

ESPACE SPORT ORIENTATION

LES BORRELS

Ville de HYERES

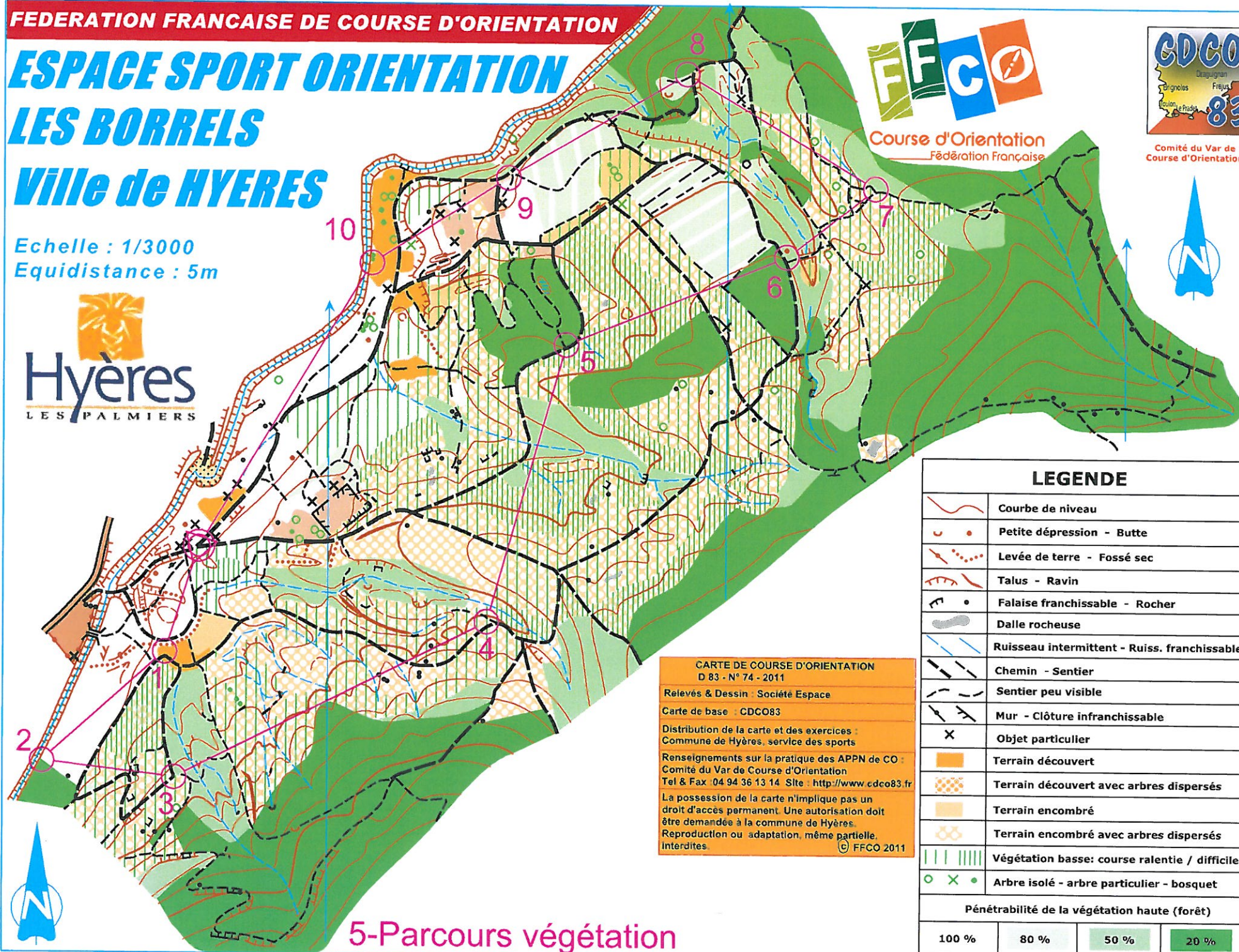
Echelle : 1/3000
Equidistance : 5m



Course d'Orientation
Fédération Française



Comité du Var de
Course d'Orientation



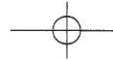
1	71
2	72
3	44
4	152
5	57
6	145
7	76
8	78
9	79
10	80

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

5-Parcours végétation



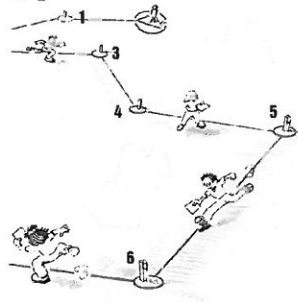
CIRCUIT N°5 VÉGÉTATION

DISTANCE : 1,4 Km **DURÉE :** 1h30

NOMBRE DE POSTES :
10 postes numérotés de 71 à 80.

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).
- ⊗₁ — ⊗₂ : Azimut boussole (ligne directe entre deux postes)



Case de contrôle sur la carte au départ

1	2
71	80

Case de contrôle après poinçonnage

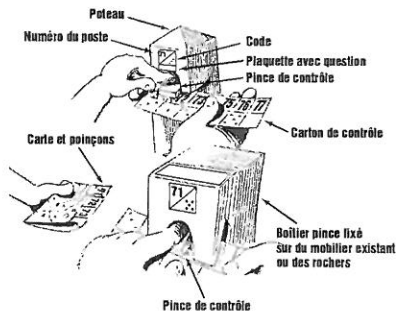
1	2
71	80

Exemple de circuit sur votre carte

AU DÉPART DU CIRCUIT : plan de situation.

SUR LE CIRCUIT :

Sur chaque plaquette, une question est posée sur l'exactitude de la définition de l'emplacement du poste sur le terrain.



Plaquette orange et blanche sur le poteau



Pénétrabilité de la forêt :

- BLANC :** symbole de pureté, la forêt est claire et permet de courir au maximum de vos possibilités.
- JAUNE :** symbole du soleil, clairières, prairies, cultures, vergers sont symbolisés en différents jaunes.
- VERT FONCÉ :** quand on rentre dans le vert, on y voit moins clair, il vaut mieux contourner la zone.
- VERT MOYEN :** végétation ralentissant la progression. Faut-il passer ou contourner (forêt en taillis).
- VERT CLAIR :** végétation pénétrable mais il faudra lever les jambes pour courir.
- VERT HACHURÉ SERRÉ :** végétation basse empêchant un déplacement normal (fougères + ronces, chablis*)
- VERT HACHURÉ :** herbes hautes, fougères.
- LIMITES DE VÉGÉTATION :** en pointillé noir la végétation se différencie nettement (passage du blanc au vert foncé), en trait noir continu : limite précise de la forêt.

*chablis : branches au sol en grand nombre, arbres cassés.

PRINCIPE D'UTILISATION :

Du point de départ signalé ⊙ sur votre carte d'orientation, n°5, vous vous déplacez sur le circuit avec la carte orientée. Chaque poste est disposé à un élément caractéristique de la végétation (arbres particuliers, souche, clairière, extrémité haie, limite végétation, etc).



Attention : la boussole est indispensable pour donner l'emplacement exact du poste.

Attention à l'arrivée sur chaque poste, ne poinçonnez pas cette carte avant de lire la question sur la plaquette orange. Vers l'arrivée, une plaquette réponse vous permettra de contrôler la validité de vos poinçons.

Variante Circuit Fenêtre

Fonctionnement : L'exercice n'est réalisable que si l'on connaît le fonctionnement de la boussole de course d'orientation. Sur la carte ne figure que l'environnement proche des postes, la représentation cartographique des zones situées entre chaque poste a été masquée. N'ayant plus de repère sur la carte, il est nécessaire, pour se rendre le plus rapidement d'un poste au suivant, d'utiliser la boussole. Évaluez les distances et utilisez la carte à l'approche du poste.