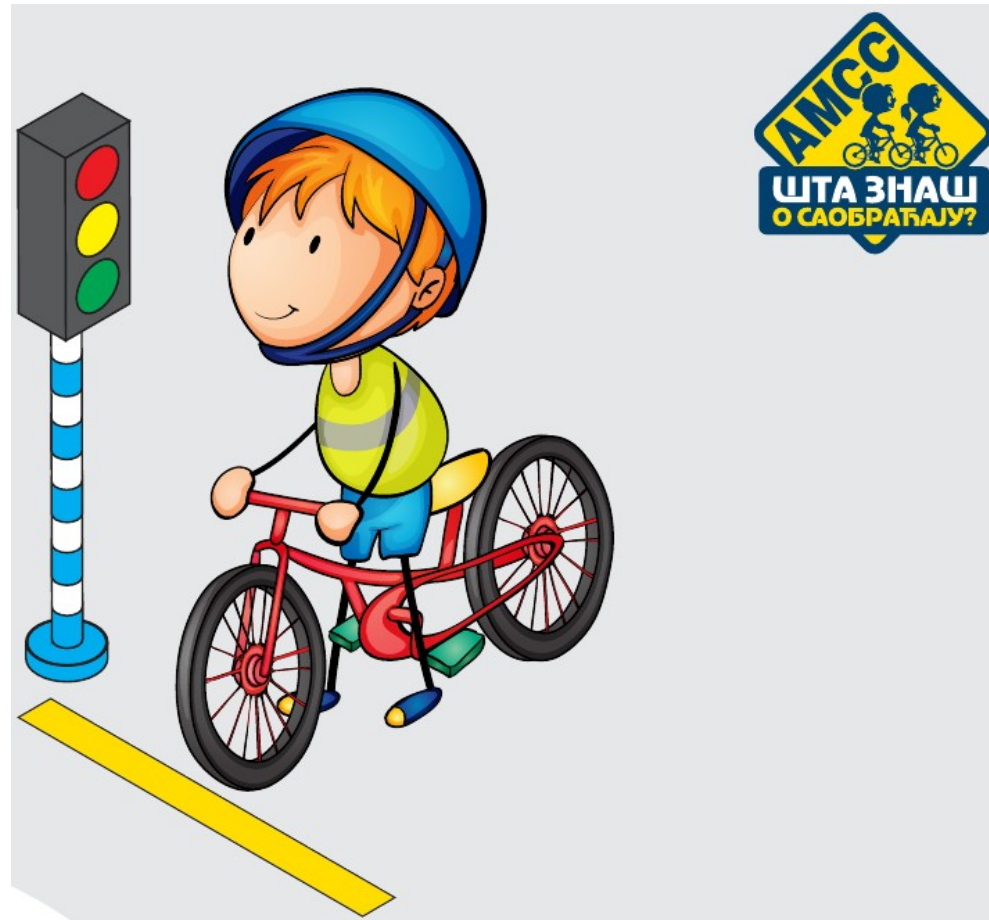


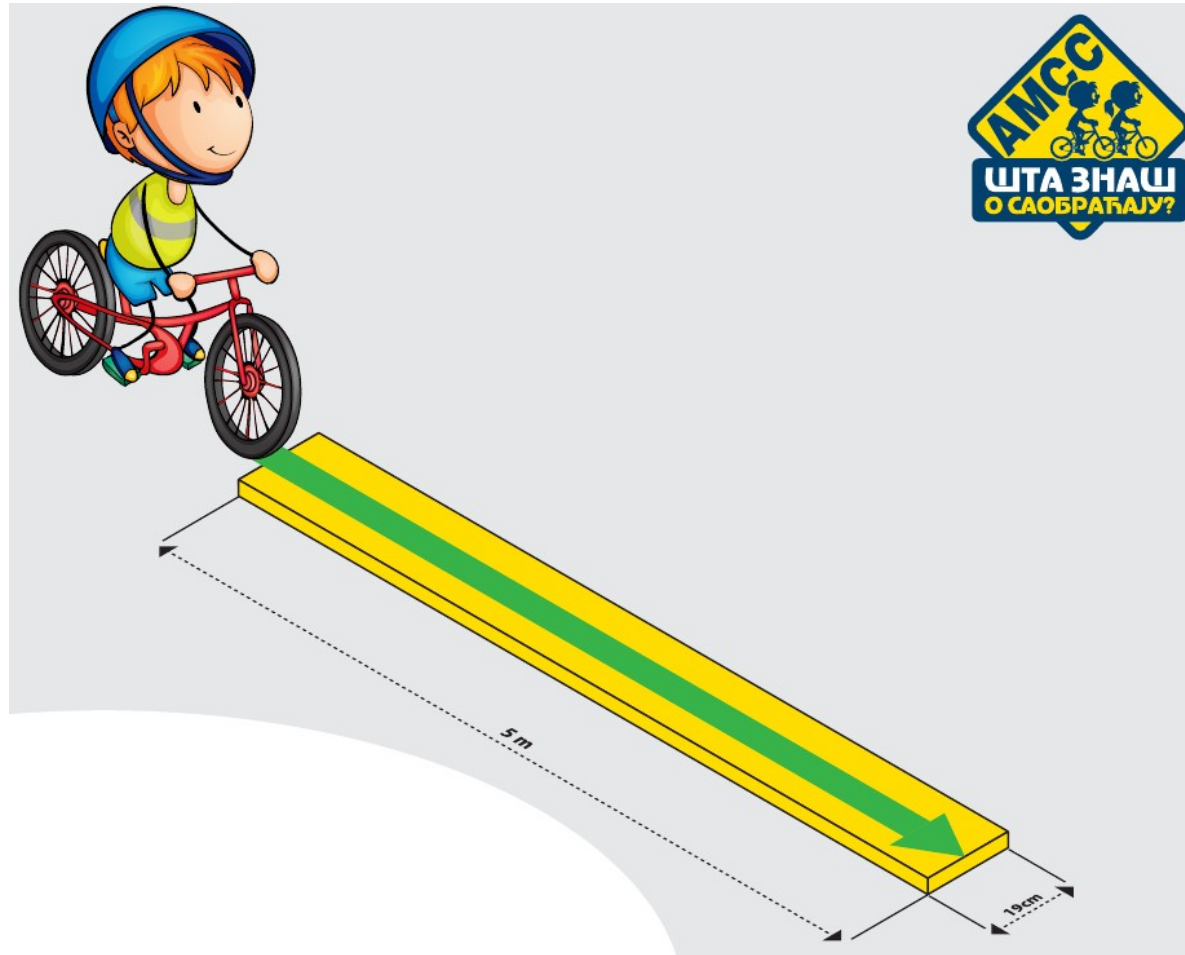
A Mit tudsz a közlekedésről? című verseny ügyességi pálya magyarázata



1. Szemafór

- 5 hibapontot ér, ha elindulsz hamarabb, mint hogy a jelzőlámpán megjelenne a zöld fény

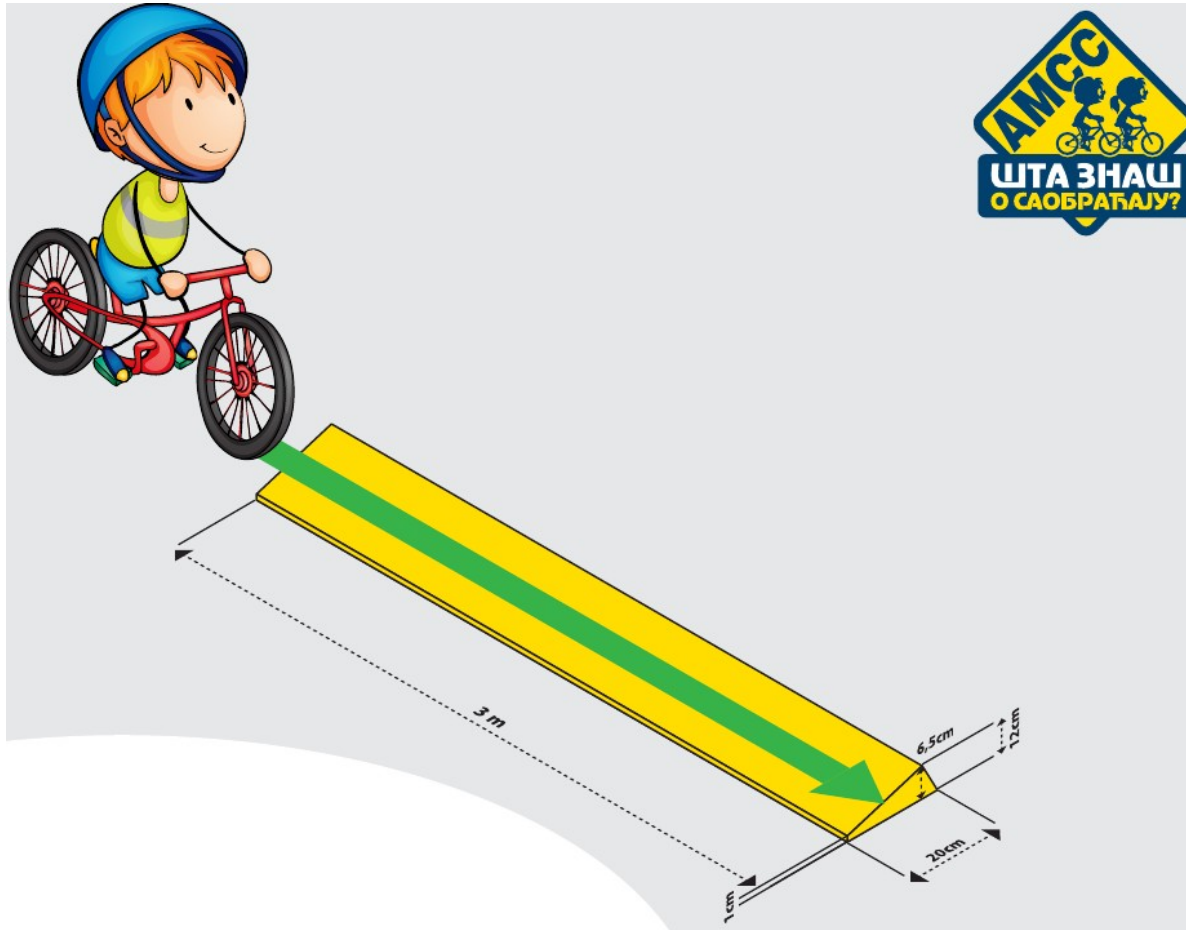
A Mit tudsz a közlekedésről? című verseny ügyességi pálya magyarázata



2. Az 5 m hosszú egyenes deszka

- 3 hibapontot ér, ha oldalról gurul a deszkára egy, vagy két kerék
- 3 hibapontot ér, ha legurul a deszkáról egy, vagy két kerék

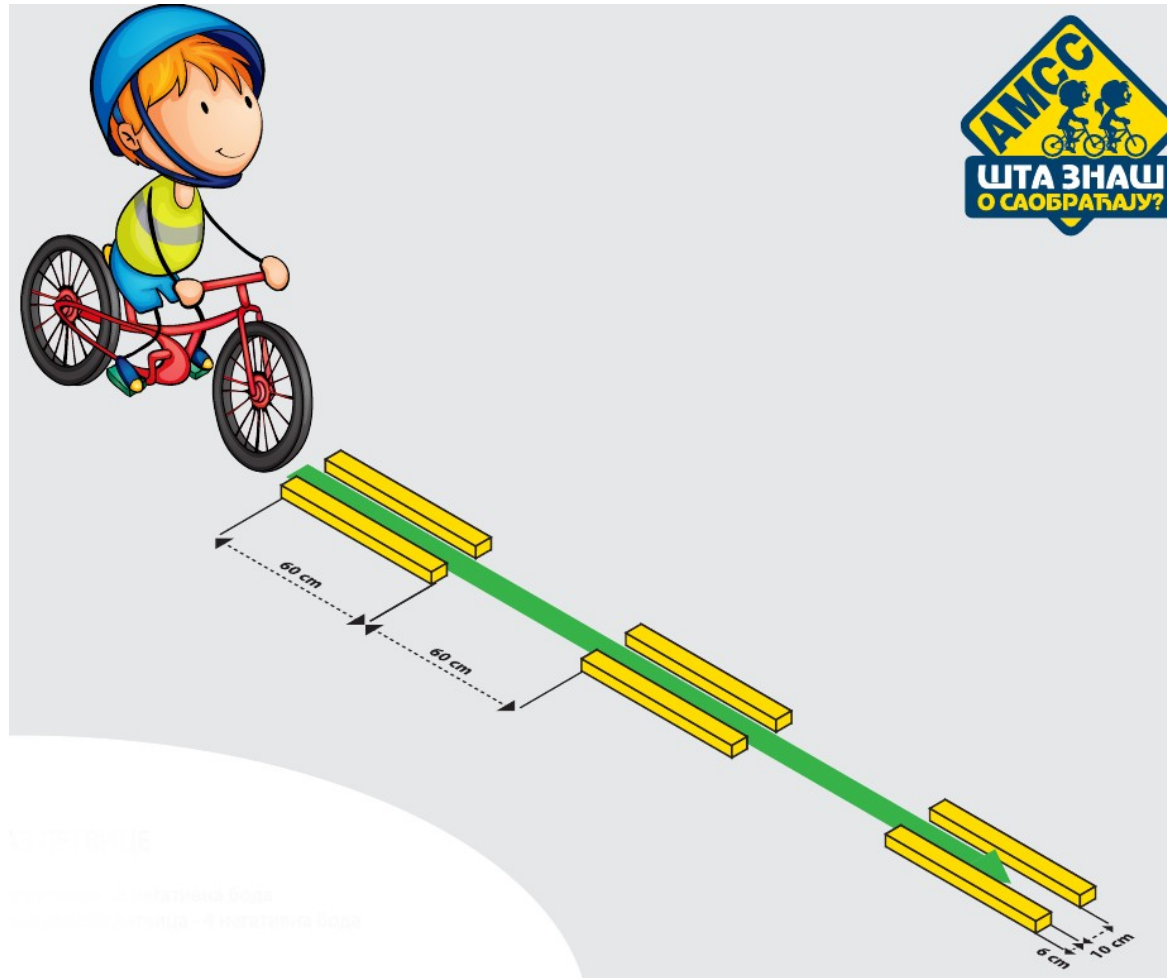
A Mit tudsz a közlekedésről? című verseny ügyességi pálya magyarázata



3. A ferde deszka

- 3 hibapontot ér, ha oldalról gurul a deszkára egy, vagy két kerék
- 3 hibapontot ér, ha legurul a deszkáról egy, vagy két kerék

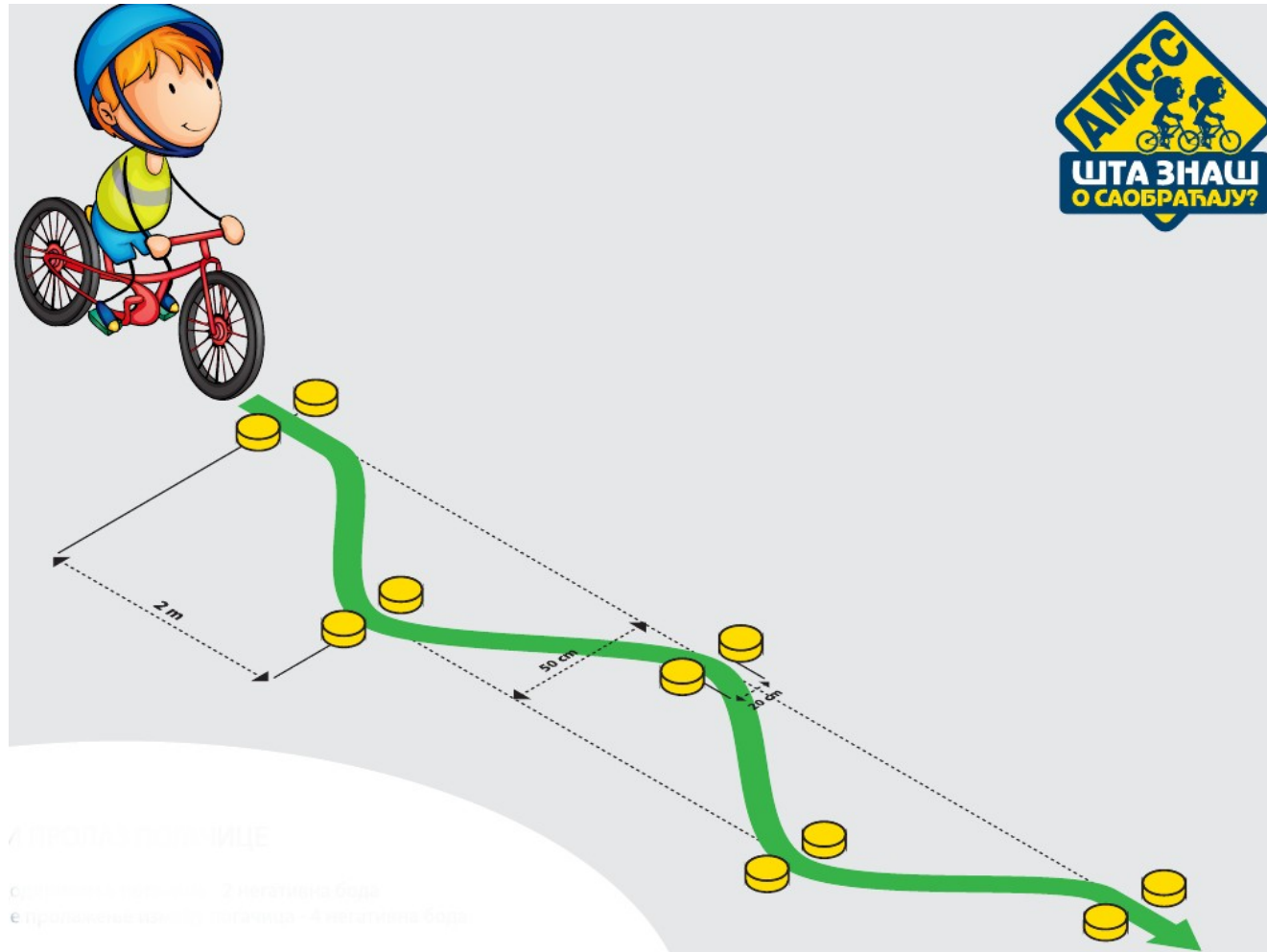
A Mit tudsz a közlekedésről? című verseny ügyességi pálya magyarázata



4. Áthaladás deszkák között

- 2 hibapontot ér minden alkalommal, ha a deszkához ér a kerék
- 4 hibapontot ér minden alkalommal, ha nem a deszkák között gurul a kerék

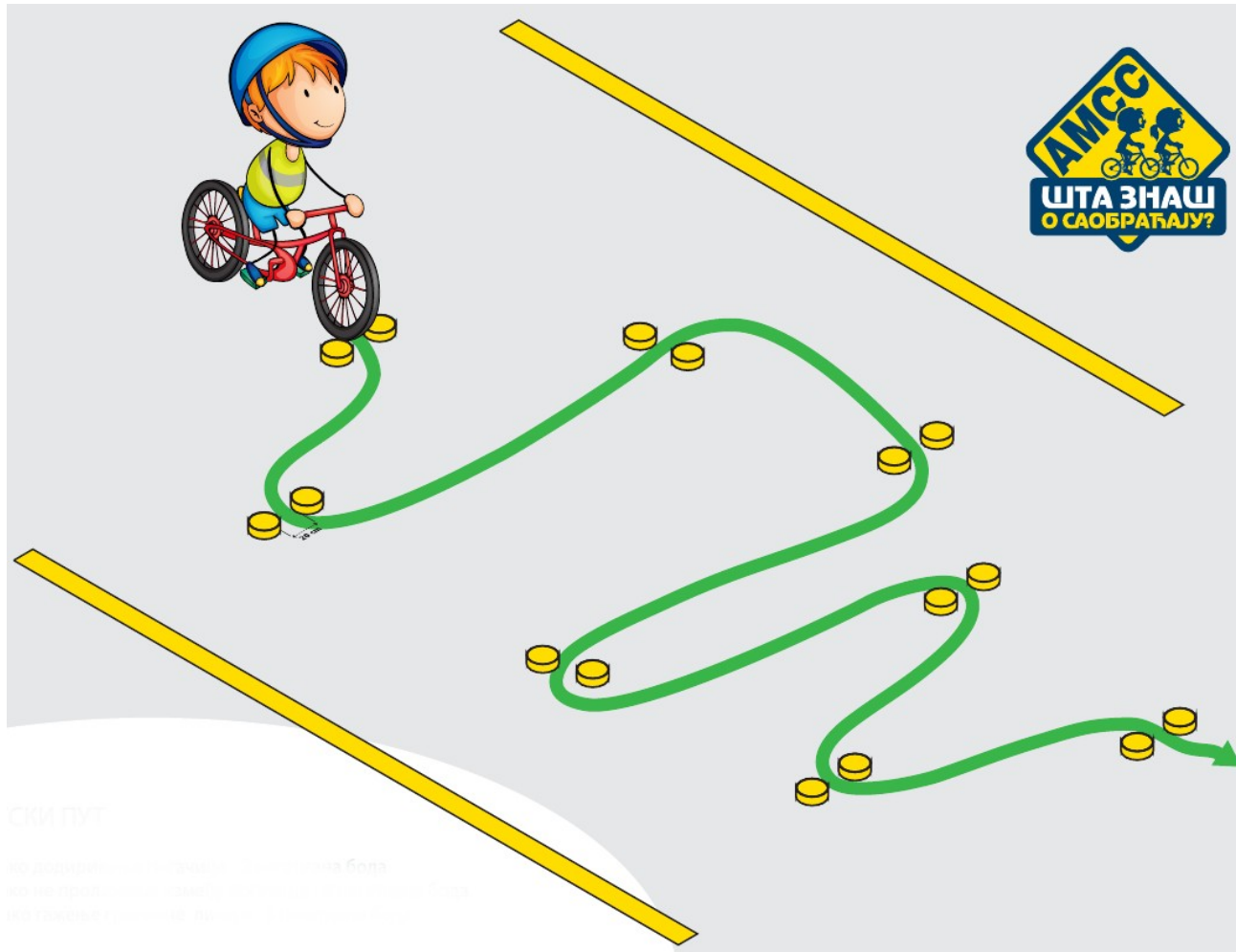
A Mit tudsz a közlekedésről? című verseny ügyességi pálya magyarázata



5. Áthaladás pogácsák között

- 2 hibapontot ér minden alkalommal, ha a pogácsához ér a kerék
- 4 hibapontot ér minden alkalommal, ha nem a pogácsák között gurul a kerék

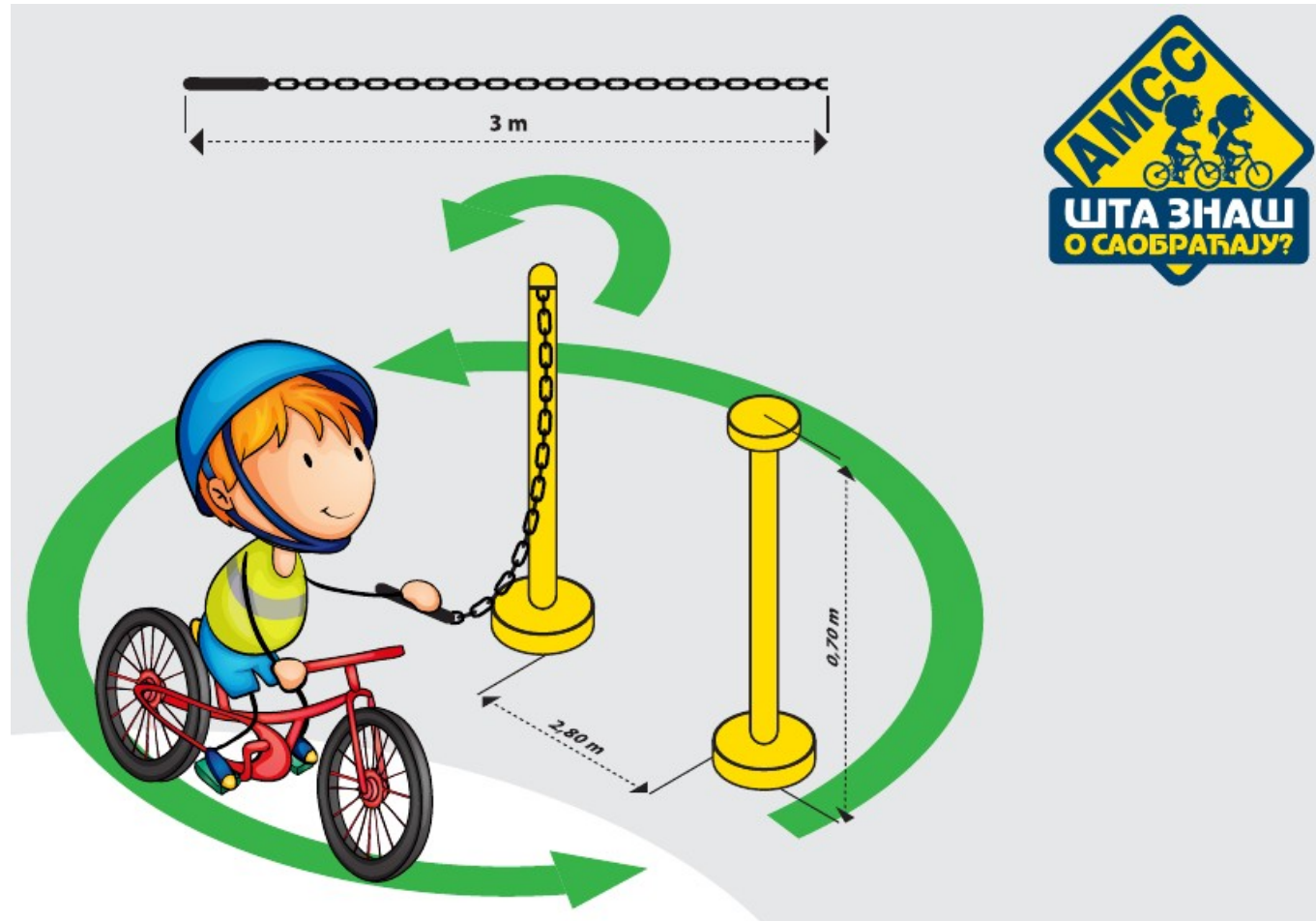
A Mit tudsz a közlekedésről? című verseny ügyességi pálya magyarázata



6. Áthaladás szűk úton

- 2 hibapontot ér minden alkalommal, ha a pogácsához ér a kerék
- 4 hibapontot ér minden alkalommal, ha nem a pogácsák között gurul a kerék
- 3 hibapontot ér minden alkalommal, ha a kerék a bal, vagy jobb határvonalra gurul

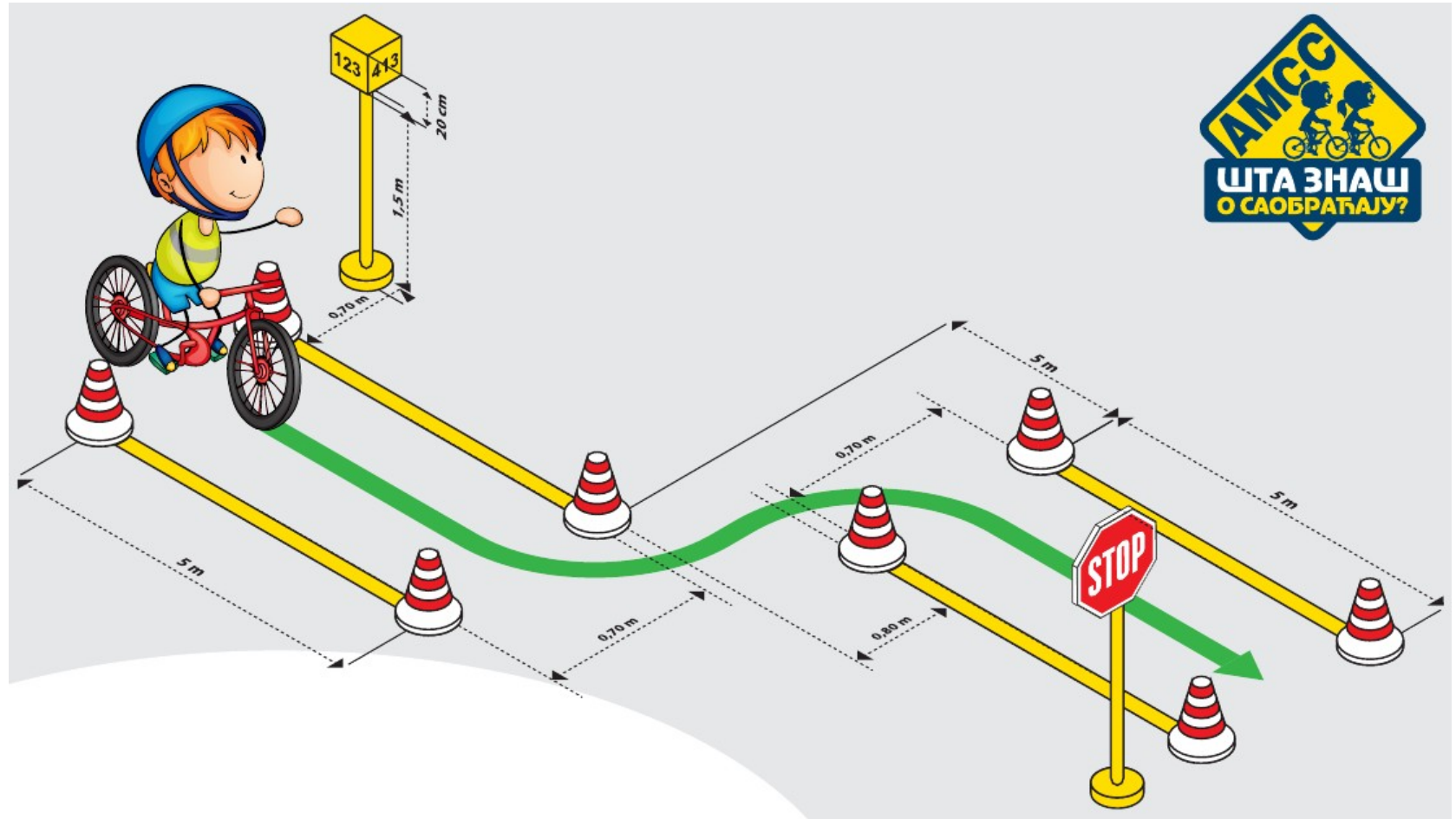
A Mit tudsz a közlekedésről? című verseny ügyességi pálya magyarázata



7. Lánc a körben

- 1 hibapontot ér minden alkalommal, ha a lánc csúszik a talajon
- 3 hibapontot ér, ha kiesik a lánc a kezedből
- 3 hibapontot ér, ha a láncot nem tetted vissza a helyére
- 3 hibapontot ér, ha a láncot tartó oszlop eldől
- 5 hibapontot ér, ha a láncot nem a megfelelő kezeddel vetted el - de csak akkor, ha a pályán két lánc van - egy jobb oldali, és egy baloldali

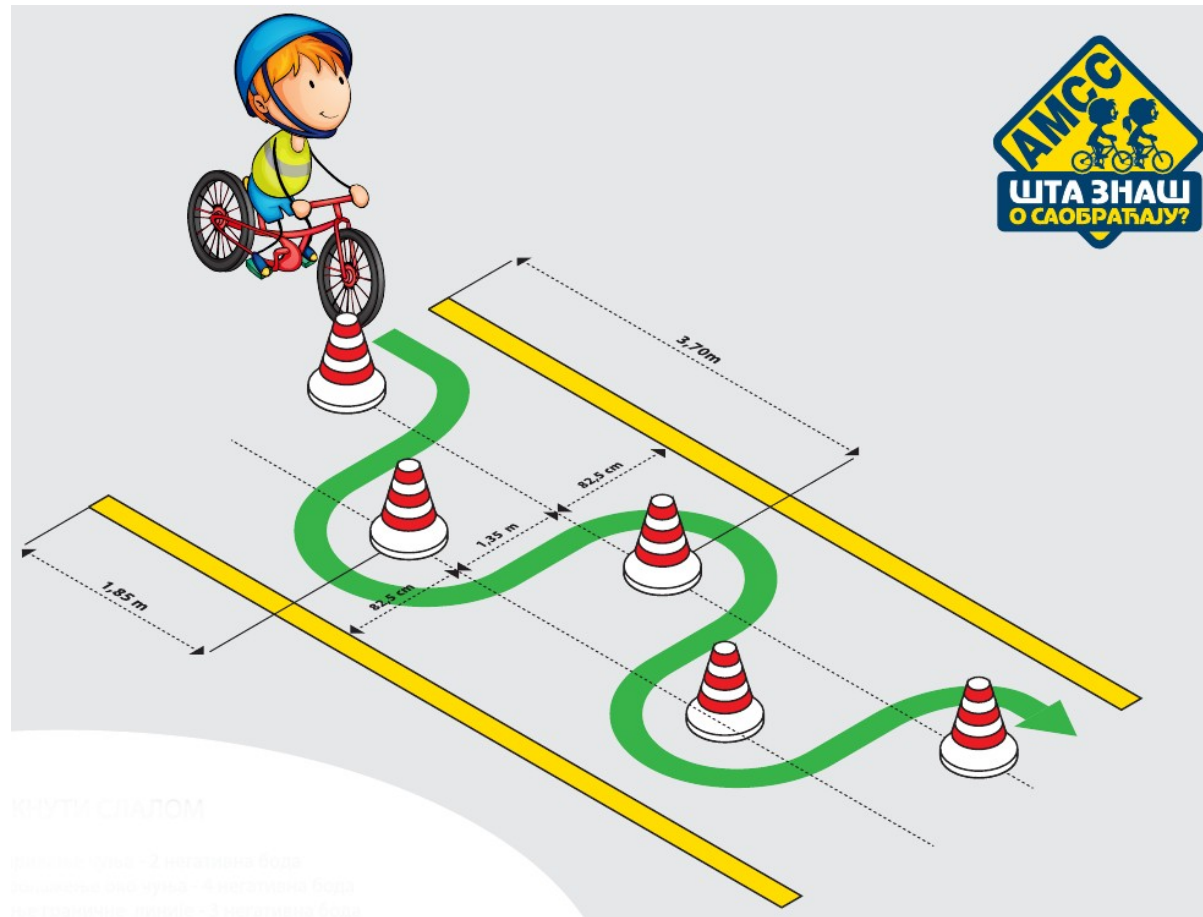
A Mit tudsz a közlekedésről? című verseny ügyességi pálya magyarázata



8. Sáv váltása

- 3 hibapontot ér minden alkalommal, ha a kerék a határvonalra gurul
- 5 hibapontot ér, ha a határvonalon kívül gurul a kerék
- 3 hibapontot ér, ha elmulasztasz jelet adni sáv váltásakor
- 3 hibapontot ér, ha nem az oszlopon látható számot mondod, vagy nem is mondod a számot
- 3 hibapontot ér, ha nem állsz meg a STOP táblánál (okvetlenül le kell tenned legalább az egyik lábad)

A Mit tudsz a közlekedésről? című verseny ügyességi pálya magyarázata



9. Széles kanyargós pálya

- 2 hibapontot ér minden alkalommal, ha a kerék érinti a buzogányt
- 4 hibapontot ér minden alkalommal, ha nem kerülöd meg a buzogányt
- 3 hibapontot ér minden alkalommal, ha a határvonalra gurul a kereked

A Mit tudsz a közlekedésről? című verseny ügyességi pálya magyarázata



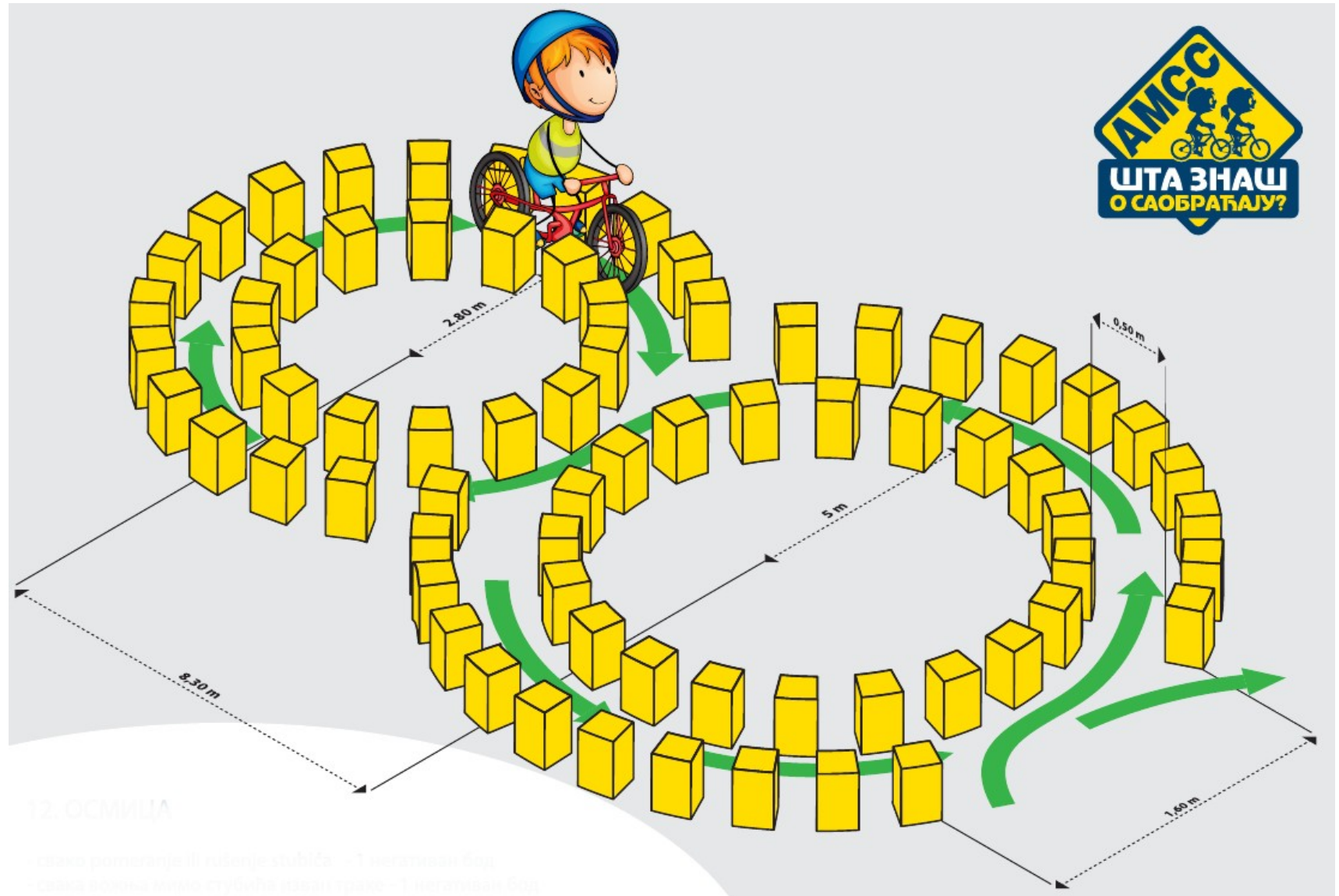
10. Kanyargós pálya

- 3 hibapontot ér minden alkalommal a kapu ledöntése
- 4 hibapontot ér minden alkalommal, ha rossz oldalról kerülöd meg a buzogányt
- 3 hibapontot ér minden alkalommal, ha a határvonalra gurul a kereked

11. Labda átrakása félkézzel

- 5 hibapontot ér, ha nem veszed fel a kislabdát
- 3 hibapontot ér, ha ledöntöd a kislabda tartóját
- 3 hibapontot ér, ha nem rakod le a kislabdát a célhelyre
- 4 hibapontot ér, ha két kézzel kormányzol (de egy kézzel kérik a vezetést)
- 4 hibapontot ér, ha két kézzel fogod a kormányt

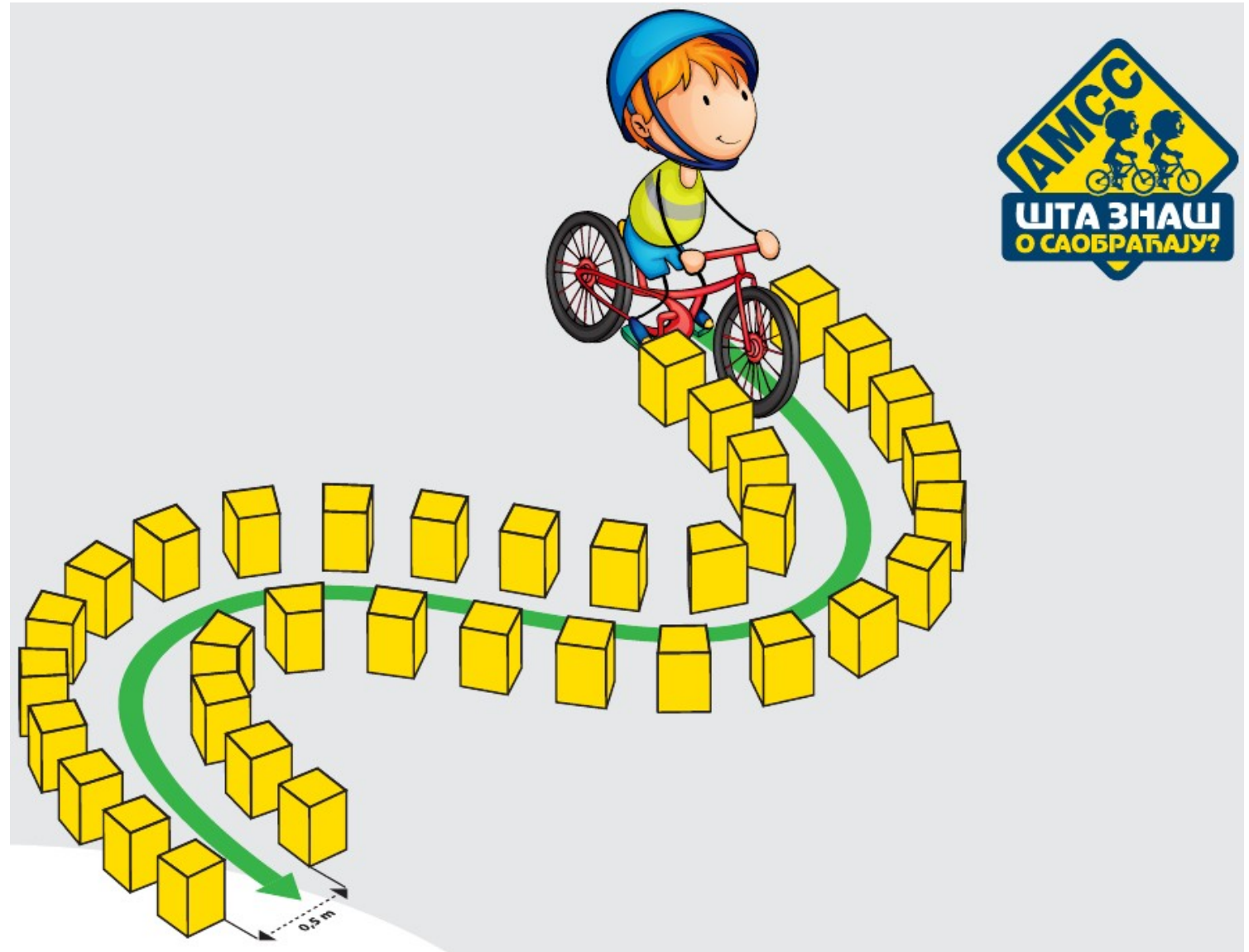
A Mit tudsz a közlekedésről? című verseny ügyességi pálya magyarázata



12. Nyolcas

- 1 hibapontot ér minden alkalommal, ha elmozdítod, vagy földöntöd a hasábot
- 1 hibapontot ér minden alkalommal, ha nem a hasábok között gurul a kereked

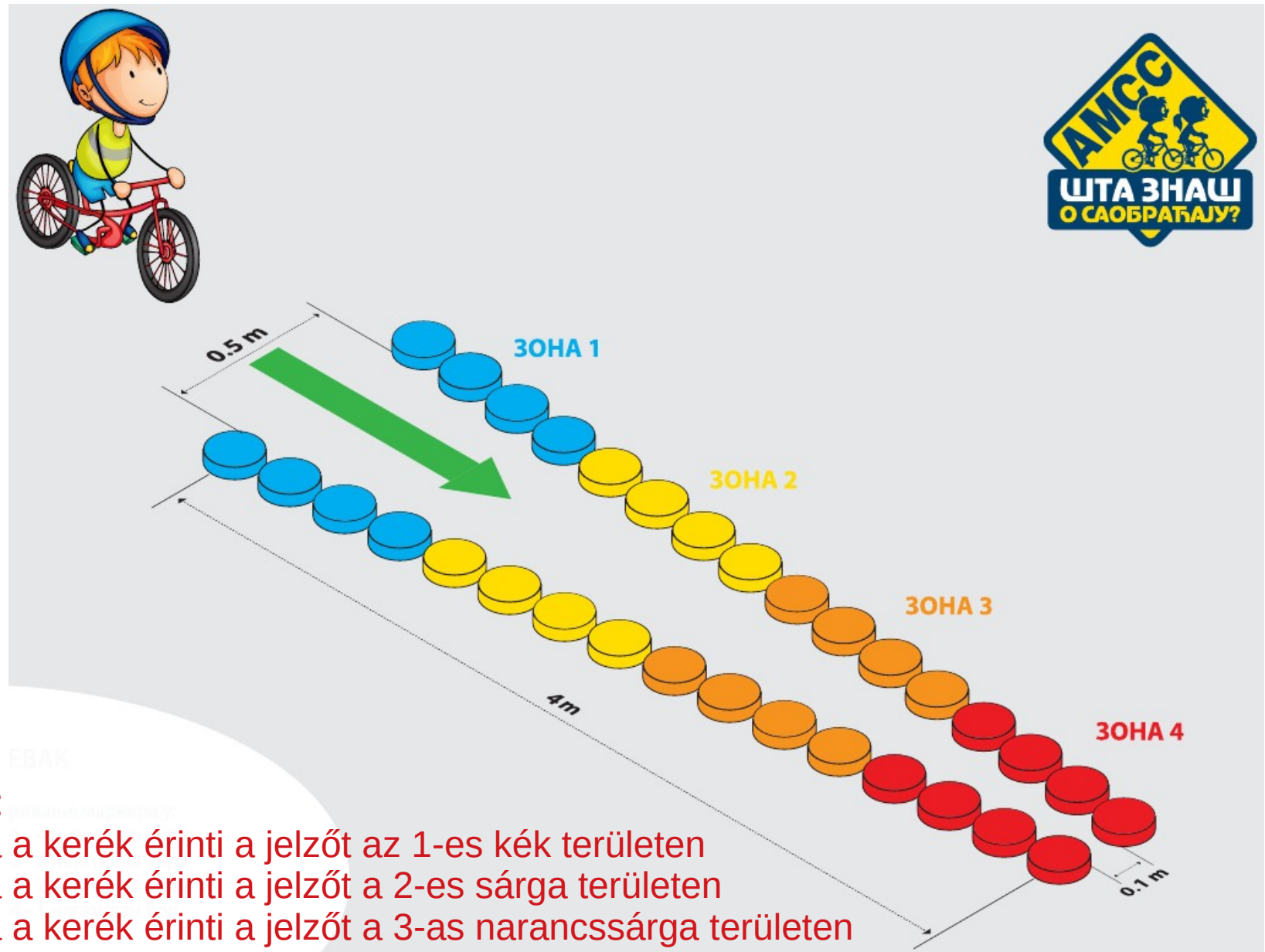
A Mit tudsz a közlekedésről? című verseny ügyességi pálya magyarázata



13. Kettős kanyar

- 1 hibapontot ér minden alkalommal, ha elmozdítod, vagy földöntöd a hasábot
- 1 hibapontot ér minden alkalommal, ha nem a hasábok között gurul a kereked

A Mit tudsz a közlekedésről? című verseny ügyességi pálya magyarázata

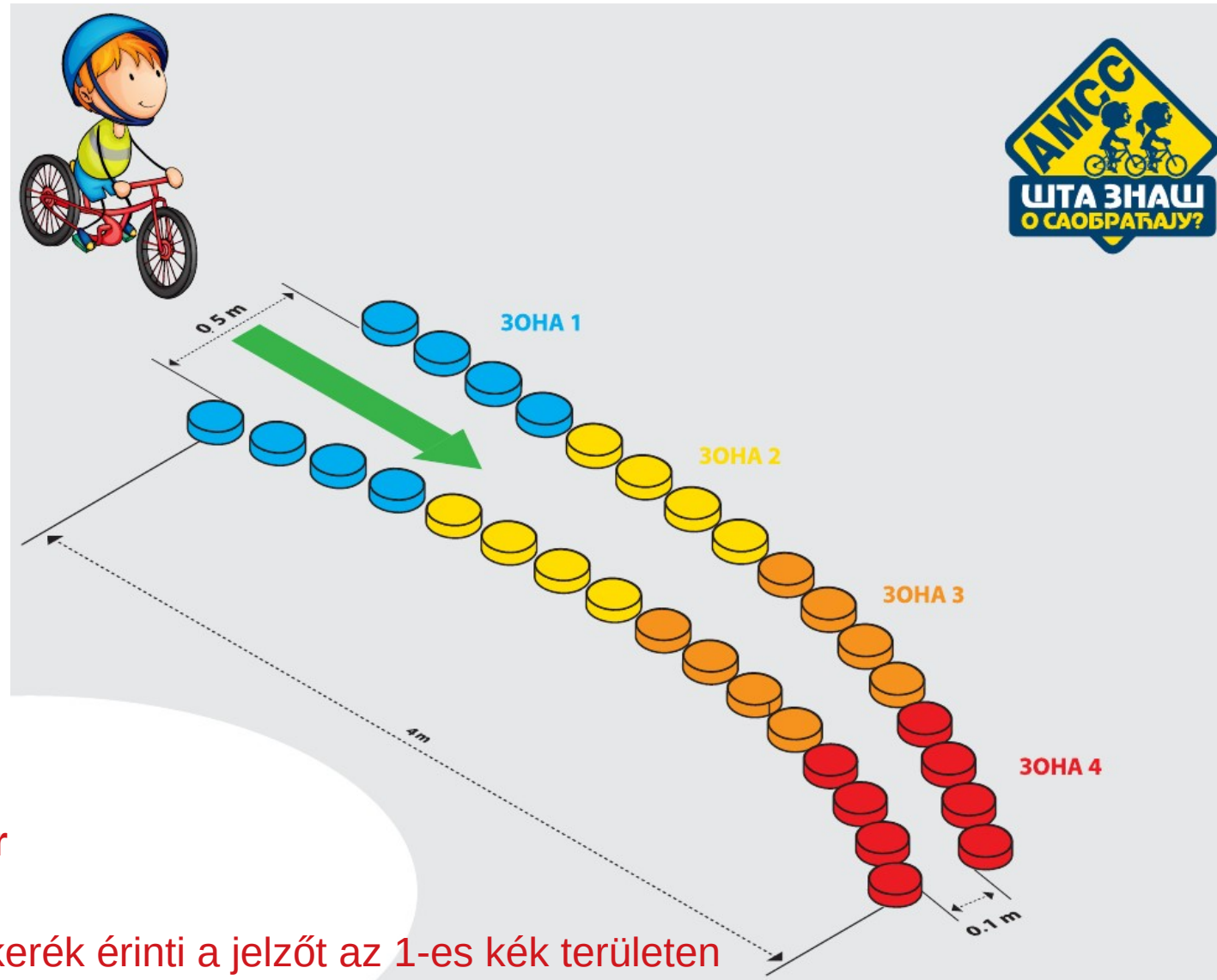


14. Tölcsér

A jelzők érintésekor:

- 4 hibapontot ér, ha a kerék érinti a jelzőt az 1-es kék területen
- 3 hibapontot ér, ha a kerék érinti a jelzőt a 2-es sárga területen
- 2 hibapontot ér, ha a kerék érinti a jelzőt a 3-as narancssárga területen
- 1 hibapontot ér, ha a kerék érinti a jelzőt a 4-es piros területen

A Mit tudsz a közlekedésről? című verseny ügyességi pálya magyarázata

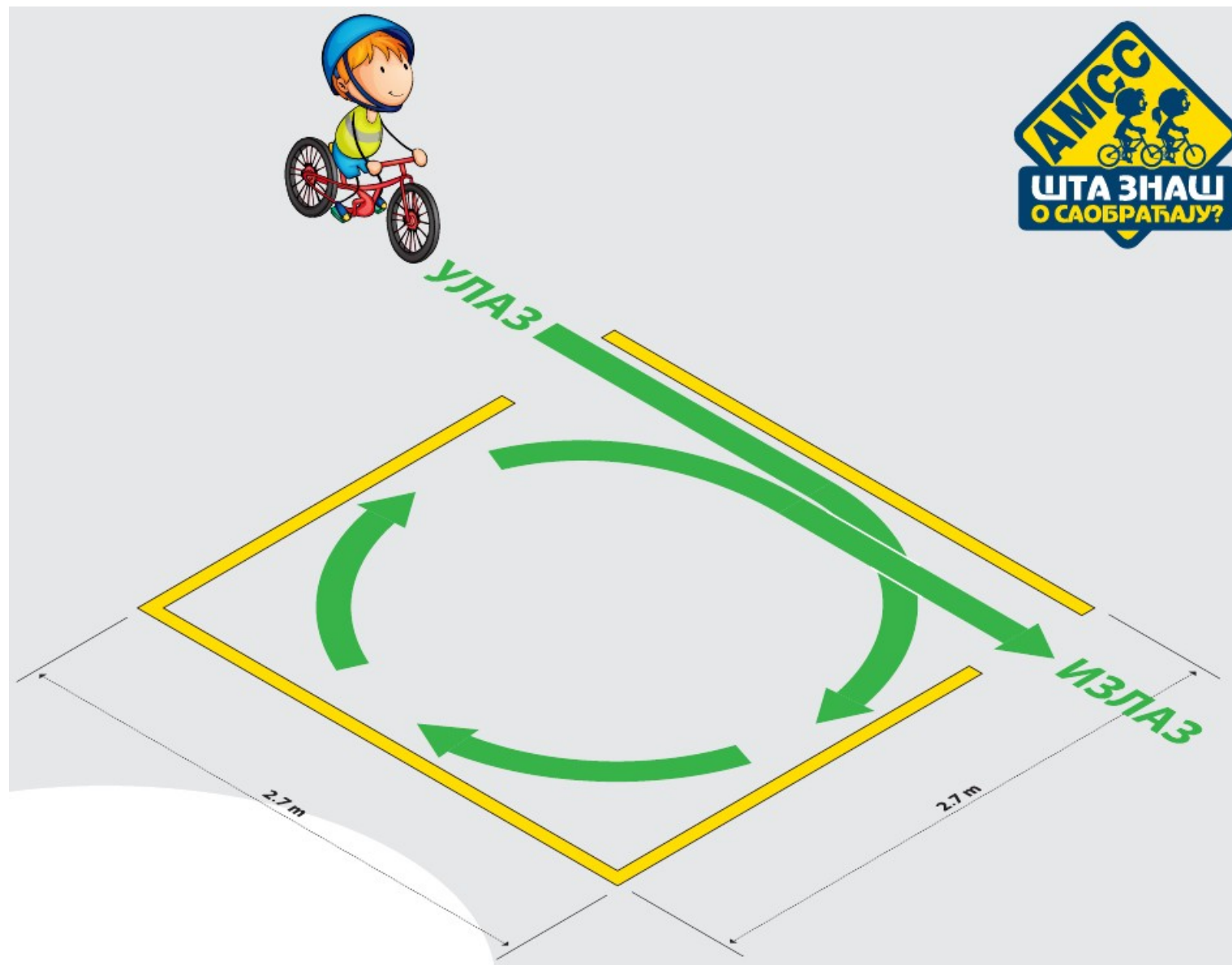


15. Kanyarodó tölcser

A jelzők érintésekor:

- 4 hibapontot ér, ha a kerék érinti a jelzőt az 1-es kék területen
- 3 hibapontot ér, ha a kerék érinti a jelzőt a 2-es sárga területen
- 2 hibapontot ér, ha a kerék érinti a jelzőt a 3-as narancssárga területen
- 1 hibapontot ér, ha a kerék érinti a jelzőt a 4-es piros területen

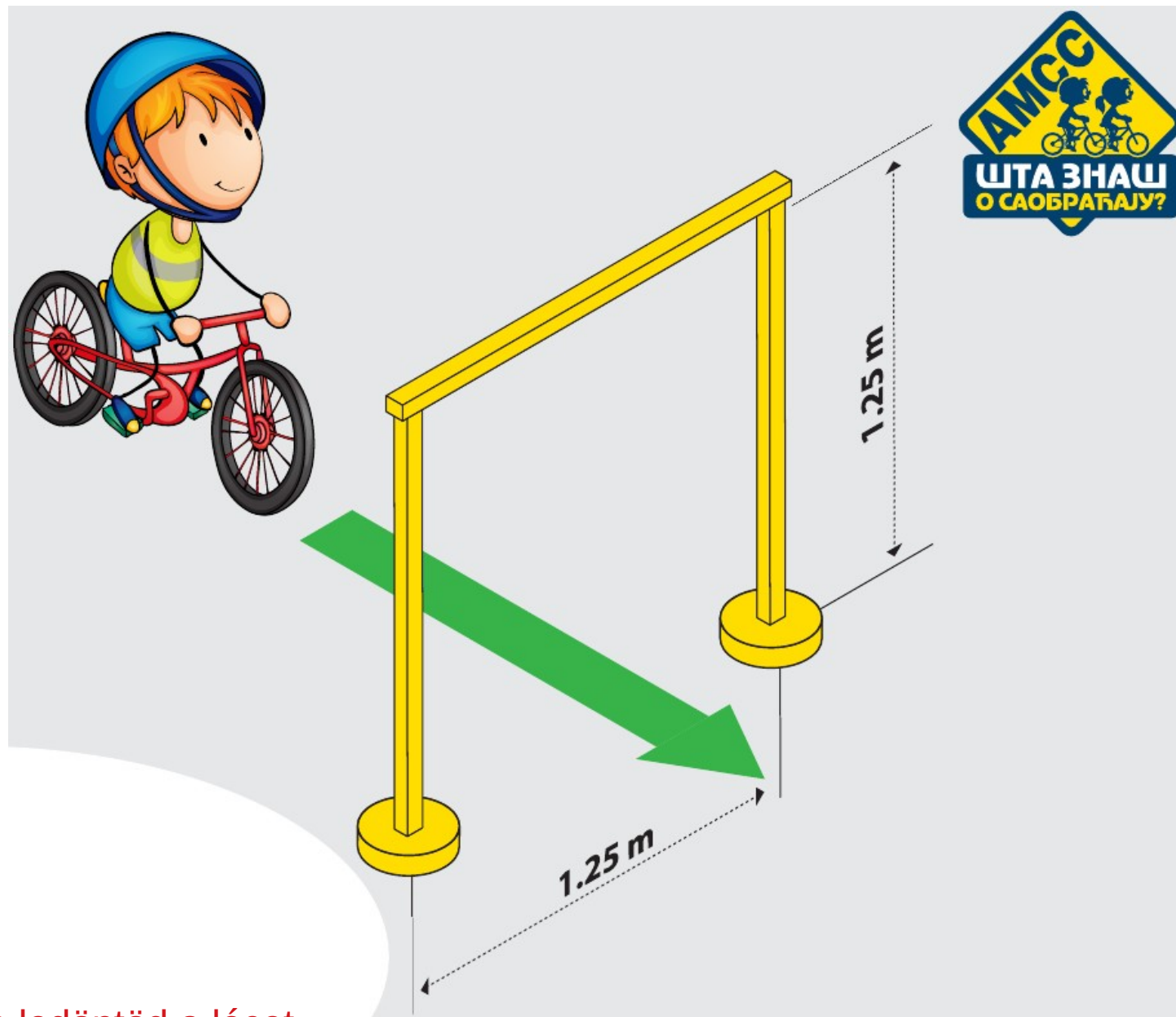
A Mit tudsz a közlekedésről? című verseny ügyességi pálya magyarázata



16. Kör négyzetben

- 3 hibapontot ér minden alkalommal, ha a határvonalra gurul a kereked

A Mit tudsz a közlekedésről? című verseny ügyességi pálya magyarázata



17. Limbó

- 3 hibapontot ér, ha ledöntöd a lécet
- 5 hibapontot ér, ha ledöntöd a léctartó oszlopot

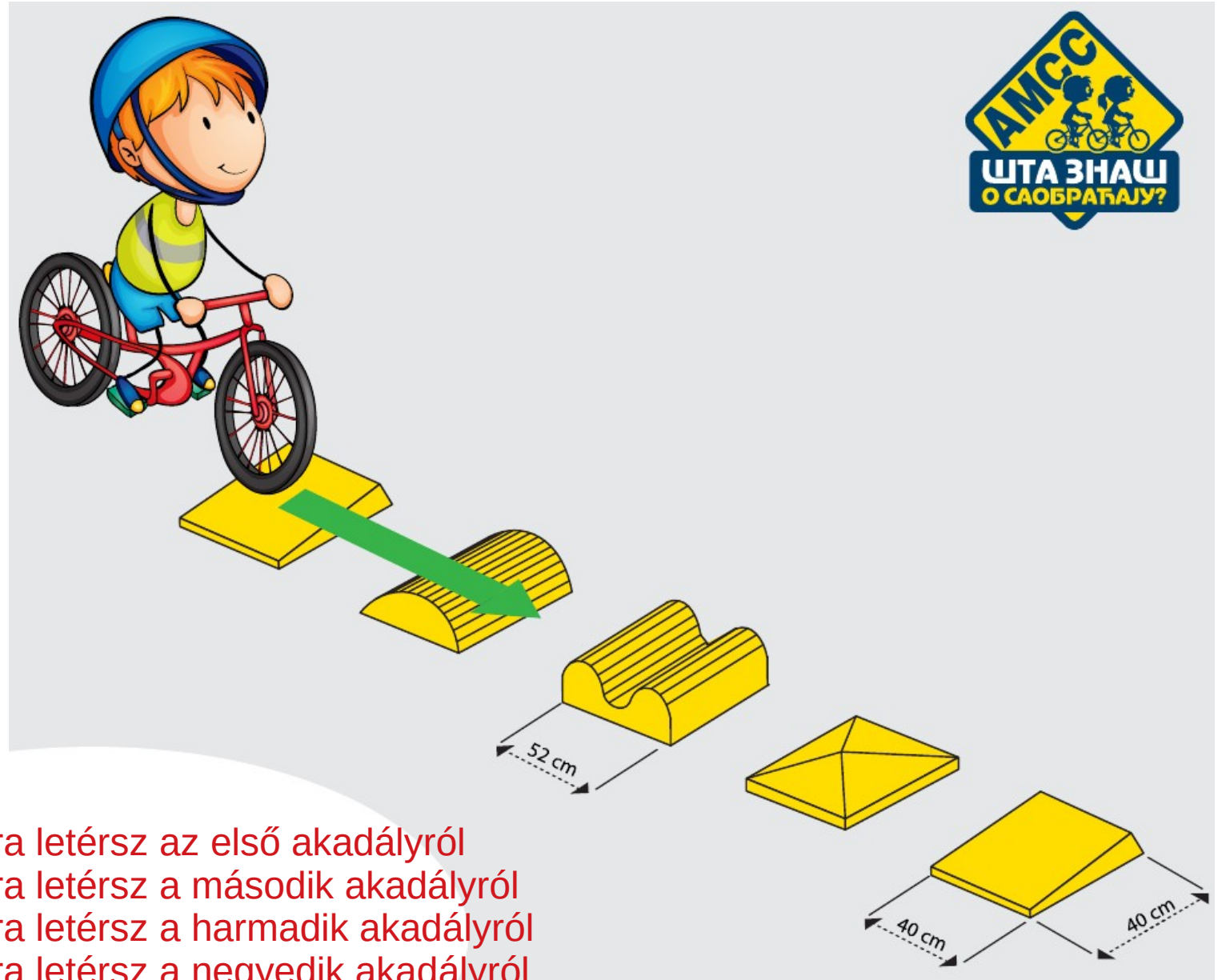
A Mit tudsz a közlekedésről? című verseny ügyességi pálya magyarázata



18. Szűk erdei ösvény

- 5 hibapontot ér, ha megérinted az első akadályt
- 4 hibapontot ér, ha megérinted a második akadályt
- 3 hibapontot ér, ha megérinted a harmadik akadályt
- 2 hibapontot ér, ha megérinted a negyedik akadályt
- 1 hibapontot ér, ha megérinted az ötödik akadályt

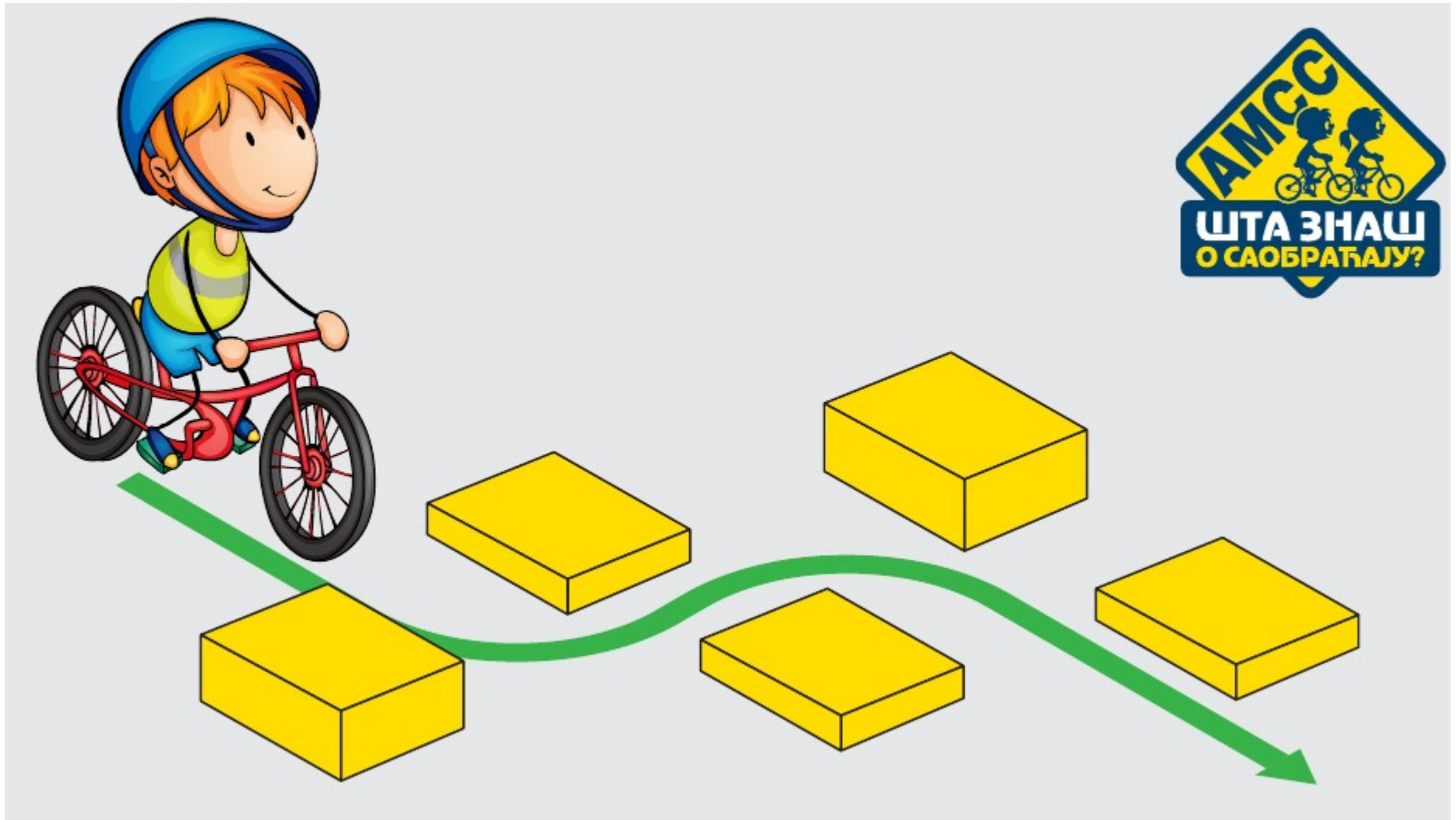
A Mit tudsz a közlekedésről? című verseny ügyességi pálya magyarázata



19. Döcögés

- 5 hibapontot ér, ha oldalra letérsz az első akadályról
- 4 hibapontot ér, ha oldalra letérsz a második akadályról
- 3 hibapontot ér, ha oldalra letérsz a harmadik akadályról
- 2 hibapontot ér, ha oldalra letérsz a negyedik akadályról
- 1 hibapontot ér, ha oldalra letérsz az ötödik akadályról

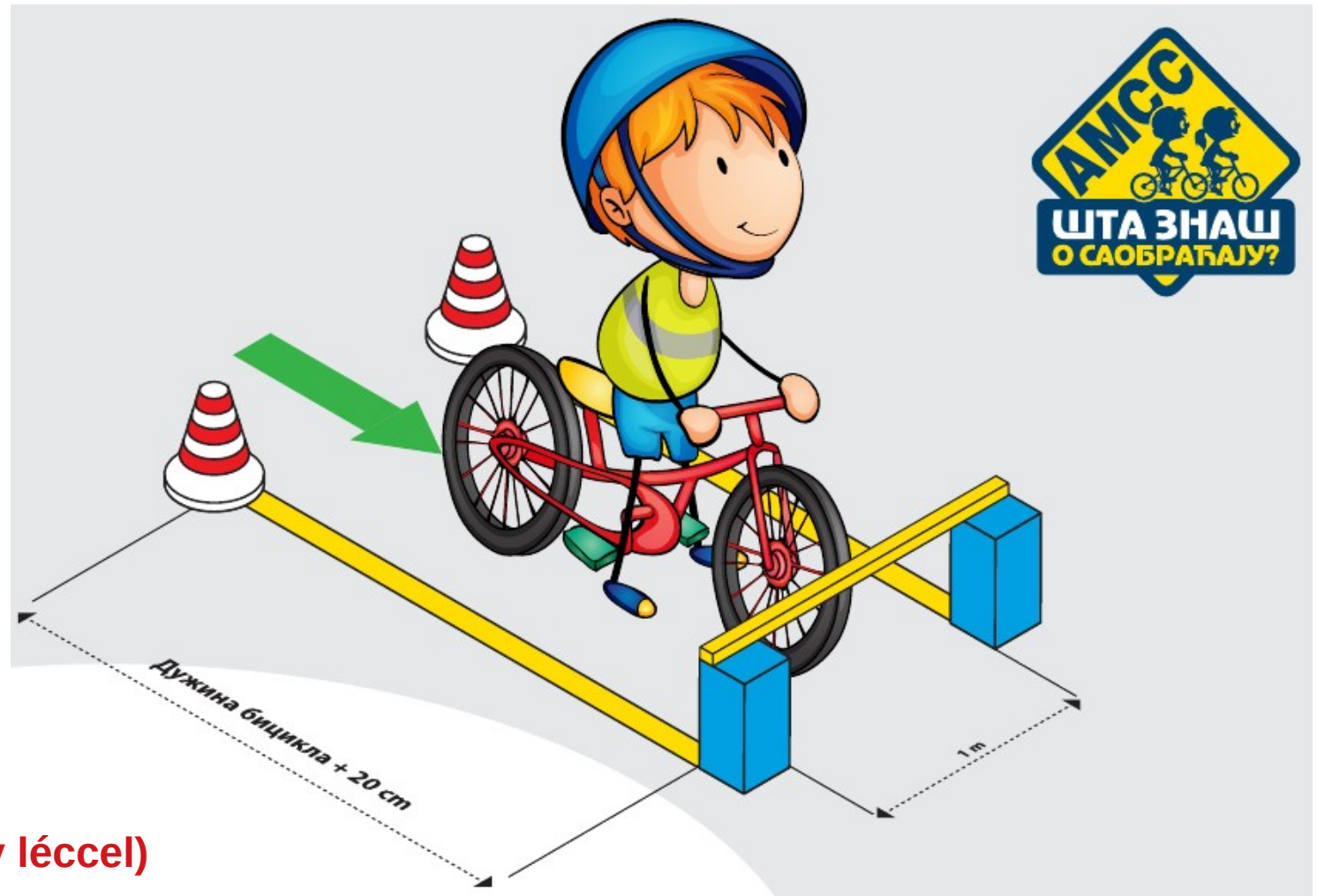
A Mit tudsz a közlekedésről? című verseny ügyességi pálya magyarázata



20. Kövek az úton

- 2 hibapontot ér minden alkalommal, ha az akadályhoz ér a kereked

A Mit tudsz a közlekedésről? című verseny ügyességi pálya magyarázata



21. A fékezés próbája (egy léccel)

- 3 hibapontot ér minden alkalommal, ha az oldalvonalra gurul a kereked
- 5 hibapontot ér, ha ledöntöd a lécet
- 3 hibapontot ér, ha megállás után a lábaddal a határvonalra, vagy a megállómezőn kívülre állsz
- 3 hibapontot ér, ha megállás után a kerékpárod nincs teljes hosszában a megállómezőben
- 4 hibapontot ér, ha a kormányt két kézzel érinted (csak az egy kézzel való fékezés esetén)

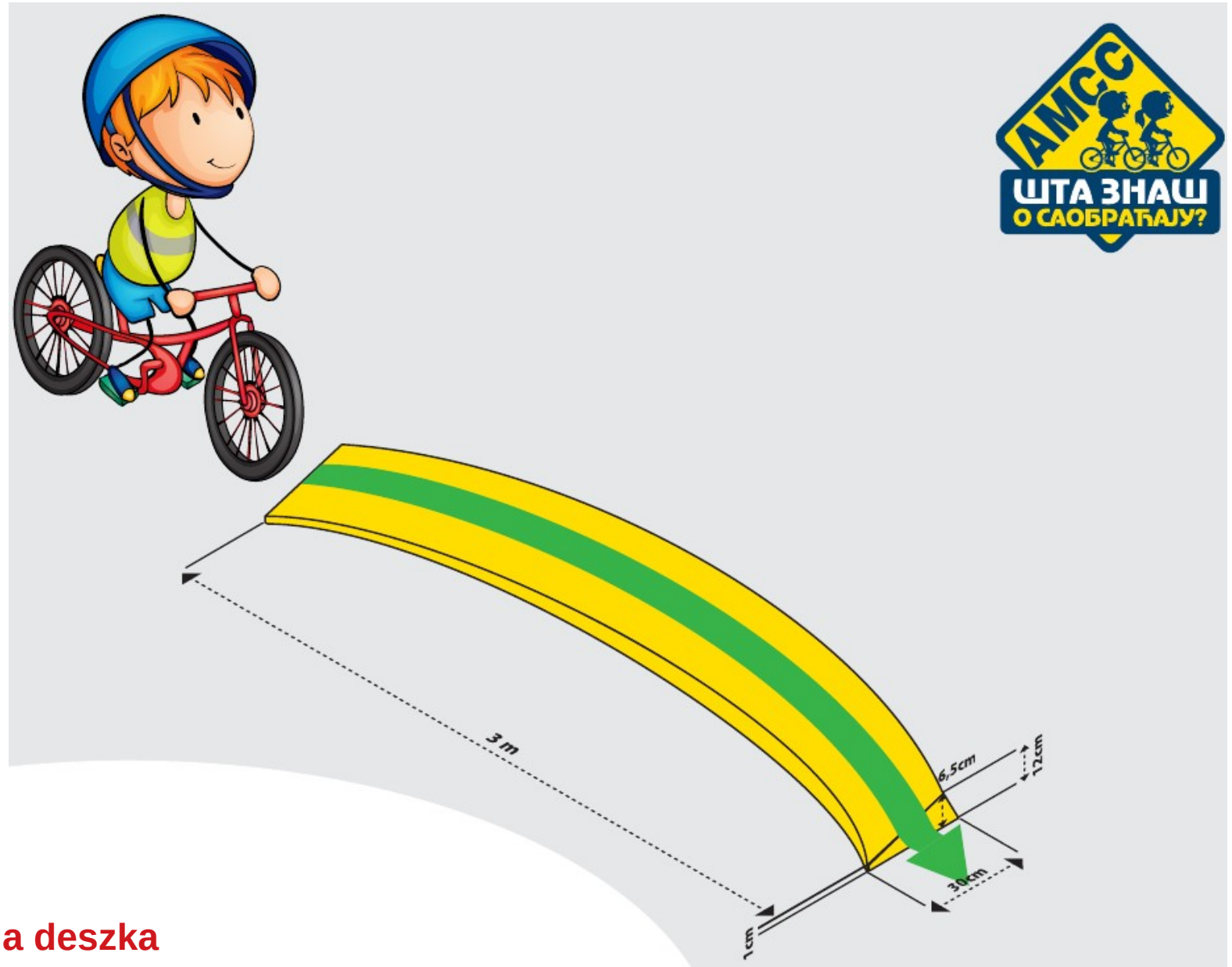
A Mit tudsz a közlekedésről? című verseny ügyességi pálya magyarázata



22. A fékezés próbája (két léccel)

- 3 hibapontot ér minden alkalommal, ha az oldalvonalra gurul a kereked
- 5 hibapontot ér, ha ledöntöd a második lécet, vagy ha nem döntöd le az első lécet
- 3 hibapontot ér, ha megállás után a lábaddal a határvonalra, vagy a megállómezőn kívülre állsz

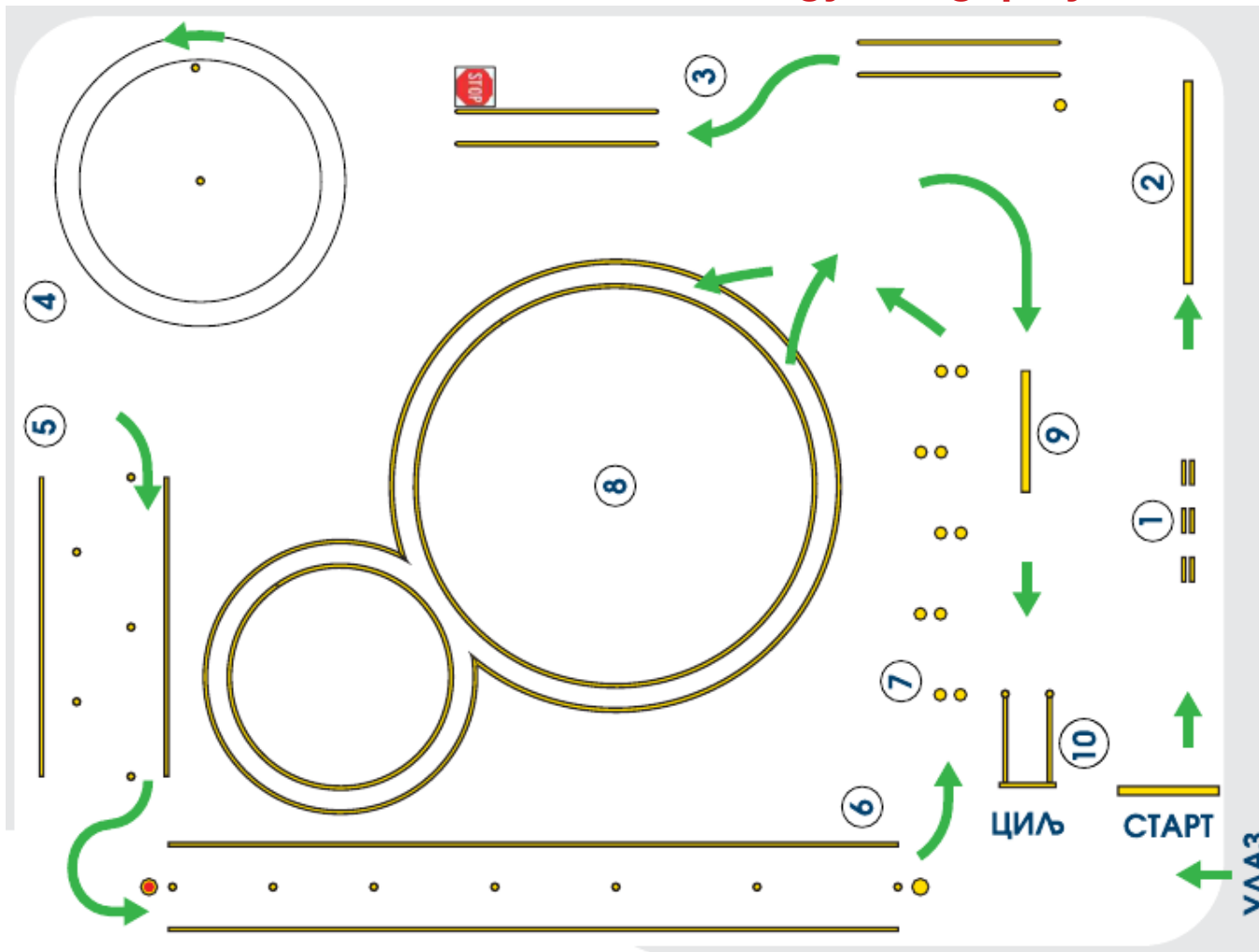
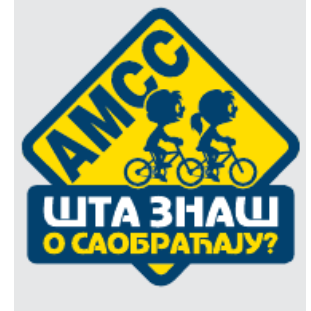
A Mit tudsz a közlekedésről? című verseny ügyességi pálya magyarázata



23. Ferde, és görbe is a deszka

- 3 hibapontot ér, ha oldalról gurul a deszkára egy, vagy két kerék
- 3 hibapontot ér, ha legurul a deszkáról egy, vagy két kerék

Ügyességi pálya



START

1. DESZKÁK
2. 5 m-es EGYENES DESZKA
3. SÁV VÁLTÁSA
4. LÁNC
5. SZÉLES KANYARGÓS PÁLYA
6. KANYARGÓS PÁLYA, LABDA ÁTRAKÁSA FÉL KÉZZEL
7. POGÁCSÁK
8. NYOLCAS
9. FERDE DESZKA
10. A FÉKEZÉS PRÓBÁJA

CÉL

ÁLTALÁNOS HIBÁK

- 2 hibapontot ér minden alkalommal, ha engedély nélkül leteszed a lábad a pályán
- 5 hibapontot ér minden alkalommal, ha elesel a pályán
- 15 hibapontot ér minden alkalommal, ha egy feladatot kihagysz a pályán
- 5 hibapontot ér minden alkalommal, ha egy feladatot többször végzel el