



REGLEMENT

2025



HET SPEL

Bij rally rijden denkt u wellicht snel aan de WRC, zo snel mogelijk een bepaald parcours afleggen in een daarvoor aangepaste auto. Bij deze oriëntatie rit gaat het daar juist niet om. Hier is het doel een onbekende route zo correct mogelijk te rijden. Dit doet u middels de instructies en opdrachten in een routeboek. Rally's zoals deze worden dan ook vaak oriëntatie en/ of regelmatigheidritten genoemd en zorgen voor een leuk tweespel tussen bestuurder en navigator.

De route wordt uitgezet op de openbare weg, meestal landelijke wegen. De deelnemers dienen zich dan ook strikt te houden aan de geldende verkeersregels. Tijdens het rally rijden staat teamspel voorop; de communicatie tussen bestuurder en navigator is van groot belang om goed te finishen.

NAVIGEREN

Het is erg belangrijk dat de navigator duidelijk aan de bestuurder doorgeeft wat voor situatie er komen gaat. Maar het is ook erg handig als de bestuurder aangeeft wat hij ziet; onder andere een brug, spoorlijn of zelfs hoogspanningskabel kan de navigator allemaal op de kaart terugzien!

Enkele tips:

Teken steeds eerst de route per pagina /traject in en ga dan pas rijden. Zet de auto even op een veilige plek en bekijk rustig de opdracht en teken de route in met een roze marker.

Maak in opdracht onderscheid in 'haaks', 'flauw' of 'scherp' rechts/links.

Geef de afstand tot de volgende (bol-pijl) situatie duidelijk door. Als op de (bol-pijl) situatie meer duidelijk is (bijvoorbeeld een brug of een stoplicht), geef dit dan ook door. De bestuurder kan zo alvast vooruit kijken.

Zet een streep of krul bij een bol-pijl situatie die u heeft gehad. Als u dan verkeerd rijdt kunt u misschien terug gaan naar de situatie waar het nog 'goed ging'.

Op elke pagina staat een QR code. Mocht u het einde van de etappe niet kunnen vinden, scan dan de QR code en via googlemaps wordt u via de snelste route bij het overgangspunt naar de volgende pagina geleid. U mist natuurlijk wel alle route controles.

VEILIGHEID

Gedurende de gehele rally dienen de equipes de verkeersregels in acht te nemen. Equipes dienen zich te gedragen op een wijze die het evenement niet in diskrediet brengt.

Deze rit is geen snelheidsrally maar een toerevenement. U rijdt mee geheel voor eigen risico.

Er wordt gebruik gemaakt van openbare wegen, zowel verhard als onverhard. Let altijd goed op spelende kinderen, dieren, fietsers en andere deelnemers en/of weggebruikers.

De organisatie is niet aansprakelijk voor welke schade dan ook. Elke deelnemer is zelf verantwoordelijk!

Kijk altijd in uw achteruitkijkspiegel voordat u stopt. Ga niet stilstaan op een kruising of spoorwegovergang.

REGLEMENT

ALGEMEEN

Houd je aan de verkeersregels ook al lijkt het routeboek aanleiding te geven om anders te handelen. Blijf de hele rally een heer in het verkeer!

DE ROUTE

De route staat in het routeboek. De route is volledig met kaartfragmenten / trajecten. Teken steeds eerst de route per pagina /traject in en ga dan pas rijden.

DIGITALE CONTROLE CONTRELES (LETTERS, CIJFERS, EMOJI)

Met de Redrive GPS app controleert Dutch Rally Events of u de juiste route hebt gereden. De werking van de app staat apart uitgelegd. Het doel is om de route controles langs de route op te slaan. Zo laat u zien welke route u gereden heeft. Alleen de correct gereden route zorgt voor de overwinning. Snelheid is niet van belang.

TIPS voor de Redrive GPS app:

1. Sluit alle andere apps af.
2. **Laat het scherm van uw telefoon aan staan en de app op de voorgrond.**
Geen controles? Dan doet u iets fout.
3. Zorg voor een vaste telefoonhouder zodat u de app goed in zicht hebt! De telefoon vasthouden is geen optie.
4. **Let op, er kunnen ook aanwijzingen staan in het scherm!**
(bijvoorbeeld "hier keren" of "volgende situatie is bolpijl 14" of "direct door naar pijl 3")
5. In de app kunnen nu ook **live (individuele en groeps) berichten** gestuurd worden. Volg deze direct op.
6. Als de telefoon leeg is dan kunt u op een andere telefoon doorgaan. Gebruik hetzelfde email adres om in te loggen.
7. De werking wordt verderop uitgelegd.

TIJD

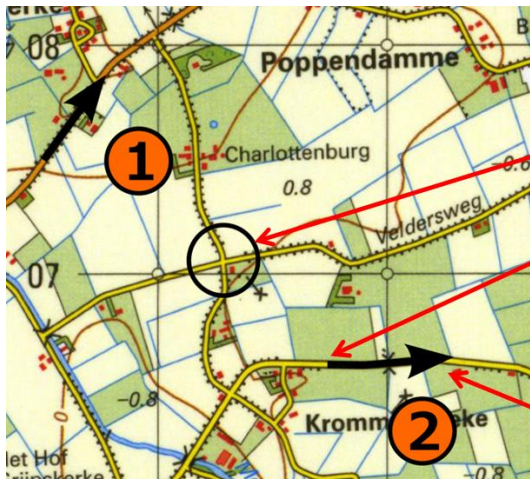
Deze toerit wordt zonder tijdstraf gereden. Er is 1x een tijdcontrole met herstart. Deze hergroeperingen zorgen ervoor dat te snel rijden niet beloond wordt. Er worden geen straffen gegeven voor te vroeg of te laat melden bij de tijdcontrole. Wel gaan we er van uit dat u binnen 30 minuten na uw ideale passeertijd bij de tijdcontrole bent geweest.

Let op, er zijn digitale snelheidscontroles. Deze kunnen bijvoorbeeld voorkomen in Quite zones (Q-zone) en bij bebouwing. De Q-zones worden duidelijk in de Redrive app weergegeven.

VOORBEELDEN VAN GEBRUIKTE SYMBOLEN DOOR DE UITZETTER



- Kruis, verboden te rijden
- Ingetekende lijn
- Cijfer bij punt of pijl
- Punt, start of finish
- Pijl
- Vrije route binnen cirkel i/vm afwijking
- Twee kaarten aan elkaar



- Cirkel vrije route
- Voet van de pijl
- Punt van de pijl



- Punt
- Cijfer bij punt
- Bermlijn

DE WEGEN

1. Een route teken je enkel over kaartwegen.
2. Wat niet op kaart staat, gebruik je niet.
3. Alles wat de uitzetter op de kaart heeft gezet (anders dan pijlen en punten) blokkeert de route.

Je mag dus niet door de cirkel met een overgangslatter of cijfer van een punt of pijl heen rijden. Ook het tekstblok met de opdracht blokkeert de route.

4. Kaarttekens zoals wegnummers, kerktekens, hoogspanningsmasten, toeristische tekens, treinspoor, etc blokkeren niet. Als er een weg in gaat en uit komt dan mag je dit gewoon opnemen in je route.
5. We gebruiken geen witte, grijze of grijs/geel geblokte kaartwegen. Deze wegen zijn te klein of te slecht.
6. Op elke pagina wordt weergegeven welke kaartwegen gebruikt mogen worden.

WEL RIJDEN

1. Tijdens de rally rijdt u enkel kaartwegen.
2. Kaartwegen hebben twee bermlijnen.
3. Een bermlijn mag kort onderbroken zijn bij bijvoorbeeld plaatsnamen, hoogte cijfers en andere kaarttekens. Vuistregel, komt een gelijke onderbreking elders op de kaart ook voor? Dan hoort het zo en mag u de weg gebruiken.
4. Pijlen, punten en ingetekende lijnen door de uitzetter.
5. Kaarttekens blokkeren de route niet (kerkjies, plaatsnamen, bruggetjes, wegnummers, gemeente grenzen = gele streep met zwarte puntjes).



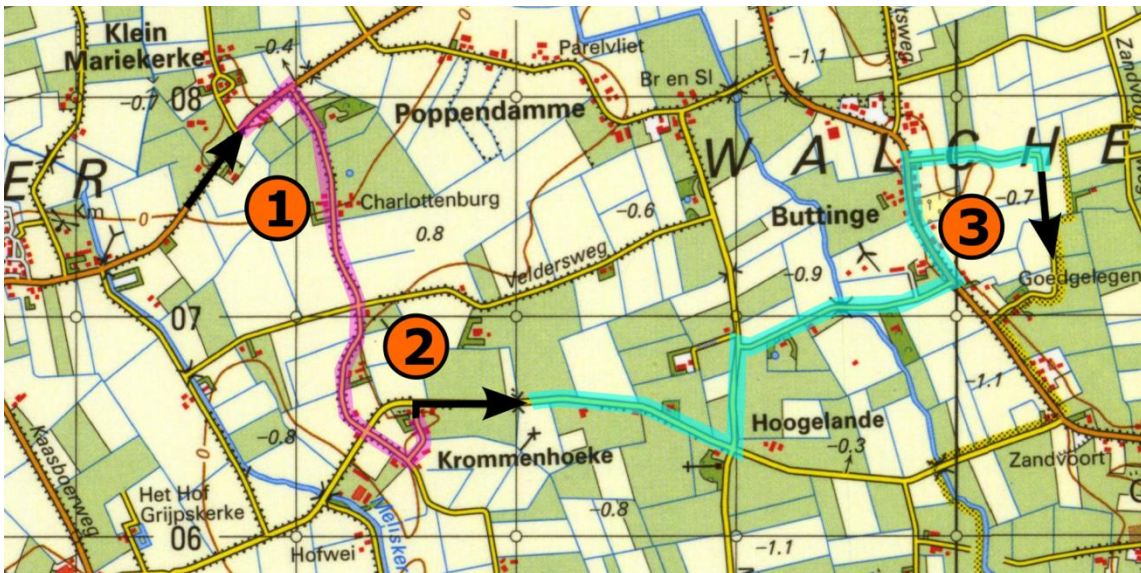
NIET RIJDEN

1. Wegen die niet op kaart voorkomen.
2. Wegen met een groot blokkeringskruis.
3. Alle tekens, teksten, nummers, vlakken etc die de uitzetter op de kaart heeft gezet anders dan de pijlen, punten en ingetekende lijn.
4. Witte, grijze, grijs-gele wegen.



PIJLEN KORTSTE ROUTE

1. Teken een route die de pijlen op nummervolgorde met elkaar verbind. Ga daarna pas de route rijden.
2. Tussen twee pijlen en de overgangspunten teken je de kortste onderlinge route.
3. Gebruik alleen wegen op kaart (geel, oranje en rood). Zie ook de aanwijzing in het roadbook.
4. Keren op de route is niet toegestaan (tenzij je verkeerd gereden bent).
5. Pijlen rijd je in één geheel.
6. Een pijl rijd je **altijd** voorwaarts! Ook als deze niet aan de beurt is.
7. Pijlen of delen van pijlen mogen eerder en later worden bereiden, ook al zijn ze niet aan de beurt.
8. Een pijl mag je raken en kruisen.
9. Accepteer de route controles die je langs de route tegen komt. Als je er twee maal langs komt dan accepteer je telkens de letter. Zo laat je zien hoe je gereden bent.
10. In basis mogen wegen (niet bedekt met een pijl) meermaals in beide richtingen worden opgenomen in de route tenzij er in het routeboek (per pagina) anders wordt aangegeven.



PUNTEN KORTSTE ROUTE

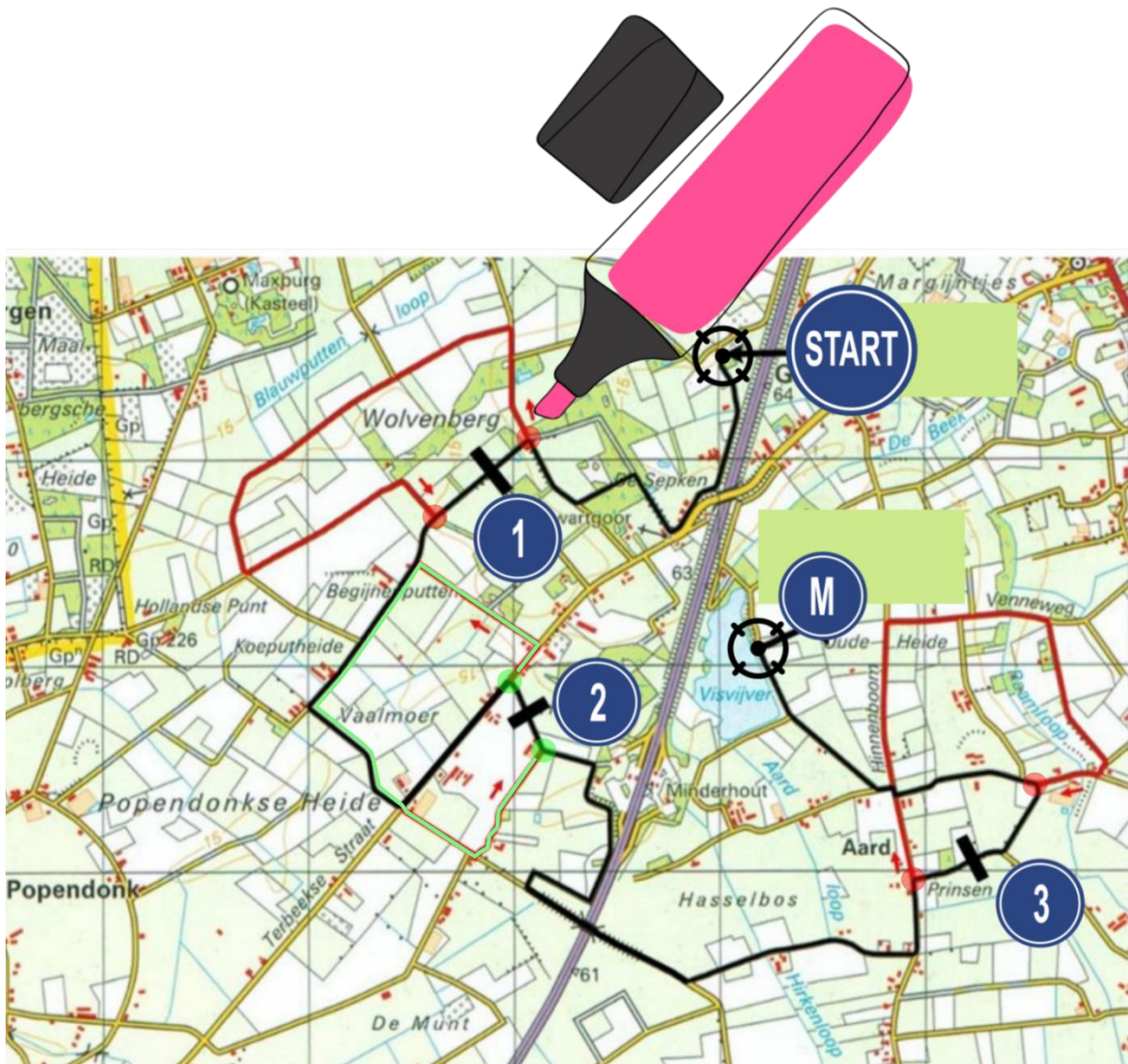
1. In basis gelijk aan pijlen kortste route. Lees punten in plaats van pijlen.
2. In plaats van pijlen zie je punten.

VARIANTEN

Op bovenstaande systemen kunnen varianten worden toegepast. Denk aan “op één na kortste route”, “langste route in een vlak” of “compaspunten”. Per pagina staat in het routeboek uitgelegd hoe de variant gereden niet worden.

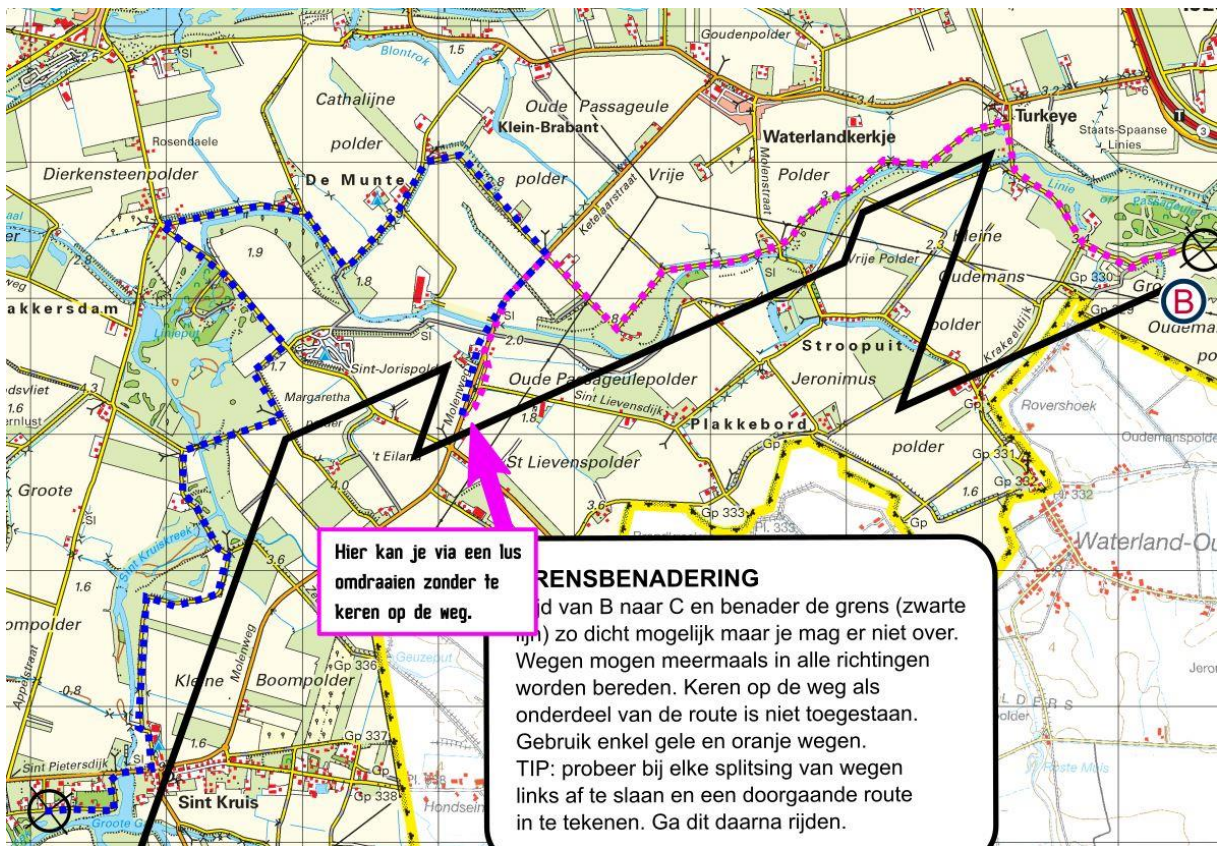
INGETEKENE LIJN OF PIJL MET BLOKKADES

1. Volg de ingetekende lijn of route zo nauwkeurig mogelijk.
2. Vermijd de genummerde blokkades (zwart of rood/wit geblokte dwarsstreep).
3. Verlaat de ingetekende lijn of pijl zo laat mogelijk voor een blokkade.
(TIP: zet een stip met transparante marker op de splitsing)
4. Neem zo kort mogelijk na de blokkade de ingetekende lijn of pijl weer op.
(zie rode en groene lijn voorbeeld hieronder)
5. Omrijden om meer van de ingetekende lijn of pijl te rijden is goed.
6. Keren op de route of de lijn / pijl tegengesteld rijden is nooit toegestaan.
7. Accepteer de route controles die je langs de route tegen komt.
8. In basis mogen wegen (niet bedekt door de ingetekende lijn of pijl) meermaals in beide richtingen worden opgenomen in de route tenzij er in het routeboek (per pagina) anders wordt aangegeven.



GRENSBENADERING

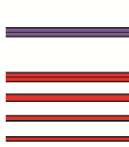
1. Op de kaart staat een dikke zwarte lijn. Benader deze lijn zo dicht mogelijk.
2. Je mag NOOIT door de grenslijn heen rijden, raken of kruisen.
3. Keren op de route is niet toegestaan.
4. Als je tussen de grens en een bermlijn nog een stukje kleur van de weg ziet dan mag je deze weg nemen.
5. Tip, als de grens rechts ligt dan probeer je bij elke splitsing rechts af te slaan. Je kijkt dan of je een doorgaande route kan maken zonder dat je hoeft te keren op de weg.
6. Accepteer de route controles die je langs de route tegen komt.
7. In basis mogen wegen meermaals in beide richtingen worden opgenomen in de route tenzij er in het routeboek (per pagina) anders wordt aangegeven.



LEGENDA



BEBOUWING
 a bebouwd gebied
 b huizen
 c hoogbouw
 d kas



WEGEN
 autosnelweg
Hoofdweg:
 met gescheiden rijbanen
 7 m of breder
 4-7 m breed
 smaller dan 4 m



Regionale weg:
 met gescheiden rijbanen
 7 m of breder
 4-7 m breed
 smaller dan 4 m



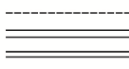
Lokale weg:
 met gescheiden rijbanen
 7 m of breder
 4-7 m breed
 smaller dan 4 m



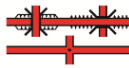
voetgangersgebied
 straat
 overige weg



weg met losse of slechte verharding



onverharde weg
 fietspad
 pad, voetpad
 weg in aanleg
 weg in ontwerp



viaduct
 minirotonde



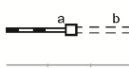
aquaduct
 tunnel



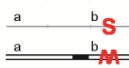
vaste brug
 beweegbare brug
 brug op pijlers



SPOORWEGEN
 spoorweg: enkelspoor
 spoorweg: meersporig
 a station
 b spoorweg in tunnel
 tramweg



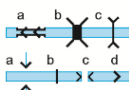
a sneltram b sneltramhalte
 a metro bovengronds
 b metrostation



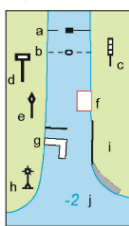
HYDROGRAFIE



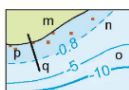
waterloop:
 smaller dan 3 m
 3-6 m breed
 6 m of breder



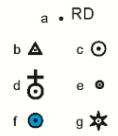
a schutsluis b brug
 c vonder
 a grondduiker b stuw
 c duiker d sluis



a pontveer
 b voetveer
 c peilschaal
 d kilometerraabord
 e baak
 f dok
 g aanlegsteigers
 h scheepsvaartlicht
 i versterkt talud
 j dieptegetal



m hoogwaterlijn
 n laagwaterlijn
 o dieptelijnen
 p droogvallende grond
 q krib, golfbreker

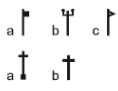


GETRIANGULEERDE PUNTEN

a RD-steen
 b GPS-kernetpunt
 c toren, hoge koepel
 d religieus gebouw met toren
 e markant object
 f watertoren g vuurtoren



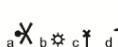
OVERIGE SYMBOLEN
 a religieus gebouw
 b toren, hoge koepel
 c religieus gebouw met toren



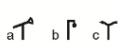
d markant object
 e watertoren f vuurtoren
 a gemeentehuis
 b postkantoor
 c politiebureau
 a kapel b kruis



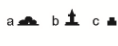
a vlampijp
 b wegwijzer
 c telescoop
 a windmolen
 b waterradmolen
 c windmotor
 d windturbine



a oliepompinstallatie
 b seinmast c zendmast



a hunebed
 b monument
 c gemaal



a paal b boom
 c opslagtank
 d heg en houtwal



a kampeertrein
 b sportcomplex
 c ziekenhuis
 schietbaan
 afrastering
 hoogspanningsleiding met mast



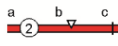
muur
 geluidswering



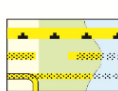
WEGENINFORMATIE



wegnummering
 a tankstation
 b parkeerplaats
 c afritnummer



a aantal rijstroken
 b kilometerpaal
 c wegafsluiting

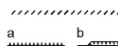


GRENZEN

rijksgrens
 provinciegrens
 gemeentegrens (met weg)



RELIEF
 a dijk: 2,5 m of hoger
 b dijk: 1-2,5 m hoog



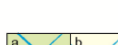
kade, wal: 0,5-1 m hoog
 a berijdbare dijk
 b ingraving



hoogtelijnen



hoogtepunt
 a steile rand
 b hoogteverschil

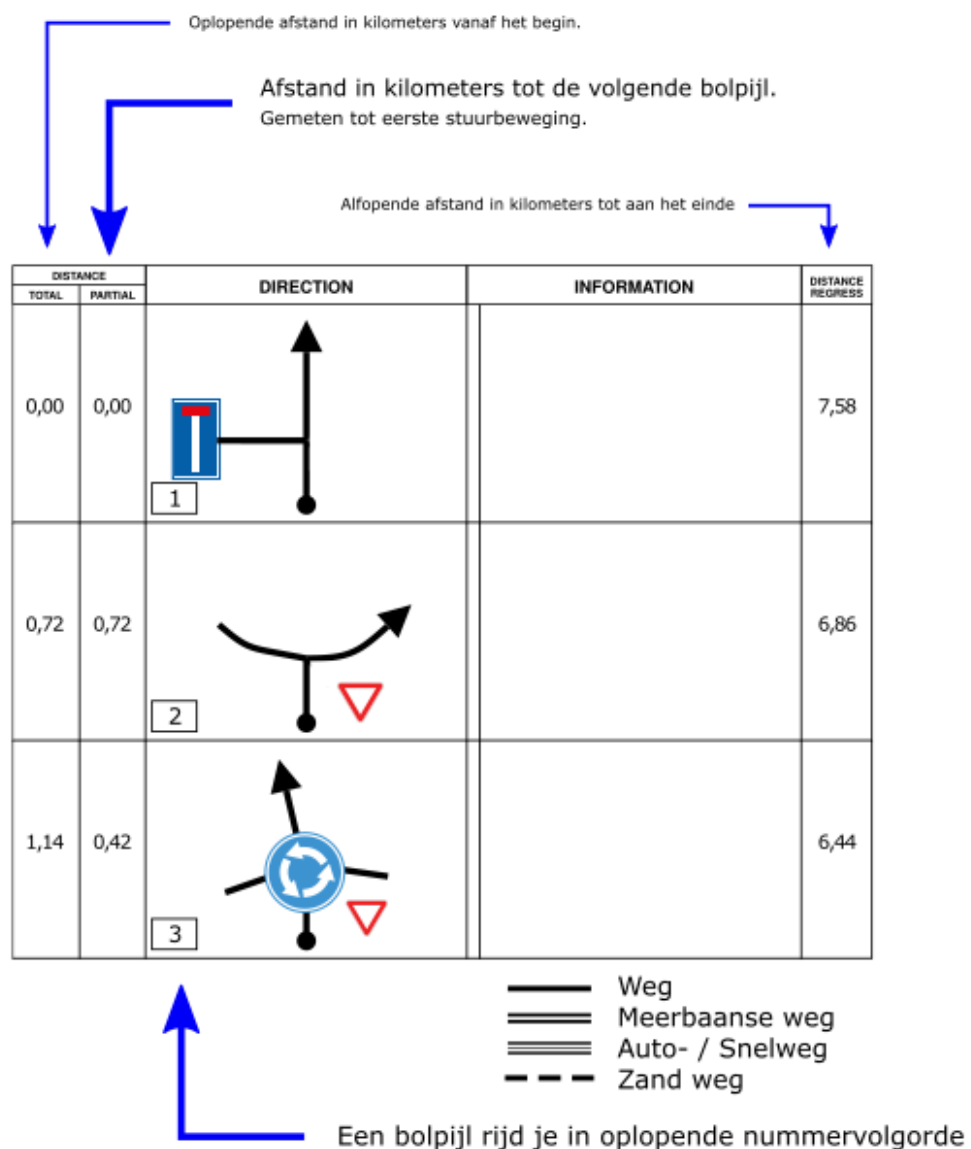


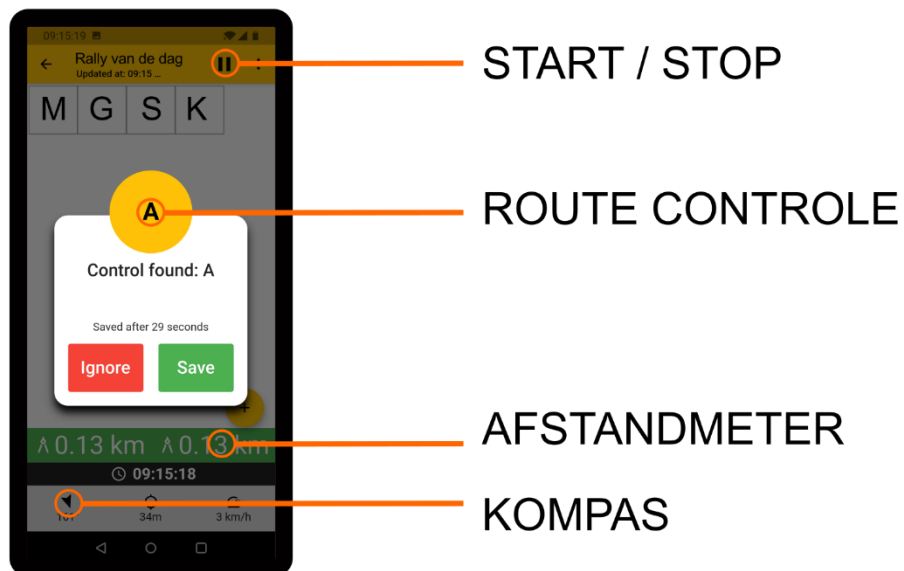
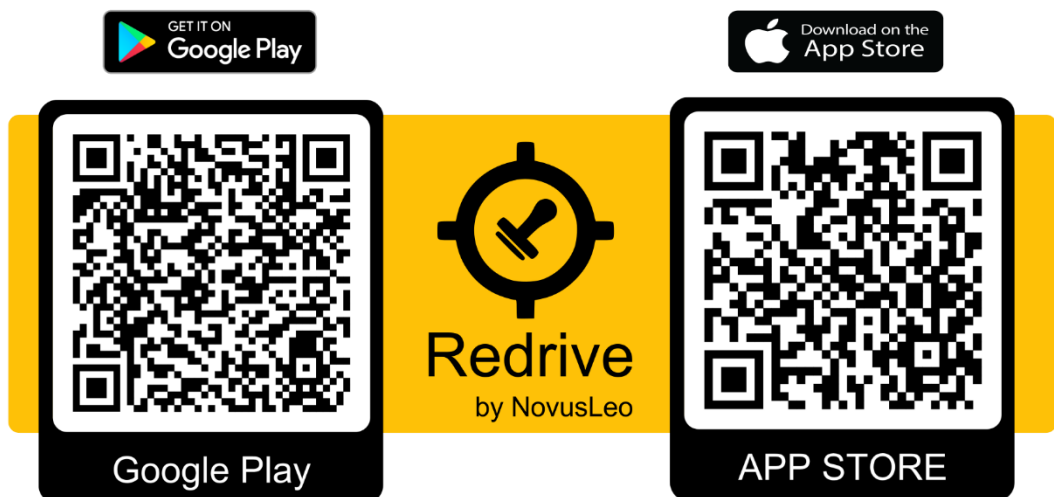
BODEMGEBRUIK

a grasland met sloten
 b akkerland met sloten
 c boomgaard
 d fruitkwekerij
 e boomkwekerij
 f grasland met populierenopstand
 g loofbos
 h naaldbos
 i gemengd bos
 j griend
 k heide
 l zand
 m begraafplaats
 n overig bodemgebruik

BOLPIJL

1. Dit is een niet kaartleessysteem.
2. Je rijdt van de bol naar de pijl.
3. Eigen wegen, verboden wegen, inritten, doodlopende wegen, zandpaden kunnen ter verduidelijking aangegeven zijn.
4. Onverharde wegen staan als een stippellijn aangegeven.
5. Let goed op de afstand. Gebruik de afstandmeter in de Redrive GPS app. Tik rechts op de groene balk om de afstandmeting steeds op "0" te zetten.
6. De afstand hoeft niet altijd te zijn weergegeven. Volg de doorgaande wet totdat u de juiste situatie ziet.
7. Tussen 2 bolpijl situaties volg je de doorgaande weg.





1. Plaats je smartphone zichtbaar en onder handbereik op het dashboard of voorruit.
2. Neem een autolader of powerbank mee.
3. Gebruik de app op één telefoon of tablet tegelijk (wisselen kan wel).
4. Laat de telefoon aanstaan met de app op de voorgrond.
5. Is de app niet zichtbaar? Dan worden er geen route controles gevonden!
6. Download de app thuis en test of je kan inloggen (rally is nog niet zichtbaar).



redrive

Gebruik van de GPS app

Download:

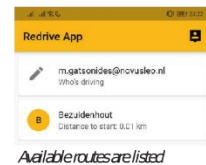


1

Who's driving?

In het eerste scherm kan bij "Who's driving" het e-mail adres worden ingevuld dat is gebruikt bij het aanmelden voor de route. Zodra het adres is ingevuld zullen de beschikbare evenementen en routes worden getoond.

De routes kunnen sorteren op afstand met de knop rechts-boven.



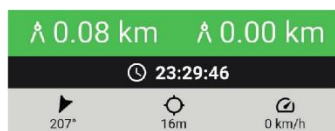
Available routes are listed

2

Route selecteren en starten

Als u een route selecteert opent het 'route' scherm. Het merendeel van dit scherm wordt gebruikt om gevonden controles op te slaan.

Onderaan staan een aantal nuttige opties* zoals hieronder beschreven:



Afstandsmeter voor totaal en interval
Op 0.0 met lang (links) en kort (rechts) indrukken.

Tijden balk laat tijd en/of stopwatch zien.

Navigatie balk met richting, GPS nauwkeurigheid en snelheid



Start/stop from the top menu

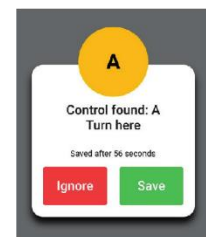
* elke organisatie kan zelf beslissen om opties aan of uit te zetten. De gebruikerservaring kan dus verschillen.

3

Controles vinden langs de route

Nu de opties in het scherm bekend zijn kunnen we beginnen met rijden. Zodra u zich op de juiste locatie begeeft wordt de controle getoond met eventueel een extra instructie (bijvoorbeeld 'Hier omdraaien').

De gevonden controles kunnen worden opgeslagen op de controlekaart. Via deze controlekaart kunnen de controles opnieuw bekeken worden. Als u niet reageert op de controle wordt deze opgeslagen of genegeerd op basis van de instellingen van de uitzetter.



Dialog when you find a control

4

Route afsluiten

Als u klaar bent met de route en/of wilt pauzeren, kunt u rechtsboven op pauze klikken.

Om uw controlekaart in te leveren klikt u op 'Upload card' via het menu rechtsboven.



Pause/stop from the top menu

?!

Tips, trucs en problemen voorkomen

- 0. Genoeg batterij?:** Zorg er voor dat uw toestel voldoende spanning heeft gedurende de rit.
- 1. Geen routes:** Vul altijd het adres in dat u ook heeft gebruikt voor het aanmelden bij de route.
- 2. Route start niet:** Heeft u locatie voorzieningen toestemming gegeven? Dit dient aan te staan.
- 3. GPS nauwkeurigheid 'too weak':** Zet uw toestel goed in 'het zicht' van satellieten.