

**PRECISIONS :**

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

**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 :**

Immédiatement sous le pont, direction La Garette. Tournez à droite pour avoir dos à la passerelle. 1<sup>ère</sup> droite.

**POINT DE CONTROLE B ; SUIVRE ↔**

- + pour longer le champs sans grume
- + son tronc massif et moussu abrite un nocturne
- + un changement qui vous rabaisse

**POINT DE CONTROLE C ; SUIVRE ↔**

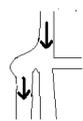
- + suivez les restes de barbelés longés sur le côté
- + quand vous butez, gardez la rive à la souche moussue
- + à l'urgence sans vin, prenez le couvert

**POINT DE CONTROLE G ; SUIVRE ↔**

- Huggy dans Starsky & Hutch
- + bâbord
- + 3<sup>ème</sup>
- + tournez comme vous roulez
- + idem
- + à gauche
- + devinez ?
- + 10 heures
- + un peu de mémoire pour ne pas revenir sur vos pas.

**POINT DE CONTROLE F ; SUIVRE ↔**

- dépassez la barrière sur le côté
- + gardez la rive du binôme de troncs jumeaux
- 



- + première classe de lycée
- + à gauche
- + derechef
- + loin des racines émergées
- virage léger
- + quand vous butez, latéralisation de la majorité d'entre nous

**POINT DE CONTROLE E ; SUIVRE ➔**

- passez la passerelle en chicanant légèrement
- + deuxième hue
- un boulevard qui vous semblera interminable

**POINT DE CONTROLE D ; SUIVRE ➔**

- confinements H5N1 !
- + après le bûcher, prenez le grand large
- + pleurez côté cœur
- + à droite, la cadette vous attend
- + à l'endroit des choix, gardez le creux
- + dès que possible, entre les 2 prés
- + en vous relevant, saluez le défunt et passez votre chemin
- ouvrage maçonné
- + opposé au virage précédent

**POINT DE CONTROLE A ; SUIVRE ➔**

- + virez avec aisance
- + pas de pan pan !

**POINT DE CONTROLE H**

Si vous avez trouvé les 8 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 ↔**

- + 1<sup>ère</sup> possibilité
- passez sous les passerelles
- passez les 5 ou 6 virages
- + attention à la voûte étoilée !
- + au débouché, bordez-vous de peuplier mais que d'un côté
- + dos à la passerelle
- + le platane avancé marque votre changement