

„XXII Rajd Eleganta z Mosiny” - Odprawa przedrajdowa.

Rajd rozpocznie się w Mosinie, próbą sprawności SZ1 na Targowisku Miejskim (Mosina ul. Farbiarska), a zakończy się próbą sprawności SZ2 przeprowadzoną na Torze Poznań (Przeźmierowo ul Wyścigowa 3).

Aby uniknąć zgromadzenia zbyt dużej liczby osób w przestrzeni publicznej, prosimy załogi o przybywanie do biura rajdu (Targowisko Miejskie) po odbiór numerów startowych i materiałów rajdowych na 15 minut przed planowanym dla danej załogi - starcie. Godziny startu opublikowane są na liście startowej umieszczonej na naszej stronie internetowej (<http://www.aw.mosina.org>)

Rajd składa się z trzech odcinków o długości odpowiednio 29 km (czas przejazdu 75 min), 36 km (czas przejazdu 100 min) i 22 km (czas przejazdu 60) min.

Trasa Rajdu przebiega drogami i ulicami zarówno utwardzonymi (asfalt, beton, kostka) jak również drogami o nawierzchni szutrowej czy też gruntowej. Pomimo tego, nie powinno być żadnych trudności z pokonaniem trasy nawet samochodami „nisko” zawieszonymi.

Organizatorzy apelują by na drogach nieutwardzonych zachować obniżoną prędkość by nie wzbijać kurzu i pyłu który mógłby przeszkadzać innym załogom jak również innym użytkownikom (rowerzyści czy też piesi).

Pamiętajmy by na terenach leśnych nie palić!

Podczas przejazdu duktami leśnymi, a zwłaszcza na terenie Wielkopolskiego Parku Narodowego obowiązuje **zakaz zatrzymywania się i postoju**.

Postój dopuszczalny jest tylko na specjalnie wyznaczonych parkingach.

Na ostatnich metrach rajdu (tuż przed metą) trwają prace budowlane, dlatego też wypatrujcie tablic informacyjnych lub sędziów, którzy poprowadzą was do METY, która zorganizowana będzie w boksie z lewej strony dużego białego namiotu z napisem „AUTOMOBILKLUB WIELKOPOLSKI”

Trasa rajdu opisana jest itinererem. Autor skorzystał z okazji, by pokazać prawie wszystkie sposoby zapisu. W znakomitej większości są to komendy itinerera strzałkowego i itinerera ze znakami drogowymi. Są również komendy zapisane itinererem schematycznym i uproszczonym. Są itinerery graficzne oraz itinerey opisowe. O wszystkich typach itinererów przeczytacie w wydawnictwach GKSPiT PZM.

Tematyką rajdu jest pokazanie najrozmaitszych konstrukcji przeprowokowych nad/pod przeszkodami które spotkamy na trasie. Pokonamy rzeki, strugi, potoki i cieki wodne po mostach i kładkach, a linie kolejowe i inne drogi przetniemy po i na wiaduktach. Te wszystkie przeprawy często mają ciekawy kształt i konstrukcję, ale też, kilka z nich ma wartość historyczną. Można się przy nich zatrzymać, przeczytać informacje, ale nie przewidujemy żadnej konkurencji rajdowej z tej wiedzy.

Teraz o punktacji rajdowej.

Na trasie rajdu odbędzie się tylko jeden test, Test z wiedzy o Bezpieczeństwie w Ruchu Drogowym i Pomocy Przedmedycznej. 6 pytań z BRD i 4 z pomocy - punktowane po 20 pkt. za błędną odpowiedź.

Próby SZ punktowane będą wg punktacji umieszczonej na rysunku próby: 0,1 pkt za 0,1 sek czasu trwania próby, słupek 5 pkt i 200 za błędny przejazd.

Na trasie rajdu spisujemy PKP-y w kolejności ich napotkania (100 pkt za brak i 60 pkt za fałszywy) Spisujemy TYLKO PKP-y znajdujące się po prawej stronie drogi.

Umieszczone NAD drogą czy też po lewej stronie, nie są naszymi PKP-ami!


W przypadku gdy na jednym słupku (konstrukcji) umieszczone są 2 PKP-y, spisujemy w kolejności od dołu.

Rodzaje PKP-ów


PKP-y na wszystkich odcinkach są takie same, co nie oznacza że muszą one wystąpić na każdym odcinku.





- **Tablice organizatora** (jak na rysunku) do Karty drogowej wpisujemy liczbę widoczną na tablicy

- Ograniczenia tonażu wyrażone znakami **B-18** (liczba wraz z j.m.)  Do Karty Drogowej wpisujemy np.- **7 t**

- oraz znakiem **B-5 (tylko wartość cyfrowa)**  Do Karty Drogowej wpisujemy np.- **3,5**

- Ograniczenia wysokości wyrażone znakami **B-16** (liczba wraz z j.m.)  Do Karty Drogowej wpisujemy np.- **3,5 m**

- Znak **B20 - STOP**  Do Karty Drogowej wpisujemy -> **ST**

- **Trzy pierwsze litery** z tablicy początek miejscowości **E-17a** (zielona)  Do Karty Drogowej wpisujemy np.- **PIA**

- „Agatka” znak **T-27**



Tabliczki w dowolnym kolorze i wymiarze, umieszczone na dowolnym podkładzie

Do Karty Drogowej wpisujemy -> **A**

MAPA

Do materiałów rajdowych należy też mapa. Mapa jest jedna - „podstawowa” narysowana w kilku fragmentach. Poszczególne fragmenty są w różnych skalach, mają wspólne punkty powiązań.

Mapa wydrukowana w formacie A3 jest dwustronna i obowiązuje na całym rajdzie. Punkty nawiązania z itinererem, są naniesione na mapę.

Ewentualne niedodrukowania, czy też naniesione punkty, granice i opisy, nie są nieciągłością rysunku i nie stanowią o nieprzejeździe dróg umieszczonych na mapie.

Constans na rajdzie opisane są na dwa sposoby - Graficznie i Opisowo

Constans-1 jest taki sam na wszystkich odcinkach i chyba nie wymaga wytłumaczenia.

Constans-1



Z każdego skrzyżowania z ruchem okrężnym, zawsze zjedź pierwszym możliwym wyjazdem

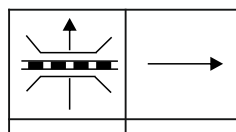
Constans-2 jest różny na poszczególnych odcinkach i może wymagać wytłumaczenia: skąd wiemy, że jest to wiadukt lub tunel kolejowy?

Po prostu, wszystkie wiadukty pod którymi przejeżdżamy, a objęte one są działaniem Constansu, są wiaduktami kolejowymi :-)

UWAGA!!!

na niektórych fragmentach trasy, występują wyłączenia działania constansu

Constans - 2



Po przejechaniu pod wiaduktem lub tunelem kolejowym SKRĘĆ w prawo

Życzymy przyjemnej zabawy i jazdy. Do zobaczenia na mecie i starcie do przyszłych rajdów

Jedźcie bezpiecznie!

Pamiętajmy! Nadrzędne nad wszystkimi poleceniami Itinerera, są PRZEPISY RUCHU DROGOWEGO