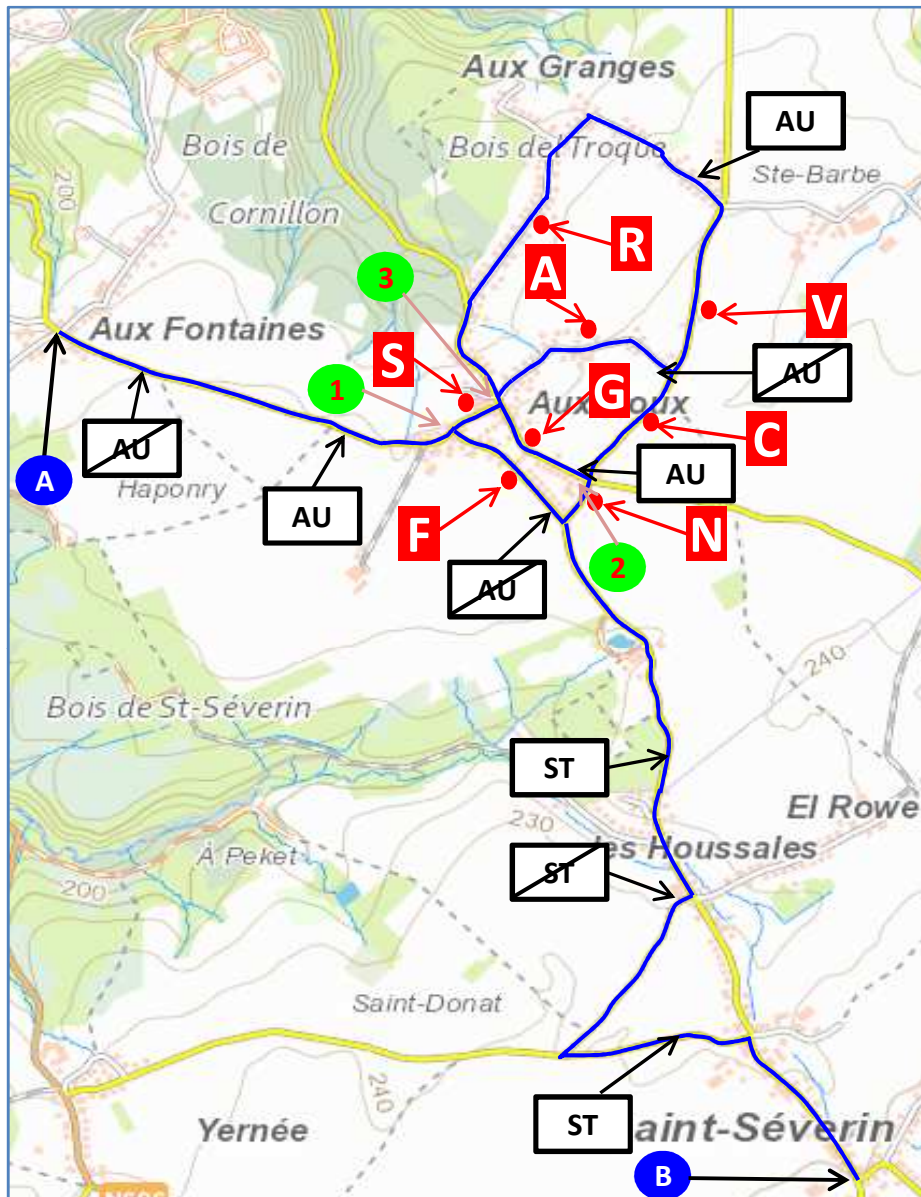




Catégorie EXPERTS

Carte nr 1 - AUX HOUX - SOLUTION



**SOLUTION pour des boucles successives**

Point "A" / ~~AU~~ / AU /

1 vous arrivez sur la première boucle qu'il faut considérer comme unique et donc pour la parcourir au plus court il faut prendre à droite = QD / F / ~~AU~~ / QG / N /

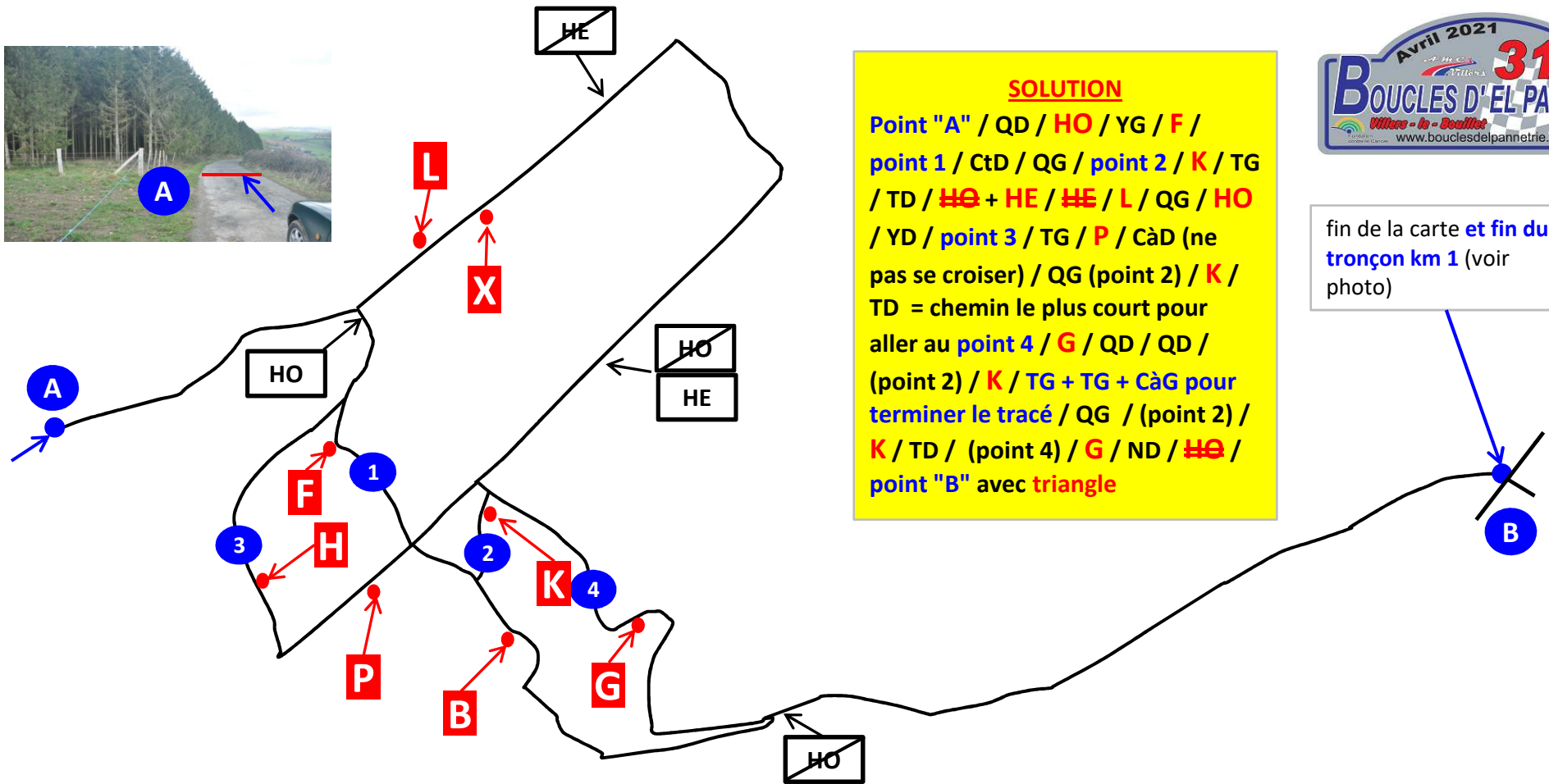
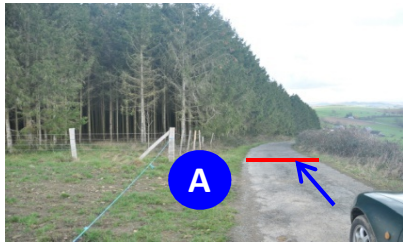
2 vous arrivez sur la 2e boucle qu'il faut aussi considérer comme unique et donc pour la parcourir au plus court il faut prendre à gauche = C à G / AU / G /

3 carrefour déboité = NG et vous arrivez sur la 3e boucle qu'il faut aussi considérer comme unique et donc pour la parcourir au plus court il faut prendre à droite = QD / ~~AU~~ / TG / V / C à G / AU / ND / et retour au point 3 où il faut faire / QG pour ne pas se croiser / ~~AU~~

il faut alors terminer la 2e boucle / TD / C à D (pour ne pas se croiser) / AU / G / et enfin terminer la boucle 1 = QG / S / QG / F / ~~AU~~ / NG / ST / C à D / ~~SE~~ / TG / ST / C à D /

point "B"

Catégorie EXPERTS - Carte nr 2 - GRAND-HOUMART - SOLUTION



**SOLUTION**  
 Point "A" / QD / HO / YG / F /  
 point 1 / CtD / QG / point 2 / K / TG  
 / TD / ~~HO~~ + HE / ~~HE~~ / L / QG / HO  
 / YD / point 3 / TG / P / CàD (ne  
 pas se croiser) / QG (point 2) / K /  
 TD = chemin le plus court pour  
 aller au point 4 / G / QD / QD /  
 (point 2) / K / TG + TG + CàG pour  
 terminer le tracé / QG / (point 2) /  
 K / TD / (point 4) / G / ND / ~~HO~~ /  
 point "B" avec triangle



fin de la carte et fin du tronçon km 1 (voir photo)

- Consignes :
- début de la carte au point "A" (voir photo)
  - parcourir le trait noir dans son entièreté et sans le quitter tout en passant chronologiquement par les points 1 / 2 / 3 / 4 et ce par le chemin le plus court entre 2 points
  - fin de la carte et fin du "tronçon km 1" au point "B" (carrefour avec triangle - voir photo)
  - en plus des 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.

**Experts Carte n° 3  
GRIMBIEMONT  
SOLUTION**

**Consignes**

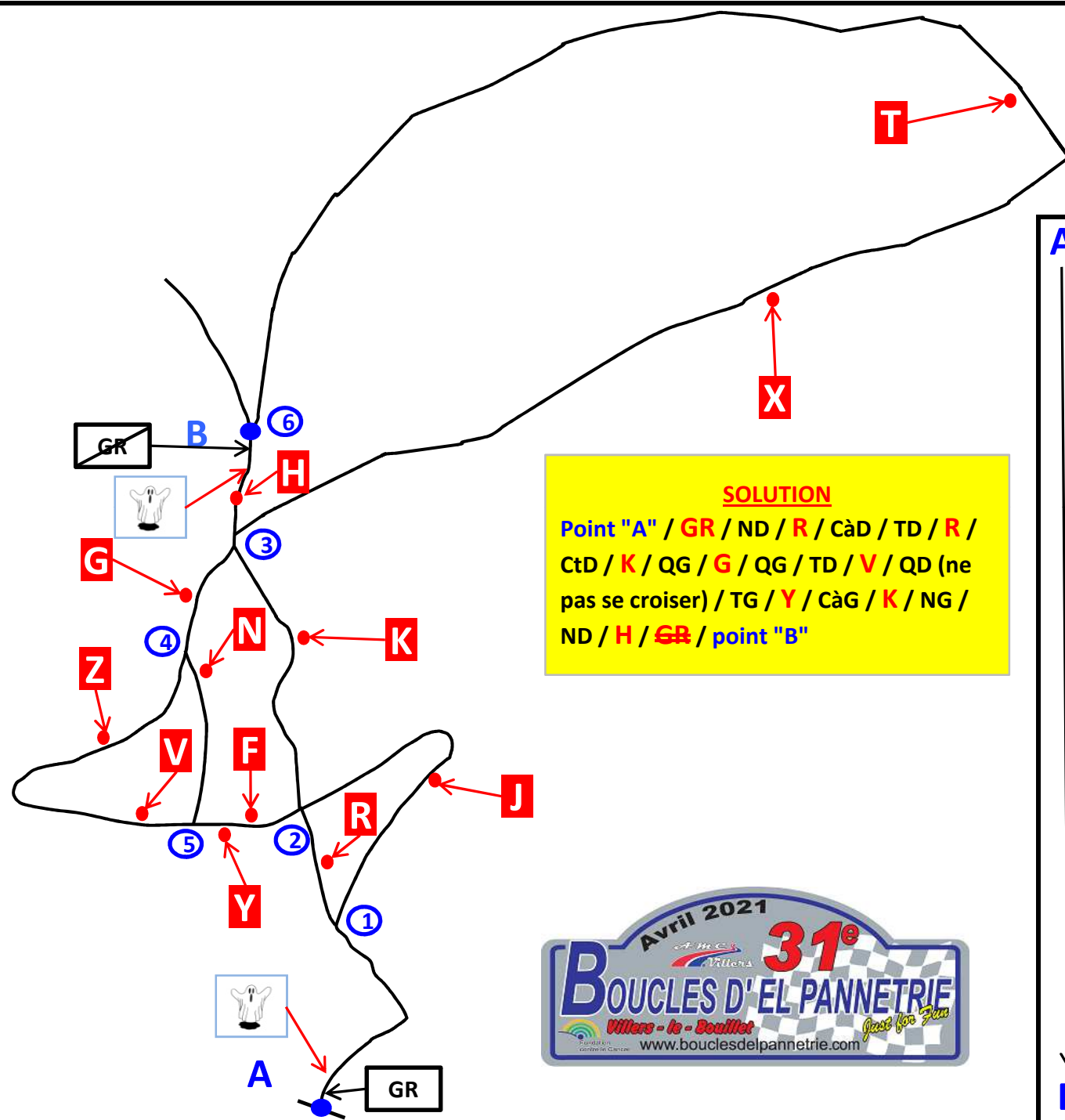
- aller du point "A" (= note 125) au point "B" (= note 127) en suivant tous les extraits de la carte repris dans les colonnes de droite; ils représentent à chaque fois une situation et se lisent de haut en bas; ils se suivent chronologiquement et doivent être tous pris en compte l'un après l'autre par le chemin le plus court entre 2 situations sans se croiser.

- les situations sont représentées exactement comme sur la carte (même échelle et même orientation sur la rose des vents).

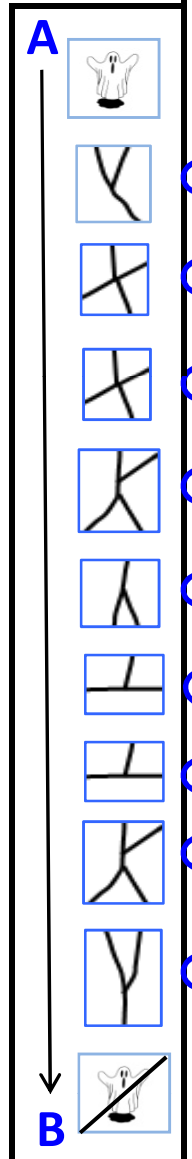
- comme dans un fléché complexe, il n'est pas obligatoire de parcourir l'entièreté du trait.

- 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".

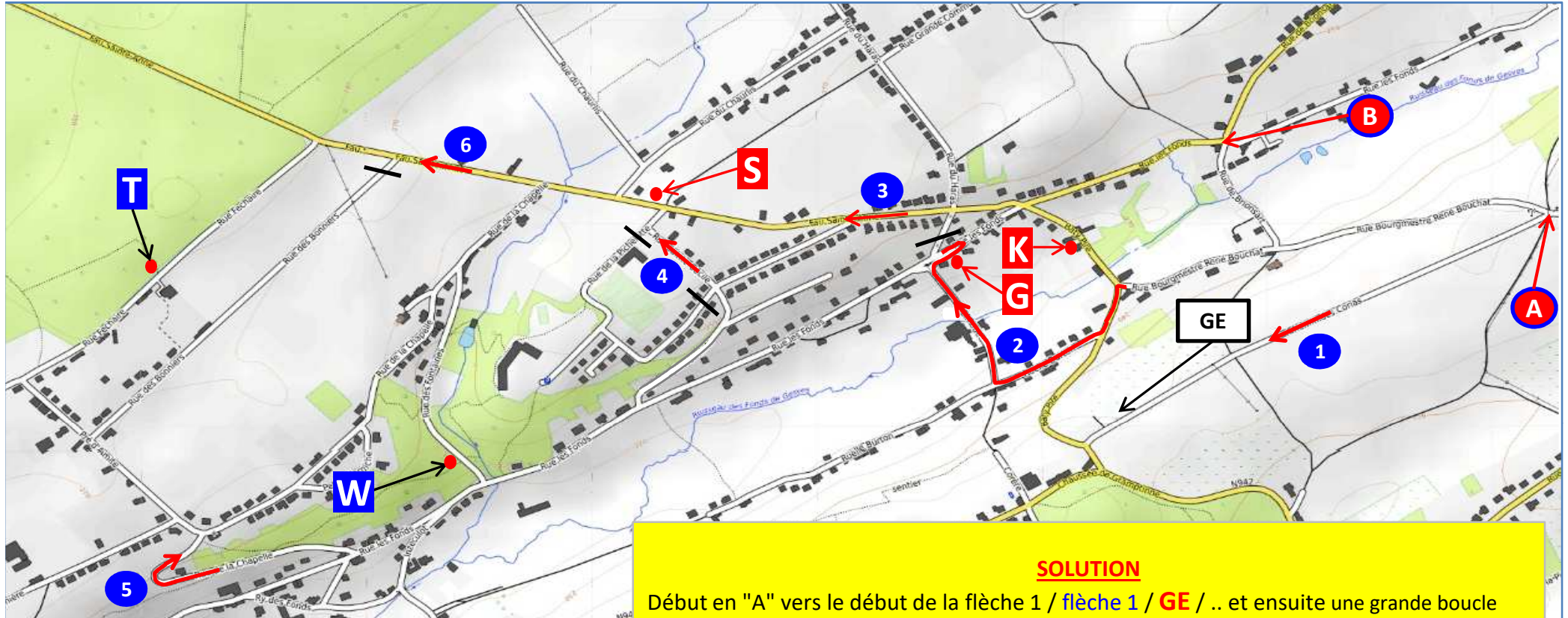


**SOLUTION**  
Point "A" / GR / ND / R / CàD / TD / R / CtD / K / QG / G / QG / TD / V / QD (ne pas se croiser) / TG / Y / CàG / K / NG / ND / H / ~~GR~~ / point "B"



- ①
- ②
- ②
- ③
- ④
- ⑤
- ⑤
- ③
- ⑥





#### Consignes :

- Aller de "A" à "B" passant chronologiquement par les flèches rouges 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 et ce par le chemin le plus court entre 2 flèches
- une flèche doit être parcourue entièrement de façon ininterrompue pour être considérée comme réalisée
- en plus des 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.

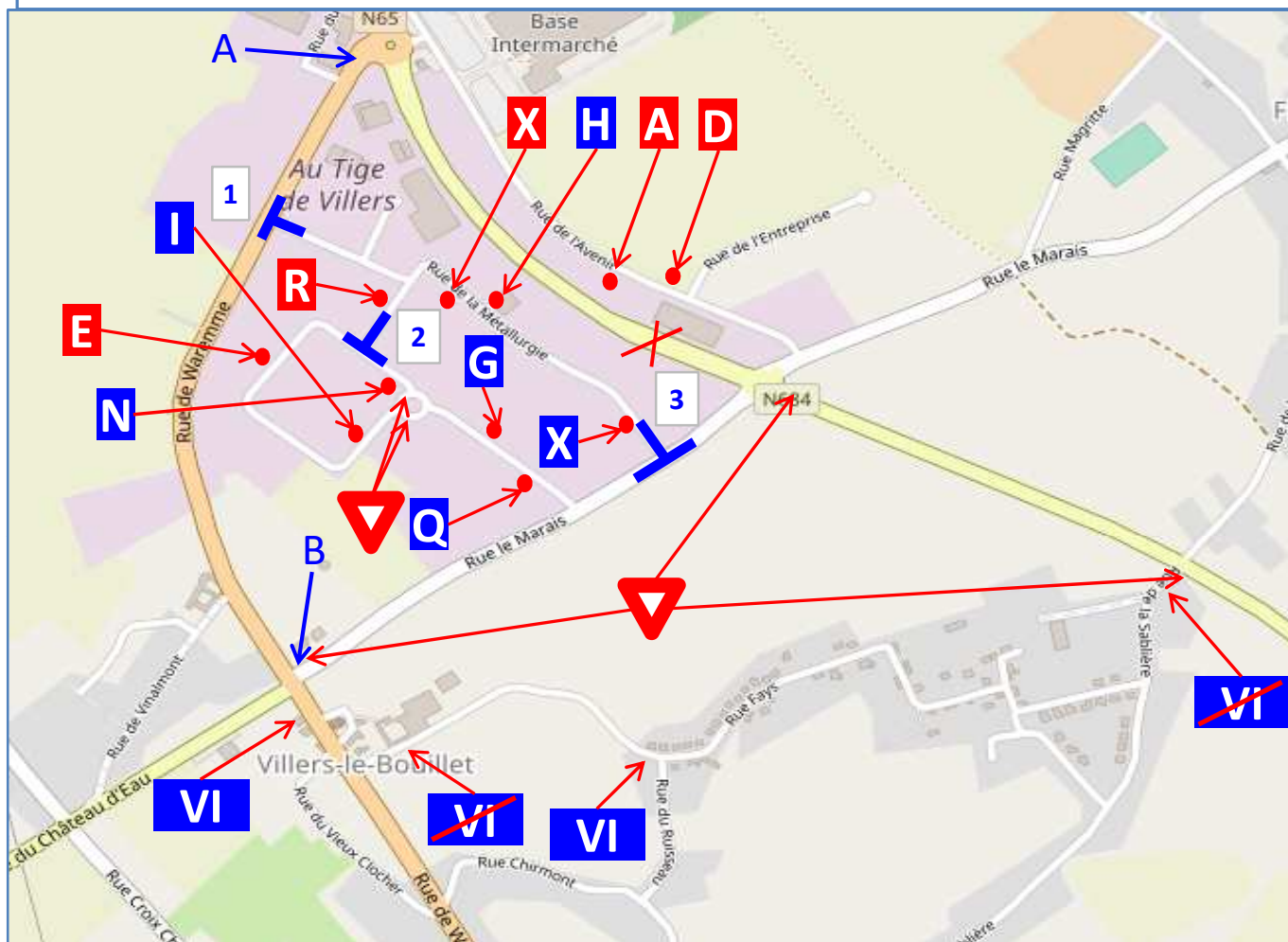
#### SOLUTION

Début en "A" vers le début de la flèche 1 / **flèche 1** / **GE** / .. et ensuite une grande boucle pour parvenir au début de la flèche 2 : TD / QG / QD / YD / **G** / TD / CtD / TD (au point "B") / TD / et début de la **flèche 2 complète** (TG / QD / QD / YD / **G** / TG / fin de la flèche 2 et on va vers la flèche 3 / ND en sens interdit / QG / ND / **G** / TD / CàG / CtD / **flèche 3 complète** (la pointe est après la route à gauche) / NG / NG / **S** / QD / TD / NG / CàD / repasser sur le début de la flèche 3 et QG / TD / **flèche 4** / TD / TG / **S** / ND / QG / QG / **W** / TD / NG / QD / **flèche 5** / presque TD / ND / ND / QD / **W** / TG / QG / ND / repasser par la flèche 4 / TD / TG / **S** / ND / NG / **flèche 6** / QG / **T** (neutralisé suite à un riverain peu coopératif ...) / QG / NG / ND / presque TG / ND / ND / QD / **W** / TG / NG / QD (ne pas se croiser) / ND / **G** / TD / CtD / fin en "B"

**Catégorie "EXPERT"**  
**Carte nr 5 - Villers zoning**



**SOLUTION**



**SOLUTION**

**Début au point "A"**

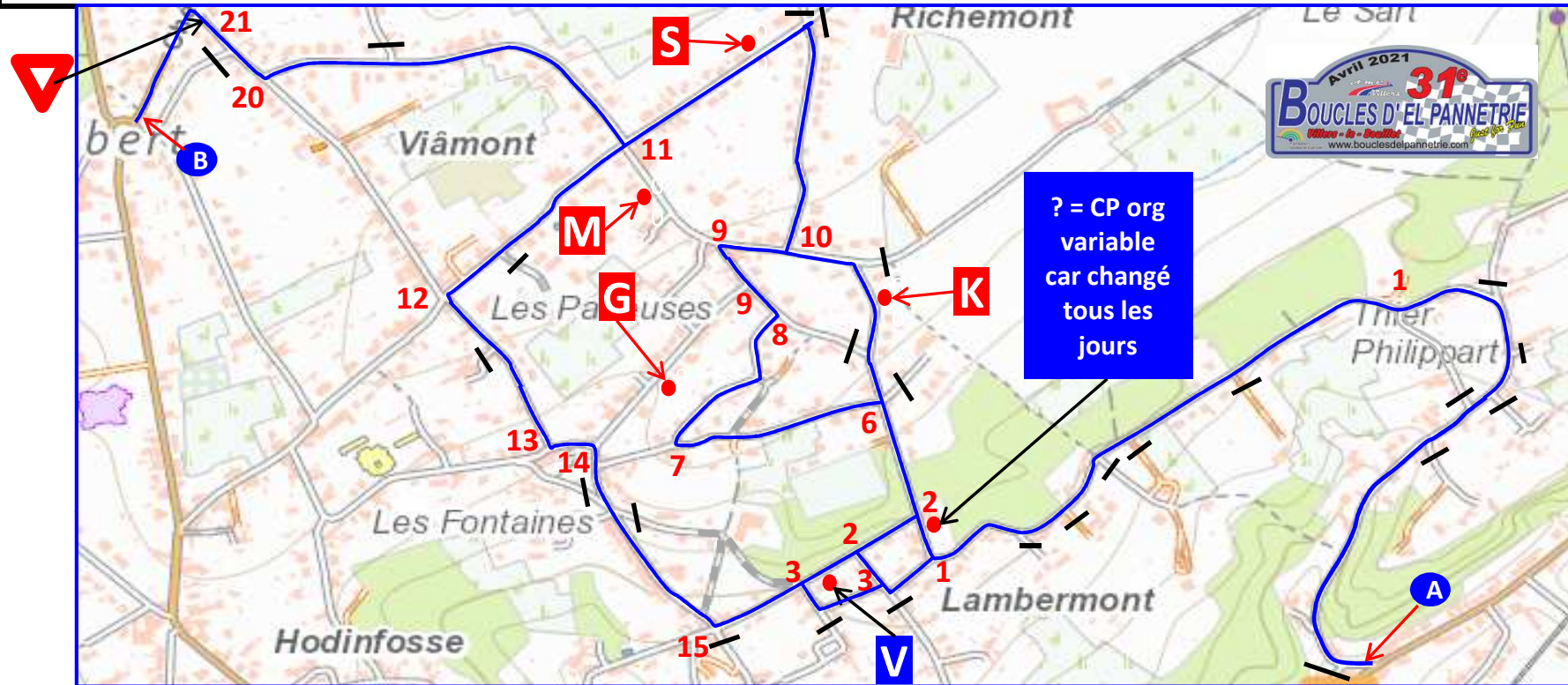
**Premier "T"** : QG / NG / TD / **R** / TG / **N** / **TRI** / rond-point tout droit / **Q** / TD / **TRI** / CàD (au point "B") / QD = fin du 1er "T"

**Deuxième "T"** : NG / TD / **R** / TG / **N** / **TRI** / rond-point tout droit / **Q** / TG / QG / **H** / ND / **R** / TD = fin du 2e "T"

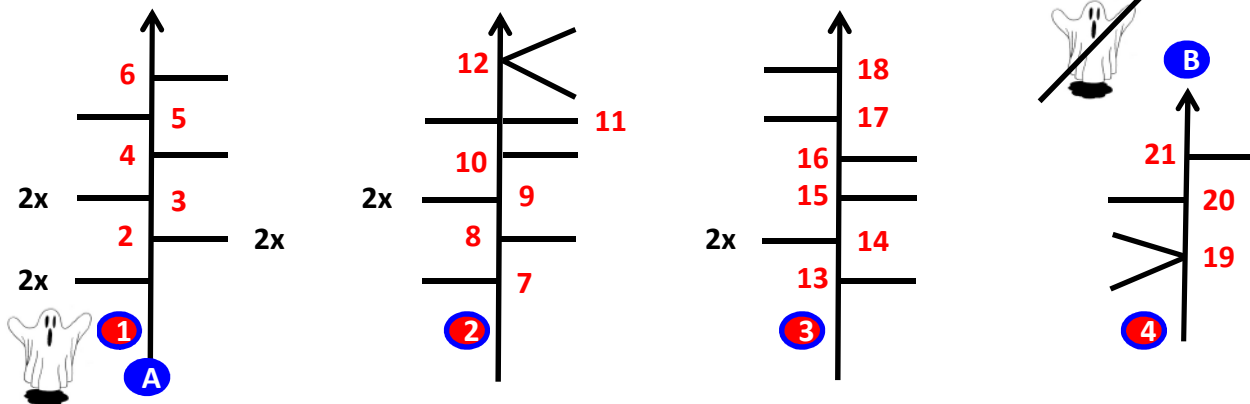
**Troisième "T"** : **E** / **TRI** / rond-point à droite / **Q** / TG / QG / **H** / ND / **R** / TG / **N** / **TRI** / rond-point tout droit / **Q** / TD / **TRI** / CàG (au point "B") / **VI** / N2G (église) / ND / QG / ~~VI~~ / **VI** / ND / QG / TG / ~~VI~~ / **TRI** / CàG sur nationale / **TRI** / rond-point à gauche / QD = fin du 3e "T"

**Sortie** : **H** / ND / **R** / TG / **N** / **TRI** / rond-point tout droit / **Q** / TD / **fin au point "B"** avec **TRI**





Consignes : réaliser le fléché allemand (en vous aidant de la carte); les impasses, non renseignées par un panneau mais visibles sur la carte ainsi que les routes mi-asphalte/mi-chemin sur la carte ne sont pas reprises dans le fléché



**SOLUTION**  
 Début en "A" / 1=NG + NG / ? / 2=QG + QG / 3=QD + TD / V / 2=QD fantôme / (3)=4=ND / 4=QG fantôme / ? / (2)=5=NG / 6=QG / 7=QD / 8=TG / 9=NG + TD / 10=QG / S / 11=CtD / 12=CàG / 13=TG / 14=NG 2x / 15=TG / ND fantôme / V / QD fantôme / (16)=3=ND / QG fantôme / ? / 17=2=NG / 18=6=NG / K / QD fantôme / S / 11=19=CàD / 20=TD / TRI / 21=TG / fin en "B"

Catégorie EXPERTS

Fléché allemand - HAILLOT - SOLUTION

