



## Règlement 2019

(09/02/2019)

Le 4<sup>ème</sup> « Roude-Léiw-Classie » aura lieu le 23 juin, 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 31.12.1999, avec assurance et certificat de contrôle technique valable. Tout équipage doit signer un „abandon de recours“ avec la mention « Lu et approuvé », en échange il recevra le roadbook avant le départ. (en attache avec le bulletin d'inscription).

### EXPERT + TOURING + CLASSIC

TOURING = 99 % Asphalte 85% Topo + Cartes tracées

EXPERT = 98 % Asphalte... 65% Topo + Cartes à tracer

CLASSIC = 99,9 % Asphalte - 99,9 % Topo - sans cartes

### Interdiction de rouler

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

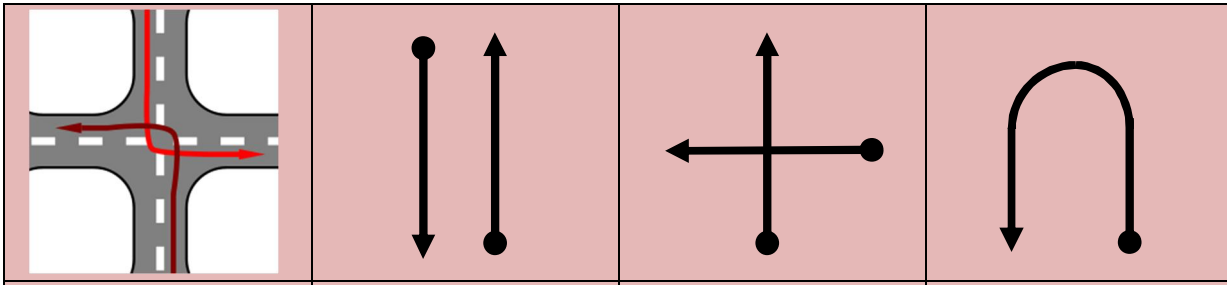


Toutes ces routes ainsi que les chemins de terre et les entrées privées sont à considérer comme murs et ne sont donc pas repris dans le roadbook (sauf si explicitement autorisés par l'organisateur)

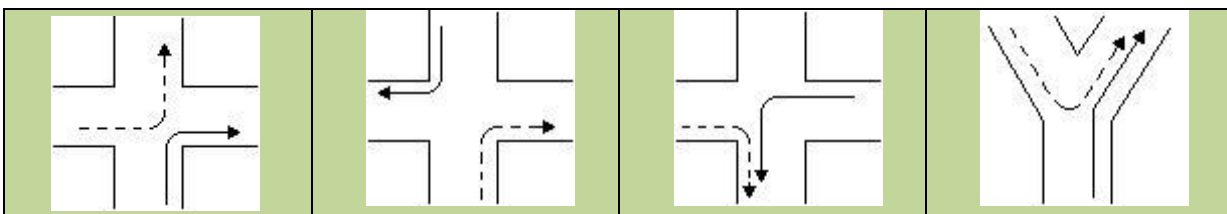
# EXPERT + TOURING + CLASSIC

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

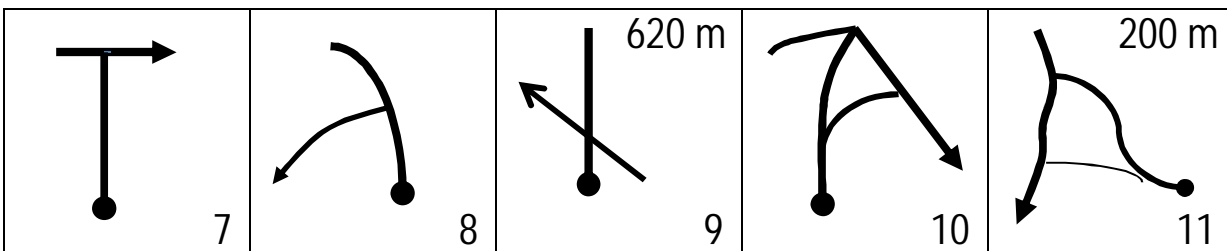
## Interdit



## Autorisé

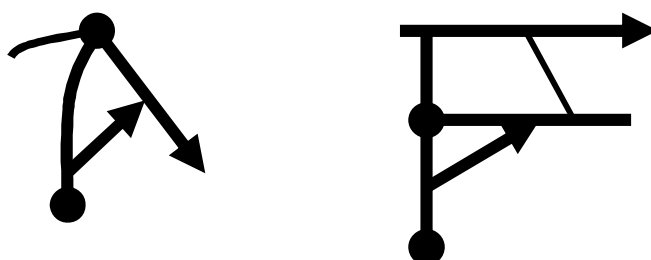


## TOPO Exemples



Du point à la flèche par le chemin le plus court... 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 complexe



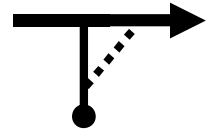
Du point à la première flèche, au prochain point, à la flèche finale en respectant le règlement de ce code et carte.

Une plaque directionnelle 

doit correspondre parfaitement au sens de la flèche, de l'orthographe et du kilométrage.

Pour tomber sur une situation recherchée (Topo, Panneau ou autre) vous restez sur principale. (RSP)

..... - - - - = chemin de terre indication à prendre (= plus court)



### 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 D bifurcation à droite

Y G bifurcation à gauche

N G négliger à gauche

N D négliger à droite

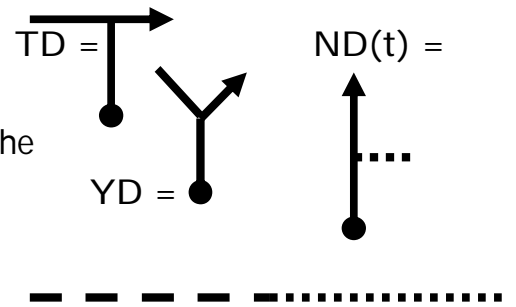
C G carrefour à gauche

C D carrefour à droite

CtD carrefour tout droit

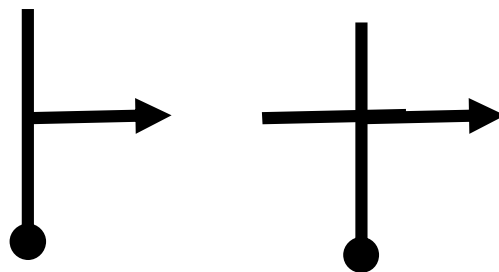
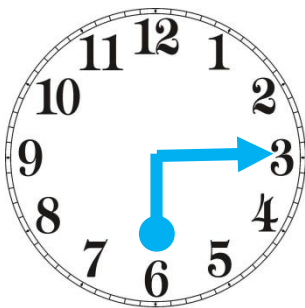
(t) chemin de terre =

3<sup>ème</sup> Q G quitter la 3<sup>ème</sup> rue à gauche



S = Sud N = Nord O = Ouest E = Est RSP = restez sur principale

## Systeme aiguilles d'horloge



ou

### ETAPE METRES (EM) EXPERT (1) TOURING (1) CLASSIC (1)

Une ETM commence et se termine à un point précisé dans le road book.

Exemple ... „START“  - „FINISH“ 

Au départ mettez votre compteur ou Trip à zéro et à l'arrivée vous notez votre résultat dans la case ETM prévue sur votre feuille de route.

exemple: 11,341 km = 11341 mètres

# EXPERT + TOURING + CLASSIC

CONTRÔLES (3 différents) Les contrôles sont à inscrire sans délai sur votre feuille de route dans l'ordre avec un stylo à bille non effaçable.

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

Tous les contrôles se trouvent à votre droite

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

Le contrôleur apposera un cachet sur votre feuille de route.

3)  **DRAPEAU jaune** = Contrôle cachet: .

Le concurrent devra apposer le cachet sur sa feuille de route.

5 POINTS par contrôle manquant ou faux

EKM ou ERV maxi 12 Points

EKM ou ERV 0,1 P par mètre ou seconde différence

---

Le total des points sera multiplié par l'âge du véhicule...

Exemple: 1984 = X 0,1984

---

## CONTRÔLES DE VITESSE

Des contrôles de vitesse pourront être organisés tout au long du parcours, principalement dans les traversées d'agglomération. La différence de vitesse mesurée par rapport à la vitesse autorisée sera pénalisée par 1 point par km/h.



# EXPERT + TOURING

ERV Etapes de régularité virtuelle 44 Ø EXPERT (2) TOURING (2)

Une ERV commence et se termine à un point précisé dans le road book.

Exemple ... „START“  - „FINISH“ 

Au départ mettez votre compteur ou Trip à zéro et à l'arrivée, vous notez votre résultat dans la case prévue sur votre feuille de route.





**ERV en minutes + secondes exemple: 21' 46''**

Formule calcul ERV = KM : Ø Moyenne x 60 = Minutes

Exemple Calcul: 15,96 km 15,96 : 44 X 60 = 21,7636 minutes

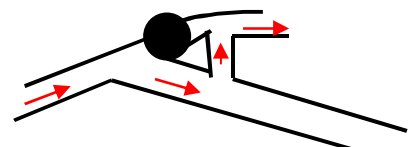
0,7636 Minutes : x 60 = 45,816 secondes Temps idéal = 21' 46''

CARTE tracée (TOURING) ou à tracer (EXPERT)

Carte topographique (1 : 10000, 1 : 25.000 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 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 par le chemin le plus court d'une indication à l'autre.    

*Possible à passer plusieurs fois par un point ou trait.*

Route barrée =



# EXPERTS

Vu l'interdiction de se croiser et de rouler en sens inverse, un chemin déjà emprunté n'est plus repris par la suite... donc à vous de reconnaître la situation des routes déjà utilisées auparavant.

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

*Possible à passer plusieurs fois par un point ou trait.*

## Systeme XO

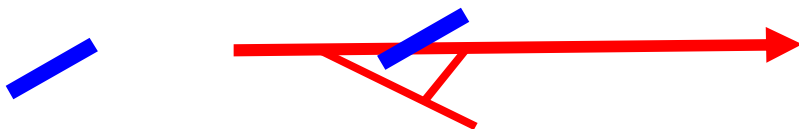
O = direction à prendre




OX = ND ou TG ou QG

XO = NG ou TD ou QD

XOX = CtD        XXO = CàD    OXX = CàG

## Barricades



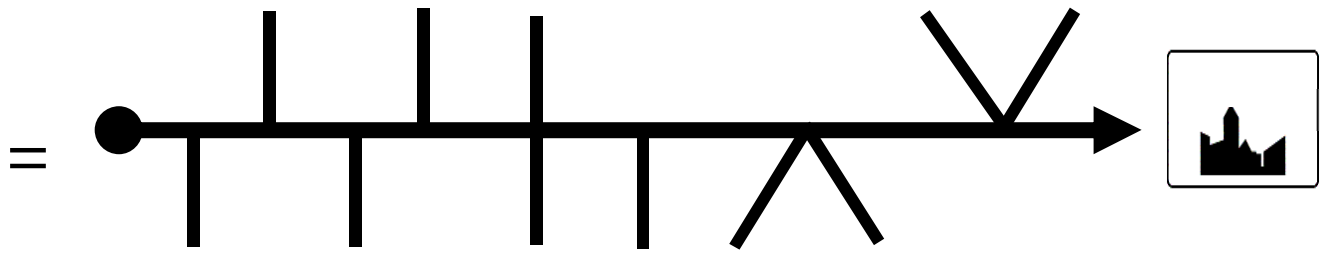
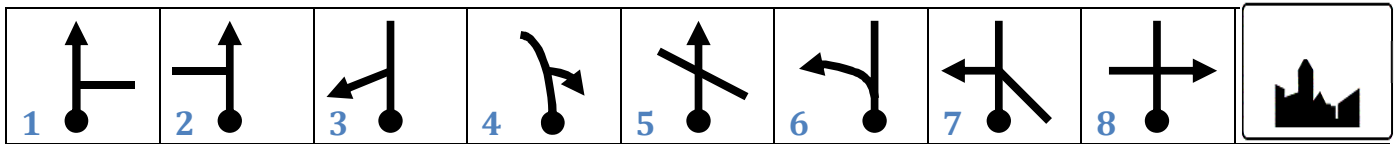
Sur une carte, une route tracée par un trait rouge peut être interrompue par une barricade . Vous quittez la trajectoire idéale à la dernière possibilité avant cette  pour y revenir au premier croisement (bifurcation) après la .

## Systeme T

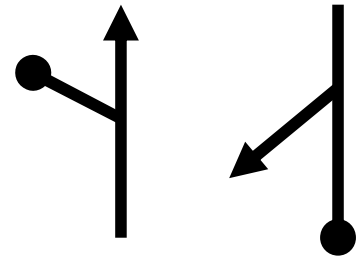
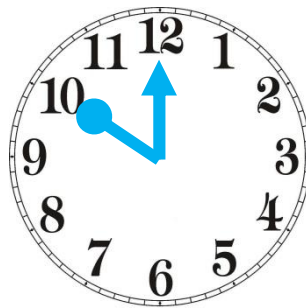
Le T doit être parcouru dans sans entièreseté.

Il est interdit de parcourir la barre supérieure du T en une seule fois.

# Systeme Arête de poisson

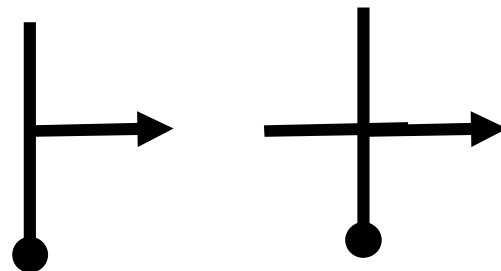
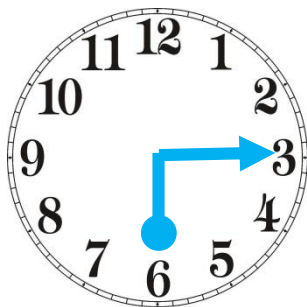


# Systeme d'horloge numérique



10 > 12

# Systeme aiguilles d'horloge



= 6/3 ou 6/15 ou 18/3 ou 18/15