

Parcours d'orientation permanents Bédarieux



64



Retrouvez ici :

- **Le Parcours Vert débutant court 17 postes**
- **Le Parcours Vert débutant long 14 postes**
- **Le Parcours Vert débutant 27 postes**
- **Le Parcours Bleu Intermédiaire 17 postes**
- **Le Parcours Rouge confirmé 22 postes**

Chaque parcours possède sa carte, des boitiers sont disposés sur des murs, piquets ou câbles autour des arbres afin de valider les cases sur les cartes.

Plus d'information auprès de l'Office de Tourisme Grand Orb à Bédarieux

1 rue de la République

34 600 BÉDARIEUX

04 67 95 08 79

bedarieux@tourisme-grandorb.fr

www.tourisme.grandorb.fr

Bédarieux

Parcours santé

échelle 1/5000
équidistance 10m

Parcours bleu
intermédiaire

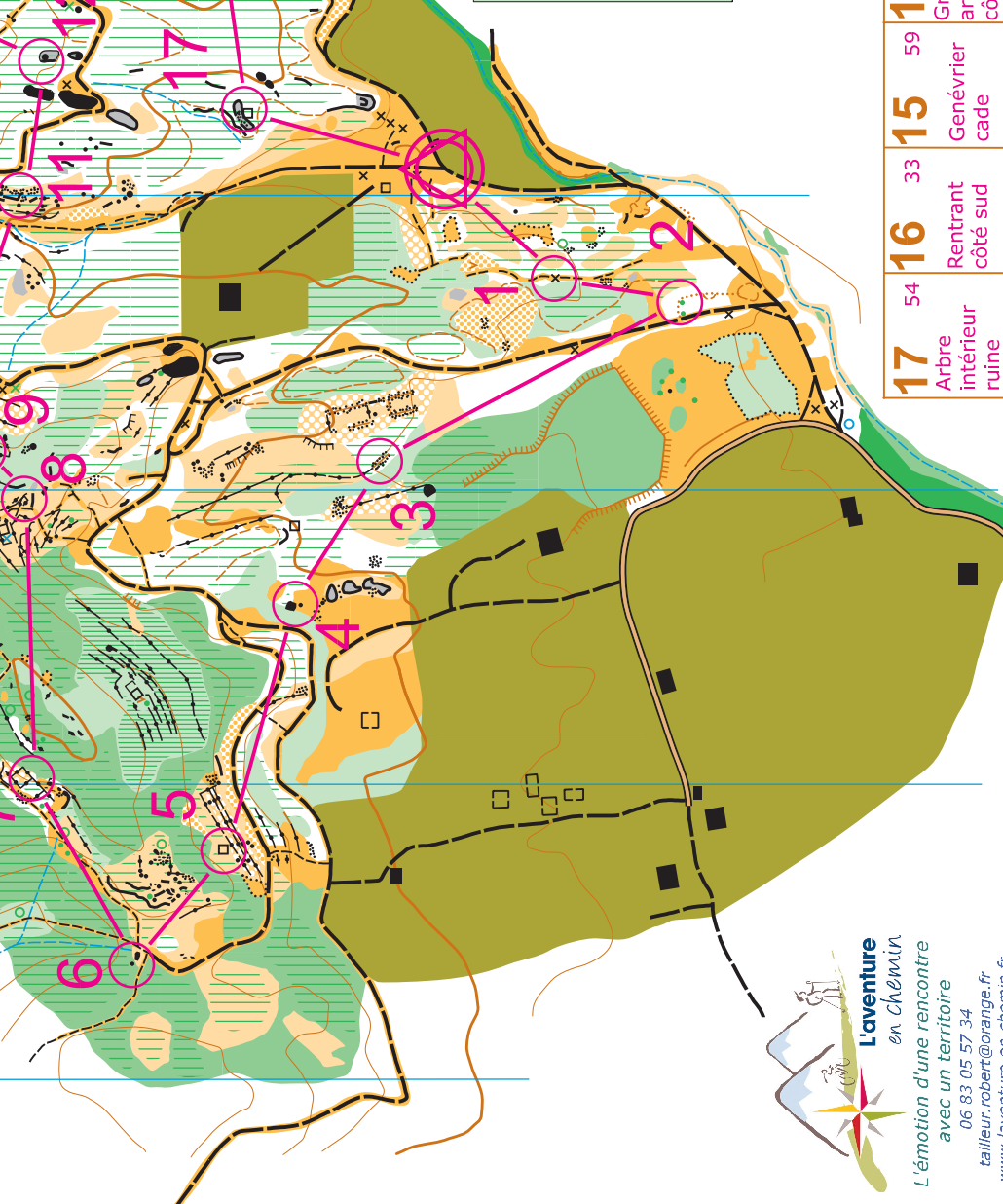
1	31	Objet particulier trempin
2	41	Arbre particulier
3	42	Extrémité Sud Est mur ruiné
4	45	Rocher le plus au Nord
5	73	Pin entrée ruine
6	46	Rocher le plus à l'Ouest
7	69	Angle mur
8	37	Jonction murs

9	64	Arbre Sud capitelle
10	63	Renforcement falaise
11	70	Courbe falaise
12	71	rocher arbre côté Ouest
13	61	Petite combe
14	32	Gros rocher arbre côté nord
15	59	Genévrier cade
16	33	Rentrant côté sud
17	54	Arbre intérieur ruine

BÉDARIEUX
le souffle Sud

Grand Orb
COMMUNAUTÉ DE COMMUNES
EN LANGUEDOC

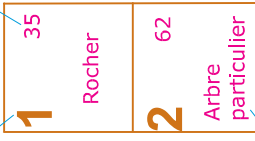
CARTE N° 22 12 12 2016
Distribution office du tourisme de Bédarieux. 04 67 95 08 79
1 rue de la République
34600 Bédarieux
Réalisation R. Tailleur 06 83 05 57 34
La possession de cette carte n'implique pas un droit d'accès permanent. Une autorisation doit être demandée à chaque utilisation.
Toute reproduction même partielle est interdite.



Légende

<p>Végétation - pénétrabilité</p> <p>100% 70% 30% 0%</p> <p>Sous bois dense</p> <p>Course rapide</p> <p>Course lente</p> <p>Abres particuliers : grand, petit, souche</p> <p>Pointillés : limite de végétation précise</p> <p>Hates</p> <p>Terrain découvert (prairie, clairière)</p> <p>Terrain semi-ouvert</p> <p>Terrain découvert encombré</p> <p>Zone découverte + arbres dispersés</p> <p>Terrain sableux, gravillonneux découvert</p> <p>Courbe de niveau</p> <p>Courbe maitresse (toutes les 5 courbes)</p> <p>Petite dépression</p> <p>Buttes (petite, allongée)</p> <p>Levé de terre</p> <p>Fossé sec</p> <p>Abrupt de terre</p> <p>Cours d'eau important franchissable</p> <p>Fossé humide</p> <p>Falaise infranchissable</p> <p>Falaise franchissable</p> <p>Petit et grand bloc rocheux</p> <p>Groupe de rochers</p> <p>Affleurement rocheux, avec dénivellation rocheuse</p> <p>Pierrier</p> <p>Trou</p> <p>Route principale</p> <p>Petite route</p> <p>Chemin carrossable</p> <p>Chemin</p> <p>Sentier</p> <p>Sentier peu visible</p> <p>Mur en ruine</p> <p>Mur</p> <p>Clôture</p> <p>Clôture infranchissable</p> <p>Ligne électrique</p>	<p>X</p> <p>↔</p> <p>▣</p> <p>▤</p> <p>▥</p> <p>▦</p> <p>▧</p> <p>▨</p> <p>▩</p> <p>▪</p> <p>▫</p> <p>▬</p> <p>▭</p> <p>▮</p> <p>▯</p> <p>▰</p> <p>▱</p> <p>▲</p> <p>△</p> <p>▴</p> <p>▵</p> <p>▾</p> <p>▿</p> <p>◀</p> <p>▶</p> <p>◁</p> <p>▷</p> <p>◂</p> <p>◃</p> <p>◄</p> <p>◅</p> <p>◆</p> <p>◇</p> <p>◈</p> <p>◉</p> <p>◊</p> <p>◌</p> <p>◍</p> <p>◎</p> <p>●</p> <p>◐</p> <p>◑</p> <p>◒</p> <p>◓</p> <p>◔</p> <p>◕</p> <p>◖</p> <p>◗</p> <p>◘</p> <p>◙</p> <p>◚</p> <p>◛</p> <p>◜</p> <p>◝</p> <p>◞</p> <p>◟</p> <p>◠</p> <p>◡</p> <p>◢</p> <p>◣</p> <p>◤</p> <p>◥</p> <p>◦</p> <p>◧</p> <p>◨</p> <p>◩</p> <p>◪</p> <p>◫</p> <p>◬</p> <p>◭</p> <p>◮</p> <p>◯</p> <p>◰</p> <p>◱</p> <p>◲</p> <p>◳</p> <p>◴</p> <p>◵</p> <p>◶</p> <p>◷</p> <p>◸</p> <p>◹</p> <p>◺</p> <p>◻</p> <p>◼</p> <p>◽</p> <p>◾</p> <p>◿</p> <p>⊕</p> <p>⊖</p>	<p>Elément particulier dû à l'homme</p> <p>Porte ou Passage</p> <p>Bâtiment</p> <p>Zone d'habitation, propriété privée</p> <p>Zone goudronnée</p> <p>Zone goudronnée sans trafic</p> <p>Départ</p> <p>Poste 1 (ballise 1)</p> <p>Arrivée</p> <p>Départ arrivée</p> <p>Zone interdite</p> <p>Poste de secours</p> <p>Poste de ravitaillement</p>
---	---	---

Première borne à trouver



Lieu où se situe la borne



Borne

Parcours permanent d'orientation

Quelques conseils pour bien réussir votre parcours d'orientation.

Echelle 1/5000 signifie 1 cm sur la carte représente 50 m sur le terrain (50m=5000cm) .

Echelle 1/4000 signifie 1 cm sur la carte représente 40 m sur le terrain.

Qu'est-ce que la course d'orientation ?

La course d'orientation est une activité de pleine nature qui se pratique avec une carte précise. l'objectif est de réaliser un circuit en passant par des points de passage obligatoires (borne de poinçonnage) dans l'ordre croissant par l'itinéraire de votre choix.

Comment choisir votre itinéraire ?

Pour choisir un itinéraire simple et facile, vous devez suivre le plus possible les lignes directrices (les éléments du terrain qui se voient et qui se suivent facilement comme les routes, les chemins, les clôtures, les ruisseaux...)

Orientez votre carte ! grâce aux éléments qui se trouvent autour de vous.

Faites la relation carte-terrain (un rond vert sur la carte est un arbre isolé sur le terrain). Regardez la légende. Anticipez ! La carte est la description des éléments que vous rencontrerez sur le terrain. Bien lire la carte, c'est déjà connaître un peu le terrain.

Première borne à trouver. Une fois à la borne, vous devez poinçonner votre carton de contrôle qui validera votre passage.

Sur la carte, l'emplacement à trouver est entouré par un cercle rouge au centre duquel se situe l'élément caractéristique du terrain choisi par le traceur (un rocher, un arbre particulier...).

Sur le terrain, l'emplacement est matérialisé par une borne.

Parcours vert : niveau débutant. vert court 1 et 2 de 1.3 et 1.2 Km (ligne droite de poste à poste), temps de parcours moyen en marchant 30 min.

Parcours vert : niveau débutant. vert long 2,400 km (ligne droite de poste à poste), temps de parcours moyen en marchant 1h.

Parcours bleu : niveau intermédiaire. 2,400 km (ligne droite de poste à poste), temps de parcours moyen en marchant 1h15.

Parcours rouge : niveau confirmé. 3 km (ligne droite de poste à poste), temps de parcours moyen en marchant 1h45.

Parcours de pleine nature avec risques liés au terrain : fossés, talus, ronces... Vous êtes responsables de votre sécurité.

Remportez vos déchets.

Bédarieux

Parcours santé

échelle 1/5000

équidistance 10m

Parcours rouge confirmé



1	54	Rocher intérieur ruine
2	55	Angle mur
3	33	Rentrant côté sud
4	32	Gros rocher côté nord
5	56	Angle mur
6	57	NO du Début ruisseau
7	34	Arbre particulier
8	58	Trou côté ouest

Grand Orb
COMMUNAUTÉ DE COMMUNES
EN LANGUEDOC

BÉDARIEUX
le souffle Sud

CARTE N° 22 12 12 2016
Distribution office du tourisme de Bédarieux. 04 67 95 08 79
1 rue de la République
34600 Bédarieux
Réalisation R. Tailleur 06 83 05 57 34
La possession de cette carte n'implique pas un droit d'accès permanent. Une autorisation doit être demandée à chaque utilisation.
Toute reproduction même partielle est interdite.

Attention N°18
trou entre
arbre et ruine

18	66	19	38	20	39	21	65	22	40
Arbre à l'ouest de la ruine	Mur extrémité NO	Haut mur effondré	Renforcement falaise	Jonction murs	Rocher milieu	Falaise côté NO	Extrémité sud du mur	Pierrier angle NE	
15	63	14	36	13	62	12	35	11	61
Renforcement falaise	Haut mur effondré	Rocher milieu	Falaise côté NO	Jonction murs	Rocher milieu	Falaise côté NO	Extrémité sud du mur	Petite combe	
16	64	17	37	16	64	16	37	16	64
Jonction mur capitelle	Jonction mur capitelle	Jonction murs	Jonction murs	Jonction mur capitelle	Jonction mur capitelle	Jonction mur capitelle	Jonction mur capitelle	Jonction mur capitelle	Jonction mur capitelle
9	59	10	60	9	59	10	60	9	59
Rocher côté NO	Rocher côté NO	Ruine côté ouest	Ruine côté ouest	Ruine côté ouest	Ruine côté ouest	Ruine côté ouest	Ruine côté ouest	Ruine côté ouest	Ruine côté ouest

L'aventure
en chemin
L'émotion d'une rencontre
avec un territoire
06 83 05 57 34
tailleur.robert@orange.fr
www.laventure-en-chemin.fr

Légende

<p>Végétation - pénétrabilité</p> <p>Sous bois dense</p> <p>100% 70% 30% 0%</p> <p>Course rapide Course lente Course difficile</p> <p>Abres particuliers : grand, petit, souche</p> <p>Pointillés : limite de végétation précise</p> <p>Hates</p> <p>Terrain découvert (prairie, clairière)</p> <p>Terrain semi-ouvert</p> <p>Terrain découvert encombré</p> <p>Zone découverte + arbres dispersés</p> <p>Terrain sableux, gravillonneux découvert</p> <p>Courbe de niveau</p> <p>Courbe matresse (toutes les 5 courbes)</p> <p>Petite dépression</p> <p>Buttes (petite, allongée)</p> <p>Levéée de terre</p> <p>Fossé sec</p> <p>Abrupt de terre</p> <p>Cours d'eau important franchissable</p> <p>Fossé humide</p> <p>Falaise infranchissable</p> <p>Falaise franchissable</p> <p>Petit et grand bloc rocheux</p> <p>Groupe de rochers</p> <p>Affleurement rocheux, avec dénivellation rocheuse</p> <p>Pierrier</p> <p>Trou</p> <p>Route principale</p> <p>Petite route</p> <p>Chemin carrossable</p> <p>Chemin</p> <p>Sentier</p> <p>Sentier peu visible</p> <p>Mur en ruine</p> <p>Mur</p> <p>Clôture</p> <p>Clôture infranchissable</p> <p>Ligne électrique</p>	<p>Elément particulier dû à l'homme</p> <p>Porte ou Passage</p> <p>Bâtiment</p> <p>Zone d'habitation, propriété privée</p> <p>Zone goudronnée</p> <p>Zone goudronnée sans trafic</p> <p>Départ</p> <p>Poste 1 (ballise 1)</p> <p>Arrivée</p> <p>Départ arrivée</p> <p>Zone interdite</p> <p>Poste de secours</p> <p>Poste de ravitaillement</p>
--	---

Parcours permanent d'orientation

Quelques conseils pour bien réussir votre parcours d'orientation.

- Echelle 1/5000 signifie 1 cm sur la carte représente 50 m sur le terrain (50m=5000cm) .
- Echelle 1/4000 signifie 1 cm sur la carte représente 40 m sur le terrain.

Qu'est-ce que la course d'orientation ?

La course d'orientation est une activité de pleine nature qui se pratique avec une carte précise. l'objectif est de réaliser un circuit en passant par des points de passage obligatoires (borne de poinçonnage) dans l'ordre croissant par l'itinéraire de votre choix.

Comment choisir votre itinéraire ?

Pour choisir un itinéraire simple et facile, vous devez suivre le plus possible les lignes directrices (les éléments du terrain qui se voient et qui se suivent facilement comme les routes, les chemins, les clôtures, les ruisseaux...)

Orientez votre carte ! grâce aux éléments qui se trouvent autour de vous.

Faites la relation carte-terrain (un rond vert sur la carte est un arbre isolé sur le terrain). Regardez la légende. Anticipez ! La carte est la description des éléments que vous rencontrerez sur le terrain. Bien lire la carte, c'est déjà connaître un peu le terrain.

Première borne à trouver. Une fois à la borne, vous devez poinçonner votre carton de contrôle qui validera votre passage.

Sur la carte, l'emplacement à trouver est entouré par un cercle rouge au centre duquel se situe l'élément caractéristique du terrain choisi par le traceur (un rocher, un arbre particulier...).

Sur le terrain, l'emplacement est matérialisé par une borne.

Parcours vert : niveau débutant. vert court 1 et 2 de 1.3 et 1.2 Km (ligne droite de poste à poste), temps de parcours moyen en marchant 30 min.

Parcours vert : niveau débutant. vert long 2,400 km (ligne droite de poste à poste), temps de parcours moyen en marchant 1h.

Parcours bleu : niveau intermédiaire. 2,400 km (ligne droite de poste à poste), temps de parcours moyen en marchant 1h15.

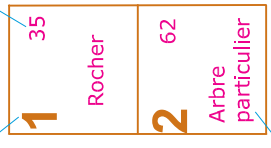
Parcours rouge : niveau confirmé. 3 km (ligne droite de poste à poste), temps de parcours moyen en marchant 1h45.

Parcours de pleine nature avec risques liés au terrain : fossés, talus, ronces... Vous êtes responsables de votre sécurité.

Rempportez vos déchets.

Première borne à trouver

numéro de la borne



Lieu où se situe la borne



Borne

Bédarieux

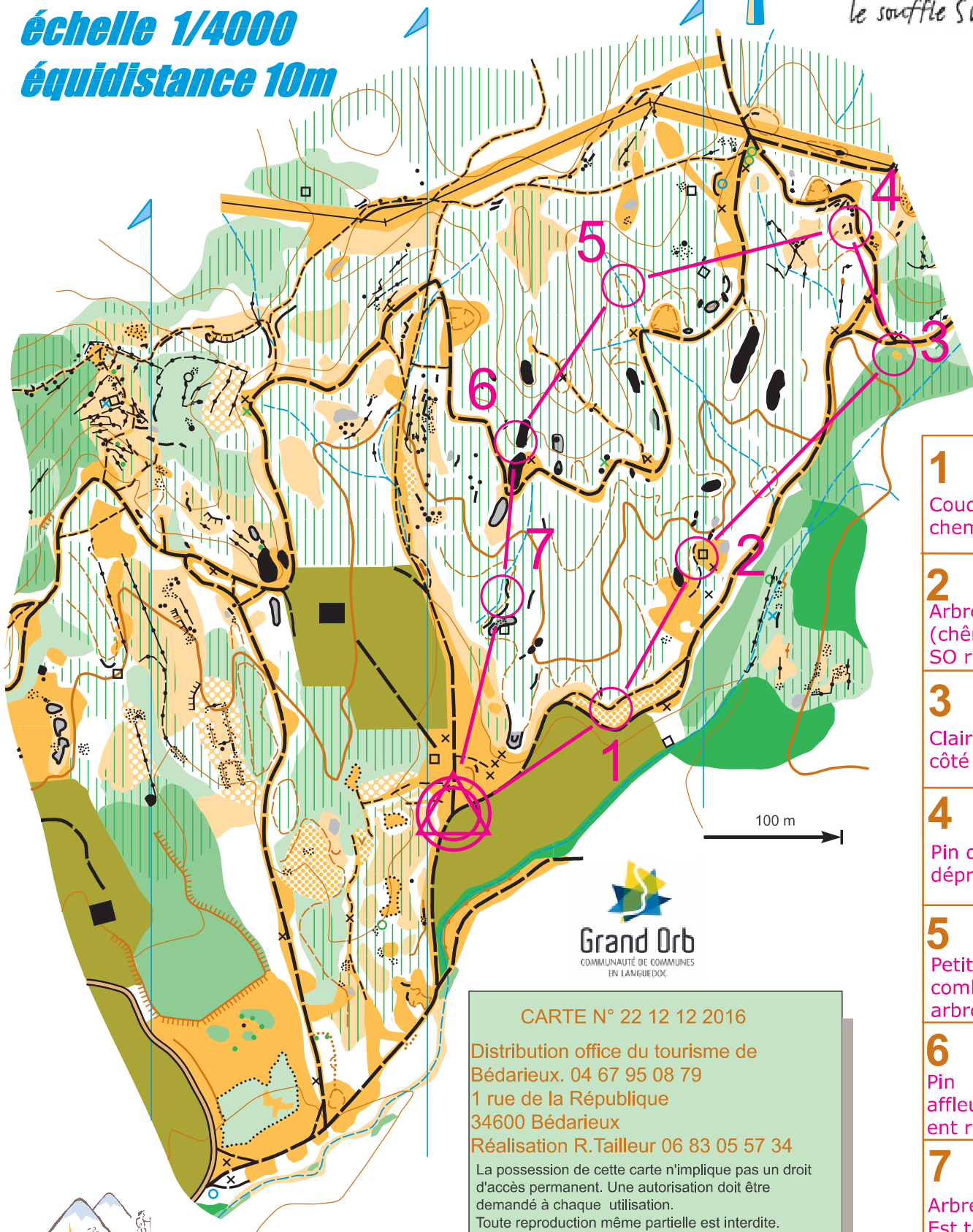
Parcours santé

échelle 1/4000
équidistance 10m

Parcours vert
débutant court 1




BÉDARIEUX
le souffle Sud



1 68
Coude
chemin

2 72
Arbre
(chêne)
SO ruine

3 51
Clairière
côté Ouest

4 52
Pin dans la
dépression

5 61
Petite
combe sur
arbre

6 67
Pin
affleurem-
ent rocheux

7 53
Arbre coté
Est talweg



CARTE N° 22 12 12 2016

Distribution office du tourisme de
Bédarieux. 04 67 95 08 79

1 rue de la République
34600 Bédarieux

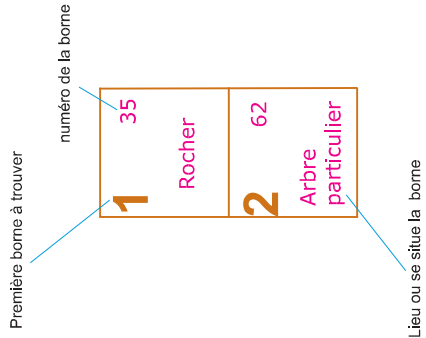
Réalisation R.Tailleur 06 83 05 57 34

La possession de cette carte n'implique pas un droit
d'accès permanent. Une autorisation doit être
demandé à chaque utilisation.

Toute reproduction même partielle est interdite.

Légende

<p>Végétation - pénétrabilité</p> <p>100% 70% 30% 0%</p> <p>Coureur rapide Course lente Course très lente</p> <p>Abres particuliers : grand, petit, souche</p> <p>Pointillés : limite de végétation précise</p> <p>Hates</p> <p>Terrain découvert (prairie, clairière)</p> <p>Terrain semi-ouvert</p> <p>Terrain découvert encombré</p> <p>Zone découverte + arbres dispersés</p> <p>Terrain sableux, gravillonneux découvert</p> <p>Courbe de niveau</p> <p>Courbe maitresse (toutes les 5 courbes)</p> <p>Petite dépression</p> <p>Buttes (petite, allongée)</p> <p>Levée de terre</p> <p>Fossé sec</p> <p>Abrupt de terre</p> <p>Cours d'eau important franchissable</p> <p>Fossé humide</p> <p>Falaise infranchissable</p> <p>Falaise franchissable</p> <p>Petit et grand bloc rocheux</p> <p>Groupe de rochers</p> <p>Affleurement rocheux, avec dénivellation rocheuse</p> <p>Pierrier</p> <p>Trou</p> <p>Route principale</p> <p>Petite route</p> <p>Chemin carrossable</p> <p>Chemin</p> <p>Sentier</p> <p>Sentier peu visible</p> <p>Mur en ruine</p> <p>Mur</p> <p>Clôture</p> <p>Clôture infranchissable</p> <p>Ligne électrique</p>	<p>Elément particulier dû à l'homme</p> <p>Porte ou Passage</p> <p>Bâtiment</p> <p>Zone d'habitation, propriété privée</p> <p>Zone goudronnée</p> <p>Zone goudronnée sans trafic</p> <p>Départ</p> <p>Poste 1 (ballise 1)</p> <p>Arrivée</p> <p>Départ arrivée</p> <p>Zone interdite</p> <p>Poste de secours</p> <p>Poste de ravitaillement</p>
---	---



Borne

Parcours permanent d'orientation

Quelques conseils pour bien réussir votre parcours d'orientation.

- Echelle 1/5000 signifie 1 cm sur la carte représente 50 m sur le terrain (50m=5000cm) .
- Echelle 1/4000 signifie 1 cm sur la carte représente 40 m sur le terrain.

Qu'est-ce que la course d'orientation ?

La course d'orientation est une activité de pleine nature qui se pratique avec une carte précise. l'objectif est de réaliser un circuit en passant par des points de passage obligatoires (borne de poinçonnage) dans l'ordre croissant par l'itinéraire de votre choix.

Comment choisir votre itinéraire ?

Pour choisir un itinéraire simple et facile, vous devez suivre le plus possible les lignes directrices (les éléments du terrain qui se voient et qui se suivent facilement comme les routes, les chemins, les clôtures, les ruisseaux...)

Orientez votre carte ! grâce aux éléments qui se trouvent autour de vous.

Faites la relation carte-terrain (un rond vert sur la carte est un arbre isolé sur le terrain). Regardez la légende. Anticipez ! La carte est la description des éléments que vous rencontrerez sur le terrain. Bien lire la carte, c'est déjà connaître un peu le terrain.

Première borne à trouver. Une fois à la borne, vous devez poinçonner votre carton de contrôle qui validera votre passage.

Sur la carte, l'emplacement à trouver est entouré par un cercle rouge au centre duquel se situe l'élément caractéristique du terrain choisi par le traceur (un rocher, un arbre particulier...).

Sur le terrain, l'emplacement est matérialisé par une borne.

Parcours vert : niveau débutant. vert court 1 et 2 de 1.3 et 1.2 Km (ligne droite de poste à poste), temps de parcours moyen en marchant 30 min.

Parcours vert : niveau débutant. vert long 2,400 km (ligne droite de poste à poste), temps de parcours moyen en marchant 1h.

Parcours bleu : niveau intermédiaire. 2,400 km (ligne droite de poste à poste), temps de parcours moyen en marchant 1h15.

Parcours rouge : niveau confirmé. 3 km (ligne droite de poste à poste), temps de parcours moyen en marchant 1h45.

Parcours de pleine nature avec risques liés au terrain : fossés, talus, ronces... Vous êtes responsables de votre sécurité.

Rempportez vos déchets.

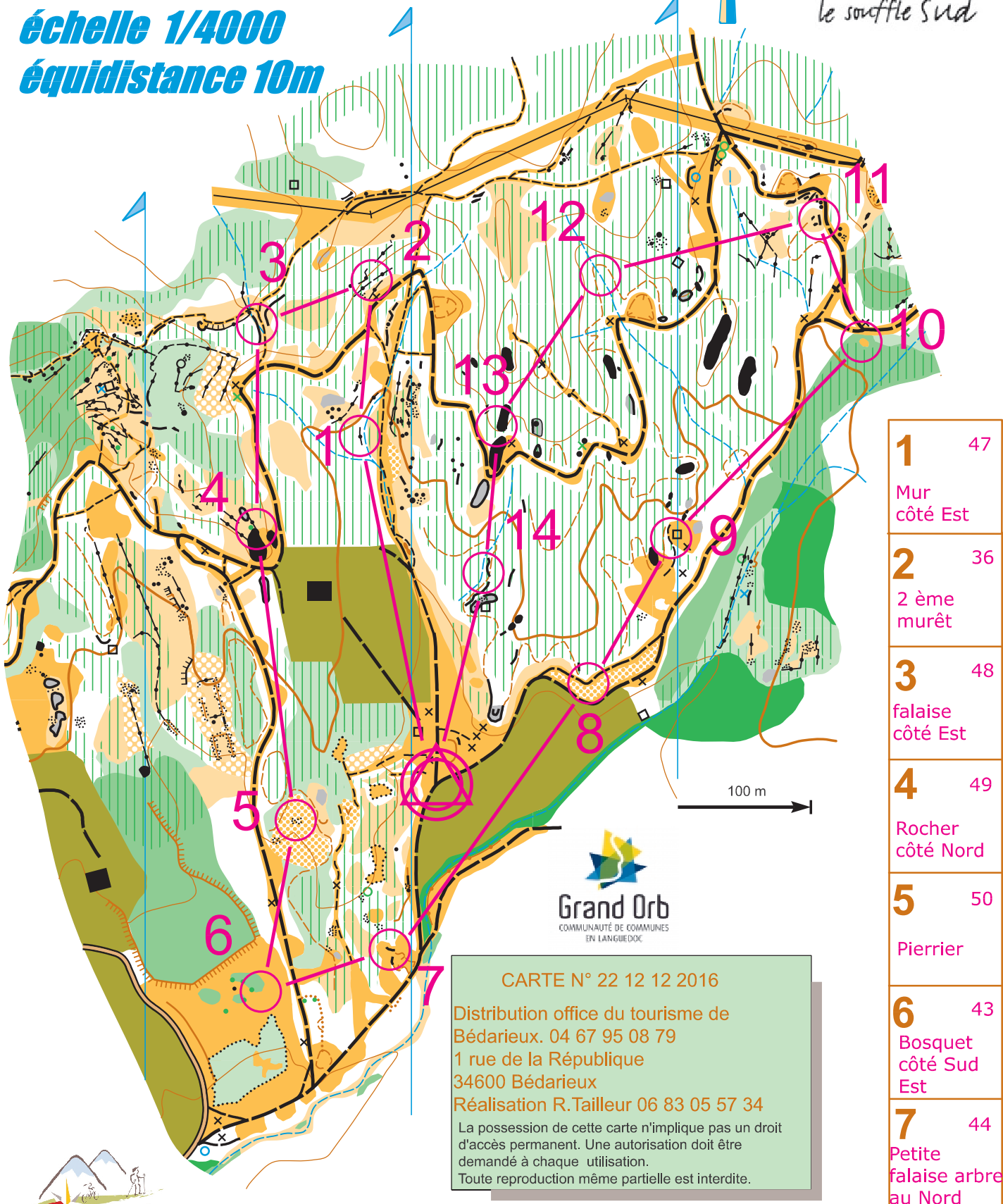
Bédarieux

Parcours santé

échelle 1/4000
équidistance 10m

Parcours vert
débutant long


BÉDARIEUX
le souffle Sud



1 47
Mur
côté Est

2 36
2^{ème} murêt

3 48
falaise
côté Est

4 49
Rocher
côté Nord

5 50
Pierrier

6 43
Bosquet
côté Sud
Est

7 44
Petite
falaise arbre
au Nord

14 53 Arbre coté Est talweg	13 67 pin affleurem- ent rocheux	12 61 Petite combe sur arbre	11 52 Pin dans la dépression	10 51 Clairière côté Ouest	9 72 Arbre (chêne) SO ruine	8 68 Coude chemin
--	--	--	---	---	---	--------------------------------

CARTE N° 22 12 12 2016
Distribution office du tourisme de
Bédarieux. 04 67 95 08 79
1 rue de la République
34600 Bédarieux
Réalisation R.Tailleur 06 83 05 57 34
La possession de cette carte n'implique pas un droit
d'accès permanent. Une autorisation doit être
demandé à chaque utilisation.
Toute reproduction même partielle est interdite.


L'aventure
en Chemin
L'émotion d'une rencontre
avec un territoire
06 83 05 57 34
tailleur.robert@orange.fr
www.laventure-en-chemin.fr


Grand Orb
COMMUNAUTÉ DE COMMUNES
EN LANGUEDOC

Légende

<p>Végétation - pénétrabilité</p> <p>100% 70% 30% 0%</p> <p>Couleur ralentissement difficulté</p> <p>Abres particuliers : grand, petit, souche</p> <p>Pointillés : limite de végétation précise</p> <p>Hates</p> <p>Terrain découvert (prairie, clairière)</p> <p>Terrain semi-ouvert</p> <p>Terrain découvert encombré</p> <p>Zone découverte + arbres dispersés</p> <p>Terrain sableux, gravillonneux découvert</p> <p>Courbe de niveau</p> <p>Courbe matresse (toutes les 5 courbes)</p> <p>Petite dépression</p> <p>Buttes (petite, allongée)</p> <p>Levéée de terre</p> <p>Fossé sec</p> <p>Abrupt de terre</p> <p>Cours d'eau important franchissable</p> <p>Fossé humide</p> <p>Falaise infranchissable</p> <p>Falaise franchissable</p> <p>Petit et grand bloc rocheux</p> <p>Groupe de rochers</p> <p>Affleurement rocheux, avec dénivellation rocheuse</p> <p>Pierrier</p> <p>Trou</p> <p>Route principale</p> <p>Petite route</p> <p>Chemin carrossable</p> <p>Chemin</p> <p>Sentier</p> <p>Sentier peu visible</p> <p>Mur en ruine</p> <p>Mur</p> <p>Clôture</p> <p>Clôture infranchissable</p> <p>Ligne électrique</p>	<p>X</p> <p>↔</p> <p>▣</p> <p>▤</p> <p>▥</p> <p>▦</p> <p>▧</p> <p>▨</p> <p>▩</p> <p>▪</p> <p>▫</p> <p>▬</p> <p>▭</p> <p>▮</p> <p>▯</p> <p>▰</p> <p>▱</p> <p>▲</p> <p>△</p> <p>▴</p> <p>▵</p> <p>▾</p> <p>▿</p> <p>◀</p> <p>▶</p> <p>◂</p> <p>◃</p> <p>◄</p> <p>◅</p> <p>◆</p> <p>◇</p> <p>◈</p> <p>◉</p> <p>◊</p> <p>◌</p> <p>◍</p> <p>◎</p> <p>●</p> <p>◐</p> <p>◑</p> <p>◒</p> <p>◓</p> <p>◔</p> <p>◕</p> <p>◖</p> <p>◗</p> <p>◘</p> <p>◙</p> <p>◚</p> <p>◛</p> <p>◜</p> <p>◝</p> <p>◞</p> <p>◟</p> <p>◠</p> <p>◡</p> <p>◢</p> <p>◣</p> <p>◤</p> <p>◥</p> <p>◦</p> <p>◧</p> <p>◨</p> <p>◩</p> <p>◪</p> <p>◫</p> <p>◬</p> <p>◭</p> <p>◮</p> <p>◯</p> <p>◰</p> <p>◱</p> <p>◲</p> <p>◳</p> <p>◴</p> <p>◵</p> <p>◶</p> <p>◷</p> <p>◸</p> <p>◹</p> <p>◺</p> <p>◻</p> <p>◼</p> <p>◽</p> <p>◾</p> <p>◿</p> <p>⊕</p> <p>⊖</p>	<p>Elément particulier dû à l'homme</p> <p>Porte ou Passage</p> <p>Bâtiment</p> <p>Zone d'habitation, propriété privée</p> <p>Zone goudronnée</p> <p>Zone goudronnée sans trafic</p> <p>Départ</p> <p>Poste 1 (ballise 1)</p> <p>Arrivée</p> <p>Départ arrivée</p> <p>Zone interdite</p> <p>Poste de secours</p> <p>Poste de ravitaillement</p>
---	---	---

Parcours permanent d'orientation

Quelques conseils pour bien réussir votre parcours d'orientation.

- Echelle 1/5000 signifie 1 cm sur la carte représente 50 m sur le terrain (50m=5000cm) .
- Echelle 1/4000 signifie 1 cm sur la carte représente 40 m sur le terrain.

Qu'est-ce que la course d'orientation ?

La course d'orientation est une activité de pleine nature qui se pratique avec une carte précise. l'objectif est de réaliser un circuit en passant par des points de passage obligatoires (borne de poinçonnage) dans l'ordre croissant par l'itinéraire de votre choix.

Comment choisir votre itinéraire ?

Pour choisir un itinéraire simple et facile, vous devez suivre le plus possible les lignes directrices (les éléments du terrain qui se voient et qui se suivent facilement comme les routes, les chemins, les clôtures, les ruisseaux...)

Orientez votre carte ! grâce aux éléments qui se trouvent autour de vous.

Faites la relation carte-terrain (un rond vert sur la carte est un arbre isolé sur le terrain). Regardez la légende. Anticipez ! La carte est la description des éléments que vous rencontrerez sur le terrain. Bien lire la carte, c'est déjà connaître un peu le terrain.

Première borne à trouver. Une fois à la borne, vous devez poinçonner votre carton de contrôle qui validera votre passage.

Sur la carte, l'emplacement à trouver est entouré par un cercle rouge au centre duquel se situe l'élément caractéristique du terrain choisi par le traceur (un rocher, un arbre particulier...).

Sur le terrain, l'emplacement est matérialisé par une borne.

Parcours vert : niveau débutant. vert court 1 et 2 de 1.3 et 1.2 Km (ligne droite de poste à poste), temps de parcours moyen en marchant 30 min.

Parcours vert : niveau débutant. vert long 2,400 km (ligne droite de poste à poste), temps de parcours moyen en marchant 1h.

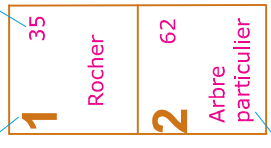
Parcours bleu : niveau intermédiaire. 2,400 km (ligne droite de poste à poste), temps de parcours moyen en marchant 1h15.

Parcours rouge : niveau confirmé. 3 km (ligne droite de poste à poste), temps de parcours moyen en marchant 1h45.

Parcours de pleine nature avec risques liés au terrain : fossés, talus, ronces... Vous êtes responsables de votre sécurité.

Rempportez vos déchets.

Première borne à trouver



Lieu où se situe la borne



Borne

Bédarieux

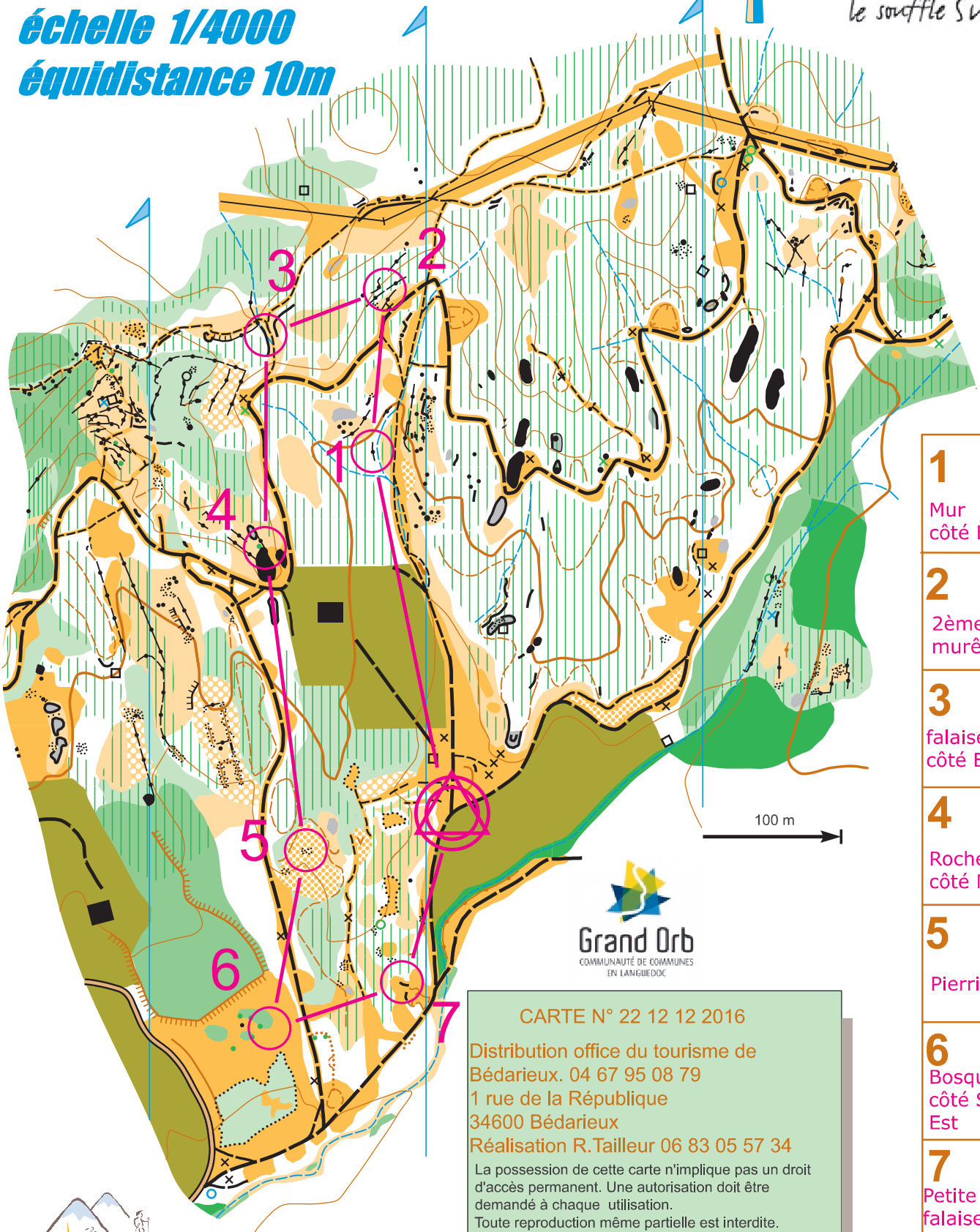
Parcours santé

échelle 1/4000
équidistance 10m

Parcours vert
débutant court 2




BÉDARIEUX
le souffle Sud



1	47
Mur côté Est	
2	36
2ème murêt	
3	48
falaise côté Est	
4	49
Rocher côté Nord	
5	50
Pierrier	
6	43
Bosquet côté Sud Est	
7	44
Petite falaise arbre au Nord	


Grand Orb
COMMUNAUTÉ DE COMMUNES
EN LANGUEDOC

CARTE N° 22 12 12 2016

Distribution office du tourisme de
Bédarieux. 04 67 95 08 79

1 rue de la République
34600 Bédarieux

Réalisation R. Tailleur 06 83 05 57 34

La possession de cette carte n'implique pas un droit
d'accès permanent. Une autorisation doit être
demandé à chaque utilisation.

Toute reproduction même partielle est interdite.

Légende

<p>Végétation - pénétrabilité</p> <p>100% 70% 30% 0%</p> <p>Sous bois dense</p> <p>Course rapide</p> <p>Course lente</p> <p>Abres particuliers : grand, petit, souche</p> <p>Pointillés : limite de végétation précise</p> <p>Hates</p> <p>Terrain découvert (prairie, clairière)</p> <p>Terrain semi-ouvert</p> <p>Terrain découvert encombré</p> <p>Zone découverte + arbres dispersés</p> <p>Terrain sableux, gravillonneux découvert</p> <p>Courbe de niveau</p> <p>Courbe matresse (toutes les 5 courbes)</p> <p>Petite dépression</p> <p>Buttes (petite, allongée)</p> <p>Levée de terre</p> <p>Fossé sec</p> <p>Abrupt de terre</p> <p>Cours d'eau important franchissable</p> <p>Fossé humide</p> <p>Falaise infranchissable</p> <p>Falaise franchissable</p> <p>Petit et grand bloc rocheux</p> <p>Groupe de rochers</p> <p>Affleurement rocheux, avec dénivellation rocheuse</p> <p>Pierrier</p> <p>Trou</p> <p>Route principale</p> <p>Petite route</p> <p>Chemin carrossable</p> <p>Chemin</p> <p>Sentier</p> <p>Sentier peu visible</p> <p>Mur en ruine</p> <p>Mur</p> <p>Clôture</p> <p>Clôture infranchissable</p> <p>Ligne électrique</p>	<p>Elément particulier dû à l'homme</p> <p>Porte ou Passage</p> <p>Bâtiment</p> <p>Zone d'habitation, propriété privée</p> <p>Zone goudronnée</p> <p>Zone goudronnée sans trafic</p> <p>Départ</p> <p>Poste 1 (ballise 1)</p> <p>Arrivée</p> <p>Départ arrivée</p> <p>Zone interdite</p> <p>Poste de secours</p> <p>Poste de ravitaillement</p>
---	---

Parcours permanent d'orientation

Quelques conseils pour bien réussir votre parcours d'orientation.

- Echelle 1/5000 signifie 1 cm sur la carte représente 50 m sur le terrain (50m=5000cm) .
- Echelle 1/4000 signifie 1 cm sur la carte représente 40 m sur le terrain.

Qu'est-ce que la course d'orientation ?

La course d'orientation est une activité de pleine nature qui se pratique avec une carte précise. l'objectif est de réaliser un circuit en passant par des points de passage obligatoires (borne de poinçonnage) dans l'ordre croissant par l'itinéraire de votre choix.

Comment choisir votre itinéraire ?

Pour choisir un itinéraire simple et facile, vous devez suivre le plus possible les lignes directrices (les éléments du terrain qui se voient et qui se suivent facilement comme les routes, les chemins, les clôtures, les ruisseaux...)

Orientez votre carte ! grâce aux éléments qui se trouvent autour de vous.

Faites la relation carte-terrain (un rond vert sur la carte est un arbre isolé sur le terrain). Regardez la légende. Anticipez ! La carte est la description des éléments que vous rencontrerez sur le terrain. Bien lire la carte, c'est déjà connaître un peu le terrain.

Première borne à trouver. Une fois à la borne, vous devez poinçonner votre carton de contrôle qui validera votre passage.

Sur la carte, l'emplacement à trouver est entouré par un cercle rouge au centre duquel se situe l'élément caractéristique du terrain choisi par le traceur (un rocher, un arbre particulier...).

Sur le terrain, l'emplacement est matérialisé par une borne.

Parcours vert : niveau débutant. vert court 1 et 2 de 1.3 et 1.2 Km (ligne droite de poste à poste), temps de parcours moyen en marchant 30 min.

Parcours vert : niveau débutant. vert long 2,400 km (ligne droite de poste à poste), temps de parcours moyen en marchant 1h.

Parcours bleu : niveau intermédiaire. 2,400 km (ligne droite de poste à poste), temps de parcours moyen en marchant 1h15.

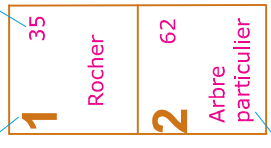
Parcours rouge : niveau confirmé. 3 km (ligne droite de poste à poste), temps de parcours moyen en marchant 1h45.

Parcours de pleine nature avec risques liés au terrain : fossés, talus, ronces... Vous êtes responsables de votre sécurité.

Rempportez vos déchets.

Première borne à trouver

numéro de la borne



Lieu où se situe la borne



Borne