

ESPACE SPORT ORIENTATION

LES BORRELS

Ville de HYERES

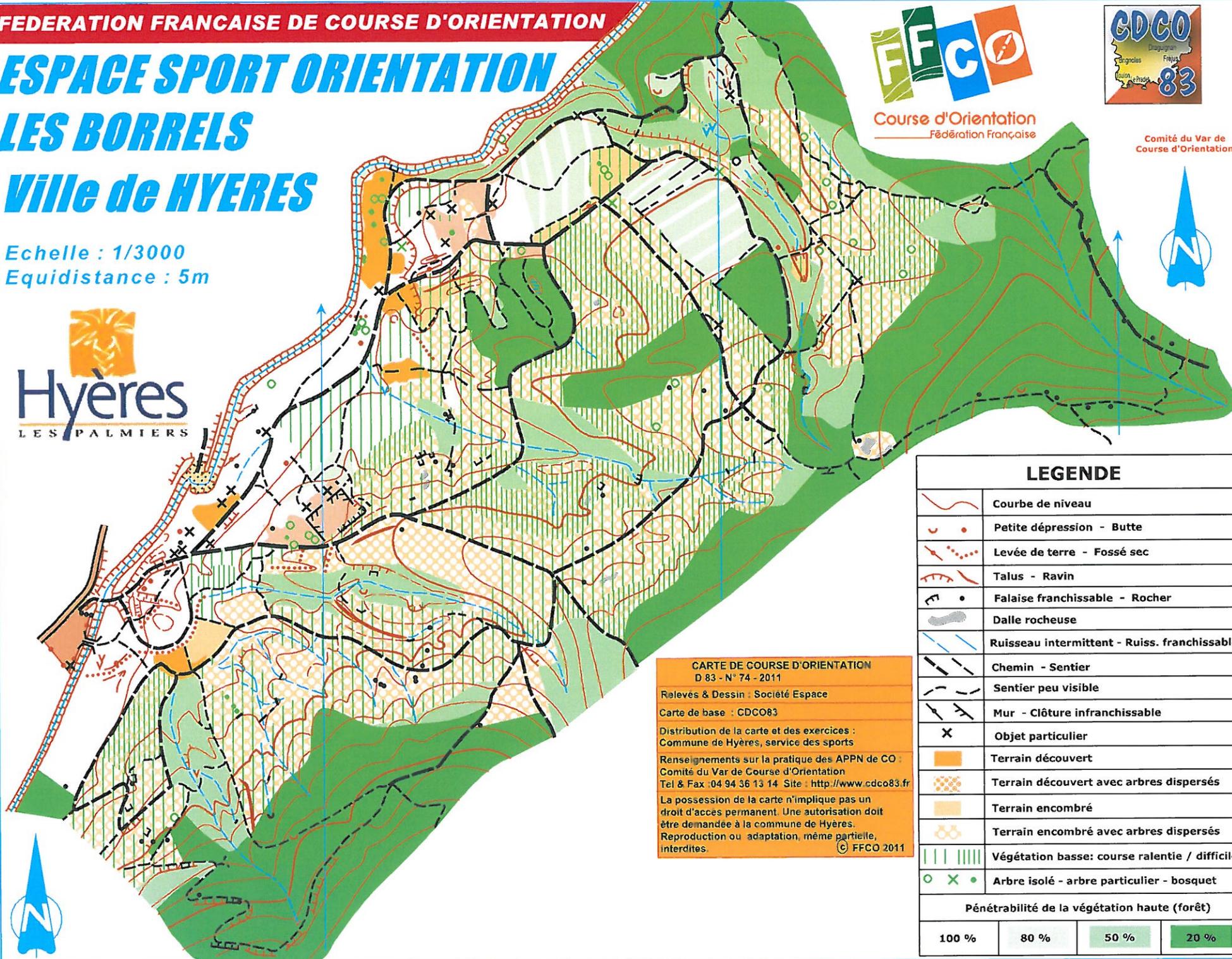
Echelle : 1/3000
Equidistance : 5m



Course d'Orientation
Fédération Française



Comité du Var de
Course d'Orientation



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

LEGENDE

	Courbe de niveau		
	Petite dépression - Butte		
	Levé 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



CIRCUITS N° 1B Carte sans circuit (au choix) - Utiliser les balises du Circuit N°1A - Suivi d'itinéraire

Nota : tous les circuits sont préparés par l'animateur

DISTANCE : 0,9 Km - **DURÉE :** 1 heure

NOMBRE DE POSTES : Poteaux numérotés de 31 à 40

LÉGENDE DU CIRCUIT SUR LA CARTE :

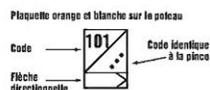
- ⊙ : Point de Départ et d'Arrivée
 - ⊗ : Le centre du cercle donne l'emplacement précis des postes que vous découvrirez sur le circuit (poteaux).
- Exemple : Ici la croix représente un objet particulier (banc, corbeille, table pique-nique).

Case de contrôle sur la carte au départ

1	2
31	32

Case de contrôle après poinçonnage

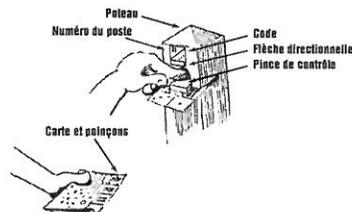
1	2
31	32



AU DÉPART DU CIRCUIT :

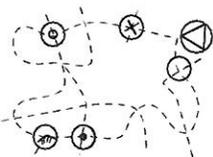
Table sur les gestes de base. Vous devez : 1) prendre connaissance de la légende, 2) orienter votre carte par rapport au terrain, 3) plier la carte à votre convenance, afin de pouvoir placer votre pouce sur celle-ci, 4) prendre des points de repères que vous découvrirez au fur et à mesure de votre déplacement.

SUR LE CIRCUIT :



CIRCUIT B1 - POSTES VRAIS

Carte avec circuit (5 postes)

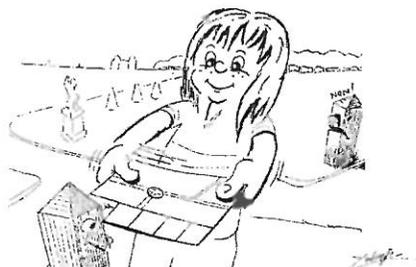


Ordre et sens du circuit si matérialisé sur la carte.

PRINCIPE D'UTILISATION :

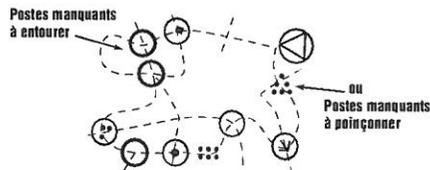
Du point de départ signalé ⊙ sur votre carte d'orientation B, vous vous déplacez sur le circuit avec la

carte orientée, tout en suivant le fléchage indiqué sur les poteaux. Vous devez poinçonner sur votre carte que les 5 balises qui y sont représentées.



CIRCUIT B2 - POSTES MANQUANTS

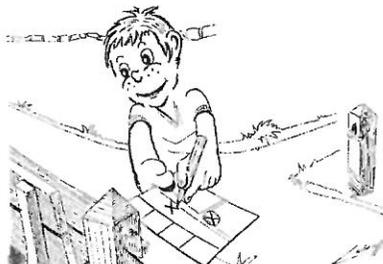
Carte avec circuit (5 postes)



Ordre et sens du circuit si matérialisé sur la carte.

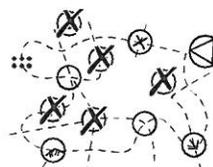
PRINCIPE D'UTILISATION :

Du point de départ signalé ⊙ sur votre carte d'orientation B, vous vous déplacez sur le circuit avec la carte orientée, tout en suivant le fléchage indiqué sur les poteaux. Vous devez reporter précisément les postes manquants, soit à l'aide de votre crayon en entourant l'emplacement du poste sur le terrain ⊙, soit à l'aide de la pince du poteau en y poinçonnant l'emplacement précis sur la carte ⊗.



CIRCUIT B3 - POSTES FAUX

Carte avec circuit (5 postes vrais et 5 postes faux)



Ordre et sens du circuit si matérialisé sur la carte.

PRINCIPE D'UTILISATION :

Du point de départ signalé ⊙ sur votre carte d'orientation B, vous vous déplacez sur le circuit avec la carte orientée, tout en suivant le fléchage indiqué sur les poteaux.

5 postes sont bien positionnés sur la carte, par contre 5 autres postes ont été volontairement mal placés sur la carte. Vous devez poinçonner les 5 bons et barrer d'une croix ⊗ les 5 postes mal placés, ou les poinçonner sur votre carte ⊗. Vous pouvez éventuellement repositionner correctement les 5 faux sur la carte.

Variante : vous pouvez mettre des postes faux sur le terrain (dans ce cas, il vous faut 10 postes mobiles d'orientation).

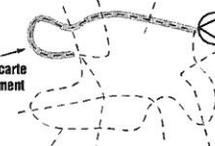


CIRCUIT B4 - RELEVÉ D'ITINÉRAIRE

PRINCIPE D'UTILISATION :

Du point de départ signalé ⊙ sur votre carte d'orientation, vous vous déplacez sur le circuit avec la carte orientée, tout en suivant le fléchage indiqué sur les poteaux. A l'aide de votre crayon, vous devez tracer l'itinéraire emprunté sur votre carte. N'oubliez pas de poinçonner à chaque balise rencontrée.

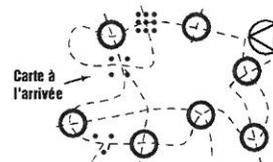
Exemple de traçage de l'itinéraire sur la carte en cours de déplacement



CIRCUIT B5 - RELEVÉ DE POSTES

PRINCIPE D'UTILISATION :

Du point de départ signalé ⊙ sur votre carte d'orientation B, vous vous déplacez sur le circuit avec la carte orientée, tout en suivant le fléchage indiqué sur les poteaux. A leurs découvertes, sur votre carte, à l'aide de votre crayon, vous marquez précisément d'un cercle ⊙ l'emplacement de chaque poste rencontré, ainsi que le numéro. Si vous ne possédez pas de crayon, vous poinçonner sur votre carte ⊗, à l'aide de la pince, le positionnement du poste sur le terrain.

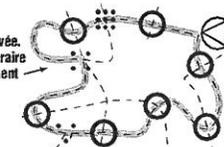


CIRCUIT B6 - RELEVÉ D'ITINÉRAIRE ET DE POSTES

PRINCIPE D'UTILISATION :

Du point de départ signalé ⊙ sur votre carte d'orientation, vous vous déplacez sur le circuit avec la carte orientée, tout en suivant le fléchage indiqué sur les poteaux. A l'aide de votre crayon, vous devez tracer l'itinéraire emprunté ainsi que les emplacements précis des 10 postes rencontrés. Variante : vous pouvez faire l'exercice de mémoire à l'arrivée.

Carte à l'arrivée. Traçage itinéraire et emplacement des postes



CIRCUIT B7 - ITINÉRAIRE SURLIGNÉ

PRINCIPE D'UTILISATION :

Du point de départ signalé ⊙ sur votre carte d'orientation B, vous vous déplacez sur le circuit en suivant l'itinéraire surligné sur votre carte. Vous allez rencontrer 10 poteaux de contrôle que vous devez poinçonner sur votre carte.

