



Spelregels Cijferproef

Tijdens de proef gaat het erom dat er een vaste aantal poorten worden gereden. De bestuurder dient de proef te rijden zoals aangegeven met cijfers 1, 2, 3 enz. deze nummering moet je links van de auto hebben deze moet je voorwaarts nemen door de poort, behalve bij de Start en Finish poort deze mogen ook achterwaarts genomen worden. Houd hierbij wel rekening mee dat als er achterwaarts begonnen wordt of gefinisht het wel als steken gerekend wordt! Het is niet de bedoeling om een rondje te gaan rijden om obstakels of andere poorten heen, je moet in de kortste lijn van bijv. poort 1 naar poort 2, etc. rijden, maar steken is WEL toegestaan zie tekeningen onderaan voor verduidelijking. In deze proeven kunnen fictieve bomen staan, bestaand uit een pvc paal met een paarse bal erop.

Spelregels A, B, C proef / letter proef

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 gereden moet worden. Het aantal poorten dat gereden moet worden verschilt per klasse en staat op je puntenlijst of is vermeld bij het startbord. De poorten mogen zowel voorwaarts als achterwaarts genomen worden. In deze proef kunnen fictieve bomen staan, bestaand uit een pvc paal met een paarse bal erop.

Regels

- Een bal eraf door wind of modder terwijl de auto niet in de poort staat, wordt niet geteld
- Als je met de auto voor de poort staat en bal is er af geef dit door aan de Official en laat hem er op leggen, als je door rijdt telt hij wel als bal er af.
- Als je met de auto in de poort komt en tot dat de auto er geheel uit is, ben jij verantwoordelijk voor als de bal er af gaat maakt niet uit waardoor: wind, tak, modder verzin het maar bal er af is er af.
- Paal raken kent geen strafpunten.
- Een poort is gereden, als de auto helemaal door de poort heen is gereden.
- Achteruitrijden is op het moment dat het voertuig een achterwaartse beweging maakt.
- Indien een onjuiste poortvolgorde gereden wordt, worden de 'verkeerd gereden poorten' (over overgeslagen poorten) als 'poort onvolledig' gerekend.
- Om een hindernis/poort te halen mogen er maximaal 5 pogingen worden gedaan.
- Een auto die tijdens het rijden van een proef vast te zitten, wordt losgetrokken op aanwijzing van de official/wedstrijdleader wel in overleg met bestuurders. **LET HIER BIJ OP dat er de lierdeken, die bij elke proef hangt, moet worden gebruikt met slepen en lieren. Bij 1 maal niet gebruik te hebben gemaakt van de lierdeken bij het slepen / lieren wordt de sleper / uittrekker gediskwalificeerd van de wedstrijd! Let er bij het slepen / lieren ook op dat iedereen op ruime afstand staat!** 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. (bij achterwaarts los trekken mag de poort opnieuw genomen worden)
- Indien een proef niet kan worden uitgereden, worden het aantal (overige) niet gereden poorten geteld als 'poort onvolledig'
- Een proef is gestart als de official het startsein geeft.
- Een proef is beëindigd als het gehele voertuig zelfstandig door de laatste poort gereden is niet gesleept of gelierd .
- Dubbelstarters hebben voorrang om achter elkaar te starten voor een snellere doorloop .
- Er mogen als er een voertuig aan het rijden is in de proef geen mensen in de proef staan, behalve de eerste twee volgende rijders/teams maar dan wel min. 1 poort achter de rijdende deelnemer. Uitzondering zijn natuurlijk de proef officials & fotograaf
- **Men moet met 1 wiel binnen het te rijden poortje blijven.**

Strafpunten worden genoteerd bij:

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

20 punten Lint raken = aanraking lint door auto of bestuurder of rijder etc. Met uitzondering auto's in klasse 3 mits het lint daadwerkelijk te krap staat

5 punten Bal eraf = bal van pvc buis af, paal staat nog op zijn plek

20 punten Paarse bal eraf = bal van fictieve boompaal af.

10 punten Paal plat = geknikte pvc paal of met wiel of auto over de paal heen gereden of paal ligt plat op de grond of zodanig plat ligt dat de paal in omgeduwde richting niet platter kan liggen of verwijderd is incl. bal er af.

40 punten 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 incl. bal er af

35 punten 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.

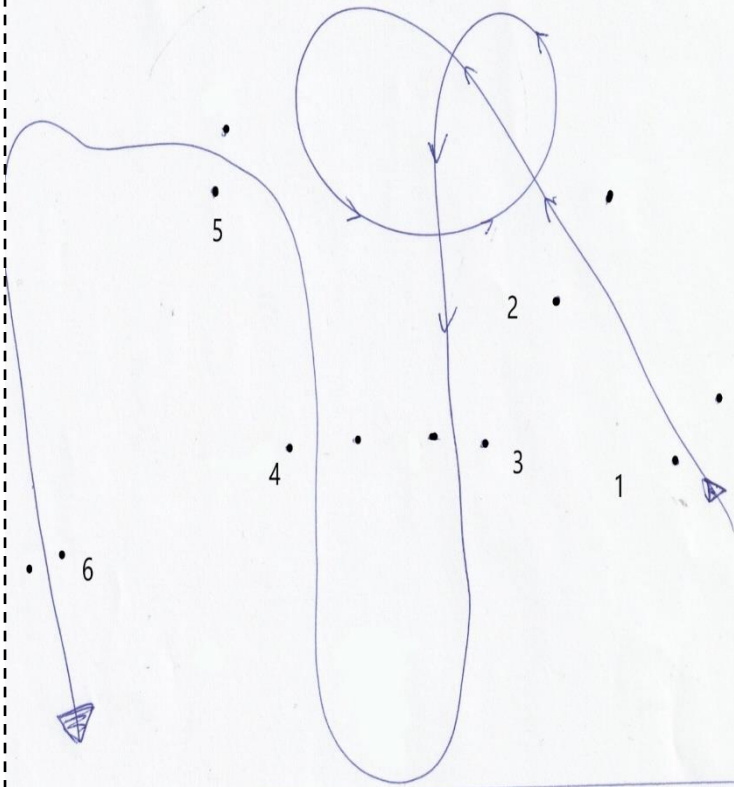
20 punten Hulp van buitenaf = auto lostrekken na vastzitten, totdat het voertuig op eigenkracht verder kan.

Ook los lieren of iets dergelijks valt hier onder.

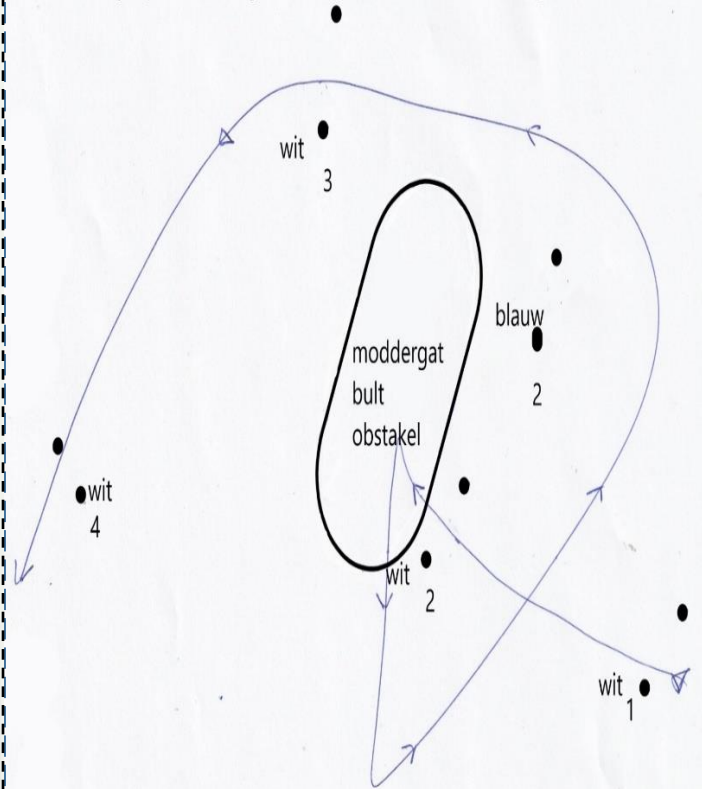
20 punten Rondje rijden = rondje rijden om poorten of obstakels heen en of een lus maken mag alleen bij de denkproef.

Bij elke vorm van twijfel, raadpleeg de wedstrijdleider. De beslissing van de wedstrijdleider is bindend. Indien er een dag reglement is, wordt die gehandhaafd.

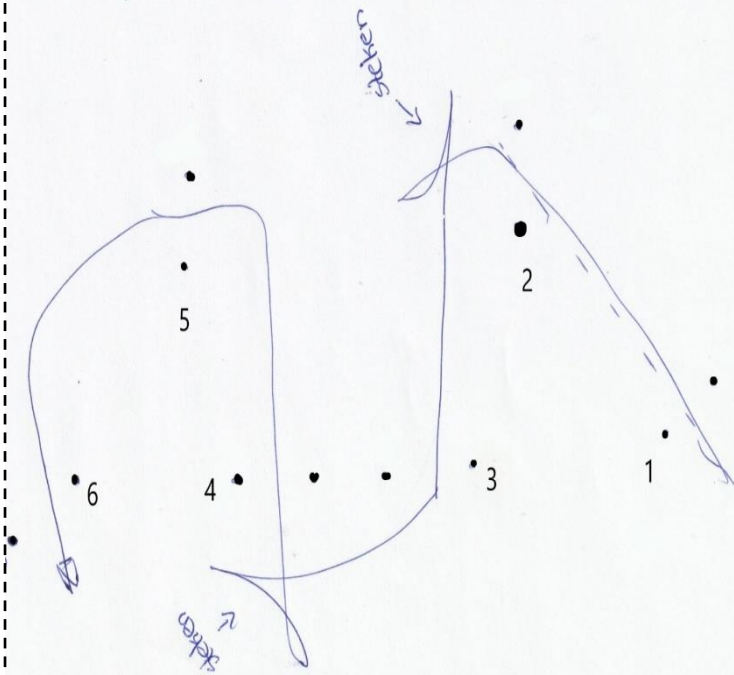
Cijferproef dit mag **NIET**



Cijferproef dit mag **NIET** wordt bestraft met **20 strafpunten!**



Cijferproef dit mag **WEL**



Cijferproef dit mag **WEL**

