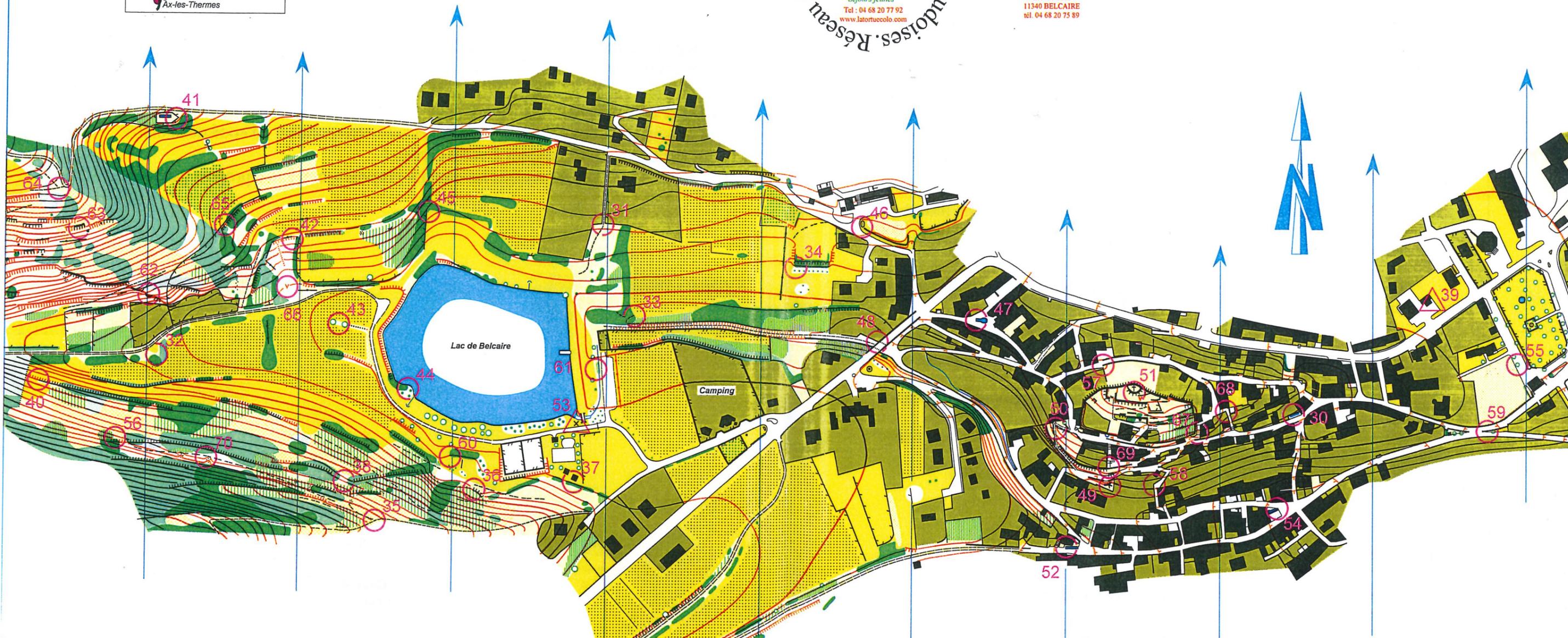


Belcaire
Echelle 1/4000
Equidistance 2,5 m



0 50 100 m

Légende

Relief & éléments rocheux :

| | |
|--|--|
| | Courbe de niveau (avec tiret de pente) |
| | Courbe de niveau maîtresse |
| | Courbe intermédiaire |
| | Abrupt de terre (grand, petit) |
| | Levé de terre |
| | Fossé |
| | Petit tas de pierres |
| | Trou |
| | Falaises infranchissables |
| | Falaises franchissables |
| | Grotte |
| | Bloc rocheux |
| | Grand blocs rocheux |
| | Terrain pierreux |

Eléments dus à l'homme :

| | |
|--|---|
| | Routes et zones pavées |
| | Jardins et terrains privés : interdits |
| | Sentiers |
| | Sentier peu visible |
| | Mur (en zone urbaine) |
| | Mur (hors zone urbaine) |
| | Mur infranchissable |
| | Clôture ou barrière |
| | Clôture infranchissable |
| | Bâtiments (infranchissables) |
| | Abri ou bâtiment franchissable |
| | Escaliers |
| | Tunnel |
| | Monument ou statue |
| | Calvaire |
| | Élément particulier : panneau d'information |

Hydrographie :

| | |
|--|---------------------------------------|
| | Lac, rivière infranchissable |
| | Cours d'eau franchissable (avec pont) |
| | Petit cours d'eau franchissable |
| | Lavoir ou fontaine |
| | Puits ou autre point d'eau |

Végétation :

| | |
|--|--|
| | Terrain découvert, course rapide |
| | Terrain semi ouvert (arbres dispersés) |
| | Terrain découvert, encombré |
| | Terrain semi-ouvert, encombré |
| Pénétrabilité de la végétation : 100% 80% 60% 20% 0% | |
| | Forêt |
| | Végétation basse |
| | Champ cultivé (foin) |
| | Limite entre deux zones de culture |
| | Limite de végétation visible |
| | Petits arbres ou buissons |
| | Zone boisée avec troncs d'arbre |
| | Arbres isolés ou bien distinctifs |

Symboles du parcours permanent :

| | |
|--|-------------------------------|
| | 99 Départ & arrivée |
| | 51 Balise avec numéro de code |
| | Zone interdite |

Les clubs de course d'orientation dans l'Aude :
- le COORE (Lézignan-Corbières), <http://cocre.sportnat.com>
- le RDPA (Haute Vallée de l'Aude & Pays de Sault), <http://rdpa.sportnat.com>

noname



AIRXTREM



L. L-R. C.O.



Partenaire principal

CARTE DE COURSE D'ORIENTATION N° 2010-D11-039

Relevés et dessin : Ray Hulise
Document de base : plan cadastral, données GPS
Dessin selon les normes "sprint" ISSOM

Réalisation & distribution : RDPA, rdpa.sportnat.com
Superficie : 0,7 km²

La possession de cette carte n'implique pas un droit d'accès permanent : une autorisation doit être demandée à la mairie de Belcaire.
Toute reproduction ou adaptation, sous quelque forme et par quelque procédé que ce soit, même partielle, est interdite.

© F. F. C. O. 2010

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------------|-----------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|------------|------------------------------|
| Circuit « Lac 1 » | Départ 53 | 37 | 35 | 38 | 70 | 56 | 40 | 62 | 65 | 42 | 66 | 43 | 31 | 61 | Arrivée 53 | Circuit « Village 1 » |
|--------------------------|-----------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|------------|------------------------------|

| |
|------------|
| Départ 53 |
| 37 |
| 36 |
| 60 |
| 44 |
| 43 |
| 45 |
| 31 |
| 46 |
| 34 |
| 33 |
| 61 |
| Arrivée 53 |

| |
|------------|
| Départ 39 |
| 30 |
| 68 |
| 57 |
| 47 |
| 50 |
| 49 |
| 69 |
| 58 |
| 54 |
| 59 |
| 55 |
| Arrivée 39 |

Circuit « Lac 2 »

Quelques conseils pour utiliser la carte :

Apprendre à orienter sa carte :

Cela va vous permettre de vous situer et de vous diriger. Il est essentiel de savoir orienter sa carte et ce de façon régulière pendant votre balade. Cela veut dire que votre carte doit toujours être tournée dans le sens de la progression et non pas comme pour lire le texte. Par exemple, si vous marchez sur un sentier, tenez votre carte de telle façon que la direction du sentier sur la carte corresponde à la direction du sentier sur le terrain.

Pour bien orienter sa carte, il suffit d'utiliser les éléments du terrain (chemins, sentiers, ruisseaux, arbres ...). Une fois repérés sur la carte, faites pivoter celle-ci jusqu'à ce que les éléments du terrain coïncident avec les éléments de la carte.

Ainsi, votre carte est bien orientée lorsque par rapport à votre position les éléments situés à votre gauche dans la réalité sont à votre gauche sur la carte, etc.

- Si vous vous égariez, rebroussez chemin et revenez au dernier point connu, là vous refaites le point .
- N'hésitez pas à plier votre carte, car il est plus facile de vous repérer sur une petite partie du document .
- Tenez la carte en mettant votre pouce sur la position ou vous êtes et déplacez celui-ci au fur et à mesure de votre cheminement.
- Construisez votre itinéraire en partant du point où vous voulez arriver.

Avant de partir :

Examinez votre carte. Consultez aussi la légende portée sur la carte. Situez-vous sur la carte et orientez votre carte. Examinez l'endroit où vous désirez vous rendre et identifiez sur la carte les repères successifs qui vous aideront à élaborer votre itinéraire pour rejoindre la première balise.

Il y a presque toujours plusieurs chemins pour aller d'un poste de contrôle à un autre. Le chemin le plus rapide n'est pas toujours la ligne droite. Elancez-vous à vitesse réduite : il vaut mieux marcher dans la bonne direction que courir dans la mauvaise.

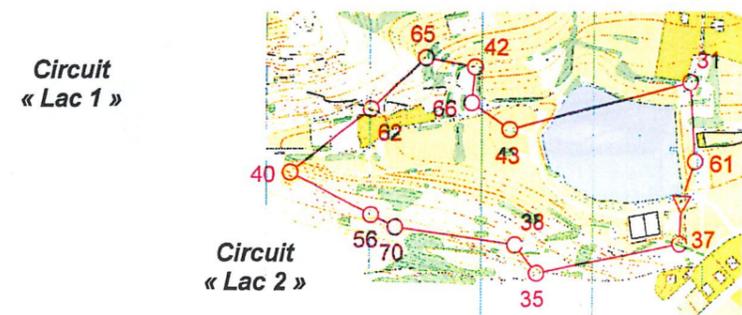
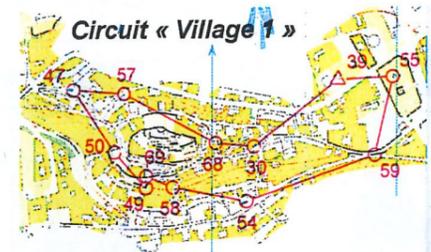
Seuls ceux qui ne vont pas en forêt ne s'y perdent jamais... Alors, bonne balade !

Des idées de circuits :

Choisissez un circuit et allez de balise en balise en suivant les codes par l'itinéraire de votre choix. Deux points de départs sont proposés : la balise 39 devant l'Office de Tourisme pour les deux circuits « Village », et la balise 53 à l'angle sud-est du Lac de Belcaire pour les deux circuits « Lac ».

Arrivé à la balise, vous poinçonnez dans la case correspondant au code de la balise. Choisissez des parcours adaptés à votre niveau !

Après avoir parcouru avec succès les circuits proposés, créez vos propres parcours !



L'orientation en zone urbaine

Ce parcours passe par le village de Belcaire : il est interdit de traverser les jardins (indiqués en vert olive) et les bâtiments. Faites attention lorsque vous traversez la route.

Circuit « Village 2 »

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|------------|
| Départ 39 | 68 | 67 | 51 | 50 | 47 | 46 | 41 | 64 | 63 | 40 | 56 | 70 | 35 | 37 | 61 | 33 | 48 | 52 | 49 | 58 | 54 | Arrivée 39 |
|-----------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|------------|