Pointer-et-nommer

Principe

Le pointer-et-nommer (Shisa kanko / □□□□) est une méthode de sécurité au travail. Son objectif est de réduire les erreurs en pointant les indicateurs importants (pointage), tout en décrivant simultanément leur état à voix haute (appel). C'est une pratique commune au Japon, désignée sous le nom de *shisa kakunin kanko* (□□□□□) ou *yubisashi koshō* (□□□□).

Validation des signaux

Un des éléments où le pointer et nommer et utiliser, c'est pour la validation des signaux (dans le cas où on est pas en ATC/ATACS). Celui-ci est effectué lors du départ du train ou lorsque l'on rencontre le panneau suivant :



Lorsque l'on rencontre ce panneau, il faut valider, via un pointage-et-appel, le prochain signal visible. Ce panneau peut contenir un indicateur spécifiant la nature du prochain signal :

- Un nombre : signal de block (heisoku / □□)
- □ : signal de départ (shuppatsu / □□)
- □ : signal d'arrivé (jōnai / □□)
- □ : signal de répétition (chūkei / □□)
- □ : signal de distance (enpō / □□)

Lorsque l'on valide, il faut typiquement dire le N° de voie ou le N° de bloc (si nécessaire/spécifié), le type de signal et enfin le statut du signal (en plus de le pointer).

Voici la prononciation japonaise des différents statuts des signaux :

- Signal voie libre (vert) : shinkō / □□
- Signal vitesse réduite (jaune/vert) : gensoku / □□
- Signal avertissement (jaune) : chūi / □□
- Signal vigilance (jaune/jaune) : keikai / □□

- Signal arrêt (rouge) : teishi / □□

Ce qui donne, par exemple :

- Départ avec signal vert : Shuppatsu shinkō / □□□□ / Procéder au départ
- Block N° 2 avec signal jaune : Dai ni heisoku chūi / □ □ □□□□ / Attention Block N° 2
- Arrivé avec signal jaune/jaune : jōnai keikai / □□□□ / Vitesse restreinte sur arrivé

Autres validations

En plus de la validation des signaux, il y a d'autres éléments a valider lors de divers moments. Je vais juste détailler les moments principaux.

Juste avant le départ

1. Confirmer le voyant de fermeture des portes : Allumée (Tentō / □□)
2. Confirmer le signal de départ : Procéder au départ (si vert) (Shuppatsu shinkō / □□□□)
   - Si on est sur du ATC/ATACS, il faut confirmer le signal ATC sur la console (Shingō shinkō / □□□□)
3. Confirmer l'heure de la montre : Départ de la gare <nom> à <heure>, a l'heure. (<nom> eki hassha <heure>bu chōdo, jikoku yoshi / <nom>□□□ <heure>□□□□□□□□□)

Une fois validé, le train peut démarrer.

A l'arrivé d'une gare avec arrêt

A faire lorsque le signal d'arrivé est visible (ou a défaut, avant le signal d'arrêt)

1. Confirmer la gare d'arrivé (pointer la table horaire ou l'écran de monitoring) : Arrêt en gare <nom> (<nom> eki teisha / <nom>□□□)
   - S'il y a plusieurs voies, spécifier également le n° de la voie. (<n°> ban / <n°>□)

A l'arrêt

1. Valider la pression BC : 200 OK (200□□)
2. Valider l'ouverture le voyant de fermeture des portes : Éteint (Metsu / □)
3. Valider l'heure de la montre : A l'heure / 15s de retard / 7s d'avance (Teiji / □□ - 15 byō en / 15□□ - 7 byō sōchaku / 7□□□)
4. Valider la voie, si plusieurs voies d'arrivé/départ (pointer la table horaire ou l'écran de monitoring) : Contrôle de la voie. Gare <nom>, voie <n°> (Unten senro kakunin. <nom> eki <n°> ban. / □□□□□□ <nom>□ <n°>□□)

Au passage d'une gare sans arrêt

1. Confirmer la gare de passage (pointer la table horaire ou l'écran de monitoring) : Passage de la gare <nom de la gare> (<nom> eki tsūka / <nom>□□□)

Passage d'un panneau (fin de) limitation de vitesse

1. Pour une limitation de vitesse : Limitation, <vitesse> (Seigen, <vitesse> / □□ , <vitesse>)
2. Pour une fin de limitation (une fois que la queue du train a passé le panneau) : Limitation terminée (Seigen, kaijo / □□□□)

D'autres infos sur le "Pointer-et-nommer" sont disponibles sur le guide de suzu (en anglais) :

https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=3098325611

Révision #5
Créé 2023-11-28 20:52:14 UTC par cracrayol
Mis à jour 2025-03-27 23:51:25 UTC par cracrayol