



SZKOLENIE PRZEDRAJDOWE



**KOMISJA SPORTÓW
POPULARNYCH
I TURYSTYKI**



ZACZYNAMY!



- ODPRAWA
- PRÓBY SZ
- TEST BRD
- TEST TURYSTYCZNY
- ZADANIA NA TRASIE
- START
- PKC
- META





Odprawa

Na odprawę należy stawić się **punktualnie** wg informacji przedrajdowej.
Organizator imprezy omówi:

- Podstawowe zagadnienia rajdu
- Informacje dotyczące trasy, ewentualne „nagłe sytuacje”
- Rodzaje PKP’ów występujących na trasie
- Harmonogram imprezy

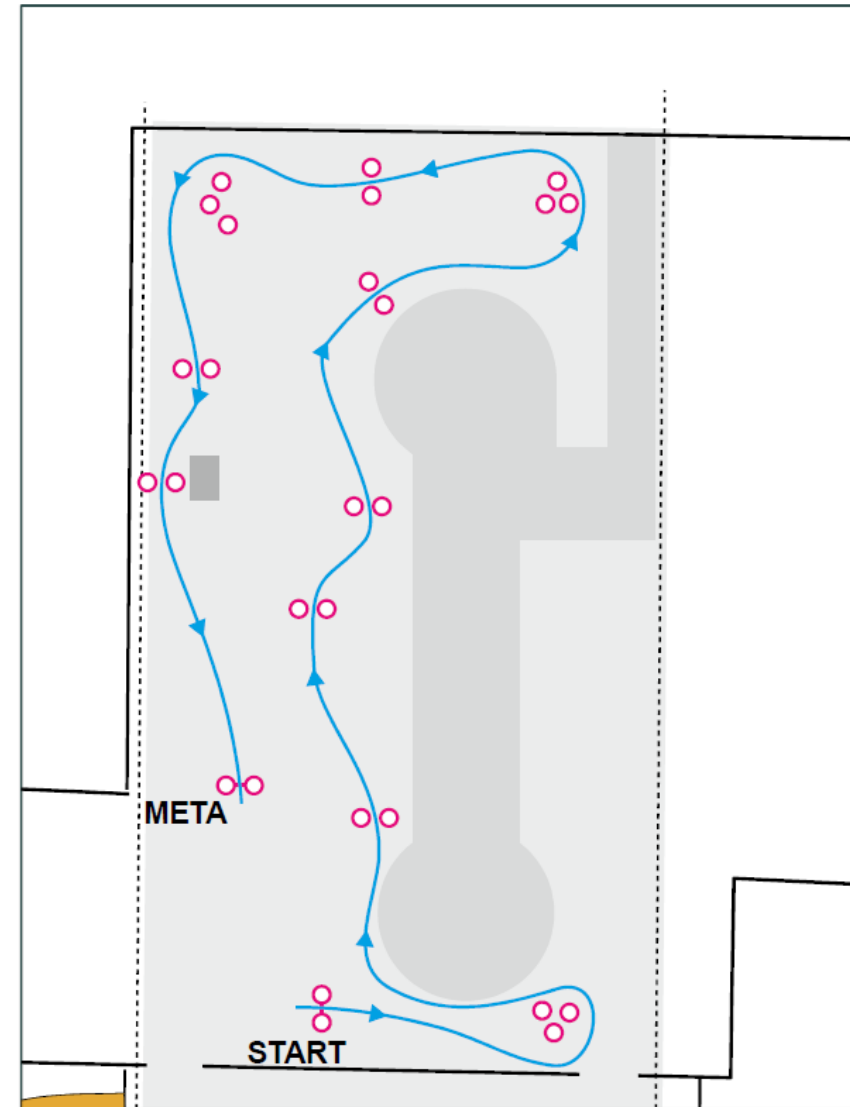
To czas na zadawanie pytań i wyjaśnianie wątpliwości.



Próby SZ

Próby sprawności kierowania pojazdem:

- Przeprowadzane są na terenie wyłączonym z ruchu drogowego
- Start i Metę obsługują sędziowie posiadający licencję sportową
- Przejazd SZ musi być zgodny z przedstawionym schematem
- Pomylenie trasy = taryfa (200 pkt. karnych)
- Falstart, potrącenie słupka, przekroczenie linii mety = kara (5 pkt. karnych)



SZ-2



Próby SZ

- Start następuje z linii przedniej osi pojazdu (inaczej niż w sporcie, nie po obrysie)
- Odliczanie: 5,4,3,2,1 START
- Wystartowanie przed komendą START traktowane jest jako FALSTART (kara 5 pkt.)



Próby SZ



- Meta SZ – linia słupków mety musi znaleźć się między osiami auta, bezwzględne zatrzymanie pojazdu (zatrzymanie pomiaru czasu następuje w momencie odbicia amortyzatorów)
- Przekroczenie linii mety = punkty karne (5 pkt.)
- Zasady liczenia: każde ukończone 0,1 sek. przejazdu próby SZ = 0,1 pkt. karnych



START / PKC / META



- Strefy START, PKC, META oznaczone są tablicami rajdowymi.
- Zasada wjazdu w strefę: po przekroczeniu znaku początku strefy należy niezwłocznie podjechać do sędziego PKC.
- Po zdaniu karty należy niezwłocznie opuścić strefę
- W przypadku wystąpienia „kolejki aut” do PKC, w swoim **obliczonym czasie wjazdu**, lub **będąc na spóźnieniu**, pilot ma prawo przynieść sędziemu kartę drogową. Po jej oddaniu samochód może przejechać przez strefę, z zachowaniem dużej ostrożności.





Materiały rajdowe - itinerer



									
TD1		Trasa: START...PKC-1						l = 27 km t = 90min	
START		L		P _{x2}	L _{na 2}	P			
L				L	P _{x4}	L _{na 2}			

Fragment karty itinerera, po prawej stronie znajdują się kratki „brudnopisu”

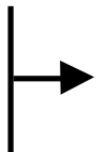
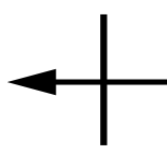
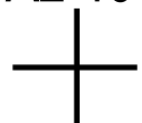
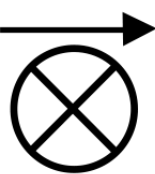
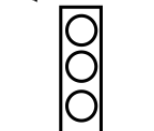




Materiały rajdowe - itinerer



Itinerer uporządkowany odległością posiada, w prostokątach umieszczonych w podstawach krutek, podaną narastająco odległość od wskazanego „zerem” dowolnego polecenia zawartego w itinererze.

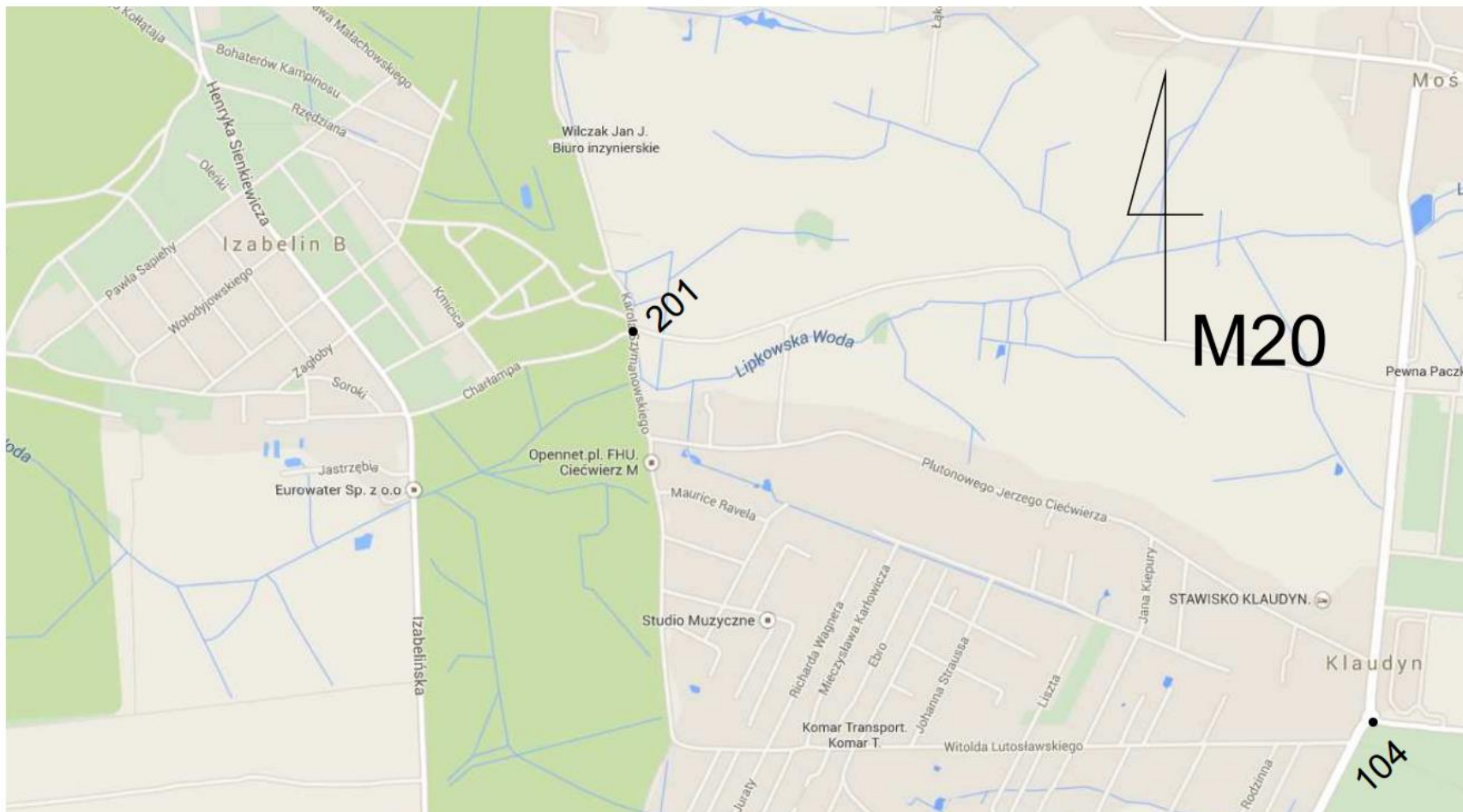
START			C 23	Az 45 		D 90		PKC1	
0,00	0,40	0,70	1,10	0,00	0,50	0,80	1,30	2,10	3,00

Do kratki „C23” obowiązują namiary względem wyzerowania na STARCIE (lewy róg krutek), w Kratce „C23” następuje nowe zerowanie i pozostałe namiary są podawane względem nowego „zera” (prawy róg krutek)





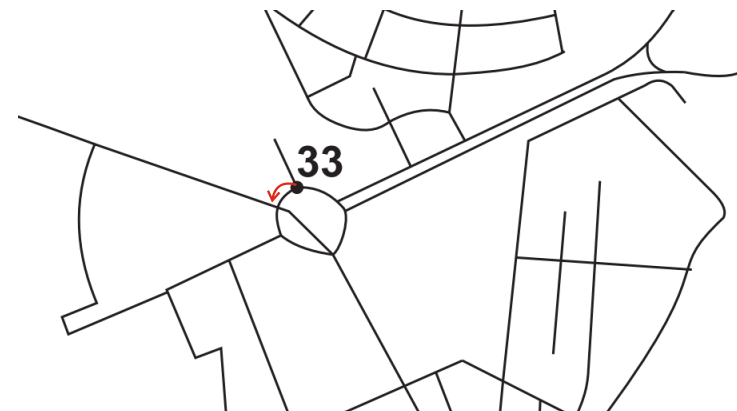
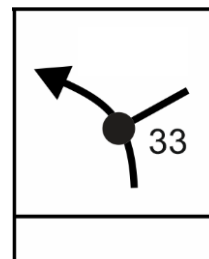
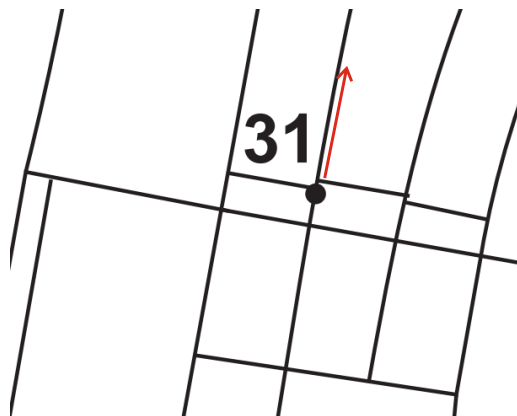
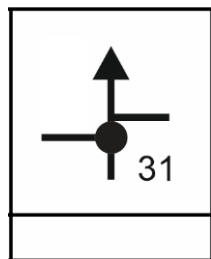
Materiały rajdowe - mapa



Punkty pokazane na mapie pomagają w sytuacjach „ratunkowych”



Punkty nawiązania



Na mapie powinny znajdować się jawne punkty nawiązania, zaznaczone także w kratkach itinerera. Jeżeli zabłądzisz, zawsze możesz je zlokalizować i kontynuować dalszą jazdę od określonego punktu, wg kolejnych poleceń w itinererze.



Materiały rajdowe

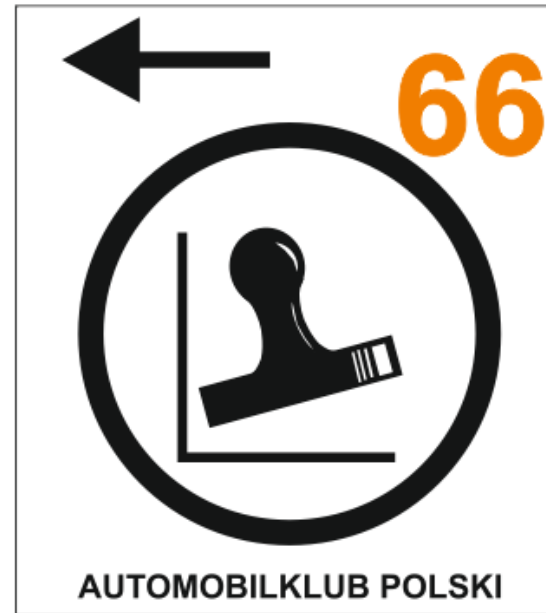
Punkty Kontroli Przejazdu (PKP'y)



PKP z obsługą sędziowską



PKP samoobsługowy



PKP samoobsługowy
z zadanym kierunkiem
manewru



PKP samoobsługowy
„zawrócić”

Punkty Kontroli Przejazdu oznaczone tablicami organizatora





Materiały rajdowe

Zadania na trasie

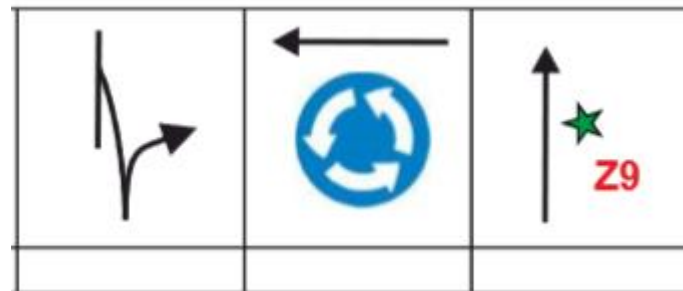


PKP'ami mogą być też zadania turystyczne. W kratce itinerera wystąpić może numer zadania, które należy rozwiązać pokonując trasę rajdu.

Należy wówczas na karcie z pytaniami odnaleźć wskazane zadanie, i w kolejną, pierwszą wolną kratkę karty drogowej, wpisać prawidłowy numer odpowiedzi.

Z9. Podaj datę budowy pomnika

1. 1978
2. 1987
3. 1997





Materiały rajdowe – karta drogowa



Karta drogowa jest najważniejszym materiałem rajdowym. Służy do weryfikacji poprawności przejazdu. Na każdy odcinek wydawana jest nowa karta drogowa, dołączona do materiałów danego odcinka. Należy ją oddać czytelnie wypełnioną na mecie odcinka.

W pierwszą kratkę sędzia wpisuje godzinę startu. Następnie zawodnik indywidualnie wypełnia kartę drogową kolejno napotkanymi PKP'ami (numery z tablic, znaki drogowe lub odpowiedzi do zadań) w kolejności od lewej do prawej i w kolejnych rzędach, od góry do dołu.

Ważne!

W karcie drogowej **wypełniamy kolejne puste kratki.**

W karcie drogowej **nie wolno kreślić.**

Nieczytelne, poprawiane, skreślane wpisy traktowane są jako błędne.

Zalecamy korzystanie z brudnopisów, a oryginalną kartę uzupełniać przed wjazdem na PKC/METĘ

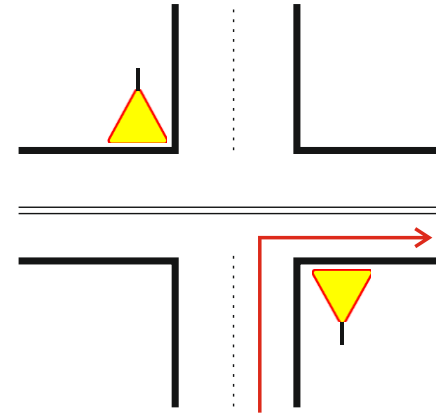
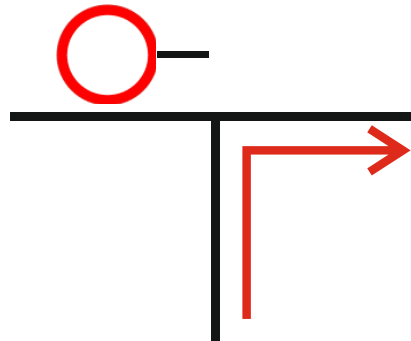
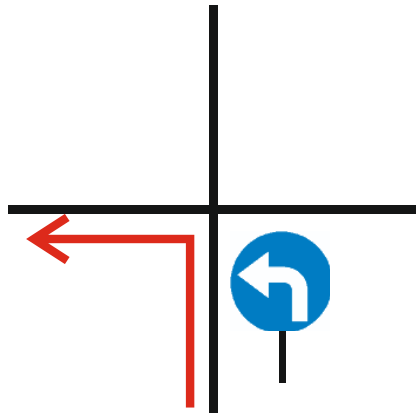
	 Turystyczno Nawigacyjne Mistrzostwa Polski ŚWIATOWID'2014 Warszawa 24-26.10.2014 VI Runda TNMP Warszawa, 25.10.2014	
KARTA DROGOWA TD-1		

10:34	17	33	27	33		



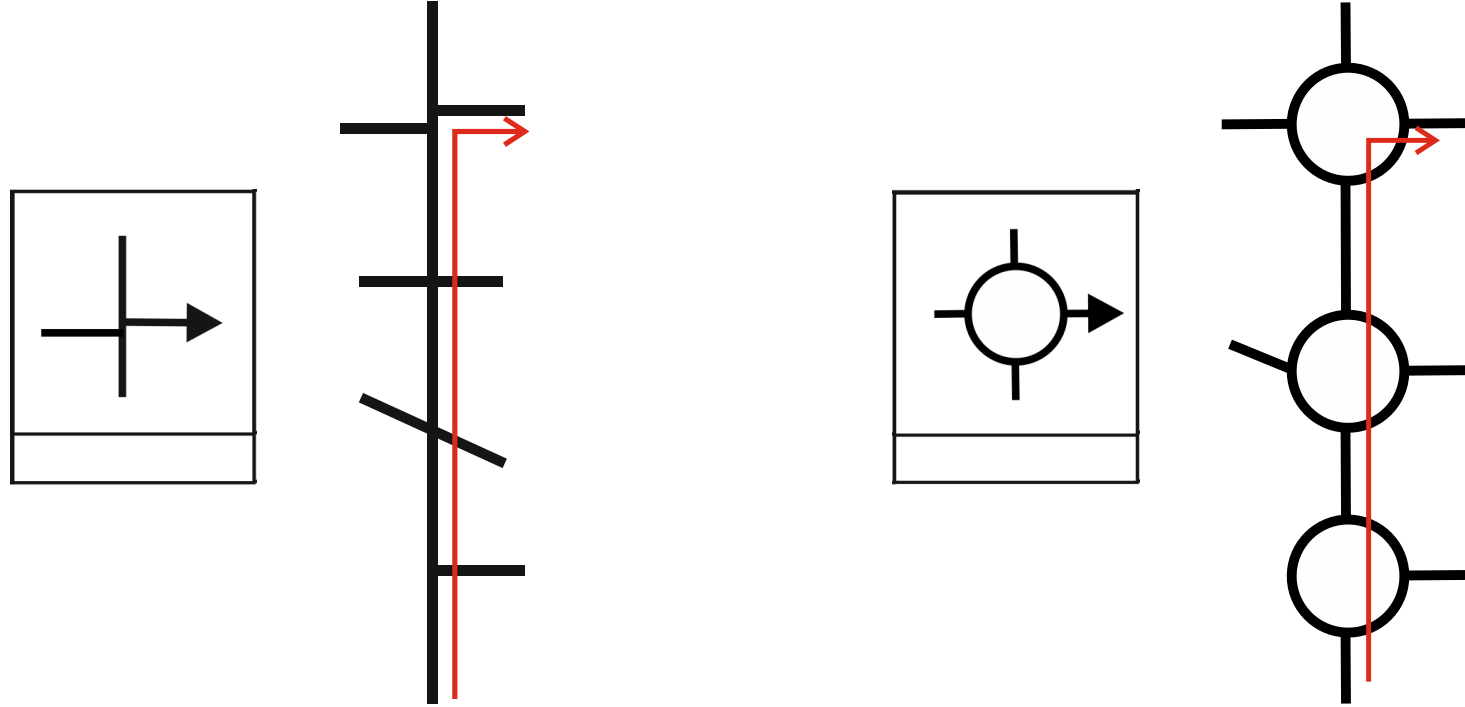
Podstawowe zasady - Skrzyżowania

Skrzyżowaniem, w pojęciu nawigacyjnym, jest tylko takie,
na którym uczestnik **może** samodzielnie **wybrać kierunek jazdy!**



Pokazane są „jednoznaczne przejazdy” uwarunkowane sytuacją drogową.
Zawodnik nie ma możliwości wyboru kierunku jazdy.
Takie sytuacje nie są opisywane w krótkich itinerera!

Podstawowe zasady – Strzałki



Jeżeli mamy do czynienia ze skrzyżowaniem opisanym itinererem strzałkowym, to szukamy dokładnie takiego skrzyżowania, jakie jest narysowane w kratce itinerera. Dotyczy to także skrzyżowań o ruchu okrężnym (rond).



Podstawowe zasady - Ronda



Rondo, czyli skrzyżowanie o ruchu okrężnym pokonujemy analogicznie do wszystkich innych skrzyżowań: prosto, w lewo, w prawo.

Jeżeli rondo jest „trudne nawigacyjnie” stosowany jest symbol ronda z informacją, którym zjazdem należy takie skrzyżowanie opuścić.



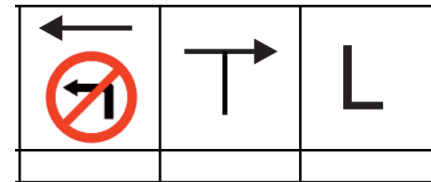


Podstawowe zasady Jazda z natury



Cechy itinerera z natury: jego kratki są zsunięte (**połączone bokami**) i na dole każdej znajduje się prostokąt.

Manewr opisany w kratce itinerera wykonuje się zakładając, że na skrzyżowanie **dojeżdżasz od dołu kratki**, a wyjeżdżasz zgodnie z kierunkiem strzałki lub inną informacją w niej zawartą.

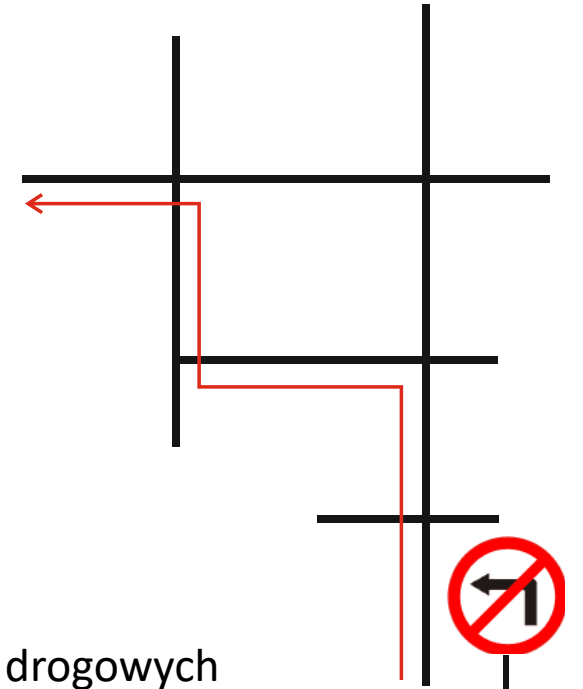


Przy lokalizowaniu skrzyżowania uwzględnia się najbliższe skrzyżowanie, **odpowiadające rysunkowi w kratce itinerera**, na którym **opisany manewr jest możliwy do wykonania**.

W kratce itinerera występuje polecenie dotyczące wykonania **tylko jednego** manewru.

Skrzyżowanie **nieopisane itinererem** z natury należy przejeżdżać zgodnie z dyspozycją znaków drogowych nakazu, zakazu lub innymi przepisami ruchu drogowego, narzucającymi na skrzyżowaniu jeden kierunek jazdy lub po drodze głównej **oznaczonej znakiem drogowym**, a jeśli nie ma jednoznacznie określonej drogi głównej – prosto.

W każdym przypadku obowiązują Cię przepisy o ruchu drogowym, a więc znaki nakazu lub zakazu które kierują Twoją jazdą **na skrzyżowaniach nieopisanych**. Szczególną uwagę trzeba zwrócić na **znaki poziome** – np. linię ciągłą czy nakazy jazdy występujące na jezdni.





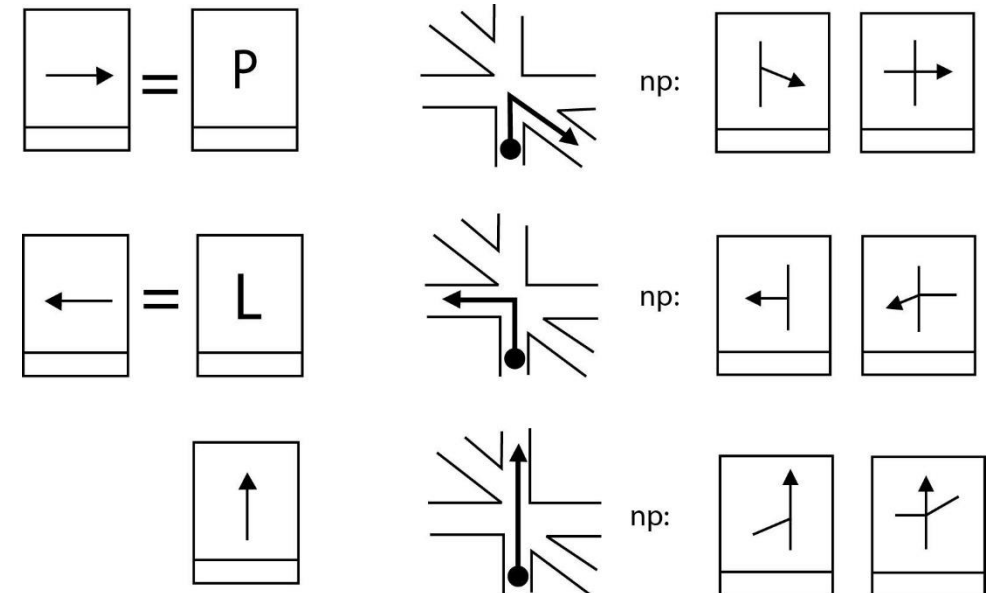
Podstawowe zasady Prawo, Lewo, Prosto



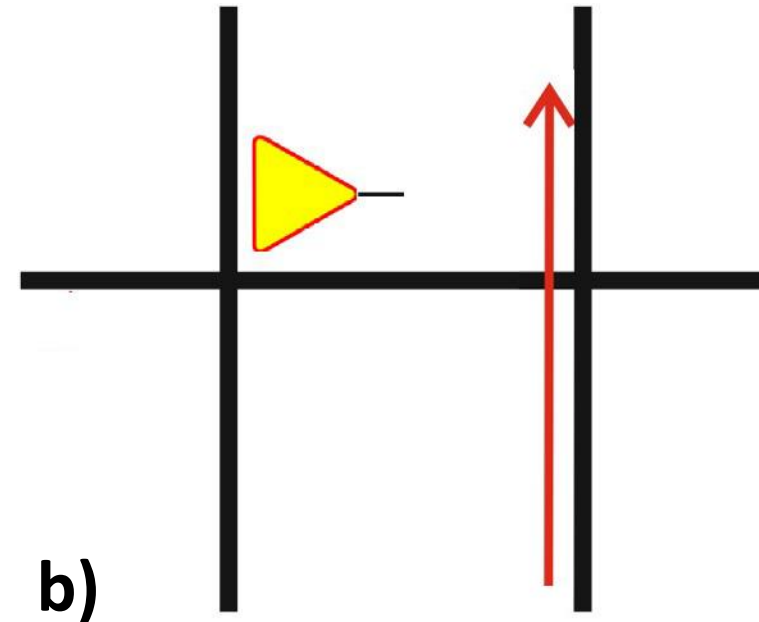
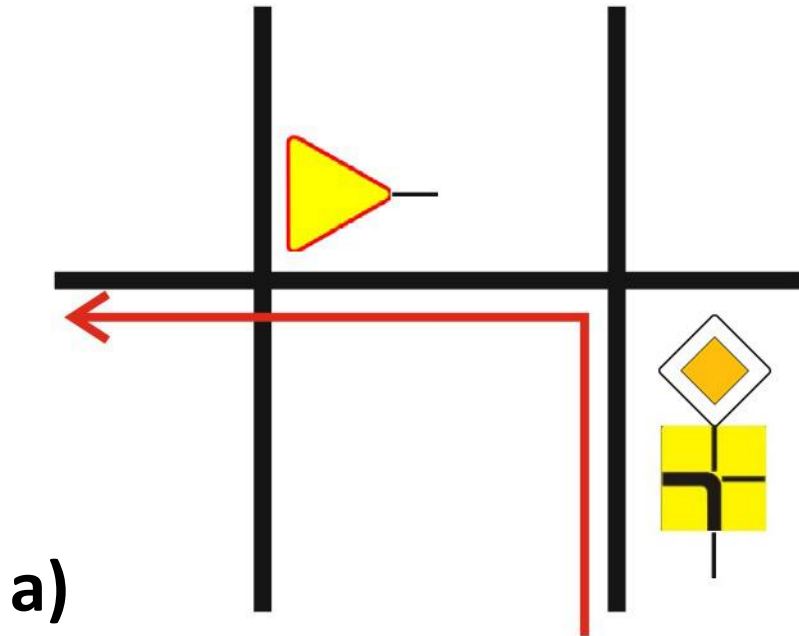
Opis itinerera uproszczonego w postaci:

- a) strzałki poziomej skierowanej w prawo lub litery „P”, która oznacza skręt w drogę tworzącą **najbardziej ostry kąt w prawo** od kierunku najazdu;
- b) strzałki poziomej skierowanej w lewo lub litery „L”, która oznacza skręt w drogę tworzącą **najbardziej ostry kąt w lewo** od kierunku najazdu;
- c) strzałki pionowej skierowanej do góry, która oznacza przejazd na wprost skrzyżowania od kierunku najazdu;

W tego typu opisie nie ma wrysowanego kształtu skrzyżowania. Dlatego dotyczy one wszystkich skrzyżowań na których można taki manewr wykonać. Kierunek najazdu na skrzyżowanie jest zawsze pionowy od dołu kratki do góry. Litera lub grot strzałki określa kierunek zjazdu ze skrzyżowania.



Podstawowe zasady – „Kiełbasa”



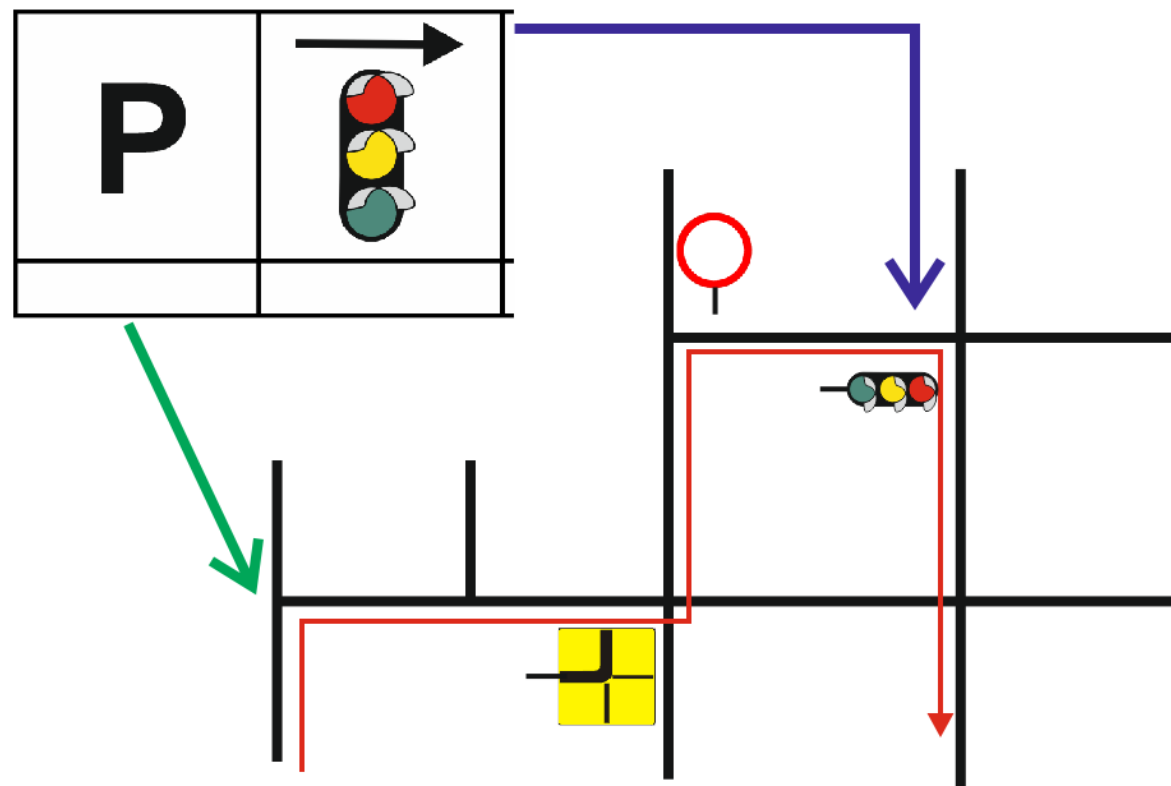
a) Jeżeli skrzyżowanie **nie jest opisane w itinererze**, a wskazany jest na nim kierunek drogi głównej, pokonujemy je zawsze **wzdłuż drogi głównej**.

b) Jeżeli skrzyżowanie **nie jest opisane w itinererze**, i brak jest pokazanej drogi głównej, pokonujemy je zawsze **na wprost**.

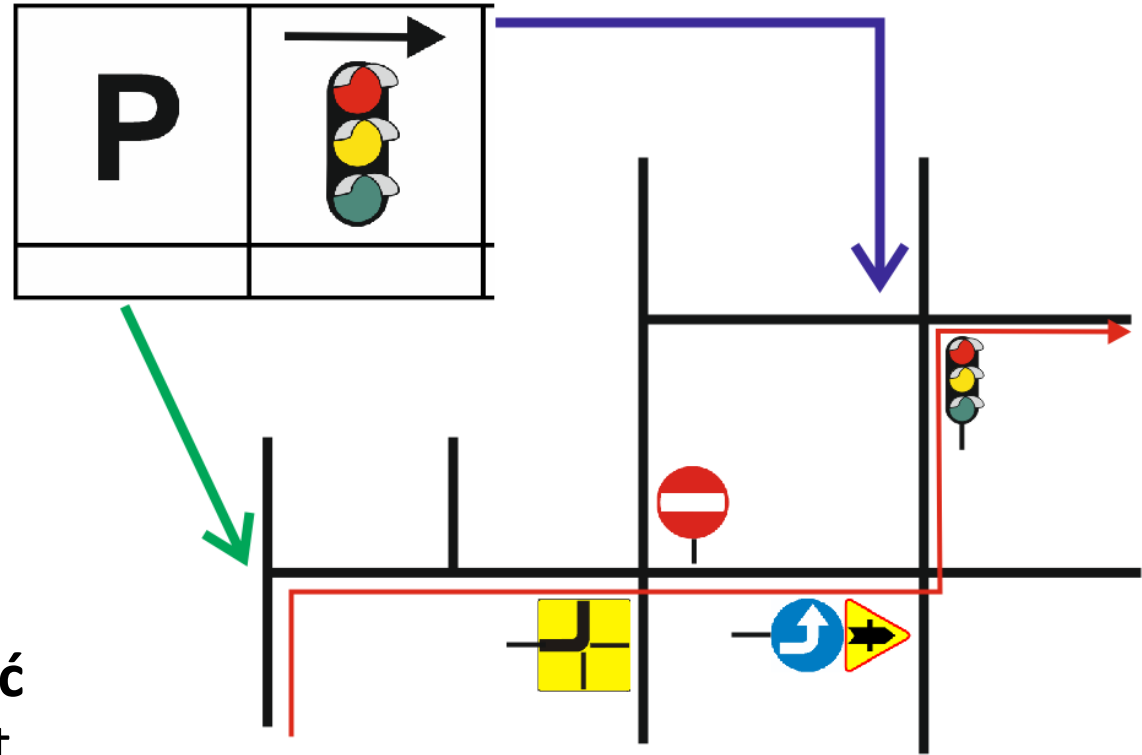
Podstawowe zasady – „Kiełbasa”

Jeżeli skrzyżowanie, na które najjeżdżamy **nie jest opisane w itinererze**, pokonujemy je zawsze **na wprost** lub tak jak wskazuje **kierunek drogi głównej**.

Skrzyżowania z **jednoznacznym przejazdem** pokonujemy zgodnie z zasadami ruchu drogowego.

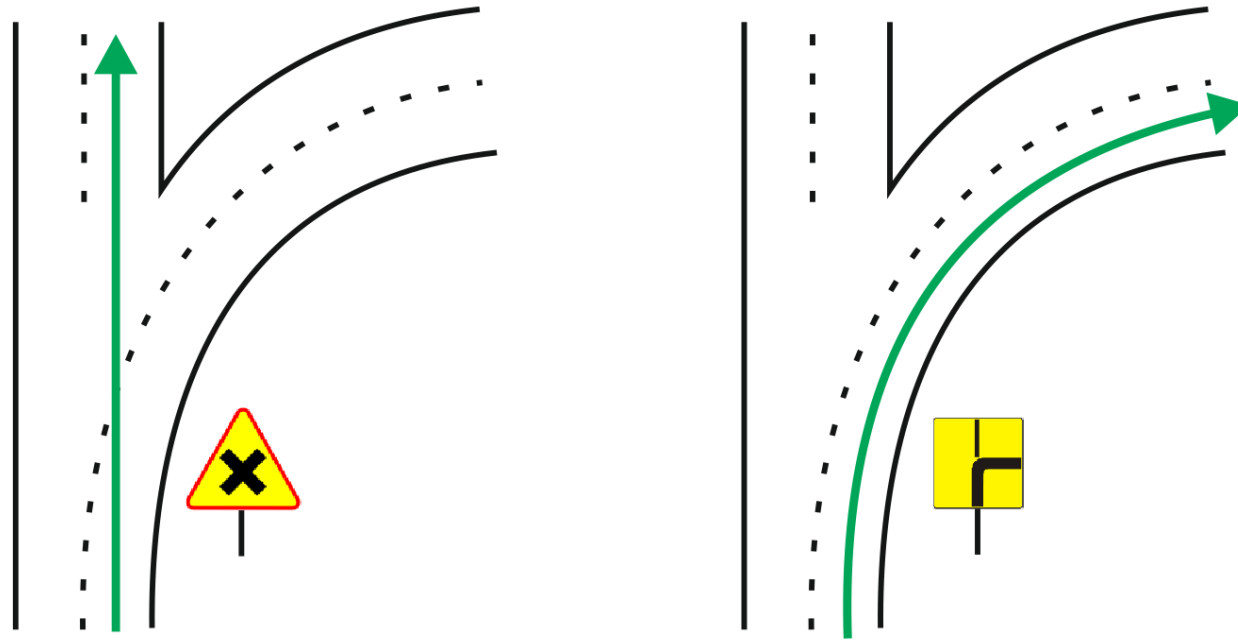


Podstawowe zasady – „Kiełbasa”



Sytuacje w których **nie da się podążać drogą główną** pokonujemy na wprost bądź zgodnie z jednoznacznym wyjazdem.

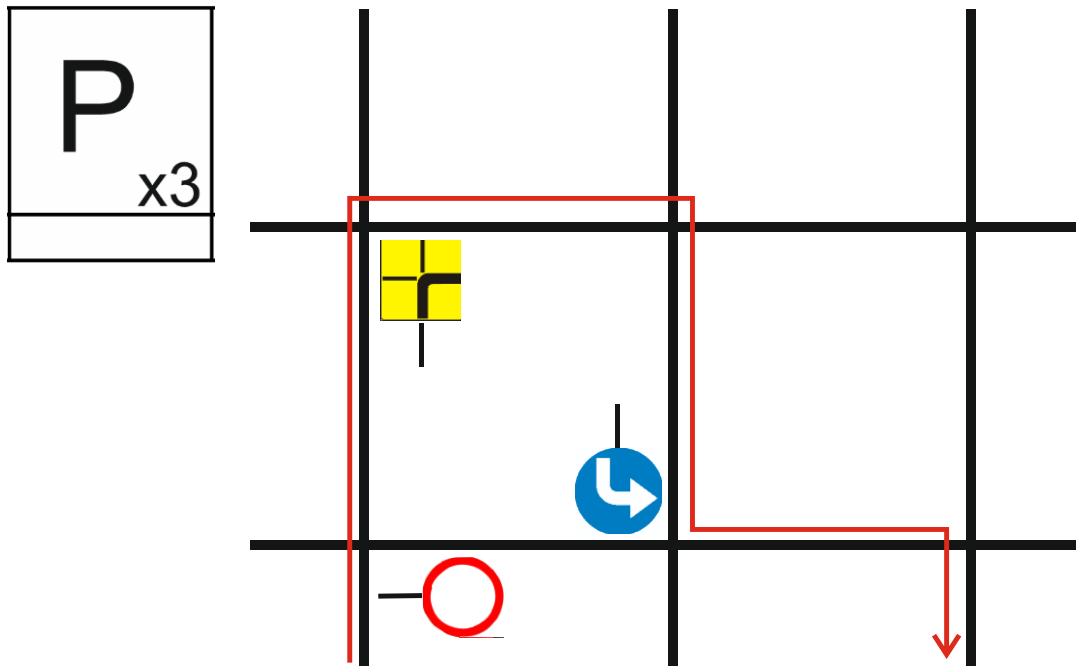
Podstawowe zasady – „Kiełbasa”



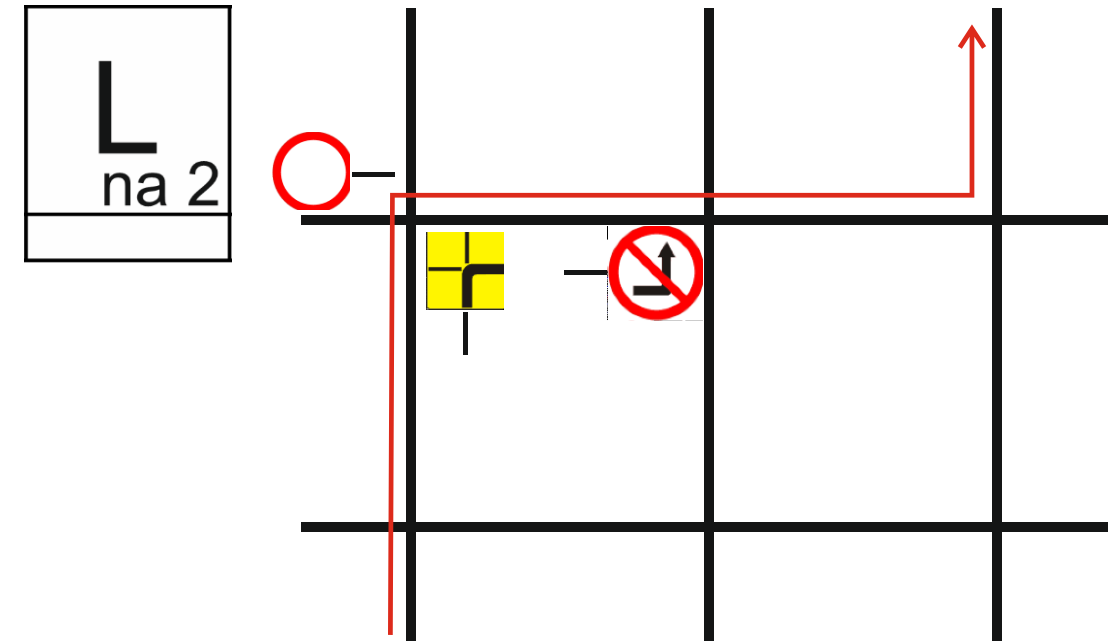
Linie poziome na jezdni nie wyznaczają toru jazdy.

*Jeśli skrzyżowanie **nie występuje w itinererze**, to na rysunku lewym obowiązuje zasada jazdy prosto, a na rysunku po prawej - zasada jazdy drogą główną określoną znakiem drogowym.*

Podstawowe zasady Manewry wielokrotne, Manewr „na którymś”

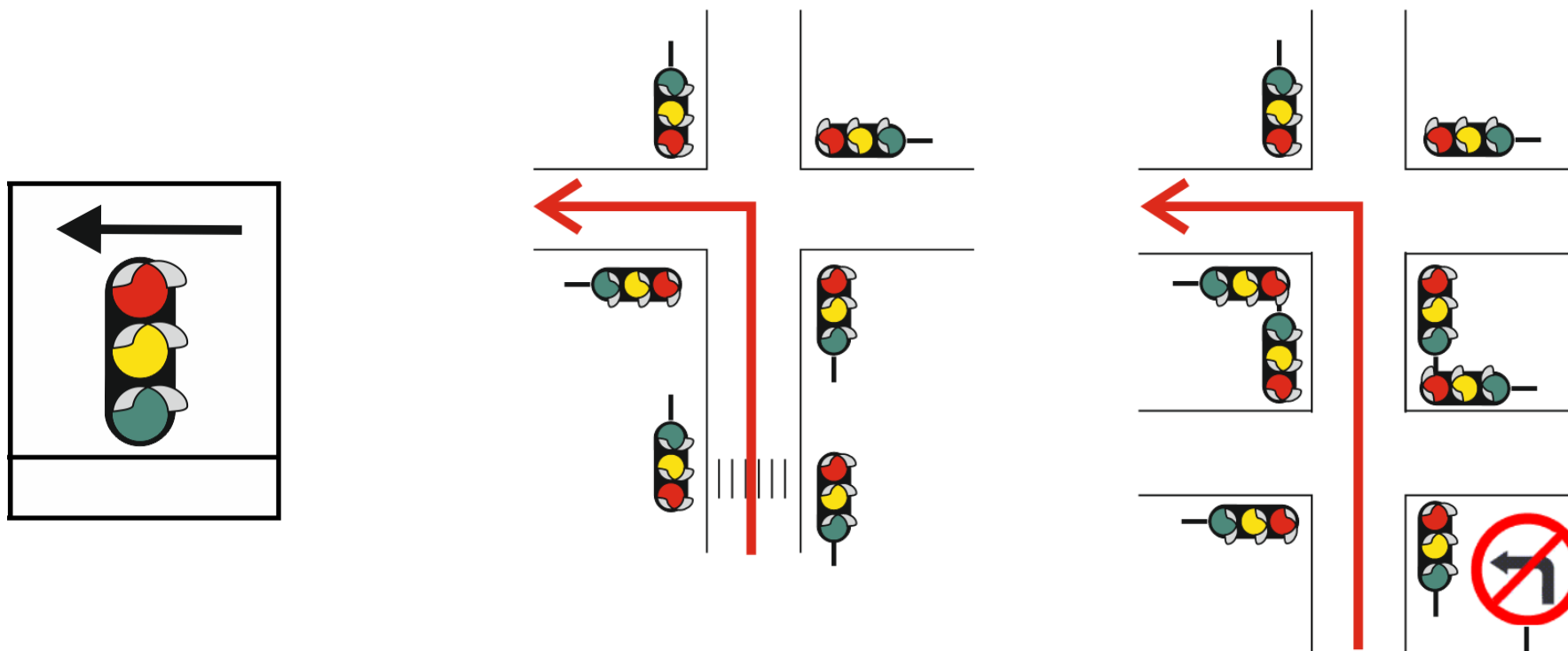


W powyższym przykładzie skrzyżowanie z „kiełbasą” jest opisane manewrem „P”.



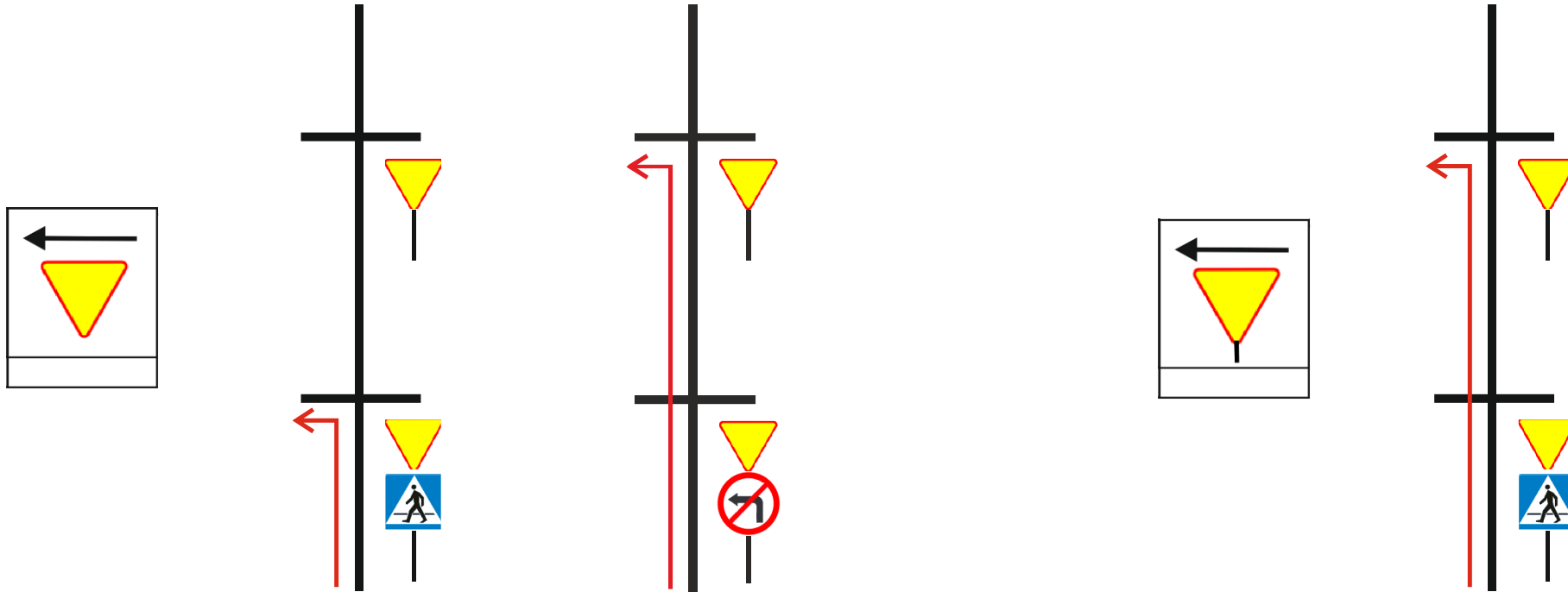
W tym przykładzie skrzyżowanie z „kiełbasą” jest skrzyżowaniem nieopisanym, czyli stosujemy zasadę jazdy po drodze głównej.

Podstawowe zasady – Światła



Manewry na światłach opisane w itinererze wykonujemy **wyłącznie na skrzyżowaniach**. Światła dotyczące przejścia dla pieszych, pomiędzy skrzyżowaniami są pomijane (nie są one opisywane w itinererze).

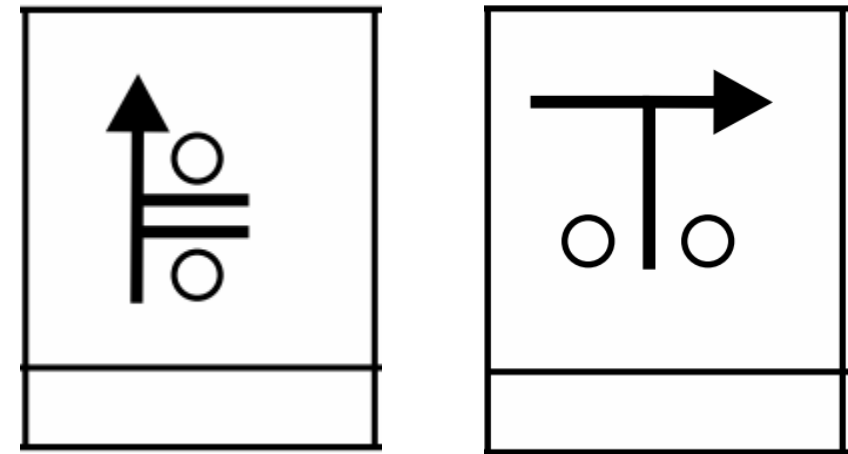
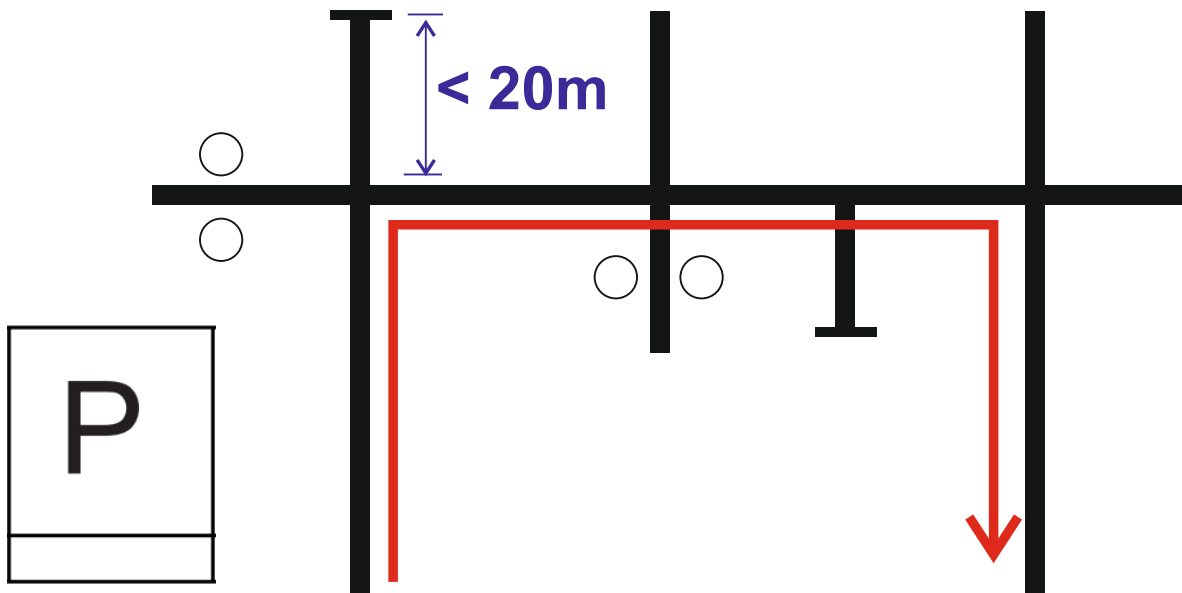
Podstawowe zasady Znaki drogowe



Znaki „**bez nóżki**” mogą występować w dowolnym zestawie znaków.
Znaki „**z nóżką**” muszą występować **dokładnie** w takiej postaci, i układzie
w jakiej przedstawione są w kratce itinerera.

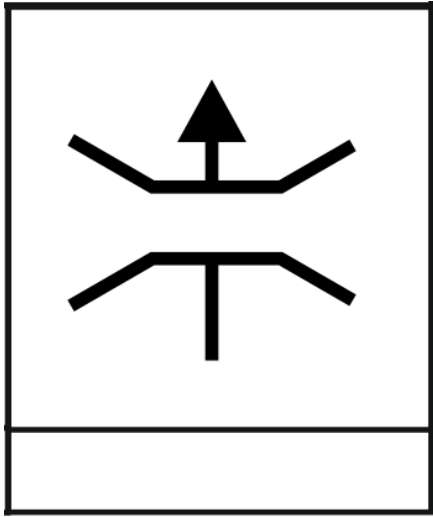
Podstawowe zasady - Bramy

Bramy oznaczane są dwoma kółkami.
W bramy nieopisane w itinererze nie można
wjeżdżać, bez względu czy są otwarte, czy nie.

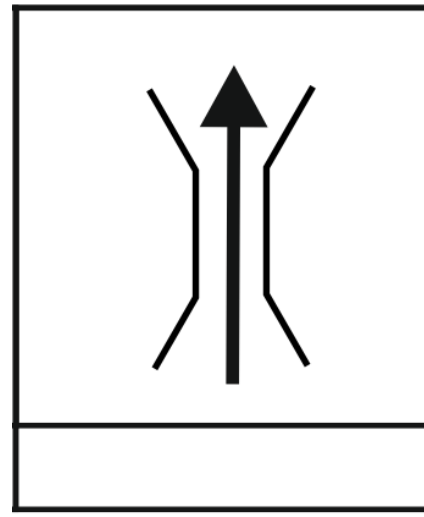


Wszystkie sytuacje drogowe, które nakazują
wjazd w bramę muszą jednoznacznie
wynikać z materiałów rajdowych.

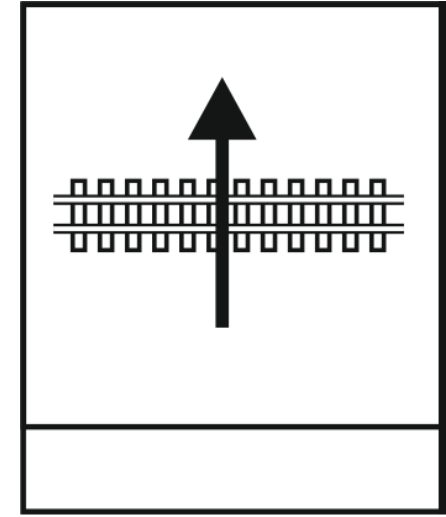
Podstawowe zasady Obiekty inżyneryjne



Przejazd pod wiaduktem



przejazd przez most



przejazd przez tory



Podstawowe zasady Choinka „z natury”

Choinka z natury to graficzny bądź cyfrowy (lub połączony) opis sekwencji manewrów, które należy wykonać na kolejnych skrzyżowaniach.

*Zapis czytamy w sposób „zostaw (nie wjeżdżaj) **X** drog z **Y** strony”, gdzie **X** to ilość dróg dochodzących do skrzyżowania przedstawiona za pomocą kresek bądź cyfr na choince, a **Y** to lewa lub prawa strona, czytając kolejno w stronę grota choinki.*

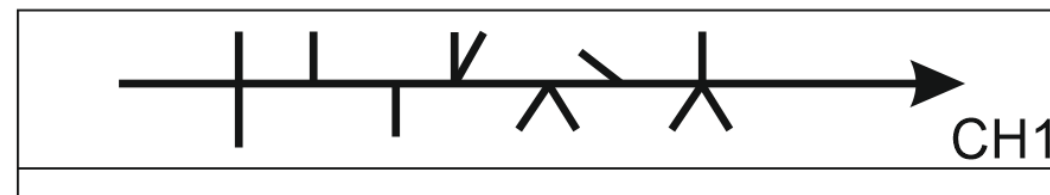
- **w zapisie graficznym** (kreskowym) schemat skrzyżowania musi przedstawiać rzeczywistą ilość dróg występujących na skrzyżowaniu - jeżeli w schemacie występują cztery drogi (dwie odnogi od głównej osi) to w rzeczywistości musi być to skrzyżowanie składające się dokładnie z czterech dróg.

Kąt między drogami nie musi odzwierciedlać rzeczywistego układu dróg.

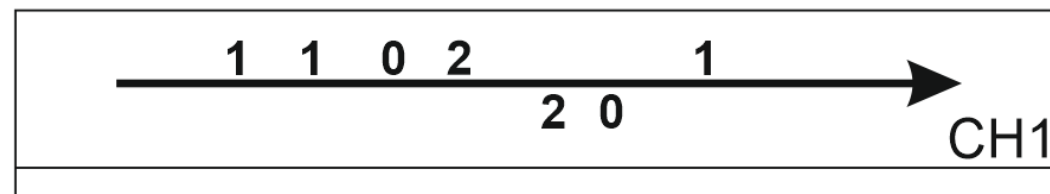
- **w zapisie cyfrowym** nie ma obowiązku opisywania wszystkich dróg - jeżeli pojawi się cyfra 1 z lewej bądź prawej osi choinki, to może ono wystąpić w rzeczywistości na skrzyżowaniu składającym się zarówno z 3 jak i 5 czy 6 dróg.



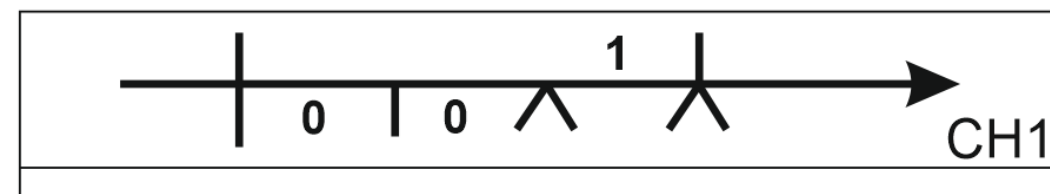
Zapisy



graficzny



cyfrowy

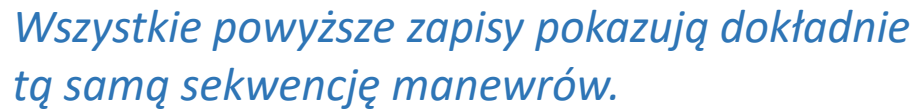


mieszany

Wszystkie powyższe zapisy pokazują dokładnie tę samą sekwencję manewrów.

Dzięki temu można porównać różnice między zapisami.







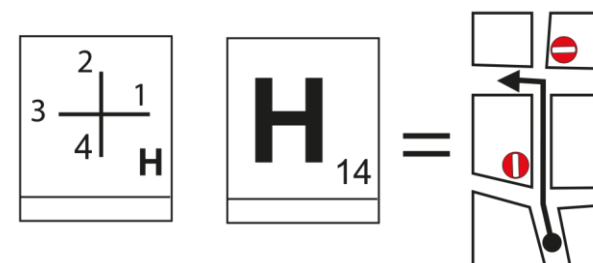
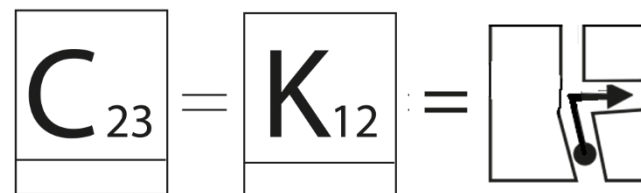
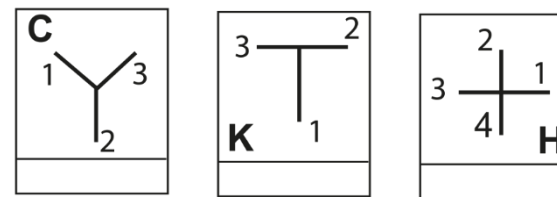
Podstawowe zasady Itinerer schematyczny



Itinerer schematyczny jest takim opisem trasy przejazdu na skrzyżowaniu, który (na podstawie ilości dróg w obrębie tego skrzyżowania) nadaje drogom oznaczenie cyfrowe.

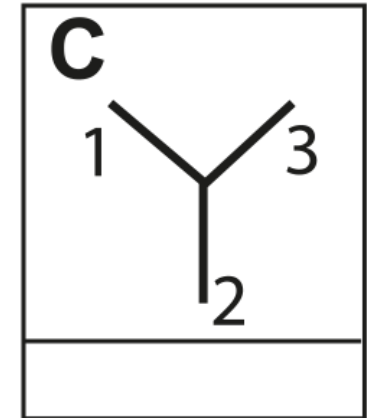
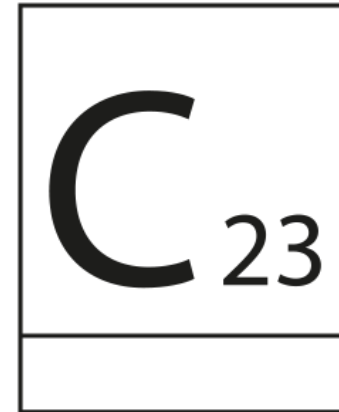
Itinerer schematyczny nie musi oddawać rzeczywistego kształtu skrzyżowania.

Opis przejazdu przez takie skrzyżowanie musi zawierać informację o ilości dróg (litera), sposób wjazdu (pierwsza cyfra) oraz wyjazdu ze skrzyżowania (druga cyfra), np. C23.





Podstawowe zasady Itinerer schematyczny



Czytasz to w sposób: (C23) – dojeżdżam do skrzyżowania opisanego schematem C od drogi oznaczonej „2” wyjeżdżam drogą oznaczoną „3”.



PYTANIA?

**Chcesz wiedzieć więcej?
Zapraszamy do lektury „Tajemnic Nawigacji”.**

<https://www.pzm.pl/turystyka-motorowa-nawigacja-samochodowa/tajemnice-nawigacji-2021>





**Do zobaczenia
na
MECIE!
Powodzenia!**

