



RÈGLEMENT **Roude-Léiw-Classic 2022** Update

09/01

Le 7^{me} « Roude-Léiw-Classic » aura lieu jeudi, le 23 juin 2022, 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 31.12.1999 avec assurance et certificat de contrôle technique valable. Tout équipement doit signer l'„abandon de recours“ avec la mention « Lu et approuvé », (attaché au formulaire d'inscription).

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...

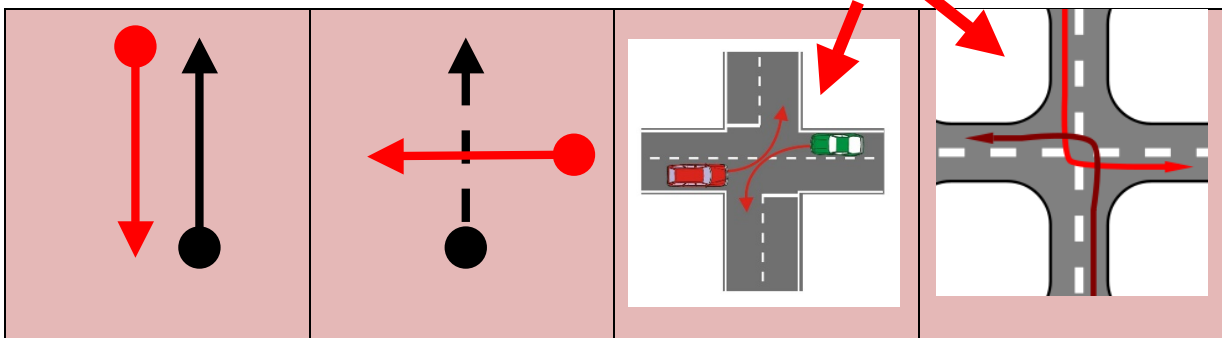


Toutes ces routes ainsi que chemins de terre et les entrées privées sont à considérer comme murs et ne sont pas repris dans le roadbook (sauf si explicitement autorisés par l'organisateur)

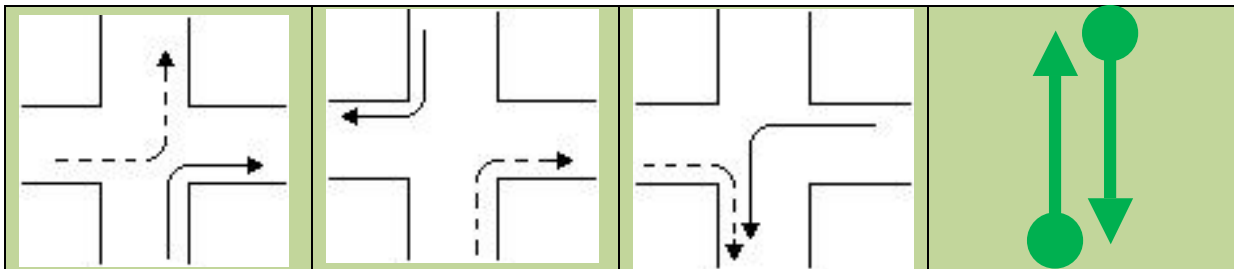
Les impasses  ne sont pas défendues à la circulation...

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

Interdit de tourner à l'américaine



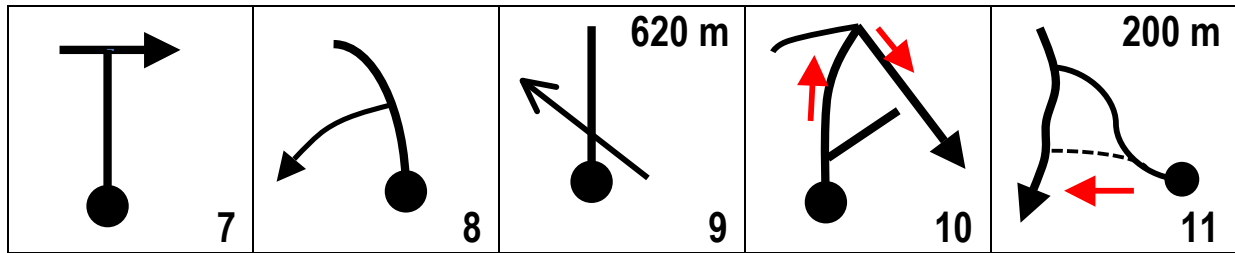
Autorisé



trait vert  autorisé de rouler en sens inverse

Systemes EXPERT + TOURING

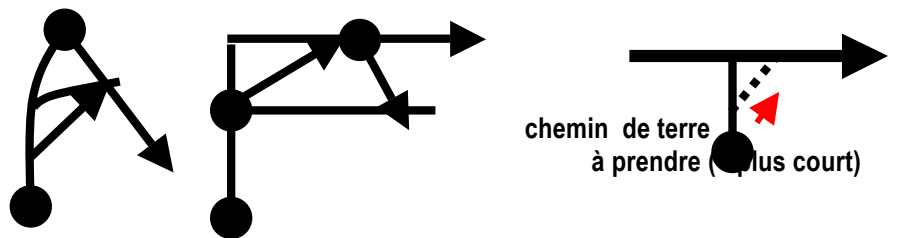
TOPO (FLÉCHÉ) Exemples



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.

Topo $\nabla 0 \uparrow$ au lieu de 107 = case miroir

TOPO complexe



Du point à la première flèche, au prochain point, à la prochaine flèche en respectant le règlement et le code de la route

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

Q G quitter à gauche

Y D bifurcation à droite

N G négliger à gauche

C G carrefour à gauche

Ctd carrefour tout droit

T D T à droite

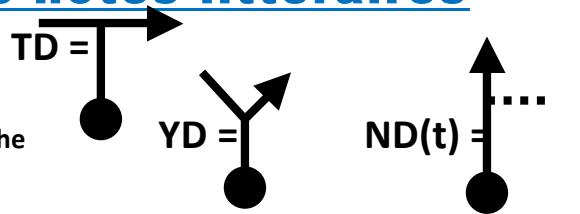
Q D quitter à droite

Y G bifurcation à gauche

N D négliger à droite

C D carrefour à droite

(t) chemin de terre



S = Sud **N** = Nord

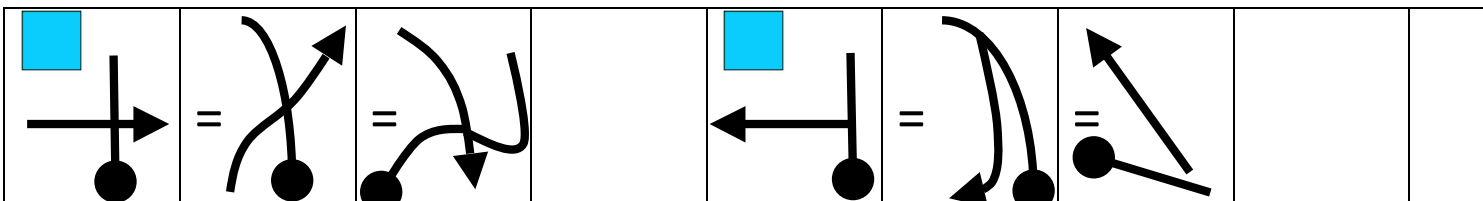
O = Ouest **E** = Est

RSP = restez sur

principale

TOPO droit est renseigné par dans la case en haut à gauche

Les TOPOS DROITS sont constitués que par de traits droits et perpendiculaires.



CARTE **TOURING** carte partiellement tracée **EXPERT** à tracer

Les **CARTES** ou **TOPO** font foi Carte topographique (1 : 10000, 1 : 25.000 ou 1 : 50000).

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.



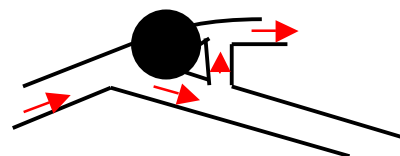
Toutes les données sont à relier par le chemin le plus court d'une indication à l'autre dans l'ordre indiqué

AUF EXCEPTION POINT rouge sur carte-topo-texte

Un **point rouge** est à relier par le **deuxième** chemin le plus court

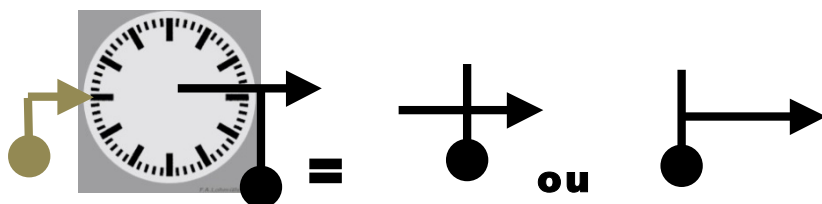
Un trait rouge ou point rouge ne pourra être pris qu'une seule fois

● = **route barrée**



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

Systeme AIGUILLE de MONTRE



ou

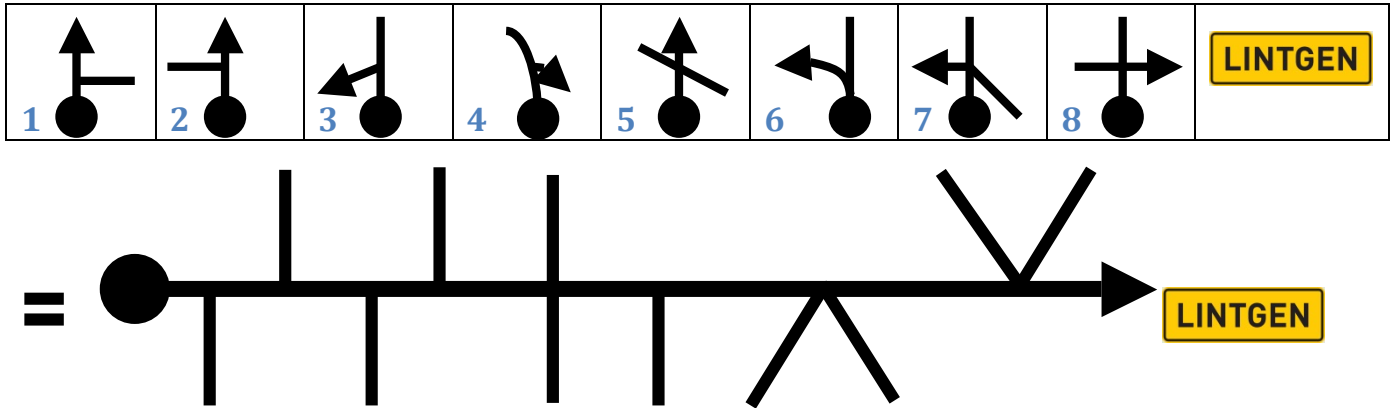
OLDTIMER Trophy = 1920 – 1972

YOUNGTIMER Trophy = 1972 – 1999

EXPERT 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, tous les systèmes... arête de poisson comprise.

Systeme Arête de Poisson

EXPERT Vu l'interdiction de se croiser et de rouler en sens inverse, un chemin déjà emprunté n'est plus repris par la suite



Systeme EVENTAIL **EXPERT** 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.

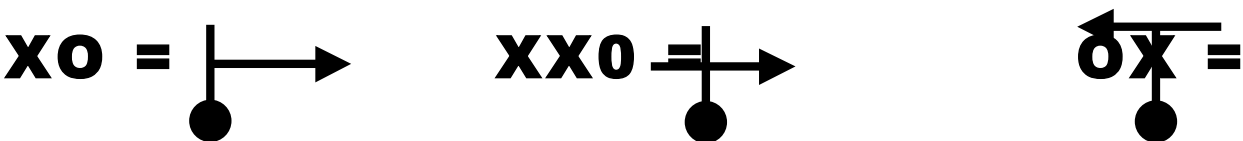
Systeme FRONTIERE **EXPERT** Le départ (Start) à la fin (Finish) du trajet sont à relier en se rapprochant aussi proche que possible de la frontière tracée sur la carte. Le trajet idéal doit être le plus petit possible. La frontière peut être touchée mais en aucun cas dépassée.

Barricades **EXPERT** 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 XO **EXPERT** **O** = direction à prendre **X** = à négliger

OX = ND ou TG ou QG **XO** = NG ou TD ou QD
XOX = Ctd **XXO** = CD **OXX** = CG





CONTRÔLES (6 différents)

Tous les CONTRÔLES de passage (CP) se trouvent à votre droite




Les CP sont à inscrire sans délai dans votre carnet de bord avec un stylo à bille ou feutre.
CORRIGE DU CARNET DE BORD. Les inscriptions des CP doivent être lisibles et sans correction pour être validées. Contrôle de passage falsifié = FAUX CONTRÔLE


1) Contrôles de passage club: fond jaune avec lettres et/ou chiffres noirs  

 !!! attention danger ou route dégradée (à ne pas oublier à noter le contrôle de passage 

2)  **DRAPEAU rouge** = Contrôle humain, le contrôleur apposera un cachet sur votre feuille de route

3)  **DRAPEAU jaune** cachet à apposer sur votre feuille de route

4) CP  Au départ vous recevez des autocollants  à coller dans votre carnet si vous passez par un panneau 

5) Panneaux d'entrées village jaunes  = **LI** à noter les deux premières lettres sur votre carnet

6)  Triangle avec lettre ou chiffre dans la pointe = contrôle de passage BONUS à noter 

à ne pas oublier un **TAMPON ENCREUR**

ERV Une étape de régularité virtuelle commence et se termine à un point précis dans le roadbook.

Exemple ... „START“  - „FINISH“  **ERV = 44 Ø**

TOURING 1 ERV EXPERT 2 ERV

Au départ mettez votre compteur ou Trip à zéro et à l'arrivée, vous calculez votre temps idéal **en minutes + secondes.** et vous notez votre résultat dans la case prévue sur votre feuille de route.

Formule: ERV 44 Ø Moyenne 15,7 KM : Moyenne x 60 = Minutes

Calcul: 15,7 : 44 X 60 = 21,409086 minutes

0,409 Minutes x 60 = 24,54 secondes Temps idéal = 21' 25''

CP manquant ou faux = 5 points - par seconde virtuelle en ERV = 0,1 point (max 20 pts par ERV)

Le total des points sera multiplié par le coefficient de votre voiture (année)

année 1982 = 0,1982 x 72 Points x = 14,27 pts



CONTRÔLES DE VITESSE

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

