

Légende

Végétation - pénétrabilité		Sous bois dense	
100%	70%	30%	0%
Arbres particuliers : grand, petit, souche		Course rapide	
Pointillés : limite de végétation précise		Course lente	
Hales		Course difficile	
Terrain découvert (prairie, clairière)			
Terrain semi-ouvert			
Terrain découvert encombré			
Zone découverte + arbres dispersés			
Terrain sableux, gravillonneux découvert			
Courbe de niveau			
Courbe mâtresse (toutes les 5 courbes)			
Petite dépression			
Buttes (petite, allongée)			
Levée de terre			
Fossé sec			
Abrupt de terre			
Cours d'eau important franchissable			
Fossé humide			
Falaise infranchissable			
Falaise franchissable			
Petit et grand bloc rocheux			
Groupe de rochers			
Affleurement rocheux, avec dénivellation rocheuse			
Pierrier			
Trou			
Route principale			
Petite route			
Chemin carrossable			
Chemin			
Sentier			
Sentier peu visible			
Mur en ruine			
Mur			
Clôture			
Clôture infranchissable			
Ligne électrique			

X		Elément particulier dû à l'homme	
		Porte ou Passage	
		Bâtiment	
		Zone d'habitation, propriété privée	
		Zone goudronnée	
		Zone goudronnée sans trafic	
		Départ	
		Poste 1 (balise 1)	
		Arrivée	
		Départ arrivée	
		Zone interdite	
		Poste de secours	
		Poste de ravitaillement	

Première borne à trouver

numéro de la borne

1 35
Rocher

2 62
Arbre particulier

Lieu où se situe la borne



Borne

Parcours permanent d'orientation

Quelques conseils pour bien réussir votre parcours d'orientation.

Echelle 1/5000 signifie 1 cm sur la carte représente 50 m sur le terrain (50m=5000cm) .

Echelle 1/4000 signifie 1 cm sur la carte représente 40 m sur le terrain.

Qu'est-ce-que la course d'orientation ?

La course d'orientation est une activité de pleine nature qui se pratique avec une carte précise. l'objectif est de réaliser un circuit en passant par des points de passage obligatoires (borne de poinçonnage) dans l'ordre croissant par l'itinéraire de votre choix.

Comment choisir votre itinéraire ?

Pour choisir un itinéraire simple et facile, vous devez suivre le plus possible les lignes directrices (les éléments du terrain qui se voient et qui se suivent facilement comme les routes, les chemins, les clôtures, les ruisseaux...)

Orientez votre carte ! grâce aux éléments qui se trouvent autour de vous.

Faites la relation carte-terrain (un rond vert sur la carte est un arbre isolé sur le terrain). Regardez la légende. Anticipez ! La carte est la description des éléments que vous rencontrerez sur le terrain. Bien lire la carte, c'est déjà connaître un peu le terrain.

Première borne à trouver. Une fois à la borne, vous devez poinçonner votre carton de contrôle qui validera votre passage.

Sur la carte, l'emplacement à trouver est entouré par un cercle rouge au centre duquel se situe l'élément caractéristique du terrain choisi par le traceur (un rocher, un arbre particulier...).

Sur le terrain, l'emplacement est matérialisé par une borne.

Parcours vert : niveau débutant. vert court 1 et 2 de 1.3 et 1.2 Km (ligne droite de poste à poste), temps de parcours moyen en marchant 30 min.

Parcours vert : niveau débutant. vert long 2,400 km (ligne droite de poste à poste), temps de parcours moyen en marchant 1h.

Parcours bleu : niveau intermédiaire. 2,400 km (ligne droite de poste à poste), temps de parcours moyen en marchant 1h15.

Parcours rouge : niveau confirmé. 3 km (ligne droite de poste à poste), temps de parcours moyen en marchant 1h45.

Parcours de pleine nature avec risques liés au terrain : fossés, talus, ronces....
Vous êtes responsables de votre sécurité.

Rempotez vos déchets.