

# VOORBEELD – TRAJECT 2

## A & B Klasse



Hieronder een voorbeeld van het systeem dat gebruikt wordt in traject 2 van de Finalerit.

Als eerste een korte samenvatting van dit systeem.

### **Pijlen en punten, een-na-kortste route.**

Anders dan in traject 1, hoef je bij dit systeem geen hoofdroute te construeren en te rijden. Dus je niet hoeft te herconstrueren. Als je je route niet kan rijden, dan maak je een nieuwe route. Maar let op, elke keer wel weer een nieuwe een-na-kortste route naar de punt/pijl.

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.

Ook nu is de kleur van de wegen belangrijk. Dit is exacte hetzelfde als in het eerste traject. Dus nogmaals:

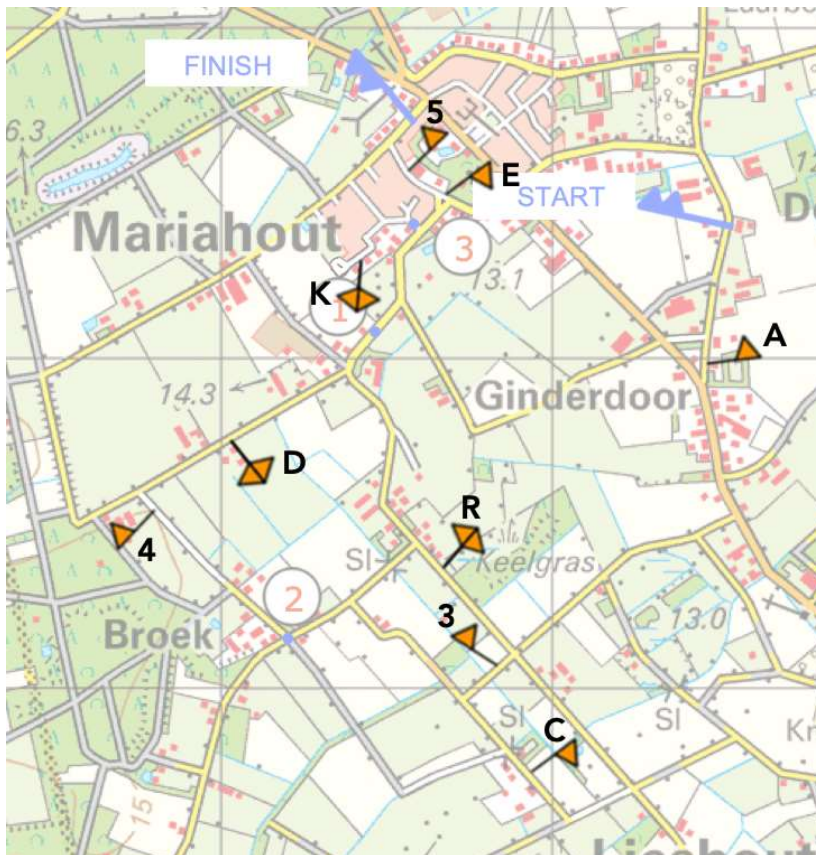
Grijze en paarse wegen mogen helemaal niet gebruikt worden. Maar, je moet ook proberen zo min mogelijk oranje wegen te rijden. Dus liever een langere route met gele en/of witte en/of rode wegen, dan een stuk oranje weg gebruiken.

Let op, als je bezig bent om een pijl te rijden, en je wordt hier halverwege afgegooid, dan moet je niet je route opnemen. Maar een nieuwe route maken (weer een-na-kortste) naar de volgende pijl/punt.

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!

# VOORBEELD – TRAJECT 2 A & B Klasse



# VOORBEELD – TRAJECT 2

## A & B Klasse



### Uitleg

#### **Start -> Punt 1**

Vanaf de start naar punt 1 is de kortste route via het witte weggetje en dan de oranje weg oversteken.

De een-na-kortste route (met zo min mogelijk oranje), is niet langs de RC-A, want dan rij je een stuk oranje. Maar via hetzelfde witte weggetje de oranje weg oversteken en dan doorrijden richting punt 3. Hier zit namelijk een driehoekje waar je mooi omheen kunt. En zo rij je de reglementair een-na-kortste route naar punt 1.

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

De kortste route naar punt 2 is door direct links af te slaan en via de gele weg rechtsonder naar punt. De een-na-kortste route loopt dus door rechts aan te houden en via het witte weggetje punt 2 van boven af te benaderen.

In dit witte weggetje word je gekeerd door RC-4. Dus, een nieuwe route naar punt 2 maken. Maar let op, wel weer een een-na-kortste route. Dus niet zomaar terug over de gele weg naar punt 2, maar op zoek naar de een-na-kortste route. Dit niet via hetzelfde keerlusje bij punt 3, want dan moet je door punt 1 heenrijden, en dat mag niet (punten en pijlen mogen alleen bereden worden als ze aan de beurt zijn).

Dus gaan we lussen onderaan de kaart gebruiken. Op de linker weg zit een stuk oranje in de weg, dus die gaan we omzeilen door de onderste lus te gebruiken (met het witte weggetje). Aan het begin word je weer gekeerd, ditmaal door de RC-3. Dus, weer een een-na-kortste route maken. En nu goed opletten, want in onze reglementen staat dat indien een weg van 1 kant niet te berijden is, je er **niet** vanuit mag gaan dat dit vanaf de andere kant ook zo is. Dus we gaan de lus nu andersom rijden (met de wijzers van de klok mee). Dit levert de RC-C op.

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

Na punt 2 is de kortste route naar punt 3 bovenlangs, door de O van Mariahout. Onderlangs is wel korter, maar dan ga je weer door punt 1 heen.

De een-na-kortste route is niet via het witte keerlusje, maar door de tweede witte weg naar rechts te gaan en punt 3 vanaf de gele weg te benaderen. Maar ook hier worden we weer gekeerd, nu door de RC-5. Dus weer een een-na-kortste route naar punt 3. Nu wel gebruik maken van het keerlusje op de witte weg, dus tweemaal de RC-K noteren.

#### **Punt 3 -> Finish**

Ook naar de Finish moet de een-na-kortste route gereden worden, dus wel buitenlangs het driehoekje, met als beloning de RC-E.

**E – D – 4 – D – R – 3 – C – R – 5 – K – K – E**