

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 1100m. A gauche avant la maison aux volets bleus dans la Bergère. Remonter la conche jusqu'au point.

POINT DE CONTROLE G SUIVRE →

- + 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
- + délaissiez la conche de gauche

POINT DE CONTROLE I SUIVRE ⇒

- Demi-tour ou marche arrière
- + ne repassez pas aux pieds des géants
- + au loin s'alignent les récents étêtés et autres tondus
- après les avoir découverts de loin, vous les raser de près
- + ne transformez pas votre rallye en grande randonnée
- + la moitié de cette fratrie de 6 têtards a disparu, tournez après

POINT DE CONTROLE F SUIVRE ←


- + attention, s'il vous sort du labyrinthe en vous sauvant du minotaure, il vous fait perdre la partie
- étudié par un chrono dendrologue, il aurait une quinzaine d'années
- + direction de votre pouce de la main gauche en supination
- + avant la conche de gauche
- + au plus large mais pas plus profond
- + dès que possible, quoi que
- si près du cyprès
- + enfin de l'eau, du même côté que se trouvait le résineux
- + cette datcha a des airs d'isba, tournez à gauche juste après
- cette gamelle n'est pas synonyme de chute
- + ras le bol pour boire une tasse

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
- pour les bleus, la flèche est bleue
- 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
- + ce n'est pas une bataille navale, mais le 1er est coulé et la 2ème 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



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

POINT DE CONTROLE B SUIVRE ⇨

- + à gauche
- passez les 2 piliers et les 2 poteaux indicateurs
- + sous la frondaison des frênes
- +comme l'antépénultième ligne

POINT DE CONTROLE H

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 G du départ. Pour cela :

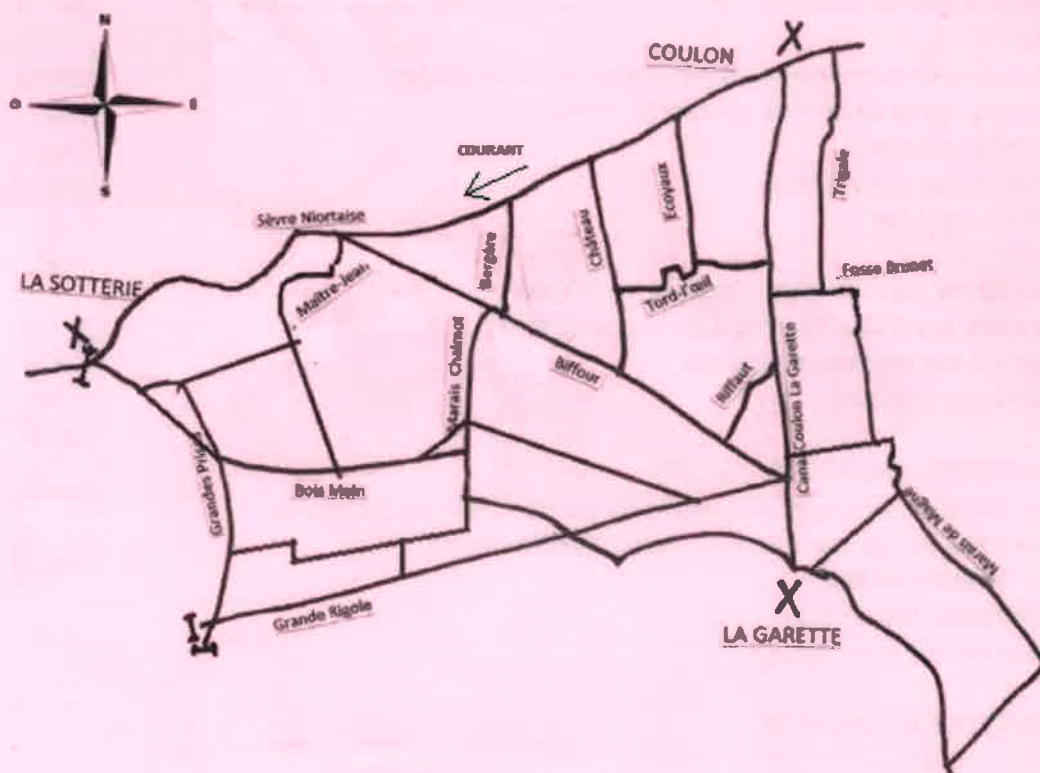
SUIVRE ←

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
- +en face de 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
- + vers l'amont pour rentrer, vers l'aval pour pointer
- + tournez juste avant les volets peints par Yves KLEIN
- dans la chicane ombragée, restez« Panurgien »



POINT G



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