



SZKOLENIE PRZEDRAJDOWE



2022



Rajd Nawigacyjny - elementy

- Odprawa
- Próby SZ
- Test BRD
- START
- PKC
- META



Odprawa

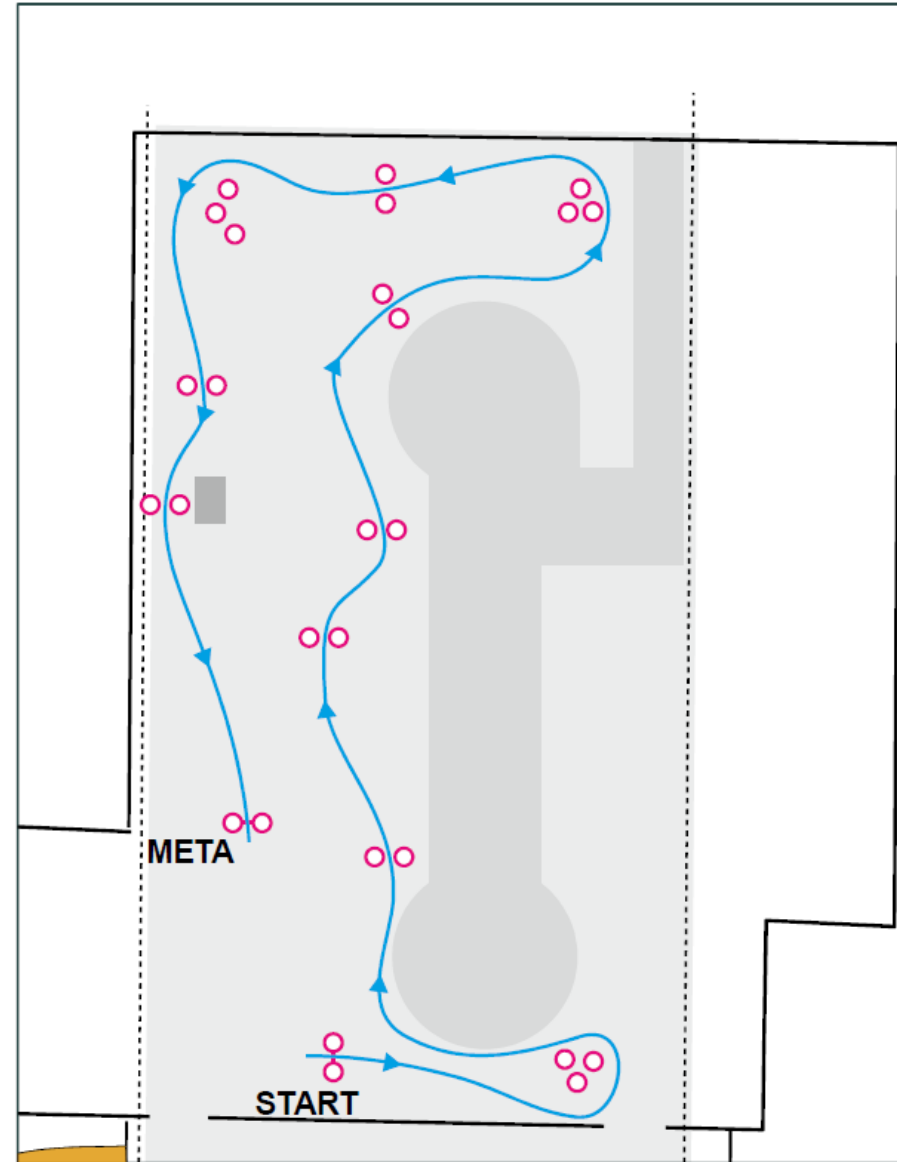
Należy stawić się punktualnie wg informacji przedrajdowej

- Omówienie podstawowych zagadnień rajdu
- Informacje na temat trasy, ewentualnych „nagłych wypadków”
- Omówienie PKPów występujących na trasie oraz harmonogramu
- Czas na zadawanie pytań

Próby SZ

Próby sprawności kierowania pojazdem

- Przeprowadzane na wyłączonym z ruchu placu
- Start i Meta - sędziowie
- Poruszanie się zgodnie ze schematem
- Pomylenie trasy – taryfa
- Kara za potrącenie słupków



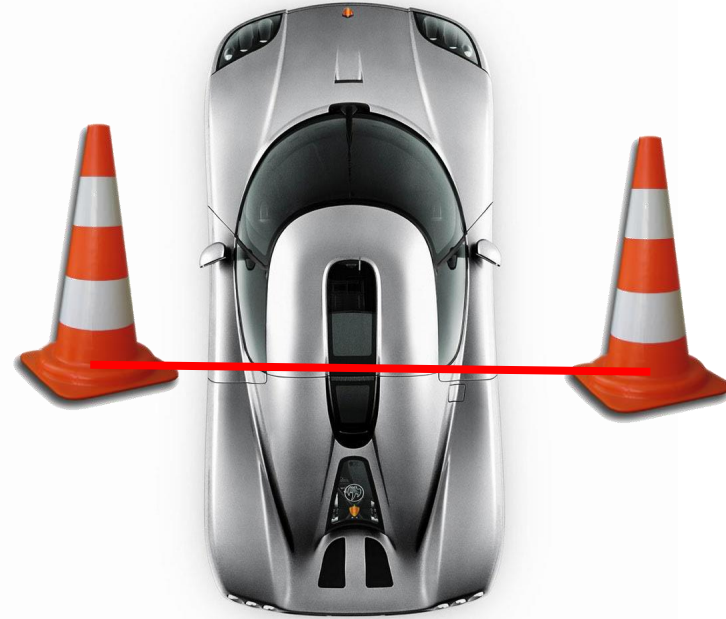
SZ-2

Próby SZ

- Start z linii – linia przebiega inaczej niż w sporcie, nie po obrysie a na wysokości przedniej osi
- Odliczanie od 5,4... - ruszenie przed START karane jako falstart



Próby SZ



- Meta – linia słupków między osiami, bezwzględne zatrzymanie pojazdu (zatrzymanie czasu w momencie odbicia amortyzatorów)
- Punkty karne
- Zasady liczenia

START / PKC / META

- Oznaczenie strefy
- Zasady wjazdu na strefę – po przekroczeniu znaku początku strefy należy niezwłocznie udać się do sędziego
W przypadku wystąpienia „kolejki” do PKC, a wystąpienia zadanego czasu wjazdu, pilot ma prawo przynieść sędziemu kartę drogową, po jej oddaniu samochód może przejechać przez strefę, z zachowaniem dużej ostrożności
- Po zdaniu karty należy niezwłocznie opuścić strefę





Materiały rajdowe - itinerer

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

Trasa: Rafał Damentka tel. 530162232, Paweł Jański

Warszawa, 2022-03-11

Materiały rajdowe – PKPy



PKP z obsługą sędziowską



PKP samoobsługowy



PKP samoobsługowy
z zadaniem kierunkiem
manewru



PKP samoobsługowy
„zawrót”



Materiały rajdowe – PKPy

Liczby z tabliczek wskazujących odległość znaku
ostrzegawczego od miejsca niebezpiecznego (T-1)
i liczby z tabliczek wskazująca długość odcinka drogi,
na którym powtarza się lub występuje
niebezpieczeństwo (T-2)





Materiały rajdowe – PKPy

- - Odpowiedzi na pytania z trasy (Z1, Z2 itd.)
- - Nazwy fotozagadek występujących na trasie



Warszawa, 2022-03-11



Materiały rajdowe – Zadania na trasie

PKP mogą być też zadania turystyczne. W itinererze wystąpić mogą kratki, w których w sposób jawny zaznaczona będzie realna lokalizacja zadania w naturze.

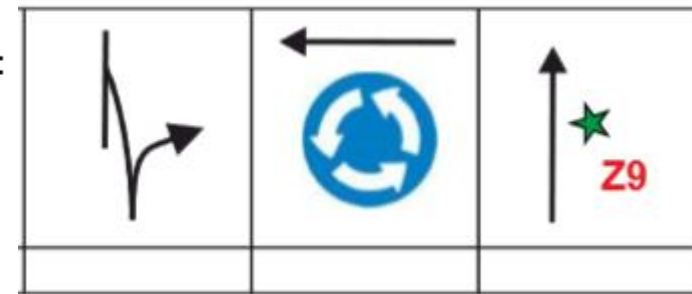
Należy wówczas zgodnie z numerem zadania w kratce itinerera odnaleźć zadanie na karcie z pytaniami, i po wybraniu odpowiedzi zgodnie z tym, co się zobaczyło – numer odpowiedzi wprowadzić w kolejną wolną kratkę karty drogowej.

Z9. Tym razem coś dla rozluźnienia - zagadka na spostrzegawczość... Zatem, skrajnia drogowa wynosi:

091. 4,5m

092. 4,3m

093. 4,0m





Materiały rajdowe – karta drogowa

Karta drogowa jest najważniejszym materiałem rajdowym. Służy do weryfikacji poprawności przejazdu. Na każdy odcinek karta drogowa jest indywidualna, dołączona do materiałów i należy ją zdać wypełnioną na końcu odcinka.

W pierwszą kratkę sędzieja wpisuje godzinę startu.

Następnie należy wypełniać kartę drogową kolejno napotkanymi PKPami (numery z tablic, znaków oraz odpowiedzi do zadań) w kolejności od lewej do prawej w kolejnych rzędach.

Ważne!

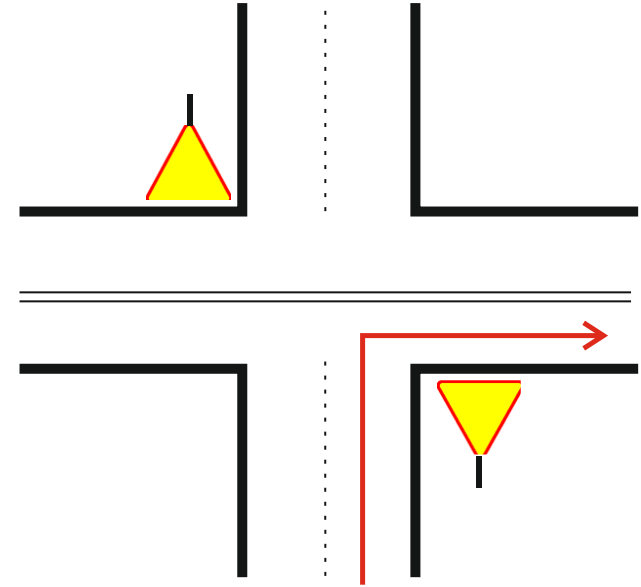
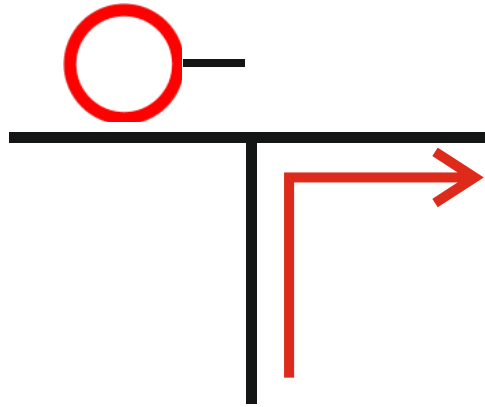
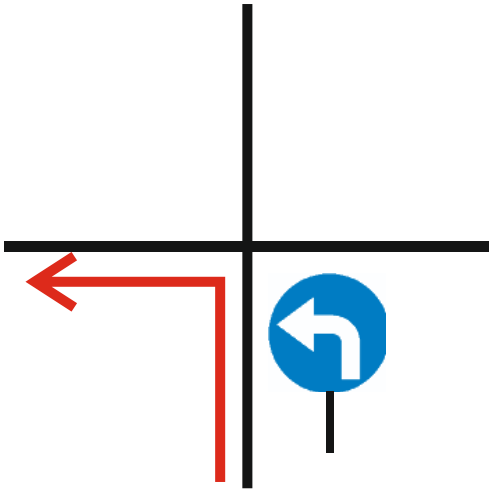
W karcie drogowej nie zostawiamy pustych kratek.

W karcie drogowej nie wolno kreślić.

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

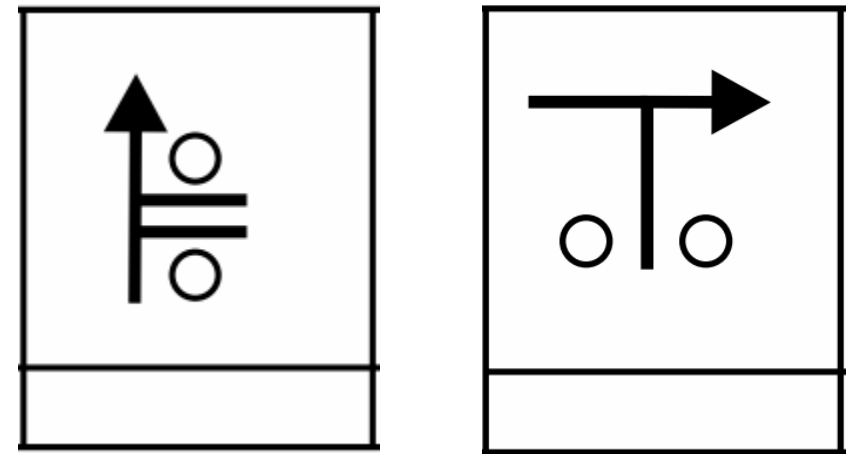
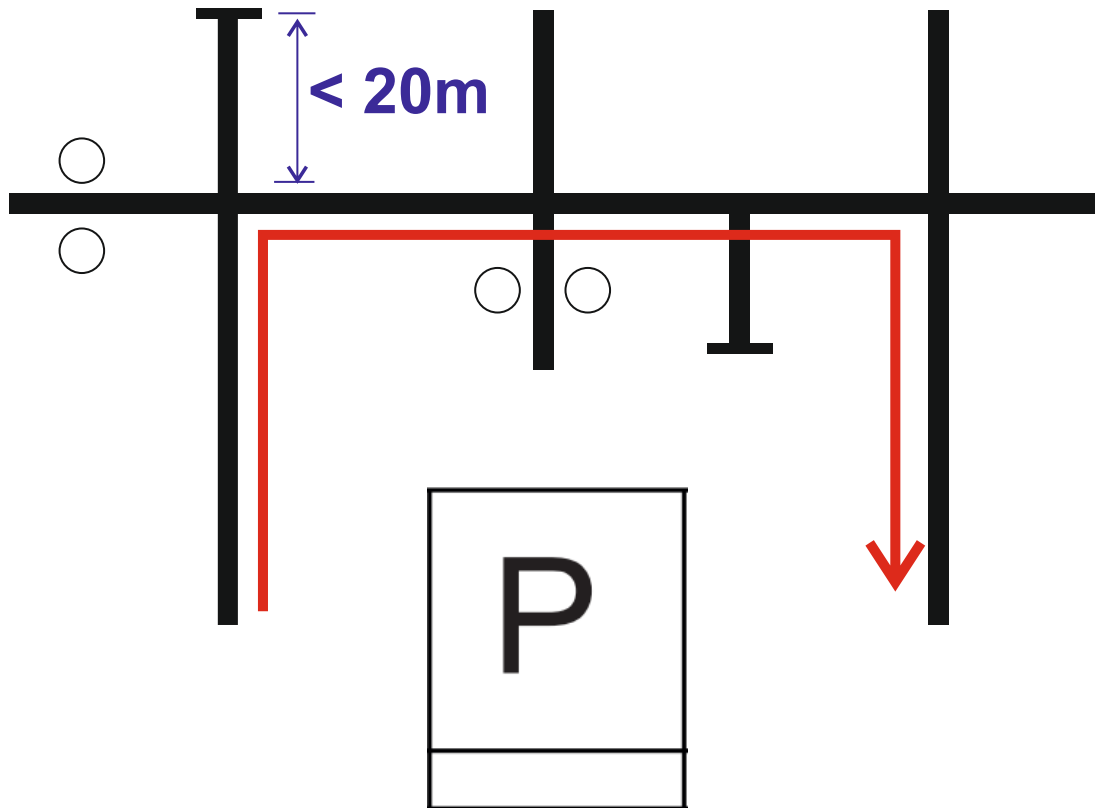
	 Turystyczno Nawigacyjne Mistrzostwa Polski ŚWIATOWID'2014 Warszawa 24-26.10.2014 VI Runda TNMP Warszawa, 25.10.2014	
KARTA DROGOWA TD-1		

Podstawowe zasady - Skrzyżowania



Jednoznaczne przejazdy uwarunkowane sytuacją drogową. Brak wyboru kierunku jazdy. Droga może zostać „zamknięta” również przez inne elementy zastosowane w itinererze jak np. constans

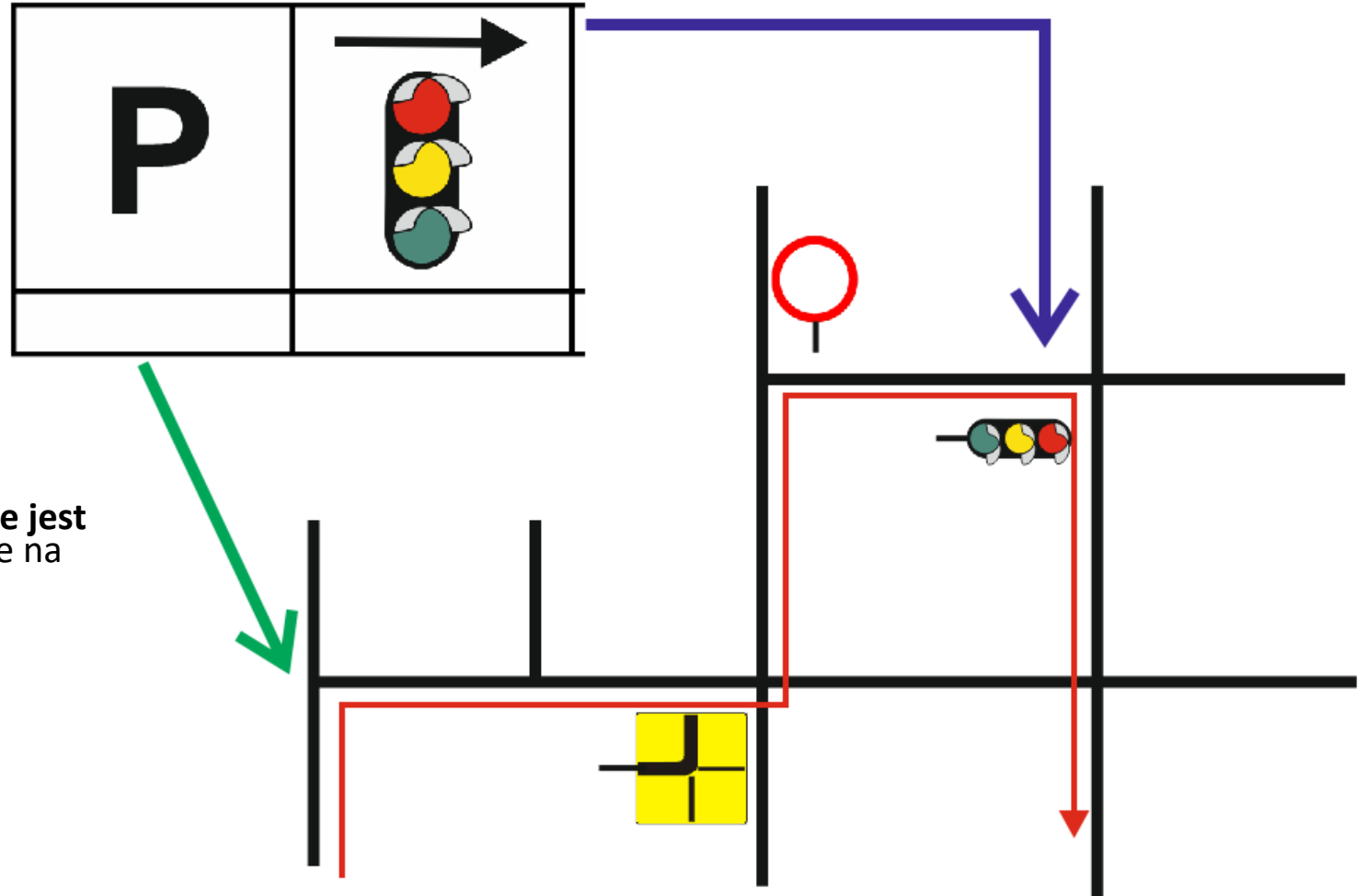
Podstawowe zasady - Skrzyżowania



Z zasady **w bramy nie wjeżdżamy**.
Wszystkie sytuacje drogowe, które nakazują wjazd w bramę muszą jednoznacznie wynikać z materiałów rajdowych

Bramy zawsze oznaczane są dwoma kółkami

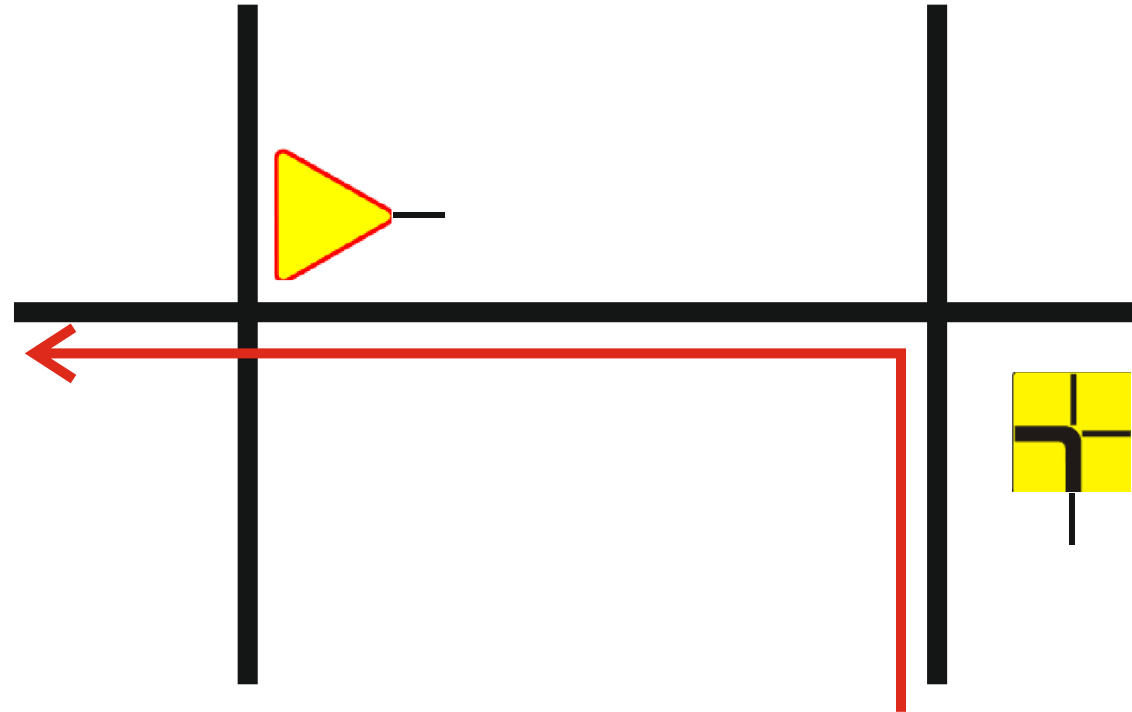
Podstawowe zasady – „Kiełbasa”



Jeżeli skrzyżowanie, na które najeżdżamy **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.

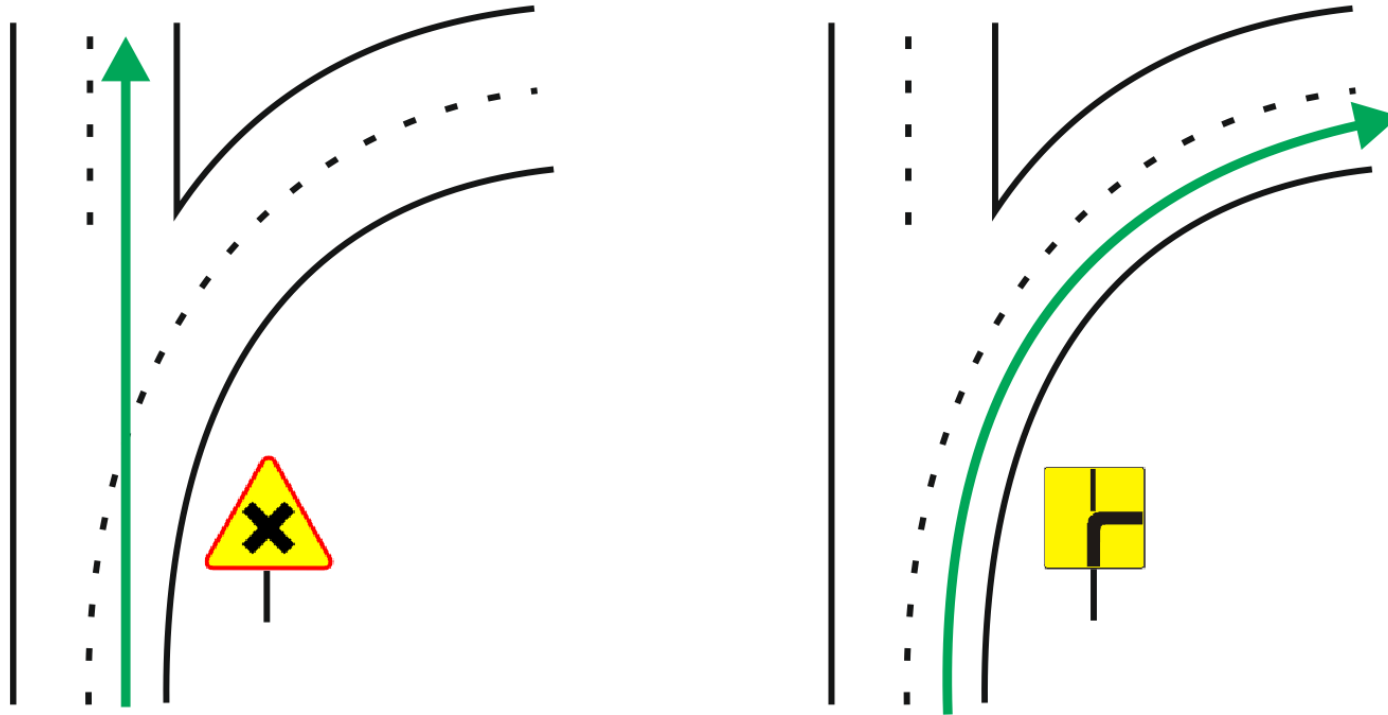
Podstawowe zasady – „Kiełbasa”



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

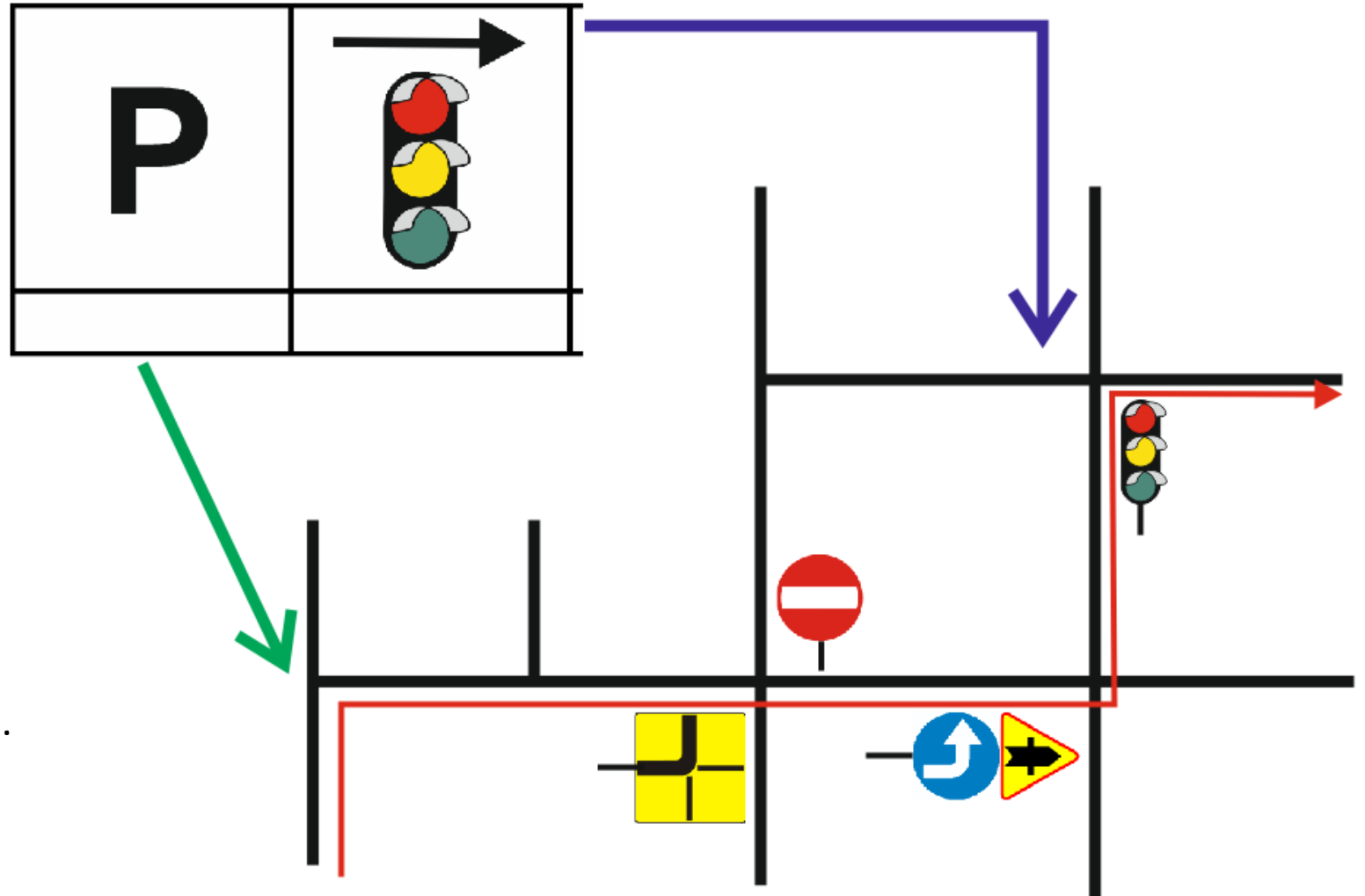
Jeżeli skrzyżowanie nie jest opisane w itinererze, i **brak jest wytyczonej drogi głównej**, pokonujemy je zawsze **na wprost**.

Podstawowe zasady – „Kiełbasa”



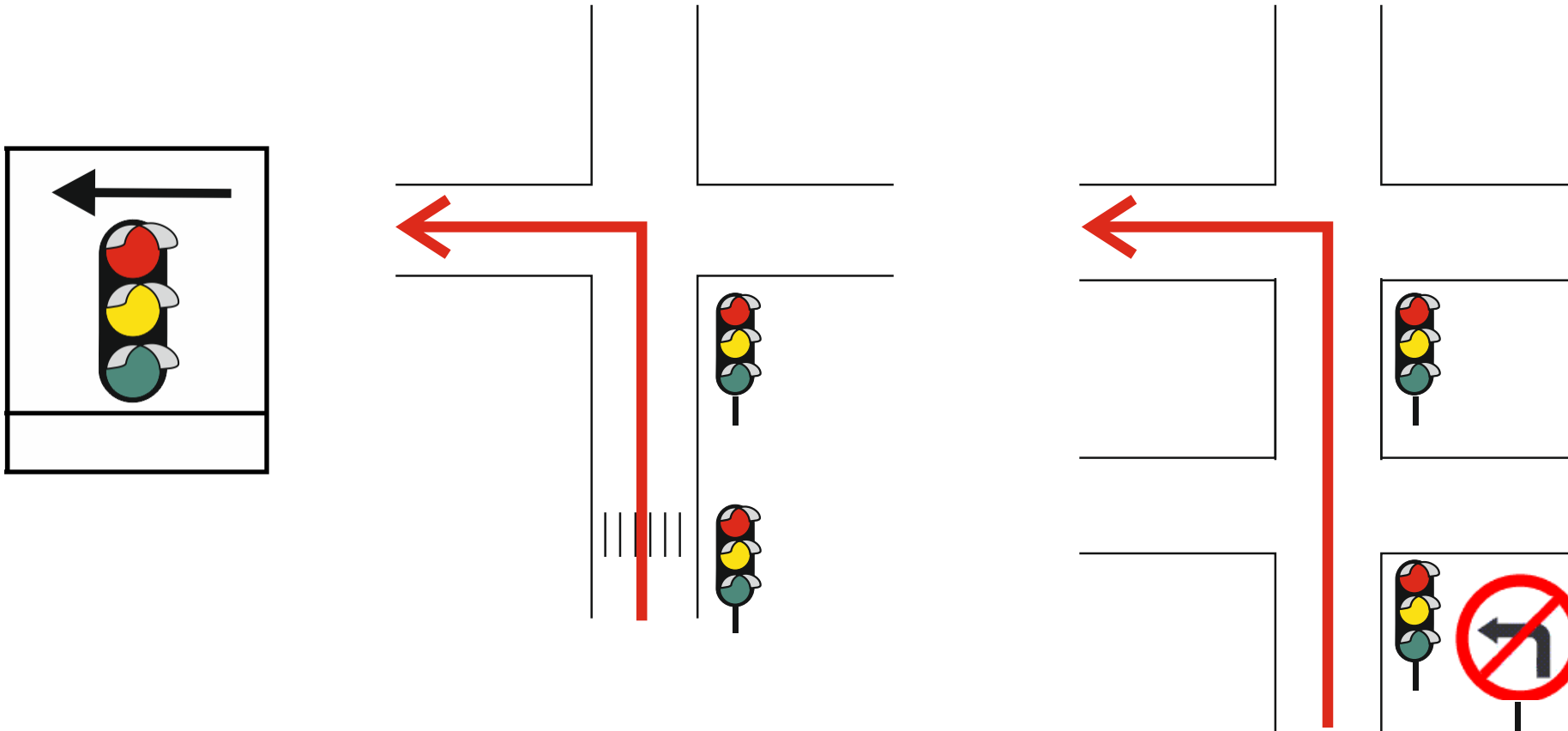
Linie poziome na jezdni nie wyznaczają toru jazdy.

Podstawowe zasady – „Kiełbasa”



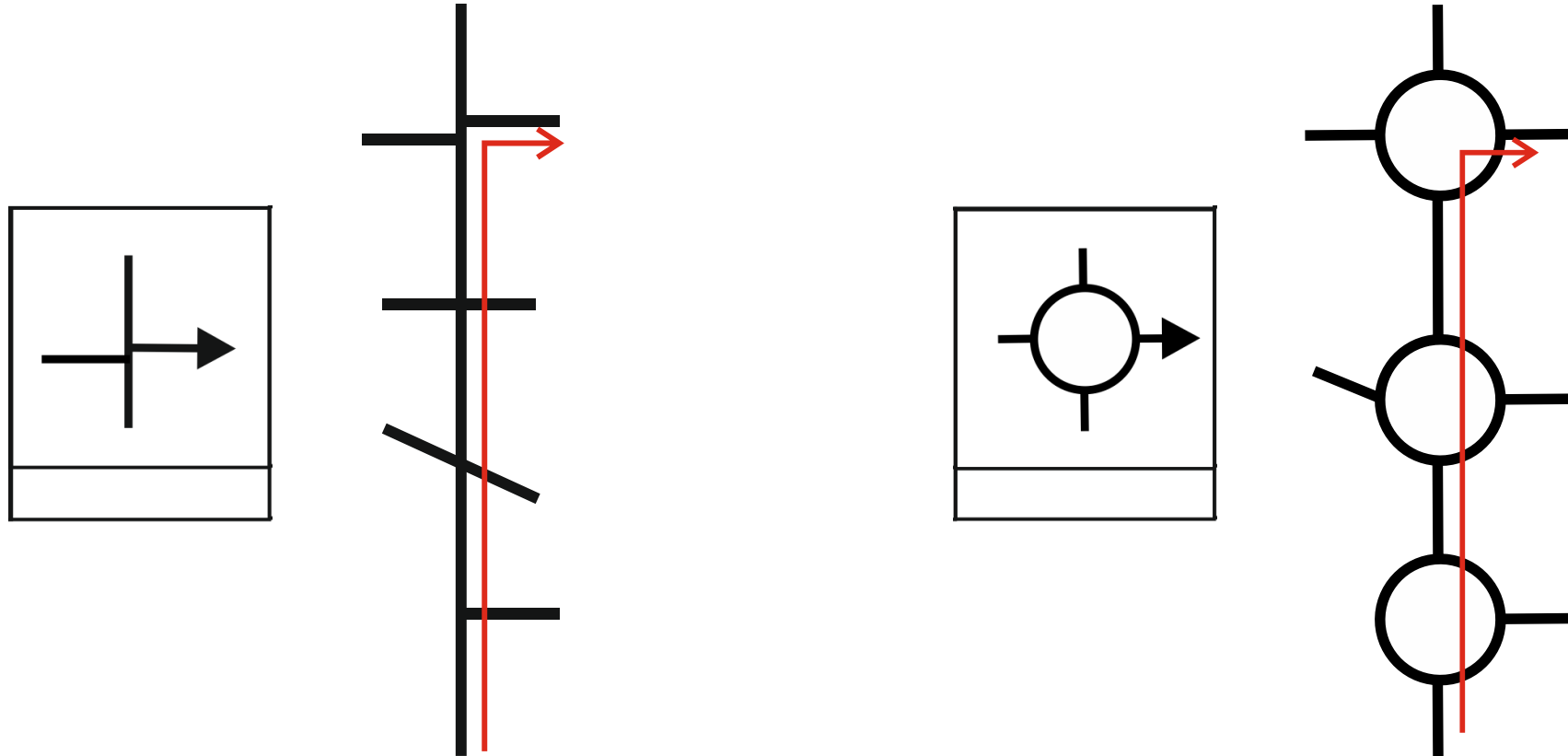
Sytuacje w których nie da się podążać drogą główną pokonujemy na wprost bądź zgodnie z jednoznacznym wyjazdem.

Podstawowe zasady – Światła



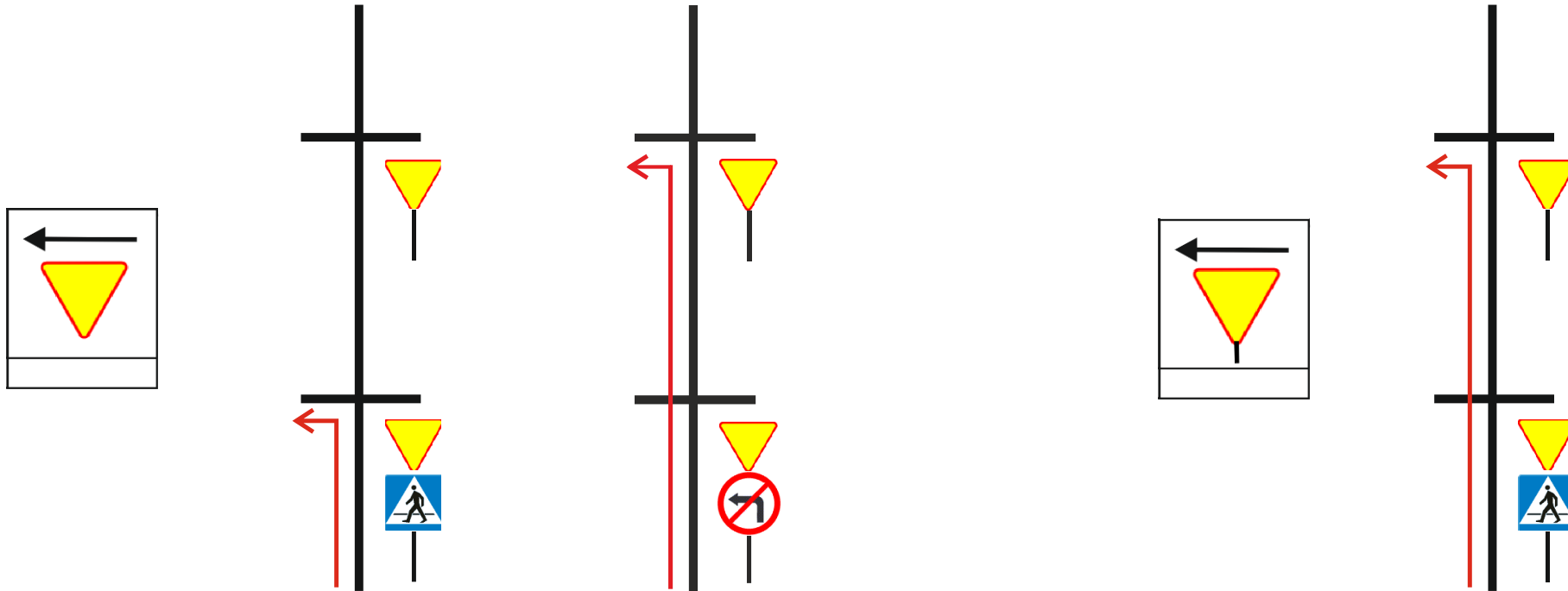
Manewry na światłach opisane w itinererze wykonujemy **wyłącznie na skrzyżowaniach**, światła dotyczące przejścia dla pieszych pomiędzy skrzyżowaniami są pomijane (nie można ich opisywać w itinererze).

Podstawowe zasady – Strzałki



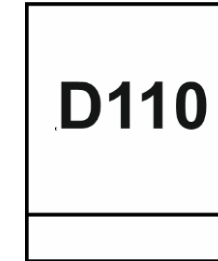
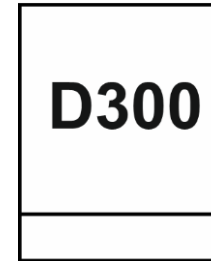
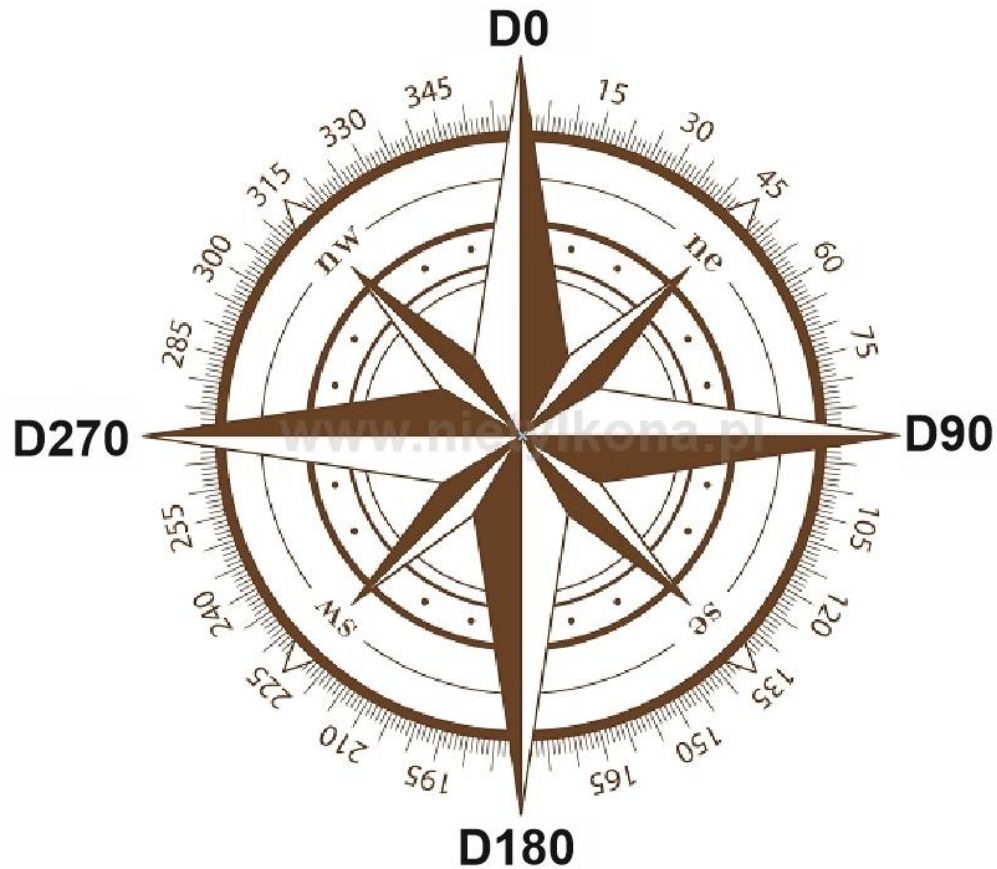
Jeżeli mamy do czynienia ze skrzyżowaniem opisanym strzałkami, szukamy dokładnie takiego skrzyżowania, jakie jest narysowane. Dotyczy to zarówno skrzyżowań jak i rond.

Podstawowe zasady – Znaki drogowe

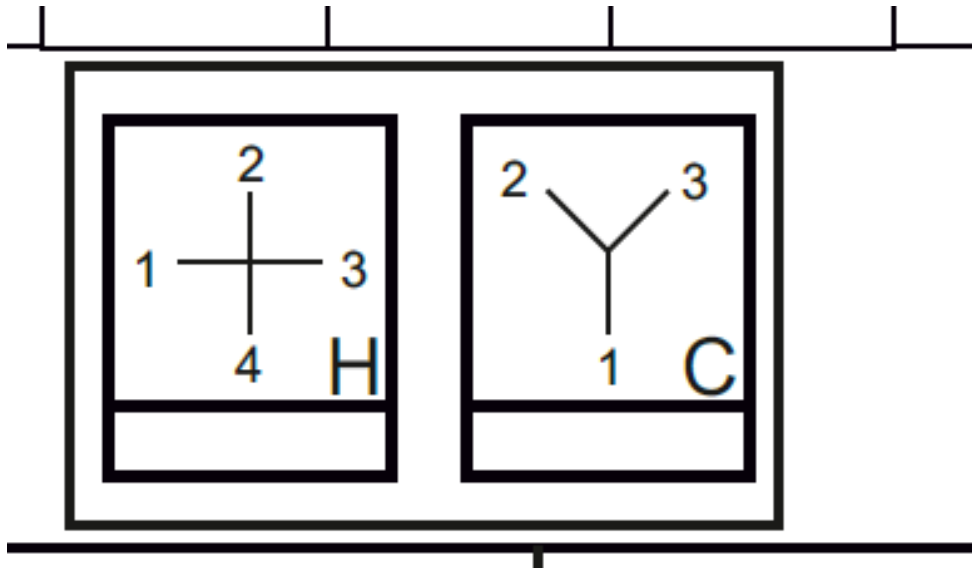


Znaki bez „nóżki” mogą występować w dowolnym zestawie znaków. Znaki z „nóżką” muszą występować dokładnie w takiej postaci, jak widnieją w itinererze.

Podstawowe zasady – Kąty drogowe



Podstawowe zasady – Polecenia schematyczne

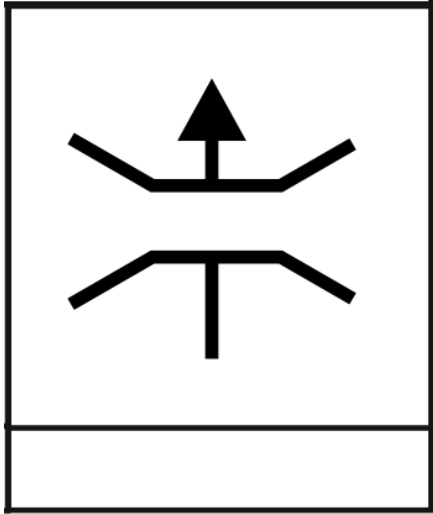


..... META

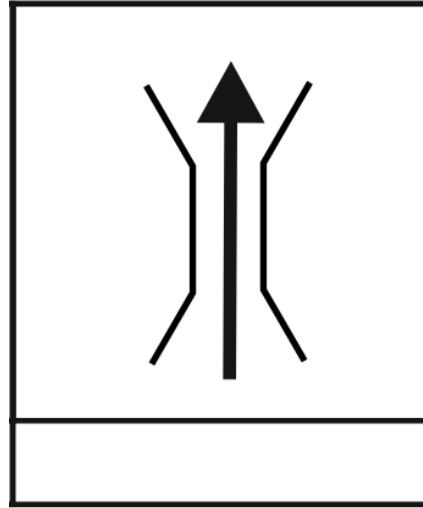
	C13	H41
12		Z1



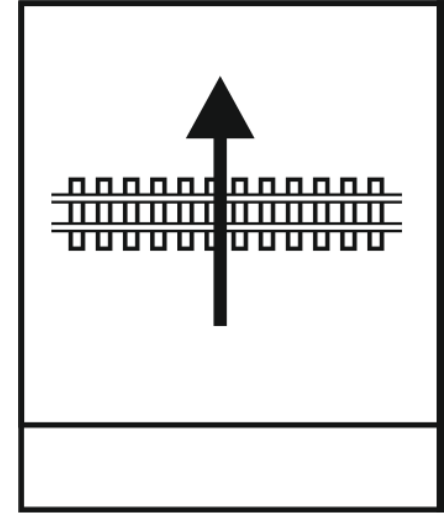
Podstawowe zasady – Obiekty inżynierskie



pod wiaduktami



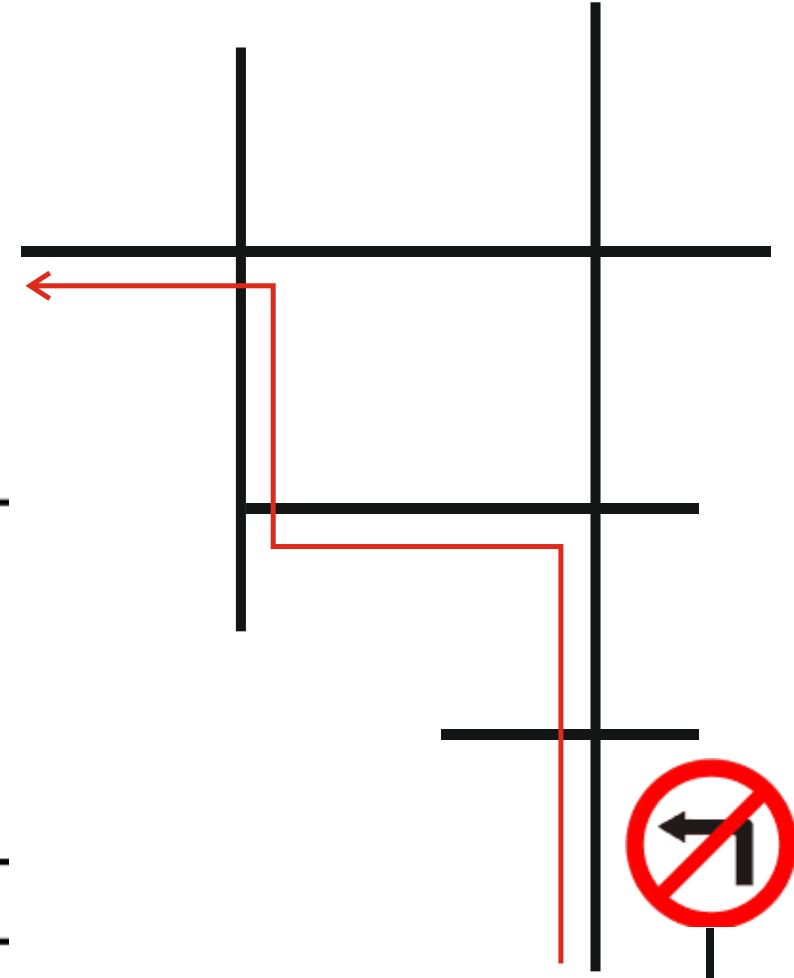
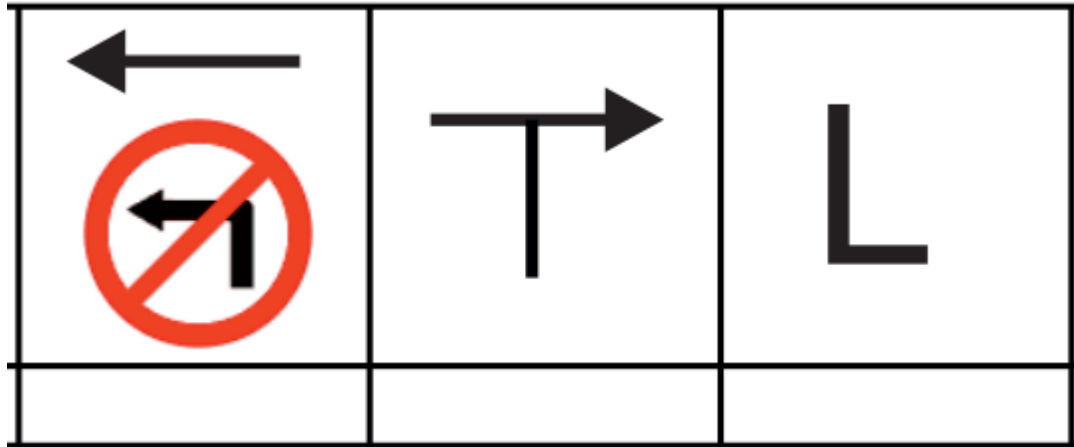
przez mosty



tory

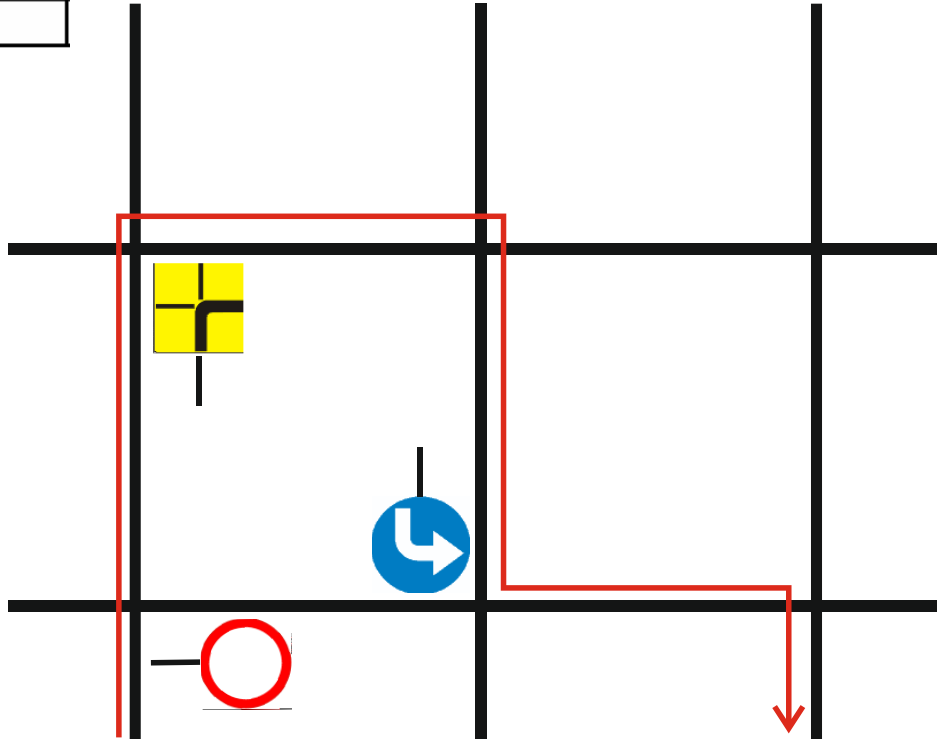
i

Podstawowe zasady – Jazda z natury

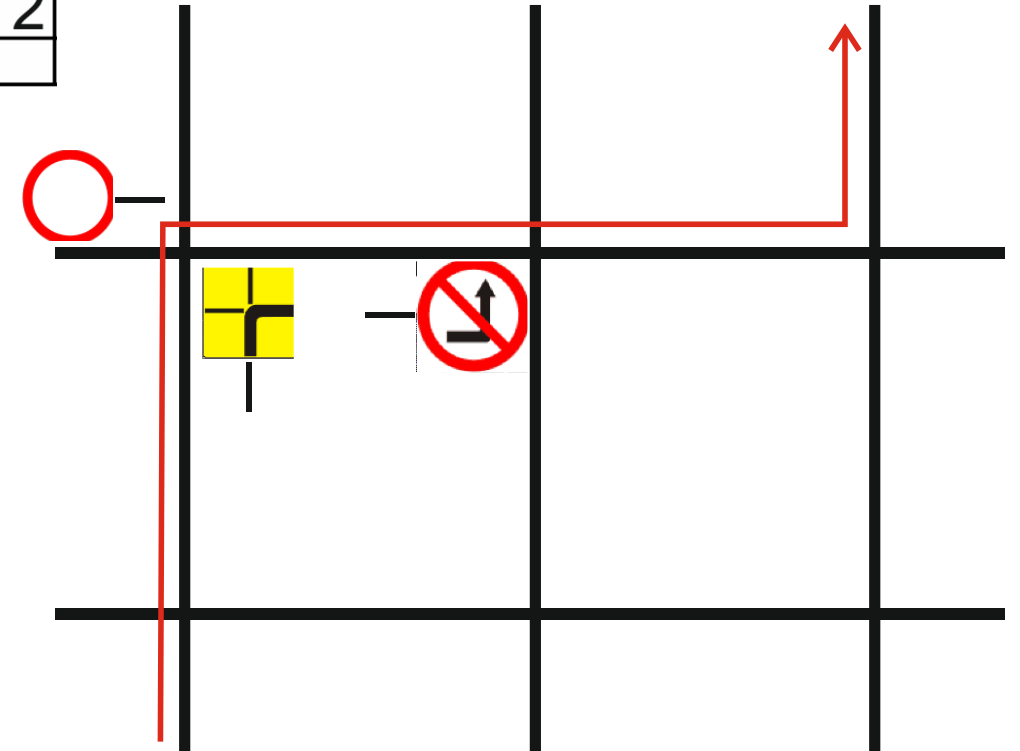


Podstawowe zasady – Manewry wielokrotne; Manewry „na którymś”

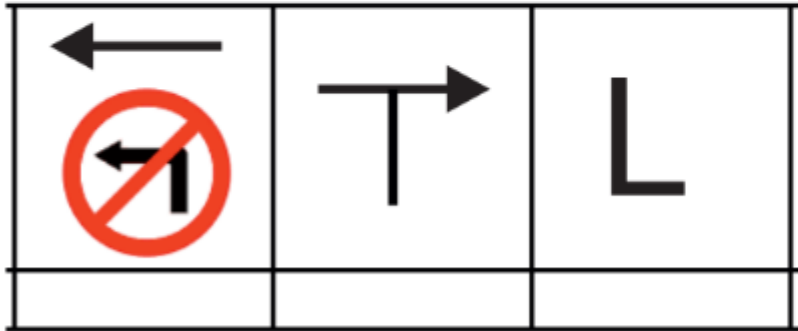
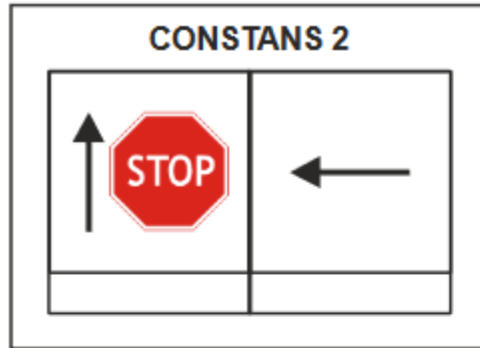
P
x3



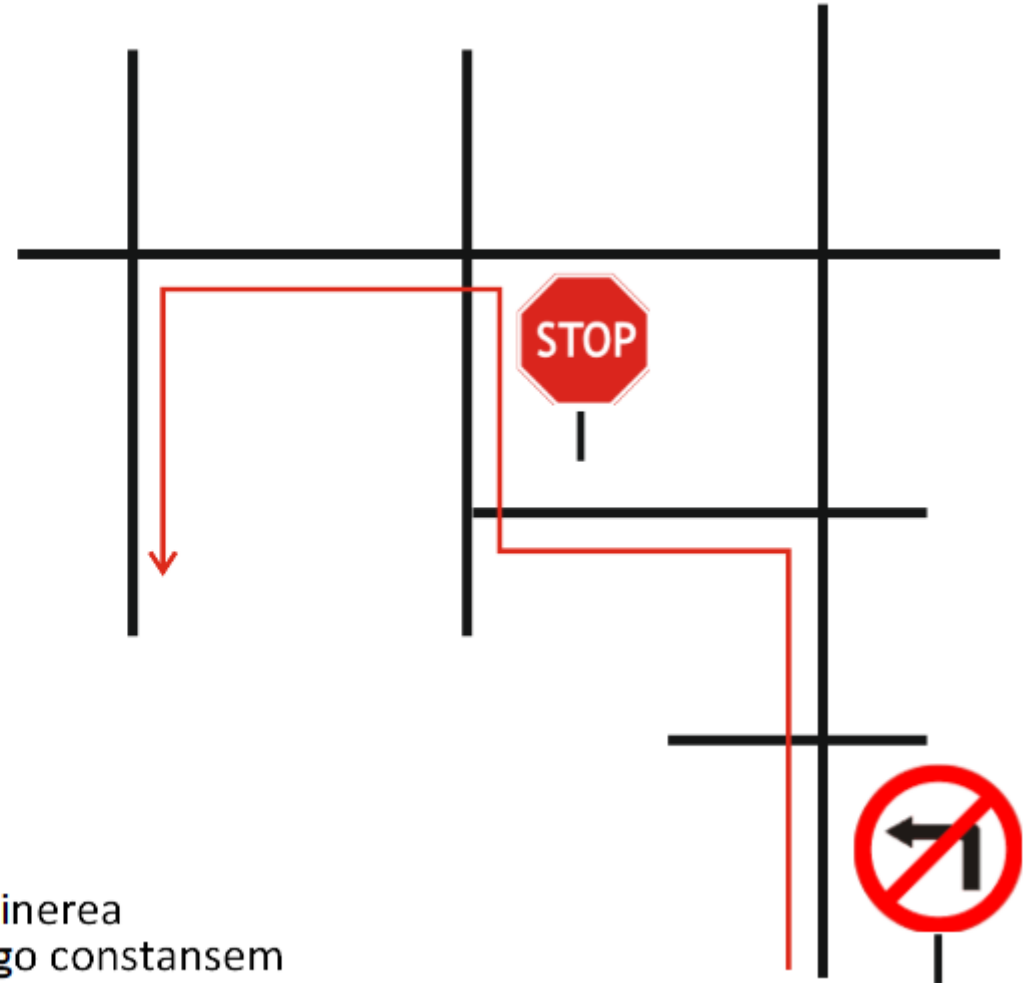
L
na 2



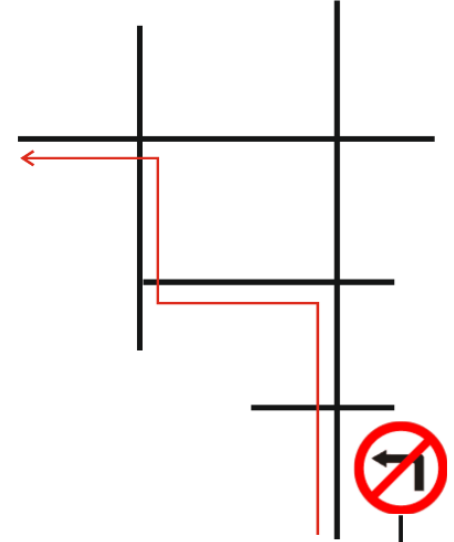
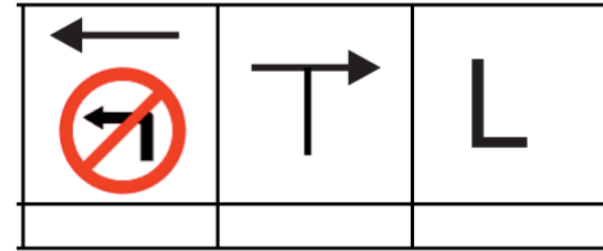
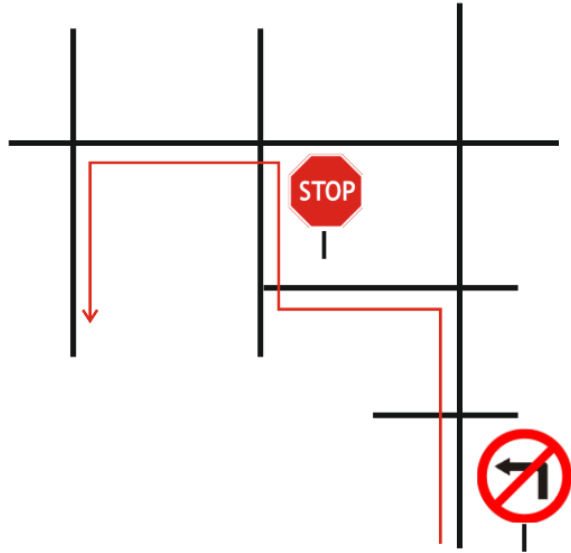
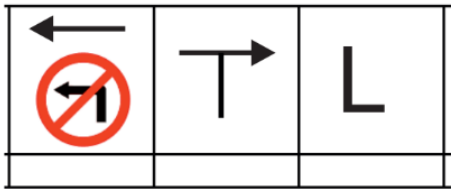
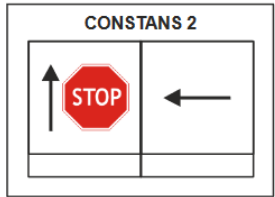
Podstawowe zasady – constans



Constans zawsze przerywa wykonywanie poleceń itinerea
aż do zakończenia wykonywania manewru opisanego constansem



Podstawowe zasady – constans



Po lewej stronie znajduje się przejazd w którym występuje constans, po prawej przejazd tych samych manewrów kiedy constans nie obowiązuje. Porównaj jak zmienia się przejazd.

Podstawowe zasady – choinka „z natury”

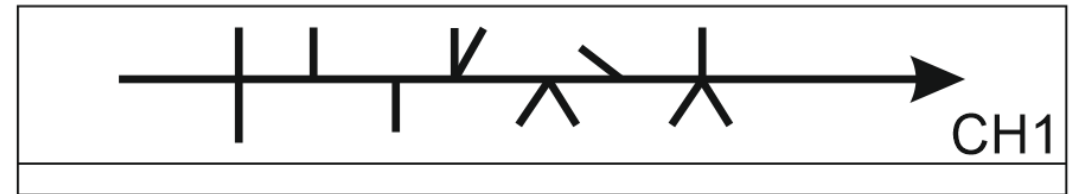
Choinka z natury to graficzny bądź cyfrowy (dopuszcza się również łączenie obu zapisów na schemacie) opis sekwencji manewrów, które należy wykonać na kolejnych skrzyżowaniach.

*Zapis czytamy w sposób "zostaw **X** drog z **Y** strony" gdzie **X** to ilość przedstawiona za pomocą kresek bądź cyfr na choince, **Y** to lewa/prawa podążając od początku strzałki ku grotowi*

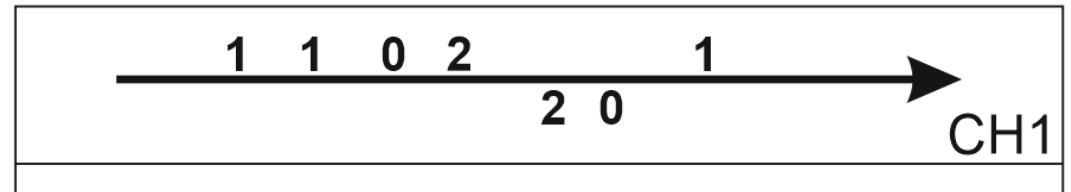
- **w zapisie graficznym** (kreskowym) schemat skrzyżowania musi przedstawiać rzeczywistą ilość dróg występujących na skrzyżowaniu - jeżeli w schemacie występują cztery drogi (dwie odnogi od głównej osi) to w rzeczywistości musi być to skrzyżowanie składające się dokładnie z czterech dróg
Kąt między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

- **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

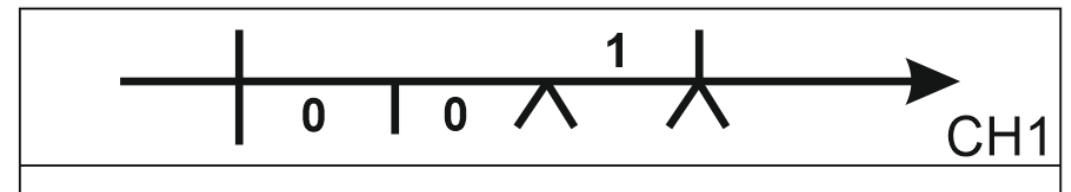
Zapisy



graficzny



cyfrowy

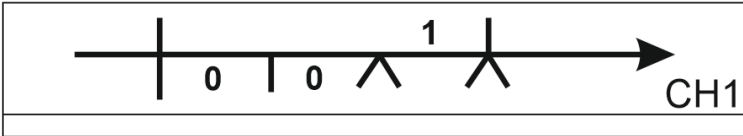


mieszany

Wszystkie powyższe zapisy pokazują dokładnie tę samą sekwencję manewrów. Dzięki temu można porównać różnice między zapisami.

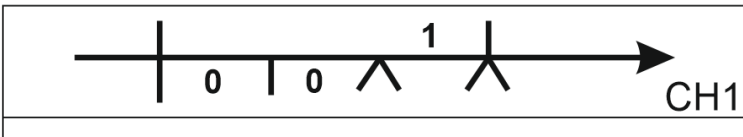
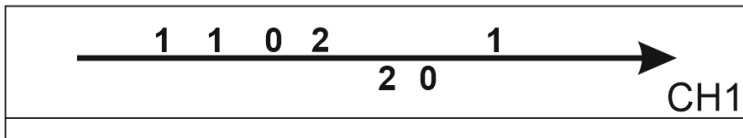
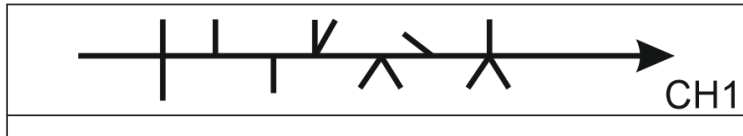


Zapisy

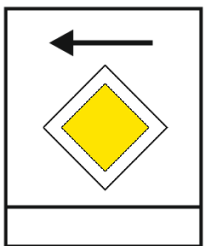


Podstawowe zasady – choinka a constans

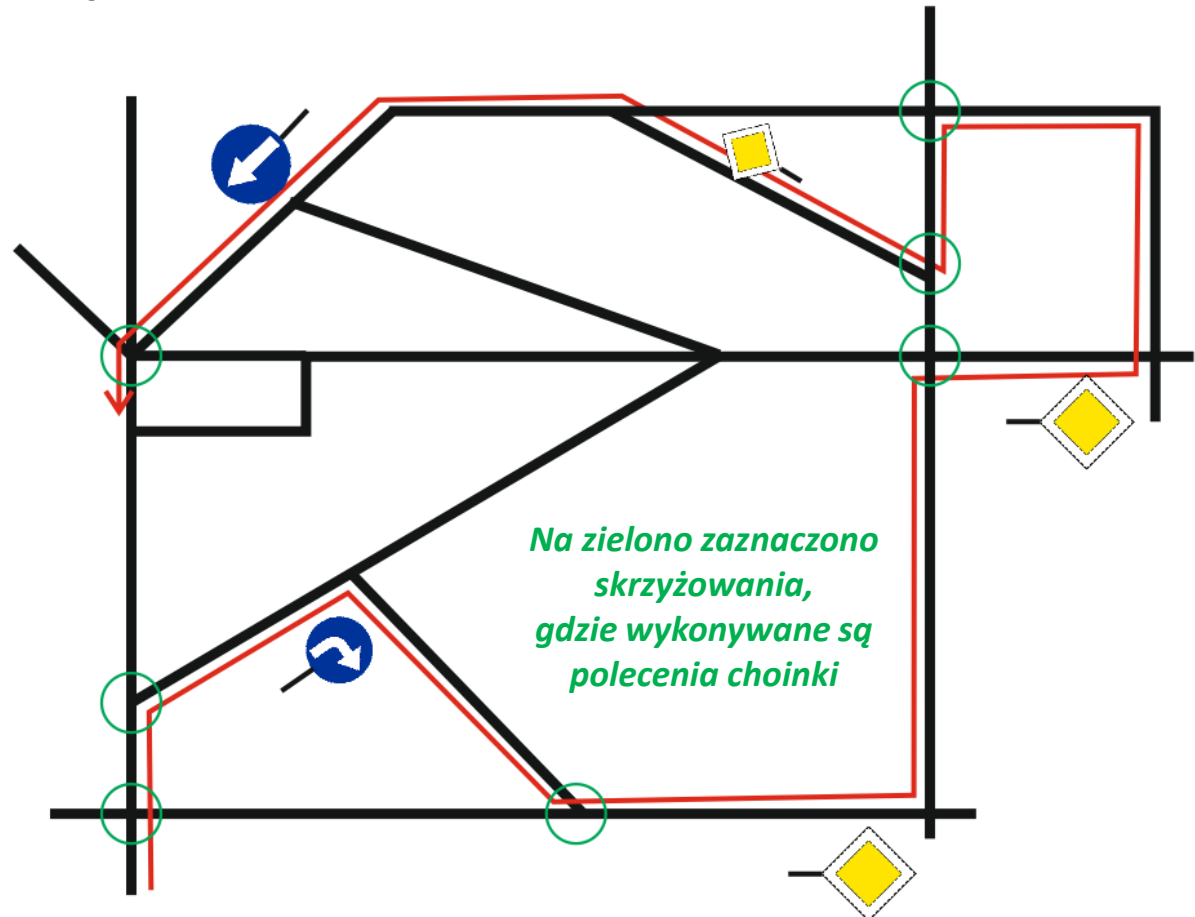
Zapisy



Constans



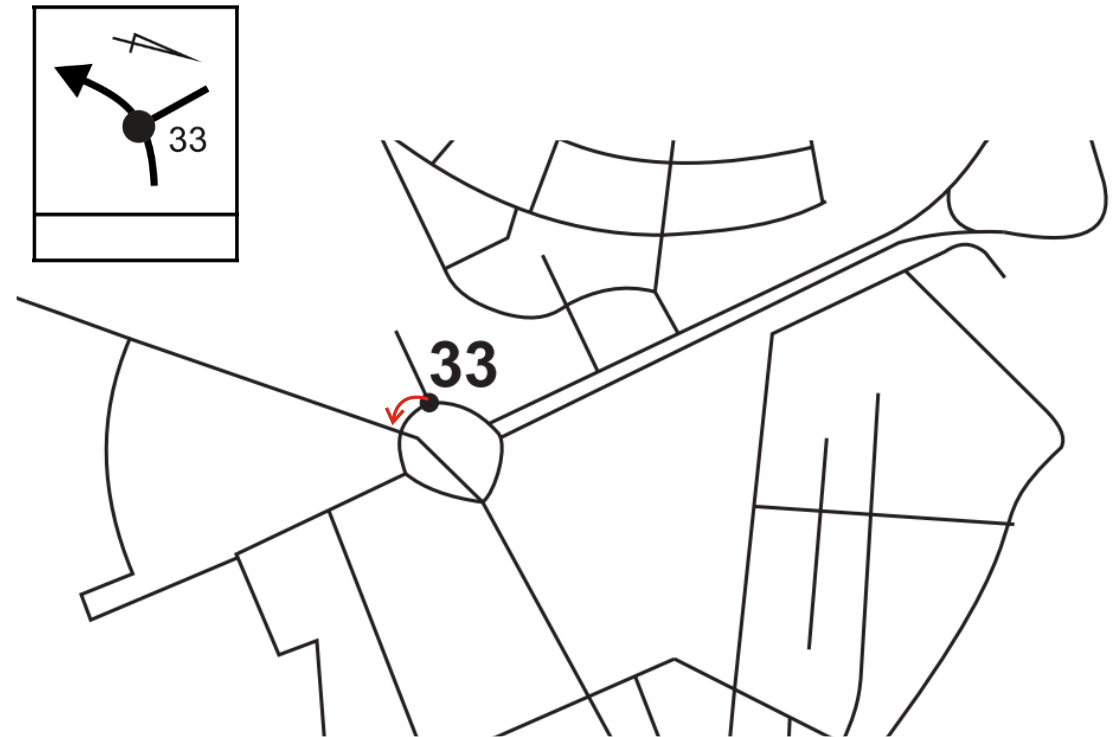
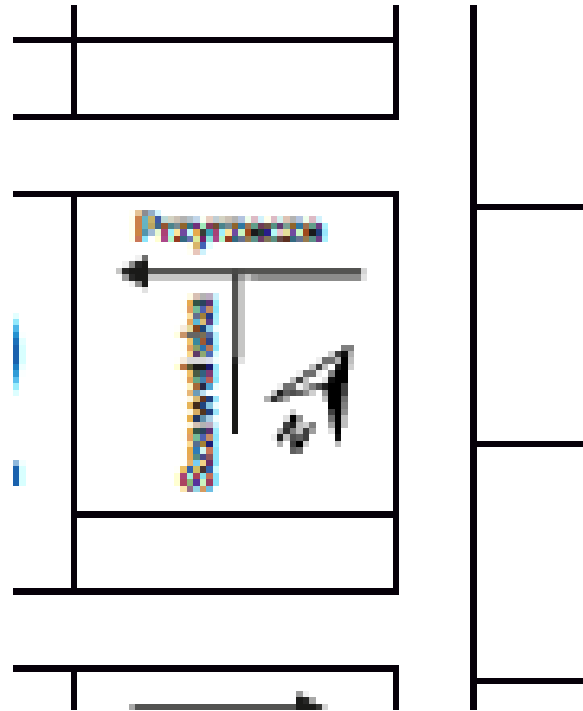
Przejazd



Na zielono zaznaczono skrzyżowania, gdzie wykonywane są polecenia choinki

Polecenia choinki w dowolnym momencie mogą zostać przerwane przez występujący constans. Wówczas od momentu pojawienia się constansu do momentu wykonania polecenia nim opisanego żaden manewr choinki nie jest realizowany. Dopiero po wykonaniu manewru opisanego constansem powracamy do choinki dokładnie w miejscu, w którym ciąg jej poleceń został nam przerwany.

Podstawowe zasady – Punkty nawiązania i kierunki świata



W itinererze znajdują się przynajmniej trzy jawne punkty nawiązania na mapie, zaznaczone także w kratkach itinerera. Jeżeli zabłądzimy, zawsze możemy się tam odnaleźć i kontynuować dalej jazdę od tego miejsca, wg kolejnych poleceń itinerera.



PYTANIA???



**DO
ZOBACZENIA
NA
MIECIE!
Powodzenia!**