



# Fondament#0 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 !

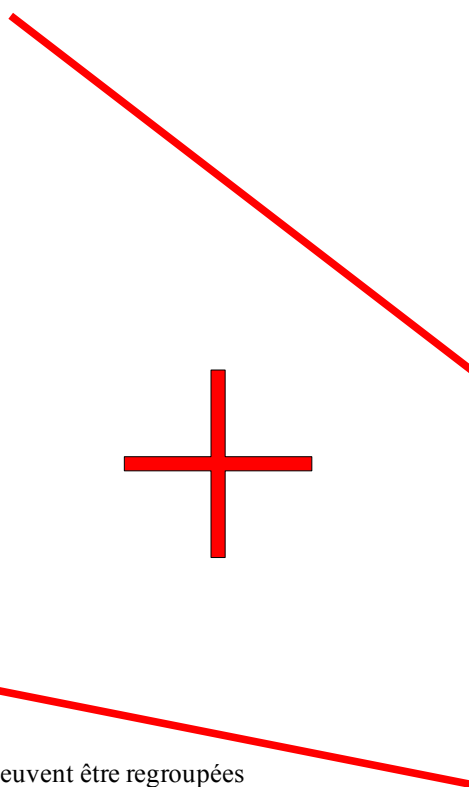
### ?Kezak'O?

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 cœur ». 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  
1 centimètre = 75 mètres

0 50 100 150 200 250 300m

NORD

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10

Equipe n°:  
Score :

| 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                 |  |

Carte n°2011-24-111 Conseil Général  
Relèves CDCO24, dessin R. Durrens  
Utilisation: et copies réglementées

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'IOF (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 VTT'O, 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*