

# Tout jeu nécessite sa règle

## CONSEILS GENERAUX (en découverte, la plupart de ces explications seront fournies dans la case « commentaire » il n'y a pas pièges et la navigation est simplifiée et expliquée pas à pas)

Toujours garder en tête que les informations fournies par le road book sont justes (vérifiées plusieurs fois par des personnes différentes et d'expérience)

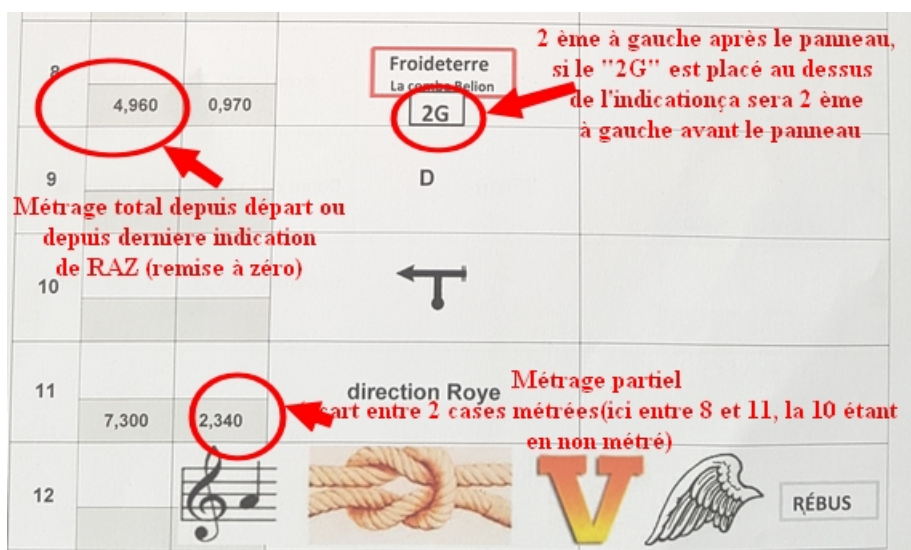
Toute indication est sensée s'avérer utile. Une petite marge d'erreur dans les indications de distance est possible selon le matériel de métrage utilisé.

Hormis la navigation sur carte, les cases du road book correspondent aux carrefours où vous avez un choix réel entre plusieurs directions.

Bien suivre l'ordre des numéros de cases (attention aux cases volontairement inversées) et cocher régulièrement chaque case passée. Suivre l'avancement sur une carte en l'orientant en roulant peut également s'avérer utile.

Le road book est LOGIQUE et ne laisse normalement place à aucune interprétation. Bien lire les consignes quand il y en a. Au besoin se reporter au présent guide.

Ne cherchez pas à suivre une autre voiture. Vous seriez vite perdus dans votre road book et il n'est pas sûr que l'équipage vous précédant ait toujours raison et il n'a peut-être pas le même roadbook que vous (3 niveaux). Si vous hésitez à un carrefour, prenez soin de vous garer le plus convenablement possible, vous n'êtes pas seuls sur la route. Bien surveiller le temps qui s'écoule et les temps idéals de passage dans le roadbook, il peut être préférable de rejoindre un point de chute plutôt que de perdre trop de temps en cas de jardinage.



Attention de bien remettre à zéro le partiel uniquement lorsqu'il est donné et pas en cases « non métrée » !

## Règle pour les routes à comptabiliser

Pour les carrefours indiqués par le road book : le road book tient compte de certaines routes et ignore les autres routes, selon la règle suivante :

- On entend par voie accessible toute portion ou partie distincte d'une route ou d'un carrefour qui peut être empruntée dans le sens normal de circulation sans enfreindre une interdiction ou une restriction de circulation générale ou spécifique au rallye.

**Routes à comptabiliser** : toutes voies goudronnées que le code de la route vous autorise à prendre, ne finissant visiblement pas en impasse vu de votre voiture, qu'elles s'appellent rue, route, chemin, ruelle.

## Boule-flèche standard

Pour chaque situation ou case, la boule représente le point d'origine et la flèche indique la direction à suivre.

Toutes les réponses aux questions ou les validations de passages à relever (panneaux toujours sur votre droite avec lettres ou chiffres) devront être notés sur la « feuille de route » et non pas sur le roadbook !

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

Les distances sont prises avec l'application gratuite GPStrip!

**Attention, conformément aux règles de la navigation, à partir de cette année, sauf contre-indication, on ne croise plus sur le « Rallye des Belles de Mai » (voir explications pages suivantes).**

- 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<sup>er</sup> 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 indiqués, 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 ».

- Les trottoirs bateaux (abaissement localisé de trottoir), marquent une voie qui, cette année, compte en voie de circulation, vous pouvez donc y aller si elle n'est visiblement pas en cul-de-sac.

Les caniveaux légers comptent aussi.



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


- 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 des renseignements aux gens que vous croisez.


**ROULEZ RAISONNABLEMENT, LA SURVIE DE CE GENRE DE RALLYE EST EN JEU. Il faut compter 10h, 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!**

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 !

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

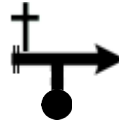
- Vous arrivez toujours de la boule et vous vous dirigez toujours vers la flèche 

Boule-flèche sans voie de sortie : Dans ce cas, ne sont représentés sur le pictogramme, que la boule (d'où vous venez) et les voies à ne pas prendre. La bonne direction est celle qui n'est pas représentée par rapport à la situation où vous vous trouvez. Par exemple dans un carrefour en T, si vous avez  vous devez aller à gauche .



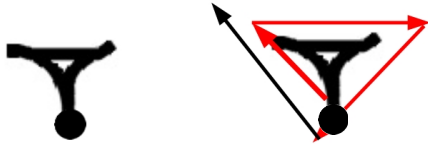
Différence entre boule-flèche fermé et coupé, lorsqu'il est fermé, il faut parcourir la totalité du trait noir continu entre la boule et la flèche en effectuant la plus courte distance. Lorsqu'il est coupé, on ne passe pas.

Certaines cases sont en miroir (à lire par transparence depuis le verso ou avec un miroir), un indice vous permet de vous en apercevoir, si vous êtes vigilant...



Par exemple, dans ce cas, si la croix est à droite en situation réelle, vous devez aller à gauche. Ce n'est pas toujours aussi facile !

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...



**A aucun moment nous ne vous ferons entrer dans un parking signalé.**



cette croix, dans la case « picto », correspond à l'emplacement de l'indication qui est dans la case commentaire


**Dans les épreuves, il est possible de passer sur un point avant ou après validation pour en valider un autre du moment que vous faites « au plus court ».**

***Soyez prudents et respectez les autres usagers de la route! Lors des épreuves, pensez à vous garer correctement pour les préparer et à mettre vos feux de détresse...***

numéros SOS : -Christian : 06 17 53 09 59 -Franck : 06 73 27 53 30 - Enzo: 06 01 36 34 52

# Légende des symboles du roadbook

SRP : Suivre Route Principale

 Croix, vierge, symbole religieux

 Boule-flèche sans voie de sortie (pas de flèche), voir explication début roadbook

**LURE** Placé sous une indication (panneau entrée de village ou photo par exemple) : prendre la 1<sup>ère</sup> route à gauche après cette indication. Si placé au-dessus, 1<sup>ère</sup> route à gauche avant cette indication. S'il est écrit 2G, par exemple, c'est 2<sup>ème</sup> à gauche.

**G**

Au plus court : Par les routes, sans faire de 1/2 tour ni manœuvre, ni marche arrière

RAZ : Remise A Zéro (trip, appli, compteur)

 :Transformateur

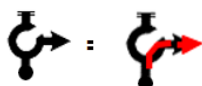
D,G, etc : Dans certaines cases, vous trouverez D,d,G, g, TD ou td. Majuscule on fait, minuscule on ne fait pas  
«G» veut dire: tourner à gauche  
«g» veut dire: ne pas tourner à gauche.  
Même principe pour droite «d» et tout droit «td». Les virgules séparent les changements de direction. Si « x 2 »= successivement  
Pas de virgule = 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).

 Silhouette (vue de dos)

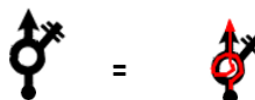
 Monument

..... chemin

 cimetière



Vous arrivez à un rond point "coupé"!



Dans ce cas le trait n'est pas coupé donc un tour complet avant de sortir...

Il faut parcourir la totalité du trait noir continu entre la boule et la flèche en effectuant la plus courte distance. Ici vous prenez la première sortie. Sans coupure, vous auriez dû faire un tour complet avant de sortir à la première...

Idem pour patte d'oie