

Informacja dot. zasad nawigacyjnych opisu trasy

RAJD MARZANNY '2026

Przedstawiamy informacje o „czytaniu” trasy rajdu. Tekst ten zawiera przykłady i rysunki przygotowane dla potrzeb naszej imprezy.

Dostarczone numery startowe umieść na samochodzie (numer po prawej stronie samochodu, na burcie lub oknie tylnym bocznym). Numery przydziela organizator. Po odprawie przejdź do samochodu i ustaw się wg numerów startowych na parkingu przy Starcie.

Odcinek 1 to odcinek nawigacyjny, który zaczyna się w Automobilklubie Rzeszowskim (START) i prowadzi w większości po mapie ulicami osiedlowymi. Przejeżdżając poprawnie trasę dojedziecie z powrotem do Automobilklubu Rzeszowskiego (Punkt Kontroli Czasu – 1 (PKC-1)) gdzie oddajecie kartę drogową w punkcie recepcyjnym znajdującym się na pierwszym piętrze obok schodów (czas podania karty w ww. punkcie to czas zakończenia Odcinka 1 – oczywiście można przyjechać wcześniej, ale w takim przypadku należy poprosić o wpisanie w kartę prawidłowego czasu przyjazdu na PKC-1).

Teraz czas na test z przepisów ruchu drogowego (BRD) i pierwszej pomocy przedmedycznej (PPP).

Odcinek 2 jest odcinkiem typowo turystycznym (będziecie zwiedzać południowo-wschodnią część Rzeszowa oraz tereny Gminy Boguchwała), w czasie którego będziecie podróżować „jadąc z natury”. Startujemy z PKC-2 z siedziby Automobilklubu Rzeszowskiego i mamy dojechać po przygotowanym przez organizatorów itinererze do METY zlokalizowanej jak uprzednio w punkcie recepcyjnym znajdującym się na pierwszym piętrze Automobilklubu Rzeszowskiego obok schodów (czas podania karty w ww. punkcie to czas zakończenia Odcinka 2 – oczywiście można przyjechać wcześniej, ale w takim przypadku należy poprosić o wpisanie w kartę prawidłowego czasu przyjazdu na METĘ).

Zadaniem załogi na odcinkach jest prawidłowe przejechanie trasy odcinka wg zasad zapisanych w itinererze i wpisanie do karty drogowej PKP. PKP-ami na rajdzie są białe tablice organizatora z liczbami, wybrane znaki drogowe, rozwiązania zadań turystycznych (w miejscu zaznaczonym w itinererze) oraz obiekty ze zdjęć odnalezione na trasie. Obiekty mogą występować po lewej lub prawej stronie drogi i przypisane do nich symbole wpisujemy do karty drogowej przy każdym minięciu obiektu. **Jeśli na jednym słupie znajduje się kilka znaków drogowych będących PKP-ami wpisujemy je do karty w kolejności od dołu do góry!**

Kartę drogową wypełniaj począwszy od pierwszej wolnej kratki kolejno poziomymi rzędami. Każde skreślenie czy poprawienie wpisu w karcie drogowej jest traktowane jako błąd! Skorzystaj z brudnopisu.

Przed wyruszeniem na trasę dokładnie przeczytaj i zapoznaj się z itinererem i wszelkimi wskazówkami tam zamieszczonymi. Zaznacz istotne elementy, byś czegoś nie przegapił. W itinererze użyte zostaną następujące elementy nawigacyjne: jazda z natury, planowanie i jazda po mapie. Wszystkie te elementy zostaną omówione w dalszej części opisu.

Po osiągnięciu METY rajdu zjesz pyszną pizzę w Sali Automobilklubu Rzeszowskiego.

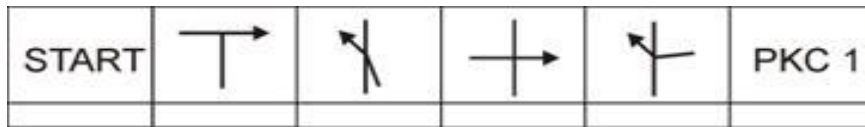
Po obiedzie przystąpisz do rozwiązania testu turystycznego z wiadomości zdobytych na trasie imprezy.

A teraz symbole i sposób zapisywania trasy w itinererze. Zaczniemy od definicji:

Itinerer: jest opisem trasy rajdu umożliwiającym jednoznaczny jej przejazd. Opis trasy uwzględnia przepisy ruchu drogowego. Podstawową zasadą pokonywania trasy rajdu, jest wykonywanie kolejnych poleceń występujących w itinererze (w kolejnych tzw. „tafelkach” – kratkach) podążając zgodnie z opisem umieszczonym po słowie „TRASA:”

Przykład fragmentu itinerera: Trasa biegnie od STARTU przez 4 kolejne skrzyżowania do punktu kontroli czasu (PKC1). Z lewej przykład itinerera „z natury” (kratki z podkreśleniem na dole). Po prawej mapowego (jazda najkrótszą drogą wg mapy od punktu A do B) (kratki bez podkreślenia).

TRASA: START...PKC1



Skrzyżowanie: to jakiegokolwiek przecięcie dróg bez względu na ich nawierzchnię i charakter.

Uwaga: przecięcie drogi z wjazdem do garaży, budynków lub posesji uważamy za skrzyżowanie tylko wtedy, gdy z drogi, którą jedziemy nie widać zakończenia wjazdu.

Drogi z zakazem wjazdu lub zakazem ruchu (gdy nie ma alternatywy przejazdu, czyli jest tylko jedna możliwość pokonania skrzyżowania) nie są brane pod uwagę w opisach manewrów.

To są skrzyżowania, wg naszej definicji (z nawigacyjnego punktu widzenia):



A to nie są...

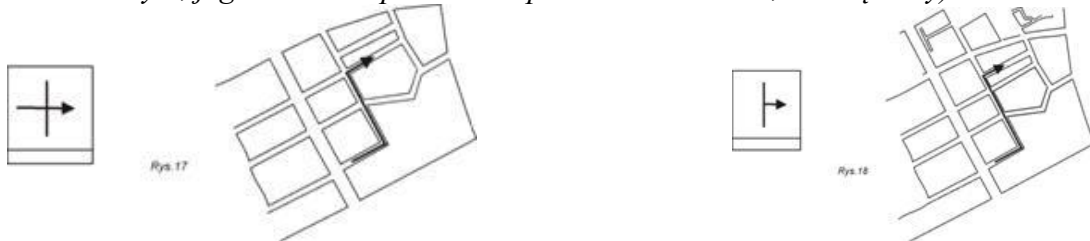


Rajd przebiega drogami asfaltowymi, ale mogą zdarzyć się krótkie odcinki dróg szutrowych. Niektóre drogi mogą mieć przy wjeździe niewysokie krawężniki! Wszystkie są przejezdne, wszystkie są raczej w dobrym lub bardzo dobrym stanie, mogą jednak być bardzo wąskie. Zachowaj ostrożność! Zwróć uwagę na znak „!!!” (jeśli występuje) na planikach lub napis „ostrożnie” w itinererze, który ostrzega przed miejscami niebezpiecznymi.

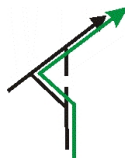
No to dzieła - **Typy zapisu manewrów w itinererze:**

A) JAZDA Z NATURY (w rzeczywistości, tak jak widzi kierowca)

1. Manewry na skrzyżowaniach według opisu strzałkowego: kształt skrzyżowania z rzeczywistości musi dokładnie odpowiadać narysowanemu w kratce itinerera. Najazd następuje zawsze od dołu kratki (*kierunek pionowy z dołu do góry*), wyjazd zgodnie ze strzałką (*np. pierwsze skrzyżowanie na rys 17 nie odpowiada kształtem przywołanemu w itinererze, więc przejeżdżamy je prosto (dalej wyjaśnimy dlaczego), kolejne jest skrzyżowaniem szukanym, jego kształt odpowiada zapisowi w itinererze, tu skręcamy*).



Jeśli droga narysowana w kratce lub na planiku czy mapce „ma przerwę”, czyli nie jest ciągłą linią, to traktuj ją jak drogę nieprzejezdną (dla rajdu).



Podczas jazdy z natury mogą zaistnieć dwie sytuacje nawigacyjne:

1. skrzyżowanie na którym się znajdujesz jest opisane w kratce itinerera i jest zadany wyjazd z tego skrzyżowania.
2. skrzyżowanie na którym się znajdujesz nie jest opisane w kratce itinerera. W tym przypadku obowiązują zasady przejazdu po skrzyżowaniach nieopisanych.

Skrzyżowania nieopisane (nie występujące w itinererze) przejeżdżasz:

- a) po drodze głównej oznaczonej znakiem drogowym.



Strzałka wskazuje prawidłowy przejazd, gdy skrzyżowanie nie będzie opisane w itinererze. W slangu nawigacyjnym jedziesz "po kielbasie" (tak nazywamy „grubą” drogę główną na tablicy pod rombem).

- b) Jeśli nie występuje znak drogowy pokazujący przebieg drogi głównej - jedziesz prosto.



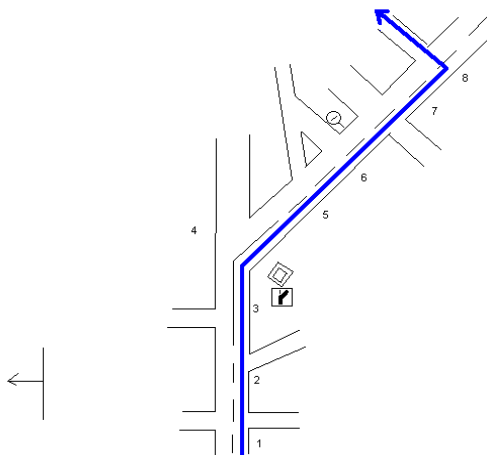
Przejazd przez skrzyżowanie nieopisane, na którym nie występuje znak drogi głównej.

- c) W każdym przypadku obowiązują Cię przepisy o ruchu drogowym, a więc znaki nakazu lub zakazu, które kierują Twoją jazdą na skrzyżowaniach nieopisanych.

Powtórzmy, bo to niesamowicie istotne: nie wszystkie skrzyżowania są opisane w itinererze! Skrzyżowanie nieopisane należy przejeżdżać:

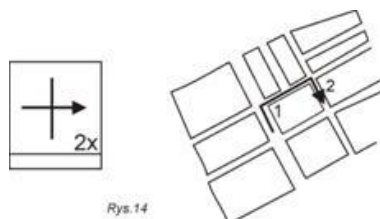
- po drodze głównej oznaczonej znakiem drogowym (romb lub romb z „kielbaską”) lub
- prosto na pozostałych skrzyżowaniach lub
- zgodnie z przepisami kodeksu drogowego, czyli np. zgodnie z dyspozycją znaku nakazu lub zakazu, narzucającym na skrzyżowaniu tylko jeden kierunek jazdy (*zakaz wjazdu, zakaz ruchu, nakaz skrętu w prawo, lewo, linia ciągła, itp.*).

Praktyczny przykład poniżej pozwalający zrozumieć te nieco „skomplikowane” zasady.

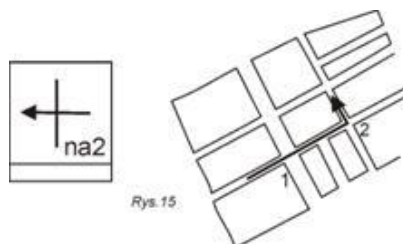


Na skrzyżowaniu nr 1 jedziemy prosto, gdyż nie jest to poszukiwane przez nas skrzyżowanie (skręt w lewo pod kątem 90°), skrzyżowanie nr 2 też nie pasuje kształtem do poszukiwanego skrzyżowania, więc podążamy na nim prosto, skrzyżowanie nr 3 pasowałoby, ale ze względu na linię ciągłą nie wolno nam wykonać tego manewru. Na skrzyżowaniu nr 4, ponieważ znajduje się na nim znak drogi głównej (romb) i dodatkowo „kielbaska” skręcamy w prawo, podążając za główną (a skrzyżowanie nie odpowiada rysunkowi z itinerera!). Skrzyżowanie nr 5 nie odpowiada nam kształtem, nr 6 zgadza się z naszym poszukiwanym, ale na wlocie ulicy widnieje znak „zakaz wjazdu” i nie możemy tu wykonać tego manewru. Skrzyżowanie nr 7 nie odpowiada kształtem i dopiero nr 8 pasuje i nie ma przeszkód by tam skręcić. Wykonaliśmy polecenie z kratki!

2. Wielokrotne manewry na skrzyżowaniach: powtarzamy wielokrotnie dane polecenie. Np. zapis „2x” oznacza dwukrotne wykonanie tego samego manewru na następujących po sobie identycznych sytuacjach. Inne skrzyżowania występujące pomiędzy naszymi sytuacjami przejeżdżamy zgodnie z zasadą podstawową (*drogą główną lub prosto lub wg przepisów kodeksu*).

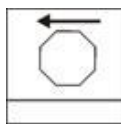


3. Manewry na dalszych skrzyżowaniach: wykonujemy manewr na kolejnej możliwej sytuacji. Zapis „na 2” oznacza, że sytuację określoną w itinererze należy wykonać dopiero przy drugiej możliwej takiej sytuacji - pierwszą sytuację przejeżdżamy zgodnie z zasadą podstawową (*drogą główną lub prosto lub wg przepisów kodeksu*).



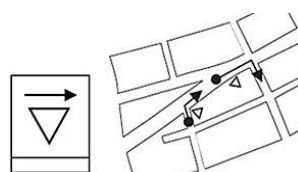
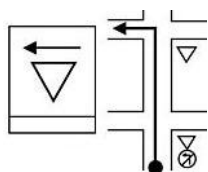
4. Itinerer ze znakami drogowymi: to itinerer oparty na znakach drogowych. W kratce itinerera podaje się wyłącznie symbol znaku drogowego oraz strzałkę umieszczoną nad nim (rys.27) lub po jego lewej (rzadko prawej) stronie (rys.28).

Strzałka wskazuje w jaki sposób należy wykonać polecenie przejazdu w odniesieniu do przedstawionego w kratce itinerera znaku drogowego. I tak, strzałka umieszczona nad znakiem nakazuje wykonanie manewru na najbliższym skrzyżowaniu, po minięciu danego znaku i określa kierunek wyjazdu ze skrzyżowania. Strzałka umieszczona z lewej strony znaku nakazuje jazdę do przodu aż do minięcia danego znaku (*o ile znak dotyczy skrzyżowania, np. trójkąt podporządkowania lub STOP to nakaz jazdy prosto wykonuje się na tym skrzyżowaniu*).



Rys.27

Rys 27: za znakiem STOP skręć w lewo na skrzyżowaniu



Przykłady z trójkątem podporządkowania

Manewr wykonywany na skrzyżowaniu o ruchu okrężnym (rondo) może być zapisany w postaci rysunku znaku C12 (ruch okrężny) z wpisaną w znak cyfrą określającą, którym możliwym zjazdem należy opuścić skrzyżowanie.

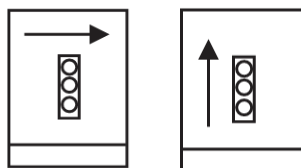


Przykład:
Opuść rondo 2 zjazdem.

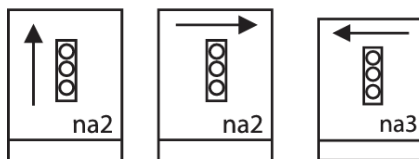
rys. 85

5. Itinerer z sygnalizatorami świetlnymi: jest opisem trasy przejazdu na skrzyżowaniu, który wykorzystuje symbol sygnalizatora świetlnego dotyczący skrzyżowania. Opisywany w itinererze sygnalizator świetlny w rzeczywistości musi dotyczyć skrzyżowania. W kratce itinerera podaje się symbol sygnalizatora świetlnego oraz strzałkę umieszczoną nad nim, lub po jego lewej stronie.

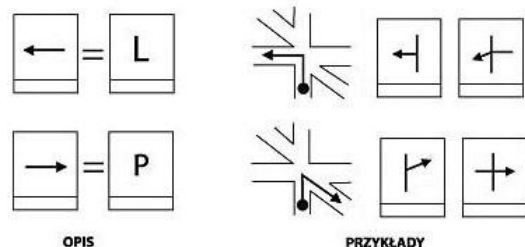
Strzałka umieszczona nad sygnalizatorem określa kierunek wyjazdu z danego skrzyżowania po minięciu sygnalizatora. Strzałka umieszczona z lewej strony sygnalizatora nakazuje przejazd prosto przez skrzyżowanie na którym manewr jest możliwy do wykonania.



Jeżeli manewr wskazany w opisie ma być wykonywany na kolejnym wystąpieniu sytuacji drogowej z sygnalizatorem świetlnym, należy podać informację na którym ma on zostać wykonany, np.: na 2 lub na 3.

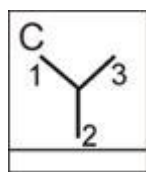


6. Itinerer uproszczony: stosuje się opis w postaci liter "P" lub "L" (lub ew. strzałek poziomych skierowanych w prawo lub w lewo) oznaczających skręt w drogę tworzącą najbardziej ostry kąt w prawo lub lewo od kierunku najazdu (rys.37) (*najbardziej „lewa” lub „prawa” dogą*).



7. Itinerer schematyczny: to opis skrzyżowania, który:

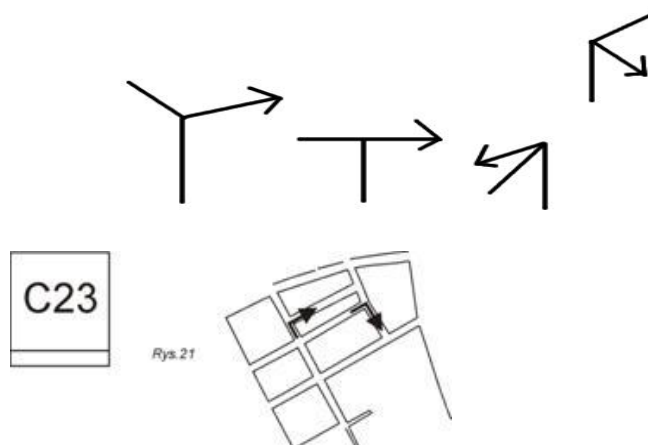
- określa za pomocą litery poszczególne schematy skrzyżowań (ich typ),
- informuje o ilości dróg w obrębie tego skrzyżowania,
- nadaje drogom oznaczenie cyfrowe.



Rys.20

Litera określa typ skrzyżowania (tu: trzech dróg). Pierwsza cyfra za literą oznacza kierunek wjazdu na skrzyżowanie, druga kierunek wyjazdu ze skrzyżowania np. C23 (rys.21)

Itinerer schematyczny nie musi oddawać rzeczywistego kształtu skrzyżowania (rys.20). Po prawej przedstawiono różne schematy skrzyżowania typu „C” (wyjazd i wjazd zawsze wg zapisu C23).



Rys.21

Użyte litery mogą być różne, chodzi o typ skrzyżowania, który musi być rozrysowany w itinererze (np. Y23, H34, itp.).

8. Ulica „ślepa”: traktowana jest jak każda inna ulica, wolno w nią wjechać (być może pomimo znaku „droga ślepa” okaże się przejezdna?). O ile nie, to należy zawrócić na jej końcu i kontynuować jazdę wg poleceń itinerera.

PRZEDMIOT	ZNAK	PRZEDMIOT	ZNAK
MOST		WIATRAK	
POTOK, RZEKA		KOŚCIÓŁ	
SYGNALIZATOR		KAPLICA	
PRZYSTANEK AUTOBUSOWY		CERKIEW	
PRZYSTANEK TRAMWAJ.		KRZYŻ	
PRZYSTANEK PKS		POMNIK	
PARKING		MUZEUM	
STACJA BENZYNOWA		CMENTARZ	
POMOC DROG. WARSZTAT		DRZEWA	
TORY		BRAMA PRZEJAZD	

Inne symbole, które mogą zostać użyte w itinererze z natury

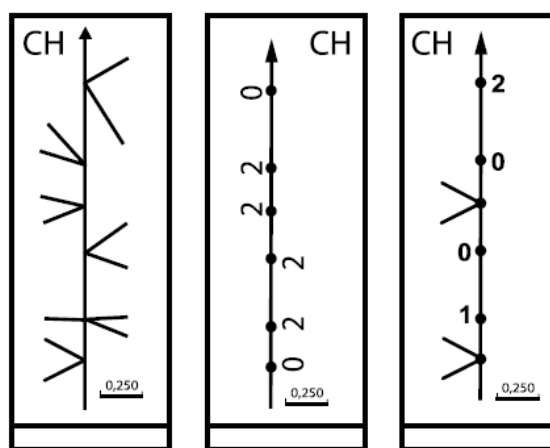
9. Itinerer graficzny liniowy (choinka realna)

Dozwolone jest łączenie itinererów w tzw. choinkę. Początek odczytu tego typu itinerera następuje zawsze od dołu rysunku, lub od jego lewej strony (od początku strzałki w kierunku jej grot). Realizacja poleceń „choinki” jest zgodna z zasadami jazdy wg itinerera z natury.

Choinka to schematyczny opis itinerera strzałkowego, która informuje o ilości dróg które należy ominąć z lewej i (lub) prawej strony na skrzyżowaniu. Wspólna prosta wskazuje kierunek wyjazdu ze wszystkich skrzyżowań. Taki itinerer nie informuje o kształcie danego skrzyżowania, natomiast uwzględnia wszystkie wyloty dróg w jego obrębie (rys. 37, „kreski” dróg na choince).

Istnieją też choinki, na których ilość wylotów dróg na skrzyżowaniu, które należy ominąć z lewej lub prawej strony, określona jest cyfrą (rys. 38). Taki opis nie precyzuje ilości wszystkich wylotów dróg odchodzących ze skrzyżowania.

Oba warianty itinererów liniowych graficznych mogą być ze sobą połączone (rys. 39).



rys. 37

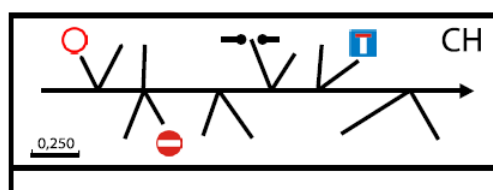
rys. 38

rys. 39

Skrzyżowania na „choince” muszą być uporządkowane odległością lub podaniem skali. Długość narysowanego odcinka od początku osi choinki do pierwszego skrzyżowania i od ostatniego skrzyżowania do końca osi choinki nie podlega pomiarowi.

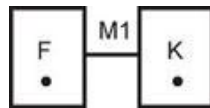
Brak skali lub uporządkowania odległością dopuszcza się tylko wtedy, gdy na choince opisane są wszystkie, kolejno po sobie występujące skrzyżowania (z zastrzeżeniem: skrzyżowania z jednoznacznym wyjazdem, czyli skrzyżowanie, na którym znaki drogowe lub uwarunkowania na materiale topograficznym narzucają tylko jeden kierunek wyjazdu ze skrzyżowania. Takich skrzyżowań nie opisuje się w itinererze).

Na choince z „kreskami dróg” rysowane są także wyloty dróg z zakazem ruchu, zakazem wjazdu, drogi ślepe, przejazdy przez bramę, o ile te zakazy nie powodują że skrzyżowanie staje się z jednoznacznym przejazdem. Zaleca się oznaczanie takich wylotów dróg odpowiednimi symbolami znaków drogowych (rys. 40).



rys. 40

B) JAZDA WG MAPY (z planowaniem najkrótszej drogi)



Powyżej pokazany fragment itinerera mapowego, czyli jazda „wg mapy”. Opis taki przedstawia się w formie rozsuniętych krutek połączonych odcinkiem poziomym. Nad kreską łączącą kratki wpisana jest nazwa materiału (mapy), jakim należy się posługiwać podczas planowania trasy (tu: M1).

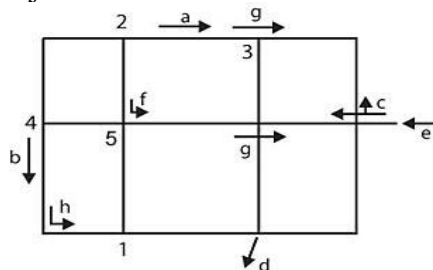
Mapa jest zorientowana magnetycznie (wskazany jest kierunek północny) i zawiera skalę. O ile mapa nie zawiera strzałki północy to znaczy, że północ skierowana jest na mapie pionowo ku górze.

Obowiązuje zasada, że przejazd do wskazanego punktu musi odbywać się najkrótszą drogą wynikającą z materiałów i nie może przebiegać przez inny naniesiony punkt. Przy wyznaczaniu najkrótszej drogi przejazdu nie dopuszcza się zawracania "w miejscu", na skrzyżowaniach i w "ślepych" ulicach (jedziemy zawsze „do przodu”, wykonując ew. pętle ulicami, które się w nie układają), natomiast należy uwzględnić naniesione przez organizatora strzałki kierunkowe i punkty.

Na załączonych mapach organizator może rysować strzałki kierunkowe, które powodują określone nakazy lub zakazy jazdy. Trochę komplikują przejazd. ☺

Strzałki kierunkowe:

- Strzałka biegnąca wzdłuż odcinka pomiędzy skrzyżowaniami określa dozwolony kierunek jazdy na tym odcinku (np. strzałka a, b i h)
- Strzałka biegnąca przez skrzyżowanie, nakazuje wykonanie na tym skrzyżowaniu manewru zadanego kierunkiem strzałki, lecz tylko w tym momencie, gdy najazd następuje zgodnie z kierunkiem jej przebiegu (obie przykładowe strzałki g i strzałka f)
- Wjazdowa strzałka kierunkowa na plan topograficzny określa obowiązkowy kierunek wjazdu na jego pierwsze skrzyżowanie.
- Wyjazdowa strzałka kierunkowa z planu określa obowiązkowy kierunek wyjazdu z jego ostatniego skrzyżowania (po zrobieniu wszystkich wcześniejszych poleceń itinerera wg „TRASY”).
- Strzałka c pokazana jest jako niewłaściwe oznakowanie (nie powinniście się z nią nigdy spotkać)



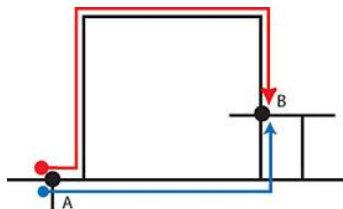
przykładowe strzałki na planie

Planując przejazd po mapie uwzględniasz tylko te drogi które się na niej znajdują. Nie bierzesz pod uwagę żadnych dróg, które mogą występować w naturze, a których na Twojej mapie nie ma.

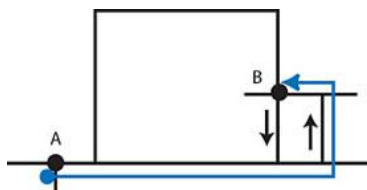
Przypatrzyć się przykładom, łatwo zrozumiesz zależności:



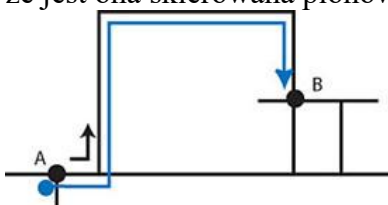
Powyżej najprostszy przejazd od punktu A do B. Podstawowa zasada przejazdu po mapie, to dotrzeć z jednego punktu do drugiego najkrótszą drogą (tylko po drogach występujących na mapie). W takim opisie kierunek dojazdu do punktu jest dowolny, ważne, by droga do punktu była najkrótsza.



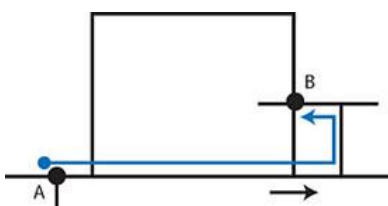
Na tym przykładzie powyżej linią niebieską zaznaczono dobry wybór trasy przejazdu, natomiast czerwoną - niezbyt, bo jest o wiele dłuższa.



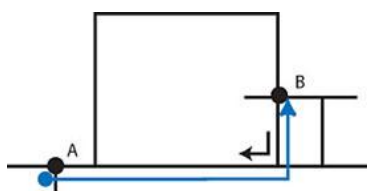
Powyżej kolejny przykład, wprowadzono strzałki kierunkowe, które nie pozwalają na dojazd najkrótszą drogą do B, trzeba wykorzystać następne skrzyżowanie i dojechać do B od wschodu (gdy nie mamy zaznaczonej północy na mapie wiemy, że jest ona skierowana pionowo do góry).



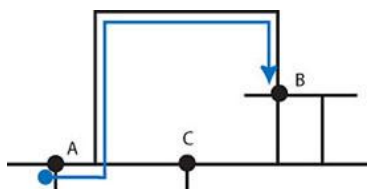
Tutaj, już na pierwszym skrzyżowaniu strzałka wyrzuca nas na północ, więc do punktu B dojedziemy od północy (jadąc na południe).



Kolejna strzałka na mapie, wymusza przejazd prosto przez skrzyżowanie na którym bardzo byś chciał skręcić w lewo, więc wykorzystujesz następną drogę na dojazd do punktu B.



A tutaj, powyżej, strzałka na mapie nie może nam nic namieszać, bo najeżdżamy na nią od grotu, a jak już wiesz, strzałka obowiązuje gdy najeżdżasz na nią zgodnie z jej kierunkiem.



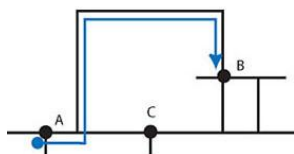
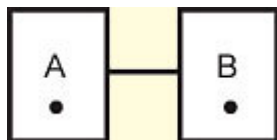
Pamiętasz, że przez punkty literami przejeżdżać nie wolno (jadąc z jednego punktu do drugiego nie wolno przejechać przez inny, trzeci punkt). A więc odpuszczasz dojazd do B od dołu (blokuje punkt C) i wytyczasz inną najkrótszą drogę, w tym przypadku jedyną, od północy.

Na mapie możesz spodziewać się punktów trzech typów:

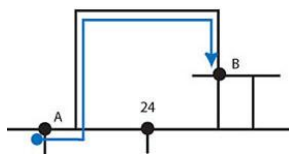
1. punkty oznaczone literami (tutaj np. B, F, C) – te już poznałeś,
2. punkty oznaczone cyframi lub liczbami dwucyfrowymi (czyli od 1 do 99).
3. punkty oznaczone liczbami trzycyfrowymi (od 100 do 999).

Planując przejazd po mapie **możesz w dowolny sposób przejeżdżać przez punkty trzycyfrowe**, natomiast **nie wolno Ci przejeżdżać przez pozostałe punkty** (ani literowe, ani dwu czy jednocyfrowe).

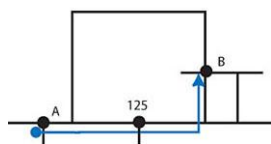
Pora na przykład: Zaplanuj po mapie jazdę z punktu A najkrótszą drogą do punktu B. Zapisz itinerera ma postać:



Co wcześniej ustaliliśmy? Powtórzę: przez punkty oznaczone literami i jedno- lub dwucyfrowe przejeżdżać nie wolno! A więc odpuszczasz dojazd do B od dołu i wytyczasz inną najkrótszą drogę, w tym przypadku jedyną, od północy.



Ten opis przejazdu jest taki sam jak opisany wyżej, prawda? Blokują nas punkt 24.



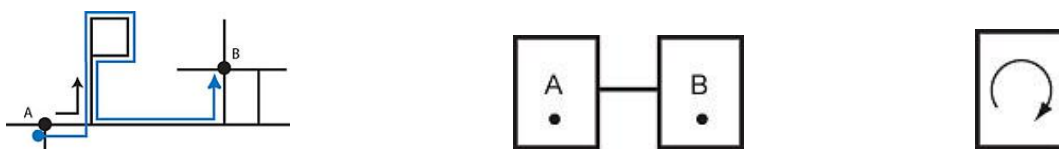
A w tym przypadku punkt trzycyfrowy 125 nie zabrania nam dojechać do B od południa.

Teraz jeszcze ostatni potrzebny nam do rajdu element - constans zwany „zegarem”.



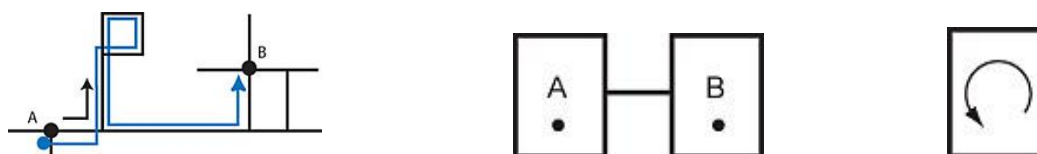
Wskazuje on kierunek objazdu wszystkich występujących na mapie (planie) pętli, placyków, objazdów, które tworzą proste zależności geometryczne (np: prostokąt, okrąg, trójkąt itp.) dających się objechać w obu kierunkach (planowane wtedy dwie drogi są równe co do długości).

Spójrz na przykład:



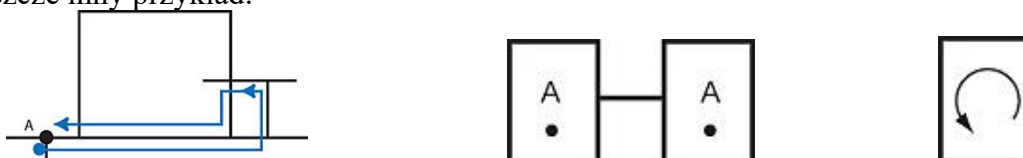
Zaraz po starcie strzałka kierunkowa wyrzuca nas na północ. Widzimy, że należy objechać kwadrat ulic, aby wrócić i kontynuować dojazd do punktu B. Można ten kwadrat objechać albo w lewo, albo w prawo. I tutaj kierunek objazdu pokazuje nam pętla mapowa, czyli w slangu nawigacyjnym po prostu "zegar". Tutaj - zegar w prawo.

Inny przykład:



Jeśli zegar jest w lewo to nasz przejazd wygląda tak jak powyżej.

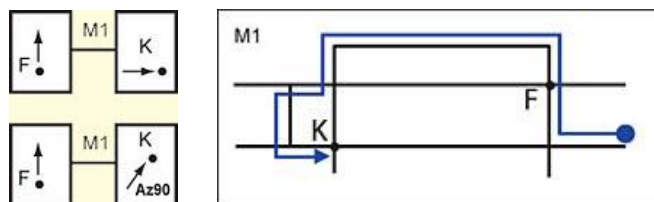
Zobaczmy jeszcze inny przykład:



Przejazd od punktu A do punktu A. Co też organizator wymyślił? Przecież już jestem w punkcie A! Nie kombinuj, wykonuj! :-). Zaplanuj po mapie ponowny dojazd do punktu A. Zwróć uwagę na zegar.

Teraz nieco skomplikujemy, bo byłoby zbyt prosto. Do tej pory dojeżdżałeś do punktów w sposób dowolny (no prawie, był to kierunek wynikający z sytuacji strzałkowej na planie czy mapie), teraz organizator wskaże jedyny słuszny kierunek najazdu bądź wyjazdu z punktu. Uczyni to za pomocą strzałek „wchodzących” lub „wychodzących” z punktu.

Jeżeli dojazd, lub wyjazd z punktu ma nastąpić w jednoznacznie określonym kierunku, to wyrysowane w kratce itinerera strzałki określają kierunek magnetyczny takiego dojazdu lub wyjazdu z punktu. Dopuszcza się opis dojazdu lub wyjazdu z punktu z uwzględnieniem wartości azymutu wpisanego w kratkę itinerera. W takim przypadku strzałka nie musi być wyrysowana precyzyjnie, zgodnie z podanym azymutem.



Przykład 1 (górny zapis):

do punktu F musimy tak dojechać, abyśmy mogli wyjechać z niego na północ, następnie jedziemy po mapie do punktu K, z zastrzeżeniem że dojedziemy do niego od zachodu.

Przeczytaj uważnie ostatnie zdanie definicji na poprzedniej stronie. Może Ci się przydać podczas rajdu. Organizator, gdy bywa „wredny”, może wyrysować strzałkę pod innym kątem niż wartość podanego azymutu, nie pomyśl się! Pamiętaj, że o ile podany jest zapis azymutowy wjazdu lub wyjazdu z punktu to położenie strzałki nie ma znaczenia, informuje ona jedynie czy to ma być najazd czy wyjazd z punktu! Zobacz przykład w kratce itinerera (dolny zapis).

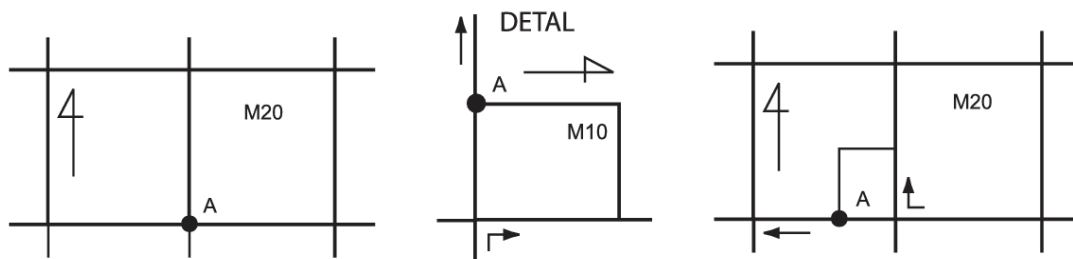
DETALE

Detal punktu jest to materiał topograficzny przedstawiający w powiększeniu najbliższą okolicę skrzyżowania, zbioru skrzyżowań lub punktu, który:

- musi zawierać wskazany detalem punkt, pokazuje skrzyżowanie lub grupę skrzyżowań w jego najbliższej okolicy,
- obowiązuje do czasu obowiązywania punktu,
- jest wrysowany w podanej skali,
- jest zorientowany magnetycznie,
- zawiera wszystkie informacje z mapy podstawowej i dodatkowej – uwzględnia występujące w naturze wszystkie drogi oraz informacje dodatkowe.

W skrócie – detal jest dużym powiększeniem okolicy punktu umieszczonego na mapie. Pokazane są szczegóły terenu w bezpośredniej bliskości punktu, oraz dodatkowe informacje, jak strzałki kierunkowe, dokładne umiejscowienie danego punktu, charakter skrzyżowania, etc.

Zobacz przykład poniżej.



Od lewej: tak wygląda Twoja mapa w wersji podstawowej. Super prosta sprawa. Rysunek środkowy: tak wygląda detal punktu A znajdującego się na pokazanej mapie podstawowej. Po prawej: po wrysowaniu detalu punktu A na swoją mapę podstawową (oczywiście, jako bystrzak zobaczyłeś, że kierunek północy na detalu jest inaczej skierowany niż na mapie, i że skale się różnią) dojazd po mapie do punktu A, praktycznie z każdego skrzyżowania bardzo się zmienił.

NIE MARTWCIE SIĘ – TO TYLKO WYGLĄDA TAK GROŹNIE NA PAPIERZE

Ważna uwaga: jeżeli nie potrafisz rozwiązać jakiegoś fragmentu itinerera, bądź zgubiłeś się i nie wiesz jak wrócić – nie przejmuj się! Zacznij od kolejnego elementu, który jest jasno opisany w itinererze, np. punktu ze wskazanym najazdem, nazwą ulicy, charakterystycznym skrzyżowaniem, wyjazdem itp. Nie poddawaj się! 😊

I to by było na tyle, poznałeś część „tajemnej” wiedzy nawigacyjnej. Jeżeli Ci się to podoba (a istnieje jeszcze spora dawka informacji, umożliwiająca tworzenie naprawdę fascynujących przejazdów ☺) to zapraszamy na kolejne imprezy, w których będziemy wprowadzać coraz ciekawsze zasady.

Życzymy powodzenia!

ORGANIZATORZY