



































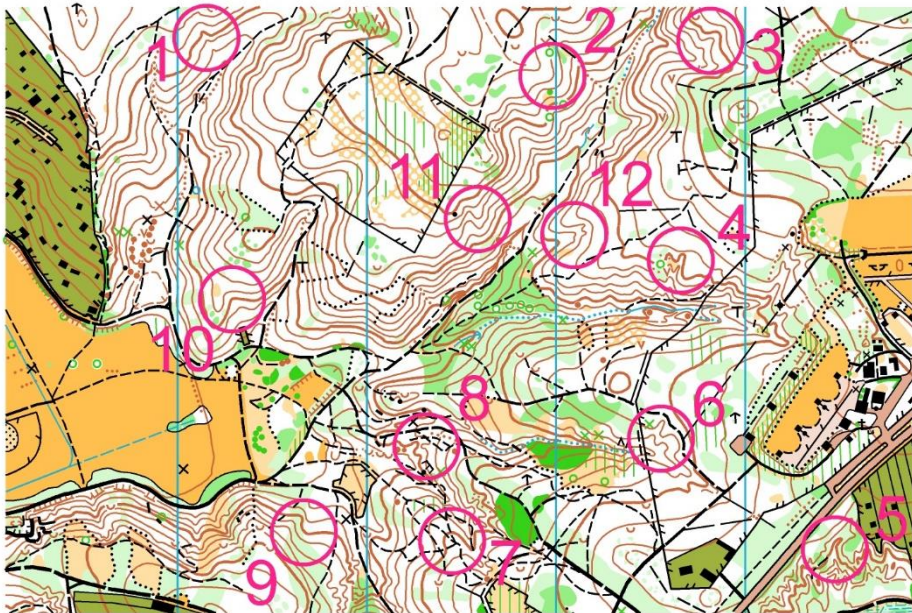


1. Určete popisy a označte, zdali se smí daný objekt překonávat

	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

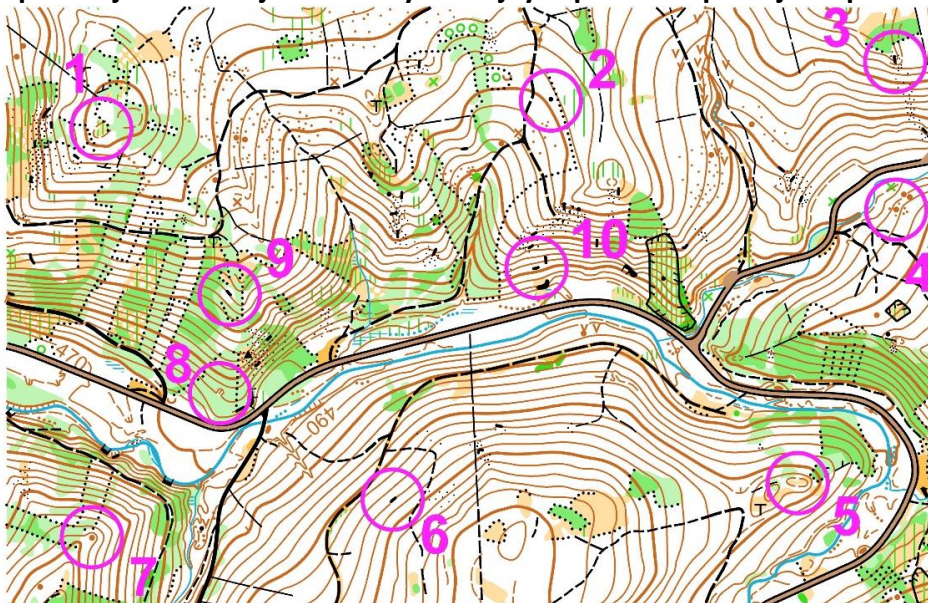
2. Určete, zda kontrola leží v údolíčku (Ú) nebo na hřbetě (H). Dále určete, zdali je následující kontrola níže (N) / výše (V) a o odhadněte o kolik vrstevnic je níže/výše. Poté ověřte svůj odhad.

Panská lícha, 1 : 10 000, ekvidistance 5 m



Č	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Ú/H												
N/V												
Počet												

Bonus: uspořádejte následující kontroly od nejvýše položené po nejniže položenou.




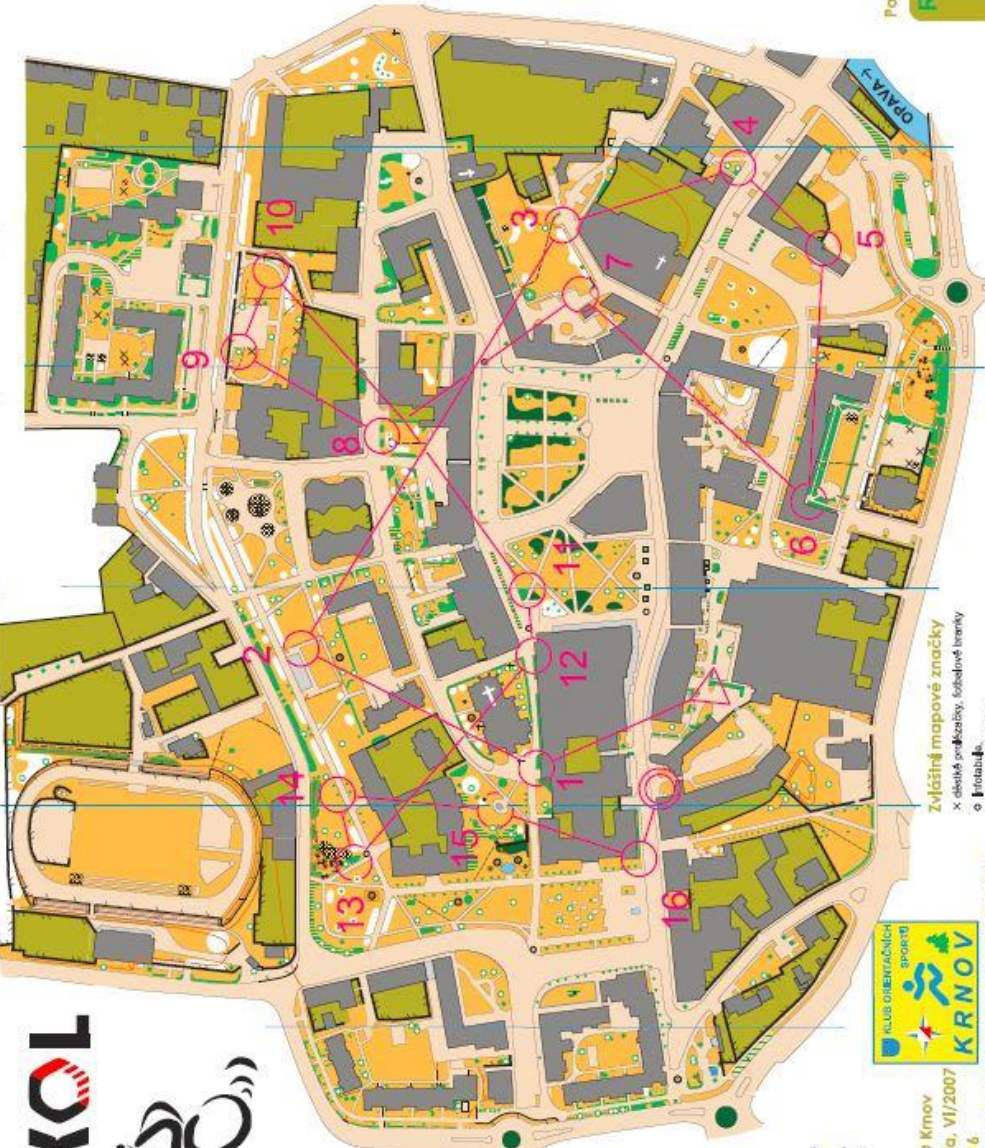
Nejvýš												Nejniž
--------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--------

3. Kreslí svoje postupy, aniž bys zvedl tužku z papíru nebo zastavil pohyb kreslení  
 Krnov (CZE), 1 : 4 000, ekvidistance 2,5 m

# Krnov 1:4 000 E = 2,5 m

Orientační závod zdravotně postižených, Okresní liga mládeže Opava, veřejný závod v OB





Zvláštní mapové značky  
 x - dlešné profilačky, šoférové branky  
 o - fotbalové  
 ■ - atletický kvadrát

Použij při poruše 3!

R1

R2

R3

DH 14 (T2)

DH 14 (T2)	2,4 km	
1	101	→
2	117	←
3	104	◇
4	105	↘
5	106	※
6	107	←
7	108	◇
8	109	※
9	110	↗
10	111	↖
11	116	↑
12	120	※
13	121	※
14	102	↙
15	103	▨
16	100	※

Kategorie: DH 14 (T2)

50 m

4. Poskládejte z dílků tangramu následující obrazce. Všechny dílky musí být použity.

