



# LE GUIDE

pour réussir son rallye

Addenda catégorie experts/confirmés

V2023 éd.01

Tout jeu nécessite sa règle

Je ne perds jamais,

Si je ne gagne pas

J'apprends

Nelson Mandela

## RÉAMBULE ET SOMMAIRE

Cet addenda vient en complément du guide TOURING et ne concerne que la catégorie de navigation supérieure, souvent appelée EXPERTS OU CONFIRMES.

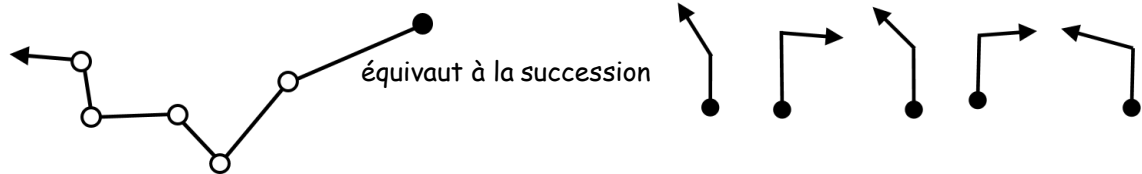
Apparaissent ci-dessous les seuls éléments supplémentaires ou modificatifs par rapport au Guide TOURING

|   |       |
|---|-------|
| IV - TECHNIQUES DE NAVIGATION.....  | 7     |
| <b>IV.1 Les notes fléchées</b> .....                                      | 7     |
| IV.1-e    boule-flèche partiel- <b>la chaîne d'arpenteur</b>              |       |
| <b>IV.3 Les notes techniques</b> .....                                    | 15    |
| IV.3-b    le système des points cardinaux- <b>les gisements</b>           |       |
| <b>IV.4 Variantes applicables aux cases schématisées</b> .....            | 17    |
| IV.4-a    cases et notes miroirs- <b>multiples/dans fléchés allemands</b> |       |
| IV.4-d <b>les routes fantômes</b>   |       |
| V - LA CARTOGRAPHIE.....  | 21    |
| V.1 <b>principes généraux</b> .....                                       | 21    |
| V.2 <b>itinéraires tracés</b> .....                                       | 22    |
| V.2-e <b>tracé muet</b>   |       |
| V.3 <b>itinéraires à tracer</b> .....                                     | 25    |
| V.3-e <b>blocares</b>   |       |
| V.3-f <b>itinéraire au calque</b>   |       |
| V.4 <b>QUELQUES EXEMPLES</b> .....  | 28-29 |

## IV Les notes fléchées

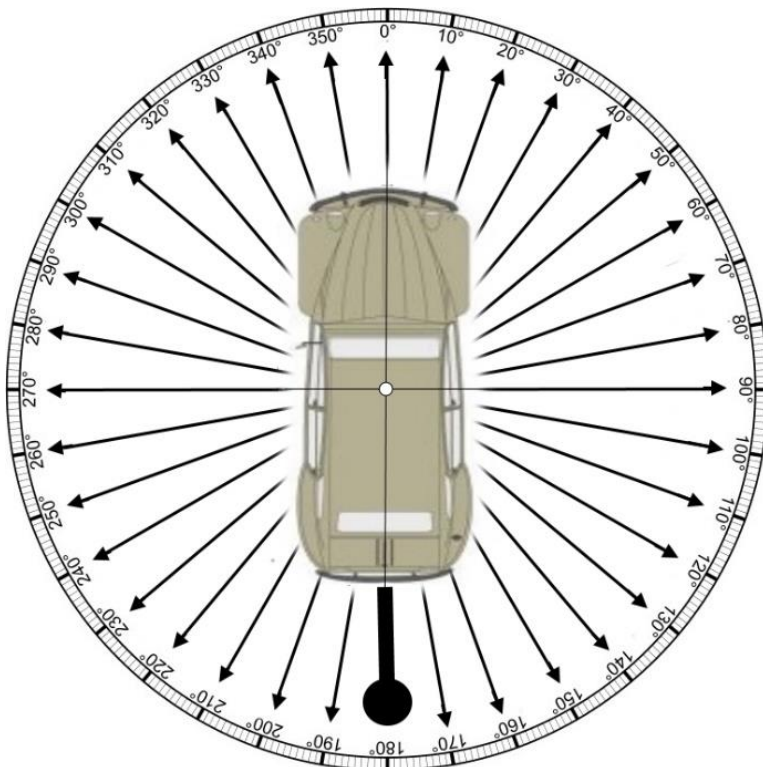
### IV-1-e fléché partiel

- 3) Forme dérivée du fléché partiel : **la chaîne d'arpenteur** qui n'est ni plus ni moins qu'une succession de fléchés partiels mis bout à bout et indiquant l'angle de la direction à prendre.



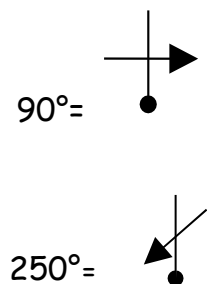
### IV-3-b Systèmes de points cardinaux

Le système de la « rose des vents » fait référence à une série d'orientations, inspirées des points cardinaux:



#### 2- Les gisements

L'angle précisé sur le road book correspond à la direction à prendre par rapport à votre axe d'avancement, sachant par principe que vous venez toujours de 180°.

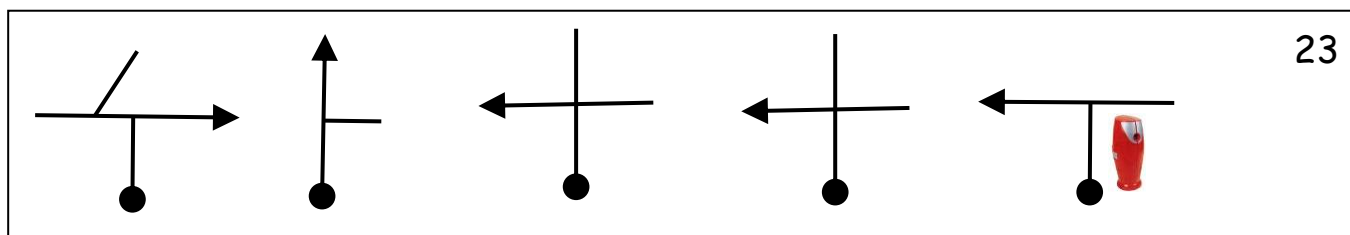


## IV-4 Variantes Applicables aux Cases Schématisées

### IV-4-a Cases et notes 'miroir'

#### NOTA 1: miroir multiples dans une même case

- Une note inversée dans une liste schématisée, notes ou dessins, dans la même case, signifie qu'à partir de là, les autres notes sont inversées, jusqu'à ce qu'un indice vous fasse retrouver le bon sens...



En arrivant sur le 1<sup>er</sup> carrefour, vous trouvez la route oblique en face sur votre droite et non à gauche, c'est une note miroir, vous tournez à gauche et toutes les autres notes sont considérées en miroir jusqu'à la dernière où la bonne place de la bouche à incendie vous indique que l'on retrouve la réalité et vous sortez à gauche.

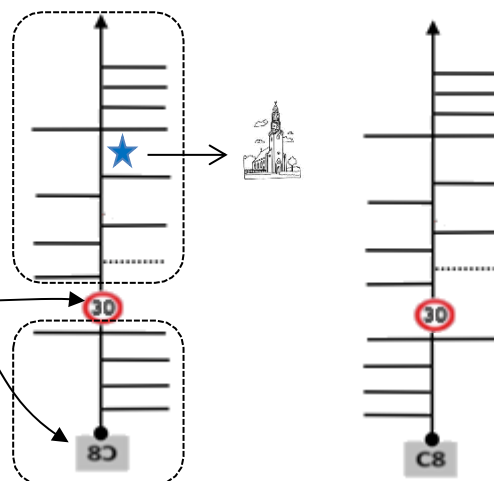
#### NOTA 2:

##### Portions d'arête en miroir :

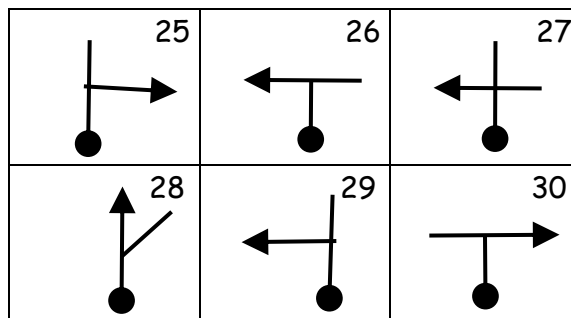
Il peut arriver que l'organisateur pousse le vice jusqu'à présenter des portions d'arête en miroir, obligeant à inverser droite et gauche ...

Dans ce cas il y a nécessairement :

- un élément qui permet de savoir que la suite de l'arête est en miroir (ex. C8 en miroir),
- puis un autre élément permettant de savoir que l'arête redevient à l'endroit (ex. panneau 30).
- Ces éléments doivent être placés sur ou latéralement proche de l'arête principale.



## IV-4-d les routes fantômes



Il s'agit d'une technique apparue chez nos amis Belges (appelée « murs belges ») et faisant tâche d'huile à partir du Nord. Les routes par lesquelles vous arrivez sur un carrefour, vous sont autant de sens interdits : à partir de là, puisque la règle est de ne pas croiser, ni de revenir en arrière, ces routes ne sont donc pas reportées sur le road book puisque l'on néglige les sens interdits...


L'organisateur doit prévenir de l'application de cette règle par un symbole

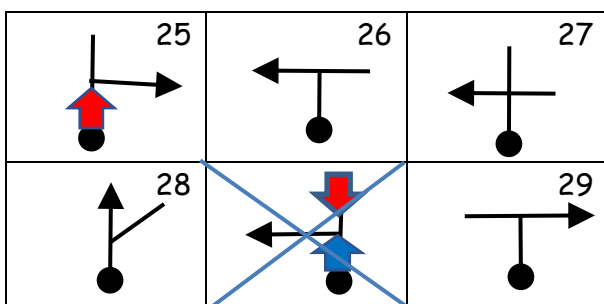


au début de

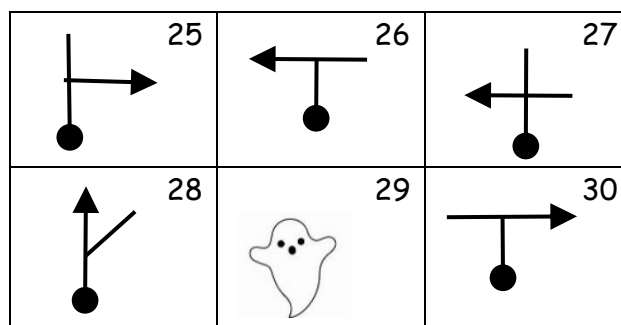
L'application de cette règle peut se faire ponctuellement sur une case qui est directement signalée fantôme par le sigle adéquat.

Exemple en fléché traditionnel de A à B au plus court:

En «  fantôme » :  
« zone Je la case 25 à la case 29 »



En notes fantômes :



Vous arrivez par le sud case 25 pour tourner à droite. Quand vous arrivez du nord sur le même carrefour case 29, vous ne pouvez aller tout droit, ou vous croiseriez, ce qui est interdit, donc un sens interdit implicite.

→ Dans le 1<sup>er</sup> cas « zone... », la case n'existe pas

→ Dans le 2<sup>ème</sup> cas « note... », la case existe mais non dessinée et un fantôme vous rappelle la règle, à vous de l'appliquer.

ATTENTION : un carrefour multiple ne verra qu'une seule de ses voies d'accès supprimée et la note existera tronquée, par exemple un carrefour à quatre routes peut devenir un T...

Mais le sigle fantôme signalera la case soit directement, soit dans une zone fantôme.

## V LA CARTOGRAPHIE

### V.1 Conventions et principes généraux

#### REGLE EN CARTOGRAPHIE : LA LECTURE DE LA CARTE EST PRIORITAIRE

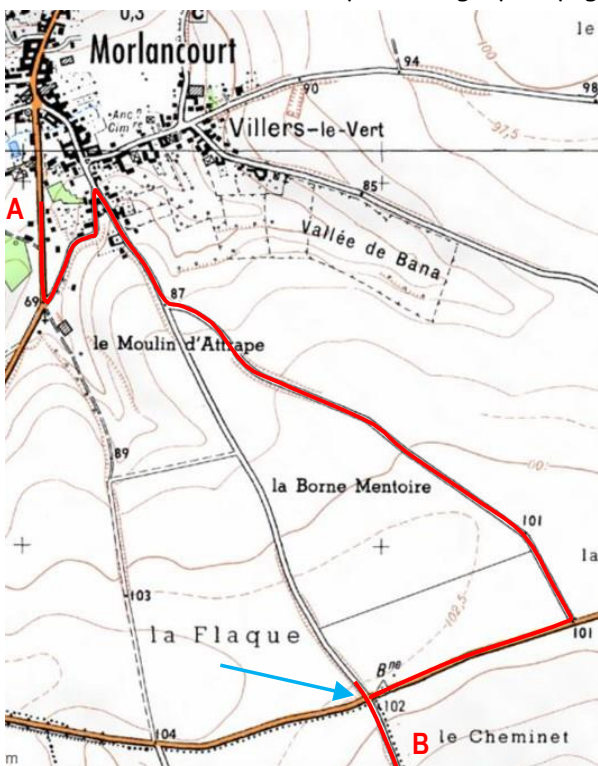
Et les RÈGLES GENERALES HABITUELLES sur l'itinéraire sont à appliquer (voir III).

(SI LA LECTURE DU TERRAIN DEVIENT PRIORITAIRE, CELA DOIT ETRE CLAIREMENT ENONCE PAR L'ORGANISATEUR)

### V.2 itinéraires tracés

#### V.2-b Itinéraire tracé avec Amorces multiples + Tronçon à compléter

Ce que l'on nomme amorce ou entame sur un tracé cartographique consiste en un débord volontaire du trait d'itinéraire (longueur minimale : 2 mm) sur une ou plusieurs voies adjacentes ou contiguës à l'itinéraire (dans l'exemple cartographié page suivante, le débord est indiqué par la flèche bleue).



Un tracé de couleur correspond à l'itinéraire officiel à suivre : ce tracé doit être parcouru **dans son intégralité**, en reliant un point de départ (dans l'exemple ci-après, **A**) à un point d'arrivée (dans l'exemple ci-après, **B**). **'au plus court'** en complétant le tracé **EN INCLUANT** l'amorce, en respectant les conventions générales et les règles de traçage habituelles.

Dans l'exemple ici à gauche, le tracé 'au plus court' partant de **A** et permettant de couvrir l'intégralité du **trait rouge (amorce comprise)** relie successivement les points altimétriques 69, 87, 102, 101, 101, à nouveau 87, à nouveau 102, et s'achève en **B** (sens anti-horaire).

Si sur une même carte figurent 2 ou plusieurs entames, chaque **entame** doit alors être **INTÉGRALEMENT VALIDÉE ET PARCOURUE** avant d'aborder l'entame suivante (pas de validation intermédiaire ou entrecoupée/morcelée).

Une variante impose en premier lieu d'atteindre le pied d'entame par le tracé imposé, avant de le parcourir ensuite en suivant dès lors le trajet le plus court dans le sens horaire pour l'exemple présenté (en respectant les conventions générales et les règles de traçage habituelles)

Dans l'exemple ci-dessus, le tracé à 'pied d'entame prioritaire' partant de **A** et permettant de couvrir l'intégralité du **trait rouge (entame comprise)** relie successivement les points altimétriques 69, 87, 101, 101, 102, à nouveau 87, à nouveau 101, à nouveau 101, à nouveau 102 et s'achève en **B** (sens horaire).

## V.2-e **Le tracé muet (dit aussi le Fil)**

Un tracé muet correspond à l'itinéraire à suivre vu du dessus comme s'il avait été décalqué sur une carte (ce qui est d'ailleurs effectivement le cas) ... sauf que la carte n'est pas fournie.

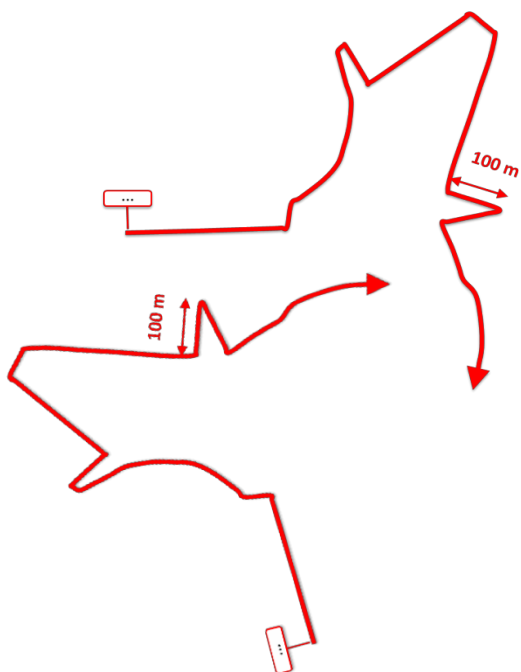
Comme les carrefours ne sont pas explicitement mentionnés, vous devez les reconnaître sur le terrain. Une échelle de distance est précisée sur le tracé muet, elle vous permet de vous faire une idée de la distance à parcourir entre deux points remarquables du tracé. L'emploi d'une règle graduée peut être utile.

Par ailleurs des indications sont précisées pour repérer où sont le début et la fin du tracé (par exemple un panneau d'entrée de village, le bout d'une flèche).

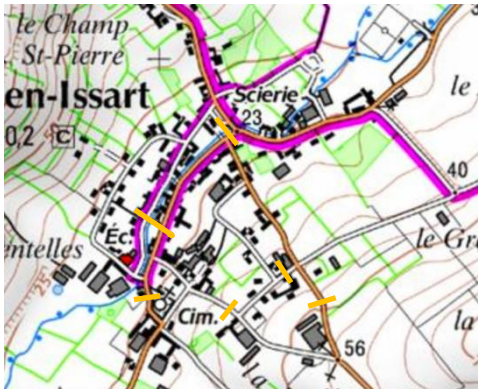
A noter enfin que le tracé peut être présenté "orienté nord vers le haut" ... mais ce n'est pas une obligation.

Conseil : Remettez votre compteur partiel à zéro à chaque point remarquable du tracé (le début du tracé en étant un).

Suivez du doigt sur le tracé votre avancement en vérifiant la distance parcourue et en observant bien la configuration du terrain et la forme des carrefours.



### V.3-e      Blocades / Barrages infranchissables



Sur un fond de carte ont été dessinés plusieurs traits (couleur au choix de l'organisateur) représentant des blocades / barrages fictifs.

L'itinéraire à suivre relie un point de départ **A** (ou autre dénomination précisée) à un point d'arrivée **B** (ou autre dénomination précisée), en suivant **le trajet le plus court possible SANS JAMAIS franchir aucun barrage / blockade**, et en respectant les règles habituelles.

On peut vous demander de tracer « au plus proches de ces blocades...

### V.3-f      Itinéraire « au calque »

Un tracé dessiné sur une feuille calque vous est fourni et doit être reporté sur une carte elle aussi fournie. Ce tracé peut être à l'échelle ou à une autre échelle que la carte (mais l'échelle doit être précisée). Il peut être également morcelé, voire ne comporter que les carrefours numérotés à suivre....

**Variante** : Un tracé symbolisant l'itinéraire à suivre, et délimité par un point de départ **A** (ou autre dénomination précisée) et un point d'arrivée **B** (ou autre dénomination précisée), a été reproduit sur le road book d'après décalque d'un fond de carte (= **LE FIL**, voir **V.2-e**). À l'aide d'une feuille de papier calque fournie, vous devez associer ce trait avec un fond de carte fourni sur la carte fournie pour ainsi retrouver et ensuite retracer votre itinéraire