

Complexe sportif de L'isle en Dodon

Echelle : 1/4000ème

Equidistance: 2,5m



Légende

—	Limite de zone
x	Particularité due à l'homme
o	Lampadaire
—	Courbe de niveau
—	Courbe de niveau intermédiaire
—	Tiret de pente
—	Petite levée de terre
—	Fosse
—	Buse
—	Rocher
—	Zone pierreuse
—	Terrain sablonneux découvert
—	Lac - rivière (infranchissable)
—	Lac - rivière infranch. (75%)
—	Rive d'un lac-rivière infranch.
—	Plan d'eau franchissable
—	Ruisseau
—	Ruisseau infranchissable
—	Fossé humide
—	Particularité hydrographique
—	Terrain découvert
—	Zone semie ouverte
—	Terrain découvert encombré
—	Zone découv. + arbres dispersés
—	Buisson - Particularité de vég.
—	Forêt - course difficile
—	Forêt - course très difficile
—	Limite de végétation distincte
—	Haie infranchissable
—	Sentier non pavé (urbain)
—	Sentier non pavé (non urbain)
—	Petit sentier non pavé - piste
—	Passerelle ou pont
—	Paroi franchissable
—	Paroi infranchissable
—	Clôture franchissable
—	Clôture infranchissable
—	Bâtiment infranchissable
—	Poteau, pîlone
—	Zone d'accès interdit, habitats
—	Zone pavée (urbaine)
—	Escaliers
—	Sentier pavé, non-urbain
—	Zone pavée (non-urbaine)
—	Zone interdite



Lac de L'IEDodon	
Rouge 1	1,8 km
▷	Départ :
1	109 Arbre remarquable
2	111 Clôture, angle SO (extérieur)
3	106 Haie, extrémité Sud
4	104 Arbre remarquable
5	102 Arbre remarquable
6	114 Arbre remarquable
7	119 Haie, extrémité Ouest
8	120 Arbre remarquable central
9	122 Haie, extrémité Nord
10	126 Haie, extrémité NE
11	127 Haie, extrémité SE
12	130 Arbre remarquable
13	134 Haie, extrémité Est
14	136 Arbre remarquable
15	138 Haie, extrémité Nord
S'orienter sur 130 m jusqu'à l'arrivée (trajet non balisé)	

Plan de situation



Carte de course d'orientation N°2020-D31-138	
Carte de base : néant	Surface : 0,35km²
Relevés : février 2020	Dessin : Olivier THOMAS ocad
Distribution : CC coeur et coteaux Comminges et Les désorientés31	
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	
Toute reproduction ou adaptation sous quelque forme et par quelque procédé que ce soit, même partielle, est interdite.	©FFCO-0000
Coordonnées contacts : Club "Les Désorientés31" tél 06 28 23 16 78 et CC Coeur et coteaux Comminges tél. 05 61 89 21 42	

01 47 97 11 91 - contact@ffcoorientation.fr



1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15

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^{ère} 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

16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15

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^{ère} 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

16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28