

Hópstjóri og eftirfari. Það þarf að ákveða hver fer fyrir hópnum (hópstjóri) og hver er aftastur (eftirfari). Það er gert til þess að ekki fari á milli mála hver stjórna hraðanum og ferðinni.

Hvert skal haldið. Það þarf að vera skýrt í upphafi hver áfangastaðurinn er og hvaða leið skuli farin. Einnig skal vera fyrirfram ákveðið hvar skuli stoppa, hversu lengi og miða skal þann tíma við síðasta hjól sem kemur á staðinn svo að allir fái sína hvíld.

Kort af leiðinni. Gott er að hópstjóri hafi aðgang að korti til að sýna ókunnugum hvert skuli haldið ef hópurinn slitnar í sundur.

Merkjamál. Merkjámál í hópakstri er mikilvægt til að koma skilaboðum á milli hjóla því ekki eru allir með talstöðvar. Hópstjóri fer yfir hvernig merki eru gefin og hvað þau þýða. **Hópstjóri og eftirfari skulu vera í skærliutum vestum.**

Hópakstur/Merkjamál/Sýnileiki

Bil á milli hjóla. Ákveða verður hversu langt bil eigi að vera á milli hjóla og hversu hratt skuli ekið. Gæta skal þess að ekki myndist langt bil á milli hjóla, slíkt getur orsakað of hraðan akstur þegar hjólafolk reynir að ná hópnum aftur.

Aðferðir við framúrakstur. Nokkrar aðferðir eru til við framúrakstur og skal ákveðið strax hvaða aðferðir skulu notaðar. Einnig hvernig skal endurraða ef einhver tekur sig út úr hópnum.

Komið á áfangastað. Hópstjóri hefur kynnt sér vel áfangastað og millistoppistöðvar og veit hvernig best er að leggja þar. Kynna skal hópnum hvernig best er að leggja svo að lagningin gangi sem best fyrir sig og engin óhöpp verði.

Skærliitur fatnaður eykur sýnileika ökumanns og hjóls!



Hópakstur/Merkjamál/Sýnileiki



Hópakstur/Merkjamál/Sýnileiki



Hópakstur/Merkjamál/Sýnileiki



Hópakstur/Merkjamál/Sýnileiki



Hópakstur/Merkjamál/Sýnileiki



Hópakstur/Merkjamál/Sýnileiki



Hópakstur/Merkjamál/Sýnileiki



Hópakstur/Merkjamál/Sýnileiki



Hópakstur/Merkjamál/Sýnileiki



Hópakstur/Merkjamál/Sýnileiki



Hópakstur/Merkjamál/Sýnileiki



Út í kannt!



Hópakstur/Merkjamál/Sýnileiki



Fara í einfalda röð!



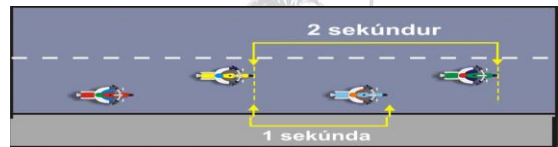
Hópakstur/Merkjamál/Sýnileiki



Fara í tvöfalda röð!



Hópakstur/Merkjamál/Sýnileiki



Bil milli hjóla skal ætíð vera nægilegt talið er nóg að hafa 1 sekúndu á milli hjóla sé hjólið til hliðar en 2 sekúndur í næsta hjól beint fyrir framan. Yfirgefi einhver röðina skal hans röð færa sig fram um einn.



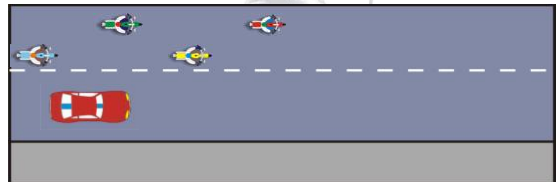
Hópakstur/Merkjamál/Sýnileiki Framúrakstur á 2 akreinum í sömu átt.



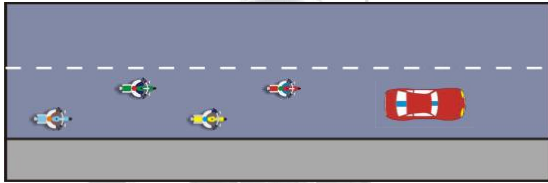
Þegar ekið er framúr á vegi með tveimur akreinum í sömu átt skal hópstjóri gefa merki um að skipta skuli um akrein. Eftirfarinn skiptir þá fyrstur um akrein og svo kall af kalli og síðastur er hópstjóri, þá fyrst er ferðin aukin. Sama á við þegar skipt er yfir á hægri akrein aftur að framúrakstri loknum, eftirfarinn er fyrstur. Notkun þessarar aðferðar skapar minni hættu á að röðin slitni og að önnur ökutæki lendi inni í miðri röð. Yfirgefi einhver röðina skal hans lína færa sig fram um einn.



Hópakstur/Merkjamál/Sýnileiki Framúrakstur á 2 akreinum í sömu átt.



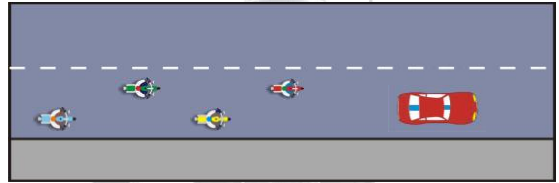
Hópakstur/Merkjamál/Sýnileiki Framúrakstur á tvístefnugötu.



Þegar ekið er framúr á tvístefnugötu skal hópstjóri fara fyrstur framúr svo aðrir koll af kalli uns allir eru komnir framúr. Hópstjóri skal fara nógu langt frá ökutækinu sem framúr er ekið þannig að allir í hópnum komist fyrir aftan hann. Þá fyrst má hann auka hraðann sé það í lagi. Þessa aðferð má einnig nota á 2 + 2 vegi.



Hópakstur/Merkjamál/Sýnileiki Framúrakstur á tvístefnugötu.



Þegar ekið er framúr á tvístefnugötu skal hópstjóri fara fyrstur framúr svo aðrir koll af kalli uns allir eru komnir framúr. Hópstjóri skal fara nógu langt frá ökutækinu sem framúr er ekið þannig að allir í hópnum komist fyrir aftan hann. Þá fyrst má hann auka hraðann sé það í lagi. Þessa aðferð má einnig nota á 2 + 2 vegi.



Hópakstur/Merkjamál/Sýnileiki Framúrakstur á tvístefnugötu.



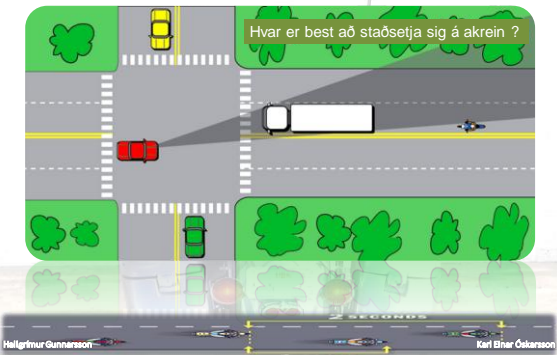
Hópakstur/Merkjamál/Sýnileiki Þegar hópurinn er yfirgefinn.



Yfirgefi einhver röðina skal hans röð færa sig fram um einn.



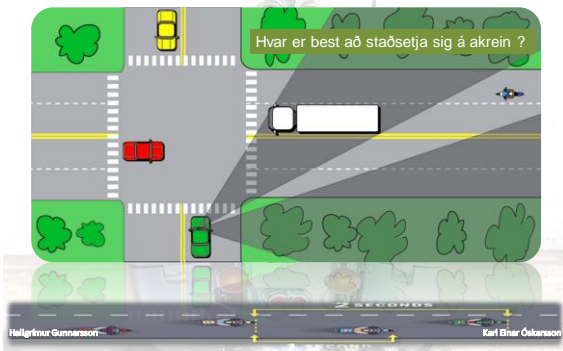
Hópakstur/Merkjamál/Sýnileiki



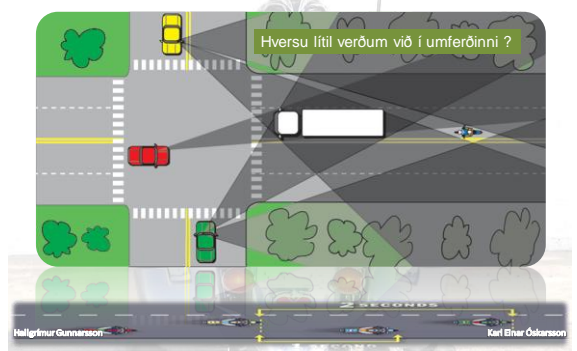
Hópakstur/Merkjamál/Sýnileiki



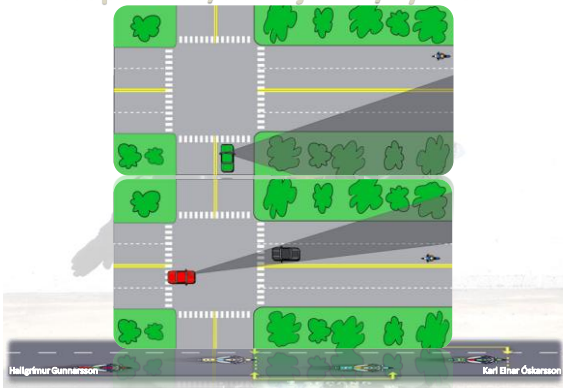
Hópakstur/Merkjamál/Sýnileiki



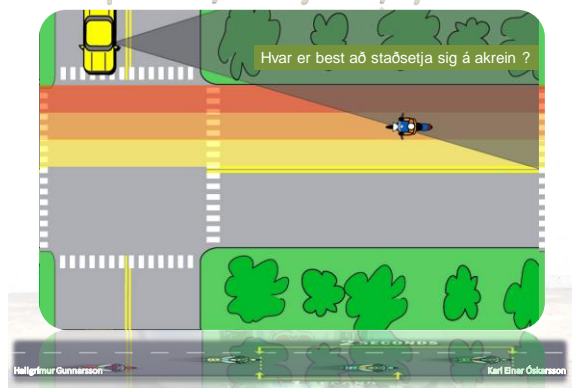
Hópakstur/Merkjamál/Sýnileiki



Hópakstur/Merkjamál/Sýnileiki



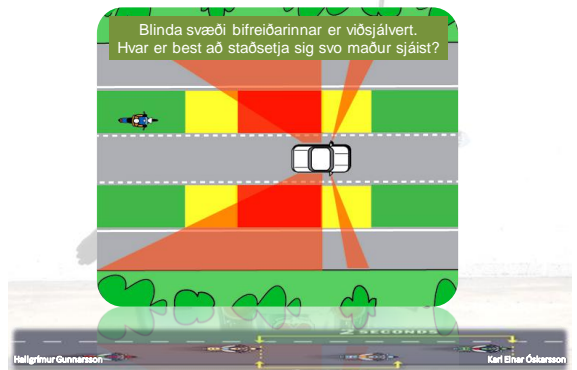
Hópakstur/Merkjamál/Sýnileiki



Hópakstur/Merkjamál/Sýnileiki



Hópakstur/Merkjamál/Sýnileiki



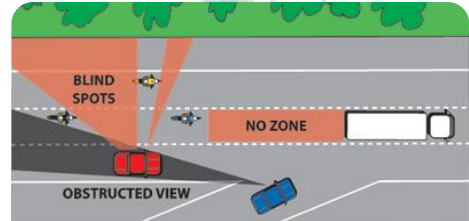
Hópakstur/Merkjamál/Sýnileiki

Blinda svæði vörubifreiðarinnar er vísjálvert. Hvar er best að staðsetja sig svo maður sjáist?



Halgrímur Gunnarsson Karl Einar Óskarsson

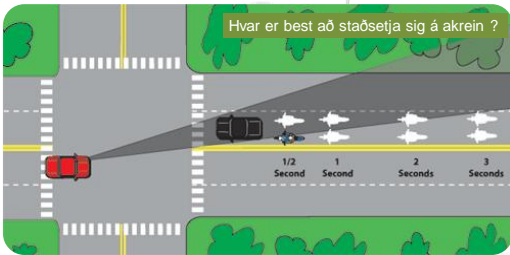
Hópakstur/Merkjamál/Sýnileiki



Halgrímur Gunnarsson Karl Einar Óskarsson

Hópakstur/Merkjamál/Sýnileiki

Hvar er best að staðsetja sig á akrein ?



Halgrímur Gunnarsson Karl Einar Óskarsson



Hópakstur/Merkjamál/Sýnileiki

Heimildir.

Teikningar:

<http://www.motorcyclesafety.state.mn.us/latest/MMSHomeSecondary.asp?cid=5&mid=290>

Myndir:

Karl Einar Óskarsson

<http://www.motorcyclesafety.state.mn.us/latest/MMSHomeSecondary.asp?cid=5&mid=290>

Teikningar:

Hilmar Guðsteinnsson

Halgrímur Gunnarsson Karl Einar Óskarsson