

## **Kihelokonna rahvaralli 2022 kiiruslegendi koostas:**

### **Rasmus Uustulnd ja Kuldar Sikk (522 1125)**

Legend on koostatud korraldajatelt saadud info põhjal.

Kiiruslegendi koostajana ei saa ma vastutada, et kõik kiirust piiravad elemendid on õigesti kirjas või asuvad täpselt seal, kus nad olid kiiruslegendi koostasime ajal. Palume võistlejatel sellega arvestada!

Asjalik tagasiside on alati teretulnud.

Kiiruslegend on koostatud alljärgnevat infot arvestades:

### **Suunad**

**V** on vasak

**P** on parem

**ALLA**, annab teada, et tee hakkab allamäge minema. See on tähtis pidurdamisel (nt 100 ALLA või V3N-ga ALLA).

**ÜLES**, annab teada, et tee hakkab ülesmäge minema. See on tähtis kiirendamisel

### **Kurvi kiiruse numbrid**

**1** on aeglane kurv, mille läbimise kiirus **ei ole suurem kui 30 km/h** ja kurvi nurk on a` 30 kraadi

**2** on aeglane kurv, mille läbimise kiirus **ei ole suurem kui 50 km/h** ja kurvi nurk on a` 60 kraadi

**3** on aeglane kurv, mille läbimise kiirus **ei ole suurem kui 80 km/h** ja kurvi nurk on a` 90 kraadi

**4** on keskmise kiirusega kurv, mille läbimise kiirus **ei ole suurem kui 100 km/h** ja kurvi nurk on a` 120 kraadi

**5** on kiire kurv, mille läbimise kiirus **ei ole suurem kui 130 km/h** ja kurvi nurk on a` 140 kraadi

**6** on kiire kurv, mille läbimise kiirus **ei ole suurem kui 160 km/h** ja kurvi nurk on a` 160 kraadi

### **Kurvi pikkused**

**LÜHIKE** on kurv mille pikkus on lühem kui tava kurvil

**PIKK** on kurv mille pikkus on pikem kui tava kurvil

**ÜLIPIKK** on kurv, mille pikkus on pikem kui pikal kurvil

**MEGAPIKK** on kurv, mille pikkus on pikem kui ülipikal kurvil

Infoks: alati peab arvestama, et mida pikem on kurv, seda kauem te seda sõidate ja samas, et lühikese kurvi puhul juhtuvad asjad kiiresti.

### **Nukk, hüpe, auk ja bump**

**(N)** Nukk on nägemist piirav element, tee tõus või langus

**(H)** Hüpe on nägemist piirav element, tee tõus või langus, mille järel võistlusauto võib hüpata.

Kiiruslegendis võivad nukid ja hüpped olla kurvidega koos kolmel erineval moel:

Kurv ja nukk (nt V5N, kus kurvi lõpus on nukk mille taga tee läheb otse edasi)

Kurv koos nukiga (nt V5N-ga, kus kurv keerab enne nukki ja ka peale nukki)

Nukk ja kurv (nt NV5, kus kurv on nuki taga)

**AUK** on märgitud juhul kui tees on auk, mis vajab juhi tähelepanu kuna see võib võistlusauto ebastabiilseks teha.

**BUMP** on tee pinnast ülespoole ulatuv element, mis vajab juhi tähelepanu kuna see võib võistlusauto ebastabiilseks teha.

Infoks: Nukk võib olla ka väike, pikk või ülipikk.

HÜPE võib olla SUUR ja OHTLIK

AUK ja bump võivad olla lisaga VISKAB ja OHTLIK

### Vahemaad:

- **KOHE** on vahemaa, mis annab teada, et kahe erineva elemendi vahel on väike vahemaa ja üleminek ühelt teisele juhtub kiirelt.
- Vahemaa puudub (nt V5 P3). Ühele kurvile või elemendile järgneb teine (puudub sirge vahemaa)
- **ja** on vahemaa pikkusega kuni 10 meetrit
- Järgnevad vahemaad pikenevad iga 10 meetri tagant (20; 30; 40; 50; jne)
- Pikemad vahemaad on 100; 120; 150; 200 ja siis edasi vastavalt mõõtmisele a 20m täpsusega
- **OTSE**- visuaalselt on näha järgmist elementi, kuid teel on mõned otse läbitavad kurvid (nt 100 OTSE).

### Üleminekud:

**LÄHEB** Kui kiire kurv läheb aeglasemaks (nt V5 LÄHEB 4)

**AVANEB**. Kui kiire kurv avaneb kiiremaks (nt V3 AVANEB 5)

Infoks: Pikemad kurvid võivad olla kahe erineva üleminekuga (nt V5 LÄHEB 3 AVANEB 4)

### Muu info:

**KITSAS**, kohe tee servas kas kraav, puu, sild vms.

**ÜLIKITSAS**, tee läheb eriti kitsaks ja tee servas kas kraav, puu, sild vms.

**SISSE**, kui kurv on kirjeldatud V5 SISSE, siis tähendab, et peab jääma kurvi lõpus sisetrajektorile, et saada parem sõidujoon järgnevasse kurvi.

**VÄLJA**, peab jääma kurvi lõpus välis trajektorile, et saada parem sõidujoon järgnevasse kurvi.

**KINNI**, kurv läheb lõpus aeglasemaks ja tee välisserv keerab sissepoole

**Ei LÕIKA**, sisekurvis on kas kivi, puu, känd, vms

**ŠIKAAN**, korraldaja poolt paigaldatud kiirust piirav element, mis koosneb kolmest osast.

**PÕIGE**, korraldaja poolt paigaldatud kiirust piirav element, mis koosneb kahest osast.

**!!! - OHTLIK**, rõhutab antud koha ohtlikkust

**SILD**, kohas kus on piirded või truubid väljas.

**SUUR**, enamasti kasutatakse Hüpete iseloomustamiseks. Kindlasti peab sellist hüpet läbima väiksema kiirusega, kui antud kohas sõidetakse.

**PIDUR**, annab info, et peab aeglustuma või alustama pidurdamist

LK 1

Kurevere

2,22 KM

Infoks: ALGUS KITSAS JA AEGLANE TEE, LÕPP PIKAD SIRGED PÕLDUDE VAHEL.

20 **P3** JA **V4** 50 **P5**

50 LÜHIKE **V**ASAK 20 TAKISTUS PAREMALT

2

30 **V3** PIKK KINNI

50 **P2** 250 ŠIKAAN VASAKULT

3

50 LÜHIKE **V**ASAK JA **P4**

4

30 PIDUR **V4** 20 TAKISTUS PAREMALT

5

30 **V4** 70 **V5** 70 ŠIKAAN VASAKULT

6

50 **P5** PIKK AVANEB PAREMALE

250 ŠIKAAN VASAKULT JA **P6**

8

200 **P6** 150 SLAALOM VASAKULT

9

150 **P6** FINIŠ 200

LK 2

Viki

1,69 KM

Võistluse kõige lihtsam katse. BOX 5 juures läheb tee maha kivisele osale ja esimene P1 üks on ülikitsas.

50 **P6**

100 **V4 ÜLES** 30 **P5**

100 **ŠIKAAN VASAKULT**

2

20 **P5**

30 **V5 PIKK JA TAKISTUS PAREMALT**

3

170 OTSE **ŠIKAAN VASAKULT**

4

70 **V6**

120 PIDUR **V5 MAHA KITSALE**

5

30 **P1 ÜLIKITSAS EI LÕIKA** **V1**

150 OTSE PIDUR **V6** 50 **ŠIKAAN VASAKULT**

6

250 FINIŠ 500

LK 3/6/9

Karida 2,35 KM

Start asfaldilt.

20 **P3** JA **V4**

2

150 KITSAS **V2** MAHA KITSAS 30 **P2** KINNI

3

70 **V2** KITSAS

4

100 **P3** PIKK JA **V2** TAGASI

50 **P3** PIKK LÄHEB 2

70 **V5** 30 **P2** 100 **N**UKK

100 **V4** SISSE 50 **P2**

80 **P2** PIKK 20 **V3**

2

120 **P3** SISSE 30 **V2** TAGASI

50 **P3** PIKK LÄHEB 2 EI LÕIKA

70 **P3** ÜLIPIKK SISSE JA **V3** SILLA ALLA

50 **P2** EI LÕIKA JA **V5**

50 HÜPE 50 **P4**

30 **V5** MAHA PIDUR 30 **V1** TAGASI

70 OSTE FINIŠ 100

5	6
---	---