

ESPACE SPORT ORIENTATION

LES BORRELS

Ville de HYERES

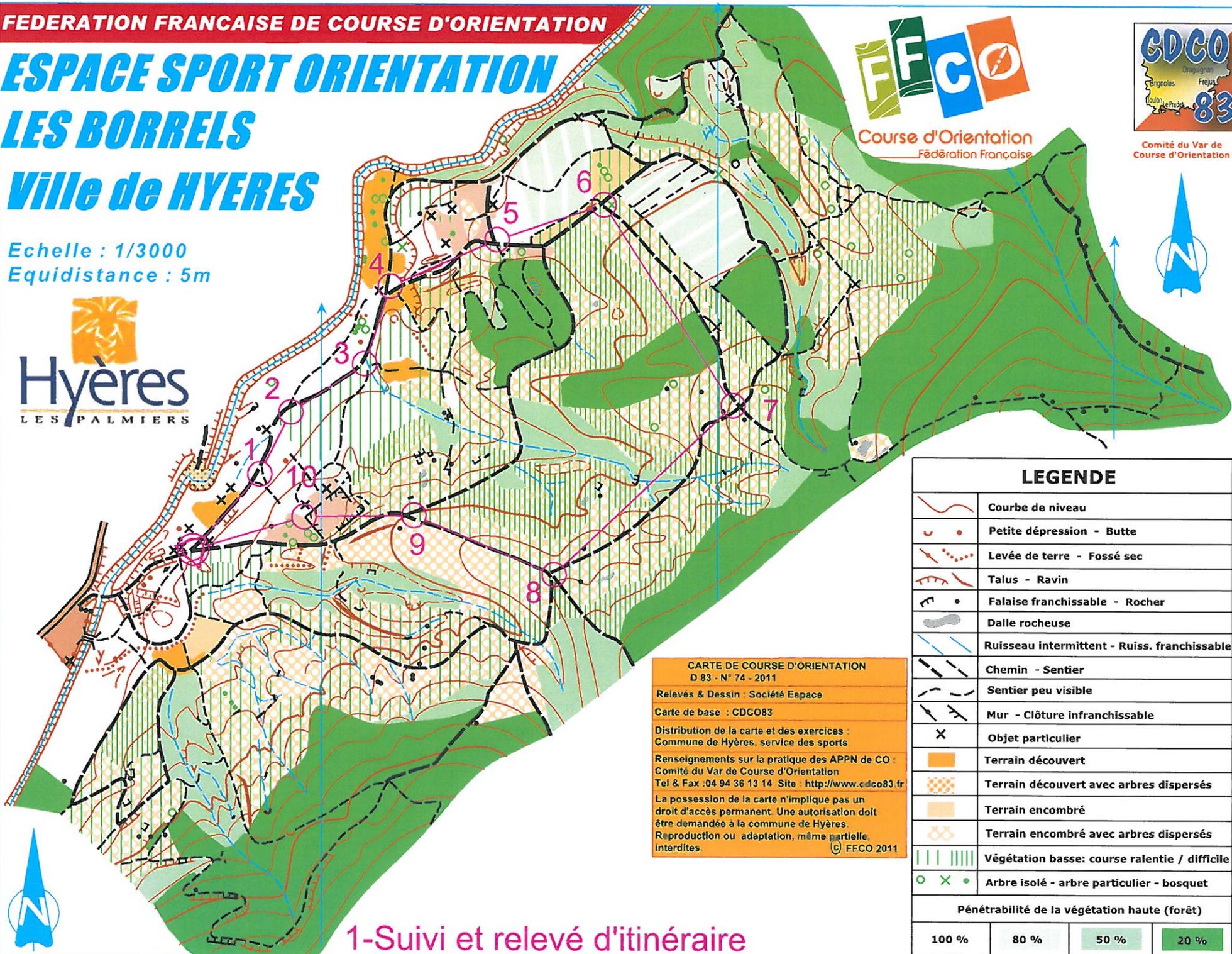
Echelle : 1/3000
Equidistance : 5m



Course d'Orientation
Fédération Française



Comité du Var de
Course d'Orientation



1	31
2	32
3	33
4	34
5	35
6	36
7	37
8	38
9	39
10	65

LEGENDE

	Courbe de niveau
	Petite dépression - Butte
	Levée de terre - Fossé sec
	Talus - Ravin
	Falaise franchissable - Rocher
	Dalle rocheuse
	Ruisseau intermittent - Ruiss. franchissable
	Chemin - Sentier
	Sentier peu visible
	Mur - Clôture infranchissable
	Objet particulier
	Terrain découvert
	Terrain découvert avec arbres dispersés
	Terrain encombré
	Terrain encombré avec arbres dispersés
	Végétation basse: course ralentie / difficile
	Arbre isolé - arbre particulier - bosquet
Pénétrabilité de la végétation haute (forêt)	
	100 %
	80 %
	50 %
	20 %

CARTE DE COURSE D'ORIENTATION
D 83 - N° 74 - 2011
Relevés & Dessin : Société Espace
Carte de base : CDCO83
Distribution de la carte et des exercices :
Commune de Hyères, service des sports
Renseignements sur la pratique des APPN de CO :
Comité du Var de Course d'Orientation
Tel & Fax : 04 94 36 13 14 Site : <http://www.cdco83.fr>
La possession de la carte n'implique pas un
droit d'accès permanent. Une autorisation doit
être demandée à la commune de Hyères.
Reproduction ou adaptation, même partielle,
interdites. © FFCO 2011

1-Suivi et relevé d'itinéraire

CIRCUIT N°1A

SUIVI D'ITINÉRAIRE (carte avec circuit)

DISTANCE : 0,9 kilomètre

DURÉE : 1 heure

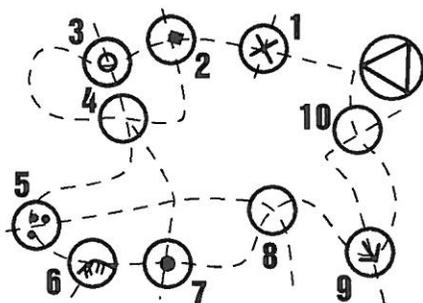
NOMBRE DE POSTES : 10 poteaux numérotés de 31 à 40.

LÉGENDE DU CIRCUIT SUR LA CARTE :

⊙ : Point de Départ et d'Arrivée

⊗ : Le centre du cercle donne l'emplacement précis des postes que vous découvrirez sur le circuit (poteaux, boîtiers-pinces).

Exemple : Ici la croix représente un objet particulier (banc, corbeille, table pique-nique).



Ordre et sens du circuit matérialisé sur la carte.

Case de contrôle sur la carte au départ

1	2
31	32

Case de contrôle après poinçonnage

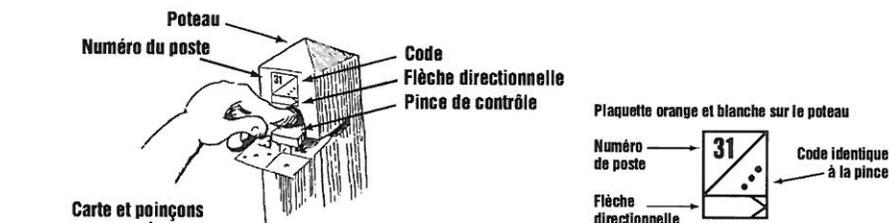
1	2
31	32

AU DÉPART DU CIRCUIT : sur la table des gestes de base.

Vous devez :

- 1) prendre connaissance de la légende,
- 2) orienter votre carte par rapport au terrain,
- 3) plier la carte à votre convenance,
- 4) afin de pouvoir placer votre pouce sur celle-ci,
- 5) pour prendre des points de repères que vous découvrirez au fur et à mesure de votre déplacement.

SUR LE CIRCUIT :



PRINCIPE D'UTILISATION :

Du point de départ signalé ⊙ sur votre carte d'orientation 1A, vous vous déplacez sur le circuit avec la carte orientée, tout en suivant le fléchage indiqué sur les poteaux. A leurs découvertes, pour certifier de votre passage, vous poinçonnez sur votre carte, dans les cases de contrôle correspondant aux numéros des postes.

