

Türi rahvaralli 2025

Kiiruslegendi koostas: Kuldar Sikk (522 1125)

Legend on koostatud korraldajatelt saadud info põhjal.

Kiiruslegendi koostaja ei võta vastutust, 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 tavakurvil

PIKK on kurv mille pikkus on pikem kui tavakurvil

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 sisetrajektoorile, et saada parem sõidujoon järgnevasse kurvi.

VÄLJA - peab jääma kurvi lõpus välis trajektoorile, et saada parem sõidujoon järgnevasse kurvi.

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.

VÄRAV - korraldaja poolt paigaldatud kiirust piirav element, mis koosneb kahes elemendist, mille vahelt tuleb läbi sõita

!!! - 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 1/2

Türi linn

1,73KM

Infoks: Loogiline katse tänavatel, mahapöörded kitsad. Box 7-9 ei olnud legendi tegemise ajal täpselt märgitud, ole tähelepanelik!

50 V2 ei lõika kitsas

2

30 P2 kitsas pall väljas

3

30 P3 kruusale ei lõika

4

30 P2 ei lõika

5

30 V3 asfalt 70 P4 ei lõika

6

ja P6 ülipikk ei lõika 30 Šikaan p-lt

7

70 P3 ja V3 pallide vahele

8

ja P2 kitsas

ja V1 pikk ümber bussijaama

9

250 P2 Bumbiga kitsas

10

250 P1 tagasi 30 V1 tagasi

11

200 V1 maha ei lõika kitsas (pall väljas)

12

150 P2 ei lõika maha 50 finiš 100 stop

13

LK 3/5

Põikva

5,38 KM

Infoks: 8 šikaani ja üks põige. Esimene šikaan vasakult, teised paremalt. Paar kurvi, mis lähevad kinni (peale b2 ja b10, on trikid). Palju korraldaja ei lõika kohti (tokk ja kivi kurvi sees)

30 V5 120 Šikaan v-lt ja V5 pikk

2

30 P6 ei lõika ja N ja ! V5 pikk -3

30 P3 pikk ei lõika

50 V5 ei lõika pidur 70 Šikaan p-lt

3

30 P5-4 ei lõika sisse ja V5 ei lõika

30 P5 ei lõika

30 V5 pikk pidur 70 Šikaan p-lt

4

ja P6 ja V5 ei lõika 70 Šikaan p-lt

5

30 V4 ei lõika 100 P3 pikk ei lõika kinni

30 V6 100 Šikaan p-lt

6

30 V4 ei lõika kitsas 300 tupik V1

7

100 väike N 70 Šikaan p-lt

8

30 P4 ei lõika 70 V2 maha ei lõika

9

250 Šikaan p-lt 100 ! P3-2 kitsas

10

30 P4 ei lõika ja V3 ei lõika kitsas

100 V6 70 V5 ei lõika

150 V6 pidur 70 Šikaan p-lt

11

70 P2 ei lõika 70 V2 ei lõika kitsas

100 Põige v-lt ja P5 ei lõika

12

50 V3 ei lõika kinni 100 P5 FINIŠ

100 P5 70 stop

LK 4/6

Raukla

4,07 KM

Infoks: 6 šikaani ja 1 põige. Mõned korraldaja ei lõika kohad. Tee on kitsam kui Põikva katsel. 3 rida pime V3 (kurv hiljem kui algul paistab)

V5 pikk sisse 30 P2 ei lõika

100 otse P5 ja pidur V5 50 šikaan v-lt

2

100 pime V3

30 P4 ja P2 pall sees ja V1 pall sees

3

70 otse N ja V6

70 P6 ja pidur lüh V6 70 šikaan P-lt

4

120 P6 100 P4 ei lõika

ja V4 ei lõika 70 šikaan v-lt

5

70 V5 50 P5 ei lõika

30 V5 70 šikaan p-lt

6

100 V6 100 P5 pikk ei lõika 120 šikaan v-lt

7

50 V4 ei lõika 70 V3 ei lõika

100 põige p-lt ja P5 100 V5

8

100 šikaan p-lt 70 V1 maha kitsas palli taha

9

300 finiš 250 P5 200 stop

LK 7/8

Aasuvälja

3,77 KM

Infoks: 5 šikaani ja 1 põige. Katse kruusa karjääris ja suhtelist bumpi. Mõned korraldaja ei löika takistused. Tee remont legendi tegemise ajal alles käis. Arvatavasti tee pehme ja läheb kiirelt rööpasse.

70 P3 70 V3 kinni

100 lühike V6 ja šikaan P-lt

2

ja P3 ülikitsas ja V4

150 šikaan p-lt 150 šikaan v-lt

3

4

70 P2 20 V3 pikk 100 väike N

30 V4 kitsas pidur 30 takistus paremalt

5

70 P2 maha kitsas

6

70 V2 maha ja vasakult ümber palli

7

200 põige vasakult 70 P2 ja V2 avaneb pikk

8

30 V3-2 kitsas maha

10

50 V2 ja P2 pikk 100 V4

11

150 P2 ei löika 100 V2 ei löika

12

150 otse lühike P ja V2 maha

14

50 P3 ja V3 120 šikaan vasakult

15

30 V5 100 P4 100 šikaan p-lt

17

50 V3 30 P3 kitsas pikk

30 V3 kitsas ja P3 50 V3 70 finiš 100