

LISEZ ATTENTIVEMENT TOUTES LES EXPLICATIONS QUI SONT DANS LE ROAD-BOOK

! Les cases grisées sous les kms sont les indications de distances en mille !

- En fléché métré, l'itinéraire à suivre prend en compte l'écart kilométrique d'une case à l'autre et exclut toute situation (même similaire) trouvée en dehors de cette distance.

- Par convention, le métrage est pointé au 1^{er} point d'intersection du pictogramme.

- En non métré, toutes les routes et carrefours sont décrits (décomposés) sauf indications complémentaires.

- Sauf indication contraire, les voies interdites ou inaccessibles, privées, chemins non goudronnés, parkings privés, entrées de cours évidentes, cul-de-sac ne sont pas représentés. SI UNE ROUTE N'EST PAS IDENTIFIABLE VISUELLEMENT COMME CUL DE SAC (panneau spécifique, arrivée dans maison, fin de route en terre, etc) elle est alors comptée comme route normale même si vous savez que c'est un cul-de-sac 100m plus loin, ceci afin de ne pas favoriser les « locaux ».

- Sauf contre-indication, les trottoirs bateaux (abaissement localisé de trottoir), marquent une voie qui ne comptent pas en voie de circulation. Les caniveaux ne sont pas comptés en trottoir bateaux.

- Les pictogrammes utilisés sont une indication de direction, ils ne représentent pas forcément la courbe exacte des routes. Les traits en pointillés représentent des chemins.

- SRP signifie : Suivre Route Principale

- Si vous êtes perdu, reprenez le dernier point sûr ou rendez-vous au prochain village indiqué sur le road-book. Sur les secteurs difficiles, il y a des portes de sorties, si vous y perdez trop de temps, zapper.

N'hésitez pas à demander de l'aide aux gens que vous croisez.

- Le pictogramme cartographique représentant une croix signifie un symbole religieux (vierge, croix, etc).

ROULEZ RAISONNABLEMENT, LA SURVIE DE CE GENRE DE RALLYE EST EN JEU. Il faut compter 10 h, repas du midi compris pour tout faire. Vous pouvez bien sûr revenir + tôt, à vous de gérer. Si vous êtes en retard sautez des étapes, mais respectez les limitations!

- RÉPONDEZ AUX QUESTIONS (cases grisées ou dans les épreuves) SUR LA FEUILLE DE ROUTE à la fin du road-book (couverture). Si vous êtes sûr d'être sur la bonne route et que vous voyez des pinces ou des panneaux avec chiffres, lettres (toujours sur la droite de la route), validez votre passage en les relevant ou en poinçonnant cette même feuille à l'endroit prévu.

- Dans certaines cases, il y a DES TEMPS DE PASSAGE EN BLEU (EX:1H), c'est le temps de roulage approximatif prévu jusqu'à cette case, pour vous aider à gérer votre parcours et éviter de rouler trop vite. Tenez-en compte !

- Dans certaines cases, vous trouverez D,d,G, g, TD ou td.

«G» veut dire:tourner à gauche,

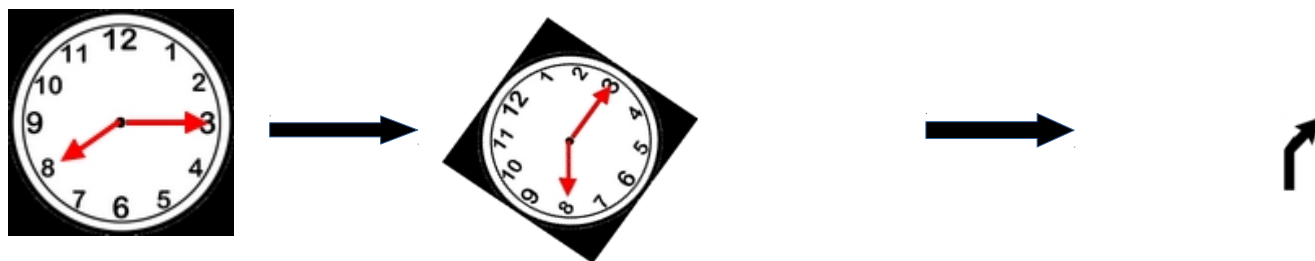
«g» veut dire:ne pas tourner à gauche.

Même principe pour droite (d) et tout droit (td). Les «/» séparent les changements de direction.

Pas de «/» = une seule indication. Ex tdg (pas tout droit et pas à gauche) est

différent de td/g (2 indications successives, pas tout droit puis plus loin, pas à gauche).

- Parfois vous aurez comme indication une heure. Le chiffre représentant l'heure est la direction dont vous venez, celui des minutes vous donne la direction à suivre.(en réorientant la pendule) :



-Quand vous voyez ce style de case **3G/2D** en dessous d'une indication (panneau d'entrée de village, stop, ou autre dessin), cela signifie qu'il faut prendre après l'indication, la 3^{ème} route à gauche puis la 2^{ème} à droite.

-Toute réponse barrée, hachurée, gribouillée, sera comptée fausse (pour éviter la triche lors de regroupement).

Les cadres oranges inversent l'indication présente dans la case, exemple :



Devra se lire



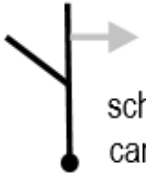
Boule-flèche fermé ⇔ coupé (© Ronde de la Thiérache, 2012)



Le boule-flèche fermé est une variante du boule-flèche standard / orienté : c'est une représentation graphique complète de plusieurs situations. Il faut parcourir la totalité du trait noir continu entre la boule et la flèche en effectuant la plus courte distance. Dans le cas ici à gauche, le trajet le plus court impose d'effectuer la boucle dans le sens horaire.

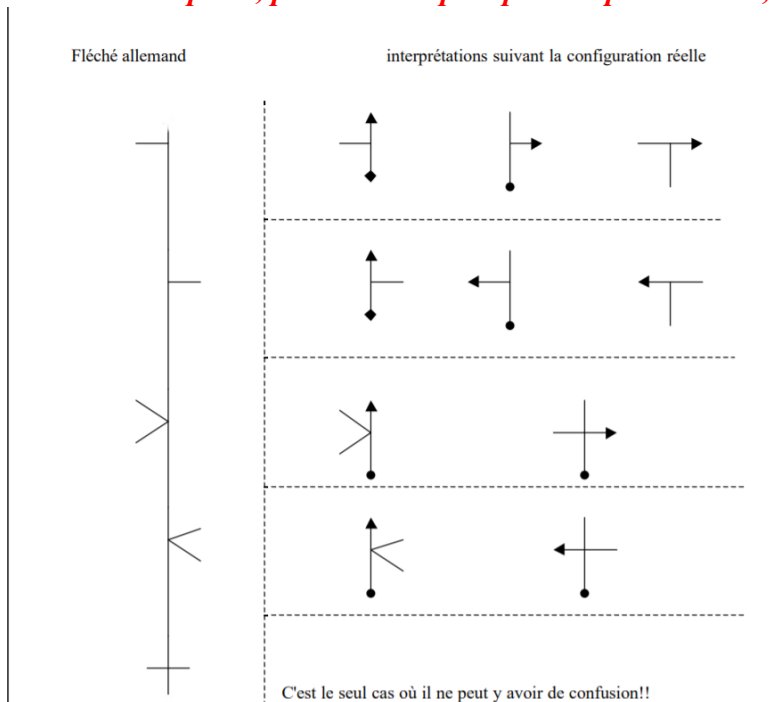
Boule-flèche sans voie de sortie (© Rallye Historique des Routes du Nord ADERH, 2001)

Toujours en fléché droit (pas de notion de courbe)



Variante du boule-flèche orienté ou droit, où la voie de sortie fléchée est absente du schéma ; seuls apparaissent la boule (point d'origine) et les voies à négliger, tel que sur le schéma à gauche (en noir). C'est en confrontant ce schéma « tronqué » avec la réalité du carrefour que vous devrez retrouver voie et direction manquantes (en gris).

Équivalence fléché Allemand. Représenté en case, le fléché Allemand n'a ni flèche ni boule. Dans un rond point, pas d'entrée puisqu'on a pas le choix, et un laissé gauche pour sortir...



Attention, en non métré, fléché allemand et autres amusements de ce genre, certaines situations comme un carrefour en patte d'oie se compliquent et se décomposent...exemple pour ce carrefour : **d/D/g/D/d** vous fait faire le tour dans le sens des aiguilles d'une montre et repartir par la voie qui va à gauche...

Système binaire (© Rallye du Vexin, 2015, by Bertrand Wolf)

Encore une variante du fléché allemand, sous forme d'un code binaire.

Pour mémoire, la formulation d'un nombre binaire n'utilise que les chiffres 0 et 1 : il en va de même pour ce système de navigation, où chaque situation mentionne un code binaire de X chiffres (X = nombre de voies accessibles sur le carrefour donné), en appliquant toujours la règle suivante :

Le 1 symbolise la **direction à suivre**,
Le (ou les) 0 symbolise(nt) la ou les **route(s) annexe(s) à négliger**.

Par exemple, le code **10** obligera à laisser une voie à main droite ; le code **010** obligera à laisser une voie à main droite ET une voie à main gauche, ...

Il y a des cases miroir ! Une case miroir est une case qu'il faut lire par transparence depuis le verso ou avec un miroir quand un indice vous donne à penser que c'en est une. (ex un stop du mauvais côté de la route sur la case)

Soyez prudents et respectez les autres usagers de la route! Lors des jeux, pensez à vous garer correctement pour les préparer et à mettre vos feux de détresse si vous roulez au pas...

numéros SOS :

-Christian : 06 17 53 09 59

-Franck : 06 73 27 53 30

- Enzo : 06 01 36 34 52