



FLOIRAC COURSE D'ORIENTATION

Espace Sport Orientation

Domaine de la Burthe

VILLE 
DE
FLOIRAC





FÉDÉRATION FRANÇAISE DE COURSE D'ORIENTATION

Domaine de la BURTHE



Echelle : 1/5000
Equidistance: 5m

VILLE
DE
FLOIRAC



200 m

Carte de course d'orientation N°2008-2017-33-179	
Carte de base : IGN	Surface : 0,9 Km2
Relevés : 2008 - 2017	Dessin : Michel Parzych
Distribution: Mairie de Floirac - CGCO	
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-2017

Ligue Nouvelle-Aquitaine
de Course d'Orientation

01 47 97 11 91 - contact@ffcoorientation.fr

www.ffcoorientation.fr

L'Espace Sports d'Orientation

C'est un parcours sportif basé sur l'orientation, adapté aux possibilités locales et qui s'adresse à un large public :

- les jeunes : écoles, collèges, lycées, centres de loisirs,
- les sportifs : randonneurs, orienteurs,
- le grand public : organisé ou non. Ce public peut pratiquer sous forme éducative, ludique ou sportive.
- Il est composé d'un réseau de postes (balises) installés en permanence sur des détails caractéristiques du terrain. Ce réseau figure sur une carte disponible auprès du service des sports de la ville de Floirac et sur le site <http://www.ville-floirac33.fr/>
- Un panneau situé au départ des parcours, vous informe et vous donne quelques bases techniques pour pratiquer l'orientation.
- Son accès est réglementé. Il est obligatoire de respecter tous les conseils qui vous sont donnés dans cette brochure.

Conseils aux utilisateurs

En pratiquant les activités d'orientation, vous allez pénétrer dans un espace naturel public aménagé pour votre plaisir. Malgré tout, il est nécessaire de respecter certaines règles de vie et savoir si le site est ouvert ou fermé momentanément à la pratique. Toutes les restrictions d'utilisations vous seront précisées par l'organisme qui vous délivrera la carte.

Quelques comportements simples

Le feu est redoutable. Il suffit d'un rien pour embraser des hectares de forêt. Celui-ci peut rapidement vous piéger. Il est donc formellement interdit de faire du feu. Sachez prévenir rapidement en cas d'incendie.

Respectez les arbres, les arbustes, les fleurs, les champs, les cultures, les prés fauchés en été, les zones de régénération, mais aussi les clôtures, les affûts de chasse, les zones de habitées, les terrains de jeux,...

Rempportez vos détritrus, restes de pique nique et autres objets.

Ne polluez ni les ruisseaux, ni le lavoir.

Le silence est précieux, ne le troublez pas inutilement.

Respectez la vie des habitants du site (hommes et animaux).

Comment utiliser l'espace sports d'orientation ?

Il est proposé quatre niveaux de pratique, chacun représenté par une couleur : vert, bleu, rouge et noir.

VERT : Circuits pour ceux qui viennent découvrir l'orientation. Ces circuits permettent d'apprendre à lire la carte et faire connaissance avec le milieu. Le pratiquant doit être capable de s'orienter sur les mains courantes (chemins, limite de végétation, fossés, ruisseau,)

BLEU : Circuits destinés à un public plus averti aux techniques d'orientation. Les postes sont à découvrir sans trop s'éloigner des chemins. Le pratiquant est capable de s'orienter sur les mains courantes et de sortir parfois de celles-ci pour découvrir le poste.

ROUGE : Circuits réservés à ceux qui maîtrisent convenablement la lecture et la manipulation de la carte. Les postes sont parfois difficiles à découvrir. Utilisation possible de la boussole.

NOIR : Circuits destinés au public initié et aux orienteurs. Les postes et les itinéraires sont variés et obligent à l'utilisation parfaite de la carte et de la boussole. Les conceptions d'itinéraires permettent de tester les compétences d'orienteur. Le pratiquant doit être capable de traverser la forêt en suivant un azimut, de suivre et d'interpréter parfaitement les courbes de niveau, de franchir des obstacles.

Situez votre niveau

Niveau 1 : Vous êtes capables de vous rendre en ville, dans un quartier inconnu, à une adresse donnée, grâce à un plan, sans demander votre chemin : circuit vert. Si vous êtes incapable d'effectuer cette tâche, adressez-vous à un club qui vous initiera à l'activité.

Niveau 2 : Vous êtes capables de suivre en marchant un itinéraire sur chemins et sentiers avec comme seule indication un tracé sur la carte, 4000m environ en une heure : circuit vert ou circuit bleu

Niveau 3 : Vous êtes capable de vous construire un itinéraire de le suivre et de quitter les sentiers pour approcher un poste : Circuit bleu. Si vous êtes capable d'effectuer les mêmes tâches en trotinant : Circuit bleu ou circuit rouge.

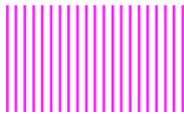
Niveau 4 : Vous êtes capable lors d'une course d'orientation de quitter les sentiers pour raccourcir l'itinéraire en vous servant éventuellement d'une boussole : circuit rouge ou noir.

Les commandements de l'orienteur

- 1- Respectez l'environnement dans lequel vous évoluez.
- 2- Equipez-vous en fonction du site et de la météo. N'oubliez jamais que la course d'orientation est une activité physique et sportive de pleine nature.
- 3-Prenez connaissance de la légende.
- 4- Choisissez un parcours correspondant à votre expérience en course d'orientation et également adapté à vos capacités physiques (Estimez qu'un débutant parcourt 4 km/h) Reportez-vous au paragraphe précédent.
- 5- Commencez par le circuit du parcours vert, si vous n'avez jamais pratiqué cette activité et si vous êtes capable de réaliser le niveau 1.
- 6 - Si vous êtes débutant, construisez-vous un itinéraire essentiellement sur les mains courantes ou lignes remarquables du terrain (chemins, sentiers, lignes électriques, pare feu, lisière de forêt,...) qui vous permettront de vous situer de façon permanente et de bien orienter votre carte à chaque changement de direction.
- 7 - Prévoyez un temps précis de pratique que vous respecterez même si vous n'avez pas réalisé entièrement le circuit choisi. En tout état de cause ne partez jamais en fin d'après-midi.
- 8 - Si vous vous égarez, marchez jusqu'à retrouver un chemin. Trouver ensuite son orientation (NORD SUD ou EST OUEST) et suivez-le dans le sens qui vous ramène sur l'axe principal. Si vous passez à proximité d'un poste celui-ci vous permettra de vous situer rapidement sur la carte.
- 9 – Symboles à retenir



Ce signe de couleur noire, indique sur la carte une clôture infranchissable. Cette clôture ne doit à aucun cas, être franchie.



Ce signe de couleur rouge, indique sur la carte une zone interdite. Vous ne devez en aucun cas y pénétrer.

Comment pratiquer ?

Sur la carte figurent des ronds numérotés matérialisant l'emplacement des postes (balises). Le centre du rond donne le site exact où se trouve la balise et correspond à la définition que vous trouverez à l'intérieur de ce dépliant. Le départ est matérialisé sur la carte par un triangle rouge. Les balises disposées sur l'espace sportif sont des piquets de bois marqués du numéro code correspondant aux définitions.

Les parcours d'orientation

La distance est calculée par la droite ligne de poste à poste. Ajouter 10 à 20 % à cette distance pour obtenir la longueur réelle.

Promenade, orientation facile :

Distance 1650m - 17 postes

Postes N° : Départ/88/44/43/42/41/97/39/95/38/33/47/53/92/55/90/99/54/Départ

Parcours VERT 1

Distance : 1750m - 10 postes

Postes N° : Départ/88/44/40/97/39/47/92/69/93/90/Départ

Parcours VERT 2

Distance : 1700m – 11 postes

Postes N° : Départ/87/55/58/91/70/94/98/50/92/53/54/Départ

Parcours BLEU 1

Distance : 1850m - 10 postes

Postes N° : Départ/43/42/95/96/46/45/57/56/58/99/Départ

Parcours BLEU 2

Distance : 2120m – 11postes

Postes N° : Départ /93/57/70/94/48/32/36/37/38/33/45/Départ

Parcours ROUGE 1

Distance : 3090m - 14 postes

Postes N° : Départ/56/60/75/66/67/59/51/48/86/35/34/68/41/43/Départ

Parcours ROUGE 2

Distance : 3580m - 19 postes

Postes N° :

Départ/34/76/31/52/72/100/67/66/83/62/84/61/74/73/65/68/41/80/43/Départ

Parcours NOIR

Distance : 3910m – 21postes

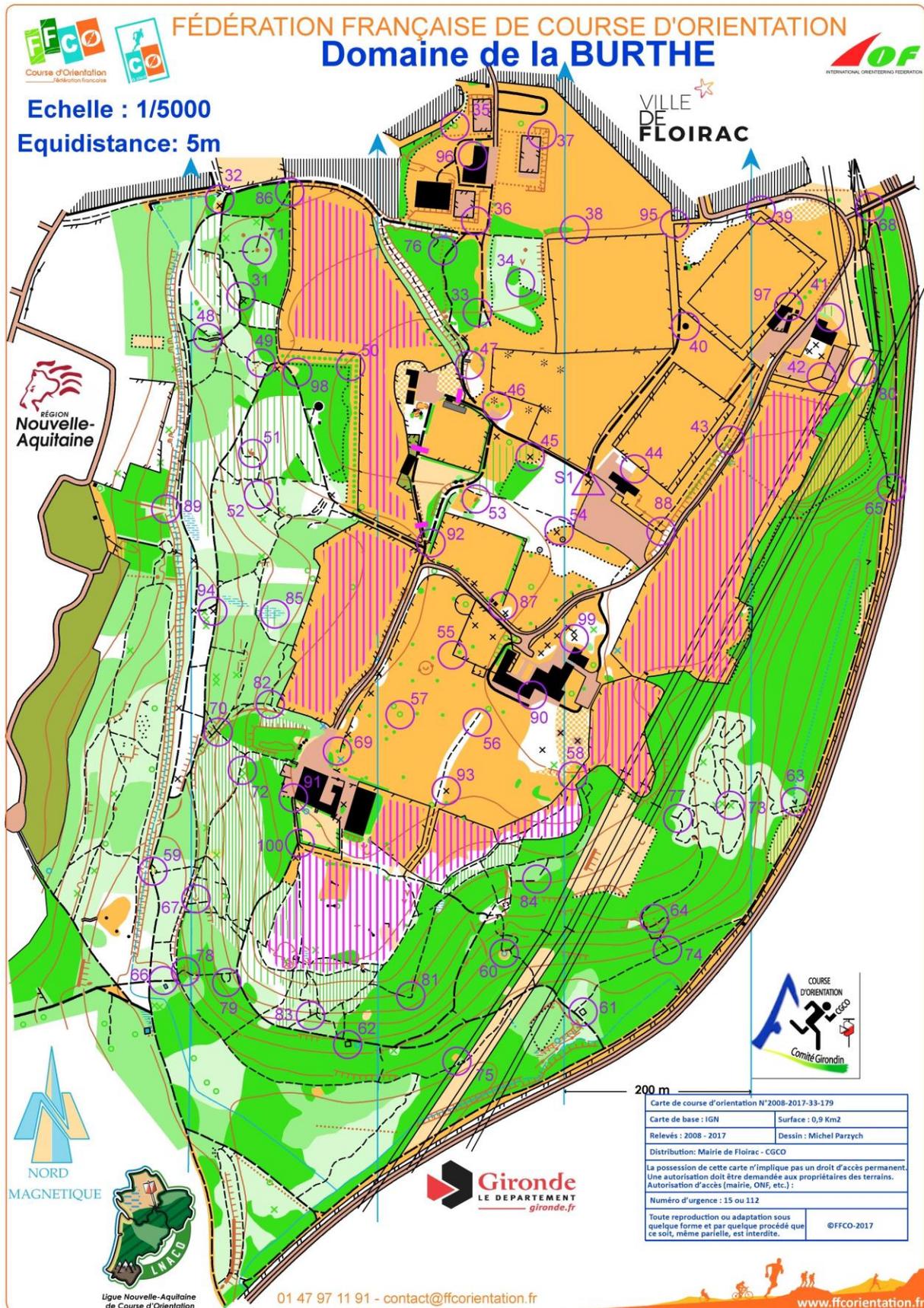
Postes N° :

Départ/80/97/68/65/63/73/77/64/60/81/79/59/82/94/85/51/89/71/76/35/44/Départ

Définitions des postes

Numéros Balises		Numéros Balises	
31	Jonction de sentiers	66	Côté nord du sentier
32	Entre deux objets particuliers	67	Petite dépression
33	Côté ouest du sentier	68	En dessous du pont
34	Coude de limite de végétations	69	Arbre remarquable le plus à l'ouest
35	Côté nord-ouest d'un arbre remarquable	70	Intersection d'un talus raide et d'un sentier
36	Angle sud-est (intérieur) du talus raide	71	La butte la plus à l'ouest
37	Angle nord-est (intérieur) fossé sec	72	La souche la plus au nord
38	Extrémité est du fourré	73	La souche la plus à l'est
39	Angle nord de la clôture	74	Jonction de sentiers
40	Construction côté sud	75	Bord sud de la clairière
41	Extrémité est du fourré	76	Fossé sec
42	Angle sud-est zone pavée	77	Jonction de sentiers
43	Arbre remarquable le plus au nord	78	Talus raide le plus à l'ouest
44	Arbre remarquable	79	Coude du sentier
45	Élément particulier	80	Côté sud-ouest du fourré
46	Au milieu d'arbres remarquables	81	Coude du sentier
47	Au sommet de l'escalier	82	Jonction de sentiers
48	Au pied de l'escalier	83	Jonction de sentiers
49	Extrémité nord-est du fossé sec	84	Coude du sentier
50	Angle nord-est de la limite de végétation	85	Partie est du marais
51	Côté nord-ouest de la butte	86	Jonction de sentiers
52	Coude du sentier	87	Extrémité sud de la clôture
53	Butte aplatie	88	Extrémité est de la clôture
54	Élément particulier	89	Ravine la plus au nord partie aval
55	Angle ouest de la clôture	90	En dessus de l'escalier
56	Entre les arbres remarquables le plus au nord	91	Angle ouest du bâtiment
57	Côté sud de l'arbre remarquable	92	Côté est du passage
58	Arbre remarquable du milieu	93	Élément particulier
59	Clairière couverte de végétation	94	Élément particulier
60	Puit	95	Angle nord-ouest de la clôture
61	Côté nord de la ruine	96	Côté nord-ouest du bâtiment
62	Côté est de la ruine	97	Extrémité sud-ouest de la clôture
63	Extrémité sud d'un cours d'eau saisonnier	98	Partie sud est de la clairière couverte de végétation
64	Extrémité nord du fossé sec	99	Élément particulier le plus au sud
65	Côté ouest du passage	100	Angle sud-ouest de la clôture

Carte Tous Postes



Parcours Promenade1



Parcours Promenade 2



Parcours vert 1



Parcours vert 2



Parcours bleu1



Parcours bleu 2



Parcours rouge 1



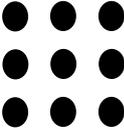
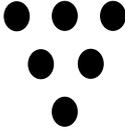
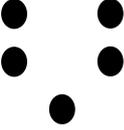
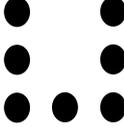
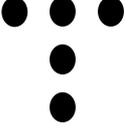
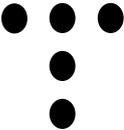
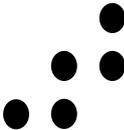
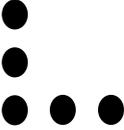
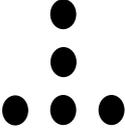
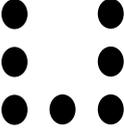
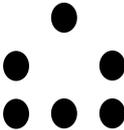
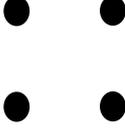
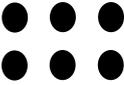
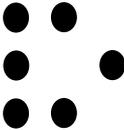
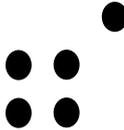
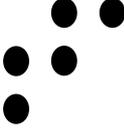
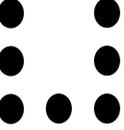
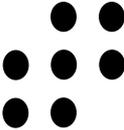
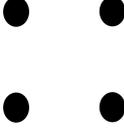
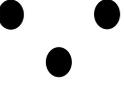
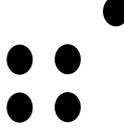
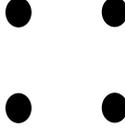
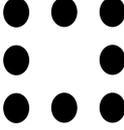
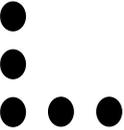
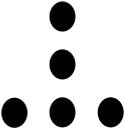
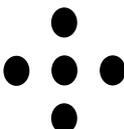
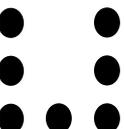
Parcours rouge 2

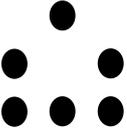
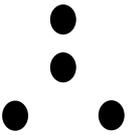
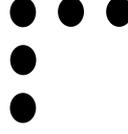
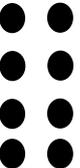
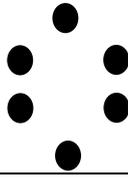
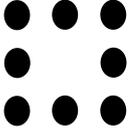
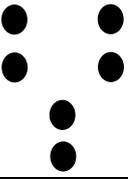
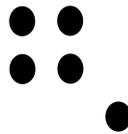
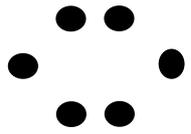
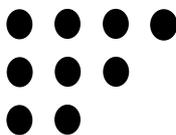
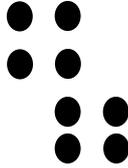
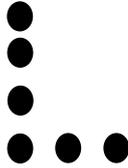
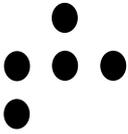
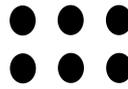
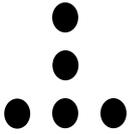
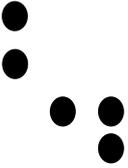
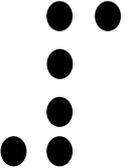
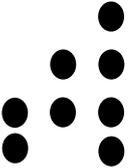
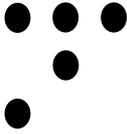
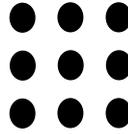
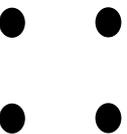
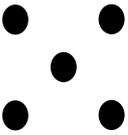
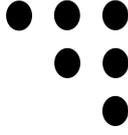
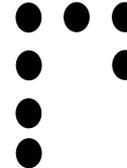
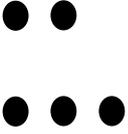
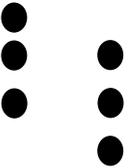
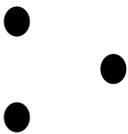
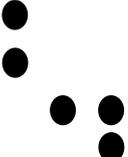
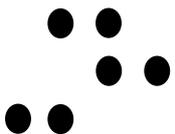


Parcours noir



Solutions poinçons

31 	32 	33 	34 
35 	36 	37 	38 
39 	40 	41 	42 
43 	44 	45 	46 
47 	48 	49 	50 
51 	52 	53 	54 
55 	56 	57 	58 
59 	60 	61 	62 
63 	64 	65 	66 

67		68		69		70	
71		72		73		74	
75		76		77		78	
79		80		81		82	
83		84		85		86	
87		88		89		90	
91		92		93		94	
95		96		97		98	
99		100					



*Ligue Nouvelle-Aquitaine
de Course d'Orientation*

Pour participer à des compétitions de Course d'Orientation et pratiquer en clubs, retrouvez toutes les informations sur le site de la Ligue Nouvelle Aquitaine de Course d'Orientation :

<http://liguenouvelleaquitaine-co.fr/>

lnaco.secretaire@course-orientation.fr

<https://www.facebook.com/LigueAquitaineCO/>