



# POZNAJ PIĘKNO ZIEMI GRUDZIĄDZKIEJ



## PATRONAT



## PARTNERZY



## e-Odprawa - Informacje dla uczestników

### TURYSTYCZNY RAJD SAMOCHODOWY

### POZNAJ PIĘKNO ZIEMI GRUDZIĄDZKIEJ 2024

### TURYSTYCZNE SAMOCHODOWE MISTRZOSTWA OKRĘGU BYDGOSKIEGO PZM 2024 - RUNDA 7.

### TURYSTYCZNY PUCHAR GRUDZIĄDZA 2024 - RUNDA 3.

Tutaj znajdziecie najważniejsze informacje dotyczące Turystycznego Rajdu Samochodowego Poznaj Piękno Ziemi Grudziądzkiej 2024 z Automobilklubem Grudziądzkim

**Impreza współfinansowana jest ze środków Gminy-Miasto Grudziądz**

#### **Impreza została objęta honorowymi patronatami:**





- > Starostwo Grudziądzkie Adama Olejnika
- > Wójtwa Gminy Grudziądz Andrzeja Rodziewicza

#### **Czynnie partnerują nam w organizacji:**

- > Centrum Edukacji i Rozrywki Mega Park
- > Gminny Ośrodek Kultury i Sportu w Małym Rudniku
- > Ochotnicza Straż Pożarna w Rudzie

#### **I. LOKALIZACJE:**

W razie problemów z rozszyfrowaniem materiałów rajdowych, lepiej skorzystać z podpowiedzi i dotrzeć do celu na czas niż załapać niepotrzebne kary za spóźnienia.

<b>Biuro, Start, SZ-1</b> - Centrum Edukacji i Rozrywki Mega Park CQM8+54X Grudziądz; 53°25'58.8"N 18°45'55.3"E; 53.432985, 18.765366; <a href="https://maps.app.goo.gl/3ceevbYgvFMTw5g47">https://maps.app.goo.gl/3ceevbYgvFMTw5g47</a>	
<b>SZ-2, META</b> - Gminny Ośrodek Kultury i Sportu w Małym Rudniku, ul.Tulipanowa 38, 86-302 Mały Rudnik CM6X+HQ5 Sztynwag; 53°24'41.0"N 18°41'58.2"E; 53.411406, 18.699500; <a href="https://maps.app.goo.gl/kYh8SyAHguCYNTsE7">https://maps.app.goo.gl/kYh8SyAHguCYNTsE7</a>	
<b>PUNKTY RATUNKOWE (DOSTĘPNE TYLKO W e-Odprawie)</b>	
<b>Boisko w Mgowie</b> Ruszamy w dalszą trasę prosto drogą, mając boisko po swojej prawej stronie. Jedziemy główną drogą ok. 2,7km do kratki nr 13 w Itinererze...zerujemy licznik kilometrów i możemy kontynuować trasę zgodnie z wytycznymi itinerera (kilometry z itinerera w kolejnych kratkach należy zmniejszyć o 18,8). Lokalizacja: 8RVH+V2H Mgowo 53°20'40.9"N 18°49'39.4"E <a href="https://maps.app.goo.gl/2N3kmpfJE4iUqsRTA">https://maps.app.goo.gl/2N3kmpfJE4iUqsRTA</a>	
<b>Kratka itinerera nr 23</b> Dojeżdżamy do skrzyżowania opisanego wskazaną kratką itinerera - z drogi krajowej nr 55 wjeżdżamy w drogę gminną i dalej jedziemy do skrzyżowania opisanego kratką nr 25 (zgodnie z itinererem ok. 3km). Lokalizacja: 9MH8+2PC Trzebiełuch 53°22'39.2"N 18°40'00.3"E <a href="https://maps.app.goo.gl/YPekTSNc6p2fAQVw6">https://maps.app.goo.gl/YPekTSNc6p2fAQVw6</a>	



## 2. POCZĄTEK RAJDU

Mega Park - przyjmowanie uczestników, zapisy i tak zwany odbiór administracyjny (czyli sprawdzenie czy wszystkie formalności są spełnione), potem zwiedzanie obiektu turystycznego (krajiny tematyczne) i realizacja 3 zadań dodatkowych (w dowolnej kolejności).

Ok. 10:45 pierwsza załoga powinna już ustawić się samochodem, w pełnym składzie i pełnej gotowości, przed bramą wyjazdową z miasteczka westernowego. Przed wyjazdem będzie trzeba rozwiązać 2 testy:

1. Turystyczny z krain tematycznych Mega Parku (na rozwiązanie testu będą tylko 4 minuty) - należy zakreślić 1 prawidłową odpowiedź
2. z Bezpieczeństwa Ruchu Drogowego i Pierwszej Pomocy (na rozwiązanie testu będą tylko 4 minuty) - należy zakreślić 1 prawidłową odpowiedź.

Pewną trudnością będzie to, że uczestnicy sami muszą dopilnować, aby oddać sędziemu test z odpowiedziami nie później niż w założonym czasie (spóźnienia to punkty karne).

Po rozwiązaniu obydwu testów każda z załóg kolejno rusza na próbę sprawności SZ-1 (za bramą w prawo i kierujemy się na parking Mega Parku).

Po pokonaniu próby SZ-1 sędzia mety tej próby powinien do waszej karty wpisać uzyskany czas próby, ale także godzinę startu do odcinka trasy Rajdu (warto sprawdzić czy wszystko się zgadza, bo na podstawie karty drogowej obliczony zostanie wasz wynik)...tak, tak, od tego momentu na dojechanie na linię mety Rajdu macie maksymalnie 130 minut.

## 3. ODCINEK 1 - O1 (START → META)

Już od pierwszych metrów trzeba być czujnym, zagadki trasy będą "atakować" niespodziewanie.

Długość trasy to ok. 49 km

Czas na pokonanie odcinka: 130 minut

Drogi, którymi się poruszamy: asfalt, bruk, drogi gruntowe.

Jedziemy zawsze zgodnie z przepisami ruchu drogowego (nawet jeśli wydaje się, że itinerer prowadzi inaczej).

Jeśli nie zostało to oznaczone w itinererze, to nie wjeżdżamy nikomu na podwórko, posesję, w bramy, w ślepe ulice, drogi dojazdowe do posesji.

W razie wątpliwości przy nieopisanym skrzyżowaniu w itinererze poruszamy się drogą główną (z pierwszeństwem), lub jeśli nie ma określonego przepisami pierwszeństwa to tą, która wygląda na dalszą część tej, którą jedziemy, a jeśli wszystkie wyglądają równie "głównie" wtedy nie pozostaje nam nic innego jak jechać prosto lub najbardziej zbliżoną do prostej.

Przed wjazdem na linię mety Rajdu trzeba będzie sobie zarezerwować trochę czasu na:

- na znalezienie odpowiedzi dotyczących pytań z trasy (czasem konieczne może być wyjście z samochodu i przeszukanie "podejrzanego" terenu)
- wykonanie próby sprawności prowadzenia pojazdu SZ-2 - może być konieczne oczekiwanie w kolejce na swoją kolej

## 4. SZ-2 → META)

Aby Wam ułatwić zapanowanie nad czasem wprowadzamy **mały bonus**: na METĘ możecie przyjechać do 15 minut wcześniej bez punktowych kar. Warto z tego skorzystać na wypadek oczekiwania na swoją kolej zmierzania się z próbą SZ-2.

Po wypełnieniu karty drogowej i wpisaniu przez sędziego próby SZ-2 naszego czasu, przejeżdżamy tylko na drugą stronę jezdni i wjeżdżamy w bramę GOKiS w Małym Rudniku, która jednocześnie będzie punktem META Rajdu. Tam oddajecie kartę drogową sędziemu i zgodnie z jego wytycznymi zmierzacie do miejsca parkowania.

## 5. KARTA DROGOWA

**Najważniejszy dokument!**

**Jak tylko dostaniecie Kartę Drogową, w pierwszej kolejności wpisujecie w górnym prawym rogu, w miejscu do tego przeznaczonym Wasz nr załogi.**



Do niej wpisywane są przez Was kolejne PKP (punkty kontroli przejazdu), odpowiedzi na pytania na trasie i do niej sędziowie zapisują wasze wyniki z prób i zadań. To na jej podstawie obliczony zostanie Wasz wynik, więc:

**Pilnujcie co w niej wpisujecie i co wpisuje Wam sędzia!**

**Karta drogowa jest jedna na cały Rajd, to jest dla uczestników najważniejszy "papier", którego trzeba szczególnie pilnować i uważnie traktować, bo na podstawie Karty Drogowej, obliczane są wyniki załogi.**

**Zagubienie lub zniszczenie Karty Drogowej, to niestety dyskwalifikacja.**

Załoga wypełnia kolejne kratki w kierunku zgodnym z pomocniczą numeracją w sposób jednoznaczny (**nie kreślimy, nie poprawiamy wpisów** - jeśli już zdarzy się błąd, to skreślamy całą błędną kratkę wielkim "X"-em lub po kreską po przekątnej kratki i wpisujemy poprawną informację do kolejnej wolnej kratki - dostępnych nadmiarowych dla PKP-ów jest sporo).

### **PAMIĘTAJCIE!**

**Każde poprawienie, skreślenie, niejednoznaczność wpisu działają na waszą niekorzyść - taki wpis w karcie drogowej będzie traktowany jako błąd (niewypełniona kratka), bez możliwości tłumaczenia co wpisujący miał na myśli.**

W pozostałych materiałach (itinerer, zdjęcia, karta z pytaniami na trasie itd.) możecie kreślić do woli, to są Wasze materiały, które możecie wykorzystywać również jako brudnopis, ale do Karty Drogowej już wpisujecie "na czysto".

Karta drogowa zawiera również miejsce na podanie prawidłowych odpowiedzi na pytania z trasy (UWAGA: tu nie ma nadmiarowych kratek! Tu nie możecie się pomylić, bo jak poprawicie, skreślicie itp. itd. to stracie punkty za tą odpowiedź - korzystajcie z arkusza PYTANIA NA TRASIE jako brudnopisu).

Zgodnie z pomocniczą numeracją w kratce wpisujemy literę prawidłowej odpowiedzi na wskazany numer pytania z arkusza PYTANIA NA TRASIE (np. w poniższym przykładzie, z jednego z poprzednich rajdów, odpowiedzią na pytanie 1. jest A, na pytanie 2. odpowiedzią jest B itd.).

Jak sami zobaczycie Karta Drogowa, którą otrzymacie jest bardzo podobna (w waszej karcie numery w tych krateczkach, gdzie mamy wpisywać odpowiedzi na pytania z trasy, poprzedzone są znakiem zapytania "?" np. **?1, ?2, ?3** itd., tak jak to oznaczono w itinererze).

### **PYTANIA NA TRASIE (ODPOWIEDZI)**

?1	?2	?3	?4	?5	?6	?7	?8	?9	?10
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

	GRUDZIĄDZKI TURYSTYCZNY RAJD SAMOCHODOWY Z OKAZJI DNIA KOBIET 2023 TURYSTYCZNE SAMOCHODOWE MISTRZOSTWA OKRĘGU BYDGOSKIEGO BZM 2023 - RUNDA II		
	ZAŁOGA WPROWADZA SWÓJ NR STARTOWY		
ODCINEK	KARTA DROGOWA, KARTA ZADAŃ I PRÓB START - META		12

START DO O1 GODZINA WYJAZDU	WYPEŁNIA SĘDZIA	META GODZINA PRZYJAZDU
KARTA DROGOWA		

1	2	3	4	5	6	7	8
GR	Z1						
9	10	11	12	13	14	15	16
17	ZAŁOGA WPROWADZA DO KOLEJNYCH KRATEK, ZGODNIE Z NUMERACJĄ, PUNKTY KONTROLI PRZEJAZDU (PKP) NIE POPRAWIAMY, NIE KREŚLIMY. JEŚLI POMYŁKA SKREŚLAMY I WPSUJEMY W KOLEJNĄ WOLNĄ KRATKĘ, POMIĘDZY WYPEŁNIONYMI KRATKAMI NIE ZOSTAWIAMY PUSTYCH						24
25							32

PYTANIA NA TRASIE (ODPOWIEDZI)						
1	2	3	4	5		
A	B					
6	7	ZAŁOGA WPISUJE LITERĘ PRAWDŁWEJ ODPOWIEDZI NA PYTANIE O NUMERZE PODANYM W GÓRNYM LEWYM ROGU				

WYPEŁNIA SĘDZIA				
SZ-1	CZAS	KARA	WYNIK	UWAGI Z PODPISEM SĘDZIEGO
	ZD-1	WYNIK	UWAGI	
	STRZELANIE Z WIATROWKI			
ZD-2	WYNIK	UWAGI	ZD-3	WYNIK
JAZDA Z LINA			NAJAZD NA TARCZE	

## 6. PUNKTY KONTROLI PRZEJAZDU (PKP)

Załoga wprowadzając do karty drogowej PKP-y potwierdza prawidłowy przejazd trasą, tak jak zaplanował to autor. W tej imprezie PKP-ami są:

- znaki drogowe nazwy początku miejscowości (znak E-17a) znajdujące się wyłącznie po prawej stronie drogi, którą jedziemy - wpisujemy z tablicy do karty drogowej tylko 2 pierwsze litery (alfabetu), pomijając wszelkie znaki interpunkcyjne (niezależnie od ilości członów nazwy - np. dla "Nowa Wieś" wpis do kolejnej wolnej kratki karty drogowej to **NO**, dla "k/Grudziądz" wpis powinien zawierać tylko litery czyli **KG**)
- oznaczenia zdjęć obiektów, które wpisujemy po minięciu zauważonego obiektu ze zdjęcia (np. jadąc zauważamy płot w kształcie kredek, co zgadza się ze zdjęciem oznaczonym jako Z1 - do kolejnej wolnej kratki karty drogowej wpisujemy **Z1**)

### **Poniżej przedstawiono przykład wypełnienia kolejnych kratek karty drogowej w tej sytuacji:**

- > jadąc trasą najpierw mijamy znak E-17a z nazwą miejscowości "GRUDZIĄDZ",
- > następnie widzimy/mijamy obiekt ze zdjęcia Z10,
- > w dalszej kolejności mijamy znak E-17a opisany nazwą miejscowości "NOWA WIEŚ",
- > a jadąc dalej widzimy/mijamy obiekt ze zdjęcia Z1

ZNAK POCZĄTKU MIEJSCOWOŚCI  
E17a

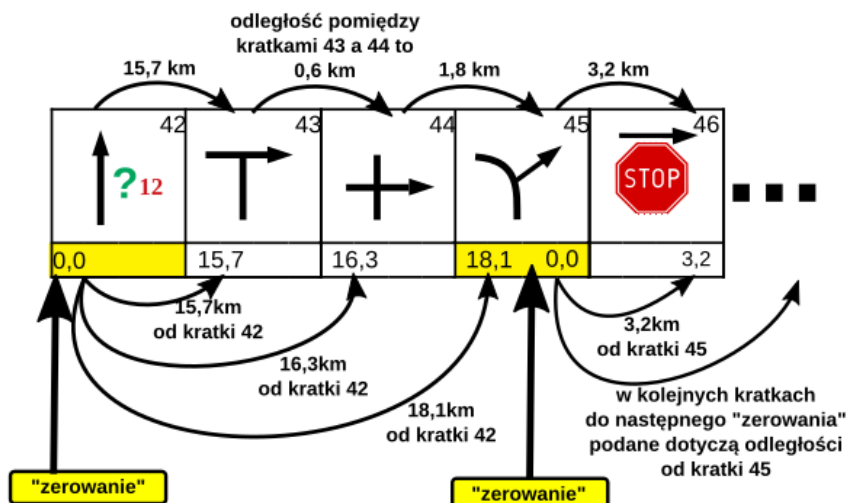

ZDJĘCIA OBIEKTÓW NA TRASIE

## 7. ITINERER

To są wytyczne na podstawie, których powinniśmy dotrzeć do wyznaczonego celu (META). Poniżej jest przykład itinerera z jednego z poprzednich rajdów, ale te itinerery, które trafią w wasze ręce będą bardzo podobne (jeśli chodzi o rozmieszczenie i znaczenie elementów):

		<b>TURYSTYCZNY RAJD SAMOCHODOWY</b> <b>POZNAJ PIĘKNO ZIEMI GRUDZIĄDZKIEJ</b> V RUNDA-TURYSTYCZNE SAMOCHODOWE MISTRZOSTWA OKRĘGU BYDGOSKIEGO PZM 2022 GRUDZIĄDZ, dn. 15.10.2022r.	
ODCINEK	<b>TRASA: START → PKC1</b>		DYST.: 34 km CZAS: 100 min
O1	FQQ3+9WC Grudziądz		
START	1	2	3
0,0	0,7		
NAZWA ODCINKA	OZNACZENIE POCZĄTKU I ZAKOŃCZENIA ODCINKA		DŁUGOŚĆ ODCINKA
MIKROLOKALNOŚĆ	ZWIĘDZANIE		LIMIT CZASU NA PRZEJECHANIE ODCINKA
MIKROLOKALNOŚĆ	DO O1 z Bz NADWIŚL		

ODLEGŁOŚCI POMIĘDZY „KRATKAMI” - opis w naszym itinererze uporządkowany jest odległościami; kratka „zerowanie” (wpisane w dolnej części kratki 0,0 - zwykle na żółtym tle) jest punktem, od którego podawana jest odległość w kolejnych kratkach .



## Oznaczenia w itinererze

W naszym itinererze do skrzyżowań zawsze dojeżdżamy od dołu kratki (niezależnie od kształtu skrzyżowania i stron geograficznych). Wygląd skrzyżowań przedstawionych schematycznie strzałkowo w kratce powinien być zbliżony do kształtu skrzyżowania w rzeczywistości (w naturze) – ilość dróg dojazdowych, wysepki, inne charakterystyczne elementy itp.

<p>ZAWRÓC WE WSKAZANYM MIEJSCU</p>	<p>"WYSEPKA" (np. azyl dla pieszych) NA DRODZE</p>	<p>PRZEJŚCIE DROGI Z JEDNOJEZDNIOWEJ W DWUJEZDNIOWĄ</p>	<p>ZJEDŹ Z RONDA ZJAZDEM O WSKAZANYM NUMERZE (W TYM PRZYPADKU 3 CZYLI TRZECIM ZJAZDEM)</p> <p>A TAK MOŻE WYGLĄDĄC TAKIE RONDO PRZEDSTAWIONE OPISEM STRZĄLKOWYM</p>	<p>ZA ZNAKIEM (TUTAJ STOP) JEDŹ ZGODNIE Z WSKAZANYM KIERUNKIEM (TUTAJ "W PRAWO")</p> <p>ZA SYGNALIZATOREM JEDŹ ZGODNIE Z WSKAZANYM KIERUNKIEM (TUTAJ "PROSTO")</p>
------------------------------------	--	---	--	--

<p>NA SKRZYŻOWANIU PEŁNYM (Z 4 DROGAMI DOJAZDOWYMI) KIERUJ SIĘ WE WSKAZANYM KIERUNKU</p> <p>JEDŹ PROSTO SKRĘĆ W PRAWO SKRĘĆ W LEWO SKRĘĆ W PRAWO SKRĘĆ W LEWO</p>	<p>NA SKRZYŻOWANIE O KSZTAŁCIE LITERY "T" (Z 3 DROGAMI DOJAZDOWYMI) KIERUJ SIĘ WE WSKAZANYM KIERUNKU</p> <p>SKRĘĆ W PRAWO SKRĘĆ W LEWO</p>	<p>W NAJBLIŻSZEJ MOŻLIWEJ SYTUACJI SKRĘĆ W KIERUNKU WSKAZANYM STRZĄLKĄ</p> <p>SKRĘĆ W PRAWO SKRĘĆ W LEWO</p>	<table border="1"> <tr> <td>SZ1</td> <td>PRÓBA SPRAWNOŚCI</td> <td>ZD</td> <td>ZADANIA DODATKOWE</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>BRAMA, SZLABAN, WJAZD NA POSESJĘ</td> <td>?</td> <td>PYTANIE NA TRASIE (tutaj np. nr 12)</td> </tr> <tr> <td>( )</td> <td>MOST</td> <td>PKC</td> <td>PUNKT KONTROLI CZASU</td> </tr> <tr> <td>♀</td> <td>KOŚCIÓŁ</td> <td>♀</td> <td>KAPLICA, KAPLICZKA PRZYDROŻNA</td> </tr> </table>	SZ1	PRÓBA SPRAWNOŚCI	ZD	ZADANIA DODATKOWE	0	BRAMA, SZLABAN, WJAZD NA POSESJĘ	?	PYTANIE NA TRASIE (tutaj np. nr 12)	( )	MOST	PKC	PUNKT KONTROLI CZASU	♀	KOŚCIÓŁ	♀	KAPLICA, KAPLICZKA PRZYDROŻNA	<p>STOSOWANE PIONOWE ZNAKI DROGOWE</p>
SZ1	PRÓBA SPRAWNOŚCI	ZD	ZADANIA DODATKOWE																	
0	BRAMA, SZLABAN, WJAZD NA POSESJĘ	?	PYTANIE NA TRASIE (tutaj np. nr 12)																	
( )	MOST	PKC	PUNKT KONTROLI CZASU																	
♀	KOŚCIÓŁ	♀	KAPLICA, KAPLICZKA PRZYDROŻNA																	
<p>RÓŻNE TYPY SKRZYŻOWAŃ KIERUJ SIĘ WE WSKAZANYM KIERUNKU</p> <p>SKRĘĆ W LEWO I ZA WYSEPKĄ W PRAWO</p>																				

	<p>Taki opis określa sytuację, w której skręcamy w lewo na skrzyżowaniu o wskazanym kształcie, ale mamy jeszcze dodatkową podpowiedź, że przed wykonaniem tego manewru, przed tym skrzyżowaniem powinniśmy minąć znak B-34 odwołujący ograniczenie prędkości (w tym przypadku 50km/h).</p>
--	--

**SKRZYŻOWANIA NIEOPISANE W ITINERERZE** - należy przejeżdżać zgodnie z dyspozycją znaków drogowych nakazu, zakazu lub innymi przepisami ruchu drogowego, narzucającymi na skrzyżowaniu jeden kierunek jazdy lub po drodze głównej oznaczonej znakiem drogowym.

## 8. PYTANIA NA TRASIE

W itinererze znajdziecie również symbole podobne do tych poniżej pokazanych

<p>19</p>	<p>20</p>
-----------	-----------

Oznaczają one, że na tym odcinku drogi, znajduje się element, obiekt itp. pozwalający odpowiedzieć na pytanie o wskazanym numerze w przekazanym materiale PYTANIA NA TRASIE (tutaj dotyczy pytań 4. i 5.).



Kolejną istotną rzeczą w oznaczeniu jest to, po której stronie strzałki występuje znak zapytania z numerem - właśnie po tej stronie drogi, którą jedziemy, znajdziemy odpowiedź na postawione pytanie (tutaj odpowiedź na pytanie 4 znajduje się z prawej strony, natomiast na pytanie 5 z lewej strony drogi, którą jedziemy - dodatkowy symbol kościoła sugeruje, że odpowiedzi należy szukać gdzieś w jego otoczeniu).

## 9. META

Po przyjeździe na metę oddajemy sędziemu wszystkie wymagane wypełnione i kompletne dokumenty (w naszym przypadku jest to KARTA DROGOWA).

Meta usytuowana jest na Gminnym Ośrodku Kultury i Sportu w Małym Rudniku. Czy to miejsce ma jeszcze coś do zaoferowania uczestnikom oprócz zakończenia? TAK!

Druhny i Druhowie z OSP Ruda z pewnością nie pozwolą się nudzić w oczekiwaniu na pozostałe załogi, a w końcu na wyniki i zakończenie

Oczekiwanie na wyniki i zakończenie to możliwość posilenia się i zregenerowania sił - przygotowany poczęstunek z pewnością zmniejszy ewentualny "głodek" po tak długiej trasie Rajdu.

Zwieńczeniem trudów imprezy i czasu spędzonego na mecie będzie uroczyste zakończenie Turystycznego Rajdu Samochodowego Poznaj Piękno Ziemi Grudziądzkiej 2024 oraz podsumowanie całego cyklu Turystycznego Pucharu Grudziądza 2024. Najlepsze załogi i uczestnicy tej imprezy otrzymają puchary i dyplomy.

ŻYCZYMY WSPANIAŁEJ ZABAWY I MILE SPĘDZONEGO CZASU  
ORAZ OCZYWIŚCIE JAK NAJLEPSZYCH WYNIKÓW

ORGANIZATORZY TURYSTYCZNEGO RAJDU SAMOCHODOWEGO  
POZNAJ PIĘKNO ZIEMI GRUDZIĄDZKIEJ 2024  
TURYSTYCZNY PUCHAR GRUDZIĄDZA 2024  
**AUTOMOBILKLUB GRUDZIĄDZKI**