



COURSE D'ORIENTATION ESpace Sport Orientation

Parc de Fongravey Ville de Blanquefort









L'Espace Sports d'Orientation

L'espace Sports d'orientation est un parcours sportif basé sur l'orientation, adapté aux spécificités locales et qui s'adresse à un large public :

- les jeunes : écoles, collèges, lycées, centres de loisirs
- les sportifs : coureurs, randonneurs, orienteurs
- le grand public : pratique libre ou organisée, de façon sportive, éducative ou ludique, à la découverte du patrimoine naturel et culturel d'un territoire, pour tous les âges en fonction de la condition physique de chacun.

Cet espace sportif est composé d'un réseau de postes (mini-balises en bois) installés en permanence sur des détails caractéristiques du terrain. Ce réseau figure sur une carte disponible auprès du service des sports de la ville d'Eysines et sur le site de la mairie : https://www.eysines.fr/sports-et-loisirs/sports/les-parcours-dorientation

Un panneau situé au départ des parcours vous informe et vous donne quelques conseils techniques de base pour pratiquer l'orientation.

L'accès aux parcours est réglementé. Il est obligatoire de respecter tous les conseils qui vous sont donnés dans cette brochure.

conseils

Vous entrez dans un **espace naturel public** aménagé pour votre plaisir. Merci de respecter certaines règles. Toutes les restrictions d'utilisation vous seront précisées par l'organisme qui vous délivrera la carte.

- Il est formellement interdit de faire du feu. Le feu est redoutable. Il suffit d'un rien pour embraser des hectares de forêt. Soyez vigilant et sachez prévenir rapidement en cas d'incendie.
- Respectez les arbres, les fleurs, les champs, les cultures, les zones de régénération, mais aussi les clôtures, les terrains de jeux...
- Remportez vos détritus, et autres objets. Ne polluez ni les ruisseaux ni tous autres points d'eau.
- Le silence est précieux, ne le troublez pas inutilement.
- Respectez la vie des habitants du site (hommes et animaux).

Les 10 commandements de l'orienteur

- Respectez l'environnement dans lequel vous évoluez.
- Choisissez un parcours correspondant à votre expérience en course d'orientation et également adapté à vos capacités physiques (un débutant parcours 4 km/h)
- 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.
- Imprimez votre carte en couleur.
- Prenez connaissance de la légende.
- Si vous êtes débutant, construisez-vous un itinéraire essentiellement sur les mains courantes ou lignes remarquables du terrain (chemins, sentiers, lignes électriques, pare-feu, lisières de forêt ...) qui vous permettront de vous situer de façon permanente et de bien orienter votre carte à chaque changement de direction.
- Si vous vous égarez, marchez jusqu'à retrouver un chemin. Trouvez ensuite son orientation (NORD, SUD, EST ou 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.
- Symboles à retenir :
 - Ce symbole de couleur noire sur la carte, indique une clôture infranchissable. Cette clôture ne doit en aucun cas être franchie.
 - Ce symbole de couleur violine sur la carte, indique une zone interdite. Vous ne devez en aucun cas y pénétrer.
- En cas d'accident : appelez les secours. La personne blessée restera, si possible, sur un chemin ou à côté d'un poste de contrôle pour faciliter les secours éventuels.
- Surtout prenez plaisir à la recherche des balises dans cet ESO.

Comment utiliser l'espace sports d'orientation?

Situez votre niveau

niveau 1

Vous êtes capable de vous rendre en ville, dans un quartier inconnu, à une adresse donnée, grâce à un plan, sans demander votre chemin : parcours vert.

niveau 2

Vous êtes capable de suivre, en marchant, un itinéraire sur chemins et sentiers avec comme seule indication un tracé sur la carte, 4 km environ en une heure: parcours vert ou bleu.

niveau 3

Vous êtes capable de 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 trottinant : parcours bleu ou rouge.

niveau 4

Vous êtes capable de quitter les sentiers pour raccourcir l'itinéraire en vous servant éventuellement d'une boussole : parcours rouge ou noir.

Quatre parcours de niveau progressif

parcours VERT : orienteurs débutants

Circuits permettant de découvrir l'orientation, d'apprendre à lire la carte et de faire connaissance avec le milieu naturel. Le pratiquant doit être capable de s'orienter sur les mains courantes (chemins, clôtures, fossés, ruisseaux...).

Parcours BLEU : Orienteurs initiés

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.

Parcours ROUGE : orienteurs confirmés

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

Parcours NOIR : orienteurs aguerris

Circuits destinés au public initié et aux orienteurs. Les postes et les itinéraires sont variés ; ils nécessitent une bonne lecture de la carte et requièrent l'utilisation 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.

Comment pratiquer?

- En premier lieu il faut imprimer en couleur la carte du parcours choisi, ou la télécharger sur une tablette de 8 pouces au minimum pour plus de confort.
- L'objectif est de trouver les postes dans l'ordre du parcours.
- Sur la carte figurent des cercles violine numérotés matérialisant l'emplacement des postes (balises). Le centre du rond indique l'endroit 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 violine.
- L'arrivée est matérialisée sur la carte par un double cercle violine.
- Les balises disposées sur l'espace sportif sont des mini-balises en bois marquées du numéro correspondant aux définitions, munies d'une pince et d'un QR code.
- La distance est calculée de poste à poste sur la ligne droite. Ajouter 10 à 20 % à cette distance pour obtenir la longueur réelle de votre parcours.

Maintenant que vous avez tous les codes lancez-vous!

La méthode POP

La méthode POP (Pliée, Orientée, Pouce) est la base de l'orienteur.

La carte doit être Pliée afin d'être réduite à la zone d'un poste à l'autre. En fonction de l'évolution de déplacement, il faut constamment déplier et replier la carte.

La carte doit être Orientée c'est-à-dire toujours maintenue dans le sens de la progression.

Le Pouce correspond à la représentation de soi sur la carte, il évolue donc en permanence sur la carte.

Utilisation de Vikazimut

Vikazimut est une **application mobile** qui permet de réaliser des parcours d'orientation en autonomie. L'application fournit la carte du parcours et enregistre la trace GPS ainsi que les temps de passage aux balises. La validation peut se faire soit automatiquement par détection de la position GPS, soit via des QR codes placés sur chaque balise.

L'application est téléchargeable depuis le site http://vikazimut.vikazim.fr

Une fois l'application installée, vous n'avez plus qu'à choisir le parcours désiré (parmi ceux proposés par l'application). Un manuel d'utilisation est disponible dans l'application.

Les QR codes du départ et de l'arrivée sont situés sur le panneau d'information de l'Espace Sport d'Orientation.

Carte tous postes

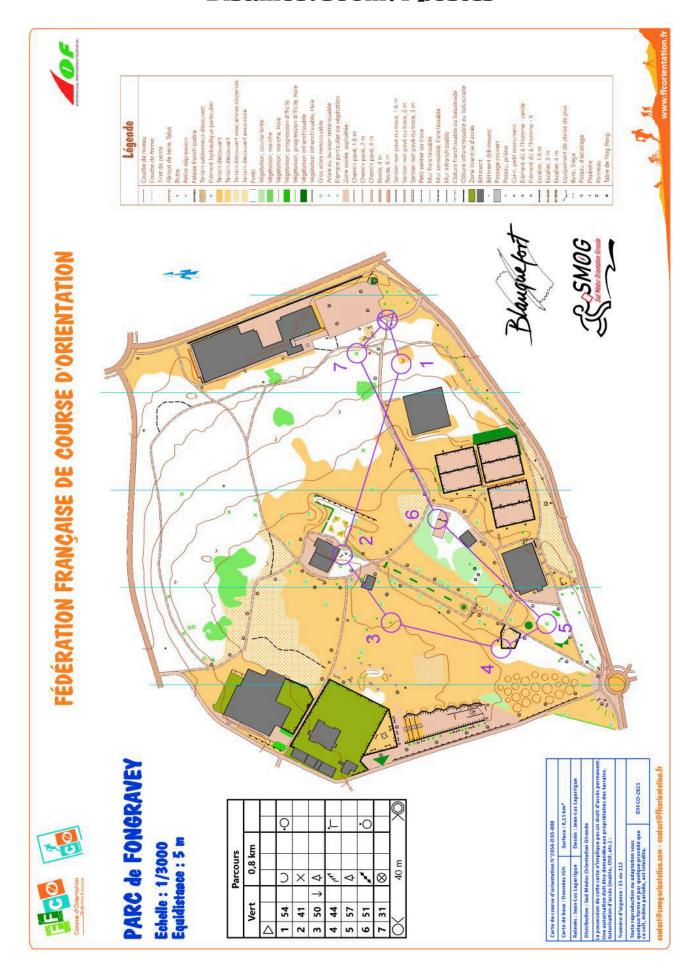


Définition des postes

| Balises | Définition symbole | | | | le | Définition texte |
|---------|--------------------|---------------|-------|---|----------|--|
| 31 | | 8 | | | | Souche |
| 32 | | pp pd | part. | | = | Entre 2 haies |
| 33 | | K | | | ٦. | Angle extérieur Sud-Est de clôture |
| 34 | | ~ | | | П | Dessous un escalier |
| 35 | | 0 | | | | Élément particulier (Poteau électrique) |
| 36 | | K | | | ٦. | Angle extérieur Sud-Est de clôture |
| 37 | | - | | | Ò | Côté Sud du bâtiment |
| 38 | | 1 | | | | Angle Nord-Ouest du mur |
| 39 | | \rightarrow | | | Ò | Limite de végétation. Côté Sud |
| 40 | | \otimes | | | | Souche |
| 41 | | × | | | | Élément particulier (Banc) |
| 42 | | E | 1 | X | | Jonction de clôture et de mur |
| 43 | | Δ | 1 | | <u>-</u> | Entre mur et arbre |
| 44 | | K | | | ï | Angle extérieur Nord-Ouest de clôture |
| 45 | | Δ | | | | Arbre isolé |
| 46 | | K | ٤ | × | | Jonction de clôture |
| 47 | | 0 | | | | Objet particulier (Panneau) |
| 48 | | Ł | | | Ţ | Angle Nord-Est de barrière |
| 49 | | × | | | O | Elément particulier (Sculpture) côté Ouest |
| 50 | | Δ | | | | Arbre isolé |
| 51 | | 1 | | | Ф | Bord Nord de mur |
| 52 | | A. | | | Ŀ | Angle intérieur de barrière |
| 53 | | M | g B | × | | Jonction de clôture et de haie |
| 54 | |) | | | Ç | Côté Nord-Ouest d'une petite dépression |
| 55 | \rightarrow | Δ | Δ | | Ò | Côté Sud de l'arbre le plus au Sud |
| 56 | | \otimes | | | | Souche |
| 57 | | Δ | | | | Arbre remarquable (Chêne liège) |
| 58 | | 8 | | | Ō | Côté Ouest de souche |
| 59 | | 8 | | | Э | Bord Ouest de souche (arbre mort) |
| 60 | | \otimes | | | Q | Bord Sud de souche (arbre mort) |

Parcours VERT

Distance: 800m / 7 postes



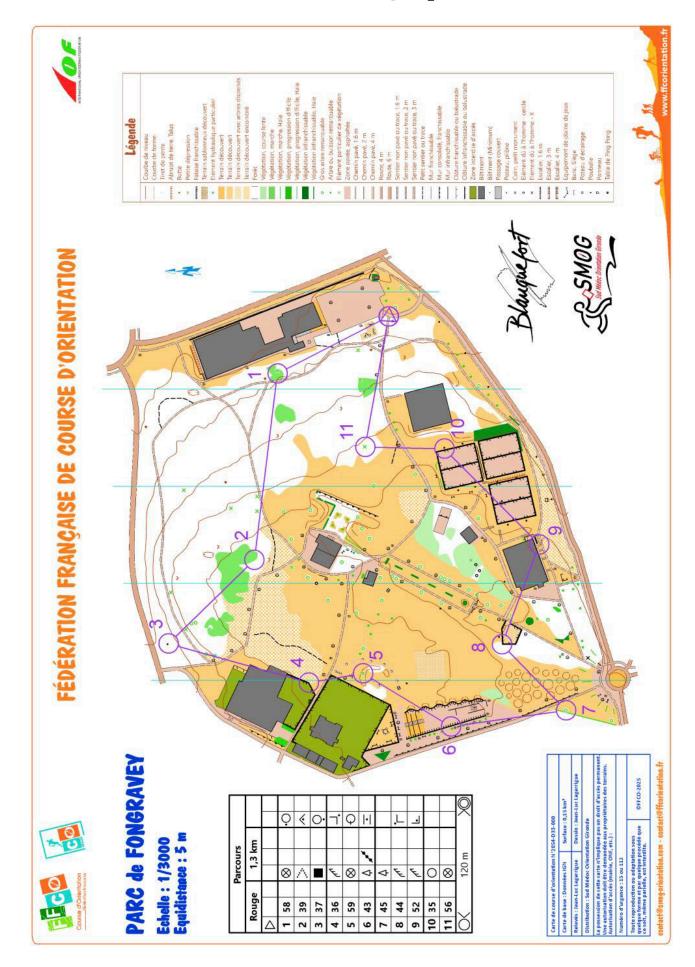
Parcours BLEU

Distance : 1000m / 8 postes



Parcours ROUGE

Distance: 1300m / 11 postes

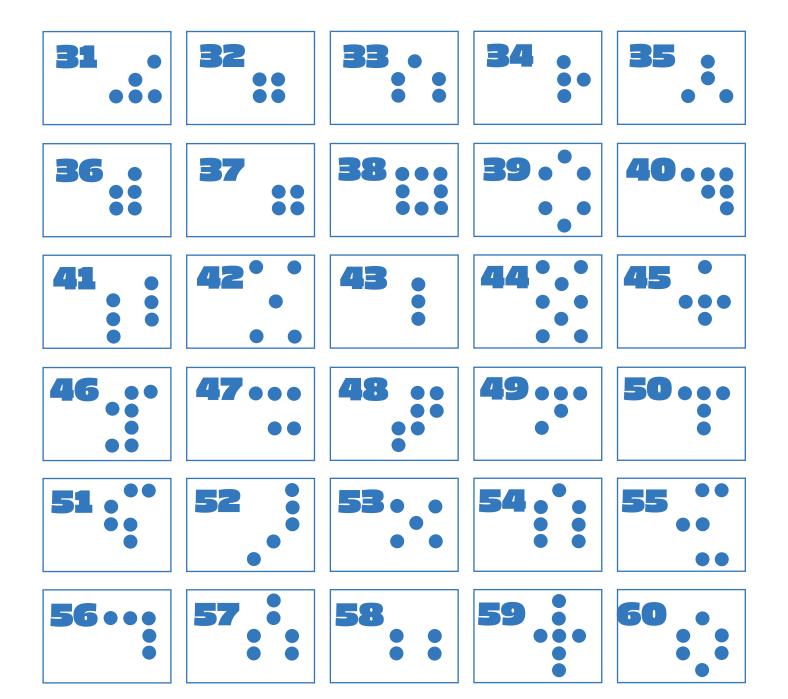


Parcours NOIR

Distance : 1600m / 11 postes



Relevé des poinçons



Pour participer à des compétitions de Course d'Orientation et pratiquer en club, retrouvez toutes les informations sur les sites de :



www.smog-orientation.com



Ligue Nouvelle-Aquitaine de Course d'Orientation

liguenouvelleaquitaine-co.fr