

# UITLEG & VOORBEELD

## C Klasse



Hieronder een voorbeeld van het systeem dat gebruikt wordt in de C-Klasse van de Finalerit.

Als eerste een korte samenvatting van dit systeem.

### **Pijlen en punten, kortste route**

In zowel traject 1 en 2 rijden we tijdens de finalerit met pijlen en punten. Telkens rij je de kortste route van pijl/punt naar het volgende pijl/punt.

Hierbij geldt dat je niet hoeft te herconstrueren. Dus als je je route niet kan rijden, dan maak je een nieuwe route.

Je moet alleen rekening houden bij het maken van de route met onderstaande punten:

#### **1. Belangrijk**

Hierbij mogen pijlen en punten alleen gereden worden als ze aan de beurt zijn. Dus je mag ze verder niet rijden (in alle richtingen), kruisen of raken.

#### **2. Kleuren van de wegen**

Grijze en paarse wegen mogen helemaal niet gebruikt worden. Maar, je moet ook proberen zo min mogelijk oranje wegen te rijden. Dus liever een langere route met gele en/of witte en/of rode wegen, dan een stuk oranje weg gebruiken.

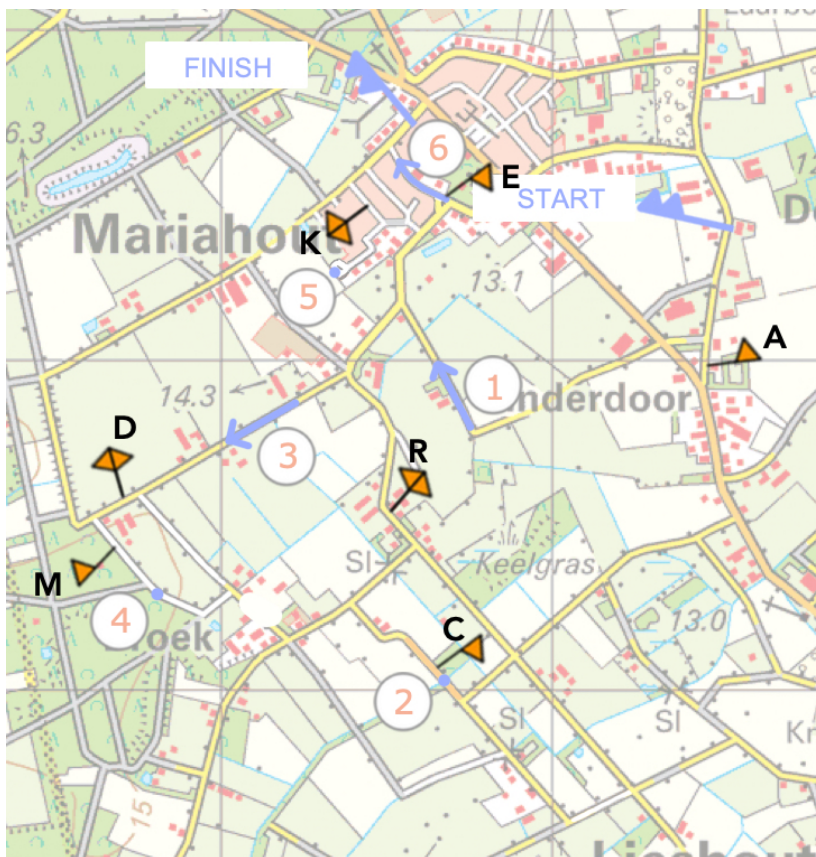
Verdere zaken die belangrijk zijn.

- Controles bestaande uit een getal i.p.v. een letter, staan gelijk aan controles met de opdracht HK. Je moet dus het getal te noteren en bij de controle te keren. En uiteraard een nieuwe route maken. **Dit betekent dus, indien mogelijk, een route naar de pijl/punt waar je mee bezig bent. Kan dit niet meer, dan maak je een nieuwe route naar de volgende pijl/punt.**
- Alle wegen mogen beide kanten op geconstrueerd en bereden worden. Uiteraard met uitzondering van pijlen.
- Indien een weg van een kant niet te berijden is, mag je deze nog wel construeren en/of berijden vanaf de andere kant.

Op de volgende pagina staat een voorbeeld met 2 kaartjes. De gewone kaart en de kaart met controles. Op de laatste pagina staat de uitleg.

Succes!

# UITLEG & VOORBEELD C Klasse



# UITLEG & VOORBEELD

## C Klasse



### Uitleg

#### **Start -> Pijl 1**

Vanaf de start naar pijl niet gelijk het tweede weggetje afslaan om de oranje weg over te steken, want daar zit een stuk grijze weg. En die mogen we niet rijden. Dus een stukje doorrijden en terug over de oranje weg. De beloning is de RC-A

#### **Pijl 1 -> Punt 2**

De korste route naar punt 2 met zo min mogelijk oranje is door punt 2 van onderaf te benaderen. Je rijdt namelijk van pijl/punt naar pijl/punt. Dus in totaal maakt het niet uit hoeveel oranje je rijdt, maar wel naar het punt zelf. Dus eerst langs de RC-R en dan naar de RC-C.

#### **Punt 2 -> Pijl 3**

Naar pijl 3 is redelijk simpel, wel nog de RC-R noteren, want die staat "plat", dus van beide kanten noteren.

#### **Pijl 3 -> Punt 4**

Naar punt 4 moet je weer opletten dat je de kortste route naar het punt rijdt. En dus niet de totaal kortste route. Want dan zou je direct naar links gaan en onderlangs naar punt 4. Maar je moet dus de kortste route naar het punt rijden. En dat is doorrijden naar de tweede weg en daar linksaf slaan.

Dus dan krijg je de RC-D en de RC-M.

#### **Punt 4 -> Punt 5**

Naar punt 5 mag je niet terug door pijl 3 heen, dus we rijden buitenlangs over de gele weg. Dus aan het einde van de witte linksaf (weer langs de RC-D) en doorrijden over de gele weg onder de O van Mariahout door en twee keer rechtsaf naar punt 5. Op de eerste witte weg staat de RC-K.

#### **Punt 5 -> Pijl 6**

Na punt 5 rij je terug over dezelfde weg. Dan niet rechtsaf slaan lekker kort naar pijl 6, want dan rijd je weer over een stukje grijze weg. Dus hieromheen rijden door linksaf te slaan, weer langs de RC-K, aan het einde rechts en direct weer rechts.

Dan nog wel even goed opletten bij het begin van pijl 6, die begint namelijk net voorbij het driehoekje. Dus wel buitenlangs rijden, met als beloning de RC-E

Als je alle goed hebt gereden, dan zou je deze controles op je controlekaart in mogen vullen:

**A – R – C – R – D – M – D – K – K – E**