

Éléments de réponse quant aux problèmes posés par l'entraînement du 16 mai au Parc Maurel

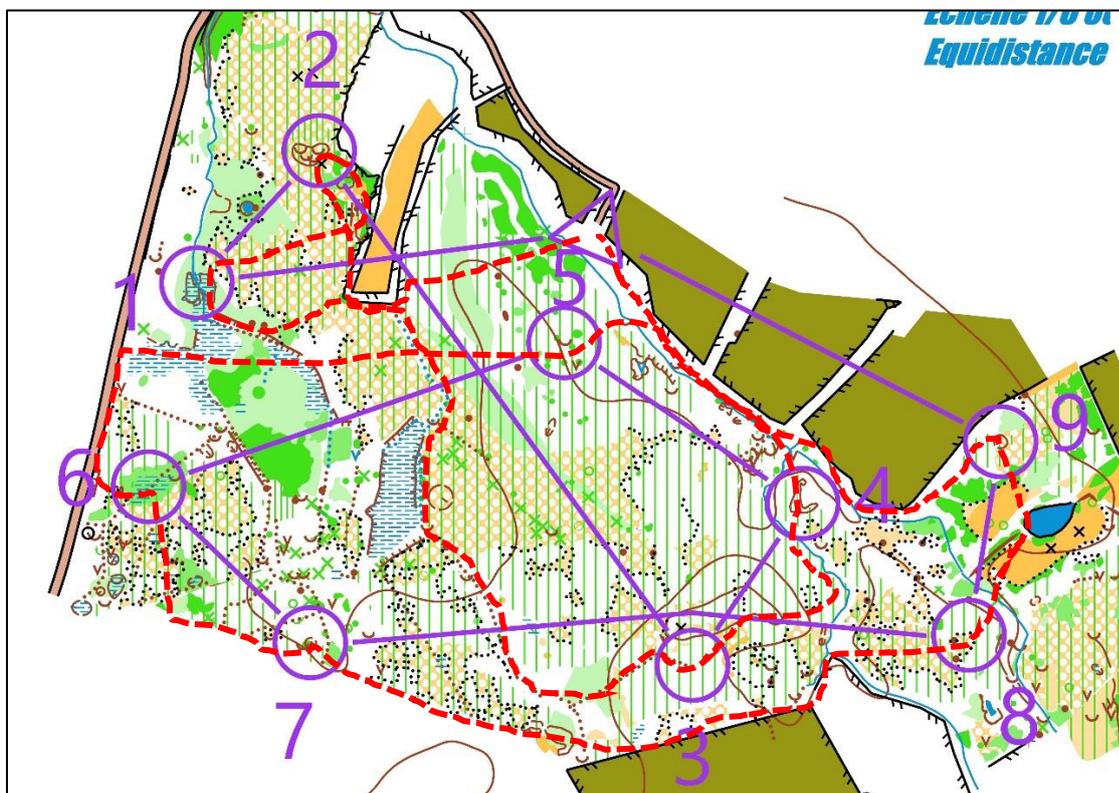
Force est de constater que l'entraînement de ce jeudi dernier a manqué à la fois de temps de préparation de ma part, mais aussi de l'aspect ludique qui devrait être inhérent à la pratique de notre sport. En dépit d'un traçage trop compliqué et inadapté au terrain, et des difficultés rajoutées par l'absence des postes et de la suppression des chemins, voici quelques suggestions pour rendre possible l'orientation dans de telles conditions...

En fait, ces parcours reprennent les principales difficultés rencontrées dans des terrains de haut niveau technique : une quasi-absence des chemins et une visibilité réduite dans un environnement à la morphologie complexe. Les solutions sont donc de :

- Simplifier au maximum la carte pour ne garder que l'essentiel ;
- Réaliser des choix qui privilégient la sécurité à la rapidité ;
- Utiliser des éléments nets et indiscutables, qu'ils soient linéaires (clôtures, ruisseaux, fossés, limites nettes de végétation...) ou ponctuels (sommets ou grosses dépressions, mare ou marais, clairières...);
- S'appuyer constamment sur sa boussole, en sortie de poste, en attaque mais aussi dans toute la durée de l'itinéraire ;
- Chercher l'élément sur lequel se trouve le poste et non le poste en lui-même (pas de « méthode radar » en arrivant sur zone, en espérant voir de loin le poste au petit bonheur la chance... Ici, on doit être sûr de soi et ne laisser que peu de place au hasard).

Voici donc quelques traces possibles, assortis des éléments et techniques utilisés :

1/ Circuit violet/noir



Poste 1 : azimut vers la clôture du champ puis azimut vers le talus.

Poste 2 : azimut vers la clôture du champ puis suivre la clôture.

Poste 3 : reprendre la clôture du champ, puis suivre le fossé tout le long jusqu'au poste.

Poste 4 : azimut vers le ruisseau puis suivre le ruisseau.

Poste 5 : suivre le ruisseau et attaquer avec azimut de l'angle de clôture/cuvette en bord du ruisseau.

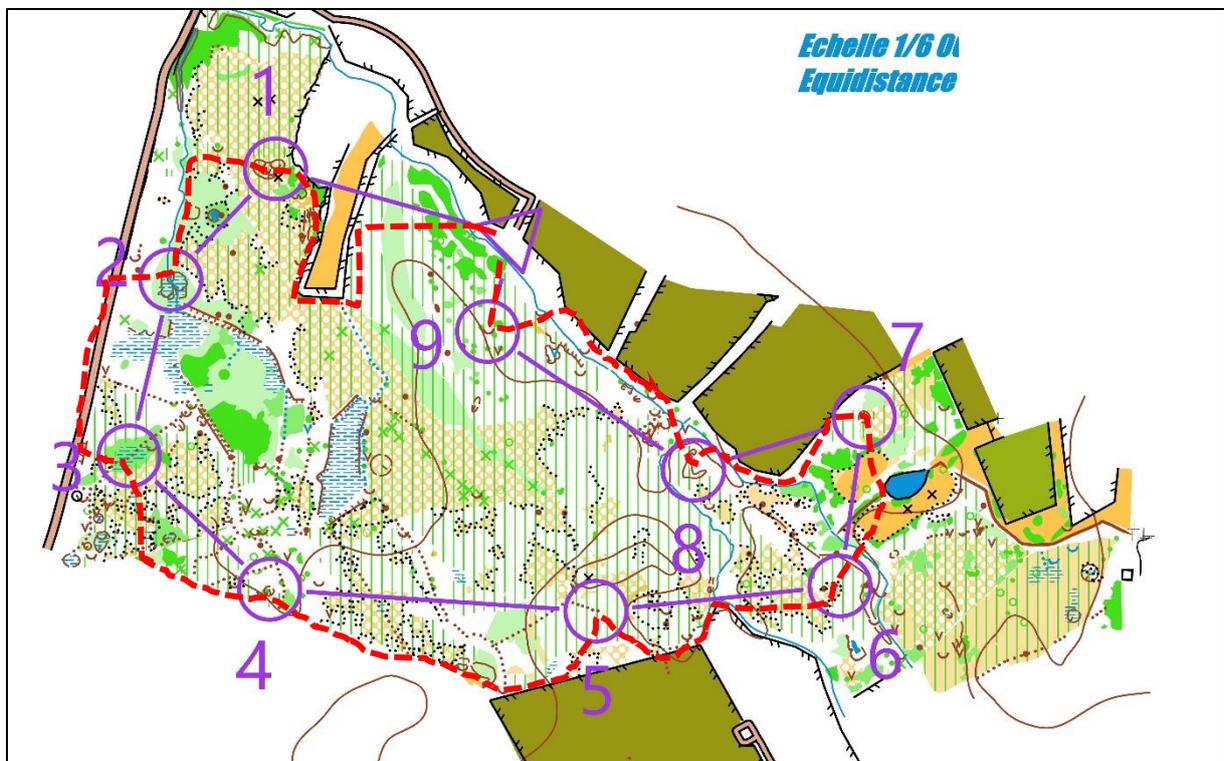
Poste 6 : azimut plein ouest jusqu'à la route, puis attaque du talus.

Poste 7 : azimut puis suivre la limite de la carte (bordée par une plantation hors carte)

Poste 8 : rejoindre et suivre la clôture et attaquer de l'angle

Poste 9 : passer dans les jaunes ainsi qu'au petit étang.

2/ Circuit orange :



Poste 1 : azimut puis suivre la clôture

Poste 2 : azimut puis suivre le ruisseau

Poste 3 : azimut puis suivre la route et attaquer du talus

Poste 4 : azimut puis suivre la bordure de carte (plantation de pins)

Poste 5 : suivre plantation de pins puis la clôture, attaque juste après le marais

Poste 6 : rejoindre clôture puis attaque de l'angle

Poste 7 : passage dans les jaunes et à proximité de la mare à l'aide de l'azimut

Poste 8 : suivre la clôture et le ruisseau

Poste 9 : suivre la clôture et attaquer de l'angle à l'azimut