



## SPĒLE "TRADICIONĀLĀ RALLIJA LEĢENDA"

Jūs vienā no kontrolpunktiem saņemsiet rallija leģendu. Rallija leģendas un odometra rādījums ir jānokontrolē pirms kontrolpunkta starta.

Dalībniecēm jāveic distance pēc klasiskās rallija leģendas un jānokļūst līdz galapunktam. Ja sanāk apmaldīties, un vairs nespējat veikt uzdevumu, tad pēdējā norādē vai arī leģendas nosaukumā var atrast Finišu. Protams, ja netiks veikta leģenda par to Jūs diemžēl saņemsiet soda punktus.

Lai brauciens būtu interesantāks un stūrmanei būtu ko darīt, tad leģendā ir norādīti posmu maksimālie atļautie ātrumi (šo ātrumu pārsniedzot tiek saņemti soda punkti). Pārsvarā tie būs atbilstoši CSN, bet būs vietas kur CSN atļaus braukt ātrāk (un te jāuzmanās, jo sodi tiks rēķināti pēc spēles atļautā ātruma).

Lai būtu vēl interesantāk - leģendā ir iekļauti divi specposmi, kur ir noteikts posmu vidējais ātrums. Šie posmi būs atzīmēti ar papildus ikonām aprakstā (sākuma posms ir ar karodziņu un hronometru, finiša posms ir ar finiša karodziņu). Šajās vietās nevajag apstāties, vienkārši ir jāturpina braukt (tiesnešu šajās vietās nebūs). Specposms nozīmē, ka ekipāža var saņemt bonusa punktus, ja spēs noturēties un braukt norādītajā ātrumā, bet ja posmā ir piemēram norādīts, ka maksimālais ātrums ir 70 km/h, ekipāža var braukt ātrāk par norādīto specposma ātrumu (ekipāža bonusa punktus nesaņems), bet nedrīkst pārsniegt 70 km/h.



### Īss apraksts kā lasīt doto leģendu

Sum: 1.70			Pirms fotoradara pagriezies pa labi. Sākas posms ar vidējo ātrumu 53.56 km/h.	73.28 2%
Part: 0.93				
Sum: 1.81			Labajā pusē kapsēta.	73.17 2%
Part: 0.11				
Sum: 4.95			Sākas apdzīvota vieta. Beidzas posms ar vidējo ātrumu.	70.03 6%
Part: 3.14				

Pirmajā kolonnā tiek norādīts attālums līdz orientieriem (parasti krustojumam). Sum - attālums no leģendas sākuma. Part - attālums no iepriekšējā krustojuma.

Vidējā kolonnā ir neliels vizuāls, principiāls ieskats orientierī (krustojumā), pēc kura var arī vadīties. Šeit arī parādās papildus apraksti un apzīmējumi. Labās puses apakšējais ātrums norāda maksimālo ātrumu ar kādu var braukt uz nākamo orientieri. Ja tas nav norādīts, tad tas ir tāds pats, kā bija iepriekš.

Trešajā kolonnā ir īss apraksts, ja tas tiek uzskatīts par nepieciešamu.

Zīmējumu rindas attēlā lasās apmēram šādi:

1. (Uz pirmo rindu braucot). Līdz nākamajam krustojumam jābrauc 0.93 km (Part) un krustojumā jānogriežas pa labi. Pēc krustojuma uzreiz sākas speciālā distance, kur jāievēro vidējais ātrums 53.56 km/h.
2. (Uz otro rindu braucot). Līdz krustojumam 0.11 km, no kreisās puses pienāks ceļš. Tas būs pie kapsētas. Turpinām braukt taisni.
3. (Uz trešo rindu). Maksimālais ātrums 80 km/h (no otrās rindas), pēc 3.14 km sākas apdzīvota vieta un beidzas speciālais posms. Apdzīvotā vietā ātruma ierobežojums 50 km/h.

#### Finišā Jums:

1. jāsaņem zīmogs,
2. jāsaņem nākamā posma uzdevums
3. jānodas prom pildīt nākamo uzdevumu.

SODI: Par katru ātruma pārkāpumu tiek piemērots sods pēc algoritma Pārkāptais ātrums mīnus atļautais ātrums (piemēram, ja braucāt uz 55, kur atļauts uz 30, tad  $55-30=25$  saņemsiet 25 soda punktus reiz laiks sekundēs kādu jūs pārsniedzāt ātrumu).

Ja netiek veikta distance tad arī saņemat sodu – distances neveikšana 60 punkti.