

De Jacht Op Het Vossenjong 2015



HANDLEIDING:

Drie sterke 80m ARDF zenders zenden uit op de 1e, 2e en 3e minuut. (**MOE, MOI en MOS**). Daarna is het twee minuten stil om naar het "Vossenjong" te zoeken op dezelfde frequentie (**Let op!** Er kan een kleine frequentieafwijking zijn, want het blijven nu eenmaal amateur zenders, hi). Het Vossenjong heeft een bereik van slechts enkele tientallen meters en zendt **continu** de morsecode "F" uit (. . . -).

Hoe vindt u het "Vossenjong"?

- 1) Probeer met kruispeilingen de drie sterke ARDF-zenders zo nauwkeurig mogelijk in kaart te brengen. (Het is niet toegestaan om naar de zenders toe te gaan om zodoende hun locatie te weten te komen. Dat is geen Fair-play.)
- 2) Verbind de punten van de gepeilde locaties met lijnen, zodat er een driehoek ontstaat.
- 3) Vanuit elke hoek van de driehoek tekent u een zwaartelijne naar de overstaande zijde van de hoek, d.w.z naar het midden van het lijnstuk.
- 4) De kruising van de drie zwaartelijnen geeft u de locatie van het Vossenjong.
- 5) Ga naar die locatie en indien u correct gepeild heeft, vindt u daar het Vossenjong.
- 6) Bij het Vossenjong staat een houten paaltje met een bonnetje met nummers.
- 7) Scheur het laagste nummer dat u ziet af en bewaar dit goed, want dat is uw rangnummer voor op de plaatsingslijst. Uiteraard mag u slechts één bonnetje afscheuren per jager die werkelijk bij het Vossenjong is geweest (Fair-play).
- 8) Ga terug naar de Start en lever het bonnetje met uw rangnummer in bij de wedstrijdleiding. (u kunt gebruik maken van de thuisvois die op een andere frequentie continu "MO" (- - - -) uitzendt om de Start terug te vinden.
- 9) **Kunt u het Vossenjong NIET VINDEN**, kom dan naar de Start terug en **markeer op de kaart waar het Vossenjong volgens u zou zitten**. De mispeiling bepaald dan uw plaats in de ranglijst na hen die het Vossenjong WEL hebben gevonden.

De maximale looptijd is 90 minuten en een ieder moet dus **om 11:30 weer terug** zijn bij de Start.