



# La ronde des lacs

## MODE D'EMPLOI

**Ce n'est en aucun cas une course de vitesse.**

### LE ROAD BOOK :

Total	Partiel	ILLUSTRATIONS	INFORMATIONS
12.00		<p>La direction à prendre va toujours du point vers la flèche.</p>	<p>Panneaux de signalisation</p>
	66		
12,65	0.65		
	67		



Les pages et les cases du carnet de route sont numérotées. Elles se lisent dans l'ordre croissant des numéros.

La première colonne vous indique le kilométrage total. La seconde vous donne le kilométrage partiel entre deux cases.

### LES ILLUSTRATIONS ET PICTOGRAMMES :

✝ Croix, calvaire, monuments aux morts, église, cimetière.



Entrées et sorties d'agglomération

### QUELQUES SUBTILITES A NE PAS OUBLIER :

Les chemins en terre sont représentés par des pointillés - - - - - , si ils sont indiqués il faut les prendre en compte, sinon on ne les compte pas.

Il en est de même pour les sens interdits Les routes interdites à tout véhicule Les impasses, et voies sans issue

Les entrées de parking Les entrées de rue avec trottoir (même si les pavés sont au niveau de la route).

Les entrées de maison.



Un chemin goudronné jusqu'au bout de votre champ de vision sera considéré comme une route, même avec de l'herbe au milieu !

## LES ABREVIATIONS :

**RSRP** : Rester Sur la Route Principale

**RDA** : Rester Dans l'Axe

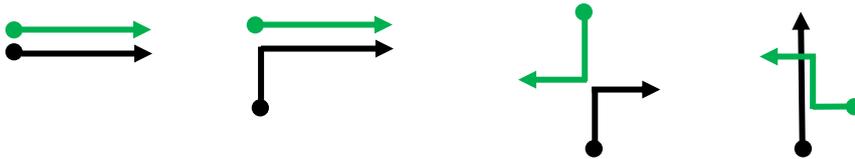
En majuscules **D** = prendre à Droite, **G** = prendre à Gauche, **TD** = prendre Tout Droit.

En minuscules **d** = pas à Droite, **g** = pas à Gauche, **td** = pas Tout Droit

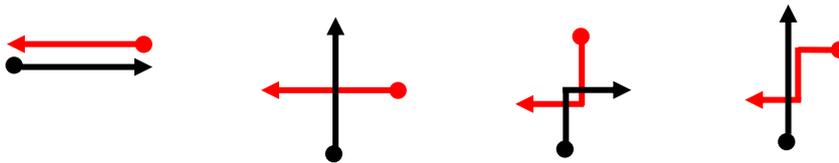
## LES REGLES DE CIRCULATION :

Vous ne devez **JAMAIS** croiser votre propre route (*sauf indication contraire notée dans le road book*).

### LES DEPLACEMENTS AUTORISES :



### LES DEPLACEMENTS INTERDITS :



## LES ROUTES FANTOMES :

Il s'agit des routes par lesquelles vous êtes arrivés quelques instants plus tôt, et qui, si vous les empruntiez, vous feraient circuler à contresens. Elles sont appelées chez nous «routes fantômes», et ne figurent pas non plus sur les cases du R.B.

**Pour les experts**, nous sommes raisonnables, vous trouverez ces « routes fantômes » sur des distances raisonnables entre les deux passages (maximum 6.290 km), ou 10 minutes ! Dans tous les cas, les routes fantômes sont valables que sur le secteur en cours. Cette règle s'applique également aux fléchés allemands et les commodes.



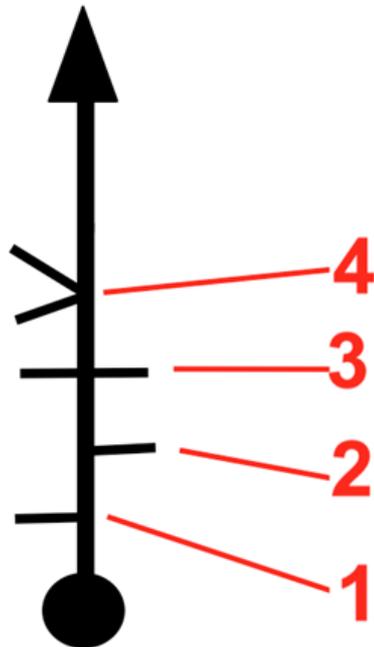
**Pour les amateurs**, l'apparition dans une case de ce petit symbole signifie que, dans les cases à venir, vous allez être confrontés à ces routes fantômes, et ce jusqu'à ce que ce petit symbole apparaisse de nouveau, pour vous notifier le fin du secteur « routes fantômes ».

## LES DECOMPOSES, LES RONDS-POINTS :

Vous devez passer par **toutes les routes**, mais toujours prendre le chemin **le plus court**.



## LE FLECHE ALLEMAND :



1 = je laisse une route sur ma gauche



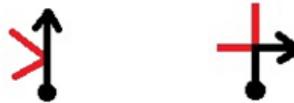
2 = je laisse une route sur ma droite



3 = je laisse une route de chaque côté



4 = je laisse 2 routes sur ma gauche



## L'HORLOGE :

La petite aiguille indique la route par laquelle vous arrivez ; la grande, vous indique la direction à prendre.

ex :  Tournez 90° à gauche

NB : « on entre par les heures, on sort par les minutes »

## LA ROSE DES VENTS :



La rose des vents indique les 4 points cardinaux et 4 points intermédiaires matérialisés par les abréviations (exemple NE pour nord-est) ou des chiffres (NE=2).

Vous rentrez toujours par le Sud et vous sortez par la direction qui vous est indiquée.

Exemple improbable si on vous donne comme direction le S ou 8, vous faites demi-tour, mais vous n'avez pas le droit de vous croiser, ce ne sera possible que si vous êtes sur une route avec terre-plein central.

Si on vous donne comme direction O ou 5, vous prenez à gauche.

Si vous avez une suite de chiffres avec des 0 (0 route à laisser)

## LE BINAIRE :

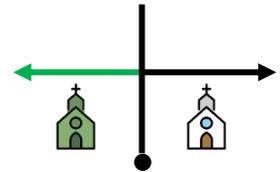
Vous avez des chiffres 1 et 0: le 1 indique la route que vous devez prendre et le ou les 0 les routes que vous laissez, on commence toujours à gauche. (un carrefour avec 4 routes vous avez comme indication 100 : vous prenez à gauche et vous laissez deux routes après ou vous avez 010 vous laissez la première route, prenez celle du milieu et vous en laissez une autre)

## LES CASES MIROIRS :

Vous pourrez rencontrer des cases dites « miroir ». Pour les amateurs, elles seront indiquées par un astérisque \* elles sont à deviner pour les experts !

Comme son nom l'indique, cette case est à regarder dans un miroir.

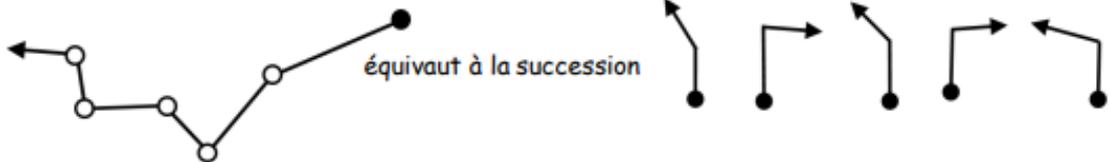
Ex : vous arrivez à un carrefour, l'église n'est pas à votre droite, comme indiquée sur le road book, mais à votre gauche. C'est une case miroir. Vous devez donc tourner à gauche (flèche verte).



## LA CHAINE D'ARPEUTEUR :

En fait, ce n'est qu'une succession de fléchés partiels mis bout à bout et indiquant l'angle de la direction à prendre.

Ex :

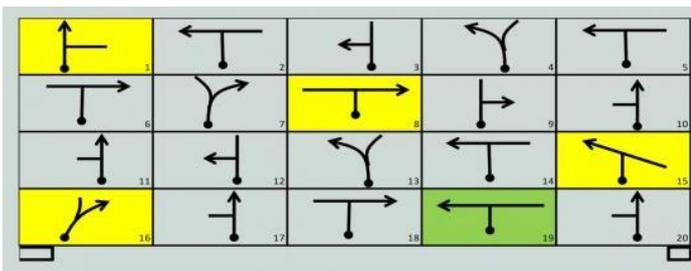


## CARTOGRAPHIE : Attention : on passe toujours au plus court !

Vous devez toujours (selon les cartes, et selon les indications données sur chaque carte) :

- passer par tous les traits bleus —
- ou suivre et passer par toutes les flèches →
- ou passer par tous les points rouges ●
- ou passer par les lettres ex : ABC.....

## LA COMMODE :



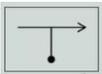
La commode, dans l'exemple ci-dessus, commence en case n°1 et se finit en case n°20, ne pas oublier qu'en réalité toutes les cases sont de même couleur et non numérotées.

**Vous allez devoir faire très attention aux intersections qui se présenteront devant votre voiture. Cela fonctionne de façon très simple.**

Une fois la commode « ouverte » le rôle du pilote est primordial, tout autant que le navigateur.



La voiture arrive sur une **première intersection** : Le copilote va donc rechercher dans la 1<sup>ère</sup> ligne de la commode l'intersection qui correspond. Ici la n°1



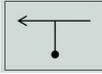
**Deuxième intersection** devant le pilote : Le pilote décrit ce qu'il voit et le copilote recherche dans la deuxième ligne ce qui correspond. Ici la case n°8.



**Troisième intersection** devant la voiture : Après description le copilote recherche dans la troisième ligne la case correspondante, ici la n°15.



**Quatrième intersection** : Pareil le copilote après avoir entendu, recherche dans la quatrième ligne ce qu'il y a en réel devant la voiture ici la case n° 16



**Cinquième intersection** : C'est là que réside la difficulté car le copilote devra chercher cette intersection dans la QUATRIÈME ligne de la commode. Ici la n°19

- Pour la sixième intersection, le copilote recherchera dans la 3<sup>ème</sup> ligne.
- Pour la septième dans la seconde ligne.
- Pour la huitième dans la 1<sup>ère</sup> ligne
- Pour la neuvième intersection dans la première ligne.
- Pour la dixième intersection recherche dans la deuxième ligne et ainsi de suite jusqu'à la vingtième intersection.

### **DERNIER RAPPEL :**

L'utilisation d'un GPS est strictement INTERDITE, et sera sanctionnée par les pénalités indiquées dans le règlement.

*Ces explications sont partiellement extraites de différents sites d'organisateur de rallye, français et étrangers. Merci à eux pour leur travail...*

## LE CARNET DE CONTROLE :

Cette feuille de route sert à voir si vous avez emprunté le bon itinéraire.

Pour cela, en restant sur votre axe de circulation, vous devrez seulement relever les CP (Contrôle de Passage) notés sur les panneaux qui seront situés sur votre droite. Il faut les noter les uns après les autres dans l'ordre en commençant par la case n°1, puis la case n°2 ... etc ...

Vous pourrez trouver 3 types de CP :

Des panneaux rouges avec une ou deux lettres blanches (ex : Z) ou (ex : GT)

Des panneaux rouges sur lesquels seront inscrites les lettres **CH** (Contrôle Humain)

Un commissaire signera ou tamponnera votre carnet de contrôle

Ex :

Des panneaux blancs entourés de rouge sur lesquels seront inscrites les lettres **CP** (Contrôle de Passage)

Ces panneaux seront équipés d'une "pince" pour que vous poinçonniez vous-mêmes votre carnet de contrôle.

1	2	3	4	5	6	7
18	<b>La Ronde des Lacs</b> Carnet de contrôle					8
17	ES 1	Heure de départ : Heure d'arrivée :		N°		9
		<b>RAPPEL</b> Ecrire exclusivement à l'encre. Toute rature, rature, rajout ou gommage ; impliquera des pénalités, de même que le non-respect du règlement.				
		<b>En cas de problème :</b> Sébastien : 06 75 19 57 19 Sophie : 06 73 78 00 36 Romain : 06 95 20 04 88	Total des pénalités :			
16	15	14	13	12	11	10

**SECURITE, EQUITE, CONVIVIALITE.**

Respectez le code de la route ! Il en va de la sécurité de tous, participants, riverains et autres usagers. L'avenir de ce genre de manifestation en dépend.

***Merci de votre compréhension et bonne route !***