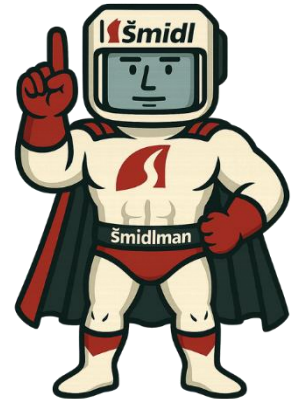


Rallye ŠMÍDL HOLDING 2026

Organizační pokyny a písemná rozprava

Organizační pokyny

- příjezd, parkování, přejímka, testy PSP - areál Logistického centra firmy ŠMÍDL Vysoké Mýto (výpadovka na Litomyšl, GPS: 49.9353872N, 16.1709511E);
- občerstvení - v místě přejímky bude k dispozici drobné občerstvení v režii pořadatele (čaj, káva, koláče);
- rozdělení etap podle kategorií - každá kategorie jede v dopolední i odpolední části odlišnou trasu. Cíl dopolední části je pro všechny u restaurace Habřinka České Libchavy (GPS: 50.0348333N, 16.3716772E), odpolední část končí v areálu společnosti ŠMÍDL v Žamberku (výpadovka na Vamberk, GPS: 50.0946311N, 16.4486381E);
- v cíli dopolední části všechny posádky obdrží jednotný oběd (řízek, brambory) v režii pořadatele. Z kapacitních důvodů restaurace prosíme v případě potřeby o uvolnění míst u stolů po jídle co nejdříve, aby se stihly stravovat všechny posádky;
- startovní pořadí kategorií: Superpohár/Pohár ČR, následně Přebor ČR a Hobby, poté Family, vždy dle start. čísel vzestupně. Obdobně platí pro start odpolední části;
- po dojezdu do cíle odpolední části absolvují všechny posádky JZ (kat. Pohár/Superpohár ČR – 2x JZ, každá jiná, ale na sebe navazující) - viz příloha;
- po JZ zaparkujte dle pokynů pořadatelů a užijte si zábavy! V místě ukončení soutěže je možnost zakoupení jídel a nápojů;
- v místě přejímky, polední přestávky, v místech plnění některých SÚ i v místě ukončení se bude většina aktivit odehrávat ve venkovních prostorách (v Žamberku pod střechou), proto pořadatel doporučuje odpovídající oblečení dle předpovědi počasí, v případě chladna deku pro sezení i zahalení, silnou bundu, zvažt i termoprádlo;



Písemná rozprava

Pro soutěže ★★☆☆ (kat. Pohár ČR a Superpohár ČR):

- dvojčíslí je označení pro skupinu dvou po sobě jdoucích číslic (0–9);
- některé okružní křižovatky mají v tomtéž místě výjezdovou a příjezdovou komunikaci rozdělenou ostrůvkem (i bez dopravního značení). Toto se vždy počítá jako jeden vjezd i výjezd!
- některé otáčecí "pytlíky" na ZM mohou být oproti měřítku zvětšeny;
- pokud je použita LUPA, nejedná se o detail, ale o přehlednější zobrazení příslušného sektoru mapy. Pokud je u označení ZM (základní mapy) uveden počet šipek, pak šipky v lupách (**ne v detailech**) nejsou počítány, protože se jedná jen o zvětšení ZM;
- předčasný příjezd je povolen (pokud je ČK již aktivována);
- na některých (velmi málo) DZ na trati zahlodal zub času, přesto jsou platné;

Pro kat. ★☆☆ Family, Hobby a Přebor ČR:

- použité druhy itinerářů (pro méně zkušené posádky viz "Rychlé připomenutí" níže):

Přehled použitých typů ITI pro kat. Family

- tzv. "pohádka", tzn. slovní popis trasy s odkazy na dopravní značení, reálné objekty na trase a použití fotografií
- jednoduchý šipkový itinerář = grafické schéma výjezdů z křižovatek
- reálná jízda mezi dopravními značkami s pokyny pro jízdu u nich a jinými údaji / dle popisu trasy
- po celé trase soutěže jsou rozmístěny soutěžní úkoly (v iti označené SÚ+číslo), na které budete vždy upozorněni v iti, a to při reálné jízdě v okénku příkazů, při "pohádce" slovně v textu
- to vše za pomoci Šmídlmana 😊

Přehled použitých typů ITI pro kat. Hobby a Přebor ČR

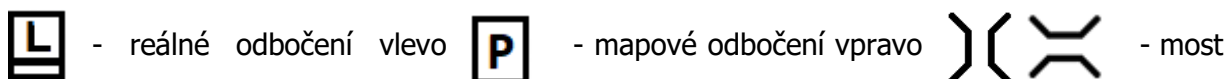
- reálná jízda dle šipkového itineráře (výjezdy z křižovatek) a jiných pokynů (symboly, slovní popis) vč. pravidla pro projíždění neuvedených křižovatek po hlavní silnici nebo rovně
 - reálná jízda na reálný nebo mapový údaj vč. pravidla pro projíždění neuvedených křižovatek
 - mapová jízda dle základní mapy, doplněné případně detailem či lupou, mezi kótami či body, kde bude u některých vyznačen příjezd/výjezd
 - mapový výjezd z křižovatky: křižovatka je orientovaná k severu, příjezd komunikací dle zadaného mapového příjezdu, výjezd ve směru šipky
 - šipky v mapových podkladech (přetahovací i jednosměrné), tzn. v ZM i příp. detailech či lupách
 - jízda po SM
 - lineární itinerář (chlupatá čára) reálný i mapový
 - vložený itinerář (1x) - přerušuje mapovou i reálnou jízdu
- méně zkušeným posádkám doporučujeme prostudovat informace v pomocných materiálech + vytisknout si "tahák" Leporelo - vše **ke stažení** na webu <https://smidlholding.cz/rallye-smidl-holding/>
 - čas na etapu se skládá z času na průjezd a času na řešení iti a plnění soutěžních úkolů na trase; pro plynulejší organizaci celé akce **je předčasný příjezd povolen**, tzn., že když přijedete k časové kontrole (ČK) dříve, než jste si vypočítali čas příjezdu, můžete v ČK odevzdat jízdní výkaz (JV) ihned bez zatížení trestnými body.
 - mapový podklad (základní mapa - ZM) 1. etapy pro Hobby a Přebor ČR se skládá ze 3 částí. Pro přechod z jedné části na druhou a pro lepší orientaci jsou stanoveny přechodové kóty, které jsou v mapě popsány.
 - pozor na orientaci ZM a SM - sever je výrazně označen šipkou; není-li šipka, sever směřuje nahoru.
 - vždy, když budete muset při plnění úkolů či řešení ITI zastavit, dělejte to tak, abyste neohrožovali a neomezovali ostatní účastníky silničního provozu. **Zejména ne těsně před křižovatkou nebo v ní!** Při plnění soutěžních úkolů dbejte na správné a rozumné odstavení vozidla a **bud'te opatrní při pohybu v místech plnění!**
 - jezdí se pouze po zpevněných komunikacích; po trávě trať nevede.
 - vjezdy do bran a závor - otevřené i zavřené, např. nákupní centra, firmy, soukr. pozemky - **nejsou** pro účel soutěže považovány za reálnou komunikaci (ale v mapě či plánu mohou být pro upřesnění uvedeny); výjimkou jsou brány a závory na vjezdech do areálů firmy Šmídl.
 - na trase jsou instalovány tabule samoobslužných průjezdních kontrol (SPK), na kterých je uveden symbol (písmeno nebo číslo); tabule jsou použity vždy dvě (jako pár) a jsou umístěny vždy VPRAVO ve směru jízdy. Symboly z SPK zapisujete jen 1x (NE z každé tabule v páru) postupně v pořadí průjezdu do JV; **přepisování není povoleno a je považováno za chybnou SPK.**
 - Ktg. Family bude ve 2. etapě do pořadí průjezdu SPK zapisovat též písmena z fotografií, na kterých jsou zobrazeny vybrané výjevy z trasy a které je potřeba během jízdy najít a odhalit a zapsat do JV při každém průjezdu kolem nich bez ohledu zda jsou vpravo nebo vlevo ve směru jízdy.
 - v kategorii Přebor ČR i Hobby jsou použity otočné SPK (zdvojené - viz bod 5.1 Zjednodušených řádů AOS), kde kromě symbolu k zapsání (písmeno/číslo) je ještě otáčecí šipka (např.: ↻) - za takovouto SPK se **na vhodném místě** opatrně otočte do protisměru a pokračujte dle iti; do JV se zapisuje pouze symbol (písmeno) z SPK a to pouze 1x. Dále jsou použity tzv. přetahovací SPK (přetahuje přes

křižovatku = 1 tabule před a 1 tabule za křižovatkou) = komunikace mezi tabulemi se z pohledu zadání itineráře neberou v úvahu = jednoznačný výjezd; i symbol z takovéto SPK se zapisuje do JV.

- k mapovému otočení slouží pouze mapové komunikace, kterými jsou i malé trojúhelníčky či obloučky (tzv. "pytlíky")
- pokud je použita LUPA, nejedná se o detail, ale o přehlednější zobrazení příslušného sektoru mapy. Pokud je u označení ZM (základní mapy) uveden počet šipek, pak šipky v lupách (**ne v detailech**) nejsou počítány, protože se jedná jen o zvětšení ZM.
- některé okružní křižovatky mají v tomtéž místě výjezdovou a příjezdovou komunikaci rozdělenou ostrůvkem (i bez dopravního značení). Toto se vždy počítá jako jeden vjezd i výjezd!
- při přehodnocování (= nalezení nové nejkratší mapové trasy viz bod 9.2.A) Zjednodušených řádů AOS) **je nutno předem počítat s dopravním značením (svislým i vodorovným) či jiným důvodem proč nebylo možno pokračovat v původně naplánované mapové trase.**
- při reálné jízdě jak na reálný tak obzvláště na mapový údaj je vhodné sledovat průběžně svou polohu v mapě (i když se v té chvíli podle ní nejede) kvůli správnému řešení dalšího průjezdu.
- pokud se na trati ztratíte (zakufrujete), zkuste chybný průjezd jednou opravit = najít správný průjezd, a pokud se to nepodaří, jeďte na další jednoznačně zadaný údaj.

Rychlé připomenutí a informace k ITI:

- význam různých symbolů např.:



- význam písmen **P** – odbočení vpravo, **L** – odbočení vlevo, **R** – jízda rovně

- význam obrázkových náhrad slov a kdy se jedná o dopravní značku

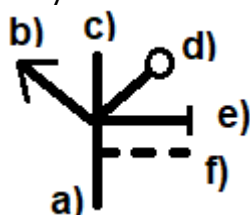


- tento obrázek dopravní značky, jejíž název je "křižovatka", nahrazuje slovo křižovatka a možno skloňovat dle kontextu textu.

"Jeďte k DZ  " - pokud je před obrázkem zkratka DZ (dopravní značka), jedná se o pokyn

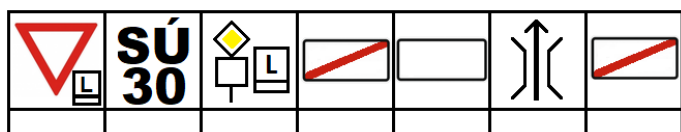
znamenající, že jedete reálně po hlavní silnici, pokud je vyznačena, nebo rovně od předchozího údaje tak dlouho, dokud nedojedete k uvedené dopravní značce, kde máte splnit nějaký další pokyn k další jízdě.

- možný náhled tvaru křižovatky s vyznačením některých prvků:



- směr příjezdu do křižovatky (vždy odspodu)
- určený směr výjezdu z křižovatky dle ITI
- další komunikace z křižovatky
- komunikace z křižovatky označená „Zákazem vjezdu“
- komunikace z křižovatky označená „Slepá komunikace“
- polní / lesní/ nezpevněná komunikace

- možný zápis ITI, který znamená jízdu mezi údaji reálně (po hlavní silnici, pokud je vyznačena, nebo rovně).



V tomto případě, že za DZ „Dej, přednost v jízdě“ jedu vlevo, potom splním úkol SÚ 30, od kterého pokračuji reálně dále k DZ dle vyobrazení před křižovatkou, na které odbočím vlevo. Po odbočení pokračuji reálně

na konec obce (k DZ Konec obce) a reálně pokračuji k začátku další obce, následně přejezdu reálný (skutečný) most a další reálnou jízdou přijedu k DZ „Konec obce“.

- některé použité prvky ITI pro Hobby a Přebor ČR:



- reálný údaj



- mapový údaj



- reálná jízda mezi reálnými údaji tj. po hlavní silnici, pokud je vyznačena, nebo rovně



- mapová jízda mezi mapovými údaji nejkratší cestou dle mapy



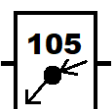
- reálná jízda z mapového údaje na reálný údaj, tj. z mapového údaje jedu po hlavní komunikaci, pokud je vyznačena, nebo rovně až na odpovídající reálný údaj



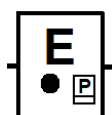
- z mapového údaje reálně na mapový údaj, tj. z mapového údaje jedu po hlavní silnici, pokud je vyznačena, nebo rovně než dojedu na odpovídající mapový údaj dle mapy



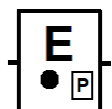
- z reálného údaje reálně na mapový údaj tj. z reálného údaje jedu po hlavní silnici, pokud je vyznačena, nebo rovně než dojedu na odpovídající mapový údaj dle mapy



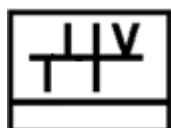
- vyznačený směr příjezdu do kóty dle mapy a směr výjezdu z kóty dle mapy, orientace na sever



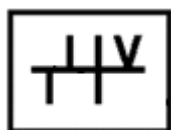
- reálný výjezd vpravo z bodu E, tzn., že po nejkratším mapovém příjezdu do bodu E z něj vyjedu 1. reálnou možností co nejvíce vpravo a dále pokračuji mapově dle ITI. Analogicky se užívá i pro odbočení vlevo



- mapový výjezd vpravo z bodu E, tzn., že do bodu E přijíždím cestou mapově nejkratší, ale současně takovou, abych v něm mohl odbočit mapově vpravo; následně v bodě odbočím vpravo dle mapy (je-li více možností, pak co nejvíce) a dále pokračuji mapově dle ITI.



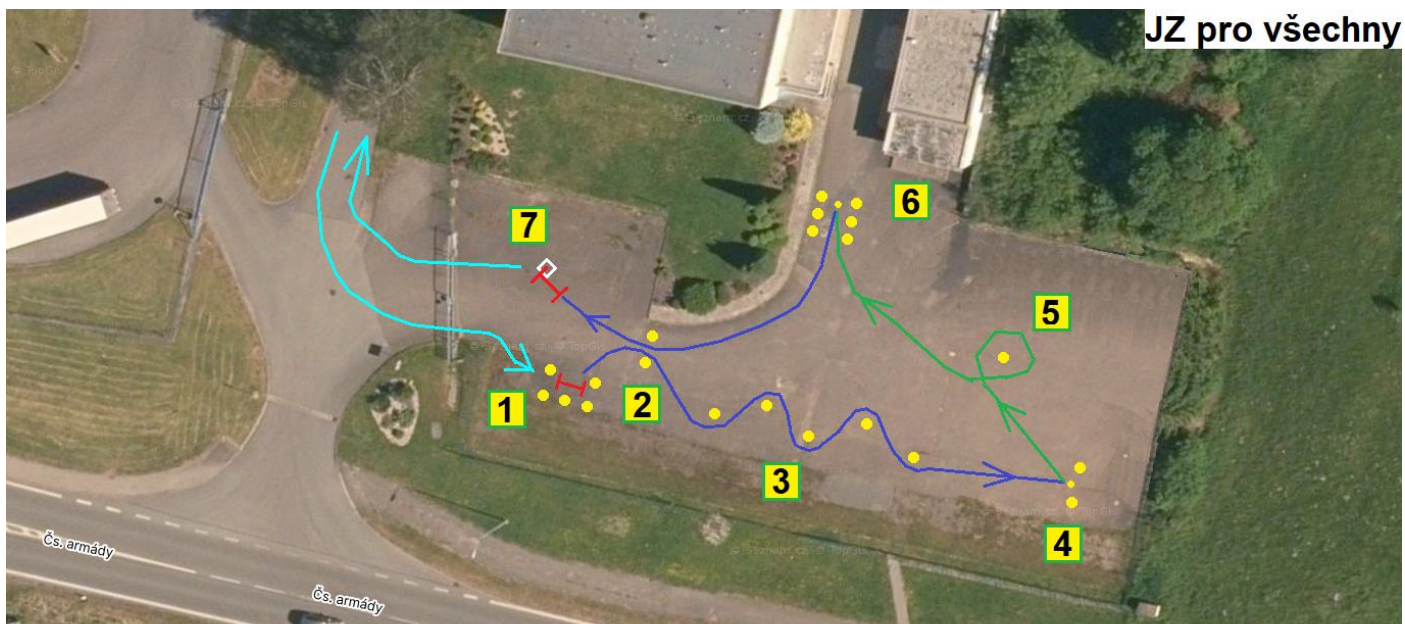
- reálný lineární ITI, též lidově „chlupatá čára“. ITI se čte zleva doprava a průjezd se řeší tak, že od místa, kde začíná tento ITI, sleduji postupně všechny křižovatky a v nich podle zadání ITI jedu reálně tak, aby příslušný počet komunikací (chlupů) zůstal po zadané straně. V uvedeném příkladu jedu tak, že na 1. křižovatce vyjedu z křižovatky tak, abych nechal vpravo (po pravé ruce) 1 výjezd z křižovatky, na další nechám vlevo 1 výjezd, na další křižovatce nechám jeden výjezd vpravo i vlevo. Na poslední křižovatce nechám dva výjezdy z křižovatky vlevo.



- mapový lineární ITI, též lidově „chlupatá čára“. ITI se čte zleva doprava a průjezd se řeší tak, že od místa, kde začíná tento ITI, sleduji postupně pouze všechny mapové křižovatky a podle zadání ITI jedu po mapových komunikacích tak, aby příslušný počet mapových komunikací (mapových chlupů) zůstal po zadané straně. V uvedeném příkladu jedu tak, že na 1. mapové křižovatce vyjedu z křižovatky tak, abych nechal vpravo (po pravé ruce) 1 mapový výjezd z křižovatky, na další nechám vlevo 1 mapový výjezd, na další křižovatce nechám jeden mapový výjezd vpravo i vlevo. Na poslední křižovatce nechám dva mapové výjezdy z křižovatky vlevo.

JÍZDY ZRUČNOSTI

(Pro Pohár a Superpohár ČR se tato JZ započítává do dopolední soutěže.)



Legenda:

- | | |
|--------------------------------------|--------------------------------|
| 1 - start z parkovacího místa | 5 - otočný bod |
| 2 - zúžený profil | 6 - garáž / zadní doraz |
| 3 - slalom | 7 - čtverec |
| 4 - přední doraz | |

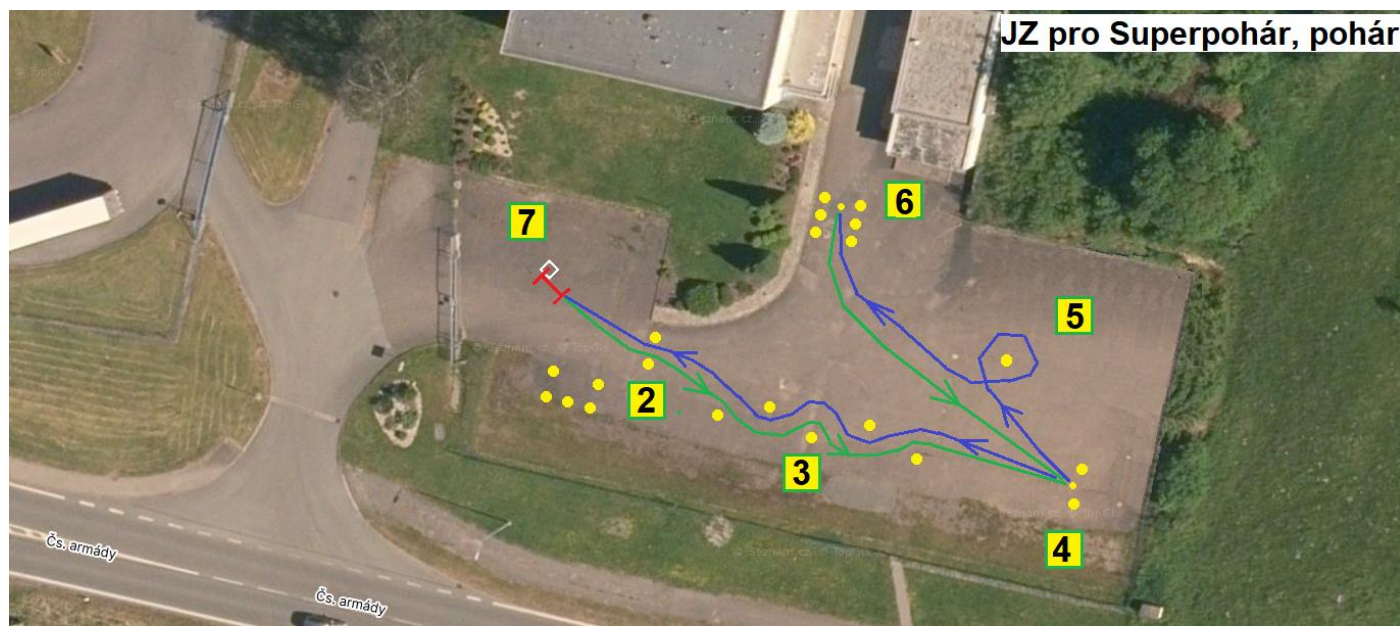
Směr jízdy:

- | | |
|---------|--|
| - vpřed | |
| - vzad | |

Start - na pokyn, motor v chodu

Cíl - čtverec, 1. zastavení, motor v chodu

(Pouze pro Pohár a Superpohár ČR; tato JZ se započítává do odpolední soutěže.)



Legenda:

- | | |
|--------------------------------|---------------------------------|
| 7 - start / cíl čtverec | 4 - zadní doraz |
| 2 - zúžený profil | 5 - otočný bod |
| 3 - slalom | 6 - garáž / přední doraz |

Směr jízdy:

- | | |
|---------|--|
| - vpřed | |
| - vzad | |

Start - na pokyn, motor v chodu

Cíl - čtverec, 1. zastavení, motor v chodu