

Parcours Permanent de Course d'Orientation

Domaine Départemental de Roques Hautes

Prairies et vallon du marbre

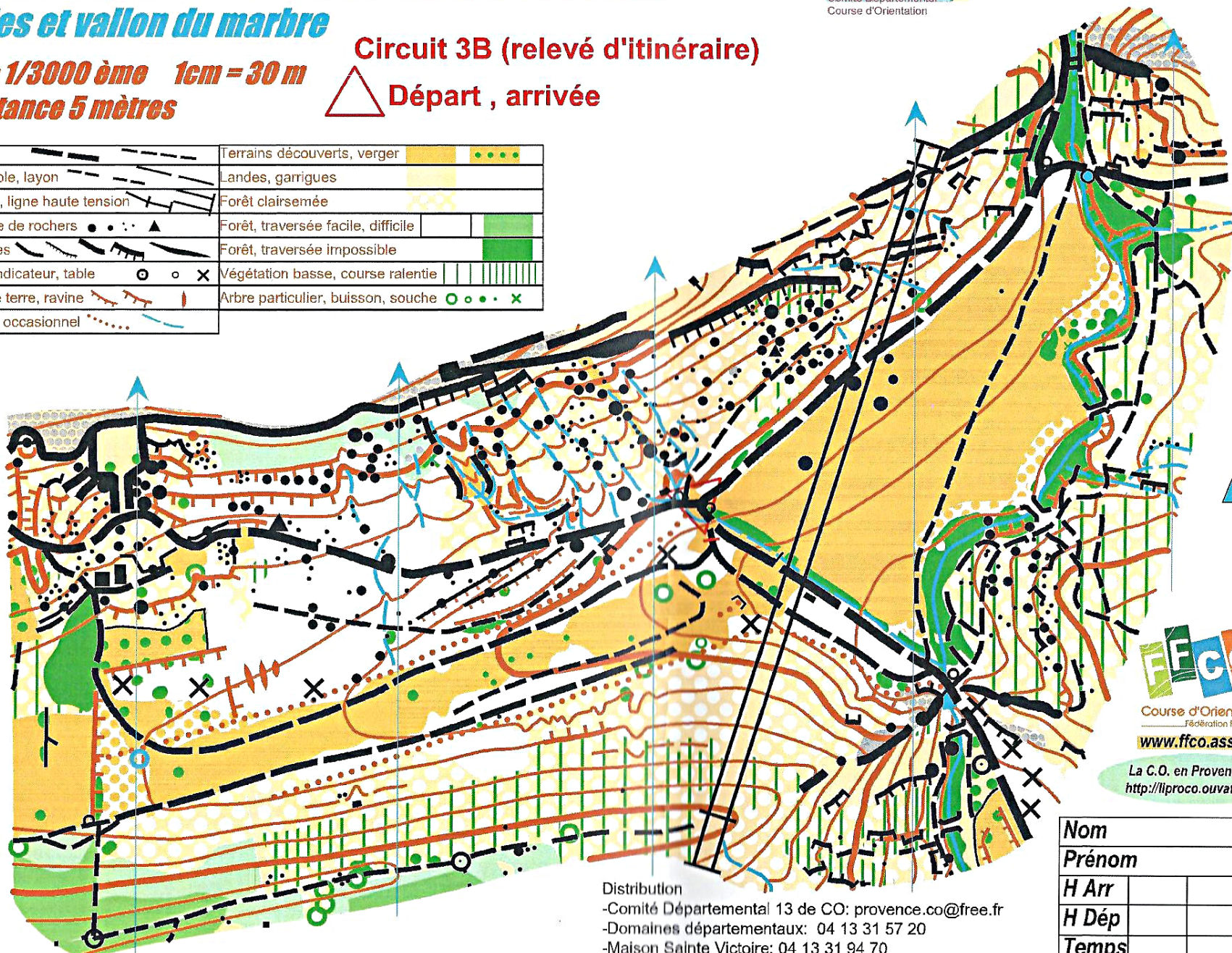
Echelle: 1/3000 ème 1cm = 30 m
 equidistance 5 mètres

Circuit 3B (relevé d'itinéraire)

△ Départ , arrivée



Chemin, sentier	Terrains découverts, verger	
Sentier peu visible, layon	Landes, garrigues	
Ligne électrique, ligne haute tension	Forêt clairsemée	
Rochers, groupe de rochers	Forêt, traversée facile, difficile	
Barres rocheuses	Forêt, traversée impossible	
Borne, poteau indicateur, table	Végétation basse, course ralentie	
Talus, abrupt de terre, ravine	Arbre particulier, buisson, souche	
Fossé, ruisseau occasionnel		



FFCO
 Course d'Orientation
 Fédération Française
www.ffco.asso.fr
 La C.O. en Provence
<http://liiproco.ouvaton.org>

Distribution
 -Comité Départemental 13 de CO: provence.co@free.fr
 -Domaines départementaux: 04 13 31 57 20
 -Maison Sainte Victoire: 04 13 31 94 70

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12

Nom	
Prénom	
H Arr	
H Dép	
Temps	

Cartographe: Pierre Delienne
 Mise en place du PPC: Renard Espaces

CIRCUITS N° 3B Carte sans circuit (au choix) - Utiliser les balises du Circuit N°3A - Suivi d'itinéraire

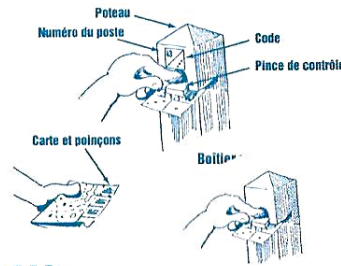
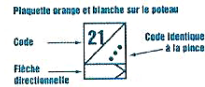
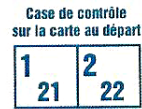
Nota : tous les circuits sont préparés par l'animateur

DISTANCE : 1,5 Km - **DURÉE :** 1 heure

NOMBRE DE POSTES : Poteaux numérotés de 21 à 30.

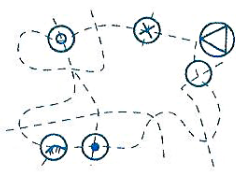
LÉGENDE DU CIRCUIT SUR LA CARTE :

- ⊙ : 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).



CIRCUIT 3B - POSTES VRAIS

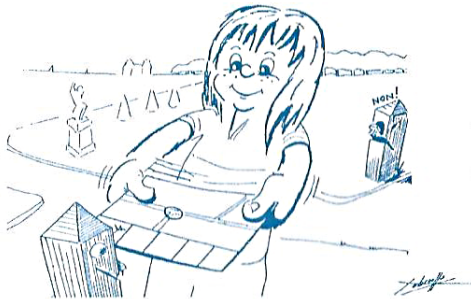
Carte avec circuit (5 postes)



Ordre et sens du circuit si matérialisé sur la carte.

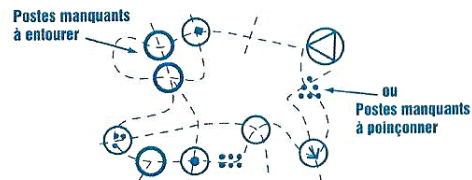
PRINCIPE D'UTILISATION :

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 ne devez poinçonner sur votre carte que les 5 balises qui y sont représentées.



CIRCUIT 3B - POSTES MANQUANTS

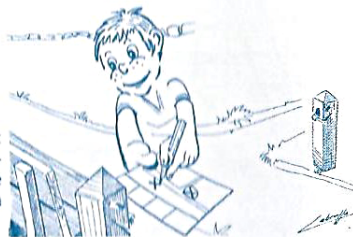
Carte avec circuit (5 postes)



Ordre et sens du circuit si matérialisé sur la carte.

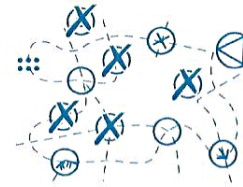
PRINCIPE D'UTILISATION :

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 3B - 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).

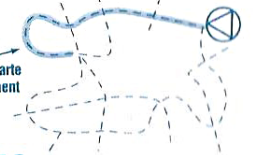


CIRCUIT 3B - RELEVÉ D'ITINÉRAIRE

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 3B - 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 postes rencontrés, ainsi que le numéro. Si vous ne possédez pas de crayon, vous poinçonnez sur votre carte ::, à l'aide de la pince, le positionnement du poste sur le terrain.

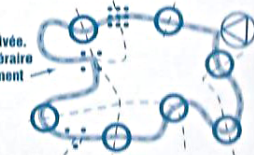


CIRCUIT 3B - RELEVÉ D'ITINÉRAIRE ET DE POSTES

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 3B - 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.

