



Règlement 2021

Update: 15/11

Le 20ème « Snow-Rallye » a été reporté au 06 février 2021.

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. Tout équipage doit signer l'„abandon de recours“ avec la mention « Lu et approuvé » (en attache avec le bulletin 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 les 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)



en cas de neige ou de verglas

* défendu même si pas de neige ou verglas

* sauf si autorisé dans le roadbook et marqué par un OK



Cette exception prendra fin à la prochaine indication (Topo ou carte)



est autorisé



Les impasses



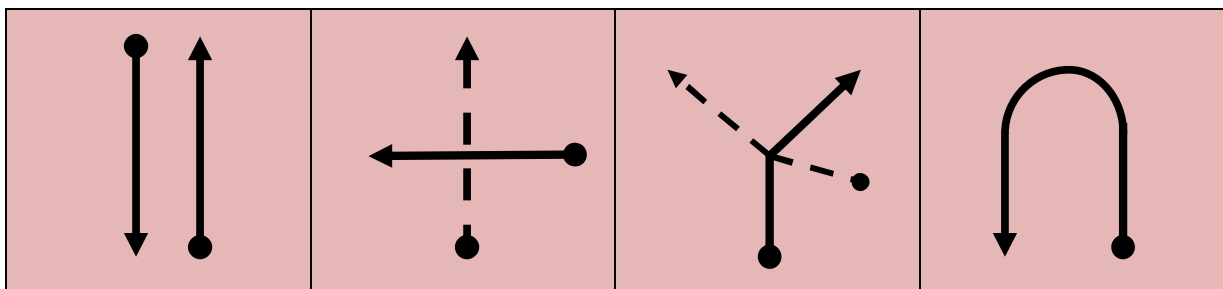
ne sont pas défendues à la circulation...

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

Interdit

Rouler en sens inverse interdit

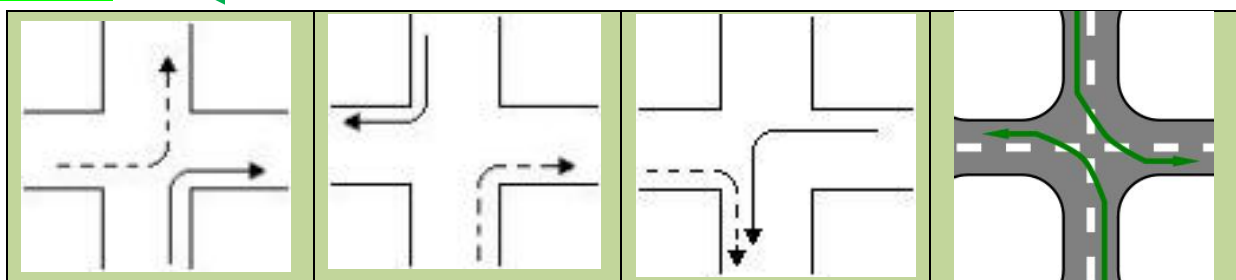
Exception trait vert

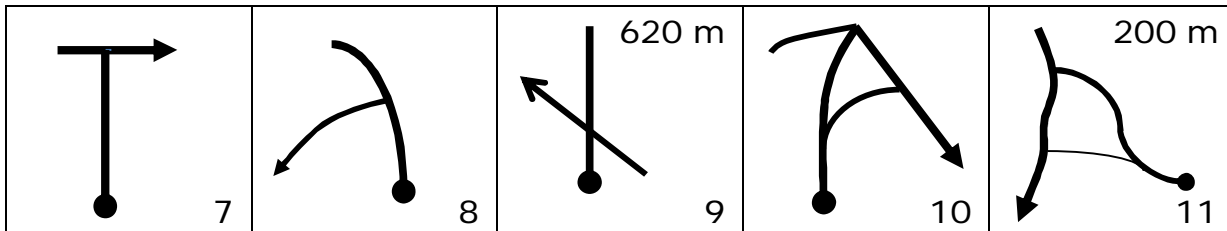


Autorisé



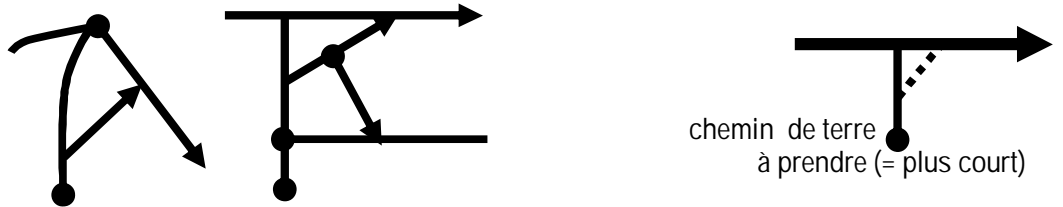
Trait(s) VERT rouler à contresens autorisé





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.

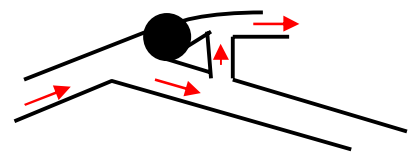
Une plaque directionnelle **VIANDEN 7** doit correspondre parfaitement au sens de la flèche, de l'orthographe et du kilométrage. Pour tomber sur une situation recherchée (Topo, panneau ou autre) vous restez sur principale. (RSP)

~~**WILTZ 8**~~ ne pas prendre cette direction

Catalogue des abréviations des notes littéraires

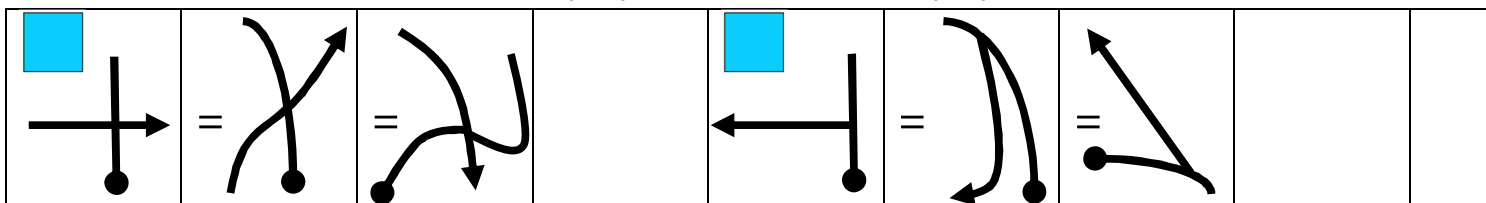
- | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|-----------|---------|---------------------------|
| T G T à gauche | T D T à droite | TD = | YD = | ND(t) = |
| Q G quitter à gauche | Q D quitter à droite | | | |
| Y D bifurcation à droite | Y G bifurcation à gauche | | | |
| N G 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 | | ou | |
| S = Sud | N = Nord | O = Ouest | E = Est | RSP restez sur principale |

Route barrée =

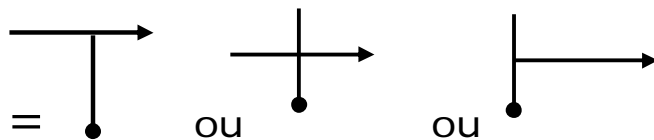


TOPO droit est renseigné par dans la case en haut à gauche

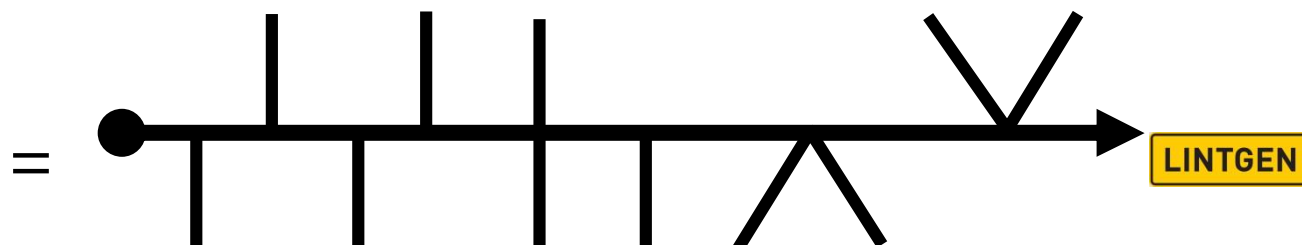
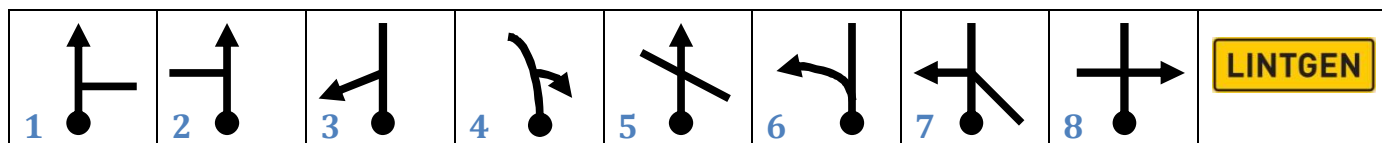
Les TOPOS DROITS sont constitués que par de traits droits et perpendiculaires.



Système AIGUILLE de MONTRE



Systeme Arête de Poisson



CONTRÔLES (5 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 feutre ou stylo à billes non-effaçable.

Les Inscriptions des contrôles doivent être lisibles et sans correction pour être validées.


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





X0 **X3** ou **X5** !!!attention danger ou route dégradée

2)  **DRAPEAU rouge** = Contrôle humain

Un contrôleur apposera le cachet sur votre feuille de route...

3)  **DRAPEAU jaune** = Contrôle cachet

Vous apposez le cachet sur votre feuille de route... à ne pas oublier votre **TAMPON ENCREUR**

4) CP  Au départ vous recevez des autocollants 

A coller dans votre carnet si vous passez par un panneau 

5) Panneaux d'entrées village **LINTGEN** = **LI** jaune et blanc **Toodlermillen** = **TO**

à noter les deux premières lettres sur votre carnet

EXPERT + TOURING

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

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

Exemple: START   FINISH  ERV = 44 Ø

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.

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


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

Exemple du coefficient: 1982 = 477 Points x 0,1982 = 94,54 P

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

Carte topographique (1 : 10000, 1 : 25.000 ou 1 : 50000). Reliez 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 par le 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.

Systeme T

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

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.

Système XO

O = direction à prendre X à négliger

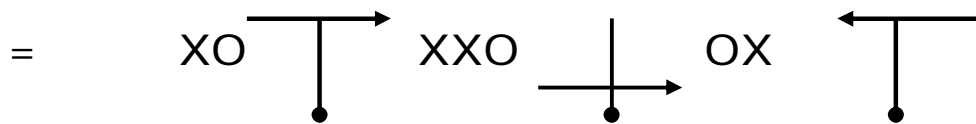
XOX = CtD

XXO = CàD

OXX = CàG

XO = NG ou TD ou QD

OX = ND ou TG ou QG



Système Arête de Poisson



Système horloge numérique

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