



REGULAMIN OGÓLNY – MOTOPIKNIK 2020

Rajd Turystyczny o Puchar Wójta Gminy Świdnicy

1) ORGANIZATOR

Wójt Gminy Świdnica

2) CEL RAJDU TURYSTYCZNEGO O PUCHAR WÓJTA GMINY ŚWIDNICA

Celem jest działanie na rzecz Bezpieczeństwa Ruchu Drogowego poprzez jazdę samochodem w zgodzie z obowiązującymi przepisami PoRD oraz uzmysłowienie zagrożeń występujących i mogących wystąpić na drodze. Wyznaczona trasa rajdu ma na celu podniesienie umiejętności kierowcy w zakresie prowadzenia pojazdu, a „turystyczne” próby są dla uatrakcyjnienia imprezy i pogłębienia wiedzy ogólnej uczestników o rejonie, w którym odbywa się powyższy rajd turystyczny. Impreza ma charakter szkoleniowo – rekreacyjny.

3) RAJD TURYSTYCZNY O PUCHAR WÓJTA GMINY ŚWIDNICA

zostanie przeprowadzony zgodnie z postanowieniami niniejszego Regulaminu ogólnego MOTOPIKNIKU 2020.

4) POSTANOWIENIA OGÓLNE

Rajd Turystyczny o Puchar Wójta Gminy Świdnica jest cykliczną imprezą motoryzacyjną, rozgrywaną na terenie gminy Świdnica. Uczestnicy imprezy pojedą trasą wyznaczoną przez organizatora za pomocą itinerera strzałkowego. Wszyscy uczestnicy zobowiązani są posiadać i okazać ważne dokumenty: prawo jazdy, dowód rejestracyjny, ubezpieczenie pojazdu, co najmniej w zakresie OC. Załogę stanowi kierowca i pilot. Dopuszcza się więcej osób w samochodzie.

5) CHARAKTERYSTYKA RAJDU TURYSTYCZNEGO O PUCHAR WÓJTA GMINY ŚWIDNICA

- trasa: ok. 38km
- zadania do wykonania: 6
- próby sprawnościowo – samochodowe : 23
- bonus: 3

6) UPRAWNIENIA ORGANIZATORA

Organizator:

- nie ponosi odpowiedzialności za szkody spowodowane przez uczestników w trakcie Rajdu Turystycznego o Puchar Wójta Gminy Świdnica,
- zastrzega sobie prawo do wydawania dodatkowych poleceń dla poprawy bezpieczeństwa przeprowadzonej imprezy,
- zastrzega sobie prawo do właściwej interpretacji niniejszego Regulaminu, jak również do całkowitego odwołania czy zmiany Rajdu Turystycznego,
- zabrania wymiany informacji między uczestnikami rajdu pod groźbą kary wykluczenia.

7) KLASYFIKACJA

Za zwycięzcę uznaje się załogę, która zdobyła największą ilość punktów. Miejsca pozostałych załóg określane są w kolejności malejącej. Rajd został podzielony na próby sprawnościowo – samochodowe oraz bonusowe zadania do wykonania – punkty sumujemy z wszystkich etapów rajdu wg załączonej punktacji (załącznik nr 1).

12) NAGRODY

Każda załoga otrzyma dyplomy i zestaw upominków od organizatorów Rajdu. Natomiast trzy załogi z największą ilością punktów otrzymają puchary i nagrody rzeczowe o wartości 1000, 500 i 300 zł.

13) WAŻNE INFORMACJE

Nie liczy się czas przejazdu rajdu, najważniejsze to wykonać wszystkie zadania prawidłowo oraz pojawić się na danym zadaniu (brak uczestnika w określonym miejscu, brak podbitej karty drogowej – oznacza brak punktów). Tak samo lepiej błędnie odpowiedzieć na pytanie niż pozostawić je bez odpowiedzi. Za odpowiedzi zbliżone będą dawane częściowe punkty wg uznania organizatorów. Pamiętajmy również o przestrzeganiu przepisów ruchu drogowego !

14) META

Zaraz po powrocie przekazaj arkusz odpowiedzi kierownikowi rajdu. Pamiętaj, że trzeba to zrobić jak najszybciej po zakończeniu rajdu.

REGULAMIN ZADAŃ DO WYKONANIA

Podczas rajdu jest do wykonania kilka różnego rodzaju zadań.

1. Rozsypanka z liter
Na drzewach wzdłuż drogi znajdziecie zawieszane litery. Ułóżcie z nich wyraz, który posłuży Wam do wymyślenia trzech dowolnych (sensownych) zdań. Za każde zdanie otrzymacie 1 punkt.
2. Wybierz balon dla siebie
Wybierz jeden balon dla swojej załogi, następnie przebij go. W środku znajduje się zadanie dla całej załogi samochodu, ale spokojnie macie czas do mety na przemyślenie w jaki sposób wykonacie powyższe zadanie. Zadanie wykonujemy na mecie podczas zdawania karty drogowej jednemu z sędziów rajdu. Pamiętaj im bardziej oryginalny pomysł tym więcej punktów dla Was (od 0pkt do 10pkt)!
3. Sushi w fontannie
Odnajdźcie w fontannie łódkę ze swoim numerem startowym i wyłowcie dwie rolki sushi za pomocą przygotowanych obok narzędzi. Zabierzcie wyłowione sushi na metę. Za dowiezienie kompletu rolek otrzymacie Państwo 2 pkt.
4. Zrób zdjęcie
Zadanie polega na odnalezieniu tarczy (zdjęcie poniżej) pośród eksponatów Muzeum Archeologicznego w Świdnicy i zrobieniu sobie z nią zdjęcia. Za pokazanie zdjęcia na mecie dostaniecie 2 pkt.



5. Szczęśliwy los.
Wylosuj liczbę, wykonaj wskazaną ilość skoków na skakance (bez zatrzymania), a punkty dopiszemy do ogólnej punktacji.
6. Wykaż się talentem malarskim.
Na płótnie namaluj dowolną techniką autko z plakatu Motopikniku – 5pkt.

REGULAMIN PRÓB SPRAWNOŚCIOWO – SAMOCHODOWYCH

Każda załoga przed rozpoczęciem danej próby przekazuje kartę drogową osobie przeprowadzającej próbę, a po zakończeniu próby i dokonaniu wpisów w karcie drogowej, zabiera kartę ze sobą na następną próbę. Dokonywanie zmian wpisów w karcie przez załogę lub samodzielne wpisanie będzie skutkowało wykluczeniem z rajdu.

Punktacja do prób sprawnościowo – samochodowych została podana w załączniku nr 1.

Próba nr 1 – Zawracanie bez tajemnic.

Próba polega na wykonaniu zawracania z użyciem biegu wstecznego swoim samochodem. Zawracanie możemy wykonać z użyciem szerokości drogi lub infrastruktury drogi, ocenie będzie podlegać szybkość wykonania manewru oraz technika kierowania pojazdem. Należy pamiętać również o wykonaniu tego zadania z zachowaniem wszystkich przepisów ruchu drogowego.

Próba nr 2 – Rzuty piłką do kosza

Próba polega na wykonaniu 4 rzutów piłką do kosza, dwa rzuty wykonuje kierowca i kolejne dwa pilot (istnieje możliwość wykonania rzutów przez innego członka załogi). Rzuty wykonywane są piłką do zawieszonoego kosza, aby różnicować zadanie rzuty mogą być oddane z trzech różnych linii wyjściowych. Linie zostały zaznaczone na boisku, przekroczenie linii powoduje nie zaliczenie rzutu. Uczestnik wykonujący powyższą próbę sam decyduje z której linii będzie rzucał i może ją zmienić przy drugim rzucie. Za rzut z pierwszej linii i trafienie do kosza otrzymujemy 1 punkt, z drugiej linii 2 punkty, z trzeciej linii 3 punkty. Każda załoga wykonuje powyższą próbę jednokrotnie (maksymalna liczba punktów do uzyskania 12), osoba przeprowadzająca próbę wpisuje najlepszy wynik w KARTĘ DROGOWĄ i podpisuje się w odpowiedniej rubryce.

Próbie wygrywa załoga, która uzyska największą liczbę punktów z rzutów piłką.

Próba nr 3 – Zostań królem strzelców.

Próba polega na wykonaniu 4 strzałów na bramkę z karnego, strzelać może kierowca i pilot (istnieje możliwość wykonania rzutów przez innego członka załogi, ważne jest to, że tylko raz można zmienić osobę wykonującą rzuty karne). Rzuty karne wykonywane są piłką do pustej bramki, jednak osoba wykonująca rzut karny musi wykonać rzut karny stojąc tyłem do bramki. Piłka zostaje ustawiona na 11 metrów od bramki, osoba wykonująca rzut karny stoi na wyznaczonej linii (co najmniej metr od piłki). Po zgłoszeniu gotowości sędziemu rozpoczyna wykonywanie rzutu karnego. Trafienie do bramki to 2pkt, trafienie w słupek lub poprzeczkę 1pkt., nietrafienie w bramkę lub dotknięcie piłki 0 pkt. Próbę wykonuje się tylko jeden raz, osoba przeprowadzająca próbę wpisuje najlepszy wynik w KARTĘ DROGOWĄ i podpisuje się w odpowiedniej rubryce.

Próbie wygrywa załoga, która uzyska największą liczbę punktów z rzutów piłką.

Próba nr 4 – Morska układanka.

Próba polega na tym, iż jeden z członków drużyny zasłania oczy maseczką znajdującą się w zestawie startowym i układa układankę kierując się wyłącznie słownymi podpowiedziami partnera. Szczegółowe instrukcje zostaną podane przez sędziego na próbie, za wykonanie zadania lub części zadania sędzia przyznaje punkty od 0 do 10. Osoba przeprowadzająca próbę wpisuje najlepszy wynik w KARTĘ DROGOWĄ i podpisuje się w odpowiedniej rubryce.

Próba nr 5 – Muzyka w Raju.

Próba polega na wysłuchaniu muzycznego fragmentu z odbywających się każdego lata w Zborze koncertów z cyklu „Muzyka w Raju” i odgadnięciu co najmniej dwóch instrumentów. Szczegółowe instrukcje zostaną podane przez sędziego na próbie, za wykonanie zadania lub części zadania sędzia przyznaje punkty od 0 do 10. Osoba przeprowadzająca próbę wpisuje najlepszy wynik w KARTĘ DROGOWĄ i podpisuje się w odpowiedniej rubryce.

Próba nr 6 – Przewrotna rozgrywka.

Próba polega na wykonaniu dwóch rzutów do tarczy przez każdego członka załogi (kierowcę i pilota). Ilość zdobytych punktów zostanie doliczona do ogólnej punktacji. Osoba przeprowadzająca próbę wpisuje najlepszy wynik w KARTĘ DROGOWĄ i podpisuje się w odpowiedniej rubryce.

Próba nr 7 – Rozpoznaj co to za pojazd.

Próba polega na odgadnięciu 5 z przedstawionych zdjęć marki i modelu pojazdu. Za każdą prawidłową odpowiedź otrzymasz 2 pkt. Osoba przeprowadzająca próbę wpisuje najlepszy wynik w KARTĘ DROGOWĄ i podpisuje się w odpowiedniej rubryce.

Próba nr 8 – Szybki slalom.

Próba polega na wykonaniu slalomu na czas. Wybrana osoba z drużyny ustawia się na linii startowej, zakłada alkogogle, zgłasza swoją gotowość. Osoba przeprowadzająca próbę daje sygnał do startu i rozpoczyna odliczanie czasu. Próba polega na okrążeniu pierwszego pachołka 5 razy, a następnie wykonanie slalomu do ostatniego pachołka i powrót na linię startu. Próbę wykonuje się tylko jeden raz, wygrywa osoba, która wykona próbę prawidłowo w jak najkrótszym czasie. Osoba przeprowadzająca próbę wpisuje najlepszy wynik w KARTĘ DROGOWĄ i podpisuje się w odpowiedniej rubryce.

Próba nr 9 – Czas na trening

Próba polega na wykonaniu jak największej liczby powtórzeń w określonym czasie na siłowni, to zadanie może wykonywać kierowca, pilot lub inny członek załogi. Do wykonania są dwa zadania, jeden uczestnik może wykonać tylko jedno zadanie. Uczestnik ustawia się w miejscu wykonania zadania i daje znak kiedy jest gotowy, w tym momencie następuje rozpoczęcie zadania i odmierzanie czasu. Osoba wykonująca zadane przez 60 sekund powtarza ćwiczenie na określonym wcześniej urządzeniu do wykonywania ćwiczeń. Podczas wykonywania ćwiczenia osoba przeprowadzająca próbę podaje głośno liczbę wykonanych ćwiczeń, w przypadku wykonania nie pełnego ćwiczenia może nie zaliczyć powtórzenia. Próbę wykonuje

się tylko raz. Zwycięża ta załoga, która wykona największą liczbę powtórzeń ćwiczenia. Osoba przeprowadzająca próbę wpisuje wynik w KARTĘ DROGOWĄ i podpisuje się w odpowiedniej rubryce.

Próba nr 10 – Dwóch wesółych się spotkało - alkoholgle

Próba została podzielona na dwa etapy do wykonania przez kierowcę oraz pilota.

- pilot – zakłada alkoholgle na linii wyjściowej symulujące stężenie alkoholu 0,4 – 0,6 promila, następnie daje znak z kierowcą, że są gotowi do rozpoczęcia próby. Pilot rozpoczyna próbę z linii startowej, ma do pokonania wyznaczony tor przeszkód. Liczy się jak najszybszy czas pokonania całego toru. W momencie przekroczenia linii mety, kierowca rozpoczyna swoją próbę.
- kierowca – zakłada alkoholgle na linii wyjściowej o stężeniu alkoholu ok. 0,8-1,5 promila. Kiedy jest gotowy daje znak w celu rozpoczęcia próby i uruchomienia czasu. Zadaniem kierowcy jest podejście do samochodu, otwarcie samochodu wyciągnięcia kluczyków ze stacyjki oraz położenie ich na desce rozdzielczej. Następnie otwiera bagażnik wyciąga z niego trójkąt ostrzegawczy i ustawia go w odległości 20-30 metrów od samochodu, wyciąga gaśnicę samochodową i ustawia obok przedniego lewego koła, następnie wraca na linię startową gdzie zostaje zatrzymany czas

Czas uzyskany przez kierowcę i pilota w próbie zostanie wpisany do KARTY DROGOWEJ przez instruktorów przeprowadzających próbę oraz podpisane w odpowiedniej rubryce. Zwycięży załoga, która wspólnie uzyska najkrótszy czas wykonania próby.

Próba nr 11 – Złoty pociąg – poszukiwacze skarbów.

Próba polega na poszukiwaniu zagubionych monet, które były przewożone „złotym pociągiem” na wyznaczonym terenie. Poszukiwania odbywają się przy pomocy specjalistycznego sprzętu. Aby osiągnąć swój cel musimy odszukać 5 monet, muszą to być koniecznie różne monety. Czas poszukiwań jest ograniczony, ponieważ została zaalarmowana Policja o nietypowym znalezisku i trzeba wyrobić się maksymalnie w 3 minuty 27 sekund ! Punkty będą stanowiły sumę znalezionych monet pomnożoną przez 2, które nie mogą się powtarzać. Osoba przeprowadzająca próbę wpisuje wynik w KARTĘ DROGOWĄ i podpisuje się w odpowiedniej rubryce. Próbę wygrywa załoga, która uzyska największą liczbę punktów.

Próba nr 12 – Tania jazda samochodem – instalacja LPG bez tajemnic.

Próba polega na dokładnym odgadnięciu wskazanych części i elementów instalacji LPG. Załoga musi dokładnie opisać jaka to jest część (podać pełną nazwę). Załoga za pełną poprawną odpowiedź uzyskuje pełne punkty., za częściową połowę punktu, za błędną odpowiedź lub jej brak 0pkt. Osoba przeprowadzająca próbę wpisuje wynik w KARTĘ DROGOWĄ i podpisuje się w odpowiedniej rubryce. Zwycięży ta drużyna, która odgadnie najwięcej części i tym samym uzyska najwięcej punktów.

Próba nr 13 – Przejazd samochodem wyposażonym w troleje

Próba polega na przejeździe pojazdem wyposażonym w troleje po wyznaczonej trasie w jak najkrótszym czasie. Kierowca z instruktorem (ze względu na bezpieczeństwo) znajdują się

w pojeździe podczas wykonywania całej próby. Próba wykonywana jest przez kierowcę dwukrotnie, liczony będzie najlepszy czas przejazdu.

1. Każdy zawodnik przed przystąpieniem do próby sprawnościowej zapoznaje się z jej przebiegiem oraz punktacją. Przechodzi również instruktaż obsługi samochodu wyposażonego w troleje.
2. Zawodnicy bezwzględnie stosują się do poleceń instruktora, w innym przypadku zawodnik zostanie zdyskwalifikowany.
3. Zasady przebiegu próby sprawnościowej:
 - a) Linia startowa (samochód ustawiamy w taki sposób, aby przedni zderzak znajdował się na równi z linią startową, wyznaczoną pomiędzy dwoma pachołkami).
 - b) Przejazd próby odbywa się zgodnie z określonym schematem. Nie wolno omijać ani przestawiać pachołków – w tym przypadku będą dodawane sekundy karne.
 - c) Meta – zawodnik powinien zatrzymać pojazd na linii mety w taki sposób, aby linia mety znajdowała się pomiędzy przednią i tylną osią samochodu.
4. Sędzia wpisuje do Karty Drogowej czas przejazdu po ewentualnym dodaniu sekund karnych.
5. Sekundy karne
 - przejechanie próby po wyznaczonej trasie - najlepszy czas przejazdu załogi
 - ominięcie pachołka - 5 sekund karnych
 - dotknięcie pachołka – 2 sekundy karne
 - przewrócenie pachołka – 5 sekund karnych
 - nieprawidłowe zatrzymanie na mecie – 5 sekund karnych

Próba nr 14 – Zobacz jak trudniej jest osobom niepełnosprawnym na drodze.

Zadanie polega na przejechaniu wcześniej wyznaczonej trasy z umieszczonym na masce talerzem (talerz znajduje się na przylegającej do powierzchni maski platformie). Utrudnieniem jest to, że na talerzu znajduje się piłka, która nie powinna spaść z talerza mimo ruchu samochodu. Zadanie wykonuje kierowca na podstawionym przez organizatora samochodzie wraz z instruktorem, który nadzoruje poprawność wykonania próby. Pojazd jest przystosowany do szkolenia osób niepełnosprawnych, w związku z powyższym kierowanie pojazdem będzie odbywało się tylko przy użyciu rąk !

Każdy uczestnik ma jedną próbę na przejechanie wyznaczonej trasy. Zwycięży ta załoga, która pokona trasę w najkrótszym czasie, piłeczka podczas przejazdu nie może spaść z talerza. W przypadku, kiedy piłeczka spadnie, kierowca zatrzymuje natychmiast pojazd. Pilot (zamiast pilota zadanie może wykonywać inny członek załogi) z linii startowej podbiega, podnosi piłeczkę, umieszcza ją ponownie na talerzu. Następnie udaje się na linię startu, wtedy kierowca ponownie kontynuuje jazdę na wyznaczonej trasie. Należy pamiętać, że kierowca musi niezwłocznie zatrzymać się gdy piłeczka spadnie i tak samo nie może ruszyć do momentu, kiedy pilot nie wróci na linię startu. W przypadku niezatrzymania pojazdu lub

ruszenie zanim pilot wróci na linię startu próba zostaje przerwana. Czas jest mierzony od momentu startu do chwili zatrzymania się na linii mety (pachołki muszą znajdować się między osiami pojazdu).

Instruktor przeprowadzający powyższą próbę wpisuje najlepszy czas przejazdu z dwóch prób do KARTY DROGOWEJ oraz podpisuje się w odpowiedniej rubryce.

Próba nr 15 – Jazda rowerem bez trzymanki.

Zadanie polega na przejechaniu prostego odcinka drogi rowerem, zawrócenie za pachołkiem i powrót na linię startu – oczywiście trzymamy kierownicę oburęcznie :) . Podczas pokonywania próby zabrania się podpierania nogami, odpychania nogami i pomocy osób drugih. Próbę wykonujemy dwukrotnie, istnieje możliwość zamiany osoby wykonującej próbę. Liczy się najszybszy czas przejazdu. Dla Waszego bezpieczeństwa przygotowaliśmy ochraniacze na kolana i łokcie.

Instruktor przeprowadzający powyższą próbę wpisuje najlepszy czas przejazdu z dwóch prób do KARTY DROGOWEJ oraz podpisuje się w odpowiedniej rubryce.

Próba nr 16 – Do czego może to służyć – sam naprawiam swój pojazd.

Próba może być wykonywana przez całą załogę jednocześnie. Próba polega na dokładnym odgadnięciu wskazanych części. Załoga musi dokładnie opisać jaka to jest część (podać pełną nazwę oraz np. stronę, po której może być zamontowana taka część. Każda załoga musi odgadnąć 5 wskazanych części. Za pełną poprawną odpowiedź uzyskuje 2 pkt., za częściową odpowiedź 1 pkt, za błędną odpowiedź lub jej brak 0 pkt. Osoba przeprowadzająca próbę wpisuje wynik w KARTĘ DROGOWĄ i podpisuje się w odpowiedniej rubryce. Zwycięży ta drużyna, która odgadnie najwięcej części i tym samym uzyska najwięcej punktów.

Próba nr 17 – Narkogogle – wpływ narkotyków na percepcje człowieka.

Próba do wykonania przez jednego z członków załogi. Próba będzie polegała na wykonaniu zadania na czas, uczestnik będzie musiał w jak najszybszym czasie pokonać określony tor oraz przenieść towar z punktu A do punktu B. Próbę wykonujemy tylko jeden raz, zwycięży ta drużyna, która wykona zadanie w najkrótszym czasie. Instruktor przeprowadzający powyższą próbę wpisuje najlepszy czas przejazdu z dwóch prób do KARTY DROGOWEJ oraz podpisuje się w odpowiedniej rubryce.

Próba nr 18 – Cofać każdy potrafi gorzej lub lepiej.

Próbę wykonuje kierowca, zadanie polega na cofnięciu pojazdem jak najbliżej przeszkody z kartonów (pojazd podstawia organizator). Próbę rozpoczynamy w odległości wskazanej linią z przodu pojazdu, następnie cofamy jak najbliżej przeszkody. W momencie wyłączenia biegu i zaciągnięcia hamulca ręcznego dokonuje się pomiaru odległości. Próbę wykonujemy dwukrotnie, zwycięży załoga która miała najmniejszą odległość od przeszkody. Instruktor przeprowadzający powyższą próbę wpisuje najlepszy czas przejazdu z dwóch prób do KARTY DROGOWEJ oraz podpisuje się w odpowiedniej rubryce.

Próba nr 19 – Zabezpiecz pojazd do transportu.

Próbie wykonują dwie wskazane osoby z załogi. Zadanie polega na prawidłowym zabezpieczeniu pojazdu do transportu, do naszej dyspozycji mamy przygotowane pasy, dla ułatwienia pojazd jest już przygotowany częściowo do transportu i nasze zadanie ogranicza się do prawidłowego zabezpieczenia pojazdu pasami. Dodatkowo musimy pamiętać, że całą czynność wykonujemy na drodze i nie możemy stwarzać zagrożenia i utrudniać ruchu, w związku z powyższym mamy do dyspozycji 5 minut na wykonanie zadania. Zwycięży drużyna, która w prawidłowy sposób zabezpieczy pojazd w jak najkrótszym czasie. Instruktor przeprowadzający powyższą próbę wpisuje najlepszy czas przejazdu z dwóch prób do KARTY DROGOWEJ oraz podpisuje się w odpowiedniej rubryce.

Próba nr 20– Pierwsza Pomoc – Ratownictwo medyczne

Próba polega na udzieleniu pierwszej pomocy ofiarom wypadku. Do zadania przystępuje kierowca i pilot (dzielą się dowolnie wg własnego uznania). Przed rozpoczęciem próby ratownicy medyczni omawiają przebieg zadania, następnie kierowca i pilot zajmują wyznaczone pozycje startowe w momencie kiedy są gotowi dają znak do rozpoczęcia zadania oraz odmierzania czasu. Dokładny opis zadania uzyskacie u osoby przeprowadzającej próbę, ponieważ będzie to sytuacja trudna i dynamiczna. Musicie być gotowi i czujni na wszystko. Zwycięża ta załoga, która w sposób prawidłowy wykona próbę w najkrótszym czasie, powyższą próbę wykonujemy tylko jeden raz. Ratownik medyczny po zakończeniu zadania wpisuje czas wykonania próby do KARTY DROGOWEJ oraz podpisuje w odpowiedniej rubryce.

Próba nr 21– Ratuj życie - Defibrylator AED.

Próba polega na zapoznaniu całej załogi z urządzeniem oraz obsługą, następnie osoby obsługujące próbę podczas pokazu działania defibrylatora będą zadawali pytania. Na tej podstawie ocenią załogę. Pamiętaj w tej próbie wygrywasz, albo przegrywasz. Osoba przeprowadzająca próbę wpisuje wynik w KARTĘ DROGOWĄ i podpisuje się w odpowiedniej rubryce.

Próba nr 22 – SYMULATOR JAZDY – pokaż co potrafisz.

Próba może być wykonywana przez dowolną osobę z załogi w obecności instruktora (ważne aby dana osoba umiała jeździć samochodem, nie musi mieć prawa jazdy). Próba polega na przejechaniu trasy samochodem w czasie 3 minut i przejechania jak największego odcinka drogi. Podczas jazdy należy popełnić jak najmniej błędów, jest to ocenianie jak na egzaminie na prawo jazdy. Błędy zostały podzielone na dwie grupy (poważne wykroczenia w ruchu drogowym, np. przejechanie na czerwonym świetle lub drobne np. brak kierunkowskazów czy zgaśnięcie samochodu). Za każdy poważny błąd od przejechanego odcinka odejmujemy 500 metrów, za drobne przewinienia 200 metrów, za spowodowanie kolizji 1000 metrów). Trasę pokonujemy dwukrotnie w różnych warunkach atmosferycznych. Osoba przeprowadzająca próbę wpisuje wyniki do KARTY DROGOWEJ, a następnie liczony jest wynik z dwóch przejazdów. Wygrywa ta załoga, która przejedzie najwięcej kilometrów.

Próba nr 23 – łowienie ryb – czas start.

Próba może być wykonywana przez dowolną osobę z załogi, w tej próbie w czasie 3 minut należy wyłowić jak największą liczbę ryb. Do łowienia ryb przygotowaliśmy specjalne wędki. Przy wykonywaniu próby należy pamiętać, że nie wolno pomagać sobie ręką jak również musimy prawidłowo trzymać wędkę.

Osoba przeprowadzająca próbę wpisuje wynik w KARTĘ DROGOWĄ i podpisuje się w odpowiedniej rubryce.

Bonus x3

Co to jest bonus?

Bonus to nic jak dodatkowe punkty dla osób startujących w Motopikniku 2020 i trzymających się wyznaczonej trasy. Trasa liczy ok. 38km, każdy kto będzie jechał prawidłowo wg wyznaczonej trasy, uwzględniając np. przekłamanie licznika lub minimalnie inny rozmiar opon nie powinien mieć większej różnicy kilometrów. Załogi, które nie pomylą trasy, otrzymają od nas bonus w postaci punktów. Ilość punktów bonusowych została określona w Załączniku nr 1.

Drugi BONUS to nic innego jak dodatkowe punkty dla załóg, które postanowią startować w naszym rajdzie w przebraniu. Tak więc w prosty sposób można uzyskać dodatkowe 10pkt.

Trzeci BONUS to 10 pkt. za zrobienie sobie zdjęcia z Sędzią Głównym Rajdu – Tomaszem Tkacz, jednak aby uzyskać dodatkowe punkty zdjęcie nie może zostać zrobione dopiero od 5km trasy :)

Załącznik nr 1

PUNKTACJA MOTOPIKNIK 2020

Wyścig o Puchar Wójta Gminy Świdnica

I. Próby sprawnościowe

1 miejsce	- 10 Pkt
2 miejsce	- 8 Pkt
3 miejsce	- 6 Pkt
4 miejsce	- 5 Pkt
5 miejsce	- 4 Pkt
6 miejsce	- 3 Pkt
7 miejsce	- 2 Pkt
8 miejsce	- 1 Pkt
9-20 miejsca	- 0 Pkt

II. Zadania do wykonania – pytania.

Wg punktacji określonej przy zadaniach.

IV. Bonus

różnica do 2 km	- 20 Pkt
różnica 2,01 km – 3 km	- 12 Pkt
różnica 3,01 km– 4 km	- 6 Pkt
różnica powyżej 4,01 km	- 0 Pkt

V. Bonus -10Pkt