

# 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, fossé humide				Collines
	Chemin carrossable		Marais franchissable		Marais infranchissable		Sens 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						Ravins
	Jonction peu visible de chemins						Fossés
	Layon						Terrain accidenté
	Vole ferrée						Dépressions
	Ligne électrique						Trous
	Ligne haute tension						Petites dépression
	Tunnel						Buttes
	Mur de pierre						Falaise infranchissable
	Mur en ruine						Colonne rocheuse et falaise
	Clôture infranchissable						Falaise franchissable
	Clôture						Trou rocheux, caverne
	Clôture en ruine						Rocher, gros rocher
	Point de passage						Terrain rocailleux
	Bâtiments						Champ de blocs rocheux
	Zone d'habitat						Affleurement rocheux
	Zone interdite						Arrivée
	Aire de parking						Ligne d'itinéraire entre les postes
	Ruine						Itinéraire balisé
	Charbonnière, élément particulier dû à l'homme						Limite interdite
	Borne, haute tour						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, sens 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 cartographique 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

## ÉCHELLES

C.O. pédestre : au 1/10 000<sup>e</sup> et au 1/15 000<sup>e</sup>

C.O. à VTT : au 1/20 000<sup>e</sup>

C.O. à skis : au 1/10 000<sup>e</sup>

Raid d'orientation : 1/20 000<sup>e</sup> et 1/25 000<sup>e</sup>

**ÉQUIDISTANCES** : 5 mètres, parfois 2,5 m