



## BIENVENUE AU RALLYE DES LEGENDES 2009

**Veillez trouver ci-dessous les informations pratiques et le règlement de notre rallye Marathon du samedi 18 avril 2009.**

### **Tout d'abord : A noter !**

- ✓ Avant votre entrée sur le parking, merci de faire le plein d'essence à la station ESSO situé derrière le complexe Ville 2 (Grand Rue – 6000 Charleroi)
- ✓ Les voitures doivent être garées suivant les instructions de notre équipe et dans l'ordre des numéros.
- ✓ Les dernières formalités d'inscriptions sont à effectuer au secrétariat dans le hall de Ville 2 dés votre arrivée et avant 9h30.
- ✓ Vous y recevrez également votre ticket petit-déjeuner à prendre au Quick entre 8h30 et 10h30.
- ✓ Les plaques de rallye doivent être immédiatement placées sur le véhicule
- ✓ Le briefing aura lieu à la ligne de départ à 9h35 précises. Nous comptons sur votre présence.
- ✓ Le premier départ aura lieu à 9h45 et les autres de trente secondes en trente secondes, dans l'ordre des numéros ; vous y recevrez alors votre road book Boucle 1 et marqueur.
- ✓ Lors de la halte de midi, bien suivre les instructions pour le parking et ensuite vous disposerez d'un temps libre d'environ 1h-1h30 pour vous restaurer, bavarder, vous détendre à - **Ferme du Château à Falaën**
- ✓ Au second départ, suivez toujours les instructions pour le portique et le départ ; vous recevrez votre 2° road book.
- ✓ A l'arrivée à **Anthée**, suivez les instructions pour le portique et le parking.
- ✓ Vous êtes ensuite attendus pour le repas en commun suivi de la remise des prix à la salle Le Mazamet
- ✓ Vous recevrez également au départ votre ticket photo souvenir à retirer à la salle à l'arrivée.
- ✓ **Veillez toujours respecter le code de la route ainsi que les riverains + RALLY TRAFFIC ! !**



**Ensuite, les infos « règlement »**

### Le parcours Marathon

-est à découvrir et parcourir au moyen d'un road-book aux cases numérotées, établi en fléché métré ou non, orienté ou non, cartes 1/25.000 tracées ou non, notes littéraires et quelques astuces.

-est d'une longueur de +/- 200 Km en deux boucles, chaque boucle étant divisée en **sections et liaisons**.

### Fléché :

Pour lire le fléché vous allez de la boule à la flèche.

Sont considérés comme murs et non renseignés dans les notes, les ecl, les sens interdits, les culs de sac, les routes sur bordure ou rigoles, les parking signalés par un P, les ravel, les chemins de terre ou empierrés et autres chemins réservés aux piétons ou autres,

**En résumé : lorsque l'on rencontre une route que l'on ne pourrait de toute façon pas emprunter, il faut faire comme si elle n'existait pas car elle ne sera pas reprise sur les notes**

Par contre, si vous devez emprunter un de ces chemins, le road book le renseignera tandis qu'à la carte vous suivez l'instruction.

Les ronds-points ou carrefours avec îlots directionnels peuvent être décomposés

### Règle de croisement :

*Comme il est interdit de se croiser en rallye, le principe de la règle du croisement est d'application dans les notes en experts du road book dans une même section.*

### Cartes :

-Pour tracer une carte, relier les flèches par le chemin le plus court et sans se croiser et sans emprunter les chemins de terre.

-Carte tracée : suivre le tracé de la boule à la flèche.

- C'est toujours la carte qui fait foi ( ok pour entrer dans ECL)

### Les notes littéraires:

Les notes littéraires décrivent le parcours avec des lettres qui abrègent la description de chaque situation. Elles sont en fait la traduction littéraire d'un parcours tracé en schémas non métrés sans orientation.

### Catalogue des abréviations :

- C t D : Carrefour tout droit ;
- C à G : Carrefour à Gauche ;
- C à D : Carrefour à Droite ;
- T G : T à Gauche ;
- T D : T à Droite ;
- N 1 (2,...) G : Négliger une (deux,...) Gauche(s) ;
- N 1 (2,...) D : Négliger une (deux,...) Droite(s) ;
- Q G : prendre la 1ère route à Gauche (Quitter Gauche) ;

- Q D : prendre la 1ère route à Droite (Quitter Droite) ;
- Y à D : Y à Droite ;
- Y à G : Y à Gauche.
- (T) : chemin empierré ou de terre
- (A) : rampe d'autoroute
- (E) : Excepté circulation locale ou cul de sac

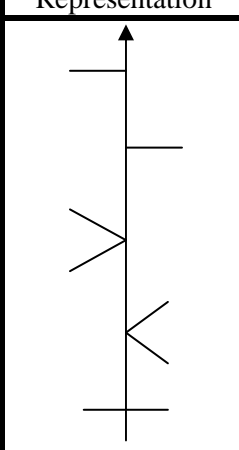
Le fléché allemand: Uniquement en experts

Le fléché allemand est aussi dénommé "arrête de poisson".

Le fléché allemand est constitué d'un trait rectiligne sur lequel les situations rencontrées sont décrites une à la suite de l'autre. Contrairement aux schémas ou aux notes littéraires, le fléché allemand n'indique pas l'itinéraire à suivre, mais plutôt celui que le concurrent ne doit pas suivre.

En effet, chaque situation décrite de part et d'autre du trait continu sont des routes qu'il ne faut pas emprunter. Signalons également que les traits sont reproduits sans orientation.

Situations rencontrées et significations :

Représentation	Lecture	Signification
	Négliger une gauche	- Soit négliger une route à gauche. - Soit prendre la première à droite. - Soit T à droite.
	Négliger une droite	- Soit négliger une route à droite. - Soit prendre la première à gauche. - Soit T à gauche.
	Négliger un K à gauche	- Soit négliger un K (deux routes avec le même point de départ) à gauche. - Soit carrefour à droite.
	Négliger un K à droite	- Soit négliger un K (deux routes avec le même point de départ) à droite. - Soit carrefour à gauche.
	Carrefour tout droit	Carrefour tout droit

Contrôles de Passage :

Les participants doivent parcourir le parcours Marathon en récoltant sur leur chemin un nombre secret de CP (contrôles de passage humains ou non) à relever **UNIQUEMENT dans les sections** et non en liaisons.

Retranscrire de gauche à droite sur la feuille ad hoc, *dans la bonne section* et ce, dans l'ordre et uniquement à l'aide du marqueur de l'organisation:

- soit la(les) lettre(s) ou le(s) chiffre(s) du panneau ;
- soit un «triangle» pour les céder le passage ;
- soit «stop» pour les panneaux Stop ;
- soit les 2 premières lettres des panneaux d'entrée d'agglomération Blanc en Belgique et en France (donc pas les jaunes !)
- soit apposer le cachet du panneau ou du contrôleur.

Attention ! Il s'agit de trouver tous les CP dans le bon ordre ! Le nombre de CP n'est pas forcément égal au nombre de cases.

Seuls les CP franchis et situés sur la droite de la route sont à renseigner sur votre feuille de route.



### Classement

Un classement sera établi selon les 3 règles suivantes :

#### C.P.& CPH :

- 25 points de pénalités par CP manquant, erroné, illisible, raturé....
- 100 points de pénalités par CPH manquant ou en trop.

#### Pénalités :

\* 100 points par appel téléphonique à l'organisateur

#### Relevé kilométrique –ERV :

Un étalonnage (5 km sur le parcours) sera proposé afin de comparer votre compteur avec celui de l'organisation et ensuite plusieurs sections seront considérées comme ERV.

Coeff K = Km Org / Km Compteur

Il faudra dès lors remettre à zéro votre compteur et bien relever le kilométrage de ces sections ERV ( 2 en découvertes et 3 en experts)

*A l'arrivée de l' ERV, le kilométrage doit être relevé par l'équipage et, en fonction de la moyenne horaire virtuelle donnée, le temps idéal virtuel pour parcourir cette section doit être calculé.*

*Rappel du calcul pour les ERV :*

- Corriger le kilométrage via le coefficient d'étalonnage :  $Km = K \times Km\ ERV$

- 35 km parcourus et moyenne virtuelle de 36 km/h

$$35/36 = 0,972 \quad \times 60 = 58,33 \text{ soit } 58 \text{ minutes}$$

$$58,33 - 58 = 0,33 \quad \times 60 = 20 \text{ secondes}$$

- ERV : 58 min 20 sec.

Un point de pénalité par seconde d'écart avec le temps virtuel idéal sera appliqué en tenant compte de l'année de la voiture.

### Classement final

L'équipage qui aura totalisé le moins de pénalités sera déclaré vainqueur.

En cas d'ex aequo, la voiture la plus ancienne sera classée en premier, les trois premiers équipages de chaque catégorie recevront un prix lors du souper à l'arrivée vers 20h15.