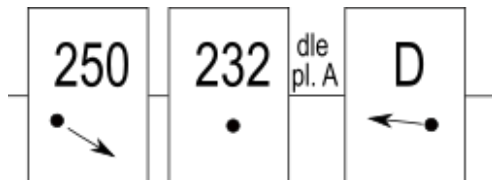
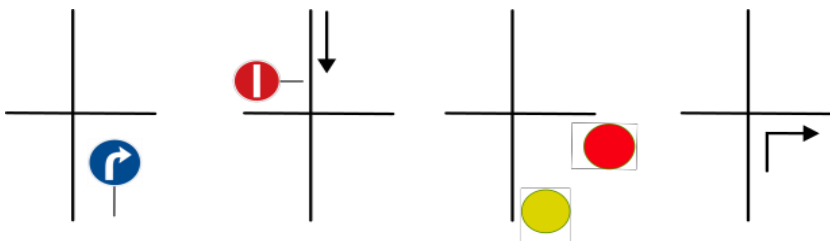


Mapová jízda

- pozor na správnou mapu / plánek
- pozor na DETAILY, měřítka a šipky v nich – přenášíte je do ZM (upřesňují – mají přednost)
- zkontrolujte mapu, zda na uvažované trase někde není vynechaná komunikace
- 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)
- nesmíte bez zadání projet bod; kótu smíte projet kdykoliv i opakovaně
- neuvažujte předem s vložákem

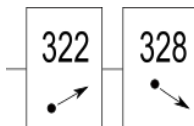
**Příklady:****Křižovatky s jednoznačným výjezdem**

U všech situací je uvažovaný příjezd od jihu (odspodu) a povinný výjezd na východ – vpravo.

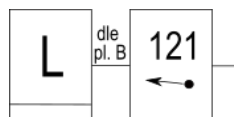
Pouze verzi s přetahovací šípkou znám z mapy předem a uvažuji s ní při plánování trasy!

Kombinace mapových a reálných údajů

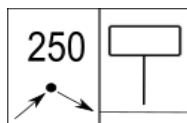
ad 1) Z kóty 322 vyjezd SV směrem, hledám nejkratší cestu v základní mapě do kóty 328 a z ní vyjezd směrem na JV.



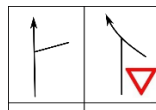
ad 2) Poté, co jsem splnil reálný příkaz a na nejbližším možném místě odbočil vlevo, hledám nejkratší mapovou cestu do kóty 121 (v tomto případě ne v ZM, ale v Plánu B), abych z ní splnil výjezd západním směrem. Čárka za druhým políčkem mi definuje mapové pokračování jízdy.



ad 3) Mám nařízený mapový příjezd a výjezd do a z kóty 250, následně reálně pokračuji na reálnou dopravní značku OBEC.



ad 4) Reálnou jízdou (nekoukám do mapy, jedu na „oči“) přijíždím odspodu rovně a nechávám vpravo odbočku. Stále na oči jedu po hlavní nebo rovně tak dlouho, dokud nepřijedu k „těčce“ uvedeného tvaru, před kterým musí být dejka. Cestou jsem mohl minout i jiné odbočky, já hledám pouze a jen „moje“ těčko s tvarem v políčku.

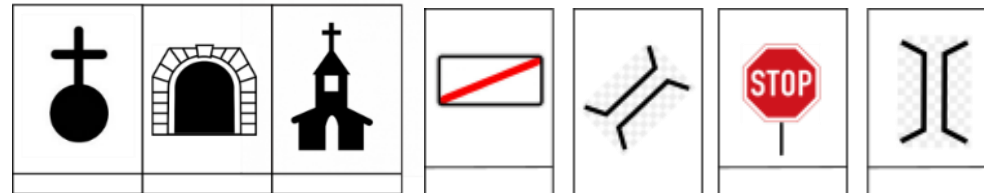


Kromě výjezdů z křižovatek lze při zadání průjezdu tratě použít také těchto zadání:

4) Popisy, odkazy, symboly

Průjezdní místa mohou být zadána všeobecně známými topografickými značkami, jednotlivými symboly vyobrazení dopravních značek nebo jejich seskupení či jiným jednoznačným způsobem. Zadání může být jak reálné, tak mapové.

Příklady:

**5) Slepá mapa (SM)**

Slepá mapa je grafickým zobrazením reálných pozemních komunikací, které je nutno projet. Slepá mapa musí obsahovat měřítko (musí být shodné s aktuálně platným mapovým podkladem – ZM, plánek), orientaci k severu, jasně mapově zadaný začátek nebo/a konec a směr průjezdu. Slepá mapa může obsahovat šipku, která znázorňuje příjezd nebo výjezd z ní, který soutěžící musí dodržet.

Slepá mapa může ve své trase vést i po komunikacích, neuvedených v mapových podkladech.

**6) Psaný itinerář (tzv. pohádka)**

Psaný itinerář je slovní popis průjezdu tratě, který soutěžící vede reálně po trati. V textu musí být jednoznačně uvedeny důležité a potřebné orientační body. (Ukázka pohádky je na straně 4 v 1. části itineráře.)