



# Fondament'O n° 8



## Le point d'attaque

-Intr'O-

Continuons dans les termes relativement techniques relatifs à l'approche du poste. Cette dernière, appelée aussi « attaque du poste », est la dernière étape vers la balise, celle qui doit amener à trouver le poste facilement.

### ?Kezak'O?

Le point d'attaque peut être considéré comme le dernier point de décision ou point d'appui (voir Fondament'O n°7) avant le poste, autrement dit l'ultime repère, celui à partir duquel le coureur va se lancer vers le poste. On parle ainsi également de « rampe de lancement ».

### !Dem'O!

(Carte support : Peyrelevade - Corrèze)

Là encore, il existe divers degrés dans les points d'attaque, selon **sa catégorie** (il est plus difficile d'attaquer le poste à partir d'un petit élément comme un trou qu'à partir d'un carrefour de chemins), **sa distance** par rapport au poste, **son « alignement »** avec l'itinéraire présumé (il est difficile et surtout plus pénalisant d'aller chercher comme point d'attaque un élément ne se situant pas sur son déplacement direct vers le poste).

Toute la difficulté pour le coureur va donc résider dans le choix de ce point d'attaque, afin qu'il soit le plus sûr, sans être trop éloigné (risque d'erreur grand) ni trop pénalisant niveau temps.

A noter enfin que le point d'attaque n'est pas forcément un point par lequel on passe: les meilleurs coureurs sont capables de « rectifier le tir » en ayant seulement aperçu leur point d'attaque. Cela demande une grande maîtrise et un sens inné de l'anticipation.

#### « Coup de (boussole-)pouce »

Souvent, il peut s'avérer utile, durant l'approche du poste et après son point d'attaque, de vérifier l'axe de son déplacement à l'aide d'un « coup de boussole » (azimut sommaire), afin de ne pas passer à côté du poste

L'approche de la balise 11 est plus problématique, par l'absence de véritable point d'attaque: le coureur pourra peut-être se baser sur les layons, sur la limite de végétation basse, ou encore sur la forme en « S » de la courbe de relief

Selon que le coureur empruntera l'itinéraire haut ou plus direct, les points d'attaque seront respectivement le virage du chemin ou la limite de végétation, le marais et le rentrant

3 points d'attaque possible, du plus simple au plus difficile: sente, rentrant, coude du chemin (plus loin)

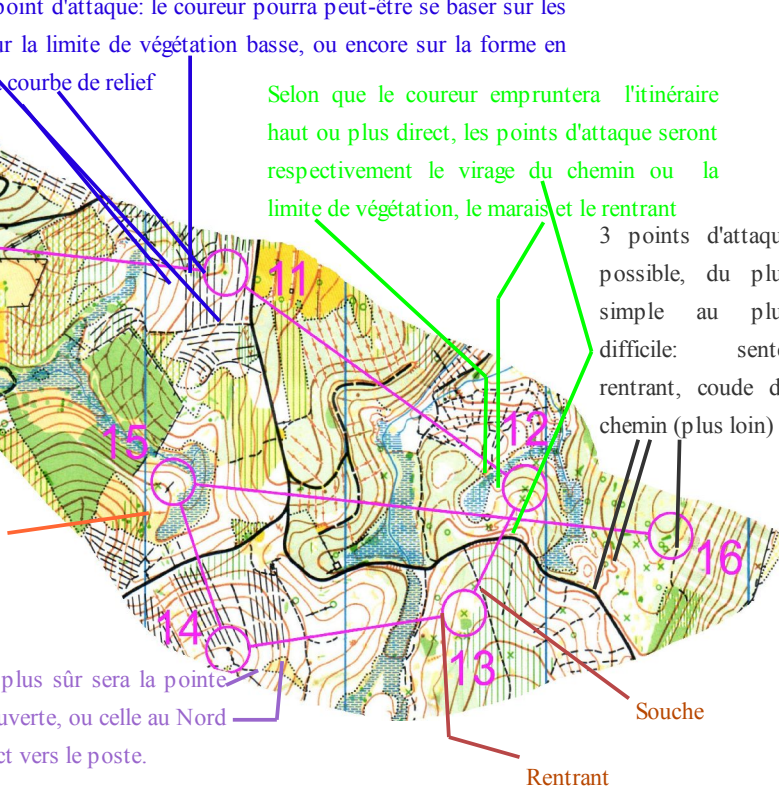
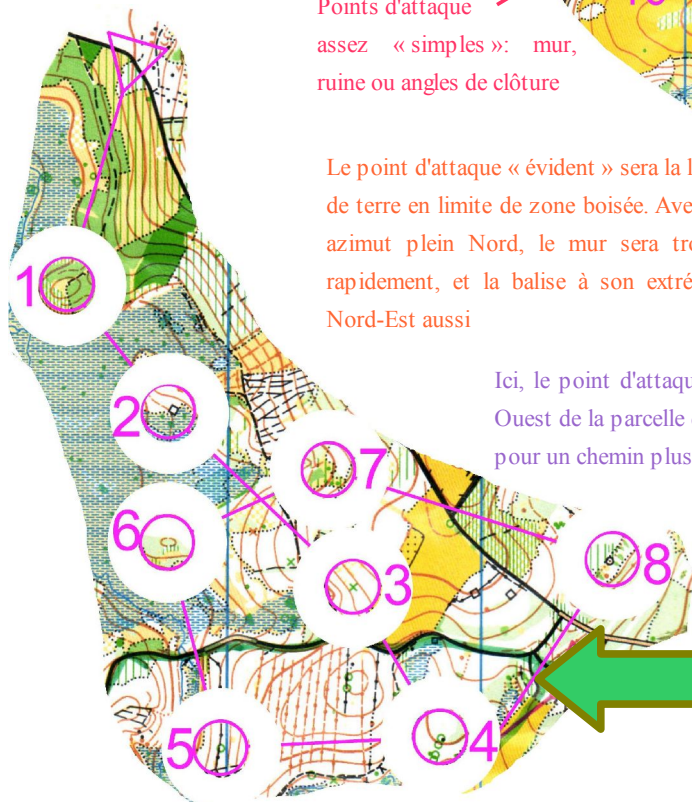
Points d'attaque assez « simples »: mur, ruine ou angles de clôture

Le point d'attaque « évident » sera la levée de terre en limite de zone boisée. Avec un azimut plein Nord, le mur sera trouvé rapidement, et la balise à son extrémité Nord-Est aussi

Ici, le point d'attaque le plus sûr sera la pointe Ouest de la parcelle découverte, ou celle au Nord pour un chemin plus direct vers le poste.

Souche

Rentrant



### S'entraîner

OCAD permet de par ses outils de créer des « donuts » autour du poste, autrement dit des zones blanches. Le coureur se voit alors contraint de choisir un point d'attaque à proximité de cet anneau (donc d'éloigner son point d'attaque), et de rejoindre le poste avec la boussole

*Prochaine étape : la ligne d'arrêt*