



LEGENDE des cartes de course d'orientation

	Autoroute		Lac		Mares		Courbe de niveau
	Route principale		Trou d'eau		Rivière infranchissable		Courbe maîtresse
	Route secondaire		Cours d'eau, ruisseau franchissables				Courbe intermédiaire
	Route		Cours d'eau Marais étroit, secondaire, fosse humide				Collines
	Chemin carrossable		Marais infranchissable				Sans de la pente
	Chemin		Petit marais, puits fontaine				Abrupt de terre
	Sentier		Élément d'eau Source particulier				Talus de terre
	Sentier peu visible		Marais peu visible				Vestige de talus de terre
	Jonction visible de chemins		Terrain découvert				Ravine
	Jonction peu visible de chemins		Terrain découvert avec arbres dispersés				Fossés
	Layon		Terrain découvert encombré				Terrain accidenté
	Voie ferrée		Terrain découvert accidenté avec arbres dispersés				Dépressions
	Ligne électrique		Forêt course facile				Trous
	Ligne haute tension		Forêt course ralentie				Petites dépression
	Tunnel		Forêt course très ralentie				Buttes
	Mur de pierre		Forêt course impossible				Falaise infranchissable
	Mur en ruine		Végétation basse: course ralentie				Colonne rocheuse et falaise
	Clôture infranchissable		Végétation basse: course impossible				Falaise franchissable
	Clôture		Forêt traversable dans une direction				Trou rocheux, caverne
	Clôture en ruine		Verger				Rocher, gros rocher
	Point de passage		Limite de culture nette				Terrain rocailleux
	Bâtiments		Limite de végétation distincte				Champ de blocs rocheux
	Zone d'habitat		Limite de végétation peu distincte				Affleurement rocheux
	Zone interdite		Éléments particuliers de végétation (arbre particulier)				Arrivée
	Aire de parking		Éléments particuliers de végétation (arbre isolé)				Ligne d'itinéraire entre les postes
	Ruine		Éléments particuliers de végétation (souche)				Itinéraire balisé
	Charbonnière, élément particulier dû à l'homme		Départ				Limite interdite
	Borne, haute tour		Poste de contrôle				Point de passage
	Petite tour, mangeoire						Zone interdite
	Tombe						Zone dangereuse (chablis)
							Itinéraire interdit
							Poste de secours
							Poste de ravitaillement

La course d'orientation possède sa propre représentation graphique du terrain. Décidée au niveau de la Fédération internationale (IOF), elle a valeur universelle. Partout où vous courez dans le monde, les couleurs et les symboles auront la même signification. Ne s'y ajouteront que, ponctuellement, des symboles locaux.

La carte comporte obligatoirement :

- l'indication de l'échelle et de l'équidistance,
- le symbole du nord ainsi que des lignes verticales bleues ou noires, parallèles, sans nord-sud de la carte, destinées à faciliter la prise de visée,
- des cases A, B et C à poinçonner manuel-

lement en cas de dysfonctionnement d'un poste de contrôle électronique,

- les symboles spécifiques au terrain cartographié et leur définition.

LES PRINCIPALES COULEURS

Blanc : forêt à 100 % de la vitesse de course
Verts 1, 2 et 3 : course limitée (1) à impossible (3)

Bleu : les éléments hydrographiques

Jaune : la pelouse, les prés

Noir : les éléments de planimétrie (habitation, chemin, sentier, limite de végétation, route, rocher, falaise, trou, petite dépression, souche, mur...)

Brun : les courbes de niveau, autres éléments de planimétrie (fossé, levée de terre, ravin...)
Violet : matérialisation du parcours (départ, postes, arrivée) lorsque celui-ci est fourni imprimé + les zones dangereuses (zones tempête, par exemple) ou interdites

ECHELLES

C.O. pédestre : au 1/10'000^e et au 1/15'000^e

C.O. à VTT : au 1/20'000^e

C.O. à skis : au 1/10'000^e

Raid d'orientation : 1/20'000^e et 1/25'000^e

EQUIDISTANCES : 5 mètres, parfois 2,5 m