



Règlement « Snow-Rallye » 2021

Update: 18/09

BERTRANGE → VIANDEN

Le 21ème « Snow-Rallye » aura lieu samedi, le 11 décembre 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



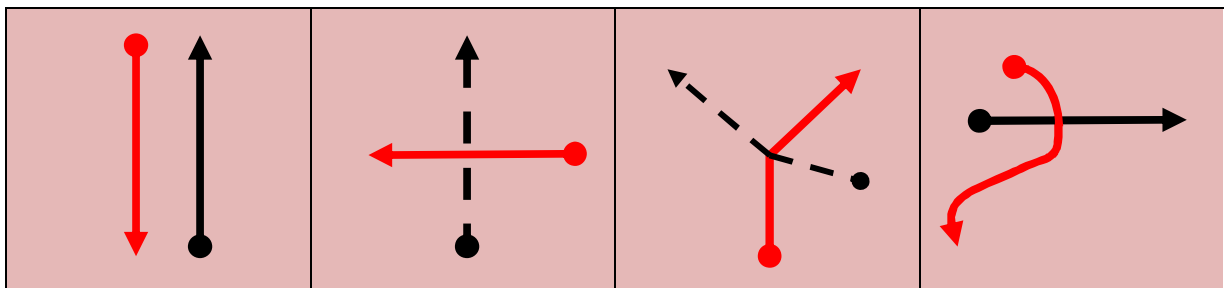
en cas d'enneigement et de verglas

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

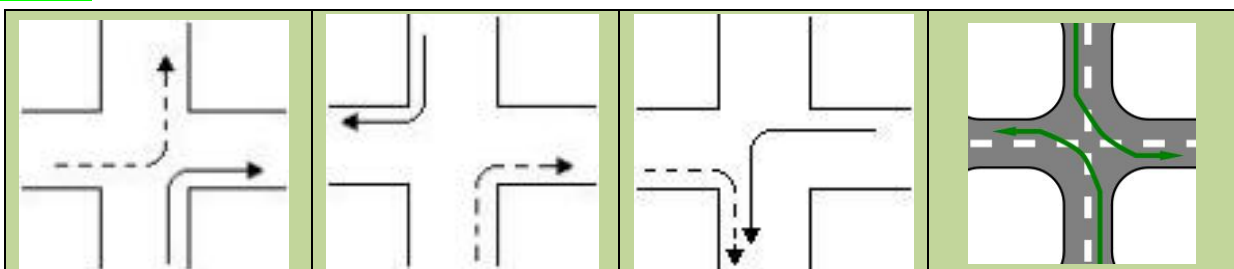
Les impasses  ne sont pas défendues à la circulation...

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

Interdit

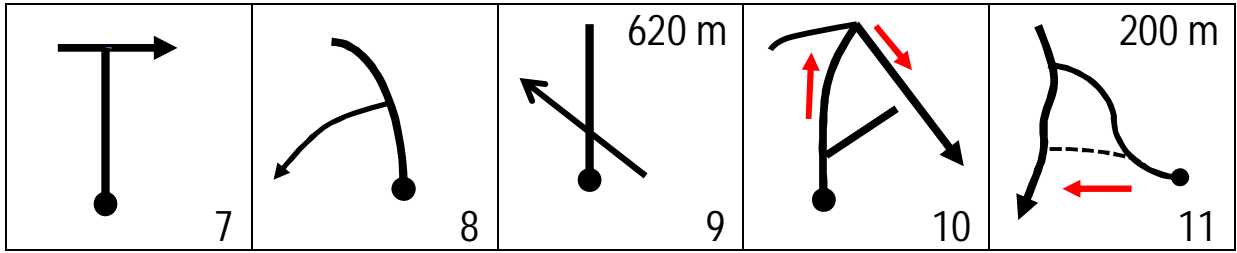


Autorisé



TOPO

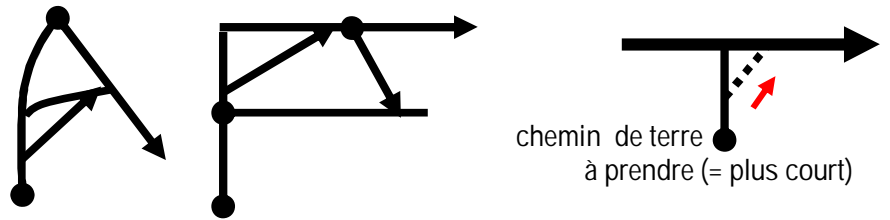
(FLÉCHÉ) Exemples



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 **101** 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.

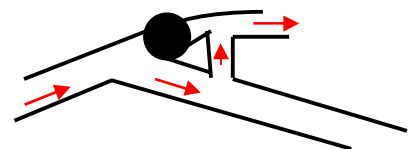
Une plaque directionnelle **VIANDEN 7** doit correspondre parfaitement au sens de la flèche, de l'orthographe et du kilométrage. Pour tomber sur une situation recherchée (Topo, panneau ou autre) vous restez sur principale. (RSP)

~~WILTZ 8~~ ne pas prendre cette direction

Catalogue des abréviations des notes littéraires

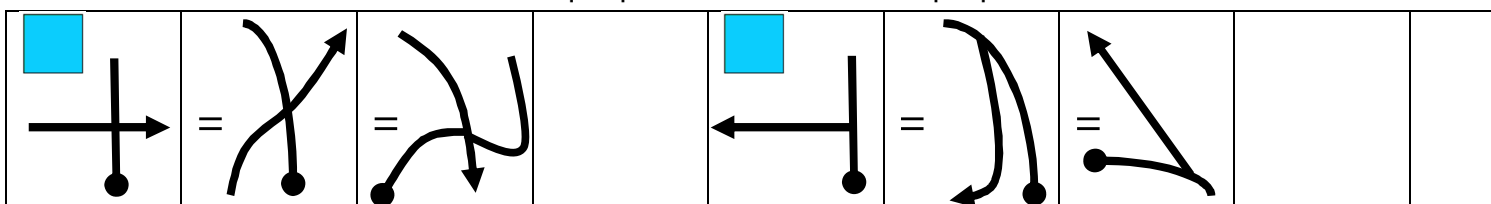
- | | | | | | | | | | |
|---------|----------------------|-----------|----------------------|------|--|-------|-----------------------|---------|--|
| T G | T à gauche | T D | T à droite | TD = | | YD = | | ND(t) = | |
| Q G | quitter à gauche | Q D | quitter à droite | | | | | | |
| Y D | bifurcation 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

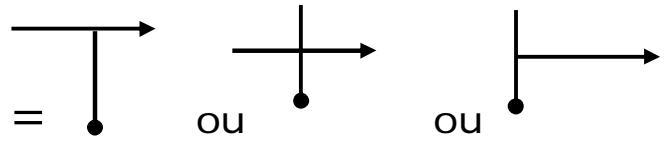
Les TOPOS DROITS sont constitués que par de traits droits et perpendiculaires.



Système 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



Système AIGUILLE de MONTRE

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 (CARTE ou TOPO) 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

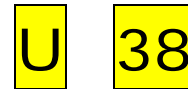
POINT rouge carte-topo-texte à relier par le deuxième chemin le plus court

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

CONTRÔLES (4 différents) à ne oublier un TAMPON ENCREUR

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



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

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 = Fin Etape (sans cachet)

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

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

Exemple ... „START“ REDANGE - „FINISH“ GROSBOUS HIERNECK 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''

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 FRONTIERE

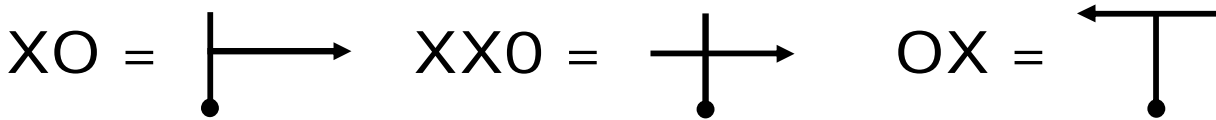
Le départ (Start) à la fin (Finish) du trajet sont à relier en se rapprochant aussi proche que possible de la frontière tracée sur la carte. Le trajet idéal doit être le plus petit possible. La frontière peut être touchée mais en aucun cas dépassée.

System XO

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



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



Le total des points sera multiplié par la première mise en circulation de votre voiture

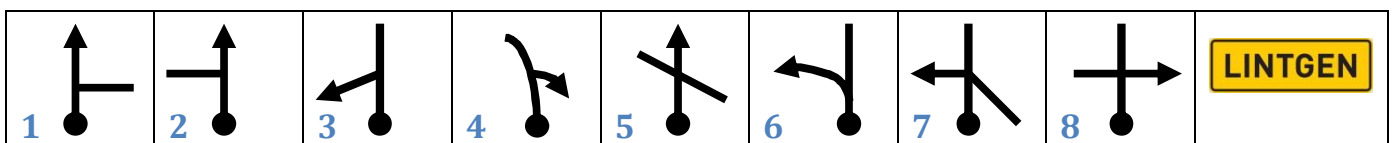
Exemple: 1982 = Points X 0,1982

CP manquant ou faux = 5 points

par seconde virtuelle en ERV = 0,1 point

Max 20 points par ERV

Systeme Arête de Poisson



OLDTIMER Trophy = 1920 – 1987

YOUNGTIMER Trophy = 1987 – 1999

