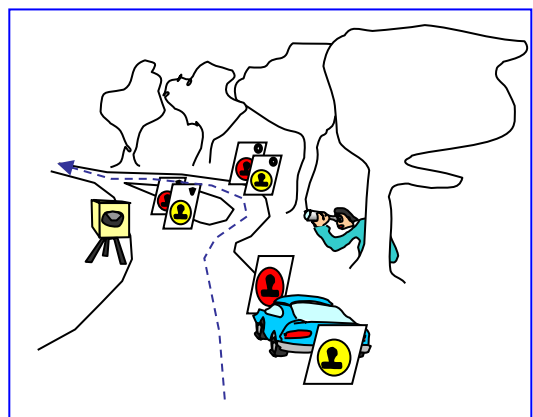
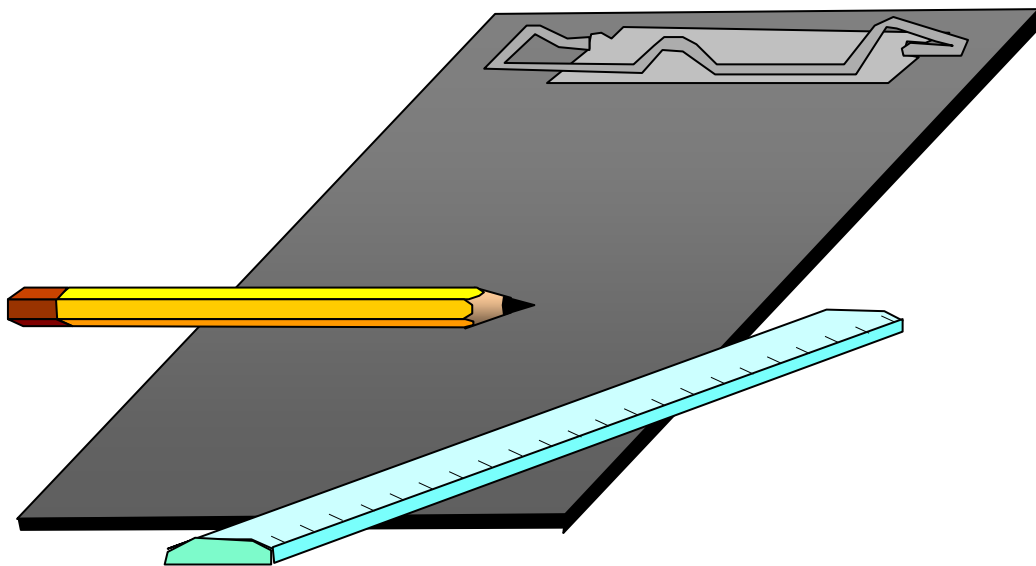


Základní náplní AOS je orientační jízda podle itineráře za dodržování pravidel silničního provozu, doplněná prací s mapou a orientací v terénu.

Základní pomůcky jsou: podložka, tužka a měřítko.



# AOS - automobilové orientační soutěže

Řády AOS - výňatek pro začátečníky

1

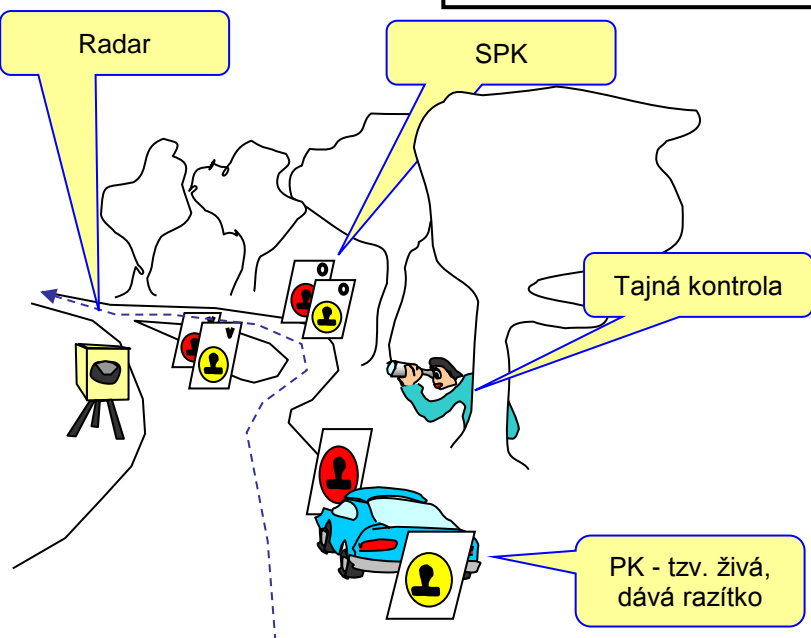
## AOS

1.1. Základní náplní AOS je orientační jízda podle itineráře za dodržování pravidel silničního provozu, doplněná prací s mapou a orientací v terénu.

1.2. Trať soutěže vede po pozemních komunikacích. Soutěž se pořádá za normálního silničního provozu a všichni účastníci jsou povinni dodržovat platná pravidla silničního provozu. Soutěžící projíždějí trať soutěže podle itinerářů a mapových podkladů s dodržováním předepsané jízdní doby.

1.3. Správnost průjezdu tratě je kontrolována průjezdními kontrolami (PK), samoobslužnými průjezdními kontrolami (SPK), tajnými kontrolami (TK) a časovými kontrolami (ČK). Správnost průjezdu se vyhodnocuje podle zápisu v jízdním výkazu.

Název soutěže, místo konání, datum		<b>ITINERÁŘ</b>	<b>MAPA</b>	<b>Jízdní výkaz</b>																				
Zadání stanoviště ČK = cíle etapy, délka etapy a čas na průjezd																								
Vložené itineráře.																								
<b>Popis průjezdu etapy</b>				<b>JÍZDNÍ VÝKAZ</b>																				
Mapa - může být na samostatném listě				Startovní číslo:																				
				Čas startu:																				
				Čas dojezdu:																				
				<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>																				



Tajná kontrola sleduje na určitých místech dodržování pravidel silničního provozu, např. zda soutěžící při odbočení používají směrová světla.

Radar se používá na kontrolu dodržování rychlosti, což je samozřejmě běžné v silničním provozu.

### ITINERÁŘ:

2.1. V itineráři jsou údaje, podle kterých soutěžící projíždějí trať.

Název soutěže, místo konání, datum		↻	
Zadání stanoviště ČK = cíle etapy, délka etapy a čas na projetí etapy			
Vložené itineráře.			
Popis průjezdu etapy			
Mapa - může být na samostatném listě			

Viz dále str. 11.

Viz dále str. 6-10.

Viz dále str. 3.

Čas na projetí etapy. Viz dále str.6.

Šipka, která určuje směr otáčení.

Místo pro zapisování SPK

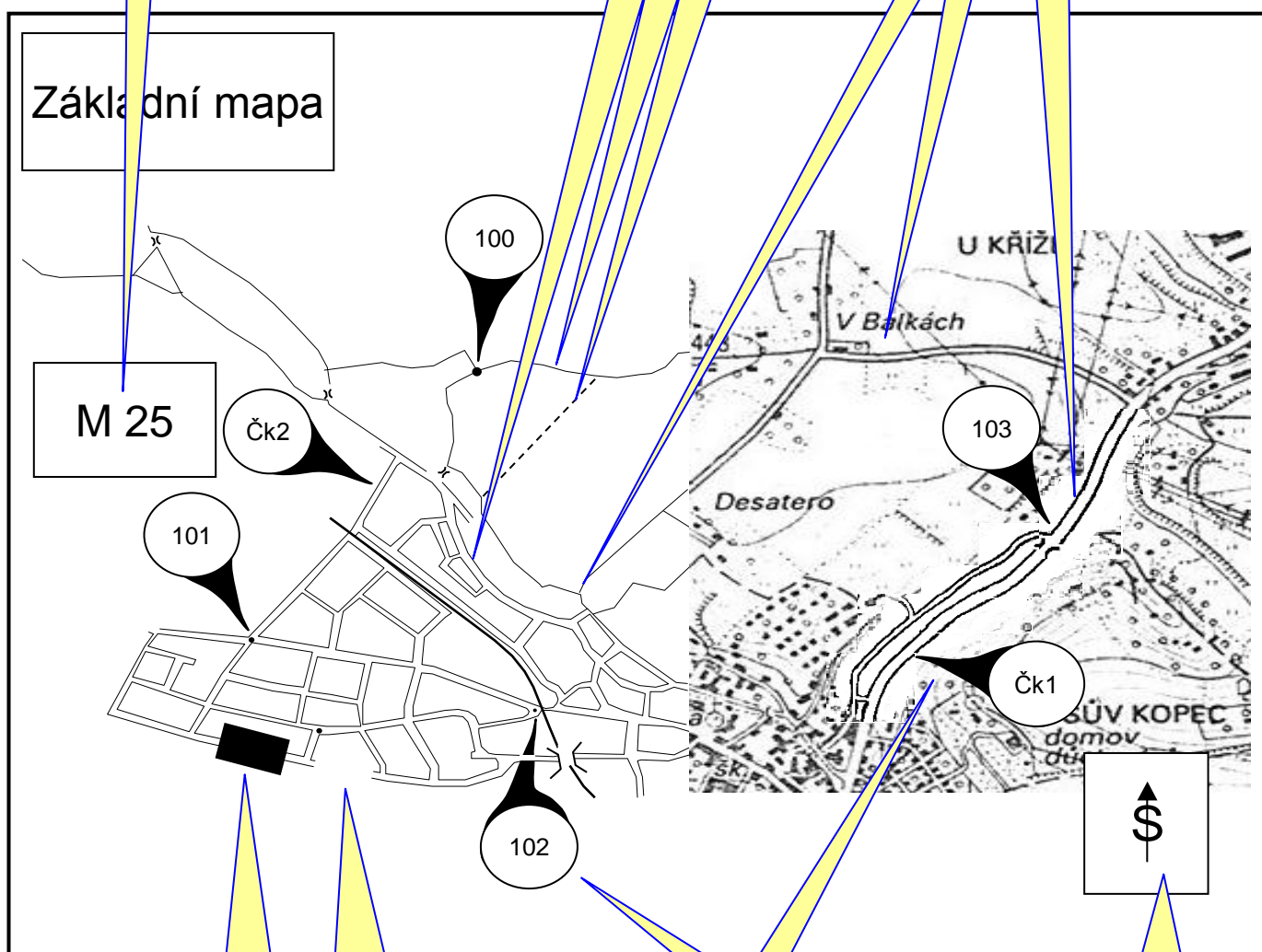
### MAPA:

3.1. V mapě jsou mapové údaje pro určení jízdy podle mapy.

Na mapě je vyznačeno měřítko. Zpravidla se používá zkrácený záznam.  
1:25 000 .....M 25 (1cm =250m)

Komunikace v mapě mohou být kresleny dvěma čarami, jednou plnou nebo také přerušovanou čarou.

Mapy mohou být kresleny, mohou to být kopie, komunikace mohou být tzv. vyčištěny.



V mapě mohou být některé komunikace zamalovány nebo nevykresleny. Tyto komunikace tedy nejsou mapové!

V mapách jsou doplněny další důležité mapové údaje. Jsou to např. kóty a časové kontroly (což je start a cíl etapy).

Na mapě je vyznačen sever. Pokud není, sever je obecně nahoře.

### Jízdní výkaz:

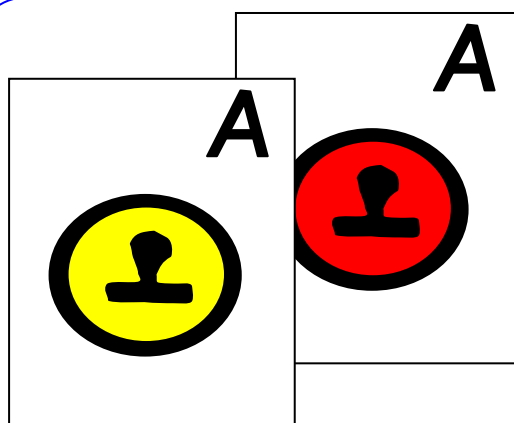
4.1. Spolu s itinerářem obdrží soutěžící na startu také JÍZDNÍ VÝKAZ.

4.2. Podstatou soutěže je jízda po určených komunikacích. Hodnocení se provádí podle záznamu v jízdním výkazu, který si vedou soutěžící během jízdy. U komunikací jsou SPK (samoobslužné průjezdní kontroly). Správně opsané SPK a jejich pořadí v záznamu určí, jestli posádka jela správně. V itinerářích se také mohou zaznamenat úkoly, které posádka cestou plní. Průjezdní kontrola může být také tzv. živá, což jsou pořadatelé, kteří dávají razítko nebo podpis přímo do výkazu. Posádka musí mít v té době dopsané SPK do výkazu.

JÍZDNÍ VÝKAZ			
Startovní číslo:			
Čas startu:			
Čas dojezdu:			
→			

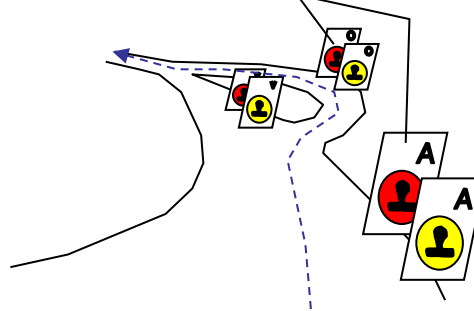
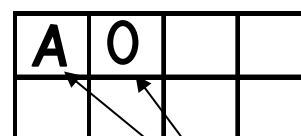
Tabulka, do které si zapisujeme SPK, plnění úkolů vloženého itineráře a dávají se do tabulky razítko živých kontrol. V tabulce se nesmí škrtat a přepisovat. Pozor, důležité je úplnost a pořadí zápisu.

**POZOR:** Průjezdky mohou být také falešné, které nejsou na správném průjezdu. Chybějící průjezdka je za 100 bodů, průjezdka navíc za 60.



Samoobslužná průjezdní kontrola je obvykle složena ze dvou desek, na kterých je např. písmeno. To si při průjezdu posádka zapíše do výkazu.

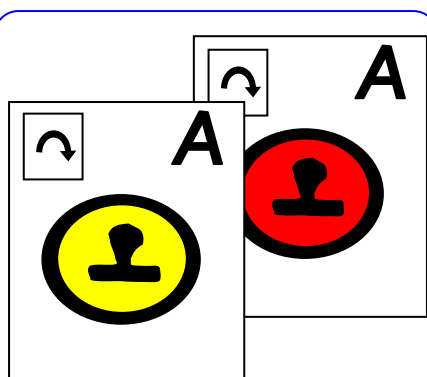
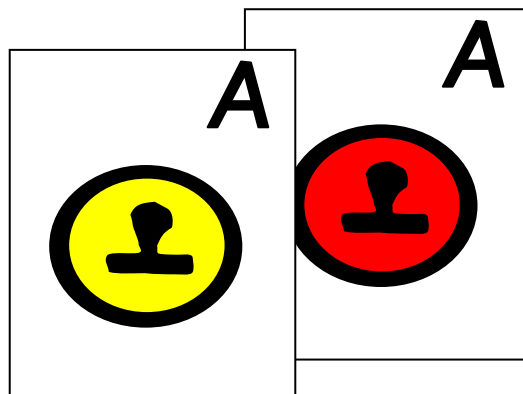
SPK opisujeme při průjezdu. Takže pokud jedeme ve směru šipky, pak do výkazu podle pořadí píšeme tato SPK:



Všimněte si, při průjezdu kolem dvojice desek do výkazu napíšeme vždy jeden znak.

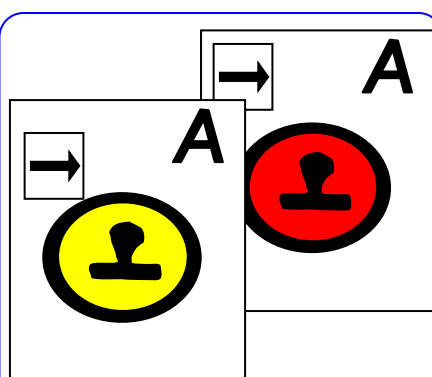
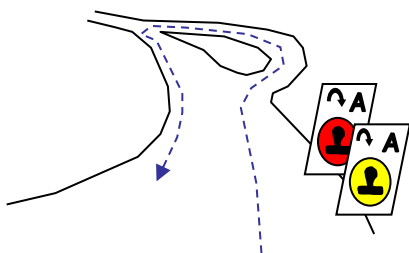
### Samoobslužná průjezdní

5.1. Samoobslužná průjezdní kontrola je složena ze dvou desek, na kterých je např. písmeno. To si při průjezdu posádka zapíše do výkazu. Na deskách SPK může být také příkaz otoč se nebo příkaz odboč. Plechy SPK mohou být také přetahovací přes křižovatku.



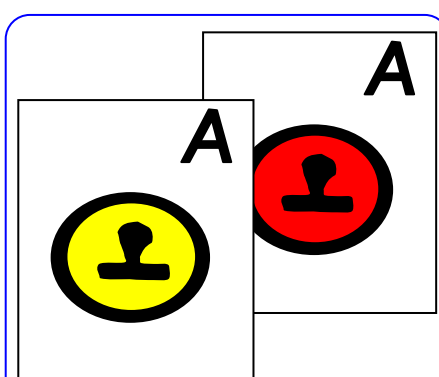
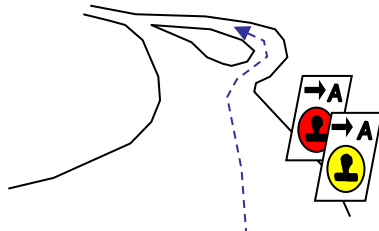
Samoobslužná průjezdní kontrola. Na deskách SPK může být otáčecí šipka nebo nápis "OTOČ SE". Za SPK se otočte. Další pokyn v itineráři řešte od místa, jako kdybyste se otočili u SPK. Nezapomeňte si opsat "průjezdku".

Otočte se tak, abyste dodrželi pravidla silničního provozu a bylo to bezpečné.



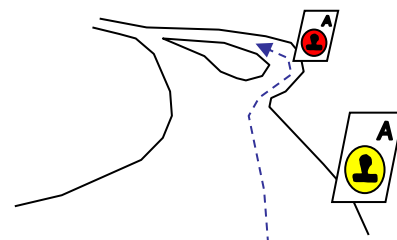
Samoobslužná průjezdní kontrola. Na deskách SPK může být šipka vpravo nebo vlevo. Za SPK odbočte ve směru šipky. Po odbočení pokračujte v řešení itineráře. Nezapomeňte si opsat "průjezdku".

Odbočte ve směru šipky na následující křižovatce. Po odbočení pokračujte v řešení itineráře.



Pokud je první žlutá SPK před a druhá červená SPK za křižovatkou, pak nás SPK přetahuje. Při jízdě mezi deskami SPK se neřeší itinerář, jako kdyby mezi deskami neexistovaly křižovatky. Nezapomeňte si opsat "průjezdku".

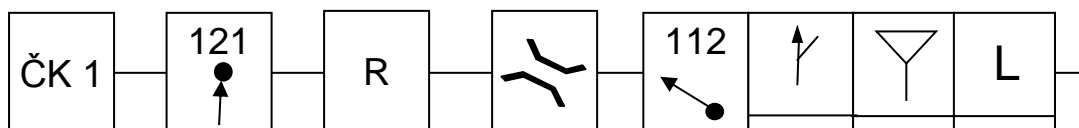
Jedte od žluté desky k červené. Itinerář se řeší znovu až za červenou deskou.



## POPIS PRŮJEZDU ETAPY - 1

6.1. Všechny údaje v itinerářích jsou umístěny v logickém sledu za sebou (postupné čtení údajů zleva doprava, shora dolů).

Příklad:



6.2. Další údaj v itineráři se řeší:

A) ihned po opuštění poslední křižovatky, ke které se vztahoval předcházející údaj, určoval-li výjezd z této křižovatky

B) v poslední křižovatce, ke které se vztahoval předcházející údaj, neurčoval-li výjezd z této křižovatky

6.3. Při řešení itineráře se nikde neuvažuje s otáčením do protisměru na téže komunikaci.

6.4. Čas na projetí etapy je uveden v záhlaví itineráře.

Při překročení jízdní doby můžeme čerpat čas z časového limitu. Časový limit na každou jednotlivou etapu je 45 minut. Ale celkový časový limit na soutěž je dán počtem etap:

2 etapy 60 minut

3 etapy 90 minut

4 etapy 120 minut

Čas startu a příjezdu do cíle se zapisuje do jízdního výkazu (Čas zapisuje pořadatel)

## POPIS PRŮJEZDU ETAPY - 2

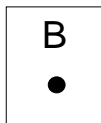
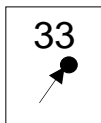
Grafické znázornění  
mapového údaje v



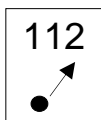
Obdélník v itineráři  
znamená mapový údaj

7.1. Mapový údaj může být kóta, bod, tvar křižovatky, most a jiný údaj, který je na mapě. Pokud je v grafickém znázornění mapového údaje šipka, znázorňuje směr výjezdu z mapového údaje, případně příjezd do mapového údaje.

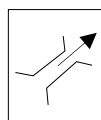
7.1.2. Bod je označen jedno nebo dvomístným číslem nebo písmenem. Bodem nesmíme jet mimo pořadí



7.1.3. Kóta je označena trojmístným číslem. Kótou smíme projet mimo pořadí.

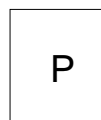


7.1.4. Jiné mapové údaje, např.



7.2. Mapový údaj může být i příkaz k odbočení. P-vpravo, L-vlevo a R-rovně. Odbočení vpravo nebo vlevo se uvažuje vždy co nejvíce.

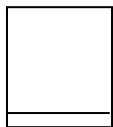
7.2.1. Mapové odbočení provádíme na nejbližší mapové křižovatce, kde není mapově jednoznačný výjezd.





## POPIS PRŮJEZDU ETAPY - 3

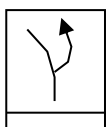
Grafické znázornění reálného údaje v



Obdélník, který je v dolní části rozdělen, v itineráři znamená reálný údaj

8.1. Reálný údaj je tvar křižovatky ve skutečnosti, je to skutečný most, zastávka na autobus atd. Pokud je tvar opatřen šipkou, šipka určuje směr výjezdu. Do reálného tvaru vždy přijíždíme odspodu.

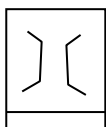
8.1.1. Grafické znázornění reálné křižovatky v itineráři.



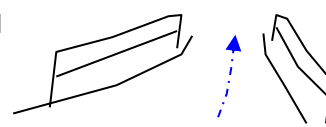
Reálný tvar a průjezd ve skutečnosti.



8.1.2. Grafické znázornění jiného reálného údaje - most v itineráři.

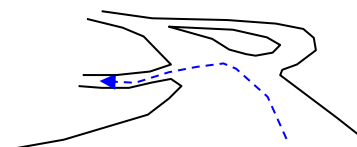
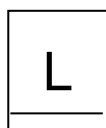
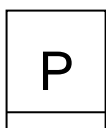


Reálný most a průjezd ve skutečnosti.



8.2. Reálný údaj může být i příkaz k odbočení. P-pravo, L-vlevo a R-rovně. Odbočení

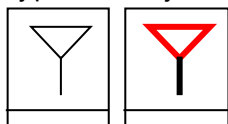
8.2.1. Grafické znázornění odbočení vpravo a vlevo v itineráři.



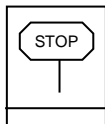
8.3. Reálný údaj může také být silueta dopravní značky. Příklady použitých symbolů.

8.3.1.

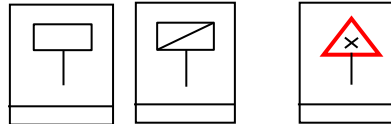
Dej přednost v jízdě.



Stůj, dej přednost v jízdě.



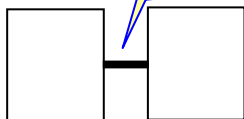
Začátek a konec obce. Atd.



## POPIS PRŮJEZDU ETAPY - 4

### Mapová jízda:

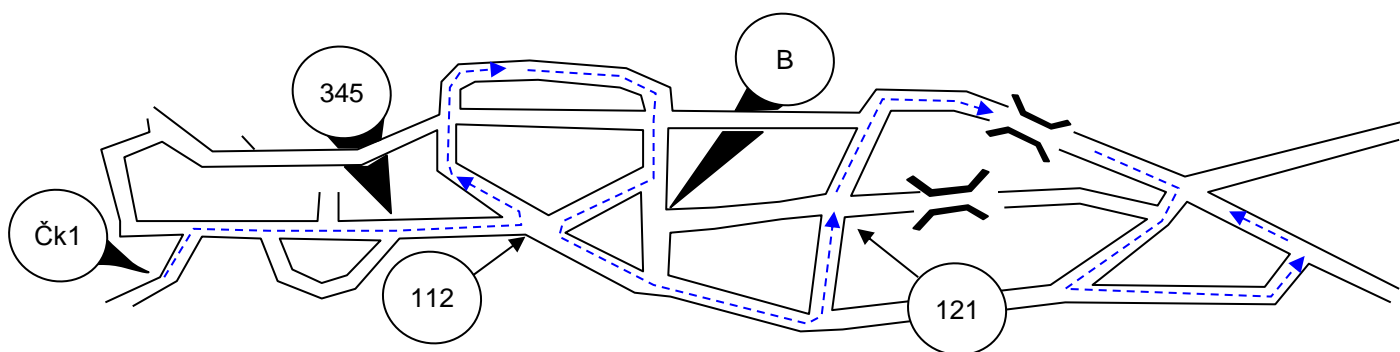
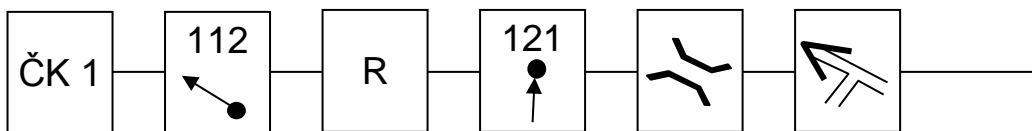
Jezdíme po mapových komunikacích nejkratší cestou.



Že se jedná o mapovou jízdu, poznáme tak, že mezi grafickými znázorněními údajů je čára.

9.1. Mapová jízda znamená, že po splnění posledního údaje musím najít nejkratší mapovou cestu do údaje následujícího. Přitom musím jet tak, abych splnil případný příjezd či výjezd do resp. z následujícího mapového údaje.

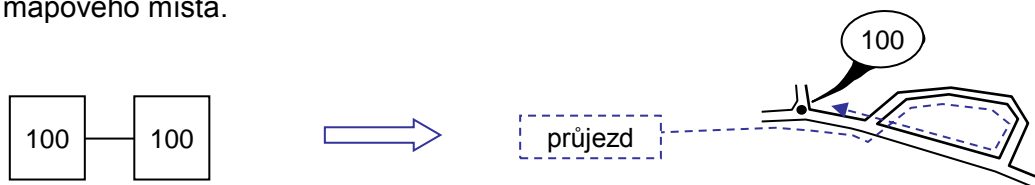
Příklad:



9.2. A) Nedovolí mi dopravní značení, překážka, neexistence komunikace, vložený itinerář a podobně pokračovat v mapové cestě, musím trasu přehodnotit a najít novou mapovou trasu.

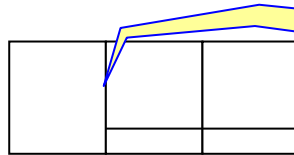
9.3. B) Nenacházím-li se při mapové cestě na mapové komunikaci, jedu "reálně" až do místa, kde přijedu na mapovou komunikaci. Při nájezdu na mapu musím přehodnotit mapovou trasu. (Znovu najít nejkratší mapovou cestu)

9.4. Šipka v záhlaví itineráře určuje směr mapového průjezdu z jednoho mapového místa zpět do téhož mapového místa.



## POPIS PRŮJEZDU ETAPY

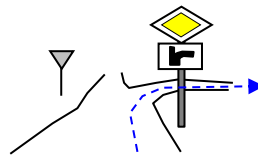
Reálná jízda:



Že se jedná o reálnou jízdu, poznáme tak, že mezi grafickými znázorněními údajů není čára.

10.1. Při reálné jízdě jedeme podle pravidel pro neuvedené křižovatky. Neuvedené křižovatky projíždíme po hlavní silnici, pokud není vyznačena, jedeme rovně.

10.1.1. Jízda po hlavní silnici

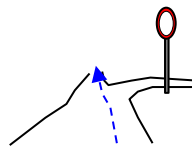


10.1.2. Není-li hlavní vyznačena jedeme rovně.

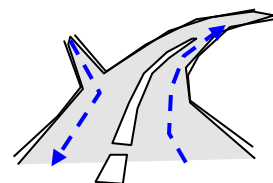


10.2. V itineráři nejsou uvedeny reálné křižovatky s jednoznačným výjezdem.

10.2.1. Příklady křižovatek s jednoznačným výjezdem



10.2.2. Při odbočení mimo silnici a při njetí na silnici se nesmí přejet plná čára. (Je to křižovatka také s jednoznačným průjezdem.)



## Vložený itinerář.

11.1. Vložený itinerář je příkaz, který plníme během jízdy. Je samostatně uveden v itineráři mimo popis průjezdu etapy.

Vložený itinerář se skládá z návěští a výkonného povelu.

Návěští vloženého itineráře je místo, kde nebo za kterým se plní výkonný povel nebo úkol.

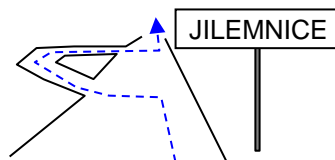
Výkonný povel je vlastní příkaz vloženého itineráře.

11.2. Po dobu plnění vloženého itineráře neplníme úkoly podle popisu průjezdu etapy v itineráři. V jízdě podle pokynů v popisu průjezdu etapy pokračujeme po splnění vloženého itineráře.

11.3. Pro účely soutěží pro začátečníky je popis vloženého itineráře vždy slovní.

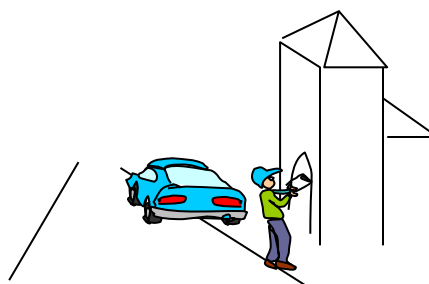
### Příklad 1.

Za každou dopravní značkou začátek obce Jilemnice odboč na první křižovatce vlevo.



### Příklad 2.

Při průjezdu obcí Bělá budeš projíždět kolem kostela. Do jízdního výkazu zapiš rok, kdy byl kostel postaven.



# AOS - automobilové orientační soutěže

Řády AOS - výňatek pro začátečníky

12

## PŘÍKLAD - itinerář a mapa

### Střelka 2008 - 0.ročník

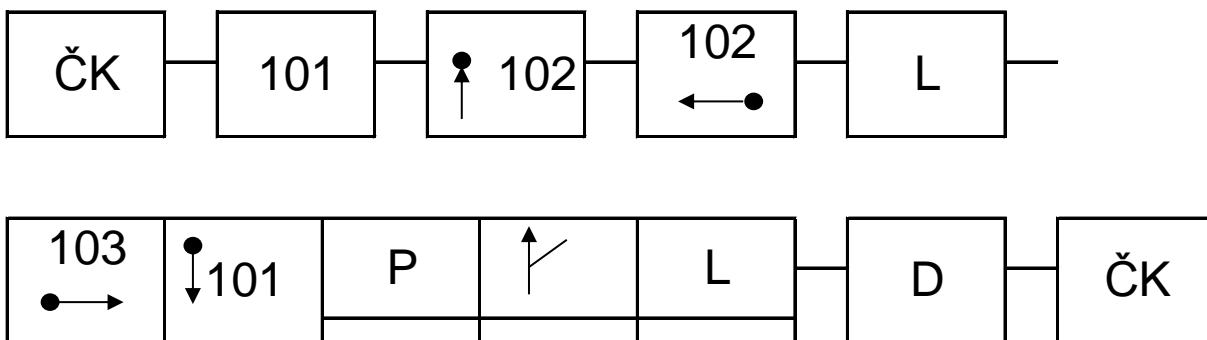
ČK je v Bělé u hospody pod Dubem  
Datum: 32. 5. 2019

Délka etapy: 23 km  
Čas na etapu: 45 minut



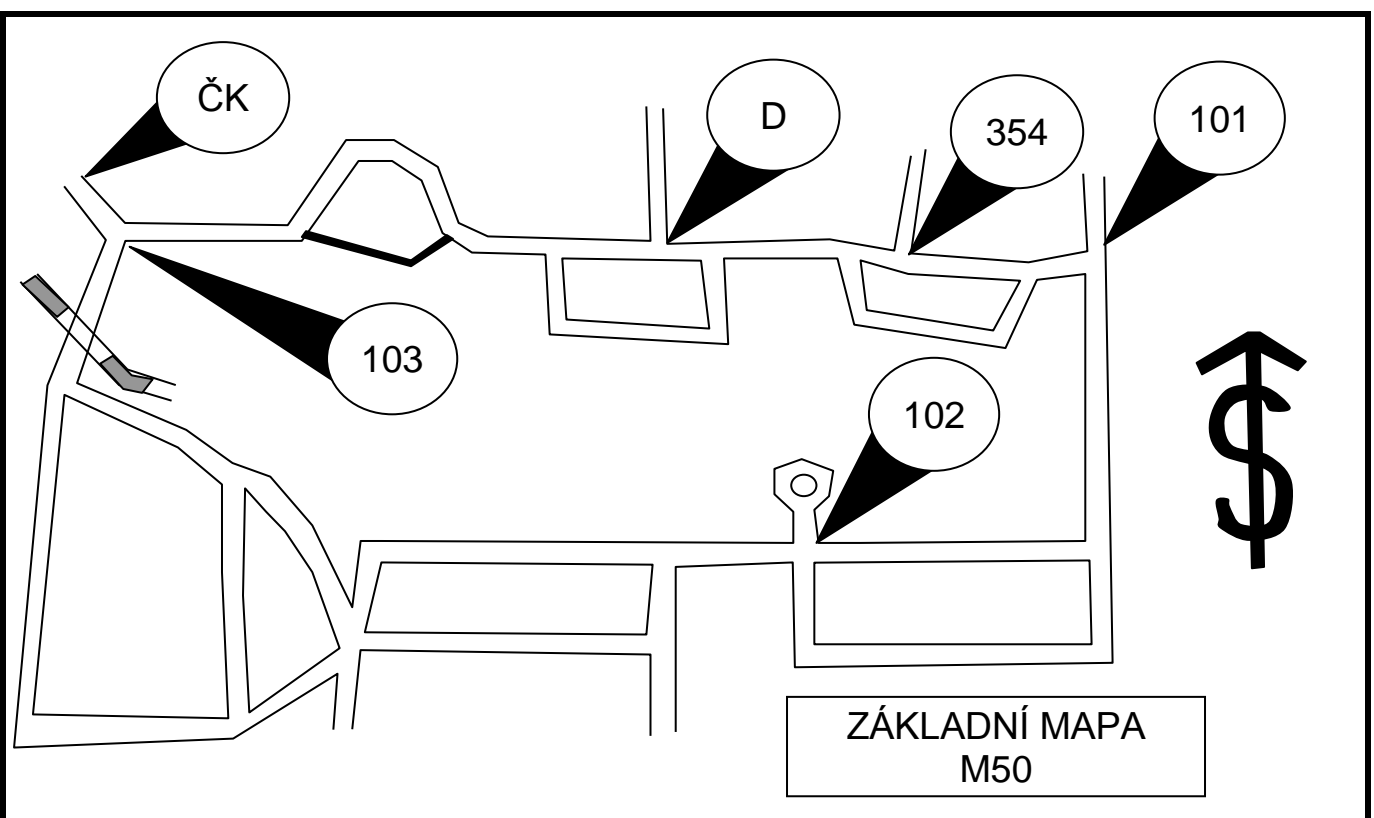
Vložený itinerář:

1) Vždy po přejetí železničního přejezdu do výkazu napiš čp. prvního domu vlevo u silnice.

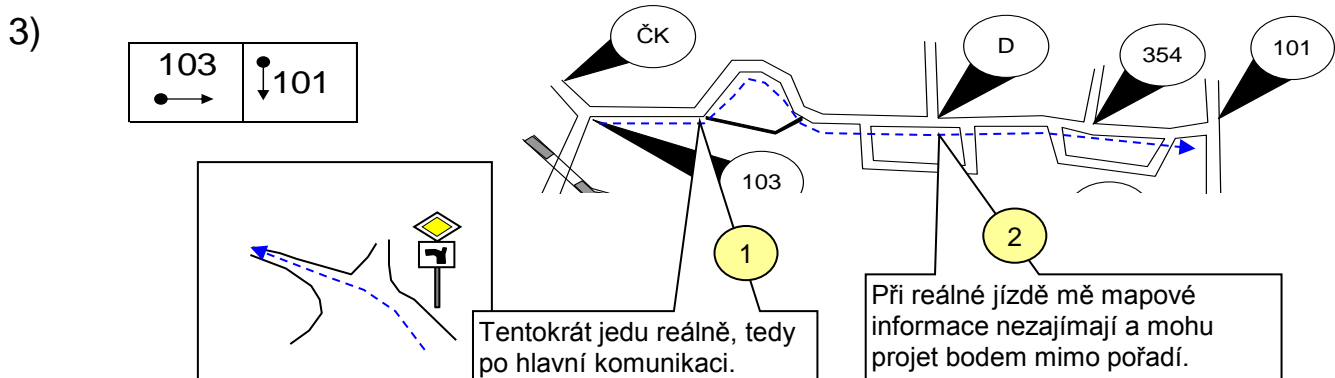
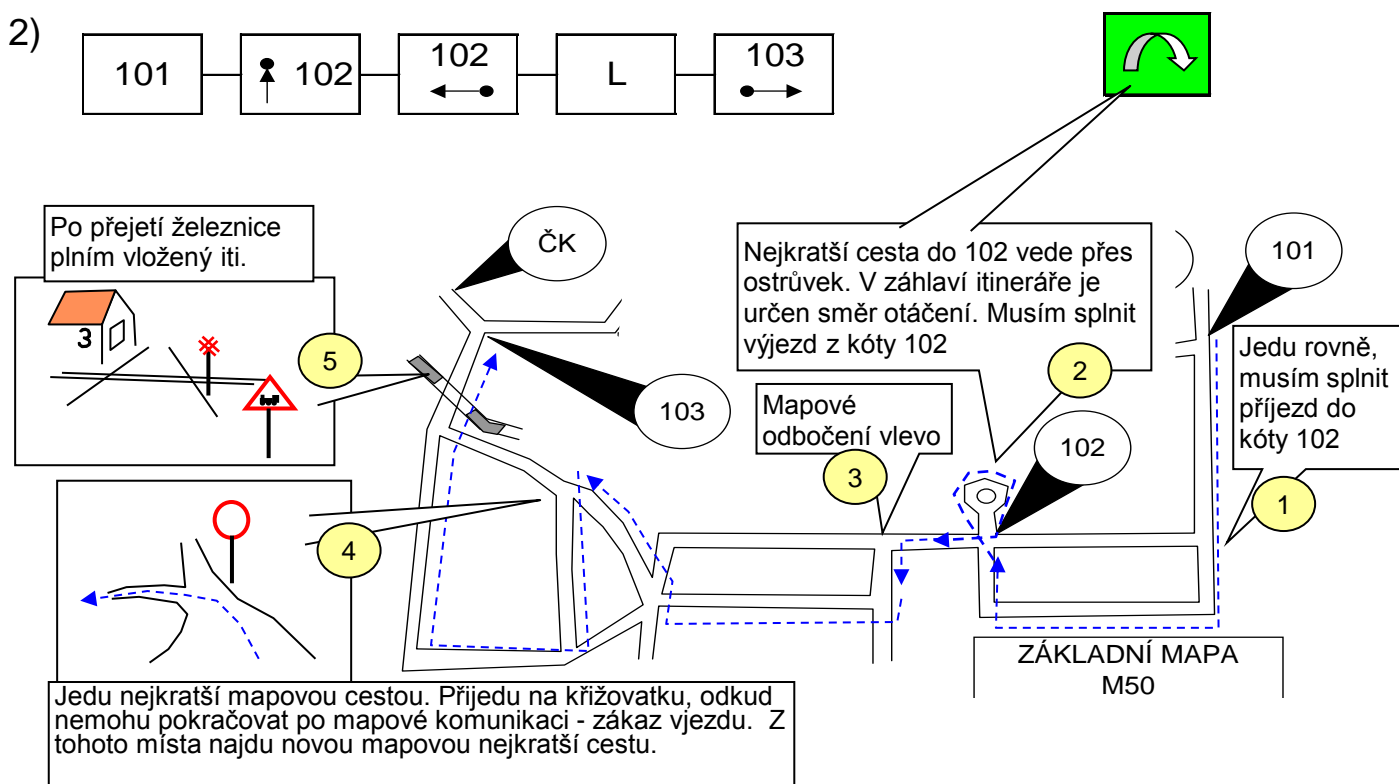
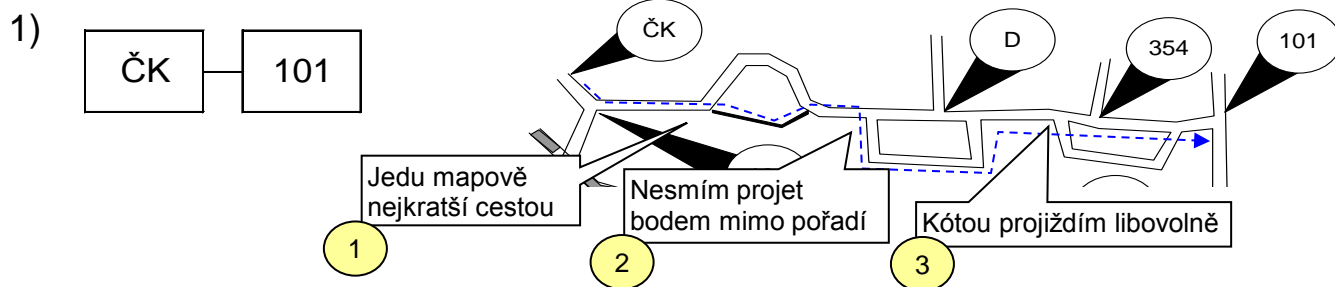


Vedoucí tratě: Paulů Jaromír

Hlavní rozhodčí: Paulů Lada

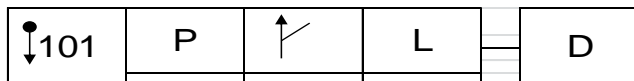


## PŘÍKLAD - popis průjezdu

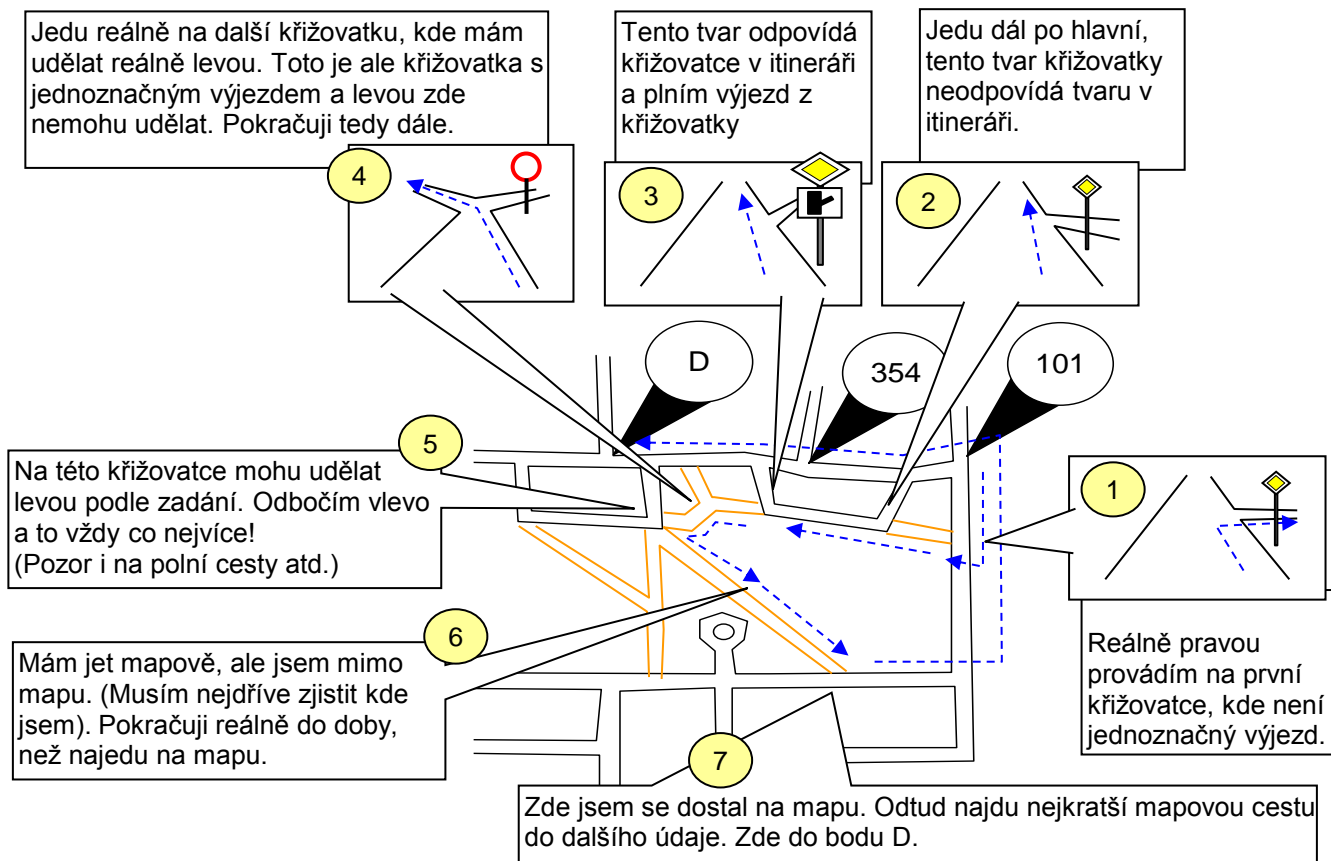


## PŘÍKLAD - popis průjezdu

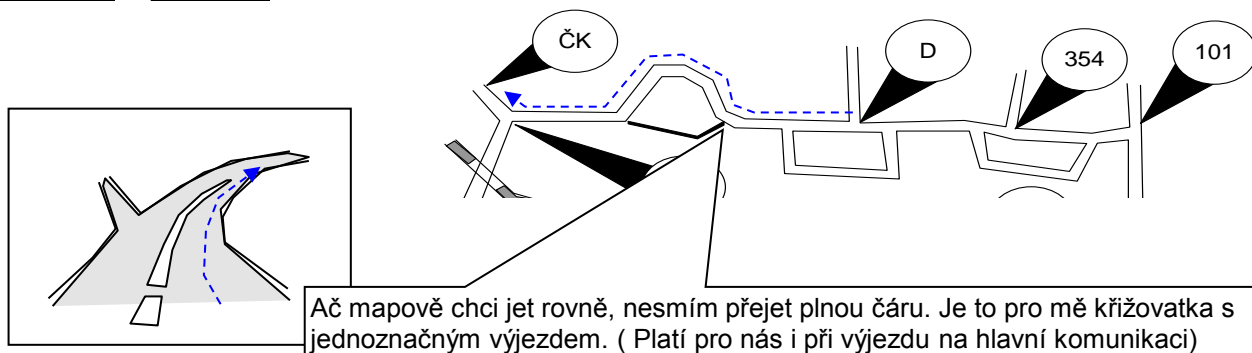
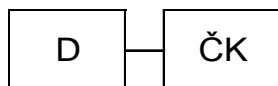
4)



Poznámka: Reálné nemapové komunikace jsou vyznačeny žlutě.



5)



Doporučení na  
závěr.

12.1. Používejte vlastní rozum, autor nemusí se vším počítat a může udělat chybu. Také můžete udělat chybu vy a jet špatně.

