

# HRS DIRKA

## START

Tekmovalca startata istočasno, z zato označenega mesta.

Na startu ju že čaka utež, ki jo pobereta (vsak svojo) in preneseta do naslednje ovire.

## PREHOD AVTA

Druga ovira tekmovalcema, na poti do večne slave in časti, je avtomobil. Njuna naloga je, da se skozi prtljažnik splazita skozi avto in izstopita pri sovoznikovih vratih (desno spredaj). Skozi celotno oviro morata s sabo prenesti tudi utež.

### IZHOD V SILI

Takoj za avtomobilom ju čaka izhod v sili. Utež sta, po mnenju poznavalcev tega ekstremnega športa, prinesla dovolj daleč, da jo lahko na zato označenem mestu tudi odložita. V kolikor sta toliko prepričana v svoje sposobnosti, lahko utež neseta skozi celotno progo – ampak **OBVEZNO** oba. V kolikor se utež z njuno pomočjo tako 'teleportira' od starta do cilja, se tekmovalcema šteje odbitek pri končnem času (5 sekund).

### Ampak PAZI!

V kolikor si kdorkoli izmed njiju premisli ali spozabi in utež pusti na progi, zapuščeno in pozabljeno, bo zato kaznovan! Takšne diskriminacije organizatorji žal ne bomo trpeli (+5s za vsako utež).

## NASILNI VSTOP SKOZI VRATA

Ko sta tekmovalca uspešno premostila prvo oviro, ju čaka naslednja, sestavljena iz dveh nasilnih vstopov (Kaiser klada in vrata). Tekmovalca imata na voljo pester izbor orodja, izbereta tistega, ki se jima zdi najbolj ustrezen.

Na tej točki, se tekmovalca dogovorita, kateri izmed njiju bo opravil s katero nalogo. Prav poseben izziv, predstavlja klada, ki jo je potrebno s pomočjo ustrezno izbranega cilindra, prestaviti za **TOČNO DOLOČENO DOLŽINO**, označeno na kladi. Za to je potrebna kirurška natančnosti in mirna roka. Če tekmovalcu uspe klado potisnit do označene točke, je naloga izvedena pravilno.

### PAZI!

V kolikor tekmovalec klade ne potisne do točno določene točke (odstopanje +/-), se tekmovalcema na koncu šteje pribitek točk (+ 5 sekund).

Med potiskanjem klade mora tekmovalec **NUJNO** pazit, da mu cilinder ne pade. V kolikor se to zgodi, se šteje pribitek k času (+ 5 sekund).

Med tem, ko se prvi tekmovalec trudi s klado, se mora drugi posvetiti nasilnemu vstopu skozi vrata. S poljubnim orodjem, ki ga ima na razpolago, mora opraviti nasilen vstop skozi vrata.

Ko oba tekmovalca opravita s svojo nalogo, morata svojo pot nadaljevati SKOZI VRATA. V kolikor kdo od njiju skrene s poti in se vratom izogne, se šteje pribitek k času (za vsakega tekmovalca + 5 sekund).

## HITER IZNOS PONESREČENCA

Pot ju nato vodi naprej do naslednje ovire, kjer se bosta primorana preleviti v Supermana ali Supergirl in nesrečnemu Poldetu (lutka), ki je bil udeležen v prometni nesreči, pomagati iz avta. Ker se je Polde tako poškodoval, bosta potrebovala malo več energije, kot samo pregovarjanje. Njuna naloga je, da ga s hitrim iznosom, v najkrajšem možnem času, spravita iz avtomobila in ga predata naprej v oskrbo reševalcem. Prenest ga morata na za to označeno mesto in paziti, da mu je kar se da udobno.

### PAZI!

V kolikor Poldeta odložita kot žakelj krompirja in zanj ne poskrbita, da je trdno na nosilih, se šteje pribitek k času (+ 5 sekund).

Če jima Polde med hitrim iznosom slučajno pade, je to huda napaka in se takoj šteje pribitek k času (+ 20 sekund).

## TAKTIČNO ZABAVNA IGRA

Ko sta tekmovalca Poldeta predala v nadaljnjo oskrbo, se lahko posvetita naslednji oviri. Ne daleč od prometne nesreče ju bo čakala Taktično zabavna igra. Oba tekmovalca imata na tej točki na voljo po eno razpiralo. Njuna naloga je, da v najkrajšem možnem času, z uporabo razpirala, spravita telesa različnih oblik skozi ustrezne odprtine v steni pred njima. Vsak tekmovalec MORA skozi steno spraviti 3 telesa.

### OLAJŠEVALNE OKOLIŠČINE

V kolikor se tekmovalcema naloga zdi prezahtevna, lahko na steni za določeno telo izbereta tudi večjo odprtino. Naloga jima bo tako olajšana, vendar se jima za vsako tako odločitev šteje pribitek k času (+ 2 sekundi za vsako neustrezno odprtino).

## PRAZNE GUME

Tekmovalca sta uspešno opravila s taktično zabavno igro in kot zadnja ovira ju čaka še en avtomobil. Tekmovalca morata avtomobil na roke potisnit čez celotno označeno dolžino. Kako se postavita, kakšno taktiko izbereta, je popolnoma prosta izbira. Avto morata potisnit čez ciljno črto. V kolikor bo avto en meter čez črto, obljubimo, da bosta nagrajena z aplavzom. Tekmovalca morata avto tudi zavarovati proti premiku naprej IN nazaj. Za to imata na cilju na voljo ustrezno opremo. Zopet, kakšno taktiko bosta ubrala, je stvar dogovora med tekmovalcema.

### PAZI!

V primeru, da avto ne bo čez ciljno črto, se šteje pribitek k času (+ 5 sekund).

V primeru, da avtomobila nista ustrezno zavarovala proti premiku, se šteje pribitek k času (+ 5 sekund).

**ŠTOPARICA SE USTAVI, KO STA OBA TEKMOVALCA NA SVOJEM ZAKLJUČNEM OZNAČENEM MESTU.**

**PRIJATELJSKI NASVET:** V kolikor sta tekmovalca res kolega, si lahko preko proge tudi pomagata z nasveti, da bosta progo prešla čim hitreje in brez večjih težav.