

DEFI n° 3 : LE DEFI GLOUBI-BOULGA



Hello ! c'est moi Casimiroom ! Je vous propose un nouveau Défi

Et pour ce défi, retour aux sources : Vous partez et arrivez de la base d'accueil de la station de trail de Bures sur Yvette, au stade Chabrat.

Ce défi mesure environ 14km.

Clin d'œil au prochain au 31^{ème} Raid 28 des 25 et 26 janvier prochains, ce défi vous propose 31 balises.

Toutes sortes de balises, c'est tout mélangé. Un gloubi boulga de balises ; mais pas de risque d'indigestion, j'ai surveillé cela de près.

Et comme d'habitude les 29 codes relevés sur les balises forment une phrase qui ne vous rapporte aucun point

Pour répondre cliquez ce lien [**REPONDRE DEFI 3**](#) . Vous n'avez droit qu'à une seule réponse

Envoyez vos questions ou vos commentaires sur veraid28@gmail.com

Fin du Défi : Dimanche 30 juin 23h59min59s

Postes	Définitions	Codes	Réponses
DEPART	STATION DE TRAIL DE BURES SUR YVETTE – STADE CHABRAT Cote 62		
PP001	Sur le GR655 Ouest, au cap28 du point de départ ; Vignette 1	Code balise	
PP002	Passerelle sur le GR, au sud de « I.U.P » ; Balise à 28m au cap 320 de l'extrémité Sud de la passerelle	Code balise	
PP003	Mare au nord de « I.U.P » ; Balise à environ 28m au nord de la mare ; Vignette 2	Code balise	
PP004	Bois de la Guyonnerie ; sur la limite de commune orientée sud nord. Rocher (Vignette 3)	Code balise	
PP005	Balise placée sur la carte ; Dépression, talus nord	Code balise	
PP006	Balise placée sur la carte ; Hêtre remarquable	Code balise	
PP007	Balise placée sur la carte ; Sur la trace cartée, trouvez l'arbre 6 ; la balise est à une quinzaine de mètres au cap 300	Code balise	
PP008	Balise placée sur la carte ; coude de chemin	Code balise	
PP009	Voir annexe spéciale ligne droite	Code balise	
PP010	Voir annexe spéciale ligne droite	Nombre	
PP011	Voir annexe : Vue depuis la balise	Code balise	
PP012	Au bord de la rivière, entre le « G » et le « e » de « Gend » ; Bambou (Attention aux fils de fer en hauteur)	Code balise	
PP013	Balise placée sur la carte : Poteau en bois, petite étiquette ronde ; Nombre total de lettres	Nombre	
PP014	Balise placée sur la carte : voir Vignette PP14	Code balise	
PP015	Bois des Coudraies ; Réservoir ; Angle de clôture le plus à l'Est	Code balise	
PP016	Annexe « Suivez le guide »	Code balise	
PP017	Annexe « Suivez le guide »	Code balise	
PP018	Annexe « Suivez le guide »	Code balise	
PP019	Annexe « Suivez le guide »	Code balise	
PC1	Traversée de la D988		
PP020	« La Truie Pendue » ; Au « n » de « Pendue » ; Vignette 5 ; Balise à quelques mètres de l'arbre avec la marque jaune, au cap 28	Code balise	

PP021	Au sud du « s » de « Justice », petite cascade sur la rivière, 50m en amont de l'intersection chemin - rivière	Code balise	
PP022	Au « e » de « Château » ; muret (en contrebas)	Code balise	
	Pour les balises suivantes jusqu'à PC3, vous utilisez la carte 3, les cartes IGN étant particulièrement imprécises dans la zone du Fond Garant Le pont (départ du fléché garant) est repéré sur les 2 cartes <i>Le truc de Casimiroom : Le fléché Garant fonctionne dans les 2 sens</i>		
PP023	Voir Fléché Garant	Code balise	
PP024	Voir Fléché Garant	Code balise	
PC2	Traversée de la route de Monjay (Bures/Yvette)		
PP025	Balise placée sur carte 3, Fossé	Code balise	
PP026	Balise placée sur carte 3 ; Jonction de chemins	Code balise	
PC3	Traversée de l'avenue de Normandie (Les Ulis)		
PP027	Carte 4 ; Poste 47	Code balise	
PP028	Carte 4 ; Balise placée ; Extrémité de fossé	Code balise	
PP029	Carte 4 ; poste 85	Code balise	
PP030	Carte 4 ; Balise placée ; Extrémité de clôture	Code balise	
PP031	Carte 1 ; Parc de la Grande Maison ; Arbre remarquable au-dessus du « s » de « Maison »	Code balise	
ARRIVEE	STATION DE TRAIL DE BURES SUR YVETTE – STADE CHABRAT Cote 62		



VIGNETTE 1 : PP01



La balise est à 28 + 28 m
de l'angle de la clôture

VIGNETTE 2 : PP03



Photo prise
depuis la balise

VIGNETTE 3 : PP04



SPECIALE LIGNE DROITE : les points A B C sont repérés sur la carte

Du point A au point B, vous trouverez le long du chemin des réverbères. Comptez-les !

PP09 : au 21^{ème} réverbère, balise à 40m au nord (attention au trou masqué)

Revenez sur la ligne droite et continuer le comptage des réverbères.

Arrivé au point B, notez le nombre total de réverbères entre A et B : soit N ce nombre

Remettez à 0 le compteur de réverbères

Au point B vous entrez dans le domaine du CNRS ; attention, la grille ouvre à 7h00 et ferme à 22h00

Du point B au point C restez en ligne droite et comptez à nouveau les réverbères, jusqu'à voir les 3 conifères isolés (photo ci-contre)

Notez Le numéro d'ordre N'du réverbère immédiatement après les 3 conifères

PP 10 : le code de la balise est N-N'



VUE DEPUIS LA BALISE : PP11

Dans le parc (carte ci contre) :

Trouvez la balise à l'endroit d'où est prise la photo



VIGNETTE 4 : PP14

Depuis la souche en photo ; la balise est à 28m au cap 240



SUIVEZ LE GUIDE Carte échelle 1/12500



Partez du poteau en photo (au triangle rouge) et suivez la trace en pointillé rouge.

Dans les 300 premiers mètres, vous passez devant un arbre marqué « 91 »

PP16 : 28m au cap 110 de l'arbre 91



Quittez le GRP après une dépression et continuez la trace pour traverser une grande dépression (photo)

PP17 : Dans la dépression (Bord sud)

Continuez de suivre la trace ; Chemin faisant vous longez une grande mare

PP18 : Bord sud de la mare

Continuez jusqu'à rejoindre un chemin carté que vous suivez vers l'ouest et quittez le lorsque vous trouvez la balise PP19 pour descendre par un chemin non carté

PP19 : Jonction de chemins

VIGNETTE 5 : PP20

Arbre avec marque jaune



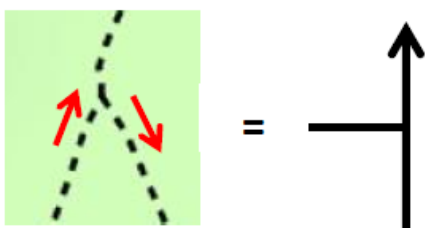
FLECHE GARANT

Principe du « Fléché Allemand »

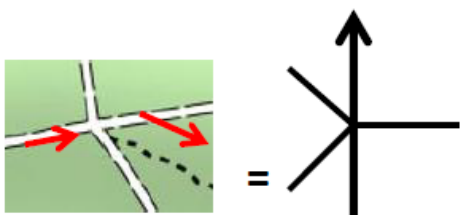
L'« arête de poisson » représente la suite des déplacements au fur et à mesure des intersections croisées.

A chaque intersection sont indiquées les voies à laisser à droite ou à gauche pour continuer.

Exemples



A l'intersection, on laisse le chemin à gauche, donc on tourne à droite.



A l'intersection, on laisse 2 allées à gauche et une allée à droite, donc on prend le chemin en biais.

Voies schématisées

— Rues, sentes, chemins, escaliers de toutes sortes.

Ne sont pas pris en compte :

- Les entrées de propriétés,
- Les sentiers courts non débouchant



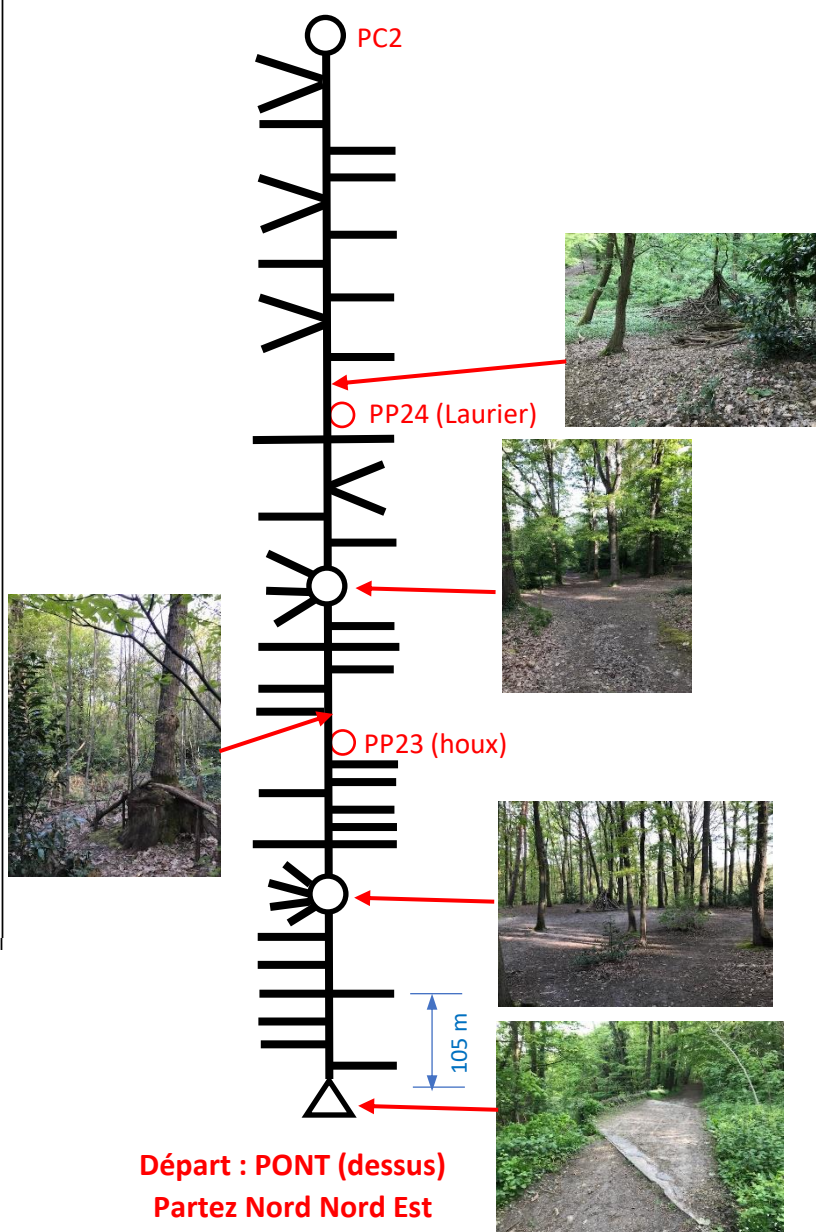
La carte ne sert à rien. Les voies sont rarement droites. Rien n'est à l'échelle. Les directions ne sont pas indiquées. La boussole est inutile (sauf au départ). Soyez attentifs et rigoureux !

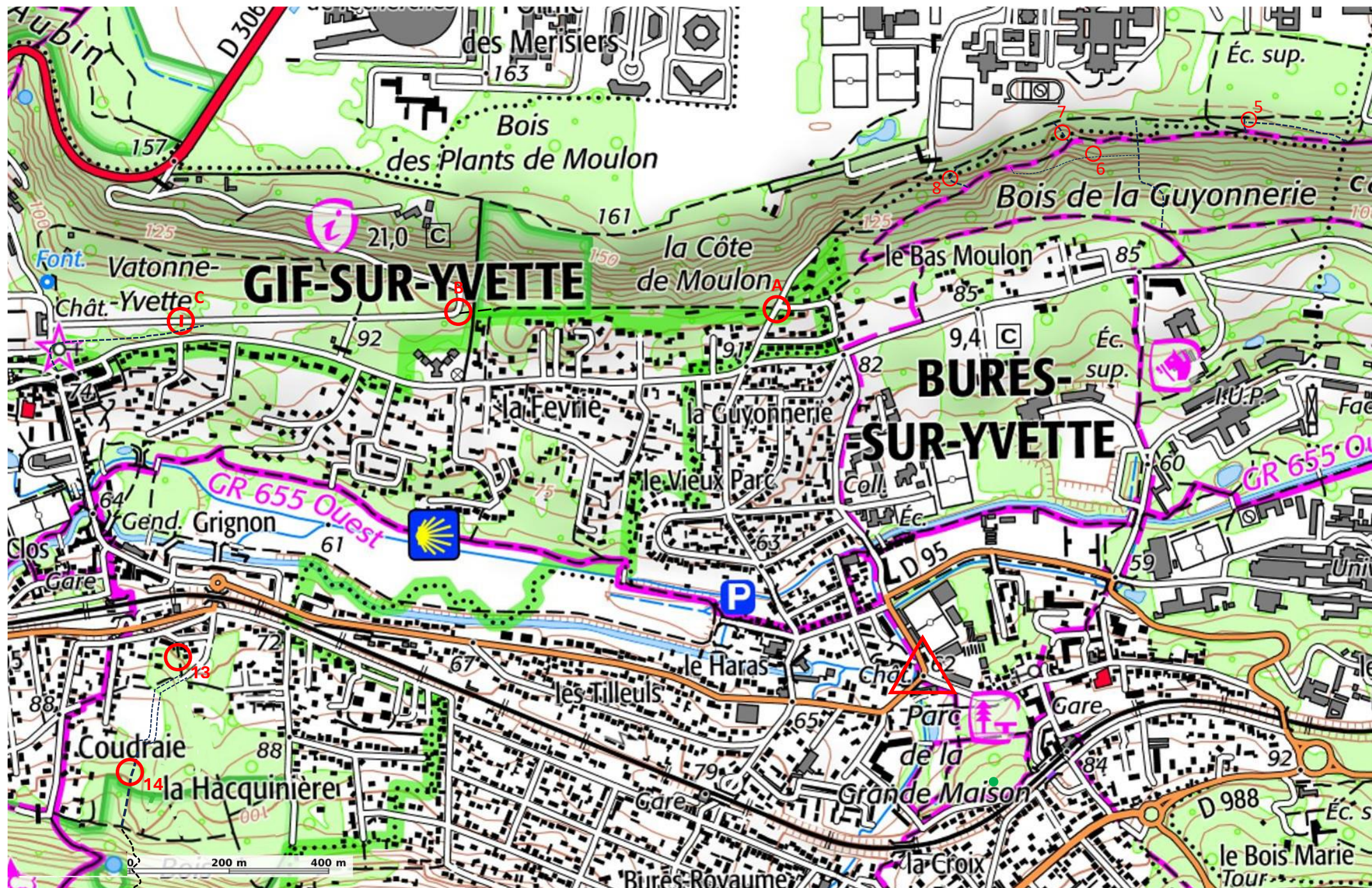
Annotations : Elles indiquent des particularités observables le long du parcours ou des renseignements pour simplifier le repérage et éviter les imprécisions du terrain

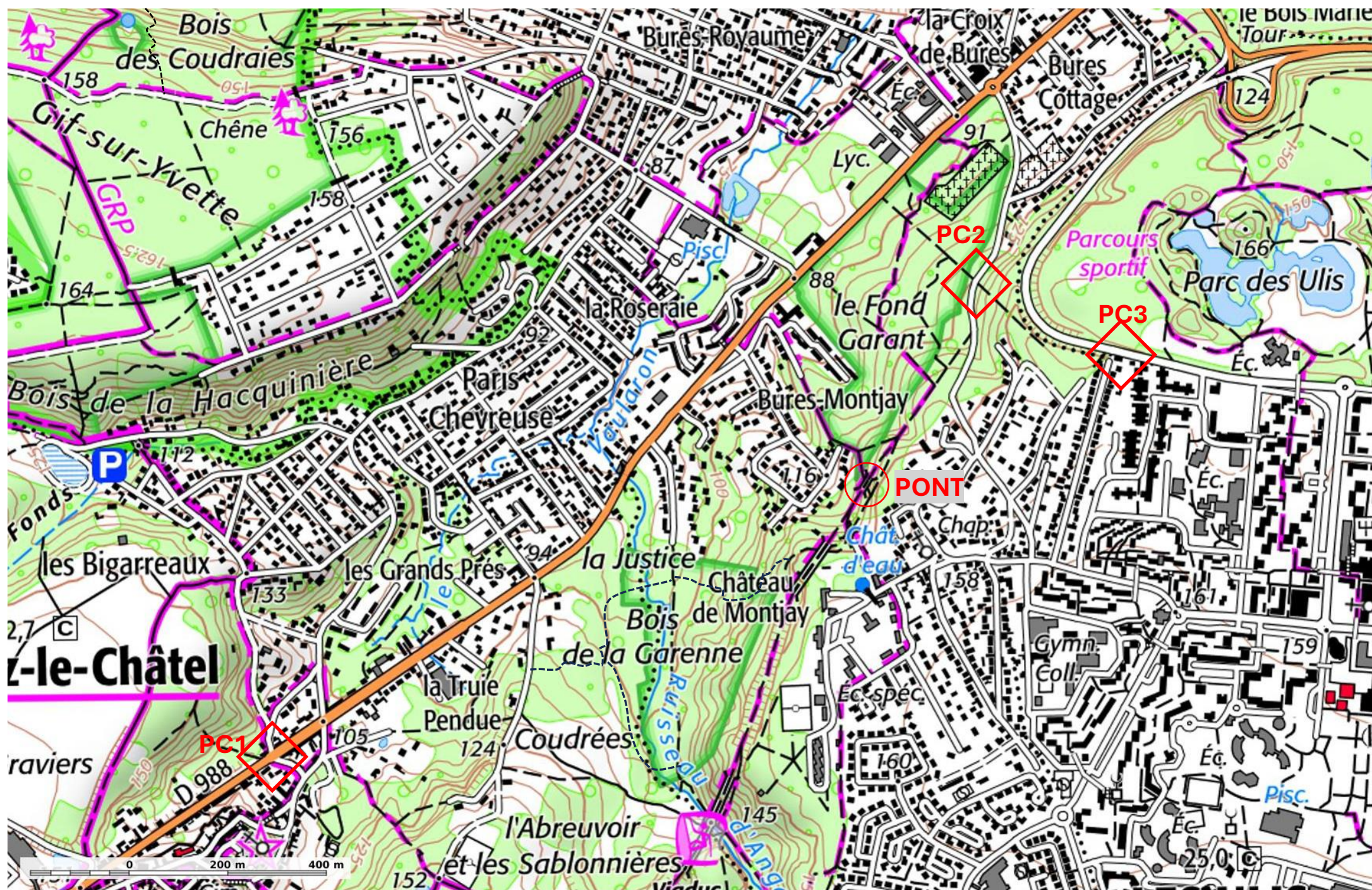
Départ = PONT (Dessus) Arrivée : PC2

Les balises sont indiquées par un rond rouge.

Les chemins sont souvent bordés de branchages formant des sortes de barrières ; tous chemins ainsi construits comptent

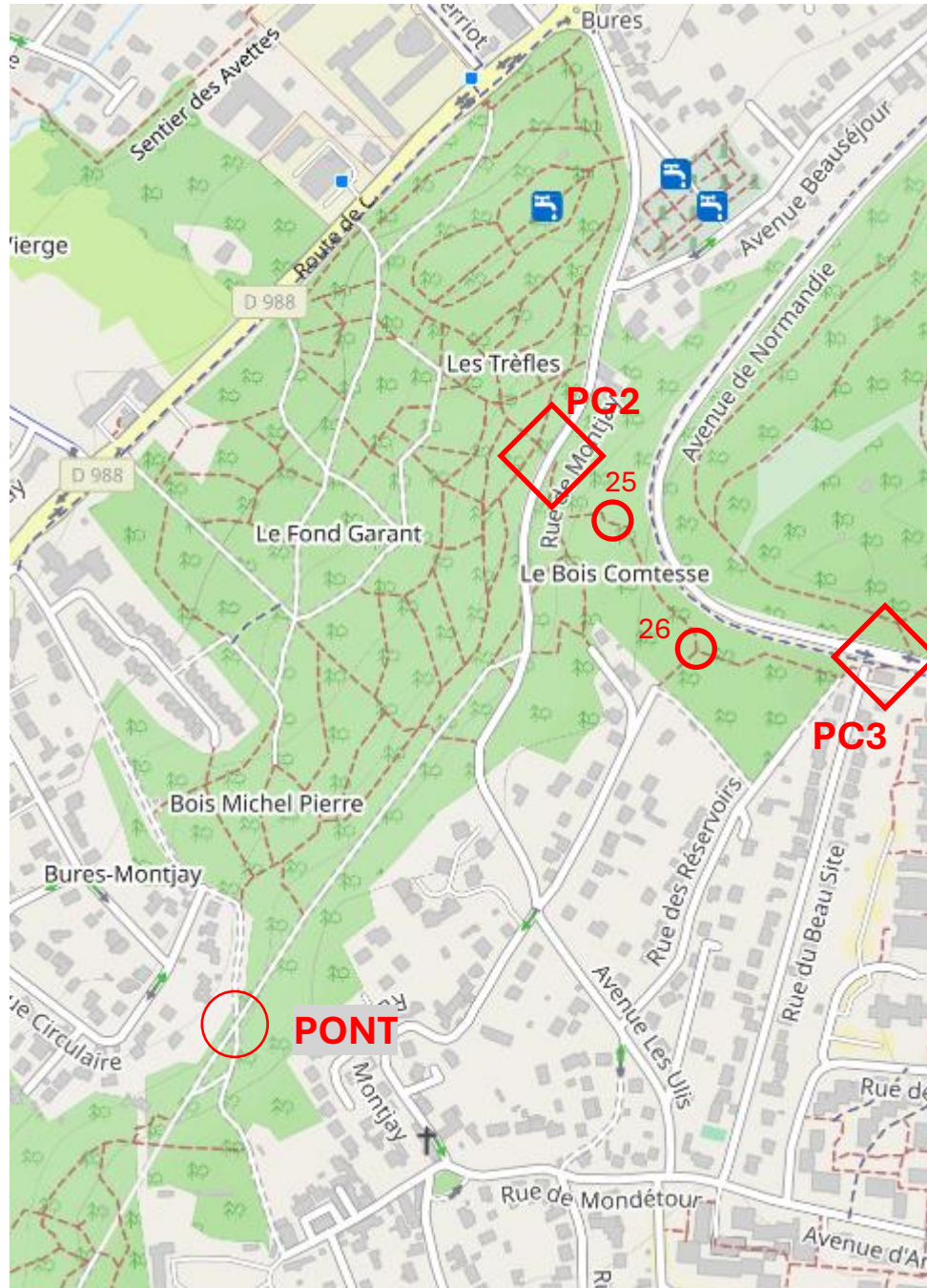






CARTE 3

Ech 1/6000



CARTE4

Ech 1/5000

