



## Reglement 2020

Update: 09/07

Die 20. "Snow-Rallye" findet statt am Samstag den 5. Dezember 2020.

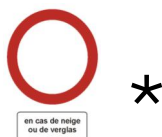
Es handelt sich hierbei um eine reine Orientierungsveranstaltung. Die Idealstrecke ist anhand der vorgegebenen Routenbeschreibung und Aufgabenstellungen zu finden. Die Straßenverkehrsordnung ist strikt einzuhalten. Die Teilnehmer müssen vor dem Start einen Haftungsausschluss unterzeichnen.

Als **VERBOTEN GELTEN**: Straßen welche mit folgenden Schildern auf der rechten oder linken Seite in Fahrtrichtung gekennzeichnet sind gelten als verboten:



Alle diese Straßen sowie Feldwege und private Einfahrten sind als Mauer zu betrachten und sind nicht im Roadbook vermerkt, außer sie dienen zur Orientierung oder müssen gefahren werden.

VERBOTEN bei SCHNEE-EIS-TAUWETTER (en cas d'enneigement et de verglas) dürfen nicht gefahren werden, auch nicht sollte kein Schnee liegen oder Glätte vorhanden sein. \*



Außer wenn im ROADBOOK durch ein **OK** erlaubt ist.



Die jeweilige Erlaubnis endet bei der nächsten Angabe (Karte oder Topozeichen)



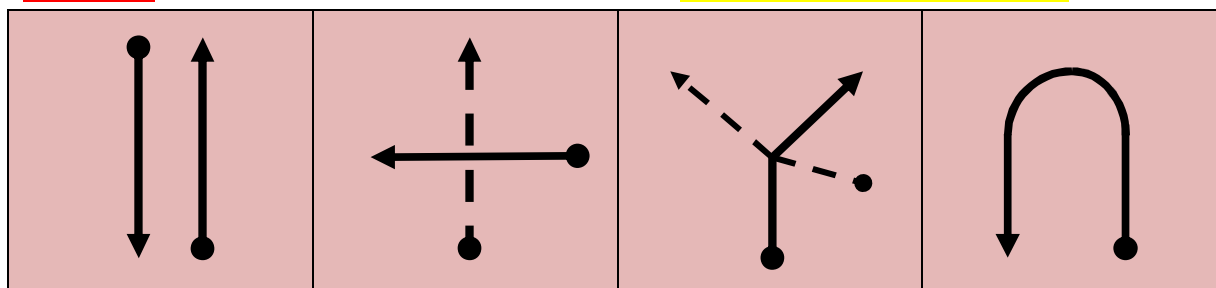
ist erlaubt



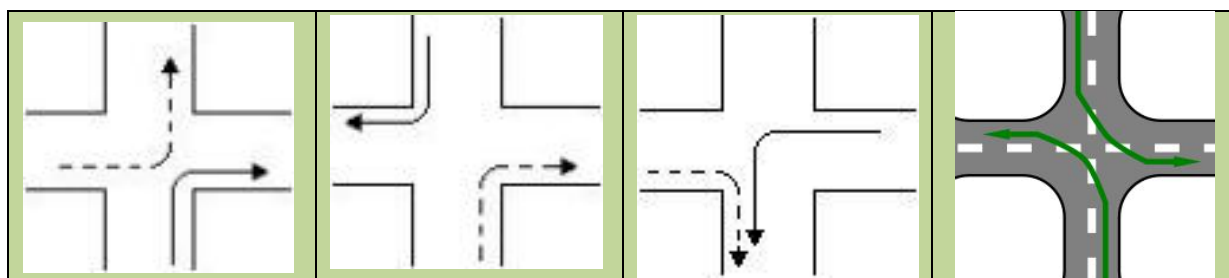
Sackgassen gelten nicht als verboten

Bei der „Snowrallye“ ist es nicht erlaubt sich zu kreuzen oder sich entgegenezufahren

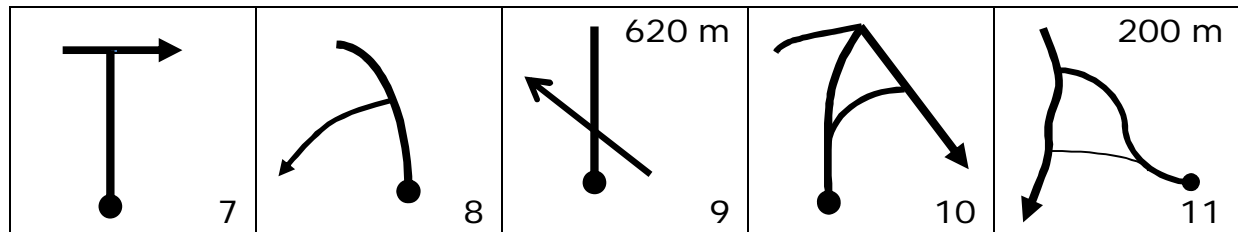
**Verboten** sich entgegenezufahren verboten **Ausnahme Grüner Strich**



**Erlaubt** Grüner Strich sich entgegenezufahren erlaubt



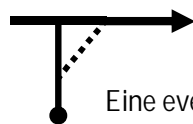
# EXPERT + TOURING TOPO Beispiele



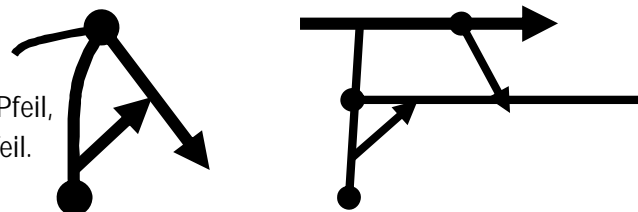
TOPO – CHINESENZEICHEN... Zu fahren ist vom Punkt zum Pfeil auf dem kürzesten Weg.  
Die eventuelle angegebene Meterzahl im Topo-Feld oben rechts betrifft die Distanz ab dem letzten Topozeichen, die Nummer unten rechts die Reihenfolge.

## Kombi-Chinesenzeichen

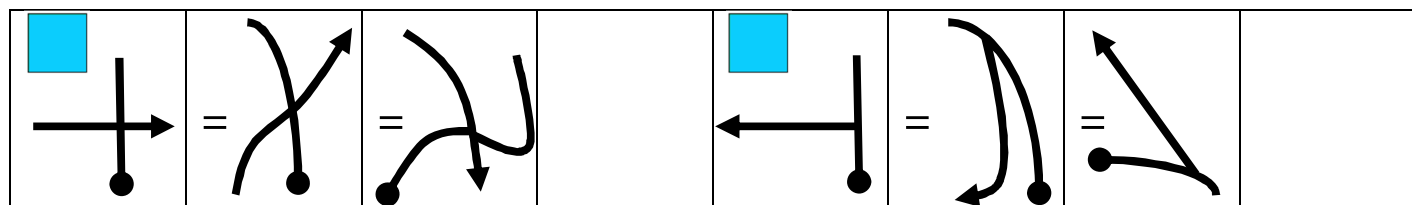
Zu fahren ist auf dem kürzesten Weg vom Punkt zum nächsten Pfeil, zum nächsten Punkt... zum nächsten noch nicht gefahrenen Pfeil.



Eine eventuelle angegebene Feldweg-Abkürzung ist zu fahren



„TOPO DROIT“ Chinesenzeichen ohne Orientierung sind mit  gekennzeichnet.  
Ein «TOPO-DROIT» setzt sich zusammen aus vertikalen und horizontalen Linien



Eine Angabe oder Richtungsschild  muss mit allen Angaben übereinstimmen (Richtung, Kilometerangabe, Rechtschreibung). Um auf die nächste Angabe/Aufgabe/Situation (Topo, Schild, usw.) zu treffen folgen Sie der Strasse oder Weg, ohne Richtungswechsel, auf dem Sie sich befinden.



Nicht in die angegebene Richtung fahren


## Gesperrte Straßen

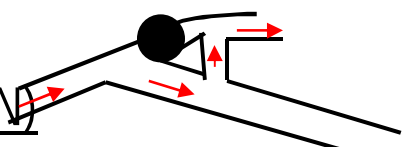



## EXPERTEN + TOURING (KARTEN)

Gezeichnete Landkarte (TOURING) (1:10000) (1:25.000) (1:50000)

Die Strecke ist teilweise mit roten Strich(en)  vorgegeben.

Ein roter Strich  (Karte oder Topo) muss in einem Stück von Anfang bis Ende komplett abgefahren werden ohne diesen zu verlassen. Zu fahren ist auf dem kürzesten Weg von Angabe zu Angabe in der richtigen Reihenfolge.




Ein roter Strich  darf nur einmal abgefahren werden, auch nicht teilweise.

## Die Karte oder Topo ist massgebend

Zu fahren sind die Verbindungen der verschiedenen Angaben auf dem kürzesten Weg laut Karte und nur auf Straßen und Wege mit doppelten Linien oder Striche



Zu fahren ist immer der kürzester Weg von Angabe zu Angabe

AUSNAHME **roter PUNKT**  = zweitkürzester Weg (Karte-Topo-Text)

Ein roter Punkt  darf nur einmal angefahren werden

## Die literarischen Angaben Katalog der Abkürzungen

XL Kreuzung nach links XR Kreuzung nach rechts XG Kreuzung geradeaus

TL T nach links TR T nach rechts

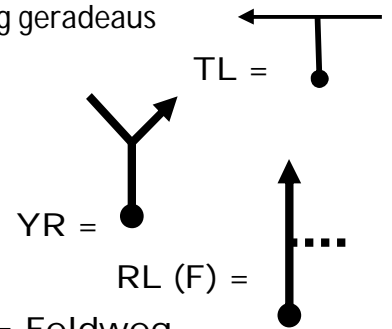
LA Erste Straße links abbiegen RA Erste Straße rechts abbiegen

RL Rechts liegenlassen LL Links liegenlassen

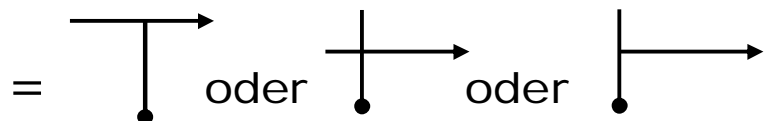
YL Gabelung links YR Gabelung rechts

AHB Auf der Hauptstraße bleiben

S = Süden N = Norden W = Westen O = Osten (F) = Feldweg



## System Uhrzeiger



**EXPERTEN** Da es nicht erlaubt ist sich zu kreuzen beziehungsweise entgegenzufahren, sind die entsprechenden Straßen bei Wiederholung im Topo (Chinesenzeichen), Fischgräte nicht mehr angegeben.

## DURCHFAHRTSKONTROLLEN (DK) 4 verschiedene

sämtliche Kontrollen (DK) befinden sich auf der rechten Seite in Fahrtrichtung.

Eine DK ist unverzüglich mit einem nicht löschbaren Kugelschreiber oder Filzstift in die Bordkarte einzutragen. Unleserlich wird nicht gewertet. Durchgestrichene oder verbesserte Eintragungen werden als falsche Kontrolle gewertet.

Punkte werden multipliziert mit der Erstzulassung Ihres Fahrzeuges:

Beispiel EZ: 1982 Total:  $472 \text{ P} \times 0,01982 = 9,35$

1) Clubkontrollen: Schwarze Buchstaben/ Ziffern auf gelbem Grund  

 = !!! aufpassen Straßenschäden oder Gefahr

2)  **rote Fahne** Bemannte STEMPEL- Kontrolle:

3)   **Gelbe Fahne** = Stempelkontrolle:

Den Stempel tragen Sie selbst in Ihre Bordkarte ein (Stempelkissen nicht vergessen)

## ERV = virtuelle Gleichmässigkeits-Etappe

Beginnt und endet an einer genau definierten Stelle im Roadbook.

Beispiel: Eingangsschild  -  ERV = 44 Ø

- Nullen sie ihren Tripmaster oder Tageskilometerzähler am Start der ERV
- am Ende der Etappe (ERV) rechnen Sie anhand der gefahrenen Kilometer, laut vorgegebener Durchschnittsgeschwindigkeit (44km/st) die Idealzeit aus.

Formel: ERV 44 Ø Durchschnitt 15,7 KM : Durchschnitt x 60 = Minuten

Rechnung:  $15,7 : 44 \times 60 = 21,409086$  Minuten

$0,409 \text{ Minuten} \times 60 = 24,54 \text{ Sekunden}$  Idealzeit = 21' 25''

DK = 5 P ERV 0,1 P pro Sekunde (Maxi 20 P)

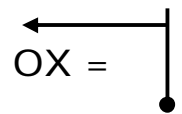
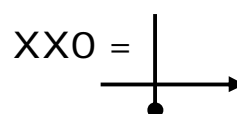
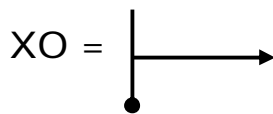
System T Ein **T** muss vollständig abgefahren werden bevor die nächste Angabe in Angriff genommen wird. Es ist untersagt den obersten Balken eines **T**'s in einem Male abzufahren.

### System Grenze fahren

Innerhalb eines Kartenausschnitts von Anfang bis Ende auf dem kürzesten Weg (Einschränkungen des Reglementes beachtend) so nah wie möglich an der eingezeichneten Grenze entlang fahren. Die Grenze darf berührt aber nicht überquert werden.

System XO (**EXPERT**) O = VORGEGEBENE RICHTUNG X = NICHT FAHREN

OX = RL oder TL oder LA      XO = LL oder TR oder RA  
XOX = KG      XXO = KR      OOX = KL



Aufgabenstellung Fächer Auf einer Karte gezeichnetes Fach (Kasten) wird über einen roten Pfeil gestartet und bis ins Ziel ist die längstmögliche Strecke zu fahren. Jeder Streckenteil darf nur einmal befahren werden. Die Abgrenzung des Kastens darf man berühren aber nicht überqueren. Über den schwarzen Pfeil den Kasten wieder verlassen.

### System Barrikaden

Die vorgegeben Strecke in Form einer roten Linie, ist gesperrt mit Barrikaden . Diese müssen umfahren werden in dem Sie die Originalstrecke an der letzten möglichen Kreuzung/Abzweigung vor der Barrikade verlassen und an der ersten Kreuzung/Abzweigung nach der Barrikade wieder auf die Originalstrecke zurückkehren.



### System FISCHGRÄTE

