

De striptocht

Naar verluidt is de striptocht bedacht door taxichauffeurs in New York, die even vlug een krabbeltje maakten van de door hen te rijden route. De striptocht werd in de 2^e wereldoorlog ook toegepast door de geallieerden, die mensen dropten achter de Duitse linies.

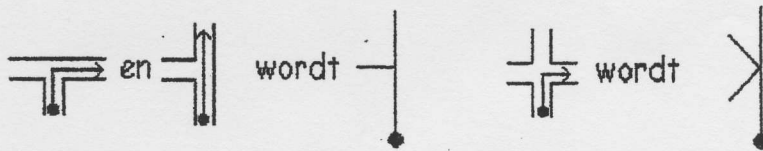
Zo'n verzetsstrijder kreeg bijvoorbeeld een stripkaart mee om vanaf het droppingspunt bij zijn contactadres te komen. Wanneer hij dan in de handen van de Duitsers viel, hadden die niets aan zo'n routebeschrijving. Je hebt namelijk alleen iets aan een stripkaart, als je wet waar het startpunt ligt

De stripkaart bestaat uit een verticale lijn met links en rechts dwarsstrepen. De verticale lijn stelt de weg voor, waar je op loopt.

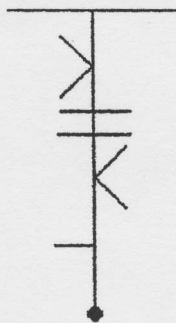
De dwarsstrepen geven de wegen aan, die je niet in moet gaan

Ieder streepje naar links betekent dat je een weg links moet laten liggen. Een streepje naar rechts betekent dat je een pad rechts moet laten liggen.

Kom je nu op een viersprong en je moet rechtsaf, dan worden er aan de linkerkant van de verticale lijn 2 streepjes in een V-vorm weergegeven.



Je leest een stripkaart van onder naar boven. Het begin wordt aangegeven met een bolletje. Het einde van de stripkaart wordt aangegeven met een horizontale lijn, die langer is dan de streepjes die gebruikt zijn om de wegen aan te geven.

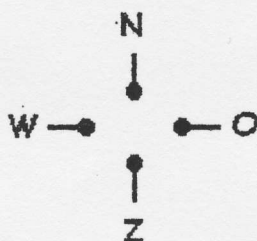


Bij de stripkaart wordt er lang niet altijd op schaal gelet. Dan hebben de onderlinge afstanden op de tekening dus niets te maken met de afstanden in werkelijkheid.

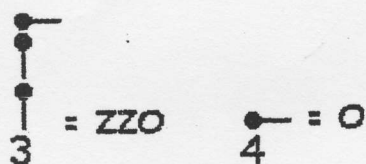
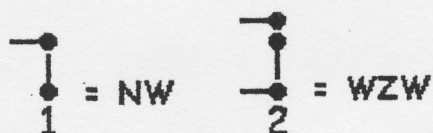
Wanneer een stripkaart wel op schaal wordt getekend, voorkom je daarmee een hoop misverstanden over vragen als: is dit nu wel of niet als weg bedoelt?

De bolletjesroute

Bij de bolletjesroute wordt op ieder kruispunt dat je op je tocht tegenkomt, aangegeven naar welke windstreek de weg loopt die je in moet slaan. Daarbij worden combinaties gemaakt met de tekens van de hoofdstreken.

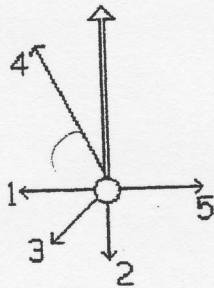


Met een combinatie van deze bolletjes wordt steeds de benodigde windstreek gevormd. Je leest de combinatie van onder naar boven. De volgorde waarin je de kruispunten tegenkomt wordt met nummers aangegeven.

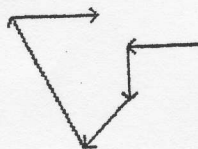


De helikopterroute

De helikopterroute lijkt sterk op de vectorroute. Ook hier is de noordpijl getekend met een dubbele poot, maar nu beginnen alle pijlen in hetzelfde punt. Het is net of je de rotorbladen van een helikopter ziet. De kaarthoek tussen de noordpijl en elk 'rotorblad' levert je de kompascoers op van die weg.



De lengte van die pijl staat voor de afstand die je moet overbruggen. Met de schaalverdeling reken je de afstand uit. In dit voorbeeld is uitgegaan van schaal 1 : 10.000. omdat alle pijlen op hetzelfde punt beginnen, zijn ze genummerd. Het traject van deze helikopterroute loopt in werkelijkheid dus zo.



De vectorroute

In de vectorroute wordt de richting van de noordpijl gegeven, die wordt getekend met een dubbele poot. Deze noordpijl hoeft niet per definitie naar de bovenkant van de bladzijde te wijzen.

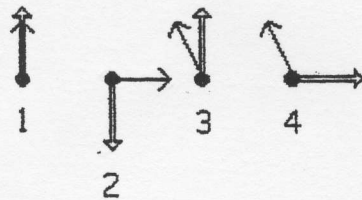
Verder geven pijlen met een enkele poot de kompaskoersen aan van de wegen die je achtereenvolgens moet inslaan. De kaarthoek tussen de noordpijl en elke pijl levert je de kompaskoers op van die weg.

De vectorroute bestaat er in twee varianten: met een vaste noordpijl en met een draaiende noordpijl.

De vectorroute met draaiende noordpijl

Bij deze variant wordt per kruispunt de kompaskoers gegeven van de weg die je daar inslaat.

Ook in de vectorroute met draaiende noordpijl wordt de richting van de noordpijl getekend met een dubbele poot. De pijlen met een enkele poot laten de kompaskoers zien van de wegen die je moet inslaan.



Kruispeiling/driepuntsmeeting

Bij een kruispeiling of driepuntsmeeting kun je, door een aantal kompaslijnen op kaart uit te zetten, het punt vinden waar je heen moet lopen. Bij een kruispeiling wordt gebruik gemaakt van 2 lijnen. (het punt waar je heen moet is het snijpunt tussen die 2 lijnen) Bij een driepuntsmeeting wordt gebruik gemaakt van 3 lijnen. Je loopt dan naar het punt waar die 3 lijnen samen komen.

De opdracht die je krijgt luidt als volgt:

Vanaf de volgende post zie je:

X op 120°

Y op 300°

Z op 210° (bij driepuntsmeeting)

Je gaat nu als volgt te werk:

1. Zoek eerst de punten X en Y (en bij een driepuntsmeeting Z) op de kaart op.
2. Leg het puntje van de gradenboog op een van die punten. Zorg dat de nul van de gradenboog naar het noorden wijst als het aantal graden tussen de 0 en 180 ligt. Is de richting meer dan 180° leg dan de gradenboog met de 180 naar boven en trek van de richting 180° af.
3. Bepaal de richting met een stuk papier dat je onder de kaarthoekmeter schuift zodanig dat een zijde van het papier zowel het puntje van de gradenboog als het aantal graden dat je moet lopen raakt. Je hebt nu de tegengestelde richting gevonden waarin zich de volgende post bevindt.
4. Trek de lijn die je gevonden hebt naar de tegenovergestelde richting door.
5. Herhaal de punten 2 tot en met 4
6. Je hebt nu een snijpunt gevonden waar zich de volgende post bevindt.

De doorsteek

Een doorsteek kun je op 2 manieren maken: op kaart of met het kompas.

De opdracht die je krijgt luidt als volgt:
Loop 150° over een afstand van 750 meter.

Een doorsteek met het kompas.

Neem de kompascoers over op het kompas en loop daarna de aangegeven afstand. Let op: bij een doorsteek wordt er niet gelet op het terrein. Het kan dus zijn dat je door een bos of een weiland moet. Ook kunnen er huizen op de te lopen route staan.

Over het algemeen is het wel zo dat het eindpunt van een doorsteek een duidelijk herkenbaar punt in het terrein is.

Een doorsteek op kaart.

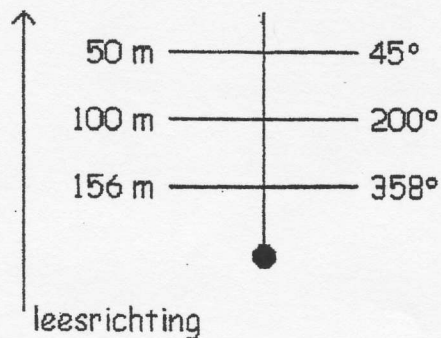
Bij een doorsteek op kaart maak je gebruik van de gradenboog die op de kaarthoekmeter staat.

1. Leg het puntje van de gradenboog op het punt waar je op kaart bevindt. Zorg dat de nul van de gradenboog naar het noorden wijst als het aantal te lopen graden tussen de 0 en 180 ligt. Is de richting waarin je moet lopen meer dan 180° leg dan de gradenboog met de 180 naar boven en trek van de richting die je moet lopen 180° af.
2. Bepaal de richting die je moet gaan lopen met een stuk papier dat je onder de kaarthoekmeter schuift zodanig dat een zijde van het papier zowel het puntje van de gradenboog als het aantal graden dat je moet lopen raakt. Je hebt nu de richting gevonden waarin zich het eindpunt van de doorsteek bevindt.
3. Reken nu de afstand die je zou moeten lopen om naar de kaartafstand en zet die afstand uit op de kaart. Je hebt nu het eindpunt van de doorsteek bepaald.

Het voordeel van een doorsteek uitzetten op kaart is dat je niet door allerlei onbegaanbaar terrein hoeft te lopen maar dat je voordat je gaat lopen het eindpunt al kunt bepalen en er dan via 'normale' wegen heen kunt lopen.

De vliegkoers

Net zoals bij de striptocht en de gradenroute wordt bij de vliegkoers de route getekend als een verticale lijn. Aan de linkerkant van de verticale lijn staan de afstanden in meters en aan de rechterkant staan de kompaskoersen.



Je begint weer onderaan te lezen. De eerste horizontale streep is het eerste kruispunt. Je neemt de kompaskoers over op het kompas en gaat die richting in. Je blijft die richting volgen tot je het gegeven aantal meters hebt afgelegd. Hier stel je de volgende kompaskoers in. Enzovoort.

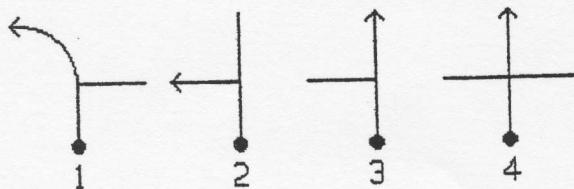
LET OP: bij de vliegkoers zijn de opgegeven kompaskoersen en de afstanden bepalend, en NIET de wegen en/of de kruispunten die er zijn. Bij een bocht in de weg, hoogspanningsmast of iets dergelijks kan dus een nieuwe richting worden gegeven, ook al is er geen kruising. Het kan dus voorkomen dat je van de weg af moet omdat de route bijvoorbeeld over een zandverstuiving of tussen de weilanden doorloopt.

Over het algemeen is het wel zo dat de plaatsen die gebruikt worden voor een verandering van de kompaskoers duidelijk herkenbare plaatsen in het terrein zijn. Denk hierbij aan een heuveltop, brandtoren of een riviertje.

De kruispunten-pijltjesroute

De kruispunten-pijltjesroute is een variant op de kruispuntenroute. Bij deze route zijn de kruispunten alleen als strepen getekend.

De weg waar je vandaan komt is voorzien van een bolletje, de weg die je inslaat met een pijlpunt. De volgorde waarin je de kruispunten tegen komt wordt met nummers aangegeven.



Het kaartcoördinaat

Een coördinaat is een groepje cijfers dat een bepaalde plaats op een topografische kaart aangeeft.

Een kaartcoördinaat opzoeken verloopt als volgt:

Als voorbeeld pakken we een kaart met schaal 1 : 25.000.

Stel, je kaartcoördinaat is:

121.34 - 342.22

1. Je zoekt eerst het kaartvierkant op waarin het kaartcoördinaat ligt. Dat kaartvierkant heeft als linkergrens de verticale lijn met nummer 121, de eerste drie cijfers van het coördinaat.
2. Als ondergrens heeft dat kaartvierkant de horizontale lijn met nummer 342, de eerste drie cijfers na het streepje van het coördinaat.
3. Waar deze lijnen elkaar kruisen ligt het kaartvierkant waar je naar op zoek bent daar rechtsboven van. Precies op deze kruising leg je de punt van de grootste hoek die op de kaarthoekmeter staat. De grootste omdat je hier werkt met een 1 : 25.00 kaart.
4. Schuif de punt van de hoek zover naar rechts het kaartvierkant in, dat je bij de linkergrens ervan op de horizontale arm van de hoek 34 honderdsten afleest. Dit zijn het 4^e en 5^e cijfer van het coördinaat.
5. Schuif daarna de punt van de hoek zover naar boven het kaartvierkant in dat je bij de ondergrens ervan op de verticale arm van de hoek 22 honderdsten afleest. Dit zijn de laatste twee cijfers van het coördinaat. Zorg er daarbij voor dat de kaarthoekmeter niet meer naar links of naar rechts verschuift.
6. De punt van de hoek wijst nu precies de plek waar het coördinaat van is gegeven aan.

Houdt altijd deze volgorde aan: eerst naar rechts en dan naar boven. Doe je dit niet dan kom je op een andere plek op de kaart uit: de verkeerde