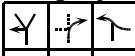


<b>Penalta Rallye 2004</b>	<b>Etapa číslo: 2</b>	<b>Délka: 47 km</b>	<b>Čas: 90 min na průjezd 15 min na čtení ITI</b>	
--------------------------------	-----------------------	-------------------------	-------------------------------------------------------	--

Tak už se nám dnešní závod blíží do finále. To však neznamená, že by jste neměli zažít něco neočekávaného. Ba naopak, i v této etapě je pro Vás připraveno plno překvapení.

Také v celé 2. etapě bude kromě plnění úkolů samoobslužných kontrol (**SK**) Vaší povinností zapisovat první písmeno názvů obcí ze všech dopravních značek „Obec“, které budete míjet po pravé straně ve směru jízdy.

Etapa se dělí do pěti jednoduchých částí, které je třeba projet v pořadí **1.** až **5.**

Vložený ITI: 1) po přejetí 2. mostu v 1. části etapy jedte   
2) v bodě A rovně, za 1. mostem vlevo

SK-21: Jak se jmenuje restaurace na Albertově náměstí v Žamberku?

SK-22: Jaké zařízení se tyčí nad posledním domkem vlevo těsně před Vaším vjetím na hlavní silnici a následným odbočením přes most v 1. části?

SK-23: Jak se nazývá akciová společnost, kterou budete míjet při průjezdu 2. části této etapy?

SK-24: V jakém č.p. sídlí Kamenictví Raška?

SK-25: Koho je „HOSTINEC NA BÍDĚ“?

SK-26: Jak daleko se prodává ovoce od silnice v 1.obci, do které jste vjeli při plnění 3. části?

SK-27: Napište letopočet ze zvoničky.

### 1. část: projed'te dle následujícího textu v reálu

Ze startu se vydejte na 1. křižovatku a zde odbočte vlevo. U kostela jed'te směrem k nejbližšímu cíli, potom Havlenovou ulicí k vodě, proti proudu, rovně po dlažbě (**SK-21**), řeka po pravé ruce, do kopce vlevo ne (**SK-22**), ale přes most. Za značkou „Konec obce“ na 1. příležitosti vlevo.

### 2. část: k projetí této části je třeba využít „Tajemství“ (**SK-23, SK-24, SK-25**)

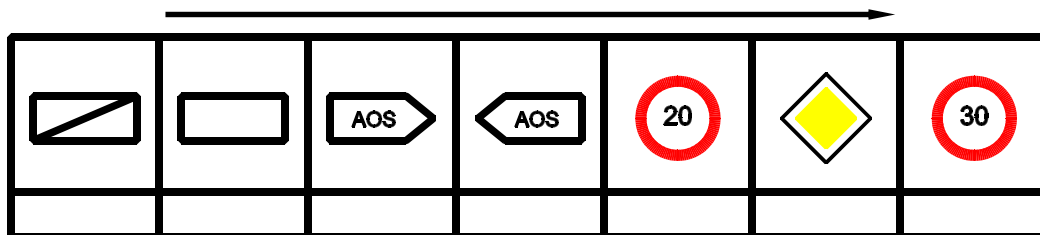
První etapa Vás naučila projíždět různé druhy šipkového ITI. Nyní je tedy čas, aby jste si pro další průjezd etapou vytvořili vlastní reálný šipkový ITI, který bude bez udání vzdálenosti. Tento ITI vytvoříte pomocí kombinovaných kódů, které Vám **pouze napoví přibližný tvar** křižovatky a její průjezd. **POZOR!!!** Odchytky úhlů skutečného směru jednotlivých cest v křižovatkách mohou dosáhnout až  $\pm 5^\circ$  oproti zadání a nebudou rozlišeny cesty se zpevněným a s nezpevněným povrchem. Takže nyní příjemnou zábavu.

<b>A♠ - ☒</b>	<b>AΩ - ☒☒</b>	<b>AΨ - ☒</b>	<b>AG - 4☒</b>	<b>AΨ - 6</b>	<b>AF - 4</b>

<b>AC - 57</b>	<b>AC - 57</b>	<b>AG - 3</b>	<b>AG - 3</b>	<b>AD - 6</b>	<b>AF - ☒</b>

### 3. část: touto částí Vás provedou reálné dopravní značky

Poslední údaj předchozí části ITI Vás zavedl v obci Potštejn ke křižovatce, kde se vlevo opravuje most. Odtud odbočením vpravo pojedete silnicí, kterou se z obce můžete dostat do obce Lhoty u Potštejna. Vy z této obce však jeďte dle následujících dopravních odkazů:



### 4. část: projed'te pomocí SM 2 dle mapového podkladu (SK-27)

Od posledního údaje 3. části jeďte nejkratší mapovou cestou na začátek SM 2.



### 5. část: projed'te dle následujícího popisu trasy

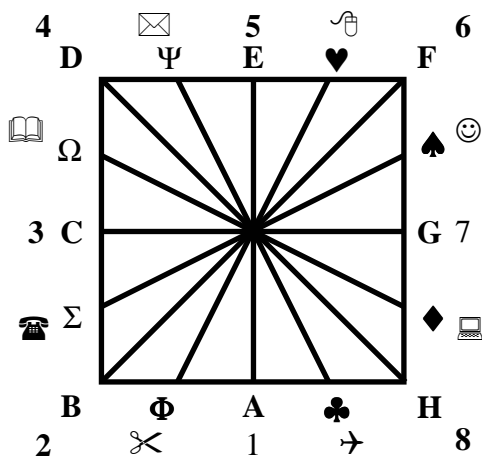
Z konce **SM 2** nejkratší mapovou cestou do **A**. Z bodu **A** v obci Koryta dle místního značení až do cíle na hřišti.

Pokud jste z bodu **A** jeli dobře dle ITI, tak jste projeli úspěšně po chvíli cílem na hřišti v obci Koryta – Kostelecká Lhota. Ostatně za chvíli již zjistíte pravdu, až se podíváte na vzorový průjezd celým závodem.

Nyní zaparkujte dle pokynů pořadatelů a **splňte si na závěr celé soutěže ještě nějaká překvapení**. Pořadatelé Vás navedou. Poté se plně oddejte odpočinku a diskusím jak se to vlastně mělo jet.

Tímto se pořadatelé s Vámi loučí a již Vás srdečně zvou na příští 5. ročník soutěže.

**„Penalta Rallye 2005“**



### Průjezd z konce vloženého ITI zpět do bodu A ve 3. etapě

Vzhledem k tomu, že držíte tento popis průjezdu z konce vloženého ITI zpět do bodu **A** znamená to, že jste při čtení ITI byli pozorní; za to zasloužíte pochvalu a odměna v podobě žádných trestných bodů Vás nemine.

Po obdržení razítka pokračujte co nejvíce rovně tak dlouho, až narazíte na křižovatku tvaru trojúhelníku. Jed'te pouze doprava a po chvíli budete vyjíždět opět doprava na silnici, která spojuje město Kostelec nad Orlicí a obec Kosteckou Lhotu. Přes obec za chvíli pojedete zpět až do bodu **A** v obci Koryta. Z bodu **A** již jed'te dle ITI nejkratší cestou do cíle na hřišti Korytech.

Šťastný zbytek cesty !!!