

# Pointer-et-nommer

## Principe

Le pointer-et-nommer (Shisa kanko / 指し番号 ) 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* (指し確認番号) ou *yubisashi koshō* (指し棒).

## Validation des signaux

Un des éléments où le pointer et nommer est utilisé, 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 / 閉 )
- 出 : signal de départ (shuppatsu / 出 )
- 入 : signal d'arrivé (jōnai / 入 )
- 重 : signal de répétition (chūkei / 重 )
- 延 : signal de distance (enpō / 延 )

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 procéder (vert) : shinkō / 進
- Signal vitesse réduite (jaune/vert) : gensoku / 限
- Signal attention (jaune) : chūi / 注
- Signal vitesse restreinte (jaune/jaune) : keikai / 戒

- Signal arrêt (rouge) : teishi / 止

Ce qui donne, par exemple :

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

## Autres validations

En plus de la validation des signaux, il y a d'autres éléments à 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 / 点灯 )
2. Confirmer le signal de départ : Procéder au départ (si vert) (Shuppatsu shinkō / 発車 )
  - Si on est sur du ATC/ATACS, il faut confirmer le signal ATC sur la console (Shingō shinkō / 信号 )
3. Confirmer l'heure de la montre : Départ de la gare <nom> à <heure>, à l'heure. (<nom> eki hassha <heure>bu chōdo, jikoku yoshi / <nom> 時刻表 <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 à 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> 停車 )
  - S'il y a plusieurs voies, spécifier également le n° de la voie. (<n°> ban / <n°> 番 )

### A l'arrêt

1. Valider la pression BC : 200 OK (200 OK )
2. Valider l'ouverture le voyant de fermeture des portes : Éteint (Metsu / 消灯 )
3. Valider l'heure de la montre : A l'heure / 15s de retard / 7s d'avance (Teiji / 時間 - 15 byō en / 15秒 - 7 byō sōchaku / 7秒 )
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. / 駅 <nom> 線 <n°> 番 )

### 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>□□ )

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 #3

Créé 28 novembre 2023 21:52:14 par cracrayol

Mis à jour 23 février 2024 09:08:48 par cracrayol