



JAK SE ÚČASTNIT AUTOMOBILOVÝCH ORIENTAČNÍCH SOUTĚŽÍ

Pomůcka

určená začínajícím posádkám,
které se chystají absolvovat své první (tzv. náborové) automobilové orientační soutěže.

"SLABIKÁŘ"



Pro použití v oblasti náboru a přípravy nových posádek AOS v rámci projektu DoCíle.cz pro Asociaci TOM ČR,
TOM Prachová zpracoval:
Vladimír Žlábek, srpen 2022

Kopírování a šíření v elektronické i tištěné podobě je povoleno bez omezení.

Vydala:
Asociace TOM ČR, TOM 19180 Prachová, Hrušovany 8, Polepy

Obrázky z archivu vydavatele a z archivu oldc s jeho souhlasem.

V pozvánkách, propozicích i ve vlastních soutěžních dokumentech AOS (automobilových orientačních soutěží) se setkáte s termíny, pojmy, zkratkami, formulacemi, případně symboly, které vám při prvních kontaktech s touto disciplínou motoristického sportu nemusí být zcela srozumitelné. Pro porozumění vám nabízíme tuto pomůcku, ve které naleznete alespoň základní významové vysvětlení, které by vám pro účast na prvních náborových soutěžích mělo pomoci.

V tomto "Slabikáři" jsou tyto termíny a pojmy řazeny abecedně a vysvětleny jednodušší formou.

Jejich tematické řazení naleznete v 1. kapitole Příručky, umístěné na tomto webu pod názvem "SKRIPTA", a v jednotlivých dalších kapitolách naleznete jejich podrobné vysvětlení a práci s nimi.

A

- **AOS** - automobilové orientační soutěže
 - **autor** - vedoucí trati, ten, kdo trať připravil, vypracoval itineráře a mapy a trápí posádky
 - **azimut** - úhel mezi severním směrem a směrem požadovaného výjezdu z křižovatky. Azimut se určuje vždy směrem k severu a po směru hodinových ručiček. Azimut je v iti označen "az" a je určen ve stupních (0-359°). V soutěžích této obtížnosti může být používán jen výjimečně, a to výhradně pro komunikace, uvedené v mapě – způsob použití je podrobněji popsán v kap. 7 Příručky
-

B

- **bod** - mapový údaj = mapové místo (mapové křížení komunikací, vodních toků, železniční přejezdy, mosty, nadjezdy, podjezdy apod.) označené písmenem nebo jedno – či dvouciferným číslem. Bodem na mapě lze projet pouze v případě, kdy to určí itinerář a ne jindy. Způsob průjezdu bodem je podrobněji popsán v kap. 7 Příručky
-

Č

- **ČK** - časová kontrola na začátku a konci každé etapy, kde rozhodčí zaznamenává do JV čas odjezdu a příjezdu
-

D

- **detail** - mapový podklad, nejpodrobnější, upřesňuje určené mapové místo, obsahuje všechny skutečné (reálné) komunikace
-

E

- **etapa** - ucelený úsek trati soutěže, který začíná a končí ČK. Soutěž může obsahovat jednu nebo více etap. Každá etapa je hodnocena samostatně co do správnosti průjezdu a času pomocí trestných bodů - TB.
-

H

- **HR** - hlavní rozhodčí, ten, kdo itineráře a mapy zkontroloval projetím před soutěží; HR řeší po dojezdu posádek do cíle případné nejasnosti v iti a na trati; jeho rozhodnutí je konečné
-

I

- **iti, itík** - itinerář – slovní a grafické zadání průjezdu etapy, po jehož správném postupném vyřešení existuje jediná správná varianta průjezdu od startu do cíle etapy
-

J

- **JV** - jízdní výkaz, karta, kterou má posádka v autě během etapy. Rozhodčí v ČK do něj zapíše čas odjezdu a příjezdu do ČK, zkontroluje příp. vyplní start. číslo; na trati rozhodčí v PK do něj razítkují, zapisují případná zdržení a soutěžící do něj vyplňují SPK. Po dojetí etapy se odevzdá v ČK a dále se do něj ve výpočetním středisku zapisují trestné body (TB) za jednotlivé další soutěžní prvky a disciplíny
 - **JZ, zručka** - jízda zručnosti, (viz kap. 5 Příručky)
-

K

- **kóta** - mapový údaj = mapové místo (mapové křížení komunikací, vodních toků, železniční přejezdy, mosty, nadjezdy, podjezdy apod.) označené trojčiferným číslem; určený způsob průjezdu kótou (odlišný od průjezdu bodem) je popsán v kap. 7 Příručky
-

M

- **mapa** - **ZM** - základní mapa = mapový podklad, podle kterého projíždí posádka trasu etapy
- **SM** - slepá mapa = grafické zobrazení (tvaru) komunikace, která má být projeta. V soutěžích této obtížnosti by měly být použity pouze SM, odpovídající komunikacím, zakresleným v ZM nebo v plánu
 - **mapový údaj** - údaj v itineráři, vztažený výhradně k mapě, kterým může být kóta, bod, tvar křižovatky, most nebo jiný údaj, který je uveden na mapě. S těmito údaji pracuje téměř výhradně navigátor. Způsob grafického zobrazení a použití mapových údajů jsou popsány v kap. 7 Příručky
-

N

- **navigátor** - (spolujezdec, mitfára) řeší průběžně itinerář (= plánuje nejkratší mapovou trasu) ve vazbě na původně naplánovaný nejkratší mapový průjezd za současného splnění případných podmínek a souběžně ve vazbě na informace od řidiče o vynucených změnách trasy (vložáky, dopravní značení), dává řidiči pokyny pro další jízdu
-

P

- **plánek** - také mapový podklad, většinou ve větším měřítku (tzn. podrobnější) než ZM, případně odlišný od ZM
- **podmínka** - úkol, který se plní v určeném mapovém místě / místech (např. "v bodě", "v kótě" apod.). Podmínka je vždy mapová, tedy je nutno s ní počítat předem při plánování mapové trasy a plní se pouze v mapovém místě mapovým způsobem (= dle mapy, ne dle skutečnosti)! Kdy a kde plnit podmínku určuje vždy navigátor. Podrobnosti v kap. 7 Příručky
- **pohádka** - druh itineráře tvořený slovním popisem (bez symbolů) požadovaného průjezdu trasy
- **posádka** - řidič a navigátor; v náborových soutěžích většinou mohou být i další spolujezdci, v některých soutěžích je navigátorem dítě
- **propozice** - souhrn informací, vydaných pořadatelem k dané soutěži před jejím konáním

- **průjezdka** - průjezdní kontrola, PK nebo SPK (viz následující body)
 - **PK, živá** - průjezdní kontrola na trati soutěže označená panely/tabulemi se symbolem razítka, obsazená pořadatelem (tzv. živá kontrola), kde obdržíte záznam do JV; pořadatel vám může předat příkaz, který má přednost před itinerářem
 - **SPK** - průjezdní kontrola na trati soutěže označená panely/tabulemi s písmenem nebo číslem (tzv. samoobslužná kontrola), kde si sami zapisujete do JV symbol uvedený na tabuli SPK
 - **SPK otočná** - SPK kde kromě standardního symbolu (písmeno, číslo) je symbol otočení (oblouk se šipkou). Používá se výjimečně, u této SPK se otočíte do protisměru a pokračujte dle iti
 - **přejímka** - procedura před zahájením soutěže, vyřízení administrativních a technických záležitostí
 - **pytlík, bublina** – mapová komunikace začínající a končící v jednom místě; může sloužit k mapovému otočení. Průjezd viz **směr otáčení**
-

R

- **reálný údaj** - údaj v itineráři, vztažený výhradně ke skutečnosti, kterou reálně vidí posádka (hlavně řidič) z předního okna (křižovatka, dopravní značení, most, přejezd atd.). Způsob grafického zobrazení a použití reálných údajů jsou popsány v kap. 7 Příručky
-

Ř

- **řidič** - kromě vlastního pozorného řízení za dodržování PSP spolupracuje s navigátorem, dle zadání itineráře jej např. upozorňuje na dopravní značení, vynucené změny trasy (např. vložákem či dopravním značením) či příjezd nebo průjezd význačnými body (křižovatky, kruhové objezdy, mosty, křížení s železnicí apod.) a naopak vykonává jeho pokyny (směr jízdy, odbočení a výjezdy z křižovatek apod.). Vždy ale v první řadě dbá o bezpečnost jízdy a pozornost v silničním provozu
-

S

- **směr otáčení** - zadaný směr (po směru/proti směru chodu hodinových ručiček) průjezdu mapových komunikací při tzv. otočení, t.j. návratu do (stejného) místa výjezdu; používá se většinou při plnění příkazu podmínky nebo vložáku
 - **startovní číslo** - je přiděleno pořadatelem. Vydá jej buď pořadatel při přejímce nebo si jej vytvoří posádka (je vždy upřesněno v propozicích soutěže)
-

Š

- **šipka** - mapový údaj; šipky mohou být uvedeny v mapových podkladech, kde určují buď povolený směr průjezdu komunikací - "jednosměrka" nebo příkázaný směr průjezdu křižovatkou v případě mapového příjezdu ve směru šipky - "přetahovačka"
 - **šipkáč- šipkový itinerář** – jeden z typů iti "Výjezdy z křižovatek" - grafické znázornění tvaru křižovatek a směru výjezdu z ní
-

T

- **tajná kontrola** - kontrola na trati, kontrolující dodržování pravidel silničního provozu
 - **TB** - trestné body, kterými jsou ohodnoceny jednotlivé prvky soutěže; součty TB jednotlivých posádek určují celkové pořadí (nejméně TB = vítěz)
-

U

- **uvedené body, kóty** – jsou výslovně (= i graficky) uvedeny v popisu průjezdu etapy; pokud nejsou výslovně uvedeny pak jsou "neuvedené" (používá se i "mimo pořadí"). V náborových soutěžích většinou nepoužíváno.
 - **úhel** - skutečný úhel požadovaného výjezdu z křižovatky, kdy neplatí orientace k severu, ale orientace ve směru příjezdu do křižovatky. Měří se ve směru chodu hodinových ručiček, je označen "ú", příp. symbolem a číselná hodnota může být 0° až 359° (přímý směr má hodnotu 0°, kolmé odbočení vpravo má hodnotu 90°, kolmé odbočení vlevo má hodnotu 270°, ostatní směry podle skutečné velikosti úhlu ve stupních). V soutěžích této obtížnosti může být používán, ale v omezené míře; pokud je použit, pak buď pro komunikace, uvedené v mapě (mapový) nebo pro reálné komunikace (reálný) - způsob použití popsán v kap. 7 Příručky
-

V

- **vlož.iti, vložák** - vložený itinerář je úkol, který se plní v určeném reálném místě / místech (např. "za každou DZ Dej přednost v jízdě", "po přejetí mostu" apod.). Vložený itinerář je vždy reálný, nelze s ním uvažovat předem při řešení mapového průjezdu, protože není známo dopředu, kdy nastane. Místo plnění úkolu se vztahuje k reálné situaci při jízdě na trati viditelné z předního okna a plní se (např. odbočení, výjezd z křižovatky) reálně bez ohledu na mapu (např. odbočení i na komunikaci, která není zakreslena v mapovém podkladu). Příjezd k místu plnění úkolu vloženého iti dle zadání hlídá řidič a musí upozornit navigátora, aby ten mohl po splnění úkolu přehodnotit a přeplánovat novou nejkratší mapovou trasu. Podrobnosti v kap. 7 Příručky
-

Z

- **ZZ** - zvláštní zkouška – může být použita jako další jízdni zkouška kromě JZ – viz kap. 5 Příručky
-