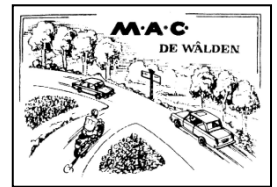


# Puzzelreglement 2019 M.A.C. "De Walden" Drachten



Lees dit reglement goed door, voordat u van start gaat.

U bent tijdens de rit verplicht alle geldende verkeersregels in acht te nemen.

De rit gaat uitsluitend over voor het openbare rijverkeer openstaande wegen en parkeerterreinen, welke met een **motorfiets en/of** een **personenauto** kunnen en mogen worden bereden. Alleen wegen met een **verhard** wegdek mag u berijden en/of tellen en moeten uitmonden op uw route.

**De gemiddelde snelheid is 24 km/uur.** Lengte van de rit staat in de kop van de routebeschrijving.

## ROUTEBSCHRIJVING

Drie minuten voor uw officiële starttijd ontvangt u een in de Nederlandse taal gestelde **routebeschrijving**. Een routebeschrijving bestaat uit genummerde opdrachten (1, 2, 3, enz.), welke u zoveel mogelijk punt voor punt af moet werken en moeten leiden tot een niet gedwongen afslag. Als u een opdracht krijgt, welke u niet kunt uitvoeren, rijdt u net zolang rechtdoor tot u een nieuwe opdracht krijgt die op een **routecontrole** is aangegeven.

Routeopdrachten, waarbij **geen problemen** voorkomen, zijn:

- neutrale opdrachten (A, B, C, enz.); vb. B. op rotonde 2<sup>e</sup> weg R
- opdrachten, waar tussen haakjes een straatnaam achter staat; vb. 10. asfaltweg R (Schoolweg)
- opdrachten of delen van opdrachten welke onderstreept zijn. vb. 20. na kerk en boom R. De kerk is nu altijd goed.

## AFKORTINGEN

In routeopdrachten kunnen alleen de volgende afkortingen gebruikt worden. **1<sup>e</sup> (2<sup>e</sup>)** = eerste (tweede) enz.; **R** = rechts; **L** = links; **WW** = wegwijzer welke verwijst naar één of meerdere woonplaatsen in Nederland; **P** = verkeerspaddestoel welke verwijst naar één of meerdere woonplaatsen in Nederland; **H** = huisnummerbord; **VRW** = voorrangsweg, -splitsing of -kruising komende vanuit de richting, dat u voorrang moet verlenen.

**Andere afkortingen mogen niet worden gebruikt.**

**ROUTECONTROLES** Zie voorbeeld bij de inschrijftafel en op de achterzijde van dit reglement.

Alleen de controles die voor u rechts van de bereden weg of parkeerterrein staan, zijn voor u van belang.

Wat moet u doen, als u een routecontrole passeert:

- U schrijft **alleen** de letter of het getal dat in de **linkerbovenhoek** van het bord staat, in het eerstvolgende open vakje van de aan u meegegeven controlekaart.
- U voert eventueel op het bord staande opdrachten eerst uit (zie voorbeeld op de achterzijde).

## ANDERE CONTROLES

**Blauwe** vlag = startvlag. **Witte** vlag = tijdcontrole. **Oranje** vlag = bemande controle. **Gele** vlag = finishvlag.

## WELKE WEGEN MOET U ALS NIET AANWEZIG BESCHOUWEN

- wegen voorzien van een verkeersbord aanduidende doodlopende weg;
- zichtbaar doodlopende wegen en wegen voorzien van een bord met de tekst **DLW**;
- kennelijke particuliere in- en uitritten;
- onverharde wegen (ook bijvoorbeeld klinkerweg overgaand in onverharde weg).

## ORIËNTERINGSPUNTEN (punten die u op moet zoeken)

**Oriënteringspunten** zijn punten die in de routebeschrijving zijn genoemd en dienen altijd **vaste punten te zijn welke zich rechts van de as van de bereden weg en/of rechts voor u bevinden**. Alleen in een opdracht als: asfaltweg L, of: 3<sup>e</sup> weg L, of: na kerk 2<sup>e</sup> klinkerweg L, mag een weg zich ook links bevinden. **Oriënteringspunten moeten in volgorde van de opdracht worden bereikt en moeten na elkaar komen**. In een opdracht als: na 2 bomen, mogen de bomen elkaar overlappen.

**Niet toegestaan** zijn:

- achterwaartse oriënteringspunten.**
- oriënteringspunten, die zich in een opstal of bouwsel bevinden.**
- oriënteringspunten, die in de vorige of dezelfde opdracht al als oriënteringspunt zijn gebruikt.**

**Teksten** moeten op uw routebeschrijving altijd in "HOOFDLETTERS" en tussen aanhalingstekens staan, inclusief eventuele leestekens. Alleen de gevraagde tekst dient op één vaste ondergrond of bord te staan. De tekst die u zoekt, mag zowel in hoofdletters als in kleine letters of een combinatie hiervan zijn.

**Voorwerpen** zijn vaste objecten. Bijvoorbeeld bruggen, kerken, scholen, bomen en beelden.

**Afbeeldingen** zijn gelijk aan de werkelijke voorwerpen, bijvoorbeeld: na school rechts (links) kan zowel een schoolgebouw als een afbeelding van een school vissen zijn.

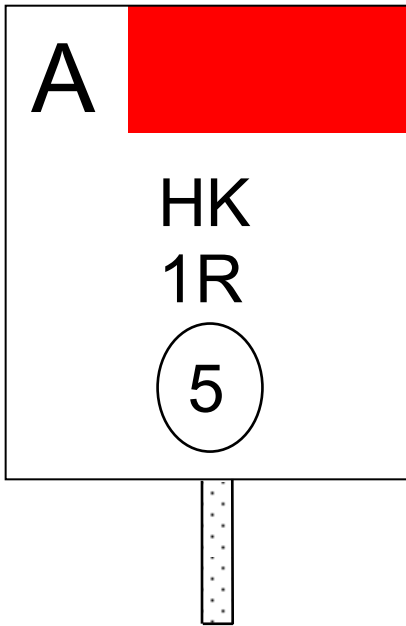
**Wegen** kunnen naar **soort** wegdek worden aangeduid zoals asfaltweg of klinkerweg. Als het wegdek zichtbaar of tot de 1<sup>e</sup> zijweg uit **meer dan één soort** bestaat, bijvoorbeeld asfalt overgaand in klinkers, kan men deze weg niet aanduiden naar soort.

Onder **einde weg** wordt verstaan een samenkomen van drie wegen, waarbij de linker- en rechterweg in elkaars verlengde liggen en waar men niet rechtdoor kan rijden.

## STRAFPUNTEN

- voor elke gemiste of foute routecontrole krijgt u 30 strafpunten.
- voor elke minuut die u te vroeg of te laat bent bij tijdcontrole of finish krijgt u 1 strafpunt.
- U mag maximaal 60 minuten (t.o.v. de officiële tijd) te laat aan de finish komen.

## Voorbeeld routecontrole



Bij dit voorbeeld moet u

1. eerst de letter A (kan ook een getal zijn) noteren op uw controlekaart
2. dan hier keren
3. dan 1<sup>e</sup> weg rechts
4. daarna verder gaan met opdracht 5 (kan ook een letter zijn)

**Opmerking:** Het kan zijn dat u één of meer opdrachten moet overslaan of terug moet, dit geeft niets. U moet in de route blijven.

Op een routecontrole kunnen herstelopdrachten staan en de volgende afkortingen bevatten:

1L(R) = eerste weg links (rechts)

2L(R) = tweede weg links (rechts)

3L(R) = derde weg links (rechts)

enzovoort.

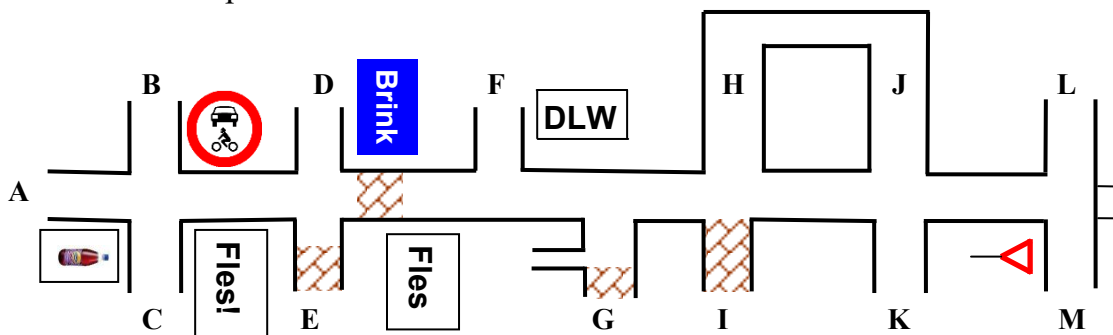
HK = hier keren

EL(R) = einde weg links (rechts)

VRW = zie afkortingen routeopdrachten

Rondje om getal of letter = verder gaan met de aangegeven opdracht

## Voorbeelden routeopdrachten



 Dit zijn klinkers. De rest is asfalt.

Komende vanuit A kunnen de volgende routeopdrachten worden uitgevoerd (situatie is overzichtelijk).

- |  |   |
|--|---|
| naar C: na fles R  | naar I: klinkerweg R  |
| naar D: 1 <sup>e</sup> weg L (Brink)   | naar J: na 2 <sup>e</sup> weg, 2 <sup>e</sup> weg L (De wegen H en J zijn verschillende wegen)  |
| naar E: 2 <sup>e</sup> weg R (geen asfaltweg of klinkerweg)  | naar K: na "FLES" en 2 <sup>e</sup> weg, voor schrikhek weg R (doordat de weg genoemd is, dient u, zodra u een schrikhek ziet, de opdracht uit te voeren) |
| naar G: a. na "FLES" R (nu klopt tekst)<br>b. 2 <sup>e</sup> asfaltweg R (tot 1 <sup>e</sup> zijweg is het asfalt) | naar L: voor schrikhek L (hier moet u de laatste mogelijkheid nemen)  |
| naar H: 2 <sup>e</sup> viersprong L (de wegen B en F mogen niet bereden en geteld worden)                          | naar M: VRW R of einde weg R  |