



Reglement - Briefing

Balade d'orientation: „Tour des Hautes Fagnes“

1. Manche du Stadtpokal 2018

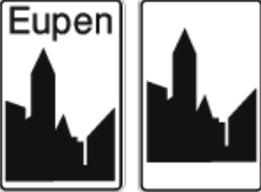
Le Stadtpokal Revival est un challenge interclub (Euregio) ne reprenant que des Ballades d'Orientation, sans notion de vitesse et de régularité !

Le respect du code de la route et des riverains est de mise lors de chaque organisation!

Il est ouvert à tout type de véhicules (moderne et ancien) et ceux-ci doivent être ordre de marche. (Assurance etc...)

Les contrôles de passage suivant sont à relever (seulement à droite de la route) et à retransmettre sur la feuille de route.

I. Les contrôles de passage (CP) à relever sur le parcours

	Lorsqu'un panneau B1 est franchi et se situe à votre droite, vous devez dessiner un triangle dans la première case vide sur votre feuille de route
	Lorsqu'un panneau B5 est franchi et se situe à votre droite, vous devez écrire la mention « STOP » dans la première case vide sur votre feuille de route.
	Lorsqu'un panneau F1 est franchi et se situe à votre droite, vous devez écrire les deux premières lettres dans la première case vide sur votre feuille de route (ici: EU). De plus, il convient d'écrire « ORT » lorsqu'un panneau F1 sans nom d'agglomération est franchi.
	Lorsqu'un panneau F3 est franchi et se situe à votre droite, vous devez écrire les deux premières lettres en les barrant dans la première case vide sur votre feuille de route (ici : EU). De plus, il convient d'écrire « ORT » lorsqu'un panneau F3 sans nom d'agglomération est franchi.

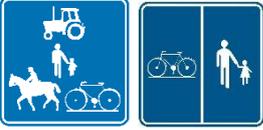
	<p>Lorsqu'un panneau « Route de nuit » est franchi et se situe à votre droite, vous devez écrire la/les lettre(s) ou chiffre(s) représenté(s) dans la première case vide sur votre feuille de route (ici: AB).</p>
	<p>Présentez vous au contrôle de passage humain pour que le contrôleur appose lui-même un cachet ou une signature sur votre feuille de route</p>

- ✓ Les panneaux B1 ou B5 avec une pré-signalisation (ex : STOP 150 m) ne sont pas à relever, sauf si la pré-signalisation en question est tombée
- ✓ Si deux CP sont situés sur le même support, vous devez les écrire sur votre feuille de route en commençant par celui du haut.
- ✓ Chaque CP manquant, supplémentaire ou mal positionné, ainsi qu'une rature ou une surcharge sur la feuille de route est comptabilisé comme une faute.
- ✓ Toute correction et rature sur la feuille route seront compter comme faute

II. Les murs

Les murs sont des routes considérées comme inexistantes et, par conséquent, non représentées dans le road-book. Il est toutefois possible que l'on vous invite à prendre un mur. Dans ce cas, cela sera précisé dans le road-book.

	<p>Panneau C1 sans pré-signalisation : mur absolu !</p>
	<p>Panneau C3 seul et sans pré-signalisation : mur absolu !</p>
	<p>Panneau F45. Si une telle route doit être empruntée, elle sera représentée dans le road-book par le signe F45</p>

	Panneau C3 excepté circulation locale (ECL), excepté véhicules agricoles, excepté exploitation forestière,... Si une telle route doit être empruntée, elle sera représentée dans le road-book par le signe 
	Panneaux F99a, b ou c. Si une telle route doit être empruntée, elle sera renseignée dans le road-book.
	Panneau E9a. Si une telle route doit être empruntée, elle sera renseignée dans le road-book.
	Panneau F59b. Attention, il n'est pas considéré comme étant un mur.
Propriétés privées Boîte aux lettres	Les propriétés privées et les entrées d'entreprise (route avec une boîte aux lettres ou une barrière).
Chemins de terre ou empierrés	Les chemins de terre ou empierrés. Si un chemin doit être emprunté, il sera renseigné dans le road-book par un trait en pointillé.
Une route sur bordure (pas les rigoles) n'est pas renseignée dans le road-book, sauf lorsqu'elle est empruntée. Dans ce cas bien précis, elle est renseignée par le signe  .	
Le respect intégral des marquages au sol est de mise. Il ne faut toutefois pas tenir compte des lignes blanches continues tracées au bord d'une route	

- ✓ Il n'a pas été tenu compte de la signalisation temporaire installée suite à des travaux ou à un contournement temporaire pour la représentation du road-book.

III. Le road-book

L'itinéraire est décrit dans le road-book selon les systèmes de lecture suivants :

1. fléché mètre ou non métré orienté
2. note littéraire
3. direction à suivre ou à éviter
4. schéma fermé

5. fléché complexe
6. carte tracée ou carte à tracer
7. arête de poisson

1. Le fléché orienté

Le type de schéma doit reproduire chaque situation avec le plus d'exactitude possible, y compris les courbures et les angles des routes. Le schéma doit toujours comporter une boule (l'endroit d'où on vient) et une flèche (la direction à suivre).

2. Les notes littéraires

Abréviations	Significations
C + D	Carrefour tout droit
C à G	Carrefour à gauche
C à D	Carrefour à droite
T à G	T à gauche
T à D	T à droite
N 1 (2,...) G	Négliger une (deux,...) gauche(s)
N 1 (2,...) D	Négliger une (deux,...) droite(s)
1 (2,...) à G	Prendre la 1 ^{ère} (2 ^{ème} ,...) route à gauche -- (Quitter gauche)
1 (2,...) à D	Prendre la 1 ^{ère} (2 ^{ème} ,...) route à droite -- (Quitter droite)
Y à G	Y à gauche
Y à D	Y à droite

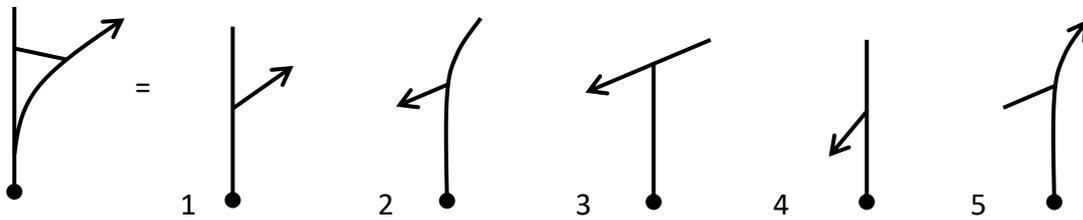
3. Les directions à suivre ou à éviter

La note est représentée par un panneau directionnel à suivre ou à éviter. Attention, il est important de bien suivre le sens de la flèche du panneau directionnel.

	Suivre „Malmedy“
	<u>Eviter</u> „Waimés“

4. Les notes fermées

Il est possible qu'un décomposé, un rond-point,... soient représentés en une seule note. Voici un exemple de la marche à suivre lors d'une telle situation :



5. Le fléché complexe

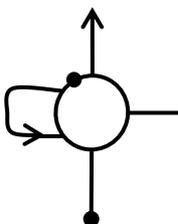
Le fléché complexe peut être défini comme étant une représentation graphique d'une situation rencontrée sur le terrain, représentation graphique identique à celle imprimée sur une carte.

Sur cette représentation graphique (la plus exacte possible) une ou deux boules et flèches sont intégrées. Comme dans le cas d'un fléché, orienté ou non, la boule représente l'endroit d'où l'on vient, et la flèche, la direction à suivre. Cependant, contrairement à un fléché simple où la manière de relier la boule à la flèche est sans équivoque, le fléché complexe répond à une série de règles, identiques à la carte à tracer, règles qui nécessitent un examen minutieux du schéma.

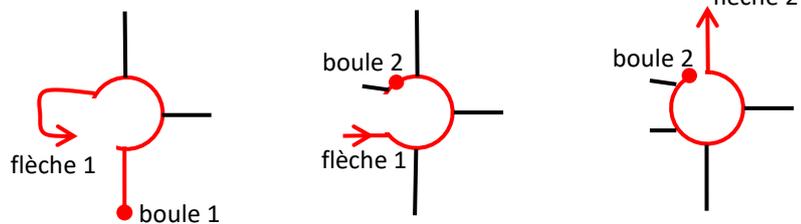
Pour un fléché complexe à deux boules et deux flèches, la séquence à réaliser est la suivante :

- Relier la première boule à la première flèche (toujours située à l'intérieur du schéma) par le chemin le plus court.
- Relier ensuite la première flèche à la deuxième boule par le chemin le plus court tout en respectant les règles de croisement.
- Idem pour relier la deuxième boule à la deuxième flèche (celle de sortie du schéma).

Roadbook

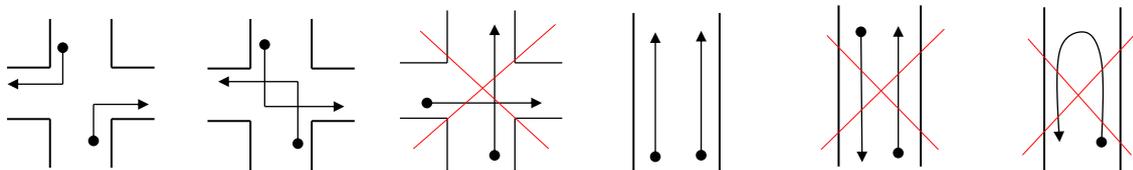


Solution



6. Les cartes – [Expert]

Les cartes répondent à plusieurs règles de croisement :

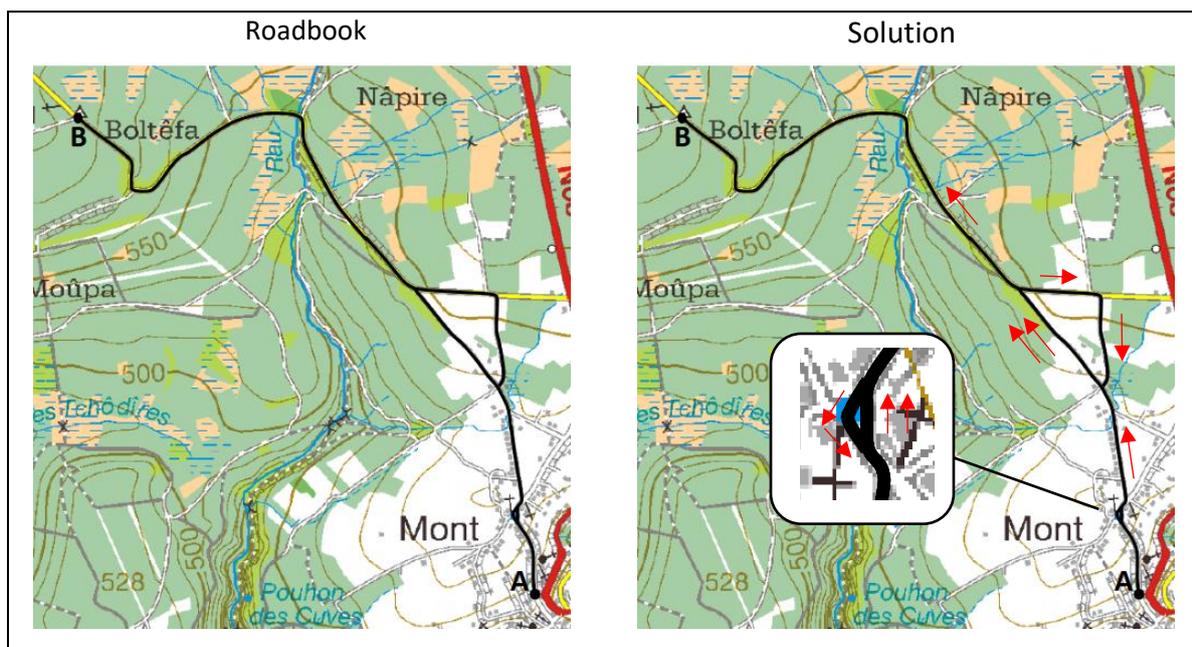


a. Les cartes tracées

La description du parcours est réalisée par un trait à suivre sur une carte. Elle est sans équivoque. Des flèches peuvent être ajoutées pour confirmer le sens de progression. Les cartes seront obligatoirement des copies couleur et le trait sera de couleur noire ou rouge. La carte prévaut toujours sur le terrain.

Lorsque des figures fermées doivent être parcourues, celles-ci doivent l'être par le chemin le plus court. Si, dans une figure fermée, une autre figure fermée est rencontrée, cette dernière doit être parcourue directement, en respectant la règle du chemin le plus court. De plus, le sens de rotation est déterminé par la 1ère figure rencontrée, en respectant la règle du chemin le plus court et en tenant compte du point d'entrée et de sortie. L'entrée et la sortie d'une figure à boucles multiples doivent toujours être placées sur la première boucle rencontrée, ceci afin de lever toute ambiguïté et d'être confronté à des solutions multiples.

Exemple: Départ A -> Arrivée B



b. Les cartes à tracer

La description du parcours peut être réalisée de plusieurs manières différentes :

Des points placés sur la carte, numérotés, qu'il faut relier par le chemin le plus court dans l'ordre indiqué des numéros.

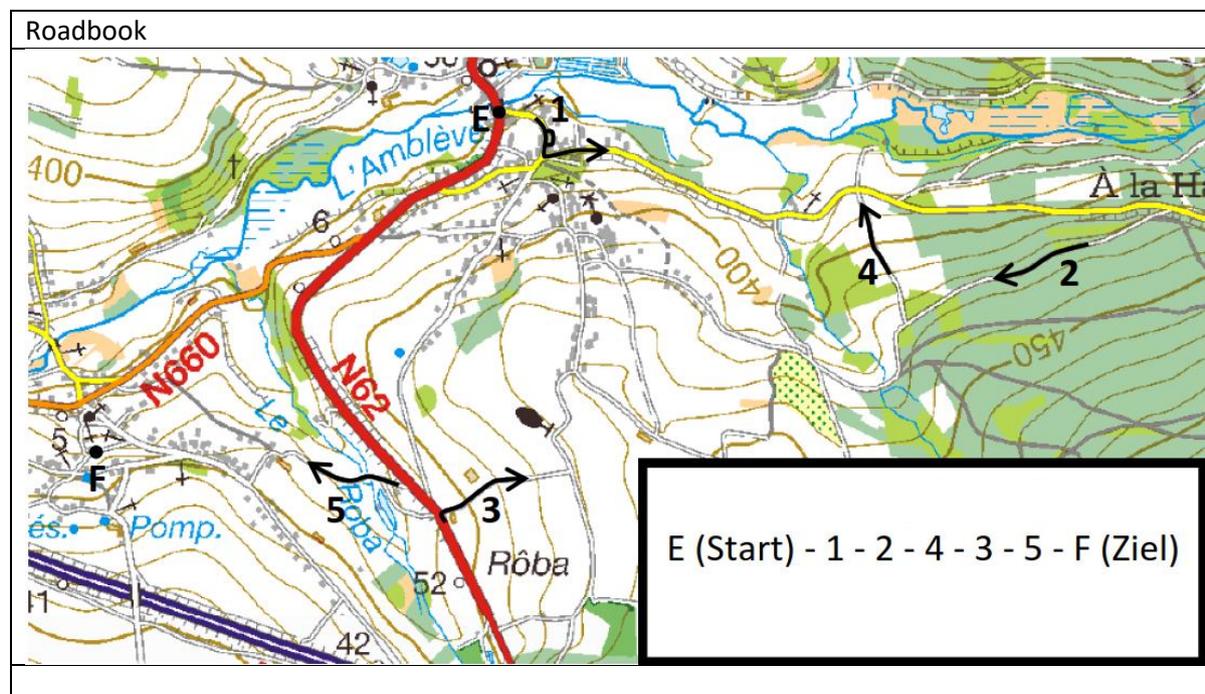
Des flèches ou des traits, tracés sur des parties du parcours, qu'il faut relier par le chemin le plus court. Les flèches/traités peuvent être numérotés si nécessaire et doivent être parcourus en une seule fois.

Par « le chemin le plus court », il faut comprendre le parcours le plus rectiligne possible tracé sur des routes (cartes 1/20.000ème et 1/50.000ème : deux traits parallèles continus ; cartes 1/25.000ème : tracés rouges continus) ou des chemins empierrés (cartes 1/20.000ème et 1/50.000ème : un trait continu et un trait pointillé parallèle ; cartes 1/25.000ème : tracés en pointillés rouge/blanc). Le parcours ne peut jamais être tracé par des chemins de terre (un trait noir continu), sauf si une flèche, un point ou une directive place le participant dans l'obligation d'emprunter un tel chemin.

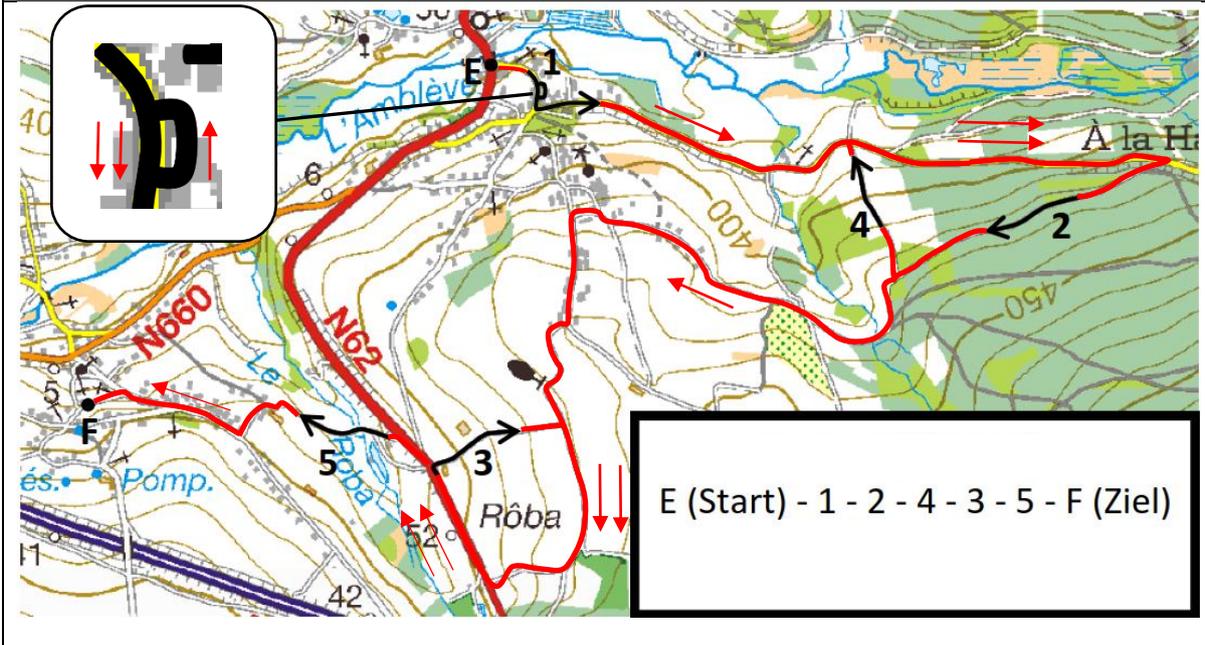
Le trajet le plus court doit toujours s'envisager entre deux points; il ne peut être question de devoir envisager le parcours dans son ensemble pour estimer le chemin le plus court.

Les « ECL » et assimilés, les « F99 », les culs de sac et les chemins de terre sont considérés comme des murs sauf si une instruction vous impose à les emprunter.

Exemple: Départ E vers Arrivée F: Ordre E - 1 - 2 - 4 - 3 - 5 - F



Solution



7. Les arêtes de poisson – [Expert]

Ce système de lecture est constitué d'un trait continu sur lequel les situations rencontrées sont décrites l'une à la suite de l'autre. Contrairement aux fléchés ou aux notes littéraires, l'arête de poisson n'indique pas l'itinéraire à suivre, mais plutôt celui à ne pas suivre. En effet, chaque situation décrite de part et d'autre du trait continu sont des routes qu'il ne faut pas emprunter. Ces traits sont reproduits sans orientation.

Représentation	Lecture	Signification
	Négliger une gauche	- Soit négliger une route à gauche. - Soit prendre la première à droite. - Soit T à droite.
	Négliger une droite	- Soit négliger une route à droite. - Soit prendre la première à gauche. - Soit T à gauche.
	Négliger un K à gauche	- Soit négliger un K (deux routes avec le même point de départ) à gauche. - Soit carrefour à droite.
	Négliger un K à droite	- Soit négliger un K (deux routes avec le même point de départ) à droite. - Soit carrefour à gauche.
	Carrefour tout droit	Carrefour tout droit

IV. Etape de régularité virtuelle (ERV) ou mètre à relever

- a. Le parcours comporte une étape de régularité virtuelle ou un mètre à relever par boucle.
- b. Le départ de cette ERV ou de ce mètre est à un endroit décrit précisément dans le road-book. A cet endroit, vous remettez votre Trip ou votre compteur à zéro.
- c. A la fin de l'ERV ou du mètre, endroit également décrit précisément dans le road-book, vous relevez votre kilométrage et vous le corrigez par votre coefficient.
- d. En fonction de la moyenne donnée ci-dessous, vous calculez le temps idéal pour la réalisation de celle-ci.
- e. Vous inscrivez le temps calculé ou le mètre dans la case prévue à cet effet, sur votre feuille de route.
- f. Comment calculer ce temps ?
 - (1) Divisez le kilométrage par la moyenne. (Ex : 13,28 km à 42,8 km/h)
 $13,28 / 42,8 = 0,31028037$
 - (2) Multiplier le résultat obtenu par 60 : vous allez obtenir le nombre de minutes.
 $0,31028037 * 60 = 18,6168222 \Rightarrow$ soit 18 minutes.
 - (3) Soustraire les minutes du résultat.
 $18,6168222 - 18 = 0,6168222$
 - (4) Multiplier le nouveau résultat obtenu par 60 : vous aller obtenir le nombre de secondes.
 $0,6168222 * 60 = 37,009 \Rightarrow$ soit 37 secondes.
 - (5) Le temps total de notre exemple est 18 minutes 37 secondes.
- g. La moyenne générale des ERV est de **36 km/h**.

Un parcours d'étalonnage est proposé au début de l'épreuve et est précisé dans le road-book. La valeur de l'étalon est aussi renseignée dans le road-book.

Comment corriger l'éventuelle erreur de votre compteur ou de votre trip ?

- (1) Diviser la distance lue sur votre compteur par le kilométrage de l'organisateur.
- (2) Vous obtenez un résultat (votre coefficient) que vous devez conserver.
- (3) Diviser le kilométrage total lu lors de l'ERV ou lors du mètre par votre coefficient et vous obtiendrez précisément le kilométrage réel de l'organisateur.

V. Quelques rappels importants



= un danger sur la route – **ATTENTION!**



= une route dangereuses (une nationale, ...) – **ATTENTION!**

Slow

= Habitants, des trous, ... – **RALENTIR!**

	= Routes asphaltées
	= Routes dégradées
	= Routes empierrées ou en terre (si empruntées)
	= Cassis (rigoles ou bordures)
AHB – RSP	= Rester sur la principale

VI. Pénalités

CP manquant, supplémentaire ou mal positionné :	50 Punkte
CPH manquant, supplémentaire ou mal positionné	100 Punkte
Par seconde de retard ou d'avance dans une ERV:	1 Punkt
Pénalité maximale dans und ERV	150 Punkte
Modification du feuille de route, par changement:	100 Punkte
Par minutes dans la periode d'attente	10 Punkte
Transgression de la periode d'attente	1000 Punkte
Le total des pénalités seront multipliées par le coefficient d'âge du véhicule (ex : 1960: coefficient = 0,960 / 2000 : coefficient = 1,000 / 2007 : coefficient = 1,007).	
Dans chaque catégorie, l'équipage ayant le moins de pénalités sera déclaré vainqueur	
Dans chaque catégorie, les trois premiers seront récompensés.	