

REGLEMENT

Da es sich nicht um eine Geschwindigkeitsrallye handelt, sondern um eine Orientierungsfahrt, ist die Geschwindigkeit in bewohnten Gebieten anzupassen (50 Km/Std. max.) ! Jeder Teilnehmer muss die Straßenverkehrsordnung einhalten!

FLECHE

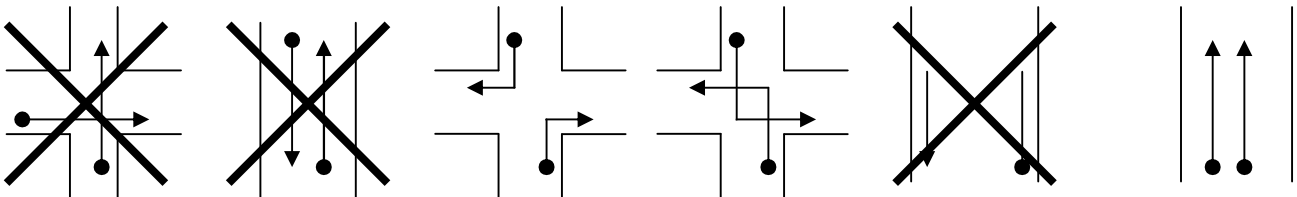
1. Gefahren wird von Punkt nach Pfeil, in Reihenfolge der Nummern (von links unten nach rechts oben)
2. Außer Anlieger, Sackgassen, Einbahnstrassen, Feldwege und Hauseinfahrten sind nicht im Fleché angegeben, außer wenn sie zu benutzen sind oder wenn sie zur Orientierung dienen!

FLECHE KOMPLEX


Bei dem Fleché Komplex handelt es sich um eine Flechédarstellung mit zwei Punkten und zwei Pfeilen. Dabei verbindet man den ersten Punkt mit dem ersten Pfeil, dann wiederum den ersten Pfeil mit dem zweiten Punkt und den zweiten Punkt mit dem zweiten Pfeil. Dabei ist zu achten, wie bei einer Karte, dass man sich nicht kreuzt oder nicht entgegenfährt.

KARTEN

1. Bei Karten mit Punkten wird von einem zum anderen Punkt gefahren (in Reihenfolge der angegebenen Zahlen z.B. 1-2-3-4). Es ist der kürzeste Weg zu nehmen zwischen 2 Punkten. Es darf weder gewendet werden, noch darf man sich entgegenfahren oder sich kreuzen. Außer Anlieger, Sackgassen, Einbahnstrassen, Feldwege und Hauseinfahrten werden nicht gefahren, außer es wird durch einen Punkt oder ähnliches angegeben.
2. Bei eingezeichneten Karten ist der Strecke von einem Buchstaben zum anderen oder den Pfeilen in der Richtung zu folgen.



DURCHFARTSKONTROLLEN

- Vorfahrtsschilder = Sie notieren ein 
- STOPschilder = Sie notieren STOP
- Ortseingangsschilder und Ortsausgangsschilder = Sie notieren die ersten 2 Buchstaben (z.B. ST.VITH = ST oder ST.VITH = ST)
Belgien = weiße Schilder – Luxemburg = gelbe Schilder – Deutschland = gelbe Schilder)
- Clubschilder = Sie notieren was darauf geschrieben steht
- Schild mit Stempel = selber stempeln
- Bemannte Kontrollen = Sie erhalten einen Stempel, Aufkleber, o.ä.

**Alle Schilder, welche sich an der rechten Straßenseite befinden, sind zu notieren.
Keine Voranzeigschilder (z.B. STOP 150 m).**

STRAFPUNKTE

- | | |
|--|-----------------|
| • 1 Durchfahrtskontrolle verbessert | 100 Strafpunkte |
| • 1 Durchfahrtskontrolle zu viel/zu wenig | 100 Strafpunkte |
| • 1 bemannte Durchfahrtskontrolle zu viel/zu wenig | 200 Strafpunkte |
| • Pro Sekunde bei einer VRT (Virtuelle Regularity Test) zu spät/ zu früh | 1 Strafpunkt |
| • Maximale Punkte bei Überschreiten der Sollzeit in einer VRT | 200 Strafpunkt |

DAS TEAM MIT DEN WENIGSTEN STRAFPUNKTEN GEWINNT!

REGLEMENT

Ceci n'est pas un rallye de vitesse, mais bien un exercice de lecture de notes: C'est pour cela que nous vous demandons de bien vouloir rouler calmement, surtout dans les zones habitées. (Strict respect du code de la route).

FLECHE

1. Le fléché comporte une boule et une flèche, représentant l'endroit d'où l'on vient et la direction à suivre.
2. En fléché, les E.C.L., culs de sac, sens interdits, chemins de terre sont considérés comme murs (sauf si empruntés ou utile à l'orientation).

FLECHE COMPLEXE

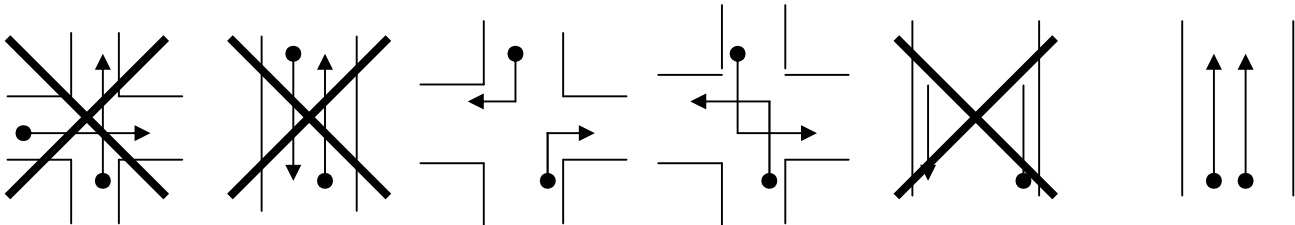
Le fléché complexe peut être défini comme étant une représentation graphique d'une situation rencontrée sur le terrain, identique à celle imprimée sur une carte lorsque celle-ci est conforme. C'est-à-dire tenue à jour et peu ou pas généralisée. Sur cette représentation graphique (la plus exacte possible) une ou deux boules et flèches sont intégrées. Comme dans le cas d'un fléché, orienté ou non, la boule représente l'endroit d'où l'on vient, et la flèche, la direction à suivre. Cependant, contrairement à un fléché simple où la manière de relier la boule à la flèche est sans équivoque, le fléché complexe répond à une série de règles, identiques à la carte à tracer, règles qui nécessitent un examen minutieux du schéma.

Pour un fléché complexe à deux boules et deux flèches, la séquence à réaliser est la suivante :

- relier la première boule à la première flèche (toujours située à l'intérieur du schéma) par le chemin le plus court ;
- relier ensuite la première flèche à la deuxième boule par le chemin le plus court tout en respectant les règles du croisement interdit, idem pour relier la deuxième boule à la deuxième flèche qui est celle de sortie du schéma.

CARTE

1. La carte tracée : un trait à suivre sur une carte militaire.
2. La carte à tracer : relier des points placés sur la carte par le chemin le plus court dans l'ordre indiqué des numéros ou lettres (p. ex. 1-2-3-4). Les E.C.L., culs de sac, sens interdits, chemin de terre sont considérés comme murs (sauf si empruntés).



CONTROLE DE PASSAGE

- Panneau de priorité = noter ∇
- Panneau STOP = noter STOP
- Panneau de localité entrée et sortie p. ex. ST-VITH = noter ST ou ~~ST-VITH~~ = noter ~~ST~~
(Belgique – panneaux blanc – Luxembourg – panneaux jaunes – Allemagne – panneaux jaunes)
- Panneau du club = noter l'inscription au panneau
- Panneau avec tampon = tamponner soi-même
- Contrôle humaine = le contrôleur apposera lui-même un cachet ou une étiquette sur votre feuille de route.

Tous les panneaux, qui se trouvent à côté droit de la route sont à noter, sauf les préannoncements (STOP 150 m).

PENALISATION

- | | |
|---|------------|
| • Un contrôle de passage manquant / de trop | 100 points |
| • Un contrôle de passage corrigé | 100 points |
| • Un contrôle de passage humain manquant / de trop | 200 points |
| • Par seconde de retard dans un ERV (Etape de régularité Virtuelle) | 1 point |
| • Hors délais dans une ERV | 200 points |

EQUIPAGE AVEC LE PLUS PETIT NOMBRE DE POINTS DE PENALISATION GAGNE !