

# REGLEMENT

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

## FLECHE

1. Ein Flechezeichen ist die Aufzeichnung einer zu fahrenden Streckensituation (Kreuzung, Abzweigung, u.s.w.)
2. Gefahren wird von Punkt nach Pfeil, in Reihenfolge der Nummern (von links unten nach rechts oben)
3. Außer Anlieger, Saakgassen, Einbahnstrassen (in falscher Richtung), Feldwege und Hauszufahrten sind nicht ins Fleché angegeben, außer wenn sie zu benutzen sind oder wenn sie zur Orientierung dienen!

## FLECHE KOMPLEX (EXPERTEN)

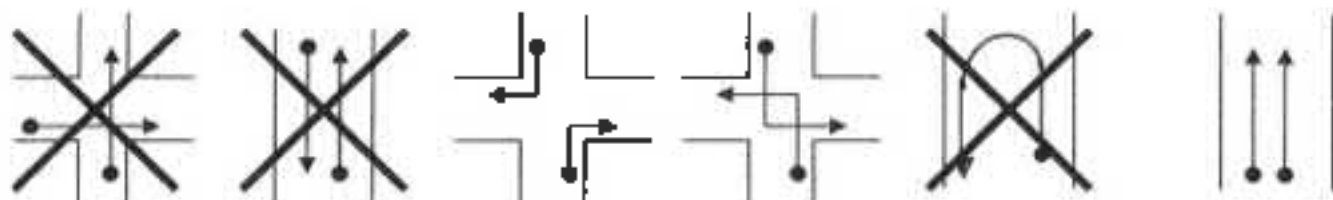
Bei dem Fleche Komplex handelt es sich um eine Flechedarstellung mit zwei(2)Punkten und zwei (2)Pfeilen. Dabei verbindet man den ersten Punkt mit dem ersten Pfeil, dann wiederum den ersten Pfeil mit dem zweiten Punkt und den zweiten Punkt mit dem zweiten Pfeil. Dabei ist darauf zu achten wie bei einer Karte das man sich nicht kreuzt oder sich nicht entgegenfährt.

## EINGEZEICHNETE KARTEN (EXPERTEN + TOURING)

1. Es werden nur eingezeichnete Karten verwendet, im Maßstab 1/25000 und 1/50000
2. Bei eingezeichneten Karten ist der Strecke von einem Buchstaben zum anderen oder den Pfeilen in der Angegebenen Richtung zu folgen.

## KARTEN (NUR FÜR DIE EXPERTENKLASSE)

3. Bei Karten mit Punkten wird von einem zum anderen Punkt gefahren (in Reihenfolge der Zahlen oder des Alphabets z.B. 0-1-2-3 bzw. A-B-C-D). 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, Saakgassen, Einbahnstrassen, Feldwege und Hauszufahrten werden nicht gefahren, außer es wird durch einen Punkt oder ähnliches angegeben.
4. Bei eingezeichneten Karten in der Strecke von einem Buchstaben zum anderen oder den Pfeilen in der Richtung zu folgen



## SEKUNDENWERTUNG (GELBES UND ROTES SCHILD)

Bei der Sekundenwertung steht ein gelbes Schild (wie ZK), welches den Eingang der Zone anzeigt und ein rotes Schild, welches die imaginäre Ziellinie andeutet (Ziel). Dazwischen liegen maximal 1000 Meter, während dessen der Teilnehmer nicht mehr anhalten darf. Er muss die Ziellinie immer bei einer vollen Minute überfahren (d.h. X'00"). Die Anzahl Strafpunkte ist gleich der Anzahl Sekunden, die vor oder nach der von dem Team gewählten Minute passiert werden:

Z.B. 21 H 40" = gewählte Zeit

21 H 40' 10" = gefahrene Zeit

10 Strafpunkte

21 H 39' 59" = gefahrene Zeit

59 Strafpunkte

21 H 40' 00" = gefahrene Zeit

0 Strafpunkte

## DURCHFABRTSKONTROLLEN

- Clubschilder = Sie notieren was darauf geschrieben steht
- Benannte Kontrollen = Sie erhalten einen Stempel, Aufkleber, o.ä.

## STRAFPUNKTE

- |   |                    |
|---|--------------------|
| • 1 Durchfahrtskontrolle zu wenig/zu viel                                       | 100 Strafpunkte    |
| • 1 Durchfahrtskontrolle verbessert   | 200 Strafpunkte    |
| • 1 Benannte Durchfahrtskontrolle zu wenig/zu viel                              | 200 Strafpunkte    |
| • Pro Sekunde bei der Sekundenwertung (Gelbes – Rotes Schild) zu früh / zu spät | 1 Strafpunkt       |
| • Anhalten oder Rückwärtsfahren   | 60 Strafpunkte     |
| • Pro Sekunde bei RT (Regularity Test) zu spät                                  | 1 Strafpunkt       |
| • Pro Sekunde bei RT (Regularity Test) zu früh                                  | 2 Strafpunkte      |
| • Pro Sekunde bei einer VRT ( Virtuelle Regularity-Test) zu spät                | 1 Strafpunkt       |
| • Pro Sekunde bei einer VRT ( Virtuelle Regularity-Test) zu früh                | 2 Strafpunkte      |
| • Maximale Punkte bei überschreiten der Sollzeit in einer RT/VRT                | 200 Strafpunkte    |
| • Auslassen der RT/VRT (keine Startzeit/Ankunftszeit)                           | 300 Strafpunkte    |
| • Bei SLALOM pro Sekunde zu spät  | 1 Strafpunkt       |
| • Bei SLALOM pro Sekunde zu früh  | 0 Strafpunkt       |
| • Bei SLALOM falsche Strecken oder Auslassen von einer Pylonen                  | 150 Strafpunkte    |
| • Unfairer / unsportliches Verhalten 1.mal                                      | 1000 Strafpunkte   |
| • Unfairer / unsportliches Verhalten 2.mal                                      | Wertungsausschluss |
| • Behinderung der anderen Verkehrsteilnehmer                                    | 300 Strafpunkte    |

## 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. La fléchée 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.I., murs de sac, sens interdits, chemins de terre sont considérés comme murs (sauf si empruntés).

### FLECHE COMPLEXE

La fléchée 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 :

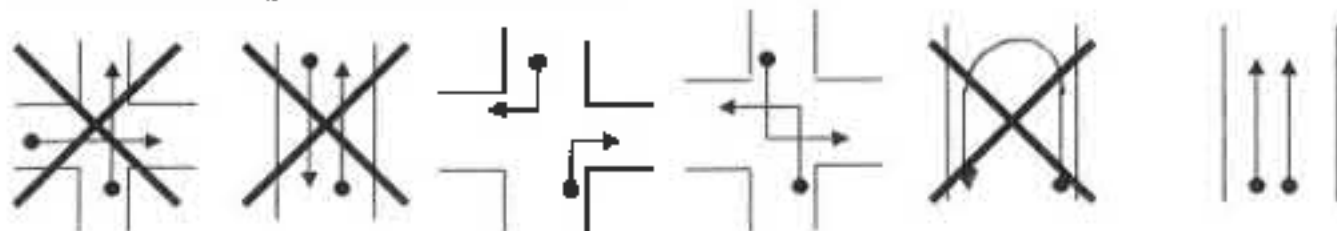
- relier la première boule à la première flèche (toujours située à l'intérieur de schéma) par le chemin le plus court
- relier ensuite la première flèche à la deuxième boule par le chemin le plus court tout en respectant les règles du croisement interdit, idem pour relier la deuxième boule à la deuxième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

### CARTE TRACÉE (TOURING + EXPERT)

La description de parcours est réalisée par un trait à suivre sur une carte militaire 1/25.000e. Elle est sans équivoque : l'endroit où commence la lecture de carte est bien spécifié et des flèches sont ou peuvent être ajoutées pour confirmer le sens de progression. De même, le parcours n'est tracé que sur des chemins existants sur la carte. Les cartes seront obligatoirement des copies couleur et le trait sera de couleur noire ou rouge. Pour les Classic une correspondance de schémas non métrés avec orientation accompagnera la carte.

### CARTE (SEULEMENT POUR LA CLASSE EXPERT)

1. La carte tracée : un trait à suivre sur une carte militaire.  
Les E.C.I., murs de sac, sens interdits, chemins de terre sont considérés comme murs (sauf si empruntés).
2. La carte à tracer : relier des points placés sur la carte par le chemin le plus court dans l'ordre croissant des numéros ou lettres (p. ex. 0-1-2-3 ou A-B-C-D).



## LES CONTROLES SECONDES (PANNEAU JAUNE ET PANNEAU ROUGE)

Le contrôle seconde est constitué par une zone de 1000 mètres maximum délimitée par un panneau jaune (entrée de zone) et un panneau rouge (finish), dans laquelle le concurrent ne peut pas stopper son véhicule. Le but étant de franchir la ligne d'arrivée à la minute pleine pour ne pas encourir de pénalisation. La pénalisation est constituée par le nombre de secondes dépassant la minute pleine choisie par le concurrent. La pénalisation maximum étant de 59 secondes. L'heure, la minute et la seconde de rentrée dans la zone sont donc libres au choix du concurrent. Le temps qu'il met pour parcourir cette zone est laissé également à son libre arbitre :

EXEMPLE: 21 H 40' = Temps choisie	21 H 40' 10" = Temps parcourue	10 points de pénalité
	21 H 39' 59" = Temps parcourue	59 points de pénalité
	21 H 40' 00" = Temps parcourue	0 points de pénalité

## CONTROLE DE PASSAGE

- Panneau du club = noter l'inscription au panneau
- Contrôle humain = 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

## PENALISATION

• Un contrôle de passage manquant/de trop	100 points
• Un contrôle de passage corrigé	200 points
• Un contrôle de passage humain manquant/de trop	200 points
• Par seconde écoulée après la minute pleine (panneau jaune et panneau rouge)	1 point
• Par seconde de retard dans un RT (Regularity Test)	1 point
• Par seconde d'avance dans un RT	2 points
• Par seconde de retard dans un ERV (Etape de régularité virtuelle)	1 point
• Par seconde d'avance dans un ERV	2 points
• Hors délais dans un RT ou ERV	200 points
• Omissions d'un RT ou ERV	300 points
• En slalom par seconde de retard	1 point
• En Slalom par seconde d'avance	0 point
• En Slalom omission d'une porte ou faux parcours	150 points
• Comportement non sportif/Excès de vitesse/impolitesse envers les commissaires (1 x)	1000 points
• Comportement non sportif/Excès de vitesse/impolitesse envers les commissaires (2 x)	exclusion

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

# REGLEMENT

Daar het niet om een snelheidsrally gaat, maar om een oriënteringsrit, is de snelheid in de bewoonde gebieden aan te passen ( 50 km/u max.). Iedere deelnemer moet zich aan het verkeersreglement houden !

## BOLLE-TJE-PIJTJE

1. Gereden wordt van bolletje naar pijltje, in volgorde van de nummers ( van links onder naar rechts boven)
2. Wegen alleen voor lokaal verkeer, doodlopende wegen, wegen waar eenrichtingsverkeer geldt, veldwegen en uitritten zijn niet aangegeven behalve wanneer ze ter oriëntering dienen

## COMPEKE BOL-PIJL (EXPERT)

De gecompliceerde met pijlen kan omschreven worden als als zijnde een grafische voorstelling van een situatie die men ter plaatse tegenkomt, identieke grafische voorstelling als die die op een kaart wordt gedrukt, wanneer deze conform is, dat wil zeggen op te dau: Isca weinig of niet vereenvoudigd. Op deze zo exact mogelijke grafische voorstelling, worden een of twee bollen en pijlen geïntegreerd. Zoals bij één met pijlen aangegeven, georiënteerd of niet, vertegenwoordigt de bol de plaats vanwaar men komt, en de pijl de te volgen richting. Nochtans in tegenstelling tot een eenvoudige met pijlen waar de manier om de bol te verbinden met de pijl ondubbelzinnig is, beantwoordt de gecompliceerde met pijlen aan een aantal regels, die identiek zijn aan de in te tekenen kaart, regels die een nauwkeurig onderzoek van het schema vereisen.

Om een complexe bol-pijl met twee bollen en twee pijlen tot een goed einde te brengen, dient men als volgt te werk te gaan:

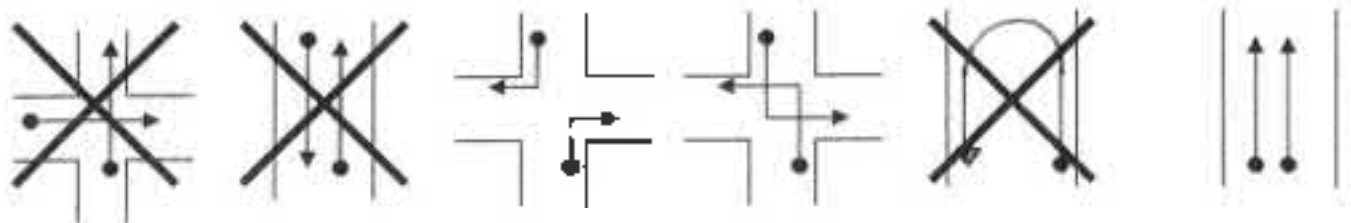
- Verbindt de eerste bol met de eerste pijl (altijd langs de binnenzijde van het schema) via de zo kortst mogelijke weg
- Verbindt vervolgens de eerste pijl met de tweede bol via de zo kortst mogelijke weg maar door inachtneming van de regels betreffende het kruisen
- Idem voor het verbinden van de tweede bol met de tweede pijl die de uitweg is van het schema

## DE UITGRSTIPPELDE KAART (TOURING - EXPERT)

De beschrijving van het traject wordt verwezenlijkt door een lijn te volgen op een militaire kaart op 1/25.000, 1/50000 Deze beschrijving is ondubbelzinnig: de plaats waar de lezing van kaart begint wordt goed geïmpreciseerd en pijlen zijn of kunnen toegevoegd worden om de richting van de vooruitgang te bevestigen. Zo ook wordt het traject slechts op bestaande wegen op de kaart gezocht. De kaarten zullen verplicht kleur kopieën zijn en de lijn zal zwart of rood zijn. Voor de Touring zal er een correspondentie met niet opgemeten schema's met oriëntatie geven.

## KAARTEN (ALLEEN VOOR DE EXPERTKLASSE)

1. Bij kaarten met punten, wordt van het ene naar het andere punt gereden ( in volgorde van de nummers of van het alfabet bijv. 0-1-2-3 of A-B-C-D.) Men moet de kortste weg kiezen tussen 2 punten. Men mag niet omdraaien, zich tegenover komen of kruisen. Wegen alleen voor lokaal verkeer, doodlopende wegen, wegen waar eenrichtingsverkeer geldt, veldwegen en uitritten worden niet gereden, behalve wanneer dit door een punt o.i.d. aangegeven wordt.
2. Bij ingetekende kaarten volgt men de route van de ene letter naar de andere, of de pijlen in de richting te volgen.



## SEKONDEWAARDERING (GEEL EN ROOD BORD)

Bij de secundewaardering staat een geel bord (zwaals ZK), welk het begin van de zone aanduidt en een rood bord welk de imaginaire finishstroep betekent (finish). Daartussen liggen maximaal 1000 meter, waarin de deelnemer niet meer mag stoppen. Men moet de finishstroep altijd bij een volle minuut passeren (dus X'00"). Het aantal strafpunten is gelijk aan het aantal seconden, die voor of na de van het team gekozen minuut gepasseerd werden.

Bijv. . 211.40"=gekozen tijd	211.40'10"=gereden tijd	10 strafpunten
	211.39'59"=gereden tijd	59 strafpunten
	211.40'00"=gereden tijd	0 strafpunten

## CONTROLS ONDERWEG

- Clubborden – U noteert het opschrift
- Bemannende controles – U krijgt een stempel, sticker o.i.d.

## STRAFPUNTEN

- 1 Gemiste / verkeerde controle 100 strafpunten
- 1 Controle verbeterd of knoeien op controlekaart 200 strafpunten
- 1 Gemiste / verkeerde bemannende controle 200 strafpunten
- Per seconde te vroeg of te laat aankomen bij de secundewaardering 1 strafpunt
- Per seconde te laat bij een RT (Regularity Test) 1 strafpunt
- Per seconde te vroeg bij een RT 2 strafpunten
- Per seconde te laat bij een VRT (Virtuele Regularity Test) 1 strafpunt
- Per seconde te vroeg bij een VRT 2 strafpunten
- Maximum te laat/te vroeg bij een RT/VRT 200 strafpunten
- Niet deelnemen aan een RT/VRT (geen start- en aankomsttijd) 300 strafpunten
- Bij een Slalom per seconde te laat 1 strafpunt
- Bij een Slalom per seconde te vroeg 0 strafpunten
- Bij een Slalom verkeerde volgorde of het overslaan van een hooftje 150 strafpunten
- Incorrect, frauduleus of onsportief gedrag 1.keer 1000 strafpunten
- Incorrect, frauduleus of onsportief gedrag 2.keer uitsluiting
- Behindoren van overige verkeersdeelnemers 300 strafpunten
- per seconde in de secundewaardering 1 strafpunt

## HET TEAM MET DE MINSTE STRAFPUNTEN WINT !