



De PEELRAND CLASSIC in vogelvlucht.

*Deze toelichting is bedoeld voor deelnemers die nog geen ervaring hebben (Toerklasse).*

Wat kun je, wat mag je, verwachten als je deelneemt aan de PeelRand Classic.

### **Wat is de PeelRand Classic?**

Dat is een dagvullend kaartleesevenement. Op deze dag rij je diverse trajecten met verschillende kaartleessystemen.

Hoewel het zeker geen moeilijk te rijden rit zal zijn, is een basiskennis van het kaartlezen wel handig.

De totale lengte van de rit zal (Toerklasse) rond de 150 km liggen, de totale rijtijd zal ongeveer 5 uur zijn. Tussendoor is een rust (lunchpauze) van ongeveer een uur.

### **Voor wie bedoeld?**

Iedereen kan en mag meedoen, er zijn geen voorwaarden aan verbonden. Een licentie is niet vereist, deelnemers zonder licentie krijgen van de organisatie op de dag zelf gratis een Tijdelijke Licentie (verzekeringsvoorwaarde).

### **Hoe inschrijven?**

Inschrijven doe je door invulleig van het digitaal Inschrijfformulier. Raadpleeg hiervoor onze website, klik op de button Inschrijven en u vindt alle informatie. Lees ook de Inschrijfvoorwaarden.

### **Vorbereiding:**

Nadat je hebt ingeschreven ontvang je, geautomatiseerd, een bevestiging van jouw inschrijfgegevens.

Daarna (circa twee weken voor het evenement) ontvang je van het wedstrijdsecretariaat een acceptatiebrief waarop jullie startnummer en de starttijd is aangegeven, deze brief uitprinten en meebrengen naar het startlokaal.

Ook ontvang je een Vrijwaringsverklaring, deze dien je ook uit te printen (enkelzijdig a.u.b.), in te vullen, te ondertekenen en ook mee te brengen naar de start (verzekeringsvoorwaarden).

Lees vooraf het Bijzonder Reglement goed door, dat is beslist een must om de route ontspannen te kunnen rijden. Hou ook eventuele latere aanvullingen in de gaten.

Dat reglement komt ruim voor het evenement beschikbaar, raadpleeg onze site.

Het Bijzonder Reglement en alle aanvullingen krijg je ook uitgereikt aan de starttafel.

Zorg voor een fluor-stift (bij voorkeur geel) waar je de route mee kunt intekenen op de wedstrijdkaarten. Waarom een fluorstift? Daarmee blijven de onderliggende wegen zichtbaar.

### **Globaal programma van de dag:**

Zorg dat je ongeveer een uur voor jullie starttijd in het startlokaal aanwezig bent.

Breng de gevraagde bescheiden mee (Vrijwaringsclausule en Acceptatiebrief).

In het startlokaal melden aan de starttafel, daar worden de bescheiden gecontroleerd en ontvang je een wedstrijdmap.

In die map zitten onder andere een rallyschild, deze dien je op de voorzijde van de auto te monteren.



## PEELRAND CLASSIC in vogelvlucht

Dat schild is voorzien van vier gaatjes, zorg zelf voor wat plakband, stuk draad, touw of iets dergelijks.

Verder tref je in de wedstrijdmap wat zaken aan die je in de loop van de dag nodig zult hebben, zoals reglement en legenda.

Je krijgt op dat moment nog niet het Routeboek, dat krijg je op je starttijd.

Op of kort voor je starttijd word je opgeroepen en ontvang je, zoals gezegd, het Routeboek. In het Routeboek zitten alle wedstrijdkaarten voor de ochtend. Jullie gaan dan naar de auto en kunnen van start.

De dag is verdeeld in een ochtend- en een middagroute.

Na de ochtendroute arriveer je weer bij het startlokaal.

Dan is er een rustpauze van ongeveer een uur, waarin je een lunch wordt aangeboden.

Na die pauze word je opgeroepen voor de herstart en ontvang je het routeboek voor de middag en kun je van start gaan voor de middagroute.

Op het einde van de middagroute arriveer je weer bij het startlokaal.

Bij binnenkomst krijg je een schriftelijke uitleg van de ochtendroute en als iedereen binnen is krijg je de schriftelijke uitleg van de middagroute. In die uitleg kun je zien hoe de uitzetters het bedoeld hadden, waar de addertjes onder het gras verborgen zaten.

Vanaf circa 17.00 uur krijgen jullie een uitgebreid dinerbuffet aangeboden.

Zo spoedig mogelijk na binnenkomst van de laatste deelnemer wordt de uitslag bekend gemaakt en worden de prijzen uitgereikt.

### **Het routeboek :**

Zoals eerder al aangegeven krijg je op je starttijd het Routeboek.

Daarin zitten de wedstrijdkaarten, waarop je de route uitstippelt en rijdt.

Alle kaarten zitten er op volgorde in, op de kaarten staat ook de specifieke informatie van betreffend traject, zoals het van toepassing zijnde kaartleessysteem.

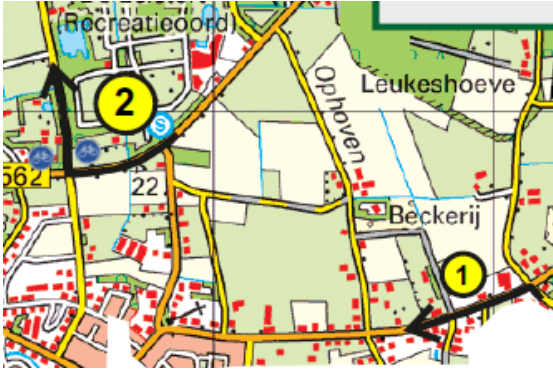
De wedstrijdkaarten zijn fullcolor en hebben een schaal van 1:25000, dat betekent dat 1 cm op de kaart in het veld 250 meter is. De kaarten zijn op A4 formaat.

## Voorkomende kaartleessystemen:

*Let wel: de uitgebreidere beschrijving in de reglementen is bepalend!*

### Pijlenrit met tussenliggend kortste route:

Op de kaart zijn enkele pijlen ingetekend die je in nummervolgorde moet rijden. Van de **punt** van een pijl tot de **voet** van de volgende pijl dien je zelf de kortste route te bepalen en in te tekenen op de kaart.



In dit voorbeeld ga je na pijl 1 eerste weg rechts en dan einde weg links. Er zijn meerdere en kortere routes naar pijl 2 te bedenken maar die komen niet bij de voet van pijl 2 uit, de voet ligt namelijk iets rechts van de zijweg.

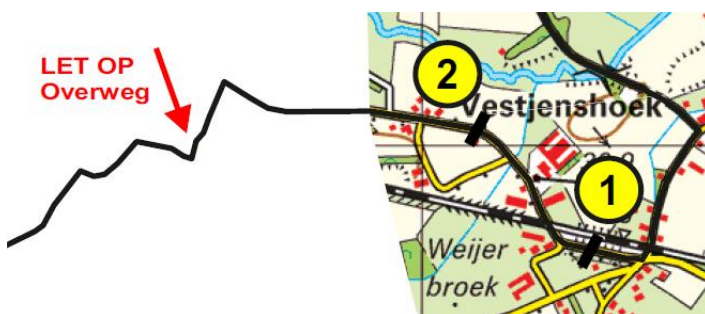
### Ingetekende Lijn, Blinde Lijn en Ingetekende Lijn met Barricades (BARIL):

Bij de Ingetekende (en Blinde) Lijn hoef je zelf niets in te tekenen, de route is al helemaal ingetekend, gewoon de lijn zo goed mogelijk volgen dus. Bij de Blinde Lijn is de achtergrond (de kaart) niet afgedrukt, je ziet daarbij dus geen andere wegen of andere zaken op de kaart, nu is het zeker nodig om de lijn zo goed mogelijk te volgen. Goed meten is belangrijk.

De op de kaart ingetekende lijn dien je zo nauwkeurig mogelijk na te rijden.

Een Ingetekende Lijn kan een paar keer voorzien zijn van een genummerd dwarsstreepje, een barricade.

De weg waar die barricade op staat mag je NIET berijden. Je dient zo kort mogelijk voor de barricade de lijn te verlaten en zo kort mogelijk na die barricade de lijn weer op te rijden en dat via de kortste route.



In dit voorbeeld mag je direct na de overweg niet naar rechts (barricade 1), maar ga je rechtdoor, splitsing rechts aanhouden en eerste weg rechts. Kort voor de volgende overweg kom je weer op de Lijn en die verlaat je weer op de eerste weg naar links. Op die manier moet je dus alle voorkomende barricades omzeilen.

Het linkse gedeelte van dit fragment is een Blinde Lijn, die moet je zo goed mogelijk volgen.

Bij het volgen (rijden) van de ingetekende lijnen (en pijlen) is het de bedoeling dat je die zo goed mogelijk volgt. Als er een knikje getekend is, dan moet je op die plaats dat knikje (uithaal) ook rijden, daar is altijd wel een mogelijkheid om bijvoorbeeld achter een pleintje om of over een parkeerplaats of zo, te rijden.

## Grensbenadering:

Op de kaart is een lijn getekend, een grenslijn. Je moet hierbij zelf een route bepalen en intekenen die zo dicht mogelijk die lijn benaderd, in de aangegeven richting. De juiste route moet je bepalen en rijden aan de hand van de bepalingen in het Bijzonder Reglement.

Dat kan zijn linksom, rechtsom, aan de binnenkant of aan de buitenkant.

In dit voorbeeld aan de binnenkant en linksom (tegen de wijzers van de klok in).

Vanaf de blauwe pijl ( E ) ga je dus viersprong links, voor wegwijzer rechts en direct weer rechts, viersprong oversteken, einde weg rechts, eerste weg links, splitsing rechts, einde weg links, enz.



## Het bepalen en rijden van de route:

Voor het bepalen en rijden van de juiste route moet je het Reglement in acht nemen. Hier is bijvoorbeeld ook bepaald welke wegen je wel of niet mag gebruiken.

Voorbeelden:

## **Voetbrug:**

Een weg waarin zich een voetbrug bevindt, mag je met een auto NIET berijden. Een voetbrug is herkenbaar aan een brugteken met (uitsluitend) de tekst Vbr er bij. Zie het fragment, in dit geval moet je dus de weg nemen met alleen dat brugteken, ook al is die route langer.



## **Fietspad:**

Een weg waarlangs een fietsje is getekend (of de tekst fietspad), mag je met een auto NIET berijden. Zie het fragment, in dit geval moet je dus de weg onderlangs het veldkruis rijden, ook al is die route langer.



Zo zijn er meer bepalingen die heel belangrijk zijn, neem daarom alle reglementen goed door.

Een uitzetter “vind het leuk” om je in zo’n val te lokken.....



Dan het rijden.

De navigator volgt de route op de kaart en geeft de opdrachten duidelijk door aan de bestuurder, bijvoorbeeld: over 100 meter, na brug viersprong links. De bestuurder volgt die opdracht op en reageert meteen als hij bijvoorbeeld na die 100 meter geen brug ziet. Ook het melden als je de brug wel ziet werkt heel geruststellend, de navigator weet dan dat jullie nog op de juiste route zit. Geef duidelijke en korte opdrachten, herhaal een opdracht af en toe als de weg lang is, blijf praten. En belangrijk: rij niet harder dan de navigator kan kaartlezen, zo voorkom je dat je een weg al voorbij bent die de navigator je wil insturen.

Mocht je onverhoopt ergens “verdwalen”, blijf dan niet doelloos rondrijden maar rij naar een duidelijk herkenningspunt op de kaart en ga vandaar uit weer terug naar de route. Op de kaarten zijn duidelijke herkenningspunten, bijvoorbeeld een kerk, te vinden.

Op de wedstrijdkaarten zijn sommige wegsituaties “omcirkeld”, dit is om aan te geven dat de werkelijke situatie daar ter plaatse afwijkt van de kaart, bijvoorbeeld omdat er onlangs een rotonde is aangelegd en op de kaart nog een gewone viersprong staat getekend. Je dient ter plaatse de bedoelde weg zo goed mogelijk te volgen, hierop zijn geen vallen gemaakt.

Op de kaarten zijn sommige wegen voorzien van een blokkeringsstip of –vlak, dat is een “lichte vlek” de weg loopt dus niet door. Deze wegen NIET berijden, soms zijn dat slechte wegen, maar het kan ook zijn dat de uitzetter dat doet om je op de goede route te houden, of het zijn wegen waarvoor geen vergunning is verleend.

Let op gezette tijden op de tijd, en kom je in tijdnood, sla dan een stuk over om te voorkomen dat je buiten de tijd binnenkomt.

En wat als blijkt dat een weg die je wil gaan berijden is afgesloten?

In principe is een goed ingetekende route voor de Toerklasse in zijn geheel te rijden. Mocht je onverhoopt toch ergens een weg of weggedeelte tegenkomen die afgesloten is om welke reden dan ook, bijvoorbeeld wegens wegwerkzaamheden, rij dan naar een volgend punt op de kaart en neem de route zo kort mogelijk na die onderbreking weer op. Soms helpt een uitzetter je daarbij via opdrachten op de controles.

Tot slot: Op de kaart staat een telefoonnummer, op dit nummer kun je de contactpersoon van de organisatie bereiken voor het geval je “helemaal verdwaald” en informatie nodig hebt, of als je bijvoorbeeld door pech of anderszins genoodzaakt bent om te stoppen met de rit. Geef dat dan wel even door, zodat niet onnodig op jullie gewacht hoeft te worden.



### Hoe controleert de organisatie welke route jullie gereden hebben

Tot voor kort was het gebruikelijk dat de uitzetter controlebordjes langs de route plaatste, deze controleletters moest je dan als deelnemer op een controlekaart noteren.

Tegenwoordig worden steeds meer ritten (ook de PeelRand Classic) uitgezet met digitale controles, bijvoorbeeld Rallycheck.

In plaats van bordjes langs de weg, “ziet” de deelnemers de controles nu in een speciale App op zijn/haar smartphone. De deelnemer kan die controle dan accepteren of negeren. Zie hiervoor de betreffende handleiding van Rallycheck.

Ook het “rekenwerk”, gebeurt nu digitaal.

Om een rit met een digitaal systeem te kunnen rijden is een smartphone nodig waarop je de gratis App download. Plaats de smartphone in een houder tegen de voorruit en bij voorkeur horizontaal in het midden.

Het is verstandig om vooraf de handleiding te lezen, deze kun je gratis downloaden op [www.rallycheck.nl](http://www.rallycheck.nl). Op de laatste bladzijden van deze “PRC in Vogelvlucht” vind je een korte toelichting, toegespitst op de Toerklasse van de PeelRand Classic.

### Tijd en snelheid:

Niet alleen het rijden van de juiste route is belangrijk, maar ook (in mindere mate) de tijd.

De Toerklasse rijdt de rit met een gemiddelde snelheid van 30 km per uur (zie het reglement). Dit lijkt langzaam, maar vergis je niet, je moet onderweg ook de juiste route bepalen, controles wel of niet accepteren en zo meer.

In het Reglement staat aangegeven hoe lang je over een (gedeelte van) een rit mag doen en of je te vroeg en hoeveel je maximaal te laat mag komen.

Om die snelheid, dus de ideale tijd, te controleren is minimaal bij het begin en op het einde van de route een digitale tijdcontrole geplaatst:-

Te vroeg aankomen bij finishcontrole van de route is ongestraft toegestaan, te laat aankomen wordt bestraft met 1 strafpunt per minuut.

Zorg ervoor dat je niet meer dan de toegestane tijdsoverschrijding bij de Finishcontrole bent. In het Bijzonder Reglement is bepaald hoeveel minuten je maximaal te laat aan de finish mag komen en welke straf je dan wordt aangerekend.

### Klassement:

Aan de hand van de door de deelnemers geaccepteerde controles (dus digitaal) berekent de organisatie hoeveel goede controles gemist, en hoeveel foute controles genoteerd zijn. Ook worden de tijdstrafpunten berekend. Het totaal is bepalend voor de klassering.

Je kunt gedurende de hele dag in het startlokaal tussenstanden bekijken.



## Hieronder een korte toelichting op het digitale controlesysteem:

*De tekst is overgenomen uit de betreffende Gebruiksaanwijzing maar op detail aangepast op de Toerklasse van de PeelRand Classic*

### Routecontrole

Bij regulier gebruik van de app zal er bij het passeren van een routecontrole een geluid klinken en zal tevens een “oranje rally bord” met letter zichtbaar worden op je smartphone..

Voorbeeld: het passeren van de routecontrole “RC1”.



Je krijgt dan de keuze om de RC te bewaren (schrijven op je digitale controlekaart).

Klik op “CLICK TO SAVE” als je de getoonde routecontrole wilt bewaren. Je hebt standaard 60 seconden de tijd om de RC te bewaren. Als er niet binnen die tijd op de groene knop is geklikt, wordt de RC NIET bewaard. De uitzetter kan overigens een andere tijd bepalen voor het bewaren.

Linksonder in het donkergroene deel van het “CLICK TO SAVE” veld loopt een timer af.

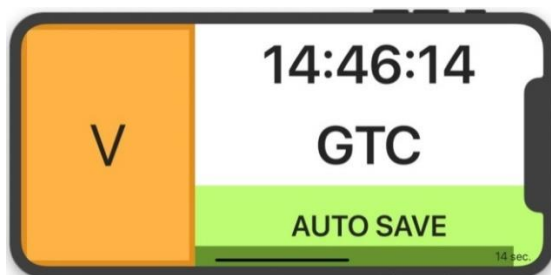
Routecontroles kunnen meermalen worden gepasseerd en ook meermalen worden bewaard (geschreven op je digitale controlekaart).

Als je de routecontrole niet wilt bewaren, kan je ook direct op “Cancel” klikken.

In het witte vlak kan de uitzetter informatie tonen. Dit kan van alles zijn, tijd, snelheid, informatieve tekst, keer instructies etc.

NB. Als de routecontrole keuzeschermbild is, en de volgende routecontrole wordt aangedaan, vervalt de mogelijkheid om de (in dit voorbeeld) RC1 te bewaren. De routecontrole RC1 is dan niet bewaard. Dit kan alleen voorkomen indien de uitzetter de RC's zo dicht op elkaar heeft geplaatst dat je vrij snel bij de volgende RC bent aangekomen. We adviseren dan ook om direct bij het aandoen van een RC een besluit te nemen over het wel of niet bewaren van de RC.

### GTC en Snelheidscontrole



Het kan voorkomen dat de uitzetter een Geheime TijdControle (GTC) in de route heeft geplaatst. De Rallycheck app detecteert dit en zorgt ervoor dat de betreffende RC op het scherm wordt getoond. Deze controle wordt automatisch geschreven (AutoSave).

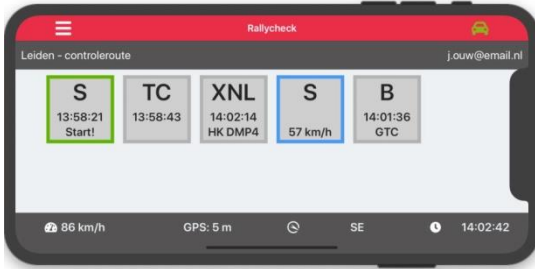
De groene knop geeft nu aan “AUTO SAVE”. Dat betekent dat de RC automatisch wordt bewaard.

Afhankelijk van de instelling door de uitzetter kan de snelheid en/of het tijdstip worden bewaard bij de RC. De RC verdwijnt na 15 seconden uit beeld en wordt bewaard op de controlekaart. Je hoeft niet op de groene knop te klikken (mag wel).

Bij de PeelRand Classic wordt een GTC gebruikt om in geval van een ex aequo resultaat een klassering op te maken. De deelnemer met de minste tijdafwijking bij de GTC wordt hoger geklasseerd.

Het kan ook voorkomen dat de uitzetter een (of meerdere) Snelheidscontroles in de route heeft geplaatst.

De Rallycheck app detecteert dit en zorgt ervoor dat de betreffende RC op het scherm wordt getoond. Deze controle wordt automatisch geschreven (AutoSave).



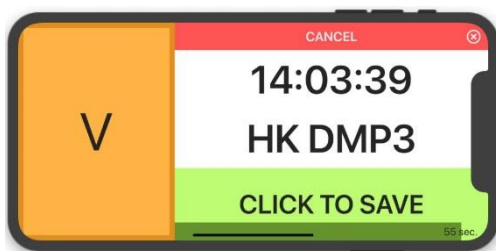
Hiernaast een voorbeeld van een GTC en Snelheidscontrole op je digitale controlekaart (zichtbaar op je scherm):

## Keercontroles en instructies (opdracht bij een controle)

Met de Rallycheck app kan een opdracht worden opgegeven bij een routecontrole.

**Let wel:** In principe wordt in de Toerklasse GEEN opdracht gegeven bij een routecontrole. Als er wel een opdracht verschijnt bij een routecontrole dan moet ook de Toerklasse die opdracht uitvoeren. Een uitzetter kan op die manier op het laatste moment ingrijpen bij een wegafsluiting door wegwerkzaamheden of iets dergelijks. Meestal zijn de controles tijdens die “omleiding” dan neutraal

In beginsel kan iedere informatie-tekst worden weergegeven. Uiteraard is er maar beperkt ruimte op het scherm. Onderstaand een voorbeeld van een instructie (opdracht).



HK DMP3 : Hier Keren, Door Met Punt/pijl 3

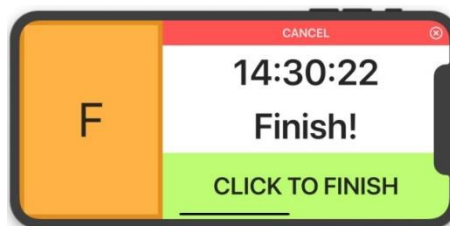
In het reglement zijn de toegestane afkortingen opgenomen.



## Start- en Finish controle

De eerste RC van een route is de Startcontrole.

De laatste RC van een route is de Finishcontrole.



Je ziet dan op het scherm (in het witte vlak) bijvoorbeeld de tekst “Start” of “Finish!”. Deze tekst is door de uitzetter in te stellen.

Daaronder is de groene knop “AUTOSAVE” bij de startcontrole en “CLICK TO SAVE” bij de Finishcontrole.

De Startcontrole is Autosave, en wordt dus automatisch opgeslagen. Op dat moment begint je tijd te lopen.

De finishcontrole moet u zelf accepteren op de tijd dat u wil finishen. Je kan ervoor kiezen om (op dit moment) de rally niet te Finishen, klik dan op Cancel. Bijvoorbeeld als u per ongeluk langs de Finishcontrole komt terwijl u nog een stuk van de route moet of wil rijden.

Als je op de Save knop drukt is je rally opgeslagen en worden alle RC’s verzonden naar de Rallycheck server voor verdere verwerking.

Je ontvangt per email een overzicht van je controlekaart. Zie onderstaand voorbeeld.

Controlekaart					
Leiden - controleroute					22-03-2019
Deelnemer		Etappe	Klasse	Startnr / ID	
rallycheck@isource.nl		1	Tour	3	
<b>A</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
10:05:35	54 km/h				
<b>B</b>	<b>F</b>				
10:19:54	10:23:30				

*Meer info van de Rallycheck App kun je vinden op [www.rallycheck.com](http://www.rallycheck.com)*