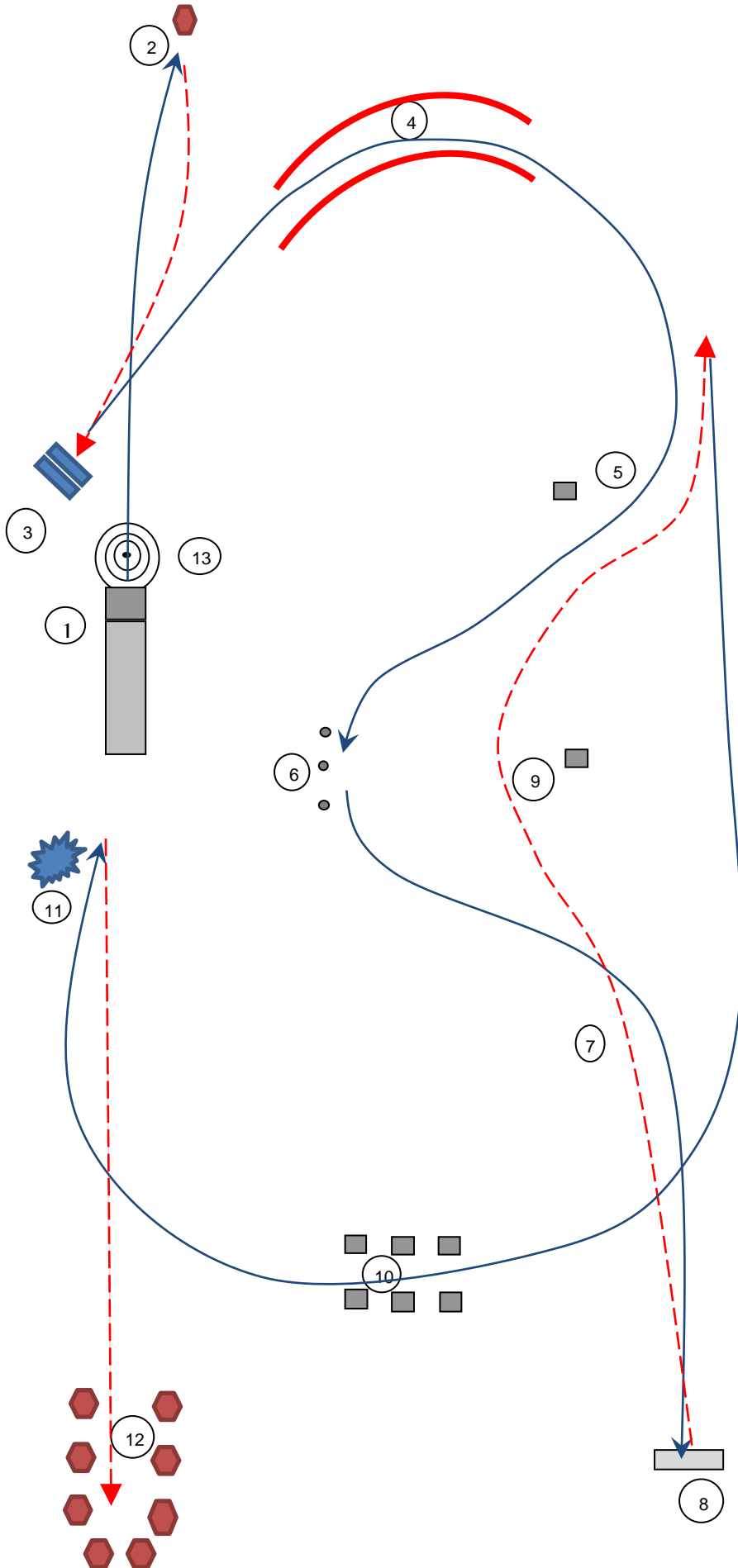


Trukkakeppni. Þrautaplan A

ÖKULEIKNI 2011



- Akstur áfram
- Akstur afturábak
- Þverslá
- Stöng með kókflösku
- Krítaðar línur
- Planki
- Keila
- Stöng
- Körfuboltakarfa
- Kaðlar

Trukkakeppni – Þrautaplan A

Markmið keppinnar er að finna þann ökumann sem ekur best og fer best með bílinn.

Ekið er í gegn um 13 þrautir í tímatöku. Hverjar sekúndur gera 1 refsstig. Hver villa í brautinni gefur 10 refsstig. Refsstig fyrir spurningar, fyrir villur í braut eru lögð við sekúndurnar og sá sem lægst stigin fær, sigrar.

Framan á bílnum er lóðréttur pinni sem notaður er í þraut 13.

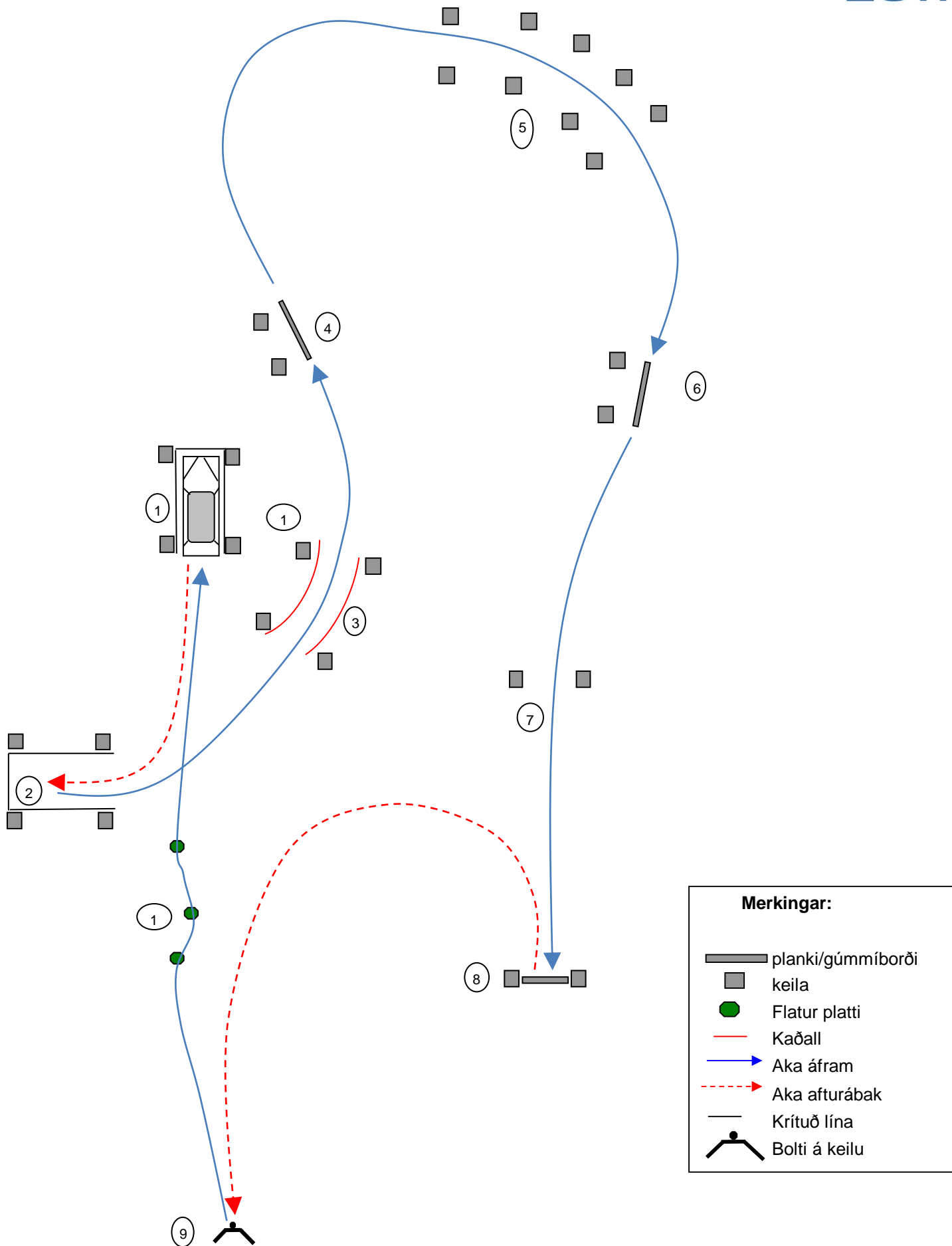
- Þraut 1 – Start:** Ökumaður stendur við hlið bílsins. Þegar merki er gefið, hoppar hann upp í bílinn, spennir beltið og ekur af stað.
- Þraut 2 – Kókflaska:** Ökumaður ekur að stöng framan við bílinn. Ofan á henni er kókflaska. Hann á að fella flöskuna með því að aka á hana með stöng sem fest er framan á bílinn. Aðeins má reyna einu sinni meðan ekið er áfram.
- Þraut 3 – Stöng:** Bakkið að þverslánni og fellið hana án þess að snerta stöngina fyrir aftan hana.
- Þraut 4 – Bogi:** Akið í boga með framhjólíð ökumannsmegin á milli kaðlanna sem eru í boga. Ekki má snerta kaðlana og ekki má bakka í þessari þraut.
- Þraut 5 – Keilusvig áfram:** Akið milli keilanna án þess að snerta þær. Akið beint að þraut 6.
- Þraut 6 – Gangstéttarbrún:** Stangirnar 2 ytri tákna gangstéttarbrún og þær má ekki snerta. Akið að miðstönginni og fellið hana með hægra framhjólí. Ekki má bakka í þessari þraut. Ef stöngin fellur ekki eru gefnar 3 villur.
- Þraut 7 – Keilusvig áfram:** Akið milli keilanna án þess að snerta þær. Akið beint að þraut 8.
- Þraut 8 – Vikt:** Akið að viktinni (plankanum) og stöðvið með bæði framhjól uppi á henni. Villa er gefin fyrir hvort framhjól sem ekki er uppi á viktinni.
- Þraut 9 – Keilusvig afturábak:** Bakkið í svigi milli keilanna án þess að snerta keilur. Ekki má aka áfram í þessari þraut.
- Þraut 10 – Hlið:** Akið í gegn um hliðin þrjú án þess að snerta keilurnar.
- Þraut 11 – Tollur:** Akið að körfunni, takið boltann og kastið honum í hana. Villa er gefin ef boltinn fer ekki körfuna.
- Þraut 12 – Hleðsludyr:** Bakkið inní stæðið sem afmarkað er með stöngum og að hleðsluhurðinni (2 stangir) Bíllinn verður að vera innan við 20 cm frá stöngunum. Hver cm umfram 20 cm gefur 1 refsstig. Ekki má snerta hurðina. Snerting við öftustu stangirnar gefur 3 villur.
- Þraut 13– Dart:** Akið að dartspjaldinu á jörðinni. Pinninn framan á bílnum skal vera sem næst miðju. Ef hann er fjær miðju en fyrsti hringur, gefur það 1 villu, 2 villur ef hann er fjær miðju en næst innsti hringur o.s.frv. Setjið bílinn í handbremsu og frígír og farið út úr honum. Tímatöku lýkur þegar fótur snertir jörð.

100 refsstig eru gefin fyrir að sleppa þraut. Ef ruglingur verður á röð þrauta, telst fyrri þrautinni hafa verið sleppt.

Refsstig eru gefin fyrir illa meðferð á bílnum að mati dómara.

Trukkakeppni. Prautaplan B

ÖKULEIKNI
2011



Trukkakeppni – Þrautaplan B

Markmið keppinnar er að finna þann ökumann sem ekur best og fer best með bílinn.

Ekið er í gegn um 11 þrautir í tímatöku. Hverjar sekúndur gera 1 refsistig. Hver villa í brautinni gefur 10 refsistig. Refsistig fyrir spurningar, fyrir villur í braut eru lögð við sekúndurnar og sá sem lægst stigin fær, sigrar.

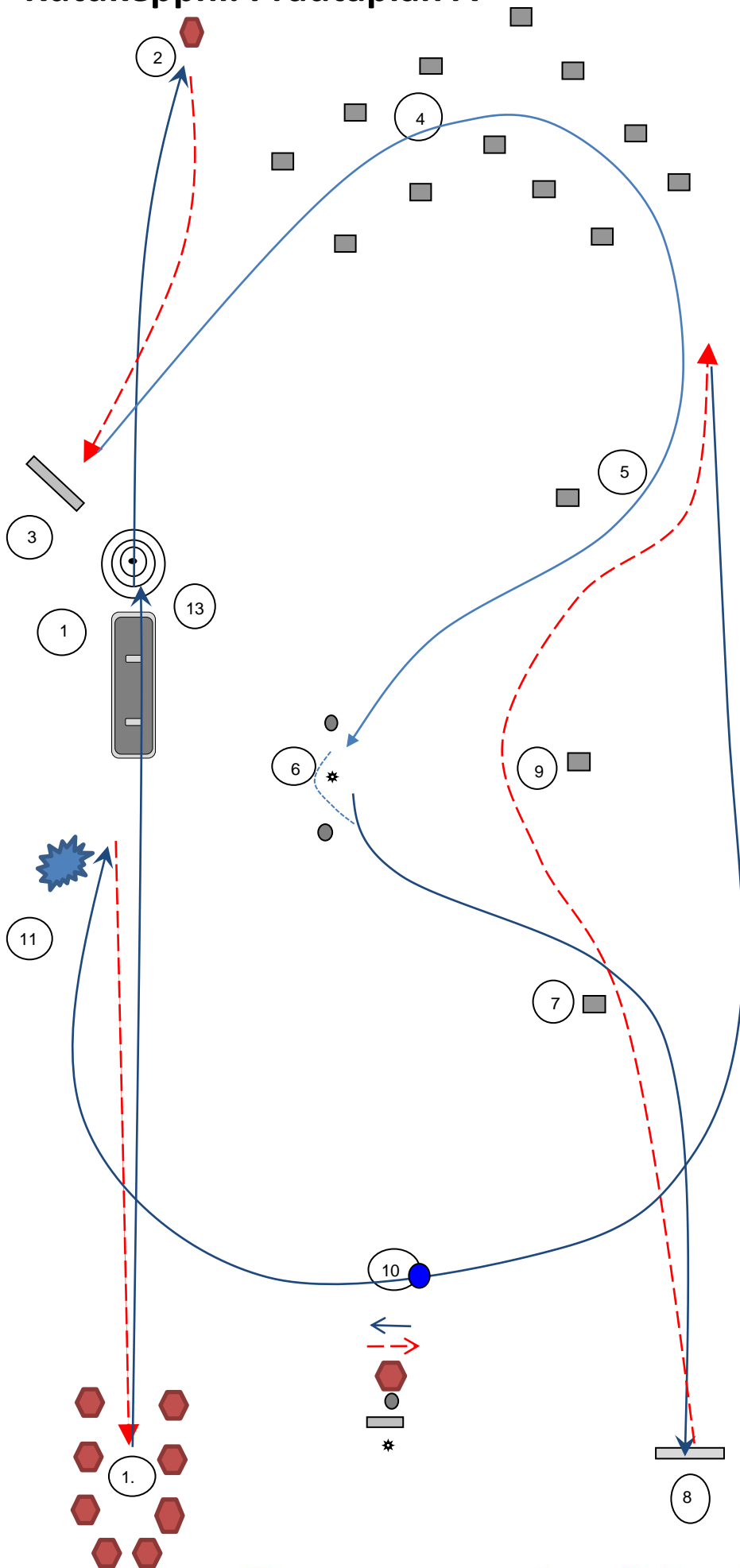
- Þraut 1 – Start:** Ökumaður stendur við hlið bílsins. Þegar merki er gefið, hoppar hann upp í bílinn, spennir beltið og bakkar út úr stæðinu.
- Þraut 2 – Bílastæði:** Bakkið í stæðið án þess að snerta línurnar eða keilur. Framendi sé innan við fremri keilur.
- Þraut 3 – Bogi:** Akið á milli línanna án þess að snerta þær eða keilur.
- Þraut 4 – Planki vinstri:** Akið yfir plankann með bæði vinstri hjól
- Þraut 5 – Keiluhlið:** Akið í gegn um keiluhliðin án þess að snerta keilur. Ekki má bakka í þessari þraut.
- Þraut 6 – Planki hægri:** Akið yfir plankann með bæði hægri hjól
- Þraut 7 – Keiluhlið:** Akið í gegn um keiluhliðið án þess að snerta
- Þraut 8 – Vikt:** Stöðvið bæði framhjól uppi á plankanum.
- Þraut 9 – Kerra:** Bakkið að keilunni og snertið boltann án þess að fella hann eða snerta keiluna sem hún er á.
- Þraut 10 – 3 plattar:** Akið yfir plattana þrjá með vinstra framhjól.
- Þraut 11 – Bílastæði:** Akið inn í stæðið með vinstri hjól innan við 20 cm frá hliðarlínu. Setjið bílinn í handbremsu og farið út úr bílnum. Tíma lýkur þegar fóttur snertir jörð.

100 refsistig eru gefin fyrir að sleppa þraut. Ef ruglingur verður á röð þrauta, telst fyrri þrautinni hafa verið sleppt.

Refsistig eru gefin fyrir illa meðferð á bílnum að mati dómara.

Rútukeppni. Þrautaplan A

ÖKULEIKNI 2011



- | | |
|--|------------------|
| | Akstur áfram |
| | Akstur afturábak |
| | Rauð stöng |
| | Grönn stöng |
| | Planki |
| | Tappi |
| | Keila |
| | Kúptur platti |
| | Körfuboltakarfa |

Rútukeppni – Þrautaplan A

Markmið keppinnar er að finna þann ökumann sem ekur best og fer best með bílinn.

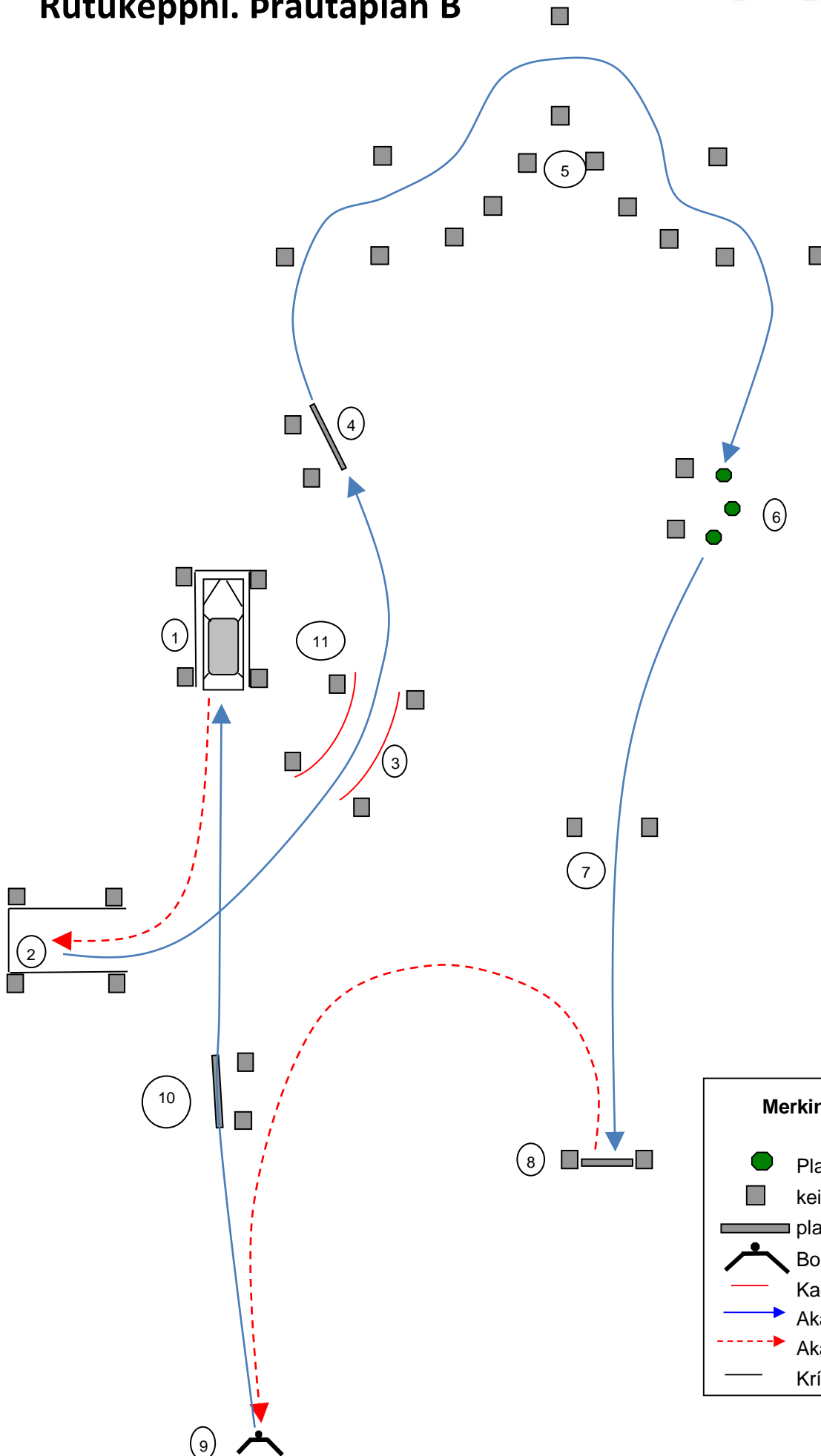
Ekið er í gegn um 13 þrautir í tímatöku. Hverjar sekúndur gera 1 refsistig. Hver villa í brautinni gefur 10 refsistig. Refsistig fyrir spurningar, fyrir villur í braut eru lögð við sekúndurnar og sá sem lægst stigin fær, sigrar.

Framan á bílnum er lóðréttur pinni sem notaður er í þraut 13.

- Þraut 1 – Start:** Ökumaður stendur við hlið bílsins. Þegar merki er gefið, hoppar hann upp í bílinn, spennir beltið og ekur af stað.
- Þraut 2 – Kókflaska:** Ökumaður ekur að stöng framan við bílinn. Ofan á henni er kókflaska. Hann á að fella flöskuna með því að aka á hana með stöng sem fest er framan á bílinn. Aðeins má reyna einu sinni meðan ekið er áfram.
- Þraut 3 – Vikt:** Bakkið að plankanum og stöðvið með bæði afturhjól ofan á honum.
- Þraut 4 – Vinkilbeygja:** Takið vinkilbeygju milli keilanna án þess að snerta þær. Ekki má bakka í þessari þraut.
- Þraut 5 – Keilusvig áfram:** Akið milli keilanna án þess að snerta þær. Akið beint að þraut 6.
- Þraut 6 – Gangstéttarbrún:** Stangirnar 2 ytri tákna gangstéttarbrún og þær má ekki snerta. Akið með framhjólíð inn fyrir tappann án þess að fella hann. Ekki má snerta stangirnar.
- Þraut 7 – Keilusvig áfram:** Akið milli keilanna án þess að snerta þær. Akið beint að þraut 8.
- Þraut 8 – Vikt:** Akið að viktinni (plankanum) og stöðvið með bæði framhjól uppi á henni. Villa er gefin fyrir hvort framhjól sem ekki er uppi á viktinni.
- Þraut 9 – Keilusvig afturábak:** Bakkið í svigi milli keilanna án þess að snerta keilur. Ekki má aka áfram í þessari þraut.
- Þraut 10 – Hemmur:** Akið með hægra framhjól yfir kúpta hlemminn.
- Þraut 11 – Tollur:** Akið að körfunni, takið boltann og kastið honum í hana. Villa er gefin ef boltinn fer ekki körfuna.
- Þraut 12 – Verkstæði:** Bakkið inni stæðið sem afmarkað er með stöngum og stöðvið rútna. Hún á að vera innan við 50 cm frá öftustu stöngunum. Hver cm umfram 50 cm gefur 1 refsistig. Ekki má snerta stangir. Snerting við öftustu stangirnar gefur 3 villur.
- Þraut 13 – Dart:** Akið að dartspjaldinu á jörðinni. Pinninn framan á bílnum skal vera sem næst miðju. Ef hann er fjær miðju en fyrsti hringur, gefur það 1 villu, 2 villur ef hann er fjær miðju en næst innsti hringur o.s.frv. Setjið bílinn í handbremsu og frígír og farið út úr honum. Tímatöku lýkur þegar fótur snertir jörð.

100 refsistig eru gefin fyrir að sleppa þraut. Ef ruglingur verður á röð þrauta, telst fyrri þrautinni hafa verið sleppt.

Refsistig eru gefin fyrir illa meðferð á bílnum að mati dómara.



Merkingar:

- Platti
- keila
- planki/gúmmíborði
- Bolti á keilu
- Kaðall
- Aka áfram
- - - → Aka afturábak
- Krituð lína

Rútukeppni – Þrautaplan B

Markmið keppinnar er að finna þann ökumann sem ekur best og fer best með bílinn.

Ekið er í gegn um 11 þrautir í tímatöku. Hverjar sekúndur gera 1 refsistig. Hver villa í brautinni gefur 10 refsistig. Refsistig fyrir spurningar, fyrir villur í braut eru lögð við sekúndurnar og sá sem lægst stigin fær, sigrar.

- Þraut 1 – Start:** Ökumaður stendur við hlið bílsins. Þegar merki er gefið, hoppar hann upp í bílinn, spennir beltið og bakkar út úr stæðinu.
- Þraut 2 – Bílastæði:** Bakkið í stæðið án þess að snerta línurnar eða keilur. Framendi sé innan við fremri keilur.
- Þraut 3 – Bogi:** Akið á milli línanna án þess að snerta þær eða keilur.
- Þraut 4 – Planki vinstri:** Akið yfir plankann með bæði vinstri hjól
- Þraut 5 – Keiluhlið:** Akið í gegn um keiluhliðin án þess að snerta keilur. Ekki má bakka í þessari þraut.
- Þraut 6 – Planki hægri:** Akið yfir plattana þrjá með vinstra framhjól.
- Þraut 7 – Keiluhlið:** Akið í gegn um keiluhliðið án þess að snerta
- Þraut 8 – Vikt:** Stöðvið bæði framhjól uppi á plankanum.
- Þraut 9 – Kerra:** Bakkið að keilunni og snertið boltann án þess að fella hann eða snerta keiluna sem hún er á.
- Þraut 10 – Planki:** Akið yfir plankann með bæði hægri hjól
- Þraut 11 – Bílastæði:** Akið inn í stæðið með vinstri hjól innan við 20 cm frá hliðarlínu. Setjið bílinn í handbremsu og farið út úr bílnum. Tíma lýkur þegar fótur snertir jörð.

100 refsistig eru gefin fyrir að sleppa þraut. Ef ruglingur verður á röð þrauta, telst fyrri þrautinni hafa verið sleppt.

Refsistig eru gefin fyrir illa meðferð á bílnum að mati dómara.