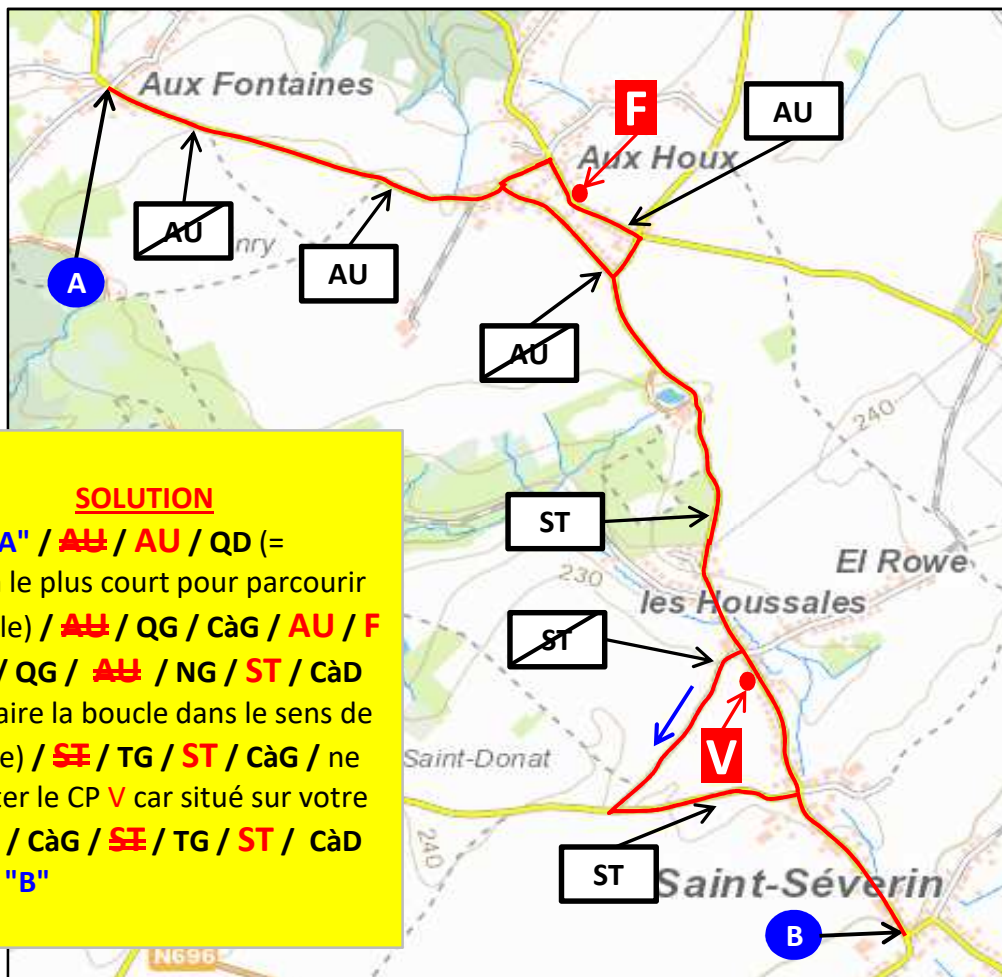




Catégorie INITIES

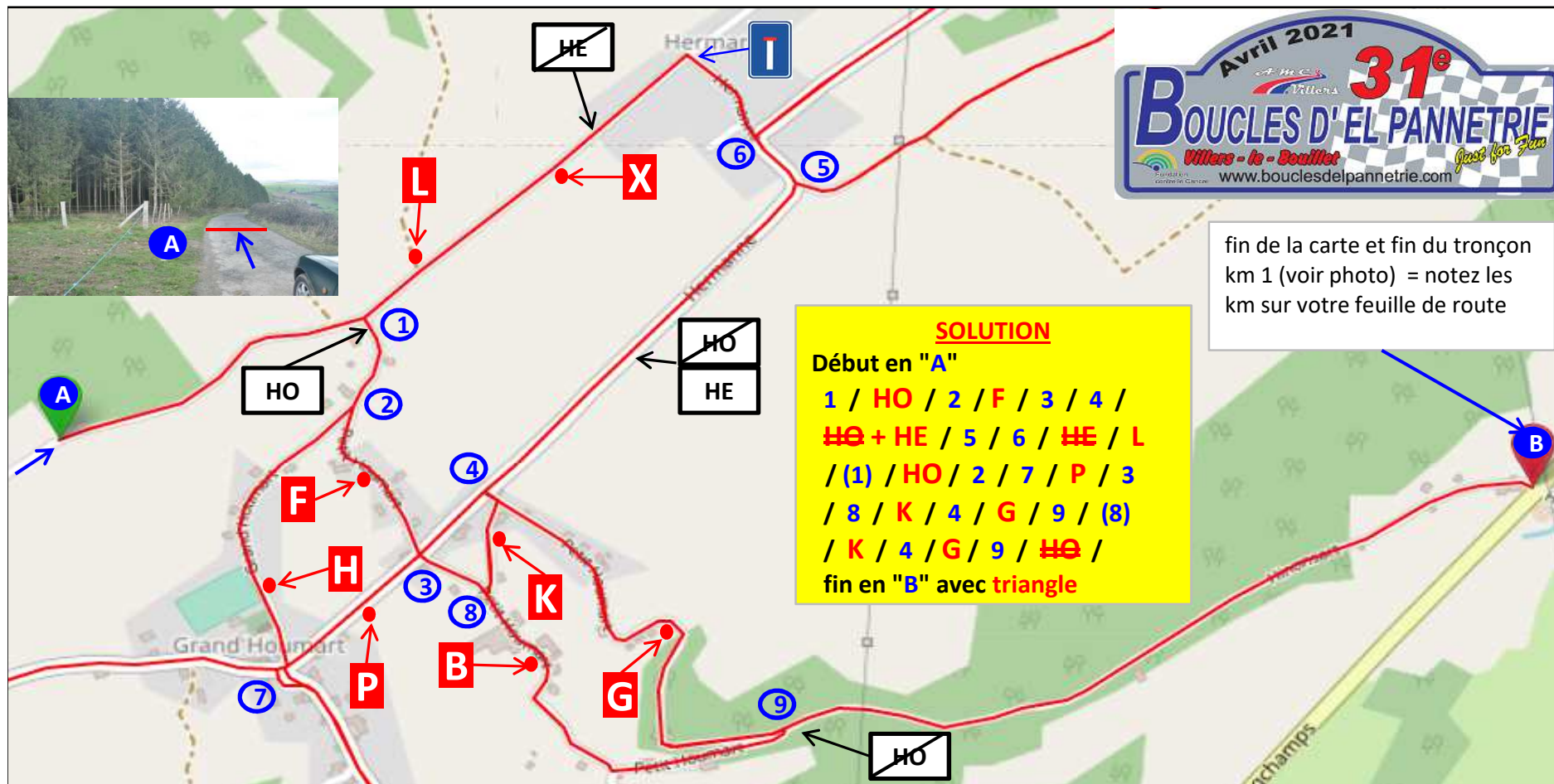
Carte nr 1 - AUX HOUX - SOLUTION



SOLUTION
 Point "A" / ~~AU~~ / AU / QD (= chemin le plus court pour parcourir la boucle) / ~~AU~~ / QG / CàG / AU / F / CàG / QG / ~~AU~~ / NG / ST / CàD (pour faire la boucle dans le sens de la flèche) / ~~SE~~ / TG / ST / CàG / ne pas noter le CP V car situé sur votre gauche / CàG / ~~SE~~ / TG / ST / CàD / point "B"

CONSIGNES

- Aller de "A" (= note nr 8) à "B" (= note nr 10) en parcourant l'entièreté du trait rouge, par le chemin le plus court et sans vous croiser tout en respectant le sens de la flèche bleue
- en plus des autres CP classiques, relevez les "CP virtuels" (lettre blanche dans un rectangle rouge) si le point rouge qui s'y rapporte est indiqué sur votre droite dans votre sens de passage;
- il peut y avoir d'autres "CP organisation" (vrais ou faux ?) ainsi que de faux "CP virtuels".



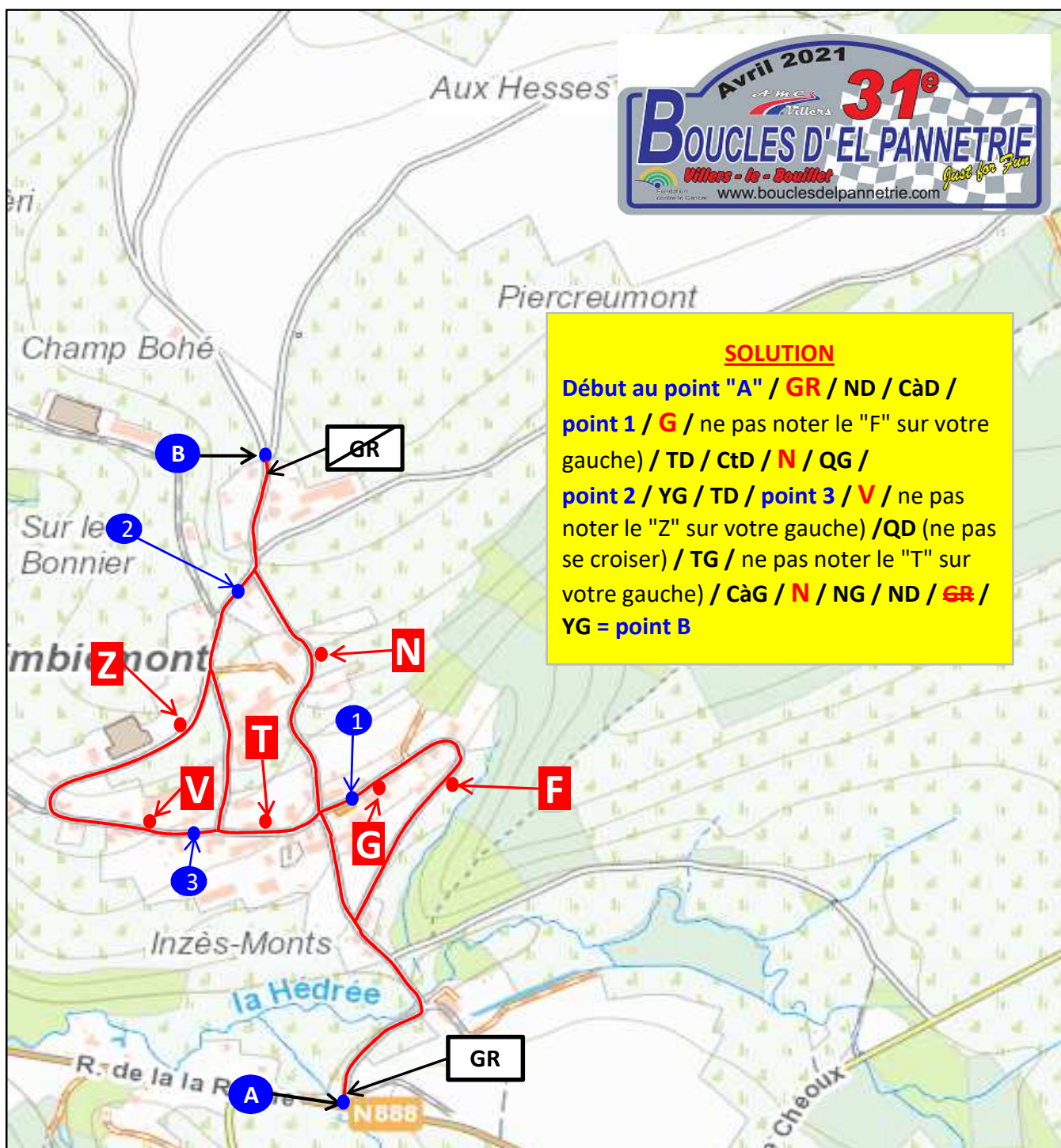
Consignes : aller du point "A" (début de la carte - voir photo) au point "B" (fin de la carte et fin du "tronçon km 1" - voir photo), sans vous croiser et en ne tenant compte que des routes surlignées en rouge (même si elles sortent du cadre) et en respectant les consignes suivantes :

- tous les extraits de la carte repris dans la colonne de droite représentent à chaque fois une situation et se lisent de haut en bas; ils se suivent chronologiquement et doivent être pris en compte l'un après l'autre;
- lorsque vous êtes dans une situation, il suffit de trouver la situation suivante pour déterminer le direction à prendre; si plusieurs solutions sont possibles, il faut toujours rejoindre la situation suivante par le chemin le plus court; il n'est pas obligatoire, ni conseillé(!!!) de parcourir l'entièreté du trait rouge mais il ne faut cependant pas le quitter; en plus des autres CP classiques, relevez les CP "virtuels" (lettre blanche dans un rectangle rouge + point rouge) si le point rouge qui s'y rapporte est indiqué sur votre droite dans votre sens de passage;
- les situations sont représentées exactement comme sur la carte (même échelle et même orientation sur la rose des vents).



Catégorie "Initiés"

Carte nr 3 - GRIMBIEMONT - SOLUTION

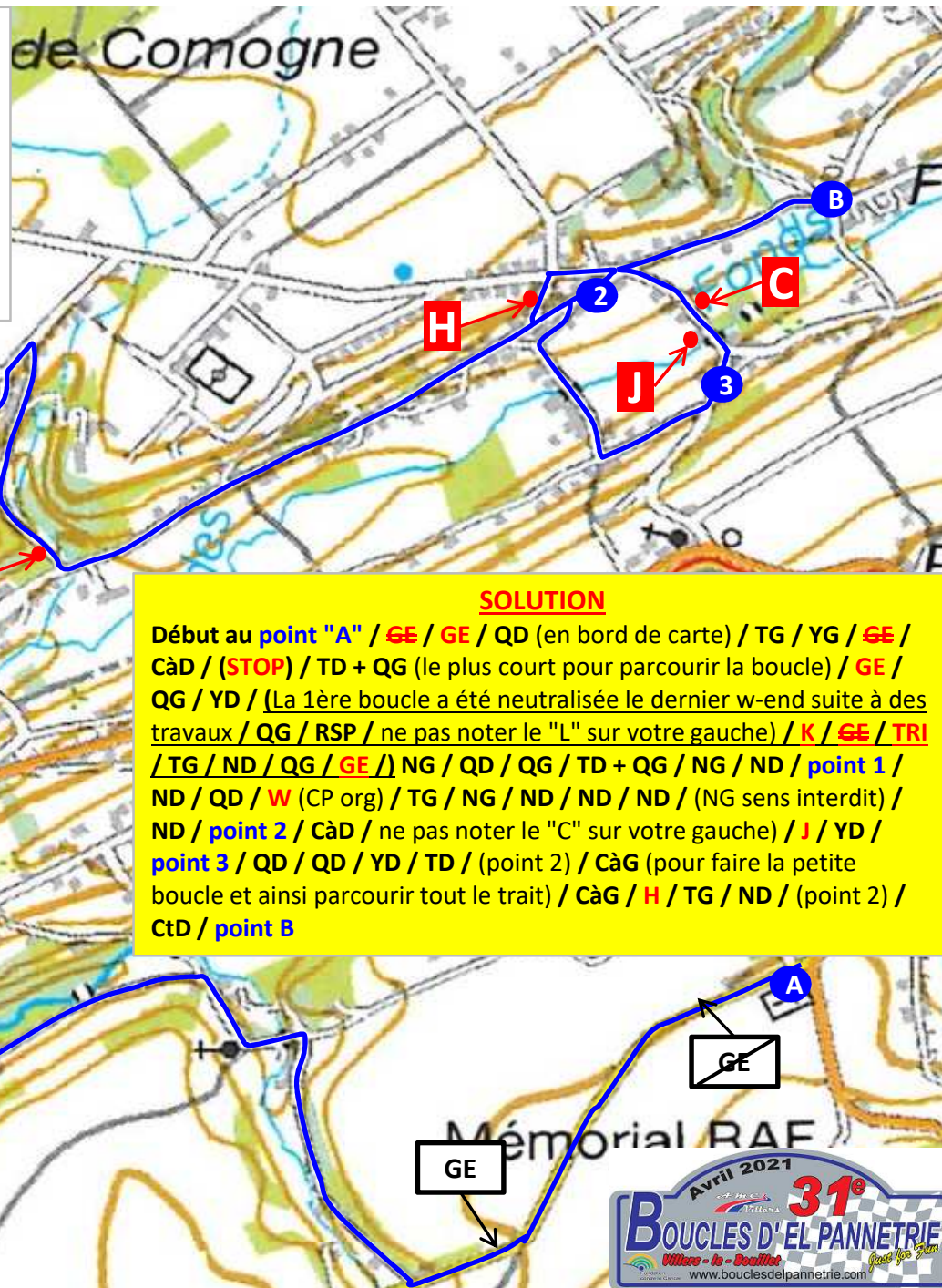


CONSIGNES

- Aller de "A" (= note 144) à "B" (= note 146) en parcourant l'entièreté du trait rouge tout en passant chronologiquement par les points 1 / 2 / 3, par le chemin le plus court entre les points et sans vous croiser;
- en plus des autres CP classiques, relevez les "CP virtuels" (lettre blanche dans un rectangle rouge) si le point rouge qui s'y rapporte est indiqué sur votre droite dans votre sens de passage;
- il peut y avoir d'autres "CP organisation" (vrais ou faux ?) ainsi que de faux "CP virtuels".

Initiés : carte n° 4 - **GESVES** - consignes :

- Aller du point "A" au point "B" en passant respectivement par les points 1 / 2 / 3 par le chemin le plus court entre 2 points, en parcourant l'entièreté du trait bleu.
- relevez les CP "virtuels" (lettre blanche dans un rectangle rouge) si le point rouge qui s'y rapporte est indiqué sur votre droite dans votre sens de passage;
- il peut y avoir d'autres "CP organisation" (vrais ou faux ?) ainsi que de faux CP virtuels.



SOLUTION

Début au point "A" / ~~GE~~ / GE / QD (en bord de carte) / TG / YG / ~~GE~~ / CàD / (~~STOP~~) / TD + QG (le plus court pour parcourir la boucle) / GE / QG / YD / (La 1ère boucle a été neutralisée le dernier w-end suite à des travaux / QG / RSP / ne pas noter le "L" sur votre gauche) / K / ~~GE~~ / TRI / TG / ND / QG / ~~GE~~ / NG / QD / QG / TD + QG / NG / ND / point 1 / ND / QD / W (CP org) / TG / NG / ND / ND / ND / (NG sens interdit) / ND / point 2 / CàD / ne pas noter le "C" sur votre gauche) / J / YD / point 3 / QD / QD / YD / TD / (point 2) / CàG (pour faire la petite boucle et ainsi parcourir tout le trait) / CàG / H / TG / ND / (point 2) / CtD / point B

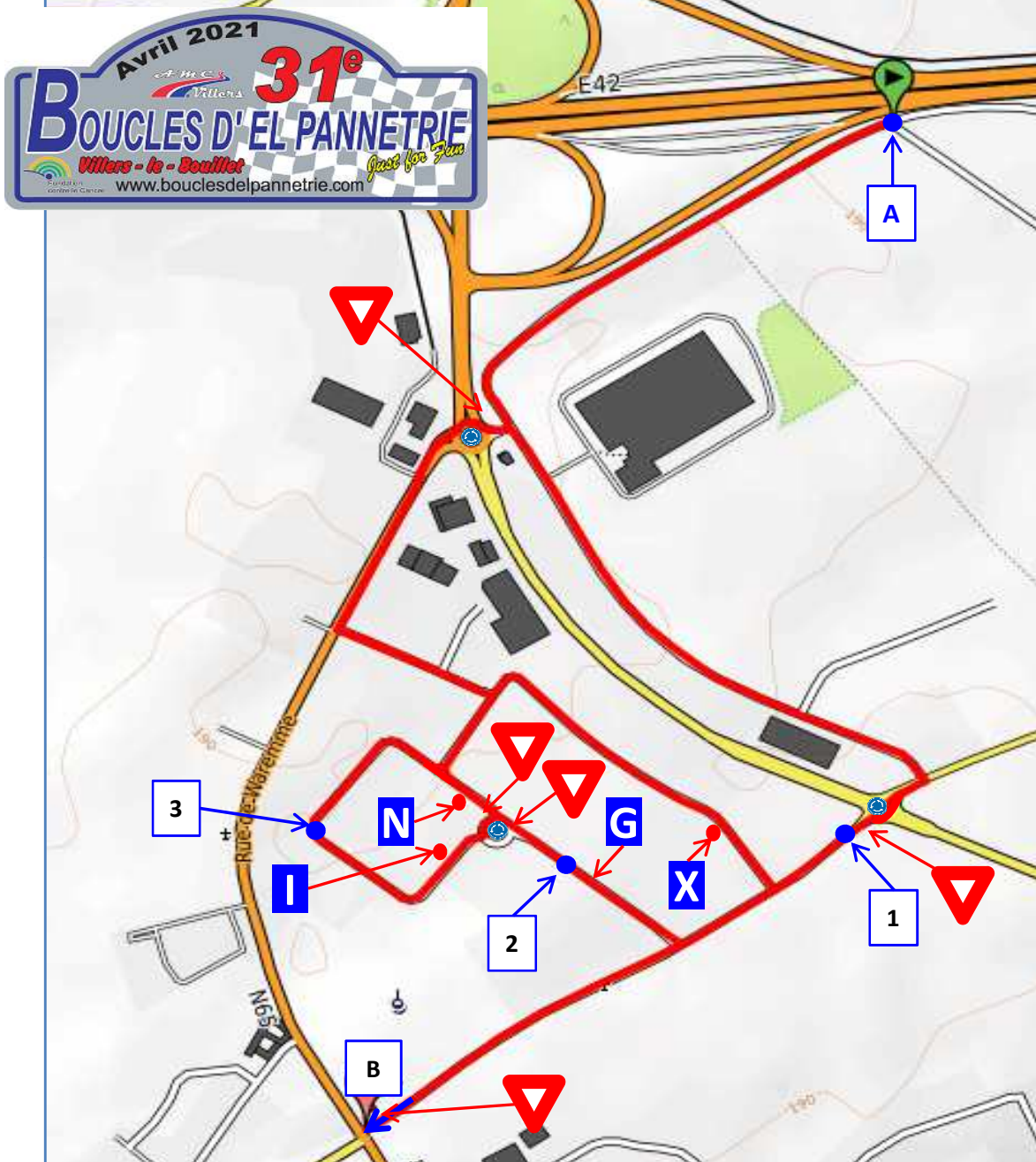


Catégorie INITIES

Carte nr 6 - VILLERS zoning

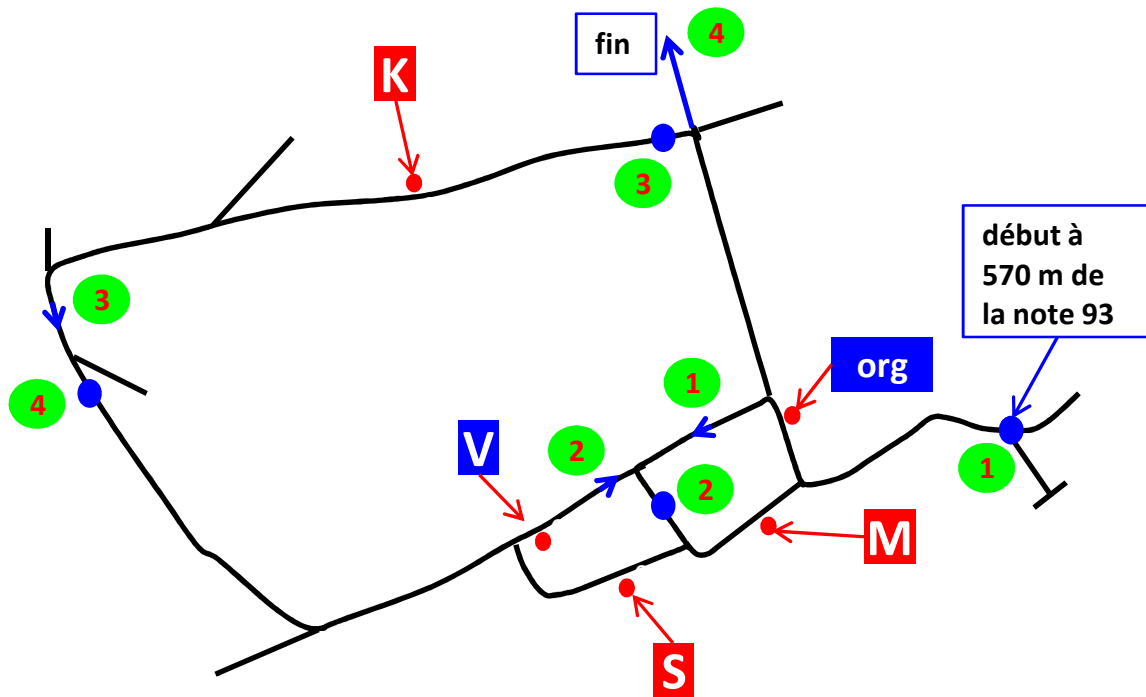
Consignes

- début de la carte au point "A" (= note 112) / parcourir le trait rouge dans son entièreté et sans le quitter tout en passant successivement par les points 1 - 2 - 3, par le chemin le plus court entre 2 points - sortir de la carte par la flèche "B" (note 114) = fin du TR KM 4 (voir photo).



SOLUTION (il suffisait de contourner les rond-points dans le bons sens comme indiqué par le trait rouge)

Point "A" / TRI / rond-point tout droit / QG / NG / TG / X / TG / point 1 / TRI / RP TD / QG / QG / TRI / RP TD / QG / TG / X / TD / QD / G / point 2 / TRI / RP à G / I / point 3 / NG (pour parcourir une portion pas encore empruntée) / N / TRI / RP à D / I / (point 3) / QG (pour parcourir une portion pas encore empruntée) / NG / X / TD / ND / TRI = fin au point "B"



SOLUTION

Début = **boule 1** / NG / ? (cp variable car changé pour chaque journée) / QG / **flèche 1** / QG / **boule 2** / QD / TD / **V** / **flèche 2** / QD (ne pas se croiser) / ND / **M** / TG / ? / NG / CàG / **boule 3** / **K** / ND / TG / **flèche 3** / NG / **boule 4** / TG / ND / **V** / QD (ne pas se croiser) / ND / **M** / TG / ? / NG / CtD / **flèche 4** = fin

Rappel du règlement technique

Le fléché complexe :

Le fléché complexe peut être défini comme étant une représentation graphique d'une situation rencontrée sur le terrain, représentation graphique identique à celle imprimée sur une carte. Sur cette représentation graphique, la plus exacte possible, une ou deux boules et flèches sont intégrées.

Comme dans le cas d'un fléché, orienté ou non, la boule représente l'endroit d'où l'on vient, et la flèche, la direction à suivre. Cependant, contrairement à un fléché simple où la manière de relier la boule à la flèche est sans équivoque, le fléché complexe répond à une série de règles, identiques à la carte tracée comportant plusieurs boucles imbriquées à l'exception qu'il n'est pas obligatoire de parcourir l'entièreté du trait ; ainsi, en venant du point d'entrée, il faut se diriger vers la flèche la plus proche de ce point, pour ensuite rejoindre le point suivant le plus proche et ainsi de suite jusqu'à la flèche de sortie

Il est permis de passer sur une/des boule(s) et/ou flèche(s) déjà réalisée(s) pour rejoindre la suivante.