

## Accès direct à votre premier point :

Descendre la Sèvre Niortaise sur 850m et prendre la 1<sup>ère</sup> à gauche, puis tournez à droite dès que possible. Filez jusqu'au point.

### POINT DE CONTROLE N SUIVRE ⇒

+ 1 trident bien planté

**direction à prendre**  
à droite au 1<sup>er</sup> carrefour

**pourquoi**  
trident = arbre à droite avec 3 branches

+ tribord

à droite dès que possible

tribord = côté droit sur 1 bateau

- grimpette à tarzan

continuer

grimpette à Tarzan = liane ou plante grimpante qui confirme qu'on est sur la bonne route

+ à l'opposé du virage précédent

tout droit puis à gauche

**après** la confirmation on cherche un virage avant de changer de direction. Le virage fait tourner à droite donc l'opposé est à gauche au carrefour suivant le virage

+ dia

à gauche dès que possible

dia = gauche en langage de charretier

- chicanez

continuer

chicane = passage en zig-zag qui confirme qu'on est sur la bonne route

+ face tu perds

à gauche au 1<sup>er</sup> carrefour

si face tu perds, pile tu gagnes. On cherche donc une pile et au 1<sup>er</sup> carrefour il y a un pont avec un pilier, donc pile de pont tu gagnes. On va vers le pont.

- levée à gauche

continuer

levée = mur arrondi par les racines d'un arbre couché par le vent qui confirme qu'on est sur la bonne route

### POINT DE CONTROLE R SUIVRE ⇒

+ côté cœur

à gauche

communément le cœur est à gauche

+ ça décoiffe

2<sup>ème</sup> à gauche

on cherche un carrefour où un élément en travers oblige à baisser la tête (arbre, branches, passerelle). Les premiers carrefours sont dégagés on continue et à un carrefour il y a un arbre en travers. C'est l'indice recherché. On tourne pour passer sous l'arbre

### POINT DE CONTROLE D

Si vous avez trouvé les 7 points, rentrez à Coulon sans tenir compte de ce qui suit. S'il vous manque un ou plusieurs points, vous avez la possibilité (attention au chrono) de refaire le circuit en retournant au point C du départ. Pour cela :

#### SUIVRE ⇒

+ tournez pour ne pas être à l'étroit 1<sup>ère</sup> à gauche

au 1<sup>er</sup> carrefour, on a le choix entre une grande conche et une plus petite. L'énigme peut s'appliquer donc on suit la conche la + large à gauche

- arbre pouvant faire preuve de flexibilité continuer

flexibilité = peut plier : donc on cherche un peuplier qui confirme qu'on est sur la bonne route

+ 9h

1<sup>ère</sup> à gauche

sur une montre le 9 est à gauche (aviation)

+ pour garder l'alternance

1<sup>ère</sup> à droite

le précédent changement est à gauche donc on alterne en allant à droite

Vous êtes au point N.

# Parcours et cartographie «Fictifs» Rallye du Marais

