



Les Petits Suisses  
normands  
100 % Nature



# LUTIN TROTTEUR

## CONSIGNES DE COURSE

### PROGRAMME

ACCUEIL : entre 17h et 18h40 (marché couvert de Falaise)  
<https://maps.app.goo.gl/HJmG1sFZTA8pT2PW8>

BRIEFING : 18h40 (marché couvert)

DÉPART (4 vagues) : 18h50 ; 19h ; 19h10 et 19h20 (place Belle-Croix)

ARRIVÉES : entre 19h50 et 21h20 (place Belle-Croix)

↳ GEC (vidage doigts électroniques) – Soupe (pour tous) – Rougail saucisse (réservation)

TIRAGE TOMBOLA + REMISE DES RÉCOMPENSES : 22h (marché couvert)

Préparer un **chèque de caution** de 60 € à l'ordre de « Les Petits Suisses Normands » pour le prêt des doigts électroniques

### PRINCIPE DE L'ÉPREUVE

#### AU DÉPART :

- le chrono est lancé et vous avez **2h maximum** pour effectuer le parcours
- vous récupérez une **carte globale** correspondant aux « liaisons » et sur laquelle sont indiquées par des lettres les différents « spéciales » de votre parcours. Vous pouvez choisir d'effectuer les spéciales **dans l'ordre de votre choix**.
- la **traversée de la RD 658** est **interdite** (les trottoirs sont autorisés), **sauf** au niveau du **passage obligatoire** indiqué sur la carte (présence de signaleurs).

#### SUR CHAQUE SPÉCIALE :

- vous pointez le **boîtier « départ »**
- vous récupérez **une carte chacun** (sauf sur les spéciales **A** et **D** / voir les précisions en page 2)
- vous effectuez le parcours de la spéciale **ensemble** (sauf sur la spéciale **D** en relais)
- vous pointez le **boîtier « arrivée »** et vous **redonnez les cartes de la spéciale** au bénévole présent (les cartes pourront être récupérées après l'arrivée au marché couvert)

#### À L'ARRIVÉE :

- vous pointez le boîtier « arrivée » et vous retournez au marché couvert pour vider votre doigt électronique ... et boire une soupe chaude

#### PÉNALITÉS :

- **10 minutes** par balise manquante
- **5 minutes** par minute (entamée) de dépassement (au-delà des 2h)

#### CLASSEMENT :

- il s'effectue en **additionnant le temps de chacune des 4 spéciales** (la spéciale D est affectée d'un coefficient  $\times 2$ ), auquel s'ajoutent les éventuelles **pénalités**

▪ **SPÉCIALE A – MÉMO – 1,4 km – 8 balises – ORDRE LIBRE**

Sur la zone de départ, vous disposez d'une carte fixe avec l'ensemble des balises à mémoriser. Vous pouvez revenir voir la carte autant de fois que nécessaire. Vous n'avez évidemment pas le droit de prendre la carte en photo.



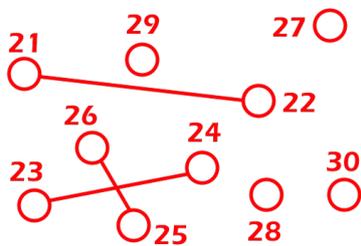
▪ **SPÉCIALE B – SHAKER – 2,2 km – 10 balises – ORDRE LIBRE**

On a eu quelques soucis avec la carte : elle est en morceaux et on a tout mélangé (orientation, échelle ...). Rassurez-vous, sur chaque bulle, il y a au moins deux balises. Bon courage quand même !



▪ **SPÉCIALE C – 1,9 km – 11 balises – ORDRE LIBRE + BALISES JUMELÉES**

Vous aurez 3 paires de balises jumelées (reliées par un trait). Les deux balises d'une paire sont à pointer à la suite, dans un sens ou dans l'autre, sans intercaler de balise entre elles (sinon, l'une des balises de la paire ne sera pas validée). Les autres balises sont à pointer en ordre libre.



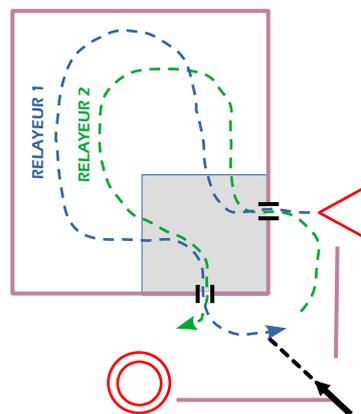
Exemples :

- Vous pouvez pointer la paire 23/24 dans l'ordre 23 puis 24 ou dans l'ordre 24 puis 23.
- Si vous enchaînez 21 – 29 – 22 (ce qui revient à intercaler la balise 29 dans la paire 21/22), la balise 22 ne sera pas validée.
- Les balises 28 et 30 peuvent être pointées à n'importe quel moment, sauf entre deux balises reliées.

▪ **SPÉCIALE D – ORIENT'SHOW – 2×100 m – 2×10 balises – ORDRE IMPOSÉ**

C'est un relais, dans une toute petite zone, composée d'un labyrinthe et d'une zone arborée. Peu de difficulté, mais attention à ne pas pointer les balises de l'autre relais.

Et pour vous mettre un peu de pression, le temps de la spéciale sera multiplié par 2.



- ① Le relayeur 1 pointe le départ
- ② Il effectue son parcours (avec la carte « Relais 1 »)
- ③ Il ressort de la zone (sans pointer l'arrivée) et rejoint la zone de passage du doigt et de la carte
- ④ Le relayeur 2 récupère le doigt et la carte, la retourne (côté « Relais 2 ») et effectue son parcours.
- ⑤ Il pointe l'arrivée

*Passage du doigt et de la carte*

Pour les équipes de 3 : le 3<sup>ème</sup> équipier accompagnera le relayeur 1