

Meeting historique des frontières 2012

REGLEMENT TECHNIQUE DU RALLYE

1. Description du parcours

Types de routes utilisées.

Le tracé empruntera trois types de routes:

- Les routes 100% asphalte ou béton représentées par un trait continu.
- Les chemins de terre, herbeux ou empierrés représentés par un trait pointillé.
- Les routes mixtes, mélange des deux autres types, représentées par un trait continu et un trait pointillé en parallèle.

1.1 Fléchés orientés.

Ce type de schéma doit reproduire chaque situation avec le plus d'exactitude possible. La courbure des routes et l'angle qu'elles forment entre elles seront respectés.

Le schéma, doit en outre, comporter une boule et une flèche, représentant respectivement l'endroit d'où l'on vient et la direction à suivre; toutefois, si le schéma ne comporte pas de boule et/ou de flèche, une annotation non ambiguë permettra d'orienter le schéma.

1.2 Règles communes appliquées au traçage.

- Il est interdit de se croiser sur le parcours, cependant, n'est pas considéré comme un croisement, le fait de tourner à gauche, et forcément à droite, deux véhicules se présentant face à face dans un carrefour.

1.3 Les murs.

Pour tous les systèmes de notes, les sens interdits, culs de sac, les routes « excepté circulation locale »(ECL) ainsi que les routes réservées aux piétons, cyclistes, cavaliers, routes traversées au départ par des bordures de trottoir biseautées ou non sont considérées comme des routes n'existant pas (murs) et ne sont donc pas signalés. Cependant si une situation particulière l'exige, ils peuvent être repris à condition que l'organisateur signale bien la nature de la route. Il en est de même pour les aires de parking signalées par un panneau **P** ne comportant qu'une entrée/sortie commune. Les aires de repos et de stationnement comportant plus d'une entrée / sortie seront donc pris en compte comme une route normale.

-Représentations obligatoires.

Pour tous les systèmes de lecture, toutes les routes d'une longueur de plus de 50 mètres seront renseignées dans le Road Book. Si cette route n'a pas d'issue connue, une barre perpendiculaire sera ajoutée à la fin du trait du schéma.

Les routes sur bordures empruntées seront signalées comme des routes normales, les bras de schéma les représentant seront entravés par le signe conventionnel du cassis(~). Les filets d'eau ne sont pas considérés comme entrave et donc pris en compte comme une route « normale »,

-Les "chemins», chemins empierrés et chemins de terre.

Ils ne seront signalés que s'ils sont empruntés ou éventuellement comme confirmation (clarté des descriptions).

-Les rampes d'autoroute.

Elles ont valeur de route et doivent être indiquées par deux traits pleins parallèles.

-Les ronds-points ou carrefours à îlots directionnels.

Ils pourront être décomposés pour autant qu'ils aient une bordure.

-Les « DELTAS » comportant un terre-plein (d'autre nature que la route avec ou sans bordure)

pourront également être décomposés. Les marquages au sol à la peinture ne sont pas considérés comme bordures ou comme terre-pleins et ne seront dès lors pas décomposés.

2. Les contrôles de passage.

Le but du contrôle de passage est de vérifier si le concurrent a bien suivi l'itinéraire imposé. Il est donc le moyen principal utilisé pour l'établissement du classement général. Tous les contrôles de passages sont situés à droite de la route, quel que soit le type de contrôle. Les contrôles de passage utilisés sont de plusieurs types:

2.1. Types de contrôles de passage.

2.1.1. Le CPH.

Le **CPH** ou **Contrôle de Passage Humain** est géré par un commissaire de l'organisation qui est chargé d'apposer sur les feuilles de route des concurrents, qui se présentent à son poste (l'arrêt y est obligatoire), une marque (cachet) ou une signature.

Un panneau est situé au niveau du contrôleur.

2.1.2. Le CP Panneau.

Ce contrôle de passage est **constitué par un panneau de format A4** sur lequel un ou deux chiffres et/ou lettres sont représentés. Le concurrent note ces lettres ou chiffres sur sa feuille de route. Ce panneau est de couleur blanche, sur le panneau est imprimé soit « Critérium Willy Mairesse » ou « MCEBEN ». Les chiffres et/ou les lettres sont de couleur noire.

Un modèle sera présenté lors du briefing. Il peut y avoir des faux CP.

2.1.3. Le panneau CP PINCE.

Même panneau que le précédent mais comportant un sigle « tampon ». **Un tampon pince sera fixé au panneau** au bout d'une chaînette et permettra de poinçonner la feuille de route dans la première case libre. L'accès à la pince de l'intérieur du véhicule par la vitre latérale sera privilégié lors de la pose du panneau par l'organisateur. En cas de disparition de la « pince », une paire de symboles est inscrite au dos du panneau qui devra être reprise sur la feuille de route en lieu et place du poinçon.

2.1.4. Les panneaux entrées d'agglomération

Au passage d'un panneau d'agglomération, fond blanc et lettres noires, situé à droite de la route, le concurrent doit noter sur sa feuille de route les deux premières lettres du nom (ici « BR »), tant en France qu'en Belgique.



2.1.5. Les panneaux STOP

Au passage d'un panneau STOP, situé à droite de la route, le concurrent doit noter sur sa feuille de route les deux premières lettres, soit « ST ».



2.2.1. Ordre des CP

Les concurrents doivent noter ou faire apposer les CP les uns à la suite des autres, dans l'ordre de la numérotation des cases sur la feuille de route, l'ordre des CP étant essentiel. Dans le cas d'un CPH, il est de la responsabilité du concurrent de faire pointer le commissaire dans la première case libre au bon endroit sur sa feuille de route.

2.2.2. Ordre des CP non respecté.

Si l'ordre des CP n'est pas respecté, le CP ne se trouvant pas dans la suite voulue par l'organisateur sera considéré comme manquant.

2.2.3. CP supplémentaire ou erroné.

Un CP supplémentaire ou erroné (attention aux faux CP) sera sanctionné comme CP manquant.

3. La feuille de route.

Les feuilles de route sont réalisées en format A4 .

Une feuille de route est subdivisée en cases numérotées. Le concurrent y apposera les contrôles de passage dans l'ordre de la numérotation.

Un cadre spécifique sera réservé aux ERV.

4. Calcul des pénalités.

- CP Humain manquant ou passé à l'envers	30 points
- Ratures	30 points
- CP PINCE manquant ou en trop	30 points
- CP LETTRE manquant, en trop ou erroné	30 points
- ERV seconde virtuelle d'avance ou retard	1/60 point
- CH par minute d'avance uniquement	5 points
- TIP par minute d'avance uniquement	5 points
- CH manquant	130 points

L'équipage totalisant le moins de pénalités sera déclaré vainqueur. En cas d'ex æquo, l'avantage sera donné au véhicule le plus ancien.

S'il existe encore une égalité l'avantage sera donné à la plus petite cylindrée.

RAPPEL

Cette épreuve n'est pas une épreuve de vitesse!

Par respect pour tous, nous veillerons au timing de l'épreuve afin de terminer à l'heure prévue.

En cas d'abandon, il serait agréable de prévenir l'organisateur par TEL.

Il est évident que tout concurrent ne respectant pas le code de la route, conduisant de manière irresponsable, négligeant la quiétude des riverains ou ayant une attitude antisportive sera exclu de l'épreuve sur le champ et sans aucun dédommagement de frais.

L'équipe de l'association Willy Mairesse Historique, vous souhaite une bonne journée.

5 Glossaire des symboles et convention des signes.

- 5.1 Road Book.

Consiste en une série de cases numérotées, comme le montre le schéma à droite (extrait de l'ébauche du road book). Chacune de ces cases se réfère à une situation précise (carrefour, détail routier...) indiquant l'itinéraire à suivre, en suivant pour cela l'ordre numérique (ou alphanumérique) des cases.

Une deuxième série de case (ici en colonne), adjacente aux cases de notes, sert aux indications complémentaires, remarques, etc., en rapport avec la case correspondante. À titre d'aide, l'organisateur peut (mais ce n'est pas une constante!) ajouter une information se rapportant à telle ou telle situation : exemple en case 21, où un danger (les 3 symboles "!!") et sa nature (rétrécissement de chaussée non signalé) précisent la situation ; de même en case 22 et 24, où vous êtes censés rencontrer respectivement une indication du nom de la rue empruntée et un signal de priorité à droite. Ces infos renvoient à une page trop souvent ignorée par l'équipage, à savoir la légende, qu'il convient de lire afin d'éviter de tomber dans certains pièges (par exemple, confondre une église avec un calvaire...).

21		!!!
22		Chemin de Boire
23		
24		

- 5.2 Fléchés orientés.

Représenté par un symbole de type « boule - flèche », représentant la direction à suivre. Les situations reproduisent schématiquement et du mieux possible la réalité du terrain. Si la situation 21 évoque un croisement à angle droit, les situations suivantes 22, 23 et 24 s'efforcent de présenter à la fois tracé, courbure et angles des routes le plus exactement possible. Il conviendra toujours d'interpréter et non pas de lire une situation. Car être à 100% précis, c'est purement impossible!

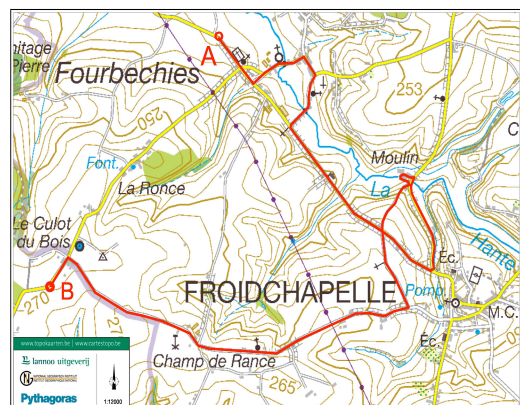
- 5.3 Les métrés.

Informations, de distances à parcourir entre deux notes (intermédiaire) ou distance total depuis le début du RB. Ces indications sont facultatives et pas forcément systématiques (il peut y avoir des manques d'indications intentionnelles dans le RB, afin de rendre une portion de trajet plus complexe à résoudre).

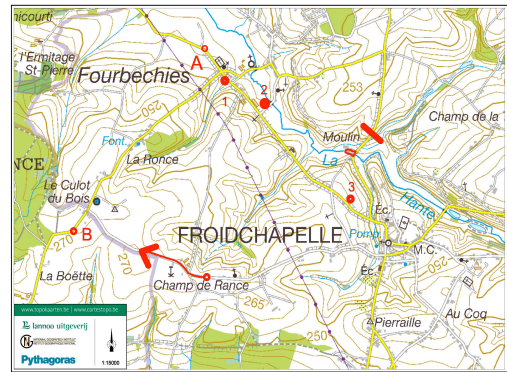
- 5.4 Les cartes.

Les cartes tracées, les plus simples, ou est préciser le point d'entrée et de sortie, comme ici dans l'exemple « A » & « B », Dans le RB il sera généralement indiqué : « Commencez la carte nr x du point A au point B sans se croiser et par le chemin le plus court ».

Il conviendra donc de suivre le trajet représenté en partant du point A jusqu'au point B, arrivé au point B, il faut donc reprendre le RB pour les instructions suivantes.

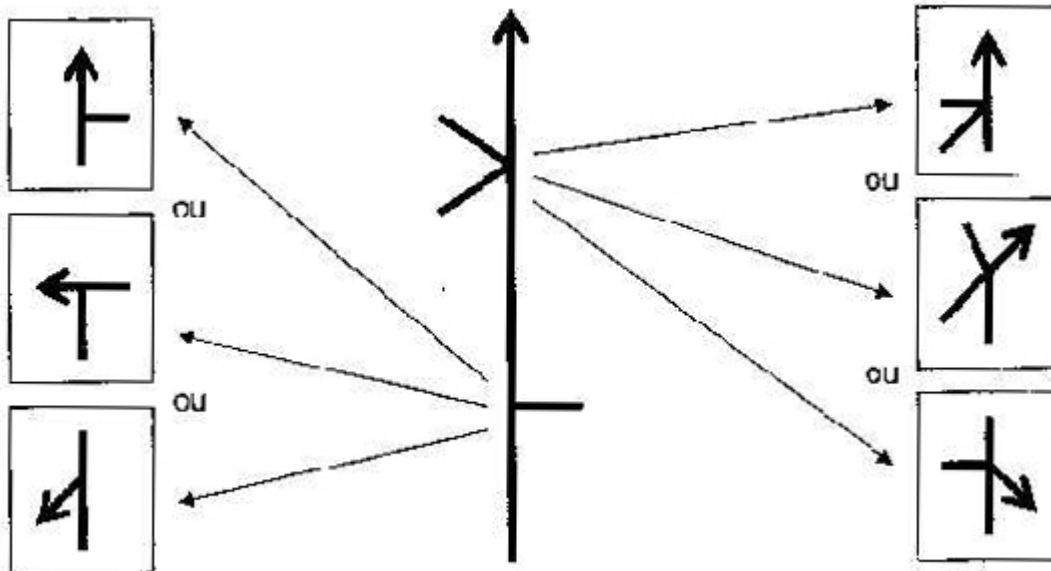


Les cartes à tracées, dans laquelle il faut tracer soi-même l'itinéraire à suivre sur la carte. Différentes manières d'indiquer les points de passages sont possible, comme une séquence de points et/ou portions à emprunter fléché ou non. Des traits en travers de la route indiquent une interdiction de passer par ce tronçon de route. D'autres type de cartes sont possibles...



- 5.5 Fléchés allemands.

Le fléché allemand (ou Arête de poisson) est une représentation extrêmement compacte, qui redresse tous les carrefours et donc ne présume en rien de la direction à emprunter. On laisse la route (ou les routes) qui se présentent dans le sens de la flèche, à chaque apparition sur le terrain d'un changement de direction, le fléché doit être interprété en fonction de ce changement de direction possible. Les deux exemples représentés ici, donnent un aperçu de quelques possibilités rencontrées sur la route, pour un fléché allemand.



- 5.6 Le littéraire.

En toutes lettres ou en abréviation, indique le chemin à suivre ou à éviter.

Quitter gauche / quitter droite	QG / QD
Carrefour tout droit	CtD
Carrefour à gauche / carrefour à droite	CàG / CàD
Négligez gauche / négliger droite	NG / ND
Té gauche / té droite	TG / TD