

Le scoutisme, c'est l'aventure et la découverte! Mais pas au prix de votre sécurité ni au mépris de règles qui ont une raison d'être. Lisez donc attentivement ceci...

Sur la route

D'abord, éviter la route

Au moment de construire votre itinéraire, veillez à éviter les routes fort fréquentées ! Sur une carte, ce sont souvent de longues lignes droites. Privilégiez les petits chemins, qui vous emmèneront souvent dans des lieux l siloi sula

Où marcher : droite ou gauche ?

La règle d'or est évidemment de **marcher** loin des voitures, aux endroits prévus pour les piétons. C'est-à-dire, par ordre de priorité ·

1. Les **trottoirs** et endroits indiqués par l'un de ces panneaux :







- 2. Les accotements (espaces qui ne sont, ni des trottoirs ni des pistes cyclables et qui se trouvent entre la chaussée et un talus, un fossé ou des limites de propriété.)
- 3. Les pistes cyclables, à condition de céder le passage aux vélos et mobylettes.

S'il n'y a aucun de ces aménagements, vous pouvez marcher sur la chaussée. Dans ce cas, la règle générale est de marcher à qauche et le plus près possible du bord de la chaussée, en file indienne.

Petite subtilité toutefois : si dans un cas précis, vous ne voyez pas bien les voitures qui arrivent (par exemple : dans un virage), vous pouvez traverser et marcher à droite. L'important est de bien voir les conducteurs arriver et que l'on puisse vous voir de suffisamment loin.

En France, on marche toujours à gauche, sauf si c'est moins dangereux à droite.

Comment traverser?

- Traverser à un feu : vous devez attendre que le feu pour piétons passe au vert. S'il passe au rouge pendant la traversée, les scouts déjà engagés peuvent poursuivre leur traversée. Ceux qui se trouvent sur le trottoir à ce moment-là ne peuvent pas traverser, même s'ils font partie du groupe. Ils doivent attendre que le feu pour piétons repasse au vert.
- Traverser sur un passage pour piétons (sans feu ni policier). Vous êtes obligés de traverser sur le passage s'il y en a un à moins de 30 mètres. Attends que toute la patrouille soit là avant de commencer à traverser.
- Attention, une voiture qui arrive ne peut pas s'arrêter sur place et encore moins un camion!
- Remarque : même à un passage pour piétons, le tram est toujours prioritaire!
- Traverser sans passage pour piétons à moins de 30 mètres. Tu dois attendre qu'il n'y ait plus de voiture qui arrive. Ensuite, quand ta patrouille a commencé à traverser, les conducteurs ne peuvent pas la couper.

Conseil: Pour traverser, choisis un endroit où vous vovez bien des deux côtés de la route et d'où on vous voit bien. Ne traversez donc pas dans un virage, ni au sommet d'une côte, et si possible pas entre des voitures en stationnement.

Comment signaler un groupe ?

Le port d'accessoires fluo-réfléchissants est vivement recommandé. Les couleurs fluo vous rendent plus visibles pendant la journée tandis que dans l'obscurité, ce sont les réfléchissants qui vous aident à être mieux vus. Si vous portez tous des vêtements sombres, vous serez quasi invisibles. Un conducteur ne vous verra dans la lumière de ses phares que lorsqu'il sera à 20 mètres de vous. Avec un gilet réfléchissant, vous serez repérés à 150 mètres!

Chaque unité a reçu des gilets fluo-réfléchissants, demande-les à tes animateurs!





Un scout à pied est un usager faible

L'adjectif est clair : à pied ou à vélo, en cas de confrontation avec un véhicule, on sait qui l'emporte...

Sont considérés comme usagers faibles ou vulnérables : les piétons, les cyclistes et les passagers des transports en commun (train, tram et métro).

Ne sont pas considérés comme usagers faibles les conducteurs d'un véhicule à moteur (voiture, camionnette, camion, moto...).

Dans les bois

Les règles de circulation dans les bois varient d'une autorité à l'autre : il faut donc se renseigner. Souvent, à l'entrée d'une forêt, des panneaux précisent les usages autorisés. Les règles présentées ci-après s'appliquent dans toute la Région wallonne.

Ces règles ont pour but de protéger la forêt et ses habitants. Un groupe inattentif pourrait par exemple chasser des animaux en période de reproduction ou saccager de jeunes plantations.

Qui peut circuler où ?

	Piétons	Cyclistes Cavaliers Skieurs	Véhicules à moteurs
Routes	OK	OK	OK
Chemins	OK	OK	INTERDIT
Sentiers	OK	INTERDIT	INTERDIT
Aires balisées	OK	OK	ОК

Les routes

Les routes ont au minimum la largeur d'un véhicule et sont généralement recouvertes de pavés, de béton ou d'asphalte. Les routes sont accessibles à tout le monde.

Les chemins

Ils sont plus larges que les sentiers et leur largeur est suffisante pour laisser passer un véhicule même s'ils ne sont pas aménagés dans ce but. Les chemins sont souvent de terre, parfois ils sont recouverts de gravillons. Ils sont accessibles à tous sauf aux engins motorisés.

Les sentiers

Ils sont étroits, leur taille ne permet pas le passage de deux piétons de front. Seuls les piétons peuvent circuler en forêt sur les sentiers, les autres utilisateurs ne sont autorisés à circuler qu'en cas d'existence d'un balisage adéquat.





Une aire pour un bon jeu d'approche ? Sur autorisation

Nos jeux scouts ne sont pas interdits dans les bois. Les jeux de piste, les grands jeux sur les sentiers et les chemins ne posent évidemment pas de problèmes. Par contre, pour quitter les chemins et sentiers, il te faudra absolument l'accord du responsable local du Département de la nature et des Forêts.

Si tu veux réaliser un jeu ou une activité en dehors des chemins et sentiers, il te faudra introduire la demande, au moins deux mois à l'avance :

- si c'est un bois privé : au propriétaire du bois
- si c'est un bois public : à l'agent local du Département de la nature et des Forêts (l'agent ou le garde forestier). Tu trouveras ses coordonnées sur le site : http://cartocit1.wallonie.be/pw/.

L'objectif de cette législation n'est pas de t'embêter. Au contraire, c'est pour que la forêt soit encore accessible aux futurs éclaireurs. Les mouvements de jeunesse ont obtenu une dérogation à l'interdiction de quitter chemins et sentiers : il faut veiller à ce qu'elle persiste!





