

LÉGENDE DE LA CARTE

COMMENT FAIRE ?

PARCOURS PERMANENT DE COURSE D'ORIENTATION PAS-EN-ARTOIS

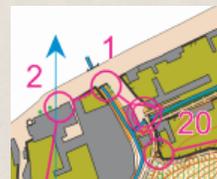
éléments dus à l'homme	
	Sentier urbain non pavé (gravillonné)
	Sentier non urbain non pavé (surface irrégulière)
	Pont
	Table
	Banc
	Jeu
	Poubelle
	Objet particulier
	Eolienne
	Pylone
	Toboggan
	Table de ping-pong
	Atelier sportif
	Plaque d'égoût
	Mur franchissable
	Mur infranchissable (franchissement interdit)
	Clôture ou balustrade (franchissement interdit)
	Clôture ou balustrade
	Construction infranchissable (accès interdit)
	Passage couvert
	Zone interdite
	Bord de zone pavée et marches d'escalier

éléments de relief	
	Courbe de niveau
	Courbe intermédiaire
	Tiret de pente
	Terrain accidenté
	Ravine
	Colline
	Dépression

végétation	
	Terrain découvert
	Terrain découvert encombré
	Terrain découvert encombré avec arbres dispersés
	Végétation haute très pénétrable
	Végétation haute peu pénétrable
	Végétation basse peu pénétrable
	Végétation haute impénétrable
	Limite de végétation distincte
	Arbre avec tronc remarquable
	Buisson ou petit arbre

symboles de course	
	Départ
	Poste de contrôle
	Numéro de poste
	Ligne interposte
	Itinéraire balisé
	Arrivée

eaux et marais	
	Zone d'eau infranchissable
	Marais infranchissable
	Marais peu visible



La course d'orientation est une activité sportive se pratiquant en marchant ou en courant en milieu naturel, parc ou ville avec une **carte très précise** disposant d'une légende particulière.

L'objectif est de réaliser un circuit en passant par des postes de contrôle obligatoires en faisant des choix d'itinéraire.

Choisissez un itinéraire simple et facile en suivant le plus possible les lignes directrices (éléments du terrain qui se voient et se suivent facilement). Orientez votre carte et faites la relation carte-terrain grâce à la légende.

Sur ce parcours d'initiation, les postes de contrôle ont la forme de **bornes de poinçonnage**. Elles sont situées à proximité d'éléments présents dans l'espace d'orientation (banc, table, croisement de chemins...). Chaque balise équipée d'une pince, porte un numéro de code (ex : 43, 44, 45...)



Sur la carte de votre parcours, ces éléments sont localisés au centre d'un cercle de couleur violette. Vous devez suivre l'ordre des postes de contrôle numérotés eux aussi en violette (ex : 1,2,3...).

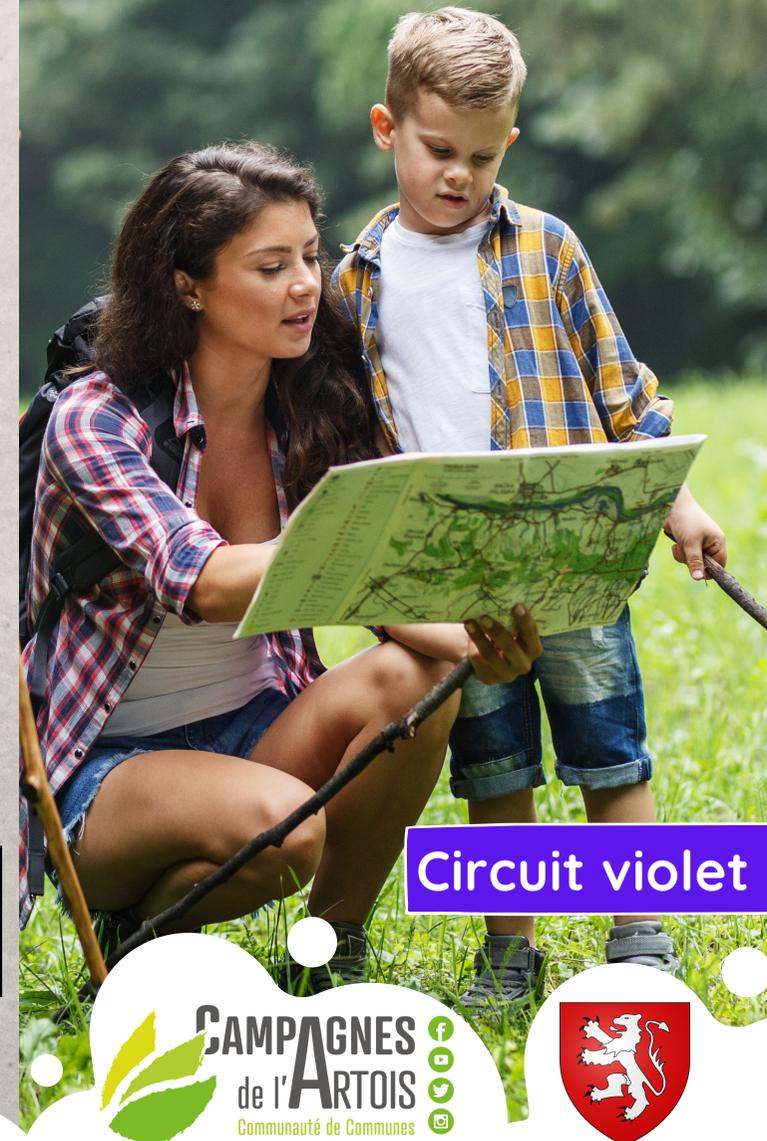
A chaque poste, grâce à la **pince** située dans la borne, vous devez poinçonner la case correspondant au numéro violette situé en bas de la carte de votre circuit.

En plus du numéro de poste, est indiqué dans ces **cases** la description de l'élément (ou définition).

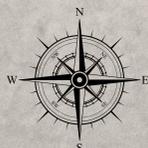
La pince va créer dans la case un symbole formé de petits **trous**.



A la fin de votre circuit, il ne vous reste plus qu'à contrôler vos symboles avec la correction.



Circuit violet



Circuit Vert - niveau facile
Circuit Jaune - niveau moyen
Circuit Violet - niveau difficile

→ **Départ** : rue Basse Boulogne (près de l'église et en face du Château)



PAS-EN-ARTOIS - Bois Saint-Pierre

Echelle : 1/4000
Equidistance : 2,5 m



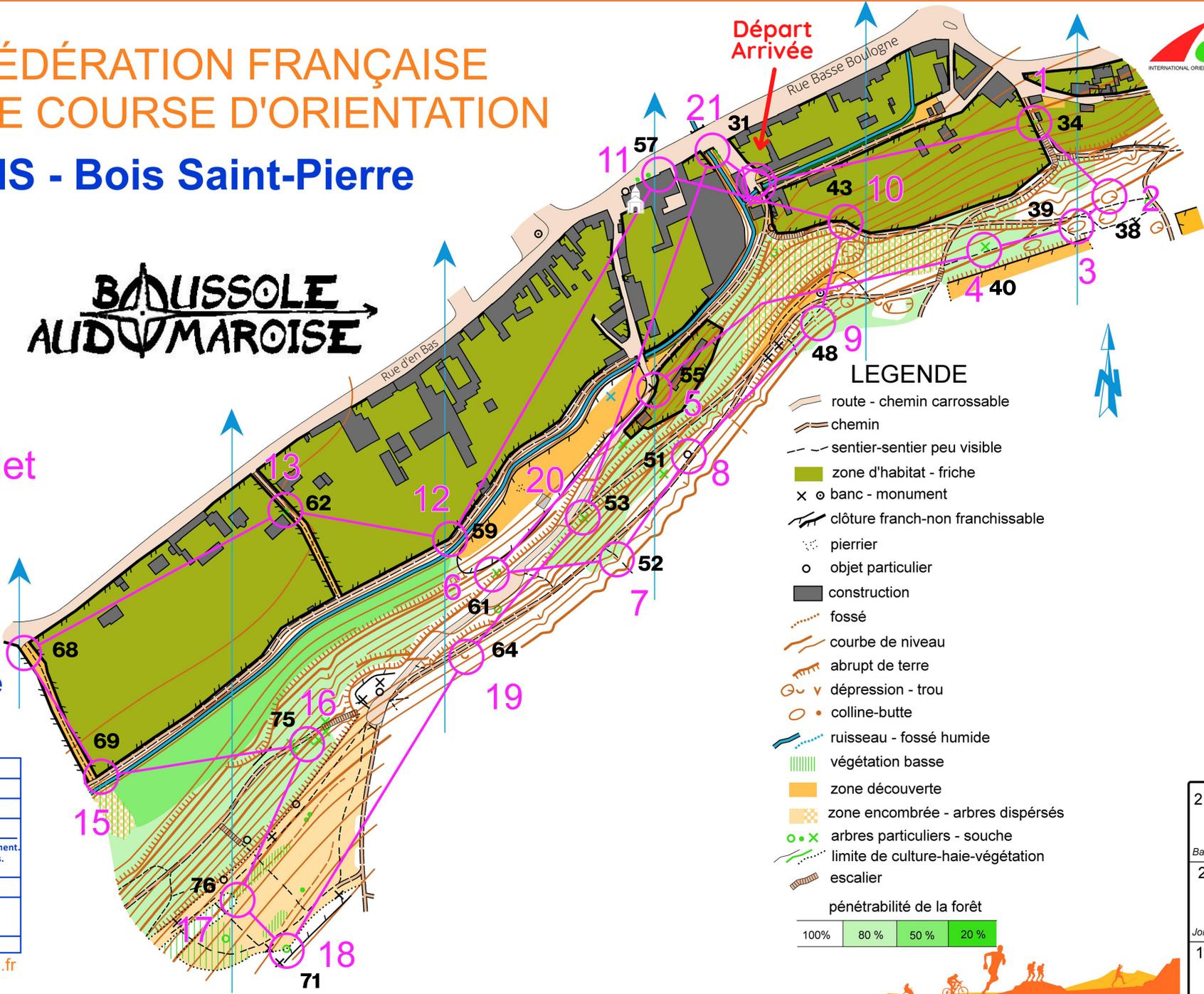
Circuit Violet

Légende particulière

- X Banc - Table de pique-nique
- o Poubelle - Jeux
- o Monument

Carte de course d'orientation N°2019-D62-000	
Carte de base :	Surface : 0,2 km ²
Relevés et dessin : Rémi Lequent - ISOHYPSE Cartographie	
Distribution :	
La possession de cette carte n'implique pas un droit d'accès permanent. Une autorisation doit être demandée aux propriétaires des terrains. Autorisation d'accès (mairie, ONF, etc.) :	
Numéro d'urgence : 15 ou 112	
Toute reproduction ou adaptation sous quelque forme et par quelque procédé que ce soit, même partielle, est interdite.	©FFCO-2019
Coordonnées CDCO :	

01 47 97 11 91 - contact@ffcorientation.fr



LEGENDE

- route - chemin carrossable
 - - - chemin
 - - - sentier-sentier peu visible
 - zone d'habitat - friche
 - x o banc - monument
 - clôturé franch-non franchissable
 - o pierrier
 - o objet particulier
 - construction
 - fossé
 - courbe de niveau
 - abrupt de terre
 - o v dépression - trou
 - o colline-butte
 - ruisseau - fossé humide
 - ||||| végétation basse
 - zone découverte
 - zone encombrée - arbres dispersés
 - o x arbres particuliers - souche
 - limite de culture-haie-végétation
 - escalier
- penétrabilité de la forêt
- | | | | |
|------|-----|-----|-----|
| 100% | 80% | 50% | 20% |
|------|-----|-----|-----|

21-31	Barrière
20-53	Jonction chemin
19-64	Cuvette

1-34	2-38	3-39	4-40	5-55	6-61	7-52	8-51	9-48	10-43	11-57	12-59	13-62	14-68	15-69	16-75	17-76	18-71
Escalier	Dépression	Dépression	Souche	Banc	Souche	Rentrant	Charbonnière	Fossé	Angle clôture	Bâtiment	Angle clôture	Arbre isolé	Poubelle	Jonction chemin	Souche	Limite végétation	Arbre remarquable