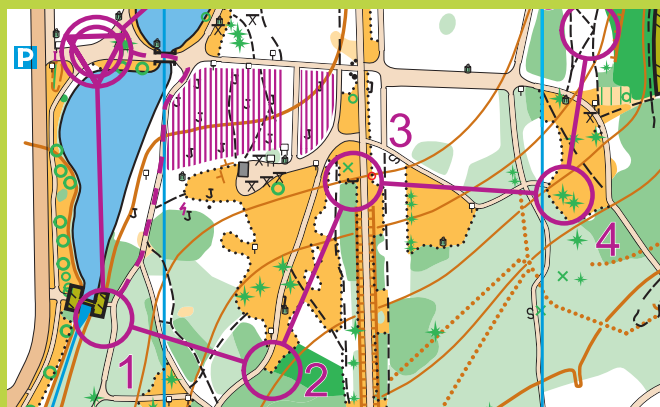


3 Illustrations

 = point de départ et d'arrivée



 = 1^{re} borne de poinçonnage à trouver

 = itinéraire pour aller du départ à la 1^{re} borne



   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

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

LAC DES BRETONNIÈRES

Ville de
joué
lès Tours

Débutant



Parcours d'orientation

CAP
ORIENTATION
www.cap-orientation.com

Parcours : niveau débutant
Distance : 1,120 km
Temps estimé : 20 à 30 min.

Échelle 1/4000

1 cm sur la carte représente
40 m sur le terrain

Équidistance 2,5 m

La différence d'altitude entre deux
courbes de niveau est de 2,5 m

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	
Maitresse - 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. impenétrable	
Végétation: course ralentie - course difficile	
Forêt, POSSIBILITE DE COURSE	
Visibilité réduite 100% 70% 50% 30% 10%	
Bonne visibilité	
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	

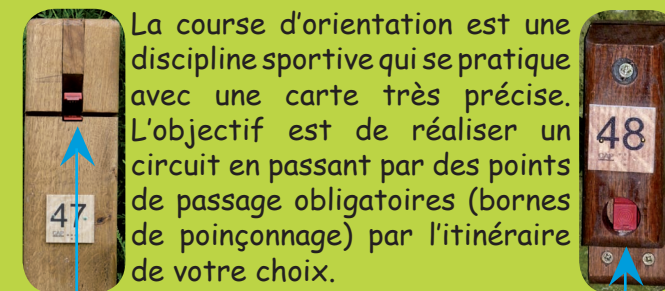


200 mètres

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



Pinces pour poinçonner

Borne permanente

Mini-borne

2 Comment choisir votre itinéraire ?

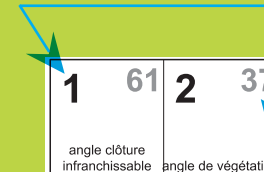
Pour choisir un itinéraire simple et facile, vous devez suivre le plus possible les lignes directrices (les éléments du terrain qui se voient et qui se suivent facilement comme les routes, les allées pavées, les clôtures, les ruisseaux...).

Orientez votre carte ! Faites correspondre les éléments de la carte aux éléments du terrain qui se trouvent autour de vous, ou le nord de la carte au nord magnétique si vous avez une boussole.

Soyez curieux ! **Regardez la légende** (un rond vert sur la carte est un arbre isolé sur le terrain).

Anticipez ! La carte étant la description fidèle des éléments que vous rencontrez sur le terrain, bien la lire, 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.

Lieu où se situe la borne par rapport à l'élément principal

Numéro de la borne