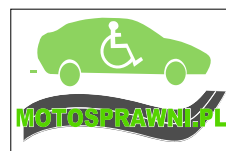


II RAJD NAWIGACYJNO – TURYSTYCZNY

„Zanurkuj w Miasto”



PATRONAT
**PREZYDENT MIASTA
ZABRZE**

PATRON MEDIALNY
nowiny zabrzańskie

ZASADY RAJDU

MATERIAŁY

SZKOLENIOWE

Opracował: Marcin Nosek

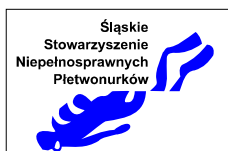


**URZĄD MIEJSKI
W ZABRZU**

WASKO®



**RESTAURACJA
SZYB MACIEJ**



II RAJD NAWIGACYJNO – TURYSTYCZNY

„Zanurkuj w Miasto”



WSTĘP

Rajd nawigacyjno – turystyczny „Zanurkuj w Miasto” oparty jest o zasady rajdów organizowanych przez Polski Związek Motorowy. W każdym samochodzie, biorącym udział w rajdzie, mogą znajdować się co najmniej dwie osoby, kierowca i pilot. Zaplanowana trasa będzie trwać około 50 minut i będzie przebiegać ulicami Zabrze w normalnym ruchu ulicznym.

PROGRAM IMPREZY

30.05.2015 r.

- 09:00 Otwarcie biura rajdu, zapisy załóg - Szyb Maciej, Zabrze ul Srebrna 6,
- 10:30 Oficjalne otwarcie imprezy,
- 10:40 Krótka opowieść o Zabrzu,
- 10:50 Start pierwszej załogi,
- 13:30 Przyjazd ostatniej załogi na metę,
- 14:00 Zwiedzanie Szybu Maciej z przewodnikiem,
- 15:00 Spotkanie integracyjne przy grillu,
- 17:00 Ogłoszenie wyników rozdanie nagród,
- 19:00 Zakończenie imprezy

1. NAJWAŻNIEJSZE JEST BEZPIECZEŃSTWO

Bezpieczeństwo – każdy uczestnik rajdu bierze udział w nim na własną odpowiedzialność. Kierowca odpowiada zarówno za własne bezpieczeństwo jak i pilota oraz pozostałych pasażerów. Ten rajd nie jest po to by się ścigać! Wygra go ta załoga, która będzie posiadała największe umiejętności techniczne. Często zdarza się tak, że w czasie rajdu załogi spotykają się na trasie, wyprzedzanie nic nie da, bo nie liczy się to kto przyjedzie pierwszy na metę, ale ten kto dojedzie w czasie podanym przez organizatora. Pamiętajcie o **BEZPIECZEŃSTWIE!** nawet drobna kolizja, Wam na pewno zepsuje zabawę, ale organizatorom i innym uczestnikom także.

Przepisy – sukces w rajdzie można osiągnąć wyłącznie stosując się do przepisów ruchu drogowego. Oczywiście, celem rajdu jest rywalizacja, ale także doskonalenie techniki jazdy. Często jeździmy na pamięć, pilnując znaków, może okazać się, że z przyzwyczajenia, łamiesz jakieś przepisy. Konieczność obserwowania drogi zostaje na dłuższy czas po rajdzie, co zdecydowanie zwiększa Twoje bezpieczeństwo i jakość jazdy.



URZĄD MIEJSKI
W ZABRZU

WASKO®

RESTAURACJA
SZYB MACIEJ



II RAJD NAWIGACYJNO – TURYSTYCZNY

„Zanurkuj w Miasto”



Zabawa – delectujmy się jazdą. To ma być czysta przyjemność. Na trasie napotkacie kilka ciekawych architektonicznie i turystycznie miejsc, obejrzyjcie je sobie spokojnie, przyda się na przyszłość. Wasze zainteresowanie turystyką, zostanie zweryfikowane na mecie podczas testu.

2. ZAŁOGA

Zgodnie z tym co zostało napisane na początku, załoga musi składać się co najmniej z dwóch osób: kierowcy i pilota. W samochodach mogą jechać także inne osoby i zwierzęta. Ważne jest, aby kierowca i pilot wypracowali sobie formę komunikacji. Mam nadzieję że poniższe zalecenia Wam pomogą.

Kierowco – Ty odpowiadasz za bezpieczeństwo podczas rajdu. Pilot będzie wydawał ci polecenia zgodnie z opisem trasy, ale to Ty musisz ocenić czy dany manewr możesz wykonać, czy nie jest on zagrożeniem lub złamaniem przepisów. Pilot ma przed sobą materiały, musi wpisywać znaki i do tego z pozycji pasażera nie jest w stanie dobrze ocenić sytuacji. W razie jakiegokolwiek kolizji lub mandatu nie możesz obarczać winą pilota!

Organizator poda rodzaje znaków, które mają być wpisywane do karty drogowej. To Ty powinienes, za każdym razem, gdy zobaczysz taki znak, poinformować o nim pilota.

Pilocie – od Ciebie dużo zależy!. Będziesz wydawał polecenia kierowcy, postaraj się to robić w formie oznajmiającej, a nie rozkazującej. Jeżeli kierowca pojedzie niezgodnie z poleceniem nie rób mu o to awantury, a raczej spokojnie o tym poinformuj. Oceń sytuację, jeśli czasu macie dość dużo, a wiesz, że ostatni prawidłowy manewr wykonaliście w miarę blisko, zawróćcie do tego miejsca i kontynuujcie. Jeśli natomiast, od 20 minut jedziecie źle np. po innym mieście, a na mecie powinniście być za 10 minut, nie próbujcie powtarzać trasy, jedźcie na metę! Im dłuższe spóźnienie tym więcej punktów karnych. Twoim zadaniem, poza wydawaniem poleceń, będzie wypełnianie karty drogowej. Pamiętaj o dobrych relacjach z kierowcą, na mecie czekają dalsze atrakcje, kierowca dojedzie, ty możesz nie dojść :)

Pasażerze – usiądź wygodnie na tylnym fotelu, zapewnij sobie dobrą widoczność przez boczną szybę, relaksuj się i obserwuj widoki. Nie próbuj pomagać kierowcy i pilotowi!, wprowadzisz tylko niepotrzebny

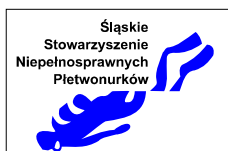


URZĄD MIEJSKI
W ZABRZU

WASKO®



RESTAURACJA
SZYB MACIEJ



II RAJD NAWIGACYJNO – TURYSTYCZNY

„Zanurkuj w Miasto”



chaos, który w tym rajdzie jest jak najbardziej niewskazany. W zasadzie twój kontakt z nimi powinien się ograniczyć do słowa „spokojnie” i to niezbyt często. Ty też pamiętaj! na mecie czekają atrakcje, kierowca dojedzie, z najbardziej oddalonego punktu trasy do mety jest 6,6 km, jeśli zostaniesz „wyrzucony za burtę”, możesz na te atrakcje nie zdążyć:).

3. REJESTRACJA ZAŁOGI

Startem i metą rajdu jest parking przy Szybie Maciej: Zabrze ul. Srebrna 6. Każda załoga, która wyraziła chęć udziału w rajdzie, powinna zgłosić się do biura rajdu pod wyżej wymienionym adresem pomiędzy 9:00 a 10:30 w celu wylosowania numeru startowego, odebrania materiałów oraz złożenia oświadczenia o wzięciu udziału na własną odpowiedzialność.

4. START

Załogi startować będą zgodnie z wylosowanymi numerami. W czasie odprawiania załóg, zawodnicy powinni być w pobliżu swoich pojazdów, a na polecenie koordynatora wsiąść i niezwłocznie podjechać do linii startowej. Pilot otrzyma trzy kartki: Opis trasy wraz z roboczą kartą drogową, kartę drogową właściwą oraz kartę Obiekty i zadania. Karta ta zawierać będzie fotografie obiektów, obok których przebiegać będzie rajd oraz zadania, które należy wykonać w momencie pojawienia się w itenerze „Z” . W momencie potwierdzenia gotowości do startu koordynator zanotuje czas i wyda polecenie odjazdu.



URZĄD MIEJSKI
W ZABRZU

WASKO®

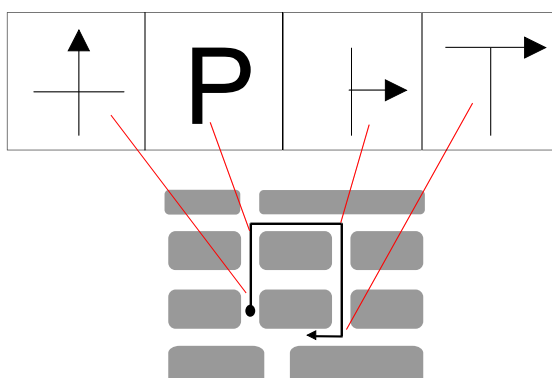


RESTAURACJA
SZYB MACIEJ

4.1. OPIS TRASY

Kartka „opis trasy” będzie składać się z itenera, mapy i roboczej karty drogowej .

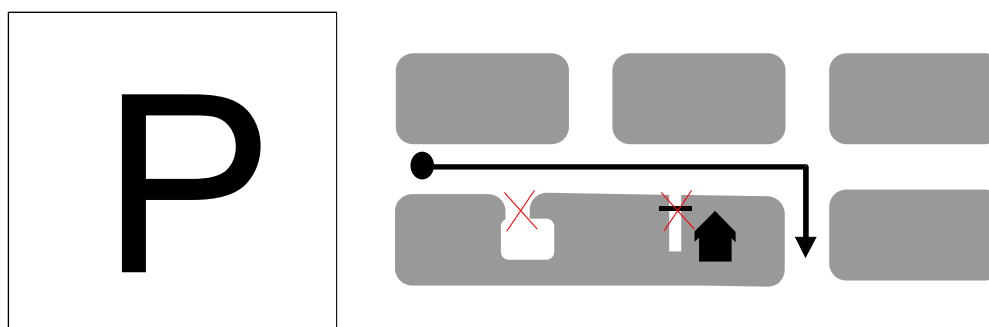
ITENER – to ciąg poleceń w formie elementów graficznych (kratek), które należy wykonać. Kierunek czytania poleceń jest od lewej do prawej, od góry do dołu.



Rysunek 1: Fragment itenera i przebieg trasy zgodnie z nim

Proszę zwrócić uwagę na to, że w itenerze na rysunku 1 nie zostało opisane polecenie jakie należy wykonać na skrzyżowaniu pomiędzy 3 a 4 kratką. **To bardzo ważna zasada** – itener nie opisuje wszystkich sytuacji drogowych i pomiędzy poleceniami jedziemy zgodnie z kierunkiem jazdy do momentu, w którym będziemy mogli wykonać kolejne polecenie. Po wykonaniu manewru z kratki trzeciej jedziemy tak długo prosto dopóki nie napotkamy zapory.

Itener nie uwzględnia wjazdów na posesje czy krótkich parkingów bez przejazdu.





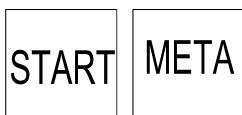
II RAJD NAWIGACYJNO – TURYSTYCZNY

„Zanurkuj w Miasto”



Elementy graficzne, które mogą wystąpić w itenerze:

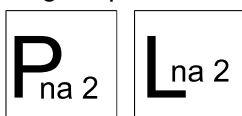
start / meta:



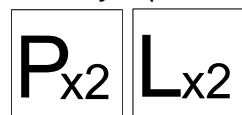
w prawo / w lewo:



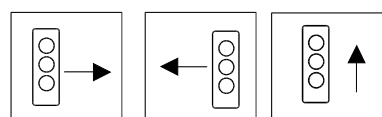
druga w prawo / druga w lewo:



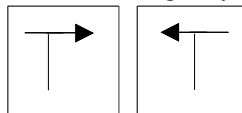
dwa razy w prawo / dwa razy w lewo



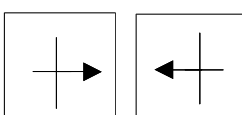
na światłach w prawo / na światłach w lewo / na światłach prosto:



na końcu drogi w prawo / na końcu drogi w lewo:



na pełnym skrzyżowaniu w prawo / na pełnym skrzyżowaniu w lewo:



URZĄD MIEJSKI
W ZABRZU

WASKO®

RESTAURACJA
SZYB MACIEJ

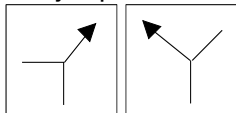


II RAJD NAWIGACYJNO – TURYSTYCZNY

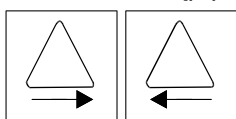
„Zanurkuj w Miasto”



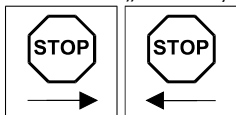
odbij w prawo / odbij w lewo:



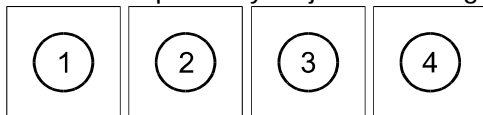
na znaku „ustąp pierwszeństwa przejazdu”: w prawo / w lewo:



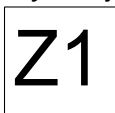
na znaku „STOP”; w prawo / w lewo:



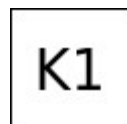
na rondzie: pierwszym zjazdem / drugim zjazdem / trzecim zjazdem / czwartym zjazdem



wykonaj zadanie Z1:



Kamień milowy



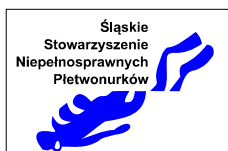
Adres, pod który można się udać w razie zagubienia i dalej kontynuować jazdę zgodnie z itenerem.



URZĄD MIEJSKI
W ZABRZU

WASKO®





II RAJD NAWIGACYJNO – TURYSTYCZNY

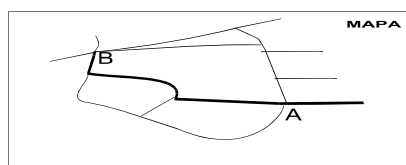
„Zanurkuj w Miasto”



jedź według mapy:



należy przerwać polecenia z itineraru i jechać zgodnie z przygotowaną mapą z punktu A do punktu B. Od punktu B należy kontynuować wykonywanie poleceń.



KARTA DROGOWA

W materiałach będą znajdować się dwie karty drogowe robocza i właściwa. Karta robocza jest umieszczona na stronie z opisem trasy. Należy wypełniać ją w trakcie rajdu.

Do kraty wpisujemy:

- znaki podane przez organizatora,
 - znaki prędkości: należy wpisywać do karty drogowej ich wartości,
 - znaki stopu : wpisujemy ST;
 - znaki ustąpienia pierwszeństwa: wpisujemy U;
 - znaki ograniczenia tonażu: wpisujemy wartość ograniczenia np. 3,8t.
- litery przypisane do zdjęć obiektów w momencie ich znalezienia na trasie,
- odpowiedzi z zadań.

Bardzo ważna jest kolejność wpisywania do karty drogowej. Po karcie drogowej można kreślić w przypadku konieczności wprowadzenia korekty.



URZĄD MIEJSKI
W ZABRZU

WASKO®



RESTAURACJA
SZYB MACIEJ

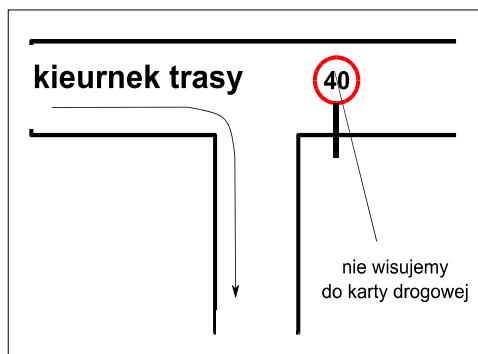


II RAJD NAWIGACYJNO – TURYSTYCZNY

„Zanurkuj w Miasto”



WAŻNE! Na trasie będą znaki, które będzie widać, ale które nie dotyczą trasy przejazdu, takich znaków nie wpisujemy.



Dojechanie do mety nie oznacza końca rajdu. Należy zatrzymać się поблизу i przepisać dane z karty drogowej roboczej do karty właściwej. Karta drogowa właściwa powinna być wypełniona czytelnie i jednoznacznie. Po jej wypełnieniu należy podjechać na linie mety i oddać ją koordynatorowi. Czas oddania karty będzie czasem ukończenia rajdu.

Testy

Po zakończeniu rajdu na każdą z załóg będzie czekać niespodzianka – test z wiedzy turystycznej oraz znajomości przepisów ruchu drogowego. Załoga ustali między sobą, kto będzie odpowiadać na pytania z turystyki, a kto z przepisów. Na zrobienie obu testów załoga będzie miała 2 minuty.

ZASADA PUNKTACJI

Choć rajd jest zabawą trzeba wyłonić zwycięzce. W rajdzie podobnie jak w zasadach ruchu drogowego przyznawane są punkty karne. Zwycięża ta drużyna, która otrzyma najmniej punktów. Całkowity wynik przebiegu rajdu zostanie obliczony na podstawie:

1. czasu przejazdu trasy,
2. liczby niezapisanych znaków,
3. liczby niezapisanych liter oznaczających obiekty turystyczne lub architektoniczne.
4. punktów za nie przejechanie przez punkt kontroli przejazdu,
5. punktów za złe lub nieudzielenie odpowiedzi w testach z przepisów i turystyki.

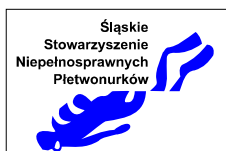


URZĄD MIEJSKI
W ZABRZU

WASKO®



RESTAURACJA
SZYB MACIEJ



II RAJD NAWIGACYJNO – TURYSTYCZNY

„Zanurkuj w Miasto”



Ad 1 – **1 punkt karny**, za każde 10 sekund różnicy pomiędzy czasem trasy podanym przez organizatora a czasem rzeczywistym przejazdu załogi. Dodatkowe 100 punktów karnych za spóźnienie powyżej 30 minut.

Ad. 2 – **5 punktów karnych** za każdy niezapisany lub źle zapisany znak drogowy znajdujący się na trasie przejazdu.

Ad.3 – **10 punktów karnych** za niewpisanie w odpowiednim miejscu do karty drogowej litery oznaczającej przejazd obok obiektu znajdującego się na zdjęciu przekazanym w materiałach.



URZĄD MIEJSKI
W ZABRZU

WASKO®






II RAJD NAWIGACYJNO – TURYSTYCZNY

„Zanurkuj w Miasto”




Przykładowa karta „Opis trasy” z drogową kartą roboczą:



II RAJD NAWIGACYJNO – TURYSTYCZNY

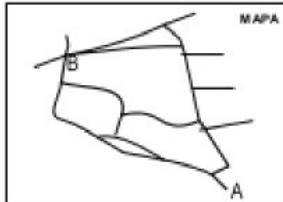
„Zanurkuj w Miasto”

OPIS TRASY






Długość: 19,2 km
Czas: 43 min

START	P	→	①	③	↑	P
↑	↑	→	Z1	Y	→	Z2
L	P	L _{na 2}	Z3	L _{x2}	→	↘
MAPA		↑	L	P	↑	P _{na 2}
△	②	↑	↑	Z4	←	→ _{na 2}
↑	L	P _{na 2}	STOP	P	L	↑
△	P _{na 2}	○	↗	↗	↗	P
← _{na 2}	→	→	→	→	→	META



Robocza karta drogowa

ST	ST	ST	U
20	ST	20	ST
20	20	ST	20
ST	WIEK XIX	KM1	40
ST	40	20	ST
40	PIK	ST	20
ST	KM2	20	U
U	40	ST	20
40	U	U	ST
40	ST	U	ST



URZĄD MIEJSKI
W ZABRZU

WASKO®



RESTAURACJA
SZYB MACIEJ



II RAJD NAWIGACYJNO – TURYSTYCZNY

„Zanurkuj w Miasto”



Przykładowa karta „Obiekty i zadania”:



I RAJD NAWIGACYJNO – TURYSTYCZNY

„Zanurkuj w Miasto”

OBIEKTY



ZADANIA:

Z1 – Po lewej stronie mijasz najpiękniejsze kino na Górnym Śląsku, wprowadź do karty numer budynku przy którym znajduje się to placówka.

Z2 – Po lewej stronie mijasz gospodę, w której co tydzień Śląskie Niepełnosprawne Narki spotykają się po zajęciach, wprowadź do karty drogowej pełną nazwę tej gospody.

Z3 – Grasz w karty? Na jednej z elewacji namalowany jest kofer w kartach, wpisz do karty drogowej jaki to kofer.

Z4 – Masz aktualny przegład? Jeśli nie to natychmiast zjedź do stacji diagnostycznej po lewej stronie, a jeśli tak to wpisz numer stacji (tylko cyfry) do karty drogowej i kontynuuj jazdę.

Z5 – Po lewej stronie drogi mijasz Szyb „Maciej”. Zatrzymaj się na chwilę przy bramie, ale tak aby nie blokować ruchu. Najlepiej zjedź na parking i przeczytaj tablicę informującą o tym obiekcie. Do karty drogowej wpisz wiek na początku którego wybudowano szyb „Maciej”.

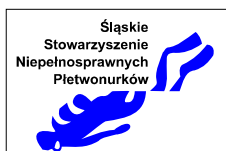
 **URZĄD MIEJSKI W ZABRZU**  **WASKO**  **KOPALNIA GUIDO**  **STALNIA KONTYNOCI**



**URZĄD MIEJSKI
W ZABRZU**

WASKO®

 **RESTAURACJA
SZYB MACIEJ**



II RAJD NAWIGACYJNO – TURYSTYCZNY

„Zanurkuj w Miasto”



Przykładowa karta drogowa właściwa (na jej podstawie obliczane są wyniki).

KARTA DROGOWA
NR ZAŁOGI 17

ST	ST	ST	U
20	ST	20	ST
20	20	ST	20
ST	KWK XOX	KM1	40
ST	40	20	ST
40	PIK	ST	20
ST	KM2	20	U
U	40	ST	20
40	U	U	ST
40	ST	U	ST

Kartę należy wypełnić przed samą trasą.



URZĄD MIEJSKI
W ZABRZU

WASKO®



RESTAURACJA
SZYB MACIEJ