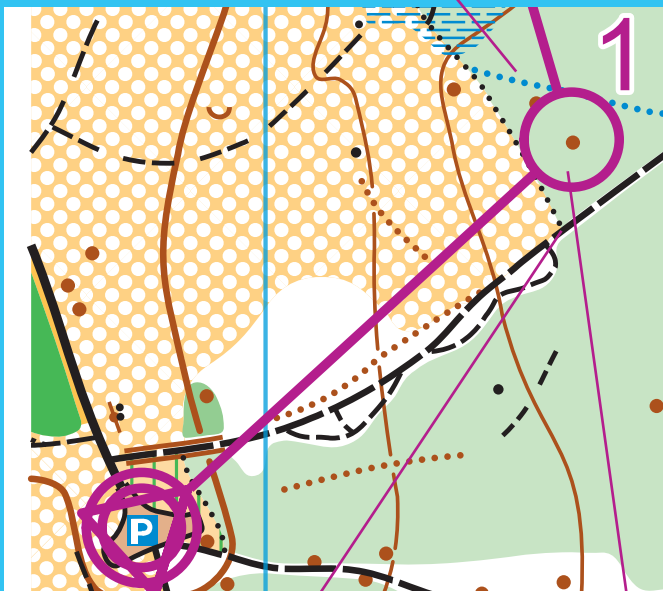


3 Illustrations

Itinéraire du départ à la borne 1.

Ligne d'arrêt
Marais



Point d'attaque
Angle de végétation

Axe imaginaire

Du point d'attaque, orientez votre carte et suivez un axe imaginaire qui part du point où vous êtes et va au point que vous recherchez. Si vous dépassez la borne 1, vous vous retrouverez face à un marais (ligne d'arrêt). Resituez-vous et recommencer l'opération.

1 2 3 A vous de jouer !!!

Vous avez aimé ?

Alors venez découvrir les autres parcours disponibles dans la forêt des Allois et à travers la France sur :

www.cap-orientation.com

PRÉSENTATION

Propriété de la commune depuis 1980, la forêt communale des Allois couvre une trentaine d'hectares accessibles à tous. La majorité des parcelles est peuplée de chênes plus que cinquanteaires et de châtaigniers.

Conformément au document d'aménagement forestier approuvé en 2008, l'Office National des Forêts (ONF) assure la gestion de cette forêt. Il veille en particulier à ce que les coupes soient réalisées en conformité avec les règles de gestion durable.

Les parcours proposés sont accessibles à tous les types de publics : individuels, groupes, scolaires, familles... en dehors des périodes de chasse.



Où se procurer les parcours ?

- Accueil de l'Espace Aqua'Noblat aquanoblat.fr (rubrique course d'orientation)
- Communauté de Communes de Noblat ccnoblat.fr
- Office de Tourisme de Noblat
- Mairie de La Geneytouse 87400

FORÊT DES ALLOIS LA GENEYTOUSE



Facile



Parcours d'orientation



CNDS

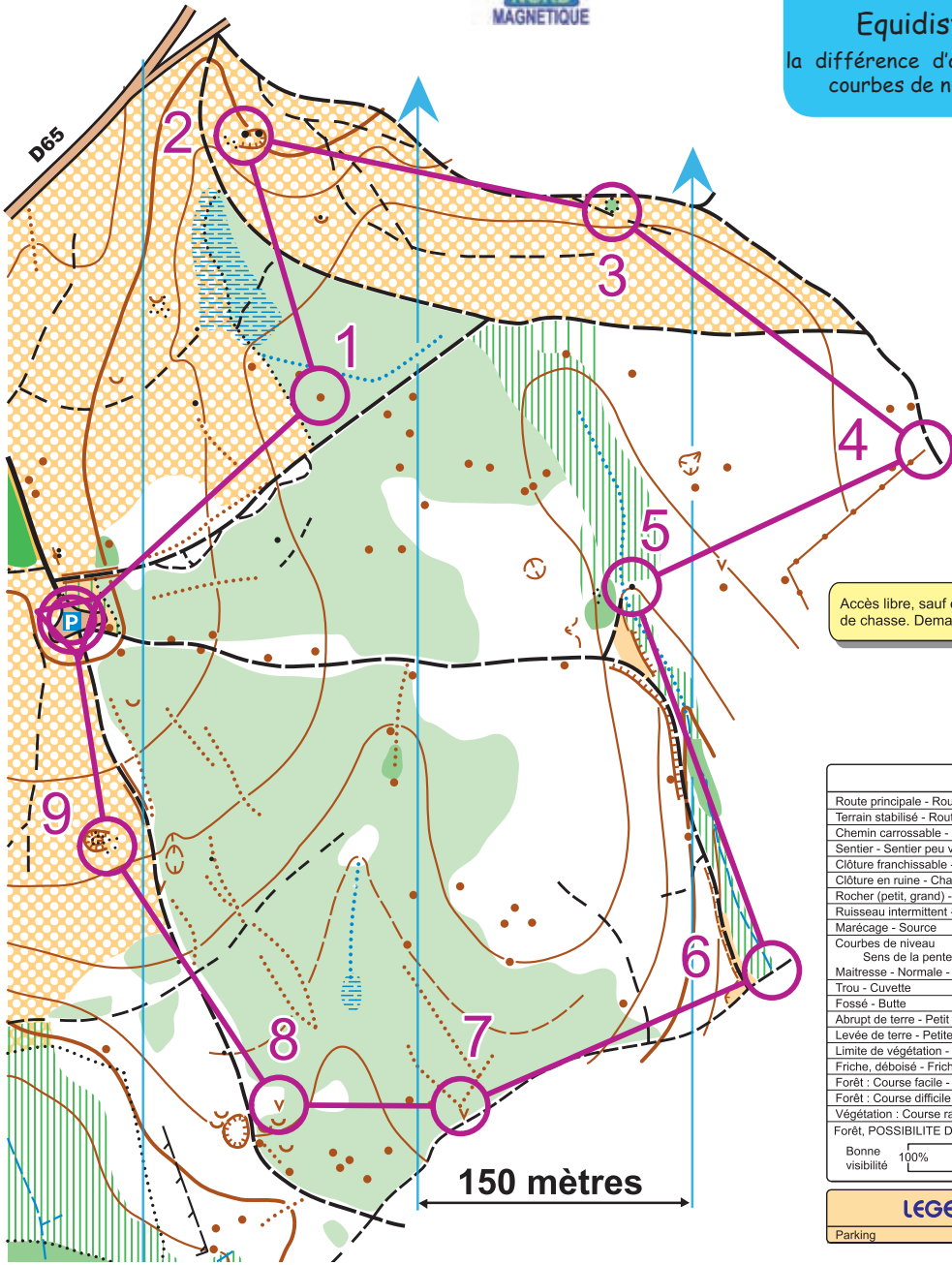


Parcours : niveau facile
 Distance : 1,730 km
 Temps estimé : 30 à 40 min



Echelle 1/4000
 1 cm sur la carte représente
 40 m sur le terrain
 Equidistance 5 m
 la différence d'altitude entre deux
 courbes de niveau est de 5 m

1	37
butte	
2	39
rocher	
3	38
bord sud limite de végétation	
4	40
extrémité levée de terre	
5	50
rocher	
6	35
jonction sentier-ruisseau	
7	31
jonction fossés	
8	48
trou	
9	45
champ de pierre	



Carte de Course d'Orientation
 Numéro FFCO : 2014/d87...
 Relevés terrain : David Barranger
 Base : Orthophoto - GPS Professional
 DAO : OCAD licence n°1000
 David Barranger
 Superficie : 33 hectares
 Réalisation : Novembre 2014
 Site : Conception et Aménagement de
 Parcours d'ORIENTATION
 2bis rue Jean Moulin - 91500 SILLERY
 Tél / Fax: 03 26 08 54 71
 Carte CAP Orientation n° 363

Accès libre, sauf en période de chasse. Demander à : Mairie de la Geneytouse
 Le Bourg
 87400 La Geneytouse

LEGENDE

Route principale - Route secondaire	
Terrain stabilisé - Route forestière	
Chemin carrossable - Chemin	
Sentier - Sentier peu visible	
Ciôture franchissable - Infranchissable	
Ciôture en ruine - Champ de pierre	
Rocher (petit, grand) - Groupe de rochers	
Ruisseau intermittent - Marais linéaire	
Maréage - Source	
Courbes de niveau	
Sens de la pente	
Maitresse - Normale - Intermédiaire	
Trou - Cuvette	
Fossé - Butte	
Abrupt de terre - Petit abrupt de terre	
Levée de terre - Petite levée de terre	
Limite de végétation - Prairie	
Friche, déboisé - Friche, arbres dispersés	
Forêt : Course facile - Course ralentie	
Forêt : Course difficile - Végét. impenétrable	
Végétation : Course ralentie - Course difficile	
Forêt, POSSIBILITE DE COURSE	

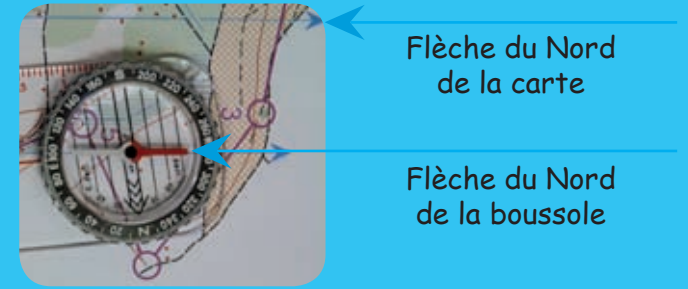
Bonne visibilité 100% 70% 50% 30% 0% Visibilité réduite

LEGENDE SPECIFIQUE

Parking

3 étapes pour réussir votre parcours d'orientation

1 Orienter votre carte avec une boussole ?
 Pour orienter la carte avec une boussole, vous devez mettre les flèches du Nord de la carte parallèles à la flèche du Nord de la boussole.



2 Comment choisir votre itinéraire lorsque la borne est en dehors du chemin ?
 Pour trouver une borne en dehors du réseau de chemin, vous devez effectuer un itinéraire (le plus possible sur des lignes directrices) jusqu'à un point proche de votre borne (point d'attaque). De cet endroit, vous faites une visée sommaire qui va du point où vous êtes à l'endroit où vous souhaitez aller. Pour éviter de vous déplacer trop longtemps, choisissez une ligne d'arrêt.

Définitions

Point d'attaque : élément ponctuel qui se situe à proximité et facilement visible d'une ligne directrice. Il doit être le plus proche possible du poste recherché pour permettre un départ de la ligne directrice vers ce poste.

Visée sommaire : permet d'aller en ligne droite sans utiliser de ligne directrice. Il faut orienter sa carte et suivre un axe imaginaire qui part du point où l'on est et va au point que l'on recherche.

Ligne d'arrêt : élément linéaire qui se situe après le poste et qui indique qu'on est allé trop loin. Il faut alors se resituer par rapport à un point proche de cette ligne et trouver un nouveau point d'attaque.