



Fondament#0 n°9



La ligne d'arrêt

-Intr'O-

Dernier volet de notre série consacrée à la construction de l'itinéraire. Et nous terminons tout naturellement par la ligne d'arrêt, élément que l'on néglige parfois (ou du moins qui peut être « inconscient »), mais qui revêt une importance majeure, et ce quel que soit le niveau du coureur, d'autant plus si l'on n'a pas en tête les distances parcourues.

?Kezak'O?

La ligne d'arrêt peut être définie comme un élément (ou une ligne s'il en a la forme) sûr qui permet d'arrêter le coureur lorsqu'il a dépassé le poste. Elle se situe donc en « arrière » du poste, plus ou moins loin, et va être le signal alertant l'orienteur qu'il est allé trop loin. Autrement dit, quand on rencontre la ligne d'arrêt, il est déjà trop tard, et un demi-tour s'impose...

!Dem'O!

(Carte support : La Vaysse Sajueix - Régionale Limousin du 27/01/13)

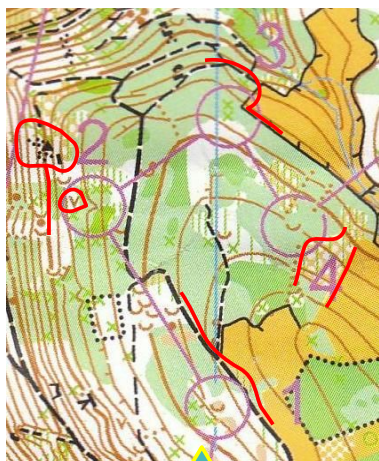
Le choix de la ligne d'arrêt va avant tout dépendre de son attaque de poste et de l'angle de cette dernière: la ligne d'arrêt devra si possible se situer **dans l'axe « position du coureur - balise »**.

Généralement, une ligne d'arrêt est facile à choisir sur la carte, mais peut être plus délicate à voir sur le terrain (un fossé n'est a priori visible que si l'on est dedans, ou très proche). Attention donc de **sélectionner l'élément le plus pertinent et le plus proche du poste** possible!

Exemples

Les lignes d'arrêt pourront être, selon le niveau du coureur et la position du poste: un sentier, un chemin, une route, un mur, une ligne électrique (levez la tête!), une clôture, une rivière, un ruisseau, un fossé, une levée de terre, une limite de végétation nette, un changement de végétation (champ, prairie,..), une forme de relief marquée,...

EXEMPLES DE LIGNES D'ARRET



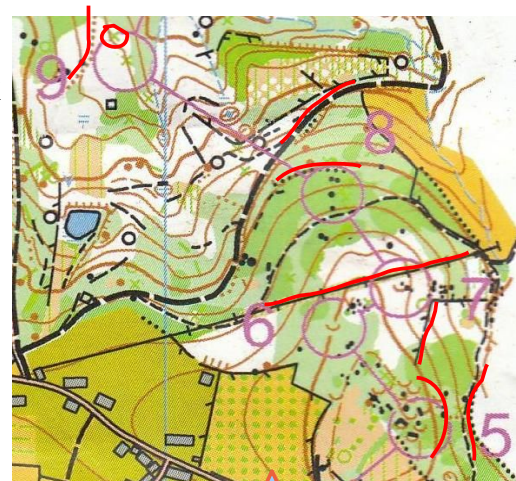
Poste 13: l'élément d'arrêt le plus évident semble être l'**objet particulier**, ou à défaut, le poste 15...

Poste 14: la **faible distance** doit être le 1er indice qui « arrête » le coureur. Sinon, la limite nette de végétation Blanc/VI

Poste 15: selon l'approche du poste, ce sera l'**abrupt de terre**, ou plus bas le **chemin**

Poste 16: beaucoup d'éléments vont arrêter le coureur: le **ruisseau**, le rentrant (ne pas remonter), la sente (plus haute)...

Poste 17: le **fossé**, la petite sente, ou la zone dégagée



Poste 1: la ligne d'arrêt est nette et proche du poste: **chemin** (ou bordure de champ - clôture)

Poste 2: plus délicate ici...! cela pourra être le **trou**, ou dans une moindre mesure le **groupe de rochers**. La **déclivité** de la pente (de plus en plus prononcée) peut aussi arrêter le coureur.

Poste 3: le **coin du champ**, ou le chemin, permettront de recalcr facilement

Poste 4: en 1er lieu le **fossé**, puis la **limite de végétation** et au cas où le champ



Poste 5: la **fin de la zone « chaotique »**, puis en second rideau le chemin devront stopper le coureur

Poste 6: la **ligne électrique**

Poste 7: selon l'axe de son déplacement: la **ligne électrique**, ou la **clôture**, voire la zone pierreuse

Poste 8: la **limite nette de végétation V2/VI** ou beaucoup plus bas (!), le chemin

Poste 9: le **fossé**, ou le fait de trouver la 2ème souche, sans le poste...

Prochaine étape : effectuer un saut (de lignes)