

**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 :

Descendre la Sèvre sur 600m jusqu'à la conche des Ecoyaux (passerelle rouillée). Remonter la conche en gardant le même cap jusqu'au point.

**POINT DE CONTROLE E SUIVRE ←**

- + c'est la 3<sup>ème</sup> conche qui est du même côté
- repérez le poteau électrique mais ne vous y engagez pas
- + tournez du côté opposé du dit poteau
- + le ciel reste dégagé pour votre bonne étoile
- virage à droite
- un point s'impose sous la rose
- derrière la levée ce peuplier hésite entre chêne et roseaux
- + un caillou lui fait mal au pied, tournez du côté opposé au prochain carrefour
- + plein sud pour éviter la galère, voire le fauchage
- ce n'est pas une bataille navale mais la 1<sup>ère</sup> peut être touchée et le 2<sup>d</sup> est coulé
- + l'indice vous prend en traître, pourtant c'est un ami
- ce type de ralentisseur fait les bras
- prosternez-vous devant mère nature

**POINT DE CONTROLE K SUIVRE ↔**

- Demi-tour
- rebelote pour les courbettes et le travail des biceps
  - les riverains ont vue plongeante sur vous, merci de faire silence
  - + face à la pile, côté « buanderie »
  - + immédiatement odeur de marc quand on en a marre

**POINT DE CONTROLE C SUIVRE ←**

- + à bâbord à la pointe de l'île
- + ras le bol même si vous n'êtes pas dans votre assiette
- une gamelle qui n'est pas synonyme de chute
- la datcha a des airs d'isba
- ce platane est du sexe masculin
- + à la discrète passerelle, profitez-en pour vous délasser les jambes
- vous remarquez en réembarquant que le fond colle un peu, beaucoup !
- cet aulne fait le poirier
- l'énigmatique benne s'oxyde depuis des lustres
- + choisissez le côté le plus galère quand vous êtes contraint 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
- sur votre droite, le grim pant persistant est mort
- + dans le labyrinthe, ils vous sauvent du Minotaure et vous font gagner la partie
- + votre parcours se poursuit « face » à la 2<sup>ème</sup> passerelle
- + cannibalisme exceptionnel, le brut mange le travaillé

**POINT DE CONTROLE F SUIVRE ↔**

- + la moitié de cette fratrie de 6 têtards a disparu, tournez vers elle
- + longez les étetés et autres rasés de près
- + dernière possibilité de changement avant que la conche ne tourne à droite
- chicanez légèrement sur la gauche pour pointer dans le cul de sac

43<sup>ème</sup> Rallye du Marais  
24 et 25 Juin 2017



## POINT DE CONTROLE I SUIVRE ⇨

Demi-tour ou marche arrière.

- + passez au pied des géants
- + au pied du 9<sup>ème</sup>, bifurquez
- + poursuivre sous la grosse branche serait une mauvaise idée
- + gardez la berge remaniée (humus)
- + au grand carrefour, ne sautez pas la bien nommée mais prenez là

## POINT DE CONTROLE G

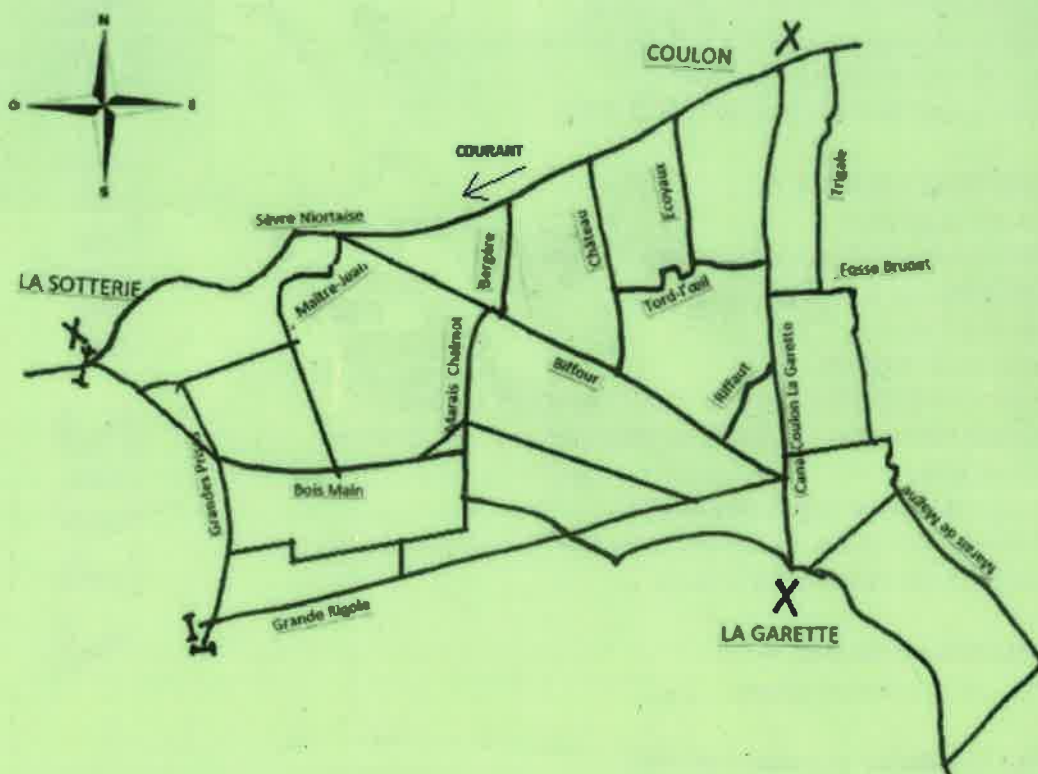
Si vous avez trouvé les 7 points, rentrez à Coulon sans tenir compte de ce qui suit. S'il vous manque un ou plusieurs points, vous avez la possibilité (attention au chrono) de refaire le circuit en retournant au point E du départ. Pour cela :

### SUIVRE ⇐

- + ce n'est ni une conche ni un fossé, partir vers l'amont est un bon PLAN
- autorisée aux vélos, petits trains et céistes
- la petite maison dans la prairie est protégée par les croix de Saint-André
- + sous les rivets et entre les rives en V
- les platanes avaient la boule à zéro cet hiver



## POINT DE CONTROLE E



**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