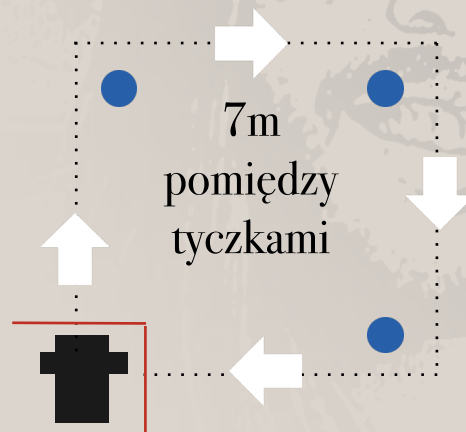


# II RAJD KRZEMKO

konkurencje sprawnościowe

## Konkurencja 1 - czas 1 minuta

Na starcie - na dachu lub na masce auta - kierowca umieszcza cztery przygotowane przez organizatora maskotki. Nie wolno ich zaczepiać o karoserię auta. Zadaniem kierowcy jest przejechanie - wyznaczonej tyczkami - trasy. Czas liczony jest od uruchomienia silnika. Auto musi w całości przejechać linię mety. —



**1 punkt za każdą maskotkę, która nie spadła podczas jazdy.**

**Obowiązuje limit czasowy.**

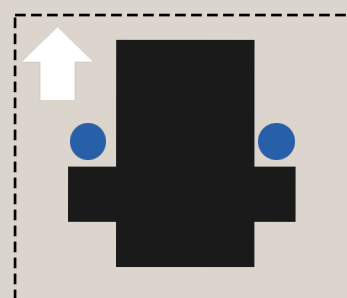
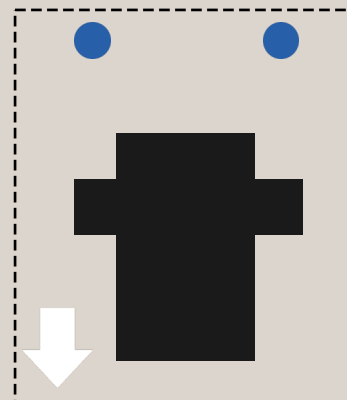
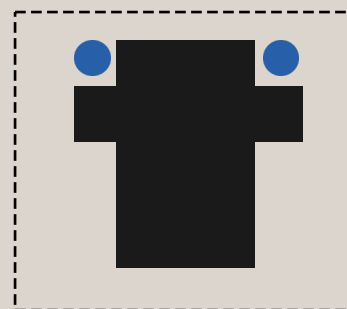
**Po jego przekroczeniu- zero punktów.**

## Konkurencja 2 - czas 2 minuty

Po zaparkowaniu auta i wyłączeniu silnika w połowie bocznych lusterek zostają ustawione tyczki ●●

Po włączeniu silnika uruchamiany jest licznik czasu.

Zadaniem kierowcy jest wycofać auto a następnie wjechać pomiędzy tyczki tyłem tak, aby dotknąć tyczek wyłącznie lusterkami.



**Poprawnie wykonane zadanie to 5 punktów.**