

# BALISES COULEURS

Cahier des charges  
Guide Technique des épreuves



Course d'Orientation  
Fédération Française



Edition  
2013

FFCO  
Direction Technique Nationale

# CAHIER DES CHARGES

## 1 - ORGANISATION LOGISTIQUE

L'organisation des épreuves est confiée à une zone, une ligue voir un département (en accord avec sa ligue)

### 1.1 - TERRAIN

L'organisateur est chargé de trouver, de préférence, un terrain non utilisé régulièrement par les candidats aux balises afin d'offrir la meilleure impartialité sur les différentes épreuves

### 1.2 – LA CARTE

Pour les épreuves des balises Verte Jaune Bleue, les échelles utilisées sont le 1/5000 ou le 1/7500  
Pour les autres balises couleur, il n'y a aucune exigence en matière d'échelle.

### 1.3 – CONCEPTION ET MISE EN PLACE DES EPREUVES

Une équipe et son responsable sont désignés par la structure organisatrice. Ils sont chargés de concevoir les différentes épreuves nécessaires aux passages des différentes balises (se reporter aux règlements des épreuves et guide technique)

### 1.4 – CONTROLE DES EPREUVES

Les épreuves sont placées sont le contrôle d'un moniteur désigné par la ligue. Il est chargé de valider la cohérence des épreuves.

## 2 – ORGANISATION ADMINISTRATIVE

### 2.1 – INFORMATIONS AUX CLUBS

Une large information doit être réalisée auprès de l'ensemble des clubs de la zone ou de la ligue leur précisant le lieu et la date des épreuves

### 2.2 – PROGRAMMATION ET INSCRIPTIONS AUX EPREUVES

La programmation des épreuves doit être en adéquation avec le travail réalisé dans les écoles de CO pour le plus jeunes et dans les clubs pour les autres licenciés. Il est donc nécessaire de prévoir ces épreuves durant les mois de mai ou juin

Pour le formulaire d'inscription se reporter au fichier inscriptions

### 2.3 - MONTANTS DES DROITS D'INSCRIPTIONS

Tarifs conseillés : 2€/candidats

### 2.4 - AUTORISATIONS

L'organisateur s'engage à effectuer toutes les démarches administratives nécessaires à l'organisation de ces épreuves ainsi qu'auprès des propriétaires fonciers

### 2.5 – RESULTATS

Les résultats, après validation du moniteur, sont transmis à la FFCO qui envoie, en retour, les balises obtenues par les licenciés aux clubs concernés



# REGLEMENT ET BAREMES DES EPREUVES

## BALISES « APPRENTISSAGE » CONTENUS ET SAVOIR FAIRE - CERTIFICATION

La **BALISE BLANCHE** est décernée après 5 séances d'apprentissage au sein d'un club. Les contenus et savoir faire en termes d'apprentissage sont identiques aux contenus de la balise verte sauf que cette balise ne fait l'objet d'épreuves de certification



### ACQUISITION DES FONDAMENTAUX

#### 1 - Compréhension et orientation de la carte (éventuellement utilisation de carte simplifiée)

Compétence requise : le jeune orienteur est capable d'orienter sa carte par rapport aux éléments observés autour de lui. Il se situe sur le plan. La maîtrise de la relation carte/terrain se fait correctement sur des éléments identifiables et clairs aussi bien sur le terrain que sur la carte

*Type de question* : possibilité de proposer des plans simples et des vues en 3D permettant de faire la relation entre l'un et l'autre - Quel plan correspond au paysage? Indique ta réponse en entourant la lettre correspondante - Tu dois savoir orienter ta carte. Tu es situé au point A et tu veux aller au point B. Comment dois-tu tenir ta carte dans ta main ? Entoure la réponse juste - Lorsque vous courez, vous devez tenir votre carte : dépliée – orientée - à l'envers

#### 2 - Compréhension des symboles et des couleurs les plus simples

Compétence requise : reconnaissance des principaux symboles dans l'espace proche et lointain et maîtrise des symboles dont l'interprétation reste aisée : ligne de niveau 1, bâtiment, etc..).

Reconnaitre une zone boisée d'une zone découverte (jaune/blanc éventuellement vert) et quelques éléments liés à l'hydrographie (couleur bleu) ruisseau, mare, puits, points d'eau divers.

*Type de question* : proposer divers symboles correspondant au niveau et demander leur signification parmi un choix - De quelle couleur est représentée une clôture infranchissable sur la carte ? - Relie par un trait le symbole à sa signification - Sur la carte d'orientation, quelle est la couleur utilisée pour représenter un lac? - Sur ces deux cartes pratiquement identiques, trouver au moins 5 erreurs. Les noter en les entourant d'un cercle sur la carte de droite

#### 3 - Acquisition des fondamentaux techniques :

Maîtrise de la méthode P.O.P : La tenue de la carte **P**liée et **O**rientée, la position du **P**ouce sur la carte pour le suivi de l'itinéraire est acquise. Le jeune orienteur doit à ce niveau être capable de tenir son plan simplifié orienté quel que soit les changements de direction, idem avec la carte d'orientation en suivant sa progression sur le terrain sur des lignes de niveau 1

*Type de question* : parmi divers paysages quel est celui correspondant au plan ou vice versa

**Dictée'O** : Essaie de trouver l'emplacement de 3 postes que recherche cet orienteur en lisant ce qu'il raconte. Quand tu trouves l'emplacement du poste entoure l'élément sur lequel se trouve la balise

**4 - connaître les mains courantes de niveau 1** c'est-à-dire les lignes les plus familières au pratiquant débutant et très visibles qui guident facilement le déplacement : Route forestière ou stabilisée, chemin d'exploitation, chemin, sentier, pare feu, clôtures, mur, ligne électrique, voie ferrée, bâtiment, et être capable de les utiliser en courant

*Type de question* : Quelles sont les mains courantes empruntées par un coureur sur le schéma proposé - Citer des mains courantes de couleur noire - La définition du poste est « JONCTION DE SENTIERS » Mettre une croix dans la ou les cases figurant sous la carte, correspondant à cette définition - Indique le meilleur itinéraire (en pointillé rouge) pour aller du poste 3 au poste 4

## 5 – Connaissance sur quelques thèmes transversaux lié au respect de l'environnement, l'eau, la pollution, les déchets, les dégradations de l'environnement et les éventuels déséquilibres écologiques

*Pas de question sur ce thème*

### CRITERES D'EVALUATION

EPREUVE 1 - Epreuve de connaissance sur l'activité qui comprendra 10 questions portant sur les 4 items de compétence de la balise verte (voir ci-dessus).

EPREUVE 2 - Réaliser un suivi d'itinéraire jalonné sans boussole sur différentes lignes directrices simples (niveau 1) en étant capable de positionner sur sa carte 8 balises situées sur le terrain aux changements de direction

EPREUVE 3 - Réaliser un parcours non jalonné sur des lignes directrices simples. Les balises seront situées à chaque prise de décision

EPREUVE 4 : Effectuer un parcours d'aisance et d'agilité en milieu naturel (tout terrain) en réalisant un temps inférieur ou égal à **180% du meilleur temps** (effectuer un classement filles et garçons)

Balise VERTE	Barèmes
Epreuve 1	Obtenir au moins 12 points sur 20.
Epreuve 2	Chaque balise correctement placée vaut 10 points. Un total supérieur ou égal à 50 points permet de valider cette épreuve.
Epreuve 3	Il est retiré 1 point par minute de retard par rapport au temps idéal estimé. La réalisation d'une performance au moins équivalente à ce temps permet de rapporter 100 points. Un minimum de 70 points est nécessaire pour valider l'épreuve. Toute balise manquante entraînera une pénalité de 10 points.
Epreuve 4	L'épreuve est validée lorsque le parcours est réalisé en moins de <b>180%</b> du temps du meilleur (différencié Filles et Garçons)

### CERTIFICATION

Les épreuves sont organisées sous le contrôle des ligues.



## ACQUISITION DES TECHNIQUES DE BASE

1 - Approfondissement dans la connaissance et l'utilisation des mains courantes

Type de question : quelles sont les mains courantes empruntées par un coureur sur le schéma proposé.

2 – Connaître la symbolique du circuit de compétition sur la carte (départ – poste – arrivée, etc...)

Type de question : Le circuit est imprimé sur la carte en couleur violette. Cite les différents symboles en violette du circuit indiqué par les flèches. Ecris ta réponse sur la flèche qui indique le symbole - Puis je traverser cette zone ?,...

3 - Etre capable de progresser sur le terrain en tenant la carte devant soi et être capable de percevoir avec anticipation les changements de mains courantes

Type de question : Reporte les postes et les numéros figurant sur la carte sur la photo aérienne - Dictée'O : Essaie de trouver l'emplacement de 3 postes que recherche cet orienteur en lisant ce qu'il raconte. Quand tu trouves l'emplacement du poste entoure l'élément sur lequel se trouve la balise

4 - Approfondissement de la connaissance des symboles, éléments ponctuels facile à interpréter (Tour, rocher, butte, trou, etc)

Type de question : Dessine et donne la signification de 2 symboles de couleur marron ou bistre ; Que représente ce symbole ? Dessine le symbole correspondant au symbole de la carte et donne sa couleur

5 - Etre capable d'évaluer un choix d'itinéraire simple par des mains courantes et d'estimer les différences de distances

Type de questions : Trace sur la carte ci-dessous le meilleur itinéraire pour aller du départ au poste 1

6 - Etre capable d'observer les éléments situés de part et d'autre des mains courantes.

Type de question : Pour effectuer ce parcours, tu passes à différents postes qui sont situés soit à droite soit à gauche du chemin. Suivant que ces postes se situent à gauche ou à droite du chemin, classe les dans la bonne colonne et donne leur signification

Sur ces deux cartes pratiquement identiques, trouve 6 erreurs, note les en les entourant sur la carte de droite

7 - Découverte de la notion de point d'attaque et de ligne d'arrêt

Type de question : Indique quel est le meilleur itinéraire (en pointillé rose) pour aller du poste 2 au poste 3 et indique ton point d'attaque ta ligne d'arrêt

8 - Acquisition de la technique de la boussole : orientation de la carte et visée précise sur une main courante sur une distance maximum de 100m. Contrôle systématique de la sortie de poste à la boussole

Type de question : Trouve la balise correspondant à la bonne définition (Reporte la lettre de la balise dans la case de la définition (les définitions seront en rapport avec les directions cardinales) - L'ouest sur la carte est-il situé : En haut de la carte, à droite de la carte, à gauche de la carte, en bas de la carte? - Donne la direction cardinale indiquée par la flèche - Lorsque vous quittez le poste que faut-il faire? Suivre les autres coureurs sans réfléchir ou Demander son chemin ou Vérifier que ma carte est bien orientée

9 - Etre capable de faire un saut de ligne « couper » sur une distance inférieure à 100m.

Possibilité de contrôle de la direction de course à la boussole

Type de questions : Indique quel est le meilleur itinéraire (en pointillé rose) pour aller du poste 5 au poste 6

10 - Travail de l'endurance alternant marche et course permettant le renforcement des capacités énergétiques sollicitées en course d'orientation

Pas de question

11- Connaître les droits d'accès à la forêt et les devoirs et codes des pratiquants orienteurs (Etre capable de situer, de connaître les zones interdites ou dangereuses et de respecter cette réglementation)

*Type de question : Peux-tu aller du poste 2 au poste 3, tout droit, sans passer par le chemin ou le ruisseau - Peux tu traverser cette zone ? - Certains éléments sur la carte et donc sur le terrain, peuvent être ou non, traversés ou franchis. Relie par un trait les symboles que tu peux traverser et ceux que tu ne peux pas traverser*

12 - Travail de sensibilisation à la qualité de l'environnement et à son respect. Le respect du milieu naturel doit permettre d'établir des liens de cohérence avec une démarche citoyenne visant à adopter une attitude raisonnée et responsable

*Type de question : D'après vous les feux de forêt sont d'origine (vous pouvez cocher une ou plusieurs cases) : Accidentelle-Naturelle – Criminelle – Quand je pique nique dans la nature que dois-je faire (proposer divers réponses ou actions) ? - Un chewing-gum dans la nature ne se dégrade environ qu'au bout de : 1 an, 3 ans, 5 ans, 10 ans*

### CRITERES D'EVALUATION

- EPREUVE 1 - Epreuve de connaissance sur l'activité et l'environnement qui comprendra 10 questions portant sur les 12 items de compétence de la balise bleue (voir ci-dessus).
- EPREUVE 2 : Réaliser un suivi d'itinéraire non jalonné sur différentes lignes directrices et en étant capable de positionner sur sa carte 10 balises situées sur le terrain de part et d'autre des lignes directrices
- EPREUVE 3 : Réaliser un parcours compétition avec boussole de 2000m en moins de 25' sur des lignes directrices et comportant des choix d'itinéraire (sur ses mêmes lignes), des sauts de ligne à ligne sur une distance de moins de 100m
- EPREUVE 4 : Effectuer un parcours d'aisance et d'agilité en milieu naturel (tout terrain) en réalisant un temps inférieur ou égal à **160% du meilleur temps** (effectuer un classement filles et garçons)

Balise BLEUE	Barèmes
Epreuve 1	Obtenir au moins 12 points sur 20.
Epreuve 2	Chaque balise correctement placée vaut 8 points. Un total supérieur ou égal à 64 points permet de valider cette épreuve.
Epreuve 3	Il est retiré 1 point par minute de retard par rapport au temps idéal estimé. La réalisation d'une performance au moins équivalente à ce temps permet de rapporter 100 points. Un minimum de 76 points est nécessaire pour valider l'épreuve. Toute balise manquante entraînera une pénalité de 20 points.
Epreuve 4	L'épreuve est validée lorsque le parcours est réalisé en moins de <b>160%</b> du temps du meilleur (différencié Filles et Garçons)

### CERTIFICATION

Les épreuves sont organisées sous le contrôle des ligues.



## ACQUISITION DE LA NOTION DE RELIEF DE VEGETATION DE VISEE

1 - Etre capable de comprendre les différences de niveau (le point le plus haut et le plus bas), les grandes formes de relief (grande ou petite colline ou dépression)

Type de question : En observant la carte ci dessous, relie les lettres en fonction de la trajectoire montante et descendante effectuée par les flèches sur la carte - Qui peut voir qui ? (en fonction du relief) - En observant la carte ci dessous, tu remarques que les flèches montent et descendent. Relie les lettres avec la coupe qui correspond au tracé de la flèche

2 - Etre capable de lier la notion de couleur à la notion de pénétrabilité

Type de question : toutes questions portant sur les symboles vert et jaune et association des 2 couleurs ou proposition d'itinéraires traversant ces diverses zones de couleur

3 - Etre capable de prendre une visée pour se rendre au poste (notion de point d'attaque) et utiliser toutes techniques d'orientation pour se rendre au poste (Utilisation de points d'appui et vérification systématique de la sortie de poste à la boussole)

Type de question : Sur la carte, tracer votre itinéraire pour aller du poste 3 au poste 4. Vous précisez les points d'appui que vous utilisez pendant l'itinéraire ainsi que votre point d'attaque et l'élément d'arrêt - Sur une carte au 1/5000<sup>ème</sup>, tu mesures 2,5 cm pour te rendre de ton point d'attaque au poste. Combien de mètres sur le terrain dois-tu parcourir pour trouver la balise

4 - Etre capable de maîtriser la lecture du nivellement pour se diriger et être capable d'utiliser des mains courantes de relief

Type de question : Donne la signification des symboles de relief suivants – Sur cet itinéraire vallonné par où faut-il passer? - En observant la carte, relie les lettres en fonction de la trajectoire montante et descendante effectuée par les flèches sur la carte - En observant la carte, tu remarques que les flèches montent et descendent. Relie les lettres avec la coupe qui correspond au tracé de la flèche

5 - Etre capable d'étudier l'ensemble du parcours partiel : de déterminer un point d'attaque avant de construire un itinéraire et déterminer une ligne d'arrêt

Type de question : Sur la carte, tracer votre itinéraire pour aller du poste 3 au poste 4. Vous précisez les points d'appui que vous utilisez pendant l'itinéraire ainsi que votre point d'attaque et l'élément d'arrêt

6 - Etre capable de retracer précisément son parcours, de situer et d'analyser les zones d'erreurs

Type de question : L'itinéraire choisit par ce coureur est-il correct? Si non que ferais tu ? - Dictée'O . Essaie de trouver l'emplacement du poste que recherche cet orienteur en lisant ce qu'il raconte. Quand tu trouves l'emplacement du poste entoure l'élément sur lequel se trouve la balise - Sur la carte, trace ton itinéraire pour aller du poste 2 au poste 3. Tu préciseras les techniques d'orientation utilisées en les reportant sur le trait de votre itinéraire. Préciser par une croix votre point d'attaque et l'élément d'arrêt

7 - Travail des habiletés motrices nécessaires à la course en tout terrain

Pas de question

Les questions peuvent aussi porter sur la connaissance de la légende sur des symboles plus complexe, les définitions de postes en symbole IOF

## CRITERES D'EVALUATION ET CERTIFICATION

EPREUVE 1 : Epreuve de connaissance sur l'activité qui comprendra 10 questions portant sur les 7 items de compétence de la balise jaune (voir ci-dessus).

EPREUVE 2 : Réaliser un suivi d'itinéraire sur des éléments de relief important et de végétation net, en étant capable de positionner sur sa carte 10 balises situées sur le terrain

EPREUVE 3 : Réaliser un parcours compétition de 3000m (niveau 3) en moins de 40' pour les garçons et 2500m en moins de 40' pour les filles obligeant :

- l'utilisation de point d'attaque précis, de point d'appui, de formes de relief importantes sur l'itinéraire
- des choix d'itinéraire
- l'utilisation de la boussole

EPREUVE 4 : Effectuer un parcours d'aisance et d'agilité en milieu naturel (tout terrain) en réalisant un temps inférieur ou égal à 140% du meilleur temps (effectuer un classement filles et garçons)

Balise JAUNE	Barèmes
Epreuve 1	Obtenir au moins 12 points sur 20
Epreuve 2	Chaque balise correctement placée vaut 8 points. Un total supérieur ou égal à 64 points permet de valider cette épreuve.
Epreuve 3	Il est retiré 1 point par minute de retard par rapport au temps idéal estimé. La réalisation d'une performance au moins équivalente à ce temps permet de rapporter 100 points Un minimum de 70 points est nécessaire pour valider l'épreuve. Toute balise manquante ne permettra pas de valider l'épreuve.
Epreuve 4	L'épreuve est validée lorsque le parcours est réalisé en moins de 140% du temps du meilleur (différencié Filles et Garçons)

## CERTIFICATION

Les épreuves sont organisées sous le contrôle des ligues

## BALISES « APPROFONDISSEMENT » - CONTENUS ET SAVOIR FAIRE



### ACQUISITION DES AUTOMATISMES DE BASE

- 1 - Etre capable de simplifier l'itinéraire et d'effectuer une déviation volontaire
- 2 - Etre capable de comparer des itinéraires, en fonction de la distance, de la «courabilité» et d'adapter sa vitesse de course
- 3 - Etre capable de sélectionner et d'organiser les éléments pertinents à la réussite de l'itinéraire (Routine Technico Tactique)
- 4 - Etre capable d'estimer la distance sur une distance maximale de 200m
- 5 - Etre capable de réaliser un choix d'itinéraire en terrain accidenté en étant capable de prendre en compte la lecture du relief.
- 6 - Etre capable d'associer et d'utiliser à bon escient les différentes techniques d'orientation : visée sommaire et précise - lecture sommaire et précise de la carte - point d'appui

### CRITERES D'EVALUATION

EPREUVE 1 : Réaliser un suivi d'itinéraire hors lignes directrices sur divers éléments de végétation et de relief en étant capable de positionner sans erreur sur sa carte 10 balises situées sur le terrain

EPREUVE 2 : Réaliser un parcours mémoire de 4 balises sur une distance de 2000m permettant d'évaluer la capacité à sélectionner et utiliser les éléments pertinents nécessaires à l'orientation

EPREUVE 3 : Réaliser un parcours de 3000m avec 2 postes en visée précise **sous forme de carte blanche ( les visées n'excéderont pas une distance de 150m sur un terrain à la végétation permettra une course approximativement en ligne droite - Vert 1 max) + 2 postes en visée sommaire (couloir d'environ 1cm de large sur une carte au 1/10000)**

Balise ORANGE	Barèmes
Epreuve 1	Chaque balise correctement placée vaut 10 points. Un total supérieur ou égal à 80 points permet de valider cette épreuve.
Epreuve 2	Réaliser l'épreuve en 20' pour les Hommes et 25' pour les Dames en ayant validé toutes les balises
Epreuve 3	Réaliser l'épreuve en 35' pour le Hommes 40' pour les Dames en ayant validé toutes les balises

### CERTIFICATION

Les épreuves sont organisées sous le contrôle des ligues



## ANTICIPATION ET ADAPTATION

- 1 - Etre capable de sélectionner les informations pertinentes dans le secteur du poste
- 2 - Etre capable d'attaquer un poste fin à partir d'un point d'attaque précis
- 3 - Etre capable d'adapter son allure de course en fonction des difficultés d'ordre technique ou physique rencontrées (attaque, approche de poste)
- 4 - Etre capable de comparer et d'argumenter les intérêts de deux choix d'itinéraires (entre deux postes)
- 5 - Etre capable de s'échauffer seul pour se préparer à une course et s'étirer à l'issue de la course
- 6 - Contribuer à la mise en place de compétitions et adopter des attitudes responsables vis-à-vis des organisateurs et de la forêt
- 5 - Comprendre et respecter les pratiques des différents utilisateurs du site (entraide, coopération et approche des autres activités d'orientation)

## CRITERES D'EVALUATION

EPREUVE 1 : Réaliser un parcours de 3500m comportant 8 postes VRAIS FAUX MANQUANTS

EPREUVE 2 : Réaliser un parcours lors d'une compétition

Balise VIOLETTE	Barèmes
Epreuve 1	Réaliser l'épreuve en 40' pour les hommes et 45' pour les dames. Une erreur est tolérée
Epreuve 2	Ne pas dépasser 2 fois le temps de référence du vainqueur. Il sera tenu compte de la fiabilité de la performance réalisée sur le parcours en fonction des coureurs présents. (En cas de problème de fiabilité, se reporter aux références des temps catégories du Règlement des compétitions)

## CERTIFICATION

Les épreuves sont organisées sous le contrôle des ligues

## BALISES COULEUR « COMPETITION »

Elles sont composées des balises : NOIRE – BRONZE - ARGENT – OR.

L'acquisition de ces balises dépend du niveau de performance du coureur qui est en corrélation avec le nombre de points réalisé au classement national.



**Hommes et Dames : au 30/11 avoir un Classement National supérieur à 55%\* du meilleur score Hommes et Dames**

\* Ces données peuvent faire l'objet d'une révision chaque année

**NOIRE**



**Hommes et Dames : au 30/11 avoir un Classement National supérieur à 65%\* du meilleur score Hommes et Dames**

\* Ces données peuvent faire l'objet d'une révision chaque année

**BRONZE**



**Hommes et Dames : au 30/11 avoir un Classement National supérieur à 75%\* du meilleur score Hommes et Dames**

\* Ces données peuvent faire l'objet d'une révision chaque année

**ARGENT**



**Hommes et Dames : au 30/11 avoir un Classement National supérieur à 85%\* du meilleur score Hommes et Dames**

\* Ces données peuvent faire l'objet d'une révision chaque année

**OR**

# GUIDE TECHNIQUE

## EPREUVE 1 – CONNAISSANCES DE L'ACTIVITE

Cette épreuve doit permettre d'évaluer le niveau de connaissance des jeunes sur la course d'orientation et sur quelques éléments liés à la prise en compte de l'environnement en course d'orientation. (Symboles spécifiques sur la carte, zone interdite)

Conseils : Pour le questionnaire « balise verte », il est nécessaire de lire les questions, éventuellement de les reformuler de manières différentes et s'assurer de leur compréhension auprès des jeunes

Sont présentés ci-dessous quelques modèles de question sur chaque niveau de balise qui permettront de vous donner quelques idées.

## BALISE VERTE

- Relie par un trait le symbole et sa définition ? (1 point)



•

• Départ



•

• Poste de contrôle



•

• Arrivée

- Avant le départ d'une course que dois-tu faire (tu dois cocher plusieurs cases): (1 point)

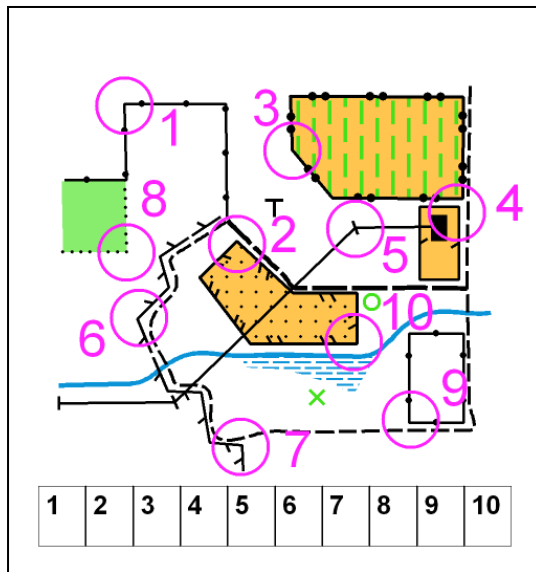
- Prendre tes définitions
- Discuter avec ton meilleur copain
- t'échauffer
- Effacer et contrôler ton doigt électronique
- Vérifier tes lacets de chaussures

- De quelle couleur est représenté un pré sur la carte ? (1 point)

- Le sud de la carte est-il situé : (1 point)

- En haut de la carte ?
- A droite de la carte ?
- A gauche de la carte ?
- En bas de la carte ?

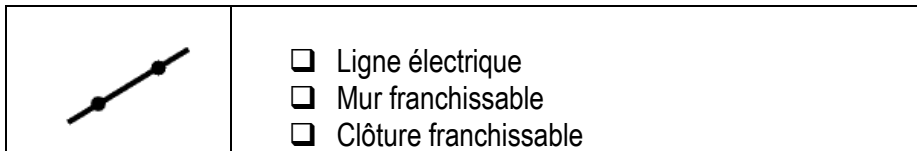
- La définition du poste est « ANGLE DE LA CLOTURE » Mettre une croix dans la ou les cases figurant sous la carte, correspondant à cette définition. (1 point)



- Lorsque vous courez, vous devez tenir votre carte : (1 point)

- dépliée
- orientée
- à l'envers

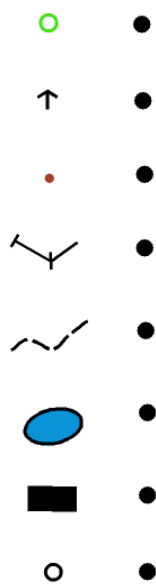
- Donne la définition de ce symbole : (1 point)



- Pour choisir le bon chemin que faut-il faire pour ne pas se tromper. Tu dois donner plusieurs réponses? (1 point)

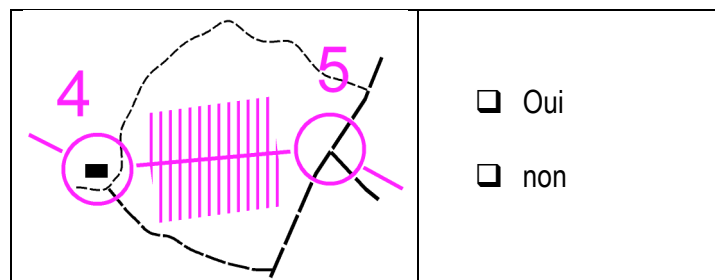
- Orienter la carte avec la boussole
- Suivre les autres coureurs sans réfléchir
- Demander son chemin
- Orienter la carte en fonction des éléments du terrain

- Relie par un trait le symbole à sa définition. (2 points)



- Chemin
- Etang - Mare
- Bâtiment
- Objet particulier
- Arbre isolé
- Butte
- Mangeoire
- Ligne électrique

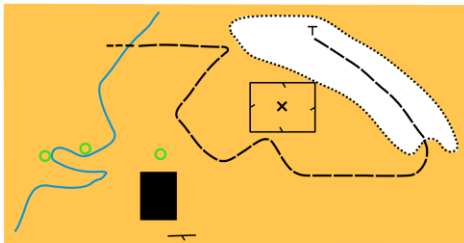
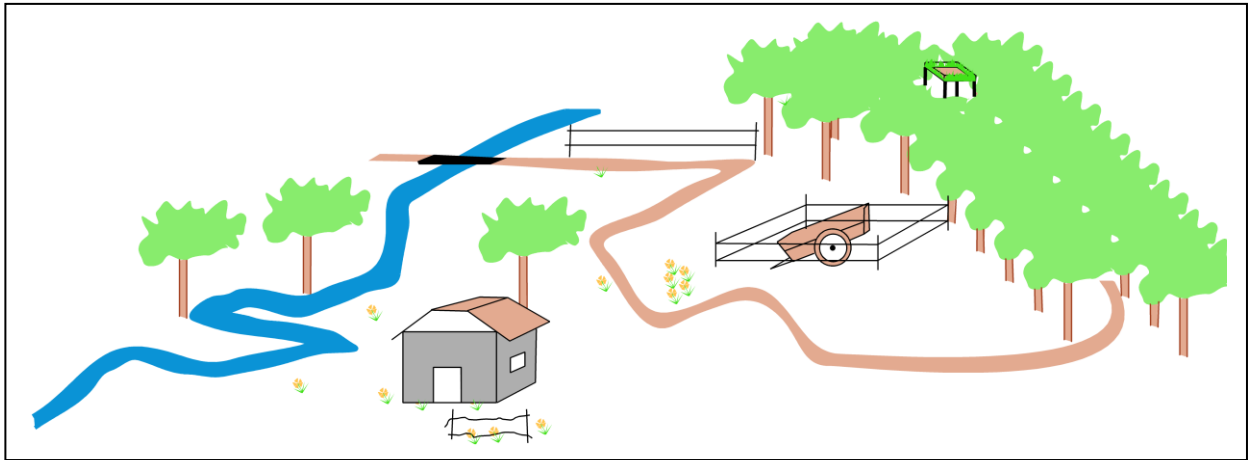
- Peux-tu aller du poste 4 au poste 5 tout droit, sans passer par les chemins? (1 point)



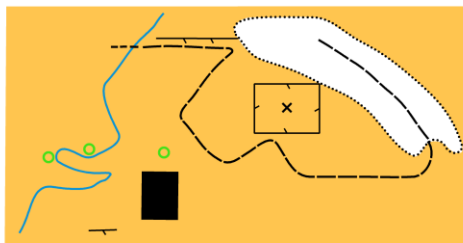
- Sur ces deux cartes pratiquement identiques, trouver 3 erreurs, les noter en les entourant d'un cercle sur la carte de **gauche**. (1 point)



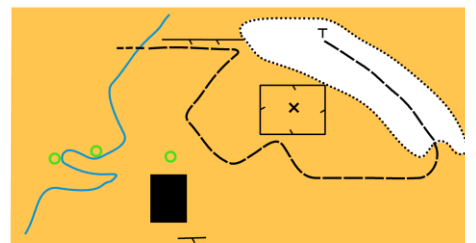
- Quel plan correspond au paysage? Indiquez votre réponse en entourant la lettre correspondante.  
(1 point)



A



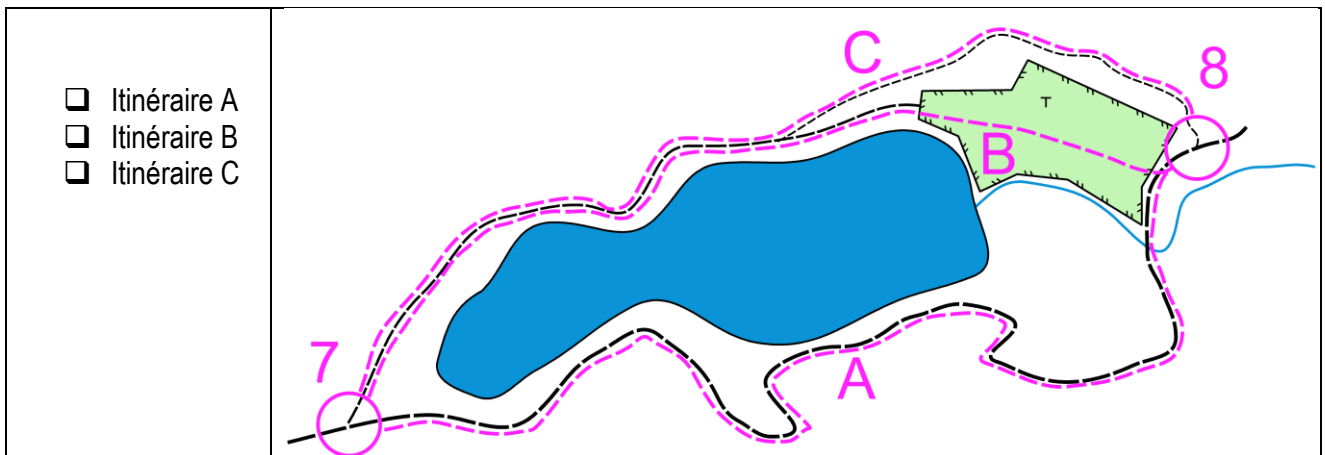
B



C

- Sur la carte d'orientation, quelle est la couleur utilisée pour représenter une clôture? (1 point)

- Indique quel est le meilleur itinéraire (en pointillé rose) pour aller du poste 7 au poste 8. Réfléchis bien... (1 point)



- Quelle balise correspond à la définition? Reporte les lettres des balises dans les cases du tableau (2 points)

Extrémité de la clôture	1
Jonction de sentiers	2
Côté de la Ruine	3
Angle de la clôture	4
Objet particulier	5
Arbre isolé	6
Mare	7

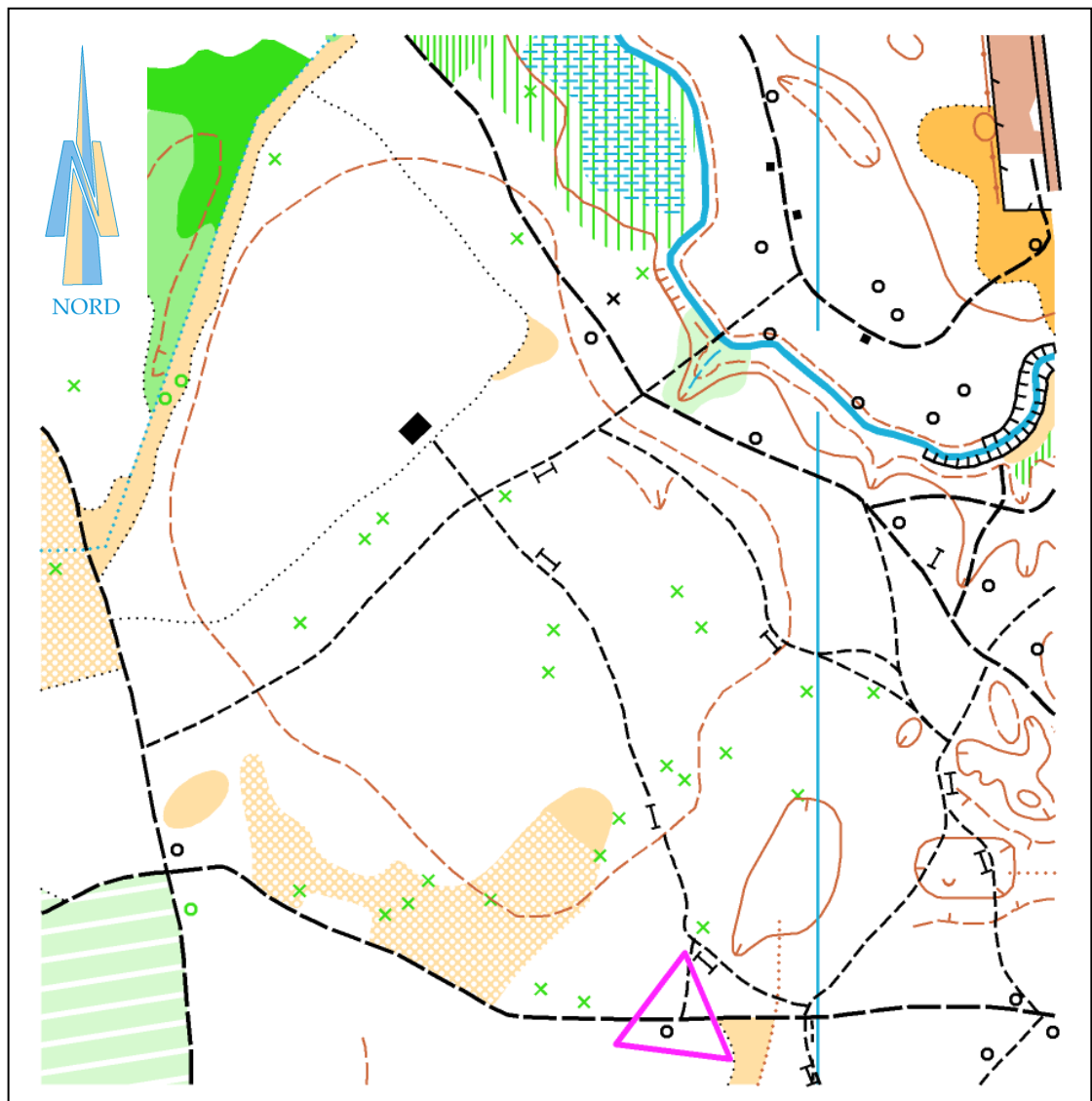
- Certains éléments de la carte et donc du terrain peuvent ou non être traversés ou franchis. Relie par un trait les symboles que tu peux traverser et ceux que tu ne peux pas traverser : (1 point)

●	● Je peux passer  ● Je ne peux pas passer
●	
●	
●	

pts

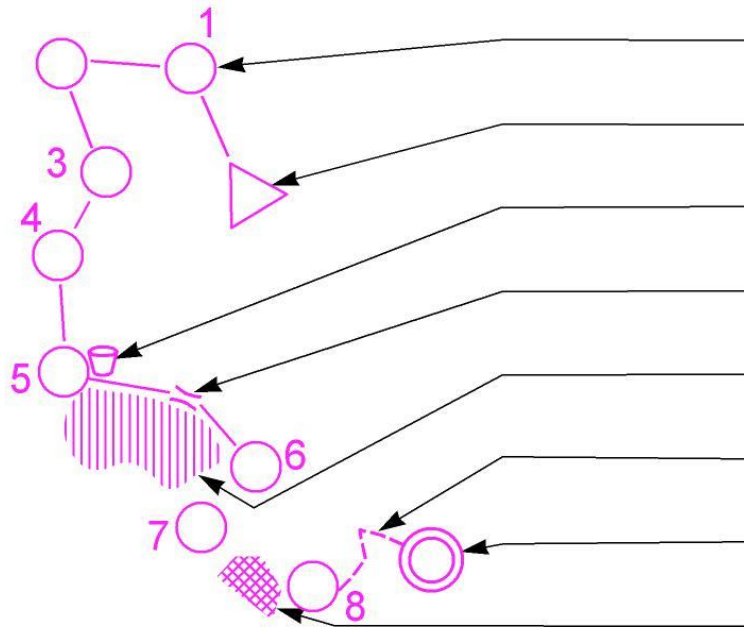
- **Dictée'O** . Essaie de trouver l'emplacement du poste que recherche cet orienteur en lisant ce qu'il raconte. Quand tu trouves l'emplacement du poste entoure l'élément sur lequel se trouve la balise (2points)

« Je suis au triangle de départ. Au top départ je prends le chemin qui va vers le nord. Arrivé à la jonction des chemins je tourne à gauche puis je continue en courant très vite jusqu'à la prochaine intersection de chemins. A cette intersection je tourne à droite puis je continue je passe une intersection puis je traverse le ruisseau par le pont et j'arrive à une nouvelle jonction de chemins je tourne à gauche et je trouve enfin la balise à côté d'une petite maison situé sur la droite du chemin »



# BALISE BLEUE

- Le circuit est imprimé sur la carte en couleur violette. Cite les différents symboles en violette du circuit indiqué par les flèches. Ecris ta réponse sur la flèche qui indique le symbole. (2 points)



Dessine et donne la signification de 2 symboles de couleur marron ou bistre (1point)

SYMBOLE 1 : ..... SYMBOLE 2 : .....

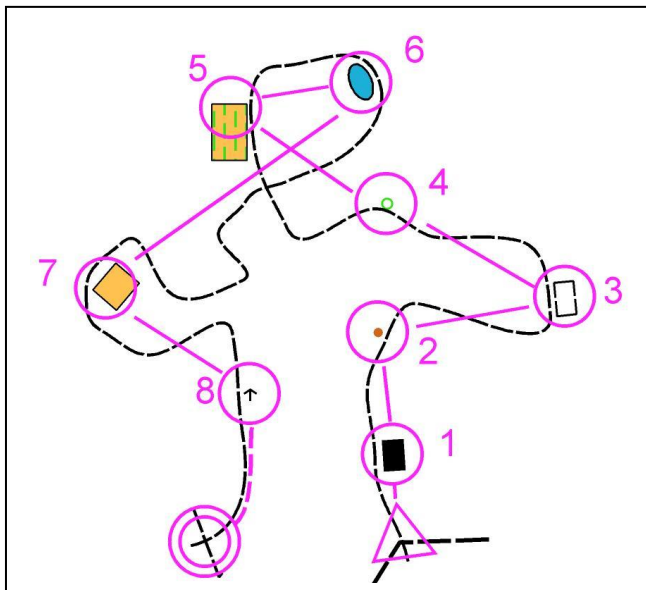
Que représente ce symbole ? (1 points)

	<input type="checkbox"/> Verger <input type="checkbox"/> Vigne <input type="checkbox"/> Champ cultivé
--	---

Donne la définition de ce poste de contrôle : (1 point)

--	--

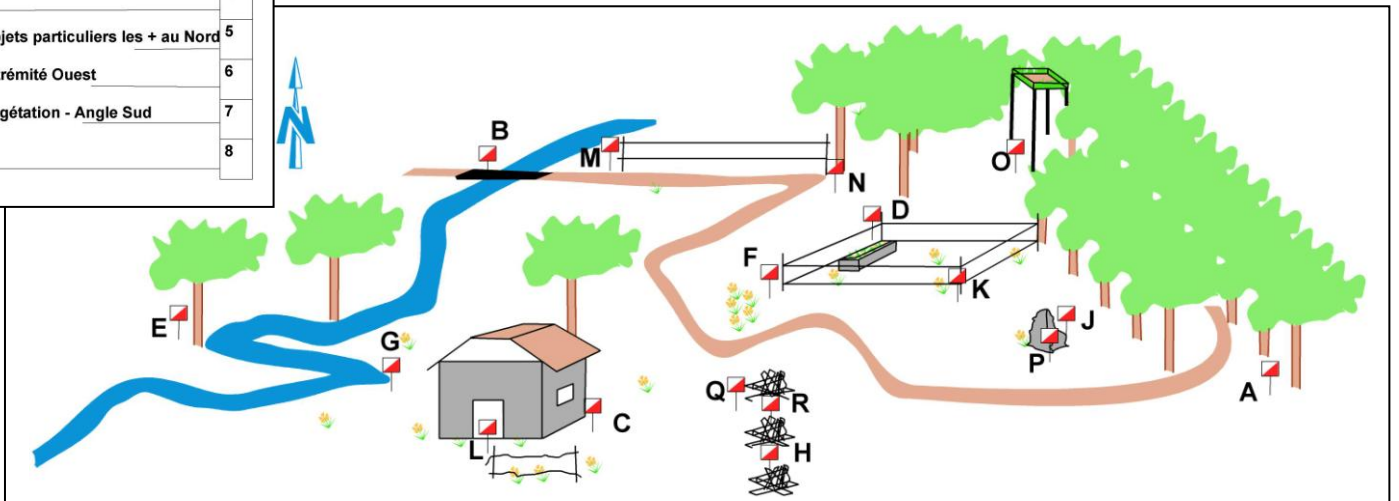
- Pour effectuer ce parcours, tu passes à différents postes qui sont situés soit à droite soit à gauche du chemin. Suivant que ces postes se situent à gauche ou à droite du chemin, classe les dans la bonne colonne et donnes leur signification (2 points)



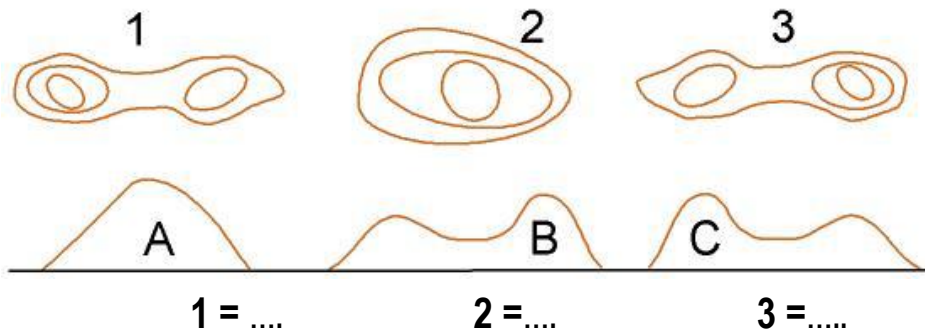
DEFINITIONS ELEMENTS A GAUCHE	DEFINITIONS ELEMENTS A DROITE

- Trouve la balise correspondant à la bonne définition (Reporte la lettre de la balise dans la case de la définition) (2 points)

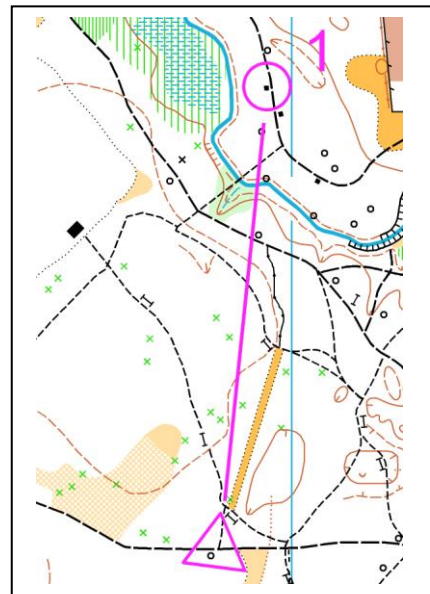
Rocher - côté Sud	1
Pont	2
Maison - côté Est	3
Tour	4
Entre les Objets particuliers les + au Nord	5
Clôture - extrémité Ouest	6
Limite de végétation - Angle Sud	7
Arbre isolé	8



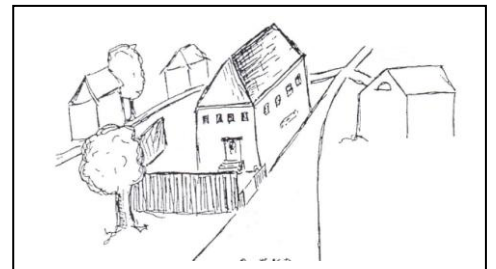
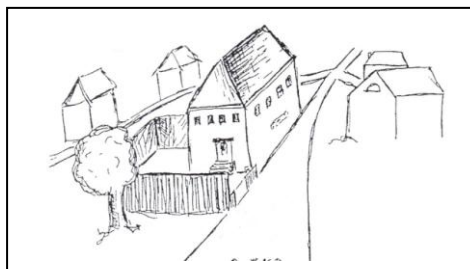
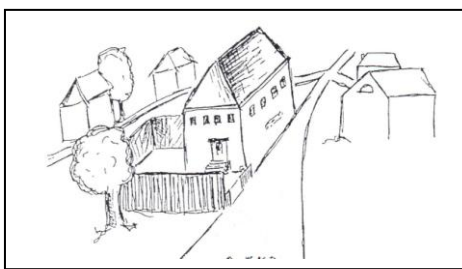
- Associe le plan à la coupe (1 points)



- Trace sur la carte ci-dessous le meilleur itinéraire pour aller du départ au poste 1. (1 point)



- Quel paysage correspond au plan? Indiquez votre réponse en joignant par un trait le paysage au plan correspondant. (1 points)



•

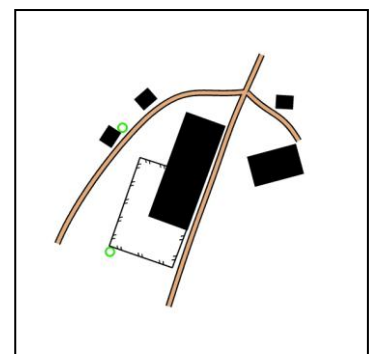
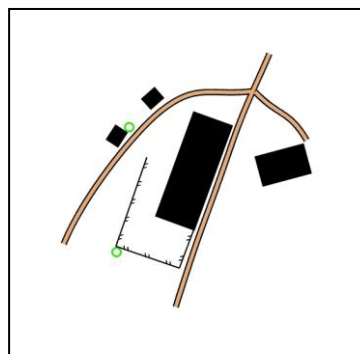
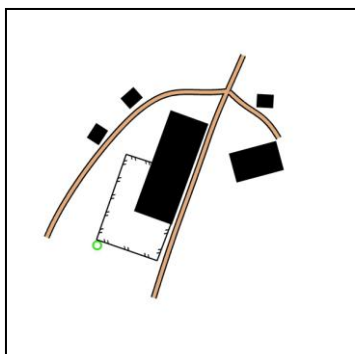
•

•

•

•

•



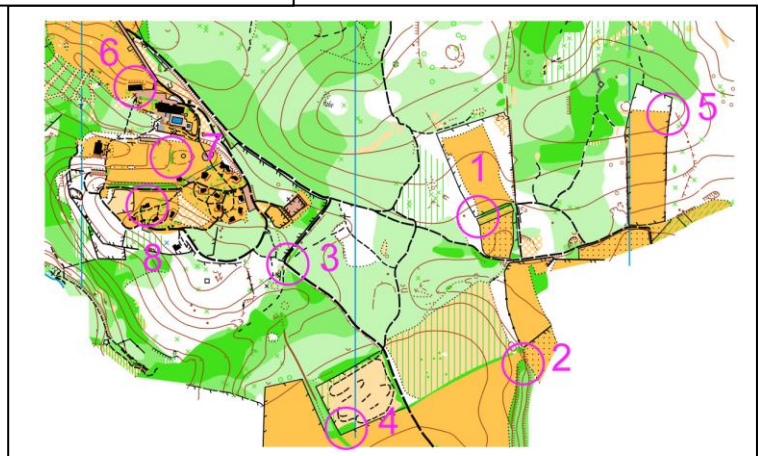
- Dessine le symbole correspondant au symbole de la carte et donne sa couleur (2 points)

<p>MANGEOIRE Couleur :.....</p>	<p>MUR FRANCHISSABLE Couleur :.....</p>	<p>VIGNE Couleur :.....</p>	<p>PETITE DEPRESSION Couleur :.....</p>
-------------------------------------	---	---------------------------------	---

- Quel coureur a juste ? Coche la ou les bonnes réponses (1 point)

- Je passe au poste 1, je poinçonne avec mon doigt électronique, je passe ensuite au poste 3 que je poinçonne. Ayant oublié le poste 2, j'y retourne, je le poinçonne et je continue mon parcours en allant au poste 4
- Je passe au poste 1 que je poinçonne avec mon doigt électronique, je passe au poste 3 que je poinçonne. Ayant oublié le poste 2, j'y retourne, je le poinçonne puis je repasse au poste 3, je le poinçonne et je continue mon parcours en allant au poste 4
- Je passe au poste 1, je poinçonne avec mon doigt électronique, je passe ensuite au poste 2 que je poinçonne. Je passe ensuite au poste 3 que je poinçonne. Je continue mon parcours et je me retrouve par erreur au poste 2 que je poinçonne. Je continue en allant directement à mon poste 4

- Reporte les postes et les numéros figurant sur la carte sur la photo aérienne (2 points)

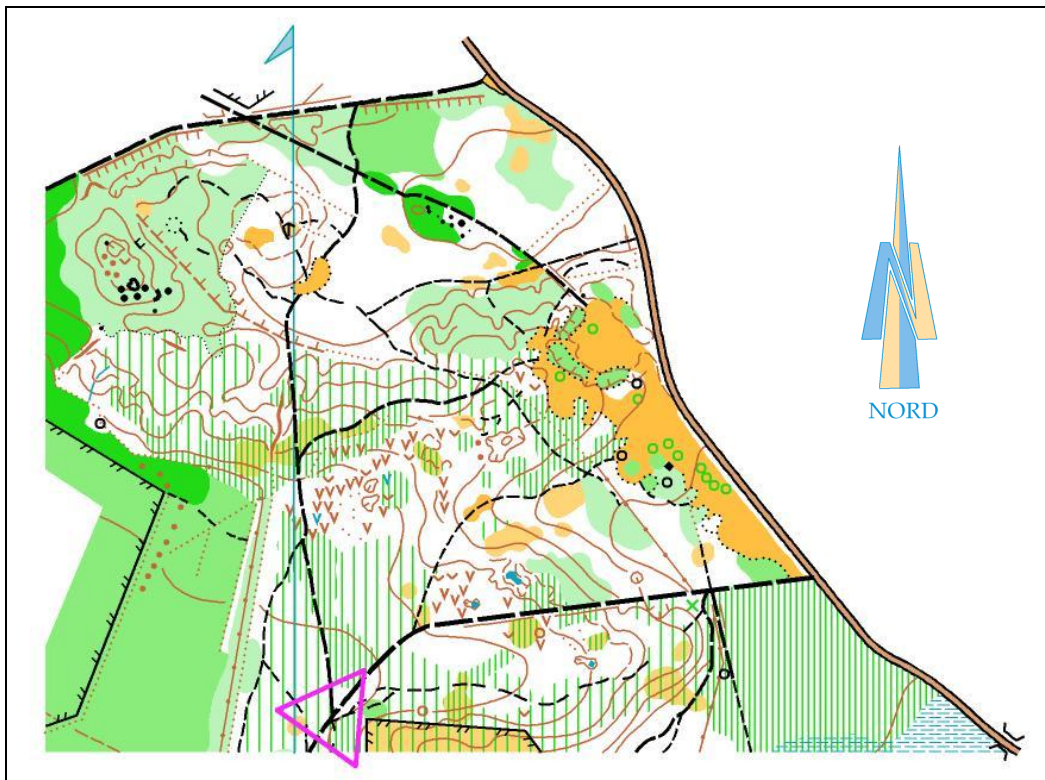


- Sur ces deux cartes pratiquement identiques, trouve 6 erreurs, note les en les entourant sur la carte de droite.  
(1 points)

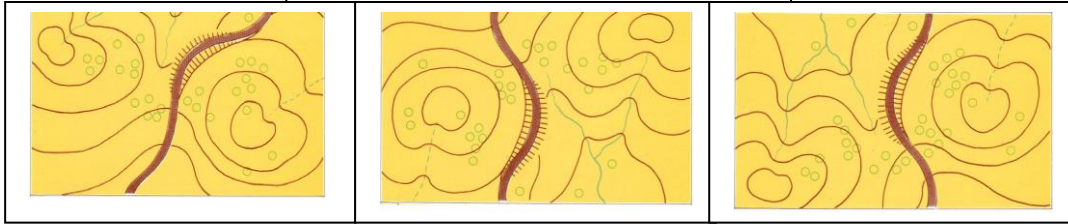
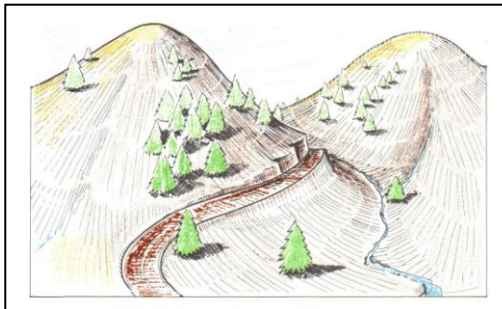


- **Dictée'O** . Essaie de trouver l'emplacement de 3 postes que recherche cet orienteur en lisant ce qu'il raconte. Quand tu trouves l'emplacement du poste entoure l'élément sur lequel se trouve la balise (2points)

« Je suis au triangle de départ. Au top départ je prends le chemin indiqué par la pointe du triangle. Arrivé à la jonction de chemins, je prends le chemin de gauche et je cours très vite vers la grande clairière située à l'Est de la carte. Arrivé dans la clairière, je me dirige vers le Nord en direction de la zone boisée. Dans cette zone boisée, je trouve le poste 1 sur un objet particulier. Je repars vers le Nord Ouest jusqu'au bout de la clairière et j'emprunte le chemin. Je passe une première intersection et je cours très rapidement jusqu'à la seconde intersection. Je tourne à gauche et je cours jusqu'au fossé que je suis jusqu'à la rencontre avec une limite de végétation où je trouve le poste 2 que je poinçonne. Je repars en logeant la limite de végétation jusqu'à la petite dépression où je trouve le poste 3



- Trouve la carte correspondant au paysage. Entoure la lettre de la bonne carte. (1 point)



**A**

**B**

**C**

- Donne la signification des symboles ci-dessous (1,5 point)


- Dessine le symbole correspondant à sa définition et donne sa couleur (2 points)

PUIT, FONTAINE Couleur : .....	GRANDE TOUR Couleur : .....	MUR INFRANCHISSABLE Couleur : .....	TALUS Couleur : .....
-----------------------------------	--------------------------------	---	--------------------------

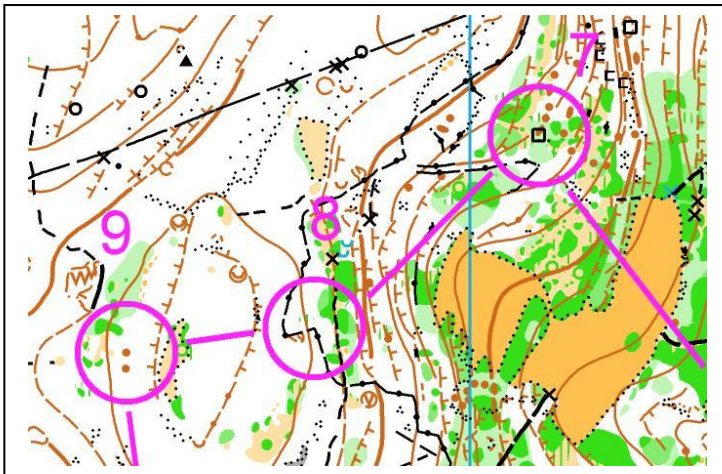
- Sur une carte au 1/10000<sup>ème</sup>, tu mesures 1,5 cm pour te rendre de ton point d'attaque au poste. Combien de mètres sur le terrain dois-tu parcourir pour trouver la balise? (1point)

Nombres de mètres = .....

- Traduire la définition « Rocher – le plus au nord – Côté Sud » du poste 2 en définition codifiée I.O.F comme l'exemple: (1point)

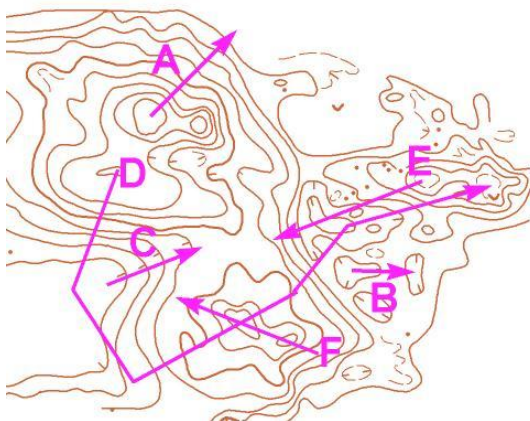
1	34		○			♀	
2	41						

- Quelle est la définition des postes suivants en symboles codifiés I.O.F : (1,5 points)



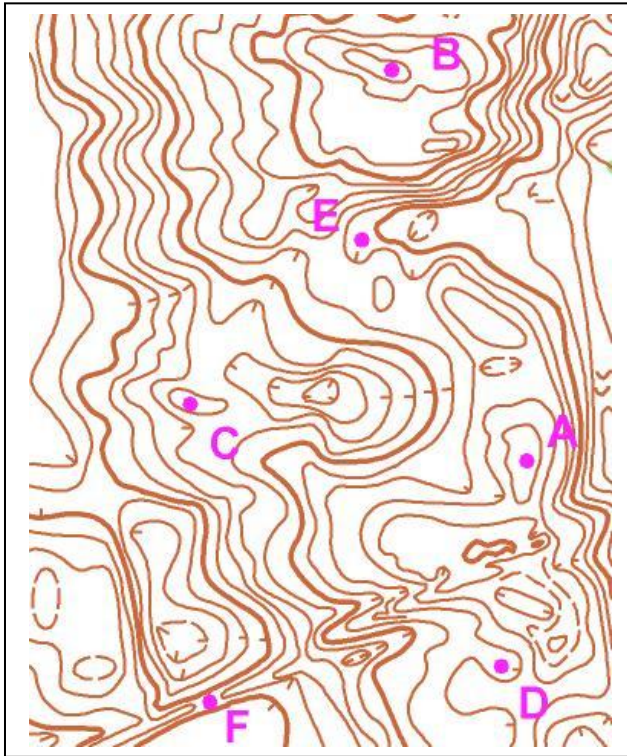
7	44						
8	42						
9	56						

- En observant la carte ci dessous, relies les lettres en fonction de la trajectoire montante et descendante effectuée par les flèches sur la carte (1,5 points)



- A . . descend - monte
- B . . monte - descend - monte - descend
- C . . monte
- D . . monte descend
- E . . descend - monte - descend - monte
- F . . descend

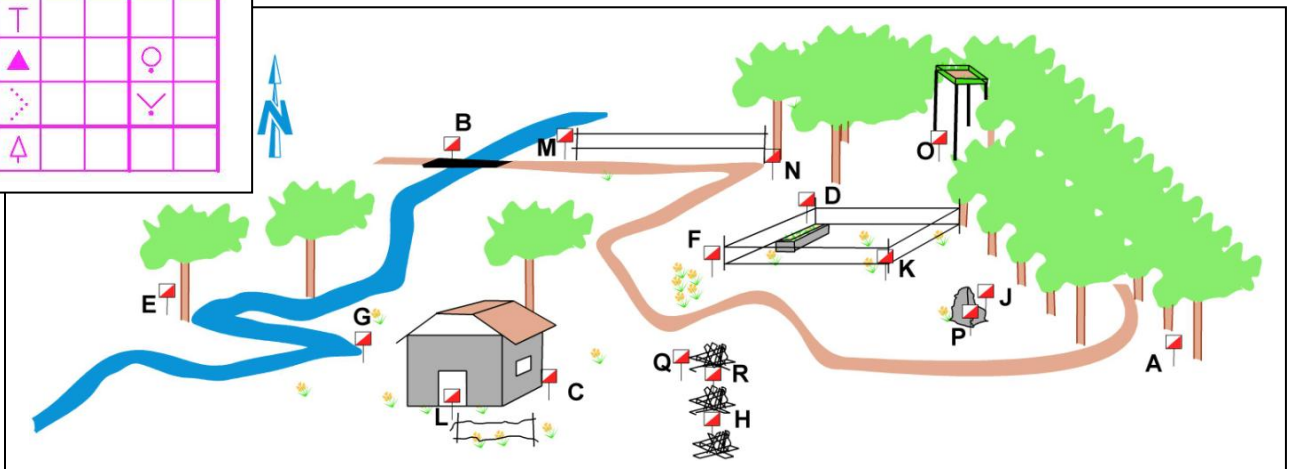
- QUI PEUT VOIR QUI ? Entoure la bonne réponse (1 points)



- A peut voir B ? : OUI – NON
- B peut voir F ? : OUI - NON
- C peut voir E ? : OUI – NON
- D peut voir C ? : OUI – NON

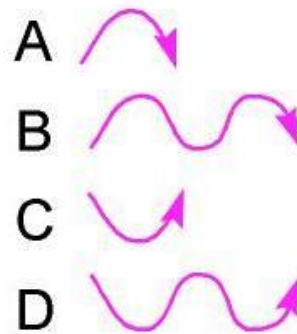
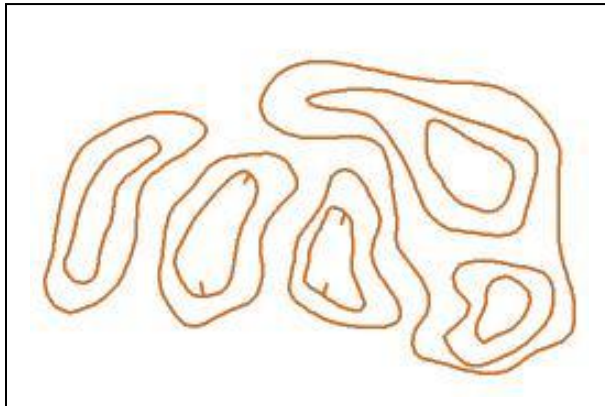
- Trouve la balise correspondant à la définition. Reporte la lettre de la balise dans la première colonne de la grille de définitions (2 points)

31	■		○
32	~		<
33	↗		└
34	↑	×	≡
35	T		
36	▲		♀
37	⋯		∇
38	⤴		



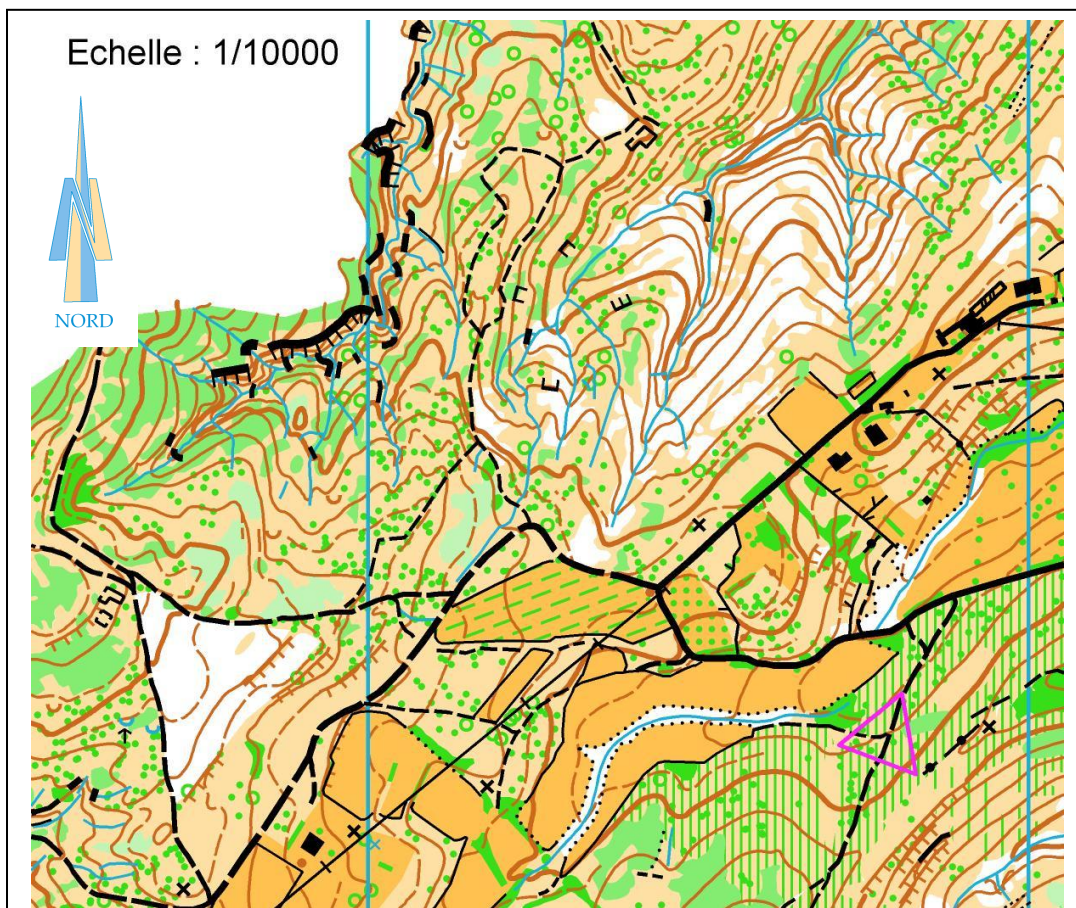


- Regarde bien la forme des flèches qui représentent en coupe une forme de relief. Tu dois tracer sur la carte en relief une flèche qui doit retraduire cette forme. Tu marqueras à côté de la flèche que tu auras tracée sur la carte la lettre de référence correspondant à la forme de la flèche (2points)



- **Dictée'O** . Essaie de trouver l'emplacement de 3 postes que recherche cet orienteur en lisant ce qu'il raconte. Quand tu trouves l'emplacement du poste entoure l'élément sur lequel se trouve la balise (2points)

« Je suis au triangle de départ. Au top départ je prends le chemin en direction du Nord-Est. A la première jonction je tourne à gauche, je traverse la route forestière, puis le ruisseau. J'arrive ensuite dans petit champ et je remonte en direction des 2 maisons. Je passe entre les 2 maisons traverse la route forestière et je plonge dans le rentrant sur ma droite en suivant le ruisseau jusqu'à la première jonction de ruisseau où je trouve le poste 1. Je repars plein Ouest, je passe un premier rentrant. J'arrive dans un second rentrant et je suis le ruisseau jusqu'à la seconde jonction qui est mon point d'attaque. Je fais une visée précise plein Sud et j'arrive au pied d'une falaise où je trouve le poste 2. Je repars plein Ouest et j'arrive au chemin que je remonte jusqu'à la jonction de sentiers. Je prends le sentier de droite que je suis jusqu'au second coude du sentier qui est mon point d'attaque. Je fais une visée précise direction Nord-Ouest et tout en descendant légèrement je trouve le poste 3 au bord d'une petite dépression »



## EPREUVE 2 – SUIVI D'ITINERAIRE

Afin de vous aider à mieux cerner les exigences nécessaires à la mise en place de l'épreuve de suivi d'itinéraire, vous trouverez, ci-dessous, des conseils sur son traçage

### Epreuve suivi d'itinéraire - Balise VERTE

#### 1 – NATURE DE L'EPREUVE

**Suivi d'itinéraire jalonné non chronométré** sur différentes lignes directrices simples. Positionner au fur et à mesure sur sa carte les 8 balises situées sur le terrain au changement de direction

#### 2 - EXIGENCES DE TRACAGE

- Utilisation des lignes de niveau 1 : Route forestière, chemin d'exploitation, chemin, sentier, pare feu, clôtures, mur, rivière, ligne électrique, voie ferrée, bâtiment.
- Parcours situé toujours sur des lignes de niveau 1 avec la présence d'une balise à chaque point de décision.

#### CARTE COUREURS



#### CARTE CORRECTION



## Epreuve suivi d'itinéraire - Balise BLEUE

### 1 – NATURE DE L'ÉPREUVE

**Suivi d'itinéraire non jalonné non chronométré** sur différentes lignes directrices simples. Positionner au fur et à mesure sur sa carte les 10 balises situées sur le terrain de part et d'autre des lignes directrices.

### 2 - EXIGENCES DE TRACAGE

- utilisation et changement de lignes dont des lignes sous forme de pointillés ou de surfaces entourées d'un trait continu permettent un suivi : sentier peu visible, talus bien marqué, fossé très visible, ruisseau, muret, lisière de forêt, haie, layon, levée de terre, tour de lac, étang.
- Postes situés de part et d'autre des lignes

CARTE COUREUR



CARTE CORRECTION



## Epreuve suivi d'itinéraire - Balise JAUNE

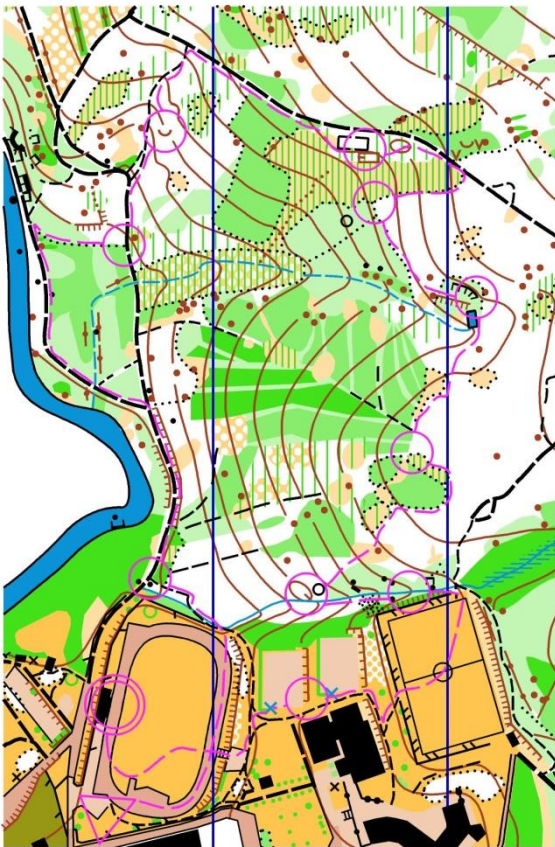
### 1 – NATURE DE L'EPREUVE

Suivi d'itinéraire non chronométré sur des éléments de relief ou de végétation importants. Positionner au fur et à mesure sur sa carte les 10 balises situées sur le terrain.

### 2 - EXIGENCES DE TRACAGE

- Utilisation des différences de végétation
- Utilisation les grandes formes de relief (colline dépression) et des lignes de relief (les lignes de crête, les avancées, les rentrants, des ruptures de pente....)

CARTE CORRECTION



CARTE COUREUR



## EPREUVES 3 – PARCOURS D'ORIENTATION

Afin de vous aider à mieux cerner les exigences du traçage nécessaire à la mise en place de l'épreuve de parcours d'orientation, vous trouverez dans cette annexe les éléments essentiels à l'élaboration des circuits particulièrement pour les balises Verte Bleue Jaune. Nous vous conseillons, également, de consulter la méthode fédérale

### Caractéristiques Parcours - Balise VERTE



#### 1 - EXIGENCES MENTALES ET TECHNIQUES

Le jeune doit être capable de s'orienter sur un parcours mettant en jeu les positions relatives des éléments de l'environnement et confirmer les notions de latéralisation fondamentales « gauche – droite – devant - derrière ». Il est capable de se situer et d'orienter un plan par rapport à des directions remarquables. Ces capacités à se déplacer se limitent à des éléments figurant dans son espace proche que l'on qualifie sur un circuit d'orientation généralement de lignes directrices ou d'éléments ponctuels importants (lignes de niveau 1- voir chapitre 3). Précisons que ces lignes directrices ne sont pas seulement des lignes mais aussi des surfaces « non boisées » où la visibilité est importante.

#### 2 – NATURE DE L'ÉPREUVE

Effectuer un parcours très facile sur lignes directrices simples avec balise à chaque prise de décision.

#### 3 - EXIGENCES DE TRACAGE

Au regard de ces exigences mentales et techniques, les objectifs pour le traceur seront d'améliorer l'utilisation des lignes de niveau 1 (voir chapitre 4) et d'ouvrir progressivement le jeune à l'espace lointain. Le parcours d'orientation, très facile, est situé toujours sur des lignes directrices simples avec la présence d'une balise à chaque point de décision.

Ces exigences de traçage pour ce niveau sont clairement définies dans la méthode fédérale (niveau « vert » et sous niveau T1 à T3). C'est le traceur qui dirige le jeune orienteur. Celui-ci n'a « aucun choix possible ». Il doit être pratiquement toujours sur « un rail ».

#### 4 - RAPPEL DES NIVEAUX DE TRACAGE

**T1** : le parcours doit être tracé sur un terrain **comportant des éléments de planimétrie évident et reliés entre eux**.

Les postes sont **toujours** sur des lignes identiques et **aux changements de direction. Un seul itinéraire possible. Le point d'attaque est confondu avec le poste**. Choisir des postes faciles : bâtiment, jonction ou croisement de chemins, etc....

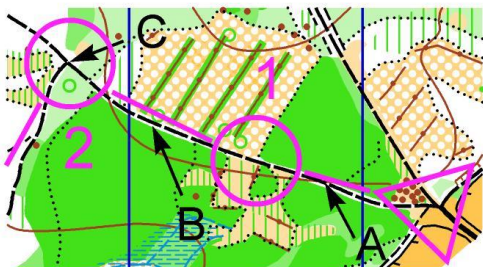
**T2** : mêmes caractéristiques : seuls seront proposés **des changements de lignes au poste**

**T3** : mêmes caractéristiques : mais proposer **des changements de lignes durant l'itinéraire**. Ne pas proposer plus de deux changements de lignes durant le circuit

#### TYPES DE LIGNES ET NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

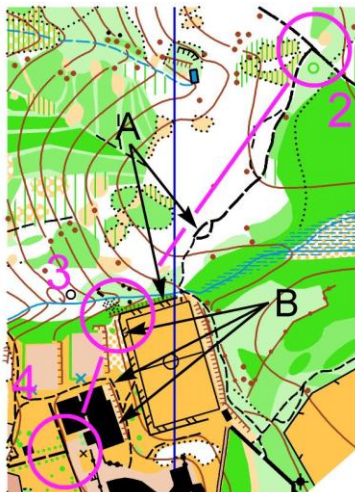
**Lignes 1** : ce sont, en général, les lignes les plus familières au pratiquant débutant et très visibles qui guident facilement le déplacement : Route forestière, chemin d'exploitation, chemin, sentier, pare feu, clôtures, mur, rivière, ligne électrique, voie ferrée, bâtiment.

## 5 - CONSEILS



**Parcours départ - 1 :** L'entrée dans le parcours doit être extrêmement claire ainsi que la suite bien entendu. Exemple du **chemin (A) = ligne claire et 1 seul itinéraire possible**. Le poste est à l'intersection de la limite de végétation et du chemin et **sur** le chemin

**Parcours 1-2 :** idem que le parcours précédent (B). **Le poste 2 est au point de décision (C)** qui correspond au changement de direction phase importante d'orientation de la carte chez le jeune



**Parcours 2-3 :** Apprendre au jeune à utiliser le **changement de lignes** : chemin puis clôture (A). Ce changement de lignes s'effectue en cours de parcours et non au poste. En général, il est préférable d'effectuer ce changement de ligne au poste. Mais la visibilité du poste 3, dès l'arrivée dans la clairière, permet cette adaptation de la règle énoncée en T2. Impossible aux jeunes coureurs de quitter le « rail » de la clôture.

**Parcours 3-4 :** Utilisation de la clôture, des sentiers et du bâtiment (B) dans un site totalement ouvert qui simplifie le problème d'orientation. C'est une **ouverture sur l'espace lointain** pour le jeune qui sait « lever le nez ». Il peut ainsi envisager rapidement que le poste est derrière le bâtiment. Vous aidez ainsi l'enfant à se projeter dans l'espace

Le poste 4 est situé (toujours) au point de décision



Une large visibilité (parties découvertes) permet une meilleure sollicitation de l'observation et peut aussi vous faciliter le traçage.

**Parcours 4-5 :** **Succession de changements de lignes** : chemin – route – clôture, et la visibilité importante : le poste 5 est visible de la route

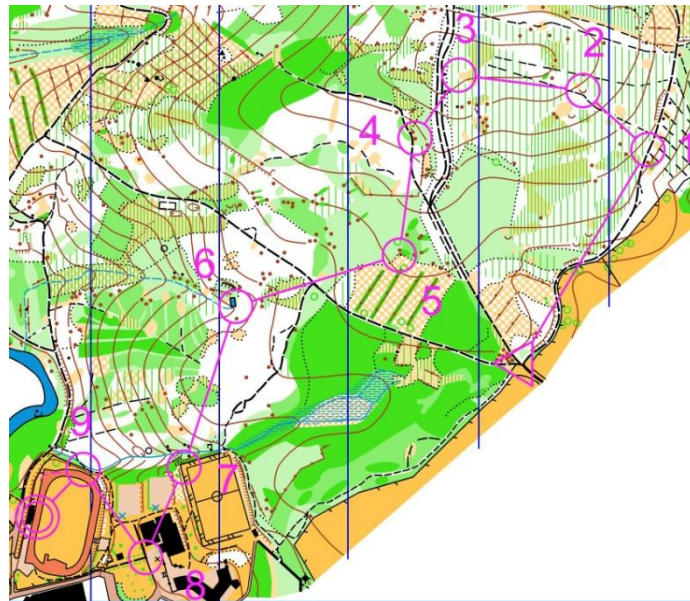
**Parcours 5-6 :** La ligne principale est constituée par le chemin, le lac offrant également un repère significatif. Le poste 6 sur l'objet particulier collé à ligne est adapté à ce niveau de pratique

**Parcours 6-7 :** **Utilisation de plusieurs lignes** pour la connaissance de celles-ci : chemin – route - chemin ou chemin – sentier - chemin et **utilisation de l'espace lointain** avec les 2 bâtiments qui peuvent aider à la conduite de l'itinéraire. En milieu forestier, la prudence aurait obligé à mieux conduire le jeune sur le rail. Le poste 7 est bien situé au point de décision

**Parcours 7-8 :** Respect des exigences fondamentales c'est à dire **l'utilisation du « rail » obligatoire en milieu forestier** : un seul itinéraire possible sur une main courante.

**Il est obligatoire de « conduire » le jeune orienteur tout le long du parcours.**

## Caractéristiques Parcours - Balise BLEUE



### 1 - EXIGENCES MENTALES ET TECHNIQUES

Pour les jeunes (11-12ans), à cet âge, ils maîtrisent totalement la capacité de construire des images mentales représentant l'espace sous diverses perspectives. Ils maîtrisent l'espace en 3D, Parallèlement se construit l'espace métrique qui permet l'appréciation quantitative (longueur largeur angle surfaces...) de la distance

### 2 – NATURE DE L'ÉPREUVE

Effectuer un parcours compétition sur lignes directrices, comportant des choix d'itinéraires et des sauts de ligne à ligne sur une distance de moins de 100m.

### 3 - EXIGENCES DE TRACAGE

Au regard de ces exigences mentales et techniques, les objectifs pour le traceur sont :

- d'approfondir la connaissance, l'utilisation des lignes et obliger le jeune à anticiper les changements de ligne,
- de proposer des choix d'itinéraires simples par des lignes directrices
- de permettre d'estimer les différences de distances sur la carte,
- de permettre d'utiliser les éléments situés de part et d'autre des lignes et commencer à utiliser la notion de point d'attaque et de ligne d'arrêt
- de proposer des sauts de lignes, soit en utilisant des éléments linéaires ou de surfaces visibles de l'un à l'autre soit en utilisant la technique de la boussole permettant au jeune de suivre globalement une direction de course (ce saut ne doit jamais dépasser 100m s'il y a recours à la boussole)

### 4 - RAPPEL DES NIVEAUX DE TRACAGE

La difficulté du parcours reste identique au niveau précédent : éléments de planimétrie évidents et reliés entre eux par des chemins, des sentiers des espaces découverts, bâtiments. Postes évidents faciles à identifier. Possibilités d'utiliser des rochers falaises, clôtures...

**T4** : Les postes sont à proximité des lignes directrices et du point d'attaque mais parfaitement visibles de celui-ci et facile à identifier, avec des lignes d'arrêt évidentes derrière le poste. Des choix d'itinéraires sur des lignes de nature et de « courabilité » identiques peuvent être proposés

**T5** : orientation sur diverses lignes de nature et de difficultés différentes

**T6** : Possibilité de saut sur des terrains totalement ouverts avec des lignes d'arrêt évidentes. La visibilité des lignes doit être parfaite

**T7** : orientation ou visée sommaire facile vers des lignes d'arrêt sûres. La visibilité est bonne et les distances sont inférieures à 200m

## TYPES DE LIGNES ET NIVEAUX DE DIFFICULTE

**Lignes 2** : ce sont des lignes dont la représentation sous forme de pointillés ou de surfaces entourées d'un trait continu permettent un suivi : sentier peu visible, talus bien marqué, fossé très visible, ruisseau, muret, lisière de forêt, haie, layon, levée de terre, tour de lac, étang.

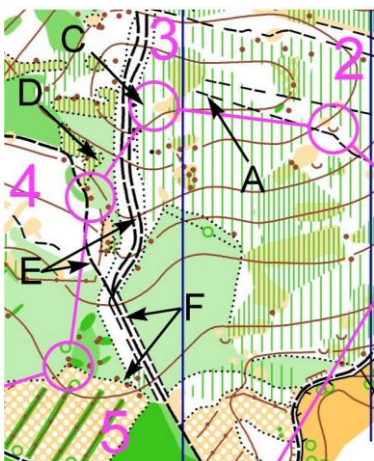
**Lignes 3** : ces lignes séparent des zones différenciées par la couleur sur la carte : limite de végétation entre zones boisées et zones déboisées ou champs, pénétrabilités différentes mais nettes (signalées sur la carte par des pointillés noirs), limite de clairière en forêt, mais aussi des fossés intermittents, murs en ruine...

## 5 - CONSEILS



**Parcours départ – 1** : Utiliser une **ligne claire et précise en début de parcours (A)** qui permet au jeune de prendre confiance. Poste 1 à la jonction du chemin et de la ligne directrice. Positionner le premier poste de préférence au changement de direction et éviter l'exemple (B). Cet aspect permet d'arrêter le jeune sur une phase sensible (manque de netteté de la jonction), l'engager à réfléchir et à bien orienter sa carte (point de décision) afin de repartir dans la bonne direction

**Poste 1- 2** : orientation sur une ligne directrice avec des éléments visibles de part et d'autre (C) de la ligne dont le poste 2.



**Parcours 2-3** : Utilisation du sentier en main courante (A) et d'une zone déboisée. Cette zone permet d'accéder au poste 2 avec un **petit saut d'Est en Ouest** à l'intérieur de la clairière

**Parcours 3-4** : Utilisation de nouveau d'un saut (C), de la clairière au sentier à l'ouest. Seule condition : sentier visible du poste 3. Ensuite, donnez des possibilités aux jeunes coureurs soit d'effectuer un saut entre le sentier et la clairière (D) visible du sentier ou d'effectuer le tour par le chemin au Sud (E) suivant leur niveau d'acquisitions techniques

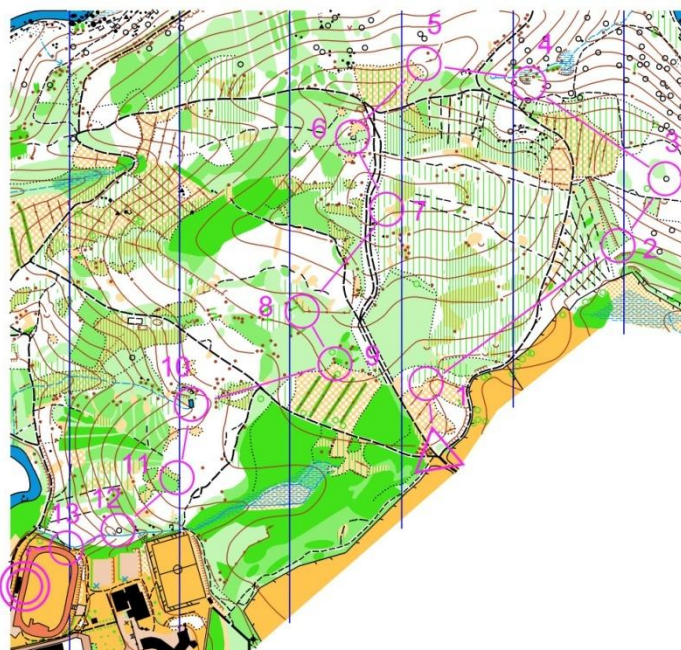
**Parcours 4-5** : Utilisation de différentes lignes directrices sentiers (E-F) puis la limite de végétation (F) pour conforter les apprentissages



**Parcours 5-6** : niveau traçage T6-T7. Utilisation de la notion du **point d'attaque**. Au début du parcours suivi de lignes directrices : limite de végétation et sentier (A). La jonction de sentiers permet aux jeunes de bien prendre la dimension de la clairière (B), de la traverser jusqu'à l'**élément d'attaque (C)** l'extrémité de la clairière. **La balise (en contre bas) doit être visible du point d'attaque (C).**

**Parcours 6-7** : choix entre la possibilité de ressortir par le point d'attaque ou **utilisation de la technique du saut**. La **visibilité excellente** seule condition indispensable à la réussite permet de sauter à la clairière (D) visible du poste 6 et sauter ensuite de la clairière au sentier (E) visible de la clairière. Eventuellement usage de la boussole en orientation sommaire. Ensuite plus de difficulté majeure car uniquement suivi de lignes.

## Caractéristiques Parcours - Balise JAUNE (niveau 3)



### 1 - EXIGENCES MENTALES ET TECHNIQUES

La perception de l'espace (13-14ans) est identique à l'adulte. Il est nécessaire à ce niveau d'habituer les jeunes à utiliser le relief, de végétation et la visée avec les éléments techniques associés (élément d'attaque et d'arrêt, élément d'appui, déviation volontaire...)

### 2 – NATURE DE L'ÉPREUVE

Effectuer un parcours compétition obligeant l'utilisation de points d'attaque précis, de points d'appui, de formes de relief et de végétation sur l'itinéraire et l'utilisation de la boussole

### 3 - EXIGENCES DE TRACAGE

Le traceur cherchera à bien faire comprendre :

- les notions de nivellement en utilisant les grandes formes de relief (colline dépression) mais aussi la maîtrise de la lecture du nivellement pour se diriger et l'utilisation des lignes de relief
- la notion de couleur associée à la pénétrabilité
- la nécessité de l'utilisation de la visée pour se rendre au poste (notion de point d'attaque)
- l'utilisation de toutes techniques d'orientation d'approche ou de sortie de poste (Utilisation de points d'appui et vérification systématique de la sortie de poste à la boussole)
- Utilisation sur l'itinéraire de point d'appui simple qui permettent et les sauts de ligne

### 4 - RAPPEL DES NIVEAUX DE TRACAGE

Le parcours est tracé sur un terrain plus difficile mais la pénétrabilité doit rester bonne. Le terrain doit être constitué d'un réseau de lignes de natures différentes (sentiers, fossés, limite de végétation) et de zones découvertes. Les postes deviennent plus difficiles (sommet de colline, entre les collines, rocher évident) mais toujours précédés d'un point d'attaque net

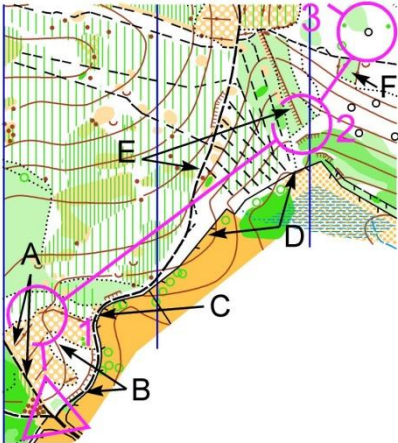
**T8 : orientation à partir de la lecture de relief facile.** Poste au sommet des collines. Possibilité d'utiliser des lignes de crêtes comme main courante sur très courte distance

**T9 :** proposer de l'orientation de précision dans l'approche du poste sur des éléments de planimétrie encadrés de lignes d'arrêt évidentes

### TYPES DE LIGNES ET NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

**Lignes 4 :** ces lignes sont représentées par des changements imprécis de pénétrabilité (entre V1 et V2 par exemple) ou des lignes de relief telles que les lignes de crête, les avancées, les rentrants, des ruptures de pente...

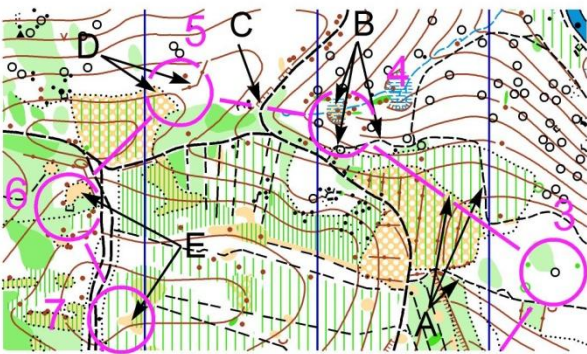
## 5 – CONSEILS



**Départ – 1 :** **Choix d'itinéraire simple :** soit suivre le chemin en direction du NW(A), point d'attaque la levée de terre (A) soit suivre légèrement le chemin en direction du NE (B) et pénétrer rapidement en forêt pour suivre la zone de blanc (B) qui fournit une main courante pratiquement jusqu'au poste

**Parcours 1-2 :** Cet itinéraire a pour but de confirmer les apprentissages techniques : lignes directrices diverses, choix d'un point d'attaque, élément d'arrêt, formes de nivellement importantes (Thalweg et talus). Plusieurs choix possibles : en partant du poste 1 revenir rapidement sur le chemin à l'Est (C) suivre la clôture (D) jusqu'à la limite de végétation(D). C'est sans aucun doute la meilleure solution ou 2<sup>ème</sup> choix par le chemin (E) oblige à monter et ensuite descendre dans le thalweg en utilisant une déviation volontaire sur le talus (E) qui devient de fait le point d'attaque

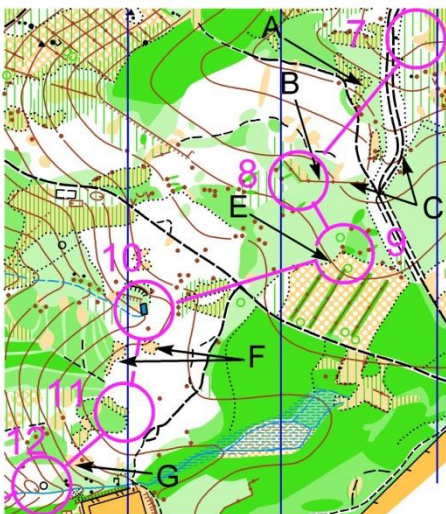
**Parcours 2-3 :** Utilisation de la visée sommaire pour « taper » sur le chemin au Nord et sur la zone de végétation encadrée de deux levées de terre (F). Le poste (charbonnière) nécessite l'utilisation d'un élément d'attaque précis (jonction levée de terre chemin), d'une visée précise et d'une ligne d'arrêt en cas d'échec. Tous ces éléments de repère sont clairs et mettent en valeur les apprentissages techniques



**Parcours 3-4 :** **Aspect essentiel de ce parcours : le choix de l'itinéraire.** Soit le chemin situé au NW soit au SW soit le suivi de la limite de végétation sur le trait rouge (A). **Point d'attaque :** coude chemin(B), **ligne d'arrêt :** le marais situé dans une clairière en contre bas donc visible de loin(B). Cet aspect permet en orientant bien la carte d'effectuer l'approche sans visée

**Parcours 4-5 :** **Le travail de la visée :** Sortie du poste 4 en suivant le ruisseau. Point d'attaque le coude du chemin au niveau du talus (C). La visée est facilitée par la nature du poste (levée de terre) et la zone déboisée qui servent toutes deux de ligne d'arrêt(D) et permettent une visée en toute sécurité.

**Parcours 5-6-7 :** Ces parcours n'offrent aucune difficulté. Utilisation des diverses mains courantes. Les clairières visibles de loin (E) simplifient le problème d'orientation



**Parcours 7-8 :** **Choix d'itinéraire - utilisation du saut de ligne – point d'appui - visée et déviation volontaire :** techniques saut de lignes entre les deux chemins avec l'une des clairières visible de loin servant de point d'appui (A) et déviation volontaire légèrement en direction du SSW sur la levée de terre ( B) qui permet une visée en toute sécurité, 'autre plus sécuritaire un suivi de mains courantes (C)

**Parcours 8-9 :** **Apprentissages techniques liés à la boussole :** utilisation de la visée sommaire associée à une déviation volontaire légèrement en direction du SSE sur la zone déboisée(E). Seule une ligne d'arrêt « béton » permet de mettre en valeur l'apprentissage de cette technique de la déviation volontaire.

**Parcours 9-10 :** idem parcours 5-6 H12-D12

**Parcours 10-11 :** **Apprentissage techniques des points d'appui** (2 clairières (F) associé à la visée (SSW). Tous les éléments visibles de loin permettent de bons points d'appui pour les jeunes de cet âge

**Parcours 11-12 :** Suivi de mains courantes (limite de végétation). La clairière est le point d'attaque(G), attaque facilitée par le suivi de la zone de vert1 ou azimut sommaire sur le thalweg et ruisseau et descente à « vue » jusqu'au poste

