



Wedstrijd spelregels

Spelregels rood/wit- lintproef

Tijdens de proef gaat het erom dat er een vast aantal poorten worden gereden. De bestuurder dient de proef te rijden zoals aangegeven op de kaart bij de start. **Lijnen in de rood/wit proef: zijn bedoelt om de poortvolgorde aan te geven die gereden dient te worden, maar er hoeft niet exact volgens de aangegeven lijn gereden te worden.** In de rood/witte- lintproef staan fictieve bomen, bestaat uit een pvc paal met een paarse bal erop.

Strafpunten worden genoteerd bij:

- 1 Steken = van richting veranderen (van voorwaarts naar achterwaarts).
- 40 Lint raken = aanraking rood/witte afzetlint door auto of bestuurder of bijrijder.
- 5 bal eraf = bal van pvc buis af.
- 20 paarse bal eraf = bal van fictieve boompaal af.
- 10 Paal plat = geknikte pvc paal of met wiel over de paal heengereden of paal ligt plat op de grond of zodanig plat ligt dat de paal in omgeduwde richting niet platter kan liggen.
- 40 boom paal = geknikte pvc paal of met wiel over de paal heengereden of paal ligt plat op de grond of zodanig plat ligt dat de paal in omgeduwde richting niet platter kan liggen.
- 60 Poort onvolledig = auto is niet door de poort gereden of auto is niet helemaal door de poort gereden of niet gereden poort(en) door defect aan voertuig.**
- 20 Hulp van buitenaf = auto lostrekken na vastzitten, totdat het voertuig op eigenkracht verder kan.

Regels

- Door een poort heenrijden mag alleen voorwaarts.
- **Een bal eraf door wind of modder terwijl de auto niet in de poort staat, wordt niet geteld als 'bal eraf'. Al het andere door de auto geraakte 'bal eraf' wel.**
- Paal raken kent geen strafpunten meer, enkel als de bal van de paal af is worden strafpunten toeberekend. Blijft de bal liggen, maar raak je de paal dan komen hier geen strafpunten voor.
- Een poort is gereden, als de auto helemaal door de poort is heengereden.
- **Indien een onjuiste poortvolgorde gereden wordt, worden de 'verkeerd gereden poorten' (over overgeslagen poorten) als 'poort onvolledig' gerekend.**
- Om een hindernis te halen mogen er maximaal 5 pogingen worden gedaan.
- Een auto die tijdens het rijden van een proef komt vast te zitten, wordt losgetrokken op aanwijzing van de official/wedstrijdleader. De poort(en) waar de auto doorheen wordt gesleept, wordt als 'poort onvolledig' genoteerd, plus strafpunten voor 'hulp van buitenaf'. **Iemand anders nodig hebben om los te komen moet worden gerekend als 'hulp van buiten af'. Zelfstandig loskomen met behulp van een lier of bijvoorbeeld door los te graven, moet OOK worden gerekend als 'hulp van buitenaf'.** Na lostrekken mag verder aan de proef worden deelgenomen.
- Indien een proef niet kan worden uitgereden (door auto pech bijvoorbeeld), worden het aantal (overige) niet gereden poorten geteld als 'poort onvolledig'
- Een proef is gestart als de vooras de eerste poort gepasseerd is.
- Een proef is beëindigd als het gehele voertuig door de laatste poort gereden is.

Bij elke vorm van twijfel, raadpleeg de wedstrijdleader. De beslissing van de wedstrijdleader is bindend. Indien er een dagreglement is, wordt die gehandhaafd.



Wedstrijd spelregels

Spelregels geel/zwart- lintproef

Tijdens de proef gaat het erom dat er een vast aantal poorten worden gereden. De bestuurder mag willekeurig poorten kiezen om te rijden, maar de 'start' en 'finish' poorten zijn verplicht om te rijden en worden meegeteld bij het maximum aantal poorten dat moet worden gereden. Het aantal poorten dat moet worden gereden per klasse verschilt. In de geel/zwarte- lintproef staan fictieve bomen, bestaat uit een pvc paal met een paarse bal erop.

Strafpunten worden genoteerd bij:

1 Steken = van richting veranderen (van voorwaarts naar achterwaarts).

40 Lint raken = aanraking geel/zwarte afzetlint door auto of bestuurder of bijrijder.

5 bal eraf = bal van pvc buis af.

20 paarse bal eraf = bal van fictieve boompaal af.

10 Paal plat = geknikte pvc paal of met wiel over de paal heengereden of paal ligt plat op de grond of zodanig plat ligt dat de paal in omgeduwde richting niet platter kan liggen.

40 boom paal = geknikte pvc paal of met wiel over de paal heengereden of paal ligt plat op de grond of zodanig plat ligt dat de paal in omgeduwde richting niet platter kan liggen.

60 Poort onvolledig = auto is niet door de poort gereden of auto is niet helemaal door de poort gereden of niet gereden poort(en) door defect aan voertuig.

20 Hulp van buitenaf = auto lostrekken na vastzitten, totdat het voertuig op eigenkracht verder kan.

Regels

- Door een poort heenrijden mag zowel voor- als achterwaarts.

- Een bal eraf door wind of modder terwijl de auto niet in de poort staat, wordt niet geteld als 'bal eraf'. Al het andere door de auto geraakte 'bal eraf' wel.

- Paal raken kent geen strafpunten meer, enkel als de bal van de paal af is worden strafpunten toeerekend. Blijft de bal liggen, maar raak je de paal dan komen hier geen strafpunten voor.

- Een poort is gereden, als de auto helemaal door de poort is heengereden.

- Een auto die tijdens het rijden van een proef komt vast te zitten, wordt losgetrokken op aanwijzing van de official/wedstrijdleader. De poort(en) waar de auto doorheen wordt gesleept, wordt als 'poort onvolledig' genoteerd, plus strafpunten voor 'hulp van buitenaf'. Iemand anders nodig hebben om los te komen moet worden gerekend als 'hulp van buiten af'. Zelfstandig loskomen met behulp van een lier of bijvoorbeeld door los te graven, moet ook worden gerekend als 'hulp van buitenaf'. Na lostrekken mag verder aan de proef worden deelgenomen.

- Een gereden poort mag meerdere keren gereden worden, maar telt maar als 1x een gereden poort, waarbij strafpunten altijd worden doorgeteld.

- Indien een proef niet kan worden uitgereden (door auto pech bijvoorbeeld), worden het aantal (overige poorten, bedoelt voor de deelnemer) niet gereden poorten geteld als 'poort onvolledig'

Bij elke vorm van twijfel, raadpleeg de wedstrijdleader. De beslissing van de wedstrijdleader is bindend. Indien er een dagreglement is, wordt die gehandhaafd.