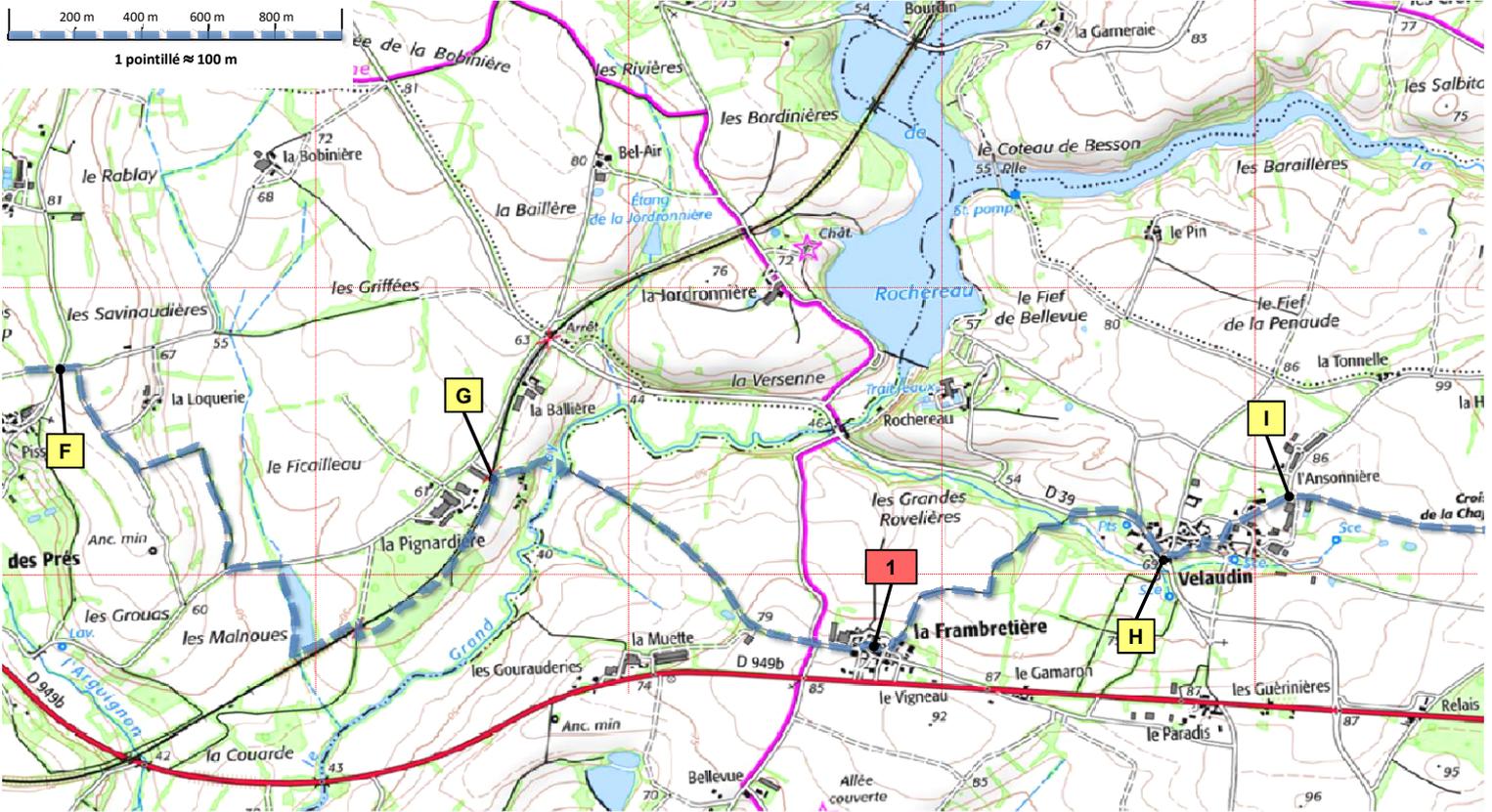
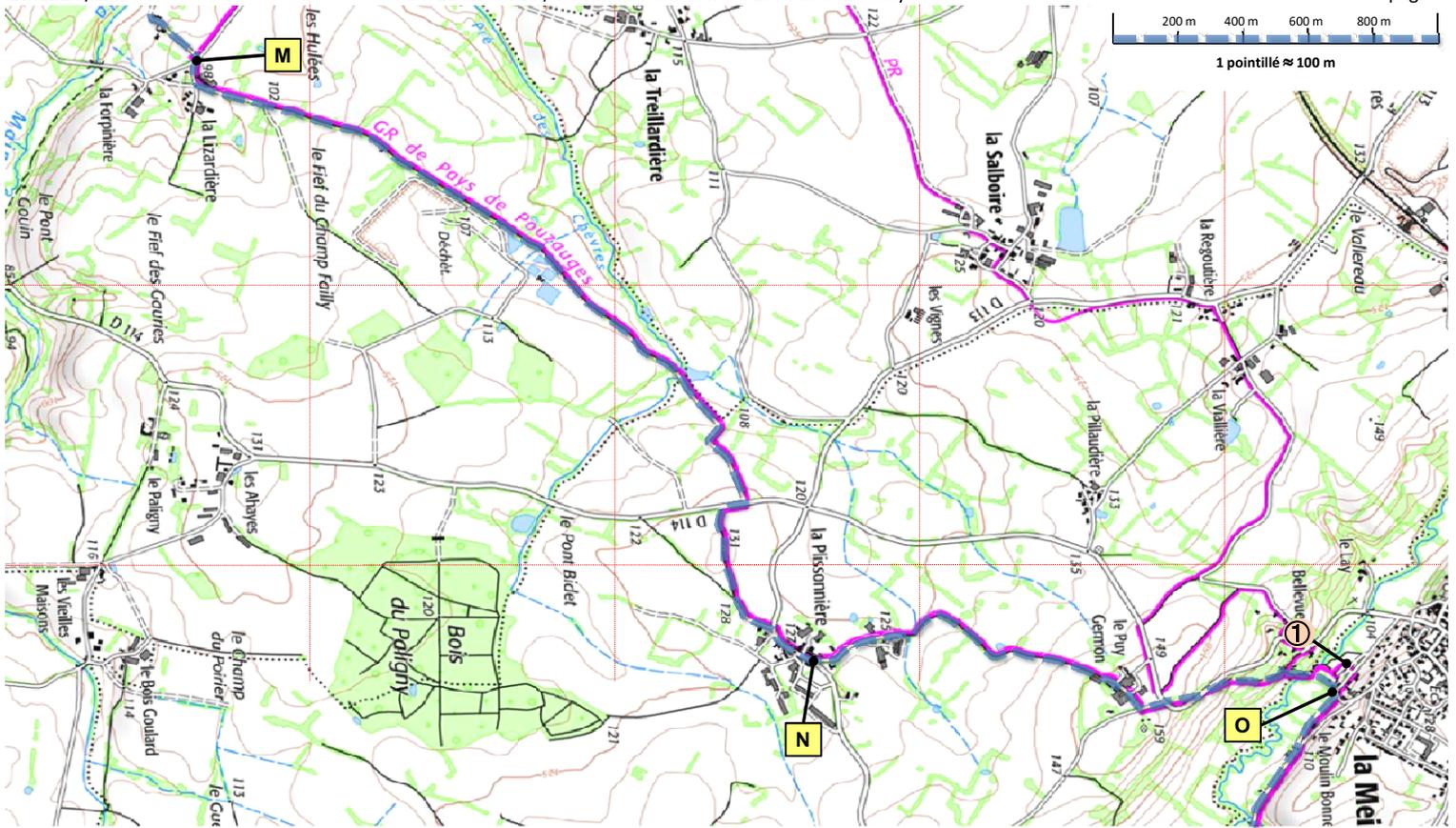


0	0,0	Hall de L'Epine		CONTRÔLE n° 0/jeu 08:30/jeu 08:30 / Contrôle -départ	
A	0,0	Hall de L'Epine	→	en sortant du hall, pars à droite (rue étroite qui bientôt tourne à droite)	140
		Collège St Joseph	↑	continue tout droit dans la rue	110
		fin de la rue Gambetta	↖	oblique à gauche puis, au Lycée Ste Marie, oblique encore à gauche dans la rue du Commerce	170
		fin rue du Commerce	↑	prends presque en face un large passage qui mène à l'église	30
		parvis de l'église	←	tourne à gauche pour trouver un escalier que tu descends	40
		en bas de l'escalier	↗	oblique à droite et vise l'angle du bâtiment de La Poste et du bâtiment des Halles	40
		angle des 2 bâtiments	↗	un passage couvert avec escalier mène à une petite place puis une rue. Avance jusqu'à la rue	40
B	0,6	face au n°21	→	trouve une allée-piétons () à gauche de la maison n°21	100
		avant la rivière	→	avant la passerelle, prends le sentier vers la droite	100
		passerelle	→	après la passerelle, tourne à droite, traverse la rue () et continue en face sur un sentier	190
		fin du sentier	←	prends la rue vers la gauche	20
		aussitôt	→	monte à droite la rue de La Plaine	270
C	1,3	après entrée du Collège Couzinet	↗	oblique à droite sur une allée-piétons bitumée	120
		fin de l'allée-piétons	→	prends la rue vers la droite	150
		fin de rue Arc en Ciel	←	tourne à gauche dans la rue de Charlère. Suis cette rue jusqu'à un passage inférieur	600
D	2,1	après	←	prends la route vers la gauche	
		aussitôt	→	tourne à droite dans un large chemin agricole	
			↑		400
			↑	en face sur une route	210
E	3,7		↗	dans une courbe à droite, quitte la route pour prendre le large chemin un peu à gauche	310
		cour de ferme	↑		240
		chemins	←	descends dans le chemin vers la gauche. Bientôt on franchit un ruisseau	430
		chemins	→	tourne à droite (malgré le), toujours dans un large chemin	610
		chemin	→	encore à droite dans un chemin moins large. S'il y a une ficelle, laisse-la en place	680
		(PRIVE en face)	←	monte le chemin vers la gauche	140
			↑		240
F	6,4	route	↑	traverse la route et prends en face la direction de La Loquerie	50



F	6,4	+	route	↑	traverse la route et prends en face la direction de	La Loquerie	50
		+	aussitôt	→	prends à droite vers	La Loquerie	250
		Y		↑	continue tout droit sur un large chemin		170
		+	avant un boitier électrique	←	tourne à gauche dans un passage enherbé		210
		+	route	→	le passage se poursuit vers la droite		460
		+	route	←	prend la route vers la gauche		160
			ATTENTION Etang à droite	→	quitte la route pour prendre, à droite, le bord de l'étang	PRIVE passage autorisé uniquement pour BMLD	320
			au bout de l'étang	←	tourne à gauche pour marcher sur la digue		90
			au bout de la digue	↑	continue en face dans une zone herbeuse entre une parcelle cultivée (à ta gauche) et une haie épaisse (à ta droite)		160
		T	chemin	→	arrivé au chemin, tourne à droite vers un passage à niveau		50
			30 m après le passage à niveau	←	tourne à gauche pour prendre un sentier étroit qui rentre à l'intérieur du bosquet		410
		Y	chemin plus large	↖	prend le large chemin vers la gauche		340
G	9,0	+	La Pignardière	→	tourne à droite à l'opposé du passage à niveau		110
		+	vieux chemin	↖	face à une ruine, prend un vieux chemin à gauche, il descend à une rivière (Le Lay)		170
			vieille passerelle	→	traverse sur la passerelle. DANGER la passerelle est étroite et la main courante hors d'usage		40
			après la passerelle	→	tourne à gauche pour rejoindre un chemin		40
			large chemin		monte le large chemin en tournant le dos à la rivière		990
		+	route	↑	prends la route en face vers le village		120
		+	puis	+	aux 2 premiers carrefours dans le village, suis la rue principale (à peu près droite)		70
1	10,5		LA FAMBRETIERE maison n°230		CONTRÔLE n° 1/jeu 10:15/jeu 12:35 / dans la de la maison n°230 posée sur le muret à gauche		50
		Y	(à gauche)	↖	descend la petite rue à gauche.		50
		Y		↗	prends le chemin légèrement à droite		820
		T	route		prends la grand-route vers la droite en restant sur le bas-côté droit (pour des raisons de sécurité)		220
		+	rue	↑	continue le long du mur		80
		+	rue	↑	continue le long du mur		50
H	11,8		avant maison à volets verts	↖	traverse la grand-route et prends à gauche un passage non bitumé qui monte avant la maison à volets verts		20
		+		↑	tout droit		120
		Y	carrefour de chemins	←	monte à gauche		20
		T	rue	→	prends la rue vers la droite et traverse le village par la rue principale		330
I	12,3		avant L'Ansonnière	↗	suis le large chemin légèrement à droite vers un vaste bâtiment agricole n° 358		820



M	20,4		routes	La Lizardière		prends la route presque en face. On passe devant la		4	90
						légèrement à gauche sur un chemin le long d'un grand hangar qui n'est pas un zoo			230
									310
									1020
						le chemin se rétrécit et devient herbeux sur 350 m			920
			route			prend la route vers la droite			80
						tourne à gauche dans un chemin herbeux			510
						tout droit. Bientôt le chemin s'élargit puis devient rue			510
						à droite sur la route qui traverse le village de La Plissonnière			120
N	23,7	60 m après				traverse le village par la route principale			340
						tourne légèrement à gauche sur une route plus petite (panneau au sol)			800
						la route devient chemin empierré puis très vite chemin herbeux			160
						on entre dans Puy Germon			90
						tourne à gauche sur la route			120
						traverse la route pour prendre le sentier en face			310
						prends la route à gauche sur 30 m puis descends à droite dans un sentier étroit interdit aux motos			100
						prends à droite un sentier qui descend brutalement. DANGER rochers glissants par temps humide			50
						après la passerelle, reste le long de la haie à droite et vise une palissade en bois à droite de la dernière table de pique-nique			20
						engage toi dans un passage avec haie à ta droite et palissade à ta gauche			30
						avance dans l'impasse			30
			sortie de	imp des EBAIES		à ta gauche, à 80 m, espace de loisirs avec WC et point d'eau			30
			sortie de	imp des EBAIES		tourne à droite			230
O	25,8		lampadaire	0222023		prends à droite un chemin			230