



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.

- 1 of meerdere paarse boompalen met een letter er op kunnen in de proef staan, het is dan de bedoeling om tussen de poort en de boom paal door te gaan en er NIET om de paarse boompaal heen te gaan. Wordt dit wel gedaan wordt dit toegerekend als rondje rijden!

- Om een hindernis / poort te halen mogen er maximaal 5 pogingen worden gedaan. Lukt het na 5 pogingen nog niet dan wordt het 'poort onvolledig' gerekend en gaat men verder naar de volgende poort. Dus bijv. poort 3 doorheen gekomen, maar het lukt niet om binnen 5 pogingen poort 4 te halen dan door naar poort 5. Dan wordt het gerekend als 5 x steken + 'poort (4) onvolledig' en NIET als rondje rijden. Bij vast zitten na 5 pogingen moet je het obstakel op de snelste manier verlaten, desnoods er uitgetrokken worden dit wordt als hulp van buitenaf gerekend en hierna dan zoals in het voorbeeld naar poort 5 gaan, poort 4 is dan 'poort onvolledig'.

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.

Algemene regels

- Een bal eraf door wind, modder, tak etc. 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: tak, modder verzin het maar bal er af is er af. Mocht dit door de wind gebeuren is het aan de official hoe hij dit bepaald. Evt. **bramentakjes**, brandnetels mogen weg geknipt / platgestampt worden voor dat je de proef start. **Kleine boompjes / jong gewas, complete bosjes mogen niet verwijderd worden.**
- 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 komt vast te zitten, wordt losgetrokken op aanwijzing van de official/wedstrijdleader maar 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 buitenaf'. 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.
- Op krappe stukken of in een proef kan rood-wit lint staan, dit lint mag geraakt worden. Het lint mag alleen niet breken, bij breken wordt het gerekend als lint raken.

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 bijrijder etc. Met uitzondering auto's in klasse 3. Mits het rood-wit lint is dit mag WEL geraakt worden door alle klasse, maar niet breken. **Rood-wit lint breken = lint raken**

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

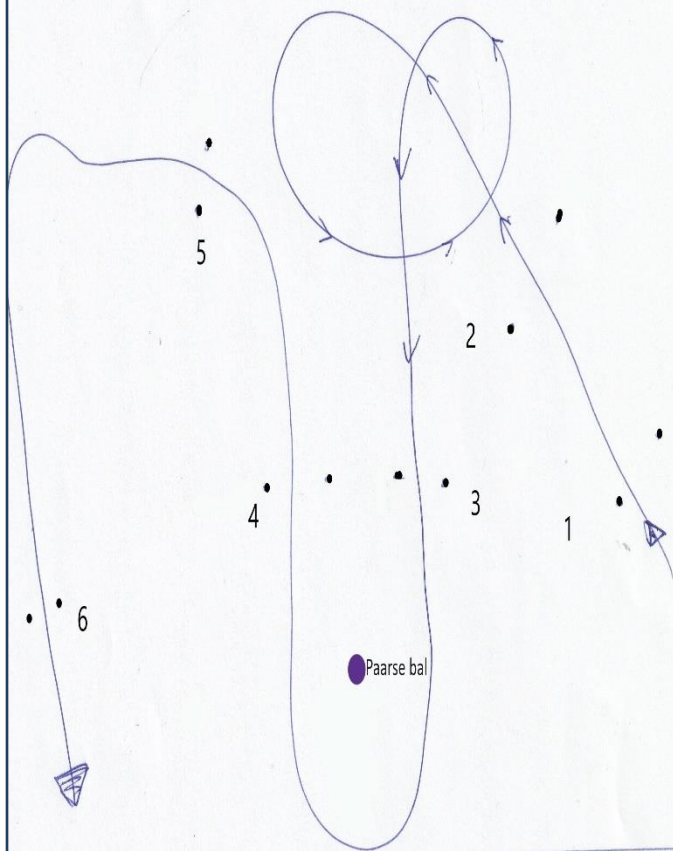
35 punten Poort onvolledig = auto is niet door de poort gereden of auto is niet helemaal door de poort gereden of niet gereden poort(en) door defect aan voertuig.

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.

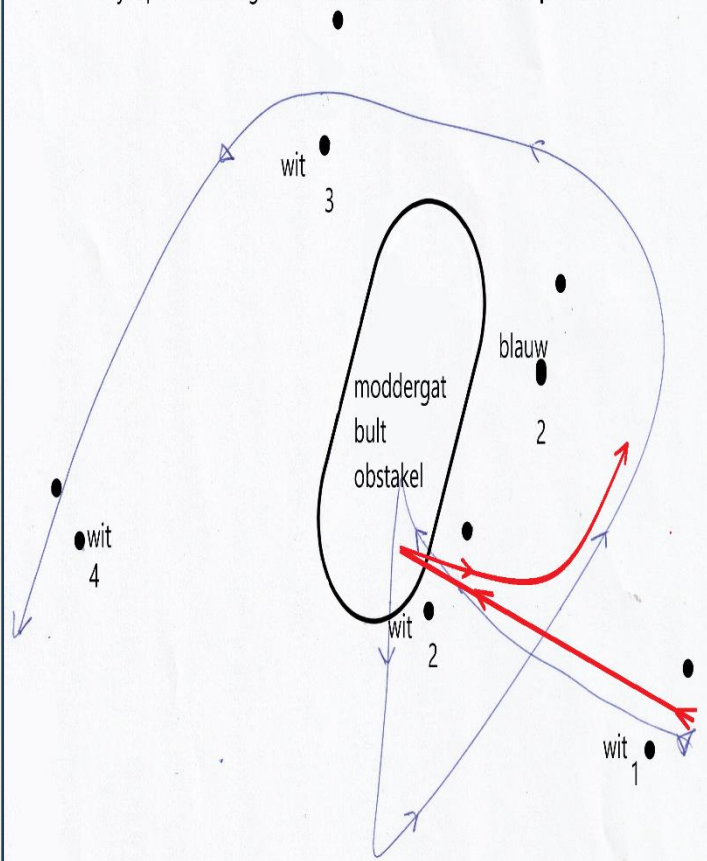
20 punten Rondje rijden = rondje rijden om poorten of obstakels heen en of een lus maken dit mag alleen bij de denkproef.

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

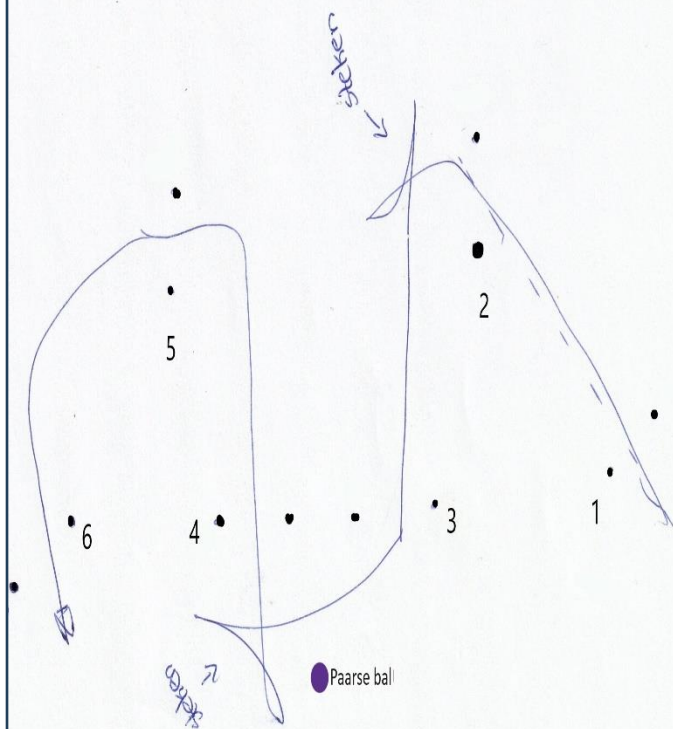
Cijferproef dit mag **NIET**



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



Cijferproef dit mag **WEL**



Cijferproef dit mag **WEL**

