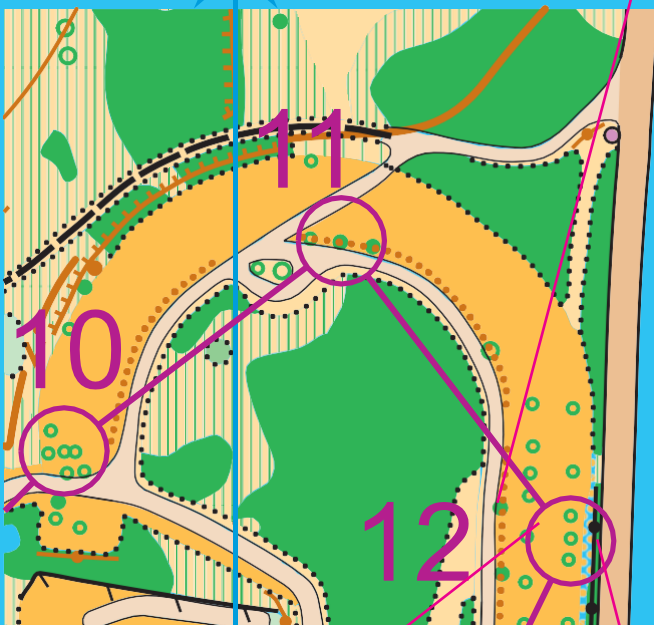


Itinéraire de la borne 11 à la borne 12.

Point d'attaque  
Buisson



Axe imaginaire

Ligne d'arrêt  
Mur

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 12, vous vous retrouverez devant un mur (ligne d'arrêt). Resituez vous et recommencer l'opération.

1 2 3 A vous de jouer !!!

# PRESENTATION

L'espace «Sport nature» Lande St-Gabriel appartient à la Ville de Tourlaville. Il s'agit d'un espace naturel de 35 ha que la municipalité a décidé d'aménager et de dédier à la pratique des sports de nature pour tous.

Par ce projet, elle souhaite :

- créer un site référent dans la pratique des sports nature « verts » (pratiques sportives liées au VTT, randonnées, course d'orientation, golf, cerf-volant, tir à l'arc...) du Nord-Cotentin.
- répondre à la demande croissante relative à ces activités sportives, familiales et populaires.

L'originalité de l'espace «Sport nature» Lande St-Gabriel réside à la fois dans sa capacité à accueillir des utilisateurs diversifiés sur des activités multiples liées aux sports de pleine nature, et à fédérer des partenaires internes, externes, locaux, départementaux et régionaux.

Sur le site, les utilisateurs de tout niveau peuvent découvrir :

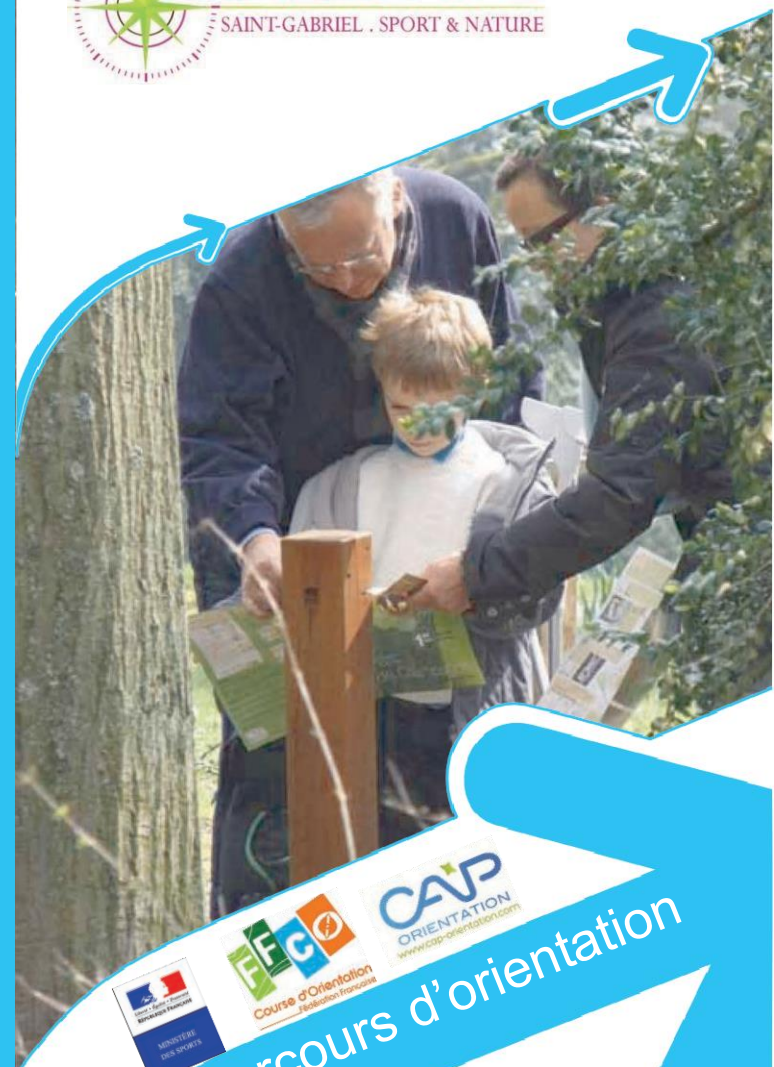
- des pistes de VTT (3 niveaux de pratique),
- des modules d'apprentissage VTT,
- le tir à l'arc,
- des parcours de Course d'Orientation,
- un parcours de swin-golf,
- un espace multi-activités (détente, pique-nique, cerfs-volants...),
- des parcours de randonnées

## Plus d'informations :

Ville de Cherbourg en Cotentin  
 Direction des Sports  
 30, place Napoléon  
 50100 CHERBOURG EN COTENTIN  
 Tél. : 02 33 87 07 07  
 Mail : [direction.sport@cherbourg.fr](mailto:direction.sport@cherbourg.fr)  
 Site : [www.cherbourg.fr](http://www.cherbourg.fr)



Facile



Parcours d'orientation



Parcours : niveau facile

Distance : 1,7 km

Temps estimé : 30 à 40 min

Echelle 1/4 000

(1cm sur la carte représente 40 m sur le terrain)

Équidistance 5 m

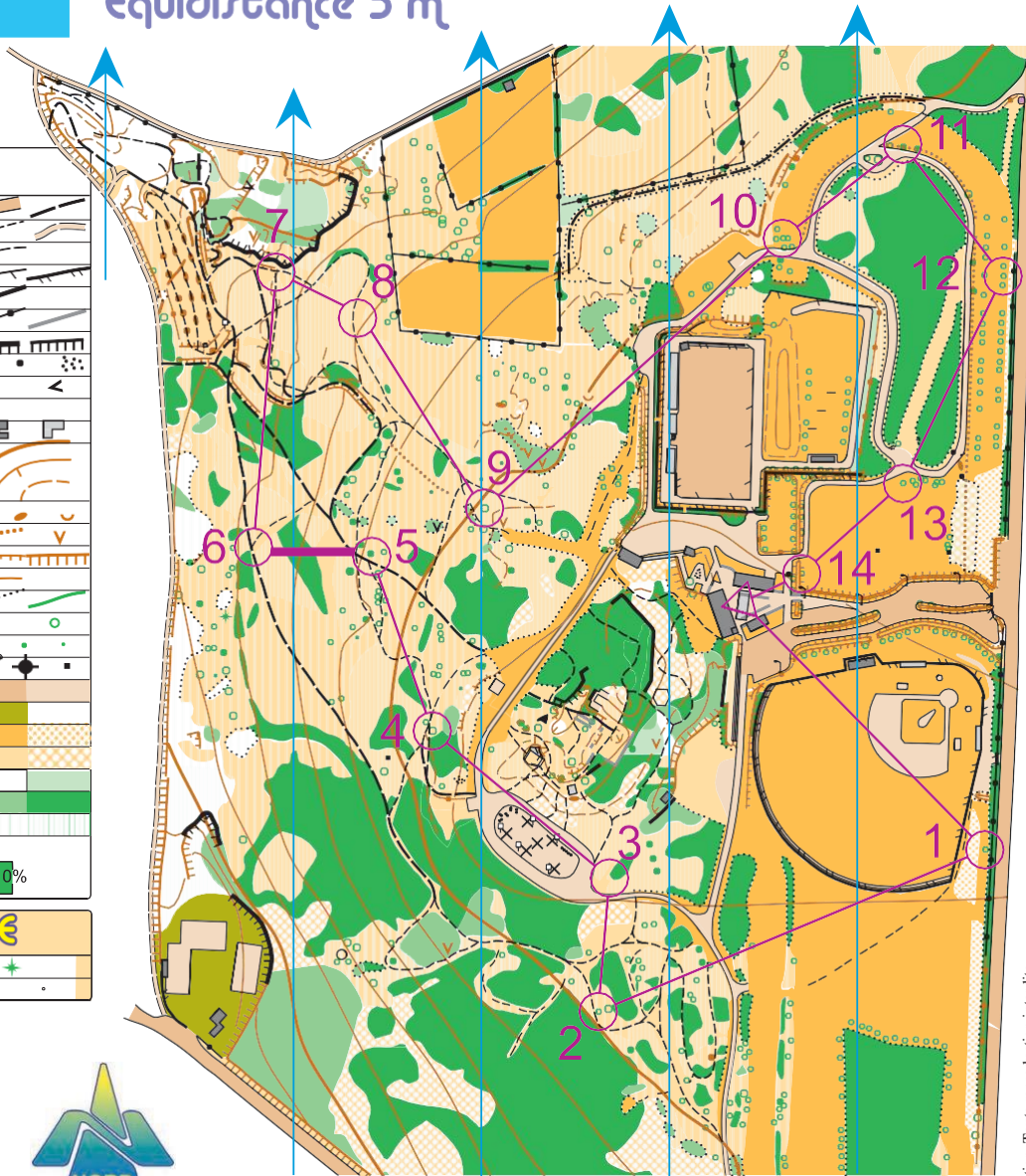
LEGENDE				
Allée carrossable - Chemin				
Sentier - Allée piétonne				
Sentier peu visible				
Clôture franchissable ; infranchissable				
Mur ou paroi infranchissable				
Mur ou paroi franchissable				
Falaise infranchissable ; franchissable				
Bloc rocheux - Rocher - Zone de pierre				
Trou rocheux - Grotte				
Objets particuliers du à l'homme				
Bâtiment - Bâtiment franchissable				
Courbes de niveau				
Sens de la pente				
Maîtresse - Normale - Intermédiaire				
Butte - Butte allongée - Cuvette				
Fossé - Trou				
Petit abrupt de terre - Abrupt de terre				
Levée terre				
Limite précise de végétation - Haie				
Arbre isolé (petit, grand)				
Buisson (petit, grand)				
Escalier - Pylone - Mat				
Terrain stabilisé (parking, piéton)				
Zone interdite				
Prairie - Prairie, arbres dispersés				
Friche, déboisée - Friche, arbres dispersés				
Forêt : Course facile - course ralentie				
Forêt, course difficile - Végét. impénétrable				
Végétation : course ralentie - course difficile				
Forêt, POSSIBILITE DE COURSE				
Visibilité réduite				
Bonne visibilité				
100%	70%	50%	30%	0%

LEGENDE SPECIFIQUE	
Fleurs - Résineux	
Panneau - Borne incendie - Poteau	

1	51
2	52

**Carte de Course d'Orientation**  
 Numéros FFCO : 2011/d50-31  
 Relevés : Juin 2011  
 François BESBOT,  
 DAO, OCAD licence n°1000  
 François BESBOT, OCAD

Superficie : 2,660 km<sup>2</sup>  
 Réalisation :  
 Sait Conception et Aménagement de  
 Parcours d'ORIENTATION  
 Via rue Jean Monnet - 51500 SULLERY  
 GSM : 06 16 22 19 81  
 Tel / Fax : 03 26 08 54 11  
 Carte CAP Orientation n° 261



100 mètres

3	80	4	48	5	71	6	47	7	68	8	46	9	75	10	66	11	41	12	57	13	31	14	32
bord sud ouest végétation		arbre isolé		buisson		jonction chemin-sentier		jonction sentiers		coude du sentier		arbre isolé		arbre isolé		buisson		arbre isolé		arbre isolé le + à l'ouest		arbre isolé	

## 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.



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 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

