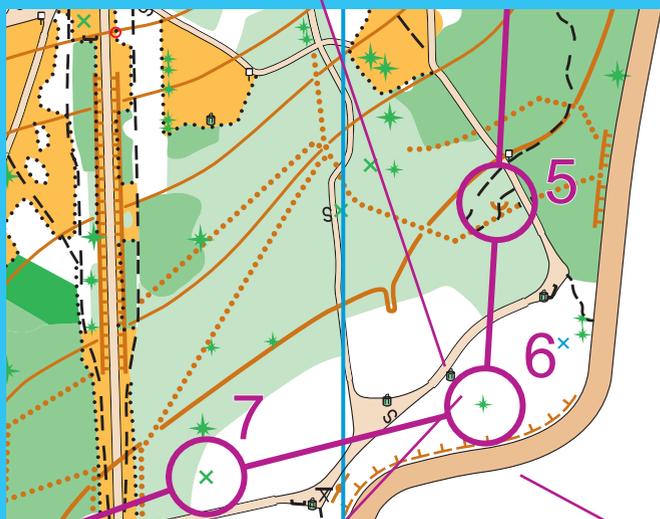


### 3 Illustrations

Itinéraire de la borne 5 à la borne 6.

Point d'attaque  
Poubelle



Axe imaginaire

Ligne d'arrêt  
Allée carrossable

Une fois arrivé au point d'attaque, orientez votre carte et suivez un axe imaginaire qui part du point où vous êtes et va au point que vous recherchez. Si vous dépassez la borne 6, vous vous retrouverez sur une allée carrossable (ligne d'arrêt). Resituez-vous et recommencez l'opération.

1 2 3 *À vous de jouer !!!*

**Vous avez aimé ?**

Alors venez découvrir les autres parcours disponibles au Lac des Bretonnières et à travers la France sur :

[www.cap-orientation.com](http://www.cap-orientation.com)

## PRÉSENTATION

Le lac des Bretonnières de la ville de Joué-lès-Tours qui s'étend sur 410 hectares. Il offre une grande variété de prestations.

Outre son château surplombant le lac, il est également possible de profiter au cours de l'année du parcours de santé, du parcours ornithologique, de la promenade des orchidées, des terrains de pétanque, des tables de ping-pong, de son club de voile avec sa base nautique, de deux terrains de beach-volley, de son club de pêche, d'une aire de jeux pour les enfants et des tables de pique-nique.

En période estivale, il y a également une baignade gratuite et un parcours d'accro-branche.

Mais avant tout, c'est un véritable lieu de détente et de dépaysement avec son relief, sa faune ainsi que sa flore variée.



Plus d'informations :

Direction des Sports  
de la Ville de Joué-lès-Tours  
Tél. : 02 47 39 71 46  
[www.ville-jouelestours.fr](http://www.ville-jouelestours.fr)

## LAC DES BRETONNIÈRES

Ville de  
**Joué**  
lès Tours

Facile



Parcours d'orientation

**CAP**  
ORIENTATION  
[www.cap-orientation.com](http://www.cap-orientation.com)

Parcours : niveau facile  
 Distance : 1,580 km  
 Temps estimé : 30 à 40 min.

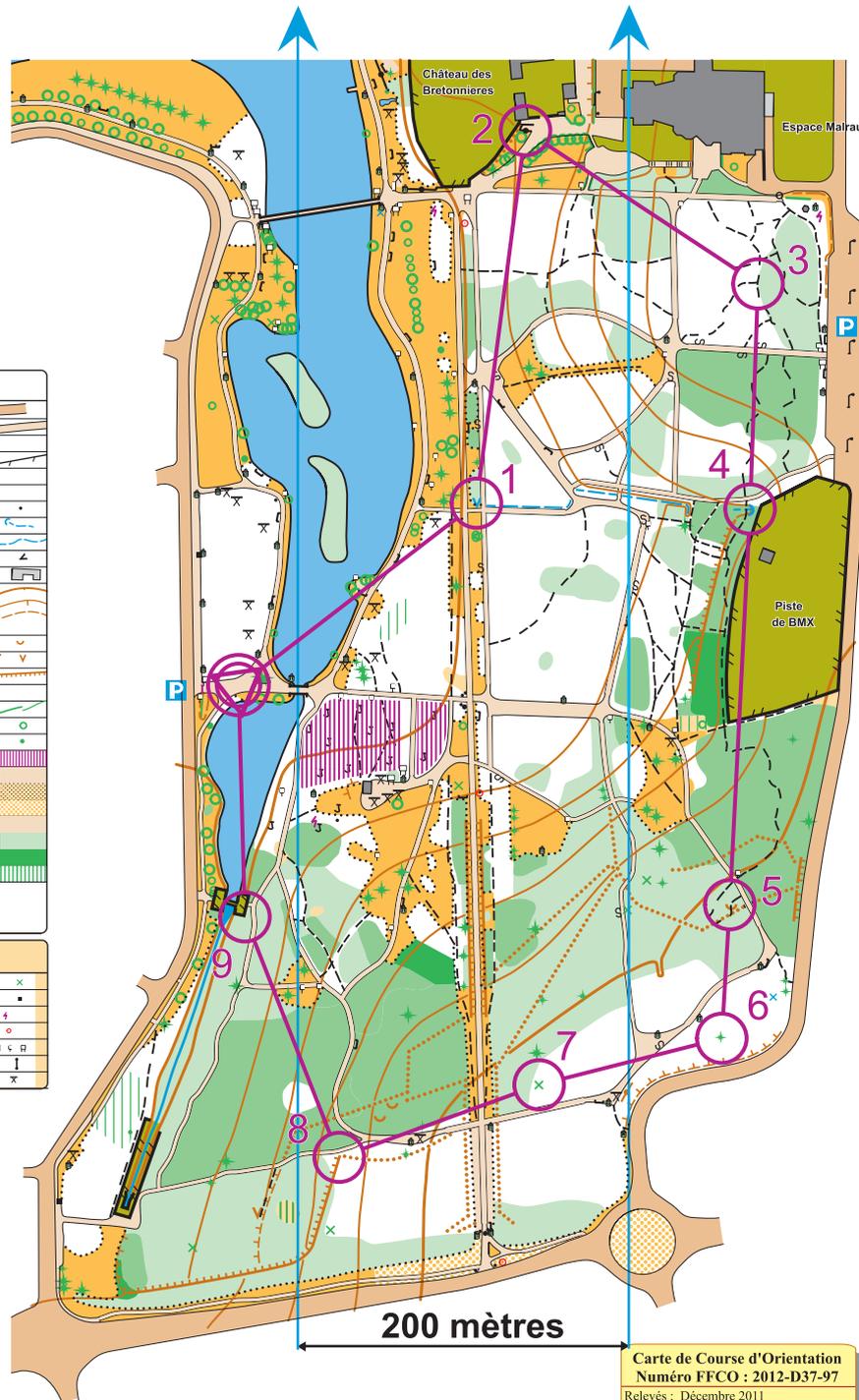
1	53
trou d'eau	
2	73
mur franchissable	
3	44
jonction sentiers peu visibles	
4	47
source	
5	42
cuvette	
6	59
petit résineux	
7	40
souche	
8	41
extrémité nord est abrupt de terre	
9	61
angle clôture infranchissable	



LEGENDE	
Allée carrossable	
Sentier - Allée piétonne	
Sentier peu visible	
Clôture franchissable ; infranchissable	
Mur ou paroi infranchissable	
Mur ou paroi franchissable	
Pierre - Rocher < 1 m	
Lac - Source	
Ruisseau - Ruisseau intermittent	
Point d'eau - Grotte	
Bâtiment - Bâtiment franchissable	
Courbes de niveau	
Sens de la pente	
Maîtresse - Normale - Intermédiaire	
Butte - Cuvette	
Fossé - Trou	
Petit abrupt de terre - Abrupt de terre	
Levée de terre	
Limite précise de végétation - Haie	
Arbre isolé (petit, grand)	
Buisson (petit, grand)	
Ligne haute tension - Zone accrobranche	
Terrain stabilisé (parking, piéton)	
Zone interdite - Zone sablonneuse	
Prairie - Prairie, arbres dispersés	
Friche, déboisée - Friche, arbres dispersés	
Forêt : Course facile - course ralentie	
Forêt, course difficile - Végét. impénétrable	
Végétation : course ralentie - course difficile	
Forêt, POSSIBILITE DE COURSE	
Visibilité réduite	
Bonne visibilité	
100%	70%
50%	30%
0%	

LEGENDE SPECIFIQUE	
Banc - Poubelle - Souche	
Résineux (petit, grand) - Benne	
Lampadaire - Panneau électrique	
Jeu - Borne incendie	
Barrière - Panneau d'information	
Panier de Basket - But de Football	
Parcours santé - Table	



Carte de Course d'Orientation  
 Numéro FFCO : 2012-D37-97  
 Relevés : Décembre 2011  
 Superficie : 61 hectares  
 Carte CAP Orientation n° 272

### 3 étapes pour réussir votre parcours d'orientation

#### 1 Orienter votre carte avec une boussole ?

Pour orienter la carte avec une boussole, vous devez mettre les flèches du Nord de la carte parallèles à la flèche du Nord de la boussole.



Flèche du Nord de la carte

Flèche du Nord de la boussole

#### 2 Comment choisir votre itinéraire lorsque la borne est en dehors du chemin ?

Pour trouver une borne en dehors du réseau de chemin, vous devez effectuer un itinéraire (le plus possible sur des lignes directrices) jusqu'à un point proche de votre borne (**point d'attaque**). De cet endroit, vous faites une **visée sommaire** qui va du point où vous êtes à l'endroit où vous souhaitez aller. Pour éviter de vous déplacer trop longtemps, choisissez une **ligne d'arrêt**.

#### Définitions

**Point d'attaque** : élément ponctuel qui se situe à proximité et facilement visible d'une ligne directrice. Il doit être le plus proche possible du poste recherché pour permettre un départ de la ligne directrice vers ce poste.

**Visée sommaire** : permet d'aller en ligne droite sans utiliser de ligne directrice. Il faut orienter sa carte et suivre un axe imaginaire qui part du point où l'on est et va au point que l'on recherche.

**Ligne d'arrêt** : élément linéaire qui se situe après le poste et qui indique qu'on est allé trop loin. Il faut alors se resituer par rapport à un point proche de cette ligne et trouver un nouveau point d'attaque.

Copyright 2014. CAP Orientation. Toute reproduction interdite.