



Réglement 2018

(21/03/2018)

Le « Roude-Léiw-Classie » 2018 aura lieu le 23 juin, Fête Nationale du Luxembourg. Ce code et carte est bien un exercice de lecture de carte et de notes d'orientation, sans aucune moyenne octroyée.

Le code de la route est à respecter rigoureusement et pourra être vérifié lors d'un contrôle de passage.

Voitures admises: toute voiture classique immatriculée avec certificat de contrôle technique valable et assurance valable. Années de construction 1900 – 1998 inclus. Le conducteur doit être en possession d'un permis de conduire valable.

Tout équipage doit signer un „abandon de recours“ avant le départ. (en attache avec le bulletin d'inscription)

EXPERTS + TOURING + CLASSIC

CLASSIC = 100 % Asphalte... 100 % Topo

TOURING = 99 % Asphalte 85% Topo + Cartes tracées

EXPERT = 98 % Asphalte... 25% Cartes à tracer

Interdiction à rouler

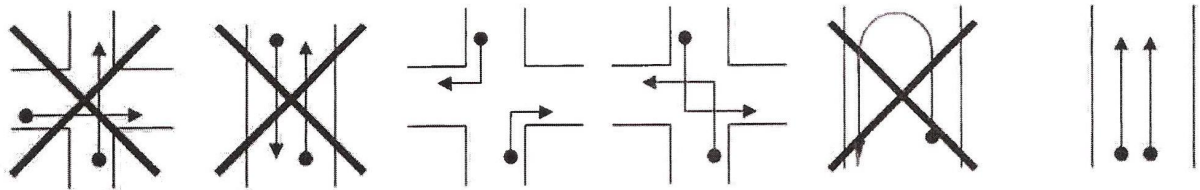
Chemins signalisés du coté droit ou gauche par un de ces panneaux ne sont en aucun cas à

emprunter:



Toutes ces routes ainsi que les chemins de terre et les entrées privées sont considérés comme murs, et ne sont donc pas repris dans le roadbook sauf pour orientation ou autorisé d'emprunter.

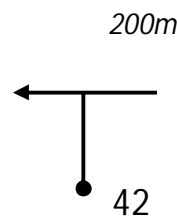
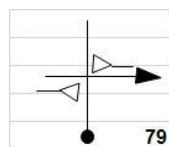
Il est interdit de se croiser et de rouler en sens inverse pendant tout le Rallye



Exception Parking Pause de Midi + Arrivée

trait vert —————

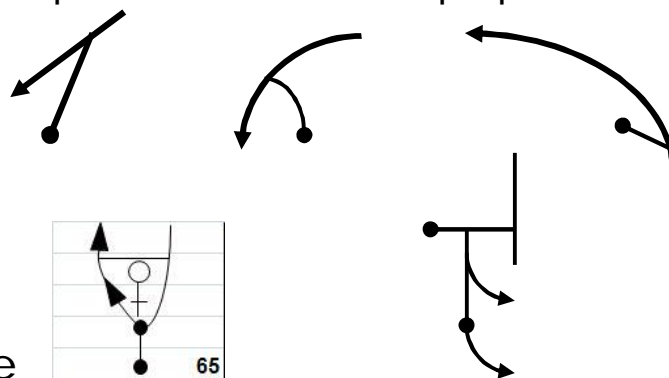
TOPO



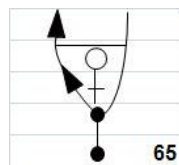
Du point à la flèche. Le métrage éventuel dans les cases en haut à droite vous indique la distance à compter à partir du topo précédent, le N° en bas à droite vous indique l'ordre.

TOPO droit est renseigné par un point noir dans la case


= TOPO constitué par de traits droits et perpendiculaires



Topo complexe



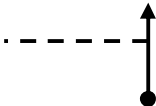
Du point à la première flèche par le chemin le plus court, au prochain point, à la flèche la plus proche, en respectant le règlement de ce code et carte
Il est interdit de se croiser ou de rouler en sens inverse

Une plaque directionnelle  doit correspondre parfaitement en ce qui concerne le sens de la flèche, l'orthographe et le kilométrage.

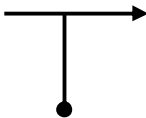
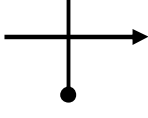
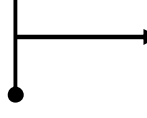
Pour trouver la prochaine situation (topo, panneau ou autre) vous restez sur principale, sans quitter celle-ci, exception si panneau directionnel.

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 | | |
| X G | Croisement à gauche | X D | Croisement à droite | XtD | Croisement tout droit |
| Y D | bifurcation à droite | Y G | bifurcation à gauche | | |
| N G | négliger à gauche | N D | négliger à droite | NtD | négliger tout droit |

(T) = Terre N G (T) = 



=  ou  ou 

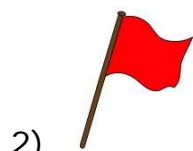
CONTRÔLES (3 différents)

veuillez les inscrire dans votre carnet dans le bon ordre

1) Contrôle club: fond jaune avec lettres et/ou chiffres noirs

4

U8



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

Arrêt obligatoire à chaque passage



3) **DRAPEAU jaune** = Contrôle cachet: . Le concurrent devra apposer le cachet sur sa feuille de route

Tous les contrôles se trouvent à votre droite

Les contrôles sont à inscrire **sans délai** sur votre feuille de route (carnet) dans l'ordre avec un **stylo à bille**.

Les points de pénalité seront multipliés par le coefficient suivant: AGE DU VEHICULE 1968 = POINTS x 0,1968

Etapas de régularité virtuelle (ERV)

Ø 30

CLASSIC (1) TOURING (2) EXPERTS (3)

Les ERV commencent et se terminent à un point précisé dans le road book .

Exemple:



-



- mettez votre compteur où votre Trip à zéro

KM : Moyenne x 60 = Minutes

Exemple : 15,7 km $15,7 : 30 \times 60 = 31,399998$ minutes

0,399998 Minutes : $\times 60 = 23,999988$ secondes Temps idéal = 31' 24''

EXPERT + TOURING

Carte tracée

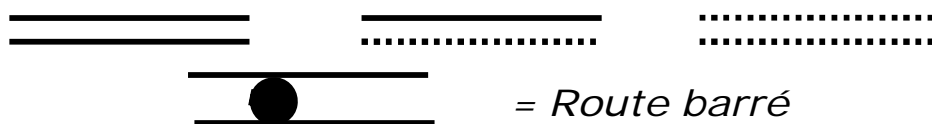
Carte topographique 1 :10000 – 1 :25000 – 1 :50000.

Les traits différents traits **rouges** sont à parcourir en une seule fois du début à la fin en respectant le règlement du croisement et le code de la route.

Cartes à tracer EXPERTS: reliez les données par le chemin le plus court d'une indication à l'autre (en respectant le règlement et le code de la route) dans l'ordre indiqué.

Les différents traits rouges sont à relier que par des chemins et routes à 2 traits par le chemin le plus court d'une indication à l'autre.

Que les chemins à 2 traits sont à emprunter



EXPERTS un chemin déjà emprunté n'est plus repris par la suite... donc à vous à reconnaître la situation des routes déjà utilisées auparavant.

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

La carte ou Topo fait foi

Sauf...EXCEPTION : ● POINT rouge

à relier par le deuxième chemin le plus court

La carte ou Topo fait foi

