

Železničný plán dopravnej obsluhy 2024 / 2025

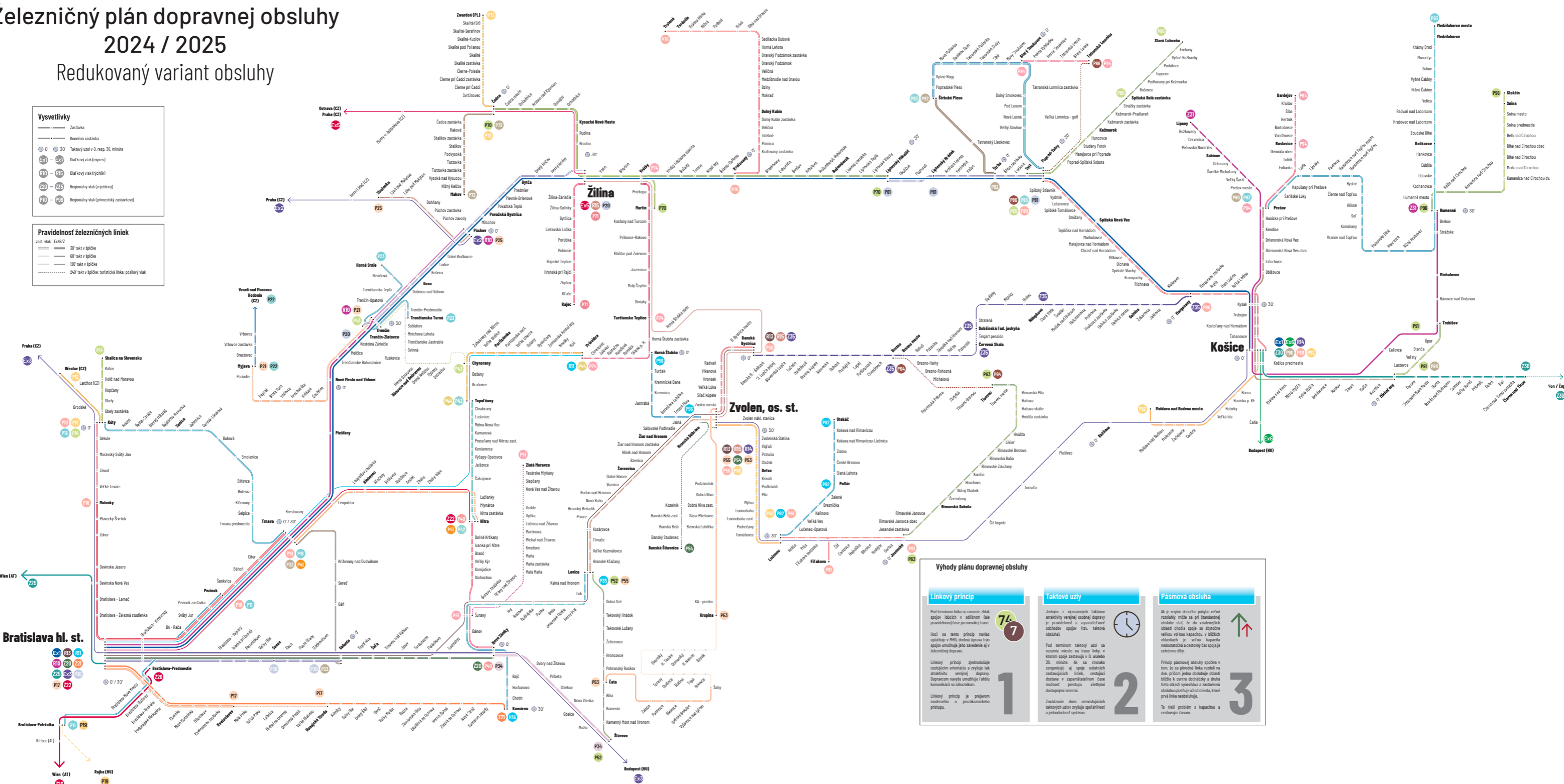
Redukovaný variant obsluhy

Vysvetlivky

- Zastávka
- Konečná zastávka
- ⓪' Ⓜ' Ⓝ' 30' Taktový uzol v 0. resp. 30. minúte
- ⓪' - ⓪' Taktový vlak (expres)
- Ⓜ' - Ⓜ' Taktový vlak (rychlík)
- Ⓝ' - Ⓝ' Regionálny vlak (rychlejší)
- Ⓝ' - Ⓝ' Regionálny vlak (prímestské zastávky)

Pravidelnosť železničných línií

- 30' takt v špičke
- 60' takt v špičke
- 120' takt v špičke
- 240' takt v špičke; turistická linka; posilový vlak



Výhody plánu dopravnej obsluhy

Linkový princíp

Pod termínom linka sa rozumie zhluk spojov idúcich v odlišnom (ale pravidelnom) čase po rovnakej trase. Hoci sa tento princíp najviac uplatňuje v MHD, obrátiť sprava trate spojov umožňuje jeho zaviesť aj v železnižnej doprave.

Linkový princíp zjednodušuje cestujúcom orientáciu a zvyšuje tak atraktivitu verejnej dopravy. Dopravcom umožňuje efektívnu komunikáciu so zákazníkmi.

Linkový princíp je prínosom moderného a prízvukového prístupu.

Taktové uzly

Jedným z významných faktorov atraktivity verejnej osobnej dopravy je pravidelnosť a zapadlosť odchodov spojov (tzn. taktová obsluha).

Pod termínom taktový uzol sa rozumie miesto na trase linky, v ktorom spoje zastavujú v 0. alebo 30. minúte. Ak sa rovnaké organizujú aj spoje ostatných zastávajúcich línií, cestujúci dostávajú v zapadlých časoch možnosť prestupu všetkými dostupnými smermi.

Zavádzanie dnes neexistujúcich taktových uzolov zvyšuje spoj aktivitu a zjednodušuje systém.

Pásmová obsluha

Ak je región denného pohybu veľmi rozsiahly, môže sa pri štandardnej obsluhe stať, že do vzdialenejších oblastí chodí spoje so zbytočne veľkou voľnou kapacitou, v blízkosti sídliskov je veľká kapacita nedostupná a cestovný čas spoja je extrémne dlhý.

Princíp pásmovej obsluhy spočíva v tom, že sa pôvodná linka rozdelí na dve, pričom jedna obsluhuje oblasti bližšie k centru dohľadnosti a druhá tieto oblasti vprechová a zastávkovú obsluhu uplatňuje až od miesta, ktoré prvá linka neobsluhuje.

To rieši problém s kapacitou a cestovným časom.

1 2 3