

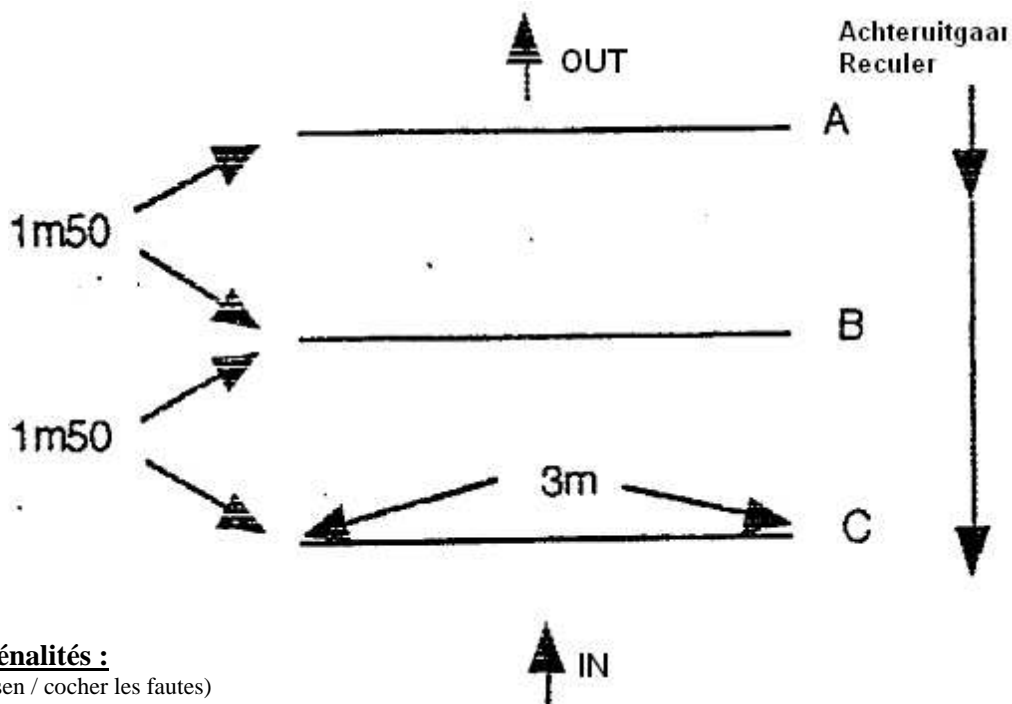
PC nr ... KM ...



PC (Afa) Achteruitgaan – Reculer

Binnenkomen, de lijn A overschrijden (achterwielen), achteruitgaan zonder hulp van buitenuit tot over lijn C (met de achterste wielen) en wegrijden.

Entrer, s'arrêter au-delà de la ligne A (roues arrières), reculer sans aide extérieure jusque au-delà de la ligne C avec les 2 roues arrières et sortir.



Strafpunten/Pénalités :

(de fouten aankruisen / cocher les fautes)

Niet nemen van de PC / Ne pas prendre le PC		-20 pt
De lijn A niet overschrijden / Ne pas franchir la ligne A		-15 pt
Achteruitgaan zonder lijn B te overschrijden / Reculer sans franchir la ligne B		- 10 pt
Achteruitgaan zonder lijn C te overschrijden / Reculer sans franchir la ligne C		- 05 pt
Neerleggen of afstaan van de zweep / Pose ou abandon du fouet		- 05 pt
Uitstijgen van een passagier of hulp van buitenuit / Descente d'un passager ou aide extérieure		- 05 pt

Totaal aantal strafpunten / Nombre total de points de pénalité		- pt
Eindresultaat (20 min het aantal strafpunten) Résultat final (20 moins le nombre de points de pénalité)		/20 pt

Raadgeving aan de organisator : De PC moet zich op vlak terrein bevinden. Er bevindt zich geen hindernis in de onmiddellijke omgeving. De drie lijnen worden met wit krijt, kalk of verf op de grond aangebracht (geen plasticlinten of touwen). Indien een aanspanning opgehouden wordt door een andere, moet de verloren tijd genoteerd worden.

Conseils à l'organisateur : Le PC sera installé sur un terrain plat, sans autre obstacle à proximité. Les trois lignes sont matérialisées par du plâtre ou de la peinture blanche ou de la chaux au sol (pas de bandes plastique ou ficelles). Si un attelage a été retardé par un autre, le temps perdu doit être noté.