



## Reglement 20 maart 2020

### Algemeen:

De IJssellandrally is een ééndaagse rally georganiseerd door “Automobiel Sport Club De IJsselrijders - sinds 1962”. Het startveld is verdeeld in een club- en sportklasse. De clubklasse rijdt een eenvoudige en ontspannende kaartleesrit, maar wel met diverse testjes onderweg. De sportklasse zal wat meer navigatie-uitdagingen op haar weg vinden. Beide klassen dienen zich strikt aan de verkeersregels te houden. Elke equipe ontvangt twee rallyschilden, die duidelijk zichtbaar voor en achter op de auto bevestigd dienen te worden. Daarnaast dient de sticker met startnummer op de rechterbovenhoek van de voorruit, van binnenuit gezien, te worden geplakt.

Globaal overzicht dagindeling						
Sport	Deel 1 km	Tijd	Lunch	Deel 2 km	Tijd	Gemiddeld
	92 km	140 min	50 min	125 km	200 min	38 km/h
Club	Deel 1 km	Tijd	Lunch	Deel 2 km	Tijd	Gemiddeld
	88 km	140 min	50 min	115 km	200 min	36 km/h

### Organisatie en Service

**Clerk of the course ; Pieter-Jan van Zanten 06-83708123**

**Route chef ; Jaap Jongman 06-34418992**

**Technische problemen ; Job Brouwers 06-54706735**

#### 1. De rally

De rally bestaat uit verschillende trajecten. Het klassement wordt bepaald door het correct aandoen en noteren van route- en tijdcontroles, aangevuld met tijden op regularities en testen. De nadruk ligt op het rijden van de juiste route, **niet** op snelheid.

Tip: Lees de informatie bij ieder traject of test vooraf goed!

Het gebruik van gps-navigatieapparatuur of smartphones ten behoeve van plaatsbepaling is niet toegestaan op straffe van uitsluiting.

#### 2. Tijd (TC) - en Routecontroles (RC)

Bij de start ontvangt de equipe een gecombineerde tijd- controlekaart waarop vermeld: het startnummer, uw ideale tijden voor de tijdcontroles, een kolom 'deelnemer' voor het noteren van de zelf berekende ideale meldingstijd en een aantal genummerde vakjes voor letters en stempels.

De gevonden letters dienen enkellijnig en onuitwisbaar met een zwarte of blauw schrijvende balpen te worden ingevuld in de genummerde vakjes.

Een onbemande routecontrole (RC) is herkenbaar aan een geel bord met zwarte letter of stempel, deze kunnen zowel rechts als links staan. Een controle gemist levert 100 strafpunten op. Zie de voorbeelden op de startlocatie.

Een tijdcontrole (TC) wordt aangegeven in het routeboek. De TC's zijn herkenbaar als een bemandede controle met een geel bord met een symbool van een stopwatch / tijd klok. Het later melden dan uw IPT wordt bestraft met 10 punten per minuut. Vroeger melden dan uw ideale passeertijd (IPT) is niet toegestaan en wordt bestraft met 20 strafpunten per minuut. **Na de koffiebreek, na de lunch en na de middagbreek dient u weer te vertrekken op uw ideale tijd, dus de tijd klokken bij vertrek bij iedere TC-UIT.**

Het verbeteren/ knoeien /doorhalen op de controlekaart wordt bestraft met 100 strafpunten per geval.

De controlekaarten worden ingenomen bij de lunch en aan de finish. De finishcontrole nabij de Grote kerk in Zwolle centrum wordt aangegeven in de routeboeken.

De finish controle mag ongestraft eerder worden aangedaan. Indien de richttijd bij de finish met meer dan 60 minuten te laat wordt aangedaan levert dat 300 stafpunten op.

**Op verzoek van de gemeente dient U een grondzeil te gebruiken om olievlekken te voorkomen op het Grote kerkplein in het centrum van Zwolle.**

**Geen grondzeil gebruiken, levert 300 strafpunten op.**

### **3. Regelmatigheidsproef (RP) Alleen voor de sportklasse**

Een RP is een, op basis van een kaartleessysteem, deel van een traject dat loopt van de op het kaartfragment aangegeven start naar een geheime tijdcontrole (GTC). De tabellen voor de te rijden gemiddelde snelheden zijn in de routeboeken opgenomen.

De RP moet zo exact mogelijk (op de seconde precies) met de voorgeschreven snelheid worden afgelegd. Bij een zelfstart wordt een bord "START RP" geplaatst.

Bij een GTC, herkenbaar aan bord met stempel, dient u te stoppen en de controlekaart te overhandigen. Elke seconde afwijking boven of onder de ideale tijd wordt bestraft met 1 strafpunt per seconde met een maximum van 100 strafpunten.

Tijdens een RP kunnen routecontroles zijn geplaatst.

Het niet rijden van de RP of niet invullen van uw starttijd op uw controlekaart wordt bestraft met 100 strafpunten en verhoogd met eventueel gemiste routecontroles.

### **4. Testen**

Er zijn een aantal testen op afgesloten terreinen in de route opgenomen. Ter plekke wordt de informatie met de equipes gedeeld en staat de opdracht vermeld op de ontvangen documentatie. Bij de testen wordt een bogeytijd aangegeven. Volbrengt u de test onder de bogeytijd, dan volgt geen bestraffing. Elke seconde boven de bogeytijd wordt bestraft met 1 strafpunt per seconde met een maximum van 100 strafpunten. Het niet rijden van een test wordt bestraft met 100 strafpunten.

### **5. Kaartmateriaal**

- De schaal van het verstrekte kaartmateriaal staat op het kaartfragment vermeld. Bijv. schaal 1: 50.000 = 1mm op de kaart is 50 meter in werkelijkheid.
- Op de kaarten staan de overgangen naar een volgende kaart of kaartfragment in een cirkel aangegeven met A, B, C enz.



- Er mag uitsluitend gebruik gemaakt worden van wegen die op het kaartmateriaal staan en voorzien zijn van 2 bermlijnen waarvan er tenminste 1 ononderbroken is.
- Wegen mogen in beide richtingen worden bereden.
- Kaarttekens en kaartteksten onderbreken een kaartweg niet. Door de uitzetter aangebrachte tekstvakken, nummering, stickers en blokkeringskruizen blokkeren wel.
- U bent een normale weggebruiker dus geen “bestemmingsverkeer”
- Wegen met bord “Eigen Weg” mogen niet worden gebruikt.
- Doorgetrokken bermlijnen onderbreken de aansluiting tussen kaartwegen niet.

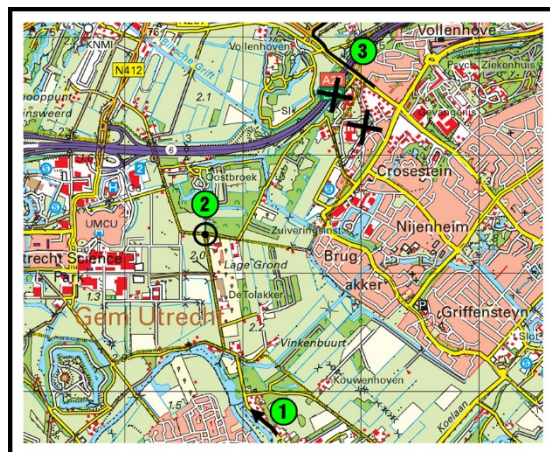
## 6. Omrijregels (Sportklasse)

Mocht de route niet te rijden zijn, dan dient er een omweg te worden gekozen zodat er zo weinig mogelijk van de oorspronkelijke route wordt gemist. De omrijroute moet zo kort mogelijk zijn.

## 7. Kaartleesystemen

### Pijlen en punten de kortste route

1. De op de kaart ingetekende pijlen en punten dienen in nummervolgorde te worden bereden.
2. Onder iedere pijl en ieder punt wordt geacht een weg te liggen.
3. Een pijl dient van de voet tot de punt zo nauwkeurig mogelijk bereden te worden.
4. Een pijl kan ook een lijnstuk zijn waar bijv. het pijlteken ergens in die lijn staat getekend. De pijl heeft dan de lengte van het gehele lijnstuk.
5. Indien men op weg is naar een pijl, dient de kortste route geconstrueerd en gereden te worden.
6. Pijlen en gedeelten van pijlen mogen ook worden bereden als ze nog niet aan de beurt zijn of als ze reeds aan de beurt zijn geweest, echter alleen in voorwaartse richting. Kruisen en raken van pijlen is toegestaan.
7. De punten mogen ook worden aangedaan als ze nog niet aan de beurt zijn of als ze reeds aan de beurt zijn geweest.



### Pijlen kortste route

Idem als hier boven vermeld, maar dan zonder punten.

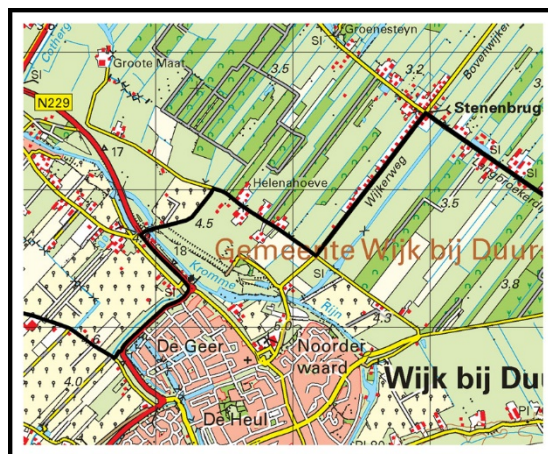
### Punten met variabele opdrachten, zoals;

- Van punt naar punt de kortste route
- Naar een rood gekleurde punt de kortste route
- Naar een wit gekleurde punt de op één na kortste route
- Naar een groen gekleurde punt is de route vrij. Hier staat de routecontrole binnen een straal van 30 meter OP het punt en NIET aan de route naar dat vrije punt.
- Gevarieerde punten opdrachten

Combinaties van de systemen pijlen en punten wordt ook toegepast.

## Ingetekende lijn (IL)

1. De op de kaart ingetekende lijn dient van begin tot eind zo nauwkeurig mogelijk in voorwaartse richting gereden te worden.
2. Onder de ingetekende lijn wordt geacht een weg/weggedeelte te liggen, mocht dit niet het geval zijn, dan treden de omrijregels in werking.
3. De lijn (of een deel daarvan) mag niet tegengesteld bereden worden.
4. Kleine "uitwasjes" aan de lijn worden geacht overeenkomstig de ter plaatse berijdbare situatie te zijn getekend.



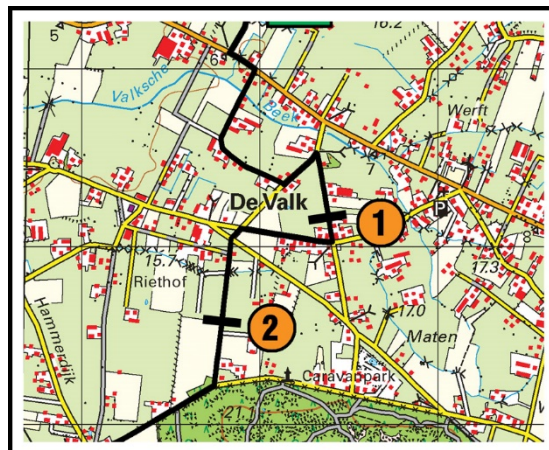
## Bol-pijl

1. U dient doormiddel van situatieschetsen (niet op schaal, gestileerd weergegeven) een bepaalde route te rijden. De situatieschetsen dienen in nummervolgorde te worden afgewerkt.
2. Bij de situatieschetsen staan de totaalafstand vanaf de start van het traject en tussenafstanden tussen de genummerde situaties vermeld.
3. Ononderbroken lijnen geven verharde wegen en onderbroken lijnen geven onverharde wegen aan.
4. Eigen wegen, zichtbaar doodlopende wegen en wegen die zijn voorzien van een verkeersbord aanduidende doodlopende weg mogen niet worden bereden.
5. In de situatieschetsen zijn wegen die niet bereden mogen worden niet opgenomen. Als ter verduidelijking zo'n weg is ingetekend, dan is deze weg voorzien van een blokkeringsymbool.
6. U dient de kortste route te rijden van de bol (dat is de samenkomst van wegen) naar de punt van de pijl. De route over de pijlpunt dient uiteraard in de richting van de pijl te worden gereden.
7. Zolang nog niet de volgende situatieschets is bereikt dient men de doorgaande weg te volgen.
8. Bij de situatieschetsen kunnen ter verduidelijking aanvullende teksten gebruikt worden.
9. In een bol-pijl traject kunnen ook controles staan.

Interval / Km Totaal	Richting	Omschrijving
0,00		Heidelaan
0,00	1.	
1,69		A1 oprijden
1,69	2.	
3,63		Afslag 8 Blaricum
5,32	3.	
0,20		
5,52	4.	

## Ingetekende lijn (IL) met barricades (Sportklasse)

1. De ingetekende lijn dient zo nauwkeurig mogelijk van begin tot eind in voorwaartse richting gereden te worden.
2. Onder de ingetekende lijn wordt geacht een weg/weggedeelte te liggen, mocht dit niet het geval zijn, dan treden de omrijregels in werking.
3. Dwarsstreepjes op de ingetekende lijn zijn barricades. Het is nimmer toegestaan een weg/weggedeelte, voorzien van een barricade, te rijden.
4. De barricades dienen in nummervolgorde ontweken te worden, waarbij zowel voor als na de barricade het overgeslagen deel van de ingetekende lijn (nevenroute) zo kort mogelijk dient te zijn. U dient daarom op de laatste samenkomst van kaartwegen voor de barricade de ingetekende lijn te verlaten en de ingetekende lijn op de eerste samenkomst van kaartwegen na de barricade weer in voorwaartse richting te gaan rijden.
5. Het raken of kruisen van de ingetekende lijn is toegestaan.
6. De nevenroute dient zo kort mogelijk te zijn.
7. De ingetekende lijn mag eveneens in de nevenroute worden opgenomen echter alleen in voorwaartse richting.

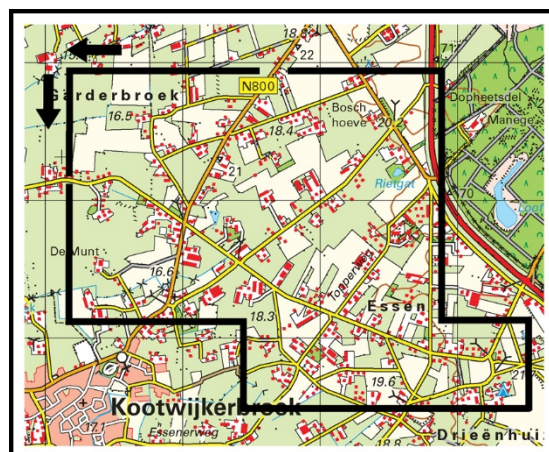


## Blinde lijn

1. De op de kaart in een afgedekt gebied getekende lijn dient van begin tot eind zo nauwkeurig mogelijk in voorwaartse richting gereden te worden.
2. Onder de ingetekende lijn wordt geacht een weg/weggedeelte te liggen.
3. De lijn (of een deel daarvan) mag niet tegengesteld bereden worden.
4. Kleine "uitwasjes" aan de lijn worden geacht overeenkomstig de ter plaatse bereikbare situatie te zijn getekend.

## Grensbenadering

1. Van het begin tot het eind van het routegedeelte waarvoor dit kaartleessysteem geldt, dient over kaartwegen een aaneengesloten route te worden geconstrueerd waarbij de op de kaart aangebrachte lijn (in het vervolg van dit artikel aangeduid met 'de grenslijn') zo dicht mogelijk in de aangegeven richting wordt benaderd.
2. De grenslijn ligt aan uw rechterzijde, dus zoveel mogelijk naar rechts.
3. Het benaderen van de grenslijn dient zodanig te gebeuren, dat in volgorde van belangrijkheid:
  - a. Het oppervlak tussen de grenslijn en de te rijden route zo klein mogelijk is;
  - b. De route zo kort mogelijk is.
4. De grenslijn mag worden geraakt zolang één van de twee bermlijnen vrij van de grenslijn ligt. De grenslijn mag niet worden overschreden.



### **Langste route in een vak**

Binnen het op de kaart aangegeven vak, moet van vak-in naar vak-uit de langste route worden gereden. Wegen en samenkomsten van wegen mogen hierbij maar eenmaal in de route worden opgenomen.

### **Corridor**

Rijd de route binnen het corridor. Is eigenlijk niets anders dan een blinde lijn, maar dan met een beperkt kaartfragment.

### **Alfabetmix**

Op de kaart staan punten met daarbij een letter. In de opdracht wordt aangegeven welke letters moeten worden aangedaan. De overige punten/letters, blokkeren de route.

### **Lasercontrole**

Op een kaart staat de opdracht om over een bepaald traject met een opgegeven snelheid te rijden. Binnen de aangegeven punten staat een lasercontrole opgesteld. Iedere kilometer te langzaam of te snel wordt bestraft met 1 punt per kilometer.