

Na startu



V podkladech si **označte** barevnými **zvýrazňovači** položky z vedlejší stránky, prázdný obdélník slouží k vykreslení použité barvy. Posádky používají různé barvy, není pro to jednotný návod, každému vyhovuje něco jiného. Někdo používá tenké, někdo široké zvýrazňovače. Pokud to jde, označte si jednou barvou např. detail v mapě, zároveň v políčku itineráře a také v podkladech. Stejně postupujte u dalších řádků.

Řidič hlídá reálné údaje, proto si opíše zadání **vloženého itineráře** a umístí si jej do zorného pole. Metody jsou různé – nalepit na volant, bloček v držáku, časem najdete ideální řešení, které vám bude vyhovovat a na které si zvyknete.

Směr otáčení – doplňte si šipku (ideálně tužkou, abyste ji mohli v příští etapě změnit) dle zadaného směru v itineráři (po hodinkách / proti hodinkám).

Do **tabulky časů** dosadte čas startu z výkazu, vypočítejte si ideální čas v cíli dle zadaného času na etapu a také si dosadte maximální čas v cíli, abyste předešli diskvalifikaci. Maximální čerpání limitu na jednu etapu je 45 minut, **avšak pozor na celkové limity v závislosti na počtu etap v soutěži**, přičemž platí:

1 etapa - 45 min / 2 etapy - 60 min



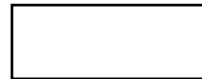
Na startu

PŘETAHOVACÍ ŠIPKY

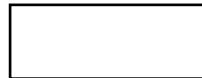


JEDNOSMĚRKY ŠIPKY

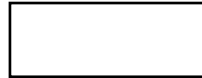
v celé délce komunikace



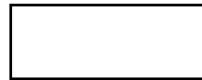
DETAILY



BODY



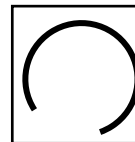
PODMÍNKY



VLOŽÁKY



Směr otáčení



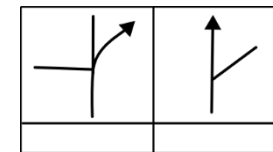
Výpočet časů na etapy

ETAPA	START	CÍL ideální	CÍL limitní	CÍL skutečný	Volný limit	Vyčer- páno

Slepá mapa (SM)

- SM (slepice, slepka) musí být vždy vztažena ke kóťě nebo bodu, aby ji bylo možno vynést do mapy
- SM musí mít šipkou označený buď nájezd na SM nebo směr průjezdu nebo výjezd ze SM (tato šipka se nezapočítává do celkového počtu šipek, které autoři někdy uvádějí v záhlaví mapy)
- pozor na měřítko SM
- při jízdě po SM ignorujete šipky, body či přerušení v podkladové = základní mapě (ZM)

Šipkový itinerář (šipkáč)



- v políčku je vykreslen tvar křižovatky
- přijíždíte vždy odspodu, vyjíždíte ve směru šipky

Vložený itinerář (vložák)

- je uveden v záhlaví itineráře (pokud v etapě platí)
- jezdí se **reálně**, "na oči", začátek (-ky) **hlídá řidič**
- pokud se jede vložák, pak **má přednost před mapou a údaji v ní** (body, kóty, šipky, přerušení mapy)

Podmínka

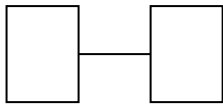
- je uvedena v záhlaví itineráře (pokud v etapě platí)
- jezdí se **mapově**, podle ní se **dopředu určuje mapový průjezd**
- **pozor na šipky, body, zadané příjezdy nebo výjezdy**
- její plnění hlídá navigátor

Co znamená?

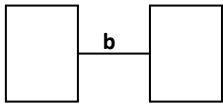


MAPOVÁ JÍZDA (jedete mapově)

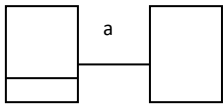
vodorovná spojnice mezi políčky v itineráři



z **mapového** údaje **mapově** na **mapový** údaj podle ZM



z **mapového** údaje **mapově** na **mapový** údaj podle plánu „b“



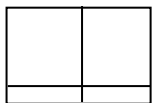
z **reálného** údaje **mapově** na **mapový** údaj podle plánu "a"

REÁLNÁ JÍZDA (jedete reálně)

políčka v itineráři spojena svislou čarou



z **mapového** údaje **reálně** na **reálný** údaj



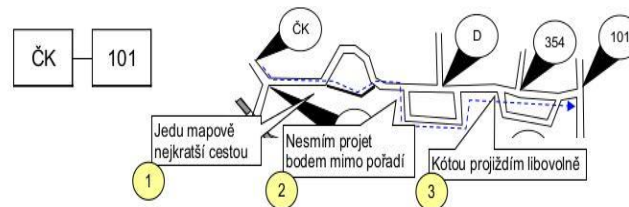
z **reálného** údaje **reálně** na **reálný** údaj



Co znamená?

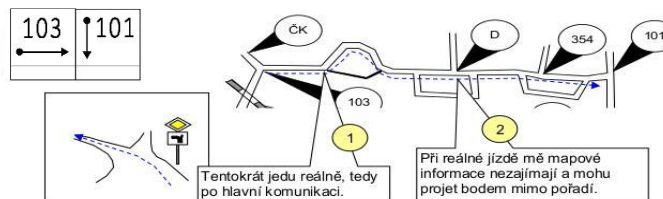
MAPOVĚ

- uvažujte předem s šípkami – jednosměrkami v mapě
- uvažujte předem s přetahovacími šípkami v mapě - mohou zacyklit nebo prodloužit trasu
- uvažujte předem se zadanými příjezdy nebo výjezdy v bodech nebo kótách (jsou-li zadány)
- neuvažujte předem s vložákem
- nesmíte bez zadání projet bod; kótu kdykoliv
- pozor na správnou mapu / plánec
- pozor na DETAILS, měřítko a šípky v nich – přenášíte je do základní mapy (upřesňují – mají přednost)
- hlídejte mapu, zda na uvažované trase někde není vynechaná komunikace, zda „nejedete mimo mapu“



REÁLNĚ

- ignorujte body, details, šípky a výjezdy v mapě – vše řeší řidič – jede po hlavní nebo rovně, hlídá vložáky
- **VLOŽENÝ ITI je zcela REÁLNÁ** záležitost, která nemá s mapou nic společného! Teprve po odjetí – splnění vložáku – hledáte další řešení dle zadání. Tzn., že pokud jedete reálně, pokračujete v reálné jízdě. Jedete-li mapově, ujasníte si, kde v mapě jste a hledáte nejkratší mapovou cestu do dalšího políčka zadání.



Tahák

pro připomenutí po startu a na trati

(Doporučení: složte podle čar na třetiny tak, aby při pohledu odshora vznikl tvar "Z" a odspodu tvar "S")

“hlavně klídek, nejde o život, jedete to pro zábavu!”

Nezapomeňte!!

- ✓ v jízdním výkazu se nesmí škrtat, přepisovat a používat obyčejnou tužku.
- ✓ pokud nemůžete najít řešení, vraťte se do místa, kterým jste si jisti, a zkuste to znovu. Pokud se ani poté nezadaří, najděte v iti jasně zadané (mapově) další políčko a tu předcházející pasáž vynechte.
- ✓ nenechte se rozhodit průjezdem jiné posádky, ta posádka může bloudit, může tu být již podruhé s jiným zadáním, může jet jinou kategorií a zadání se liší.

BOD A, B, C, ... a také 1 – 99

KÓTA 100 – 999

DETAIL obsahuje všechny skutečné cesty

ŠÍPKY V MAPĚ

Jednosměrka: Tato

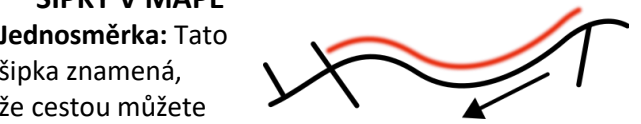
šípka znamená,

že cestou můžete

projet pouze ve vyznačeném směru. Jednosměrnost

cesty je vymezena nejbližšími mapovými křižovatkami

(červená stopa).



Přetahovací: Přijíždíte-li

na křižovatku ze směru,

odkud ukazuje šípka, musíte

na této křižovatce odbočit

tam, kam šípka ukazuje. Jedete-li z jiného směru, můžete odbočit kamkoli.