

Ce qu'il faut savoir sur les couleurs des circuits !

Comme, par exemple, en ski, ou en judo, les couleurs des circuits sont le reflet de la difficulté **TECHNIQUE** d'un circuit, indépendamment de sa longueur.

Pour le cette course, 4 couleurs, et donc 4 difficultés sont proposées. Elles font référence aux niveaux de couleurs officiels de la FFCO qui sont utilisées en compétition officielle :

1. Le niveau BLEU

C'est le plus facile du Raid !

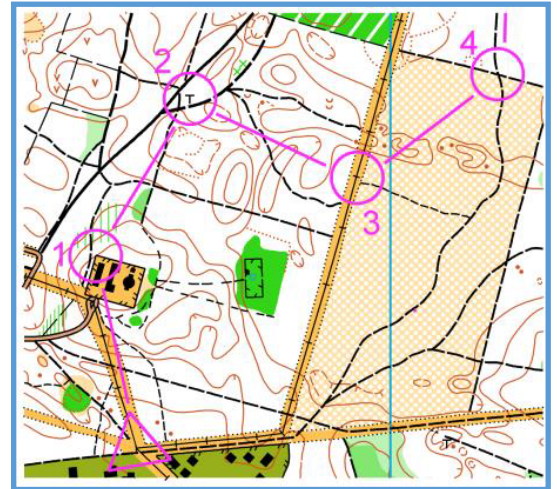
Les postes sont évidents, à proximité de lignes directrices (sentiers, cours d'eau, clôtures, limites nettes de végétation, ...)

Des choix d'itinéraires sur des lignes de nature et de « courabilité » identiques peuvent être proposés.

L'orientation se fait sur diverses lignes de nature et de difficultés différentes. Pour passer d'une ligne à l'autre, c'est de l'orientation sommaire facile vers des lignes d'arrêt sûres. La visibilité est bonne et les distances sont inférieures à 200 m.

Ce niveau est particulièrement adapté aux jeunes débutants, ou aux familles avec des enfants.

L'utilisation de la boussole n'est pas indispensable, mais elle participe à sécuriser la progression !



2. Le niveau JAUNE

Le parcours est tracé sur un terrain plus difficile mais la pénétrabilité reste bonne. On retrouve ici un réseau de lignes de nature différentes (sentiers, fossés, limite de végétation) auquel peuvent s'ajouter des zones découvertes.

Les postes deviennent plus difficiles (sommet de colline, entre les collines, rocher évident) mais toujours précédés d'un point d'attaque net.

C'est le début de l'orientation de précision dans l'approche du poste sur des éléments de planimétrie (buttes, trous, cols,...) encadrés de lignes d'arrêt évidentes.

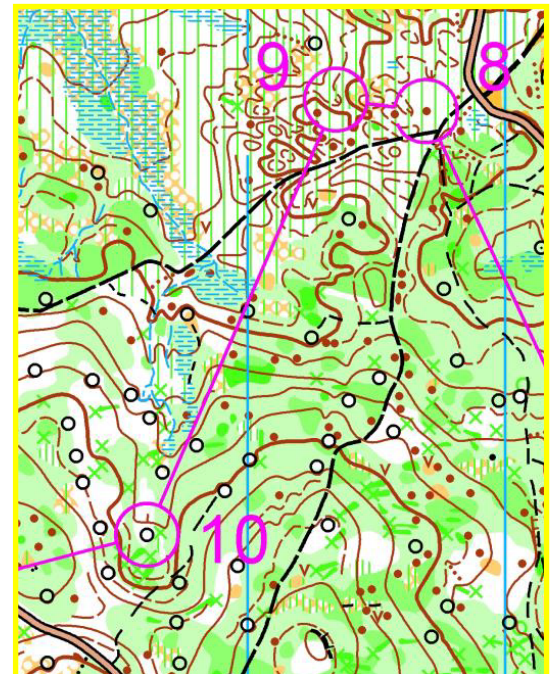
Cela demande de la lecture de relief facile (poste au sommet des collines) et, parfois, d'utiliser des lignes de crêtes ou des rentrants bien marqués comme main courante sur des courtes distances.

Il faut aussi évaluer et choisir le bon itinéraire.

Ce niveau est destiné aux personnes ayant des premières notions d'orientation. Pour information, en compétition FFCO, c'est le circuit des jeunes de 13 à 14 ans qui pratiquent régulièrement.

De nombreux adultes les choisissent aussi pour acquérir de l'expérience sans se mettre en difficulté.

L'utilisation de la boussole devient nécessaire, il faut être capable au moins d'orienter correctement sa carte !



3. Le niveau ORANGE

Ça commence à se compliquer !

On retrouve les difficultés du JAUNE, augmentées par des terrains moyennement accidentés dans des zones boisées avec parfois des parties découvertes. Dans le Parc de Franqueville, les terrains sont parfois difficilement pénétrables, rendant les détails du terrain difficile à identifier. À la différence des circuits faciles, les postes peuvent être des éléments de relief (colline, dépression, avancée bien marquée ou falaise) avec un point d'attaque précis situé à moins de 200 m du poste et une ligne d'arrêt claire.

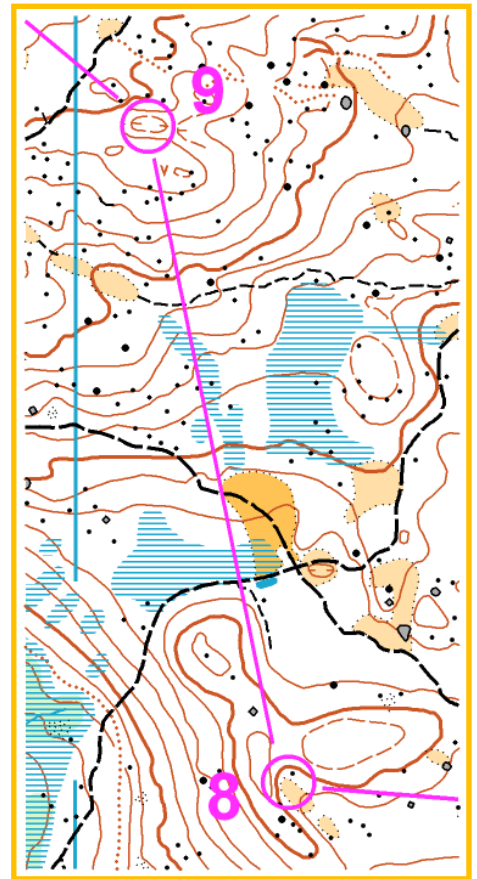
Certaines zones sont riches en éléments d'orientation qui privilégient la lecture fine de l'environnement.

Plus précisément, il peut s'agir d' :

- orientation sommaire avec des points d'appui et des points d'attaque évidents
- orientation de précision en direction de postes relief facile avec des lignes d'arrêt évidentes
- orientation de précision en direction de postes de relief simple

La maîtrise de la boussole devient prépondérante (visée sommaire et précise). Savoir estimer les distances parcourues est un vrai plus. La lecture fine demande une bonne connaissance de la légende.

Tout en restant équitable (ce n'est pas une chasse au trésor !), ce niveau est destiné aux personnes ayant déjà une petite expérience, ou qui sont prêtes à passer un peu plus de temps dans les bois ;-)



4. Le niveau VIOLET

C'est le plus difficile, mais il n'existe qu'en forêt !

Le parcours fait appel à des capacités à planifier son itinéraire et à adapter sa vitesse de course (sûreté et prise de risque) en fonction du terrain et de ses capacités personnelles. L'attaque du poste se fera sans ligne d'arrêt évidente derrière le poste. Ces difficultés sont ici un peu amplifiées du fait de la densité de la végétation, et en particulier de la végétation basse.

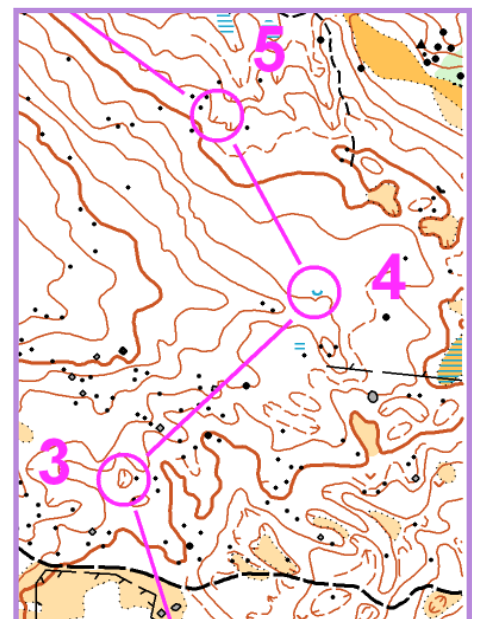
Déplacement sur tous les types de terrain.

On va retrouver sur ce parcours :

- Des postes sans lignes d'arrêt évidentes
- Des attaques de poste dans une zone avec peu de détails

Cela demande anticipation et adaptation pour optimiser ses déplacements. Il faut être capable :

- de sélectionner les informations pertinentes dans le secteur du poste
- d'attaquer un poste fin à partir d'un point d'attaque précis
- d'adapter sa vitesse de course en fonction du terrain, de ses capacités physiques et techniques



Pour les orienteurs les plus expérimentés, ou ceux qui ont une grosse soif d'aventure !