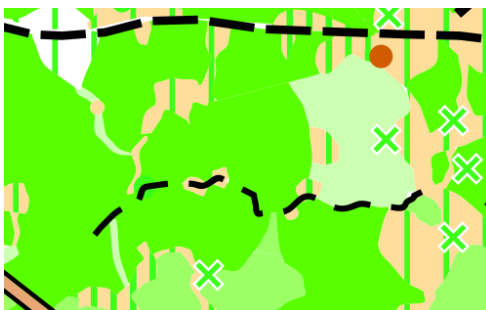


Consignes de course PAOT LUBO La Garrigue Mérindol

La carte est au 1/5000 et 100% plate, la CO est ici un challenge de navigation à haute vitesse sur les chemins et de l'orientation très fine au ralenti dès qu'on en sort.



Pour les circuits violets il est important est de soigner son point d'attaque et d'utiliser avec précision les couloirs de végétation.

Couper dans du vert 3 est souvent totalement impossible et risqué ; le port de guêtres (jambes couvertes) est très très vivement conseillé.

Légende spécifique :

LEGENDE SPECIFIQUE	
○—○	Agrès, jeu
⊠	Table
⊥	Banc
✕	Gros arbre couché
x	Souche ou arbre couché

Informations cartographiques :

- Sur ce terrain tout plat les éléments de reliefs sont de faible hauteur/profondeur (butte, levée de terre, trou, etc...)
- Les traces (cf ci-dessous) en dehors des sentiers sont peu nettes, seule la différence d'aspect du sol permet de les suivre.



- Les buttes (point marron) sont généralement des souches retournées ou enterrées