FÉDÉRATION FRANÇAISE DE COURSE D'ORIENTATION

Vallon de Kergoff 56850

Caudan

Echelle : 1/3000

Equidistance: 2,5 m

Départ et arrivée
Tous publics

Circuit n° 3 Course au score.
10 postes numérotés de 1 à 10 sur la carte et de 21 à 30 sur le terrain.
7 boitiers-pinces.
3 poteaux.

1	5pts	21
2	5pts	22
3	10pts	23
4	10pts	24
5	15pts	25
6	15pts	26
7	20pts	27
8	20pts	28
9	25pts	29
10	25pts	30

1 5 pts
2 5 pts
3 10pts
4 10 pts
5 15 pts
6 15 pts
7 20 pts
8 20 pts
9 25 pts
10 25 pts

Départ et arrivée conseillés Eps et animations

Départ et arrivée Eps

Parcours Score, Longueur 2,5 km

Départ

1. 21 Extrémité Nord muret
2. 22 Mur
3. 23 Barrière
4. 24 Borne
5. 25 Borne
6. 26 Borne
7. 27 Nord Est Dépression
8. 28 Buse
9. 29 Bords végétation et talus
10. 30 Jonction Talus Fossé

VEGETATION

- Terrain découvert
- Terrain découvert avec arbres ou buissons dispersés
- Terrain découvert encombré
- Terrain découvert encombré arbres ou buissons dispersés
- Végétation course lente
- Végétation course lente, bonne visibilité
- Végétation marche
- Végétation marche, bonne visibilité
- Végétation infranchissable (interdiction)
- Terrain cultivé/terrain cultivé interdit
- Limite de végétation distincte
- Grand arbre remarquable
- Buisson ou petit arbre remarquables
- Détail de végétation remarquable, souche

CARTES SCOLAIRES

- Banc
- Table
- Poteau, petit pylone
- Réverbère
- Bouche à incendie
- Agrés de terrain de jeux

ROCHERS ET BLOCS ROCHEUX

- Falaise infranchissable (interdiction)
- Falaise franchissable
- Terrain sablonneux découvert
- Trou rocheux
- Groupe de rochers
- Caverne/Grotte
- Bloc rocheux
- Gros bloc rocheux

ELEMENTS DUS A L'HOMME

- Zone pavée faible trafic / trafic important
- Marche ou bord de zone pavée
- Mur franchissable
- Zone pavée avec arbres dispersés
- Pont
- Petit sentier non pavé ou piste
- Petit sentier peu visible
- Ligne électrique, câble porteur ou téléski
- Ligne à haute tension et pylone porteur important
- Mur de soutènement franchissable
- Escalier
- Mur infranchissable (interdiction)
- Mangeoire
- Clôture ou palissade franchissable
- Clôture ou palissade infranchissable (interdiction)
- Bâtiment (interdiction de pénétrer)
- Passages couverts
- Tour de grande hauteur/petite tour
- Cairn, mémorial, petit monument ou borne
- Eléments significatifs dûs à l'homme

EAU ET MARAIS

- Etendue d'eau infranchissable (interdiction)
- Trou d'eau
- Petit cours d'eau franchissable
- Cours d'eau secondaire, saisonnier
- Source
- Marais infranchissable (interdiction)
- Marais
- Marais peu visible
- Marais étroit
- Petite fontaine ou puits
- Elément hydrographique remarquable

RELIEF

- Courbe de niveau et tiret de pente
- Courbe de niveau maîtresse et cote d'altitude
- Courbe de niveau de forme
- Butte allongée
- Dépression
- Petite dépression
- Trou
- Abrupt de terre
- Petite levée de terre
- Ravine
- Petite ravine, fossé

ESPACES RENARD

Carte de course d'orientation	
Carte de base : Gps et photos aériennes	Surface : 0,105 km²
Relevés et dessin Eric Charles Avril 2022	
www.coursedorientation56.com	
La possession de cette carte n'implique pas un droit d'accès permanent. Une autorisation doit être demandée aux propriétaires des terrains.	
Numéro d'urgence :	
Toute reproduction ou adaptation sous quelque forme et par quelque procédé que ce soit, même partielle, est interdite.	©FFCO-2022

01 47 97 11 91 - contact@ffcorientation.fr

CIRCUIT N°3

COURSE AUX SCORE

DUREE : 30 à 45 mn Chronométré

DISTANCE : 10 postes,

NOMBRE DE POSTES: 7 boitiers-pince et 3 poteaux numérotés de 21 à 30 sur le terrain et de 1 à 10 sur la carte.

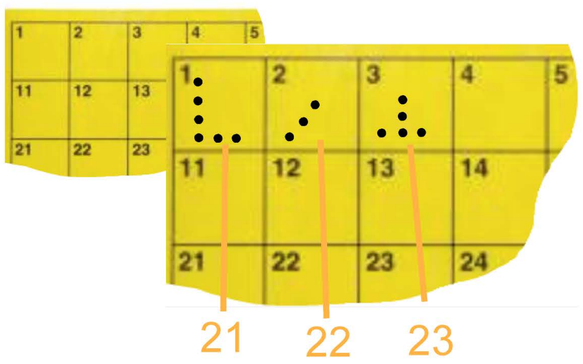
LEGENDE DU CIRCUIT SUR LA CARTE:

: Point de départ et d'arrivée

: Le centre du cercle donne l'emplacement précis des postes que vous découvrirez sur le circuit (poteaux ou boitiers-pinces). exemple: ici le rond vert représente une souche.

SUR LE CIRCUIT exemple :

Carton de contrôle avant et après poinçonnage

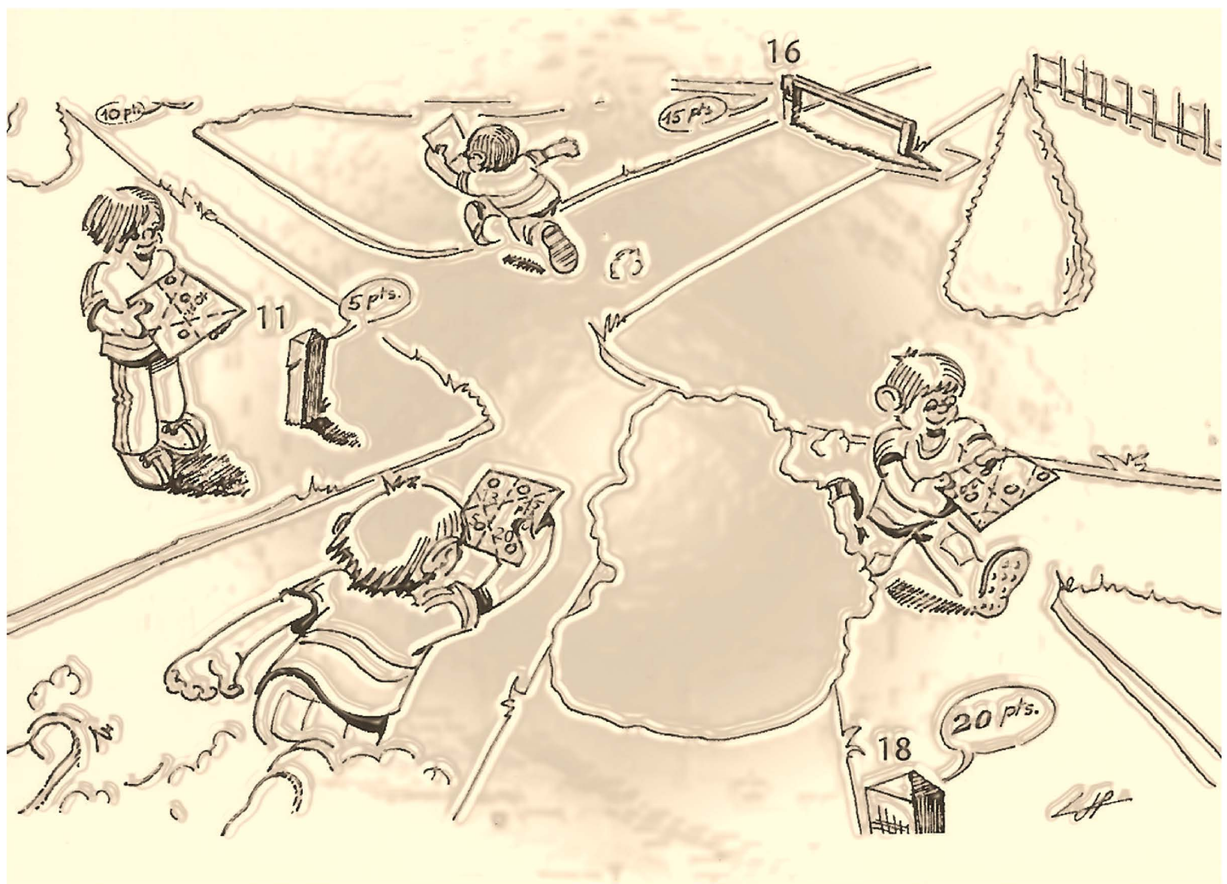


PRINCIPE D'UTILISATION :

Muni de la carte d'orientation, vous vous rendez au point de départ spécifique au circuit signalé par le triangle sur la carte.

FONCTIONNEMENT
Circuit course au score :

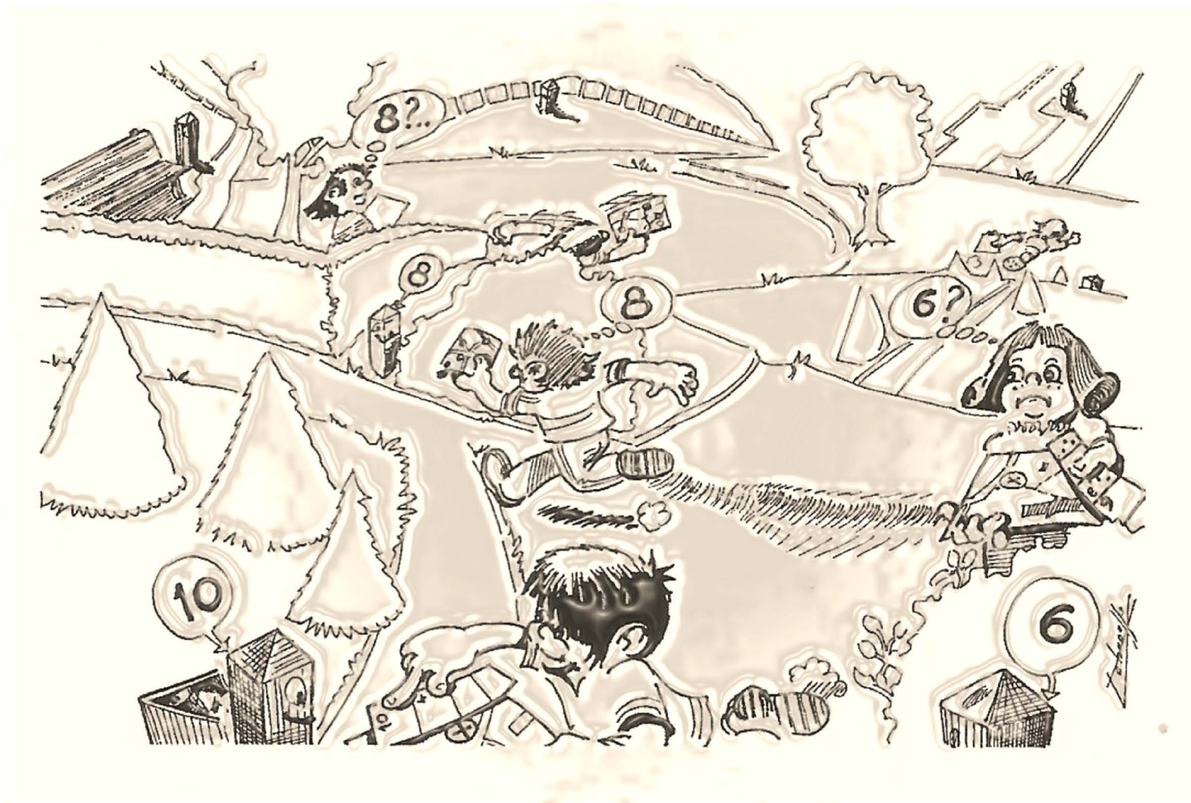
Pas d'itinéraire et d'ordre imposé, vous définissez votre itinéraire. Dans un temps imparti, vous devez valider un certain nombre de postes correspondants à des points. Le vainqueur est celui qui ramène le plus grand nombre de points. Attention aux pénalités en cas de dépassement du temps imparti (ex. 10 points en moins par minute dépassée)



COURSE AUX POSTES

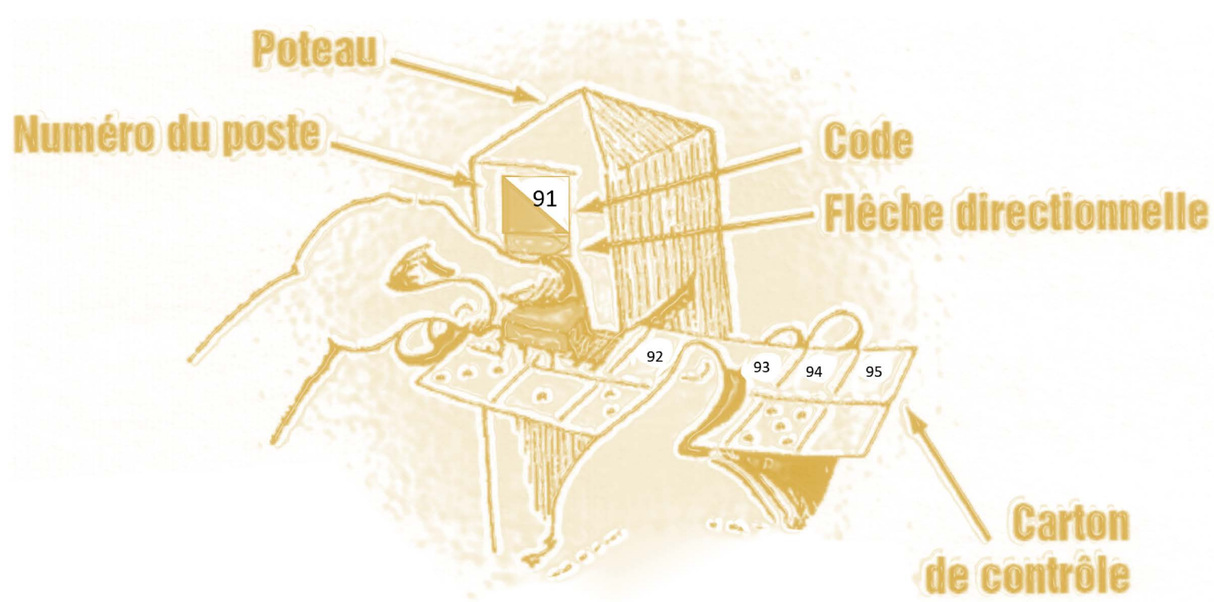
Circuit Course aux postes :

Pas d'itinéraire imposé, vous définissez votre itinéraire. Vous devez poinçonnez la totalité des postes dans un minimum de temps.



Variante :

Par équipe de deux, départ groupé, l'un fait les postes pairs, le second les postes impairs.



ESPACES RENARD