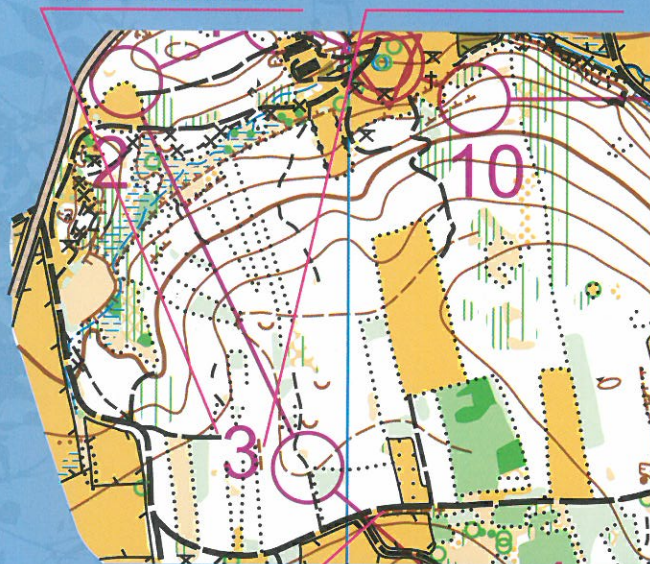


3 Illustrations

Itinéraire de la borne 2 à la borne 3.

Point d'attaque
Extrémité du chemin

Axe imaginaire



Ligne d'arrêt
Chemin carrossable

Une fois arrivé au 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 3, vous vous retrouverez sur un chemin carrossable (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 sur le site de la Durande et à travers la France sur :



À deux pas du Puy-en-Velay

Découvrez LA VOIE VERTE de Brives-Charensac au Brignon.

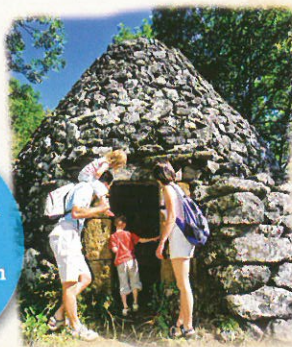
Parcours accessible à tous
d'une distance maximum
aller-retour 50 Km



- Idéal famille
- VTT-VTC
- Marche
- Tunnel éclairé
- Piste roller (1km)

Découvrez LE SENTIER DES CHIBOTTES. à Vals-près-Le Puy.

Cabanes
entièrement
bâties en pierre
sèche



- Parcours 1,7 km
(1 heure)
- Parcours 5,7 km
(2 heures)

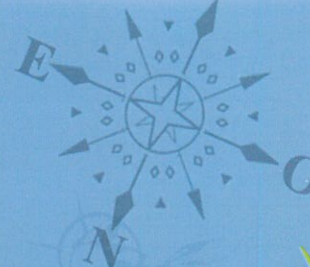
INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES :

Office de Tourisme du Puy-en-Velay
Tél. : 04 71 09 38 41 / www.ot.lepuyenvelay.fr



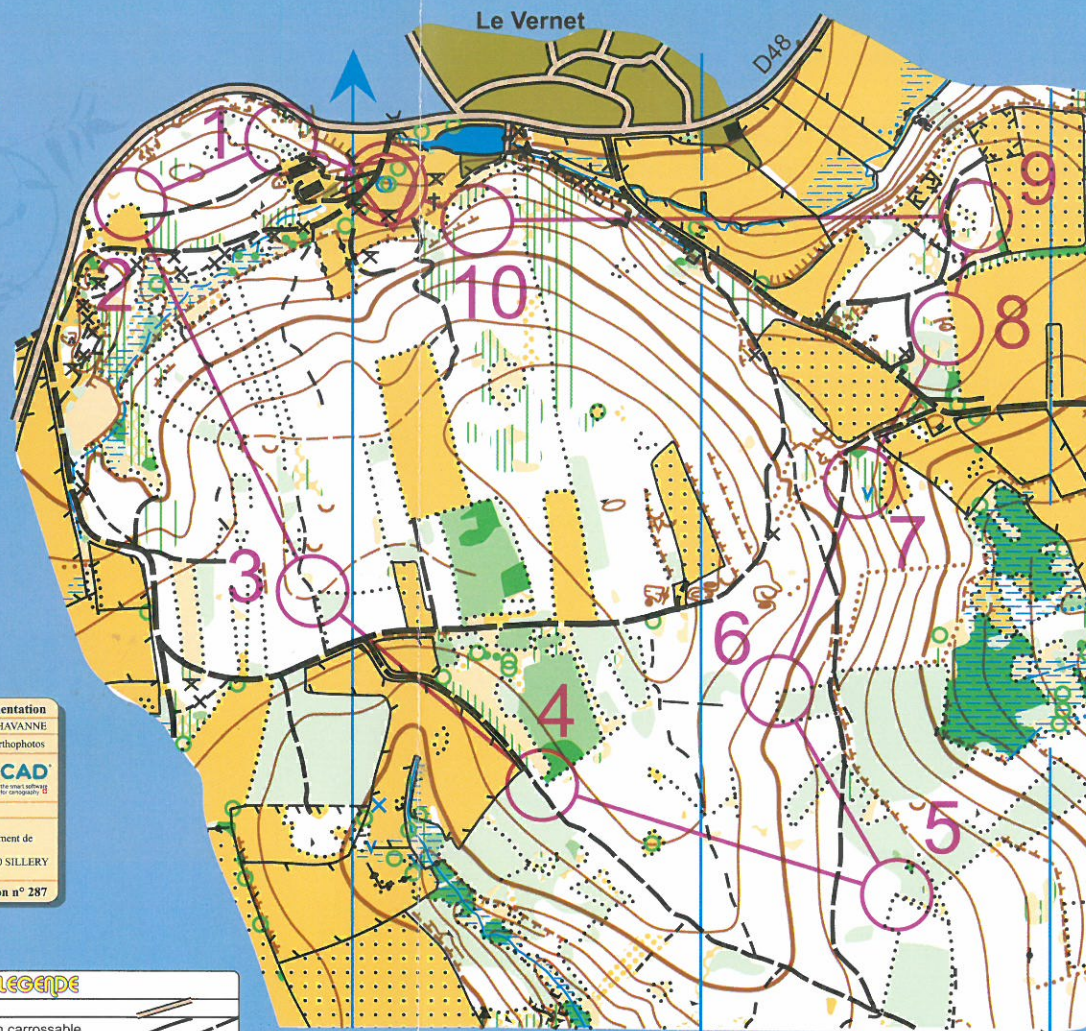
BIENVENUE AU VERNET

Parcours d'orientation
de La Durande



Départ depuis le panneau d'information

Ne pas jeter sur la voie publique



1	102
2	64
3	33
4	71
5	69
6	101
7	57
8	45
9	47
10	54

Carte de Course d'Orientation
 Relevés terrain : Franck DECHAVANNE
 Base : GPS Professionnel - Orthophotos
 DAO : OCAD licence n°1000 Franck DECHAVANNE
 Superficie : 3,36 km²
 Réalisation : Avril 2012
 Sari Conception et Aménagement de Parcours d'ORIENTATION
 3bis rue Jean Monnet - 51500 SILLERY
 Tel / Fax : 03 26 08 54 71
 Carte CAP Orientation n° 287

LEGENDE	
Route	
Route forestière - Chemin carrossable	
Chemin - Sentier	
Sentier peu visible - Layon	
Clôture franchissable - infranchissable	
Clôture en ruine - Mur de pierre en ruine	
Mur de pierre franchissable - infranchissable	
Rocher >2m >1m	
Zone rocheuse - Groupe de rocher	
Trou rocheux - Zone de pierres	
Limite de culture - Limite de végétation	
Falaise infranchissable	
Ruisseau - Ruisseau intermittent	
Marais linéaire intermittent - Mare/Etang	
Marais - Particularité hydrographique	
Marécage - Petit marais	
Source captée - Trou d'eau	
Courbes de niveau	
Maitresse - Normale - Intermédiaire	

Levée de terre - Terrain accidenté	
Dépression - Trou - Cuvette	
Butte - Butte allongée - Colline - Fossé	
Abrupt de terre - Petit abrupt de terre	
Parking - Petite ruine	
Zone interdite - Bâtiment	
Tombe, calvaire - Ruine	
Objet particulier - Pcnt	
Terrain cultivé - Tour d'observation	
Prairie - Prairie, arbres dispersés	
Friche, déboisé - Friche, arbres dispersés	
Arbre isolé (bosquet) - Buisson (fourré)	
Forêt : course facile - course ralentie	
Forêt : course difficile - végét. impénétrable	
Végétation : course ralentie - course difficile	

FORET PENETRABILITE POSSIBILITE DE COURSE	
Visibilité réduite	
Bonne visibilité	

300 mètres

Distance : 2,340 km

Temps estimé : 30 min à 1h

Echelle 1/6500 :

1 cm sur la carte représente 65 m sur le terrain

Equidistance 5 m :

la différence d'altitude entre deux courbes de niveau est de 5 m

TROIS 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.



Flèche du Nord de la carte

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 chemins, 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.

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.