



Der "Critérium Néckel Koob" ist keine Geschwindigkeitsrallye, sondern eine Orientierungs- sowie eine Kartenleseveranstaltung. Wichtig ist das Finden der richtigen Strecke anhand der vorgegebenen Routenbeschreibung, sowie das Lösen der vorgeschriebenen Aufgaben. Die Straßenverkehrsordnung ist strikt einzuhalten, wir bitten Sie Ihre Geschwindigkeit der Gegebenheiten anzupassen, insbesondere in und an Wohngebieten.

GPS oder sonstige Sattelitenunterstützte Navigationssysteme sind nicht erlaubt.

Der Fahrer muss im Besitze eines gültigen Führerscheins sein.

Die Teilnehmer müssen vor dem Start einen „Haftungsausschluss“ unterzeichnen

Der Organisator kann eine Dokumenten- und Fahrzeugkontrolle vor der Einfahrt in den Startpark vornehmen.

Folgende Straßen sind als Mauer zu sehen:



Desweiteren Privatwege, die durch folgende Merkmale zu erkennen sind



Briefkasten



Schlagbaum

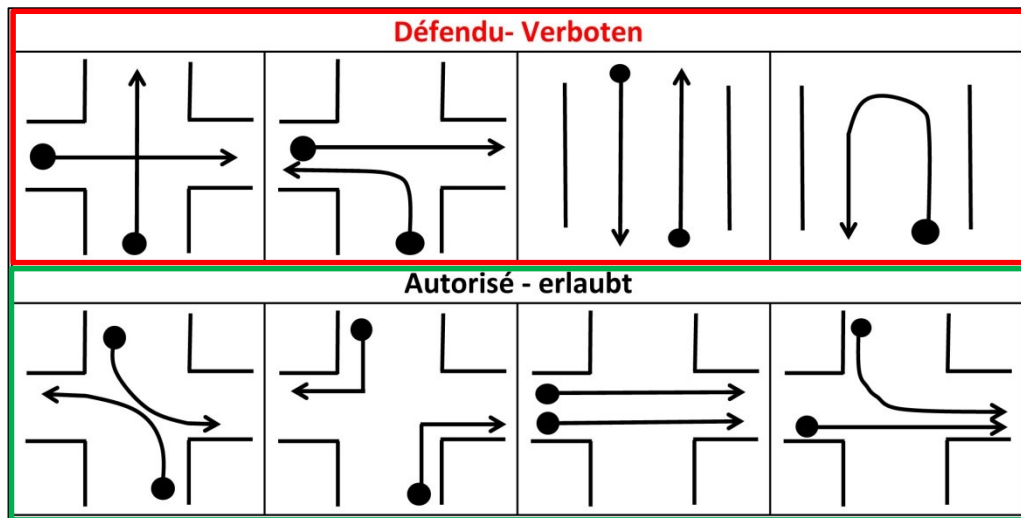


Tor

Dieses Verbot gilt auch wenn der Schlagbaum hoch gestellt und das Tor offen ist!!!!

**Während einer Etappe ist es nicht erlaubt sich zu kreuzen
oder sich entgegen zu fahren.**

AUSNAHME : Grüner Strich oder Pfeil, Parking, Ankunft, Aufstellen



Durchfahrtskontrollen

Die Durchfahrtskontrollen sind in der richtigen Reihenfolge auf die Bordkarten zu notieren.

Keine Information kann mit dem Bleistift auf die Bordkarten notiert werden.

Clubkontrollen:

Schwarze Buchstaben oder Ziffern auf weißem Grund



Bemannte Durchfahrtskontrollen:



Die Kontrollen werden 20m vorher durch ein gelbes Schild (Anfang Zone) angekündigt. In dieser Zone ist das Anhalten oder Rückwärtsfahren nicht gestattet. Die Bordkarte muss dem Kontrolleur sofort vorgelegt werden. Der Kontrolleur stempelt oder parafiert das entsprechende Kästchen auf Ihrer Bordkarte.

Stempelkontrolle:



Der Teilnehmer muss den Stempel in das entsprechende Kästchen eintragen.

Alle Informationen und Eintragungen müssen mit einem Kugelschreiber **(Kein Bleistift!!)** in die Bordkarte eingetragen werden

Ortseingangsschilder:

Die zwei letzten Buchstaben der Ortseingangsschildern sind auf die Bordkarte zu notieren. (Schilder an denen sie vorbeifahren)



In Luxembourg sind diese Schilder gelb / schwarz , notieren sie die Buchstaben des Luxemburger Ortsnamen (der zweite auf den jeweiligen Schildern)



und in Belgien weiss / schwarz.

Nur die Kontrollen auf der rechten Seite in Fahrtrichtung werden berücksichtigt. Dieses gilt auch für sämtliche Signale, Hinweis- und Verbotsschilder laut Straßenverkehrsordnung.

Da es nicht erlaubt ist sich zu kreuzen, respektiv entgegenezufahren,

AUSNAHME grüner Strich (Wurm), sind die entsprechenden Strassen bei Wiederholung im Topo (Chinesenzeichen) nicht mehr angegeben.

Die Topos mit Orientierung ohne Meterangabe

TOPO Zeichen bestehen aus einem Punkt sowie einem Pfeil, wobei der Punkt den Ort darstellt von wo wir kommen und der Pfeil die Richtung in die wir fahren müssen. Sie beschreiben die Situation so exakt wie möglich, das heißt die Krümmung der Strecke und der Winkel der Straßen soll genau dargestellt sein

Im Idealfall ist jede Situation (Kreuzung, Gabelung, usw.) angegeben.

Die Topos mit Meterangabe

TOPO Zeichen mit Meterangabe sind immer TOPOS mit Orientierung, also eine Variante dieser TOPOS .Hier müssen nicht alle Situationen eingezeichnet sein, der Teilnehmer muss anhand der Meterangabe und seines Streckenmessgerätes oder Tageskilometers kontrollieren, wie lange er auf der derzeit befahrenen Straße bleiben muss. Jedoch muss der Veranstalter alle TOPOS einzeichnen an denen man einen Richtungswechsel vornehmen muss. Dieses gilt auch für wichtige Situationen wie gefährliche Kreuzungen, Rechts vor Links,.....

TOPO mit Punkt

TOPO's die mit einem Punkt gekennzeichnet sind müssen spiegelverkehrt gelesen werden.

Die geraden TOPO Zeichen (ohne Orientierung)

Das gerade TOPO Zeichen (ohne Orientierung) ist eine Darstellung jeder angetroffenen Situation, jedoch beschränkt sich diese nur auf die Anzahl der Straßen. Der Winkel und die Krümmung dieser Straßen sind nicht angegeben, da die Zeichen nur aus waagerechten und senkrechten Linien bestehen. Die Punkte und Pfeile sind jedoch angegeben. **Es wird im Roadbuch deutlich angegeben wenn dieses System benutzt wird.**

Die literarischen Angaben

Die literarischen Angaben beschreiben die Strecke mit Buchstaben die jede Situation abgekürzt erklären. Es ist im Grunde die literarische Übersetzung von geraden TOPO Zeichen (ohne Orientierung).

Katalog der Abkürzungen:

a H b: Auf Hauptstraße bleiben

K G: Kreuzung geradeaus

K L: Kreuzung nach links

K R: Kreuzung nach rechts

T L: T nach links

T R: T nach rechts

A L: Erste Straße links abbiegen (Abbiegung links)

A R: Erste Straße rechts abbiegen (Abbiegung rechts)

R A: Rechts abbiegen

R V: Rechts vernachlässigen

L A: Links abbiegen

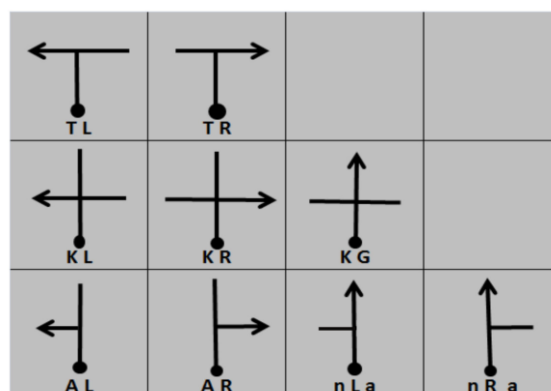
n L a: Nicht nach links abbiegen

n R a: Nicht nach rechts abbiegen

Y n L: Y nach links

Y n R: Y nach rechts

(S): Schotter- oder Feldweg



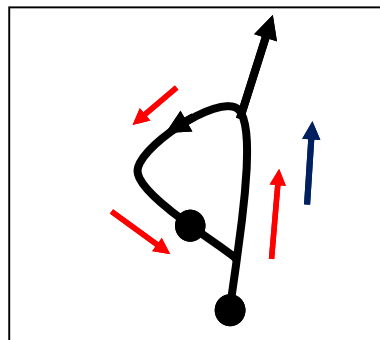
Das Kombi TOPO Zeichen

Das Kombi TOPO Zeichen ist eine grafische Darstellung der Umgebung. Auf dieser Darstellung sind 2 oder mehrere Punkte und Pfeile eingetragen.

Die Regeln beim Kombi TOPO Zeichen sind die gleichen wie bei der Landkarte zum einzeichnen.

- der erste Punkt muss anhand der kürzesten Strecke mit dem ersten Pfeil verbunden werden
- dann der erste Pfeil mit dem zweiten Punkt anhand der kürzesten Strecke, bis zum Ende der Darstellung.

Hierbei sind auch wieder die Standartregeln, wie Straßenverkehrsordnung, sowie das allgemeine Verbot sich zu kreuzen anzuwenden.



Rote und blaue Pfeile
zeigen die Lösung

Auf den Chinesenzeichen sind die **roten** Pfeile und Punkte auf dem zweit kürzesten Weg zu fahren.

Beispiele

<i>Landkarte</i>	<i>TOPOS mit Meterangabe</i> Inter km		<i>TOPOS mit Orientierung</i>	<i>TOPOS ohne Orientierung</i>	<i>Literarische Angabe</i>
	2,90				K G
	0,35				A R oder Y n R
	0,15				K L
	0,42				n R a
	1,20				K R

Die Karten

Anfang und Ende der Aufgabe sind genau angegeben.

Es wird immer auf dem kürzesten Wege von Angabe zu Angabe gefahren. Es wird nie auf dem kürzesten Wege über die komplette Distanz der Karte gefahren. Die Karte ist immer maßgebend!

Die Angaben können nummeriert sein (Beispiel 1,2,4,5,3) oder (a,b,c,d,f,g,h,e).

Es ist verboten sich innerhalb einer Karte zu kreuzen!!!!

Es dürfen nur Wege mit doppelten Linien auf der Karte befahren werden.



Feldwege (einfache schwarze Linie) dürfen nicht befahren werden.

Gezeichnete Landkarte

Die Beschreibung der Strecke ist anhand eines Striches auf einer topografischen Karte vorgegeben (1/10.000, 1/20.000, 1/50.000).

Der Ort an dem das Lesen der Strecke beginnt, ist genau vorgegeben, zusätzlich können Pfeile eingezeichnet sein die die Fahrtrichtung anzeigen. Der Parcours ist nur auf real existierenden Wegen der Landkarte eingezeichnet. Die Landkarten sind 4 Farbig gedruckt.

Die stumme Karte (Skizze, Schema)

Die Beschreibung der Strecke ist anhand eines Striches in Rot oder Schwarz vorgegeben. Hierbei handelt es sich um den genauen Übertrag von einer topografischen Karte (1/10.000, 1/20.000, 1/25.000), jedoch ohne Orts- und Straßennamen, Höhen- und Landschaftsangaben. Der Ort an dem das Lesen der Strecke beginnt, ist genau vorgegeben. Der Parcours ist nur auf real existierenden Wegen der Original Landkarte eingezeichnet.

Die virtuelle Gleichmäßigkeitsprüfung (VGP)

- Die virtuelle Gleichmäßigkeitsprüfung beginnt und endet an einer genau definierten Stelle im Roadbook, der Karte, oder dem Schema(Skizze).

Keinesfalls ist die vorgegebene Durchschnittsgeschwindigkeit zu fahren, es handelt sich einfach nur um eine Rechenaufgabe

- Nullen Sie Ihren Tripmaster oder Tageskilometerzähler am Start der VGP

- am Ende der Etappe (VGP) muss anhand der gefahrenen Kilometer im Sektor, sowie der vorgegebenen Durchschnittsgeschwindigkeit die Idealzeit errechnet werden.

Beispiel: gefahrene Kilometer 14.45

vorgegebene Durchschnittsgeschwindigkeit 25,0 km/h

Teilen Sie die Kilometer durch die Durchschnittsgeschwindigkeit: $14,45 : 25 = 0,578$

Multiplizieren Sie mit 60 um die Minuten zu errechnen: $0,578 \times 60 = 34,68$ Minuten = **34 Minuten**

Minuten=**34 Minuten**

Ziehen Sie die Minuten vom Resultat ab und multiplizieren Sie mit 60 um die Sekunden zu rechnen

$0,68 \times 60 = 40,8$ Sekunden

sind **41 Sekunden (aufgerundet)**

Idealzeit: 14,45km geteilt durch Durchschnittsgeschwindigkeit(25,0) ergibt 34' 41"
