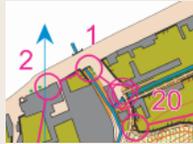


PARCOURS D'INITIATION À L'ORIENTATION

COMMENT FAIRE ?

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...)

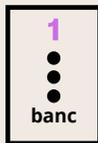
Sur la carte de votre parcours, ces éléments sont localisés au centre d'un cercle de couleur violette. Vous devez suivre l'ordre des postes de contrôle numérotés eux aussi en violette (ex : 1,2,3...).



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).

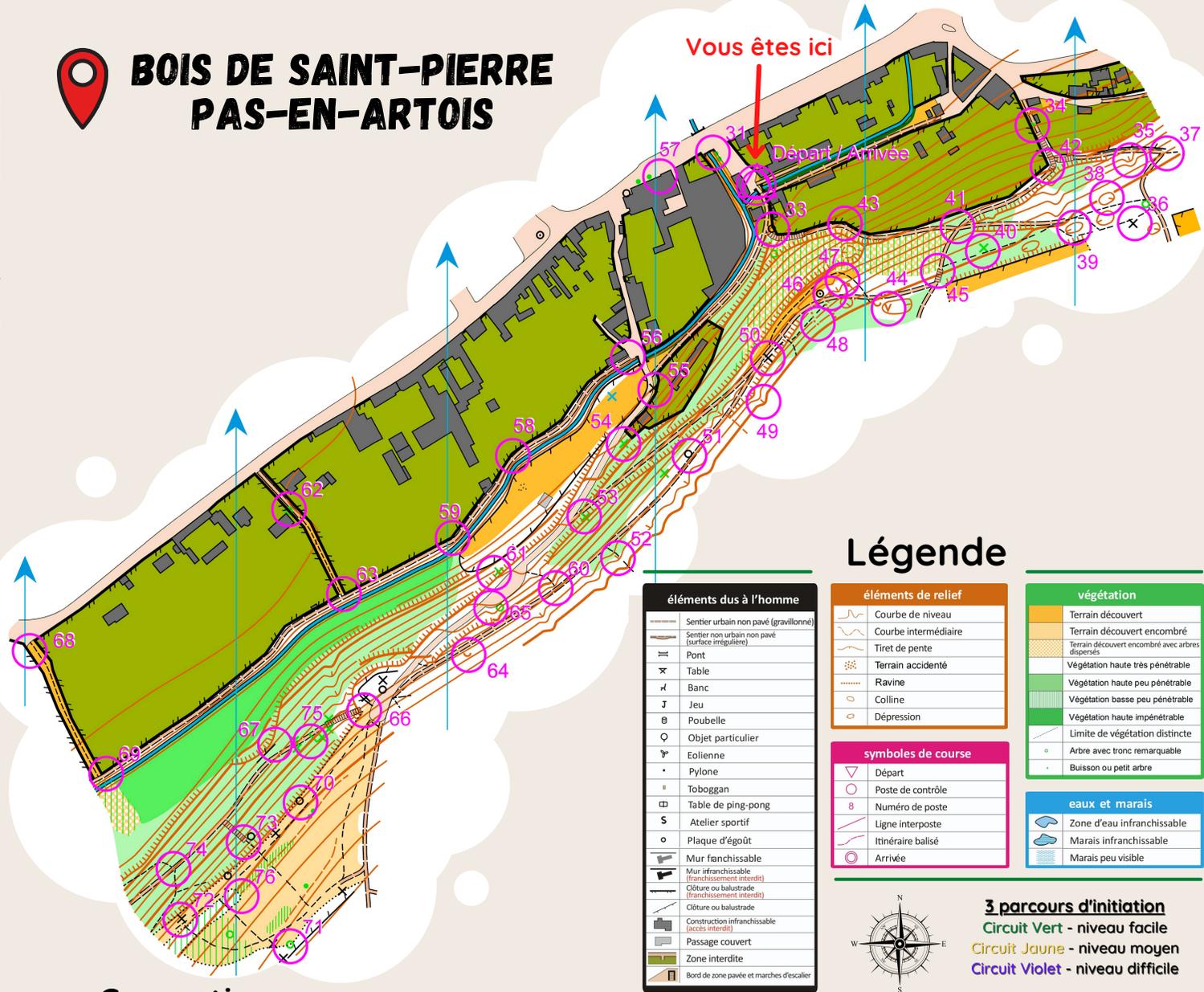
La pince va créer dans la case un symbole formé de petits trous.



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



BOIS DE SAINT-PIERRE PAS-EN-ARTOIS



Vous êtes ici

Départ / Arrivées

Légende

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

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

végétation	
	Terrain découvert
	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

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



3 parcours d'initiation
Circuit Vert - niveau facile
Circuit Jaune - niveau moyen
Circuit Violet - niveau difficile

Corrections

31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
Barrière																	
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66
Rentrant	Banc	Charbonnière	Rentrant	Jonction chemin	Souche	Banc	Borne	Bâtiment	Angle clôture	Angle clôture	Jonction chemin	Souche	Arbre isolé	Jonction chemin	Cuvette	Angle parking	Escalier
67	68	69	70	71	72	73	74	75	76								
Barrière	Poubelle	Jonction chemin	Objet particulier	Arbre remarquable	Objet particulier	Escalier	Jonction chemin	Souche	Limite végétation								

Informations et parcours
www.campagnesartois.fr
 03 21 220 200

