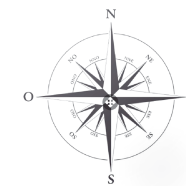


Parcours permanent d'orientation de Quistinic

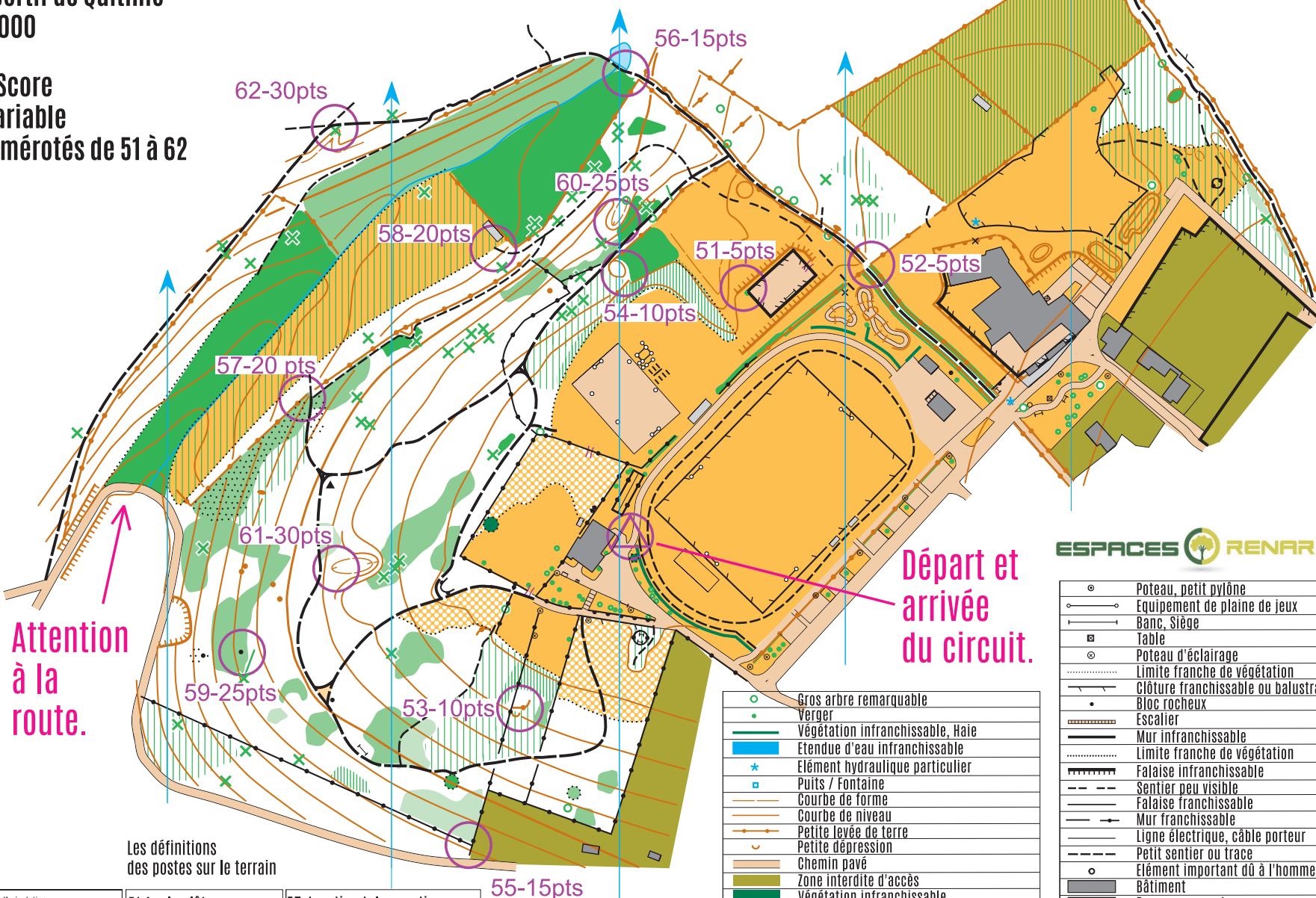


Complexe Sportif de Quistinic
Echelle : 1/3000

Circuit N° 4 Score
Distance : Variable
12 postes numérotés de 51 à 62

51	5pts
52	5pts
53	10pts
54	10pts
55	15pts

56	15pts
57	20pts
58	20pts
59	25pts
60	25pts
61	30pts
62	30pts



Attention
à la
route.

Départ et
arrivée
du circuit.

Les définitions
des postes sur le terrain

○	Gros arbre remarquable
●	Verger
—	Végétation infranchissable, Haie
—	Etendue d'eau infranchissable
*	Élément hydraulique particulier
□	Puits / Fontaine
—	Courbe de forme
—	Courbe de niveau
—	Petite levée de terre
—	Petite dépression
—	Chemin pavé
—	Zone interdite d'accès
—	Végétation infranchissable
—	Végétation, progression difficile
—	Végétation, marche
—	Terrain découvert avec buissons dispersés
—	Végétation, course lente
—	Végétation, marche, bonne visibilité
—	Affleurement rocheux
—	Terrain découvert avec arbres dispersés
—	Terrain sablonneux découvert
—	Terrain découvert

ESPACES RENARD

○	Poteau, petit pylône
—	Équipement de plaine de jeux
—	Banc, Siège
—	Table
○	Poteau d'éclairage
—	Limite franche de végétation
—	Clôture franchissable ou balustrade
—	Bloc rocheux
—	Escalier
—	Mur infranchissable
—	Limite franche de végétation
—	Falaise infranchissable
—	Sentier peu visible
—	Falaise franchissable
—	Mur franchissable
—	Ligne électrique, câble porteur
—	Petit sentier ou trace
○	Élément important dû à l'homme
—	Bâtiment
—	Passage couvert
—	Groupe de blocs rocheux
—	Falaise infranchissable
—	Zone pavée, supérieure, trafic léger
—	Clôture infranchissable
—	Sol pierreux
—	Zone de blocs rocheux
○	Cairn, petit monument
●	Arbre ou buisson remarquable

Quistinic

CIRCUIT N°4

Course au score

Distance : Varie en fonction du choix de l'itinéraire

Durée : 30 minutes (pour les groupes temps à définir par l'encadrant)

Nombre de postes : 12 poteaux numérotés de 51 à 62 sur la carte et sur le terrain.

Exemple de poste :



Fonctionnement : Choisissez librement votre itinéraire. Dans le temps donné, trouvez et validez un maximum de balises pour gagner des points. Chaque balise à une valeur indiquée dans les cases de poinçonnage. Celui qui obtient le plus de points remporte la course.

Attention : chaque minute de retard fait perdre 10 points.

Légende :  Point de départ et arrivée

 Le centre du cercle donne l'emplacement précis des postes que vous découvrirez sur le circuit

Case de poinçonnage : Numéro d'ordre
du circuit (sur la
carte et sur le terrain)

51

5pts

Nombre de points