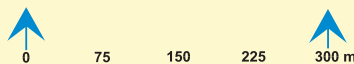


## FORÊT DE LA COMTE

Echelle : 1/7500<sup>e</sup>

Equidistance : 5m



### Légende :

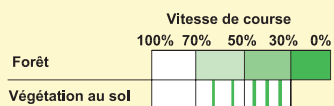
Courbes de niveau	
Talus, levée de terre	
Fossé, butte	
Petite dépression, trou	
Caverne, rocher	
Objets particuliers	
Mare, ruisseau	
Ruisseau saisonnier	
Buissons, arbustes	
Arbre isolé, bâtiment	
Route goudronnée	
Chemin carrossable	
Chemin, sentier	
Trace, layon	
Ligne électrique	
Parking	
Champ	
Terrain découvert	
Zone semi-ouverte	
Limite et numéros de parcelles	



**CARTE DE COURSE D'ORIENTATION D 63-70-2008**  
 REALISATION EVASIO Fédération Française de Course d'Orientation  
 Relevés et dessin : Vincent PAPON 15 passage des Mauxins 75019 PARIS  
 Période : octobre 2008 Tel: 01 47 97 11 91 Fax: 01 47 97 90 29  
 e-mail: ffcorientation@wanadoo.fr  
 Autorisation d'accès : ONF  
 Distribution : ONF  
 Ligue d'Auvergne de Course d'Orientation  
 Tel: 04 73 83 94 48 - site: www.lauvco.fr

La possession de cette carte n'implique pas un droit d'accès permanent.  
 Une autorisation doit être demandée à chaque utilisation.  
 Toute reproduction ou adaptation, sous quelque forme et par  
 quelque procédé que ce soit, même partielle, est interdite.

© F. F. C. O. 2008



# Consignes à suivre avant le départ :

## 1. Contrôler son équipement :

- Adapter son équipement à une activité en forêt : chaussures de marche, un pantalon et un tee-shirt à manches longues (végétation dense, présence de tiques). En fonction des conditions météorologiques, emporter des vêtements de pluie ou des vêtements chauds.
- Compléter cet équipement avec le matériel d'orientation (boussole, règle) et une montre pour vérifier l'heure et respecter le temps de parcours.
- Enfin, ne pas oublier d'emporter un petit en-cas et une bouteille d'eau.

## 2. Lire attentivement les informations de la carte et repérer les différentes bornes à relier :

- Les symboles utilisés sur les cartes de Course d'Orientation sont définis et normalisés. Une classification par couleur permet de recenser les plus courants :

### Couleur NOIR

- \* Les symboles de TERRAINS : falaise, rocher, grotte, pierrier, ...
- \* Les symboles LINEAIRES : route, chemin, murs, ligne électrique, voie ferrée, ...
- \* Les symboles "HUMAINS" : parking, maison, ruine, borne, ...

### Couleur BRUN

- \* Le RELIEF : courbe de niveau, butte, dépression, ravin, .les courbes de niveau sont équidistantes de 5 m.


### Couleur VERT / JAUNE / BLANC jaune : zones découvertes, landes).

- \* La VEGETATION : caractéristiques et pénétrabilité des zones (de blanc :zone ouverte, verte : impénétrable en passant par

### Couleur BLEU

- \* L'HYDROGRAPHIE : Mares, Etangs, Ruisseaux, Sources, ...
- \* Le NORD MAGNETIQUE : orienter la carte avec le Nord magnétique de la boussole sinon se repérer à une piste forestière.

### Couleur ROUGE

- \* Les MARQUAGES de l'épreuve  accompagné d'une **LETTRE** de **A** à **J** symbolisent les bornes à trouver.

- **Echelle** : Une carte permet de connaître la distance réelle à partir d'une mesure sur la carte et de la connaissance de son échelle. Les distances rectilignes se mesurent sur la carte avec un double-décimètre ordinaire. En multipliant la lecture faite entre deux points par le chiffre qui exprime l'échelle de la carte on obtient la distance horizontale entre ces points.

*Exemple : Sur cette carte à l'échelle du 1:7500, deux points éloignés de 5,00 cm sont distants sur le terrain de :  $4,00 \text{ cm} \times 7500 = 30\,000 \text{ cm}$  soit 300 m. C'est-à-dire un centimètre de la carte correspond à 75 m sur le terrain (**1 cm = 75 m**)*

- **Courbes de niveau** : Une courbe de niveau est une ligne imaginaire qui joint tous les points situés à la même altitude. Plus les courbes de niveau sont rapprochées, plus la pente est raide.

- **Equidistance** : Les courbes de niveau sont espacées d'une différence d'altitude que l'on nomme l'équidistance. *Exemple : Sur cette carte, l'équidistance est de 5 m.*



**le parcours est interdit en cas d'alerte météorologique / forte pluie, orage, vent.**