

Algemeen

- Routecontroles kunnen zowel rechts als links van de route staan. Toerklasse-deelnemers noteren alle routecontroles langs de geconstrueerde route. Sportklasse-deelnemers construeren eerst de voorgenomen route van Start tot Finish en gaan die route vervolgens ‘rijden’, waarbij soms omgereden moet worden (zie Herconstructie). Tijdens het rijden dienen alle routecontroles langs de voorgenomen route en omrijroutes genoteerd te worden.

Te gebruiken wegen

- Er mag bij de constructie van de voorgenomen route uitsluitend gebruik worden gemaakt van kaartwegen. Onder kaartwegen worden die wegen verstaan die zijn opgesomd in de Legenda onder het kopje *wegen*, met uitzondering van (fiets)paden en wegen in ontwerp. Er hoeft geen rekening gehouden te worden met de verplichte rijrichting op wegen met gescheiden rijbanen.
- Alle door de uitzetter op de kaart aangebrachte symbolen, teksten, lijnen en controles blokkeren de onderliggende wegen. Uitzondering hierop vormen de rode dwarsstrepen over kaartwegen, zie Herconstructie.
Let op: Op de kaart lopen een aantal zwarte lijnen (zoals de kaartrand). Deze lijnen blokkeren de wegen die hieronder liggen.
- Wegen mogen meermaals, maar slechts in één richting in de voorgenomen route worden opgenomen. Het kruisen of raken van de voorgenomen route wordt niet gezien als tegengesteld rijden.
UITZONDERING: Bij de routeopdracht “Langste route” mogen wegen en kruisingen slechts één maal in de voorgenomen route worden opgenomen.
- Pijlen en punten mogen slechts één maal gereden worden (als ze aan de beurt zijn uiteraard). Eerder of later rijden, raken en kruisen is dus niet toegestaan.

Herconstructie (“omrijden”)

- Het onderstaande is alleen van toepassing voor de Sportklasse. Deelnemers in de Toerklasse dienen de rode dwarsstrepen over kaartwegen te negeren, deze wegen mogen gewoon gebruikt worden.
- Als de route tijdens het rijden onderbroken wordt door een rode dwarsstreep aan het begin van een kaartweg, dan dient de oorspronkelijk geconstrueerde route te worden herzien. De rode dwarsstreep dient geïnterpreteerd te worden als verkeersbord C6 (Gesloten voor motorvoertuigen op meer dan twee wielen).
- Vanaf het punt van onderbreking dient via kaartwegen een zodanige omweg te worden geconstrueerd en gereden, dat zo min mogelijk wordt gemist van de voorgenomen route.
- Ten aanzien van de in een herconstructie op te nemen wegen, pijlen en punten gelden dezelfde bepalingen als beschreven in “Te gebruiken wegen” (dus wegen maar in één richting en pijlen/punten niet gebruiken). Tijdens het omrijden mogen alle kleuren wegen gebruikt worden, óók bij “Kortste route – zo min mogelijk geel”.
- Met inachtneming van het bovenstaande dient de omweg zo kort mogelijk te zijn.
- Indien de omweg niet (verder) te rijden is, dan vervalt die omweg (verder) en dient een nieuwe omweg geconstrueerd te worden die voldoet aan bovenstaande bepalingen. Tijdens het omrijden dient onthouden te worden welke wegen niet te berijden zijn (voorkennis). Deze voorkennis vervalt zodra de voorgenomen route is hervat.
- NB: Er zijn geen herconstructies tijdens de “Langste route”

Routeopdracht

- Op het kaartfragment moet tussen Start en Finish over kaartwegen volgens een aaneengesloten route een aantal op de kaart staande genummerde pijlen en punten in nummervolgorde worden aangedaan.
- Voor alle items (pijlen, punten en TC's) gelden specifieke routeopdrachten. Hieronder staan de verschillende mogelijke systemen beschreven:
 - **Kortste route**
Construeer de kortste route naar het volgende item.
 - **Eén-na-kortste route**
Construeer de op één na kortste route naar het volgende item.
 - **Kortste route – zo min mogelijk geel**
Construeer een zo kort mogelijke route naar het volgende item waarbij in totaal over zo kort mogelijke afstand gebruik wordt gemaakt van gele wegen/wegdelen. Het raken en kruisen van gele wegen is toegestaan en wordt niet beschouwd als het rijden van de gele weg.
 - **Langste route**
Construeer de langst mogelijke route naar het volgende item, waarbij wegen en kruisingen slechts één maal gebruikt mogen worden.
 - **Grensbenaderen**
Construeer een zo kort mogelijke route naar het volgende item waarbij de kaartrand zo dicht mogelijk benaderd wordt en de oppervlakte tussen de route en de grens zo klein mogelijk is gehouden wordt. De grens dient tegen de draairichting van de wijzers van de klok in benaderd te worden (dus zoveel mogelijk rechts aanhouden).

Onderstaand per klasse de lijst van uit te voeren routeopdrachten:

Sportklasse		
Routeopdracht		
Van	Naar	Routeopdracht
Start	Pijl 1	Langste route
Pijl 1	Pijl 2	Eén-na-kortste route
Pijl 2	Punt 3	Kortste route - zo min mogelijk geel
Punt 3	Punt 4	Eén-na-kortste route
Punt 4	Pijl 5	Langste route
Pijl 5	Pijl 6	Kortste route - zo min mogelijk geel
Pijl 6	Pijl 7	Kortste route
Pijl 7	Pijl 8	Kortste route - zo min mogelijk geel
Pijl 8	Pijl 9	Langste route
Pijl 9	Pijl 10	Kortste route
Pijl 10	Pijl 11	Grensbenaderen
Pijl 11	Punt 12	Kortste route - zo min mogelijk geel
Punt 12	Punt 13	Eén-na-kortste route
Punt 13	Pijl 14	Kortste route - zo min mogelijk geel
Pijl 14	Pijl 15	Kortste route
Pijl 15	Finish	Kortste route

Toerklasse		
Routeopdracht		
Van	Naar	Routeopdracht
Start	Pijl 1	Grensbenaderen
Pijl 1	Pijl 2	Kortste route
Pijl 2	Punt 3	Kortste route - zo min mogelijk geel
Punt 3	Punt 4	Eén-na-kortste route
Punt 4	Pijl 5	Kortste route - zo min mogelijk geel
Pijl 5	Pijl 6	Kortste route - zo min mogelijk geel
Pijl 6	Pijl 7	Kortste route
Pijl 7	Pijl 8	Kortste route - zo min mogelijk geel
Pijl 8	Pijl 9	Grensbenaderen
Pijl 9	Pijl 10	Kortste route
Pijl 10	Pijl 11	Grensbenaderen
Pijl 11	Punt 12	Kortste route - zo min mogelijk geel
Punt 12	Punt 13	Kortste route
Punt 13	Pijl 14	Kortste route - zo min mogelijk geel
Pijl 14	Pijl 15	Kortste route
Pijl 15	Finish	Kortste route