

CARTE D'ORIENTATION

Course au score

Un parcours composé de 21 balises vous permettra de découvrir le parc et ses particularités en travaillant votre lecture de carte et vos repères dans l'espace.

Choisir les 21 balises à trouver.
Vérifier si l'empreinte des pinces correspond à la bonne borne !

CONTACT

AQUAVERT
1 Chemin des Cytises
69340 FRANCHEVILLE
04 72 38 34 60
contact@aquavert.fr

Numéro d'urgence 112

PISCINE

PARKING

ENTRÉE PARC

Carte de Course d'Orientation
Relevés terrain: Franck DECHAVANNE
Base: Orthophoto + GPS professionnel
DAO:
OCAD licence n°1000
Franck DECHAVANNE
Superficie: 4,8 hectares
Réalisation: juillet 2012
Sarl Conception et Aménagement de
Parcours d'ORIENTATION
3bis rue Jean Monnet - 51500 SILLERY
GSM: 06 16 22 19 81
Tel / Fax: 03 26 08 54 71
Carte CAP Orientation n° 281

Echelle 1/1700
Equidistance 2m

CAP cartographie
www.cap-orientation.com

LÉGENDE

Allées piétonnes	
Sentier - Sentier peu visible	
Clôture franchissable - infranchissable	
Mur ou paroi: franchissable - infranchissable	
Bâtiments: franchissable - infranchissable	
Escalier - Panneau - Banc - Table	
Poubelle - Lampadaires - Jeu pour enfants	
Rocher - Parcours sportif: Agrès - Panneau	
Courbes de niveau: Normale - Intermédiaire	
Abrupt de terre: Petit - Grand	
Bassin - Toboggan à eau - Fontaine	
Arbres feuillus distincts: Petit - Grand	
Arbres résineux distincts: Petit - Grand	
Buissons: Petit - Grand	
Limite précise de végétation	
Barrière - Terrain stabilisé	
Zone: Interdite - d'aménagements sportifs	
Pelouse - Terrain sablonneux	
Friche, déboisée - Friche, arbres dispersés	
Forêt: Course facile - course ralentie	
Forêt, course difficile - Végét. impénétrable	
Végétation: course ralentie - course difficile	

Forêt, POSSIBILITE DE COURSE
Visibilité réduite 100% 70% 50% 30% 0%
Bonne visibilité

La course d'orientation étant une activité de pleine nature, nous vous demandons de bien vouloir adopter une attitude respectueuse de l'environnement.



MODE DE JEU DE LA COURSE AU SCORE

COURSE AU SCORE

Pour ceux qui aiment courir, choisir, réfléchir vite... et marquer des points !

But du jeu : collecter un maximum de points dans le temps imparti.

1. Chaque balise vaut un certain nombre de points : plus elle est loin du point de départ, plus elle rapporte, *regardez la légende ci-dessous !*
2. Vous choisissez votre propre parcours : il n'y a pas d'ordre imposé.
3. Donnez-vous un temps imparti pour jouer (20 min, 30 min...).
4. Récoltez un maximum de points en poinçonnant votre fiche à chaque balise trouvée, mais revenez à temps pour éviter les pénalités !

Stratégie : mieux vaut viser quelques balises lointaines que de faire toutes les proches... ou pas ? À vous de voir !

Légende

★ Point de départ

 **5 points**

 **3 points**

 **1 point**