



BEKNOPT REGLEMENT

ALGEMEEN

Houd je aan de verkeersregels ook al lijkt het routeboek aanleiding te geven om anders te handelen. Houd rekening met andere verkeersdeelnemers!

DE ROUTE

De route staat in het routeboek. De route staat op topografische kaartfragmenten met verschillende opdrachten zoals pijlen kortste route, grensbenadering, barricades op ingetekende lijn en kruis de lijnen. Deze systemen worden toegelicht in het reglement.

DIGITALE CONTROLE LETTERS

Met de app controleert Dutch Rally Events of jullie de juiste route hebben gereden. De werking van de app staat in een apart document. Het doel is om de letters langs de route op te slaan. Zo laat je zien welke route je gereden hebt.

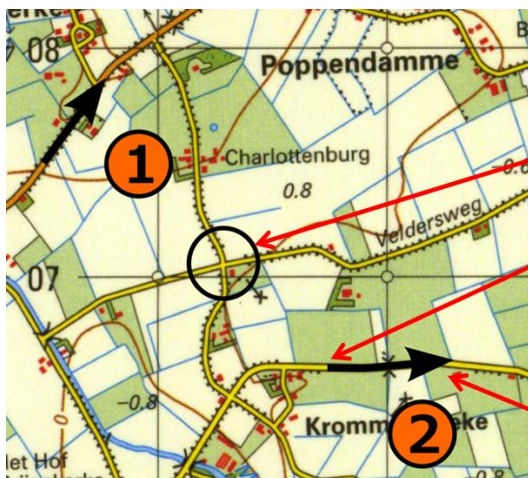
In Bergen op Zoom en Overberg kan je eerst kiezen voor de test in de app. Er verschijnt dan binnen enkele seconden een "TEST OK" in het scherm. Zo weet je zeker dat de app werkt. Kies daarna de route die je wilt rijden.

Gebruik de app alleen als je de 'rally' rijdt en niet als je de routebeschrijving gebruikt. De routes zijn verschillend.

VOORBEELDEN VAN GEBRUIKTE SYMBOLEN DOOR DE UITZETTER



Tijdcontrole 3 Overgang D Punt 2 Pijl 5 Barricade 1 Vrije route Verboden weg WC/Benzine



Cirkel vrije route

Voet van de pijl

Punt van de pijl



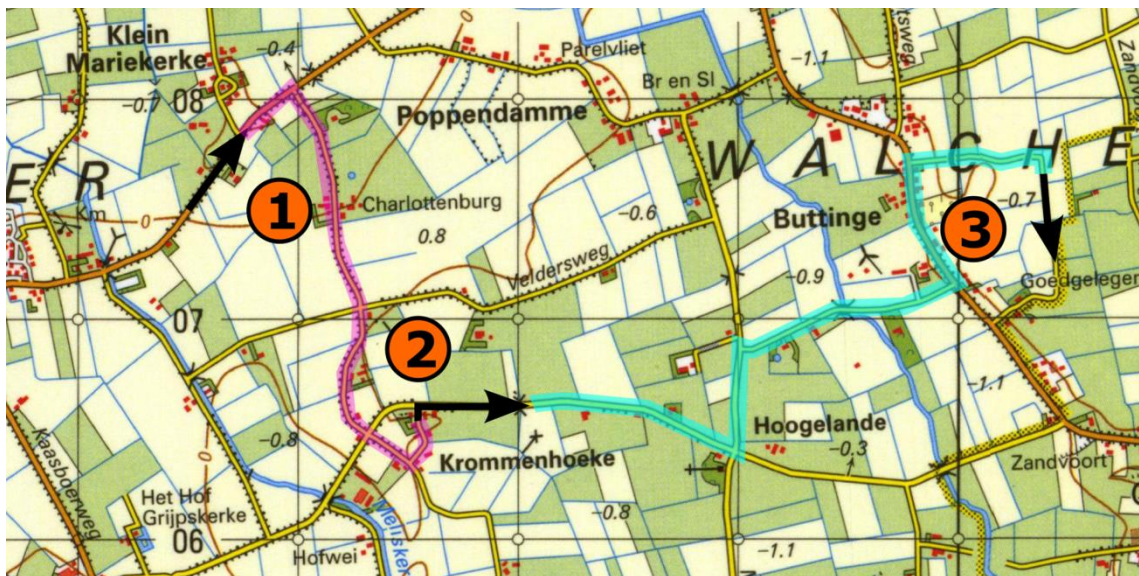
Punt

Cijfer bij punt

Bermlijn

PIJLEN KORTSTE ROUTE

1. Teken een route die de pijlen op nummervolgorde met elkaar verbind. Ga daarna pas de route rijden.
2. Tussen twee pijlen en de overgangspunten teken je de kortste onderlinge route.
3. Gebruik alleen wegen op kaart (geel, oranje en rood).
4. Keren op de route is niet toegestaan (tenzij je verkeerd gereden bent).
5. Pijlen rijd je zo veel mogelijk in één geheel.
6. Een pijl rijd je altijd voorwaarts! Ook als deze niet aan de beurt is.
7. Pijlen of delen van pijlen mogen eerder en later worden bereden, ook al zijn ze niet aan de beurt.
8. Accepteer de letters die je langs de route tegen komt. Als je er twee maal langs komt dan accepteer je telkens de letter. Zo laat je zien hoe je gereden bent.



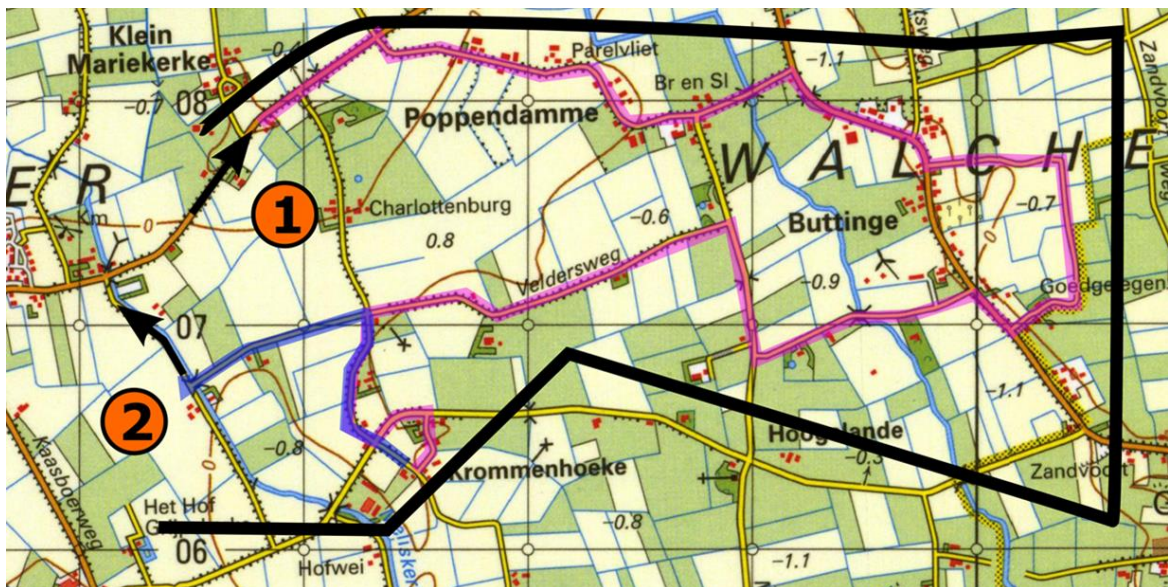
INGETEKENDE LIJN MET BLOKKADES

1. Volg de ingetekende lijn zo nauwkeurig mogelijk.
2. Vermijd de genummerde blokkades (zwarte dwarsstreep).
3. Verlaat de ingetekende lijn zo laat mogelijk voor een blokkade.
4. Neem zo kort mogelijk na de blokkade de ingetekende lijn weer op.
5. Omrijden om meer van de ingetekende lijn te rijden is goed.
6. Keren op de route of de lijn tegengesteld rijden is nooit toegestaan.
7. Accepteer alle letters die je langs de route tegen komt.



GRENSBENADERING

1. Op de kaart staat een dikke zwarte lijn. Benader deze lijn zo dicht mogelijk.
2. Je mag NOOIT door de grenslijn heen rijden, raken of kruisen.
3. Keren op de route is niet toegestaan.
4. Als je tussen de grens en een bermlijn nog een stukje kleur van de weg ziet dan mag je deze weg nemen.
5. Tip, als de grens rechts ligt dan probeer je bij elke splitsing rechts af te slaan. Je kijkt dan of je een doorgaande route kan maken zonder dat je hoeft te keren op de weg.
6. Accepteer alle letters die je langs de route tegen komt.



KRUIS DE LIJNEN

1. Op de kaart zijn de coördinaatlijnen genummerd (verticaal) en geletterd (horizontaal).
2. In de kolom op de pagina staan in volgorde de lijnen die je moet doorkruisen (van boven naar onder).
3. Zoek de weg die door de betreffende coördinaatlijn gaat. Op deze plek zet je een dikke punt op de kaart.
4. Vervolgens teken je een route die de punten in volgorde van de opgave met elkaar verbind.
5. Tussen de punten neem je de kortste route.
6. Rijd de ingetekende route zo precies mogelijk.
7. Accepteer alle letters die je langs de route tegen komt.

