

Vous vous rendez directement au premier point décrit ci-dessous. A partir de ce point, vous suivrez la flèche noire ou blanche (↔) indiquée par votre feuille de route.

Accès direct à votre premier point :

1^{ère} à gauche direction La Garette par le canal. Filez tout droit jusqu'au point.

POINT DE CONTROLE A SUIVRE ↔

- passez les 2 piliers et les 2 poteaux indicateurs
- + passez sous l'épaisse frondaison des frênes
- + à gauche

POINT DE CONTROLE H SUIVRE ←

- Demi-tour
- + en face de vous, cours une racine, partez dans le sens de son extrémité
- si derrière il part en couille, devant il part en vrille
- + face à vous, son gros pied indique le mauvais temps, c'est la bonne direction
- + manœuvrez sans attendre
- + se retrouvant à droite, se retrouvant à gauche, elles se retrouvent inutiles
- + à choisir n'enlacez pas le poteau
- + largeur que multiplie longueur
- + à gauche après la 5^{ème} passerelle
- + quand vous vous retirez de la Bergère, passez entre feu le gros frêne et les 2 rangs de peupliers encore ados
- + gardez la berge remaniée (humus)
- + ses branches font équipe de volley et se retrouvent main droite
- + chétif, il fait trempette aux pieds de 10 colosses
- + délaissez la conche de gauche

POINT DE CONTROLE I SUIVRE ↔

- + ne repassez pas aux pieds des géants
- + au loin s'alignent les récents étêtés et autres rasés de près
- après les avoir découverts de loin, vous les raser de près
- + transformez votre rallye en grande randonnée
- + dans le labyrinthe, ils vous sauvent du Minotaure et vous font gagner la partie
- + quand vous butez, dirigez-vous vers le grimpant persistant qui se meure
- l'énigmatique benne s'oxyde depuis des lustres
- + choisissez le côté le plus galère quand vous êtes contraints de changer de cap
- + sous l'arbre couché qui s'appuie sur la levée

POINT DE CONTROLE D SUIVRE ↔

- virage à gauche, toujours aussi galère
- + à droite
- cet aulne fait le poirier
- comme toutes les lignes droites c'est un raccourci, mais vous gagnez en distance ce que vous perdez en temps
- à la passerelle, profitez-en pour vous délasser les jambes
- a moins de 100m de votre réembarquement, ce platane est du sexe masculin
- la datcha a des airs d'isba
- cette gamelle n'est pas synonyme de chute
- + ras le bol pour boire une tasse, n'en faites pas tout un plat

POINT DE CONTROLE C SUIVRE ↔

- + la pile vous éclaire sur le niveau d'eau, malheureusement elle est sur son 31
- + les riverains ont vue plongeante sur vous, merci de faire silence
- ce type de ralentisseur fait les bras
- soyez humble devant mère nature

43^{ème} Rallye du Marais
24 et 25 Juin 2017



POINT DE CONTROLE K SUIVRE ⇨

Demi-tour

- rebelote pour les courbettes et le travail des biceps

+ ce n'est pas une bataille navale, mais le 1^{er} est coulé et la 2^{ème} peut être touchée

-virage à droite

+ évitez le fossé très encombré

+ les resquilleurs passeront entre le poteau et la berge


-derrière la levée ce peuplier hésite entre chêne et roseaux

-un point s'impose sous la rose

-virage à gauche

+ plein nord

-échoué, il faisait la planche mais n'en fera jamais

+  attention à votre frontale

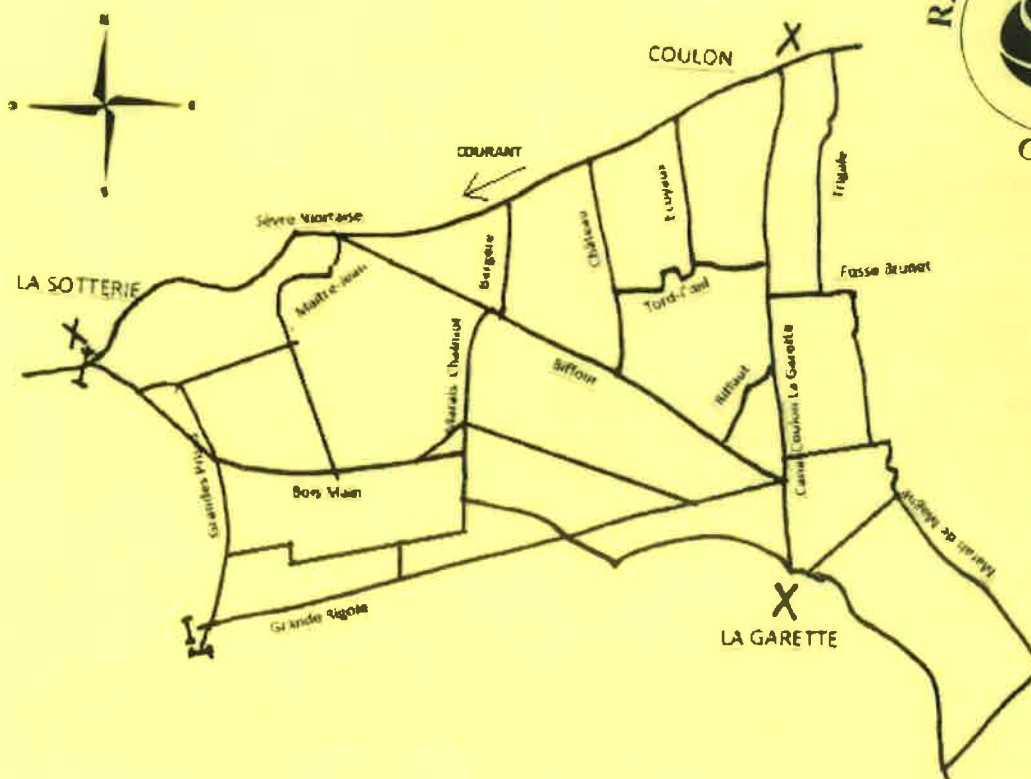
POINT DE CONTROLE B

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 A du départ. Pour cela :

SUIVRE ⇨

+ à droite

POINT A



En cas de problèmes médicaux ou de graves incidents, contactez les organisateurs au 07.81.16.23.39.

Précisions :

On appelle levée le mur arrondi formé par les racines d'un arbre couché par le vent

Un têtard est un arbre autrefois taillé dont le petit tronc forme une boule à la naissance des branches

+ signifie un changement de direction

-signifie une confirmation de direction