

☀ Při soutěžích tohoto typu (někdy i při soukromých jízdách) se hodí přesněji změřit úsek nebo ujetou vzdálenost tzv. tripmasterem. Existují různé aplikace, ověřená je např. Gpstrip pro Android (nečerpá data, lze využít starší přístroj s GPS i bez SIM).

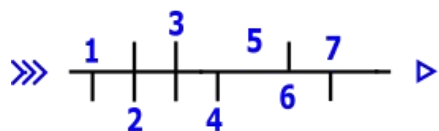
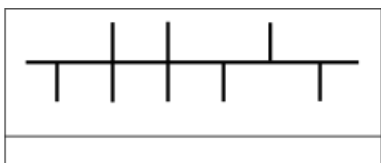


Lineární iti

TIP: V obou provedeních se autoři snaží posádky nacytat také na jednoznačné výjezdy (např. zákaz vjezdu, zákaz odbočení, přikázaný směr jízdy apod.).

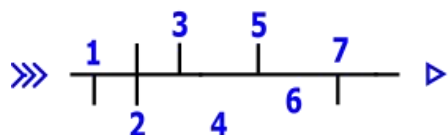
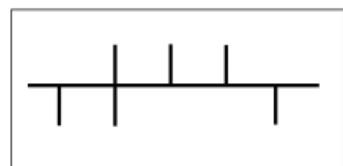
Reálnou chlupatici jedu „na oči“, tzn. že hlídám všechny komunikace, do kterých bych reálně mohl vjet. To je dobře vidět na pozici č. 3, kde ve skutečnosti je to „jen“ polní cesta, ale není tam zákaz vjezdu a musím s ní počítat. Pozice č. 5 mi definuje jednoznačný výjezd = nemám jinou možnost než odbočit vpravo. Z tohoto důvodu tato křižovatka není v zadání vůbec uvedena.

Příklad zadání v iti:



V **mapové** chlupatici jedu jen po mapových komunikacích z příslušného podkladu. V pozici č. 3 je oproti předchozímu příkladu zakresleno jen „těčko“. V pozici č. 4 mám nařízený jednoznačný výjezd, proto v zadání tento chlup zcela chybí. Pozor na pozici č. 6 – zde v mapě není zanesena skutečně existující (reálná, ale nemapová) komunikace na východ a co není zaneseno v mapě, jako by nebylo ☹

Příklad zadání v iti:



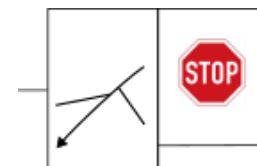
Způsoby zadání průjezdu tratě

V ITI může být použito několika typů zadání průjezdu tratě. Jsou to výjezdy z křižovatek, zadání průjezdních míst popisy, odkazy či symboly, dále slepé mapy či slovní popis. Všechny typy mohou být vzájemně kombinovány.

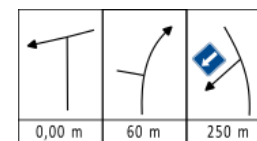
1) Šipkový itinerář

V okénku je nakresleno schéma křižovatky a tvar okénka určuje, zda jde o údaj reálný nebo mapový.

Jde-li o mapový údaj, pak je orientován k severu, přijíždí se k němu mapově a tvar i orientace křižovatky musí odpovídat konkrétní (nejbližší k aktuální pozici) mapové křižovatce v právě platném mapovém podkladu; z této křižovatky se vyjíždí ve směru šipky.

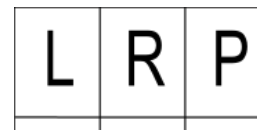


Jde-li o reálný údaj, pak se přijíždí vždy ze spodního paprsku, vyjíždí ve směru šipky a pokračuje dle zadání do dalšího políčka. V reálném okénku může být ve spodní části udána i vzdálenost od předchozí křižovatky, či od místa označeného "0 m" nebo "0,00 km", odkud je třeba změřit či odhadnout vzdálenost.

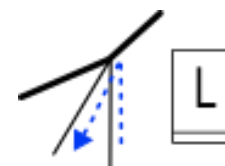


2) Záписы slovní

V okénkách nemusí být vždy uvedena schémata křižovatek, může být použito slovního údaje nebo zkratky. Používá se výhradně těchto slov a zkratk: rovně = R, vpravo = P, vlevo = L.



Jde vždy o údaj reálný, pokyn se plní na nejbližší reálné křižovatce, kde to lze, a to co nejvíce. (Např. pokud u pokynu L lze na konkrétní křižovatce odbočit vlevo, ale jsou tam vlevo 2 odbočky, pak se musí odbočit možností "více vlevo" = "více zatočit volantem") bez ohledu na velikost či význam komunikace.



3) Lineární itinerář (tzv. chlupatá čára)

Lineární itinerář může být jak reálný tak mapový (všechny skutečné křižovatky) (jen mapové křižovatky).



Na přímce jsou zleva doprava vyznačeny jednotlivé křižovatky s odbočkami tak, že paprsky na jednom místě přímky = křižovatce udávají, kolik komunikací při průjezdu křižovatkou po centrální přímce zůstává po pravé straně vozu a kolik po levé.