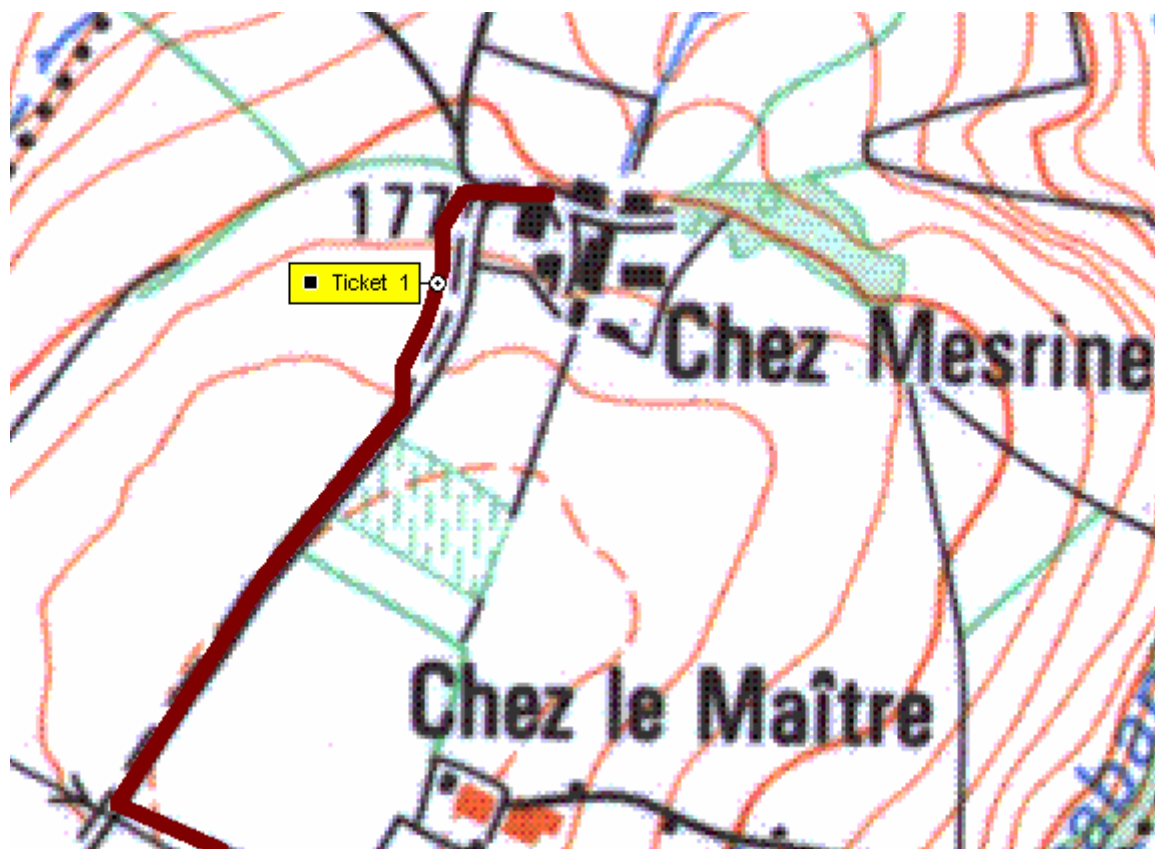
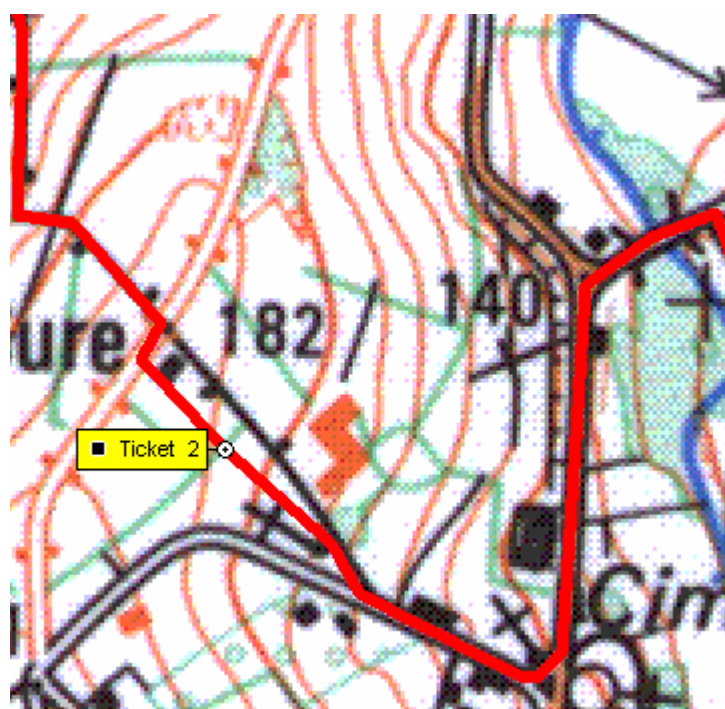


Ticket 1



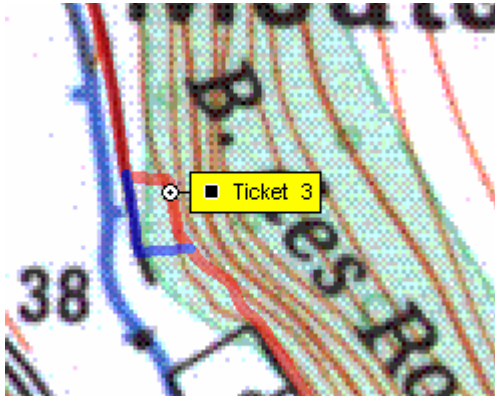
Histoire de se mettre tout de suite dans le bain, il ne fallait pas rater le passage par le parking ...

Ticket 2



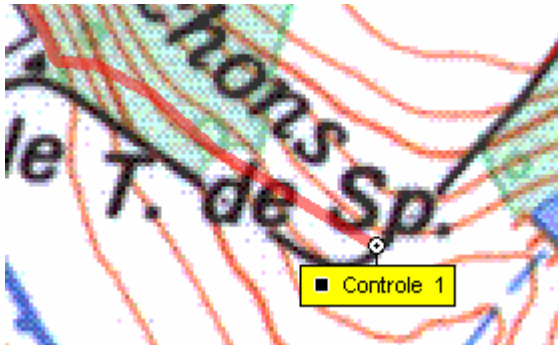
Il fallait passer au milieu des maisons neuves et emprunter le passage qui débouchait sur le plan herbeux, avant le parking de la maison de retraite. Les concurrents qui apparaissaient au niveau du plan herbeux n'étaient pas validés, même s'ils faisaient demi tour.

Ticket 3



Il fallait monter dans le bois en traversant le bout de prairie, avant le virage. Un autre chemin plus visible et plus emprunté (en bleu) se trouvait au niveau du virage, après la fin de la prairie : ceux qui l'empruntaient n'étaient pas validés, même s'ils repassaient devant le contrôleur.

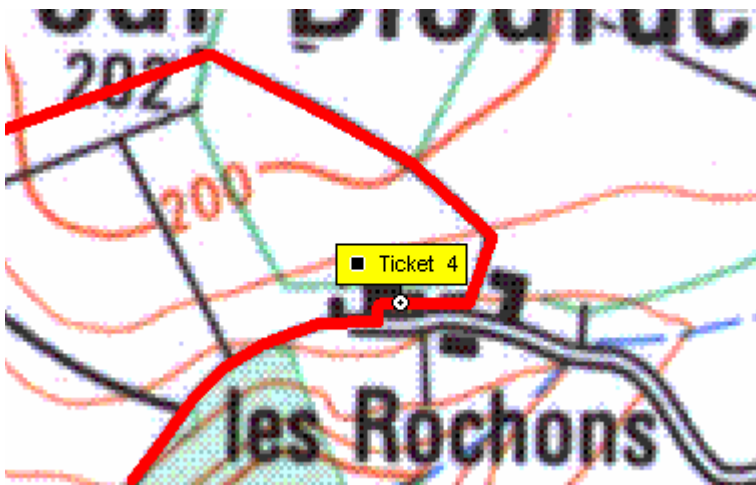
Contrôle 1



Au niveau des vestiaires du stade, il fallait monter dans le bois par le petit sentier qui permettait de rejoindre un fossé qu'il fallait longer pour trouver l'ouverture sur le champ et arriver correctement au contrôle. Normalement, personne ne

devait arriver à l'envers sur ce contrôle, mais vous deviez perdre un peu de temps dans les bois.

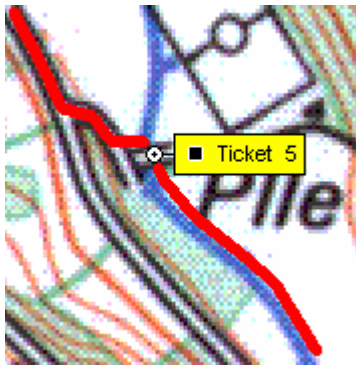
Ticket 4



Je vous avais dit que vous visiteriez les étables à l'ancienne ... il fallait en effet oser entrer dans la grange, prendre la porte à droite qui permettait de traverser dans la longueur le bâtiment ...

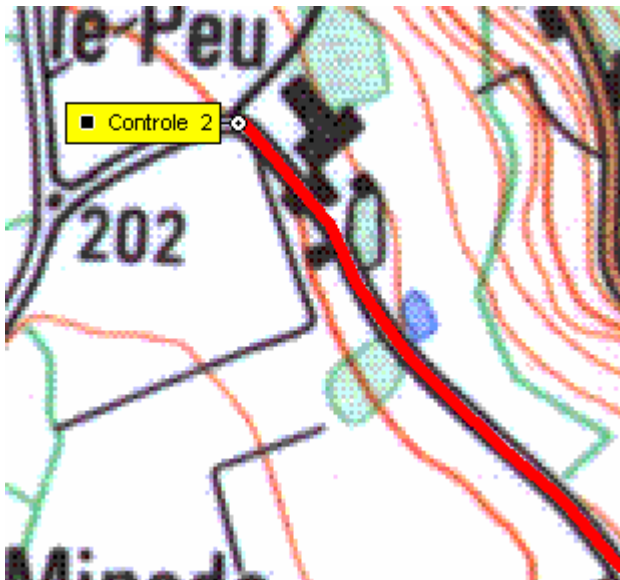
J'ai un peu honte, mais Anne y tenait tellement !

Ticket 5



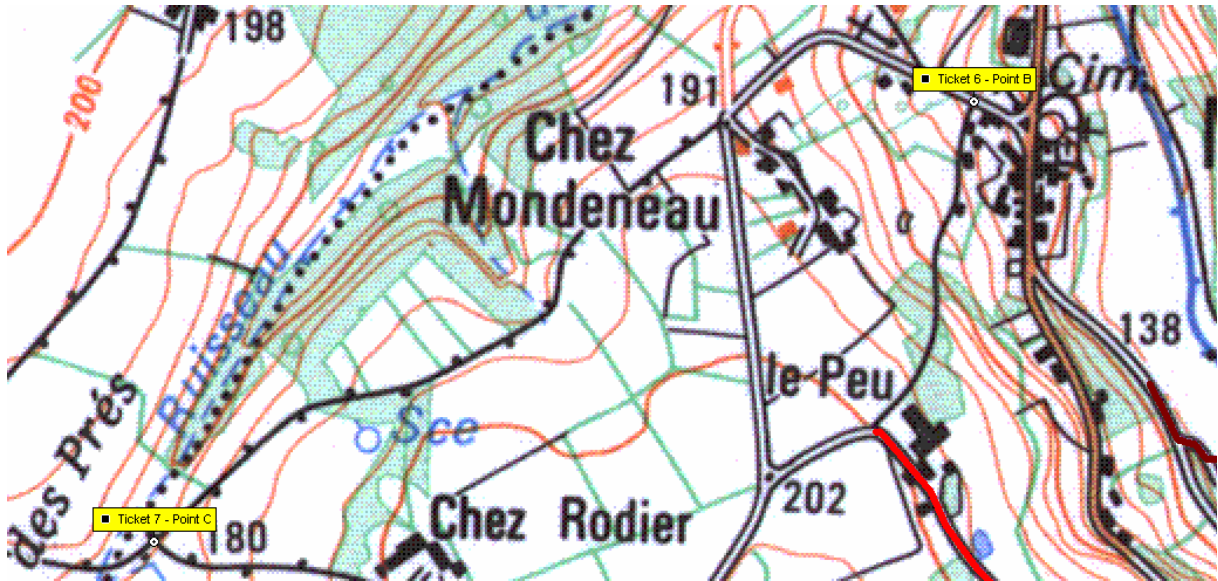
Il fallait passer sous la passerelle, le contrôleur validait uniquement ce passage.

Contrôle 2



Il fallait bien changer de vitesse
...

Tickets 6 et 7



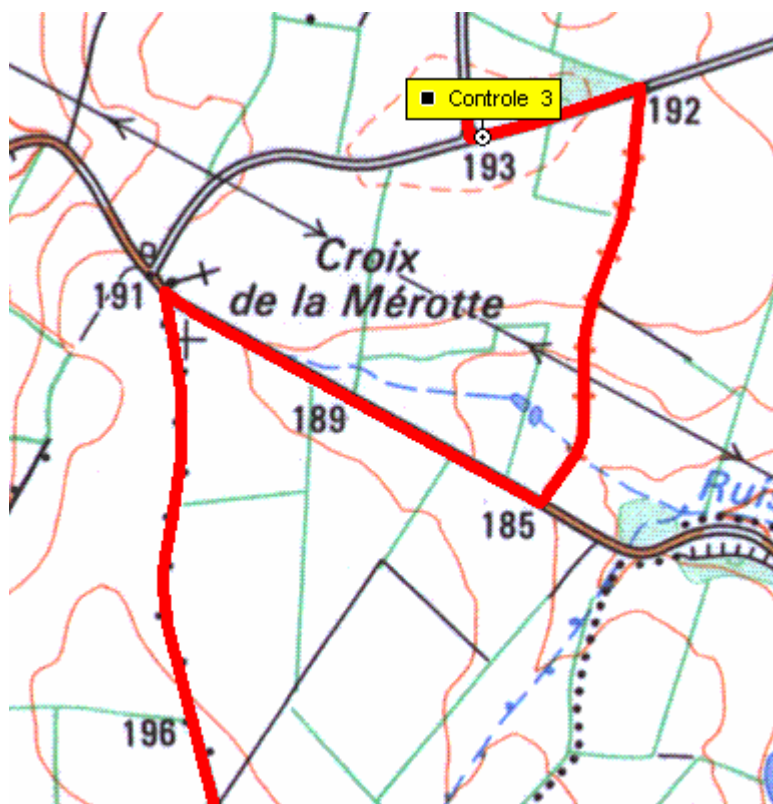
Rien de particulier.

Contrôle 3



Juste pour clore le chapitre
« point à point ».

Contrôle 4



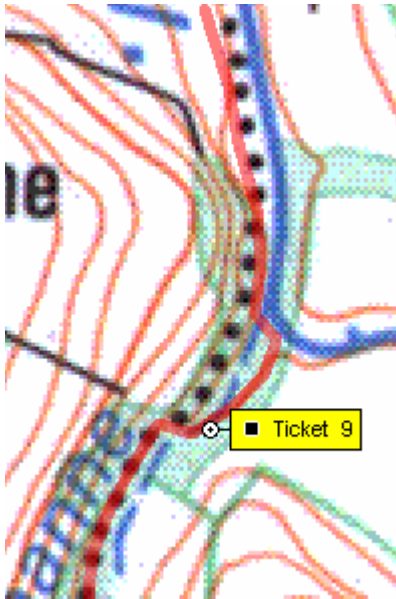
Le départ de la boussole (fin du tracé) était facile à localiser en s'aidant des haies et du ruisseau. Le contrôle permettait de sanctionner ceux qui venaient par la route à l'ouest.

Ticket 8



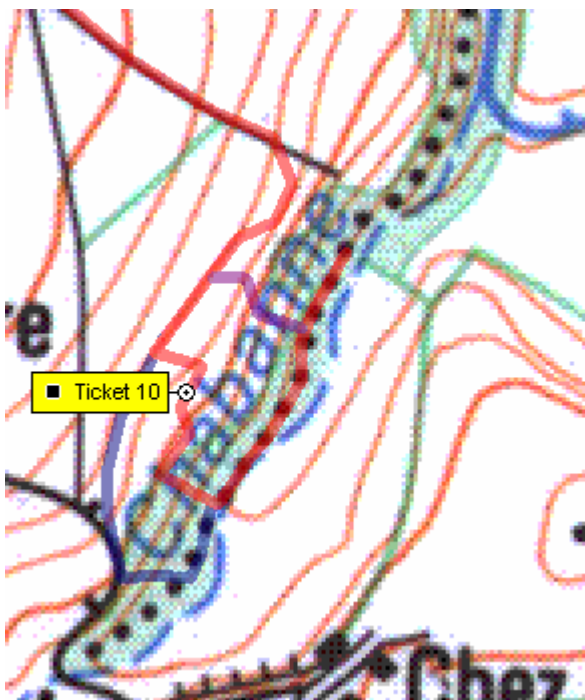
Il ne fallait pas prendre le chemin, mais passer à droite, derrière la haie.

Ticket 9



Le ruisseau n'est pas positionné comme il faut sur la carte, mais le tracé reprend sa position exacte : il fallait donc entrer dans le ruisseau à sa jonction avec la rivière la Blourde et ressortir à l'endroit où le ruisseau fait un coude à droite.

Ticket 10



Trois possibilités pour s'en sortir et passer au ticket :

- Prendre la distance depuis le dernier carrefour (chemin à droite qui monte le long du bois).
- Se caler sur le ruisseau qui respecte à peu près la carte.
- Se repositionner par rapport au chemin suivant puis revenir sur ses pas (pas recommandé, mais ici, il n'y avait pas de faux tickets)

L'erreur était permise, mais il fallait la corriger pour passer au ticket.

En conclusion, un parcours avec des innovations (la visite de l'étable, la carte mère en noir et blanc ...) et des choses plus classiques.

Le soin apporté à la recopie en salle des cartes et le bon usage de la « loupe » permettait de s'en sortir à condition de faire attention dès le début et jusqu'à l'arrivée.

Il n'y avait pas de faux tickets, chacun pouvait donc se tromper puis corriger ses erreurs, mais ça ne sera pas toujours comme ça...

Le parcours faisait 23,481 km au total, à faire avec une vitesse moyenne de 8,6 km/h.