



Livre de codage

Work Package	3
Responsable du WP, affiliation	<i>Hélène Tattegrain</i>
Livrable n°	3.5
Version	V2
Auteur responsable du livrable	<i>Jacques Saadé (CEESAR)</i>
Auteurs, affiliations	<i>Jacques Saadé, Reakka Kröger(CEESAR) et Hélène Tattegrain (UGE)</i>
Relecteurs, affiliations	<i>Thierry Serre (UGE), Vincent Ledoux (CEREMA), Cyril Chauvel (GIE PSA-Renault) et Vincent Judalet (VEDECOM)</i>
Statut du livrable	<i>Final</i>

Veillez citer ce document de cette façon :

Saadé, J., Kröger, R., Tattegrain, H., (2022) Livrable 3.5 Livre de codage, Projet Surca, financé par la FSR et la DSR, 57 p.

Historique des versions

Version	Date	Auteurs	Type de changements
V1	05/03/2021	Jacques Saadé Reakka Kröger Hélène Tattegrain	
V2	07/06/2022	Jacques Saadé Reakka Kröger Hélène Tattegrain	

Remerciements

Le Projet SURCA est financé par la dévolution de la Fondation Sécurité Routière, la Délégation à la sécurité routière et pour moitié par les partenaires du projet.



Les auteurs tiennent à remercier Thierry Serre, Marie-Axelle Granié (UGE), Cyril Chauvel (GIE PSA-Renault), Vincent Judalet (VEDECOM), Vincent Ledoux, Valérie Battaglia et Nicolas de Rus (CEREMA) pour leur contribution à la définition des variables et la relecture du livre de codage.

Résumé du projet Surca

Les questions posées par la cohabitation de véhicules de plus en plus automatisés avec des véhicules conventionnels et des usagers vulnérables, cyclistes, piétons, deux-roues motorisés, sont au cœur des préoccupations des décideurs publics, constructeurs, ou spécialistes de l'infrastructure routière et de la sécurité routière. Tous ont l'espoir que ces nouvelles technologies contribuent à améliorer la sécurité routière. L'objectif global du projet « Sécurité des Usagers de la Route et Conduite Automatisées, SURCA » est de contribuer à une meilleure intégration de la Conduite Automatisée dans la circulation actuelle.

Les partenaires du projet (UGE, DSR, Ceesar, Cerema, Vedecom, Lab), ont ainsi comme objectif d'identifier quelles interactions existent et quelles stratégies pertinentes sont mises en place par les conducteurs pour proposer des recommandations aux concepteurs de véhicules autonomes sur les besoins en termes d'interactions et en termes de comportement du véhicule autonome. Pour cela, il est prévu d'analyser des bases de données existantes sur la conduite des véhicules conventionnels et d'identifier les facteurs qui peuvent expliquer des comportements différents.

Les connaissances issues de ces bases seront utilisables pour simuler l'introduction de la conduite automatisée de niveaux 3, 4 et 5, avec des taux de pénétration faibles. La gestion des interactions avec les autres usagers doit être réalisée dès que le véhicule peut évoluer en autonomie sans supervision du conducteur, quelles que soient la durée et les sections sur lesquelles cette automatisation sera possible. En cas de taux de pénétration très important, d'autres types d'interactions risquent de se mettre en place et devront alors être étudiés.

Ce projet est articulé autour de deux sous-thématiques :

- L'identification des scénarios d'interaction entre véhicules autonomes et autres usagers de la route (véhicules conventionnels, deux roues motorisés, cyclistes, piétons), avec un focus particulier sur les personnes âgées :
 - Etude des situations de négociation où les conducteurs gèrent cette interaction humaine, à partir de bases de données de conduite conventionnelle, et en utilisant des éléments difficilement émis et perçus par les systèmes automatisés (regard, connaissance a priori d'intention, etc.),
 - Etude de la réaction des autres usagers face à un véhicule autonome alors que son conducteur est absorbé dans une tâche annexe,
 - Identification des besoins de communication du véhicule autonome en phase active avec les autres usagers,
 - Analyse des besoins des usagers âgés et acceptabilité sociétale du véhicule autonome.
- L'étude des impacts de la posture des occupants (conducteur et passagers) d'un véhicule en mode autonome sur le risque lésionnel :
 - Choix des scénarios de simulation : positions des occupants, conditions de choc (lors de la réalisation de tâches annexes) et systèmes de retenue,
 - Evaluation des lésions potentielles par simulations numériques en fonction des systèmes de retenue (par ex. déploiement d'air bag),
 - Recommandations en termes de postures acceptables selon les différents systèmes de retenue.

Table des matières

1. PRESENTATION DU LIVRE DE CODAGE	6
1.1 OBJECTIF DU LIVRE DE CODAGE.....	6
1.2 DÉFINITION	6
1.2.1 Définition des évènements.....	6
1.2.2 Modalité du codage (niveau 1 et niveau 2)	6
2. VARIABLES COMMUNES	8
2.1 LES VARIABLES « INFRASTRUCTURE ».....	8
2.1.1 Contexte	8
2.1.2 Intersection.....	9
2.1.3 Tracé en plan	9
2.1.4 Régime de circulation	10
2.1.5 Profil en long.....	11
2.1.6 Largeur de la voie de circulation	11
2.1.7 Marquage axial	12
2.1.8 Etat du feu	12
2.1.9 Signalisation verticale	13
2.1.10 Signalisation horizontale	15
2.1.11 Aménagement pour modérer les vitesses pratiquées.....	16
2.1.12 Nombre de voies dans le sens de circulation	16
2.1.13 Caractéristiques de la voie de circulation.....	17
2.1.14 Caractéristiques de la voie de gauche	18
2.1.15 Caractéristiques de la voie de droite.....	19
2.1.16 Vitesse maximale autorisée.....	20
2.1.17 Type de revêtement de la route.....	21
2.1.18 Etat de la surface de la route.....	21
2.1.19 Ouvrage d'art.....	22
2.2 LES VARIABLES « ENVIRONNEMENT »	22
2.2.1 Luminosité	22
2.2.2 Conditions atmosphériques.....	23
2.2.3 Trafic dans le sens de circulation du véhicule supposé automatisé.....	24
2.2.4 Présence de piétons dans les environs.....	25
2.2.5 Présence de cyclistes dans les environs	25
2.2.6 Présence de deux-roues motorisées dans les environs.....	26
2.2.7 Présence d'autres usagers vulnérables dans les environs.....	26
2.2.8 Présence de véhicules dans les environs.....	27
3. VARIABLES SPÉCIFIQUES	28
3.1 LES VARIABLES « EGO » DU VÉHICULE LÉGER SUPPOSÉ AUTONOME	28
3.1.1 Position initiale sur la route.....	28
3.1.2 Position initiale dans la voie	28
3.1.3 Dynamique longitudinale	29
3.1.4 Dynamique initiale.....	29
3.1.5 Manœuvre latérale.....	30
3.2 LES VARIABLES VÉHICULES (2RM, VL ET AUTRES).....	31
3.2.1 Type du véhicule.....	31
3.2.2 Manœuvre latérale.....	31
3.2.3 Dynamique longitudinale	32
3.2.4 Dynamique initiale.....	33
3.2.5 Position initiale dans la voie	33
3.2.6 Déplacement initial du véhicule par rapport à Ego	33
3.2.7 Position initiale longitudinale du véhicule par rapport à Ego.....	34

3.3	LES VARIABLES CYCLISTE	35
3.3.1	Type du vélo	35
3.3.2	Manœuvre latérale du cycliste	36
3.3.3	Dynamique longitudinale du vélo.....	37
3.3.4	Position initiale dans la voie du vélo	38
3.3.5	Déplacement initial du vélo par rapport à Ego.....	38
3.3.6	Position initiale longitudinale du vélo par rapport à Ego	39
3.4	LES VARIABLES PIÉTON	39
	Description du site.....	39
3.4.1	Présence d'arbres aux abords du lieu de traversée	39
3.4.2	Nombre de sens de circulation à gérer pour le piéton.....	40
3.4.3	Longueur à traverser en une fois.....	40
3.4.4	Cheminement piéton longeant la voie	40
3.4.5	Présence d'un arrêt de transport en commun	41
3.4.6	Présence d'un établissement scolaire	42
	Description du piéton	42
3.4.7	Sexe du piéton	42
3.4.8	Taille du piéton	42
3.4.9	Accompagnement.....	43
3.4.10	Aide au déplacement.....	43
3.4.11	Silhouette du piéton	44
	Description du comportement piéton en amont de la traversée (0.5 à 5 m)	44
3.4.12	Position du piéton en amont de la traversée	44
3.4.13	Sens de déplacement en amont de la traversée	45
3.4.14	Vitesse de marche en amont de la traversée	45
3.4.15	Dynamique du piéton en amont de la traversée.....	46
3.4.16	Activité du piéton en amont de la traversée	46
	Préparation de la traversée (0 à 0,5 mètres du lieu de traversée).....	47
3.4.17	Nombre total de piétons se présentant pour la traversée	47
3.4.18	Dynamique du piéton à l'approche de la traversée	48
3.4.19	Position de départ du piéton.....	48
3.4.20	Position du corps du piéton juste avant la traversée	49
3.4.21	Position de tête avant la traversée.....	49
3.4.22	Localisation du démarrage de la traversée	50
3.4.23	Problème de visibilité du piéton.....	51
3.4.24	Feu trafic avant la traversée du piéton	51
3.4.25	Feu piéton avant la traversée.....	52
3.4.26	État du trafic juste avant la traversée	52
	Description du comportement du piéton pendant la traversée	53
3.4.27	Tempo du piéton au milieu de la chaussée	53
3.4.28	Position de tête pendant la traversée	53
3.4.29	Interaction avec l'égo pendant la traversée	54
3.4.30	Trajectoire du piéton par rapport à la voie circulée	54
3.4.31	Feu trafic pendant la traversée du piéton	55
3.4.32	Feu piéton pendant la traversée	55
3.4.33	État du trafic pendant la traversée.....	56
	Description du comportement du piéton à la fin de la traversée	56
3.4.34	Localisation à la fin de la traversée	56
3.4.35	Feu trafic à la fin de la traversée	57
3.4.36	Feu piéton à la fin de la traversée	57

1. PRESENTATION DU LIVRE DE CODAGE

1.1 Objectif du livre de codage

Les scénarios d'interaction critiques entre un futur Véhicule Automatisé (VA) et un autre usager de la route tel qu'un véhicule conventionnel, un deux-roues motorisé, un piéton ou un cycliste ont été identifiés à partir des bases de données d'accidents VOIESUR et FLAM (WP4, W5 et WP6). Afin de caractériser ces scénarios à partir de différentes bases de données issues d'observations bord de voie, de véhicules instrumentés en conduite naturelle, des études détaillées d'accidents etc., une grille d'analyse commune à tous les WP a été développée. L'objectif étant de partager une base commune entre les scénarios analysés afin de rendre les résultats comparables entre eux.

La grille d'analyse a donné lieu à un livre de codage, qui est structuré en deux catégories :

- Commune aux WP 4, 5 et 6
 - Infrastructure : contexte routier et description des voies de circulation de chaque usager.
 - Environnement : météo et trafic (véhicule, piétons, cycliste).
 - Véhicule EGO (véhicule supposé automatisé) : position absolue, manœuvre, déplacement du VA, etc.
- Particulière à un WP (véhicule conventionnel, 2RM, Piéton, Cycliste).
 - Véhicule conventionnel ou 2RM : type Véhicule, position relative /VA, manœuvre, déplacement, etc.
 - Cycliste : type cycle, position relative /VA, manœuvre, déplacement, etc.
 - Piéton : description plus précise du site, position, vitesse et déplacement avant, pendant et en fin de traversée, etc.

1.2 Définition

1.2.1 Définition des évènements

Une situation inclut l'accident, incident, situation à risque ou conduite normale.

Un usager inclut un piéton, un véhicule léger, un véhicule utilitaire léger ou un deux-roues motorisé.

1.2.2 Modalité du codage (niveau 1 et niveau 2)

La Figure 1 présente un exemple de variable présent dans ce livre de codage. Le niveau 1 donne le nom et la définition de la variable avec ses modalités (modalité 1). Et la modalité d'une variable du niveau 1 peut donner une nouvelle variable de niveau 2 avec d'autres modalités (modalité 2). Pour chaque variable on indique également s'il s'agit d'une variable à coder par usager ou par situation.

Le livre de codage contient environ 80 variables.

Information s'il s'agit d'une variable à coder par usager ou par situation

<p>Nom Variable Niveau 1</p> <p>Modalité Niveau 1</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%;">TraceEnPlan</td> <td style="text-align: right;">Codage par usager dont Ego</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Définition</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Cette variable décrit la sinuosité de la route. Elle est à renseigner pour chaque véhicule ou usager au début de la situation. Pour les accidents, il s'agit de coder l'endroit où il y a eu le basculement entre une situation de conduite normale et la situation qui a conduit à l'accident. Cette variable peut avoir une des modalités suivantes.</td> </tr> <tr> <td>0- Non codé</td> <td>L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.</td> </tr> <tr> <td>1- Inconnu</td> <td>L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.</td> </tr> <tr> <td>2- Rectiligne</td> <td>Il s'agit d'une route rectiligne.</td> </tr> <tr> <td>3- Non rectiligne</td> <td>Dans ce cas de figure il faut renseigner la variable SensCourbe qui aura une des modalités suivantes :</td> </tr> <tr> <td></td> <td> 3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données. 3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire. 3.2- Courbe à droite : si la courbe est à droite dans le sens de circulation de l'usager considéré. 3.3- Courbe à gauche : si la courbe est à gauche dans le sens de circulation de l'usager considéré. 3.4- En S : si la courbe est en S. </td> </tr> </table>	TraceEnPlan	Codage par usager dont Ego	Définition		Cette variable décrit la sinuosité de la route. Elle est à renseigner pour chaque véhicule ou usager au début de la situation. Pour les accidents, il s'agit de coder l'endroit où il y a eu le basculement entre une situation de conduite normale et la situation qui a conduit à l'accident. Cette variable peut avoir une des modalités suivantes.		0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.	1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.	2- Rectiligne	Il s'agit d'une route rectiligne.	3- Non rectiligne	Dans ce cas de figure il faut renseigner la variable SensCourbe qui aura une des modalités suivantes :		3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données. 3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire. 3.2- Courbe à droite : si la courbe est à droite dans le sens de circulation de l'usager considéré. 3.3- Courbe à gauche : si la courbe est à gauche dans le sens de circulation de l'usager considéré. 3.4- En S : si la courbe est en S.	<p>Nom Variable Niveau 2</p>
TraceEnPlan	Codage par usager dont Ego																	
Définition																		
Cette variable décrit la sinuosité de la route. Elle est à renseigner pour chaque véhicule ou usager au début de la situation. Pour les accidents, il s'agit de coder l'endroit où il y a eu le basculement entre une situation de conduite normale et la situation qui a conduit à l'accident. Cette variable peut avoir une des modalités suivantes.																		
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.																	
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.																	
2- Rectiligne	Il s'agit d'une route rectiligne.																	
3- Non rectiligne	Dans ce cas de figure il faut renseigner la variable SensCourbe qui aura une des modalités suivantes :																	
	3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données. 3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire. 3.2- Courbe à droite : si la courbe est à droite dans le sens de circulation de l'usager considéré. 3.3- Courbe à gauche : si la courbe est à gauche dans le sens de circulation de l'usager considéré. 3.4- En S : si la courbe est en S.																	

Modalité Niveau 2

Figure 1 : Exemple de la présentation d'une variable

2. VARIABLES COMMUNES

2.1 Les variables « infrastructure »

2.1.1 Contexte

Contexte	Codage par situation
<p>Définition</p> <p>Les caractéristiques de la localisation géographique où se passe la situation. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Type Autoroutier	<p>Il s'agit d'une large route à double chaussée réservée aux véhicules automobiles, protégée, sans croisements ni passages à niveau. Les routes express et les périphériques des grandes villes, s'ils obéissent à cette définition, seront considérés comme de type autoroutier.</p> <p>Cette variable pourrait être divisée en plusieurs catégories CatTypeAutoroute, dépendant de la zone où se trouve le tronçon de la route où la situation est arrivée, à renseigner par l'une des modalités suivantes :</p> <p>2.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>2.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>2.2- Urbain : il s'agit d'une route, de type autoroutier, entourant ou traversant une zone urbaine telle définie ci-dessous. À titre d'exemple, le périphérique parisien ou bien l'autoroute A7 à Lyon seront dans cette catégorie.</p> <p>2.3- Interurbain : il s'agit d'une route, de type autoroutier, liant deux zones urbaines.</p> <p>2.4- Autre : il s'agit de toute autre route de type autoroutier.</p>
3- Urbain	<p>Localisation à l'intérieur d'une agglomération présentant une zone de bâti continue. Coder ainsi s'il ne s'agit pas d'une autoroute.</p> <p>Cette variable pourrait être divisée en plusieurs catégories TypeUrbain, à renseigner par l'une des modalités suivantes :</p> <p>3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>3.2- Centre-ville : si la situation est arrivée dans un quartier central et animé de la ville où se situent plusieurs commerces.</p> <p>3.3- Route de transit : forte circulation possible...</p> <p>3.4- Résidentiel : si la situation est arrivée dans un quartier résidentiel.</p> <p>3.6- Autre : si la situation est arrivée dans tout autre type de quartier.</p>
4- Périurbain	<p>Localisation non loin d'une agglomération urbaine, qui constitue un certain intérêt économique à cette agglomération.</p> <p>Cette variable pourrait être divisée en plusieurs catégories TypePeriurbain, à renseigner par l'une des modalités suivantes :</p> <p>4.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>4.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>4.2- Zone commerciale : s'il s'agit d'une zone où plusieurs magasins où marchés se sont installés.</p> <p>4.3- Autre : tout autre type de zone périurbaine.</p>
5- Rural	Localisation à l'extérieur d'une zone de bâti continu.

2.1.2 Intersection

Intersection	Codage par situation
<p>Définition</p> <p>L'endroit où la situation a eu lieu se trouve à proximité d'une intersection (distance jusqu'à l'intersection inférieure à 50 m en agglomération et inférieure à 150 m hors agglomération). Une intersection est définie comme étant le lieu où se rencontrent deux voies de circulations publiques. Le croisement d'une route privée avec une route publique n'est pas considéré comme une intersection. Cette variable peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Oui	<p>La situation a eu lieu à proximité d'une intersection. Celle-ci pourrait être classée en différentes catégories Forme, à renseigner par l'une des modalités suivantes :</p> <p>2.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>2.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>2.2- En X : il s'agit d'une intersection de 4 branches.</p> <p>2.3- En Y : il s'agit d'une intersection de 3 branches, dont l'angle entre les branches est loin d'être droit.</p> <p>2.4- En T : il s'agit d'une intersection de 3 branches qui forment un angle presque droit.</p> <p>2.5- 5 branches et plus : il s'agit d'une intersection de 5 branches et plus.</p> <p>2.6- Giratoire : il s'agit d'un croisement de plusieurs voies en giratoire (rond-point).</p> <p>2.7- Bretelle d'entrée : il s'agit d'une intersection à deux branches, dont l'une des branches sert comme voie d'insertion dans la deuxième.</p> <p>2.8- Bretelle de sortie : il s'agit d'une intersection à deux branches, dont l'une des branches sert comme voie de sortie de la deuxième.</p> <p>2.9- Passage à niveau : si la situation ou l'accident a eu lieu sur un passage à niveau avec l'implication ou non d'un train.</p> <p>2.10- Autre : tout autre type d'intersection.</p>
3- Non	La situation n'a pas eu lieu à proximité d'une intersection.

2.1.3 Tracé en plan

TraceEnPlan	Codage par usager dont Ego
<p>Définition</p> <p>Cette variable décrit la sinuosité de la route. Elle est à renseigner pour chaque véhicule ou usager au début de la situation. Pour les accidents, il s'agit de coder l'endroit où il y a eu le basculement entre une situation de conduite normale et la situation qui a conduit à l'accident. Cette variable peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Rectiligne	Il s'agit d'une route rectiligne.

3- Non rectiligne	<p>Dans ce cas de figure il faut renseigner la variable SensCourbe qui aura une des modalités suivantes :</p> <p>3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>3.2- Courbe à droite : si la courbe est à droite dans le sens de circulation de l'usager considéré.</p> <p>3.3- Courbe à gauche : si la courbe est à gauche dans le sens de circulation de l'usager considéré.</p> <p>3.4- En S : si la courbe est en S.</p> <p>3.5- Autre : tout autre type de courbe.</p>
--------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2.1.4 Régime de circulation

RegimeCirculation	Codage par usager dont Ego
<p>Définition</p> <p>Cette variable décrit le régime de circulation de la route où se trouve l'usager au début de la situation. Pour les accidents, il s'agit de coder l'endroit où il y a eu le basculement entre une situation de conduite normale et la situation qui a conduit à l'accident. Cette variable peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Sens Unique	<p>Route avec une circulation autorisée dans un seul sens. Dans ce cas, la variable de niveau 2 DoubleSensCycl peut avoir deux sous-catégories dépendant de l'existence ou non d'un double sens cyclable. Elle est à renseigner par une des modalités suivantes.</p> <p>2.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>2.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>2.3- Oui.</p> <p>2.4- Non.</p>
3- Bidirectionnelle	<p>Route avec une circulation autorisée dans les deux sens. Variable Separateur à renseigner par une des modalités suivantes.</p> <p>3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>3.2- Chaussée séparée : route subdivisée physiquement par des terres-pleins, des îlots ou des barrières de sécurité. Le marquage au sol ne compte pas comme étant une séparation physique.</p> <p>3.3- Chaussée marquée : route à double sens non séparée physiquement mais séparée par marquage au sol.</p> <p>3.4- Chaussée non séparée : route à double sens non séparée physiquement et sans marquage au sol.</p>

2.1.5 Profil en long

ProfilEnLong	Codage par usager dont Ego
<p>Définition</p> <p>Cette variable décrit la déclivité de la route où se trouve l'utilisateur au début de la situation. Pour les accidents, il s'agit de coder l'endroit où il y a eu le basculement entre une situation de conduite normale et la situation qui a conduit à l'accident. Cette variable peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Plat	Route plate.
3- Pente	<p>Route en pente. Dans ce cas la variable TypePente à coder par l'une des modalités suivantes :</p> <p>2.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>2.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>2.2- Montée : l'utilisateur se déplaçait dans le sens de la montée au début de la situation.</p> <p>2.3- Descente : l'utilisateur se déplaçait dans le sens de la descente au début de la situation.</p> <p>2.4- Autre : tout autre type de profil en long.</p>

2.1.6 Largeur de la voie de circulation

Largeur de la voie	Codage par usager dont Ego
<p>Définition</p> <p>Valeur en mètres à renseigner pour la largeur de la voie de circulation de l'utilisateur pendant la situation.</p> <p>La largeur de la voie est mesurée depuis le marquage droit de la voie jusqu'au marquage gauche. S'il n'y a pas de marquage au sol, il faut prendre la largeur disponible pour l'utilisateur en question comme par exemple, depuis la bordure droite de la route jusqu'au terre-plein central. S'il y a des véhicules garés sur le côté droit, il faut renseigner l'espace disponible à partir du flanc gauche des véhicules garés. Pour les routes à double sens à chaussée non séparée (RegimeCirculation : 2.3- Chaussée non séparée), il faut prendre la largeur totale disponible de la route.</p>	

2.1.7 Marquage axial

MarquageAxial	Codage par usager dont Ego
<p>Définition</p> <p>Cette variable décrit le type de marquage au sol dans le cas d'une route qui possède au moins deux voies de circulations (dans le même sens ou bien en sens opposés). Elle est à renseigner pour chaque véhicule ou usager au début de la situation. Pour les accidents, il s'agit de coder l'endroit où il y a eu le basculement entre une situation de conduite normale et la situation qui a conduit à l'accident. Cette variable peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Oui	Deux types de marquages possibles. Variable TypeMarquageAxial à renseigner avec une des valeurs suivantes : 2.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données. 2.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire. 2.3- Ligne continue. 2.4- Ligne discontinue. 2.5- Autre.
3- Non	Aucun marquage axial.
4- NA	S'il s'agit d'une route à sens unique (RegimeCirculation : 1- Sens unique).

2.1.8 Etat du feu

Feu	Codage par usager dont Ego
<p>Définition</p> <p>Cette variable décrit le type de feu qui régit la circulation de l'usager au moment de la situation. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Feu vert	La circulation de l'usager était régie par un feu vert.
3- Feu rouge	La circulation de l'usager était régie par un feu rouge. Dans ce cas précis, il faut renseigner la présence ou non d'un panneau autorisant aux cyclistes de passer en cédant le passage. La variable de niveau 2 CédezPassageCycliste est à renseigner par une des modalités suivantes : 3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données. 3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire. 3.2- Oui. 3.3- Non.
4- Feu jaune	La circulation de l'usager était régie par un feu jaune.
5- Feu jaune clignotant	La circulation de l'usager était régie par un feu jaune clignotant, autorisant le passage avec prudence.

6- Variable	<p>Pendant la situation, la couleur du feu a varié. Dans ce cas, il faut renseigner le changement de couleur du feu par la variable de niveau 2 TypeFeuVar qui peut avoir une des modalités suivantes :</p> <p>6.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données. 6.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire. 6.2- Vert → Jaune qui indique que le feu est passé du vert au jaune. 6.3- Jaune → Rouge qui indique que le feu est passé du jaune au rouge. 6.4- Rouge → Jaune qui indique que le feu est passé du rouge au jaune. 6.5- Jaune → Vert qui indique que le feu est passé du jaune au vert.</p>
7- Aucun	Aucun marquage axial.

2.1.9 Signalisation verticale

SignalisationVerticale	Codage par usager dont Ego
<p>Définition</p> <p>Type de signalisation verticale, définie par des panneaux, qui s'appliquait à l'utilisateur au moment de la situation ou de l'accident. Elle peut avoir une ou plusieurs des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Stop	La circulation de l'utilisateur était régie par un panneau « stop ».
3- Cédez le passage	La circulation de l'utilisateur était régie par un panneau « cédez le passage ».
4- Priorité	<p>Présence d'un panneau donnant la priorité ou non à l'utilisateur. Dans ce cas, il faut renseigner la variable de niveau 2 TypePriorite qui peut avoir une des modalités suivantes :</p> <p>4.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données. 4.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire. 4.2- Priorité à l'utilisateur dans une intersection 4.3- Priorité à l'utilisateur dans son sens de circulation (hors intersection) 4.4- Priorité au sens de circulation opposé à celui de l'utilisateur (hors intersection) 4.5- Autre.</p>
5- Zone de rencontre	Panneau « zone de rencontre » qui s'applique à l'utilisateur.
6- Danger	<p>Panneau de danger qui s'applique à l'utilisateur. Ce type de panneau peut être de nature permanente (sur fond blanc) ou temporaire (sur fond jaune). Il peut avoir différentes modalités à renseigner dans la variable niveau 2 suivante TypeDanger :</p> <p>6.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données. 6.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire. 6.2- Virage (à gauche ou à droite) 6.3- Succession de virages 6.4- Cassis, dos d'âne ou ralentisseur 6.5- Chaussée rétrécie (par la gauche, par la droite ou par les deux côtés) 6.6- Chaussée glissante 6.7- Pont mobile 6.8- Circulation dans les deux sens</p>

	<p>6.9- Débouché de cyclistes venant de droite ou de gauche</p> <p>6.10- Traversée de voies de tramways</p> <p>6.11- Endroit fréquenté par des enfants (proximité école, etc)</p> <p>6.12- Passage pour piétons</p> <p>6.13- Passage de cavaliers ou d'animaux domestiques ou sauvages</p> <p>6.14- Descente dangereuse</p> <p>6.15- Annonce de feux tricolores</p> <p>6.16- Risque de vent latéral</p> <p>6.17- Risque de chute de pierres</p> <p>6.18- Débouché sur un quai ou une berge</p> <p>6.19- Traversée d'une aire de danger aérien</p> <p>6.20- Passage à niveau</p> <p>6.21- Nappes de brouillard ou de fumées épaisses</p> <p>6.22- Accident</p> <p>6.23- Bouchon</p> <p>6.24- Travaux</p> <p>6.25- Danger (nature non précisée) : lorsque le panneau de danger ne précise pas la nature de ce danger</p> <p>6.26- Danger (autre) : lorsque le danger précisé dans le panneau n'est pas listé dans les catégories ci-dessus</p>
7- Interdit	<p>A renseigner dans le cas où l'utilisateur a bravé un panneau indiquant une interdiction. La nature de l'interdiction est à renseigner par la variable de niveau 2 TypeInterdit qui pourrait avoir une ou plusieurs des modalités suivantes :</p> <p>7.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>7.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>7.2- Accès interdit pour l'utilisateur</p> <p>7.3- Circulation interdite dans le sens pris par l'utilisateur</p> <p>7.4- Dépassement interdit</p> <p>7.5- Interdiction de demi-tour</p> <p>7.6- Interdiction de tourner (à gauche ou à droite)</p> <p>7.7- Interdiction (autre) : lorsque l'interdiction précisée dans le panneau n'est pas listé dans les catégories ci-dessus.</p>
8- Obligation	<p>A renseigner dans le cas où l'utilisateur rencontre un panneau mentionnant une obligation. La nature de l'obligation est à renseigner par la variable de niveau 2 TypeObligation qui pourrait avoir une ou plusieurs des modalités suivantes :</p> <p>8.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>8.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>8.2- Obligation de tourner</p> <p>8.3- Vitesse minimale obligatoire de 30 km/h</p> <p>8.4- Vitesse minimale obligatoire de 40 km/h</p> <p>8.5- Vitesse minimale obligatoire de 50 km/h</p> <p>8.6- Vitesse minimale obligatoire de 60 km/h</p> <p>8.7- Vitesse minimale obligatoire de 70 km/h</p> <p>8.8- Vitesse minimale obligatoire de 80 km/h</p> <p>8.9- Chaines à neige obligatoire sur au moins 2 roues motrices</p> <p>8.10- Obligation d'allumer les feux</p> <p>8.11- Obligation (autre) : lorsque l'obligation précisée dans le panneau n'est pas listée dans les catégories ci-dessus</p>
9- Autre	Autre type de signalisation verticale.

10- Aucune signalisation	La circulation de l'utilisateur n'était régie par aucune signalisation verticale au moment de la situation.
---------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2.1.10 Signalisation horizontale

SignalisationHorizontale	Codage par usager dont Ego
Définition	
Type de signalisation horizontale, définie par du marquage au sol, qui s'appliquait à l'utilisateur au moment de la situation ou de l'accident. Elle peut avoir une ou plusieurs des modalités suivantes.	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Flèches	Différents types de flèches existent pour donner différentes indications dont les suivantes à renseigner dans la variable de niveau 2 TypeFleche . Cette variable peut avoir une des modalités suivantes : 2.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données. 2.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire. 2.2- Flèche de rabattement : pour indiquer aux véhicules en dépassement qu'il faut se remettre dans leur voie. A renseigner uniquement si l'utilisateur était en dépassement. 2.3- Flèche directionnelle indiquant que la voie empruntée par l'utilisateur indique d'aller tout droit. 2.4- Flèche directionnelle indiquant que la voie empruntée par l'utilisateur indique d'aller tout droit ou à gauche. 2.5- Flèche directionnelle indiquant que la voie empruntée par l'utilisateur indique d'aller tout droit ou à droite. 2.6- Flèche directionnelle indiquant que la voie empruntée par l'utilisateur indique de tourner à gauche. 2.7- Flèche directionnelle indiquant que la voie empruntée par l'utilisateur indique de tourner à droite. 2.8- Autre : tout autre type de flèche.
3- Voie bus	Voie réservée aux bus indiquée uniquement par marquage au sol ou bien par marquage au sol avec séparation physique (terre-plein). A renseigner si elle existe sur la route empruntée par l'utilisateur peu importe dans quel sens les bus circulent par rapport à l'utilisateur.
4- Arrêt bus	A renseigner si l'utilisateur se trouvait sur la zone marquée « arrêt de bus » au moment de l'accident ou de la situation.
5- Voie cyclable	Voie réservée aux cyclistes indiquée uniquement par marquage au sol ou bien par marquage au sol avec séparation physique (terre-plein). A renseigner si elle existe sur la route empruntée par l'utilisateur peu importe dans quel sens les cyclistes circulent par rapport à l'utilisateur. Ne pas confondre avec le double sens cyclable qui ne possède pas de voie réservée.
6- Voie pour véhicules lents	Voie réservée aux véhicules lents. A renseigner si elle existe sur la route empruntée par l'utilisateur peu importe dans quel sens les véhicules lents circulent par rapport à l'utilisateur.
7- Voie de détresse	Voie réservée aux véhicules en détresse et symbolisées par un damier rouge et blanc. A renseigner si elle existe sur la route empruntée par l'utilisateur peu importe le sens de la voie.

8- Zébra	Marquage zébra délimitant un espace plus large entre deux voies, dont l'utilisateur n'a pas le droit de traverser, de s'arrêter ou de stationner dessus. A renseigner si elle existe sur la route empruntée par l'utilisateur dans le même sens de l'utilisateur.
9- Passage piéton	A renseigner si l'utilisateur se trouvait sur un passage piéton, juste avant ou juste après, au moment de l'accident ou de la situation.
10- Autre	Autre type de signalisation horizontale
11- Aucune signalisation	La circulation de l'utilisateur n'était régie par aucune signalisation horizontale au moment de la situation.

2.1.11 Aménagement pour modérer les vitesses pratiquées

AmenModVit	Codage par usager dont Ego
<p>Définition</p> <p>Cette variable informe sur la présence et sur le type d'un aménagement routier pour modérer les vitesses pratiquées par les usagers. Elle est à renseigner pour chaque véhicule ou usager si l'aménagement existait au début de la situation ou au moment d'un basculement entre une situation de conduite normale et une situation qui a conduit à l'accident ou à l'incident. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Oui	<p>Un aménagement de modulation de vitesse est présent. Différent types d'aménagements possibles. Variable TypeAmenModVit à renseigner avec une des modalités suivantes :</p> <p>2.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>2.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>2.2- Ralentisseur (dos d'âne, coussin).</p> <p>2.3- Chicane.</p> <p>2.4- Ecluse.</p> <p>2.5- Mini-giratoire.</p> <p>2.6- Plateau.</p> <p>2.7- Autre : tout autre type d'aménagement pour modérer les vitesses pratiquées.</p>
3- Non	Aucun aménagement de modulation de vitesse n'est présent.

2.1.12 Nombre de voies dans le sens de circulation

NbVoieSensCirc	Codage par usager dont Ego
<p>Définition</p> <p>Cette variable donne le nombre de voies de circulation présent sur la route dans le sens de l'utilisateur. Elle est à renseigner pour chaque véhicule ou usager au début de la situation ou au moment d'un basculement entre une situation de conduite normale et une situation qui a conduit à l'accident ou à l'incident. Cette variable peut avoir une ou plusieurs des modalités suivantes.</p>	

0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Une voie	Une seule voie dans le sens de circulation de l'utilisateur. Il s'agit logiquement de la voie que l'utilisateur emprunte, sauf si ce dernier était à contresens.
3- Deux voies	Deux voies dans le sens de circulation de l'utilisateur.
4- Trois voies ou plus	Trois voies ou plus dans le sens de circulation de l'utilisateur.

2.1.13 Caractéristiques de la voie de circulation

CaracVoieCirc	Codage par usager dont Ego
<p>Définition</p> <p>Cette variable décrit la voie que l'utilisateur a empruntée au début de la situation ou au moment d'un basculement entre une situation de conduite normale et une situation qui a conduit à l'accident ou l'incident. Cette variable peut avoir une ou plusieurs des modalités listées ci-dessous.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Voie normale	Il s'agit de la voie que l'utilisateur est supposé emprunter pour circuler normalement dans le sens voulu.
3- Voie opposée	L'utilisateur circule sur la voie opposée à son sens de circulation (contresens).
4- Voie d'insertion	Il s'agit d'une voie d'insertion dans le trafic d'une route principale. Souvent appelée bretelle d'insertion.
5- Voie de dégagement	Il s'agit d'une voie de sortie d'une route principale. Souvent appelée bretelle de sortie.
6- Voie ou piste cyclable	Une chaussée exclusivement réservée aux cycles à deux ou trois roues dont la vitesse de circulation est limitée à 25 km/h.
7- Trottoir	Partie aménagée pour la circulation des piétons, adjacent à la chaussée.
8- Stationnement VL	Il s'agit d'une voie dédiée au stationnement des véhicules légers.
9- Stationnement 2R	Il s'agit d'une voie dédiée au stationnement des véhicules à deux roues.
10- Voie Bus	Il s'agit d'une voie dédiée à la circulation des bus.
11- Bande d'arrêt d'urgence	Accotement carrossable délimité par un marquage au sol spécifique.
12- Accotement	Partie de la route située immédiatement au-delà de la limite de la chaussée.
13- Voie de tourne à gauche	Voie à emprunter par les véhicules souhaitant tourner à gauche à la prochaine intersection.
14- Voie de tourne à droite	Voie à emprunter par les véhicules souhaitant tourner à droite à la prochaine intersection.
15- Autre	Tout type de voie non mentionné ci-dessus.

2.1.14 Caractéristiques de la voie de gauche

CaracVoieGauche	Codage par usager dont Ego
<p>Définition</p> <p>Cette variable décrit la voie à gauche de celle empruntée par l'utilisateur au début de la situation ou au moment d'un basculement entre une situation de conduite normale et une situation qui a conduit à l'accident ou l'incident. Cette variable peut avoir une des valeurs listées ci-dessous.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Voie normale	<p>Il existe une voie à gauche de celle empruntée par l'utilisateur. Dans ce cas, il faut renseigner le type de voie dans une variable de niveau 2 TypeVoieGauche qui peut avoir une ou plusieurs des valeurs ci-dessous :</p> <p>2.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>2.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>2.2- Voie normale. Il s'agit de la voie que l'utilisateur est supposé emprunter pour circuler normalement dans le sens voulu.</p> <p>2.3- Voie opposée. Il s'agit de la voie opposée au sens de circulation de l'utilisateur (dans le cas d'une bidirectionnelle).</p> <p>2.4- Voie d'insertion. Il s'agit d'une voie d'insertion dans le trafic d'une route principale. Souvent appelée bretelle d'insertion.</p> <p>2.5- Voie de dégagement. Il s'agit d'une voie de sortie d'une route principale. Souvent appelée bretelle de sortie.</p> <p>2.6- Voie ou piste cyclable. Il s'agit d'une voie dédiée à la circulation des deux roues circulant à moins de 25 km/h.</p> <p>2.7- Trottoir. Partie aménagée pour la circulation des piétons, adjacent à la chaussée.</p> <p>2.8- Stationnement VL. Il s'agit d'une voie dédiée au stationnement des véhicules légers.</p> <p>2.9- Stationnement 2R. Il s'agit d'une voie dédiée au stationnement des véhicules à deux roues.</p> <p>2.10- Voie Bus. Il s'agit d'une voie dédiée à la circulation des bus.</p> <p>2.11- Bande d'arrêt d'urgence. Accotement carrossable délimité par un marquage au sol spécifique.</p> <p>2.12- Accotement. Partie de la route située immédiatement au-delà de la limite de la chaussée.</p> <p>2.13- Voie de tourne à gauche. Voie à emprunter par les véhicules souhaitant tourner à gauche à la prochaine intersection.</p> <p>2.14- Voie de tourne à droite. Voie à emprunter par les véhicules souhaitant tourner à droite à la prochaine intersection.</p> <p>2.15- Autre. Tout type de voie non mentionné ci-dessus.</p>
3- Pas de voie	<p>Il n'existe pas de voie accessible à gauche de celle empruntée par l'ego. Dans ce cas, il faudra renseigner le type de séparateur à gauche de la voie par la variable de niveau 2 SeparateurGauche, qui peut avoir une ou plusieurs des modalités ci-dessous :</p> <p>3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p>

	3.2- Barrière ou glissière. Il s'agit d'un muret ou d'autres types de protection. 3.3- Îlot ou terre-plein. 3.4- Autre. 3.5- Pas de séparateur.
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2.1.15 Caractéristiques de la voie de droite

CaracVoieDroite	Codage par usager dont Ego
Définition Cette variable décrit la voie à droite de celle empruntée par l'utilisateur au début de la situation ou au moment d'un basculement entre une situation de conduite normale et une situation qui a conduit à l'accident ou l'incident. Cette variable peut avoir une des valeurs listées ci-dessous.	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Voie normale	Il existe une voie à droite de celle empruntée par l'utilisateur. Dans ce cas, il faut renseigner le type de voie dans une variable de niveau 2 TypeVoieDroite qui peut avoir une ou plusieurs des valeurs ci-dessous : 2.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données. 2.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire. 2.2- Voie normale. Il s'agit de la voie que l'utilisateur est supposé emprunter pour circuler normalement dans le sens voulu. 2.3- Voie opposée. Il s'agit de la voie opposée au sens de circulation de l'utilisateur (dans le cas d'une bidirectionnelle). 2.4- Voie d'insertion. Il s'agit d'une voie d'insertion dans le trafic d'une route principale. Souvent appelée bretelle d'insertion. 2.5- Voie de dégagement. Il s'agit d'une voie de sortie d'une route principale. Souvent appelée bretelle de sortie. 2.6- Voie ou piste cyclable. Il s'agit d'une voie dédiée à la circulation des deux roues circulant à moins de 25 km/h. 2.7- Trottoir. Partie aménagée pour la circulation des piétons, adjacent à la chaussée. 2.8- Stationnement VL. Il s'agit d'une voie dédiée au stationnement des véhicules légers. 2.9- Stationnement 2R. Il s'agit d'une voie dédiée au stationnement des véhicules à deux roues. 2.10- Voie Bus. Il s'agit d'une voie dédiée à la circulation des bus. 2.11- Bande d'arrêt d'urgence. Accotement carrossable délimité par un marquage au sol spécifique. 2.12- Accotement. Partie de la route située immédiatement au-delà de la limite de la chaussée. 2.13- Voie de tourne à gauche. Voie à emprunter par les véhicules souhaitant tourner à gauche à la prochaine intersection. 2.14- Voie de tourne à droite. Voie à emprunter par les véhicules souhaitant tourner à droite à la prochaine intersection. 2.15- Autre. Tout type de voie non mentionné ci-dessus.

3- Pas de voie	<p>Il n'existe pas de voie accessible à droite de celle empruntée par l'égo. Dans ce cas, il faudra renseigner le type de séparateur à droite de la voie par la variable de niveau 2 SeparateurDroit, qui peut avoir une ou plusieurs des modalités ci-dessous :</p> <p>3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données. 3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire. 3.2- Barrière ou glissière. Il s'agit d'un muret ou d'autres types de protection. 3.3- Îlot ou terre-plein. 3.4- Autre. 3.5- Pas de séparateur.</p>
-----------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2.1.16 Vitesse maximale autorisée

VitesseLimite	Codage par situation
<p>Définition</p> <p>Cette variable définit la vitesse réglementaire générale de la route telle qu'indiquée par les panneaux (hors vitesses spécifiques à certaines catégories de véhicule ou vitesses dépendant des conditions climatiques). En cas de vitesse non homogène sur l'infrastructure, il faut renseigner celle qui s'applique à l'égo au début de la situation. La vitesse maximale autorisée peut avoir une des valeurs listées ci-dessous données en km/h.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- 20	<p>Dans ce cas il faut renseigner s'il s'agit d'une zone de rencontre avec la variable ZoneRencontre qui peut avoir une des valeurs suivantes :</p> <p>2.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données. 2.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire. 2.2- Oui il s'agit d'une zone de rencontre. 2.3- Non il ne s'agit pas de zone de rencontre.</p>
3- 30	
4- 50	
5- 70	
6- 80	
7- 90	
8- 110	
9- 130	
10- Autre	

2.1.17 Type de revêtement de la route

TypeRevetement	Codage par usager dont Ego
<p>Définition</p> <p>Cette variable décrit le type de revêtement de la route. Elle est à renseigner pour chaque véhicule ou usager au début de la situation ou au moment d'un basculement entre une situation de conduite normale et une situation qui a conduit à l'accident ou l'incident. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Enrobé	Route couverte par du bitume, du goudron ou de l'asphalte.
3- Pavée	Route couverte par des pavés.
4- Autre	Tout autre type de revêtement.

2.1.18 Etat de la surface de la route

EtatSurface	Codage par usager dont Ego
<p>Définition</p> <p>Cette variable décrit l'état de la surface de la route qui dépend de la météo. Elle est à renseigner pour chaque véhicule ou usager au début de la situation ou au moment d'un basculement entre une situation de conduite normale et une situation qui a conduit à l'accident ou l'incident. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Sec	L'état de la surface est sec.
3- Pas sec	<p>L'état de la surface n'est pas sec. Dans ce cas, il faut la renseigner la variable de niveau 2 EtatSolNonSec par une ou plusieurs des modalités suivantes :</p> <p>3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>3.2- Mouillé</p> <p>3.3- Neige</p> <p>3.4- Verglas</p> <p>3.5- Corps gras</p> <p>3.6- Autre</p>

2.1.19 Ouvrage d'art

OuvrageArt	Codage par usager dont Ego
<p>Définition</p> <p>Cette variable décrit le placement ou non de l'usager à l'intérieur ou sur un ouvrage d'art tel qu'un pont ou un tunnel. Elle est à renseigner pour chaque véhicule ou usager au début de la situation ou au moment d'un basculement entre une situation de conduite normale et une situation qui a conduit à l'accident ou l'incident. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Oui	<p>L'usager se trouve à l'intérieur ou sur un ouvrage d'art. Dans ce cas, il faut renseigner la variable de niveau 2 TypeOuvrageArt qui donne le type de l'ouvrage d'art. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p> <p>2.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>2.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>2.2- Pont ou autopont</p> <p>2.3-Tunnel</p> <p>2.4- Autre</p>
3- Non	L'usager ne se trouve pas à l'intérieur ou sur un ouvrage d'art.

2.2 Les variables « environnement »

2.2.1 Luminosité

PeriodeLumJournee	Codage par situation
<p>Définition</p> <p>Cette variable décrit la luminosité ambiante dans laquelle la situation s'est produite. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Jour	La situation se produit pendant la journée. Ce moment est situé entre le lever et le coucher du soleil (centre du soleil coïncidant avec l'horizon).
3- Aube ou crépuscule	<p>La situation se produit pendant la période se situant peu avant le lever du soleil (aube) ou peu après le coucher du soleil (crépuscule du soir) où la lueur du jour subsiste. Ces moments sont donnés par le « crépuscule civil » défini comme étant le moment où le centre du soleil est à moins de 6° en dessous de la ligne d'horizon. Le début du crépuscule du soir et la fin de l'aube étant le moment où le centre du soleil est au niveau de la ligne d'horizon. Ces moments exacts sont donnés pour différentes dates et agglomérations sur le site suivant : https://www.ephemeride.com/calendrier/solaire/19</p>

4- Nuit	<p>La situation se produit pendant la nuit. Dans ce cas, si possible selon la base de donnée utilisée, une variable de niveau 2 EclairagePublic est à renseigner selon l'existence ou non d'une lumière ambiante de source artificielle. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p> <p>4.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>4.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>4.2- Avec éclairage public : s'il existe un éclairage public qui fonctionne.</p> <p>4.3- Sans éclairage public : s'il n'existe pas un éclairage public ou bien si celui-ci ne fonctionnait pas au moment de la situation.</p> <p>4.4- Eclairage public inconnu : s'il n'existe pas d'information sur l'éclairage public pendant la situation.</p>
----------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2.2.2 Conditions atmosphériques

Meteo	Codage par situation
<p>Définition</p> <p>Cette variable décrit les conditions météorologiques au moment de la situation. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Condition normale	Temps normal avec ciel clair ou nuageux mais sans précipitations, vent ou éblouissement pouvant interférer avec la conduite (dynamique du véhicule) ou avec les capteurs d'un véhicule autonome.
3- Condition dégradée	<p>La situation se produit pendant des conditions météorologiques dégradés pouvant interférer avec la vision ou la dynamique du véhicule. Ces conditions dégradées seront renseignées dans une variable de niveau 2 TypeCondDeg qui peut avoir une ou plusieurs des modalités suivantes.</p> <p>3.0- Non codée</p> <p>3.1- Inconnue</p> <p>3.2- Pluie faible</p> <p>3.3- Pluie forte</p> <p>3.4- Neige faible</p> <p>3.5- Neige forte</p> <p>3.6- Grêle faible</p> <p>3.7- Grêle forte</p> <p>3.8- Brouillard : qui pourrait intervenir avec la vision du conducteur ou les capteurs d'un véhicule autonome.</p> <p>3.9- Vent fort : qui pourrait intervenir avec la dynamique du véhicule</p> <p>3.10- Autre phénomène réduisant la visibilité (Temps couvert, etc)</p> <p>3.11- Autre : temps dégradé non existant dans les modalités ci-dessus</p>

2.2.3 Trafic dans le sens de circulation du véhicule supposé automatisé

TraficVL	Codage par situation
<p>Définition</p> <p>Cette variable décrit la densité du trafic dans le sens du véhicule supposé être autonome pendant la situation, hors ceux qui sont directement impliqués dans la situation (protagonistes) dont les variables associées seront codées à leur tour. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Aucun trafic	Le véhicule circule seul sur sa voie sans aucun usager (hors protagonistes) à proximité.
3- Fluide	La circulation est fluide dans le sens du véhicule concerné. Quelques usagers (hors protagonistes) partagent les voies dans le même sens que l'égo. Les véhicules peuvent facilement circuler en à des vitesses avoisinant les vitesses limites réglementaires.
4- Dense	Le trafic est dense sur les voies dans le sens du véhicule concerné. Les véhicules peuvent circuler mais sans pouvoir atteindre la vitesse limite réglementaire.
5- Bloqué	Le trafic est arrêté ou presque à l'arrêt. Les véhicules circulent à très faibles vitesses, en marquant des arrêts assez répétitifs.
6- Variable	<p>Le trafic est variable sur la durée de la situation comme par exemple un véhicule qui circulait dans un trafic fluide et qui se retrouve soudainement dans un trafic bloqué. Variable niveau 2 TypeTrafVar à renseigner par une des modalités suivantes.</p> <p>6.0- Non codée</p> <p>6.1- Inconnue</p> <p>6.2- Aucun trafic → Fluide</p> <p>6.3- Aucun trafic → Dense</p> <p>6.4- Aucun trafic → Bloqué</p> <p>6.5- Fluide → Aucun trafic</p> <p>6.6- Fluide → Dense</p> <p>6.7- Fluide → Bloqué</p> <p>6.8- Dense → Aucun trafic</p> <p>6.9- Dense → Fluide</p> <p>6.10- Dense → Bloqué</p> <p>6.11- Bloqué → Aucun trafic</p> <p>6.12- Bloqué → Fluide</p> <p>6.13- Bloqué → Dense</p>

2.2.4 Présence de piétons dans les environs

PietPresEnv	Codage par situation
<p>Définition</p> <p>Cette variable donne le nombre de piétons présents dans l'environnement autour de l'utilisateur, hors ceux qui sont directement impliqués dans la situation (protagonistes) dont les variables associées seront codées à leur tour. Il s'agit de donner le nombre approximatif pendant la durée de la situation. La notion d'environnement autour de l'utilisateur reste à l'appréciation du codeur parce qu'elle dépend fortement de la situation à coder. Pour les accidents, il faut coder juste le niveau 1 de la variable. Cette variable peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Aucun piéton	Aucun piéton (hors protagonistes) ne se trouve dans l'environnement de l'utilisateur.
3- Présence de piétons	<p>Dans le cas où des piétons (hors protagonistes) sont présents dans l'environnement, une variable de niveau 2 NbPietEnv est à renseigner, si possible, par une des modalités suivantes, donnant ainsi le nombre approximatif de piétons.</p> <p>3.1- 1 à 10 : un nombre limité de piétons (entre 1 et 10) se trouve dans l'environnement de l'utilisateur.</p> <p>3.2- plus que 10 : un nombre assez élevé de piéton (supérieur à 10) se trouve dans l'environnement de l'utilisateur.</p>

2.2.5 Présence de cyclistes dans les environs

CyclPresEnv	Codage par situation
<p>Définition</p> <p>Cette variable donne le nombre de cyclistes présents dans l'environnement autour de l'utilisateur, , hors ceux qui sont directement impliqués dans la situation (protagonistes) dont les variables associées seront codées à leur tour. Il s'agit de donner le nombre approximatif pendant la durée de la situation. La notion d'environnement autour de l'utilisateur reste à l'appréciation du codeur parce qu'elle dépend fortement de la situation à coder. Pour les accidents, il faut coder juste le niveau 1 de la variable. Cette variable peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Aucun cycliste	Aucun cycliste (hors protagonistes) ne se trouve dans l'environnement de l'utilisateur.
3- Présence de cyclistes	<p>Dans le cas où des cyclistes (hors protagonistes) sont présents dans l'environnement, une variable de niveau 2 NbCyclEnv est à renseigner, si possible, par une des modalités suivantes, donnant ainsi le nombre approximatif de cyclistes.</p>

	<p>3.1- 1 à 10 : un nombre limité de cyclistes (entre 1 et 10) se trouve dans l'environnement de l'utilisateur.</p> <p>3.2- plus que 10 : un nombre assez élevé de cyclistes (supérieur à 10) se trouve dans l'environnement de l'utilisateur.</p>
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2.2.6 Présence de deux-roues motorisées dans les environs

2RMPresEnv	Codage par situation
<p>Définition</p> <p>Cette variable donne le nombre de 2RM présents dans l'environnement autour de l'utilisateur, hors ceux qui sont directement impliqués dans la situation (protagonistes) dont les variables associées seront codées à leur tour. Il s'agit de donner le nombre approximatif pendant la durée de la situation. La notion d'environnement autour de l'utilisateur reste à l'appréciation du codeur parce qu'elle dépend fortement de la situation à coder. Pour les accidents, il faut coder juste le niveau 1 de la variable. Cette variable peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Aucun 2RM	Aucun 2RM (hors protagonistes) ne se trouve dans l'environnement de l'utilisateur.
3- Présence de 2RM	<p>Dans le cas où des 2RM (hors protagonistes) sont présents dans l'environnement, une variable de niveau 2 Nb2RMEnv est à renseigner, si possible, par une des modalités suivantes, donnant ainsi le nombre approximatif de 2RM.</p> <p>3.1- 1 à 10 : un nombre limité de 2RM (entre 1 et 10) se trouve dans l'environnement de l'utilisateur.</p> <p>3.2- plus que 10 : un nombre assez élevé de 2RM (supérieur à 10) se trouve dans l'environnement de l'utilisateur.</p>

2.2.7 Présence d'autres usagers vulnérables dans les environs

VRUaPresEnv	Codage par situation
<p>Définition</p> <p>Cette variable donne le nombre d'usagers vulnérables, autre que les piétons, cyclistes ou 2RM (par exemple usagers de trottinette), présents dans l'environnement autour de l'utilisateur pendant la durée de la situation. La notion d'environnement autour de l'utilisateur reste à l'appréciation du codeur parce qu'elle dépend fortement de la situation à coder. Pour les accidents, il faut coder juste le niveau 1 de la variable. Cette variable peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Aucun VRUa	Aucun VRUa ne se trouve dans l'environnement de l'utilisateur.

3- Présence de VRUa	<p>Dans le cas où des VRUa sont présents dans l'environnement, une variable de niveau 2 NbVRUaEnv est à renseigner, si possible, par une des modalités suivantes, donnant ainsi le nombre approximatif de VRUa.</p> <p>3.1- 1 à 10 : un nombre limité de VRUa (entre 1 et 10) se trouve dans l'environnement de l'utilisateur.</p> <p>3.2- plus que 10 : un nombre assez élevé de VRUa (supérieur à 10) se trouve dans l'environnement de l'utilisateur.</p>
----------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2.2.8 Présence de véhicules dans les environs

VehPresEnv	Codage par situation
<p>Définition</p> <p>Cette variable donne le nombre de véhicules (véhicules légers, utilitaires ou poids lourds) présents dans l'environnement autour de l'utilisateur pendant la durée de la situation. La notion d'environnement autour de l'utilisateur reste à l'appréciation du codeur parce qu'elle dépend fortement de la situation à coder. Pour les accidents, il faut coder juste le niveau 1 de la variable. Cette variable peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Aucun véhicule	Aucun véhicule ne se trouve dans l'environnement de l'utilisateur.
32- Présence de véhicules	<p>Dans le cas où des véhicules sont présents dans l'environnement, une variable de niveau 2 NbVehEnv est à renseigner, si possible, par une des modalités suivantes, donnant ainsi le nombre approximatif de véhicules.</p> <p>3.1- 1 à 10 : un nombre limité de véhicules (entre 1 et 10) se trouve dans l'environnement de l'utilisateur.</p> <p>3.2- plus que 10 : un nombre assez élevé de véhicules (supérieur à 10) se trouve dans l'environnement de l'utilisateur.</p>

3. VARIABLES SPECIFIQUES

3.1 Les variables « Ego » du véhicule léger supposé autonome

3.1.1 Position initiale sur la route

PosIniRouteEgo	Codage uniquement pour Ego
<p>Définition</p> <p>Cette variable donne la position du véhicule Ego sur la chaussée, au début de la situation. Pour les voies à chaussées séparées, il s'agit de la position sur la route dans le sens de déplacement de l'Ego. Pour les voies à chaussées non séparées, il s'agit de la position sur la chaussée prenant en compte les différents sens de circulation. Dans ce dernier cas, les voies de circulation en sens inverse seront comptées comme étant les voies de circulation les plus à gauche. Dans tous les cas, il s'agit des voies de circulation, les bandes d'arrêt d'urgence ne comptant pas comme étant une voie, par exemple. Cette variable peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Voie de gauche	Le véhicule se situe dans la voie la plus à gauche de la chaussée.
3- Voie de droite	Le véhicule se situe dans la voie la plus à droite de la chaussée.
4- Voie intermédiaire	Le véhicule se situe dans une voie intermédiaire entre celle la plus à gauche et celle la plus à droite.

3.1.2 Position initiale dans la voie

PosIniVoieEgo	Codage pour Ego, VL, 2RM et cycliste
<p>Définition</p> <p>Cette variable donne la position du véhicule Ego dans sa voie, au début de la situation. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Centrée	Le véhicule circule au milieu de sa voie.
3- Déporté à gauche	Le véhicule circule à la limite gauche de sa voie.
4- Déporté à droite	Le véhicule circule à la limite droite de sa voie.
5- Autre	

3.1.3 Dynamique longitudinale

DynaLongEgo	Codage pour Ego, VL, 2RM et cycliste
<p>Définition</p> <p>Cette variable donne la dynamique longitudinale du véhicule supposé égo, pendant la situation. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Arrêt	Le véhicule est arrêté.
3- En avant	<p>Le véhicule avance. Dans ce cas plus d'information sur la dynamique longitudinale en marche avant sera à coder si disponible dans la variable de niveau 2 TypeMarcheAvantEgo qui pourrait avoir une ou plusieurs des modalités suivantes :</p> <p>3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données. 3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire. 3.2- Accélère. 3.3- Maintien son allure. 3.4- Ralentit. 3.5- Freinage normal. 3.6- Freinage d'urgence. 3.7- Autre.</p>
4- En arrière	Le véhicule est en marche arrière.
5- Autre	

3.1.4 Dynamique initiale

DynalniEgo	Codage pour Ego, VL et 2RM
<p>Définition</p> <p>Cette variable donne la dynamique initiale du véhicule Ego, au début de la situation. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Stationné	Le véhicule était stationné au début de la situation.
3- Arrêté	Le véhicule était arrêté au début de la situation.
4- En roulage	Le véhicule était en train de rouler au début de la situation.
5- Autre	

3.1.5 Manœuvre latérale

ManLatEgo	Codage pour Ego, VL et 2RM
<p>Définition</p> <p>Cette variable décrit la manœuvre latérale du véhicule Ego, pendant la situation. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Tout droit	<p>Le véhicule va tout droit. Dans ce cas, plus d'information sur la trajectoire sera à renseigner dans une variable de niveau 2 TypeTrajDroiteEgo, qui peut avoir une des modalités suivantes :</p> <p>2.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>2.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>2.2- Reste dans sa voie</p> <p>2.3- Se déporte à gauche en restant dans les limites de sa voie ou bien en ne changeant pas complètement de voie.</p> <p>2.4- Se déporte à droite en restant dans les limites de sa voie ou bien en ne changeant pas complètement de voie.</p> <p>2.5- Zigzag dans sa voie ou bien en franchissant les limites de sa voie sans complètement changer de voie.</p>
3- Tourne	<p>Le véhicule est en train de tourner. Dans ce cas, plus d'information sur la trajectoire sera à renseigner, dans une variable de niveau 2 TypeTourneEgo qui peut avoir une des modalités suivantes :</p> <p>3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>3.2- Tourne à gauche dans le cas où le véhicule tourne à gauche.</p> <p>3.3- Tourne à droite dans le cas où le véhicule tourne à droite.</p> <p>3.4- Demi-tour dans le cas où le véhicule effectue un demi-tour.</p>
4- Changement de voie	<p>Le véhicule effectue une manœuvre de changement de voie. Dans ce cas, plus d'information sur la trajectoire sera à renseigner dans une variable de niveau 2 TypeChangeVoieEgo qui peut avoir une des modalités suivantes :</p> <p>4.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>4.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>4.2- Changement de voie à gauche</p> <p>4.3- Changement de voie à droite</p>
5- Dépassement	<p>Le véhicule effectue une manœuvre de dépassement. Dans ce cas, plus d'information sur la trajectoire sera à renseigner dans une variable de niveau 2 TypeDepassementEgo qui peut avoir une des modalités suivantes :</p> <p>5.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>5.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>5.2- Sans changement de voie</p> <p>5.3- Avec changement de voie</p> <p>5.4- Remontée de file uniquement pour les 2RM.</p>
6- Stationnement	Le véhicule effectue une manœuvre de stationnement.
7- Insertion	Insertion depuis un autre type de route.
8- Autre	Le véhicule effectue toute autre type de manœuvre.

3.2 Les variables véhicules (2RM, VL et autres)

3.2.1 Type du véhicule

TypeVeh	Codage pour VL et 2RM
<p>Définition</p> <p>Cette variable donne le type du véhicule en interaction avec le véhicule Ego. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- VL	Le véhicule en interaction avec l'Ego est un véhicule léger de type particulier.
3- PL	Poids lourd.
4- 2RM	Deux roues motorisées.
5- VU	Véhicule utilitaire.
6- Autre	

3.2.2 Manœuvre latérale

ManLatVeh	Codage pour Ego, VL et 2RM
<p>Définition</p> <p>Cette variable décrit la manœuvre latérale du véhicule en interaction avec le véhicule Ego, pendant la situation. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Tout droit	<p>Le véhicule va tout droit. Dans ce cas, plus d'information sur la trajectoire sera à renseigner par une des modalités de la variable de niveau 2 TypeTrajDroiteVeh :</p> <p>2.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>2.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>2.2- Reste dans sa voie</p> <p>2.3- Se déporte à gauche en restant dans les limites de sa voie ou bien en ne changeant pas complètement de voie.</p> <p>2.4- Se déporte à droite en restant dans les limites de sa voie ou bien en ne changeant pas complètement de voie.</p> <p>2.5- Zigzag dans sa voie ou bien en franchissant les limites de sa voie sans complètement changer de voie.</p>
3- Tourne	<p>Le véhicule est en train de tourner. Dans ce cas, plus d'information sur la trajectoire sera à renseigner par une des modalités de la variable de niveau 2 TypeTourneVeh :</p> <p>3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>3.2- Tourne à gauche dans le cas où le véhicule tourne à gauche.</p> <p>3.3- Tourne à droite dans le cas où le véhicule tourne à droite.</p> <p>3.4- Demi-tour dans le cas où le véhicule effectue un demi-tour.</p>

4- Changement de voie	Le véhicule effectue une manœuvre de changement de voie. Dans ce cas, plus d'information sur la trajectoire sera à renseigner par une des modalités de la variable de niveau 2 TypeChangeVoieVeh : 4.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données. 4.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire. 4.2- Changement de voie à gauche 4.3- Changement de voie à droite
5- Dépassement	Le véhicule effectue une manœuvre de dépassement. Dans ce cas, plus d'information sur la trajectoire sera à renseigner dans une des modalités de la variable de niveau 2 TypeDepassementVeh : 5.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données. 5.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire. 5.2- Sans changement de voie 5.3- Avec changement de voie 5.4- Remontée de file uniquement pour les 2RM.
6- Stationnement	Le véhicule effectue une manœuvre de stationnement.
7- Insertion	Insertion depuis un autre type de route.
8- Autre	Le véhicule effectue toute autre type de manœuvre.

3.2.3 Dynamique longitudinale

DynaLongVeh	Codage pour Ego, VL et 2RM
<p>Définition</p> <p>Cette variable donne la dynamique longitudinale du véhicule en interaction avec le véhicule égo, pendant la situation. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Arrêt	Le véhicule est arrêté.
3- En avant	Le véhicule avance. Dans ce cas plus d'information sur la dynamique longitudinale en marche avant sera à coder si disponible dans la variable de niveau 2 TypeMarcheAvantVeh qui pourrait avoir une ou plusieurs des modalités suivantes : 3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données. 3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire. 3.2- Accélère. 3.3- Maintien son allure. 3.4- Ralentit. 3.5- Freinage normal. 3.6- Freinage d'urgence. 3.7- Autre.
4- En arrière	
5- Autre	

3.2.4 Dynamique initiale

DynalNiVeh		Codage pour Ego, VL et 2RM
Définition		
Cette variable donne la dynamique initiale du véhicule en interaction avec le véhicule égo, au début de la situation. Elle peut avoir une des modalités suivantes.		
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.	
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.	
2- Stationné	Le véhicule était stationné au début de la situation.	
3- Arrêté	Le véhicule était arrêté au début de la situation.	
4- En roulage	Le véhicule était en train de rouler au début de la situation.	
5- Autre		

3.2.5 Position initiale dans la voie

PosIniVoieVeh		Codage pour Ego, VL, 2RM et cycliste
Définition		
Cette variable donne la position du véhicule en interaction avec le véhicule égo, dans sa voie, au début de la situation. Elle peut avoir une des modalités suivantes.		
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.	
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.	
2- Centrée	Le véhicule circule au milieu de sa voie.	
3- Déporté à gauche	Le véhicule circule à la limite gauche de sa voie.	
4- Déporté à droite	Le véhicule circule à la limite droite de sa voie.	
5- Autre		

3.2.6 Déplacement initial du véhicule par rapport à Ego

DeplIniVeh		Codage pour VL, 2RM et cycliste
Définition		
Cette variable décrit le déplacement du véhicule en interaction avec le véhicule égo, par rapport à l'égo, au début de la situation. Elle peut avoir une des modalités suivantes.		
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.	
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.	
2- Même sens	Le véhicule circule dans le même sens par rapport à l'égo. Dans ce cas, si possible, il faut renseigner la variable de niveau 2 PosVoieMemeSensVeh qui donne la position par rapport à la voie de l'égo. Cette variable peut avoir une des modalités suivantes.	

	<p>2.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>2.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>2.2- Voie à gauche de l'égo</p> <p>2.3- Voie à droite de l'égo</p> <p>2.4- Même voie que l'égo</p>
3- Sens opposé	<p>Le véhicule circule dans le sens opposé par rapport à l'égo. Dans ce cas, si possible, il faut renseigner la variable de niveau 2 PosVoieSensOppVeh qui donne la position par rapport à la voie de l'égo. Cette variable peut avoir une des modalités suivantes.</p> <p>3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>3.2- Voie à gauche de l'égo</p> <p>3.3- Voie à droite de l'égo</p> <p>3.4- Même voie que l'égo</p>
4- Croisement	<p>La trajectoire du véhicule croise celle de l'égo. Dans ce cas, si possible, il faut renseigner la variable de niveau 2 PosVoieCroisVeh qui donne la position par rapport à la voie de l'égo. Cette variable peut avoir une des modalités suivantes.</p> <p>4.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>4.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>4.2- Arrivée par voie à gauche de l'égo</p> <p>4.3- Arrivée par voie à droite de l'égo</p> <p>4.4- Arrivée par voie opposée à droite de l'égo</p> <p>4.5- Arrivée par voie opposée à gauche de l'égo</p> <p>4.6- Sortie riveraine à gauche de l'égo</p> <p>4.7- Sortie riveraine à droite de l'égo</p>
5- Autre	

3.2.7 Position initiale longitudinale du véhicule par rapport à Ego

PosIniLongiVeh	Codage pour VL, 2RM et cycliste
<p>Définition</p> <p>Cette variable donne la position longitudinale du véhicule en interaction avec le véhicule égo, au début de la situation. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Devant	Le véhicule se trouve devant le véhicule égo
3- Même niveau	Le véhicule se trouve au même niveau que l'égo
4- Derrière	Le véhicule se trouve derrière le véhicule égo
5- Autre	

3.3 Les variables cycliste

3.3.1 Type du vélo

TypeVelo	Codage pour chaque cycliste
<p>Définition</p> <p>Cette variable donne le type du vélo en interaction avec le véhicule Ego. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Vélo classique avec ou sans siège enfant	<p>Tous types de vélos classiques à 2 roues seront renseignés par cette modalité. Les vélos classiques peuvent avoir un siège enfant installé. Dans le cas d'un vélo classique, 3 variables de niveau 2 seront à renseigner pour avoir plus de détails sur le vélo.</p> <p>La variable MotorisationVelo sera renseignée par une des modalités suivantes afin de savoir si le vélo est à assistance électrique ou non.</p> <p>2.1.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données. 2.1.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire. 2.1.2- Oui, dans le cas d'un vélo à assistance électrique. 2.1.3- Non, dans le cas d'un vélo sans assistance électrique.</p> <p>La variable PresEnfantVelo sera renseignée afin de savoir si le vélo portait un enfant ou non. Elle pourrait avoir une des modalités suivantes.</p> <p>2.2.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données. 2.2.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire. 2.2.2- Oui, si un enfant est présent sur le vélo. 2.2.3- Non, s'il n'y a pas d'enfants sur le vélo.</p> <p>La variable ChargementVelo sera renseignée afin de savoir si le vélo était chargé ou non. Elle pourrait avoir une des modalités suivantes.</p> <p>2.3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données. 2.3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire. 2.3.2- Oui si le vélo portait un chargement. 2.3.3- Non si le vélo ne portait pas de chargement.</p>
3- Autre	Tout autre type de vélos, comme les biporteurs, triporteurs, tandem, etc.

3.3.2 Manœuvre latérale du cycliste

ManLatVelo	Codage pour chaque cycliste
<p>Définition</p> <p>Cette variable décrit la manœuvre latérale du cycliste en interaction avec le véhicule Ego, pendant la situation. Elle peut prendre une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Aucune	Le vélo n'effectue aucune manœuvre.
3- Tout droit	<p>Le vélo va tout droit. Dans ce cas, plus d'information sur la trajectoire sera à renseigner, si possible, dans une variable de niveau 2 TypeTrajDroiteVelo qui peut prendre une des modalités suivantes :</p> <p>3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>3.2- Reste dans sa voie.</p> <p>3.3- Se déporte à gauche en restant dans les limites de sa voie ou bien en ne changeant pas complètement de voie.</p> <p>3.4- Se déporte à droite en restant dans les limites de sa voie ou bien en ne changeant pas complètement de voie.</p> <p>3.5- Zigzag dans sa voie ou bien en franchissant les limites de sa voie sans complètement changer de voie.</p>
4- Tourne	<p>Le vélo est en train de tourner. Dans ce cas, plus d'information sur la trajectoire sera à renseigner, si possible, dans une variable de niveau 2 TypeTourneVelo peut prendre une des modalités suivantes :</p> <p>4.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>4.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>4.2- Tourne à gauche dans le cas où le véhicule tourne à gauche.</p> <p>4.3- Tourne à droite dans le cas où le véhicule tourne à droite.</p> <p>4.4- Demi-tour dans le cas où le vélo effectue un demi-tour.</p>
5- Changement de voie	<p>Le vélo effectue une manœuvre de changement de voie. Dans ce cas, plus d'information sur la trajectoire sera à renseigner, si possible, dans une variable de niveau 2 TypeChangeVoieVelo peut prendre une des modalités suivantes :</p> <p>5.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>5.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>5.2- Changement de voie à gauche.</p> <p>5.3- Changement de voie à droite.</p> <p>5.4- Autre.</p>
6- Dépassement	<p>Le vélo effectue une manœuvre de dépassement. Dans ce cas, plus d'information sur la trajectoire sera à renseigner, si possible, dans une variable de niveau 2 TypeDepassementVelo qui peut prendre une des modalités suivantes :</p> <p>6.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>6.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>6.2- Sans changement de voie.</p> <p>6.3- Avec changement de voie.</p> <p>6.4- Remontée de file en situation congestionnée.</p> <p>6.5- Autre.</p>

7- Insertion sur la chaussée générale	Le vélo effectue une insertion sur la chaussée. Dans ce cas, plus d'information sur l'endroit où était le cycliste avant insertion sera à renseigner, si possible, dans la variable TypInsertionVelo avec une des modalités suivantes : 7.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données. 7.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire. 7.2- Depuis un passage piéton. 7.3- Depuis le trottoir hors passage piéton. 7.4- Depuis une bande cyclable. 7.5- Depuis un couloir bus ouvert aux cyclistes. 7.6- Depuis une piste cyclable. 7.7- Autre
8- Stationnement	Le vélo effectue une manœuvre de stationnement.
9- Autre	Le vélo effectue tout autre type de manœuvre.

3.3.3 Dynamique longitudinale du vélo

DynaLongVelo	Codage pour chaque cycliste
Définition Cette variable donne la dynamique longitudinale du cycliste en interaction avec le véhicule égo, pendant la situation. Elle peut avoir une des modalités suivantes.	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Arrêt	Le vélo est arrêté.
3- En avant	Le vélo avance. Dans ce cas plus d'information sur la dynamique longitudinale en marche avant sera à coder si disponible dans la variable de niveau 2 TypeMarcheAvantVelo qui pourrait avoir une ou plusieurs des modalités suivantes. 3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données. 3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire. 3.2- Accélère. 3.3- Maintien son allure. 3.4- Ralentit. 3.5- Freinage normal. 3.6- Freinage d'urgence. 3.7- Autre.
4- Autre	

3.3.4 Position initiale dans la voie du vélo

PosIniVoieVelo	Codage pour chaque cycliste
<p>Définition</p> <p>Cette variable donne la position du vélo en interaction avec le véhicule égo, dans sa voie, au début de la situation. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Centre	Le vélo circule au milieu de sa voie.
3- À gauche	Le vélo circule à la limite gauche de sa voie.
4- À droite	Le vélo circule à la limite droite de sa voie.
5- Autre	

3.3.5 Déplacement initial du vélo par rapport à Ego

DeplIniVelo	Codage pour chaque cycliste
<p>Définition</p> <p>Cette variable décrit le déplacement du vélo en interaction avec le véhicule égo, par rapport à l'égo, au début de la situation. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Même sens	<p>Le vélo circule dans le même sens par rapport à l'égo. Dans ce cas, il faut renseigner la variable de niveau 2 PosVoieMemeSensVelo qui donne la position par rapport à la voie de l'égo et qui peut avoir une des modalités suivantes :</p> <p>2.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données. 2.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire. 2.2- Voie à gauche de l'égo. 2.3- Voie à droite de l'égo. 2.4- Même voie que l'égo.</p>
3- Sens opposé	<p>Le vélo circule dans le sens opposé par rapport à l'égo. Dans ce cas, il faut renseigner la variable de niveau 2 PosVoieSensOppVelo qui donne la position par rapport à la voie de l'égo et qui peut avoir une des modalités suivantes :</p> <p>3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données. 3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire. 2.1- Voie à gauche de l'égo 2.2- Voie à droite de l'égo 2.3- Même voie que l'égo</p>
4- Croisement	<p>La trajectoire du vélo croise celle de l'égo. Dans ce cas, il faut renseigner la variable de niveau 2 PosVoieCroisVelo qui donne la position par rapport à la voie de l'égo et qui peut avoir une des modalités suivantes :</p> <p>4.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p>

	4.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire. 4.2- Arrivée par voie à gauche de l'égo. 4.3- Arrivée par voie à droite de l'égo. 4.4- Arrivée par voie opposée à droite de l'égo. 4.5- Arrivée par voie opposée à gauche de l'égo. 4.6- Sortie riveraine à gauche de l'égo. 4.7- Sortie riveraine à droite de l'égo.
5- Autre	

3.3.6 Position initiale longitudinale du vélo par rapport à Ego

PosniLongiVelo	Codage pour chaque cycliste
Définition Cette variable donne la position longitudinale du vélo en interaction avec le véhicule égo, au début de la situation. Elle peut avoir une des modalités suivantes.	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
1- Devant	Le vélo se trouve devant le véhicule égo.
2- Même niveau	Le vélo se trouve au même niveau que l'égo.
3- Derrière	Le vélo se trouve derrière le véhicule égo.
4- Autre	

3.4 Les variables piéton

Les variables concernant les piétons sont classées dans plusieurs catégories qui décrivent l'environnement, le piéton et son interaction avec le véhicule supposé égo à différentes phases de son mouvement relatif à l'égo. Elles sont à coder pour chaque piéton présent lors de la situation.

Description du site

3.4.1 Présence d'arbres aux abords du lieu de traversée

PresArbres	Codage par piéton
Définition Cette variable décrit la présence ou non d'arbres aux abords du lieu de traversée. Elle peut avoir une des modalités suivantes.	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Oui	Des arbres sont présents aux abords du lieu de traversée.
3- Non	Pas d'arbres aux abords du lieu de traversée.

3.4.2 Nombre de sens de circulation à gérer pour le piéton

NbSensCirc	Codage par piéton
<p>Définition</p> <p>Cette variable donne le nombre de sens de circulation que le piéton doit gérer lors de sa traversée. Elle peut être confondue avec le régime de circulation (voir paragraphe 2.1.4) mais peut aussi être différente puisque le régime de circulation est codé au début de la situation et non pas au moment de traversée du piéton. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Sens unique	Un seul sens de circulation à gérer pour le piéton qui traverse.
3- Double sens	Deux sens de circulations à gérer pour le piéton qui traverse.
4- Autre	L'information ne peut pas être codée par les modalités ci-dessus.

3.4.3 Longueur à traverser en une fois

LongTrav	Codage par piéton
<p>Définition</p> <p>Cette variable donne la longueur approximative que le piéton doit traverser en une fois. Un bord de route ou un îlot ou refuge piéton peuvent être considérés comme début ou fin de traversée. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- < 5 m	Longueur de traversée inférieure à 5 mètres.
3- 5 à 8 m	Longueur de traversée comprise entre 5 et 8 mètres.
4- > 8 m	Longueur de traversée supérieure à 8 mètres.

3.4.4 Cheminement piéton longeant la voie

Cheminement	Codage par piéton
<p>Définition</p> <p>Cette variable renseigne l'existence ou non d'un chemin piéton lui permettant de longer la voie de circulation sans empiéter sur la chaussée. Dans le cas de l'existence de ce cheminement, il faudra renseigner deux variables de niveau 2 qui le décrivent. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	

0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Oui	<p>Il existe un cheminement piéton sur l'infrastructure où la situation avec le piéton est arrivée. Dans ce cas, il faudra renseigner deux différentes variables de niveau 2. DenivChem pour indiquer l'existence ou non d'un cheminement dénivelé par rapport à la chaussée où le piéton traverse (par exemple un trottoir) et LargeurChem pour indiquer la largeur approximative du cheminement.</p> <p>DenivChem peut avoir une des modalités suivantes :</p> <p>2.1.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données. 2.1.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire. 2.1.2- Oui si le chemin est dénivelé par rapport à la traversée du piéton. 2.1.3- Non si le chemin n'est pas dénivelé.</p> <p>LargeurChem peut avoir une des modalités suivantes :</p> <p>2.2.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données. 2.2.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire. 2.2.2- Etroit, ou à peu près moins de 50 cm de largeur. 2.2.3- Moyen, à peu près entre 50 et 90 cm, pouvant accueillir 2 personnes marchant côte à côte. 2.2.4- Large, ou plus de 90 cm, pouvant accueillir 2 personnes ou plus marchant côte à côte.</p>
3- Non	Pas de cheminement piéton.

3.4.5 Présence d'un arrêt de transport en commun

PresTransCom	Codage par piéton
<p>Définition</p> <p>Cette variable renseigne l'existence ou non d'un arrêt de transport en commun à moins de 25 m du lieu de traversée du piéton. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Oui	Un arrêt de transport en commun se situe à moins de 25 m du lieu de traversée.
3- Non	Pas d'arrêt de transport en commun à moins de 25 m du lieu de traversée.

3.4.6 Présence d'un établissement scolaire

PresEcole	Codage par piéton
<p>Définition</p> <p>Cette variable renseigne l'existence ou non d'un établissement scolaire à moins de 25 m du lieu de traversée du piéton. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Oui	Un établissement scolaire se situe à moins de 25 m du lieu de traversée.
3- Non	Pas d'établissement scolaire à moins de 25 m du lieu de traversée.

Description du piéton

3.4.7 Sexe du piéton

Sexe	Codage par piéton
<p>Définition</p> <p>Cette variable renseigne le sexe du piéton. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Homme	Le piéton est de sexe masculin.
3- Femme	Le piéton est de sexe féminin.

3.4.8 Taille du piéton

Taille	Codage par piéton
<p>Définition</p> <p>Cette variable renseigne la taille approximative du piéton. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Petit	Le piéton est de petite taille (< 120 cm environs).
3- Moyen	Le piéton est de taille moyenne (entre 120 et 180 cm environ).
4- Grand	Le piéton est de grande taille (> de 180 cm).

3.4.9 Accompagnement

Accompagnement	Codage par piéton
<p>Définition</p> <p>Cette variable décrit si le piéton est accompagné par d'autres piétons. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Oui	<p>Le piéton est accompagné par d'autres piétons. Dans ce cas une variable de niveau 2 TypeAccompagnement sera à renseigner par une modalités suivantes :</p> <p>2.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>2.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>2.2- Par un pair ou plusieurs : Pour les mineurs s'ils sont accompagnés par d'autres mineurs et pour les adultes s'ils sont accompagnés par d'autres adultes.</p> <p>2.3- Par un adulte ou plusieurs : pour les mineurs, s'ils sont accompagnés par des adultes.</p> <p>2.4- Autre type d'accompagnement.</p>
3- Non	Le piéton n'est pas accompagné par d'autres piétons.

3.4.10 Aide au déplacement

AideDeplacement	Codage par piéton
<p>Définition</p> <p>Cette variable décrit si le piéton bénéficie d'une aide au déplacement. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Oui	<p>Le piéton bénéficie d'une aide au déplacement. Dans ce cas, la variable de niveau 2 TypeAideDeplacement est à renseigner une ou plusieurs des modalités suivantes :</p> <p>2.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>2.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>2.2- Fauteuil roulant.</p> <p>2.3- Canne ou chien d'aveugle.</p> <p>2.4- Autre aide au déplacement.</p>
3- Non	Le piéton ne bénéficie pas d'une aide au déplacement.

3.4.11 Silhouette du piéton

SilhouettePieton	Codage par piéton
<p>Définition</p> <p>Cette variable décrit la silhouette du piéton vis-à-vis de sa détection et son identification en tant que piéton par les capteurs d'un véhicule automatisé. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Standard	Le piéton affiche une silhouette classique de marche ou d'arrêt.
3- Non standard	<p>Le piéton affiche une silhouette non classique de marche ou d'arrêt à cause d'un objet qu'il tient, porte ou transporte. Dans ce cas, la variable de niveau 2 TypeEncombrement, qui donne plus de renseignement sur l'objet encombrant, est à renseigner par une ou plusieurs des valeurs suivantes :</p> <p>3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>3.2- Sac sur le dos ou porté à la main.</p> <p>3.3- Accessoire à roulette (valise, cabas, diable, etc.), EDP (gyropode, gyroroue, etc.), ou pousse son vélo en marchant.</p> <p>3.4- Poussette d'enfants.</p> <p>3.5- Animal tenu en laisse.</p> <p>3.6- Autre élément perturbant la détection ou l'identification du piéton (grand chapeau, parapluie, etc.)</p>

Description du comportement piéton en amont de la traversée (0.5 à 5 m)

3.4.12 Position du piéton en amont de la traversée

PosPietAmont	Codage par piéton
<p>Définition</p> <p>Cette variable décrit la position du piéton, vis-à-vis de la voie circulée, en amont de sa traversée. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Hors voie circulée	<p>Le piéton était hors voie circulée en amont de la traversée. Dans ce cas, il faudra renseigner la variable niveau 2 ChemPietAmont indiquant s'il était sur un cheminement piéton. Ce cheminement est décrit plus en détail dans la partie description du site. ChemPietAmont peut avoir une des modalités suivantes :</p> <p>2.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>2.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>2.2- Oui, si le piéton était sur un cheminement piéton en amont de sa traversée.</p>

	2.3- Non , si le piéton n'était pas sur un cheminement piéton en amont de sa traversée.
3- Sur voie circulée	Le piéton était sur voie circulée en amont de la traversée.

3.4.13 Sens de déplacement en amont de la traversée

SensDeplPietAmont	Codage par piéton
<p>Définition</p> <p>Cette variable décrit le sens de déplacement du piéton, vis-à-vis de la voie circulée, en amont de sa traversée. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Sens de circulation	Le piéton circulait dans le même sens de circulation de la voie adjacente.
3- Sens contraire de circulation	Le piéton circulait dans le sens contraire de circulation de la voie adjacente.
4- Sens perpendiculaire à la circulation	Le piéton circulait dans le sens perpendiculaire à la circulation de la voie adjacente.
4- Autre	Tout autre cas de déplacement en amont de la traversée.

3.4.14 Vitesse de marche en amont de la traversée

VitDeplPietAmont	Codage par piéton
<p>Définition</p> <p>Cette variable décrit la vitesse de déplacement du piéton, en amont de sa traversée. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Rapide	Le piéton circulait assez rapidement avant sa traversée. Un piéton qui court, par exemple, entre dans cette catégorie.
3- Normale	Le piéton marchait à une vitesse normale de marche (environ entre 3 et 5 km/h).
4- Lente	Le piéton marchait assez lentement en amont de sa traversée (piéton qui regarde les vitrines des magasins, etc.).
5- Autre	Autre vitesse comme par exemple une vitesse non homogène sur la phase amont, avec vitesse moyenne compliquée à estimer.

3.4.15 Dynamique du piéton en amont de la traversée

DynaPietAmont	Codage par piéton
<p>Définition</p> <p>Cette variable décrit la dynamique du piéton pendant la phase amont, entre 0,5 et 5 mètres avant le début de la traversée. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- S'arrête	Le piéton s'arrête un moment avant l'approche de la traversée.
3- Marche	<p>Le piéton se déplaçait avant l'approche de la traversée. Dans ce cas, plus de détail sera à renseigner dans une variable de niveau 2 DynaMarchePietAmont pour avoir plus de détails sur la dynamique de marche du piéton. La variable DynaMarchePietAmont pourrait avoir une des valeurs suivantes :</p> <p>3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>3.2- Marche normale, dans le cas où le piéton marchait normalement.</p> <p>3.3- Ralentit, dans le cas où le piéton ralentissait son rythme de marche.</p> <p>3.4- Court, dans le cas où le piéton courait avant l'approche de la traversée.</p> <p>3.5- Faux départ, dans le cas où le piéton commençait à marcher et puis s'arrêtait d'un coup.</p> <p>3.6- Zigzag, dans le cas où le piéton effectuait un mouvement de zigzag, dus à plusieurs hésitations, à des distractions ou à un état d'ébriété.</p> <p>3.7- Autre, pour toute autre dynamique de déplacement du piéton.</p>

3.4.16 Activité du piéton en amont de la traversée

ActivPietAmont	Codage par piéton
<p>Définition</p> <p>Cette variable décrit l'activité du piéton, en amont de sa traversée. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Aucune activité	Le piéton n'effectue aucune activité en amont de sa traversée.
3- Activité	<p>Le piéton effectue une activité. Dans ce cas, plus de détail sera à renseigner dans une variable de niveau 2 TypeActivPietAmont pour avoir plus de détails sur l'activité du piéton. La variable TypeActivPietAmont pourrait avoir une des valeurs suivantes dont plusieurs modalités sont possibles d'être choisie simultanément :</p> <p>3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p>

	<p>3.2- Joue, dans le cas où le piéton jouait en amont de sa traversée, une situation plutôt fréquente pour les mineurs.</p> <p>3.3- Parle à quelqu'un de visuel, dans le cas où le piéton parlait à quelqu'un qu'il voit directement.</p> <p>3.4- Ecouteurs sur les oreilles, dans le cas où le piéton avait des écouteurs sur les oreilles.</p> <p>3.5- Parle au téléphone.</p> <p>3.6- Regarde son téléphone portable, par exemple pour envoyer un message ou jouer.</p> <p>3.7- Autre, à préciser dans un champ libre, pour tout autre activité pratiquée par le piéton.</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Préparation de la traversée (0 à 0,5 mètres du lieu de traversée)

3.4.17 Nombre total de piétons se présentant pour la traversée

NbPietPrepTrav	Codage par piéton
<p>Définition</p> <p>Cette variable donne une indication sur le nombre de piétons se présentant pour la traversée. Elle n'est pas censée donner le nombre exact de piétons. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Seul	Le piéton se présente seul pour traverser.
3- Plusieurs	<p>Plusieurs piétons se présentent pour la traversée. Dans ce cas, plus de détail sera à renseigner dans une variable de niveau 2 DetINbPietPrepTrav pour avoir plus de détails sur le nombre de piétons. La variable DetINbPietPrepTrav pourrait avoir une des modalités suivantes :</p> <p>3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>3.2- 2 piétons se présentent pour la traversée.</p> <p>3.3- 3 à 5 piétons se présentent pour la traversée.</p> <p>3.4- Plus de 6 piétons se présentent pour la traversée.</p>

3.4.18 Dynamique du piéton à l'approche de la traversée

DynaPietPrepTrav	Codage par piéton
<p>Définition</p> <p>Cette variable décrit la dynamique du piéton à l'approche de la voie circulée pendant la préparation de la traversée. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- S'arrête	Le piéton s'arrête à l'approche de la traversée.
3- Marche	<p>Le piéton se déplaçait à l'approche de la traversée. Dans ce cas, plus de détail sera à renseigner dans une variable de niveau 2 DynaMarchePietPrepTrav pour avoir plus de détails sur la dynamique de marche du piéton. La variable DynaMarchePietPrepTrav pourrait avoir une des modalités suivantes :</p> <p>3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>3.2- Marche normale, dans le cas où le piéton marchait normalement.</p> <p>3.3- Ralentit, dans le cas où le piéton ralentissait son rythme de marche.</p> <p>3.4- Court, dans le cas où le piéton courait à l'approche de la traversée.</p> <p>3.5- Faux départ, dans le cas où le piéton commençait à marche et puis s'arrêtait d'un coup.</p> <p>3.6- Zigzag, dans le cas où le piéton effectuait un mouvement de zigzag, dus à plusieurs hésitations, à des distractions ou à un état d'ébriété.</p> <p>3.7- Autre, pour toute autre dynamique de déplacement du piéton.</p>

3.4.19 Position de départ du piéton

PosPietPrepTrav	Codage par piéton
<p>Définition</p> <p>Cette variable décrit la position du piéton, vis-à-vis de la voie circulée, juste avant le début de sa traversée. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Hors voie circulée	<p>Le piéton était hors voie circulée juste avant sa traversée. Dans ce cas, il faudra renseigner la variable niveau 2 ChemPietPrepTrav indiquant s'il était sur un cheminement piéton. Ce cheminement est décrit plus en détail dans la partie description du site. ChemPietPrepTrav peut avoir une des modalités suivantes :</p> <p>2.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>2.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>2.2- Oui, si le piéton était sur un cheminement piéton en amont de sa traversée.</p> <p>2.3- Non, si le piéton n'était pas sur un cheminement piéton en amont de sa traversée.</p>
3- Sur voie circulée	Le piéton était sur voie circulée juste avant sa traversée.

3.4.20 Position du corps du piéton juste avant la traversée

PosCorpPietPrepTrav	Codage par piéton
<p>Définition</p> <p>Cette variable décrit la position du corps du piéton, par rapport à la direction de la voie à traverser, juste avant sa traversée. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Perpendiculaire	Le corps du piéton était perpendiculaire à la traversée.
3- Diagonale	<p>Le corps du piéton était diagonal à la traversée. Dans ce cas, plus de détail sera à renseigner dans une variable de niveau 2 TypPosCorpDiag pour avoir plus de détails sur le type de position non perpendiculaire du corps. La variable TypPosCorpDiag pourrait avoir une des modalités suivantes :</p> <p>3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>3.2- Diagonale face à la circulation de la voie adjacente à traverser.</p> <p>3.3- Diagonale dos à la circulation de la voie adjacente à traverser.</p>

3.4.21 Position de tête avant la traversée

PosTetPietPrepTrav	Codage par piéton
<p>Définition</p> <p>Cette variable décrit la position de la tête du piéton, montrant ainsi vers où regardait le piéton, juste avant sa traversée. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Vers l'égo	Le piéton regardait vers le véhicule supposé égo.
3- Ailleurs	<p>Le piéton ne regardait pas vers l'égo mais ailleurs. Dans ce cas, plus de détail sera à renseigner dans une variable de niveau 2 TypPosTetAillPrepTrav pour avoir plus de détails sur l'endroit où le piéton regardait. La variable TypPosTetAillPrepTrav pourrait avoir une des modalités suivantes :</p> <p>3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>3.2- Devant lui.</p> <p>3.3- Derrière lui.</p> <p>3.4- Vers le feu.</p> <p>3.5- Vers les autres véhicules en circulation à sa droite uniquement.</p> <p>3.6- Vers les autres véhicules en circulation à sa gauche uniquement.</p> <p>3.7- Vers les autres véhicules en circulation à sa droite et à sa gauche.</p> <p>3.8- Vers les autres piétons.</p> <p>3.9- Vers la chaussée.</p> <p>3.10- Autre.</p>

3.4.22 Localisation du démarrage de la traversée

LocPietPrepTrav	Codage par piéton
<p>Définition</p> <p>Cette variable décrit la localisation où le piéton va démarrer sa traversée. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Aucun passage piéton à proximité	<p>La localisation, où le piéton traverse, ne contient pas de passage piéton. Dans ce cas, il faudra renseigner la variable niveau 2 TypeZonePrepTrav indiquant le type de zone de traversée. TypeZonePrepTrav peut avoir une des modalités suivantes :</p> <p>2.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>2.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>2.2- Zone de roulage.</p> <p>2.3- Zone apaisée sans passage piéton, comme par exemple un zone de rencontre.</p> <p>2.4- Traversée matérialisée, comme par exemple une zone pavée indiquant une zone de traversée piétonne.</p> <p>2.5- Entre des véhicules en stationnement.</p> <p>2.6- Autre.</p>
3- Passage piéton à proximité	<p>La localisation, où le piéton traverse, contient un passage piéton. Dans ce cas, plus de détail sera à renseigner dans une variable de niveau 2 TypLocPassPrepTrav pour avoir plus de détails sur l'endroit où le piéton traversait. La variable TypLocPassPrepTrav pourrait avoir une ou plusieurs des valeurs suivantes :</p> <p>3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>3.2- Sur passage piéton.</p> <p>3.3- Moins de 5 mètres du passage piéton.</p> <p>3.4- Plus de 5 mètres du passage piéton.</p> <p>3.5- Entre des véhicules en stationnement.</p> <p>3.6- Autre, à préciser.</p>

3.4.23 Problème de visibilité du piéton

ProbVisPietPrepTrav	Codage par piéton
<p>Définition</p> <p>Cette variable indique l'existence ou non d'un problème à la visibilité du piéton, du point de vue du véhicule égo. Cette variable peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Non	Aucun problème de visibilité. Le piéton est bien visible du point de vue du véhicule égo.
3- Oui	<p>Un problème de visibilité du piéton existe. Dans ce cas, plus de détail sera à renseigner dans une variable de niveau 2 TypProbVisPiet pour avoir plus de détails sur l'obstruction à la visibilité, si elle est fixe ou mobile. La variable TypPrbVisPiet pourrait avoir une des modalités suivantes :</p> <p>3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>3.2- Masque fixe comme par exemple un élément de l'environnement (bâtiment, arbre, véhicule en stationnement, etc.).</p> <p>3.3- Masque mobile comme par exemple d'autres véhicules qui circulent.</p>

3.4.24 Feu trafic avant la traversée du piéton

FeuTrafPrepTrav	Codage par piéton
<p>Définition</p> <p>Cette variable indique l'existence ou non d'un feu gérant le trafic juste avant la traversée du piéton. Elle peut prendre une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Non	Pas de feu gérant le trafic. Un feu en panne est à coder également ici.
3- Oui	<p>Un feu gérant le trafic existe. Dans ce cas, plus de détail sera à renseigner sur l'état du feu, dans une variable de niveau 2 TypFeuTrafPrepTrav. Cette variable peut avoir une des modalités suivantes :</p> <p>3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>3.2- Feu vert.</p> <p>3.3- Feu jaune.</p> <p>3.4- Feu jaune clignotant.</p> <p>3.5- Feu rouge.</p>

3.4.25 Feu piéton avant la traversée

FeuPietPrepTrav	Codage par piéton
<p>Définition</p> <p>Cette variable indique l'existence ou non d'un feu piéton gérant la traversée du piéton. Elle peut prendre une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Non	Pas de feu piéton. Un feu en panne est à coder également ici.
3- Oui	Un feu piéton existe. Dans ce cas, plus de détail sera à renseigner sur l'état du feu juste avant la traversée, dans une variable de niveau 2 TypFeuPietPrepTrav . Cette variable peut avoir une des modalités suivantes : 3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données. 3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire. 3.2- Feu vert. 3.3- Feu rouge.

3.4.26 État du trafic juste avant la traversée

EtatTrafPrepTrav	Codage par piéton
<p>Définition</p> <p>Cette variable décrit l'état du trafic juste avant la traversée du piéton. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Véhicules en circulation	Il existe des véhicules en circulation autres que le véhicule supposé égo.
3- Véhicules arrêtés	Les véhicules dont l'égo sont arrêtés.
4- Absence de véhicules	Pas de véhicules autres que l'égo.

Description du comportement du piéton pendant la traversée

3.4.27 Tempo du piéton au milieu de la chaussée

TempoPietTrav	Codage par piéton
<p>Définition</p> <p>Cette variable décrit le rythme de marche ou de déplacement du piéton pendant sa traversée. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Régulier	Le piéton se déplace à un rythme régulier.
3- Irrégulier	<p>Le piéton se déplace à un rythme irrégulier. Dans ce cas, plus de détail sera à renseigner sur le déplacement irrégulier du piéton, dans la variable TypTempoPietTrav qui peut avoir une des modalités suivantes :</p> <p>3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>3.2- S'arrête.</p> <p>3.3- Ralentit.</p> <p>3.4- Accélère.</p>

3.4.28 Position de tête pendant la traversée

PosTetPietTrav	Codage par piéton
<p>Définition</p> <p>Cette variable décrit la position de la tête du piéton, montrant ainsi vers où regardait le piéton, pendant sa traversée. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Vers l'égo	Le piéton regardait vers le véhicule supposé égo.
3- Ailleurs	<p>Le piéton ne regardait pas vers l'égo mais ailleurs. Dans ce cas, plus de détail sera à renseigner dans une variable de niveau 2 TypPosTetAillTrav pour avoir plus de détails sur l'endroit où le piéton regardait. La variable TypPosTetAillTrav peut avoir une ou plusieurs des valeurs suivantes :</p> <p>3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>3.2- Devant lui.</p> <p>3.3- Derrière lui.</p> <p>3.4- Vers le feu.</p> <p>3.5- Vers les autres véhicules en circulation à sa droite uniquement.</p> <p>3.6- Vers les autres véhicules en circulation à sa gauche uniquement.</p> <p>3.7- Vers les autres véhicules en circulation à sa droite et à sa gauche.</p> <p>3.8- Vers les autres piétons.</p> <p>3.9- Vers la chaussée.</p> <p>3.10- Autre.</p>

3.4.29 Interaction avec l'égo pendant la traversée

InteractTrav		Codage par piéton
<p>Définition</p> <p>Cette variable indique si le piéton interagit avec le véhicule supposé égo pendant sa traversée. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>		
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.	
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.	
2- Non	Pas d'interaction avec l'égo.	
3- Oui	<p>Le piéton interagit avec l'égo. Dans ce cas, plus de détail sera à renseigner sur le type d'interaction, dans une variable de niveau 2 TypInteractTrav. Cette variable peut avoir une ou plusieurs des modalités suivantes :</p> <p>3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>3.2- Contact visuel.</p> <p>3.3- Gestes ou paroles amicaux.</p> <p>3.4- Gestes ou paroles hostiles.</p> <p>3.5- Gestes ou paroles neutres.</p> <p>3.6- Donne la priorité au véhicule.</p> <p>3.7- Autre.</p>	

3.4.30 Trajectoire du piéton par rapport à la voie circulée

TrajPietTrav		Codage par piéton
<p>Définition</p> <p>Cette variable donne une indication sur la trajectoire du piéton pendant sa traversée. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>		
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.	
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.	
2- Ligne droite perpendiculaire	Le piéton se déplace perpendiculairement à la direction de la voie circulée.	
3- Autre	<p>Le piéton ne traverse pas en ligne droite perpendiculaire. Dans ce cas, plus de détail sera à renseigner sur la trajectoire, dans une variable de niveau 2 TypTrajPietTrav. Cette variable peut avoir une des modalités suivantes :</p> <p>3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>3.2- Diagonale.</p> <p>3.3- Courbe.</p> <p>3.4- Entre véhicules à l'arrêt sur la chaussée.</p> <p>3.5- Autre, à préciser.</p>	

3.4.31 Feu trafic pendant la traversée du piéton

FeuTrafTrav	Codage par piéton
<p>Définition</p> <p>Cette variable indique l'existence ou non d'un feu gérant le trafic pendant la traversée du piéton. Elle peut prendre une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Non	Pas de feu gérant le trafic. Un feu en panne est à coder également ici.
3- Oui	<p>Un feu gérant le trafic existe. Dans ce cas, plus de détail sera à renseigner sur l'état du feu, dans une variable de niveau 2 TypFeuTrafTrav. Cette variable pourrait avoir une des modalités suivantes :</p> <p>3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>3.2- Feu vert.</p> <p>3.3- Feu jaune.</p> <p>3.4- Feu jaune clignotant.</p> <p>3.5- Feu rouge.</p>

3.4.32 Feu piéton pendant la traversée

FeuPietTrav	Codage par piéton
<p>Définition</p> <p>Cette variable indique l'existence ou non d'un feu piéton gérant la traversée du piéton. Elle peut prendre une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Non	Pas de feu piéton. Un feu en panne est à coder également ici.
3- Oui	<p>Un feu piéton existe. Dans ce cas, plus de détail sera à renseigner sur l'état du feu pendant la traversée, dans une variable de niveau 2 TypFeuPietTrav. Cette variable pourrait avoir une des modalités suivantes :</p> <p>3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>3.2- Feu vert.</p> <p>3.3- Feu rouge.</p>

3.4.33 État du trafic pendant la traversée

EtatTrafTrav	Codage par piéton
<p>Définition</p> <p>Cette variable décrit l'état du trafic juste pendant la traversée du piéton. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Véhicules en circulation	Il existe des véhicules en circulation autres que le véhicule supposé égo.
3- Véhicules arrêtés	Les véhicules dont l'égo sont arrêtés.
4- Absence de véhicules	Pas de véhicules autres que l'égo.

Description du comportement du piéton à la fin de la traversée

Concernant les accidents, les variables ci-dessous ne doivent pas être codés.

3.4.34 Localisation à la fin de la traversée

LocPietFinTrav	Codage par piéton
<p>Définition</p> <p>Cette variable décrit la localisation où le piéton achève sa traversée. Elle peut avoir une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Aucun passage piéton à proximité	<p>La localisation, où le piéton achève sa traversée, ne contient pas de passage piéton. Dans ce cas, il faudra renseigner la variable niveau 2 TypeZoneFinTrav indiquant le type de zone de traversée. TypeZoneFinTrav peut avoir une des modalités suivantes :</p> <p>2.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>2.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>2.2- Zone de roulage.</p> <p>2.3- Zone apaisée sans passage piéton, comme par exemple un zone de rencontre.</p> <p>2.4- Traversée matérialisée, comme par exemple une zone pavée indiquant une zone de traversée piétonne.</p> <p>2.5- Entre des véhicules en stationnement.</p> <p>2.6- Autre.</p>
3- Passage piéton à proximité	<p>La localisation, où le piéton achève sa traversée, contient un passage piéton. Dans ce cas, plus de détail sera à renseigner dans une variable de niveau 2 TypLocPassFinTrav pour avoir plus de détails sur l'endroit où le piéton traversait. La variable TypLocPassFinTrav pourrait avoir une ou plusieurs des valeurs suivantes :</p>

	<p>3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>3.2- Sur passage piéton.</p> <p>3.3- Moins de 5 mètres du passage piéton.</p> <p>3.4- Plus de 5 mètres du passage piéton.</p> <p>3.5- Entre des véhicules en stationnement.</p> <p>3.6- Autre, à préciser.</p>
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3.4.35 Feu trafic à la fin de la traversée

FeuTraffFinTrav	Codage par piéton
<p>Définition</p> <p>Cette variable indique l'existence ou non d'un feu gérant le trafic à la fin de la traversée du piéton. Elle peut prendre une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Non	Pas de feu gérant le trafic. Un feu en panne est à coder également ici.
3- Oui	<p>Un feu gérant le trafic existe. Dans ce cas, plus de détail sera à renseigner sur l'état du feu, dans une variable de niveau 2 TypFeuTraffFinTrav. Cette variable peut avoir une des modalités suivantes :</p> <p>3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>3.2- Feu vert.</p> <p>3.3- Feu jaune.</p> <p>3.4- Feu jaune clignotant.</p> <p>3.5- Feu rouge.</p>

3.4.36 Feu piéton à la fin de la traversée

FeuPietFinTrav	Codage par piéton
<p>Définition</p> <p>Cette variable indique l'existence ou non d'un feu piéton gérant la fin de traversée du piéton. Elle peut prendre une des modalités suivantes.</p>	
0- Non codé	L'information est non codée dans la base de données pour cette situation.
1- Inconnu	L'information est non codée et impossible à extraire pour cette situation.
2- Non	Pas de feu piéton. Un feu en panne est à coder également ici.
3- Oui	<p>Un feu piéton existe. Dans ce cas, plus de détail sera à renseigner sur l'état du feu en fin de traversée, dans une variable de niveau 2 TypFeuPietFinTrav. Cette variable peut avoir une des modalités suivantes :</p> <p>3.0- Non codé si l'information est non codée dans la base de données.</p> <p>3.1- Inconnu si l'information est non codée et impossible à extraire.</p> <p>3.2- Feu vert.</p> <p>3.3- Feu rouge.</p>