

LÉGENDE DE LA CARTE

COMMENT FAIRE?

PARCOURS PERMANENT DE COURSE D'ORIENTATION AUBIGNY 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

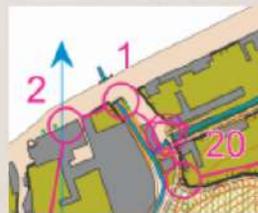
symboles de course	
	Départ
	Poste de contrôle
	Numéro de poste
	Ligne interposte
	Itinéraire balisé
	Arrivée

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

Téléchargez Usynlgo



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, ...)

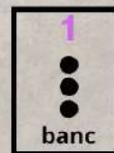


Sur la carte, ces éléments sont localisés au centre d'un cercle de couleur violette. Vous devez suivre l'ordre des postes de contrôle numérotés eux aussi en violette.

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.

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

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



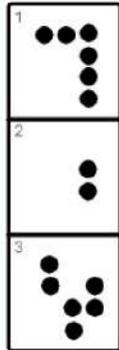
A la fin de votre circuit, il ne vous reste plus qu'à contrôler vos symboles avec la correction.



Circuit bleu

Stade municipal (Aubigny en artois)

Echelle : 1/1000



Carte de course d'orientation N°2023-D02-101	
Carte de base : photo aérienne	N° Urgence 15 ou 112
Relèvés : Pruvost Stéphane 2023	Dessin : Pruvost Stéphane oct2023
Coordonnées géographiques : Latitude : 50,353 Longitude : 2,591	
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.) :	
Toute reproduction interdite sauf autorisation de l'auteur	
Distribution : Beussolle Audomaroise	
Coordonnées CDCO : cdc062@gmail.com	

BEUSSOLLE
AUDOMAROISE

le relief

- courbe de niveau
- fosse
- butte colline
- abrupt de terre levée de terre
- dépression trou

l'eau

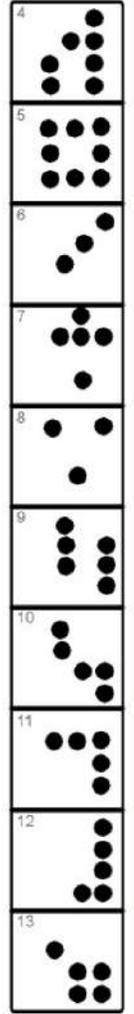
- robinet
- étang/canal
- abreuvoir
- ruisseau

la végétation

- pelouse, prairie
- friche
- forêt : course facile
- forêt : course difficile
- végétation basse
- gros arbre isolé, souche
- arbres dispersés
- friche + arbres dispersés
- forêt : course raide
- forêt : course impossible
- haie, petit arbre isolé
- buisson, pot fleur

la pierre et l'humain

- d'œuvre mur
- mur franchissable
- bâtiment rochers
- zone ouverte au trafic
- zone privée route, allée sentier
- but
- lampadaire
- haute clôture
- passage
- passage couvert
- terrain en dur
- chemin, piste escalier
- banc
- borne
- poubelle



4
5
6
7
8
9
10
11
12
13