

Guide explicatif Critérium Neuchâtelois

Dans le cahier dénommé « Road Book », vous allez trouver toutes les indications pour parcourir en intégralité l'itinéraire imposé.

N'oubliez pas de surveiller le temps qui s'écoule, il peut être préférable de rallier un point de regroupement plutôt que de perdre du temps en "jardinage".

Le Road book se lit de haut en bas en suivant l'ordre chronologique des cases numérotées. La première chose à faire est de vérifier cette numérotation et celle des pages du Road Book.

Total	Partiel	Directions	Information
0,000	0,000	↑ *	1
0,150	0,150	→ *	2
0,155	0,005	○ ← ○ ↓	3
1,355	1,200	↖ *	4
1,885	0,530	↗	5

Remettre votre compteur à zéro → 0,000

Sens de lecture → (green arrows showing path)

Distance parcourue en kilomètre depuis la dernière case renseignée → 0,005

Distance totale parcourue en Km depuis la remise à zéro → 1,885

Si nécessaire : Repère de l'information → (arrow to sign 1)

Numéro de la case → (arrow to case 2)

Vous sortez par la flèche → (arrow to left arrow in case 3)

Vous arrivez de la boule → (arrow to bottom circle in case 3)

Règle pour routes à comptabiliser :

Routes à comptabiliser :

Toutes voies goudronnées que le code de la route vous autorise à prendre, ne finissant visiblement pas en une impasse (vu de votre voiture).

Routes à ne pas comptabiliser :

Les rues indiquées « sans issue » ou interdites.

Un marquage au sol rendant l'accès impossible, voie privée, parking privé, entrée de ferme ou de propriété, ruelle trop étroite, chemin de terre ou caillouteux, ne sont pas à prendre en compte comme voie à comptabiliser. Pour un rond-point giratoire, la voie venant de gauche ne sera pas prise en compte car vous ne pouvez y aller.

Le Road Book peut vous obliger à emprunter une route à ne pas comptabiliser, elle sera bien mentionnée. A contrario, les routes à ne pas comptabiliser peuvent ne pas apparaître sur le Road Book.

La fiche de contrôle:

Elle sert à vérifier que vous empruntez le bon itinéraire.

Pour cela, vous devez relever les CP (contrôle de passage) situé sur votre parcours. Et les reporter sur votre fiche de contrôle les uns après les autres en commençant par la case N°1 puis la N°2, etc...

Les CP valables sont sur le bord droit de la route.

Les CP sont de 4 types :

1°) Des panneaux blancs avec chiffre (chiffre à reporter sur la fiche de contrôle) :



2°) Des Panneaux blancs avec les lettres CP et une pince attachée (on poinçonne la fiche):



3°) Les même panneaux CP +  dans le Road Book = CP humain.

4°) Des questions vous sont posées dans le Road Book. Noter la réponse dans la première case libre.

On redonne la fiche de contrôle et on récupère une nouvelle.

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.
Reporter les CP dans l'ordre d'apparition sur le terrain						
20.			Feuille de route à remplir au stylo sans rature . Commencer par la case n°1 et noter dans l'ordre d'apparition les CP et les réponses aux questions.			8.
19.	Votre numéro N° de voiture		Heure de départ :			9.
18.	Section 1		CP manquant	CP faux	Total de points	10.
Laissez libre						
17.	16.	15.	14.	13.	12.	11.

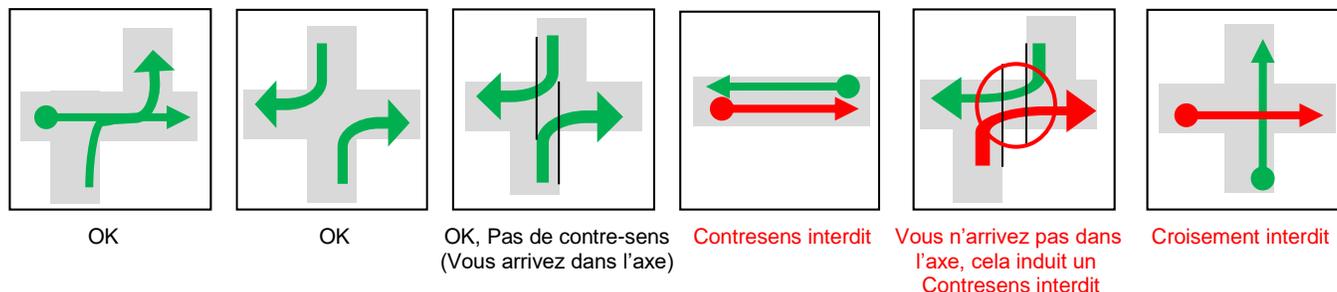
Légendes retrouvées dans le Road Book :

Signes	Significations
	Route asphaltée
	Route en « terre »
	Suivre la direction indiquée
	Panneau de direction Si biffé, ne pas suivre la direction
	Panneaux entrées de localité (bleu et blanc) et panneau sortie de localité
	Maisons, bâtiments
	Fontaine
	Voie ferrée
	Bovi-stop
	Arbre
	Tunnel
	Pont : dessous et dessus
	Panneaux de circulation, etc.
<p>RSP</p>	Rester sur la route identifiable comme principale, jusqu'à la prochaine indication du Road Book.
<p>RDA</p>	Rester dans l'axe le plus rectiligne possible (suivant le nez de votre véhicule), quelque soit l'importance de la route devant vous.
<p>CP</p>	Contrôle de passage (pince ou humain)
<p>RAZ</p>	Vous devez remettre à zéro le compteur de la voiture

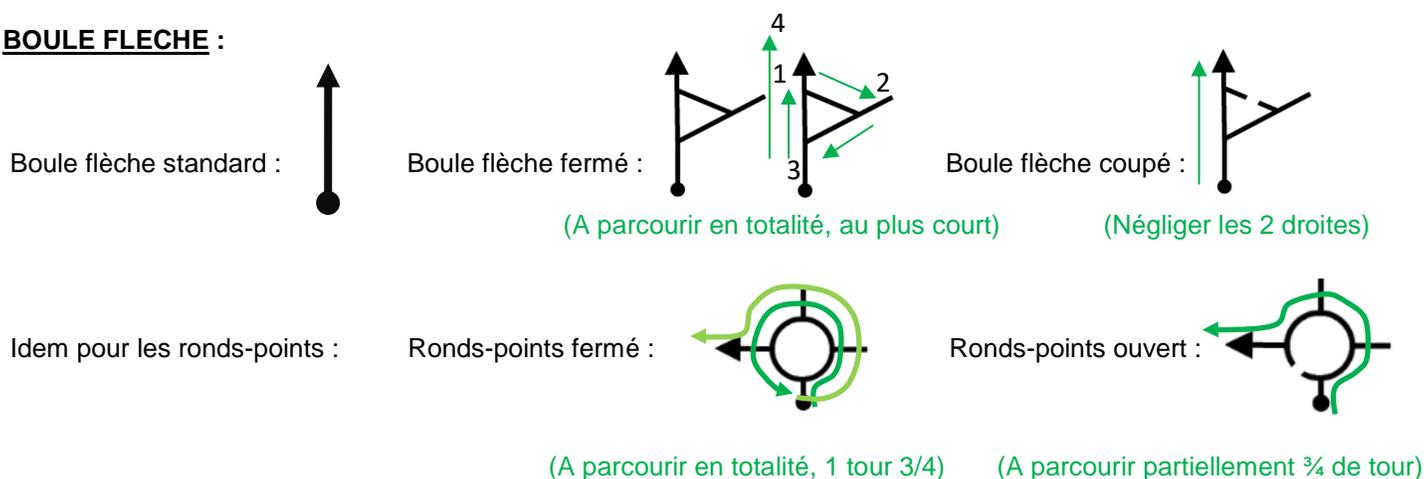
Signes	Significations
<div data-bbox="207 226 540 344" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="308 499 438 529" data-label="Text"> <p>TIP : 1h30</p> </div> <div data-bbox="159 709 589 747" data-label="Section-Header"> <p>Catégorie Navigation uniquement :</p> </div> <div data-bbox="172 804 326 938" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="354 852 638 886" data-label="Text"> <p>OU Fantôme (texte)</p> </div> <div data-bbox="188 989 321 1121" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="97 1176 444 1207" data-label="Section-Header"> <p>Pour mesurer les distances :</p> </div> <div data-bbox="97 1209 589 1316" data-label="Text"> <p>Soit votre voiture est équipée d'un Tripmaster. Soit vous pouvez utiliser une application pour Smartphone :</p> </div> <div data-bbox="97 1350 269 1383" data-label="Text"> <p>Par exemple :</p> </div> <div data-bbox="97 1411 224 1444" data-label="Section-Header"> <p>Android :</p> </div> <div data-bbox="97 1455 592 1528" data-label="Text"> <p>Gpstrip  ou TripRoad Pro </p> </div> <div data-bbox="97 1623 196 1659" data-label="Section-Header"> <p>Apple :</p> </div> <div data-bbox="97 1684 365 1740" data-label="Text"> <p>TripRoad Pro </p> </div> <div data-bbox="97 1789 561 1858" data-label="Text"> <p>Pour la catégorie Balade, le compteur journalier de la voiture peut suffire.</p> </div>	<div data-bbox="662 195 1531 346" data-label="Text"> <p>Les cases du Road Book signalées par cette dépanneuse sont des points de chute. Si vous vous perdez ou si vous ne trouvez pas « l'astuce » de l'organisateur, rendez-vous à la case « dépanneuse » suivante (avec l'aide de google map).</p> </div> <div data-bbox="662 436 1466 499" data-label="Text"> <p>Temps indicatif de passage par rapport à votre heure de départ (hors temps de pause).</p> </div> <div data-bbox="662 499 1494 602" data-label="Text"> <p>Ce temps vous donne une idée de votre rythme (trop rapide ou trop lent). Si vous prenez trop de retard sur ce temps de passage, il sera judicieux de court-circuiter une partie du parcours.</p> </div> <div data-bbox="662 816 1489 940" data-label="Text"> <p>Les routes par lesquelles vous arrivez, seront ensuite des routes interdites vu que vous ne pouvez ni croiser ni couper et ne sont normalement pas précisées sur le Road Book ! Mais ici, nous les indiquerons avec le sigle fantôme ou en texte.</p> </div> <div data-bbox="662 999 1432 1089" data-label="Text"> <p>Contrôle de passage humain. OBLIGATION de s'arrêter ! Votre fiche de contrôle sera ramassée (et tamponnée) et une nouvelle vous sera donnée.</p> </div>

Les situations expliquées dans ce guide peuvent paraître compliquées. Mais celles proposées lors de ce Critérium Neuchâtelois se voudront simples, l'objectif étant que tout le monde ait du plaisir.

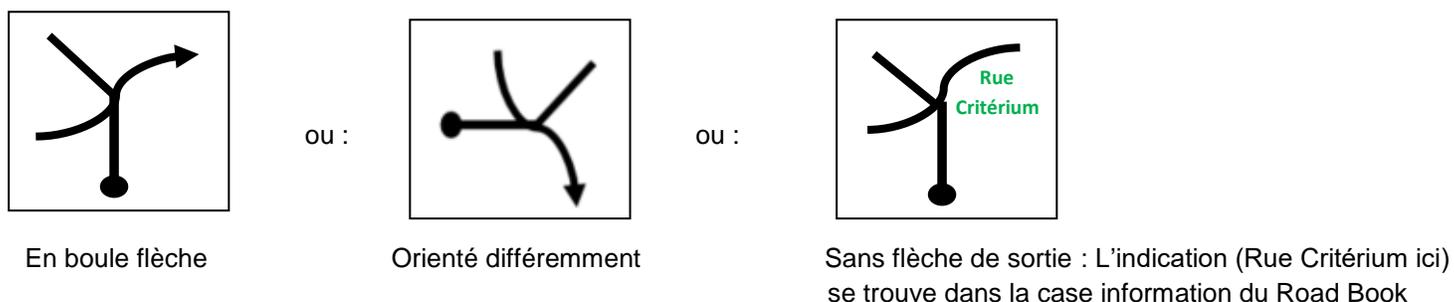
REGLE LIEE A LA MENTION "SANS CROISER NI CONTRE-SENS" :



BOULE FLECHE :



POUR UN CARREFOUR IDENTIQUE, VOICI DIFFERENTES REPRESENTATIONS :



TEXTES ET PICTOGRAMMES :

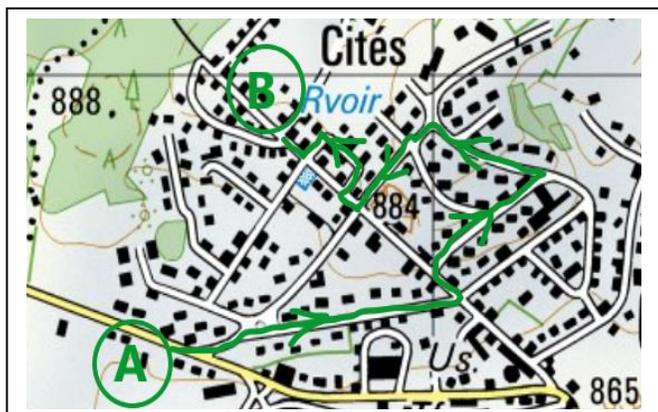
Les indications peuvent être données sous forme de texte ou de pictogrammes, elles sont alors relatives à l'environnement visuel rencontré (vu de votre voiture) et vous donnent un indice pour trouver votre direction (ou ne pas prendre) une fois arrivé au carrefour. Si aucun métrage n'est précisé, TOUS les carrefours et TOUTES les routes (selon la définition page 2) sont à prendre en considération. Si un métrage est précisé, en tenir compte car les carrefours intermédiaires ne sont alors pas pris en considération.

Exemple : « vers... / pas la Rue / N 20 / à droite / / etc.

Quand il y a une indication dans le Road Book, allez vers celle-ci (ou non)

CARTE TRACEE :

Un tracé d'itinéraire est dessiné, à vous de le suivre scrupuleusement.



23

MESURE DES DISTANCES :

Il est conseillé de mesurer les distances avec un tripmaster muni d'une sonde qui mesure les tours de roues.

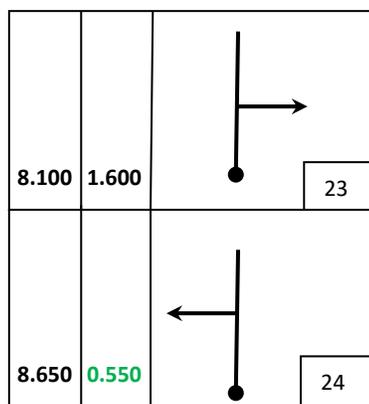
Néanmoins, l'épreuve est prévue pour être aussi 100% réalisable avec une application GPS et un smartphone.

Par exemple :

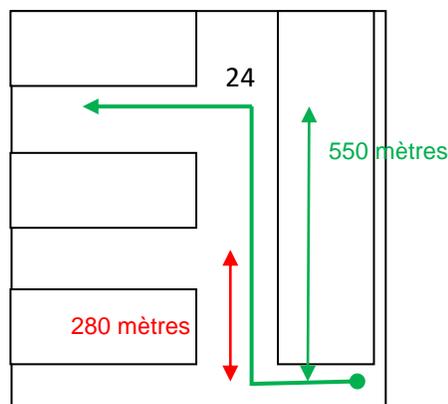
Android : Gpstrip  ou TripRoad Pro 

Apple : TripRoad Pro 

LE METRAGE:



Entre les cases 23 et 24, il y a 550 mètres. Vous ignorez donc la rue rencontrée avant la distance de 550 mètres.



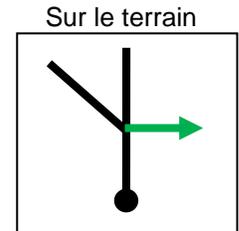
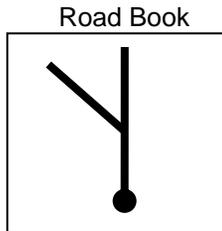
On a vu que le calcul des distances se faisait par rapport à la dernière distance partielle et que toutes situations intermédiaires étaient exclues (comme RSP ou RDA). La distance est mesurée à la dizaine de mètres près, depuis le centre d'un carrefour ou dans le cas d'une situation complexe style rond-point, à l'entrée de celui-ci. S'il n'y a pas de distance indiquée, il faudra se référer à la direction ou à l'information du Road Book. **Dans ce dernier cas, tous les carrefours (avec choix de direction) sont mentionnés dans le Road Book.**

La suite de ce guide concerne uniquement la catégorie NAVIGATION

La suite de ce guide concerne uniquement la catégorie NAVIGATION

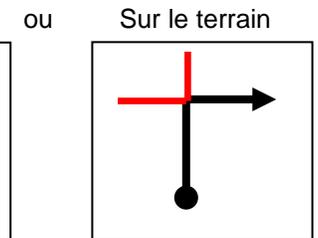
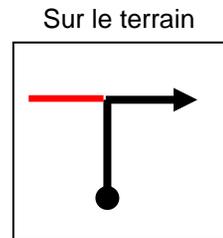
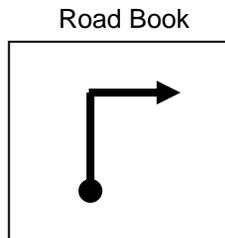
FLECHÉ PARTIEL :

Boule flèche sans voie de sortie :



Le Road Book ne donne que la ou les directions à ne pas suivre. C'est en confrontant la réalité du terrain qu'on trouve la voie de sortie.

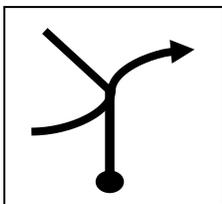
Boule flèche sans voie annexe :



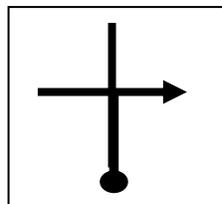
Le Road Book ne donne que la direction à suivre. C'est en confrontant la réalité du terrain qu'on trouve la ou les voies annexes.

FLECHÉ DROIT :

La courbure des routes et l'angle qu'elles forment entre elles n'apparaissent plus. C'est-à-dire que chaque situation est représentée de façon perpendiculaire.



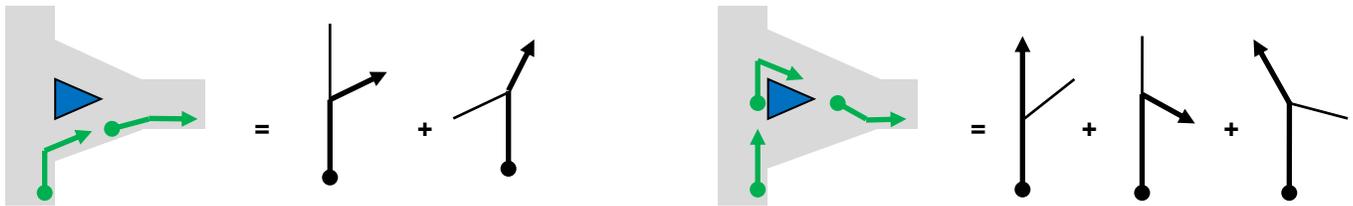
En boule flèche standard



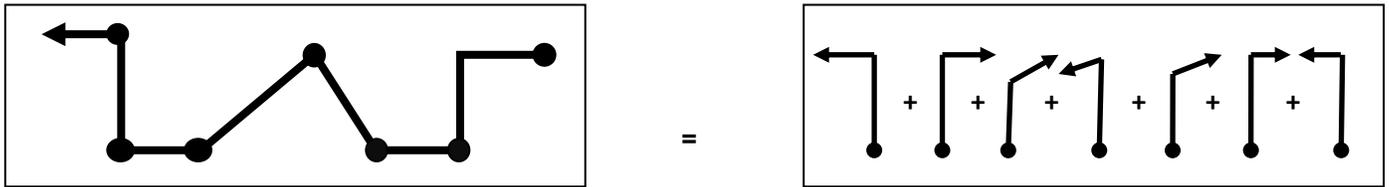
En boule flèche droit

DECOMPOSE SUR CARREFOUR :

Les carrefours à **terreplein distinct** (enrobé, terre, cailloux, avec ou sans bordure...) peuvent être décomposé dans tous systèmes de navigation. Par contre, afin d'ôter toutes interprétations ambiguës, l'organisateur évitera tout décomposé peu distinct ou pas réellement évident (ou fera en sorte qu'il le devienne).

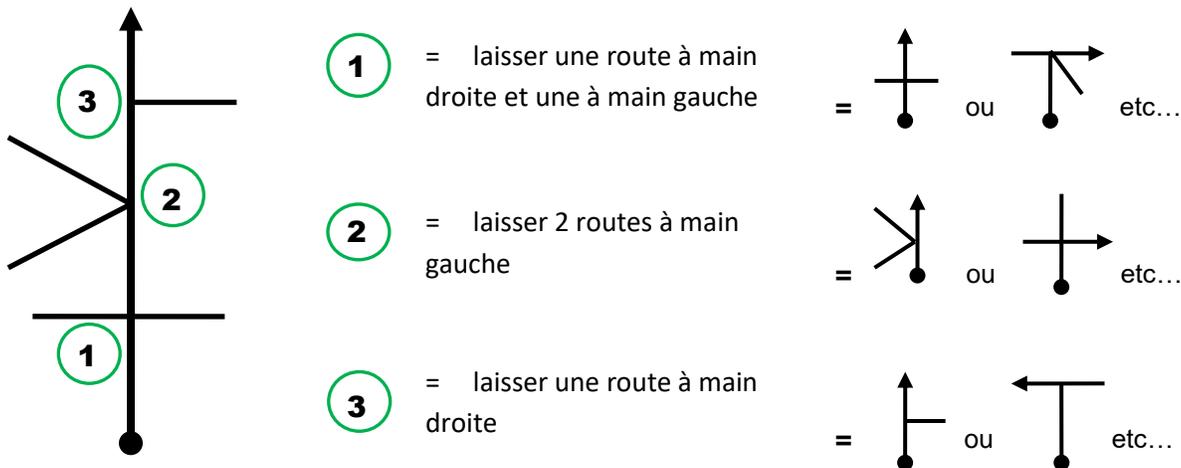


LA CHAINE D'ARPENTEUR : les distances entre les points (carrefours) ne reflètent pas forcément la réalité.



FLECHÉ ALLEMAND / ARETES DE POISSONS :

L'itinéraire à suivre est symbolisé par un trait axial rectiligne. Le sens de lecture est déterminé par l'orientation boule flèche



LES NOTES LITTÉRAIRES ET DIRECTIVES (BOULE FLECHE):

QG / QD	Quitter à Gauche / Droite (= changement de direction)	
NG / ND	Négliger Gauche / Droite	
YG / YD	Fourche (Y) à Gauche / Droite (Pas de route dans l'axe)	
2^{ème} G / D	Prendre la 2^{ème} à Gauche / Droite	
TD	Tout Droit (tout type de carrefour possible)	

MIROIR :

Dans la case « information », il peut y avoir une indication fournie représentée, si nécessaire, dans la case « direction » par un signe : *

Direction	Information

Emplacement de la fontaine indiqué, mais attention, il peut arriver que la réalité du terrain vous montre que la fontaine est à gauche (et non à droite), donc il faudra prendre la direction opposée au dessin ! (à gauche donc) ...

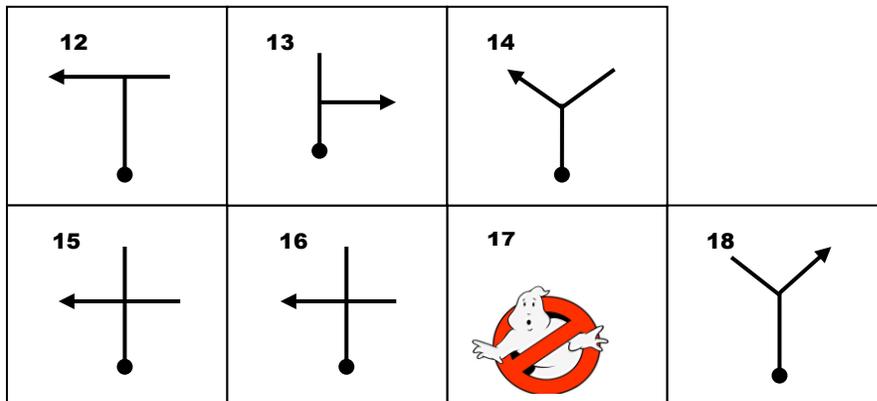
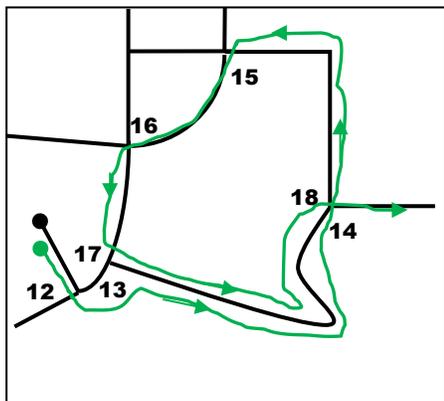
Direction	Information

Idem : emplacement de la maison indiqué, mais attention, il peut arriver que la réalité du terrain vous montre que la maison est à gauche (et non à droite), donc il faudra prendre la direction opposée au dessin ! (à droite donc) ...

Une photo, une carte ou une ligne muette (par exemple) peut aussi être « miroir ». C'est l'observation sur le terrain qui vous l'indiquera...

ROUTES « FANTOMES » :

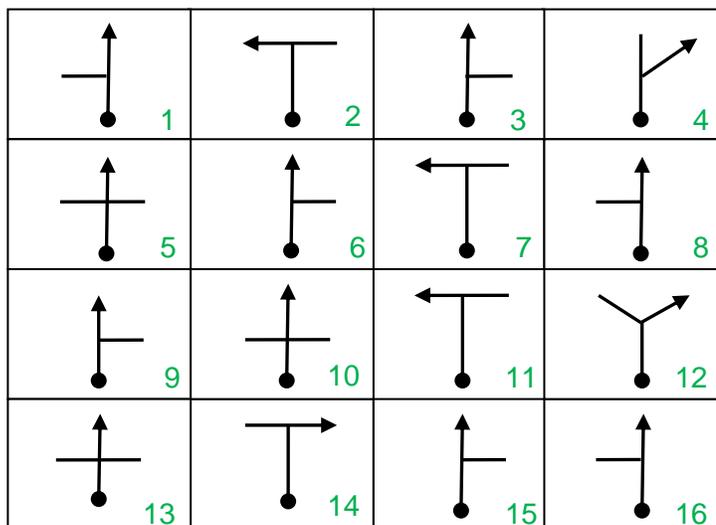
Les routes par lesquelles vous arrivez, seront ensuite des routes interdites vu que vous ne pouvez ni croiser ni couper et ne sont normalement pas précisées sur le Road Book ! Mais ici, nous les indiquerons avec le sigle fantôme ou en texte.



LA COMMODE:

Ici l'observation est primordiale :

Il y a 4 cases par ligne soit 16 cases dans cet exemple. Il vous faut trouver la 1^{ère} situation rencontrée sur la première ligne (ici case 1 à 4), ensuite sur la 2^{ème} ligne (case 5 à 8) ; la 2^{ème} situation, puis sur la 3^{ème} ligne (case 9 à 12) ; la 3^{ème} situation, et sur la 4^{ème} ligne; la 4^{ème} situation **ET la 5^{ème} situation.** Ensuite vous remontez la commode (case 9 à 12) pour la 6^{ème} situation, puis case 5 à 8 pour la 7^{ème} situation, et pour la 8^{ème} situation, case 1 à 4 **ainsi que** pour la 9^{ème} situation ! Ensuite vous redescendez de ligne et procédez comme avant jusqu'à la dernière case restante en remontant. Une fois une case validée, celle-ci sera caduque (si case 2 validée au départ, cette case ne sera pas reprise ensuite, il restera les cases 1 / 3 / 4 dans la ligne, etc) .



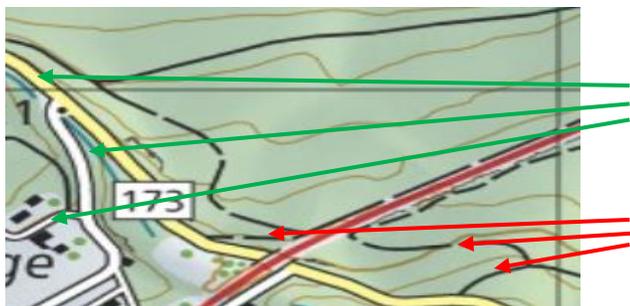
LA CARTOGRAPHIE :

La lecture de la carte est prioritaire et les Règles Générales sont à appliquer (voir page 1).

Les éventuelles routes rencontrées sur le terrain et ne figurant pas sur la carte, sont à ignorer.

Pour tous les systèmes de lecture ou de traçage cartographique, l'itinéraire officiel ne peut utiliser une portion de route (même infime) située hors des limites de l'extrait cartographique proposé dans le Road Book.

Les chemins ou routes présentés en trait noir (traitillé ou continu) sont à ignorer, même s'ils sont asphaltés.



Routes à prendre en compte

« Routes » / chemins à ignorer

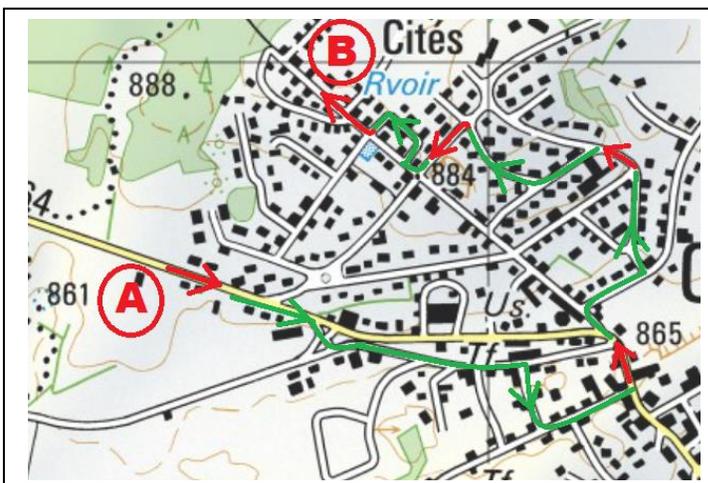
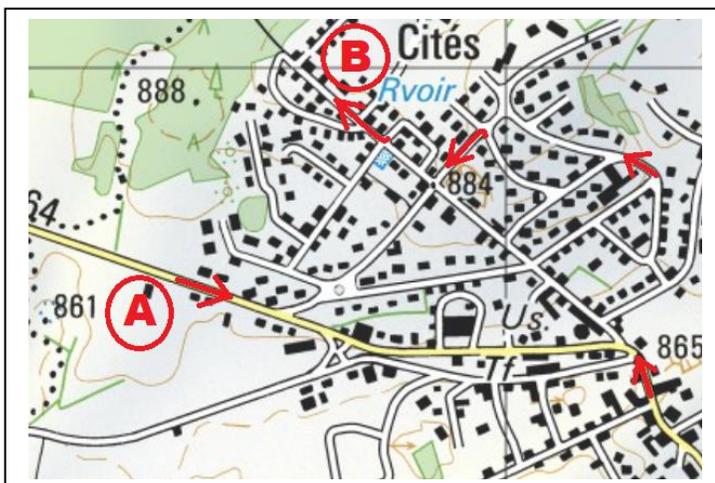
Si on vous demande d'aller à un point précis suivant, il vous faut choisir le chemin le plus court depuis votre position actuelle en respectant les routes autorisées ou explicitement prescrites par le Road Book.

Si une information / indication porte le même nom (ex. point d'altitude), prenez le plus proche depuis votre position pour vous rendre au point demandé.

ITINÉRAIRES A TRACER :

Sur un fond de carte ont été dessinées des flèches.

Relier le point A au point B en passant par toutes les flèches

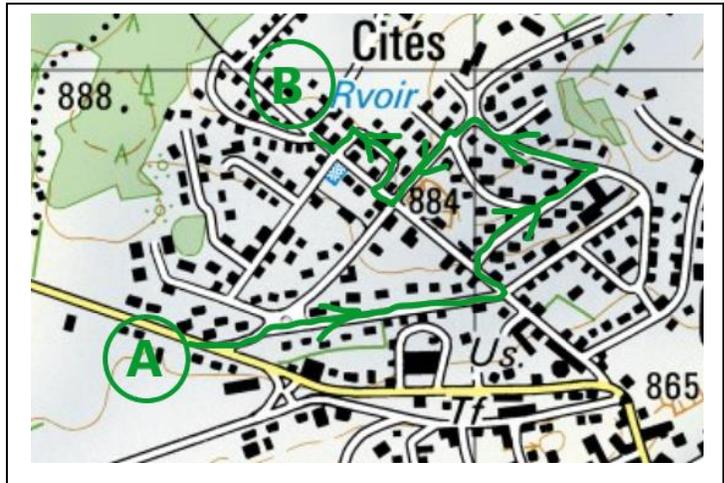
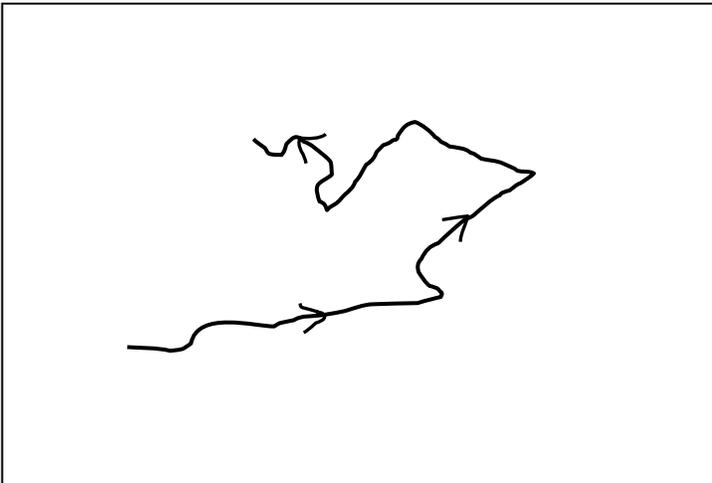


Celles-ci doivent être parcourues en totalité depuis la queue à la pointe et par le chemin le plus court (dans sa globalité de A à B), en respectant les règles de conduite.

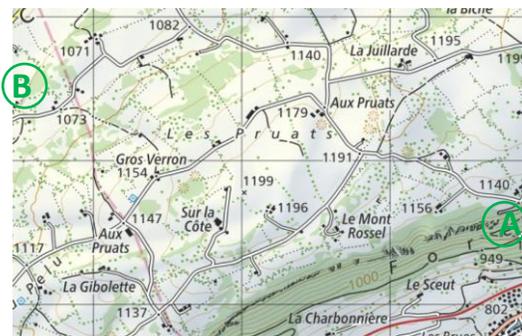
Si nécessaire, certaines flèches peuvent être parcourue partiellement, avant ou après avoir été validées.

CARTE MUETTE :

Un tracé d'itinéraire à suivre est dessiné, à vous de le transcrire sur la carte



POINT ALTIMETRIQUE / ALTITUDE :



Depuis A, allez au point altitude 1073 en passant par 1137, 1179.

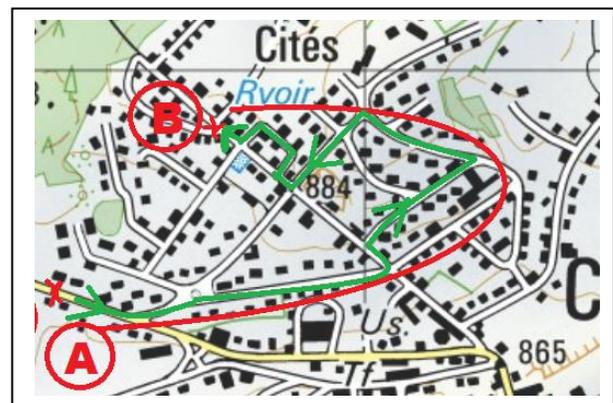
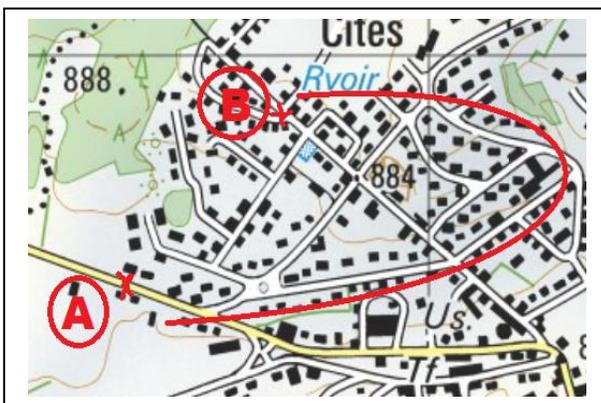
Vous devez passer à l'endroit exact du point pour le valider.



Vous devez construire votre itinéraire par la route la plus courte entre le point de départ, ici le point A, et le premier point; entre le premier point et le second ; entre le dernier point et le point d'arrivée, ici le point B.

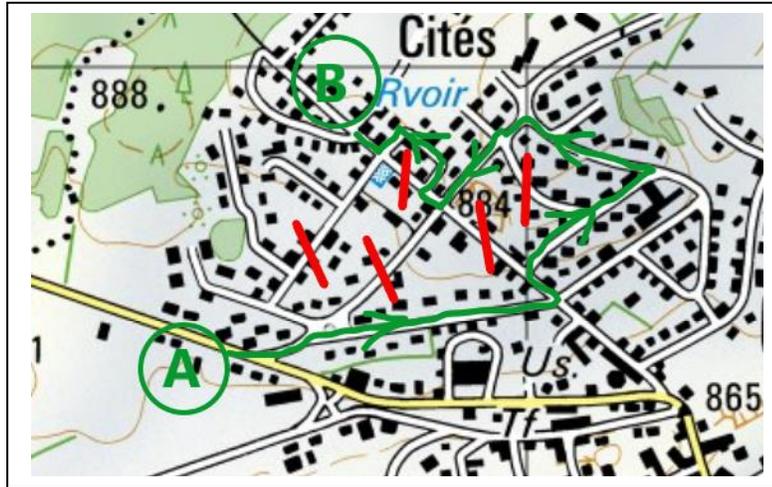
FRONTIERE INFRANCHISSABLE, « AU PLUS PROCHE » :

Sur une carte a été dessiné un trait rouge (ou autre élément sur la carte, style rivière par ex.), représentant une frontière fictive. L'itinéraire à suivre relie un point A à B, en suivant le trajet le plus proche possible de cette « frontière » sans jamais la franchir et en respectant les règles habituelles (**exception : la règle au plus court ne s'applique pas ici**).



BLOCADES / BARRAGES INFRANCHISSABLES :

Sur une carte ont été dessinés plusieurs traits représentant des blocages / barrages fictifs. Il vous est interdit de passer par ces traits, il vous faut donc contourner ceux-ci.

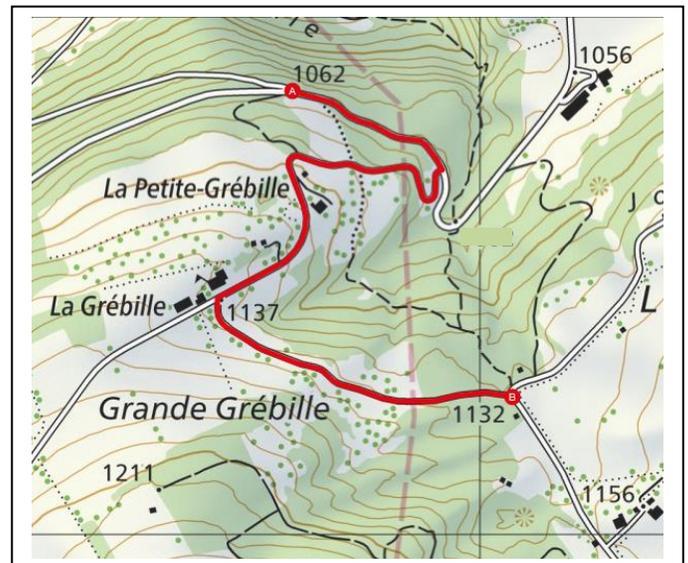
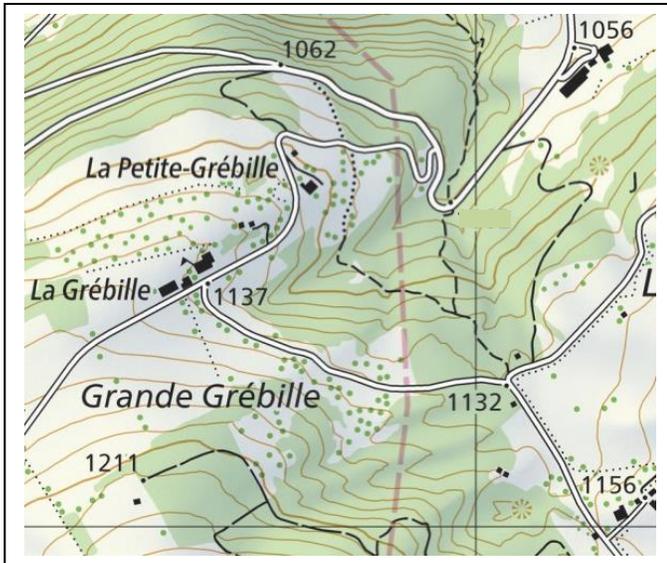


PROFIL ALTIMETRIQUE :

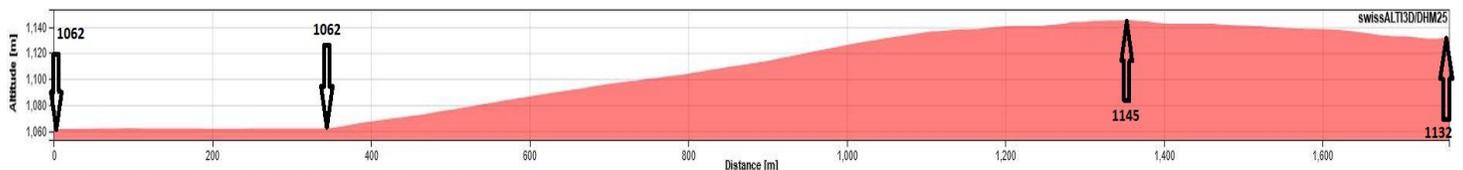
A l'aide d'une carte vierge et d'un profil d'altitude, vous devez retrouver le parcours à effectuer.

Carte Vierge :

Solution :



Profil d'altitude :



Les flèches vous précisent l'altitude à un point précis du profil. Mais cela ne correspond pas forcément à un point d'altitude de la carte.