



# Fondament'O n°2

## La légende de la carte



-Intr'O-

Nous abordons ici le premier volet d'une série de 4 concernant la carte et ses composantes. La légende est à la carte ce que les lettres sont au texte, et sa connaissance est pour l'orienteur indispensable. Vous viendrait-il à l'idée de lire un livre sans maîtriser l'alphabet ? Avec la légende, en CO, c'est pareil !

### ?Kezak'O?

La légende de la carte reprend les symboles représentés sur la carte et en donne la signification « textuelle ». Elle est théoriquement adjacente à la carte, mais se trouve parfois absente, d'où l'importance de la connaître « par coeur ». Toute légende s'appuie sur les normes de cartographie en vigueur (voir encart)

### !Dem'O!

(Carte support : Ribérac)

LEGENDE	
Route, Voie carrossable	
Jardin privé	
zone goudronnée, sans pelouse	
Chemin, piste, sentier	
Mur, mur infranchissable	
Construction, Ruine	
Bâtiment f traversable	
Cloture franchissable ou non	
Lac, Cours d'eau infranchissable	
Ruisseau, Rigole	
Puits, Source, Trou d'eau	
Courbes de niveau	
Butte, Petite dépression, Trou	
Abrupt de terre, Talus	
Ravin, Fossé	
Falaise franchissable ou non	
Rocher isolé, Groupe de rochers	
Trou rocheux, Grotte	
Arbre, arbuste particulier, souche	
Objet particulier, croix, cabane	
Forêt facilement pénétrable	
Forêt assez dense, course ralentie	
Forêt dense, course difficile	
Végétation impénétrable	
Végétation au sol, course ralentie	
Sol très encombré, course difficile	
Terrain découvert, Terrain en friche	
Boisement discontinu, arbustes	
Semi-ouvert, arbres dispersés	
Terrain cultivé, Verger	
Limite de végétation	
Haie infranchissable	

**Fédération Française de Course d'Orientation**

## Ribérac

Equidistance: 5m  
Echelle: 1/7500  
1centimètre = 75 mètres

0 50 100 150 200 250 300m

NORD

**LEGENDE**

Route, Voie carrossable

Jardin privé

zone goudronnée, sans pelouse

Chemin, piste, sentier

Mur, mur infranchissable

Construction, Ruine

Bâtiment franchissable ou non

Cloture franchissable ou non

Lac, Cours d'eau infranchissable

Ruisseau, Rigole

Puits, Source, Trou d'eau

Courbes de niveau

Butte, Petite dépression, Trou

Abrupt de terre, Talus

Ravin, Fossé

Falaise franchissable ou non

Rocher isolé, Groupe de rochers

Trou rocheux, Grotte

Arbre, arbuste particulier, souche

Objet particulier, croix, cabane

Forêt facilement pénétrable

Forêt assez dense, course ralentie

Forêt dense, course difficile

Végétation impénétrable

Végétation au sol, course ralentie

Sol très encombré, course difficile

Terrain découvert, Terrain en friche

Boisement discontinu, arbustes

Semi-ouvert, arbres dispersés

Terrain cultivé, Verger

Limite de végétation

Haie infranchissable

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Equipe n°:

Score :

Les éléments qui composent une légende peuvent être regroupés en 5 grands groupes de couleurs :

- **Le bleu:** représente tous les éléments liés à l'eau: rivières, étangs, lacs, marais, puits, fontaines, trous d'eau, ruisseaux,...
- **Le vert et le jaune:** représentent les éléments liés à la végétation: du blanc au vert le plus foncé pour représenter la densité de végétation, les hachures pour la végétation basse (ronces, fougères,...), les différentes teintes de jaunes symbolisant les espaces plus ou moins découverts
- **Le bistre (ou marron):** représente les éléments caractéristiques du relief: courbes de niveau, dépressions, trous, collines, levées de terre, fossés,...
- **Le noir:** représente à la fois les formes rocheuses (roches, falaises,...) et les éléments liés à l'occupation humaine (bâtiments, ruines, murs, clôtures, chemins,...)
- **Le violet:** représente les éléments constitutifs du circuit: départ, poste-à-poste, numéro de poste, arrivée, poste de secours, nom de la compétition,...

### O' Normes ?

Toute carte dite « aux normes » devrait logiquement obéir à celles éditées par l'IIOF (fédération internationale de CO), à savoir les normes ISOM pour la CO, les normes ISSOM pour les sprints (qui présentent des codes spécifiques) et les normes ISMTBOM pour les courses de VTTO, encore plus spécifiques. Les variations entre ces différentes normes sont certes minimes, mais nécessitent pourtant toute l'attention du coureur, puisqu'une certaine méconnaissance peut entraîner, par non-respect de certaines règles (par exemple le franchissement de murs), la disqualification (parfois fréquente en sprint, où les pièges sont de rigueur) ;

*Prochaine étape : les définitions de poste*