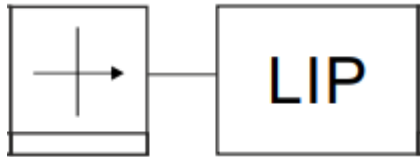
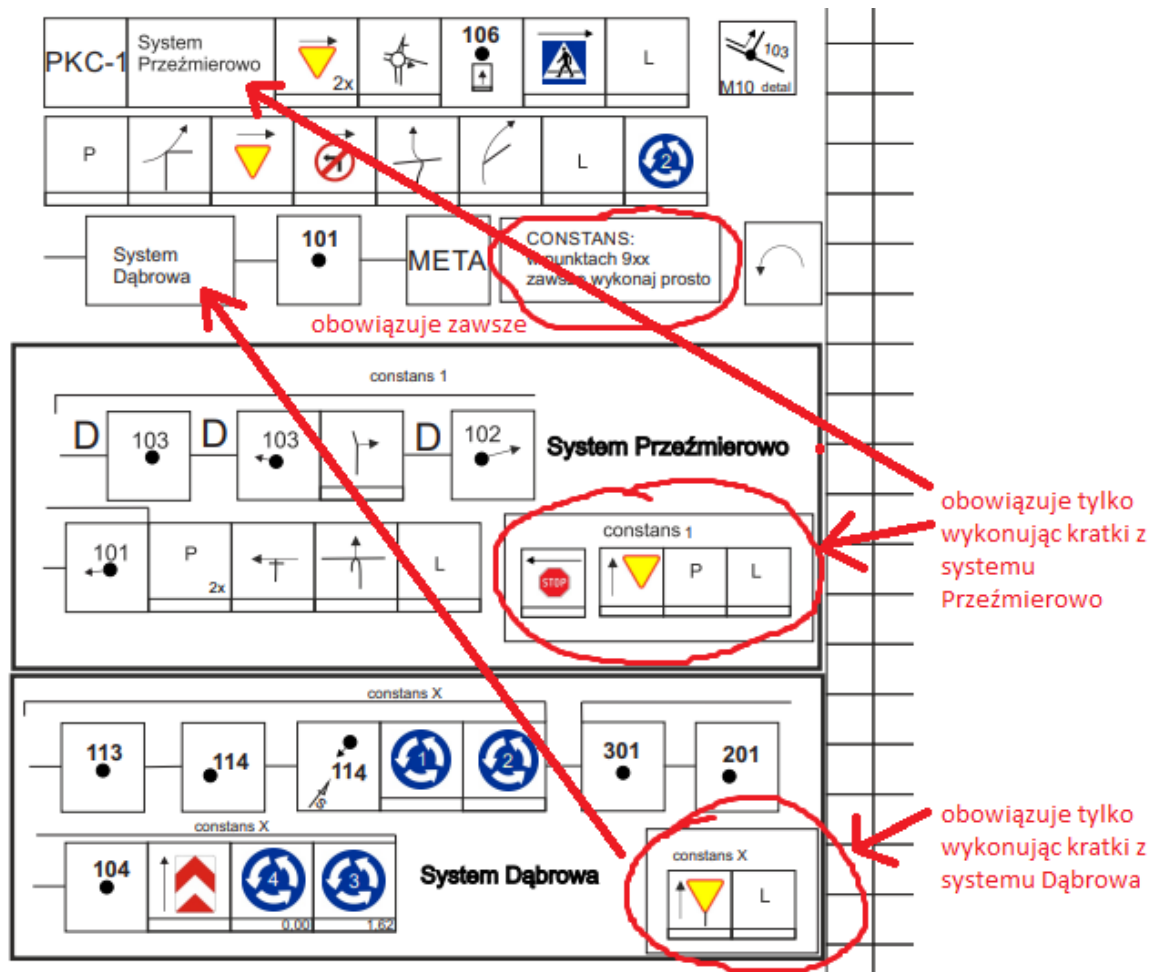


1. Zintegrowana Grupa Opisowa (w skrócie ZGO) – zgodnie z kodyfikatorem jest to wydzielona część trasy przejazdu, która posiada wszystkie cechy itinerera. Najprościej mówiąc – jest to itinerer w itinererze. To, że macie do czynienia ze Zintegrowaną Grupą Opisową, poznacie po tym, że kratka ma jakąś nazwę, która Wam nic nie mówi (nie jest poleceniem prawo/lewo, odwzorowaniem skrzyżowania ani niczym innym). Na rajdzie spotkacie się np. z takim zapisem w itinererze:



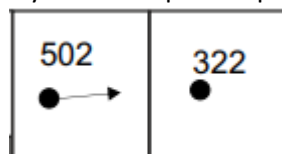
Czyli LIP = Zintegrowana Grupa Opisowa. W tym momencie należy znaleźć oddzielony graficznie (jak np. choinka czy constanse) materiał, w którym widnieje nazwa „LIP”. I potem ponownie należy jechać od lewej do prawej, od góry do dołu, polecenia z ZGO, a gdy się skończą, odhaczyć kratkę „LIP” jako zrealizowaną i jechać kolejną z głównego itinerera. W ZGO panują takie same zasady jak w normalnym itinererze – pojawiają się nowe constanse (pamiętajmy, że „LIP” jest w ramach krater w głównym itinererze, więc nie dość, że w samym LIP mamy constanse, to obowiązują nas też te, które są zawarte dla całego odcinka w nagłówku itinerera). W ZGO również możemy poruszać się po różnych materiałach topograficznych – dlatego uważnie patrzcie czy nad kreską łączącą kratki jest pusto, czy jednak autor chce abyście jechali po jakimś planie. Wszystko co znajduje się wewnątrz ZGO (czyli np. constanse), obowiązuje tylko podczas wykonywania tego ZGO. Jak przejedziecie cały „LIP”, to co było w tym ZGO przestaje Was interesować.

Poniżej screen itinerera (przykładowego! Nie tego, który będzie w niedzielę 😊) abyście zobaczyli co kiedy obowiązuje:



2. Wyznaczanie punktów przez zawodników – to jeden z trudniejszych tematów nawigacyjnych, jednak przy odrobinie woli i chęci, jest on do „ogarnięcia”. Oprócz tego, że na materiałach topograficznych autorzy samodzielnie zamieszczają punkty na skrzyżowaniach... mogą sobie wymyślić, że zawodnicy też powinni się z tym trochę napocić ☺ Zobaczmy więc w jaki sposób mogą nas do tego zmusić:

a) Wyznaczanie punktu przez dojazd z natury:

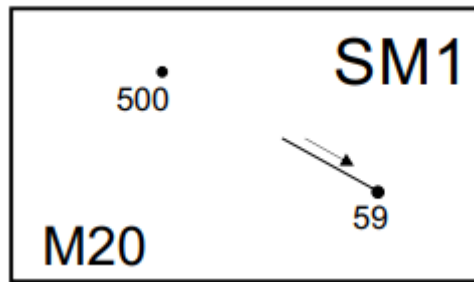


W itinererze znajdziecie polecenie dojazdu do punktu (miło, że z jednoznacznym wyjazdem, bardzo ułatwia to sprawę), a do następnego punktu będziecie mieli dojechać z natury. Tego punktu nie będzie na mapie – oznacza to, że punkt znajduje się na najbliższym realnym (i mapowym też) skrzyżowaniu po osiągnięciu poprzedniego punktu. Czyli: 502 będzie na mapie, 322 będzie do wrysowania po osiągnięciu tego punktu.

b) Wyznaczanie punktu przez SM;

O SMach jeszcze na TjNo nie było, dlatego autorka chciała najprostszym sposobem zaprezentować, jak należy wrysować punkt i obiecuje nie robić tu większych numerów.

SM = ślepa mapa. Najprościej mówiąc to fragment drogi, którą należy przejechać – SM jest wydzielony graficznie i za pomocą punktu nawiązania można go sobie przenieść na mapę, po której się poruszamy. Tak to będzie wyglądało:



Widzicie? Mamy punkt nawiązania (punkt 500), mamy skalę – czyli wiemy ile metrów ma SM i potrafimy znaleźć gdzie się zaczyna, mamy kierunek przejazdu SM. I jak widać mamy punkt 59, który wrysujemy w mapę po jego osiągnięciu. Osiągnięty punkt wrysowujemy i zostawiamy do końca odcinka! (i bez spojlerów, przypominamy, że przez punkty 1 i 2-cyfrowe nie wolno nam planować przejazdu ☺)

c) Wyznaczanie punktu przez itinerer współrzędnościowy:

Tu Was odeślemy do Tajemnic Nawigacji. Będziecie mieli do wyznaczenia po jednym punkcie w każdym z trzech rodzajów tego sposobu:

**5.7. Itinerery współrzędnościowe.**

Itinerer współrzędnościowy jest to opis trasy przejazdu, spełniający poniższe warunki:

- lokalizuje położenie początku (początków) układu współrzędnych;
- podaje położenie punktów przejazdu przy pomocy współrzędnych.

Inaczej: aby wykonać przejazd do danego itinererem punktu, musisz go najpierw sam wyznaczyć na mapie. To jest Twoje dodatkowe zadanie do wykonania – zlokalizować i nanieść na mapę punkty zadane w itinererze.

Wykonując polecenia itinerera współrzędnościowego uczestnik zobowiązany jest do wykreślenia punktów na materiale topograficznym. Punkty wykreślane obowiązują tylko na mapie na której zostały wykreślone. Jeżeli nie jest to zadane inaczej, nanosi się je na mapie podstawowej. Niedopuszczalne jest zadawanie wykreślenia punktów pośrednich, służących jedynie jako pomocnicze do wykreślenia punktów właściwych.

To znowu właściwie wytyczne dla organizatorów tras. Dla Ciebie ważna jest informacja, że punkt do wykreślenia powinien być przedstawiony w taki sposób, aby nie było niejasności co do jego położenia.

Dopuszcza się zadawanie do wykreślenia maksymalnie 3 punktów, na każdym odcinku trasy przejazdu. Zaleca się stosowanie takich odległości i kątów, aby ich wykreślenie, biorąc pod uwagę skalę mapy, nie powodowało błędów kreślarskich i niejednoznaczności.

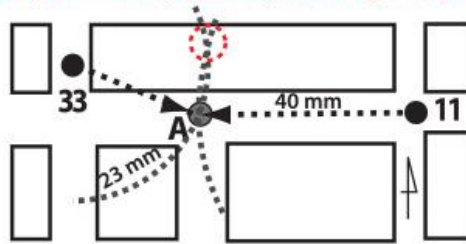
Jeżeli informacja o wyznaczeniu punktu umieszczona została w nagłówku itinerera (załącznik nr 1 pole G), należy go wykreślić niezwłocznie po starcie i obowiązuje on do końca odcinka. Jeżeli informacja o wyznaczeniu punktu umieszczona została w ZGO, należy go wykreślić w momencie rozpoczęcia realizacji poleceń ZGO i obowiązuje on do końca odcinka.

Czyli tak: jeśli nie ma innej informacji, punkty nanosisz na swoją mapę podstawową. Jeśli wykreślony punkt jest podany w podstawowym opisie trasy (pole E lub G itinerera) to obowiązuje on do końca danego odcinka. Może być jednak tak, że punkty będą Ci potrzebne dopiero przy realizacji Zintegrowanej Grupy Opisowej. Jeżeli informacja o ich wyznaczeniu umieszczona została w ZGO, należy go wykreślić dopiero w momencie rozpoczęcia realizacji poleceń ZGO a wykreślony punkt od tego momentu obowiązywać będzie już do końca odcinka. (O własnościach ZGO czytaj także na str. 77 i 79.)

### 5.7.1. Metoda wyznaczania punktu poprzez określenie promieni.

Metoda ta polega na wyznaczeniu punktu poprzez podanie wartości promieni wykreślanych dla dwóch innych punktów znajdujących się na materiale topograficznym, pod warunkiem że jedynie jeden punkt przecięcia się podanych promieni będzie znajdował się w obszarze mapy której dotyczy.

A	$r$ mm
11	40
33	23

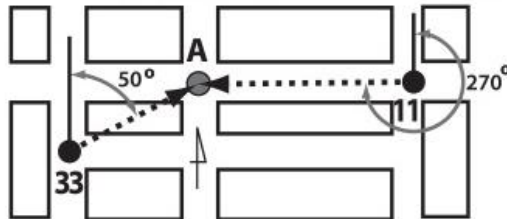


Z punktów 11 i 33 kreślisz zadane promienie, a miejsce ich przecięcia wyznacza szukany punkt A. I jak wyżej napisano, drugie przecięcie promieni nie może znaleźć się na mapie na której wykreślasz punkt (czerwone kółko).

### 5.7.2. Metoda wyznaczania punktu poprzez określenie azymutów.

Metoda ta polega na wyznaczeniu punktu poprzez podanie wartości azymutów wykreślanych dla dwóch innych punktów znajdujących się na materiale topograficznym.

A	$\alpha$ °
11	270
33	50

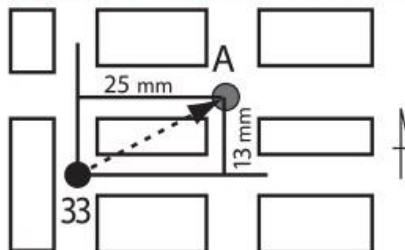


W tym przykładzie miejsce przecięcia linii poprowadzonych pod odpowiednimi (podanymi w tabelce) wartościami azymutów jest Twoim szukanim punktem A.

### 5.7.3. Metoda wyznaczania punktu poprzez podanie współrzędnych x i y.

Metoda ta polega na wyznaczeniu punktu poprzez podanie odległości w osi poziomej (x) i pionowej (y) względem innego punktu znajdującego się na materiale topograficznym. Przyjmuje się, że oś pozioma (x) pokrywa się z poziomą krawędzią kartki itinerera, natomiast oś pionowa (y) z krawędzią pionową.

A	x	y
	mm	mm
33	25	13



W tym przypadku wyznaczany punkt A znajduje się w miejscu przecięcia współrzędnych x i y.

I to by było na tyle jeśli chodzi o to, czego możecie się spodziewać w najbliższą niedzielę ☺  
Czekamy na Was, do zobaczenia!