

Navigatietechnieken:

algemeen

- de situaties zijn niet op schaal getekend
- onverharde wegen zijn getekend dmv stippellijn
- zonder bol pijl opdracht dient men de meest doorgaande (hoofd)weg te volgen
- bij elke situatie dient men de kortste route te nemen. Alle getekende wegen moeten wel bereiden worden indien mogelijk (getekend).
- Onverharde wegen, doodlopende wegen, UPV, parkings, prive (tenzij aangegeven in roadbook) tellen niet mee.
- ronde punten worden reglementair genomen, rechts.
- de verkeersborden die je ziet in het roadbook zijn zoals je ze kent in het verkeer. Niet alle verkeersborden zijn vermeld in het roadbook.

bol pijl

Aan de hand van de getekende situaties en met inachtneming van de hiernavolgende bepalingen, dient een route te worden gereden van de bol naar de punt van de pijl. De pijl dient uiteraard in de aangegeven richting bereiden te worden.

- de afstand van iedere bol-pijl situatie naar de volgende bol-pijl situatie kan verschillen van 1m tot 10000m.

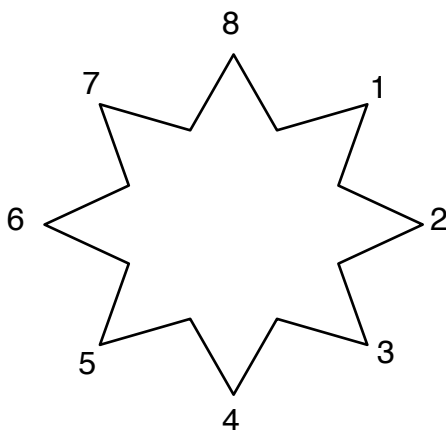
gestyleerde bol pijl

dezelfde regels als bol pijl rubriek, maar hier is alles haaks getekend, gestyleerd.

vb.:



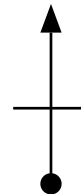
windroos



Ondertussen al een klassieker. Een vrij simpele opdracht. Variantie van bol-pijl oefening. Men krijgt een cijfercombinatie.

- 1° cijfer is bolletje
- middencijfers zijn foute rij-richtingen
- laatste cijfer is u pijl

VB. 4628 =



routebeschrijving

Bv. volg 'Sint Laureins'. Dit wil dan zeggen dat er op de situatie een bord staat 'Sint Laureins' met een richtingswijzer. Deze richting volg je dan.

visgraat

De visgraat is een rechte lijn met (zij)streepjes links en rechts en deze dient u in de richting van de pijl te berijden. Ieder (zij)streepje betekent dat u één weg moet laten liggen. Zo betekent een rechter (zij)streepje dat u één weg rechts moet laten liggen. Dit kan zijn een rechter zijweg waar u dan rechtdoor rijdt, een weg recht voor u waarvoor u links gaat of een einde weg-situatie waar u de rechter weg laat liggen en dus links gaat. Onverharde wegen, doodlopende wegen, UPV, parkings (tenzij aangegeven in roadbook) tellen niet mee.

visgraat in kaart

De regels van de klassieke visgraat blijven van toepassing. Let wel, enkel de zwart getekende lijn op de kaart mag bereden worden. De ingetekende lijnen mogen slechts in één en dezelfde richting worden bereden !

Indien je een weg tegenkomt die je reeds tegenovergesteld gereden hebt telt deze niet mee, dus deze weg zie je als onbestaand of niet getekend, anders gezegd deze doet dan niet meer mee aan de visgraat oefening.

Op de visgraat in kaart staat een max tijd van 45min. Deze tijd wordt reeds berekend vanaf de start aan situatie 1.

Bv.: uw starttijd is 10u00 > men begint dus bij situatie 4 ten laatste om 10u45 ! Wat perfect haalbaar is, dan rij je op een gemiddelde van ongeveer 22km/u.

grensbenadering + blokkade start naar stop

Van start naar stop moet een aaneengesloten route worden geconstrueerd, waarbij de aangegeven grenslijn benaderd wordt zonder de lijn te kruisen. De grenslijn moet benaderd worden in wijzerzin. De wegen mogen onbepaald gebruikt worden maar slechts in één rijrichting. Onverharde wegen zijn NIET toegelaten. De grenslijn is getekend op de kaart dmv een dikke zwarte lijn.

Blokkade: deze wordt aangegeven op de kaart door een zwarte streepje op de route. Deze mag niet overreden worden zodoende je moet omrijden. Je kan het aanzien als een verbod.

blinde lijn

Een blinde lijn is hetzelfde als ingetekende kaart, helaas zonder kaart en enkel met de lijn ... De schaal is 1/25000. Zoek je weg op de kaart en rij de ingetekende kaart volledig langs de kortst mogelijke route. Zoals andere kaartoefeningen mag er slechts in één richting gereden worden.

Controlekaart:

De controlekaart is verdeeld in controlevakken waar u de letters kunt plaatsen. Deze zet je van links naar rechts, van boven naar onder. Alle correcties aangebracht op uw controlekaart, worden zoiezo als foutief aangerekend. Aan u om de controlekaart netjes en goed leesbaar in te vullen, vanzelfsprekend met onuitwisbare inkt zoals de balpen die in de zak zat.

Controlepunten en controleletters:

De controleurs (stempelcontroles) zullen aan de linker of rechterkant van de baan staan, naargelang de ruimte alsook veiligheid. Daar krijg je een stempel in het eerstvolgend vrije vakje. De borden met letters die langs de weg staan (enkel degene die rechts staan, en van start tot finisch staan noteren) zijn witte borden met een zwarte letter. Die zwarte letter moet je noteren in het eerst vrije vakje. Voorbeeld van dit bord vind je in de zaal. Ook zal je soms de letter S tegenkomen op je roadbook, dit wil zeggen dat je de straatnaam moet noteren en wel de eerste drie letters in België en op Nederlands grondgebied de laatste drie letters.

Verloren rijden, het niet meer vinden, hopeloos ... :

Natuurlijk rijden jullie het parkour perfect af, natuurlijk maken jullie geen fouten, ... Maar als organisatoren hopen wij natuurlijk jullie hier en daar beet te kunnen nemen. Stel dat het lukt, stel dat jullie verloren gereden zijn, of de weg verloren zijn. Dan kijk je eens verder in het roadbook en zoek je enkele waypoints. Bv. kaartoefeningen, als je daar mist zorg je er simpel voor dat je bij de F graakt, daar is het vervolg verder. Na een blinde lijn vind je verder een waypoint. Staar je niet zot op enkele situaties. Lukt het niet ga verder naar een volgend punt. Het zou erg jammer zijn moest je het avondmaal missen

Strafpunten:

200 punten	telefoneren naar organisatie. (alles wat te maken heeft met navigatie route, natuurlijk krijg je geen strafpunten bij hulp pech)
50 punten	missen van bemande controlepost
10 punten	missen/fout van controleletter
10 punten	missen/fout straatnaam
10 punten	per minuut te laat tijdens visgraat op kaart. vroeger binnenkomen is toegelaten.
50 punten	per 10min. te laat binnen bij middag en avondstop (2m. te laat is 50p - 12m = 100p) binnen voor 12u45 aan de middagstop binnen voor 17u15 terug in El Gringo
200 punten	uitwisselen van elkaars oplossingen onder de deelnemers