

**Cardeilhac**

**Echelle : 1/10000ème**  
**Equidistance: 5mètres**

**C** CŒUR & CÔTEAUX  
**COMMINGES**  
COMMUNAUTÉ DE COMMUNES

Parcours Rand'O court 2, Longueur 1,6 km

Départ

1. 138 Souche, côté S
2. 152 Butte, la + au N, côté E
3. 153 Arbre remarquable, côté NE
4. 151 Butte
5. 147 Souche, côté N
6. 149 Souche, côté E
7. 141 Poteau électrique

210 m du dernier poste à l'arrivée. Sans balisage

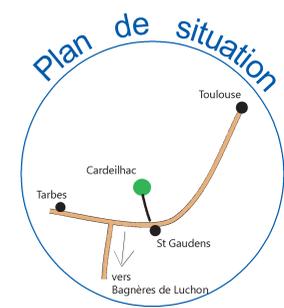


## Légende

— Falaise infranchissable	— Courbe de niveau
— Grotte ou trou rocheux	— Fin de pente (courbe de niveau)
— Sol sablonneux découvert	— Courbe de forme
— Etenue d'eau infranchissable	— Abrupt de terre (talus) important
— Trou d'eau	— Talus
— Petit cours d'eau franchissable	— Levée de terre
— Cours d'eau saisonnier	— Levée de terre en ruine
— Petit marais	— Ravine
— Fossé	— Fossé
— Fossé humide	— Butte
— Marais peu visible	— Petite dépression
— Source	— Trou
— Elément hydraulique particulier	— Terrain accidenté
	— Elément particulier du relief (charbonnière)
— Terrain découvert (déc. pour les suivants)	— Route principale
— Terrain déc. avec arbres dispersés	— Route
— Terrain déc. avec arbres dispersés 50% Vert	— Chemin
— Terrain déc. encombé	— Sentier
— Terrain déc. encombé avec arbres dispersés	— Sentier peu visible
— Végétation, course lente	— Trace étroite ou Layon
— Végétation basse, course lente	— Trace étroite ou Layon
— Végétation, course lente dans une direction	— Ligne électrique
— Végétation, marche	— Passerelle
— Végétation, marche dans une direction	— Clôture
— Ronciers, passages possibles suivant saison	— Clôture infranchissable
— Végétation dense, traversée très difficile	— Elément important dû à Thomme
— Terrain cultivé	— Ligne du Nord magnétique Bleu
— Limite franche de végétation	— Zone interdite d'accès
— Gros arbre remarquable	— Zone interdite d'accès
— Arbre ou buisson remarquable	
— Souche (racines apparentes)	



zone interdite: privée



Carte de course d'orientation N°2020-D31-137	
Carte de base : néant	Surface : 410ha
Relevés : O. Thomas 2020	Dessin : Olivier THOMAS oca2019
Distribution : Communauté de communes Cœur et Côteaux de Comminges et le club "Les Des'orientés31" tel 0628231678	
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.) :	
Numéro d'urgence : 15 ou 112	©FFCO-0000
Toute reproduction ou adaptation sous quelque forme et par quelque procédé que ce soit, même partielle, est interdite.	
Coordonnées CDCO :	

01 47 97 11 91 - contact@ffcoorientation.fr

## Comment se pratique l'activité ?

### ● J'oriente ma carte sans boussole

Je pivote pour faire coïncider la représentation de ma carte avec les éléments que j'observe sur le terrain : bâtiments, routes, chemins, sentiers...

### ● J'organise mon cheminement

Je repère sur la carte le point de départ (triangle) et la balise n°, je visualise sur la carte le cheminement entre ces deux points.

### ● Je cherche la 1<sup>ère</sup> balise

Je m'aide d'un point d'attaque, c'est le dernier point caractéristique qui va me permettre de trouver ma balise. Il pourra s'agir d'un carrefour, d'un angle de fossé, de muret...  
Je me fixe une ligne d'arrêt, c'est-à-dire une limite à ne pas dépasser pour ne pas aller trop loin, cela peut être une limite de végétation distincte, un fossé, un sentier...

### ● Je valide mon passage

En poinçonnant ma grille de contrôle et je pars à la recherche de la balise suivante.

### ● Je vérifie mes poinçons

Après avoir validé la dernière balise, je peux retourner à l'office de Tourisme pour vérifier mes poinçons avec un carton mère.

### ● Infos complémentaires

Le départ : triangle, au panneau d'explications.  
Chaque boîtier se trouve au centre du cercle indiqué sur la carte.  
Abréviations "N" = nord, "S" = sud, "O" = ouest, "E" = est.  
Les cases vides sont utilisées si vous vous trompez



**RANDO**  
cœur & coteaux  
**COMMINGES**



cœur & coteaux  
**COMMINGES**  
COMMUNAUTÉ DE COMMUNES

## Comment se pratique l'activité ?

### ● J'oriente ma carte sans boussole

Je pivote pour faire coïncider la représentation de ma carte avec les éléments que j'observe sur le terrain : bâtiments, routes, chemins, sentiers...

### ● J'organise mon cheminement

Je repère sur la carte le point de départ (triangle) et la balise n°, je visualise sur la carte le cheminement entre ces deux points.

### ● Je cherche la 1<sup>ère</sup> balise

Je m'aide d'un point d'attaque, c'est le dernier point caractéristique qui va me permettre de trouver ma balise. Il pourra s'agir d'un carrefour, d'un angle de fossé, de muret...  
Je me fixe une ligne d'arrêt, c'est-à-dire une limite à ne pas dépasser pour ne pas aller trop loin, cela peut être une limite de végétation distincte, un fossé, un sentier...

### ● Je valide mon passage

En poinçonnant ma grille de contrôle et je pars à la recherche de la balise suivante.

### ● Je vérifie mes poinçons

Après avoir validé la dernière balise, je peux retourner à l'office de Tourisme pour vérifier mes poinçons avec un carton mère.

### ● Infos complémentaires

Le départ : triangle, au panneau d'explications.  
Chaque boîtier se trouve au centre du cercle indiqué sur la carte.  
Abréviations "N" = nord, "S" = sud, "O" = ouest, "E" = est.  
Les cases vides sont utilisées si vous vous trompez



**RANDO**  
cœur & coteaux  
**COMMINGES**



cœur & coteaux  
**COMMINGES**  
COMMUNAUTÉ DE COMMUNES