

# FÉDÉRATION FRANÇAISE DE COURSE D'ORIENTATION



## Lac de Montréjeau

Echelle : 1/5000ème

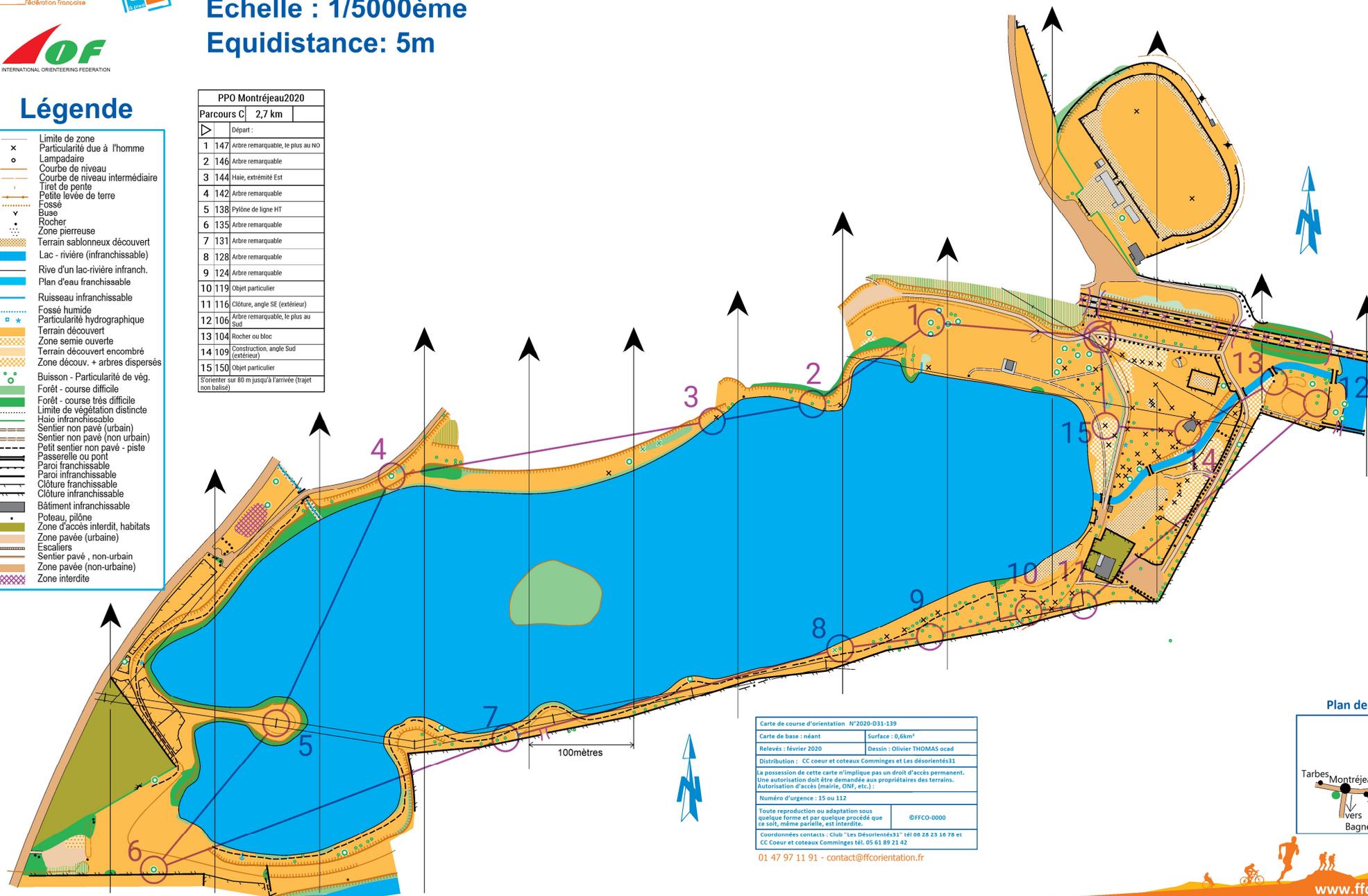
Equidistance: 5m

### Légende

- Limite de zone
- x Particularité due à l'homme
- o Lampadaire
- Courbe de niveau
- Courbe de niveau intermédiaire
- Tret de pente
- Petite levée de terre
- Fossé
- Buse
- Rocher
- Zone pierreuse
- Terrain sablonneux découvert
- Lac - rivière (infranchissable)
- Rive d'un lac-rivière infranch.
- Plan d'eau franchissable
- Ruisseau infranchissable
- Fossé humide
- Particularité hydrographique
- Terrain découvert
- Zone semi 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, pilône
- Zone d'accès interdit, habitats
- Zone pavée (urbaine)
- Escaliers
- Sentier pavé, non-urbain
- Zone pavée (non-urbaine)
- Zone interdite

PPO Montréjeau2020	
Parcours C	2,7 km
Départ :	
1	147 Arbre remarquable, le plus au NO
2	146 Arbre remarquable
3	144 Haie, extrémité Est
4	142 Arbre remarquable
5	138 Pylône de ligne HT
6	135 Arbre remarquable
7	131 Arbre remarquable
8	128 Arbre remarquable
9	124 Arbre remarquable
10	119 Objet particulier
11	116 Clôture, angle SE (extérieur)
12	106 Arbre remarquable, le plus au sud
13	104 Rocher ou bloc
14	109 Construction, angle Sud (extérieur)
15	150 Objet particulier

S'orienter sur 80 m jusqu'à l'arrivée (trajet non balisé)



Carte de course d'orientation N°2020-D31-139	
Carte de base : néant	Surface : 0,6km²
Relevés : février 2020	Dessin : Olivier THOMAS scad
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



## 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