

50	49	48	47	21	18	23	46	45	28	34	39	36	30
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Définition de la CO

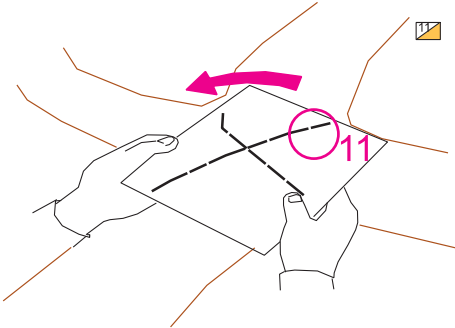
La course d'orientation est un sport de nature.
Il s'agit de parcourir un circuit matérialisé par des balises, que le participant doit découvrir par l'itinéraire de son choix, en utilisant une carte spéciale d'orientation et, éventuellement une boussole



Sur le terrain vous trouverez ces deux formes de balises :



En orientation, on doit toujours orienter sa carte comme les éléments de terrain. Ex : pour aller poinçonner la balise 11 il faut faire pivoter légèrement la carte sur la gauche



Chasse aux balises

Règlement

Réalisez votre parcours dont vous aurez défini l'itinéraire.
En utilisant la carte, vous devrez trouver les balises et poinçonner les cases afin de valider votre passage à la balise
Variante : Course au score en imposant un temps

Moyen

Echelle de la carte : 1/5000ème

Cela signifie que 1cm sur la carte représente 50 mètres sur le terrain

La légende

Les symboles de la légende d'une carte d'orientation sont aux normes internationales (IOF) c'est à dire qu'ils peuvent être compris par tous.

- Route
- Chemin carrossable
- Chemin
- Sentier
- Petit sentier
- Clôture
- Clôture infranchissable
- Abrupt rocheux
- Mur de pierre
- Haut mur de pierre
- Zone rocheuse
- Bloc rocheux
- Luminaire: grand, petit
- Particularité due à l'homme
- Batiment
- Talus
- Abrupt de terre
- Colline
- Dépression grande, petite
- Fossé
- Rive
- Cours d'eau
- Puits
- Ruisseau intermittent
- Particularité hydrographique
- Marécage
- Ligne du nord
- Arbre isolé ou remarquable
- Arbuste
- Souche
- Haie franchissable
- Haie infranchissable
- Terrain découvert
- Terrain découvert, arbres dispersés
- Terrain découvert encombré
- Zone boisée
- Végétation basse course ralentie, difficile
- Zone d'habitat
- Zone pavée
- Zone interdite

Difficulté des parcours

- Très Facile
- Facile
- Moyen
- Difficile

40													
25	24	27	22	16	15	20	19	17	13	12	41	11	26