

# ESPACE SPORT ORIENTATION

## LES BORRELS

### Ville de HYERES

Echelle : 1/3000  
Equidistance : 5m



Course d'Orientation  
Fédération Française



Comité du Var de  
Course d'Orientation



|    |    |
|----|----|
| 1  | 61 |
| 2  | 62 |
| 3  | 63 |
| 4  | 64 |
| 5  | 65 |
| 6  | 66 |
| 7  | 67 |
| 8  | 68 |
| 9  | 69 |
| 10 | 70 |

#### LEGENDE

|  |   |
|--|---|
|  | Courbe de niveau                              |
|  | Petite dépression - Butte                     |
|  | Levée de terre - Fossé sec                    |
|  | Talus - Ravin                                 |
|  | Falaise franchissable - Rocher                |
|  | Dalle rocheuse                                |
|  | Ruisseau intermittent - Ruiss. franchissable  |
|  | Chemin - Sentier                              |
|  | Sentier peu visible                           |
|  | Mur - Clôture infranchissable                 |
|  | Objet particulier                             |
|  | Terrain découvert                             |
|  | Terrain découvert avec arbres dispersés       |
|  | Terrain encombré                              |
|  | Terrain encombré avec arbres dispersés        |
|  | Végétation basse: course ralentie / difficile |
|  | Arbre isolé - arbre particulier - bosquet     |
| Pénétrabilité de la végétation haute (forêt) |   |
|  | 100 %   |
|  | 80 %  |
|  | 50 %  |
|  | 20 %  |

CARTE DE COURSE D'ORIENTATION  
D 83 - N° 74 - 2011  
Relevés & Dessin : Société Espace  
Carte de base CDCO83  
Distribution de la carte et des exercices :  
Commune de Hyères, service des sports  
Renseignements sur la pratique des APPN de CO :  
Comité du Var de Course d'Orientation  
Tel & Fax : 04 94 36 13 14 Site : <http://www.cdco83.fr>  
La possession de la carte n'implique pas un  
droit d'accès permanent. Une autorisation doit  
être demandée à la commune de Hyères.  
Reproduction ou adaptation, même partielle,  
interdites. © FFCO 2011

### 4-Parcours Boussole

# CIRCUIT N°4 - BOUSSOLE

**DISTANCE :** 0,8 Km **DURÉE :** temps chronométré

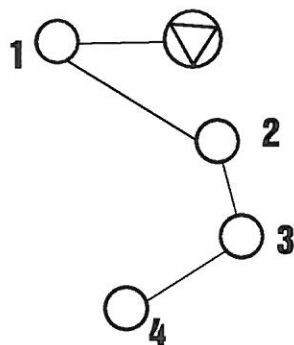
**NOMBRE DE POSTES :** 10 postes numérotés de 61 à 70.

## LÉGENDE DU CIRCUIT SUR LA CARTE :

- ⊙ : Point de Départ et d'Arrivée
- ⊗ : Le centre du cercle donne l'emplacement précis des postes que vous découvrirez sur le circuit (poteaux, boîtiers pincés).
- ⊗<sub>1</sub> — ⊗<sub>2</sub> : Azimut boussole (ligne directe entre deux postes).

Exemple de circuit sur votre carte

Tous les postes ne figurent pas sur votre carte. Certains sont à trouver à l'aide de la boussole (5, 6, 10).



Case de contrôle sur la carte au départ

|    |    |
|----|----|
| 1  | 2  |
| 61 | 62 |

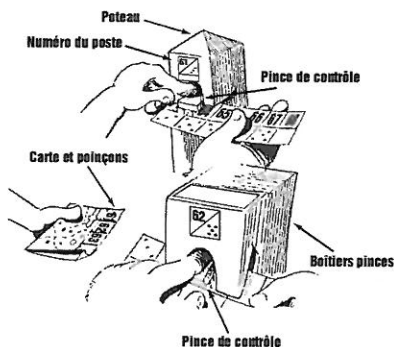
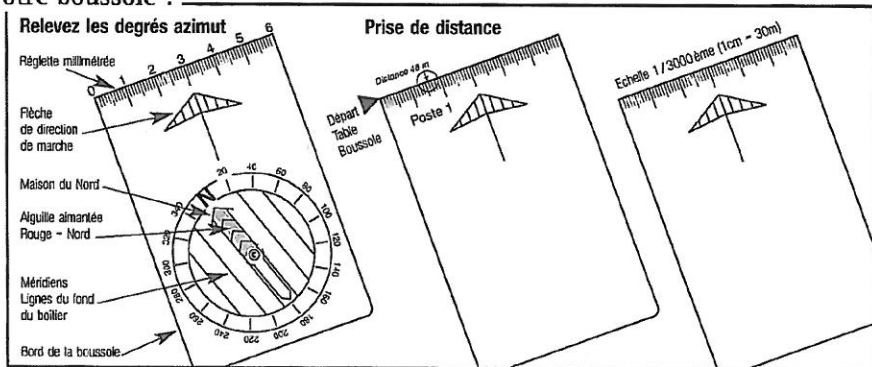
Case de contrôle après poinçonnage

|        |        |
|--------|--------|
| 1      | 2      |
| 61 . . | 62 . . |

## AU DÉPART DU CIRCUIT :

- Plan de situation.

Votre boussole :



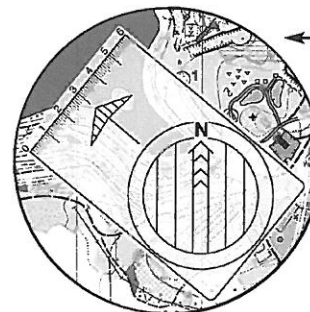
Plaquette orange et blanche sur le poteau ou boîtier pincé



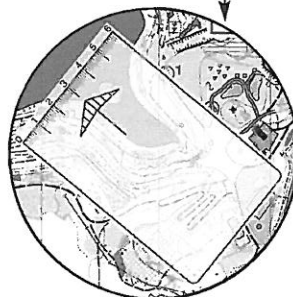
## PRINCIPE D'UTILISATION :

Du point de départ signalé ⊙, muni de votre carte d'orientation N°4 et de votre boussole : 1) Vous exécutez les trois temps décrit ci-dessous. 2) Vous prenez l'azimut sur votre carte du point de départ au poste 1. 3) Vous vous déplacez vers le poste 1 en gardant l'aiguille aimantée sur la flèche zébrée. 4) Arrivée au poste 1. Vous renouvelez la même opération et ainsi de suite

Posez la boussole sur la carte de manière à ce que son bord joigne le point de départ au point à atteindre. La flèche de marche orientée vers le point à atteindre



Tournez le boîtier jusqu'à ce que les lignes du fond du boîtier soient parallèles à celles de la carte. La flèche N du boîtier dirigée vers le N de la carte.



3-Placez la BOUSSOLE horizontalement et devant soi. Pivoter de façon à faire coïncider la pointe Nord rouge de l'AIGUILLE AIMANTÉE vers la flèche N du boîtier. Relevez la tête et choisir un point de repère en regardant dans la direction de la FLÈCHE de MARCHÉ.

