Reglement Ronald McDonald Rally
12 oktober 2023

Art. 1 Algemeen

De Ronald McDonald Rally is een event voor historische- en klassieke auto's waarbij de snelheid niet de bepalende factor is voor het eindklassement. Het zo goed mogelijk uitvoeren van de kaartleesopdrachten en het correct aandoen en noteren van route- en tijdcontroles is van doorslaggevende aard. De routeopdrachten kunnen bestaan uit verschillende kaartleessystemen.

Onder een klassieke auto verstaat de organisatie van de rally alle auto's van 30 jaar of ouder. Auto's die jonger zijn worden van deelname uitgesloten, tenzij er een verzoek is ingediend bij de organisatie van de rally. Als deze positief besluit, mag er deelgenomen worden met deze moderne auto, maar kan men geen aanspraak maken op één van de drie podiumplekken en/of andere prijzen.

Er kan ingeschreven worden in één van de volgende klassen:

SPORTKLASSE: geschikt voor ervaren equipes. Sportklasse equipes waarvan de navigator in de afgelopen twee edities in de top 3 is geëindigd in de Ronald McDonald Rally (of soortgelijke events) zijn in opvolgende edities van harte welkom en worden onderworpen aan ons handicap-systeem. Voormalig nummer 1 gaat van start met -/- 3 RC's. De voormalig nummers 2 en 3 respectievelijk met -/- 2 en -/- 1 RC's.

TOERKLASSE: geschikt voor beginnende of minder ervaren equipes. Toerklasse equipes waarvan de navigator in de afgelopen twee edities in de top 3 is geëindigd in de Ronald McDonald Rally (of soortgelijke events) worden gekwalificeerd als sportklasse deelnemer.

Rallycheck app voor routecontroles

! Deze rit wordt verreden met de RallyCheck-app van Isource. **Installeer thuis de app op de telefoon die gebruikt gaat worden tijdens het evenement.**

Per gemiste of foute routecontrole krijgt men 100 strafpunten.
De rit is uitgezet in combinatie met het gebruik van de Rallycheck app, er zijn dus geen fysieke routecontrole bordjes langs de route.
De meest recente versie is beschikbaar in de Apple App Store en de Google Play Store.
Op de pagina **https://rallycheck.com/nl/rallycheck-user-manual/** staat de uitleg voor de installatie en het aanmaken van een account.
U dient een internet verbinding te hebben om de route te downloaden naar uw telefoon.
Bekijk eventueel ook de volgende instructievideo's:
Installatie van de app: https://youtu.be/D7CjZHUc9iU
Rallycheck Tips and Tricks: https://youtu.be/hvCZf8nEKAo

GPS signaal

Het GPS signaal is niet overal even sterk en kan variëren in nauwkeurigheid. Ook de kwaliteit van de GPS ontvanger in de telefoon verschilt per merk/uitvoering. Indien in de route een controle staat opgesteld die GPS kritisch is, dan bestaat de mogelijkheid dat die door uw telefoon niet wordt gemeld. Controles die GPS kritisch zijn, hebben wij gekenmerkt als neutraal. Het missen wordt dan niet als fout aangerekend. U vindt de controles wel terug in de uitleg.

Tips voor het gebruik van de app

Het rijden met de Rallycheck app is eenvoudig. Voor een goede beleving van het gebruik adviseren wij het volgende:

- Monteer een telefoonhouder in uw auto, handig is om deze met een zuignap op de voorruit te plaatsen.
- Plaats de telefoon horizontaal in de houder, horizontaal gebruik is in de praktijk als meest prettig ervaren.
- Neem een USB voedingskabel mee om de smartphone tijdens het rijden op te laden.
- Neem een USB autolader mee. Het advies hierbij is een charger met een output van 2.1A of meer, goedkope laders leveren maar 1A, dat kan minder zijn dan de telefoon gebruikt als de locatie functie aanstaat.

De app werkt het beste indien:

- De Bluetooth uitstaat.
- Alle op de achtergrond lopende apps worden afgesloten.

Heeft de auto geen aansluiting voor een (USB) autolader?

- Neem dan een powerbank mee.
- Zet deze vast in de auto.
- Sluit de powerbank aan op de smartphone.
- Zorg ervoor dat de powerbank is opgeladen.
- Kies een powerbank met voldoende capaciteit, bijvoorbeeld > 7000mA.

Voorbeelden schermen RallyCheckapp

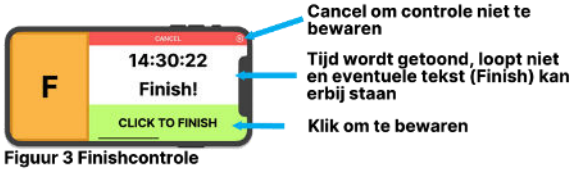
De in de voorbeelden opgenomen controleletters zijn uitsluitend als voorbeeld en kunnen worden vervangen door elke willekeurige letter uit het alfabet of een afbeelding.



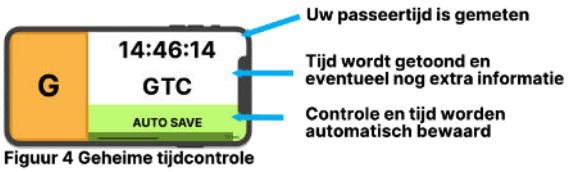
Figuur 1 Tijdcontrole



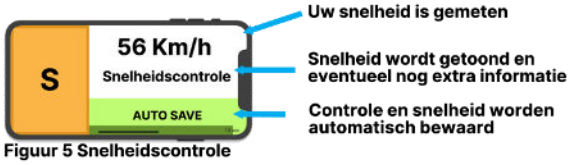
Figuur 2 Routecontrole



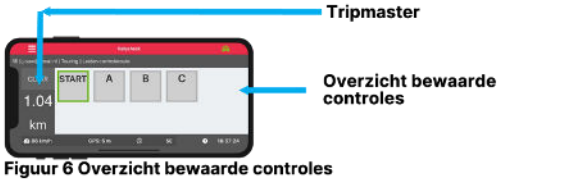
Figuur 3 Finishcontrole



Figuur 4 Geheime tijdcontrole



Figuur 5 Snelheidscontrole



Figuur 6 Overzicht bewaarde controles

Art. 2 Algemene reglementaire bepalingen

Bij de inschrijving dient u een vrijwaringsclausule te ondertekenen en onderwerpt de deelnemer zich aan de bepalingen van deze clausule en dit reglement.

Organisatie;	Evert Leideman	06-51175876
Route;	Jaap Jongman	06-34418992
Classic Job;	Service	06-41316808

Indicatie van de dagindeling:

8:00 uur inloop

8:30 uur briefing

9:01 uur start eerste deelnemers

10:10 uur aankomst POUW Test

12:00 uur eerste deelnemers bij de middagstop.

14:20 uur McDonald break.

15:05 uur JOUW test/special

16:30 uur aankomst eerste deelnemers

1. Controles:

Na de start (TC 1) krijgt u op uw route de melding van een tijdklok in de app met als bijschrift “Start”. **Deze start moet u accepteren met Save** en hierna bent u gestart en kunt u beginnen met het kaartlezen.

Tijdens het rijden van de route worden routecontroles in de app zichtbaar. De routecontroles accepteren/opslaan door op Save te drukken. Ook zijn er controles die automatisch worden opgeslagen.

Deze rally kent geen TC tijden maar richttijden.
De richttijden (RC’s) worden aangegeven in een tabel. De RC (TC’s) zijn herkenbaar door het bord TC OUT en zijn bemande posten die uw vertrektijd controleren. Vroeger melden dan uw ideale richttijd (IPT) is niet toegestaan (zie de verstrekte tabel met tijden).

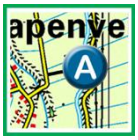
De finish controle mag wel eerder worden aangedaan. Indien men meer dan 60 minuten later dan de finish richttijd binnenkomt, dan volgt er geen klassering.

Tijdens de rit zal een deel van een traject op tijd moeten worden gereden, die tijdwaarnemingen worden door de rally app vastgelegd. Te laat wordt hier dan bestraft.

Na iedere break voor Koffie, Lunch, of Mac dient u weer te vertrekken op uw ideale richttijd, **dus de tijd van vertrek aangegeven in de tabel.**

2. 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.
- Kaarttekens en kaartteksten onderbreken een kaartweg niet. Door de uitzetter aangebrachte tekstvakken, nummering, stickers en blokkeringskruizen blokkeren wel.
- Doorgetrokken bermlijnen onderbreken de aansluiting tussen kaartwegen. Bermlijnen zijn de lijnen, die de buitenste begrenzing van een kaartweg aangeven.
- Op de kaartfragmenten kunnen zwarte cirkels geplaatst zijn. Binnen zo'n cirkel zal in het algemeen de werkelijke situatie afwijken van de situatie op de kaart. De route binnen de cirkel is vrij. U dient de cirkel wel via de juiste weg te verlaten. Binnen een cirkel bevinden zich geen routecontroles.
- Q-zones kunnen door borden worden aangegeven (zie overzicht controlemateriaal). Ook worden Q-zones aangegeven op een kaartfragment door een rode cirkel met de vermelding Q-Zone. **In een Q-zone is de maximale snelheid 30 km/h.**
- De overgang naar een volgende kaart wordt aangegeven door een lollypop symbool waarbij elke letter uit het alfabet kan worden gebruikt.
- Voor rotondes die niet op de kaart voorkomen, geldt altijd dat de werkelijke situatie geacht wordt overeen te komen met de kaartsituatie en mogen altijd worden gebruikt.



3. De te gebruiken kaartwegen

Rekening houdend met het gestelde in de routeopdracht, mogen met uitzondering van doodlopende kaartwegen, fietspaden en voetbruggen, alle op de kaart voorkomende wegen vaker, maar in **één richting** worden bereden. Dit geldt per kaart.
Samenkomsten van kaartwegen mogen onbeperkt in alle richtingen worden bereden.

4. Het rijden van de route

U dient zich te houden aan de regels gesteld in de wegenverkeerswet.
Een deelnemer is geen 'bestemmingsverkeer' of 'vergunninghouder'.

Wegen met een ten opzichte van de kaartsituatie veranderde wegaansluiting mogen gewoon worden ingereden, bijvoorbeeld rotondes. Op de kaart plaatsen we dan ook vaak een cirkel. Deze cirkels onderbreken een kaartweg niet.

In een **Q- zone** en op **onverharde wegen** geldt een maximale snelheid van **30 km/h**.

Bij controles kan gebruik worden gemaakt van herstelopdrachten, deze moeten altijd met voorrang (dus direct) worden uitgevoerd.

L	=	Eerste weg Links;
R	=	Eerste weg Rechts;
HK	=	Hier keren (de weg er achter mag niet worden bereden;
HKL	=	Hier keren en dan Links;
HKR	=	Hier keren en dan Rechts;
DMP	=	Doorgaan met pijl of punt;
NVO	=	Niet verder omrijden;
DMIL	=	Doorgaan met de Ingetekende lijn.

Alleen Sportklasse:

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

5. Routeopdrachten

Pijlen kortste route en Punten variabel

Bij deze trajecten dienen de pijlen en punten in nummervolgorde te worden gereden.
Naar de voet van een pijl dient de kortste route te worden gereden.
Een pijl kan ook een lijnstuk zijn waar bijvoorbeeld het pijlteken ergens op die lijn staat getekend. De pijl heeft dan de lengte van het gehele lijnstuk.
Pijlen dienen in hun geheel d.w.z. van de voet tot de punt in de route te worden opgenomen.

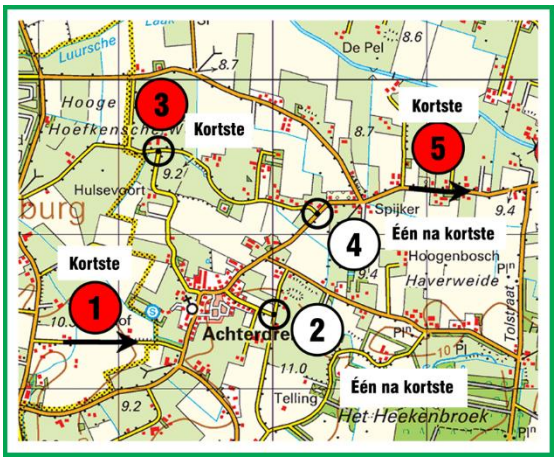
Een punt is herkenbaar aan een cirkel met daarin een stip. Die cirkel bij die punten blokkeren een weg niet. Naar een punt zijn de opdrachten variabel en worden aangegeven door de kleur van de nummersticker.
Naar een punt met een **rode nummersticker** dient de kortste route te worden gereden. Naar een punt met een **witte nummersticker** dient de op één na kortste route te worden gereden.



Van de laatste pijl of het laatste punt tot de overgang naar een ander systeem dient de kortste route te worden geconstrueerd en gereden.

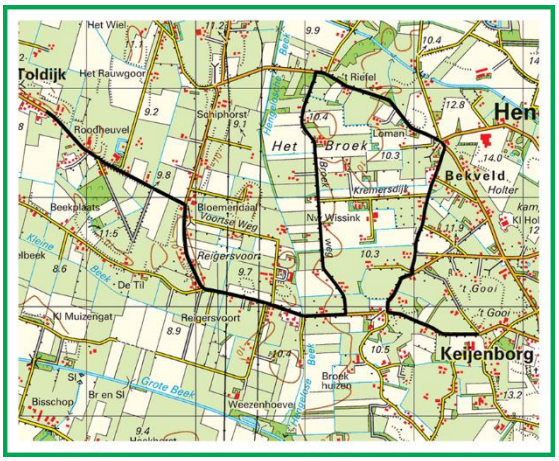
Het is toegestaan:
- pijlen zijdelings op te rijden, of te verlaten,
- pijlen te raken of te kruisen op gelijk niveau,
- pijlen of punten eerder te berijden dan zij aan de beurt zijn,
- reeds bereden pijlen of punten nogmaals te berijden,

Het is ***niet*** toegestaan:
- pijlen of delen daarvan tegengesteld te rijden



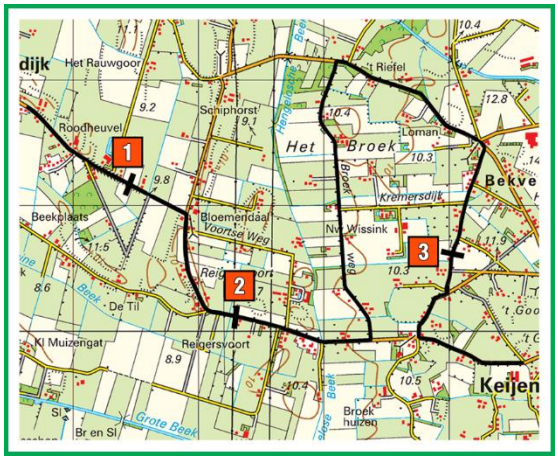
Ingetekende lijn

1. De op de kaart ingetekende lijn dient van begin tot eind zo nauwkeurig mogelijk in de aangegeven richting bereden te worden.
2. Onder elk deel van de ingetekende lijn wordt geacht een weg 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 berijdbare situatie te zijn getekend.
5. De ingetekende lijn kan ook als blind zijn getekend. Hierbij is de achtergrond van de kaart wit.



Ingetekende lijn (IL) met barricades

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 (nevenroute), waarbij zowel voor als na de barricade het overgeslagen deel van de ingetekende lijn 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.



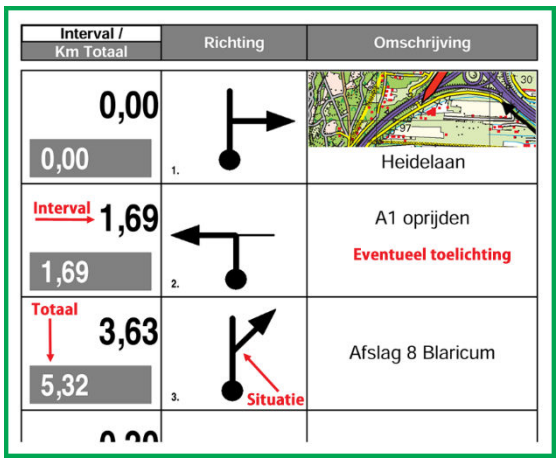
Kaartvak langste route

Binnen een op de kaart aangebracht kaartvak dient de langste route te worden geconstrueerd en gereden. U komt het vak in bij de aanwijzing **VAK IN** en verlaat het vak bij de aanwijzing **VAK UIT**.
Binnen een kaartvak mogen wegen en samenkomsten van wegen bij de routeconstructie slechts één keer in de constructie worden opgenomen.

Exact Speed Test

Op één van de kaartfragmenten staat een “Special”, deze bestaat uit een zogenaamde Exact Speed Test. Er staat vermeld dat er tussen enkele punten een EXACTE snelheid (dus GEEN gemiddelde snelheid) aangehouden dient te worden.

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 blokkeringssymbool.
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.

Regelmatigheidsproef RP

Een RP is een, op basis van een kaartleessysteem, of bij een bol-pijl ,deel van een traject, dat loopt van een op het kaartfragment aangegeven start naar een geheim meetpunt.
De RP moet zo exact mogelijk (op de seconde precies) met de voorgeschreven snelheid worden afgelegd.

Op een kaartfragment (of bol-pijl) wordt de tekst “START RP” geplaatst en is ook de tabel met de te rijden gemiddelden in het routeboek opgenomen.
Bij een zelfstart wordt de deelnemer geacht te starten op de hele of halve minuut.
Niet met 2 auto’s tegelijk starten!

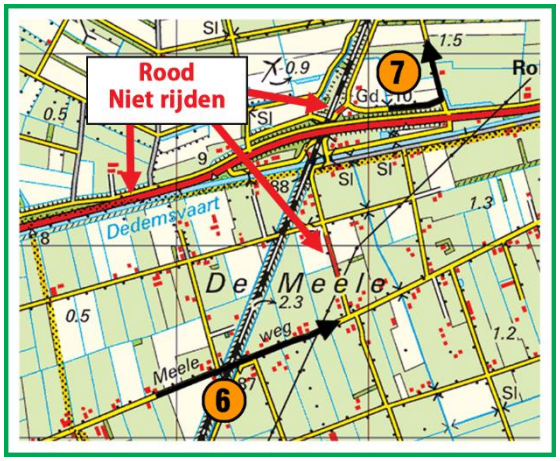
Tijdens een RP kunnen routecontroles zijn geplaatst.
In de app wordt de start van de RP aangegeven met een controle S en bijschrift START RP. De klok met de lopende tijd wordt getoond. Save de controle op de hele of halve minuut en start met het rijden van de RP.
De maximum straf voor de hele regelmatigheidsproef is 100 strafpunten.

Blinde lijn / Blinde pijl (alleen Sportklasse)

Een blinde lijn of blinde pijl is het zelfde als een ingetekende lijn of pijl, maar dan zonder een achtergrond op het kaartfragment.

Pijlen kortste route zonder rode wegen of rode lijnstukken te berijden

ALLEEN bij dit traject dient de kortste route te worden gereden naar de voet van de eerste pijl. Daarna naar de volgende pijlen. Het berijden van de pijlen moet in nummervolgorde geschieden, maar wel zo dat er geen gebruikt gemaakt wordt van rode wegen of rode lijnstukken.
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.
Pijlen dienen in hun geheel d.w.z. van de voet tot de punt of einde lijnstuk in de route te worden opgenomen.



Het is toegestaan:
- pijlen zijdelings op te rijden of te verlaten,
- pijlen te raken of te kruisen,
- reeds bereden pijlen nogmaals te berijden,
- pijlen eerder te berijden dan zij aan de beurt zijn,
- reeds eerder of later bereden punten nogmaals te rijden
- rode wegen te kruisen

Het is ***niet*** toegestaan:
- pijlen of delen daarvan tegengesteld te rijden
- rode wegen en rode lijnstukken te rijden.

Lap Consistency Test

Op één van de kaartfragmenten staat een “Special”, deze bestaat uit een zogenaamde Lap Consistency Test. Deze start bij het timingpoint zoals aangegeven op het kaartfragment.

Bij de eerste passage start automatisch de tijd. **Zorg dat u een stopwatch paraat hebt.**

Vanaf het timingpoint rijdt u één lus/route weer richting het timingpoint, waar de tijd opnieuw automatisch zal worden getoond. U rijdt direct nogmaals deze ronde. De tijd van de eerste ronde moet daarna in de volgende ronde worden geëvenaard.
Na de derde passage van het timingpoint vervolgt u de route op het kaartfragment. Er mag niet worden gekeerd op het rondje en niet langzamer dan 25 km/h worden gereden. De tijd moet tussen de **drie en vier minuten** liggen.

TIP: Als u ca. 50 km/uur gemiddeld rijdt, dan komt u precies in het midden daarvan uit.

Bij de Ronald McDonald Rally gebruikt controlemateriaal

Stichting RallyControl

Controleborden / TC / Pijlen etc. Deze borden kunt u tegenkomen.
Of worden getoond in de app.



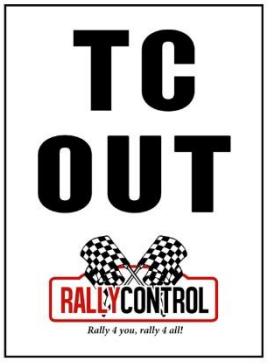
Passeercontrole (RC)
Meld zich op het
scherm in de app.



Q-zone



Einde Q-zone





Tijdcontrole (TC)
Meld zich op het
scherm in de app.



Routepijl (routerichting of omleiding)



Dubbele pijl
Einde omleiding / routerichting



Pijl naar beneden wijzend.
Weg mag niet worden ingereden