

**Raplamaa rahvaralli 2023 kiiruslegendi koostas:
Rasmus Uustulnd ja Henri Rump (5333 5564)
Legendi põhjaks on kasutatud Kuldar Sikk'u väljatöötatud lahendust.**

Palume võistlejatel arvestada sellega, et kõik kiirust piiravate elementide asukohad võivad võistluse käigus muutuda, mistõttu ei saa me vastutada, et need on igal ajahetkel täiuslikult legendis kirjeldatud!

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

VÄLJAST tähendab seda, et teel on kunstlik takistus, millest tuleb ümber põigata.

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)

AVANEK. Kui kiire kurv avaneb kiiremaks (nt V3 AVANEK 5)

Infoks: Pikemad kurvid võivad olla kahe erineva üleminekuga (nt V5 LÄHEB 3 AVANEK 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 1/4

OHUKOTSU

5,49 KM

Infoks: Ralli kõige keerulisem ja tehnilisem kiiruskatse. Palju pimedaid kurve. Kitsas osa on väga künklik ja võib autot viskama hakata.

<u>P3 V3 EI LÕIKA 50 V3 MAHA</u>	1
200 V1	2
150 V3	3
<u>120 P2 20 V3 KITSALE OSALE</u>	4
<u>70 P2 V6 BUMPY</u>	6
<u>50 NUKK P5 PIKK 40 P3</u>	7
<u>100 AUK 100 P2 50 V5</u>	8
150 NUKK JA P4	9
150 PÕIGE VASAKULT	10
100 V4	11
150 PÕIGE VASAKULT	12
<u>50 P4 NUKIGA V5 40 P6 NUKK V6</u>	13
120 PÕIGE VASAKULT	14

150 PÕIGE VASAKULT KOHE P6 15

50 V2 40 P3 PIKK KINNI 16

150 OTSEKS V3 50 NUKK 17

120 PÕIGE PAREMALT 18

120 P4 19

200 PIDUR LÜHIKE P6 V5 20

30 PÕIGE PAREMALT 20 V6 21

120 V5 70 PÕIGE PAREMALT P3 30 V5 22

100 PÕIGE PAREMALT 23

100 P6 PIKK 24

100 V5 25

100 PÕIGE PAREMALT 26

200 V5 27

150 PIDUR P6 30 P3 FINISH 60 STOP 28

LK 2/5

Lipa

3,24 KM

Infoks: Ralli üks lihtsamaid katseid, katse keskel pikem sirge, mis on väga künklik ning pärsit seda läheb läbi karjääri, aga muus osas sile ja sujuv tee.

70 **P2**

1

200 OTSEKS **PÕIGE VASAKULT** 30 **V2**

2

70 OTSEKS **P3** POOL-PIKK 50 **V4**

3

200 **PÕIGE VASAKULT**

4

100 **P4** KITSAS BUMPY!

5

400 **PÕIGE VASAKULT**

6

350 PIDUR **V6** KITSAS BUMPY!

7

50 **P1** 50 **P5** 30 **V3** -> 2

8

30 **P4** 20 **P3** ja **V3** 20 **P3**

9

20 **V2** NUKK ja **P2** AVANEB 5

10

150 **V4** VÄLJAST

11

100 **PÕIGE VASAKULT** ja **P4** VÄLJAST **V5**

12

50 **P5** VÄLJAST

13

150 FINISH **P6** 50 **V6**

14

150 **P6** STOP

15

LK 3/6/9/12

Purku Keskus

2,28 KM

Infoks: Katse algus kulgeb sirgelt, läheb läbi slaalomi ja kulmineerub krossirajaga. Kohe peale katse lõppu on regroup'i ala ja hoolduspark.

200 **V2** EI LÕIKA

1

350 **ŠLAALOM VASAKULT**

2

200 **V1** MAHA

3

100 **V2** ja **P6** LÄHEB 2 OHTLIK

4

40 **P2** 30 **P1** ja **V4** PIKK LÄHEB 3

5

20 **P4** 40 **V2**

6

70 **V2** ÜLIPIKK KINNI

7

20 **P2** ja **V2** **P1** 20 **P6**

8

70 **V1** POOL-PIKK 40 **P2** ÜLIPIKK

9

50 **V5** EI LÕIKA 50 **PIDUR TRAMPLIIN** ja **P1**

10

FINISH

50 **TRAMPLIIN** 20 **V1**

11

LK 7/10

Jalase

5,41 KM

Infoks: 1. ja 4. katse vastupidises suunas. Olemuselt üks ralli keerulisemaid ja tehnilisemaid katseid. Palju pimedaid nurki.

30 **V3**

1

150 **P5**

2

180 **PÕIGE PAREMALT**

3

100 **P5**

4

100 **V6 PIKK**

5

100 **PÕIGE PAREMALT**

6

70 **P4** 20 **V3 PÕIGE PAREMALT**

7

100 **P5**

8

100 **PIDUR LÜHIKE P6**

9

40 **PÕIGE PAREMALT** ja **P5** ja **V6**

10

200 OTSEKS **V4 EI LÕIKA**

11

100 **PÕIGE PAREMALT**

12

100 **NUKK** 70 **P3**

13

200 OTSEKS **V3** 40 **P2**

14

100 PÕIGE VASAKULT

15

150 PÕIGE VASAKULT

16

100 P6 V6 NUKIGA 20 P5 ja V4 NUKIGA EI LÕIKA

17

50 PÕIGE VASAKULT

18

150 P4

19

120 PÕIGE VASAKULT

20

150 V4 NUKIGA

21

150 PIDUR P4 30 V2 KITSALE OSALE

22

100 AUK

23

100 OTSEKS V2 30 V5 PIKK BUMPY

24

30 P5 V4 KITSAS BUMPY

25

40 P5 LÄHEB 2 20 V2

26

100 P3 120 P1

27

150 P3 FINISH

28

50 P3 V3 STOP

29

LK 8/11

Kabala

3,55 KM

Infoks: Tegu on legendaarse kivikurvi katsega Rapla rallilt. Olemuselt taaskord tehniline ja nõudlik.

50 P5 40 V5 LÄHEB 3 ja P5 PIKK KINNI

40 V5 VÄLJAST

70 V6 SISSE 20 P5 VÄLJAST

70 P4

150 PÕIGE PAREMALT

40 V2 EI LÕIKA

120 OTSEKS P5

70 PÕIGE PAREMALT

100 PIDUR P6

40 PÕIGE PAREMALT ja P5 PIKK

50 ŠIKAAN PAREMALT

180 NUKK

150 PÕIGE VASAKULT ja V5

100 P3 EI LÕIKA	14
200 NUKK	15
120 PÕIGE VASAKULT	16
150 PIDUR V6	17
<u>50 PÕIGE PAREMALT ja V4 EI LÕIKA 40 P5</u>	18
120 VÄRAV V2 EI LÕIKA	19
50 P2 EI LÕIKA	20
100 FINISH	21
400 STOP	22