



# Règlement « Snow-Rallye » 2022

Update: 01/01

## FRIDHAFF (Diekirch) → VIANDEN

Le 22ème « Snow-Rallye » aura lieu samedi, le 10 décembre 2022.

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)



défendu même si pas de neige ou verglas

\* sauf si autorisé dans le roadbook par un



OK

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

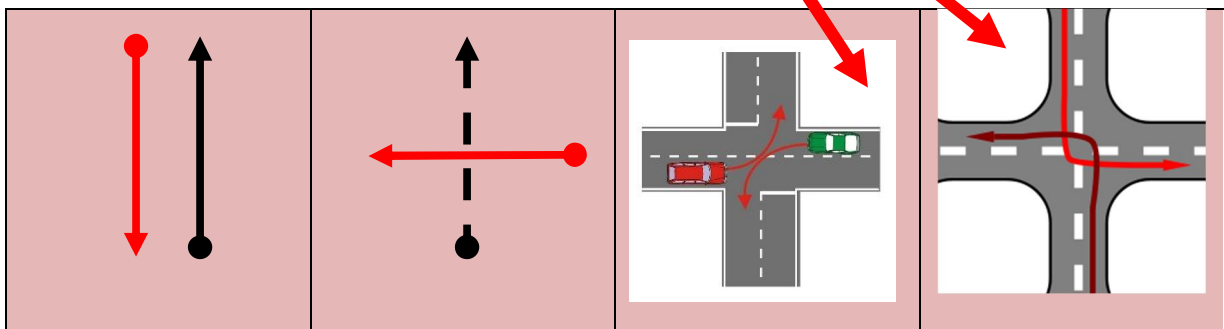
Les impasses  ne sont pas défendues à la circulation

PAS DE SALAGE

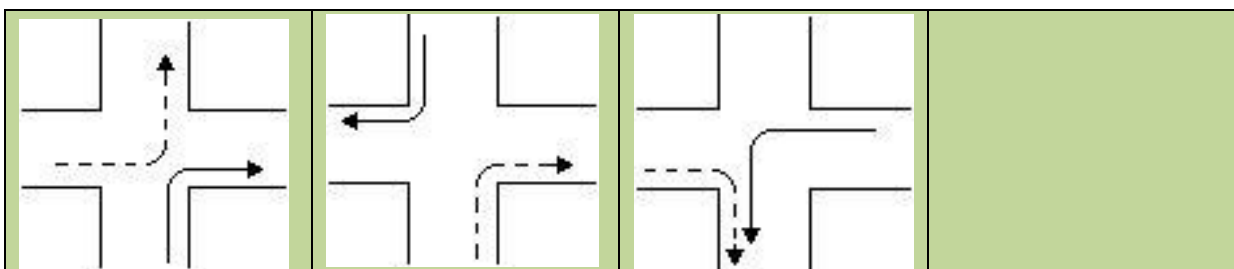
= AUTORISE

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

## Interdit de tourner à l'américaine

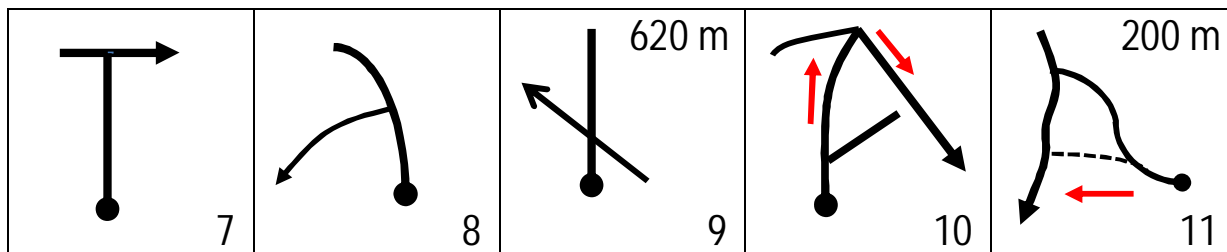


## Autorisé



# Systèmes EXPERT + TOURING

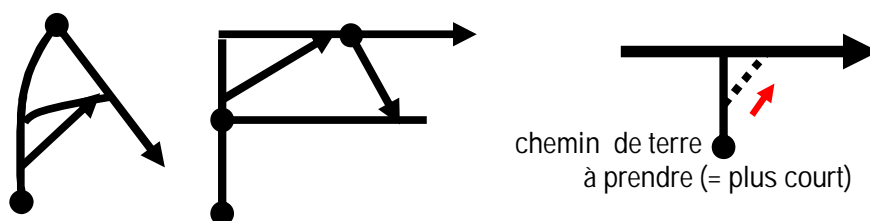
## TOPO (FLÉCHÉ) Exemples



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 l'ordre à prendre.

Topo 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 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)

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

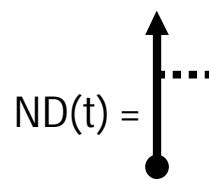
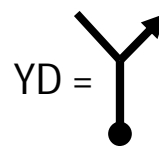
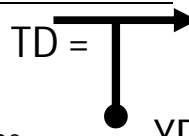
Q D quitter à droite

Y G bifurcation à gauche

N D négliger à droite

C D carrefour à droite

(t) chemin de terre



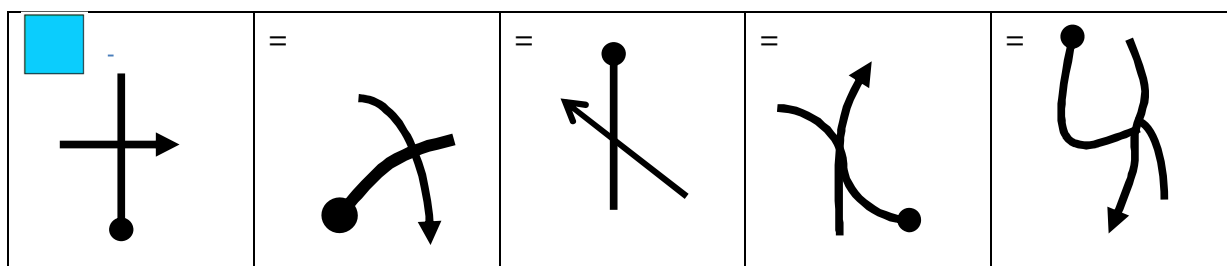
----- ou -----

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.



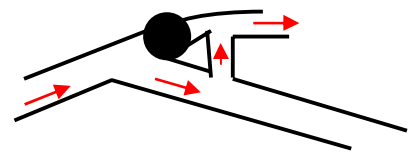
Toutes les données sont à relier par le chemin le plus court d'une indication à l'autre dans l'ordre indiqué

SAUF EXCEPTION POINT rouge ● sur carte-topo-texte

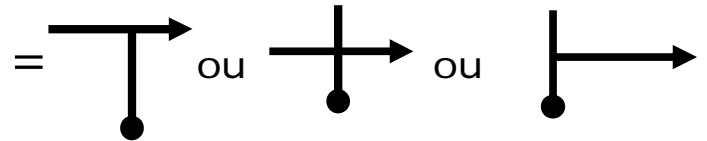
Un point rouge ● est à relier par le deuxième chemin le plus court

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

● = route barrée



Système AIGUILLE de MONTRE



Système T

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

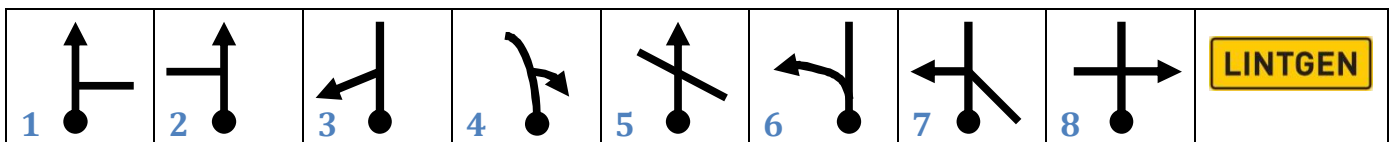
## Systeme Arête de Poisson

**EXPERT**

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

**TOURING**

toutes les routes asphaltées autorisées selon le code de la route sont reprises



# 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 FRONTIERE

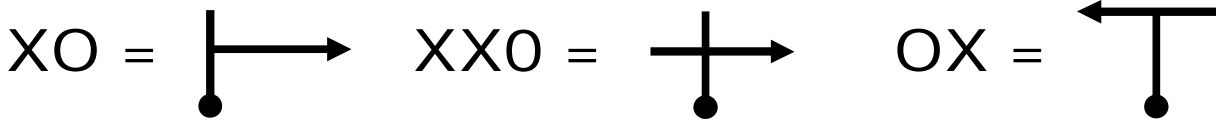
Le départ → (Start) et la fin → (Finish) du trajet sont à relier en se rapprochant aussi proche que possible de la frontière tracée sur la carte. Le trajet idéal doit être le plus petit possible. La frontière peut être touchée mais en aucun cas dépassée.

## System XO

O = direction à prendre X = à négliger

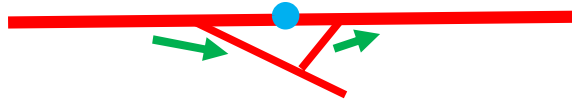
OX = ND ou TG ou QG      XO = NG ou TD ou QD

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



## Système EVENTAIL

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.

## CONTRÔLES (6 différents)

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

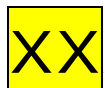
Les CP sont à inscrire sans délai dans votre carnet de bord avec un stylo à billes ou feutre.

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



**ERV** Une étape de régularité virtuelle commence et se termine à un point précisé 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''

**Le total des points (sauf CONTRÔLE de VITESSE)**  
**sera multiplié par l'âge de votre véhicule (première mise en circ.)** Exemple: 1984 = x 0,1984

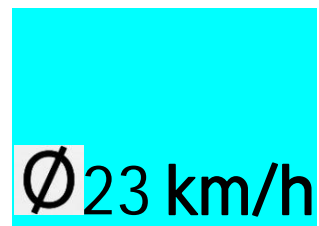
Exemple du coefficient voiture année 1982 . 72 Points x 0,1982 = 14,27 pts

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

**CONTRÔLES DE VITESSE** Des contrôles de vitesse pourront être organisés tout au long du parcours



**test**



**OLDTIMER Trophy = 1920 – 1972**

**YOUNGTIMER Trophy = 1972 – 1999**

à ne pas oublier un **TAMPON ENCREUR**

