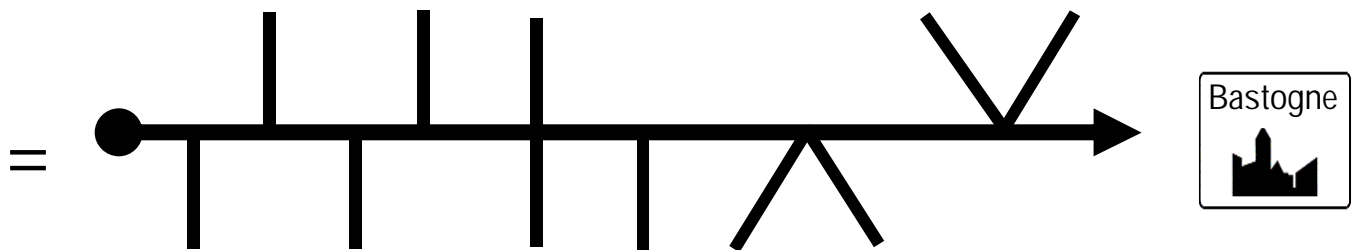
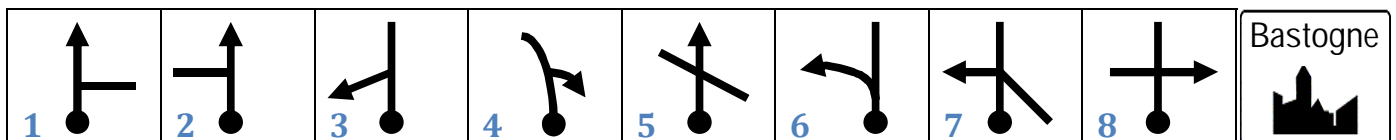
## System Uhrzeiger



= oder oder



## FISCHGRÄTE



## EXPERTEN

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

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.

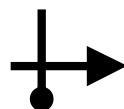
OX System O = VORGEGEBENE RICHTUNG

OX = RL oder TL oder LA

XO = LL oder TR oder RA

XOX = KG =

XXO = KR



OXX = KL

## System Grenze fahren

Innerhalb eines Kartenausschnitts von Anfang bis Ende auf dem kürzesten Weg (Einschränkungen des Reglements beachtend) so nah wie möglich an der eingezeichneten Grenze entlang fahren. Die Grenze darf berührt, aber nicht überquert werden.

## System Fächer

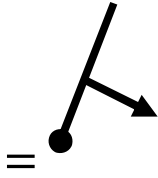
Auf einer Karte gezeichnetes Fach (Kasten) wird über einen grünen Pfeil gestartet → und bis ins Ziel (roter Pfeil) → ist die längstmögliche Strecke zu fahren. Die Strecke darf sich berühren, aber sich kreuzen oder engengenzufahren ist nicht erlaubt.. Jeder Streckenteil darf nur einmal befahren werden. Über den roten Pfeil → verlassen Sie das Fach.

## Aufgabenstellung Barrikaden

Kartenausschnitte mit vorgegebener Strecke in Form einer roten Linie, gesperrt mit Barrikaden. Diese müssen umfahren werden indem Sie die Originalstrecke an der letzten möglichen Kreuzung/Abzweigung vor der Barrikade verlassen und nach der Barrikade wieder auf die Originalstrecke zurückzukehren.



## DIGITALUHR System



=

6 > 3

oder

6 > 15

oder

18 > 3

oder

18 > 15