

Utilisation du logiciel PURPLE PEN



Présentation

Purple Pen est un logiciel destiné à la préparation de parcours de course d'orientation.

C'est un logiciel gratuit, disponible en Français, téléchargeable sur internet.

A partir d'un fichier OCAD (logiciel de création de cartes), d'une image (JPEG) de carte, il est possible de tracer des parcours de course d'orientation.

Intuitif et simple d'utilisation, il permet de tracer des circuits avec les données et les poinçons correspondants.

« Tracer, c'est penser un itinéraire »

Fonctionnalités

Le logiciel permet notamment :

- Travail d'élaboration des parcours facilité par une procédure similaire à l'utilisation de calques.
- Traçage intuitif de circuits en grand nombre avec des informations sur les charges Postes et Interpostes
- Calcul automatique de la distance de chaque parcours
- Impression des cartes
- Impression des codes, avec les descriptions symboliques ou texte (ou les deux).
- Impression des cartons de contrôle corrigés avec la forme des poinçons
- Impression de la carte tous postes.
- Insertions d'images, définitions de postes, consignes, ...

Téléchargement / Installation

Download Now!

Click the button above to download the latest released version of Purple Pen. Run it to install Purple Pen on your computer.

Requirements:

Purple Pen requires Windows XP SP3, Windows Vista SP2, Windows 7, Windows 8, or Windows 10. It requires the .NET Framework to run (2.0 for versions 1.x, 4.0 Client for versions 2.0 and later). If you do not have this installed on your machine, the installer will automatically download and install it onto your machine. If you wish to install on a machine that is not connected to the internet, you can manually [download, copy, and install the Microsoft .NET Framework from here](#).

All Released Versions:

The following lists all released versions of Purple Pen. If you need a version other than the most current, you can download it from here.

Version	File Name
Purple Pen 2.6.2	purplepen-262.exe
Purple Pen 2.6.1	purplepen-261.exe
Purple Pen 2.6.0	purplepen-260.exe
Purple Pen 2.6.0 Beta 1	purplepen-260-beta1.exe
Purple Pen 2.5.0	purplepen-250.exe
Purple Pen 2.4.0	purplepen-240.exe

Télécharger le logiciel (gratuit) sur internet, le fichier .exe est disponible et sera installé.

Adresse :

<http://purplepen.golde.org/>

Cartes de fond

L'importation de la carte de fond est une étape importante !!!

En cas d'erreur, il n'est pas rare que l'impression finale soit de la taille d'un timbre poste ou d'une affiche... Avec des distances faussées.

ATTENTION, il faut veillez à avoir une carte de fond prête pour utiliser dans le fichier Purple Pen : format OCAD ou format JPEG.

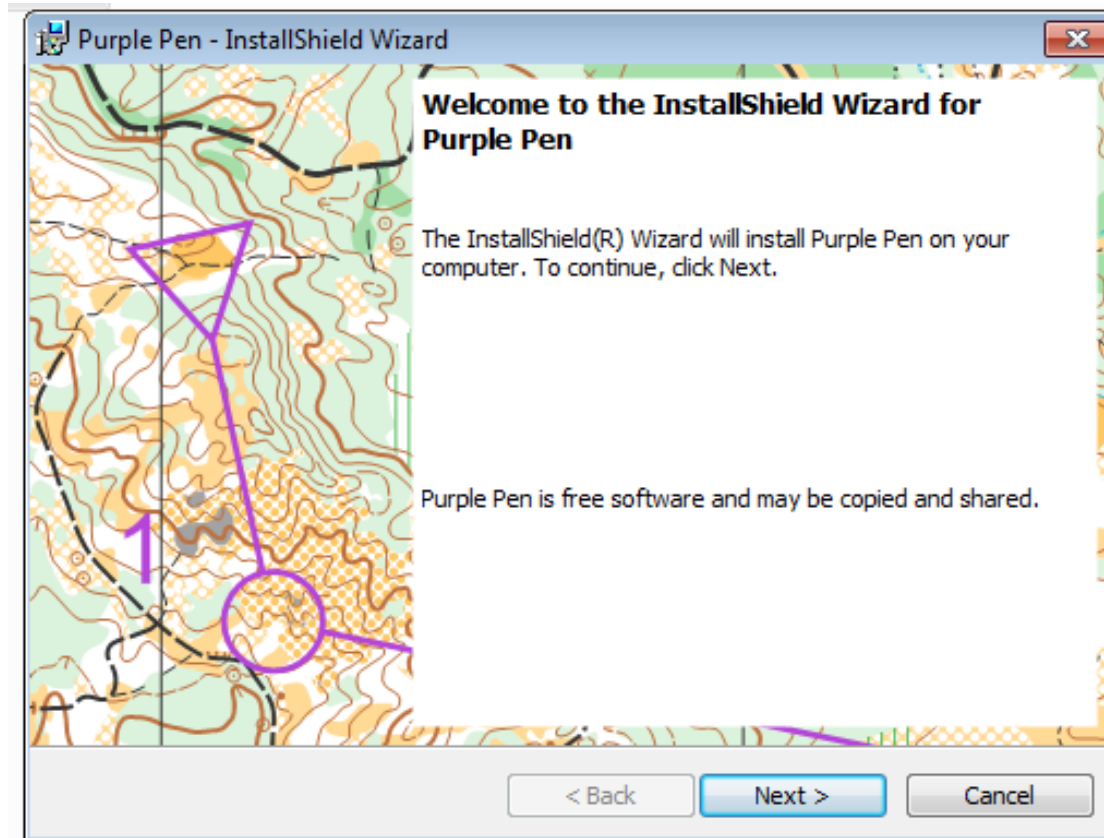
Dans le cas d'un document au format JPEG, **il faut connaître l'échelle et la résolution du fichier.**

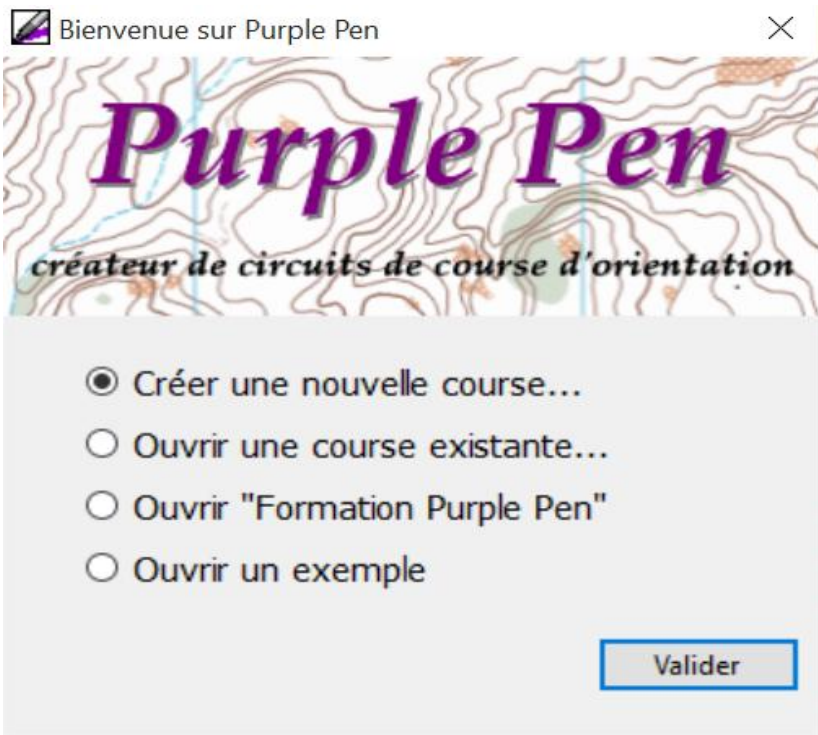
Ces informations sont nécessaires à la création du fichier Purplen Pen

Paramétrage et création d'un fichier Purple Pen

Une fois le logiciel téléchargé, vous pouvez ouvrir le logiciel

La carte de fond doit être disponible avec ses caractéristiques (si fichier JPEG)

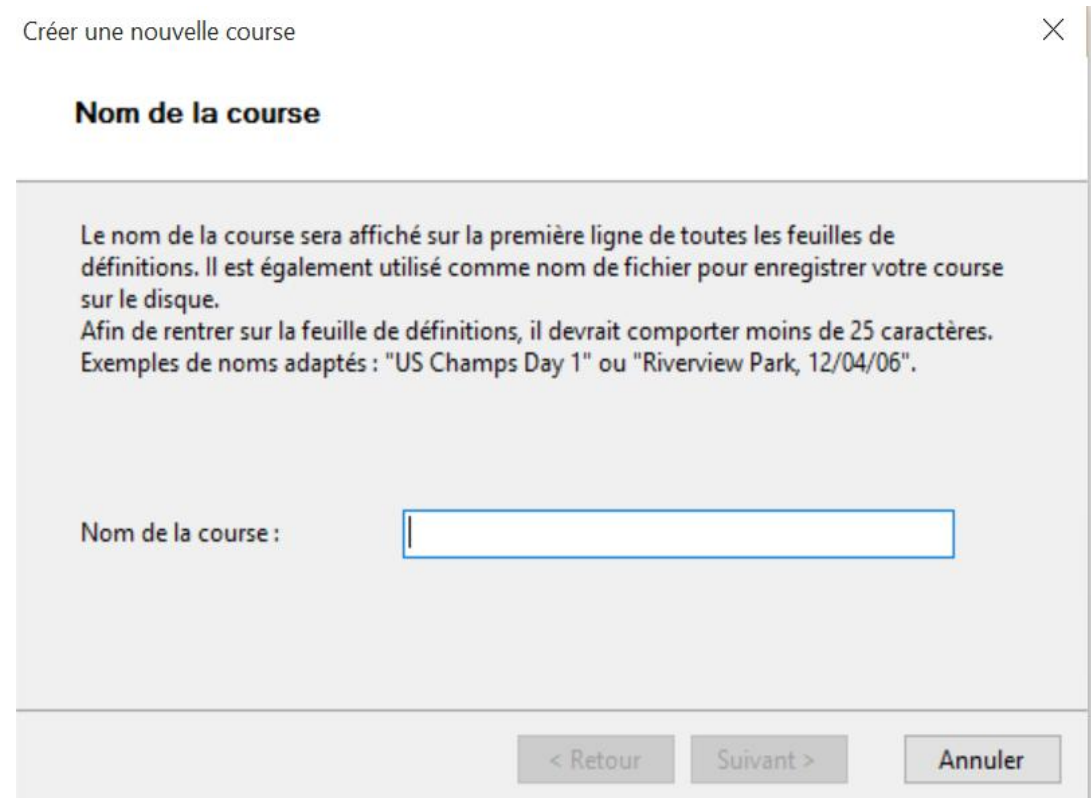




Sélectionner « Créer une nouvelle course... »

Ou un fichier existant ou la dernière course ouverte

Nommer la course



Carte de fond

Créer une nouvelle course



Carte

Afin de dessiner vos circuits, vous devez sélectionner la carte que vous utiliserez. Habituellement c'est un fichier OCAD (sachant que des fichiers image tels que les JPEGs peuvent également être utilisés). Cliquer sur le bouton "Choisir..." pour sélectionner une carte.

Choisir une carte...

< Retour

Suivant >

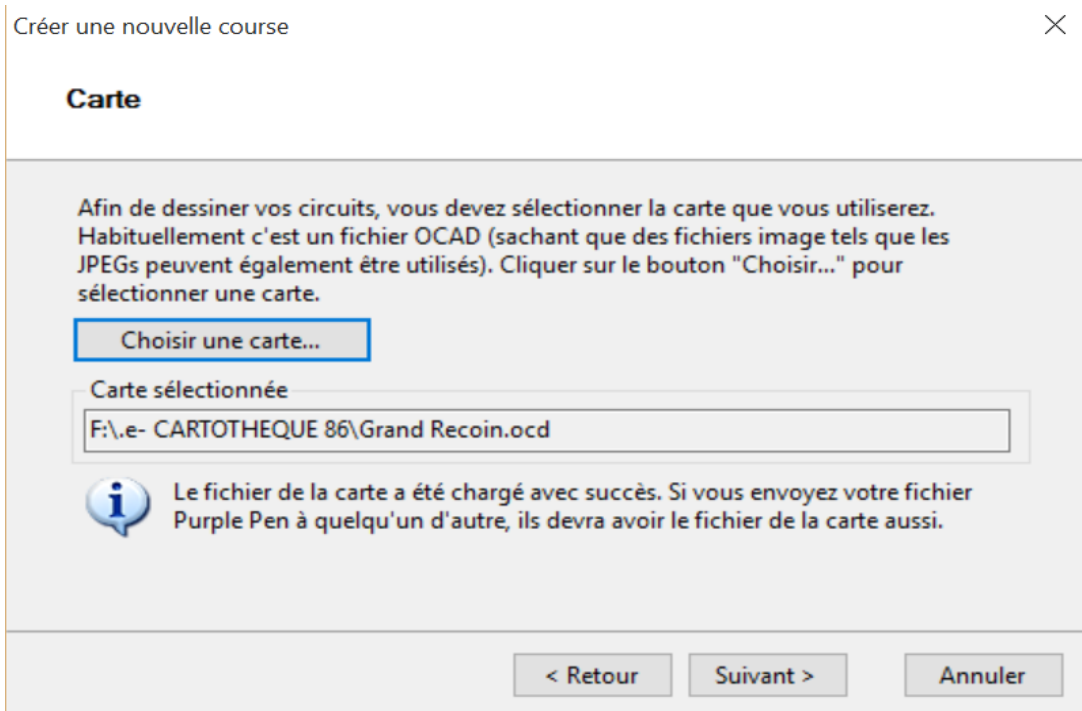
Annuler

Choisir la carte de fond format OCAD ou éventuellement image (JPEG).

> Avec des fichiers OCAD, le logiciel reconnaît automatiquement l'échelle.

> Attention, si vous travaillez avec **un fond JPEG**, il est primordial de bien renseigner les données concernant l'échelle de la carte et la résolution (en dpi). En cas d'erreur à cette étape, vos données de kilométrage et d'impression seront faussées.

Echange de fichiers Purple Pen

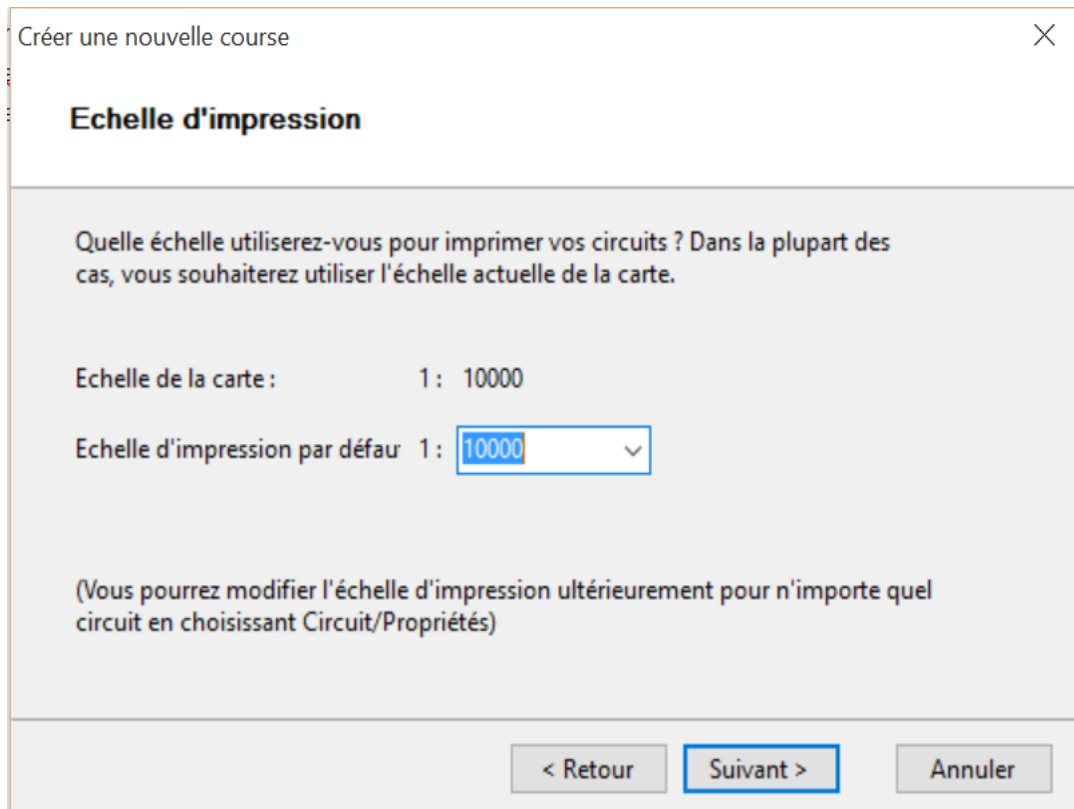


Comme indiqué sur la fenêtre ci-contre, pour tout échange de fichier Purple Pen (entre ordinateurs), **il faudra fournir également le fichier carte de fond**

Paramétrage de l'impression

Choisir l'échelle d'impression (possible de modifier plus tard dans l'onglet Circuit/Propriétés).

Si le fichier de fond est une carte Ocad, l'échelle est automatiquement reconnue.



Créer une nouvelle course

Echelle d'impression

Quelle échelle utiliserez-vous pour imprimer vos circuits ? Dans la plupart des cas, vous souhaitez utiliser l'échelle actuelle de la carte.

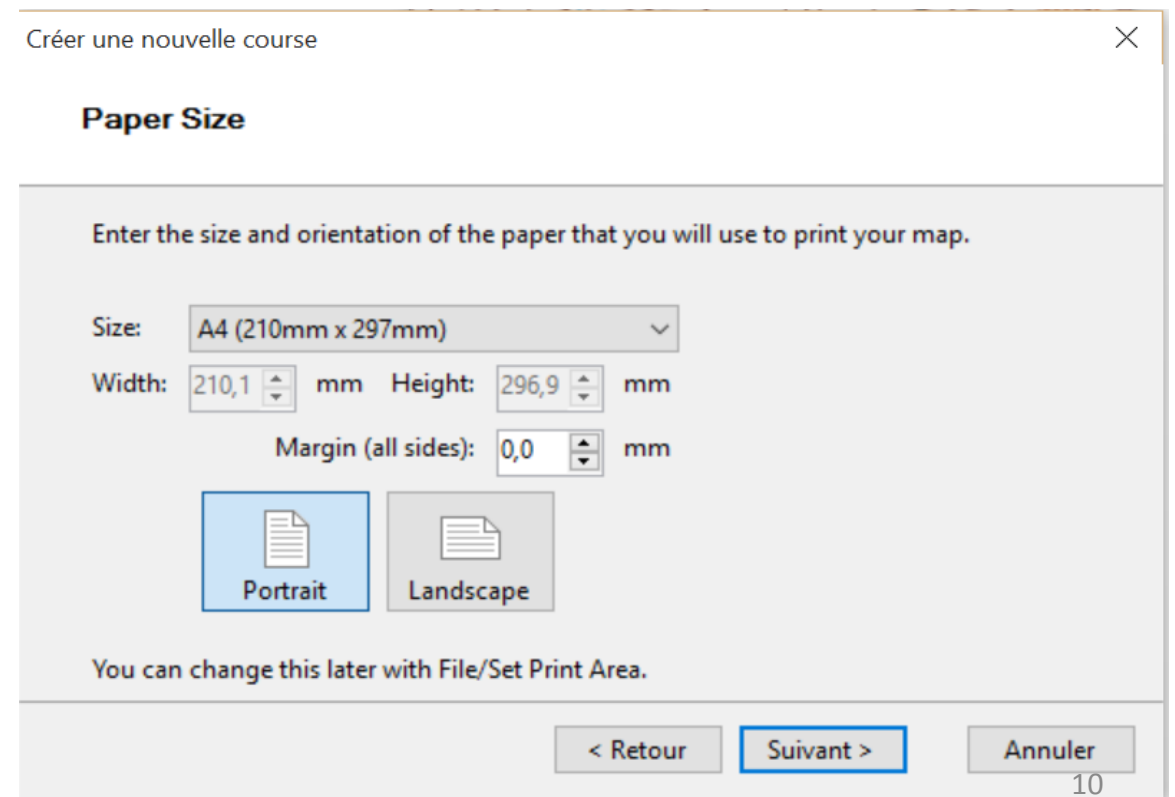
Echelle de la carte : 1 : 10000

Echelle d'impression par défaut 1 :

(Vous pourrez modifier l'échelle d'impression ultérieurement pour n'importe quel circuit en choisissant Circuit/Propriétés)

< Retour **Suivant >** Annuler

Choix des paramètres d'impression (possible de modifier ultérieurement, notamment via Fichier/Zone d'impression)



Créer une nouvelle course

Paper Size

Enter the size and orientation of the paper that you will use to print your map.

Size:

Width: mm Height: mm

Margin (all sides): mm

Portrait Landscape

You can change this later with File/Set Print Area.

< Retour **Suivant >** Annuler

Enregistrement du fichier Purple Pen

Créer une nouvelle course ×

Emplacement Fichier Course

Dans quel dossier (répertoire) souhaitez-vous enregistrer le fichier de votre course ?

Dans le dossier où se trouve la carte.

Dans un autre dossier que je choisis.

Choisir un Dossier...

< Retour Suivant > Annuler

Par défaut, le fichier sera enregistré dans le dossier où se trouve la carte de fond

Numérotation des postes

Créer une nouvelle course ×

Numérotation des postes

Les nouveaux postes sont numérotés automatiquement. Merci de sélectionner le premier numéro de poste à utiliser.

Premier numéro de poste :

Écarter les numéros de poste pouvant être lus à l'envers (exemple : 68 / 89)

(Ce paramètre pourra être modifié ultérieurement en utilisant Course/Numérotation automatique)

< Retour **Suivant >** Annuler

Choix de la numérotation des postes (possible de modifier plus tard)

Par défaut le code 31 est proposé.

Un intérêt du logiciel étant de tracer une multitude de circuits, il est préférable de respecter cette phase.

Document de travail

Une dernière fenêtre de validation apparaît.

Votre fichier est configuré et le document de travail est affiché.

En surbrillance blanche, la zone d'impression ressort sur le document. Cette zone va s'ajuster automatiquement lors de l'insertion des postes.

Cette zone d'impression correspond par défaut à une feuille A4 comme définit auparavant. Si la taille de cette zone d'impression est aberrante, il y a eu erreur dans le paramétrage du fichier carte de fond

Tous Postes

Formation Purple Pen

Tous Postes

0 postes

Tous Postes

Nombre de postes utilisés :

aucun(e)

Nombre de postes inutilisés :

aucun(e)

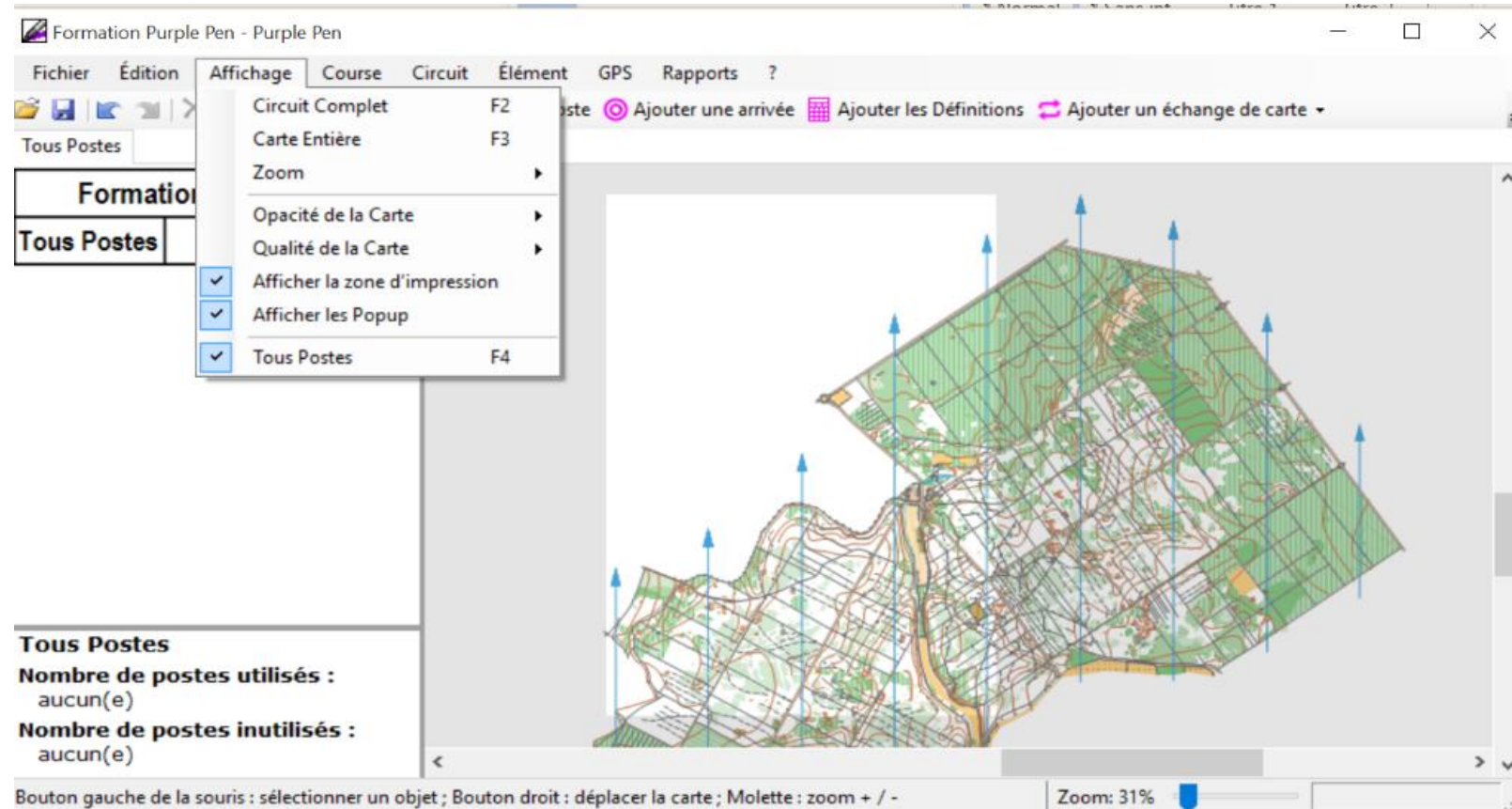


Menu AFFICHAGE

Zoom : on peut zoomer sur le document si la zone utilisée est petite par rapport à l'ensemble de la carte.

Opacité de la carte : Il est conseillé de choisir une opacité moyenne, cela permettra de bien visualiser le traçage du circuit et les postes utilisés et non utilisés.

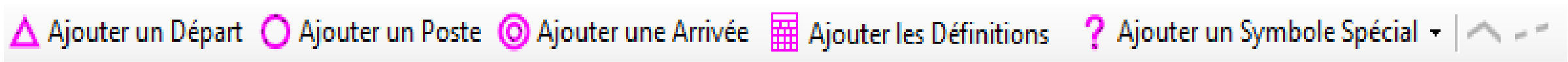
En cochant Tous Postes, l'ensemble des postes insérés apparaîtront.



Création de la carte Tous Postes

Ajouter un départ, les postes, une arrivée,...des symboles particuliers (limite de zone, passage obligatoire,...) tout est disponible dans la barre des tâches.

Un clic sur la carte positionne le poste à l'emplacement voulu et insère en même temps le code du poste.



C'est l'étape de la création de la carte mère. Insertion des postes = carte tous postes.

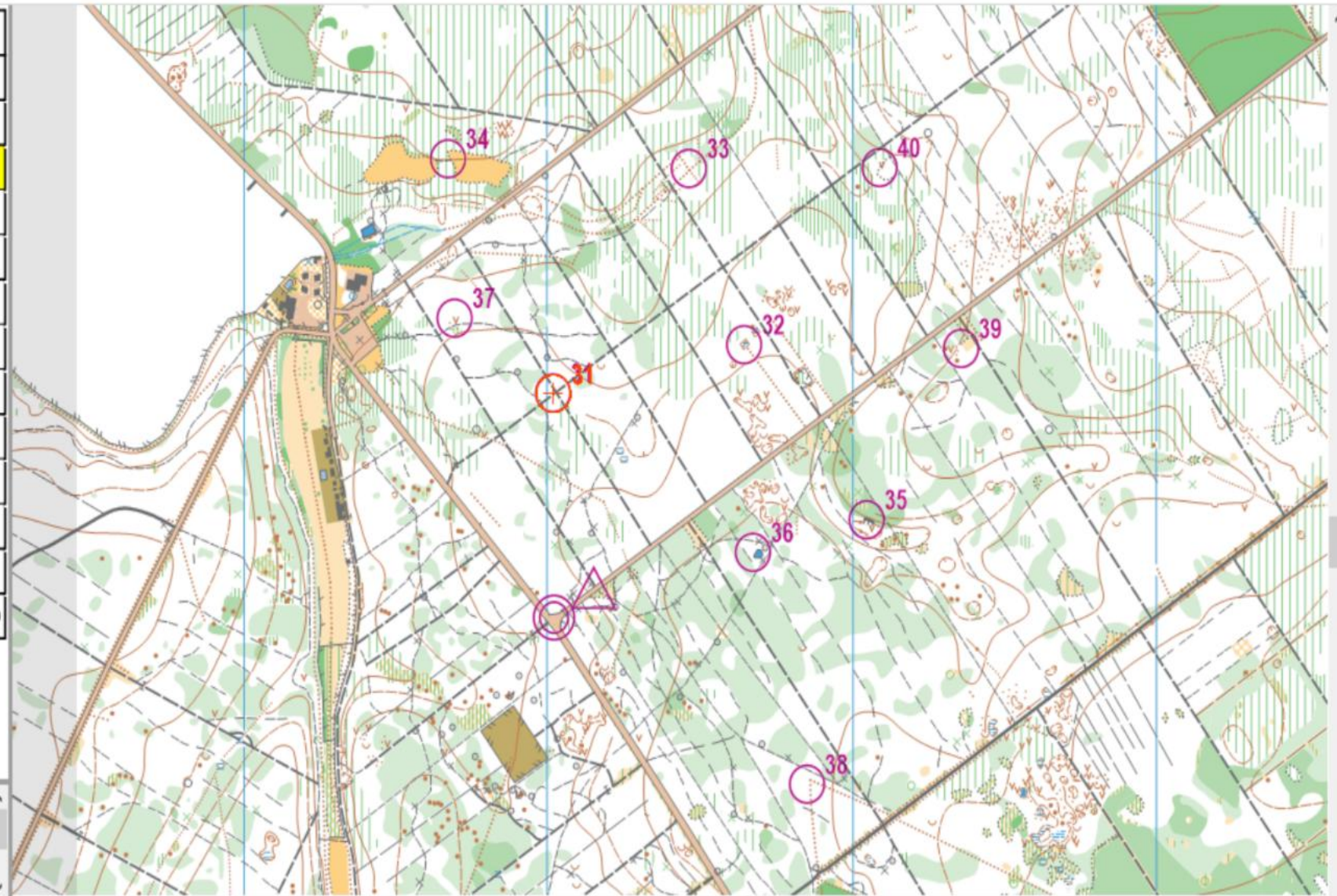
Cette étape permet de placer tous les postes nécessaires à la course ou à la séance.

A chaque fois que l'on insère un poste, un numéro de code lui est attribué automatiquement.

On peut changer les codes en faisant clic droit sur le code dans la feuille de définition située à gauche de l'écran (le code sélectionné est surligné en jaune)

Tous Postes

Formation Purple Pen	
Tous Postes	10 postes
▶	
31	
3	31
3	Entrer le nouveau numéro
34	
35	
36	
37	
38	
39	
40	
⊗	⊗



Poste n° 31

Emplacement :
(100,7, -110,9)

Utilisé sur les circuits :

Menu COURSE

Carte : Il est possible de changer la carte de fond (modalités identiques à la création d'un fichier)

Modifier Numéros de Poste

Changer les numéros de poste

? X

Pour changer le numéro d'un ou plusieurs postes, veuillez cliquer sur la colonne "Nouveau Numéro" puis renseignez-le.

Numéro Initial	Nouveau numéro
31	31
32	32
33	33
34	34
35	35
36	36
37	37
38	38

Valider

Annuler

Formation Purple Pen - Purple Pen

Fichier Édition Affichage **Course** Circuit Élément GPS Rapports ?

Tous Postes

Formation Purple Pen

Tous Postes 10 postes

▶					
	31				
	32				
	33				

- Carte...
- Modifier Numéros de Poste...
- Numérotation automatique...
- Supprimer les Postes Inutilisés...
- Poinçons...
- Personnaliser Description en Clair...
- Personnaliser l'apparence...

Poinçons

Poinçons : Permet de créer une fiche de correction des poinçons.
En saisissant les poinçons Tous postes, les fiches de correction par circuits se feront ensuite automatiquement

The image shows two overlapping software windows. The left window, titled 'Schéma des poinçons', contains a list of post numbers (31-40) on the left and a grid on the right. Post 31 is selected in blue, and its corresponding cells in the grid contain black dots. The right window, titled 'Format du carton de contrôle', has a 'Taille' section with 'Lignes' set to 3 and 'Colonnes' set to 8. The 'Ordre des cases' section shows two options: a 2x2 grid of 2x2 sub-grids (selected) and a 2x2 grid of 4x1 sub-grids. The 2x2 grid option shows two possible row orders: 5-6-7-8 and 8-7-6-5. The 4x1 grid option shows two possible column orders: 4-3-2-1 and 8-7-6-5. Both windows have 'Valider' and 'Annuler' buttons.

Schéma des poinçons

Cliquer sur un numéro de poste dans la liste de gauche puis indiquer le schéma des poinçons sur le côté droit. Les postes dont les numéros sont en rouge n'ont pas de schéma défini.

31	●	●	●		
32					
33					
34					
35	●	●	●		
36					
37					
38					
39					
40					

Format du carton de contrôle

Taille

Lignes : 3

Colonnes : 8

Ordre des cases

5	6	7	8
1	2	3	4

8	7	6	5
4	3	2	1

1	2	3	4
5	6	7	8

4	3	2	1
8	7	6	5

Valider Annuler

Apparence

Personnaliser l'apparence: Taille, Couleur, transparence des cercles et éléments de traçage

Personnaliser l'apparence

Utiliser les tailles IOF standards

Diamètre du cercle du poste : 6,00 mm

Largeur de ligne : 0,35 mm

Diamètre du point central : 0,00 mm

Taille des numéros de poste : 4,00 mm

Style du numéro de poste : Normal

Halo blanc autour des numéros : 0,00 mm

Dimension auto pour espace d'interposte : 50 mm

Couleur violine

Fondre le magenta avec les couleurs de la carte

Utiliser la couleur violine de la carte

Cyan : 25,0 Magenta : 100,0

Jaune : 0,0 Noir : 0,0


Définitions des postes

Couleur : Noir

Carte OCAD

Utiliser l'effet de surimpression pour les couleurs marquées « st »

Aperçu



Valider Annuler

Pour modifier, il faut décocher la case Utiliser les tailles IOF et/ou la case Utiliser la couleur violine

Descriptions texte

Personnaliser Description en clair: choix de la langue pour les définitions textes (et précisions ou modifications possibles)

Personnaliser la description en clair

Choisir la langue utilisée pour les définitions de poste :

Français

Langue par défaut pour les nouveaux événements

Cliquer sur un symbole pour personnaliser la description affichée en clair.

Objet particulier devant être défini au préalable

Objet particulier devant être défini au préalable

Terrasse

Éperon

Rentrant

Talus raide

Carrière

Levé de terre

Texte standard :

objets particuliers/objet particulier

Revenir aux réglages

Modifier le texte...

Afficher la description en clair en dessous des définitions

Valider

Annuler

En cliquant sur Modifier le texte, il est possible d'apporter des précisions (ex des objets particuliers poubelles, bancs, etc...)

Descriptions / Définitions

Formation Purple Pen							
Tous Postes	10 controls						
▶							
31	/	/	X				
32	⊖						
33	⊘	⊘	X	⊘	⊘	⊘	⊘
34	⊙	/	Y	⊙	⊙	⊙	⊙
35	⊞			⊞	⊞	⊞	⊞
36	⊟			⊟	⊟	⊟	⊟
37	⊠			⊠	⊠	⊠	⊠
38	⊡	/	Y	⊡	⊡	⊡	⊡
39	⊢			⊢	⊢	⊢	⊢
40	⊣			⊣	⊣	⊣	⊣

Poste n° 31
 Emplacement : (100,7, -110,9)
 Utilisé sur les circuits :
 A
 Nombre de concurrents : 0
 Description textuelle :
 Croisement de chemins ou sentiers

Pour remplir les cases des définitions de postes, il est nécessaire de cliquer dans les colonnes de la feuille de définition. Cela ouvre les propositions de définitions (la « traduction » apparaît également)

(Chaque colonne correspond à un type d'information)

	A	B	C	D	E	F	G	H
▶								
31		/	/	X				
32		⊖						
33		⊘	⊘	X				

Colonne A - Numéro du poste

Numérotation des postes dans l'ordre dans lequel ils doivent être visités, sauf pour une course au score au score.

Colonne B - Code de contrôle

N° de contrôle indiqué sur la balise (en principe plus grand que 30).

Colonne C - Lequel parmi les objets similaires

Cette colonne est utilisée lorsqu'il y a plusieurs objets similaires dans le cercle dessiné sur la carte (Ex: le plus au SE).

Colonne D - Nature du poste

Représente l'élément situé au centre du cercle sur la carte (Ex: clairière, rocher).

La description de chaque poste est basée sur les normes internationales (ISOM 2000).

Colonne E - Détail de forme et d'aspect

Si nécessaire, information complémentaire sur la nature ou l'aspect . (Ex: évasé, aplati).

Egalement utilisé dans les combinaisons pour une seconde description de poste (comme dans la colonne D).

Colonne F - Dimensions / Combinaisons

Dimensions de l'élément à trouver quand il est représenté sur la carte par un symbole qui n'est pas à l'échelle réelle.

Egalement utilisé pour les 2 symboles de combinaison (croisement et jonction).

Colonne G - Emplacement de la balise

Position de la balise par rapport à l'élément à trouver. (Ex: côté Ouest)

Colonne H - Autre information

Information complémentaire importante pour le coureur. (Ex. contrôle radio; ravitaillement.)

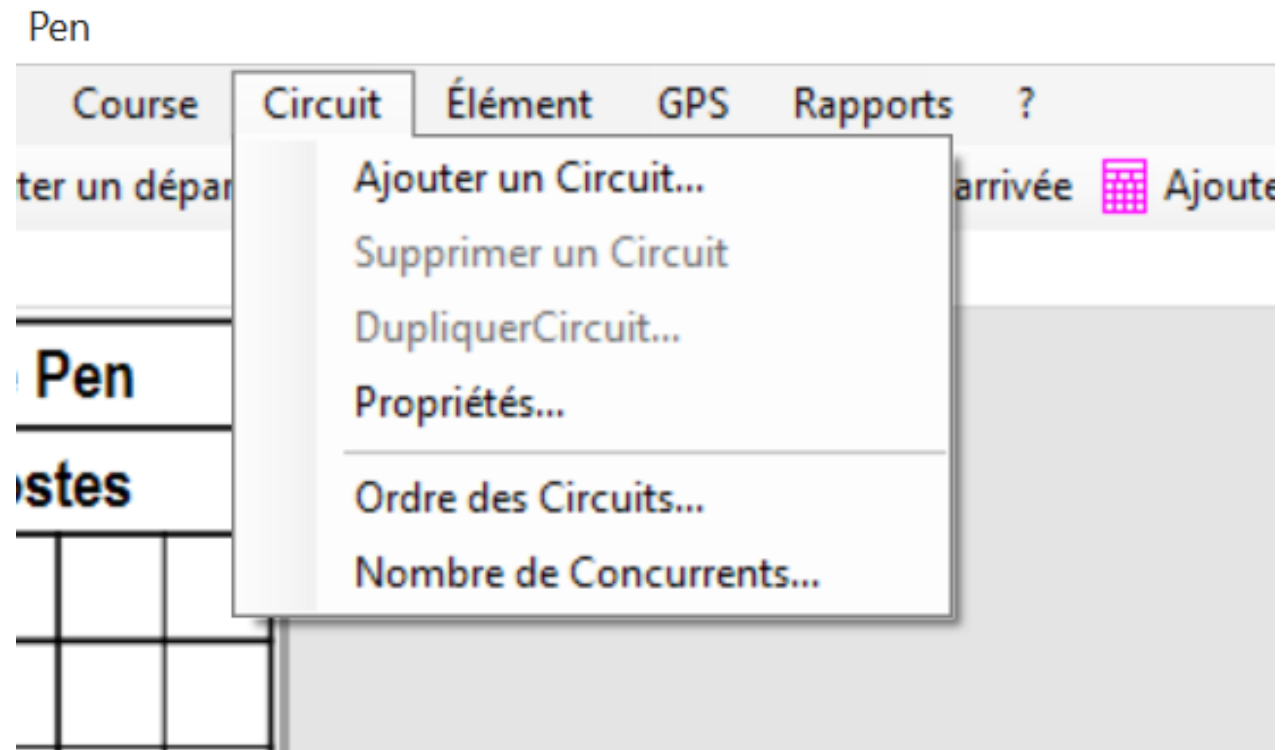
Menu CIRCUIT - Création des circuits

Lorsque l'ensemble des postes sont placés, il faut créer les circuits.

> **Ajouter un circuit**

> **Nouveau circuit**

> **Propriétés**



Paramétrage des circuits

Nommer le circuit

Choisir le type de circuit >

Normal : parcours avec ordre imposé,

un trait reliera les postes et ils seront numérotés

dans l'ordre imposé

Score : ordre des balises libre, numérotation aléatoire

des postes

Nouveau circuit ? X

Nom du circuit :

Type de circuit :

Dénivelé : mètres

Distance : km

Liste des catégories / Titre secondaire

Le texte suivant (facultatif) apparaîtra sur la deuxième ligne des définitions :

Présentation

Échelle d'impression : 1 :

Format des définitions :

Étiquette des postes :

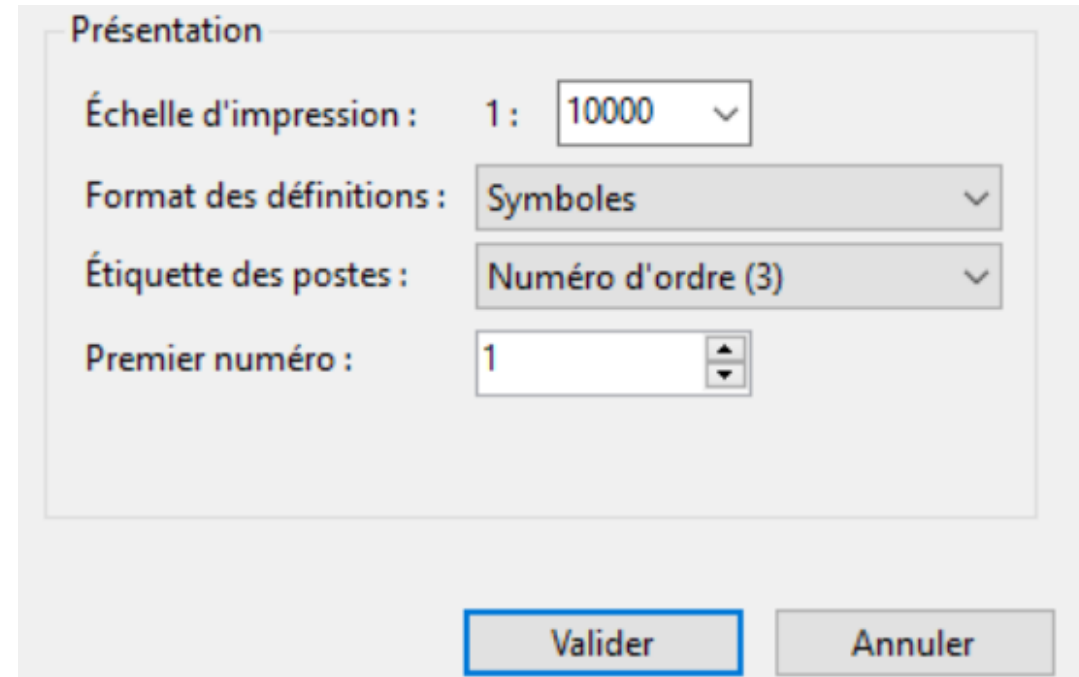
Premier numéro :

Paramétrage et/ou Propriétés des circuits

Il est possible de choisir **l'échelle d'impression** du circuit

Les définitions peuvent être insérées **en texte** ou **en symbole IOF** (codification internationale des définitions de postes).

Si l'insertion en texte est retenue, cela apparaîtra sur la carte du circuit (pas dans le tableau de définitions à gauche de l'écran)



The image shows a software dialog box titled "Présentation" (Presentation). It contains four settings:

- Échelle d'impression :** 1 : 10000 (with a dropdown arrow)
- Format des définitions :** Symboles (with a dropdown arrow)
- Étiquette des postes :** Numéro d'ordre (3) (with a dropdown arrow)
- Premier numéro :** 1 (with a spin button)

At the bottom right, there are two buttons: "Valider" (Validate) and "Annuler" (Cancel).

Traçage des circuits

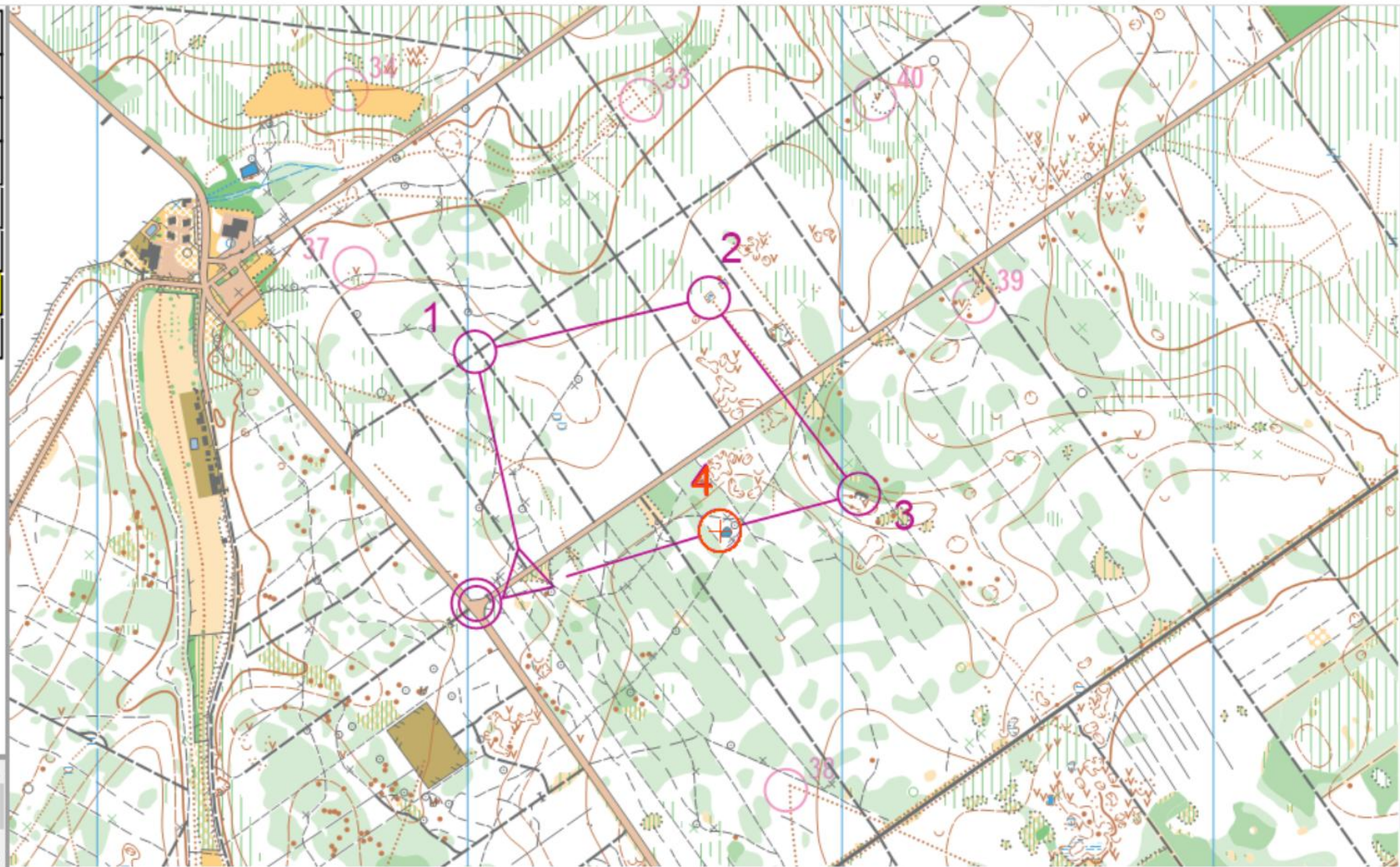
Il peut être nécessaire de retourner dans le menu **Affichage** et de cocher **Tous postes** pour voir l'ensemble des postes (il seront en couleur plus pâle selon l'opacité choisie pour la carte).

On passe alors au **traçage du circuit** :

Cliquer sur **ajouter un poste** puis passer au dessus d'un poste déjà positionné puis cliquer

Cela ne va pas rajouter un poste supplémentaire (sauf si vous cliquez sur un point non encore équipé d'une balise, auquel cas un poste supplémentaire est rajouté avec le code suivant dans la liste), mais **cela va vous permettre de sélectionner un poste** de votre carte tous postes situées en arrière plan

Formation Purple Pen				
A	1,5 km			
1	31			
2	32			
3	35			
4	36			
	340 m			



Poste n° 36
Emplacement : (133,5, -134,9)
Utilisé sur les circuits :
 Tous les circuits

La feuille de définition côté gauche de l'écran est celle du circuit

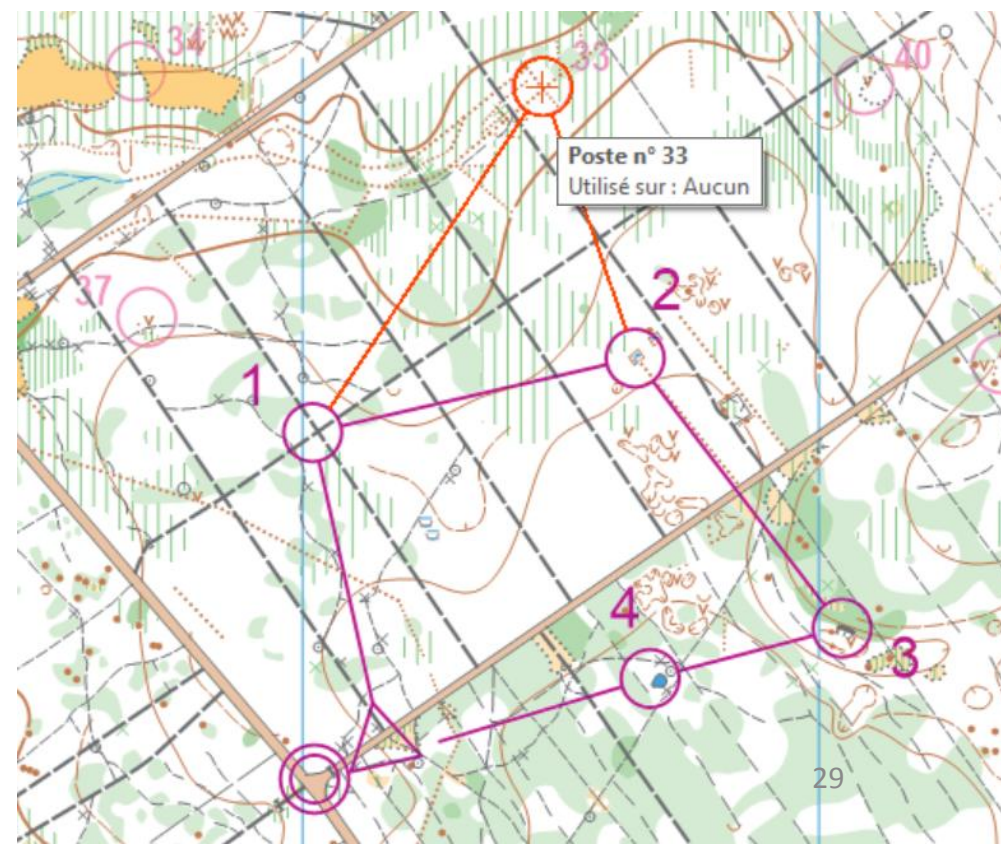
Le parcours est tracé en même temps,
avec attribution automatique du **n° d'ordre** dans le parcours.

La distance (à vol d'oiseau) est également mise à jour dans la feuille de définition

	A	1,5 km		
▷				
1	31			
2	32			
3	35			
4	36			
⊗	340 m			⊗

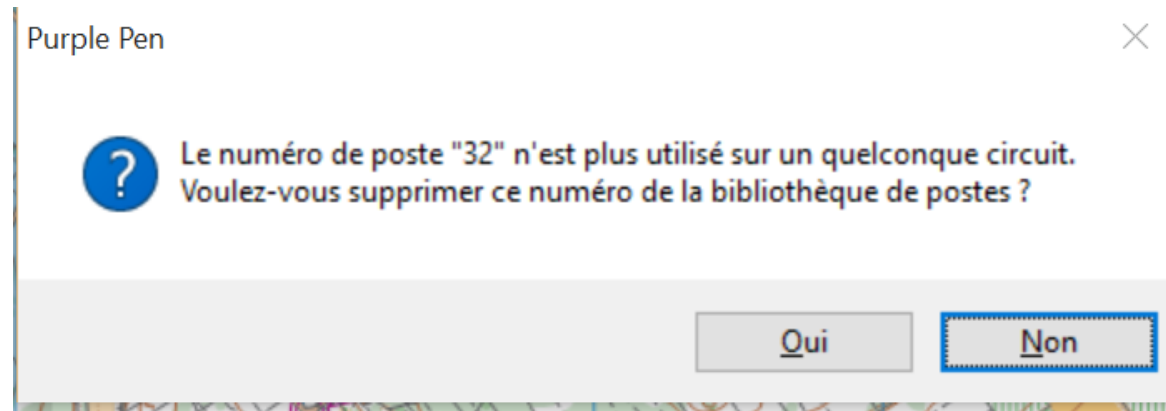
Si vous avez oublié un poste dans le parcours:
il suffit de se placer sur le poste suivant
dans la feuille de définition
(celui-ci sera alors surligné en jaune) et
d'ajouter un poste (déjà existant)

Si on ajoute un poste non existant,
il sera également ajouté à la carte tous postes



Pour supprimer un poste : se placer dessus et appuyer sur suppr. (s'il n'est pas utilisé sur un autre parcours, le logiciel vous demande s'il faut le supprimer définitivement ou non de la carte tous postes).

A noter que l'on peut ajouter du texte prédéfini : longueur du circuit, Nom du circuit,... : aller sur Ajouter un symbole spécial, puis texte, puis texte prédéfini.




Pour tracer d'autres circuits, la démarche est reproduite et les circuits apparaissent en Onglets

Formation Purple Pen - Purple Pen

Fichier Édition Affichage Course Circuit Éléme

📁 💾 | 📄 📁 | ✕ | ▲ Ajouter un départ ○ Ajouter un

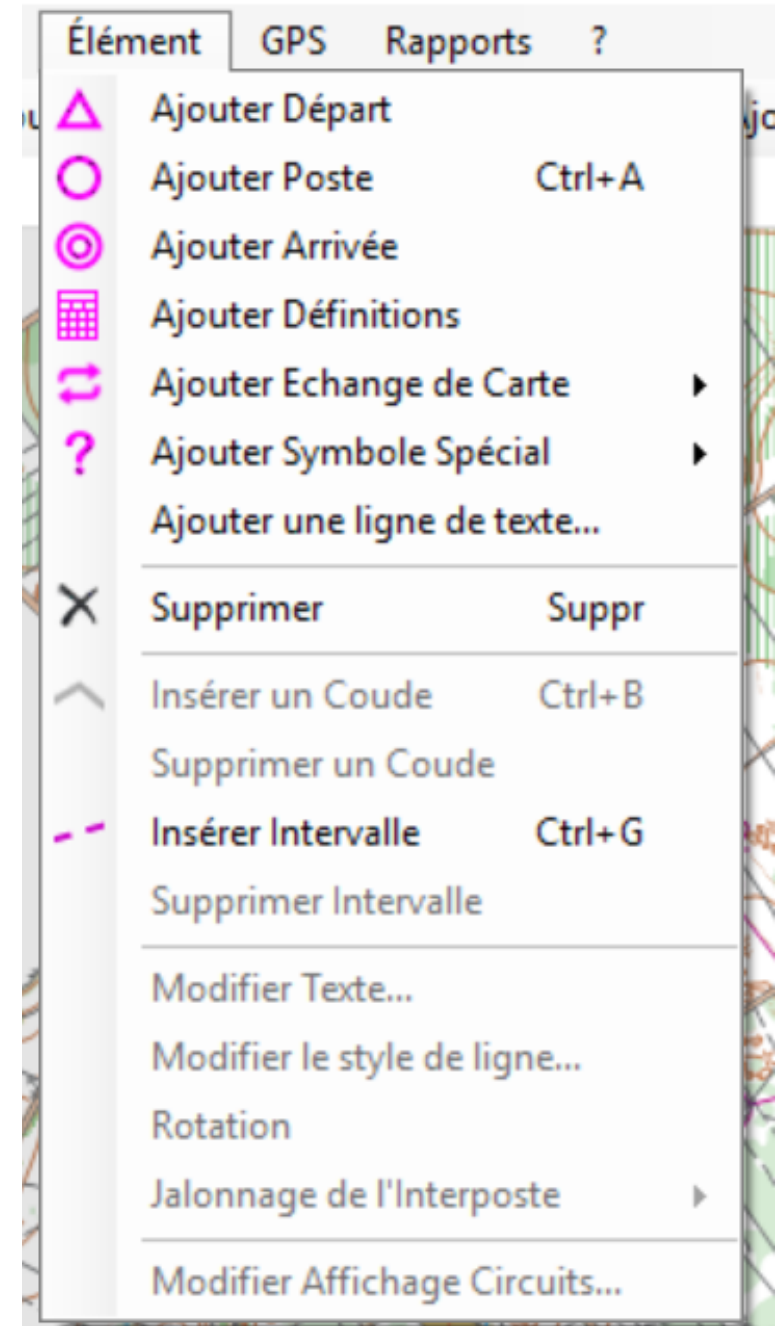
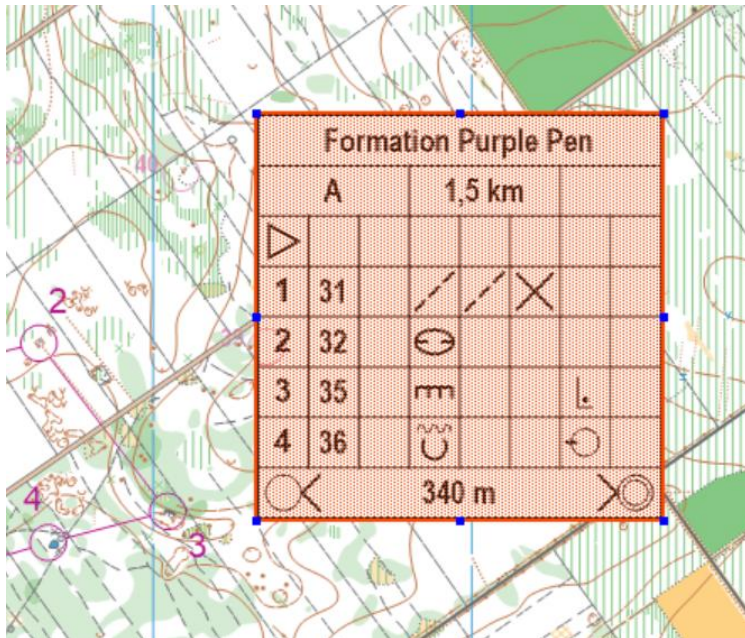
Tous Postes	A	B	C	D	E
Formation Purple Pen					
E	0,1 km				



Menu ELEMENT

Ce menu permet d'ajouter tous les éléments utiles au traçage et à la mise en page de la carte

Ajouter Définitions: taille et positionnement libre (dessin)



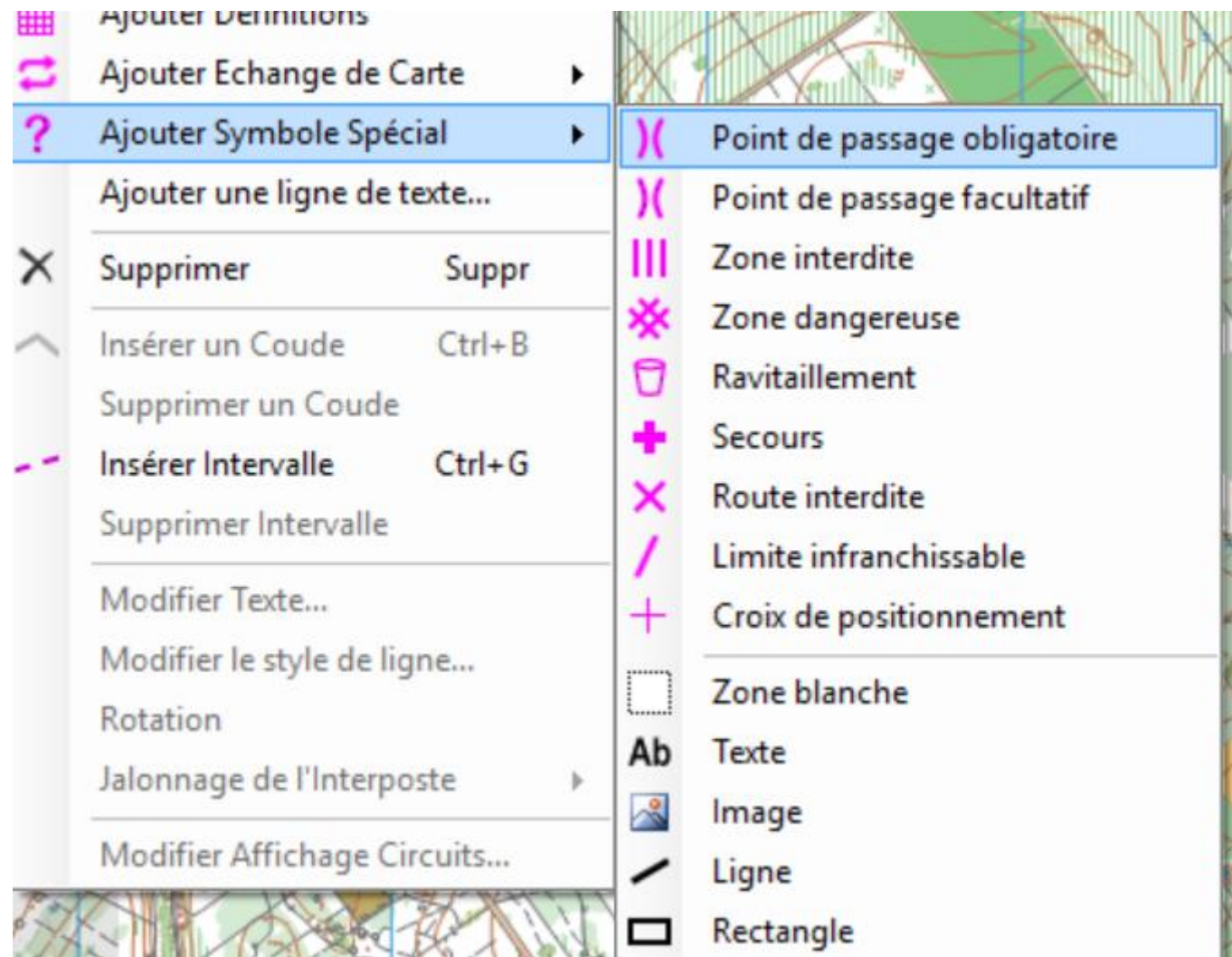
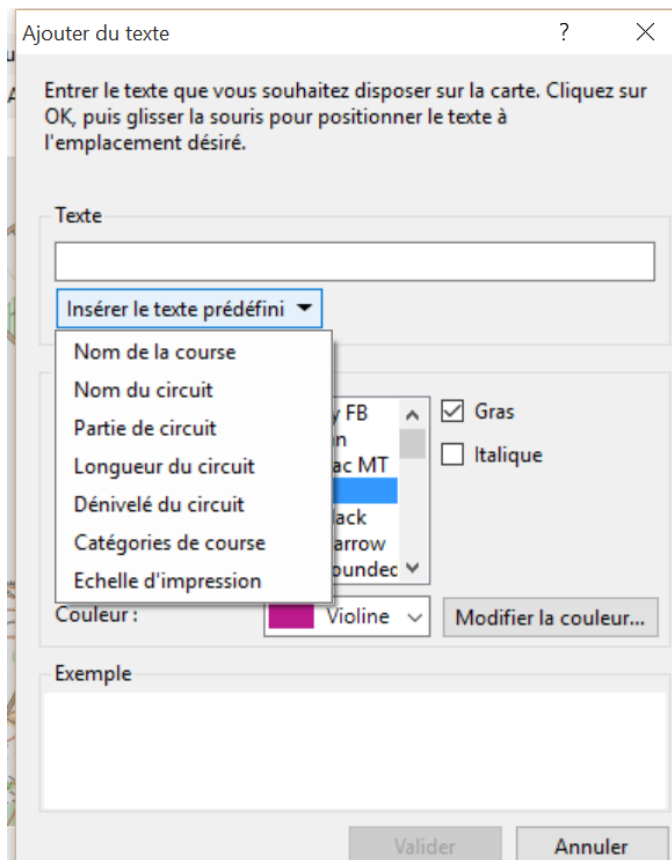
Ajouter symbole spécial: Eléments de sécurité et éléments de mise en page (images, logos)

Texte: Le texte inséré peut être

prédéfini et sera ainsi inséré et modifié

Automatiquement s'il est inséré sur la carte

tous postes



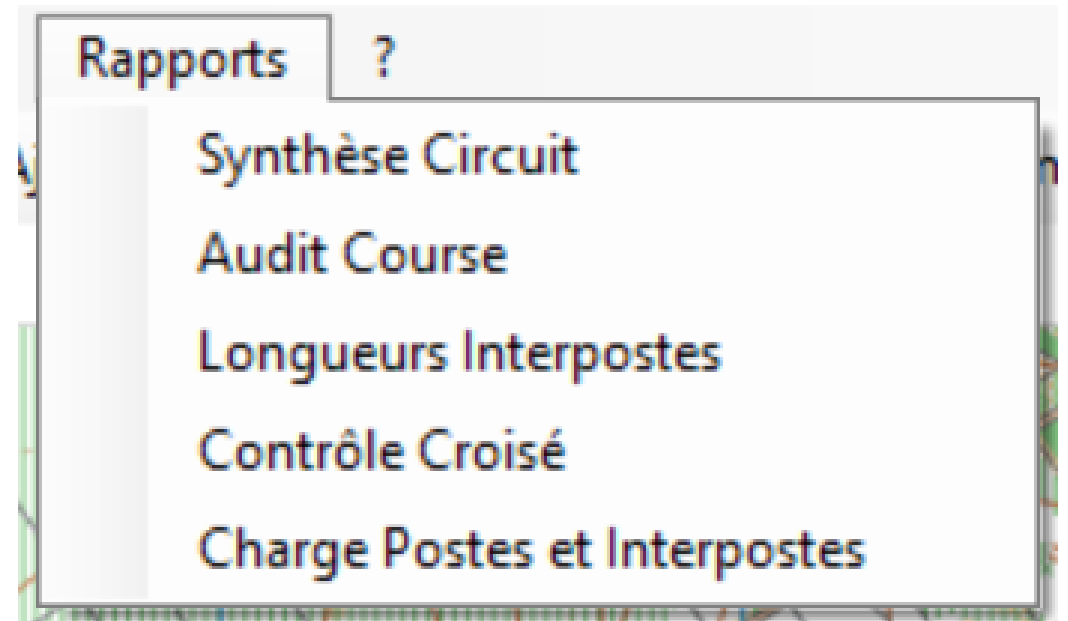
Menu RAPPORTS

Ce menu permet de vérifier que les postes et/ou interpostes ne sont pas utilisés de manière déséquilibrée

Synthèse / Charge, etc...

Il est ainsi possible de voir le nombre de circuits et donc de coureurs susceptibles de passer voir de se suivre sur des postes ou interpostes

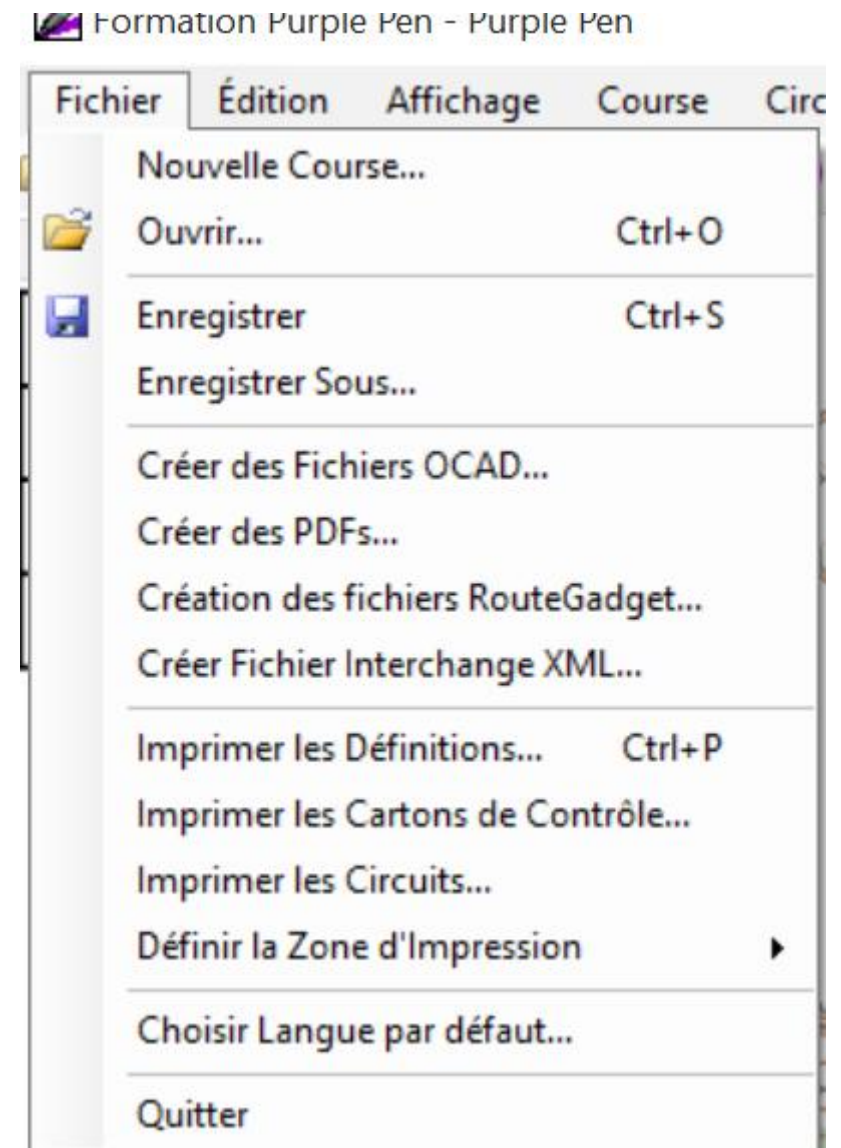
L'outil Contrôle Croisé donne une vision globale



Menu FICHER / Export

Au-delà des fonctionnalités classiques (enregistrement), ce menu permet d'exporter les fichiers et de les imprimer (ainsi que les définitions, cartons)

Il est notamment possible de créer des fichiers pdf pour impression sur un ordinateur non équipé de Purple Pen



Menu FICHER / Impression

Pour chaque type de document imprimable, il est possible de choisir quels circuits seront imprimés

L'outil d'Aperçu est important...

Imprimer les circuits

?

×

Sortie

Imprimante : Canon MG7500 series Printer WS Changer d'imprimante...

Circuits

- Tous Postes
- A
- B
- C
- D
- E

Tous Aucun

Copies

Nombre de copies de chaque circuit : 1

Mettre l'impression en pause après chaque circuit ou chaque partie

Présentation

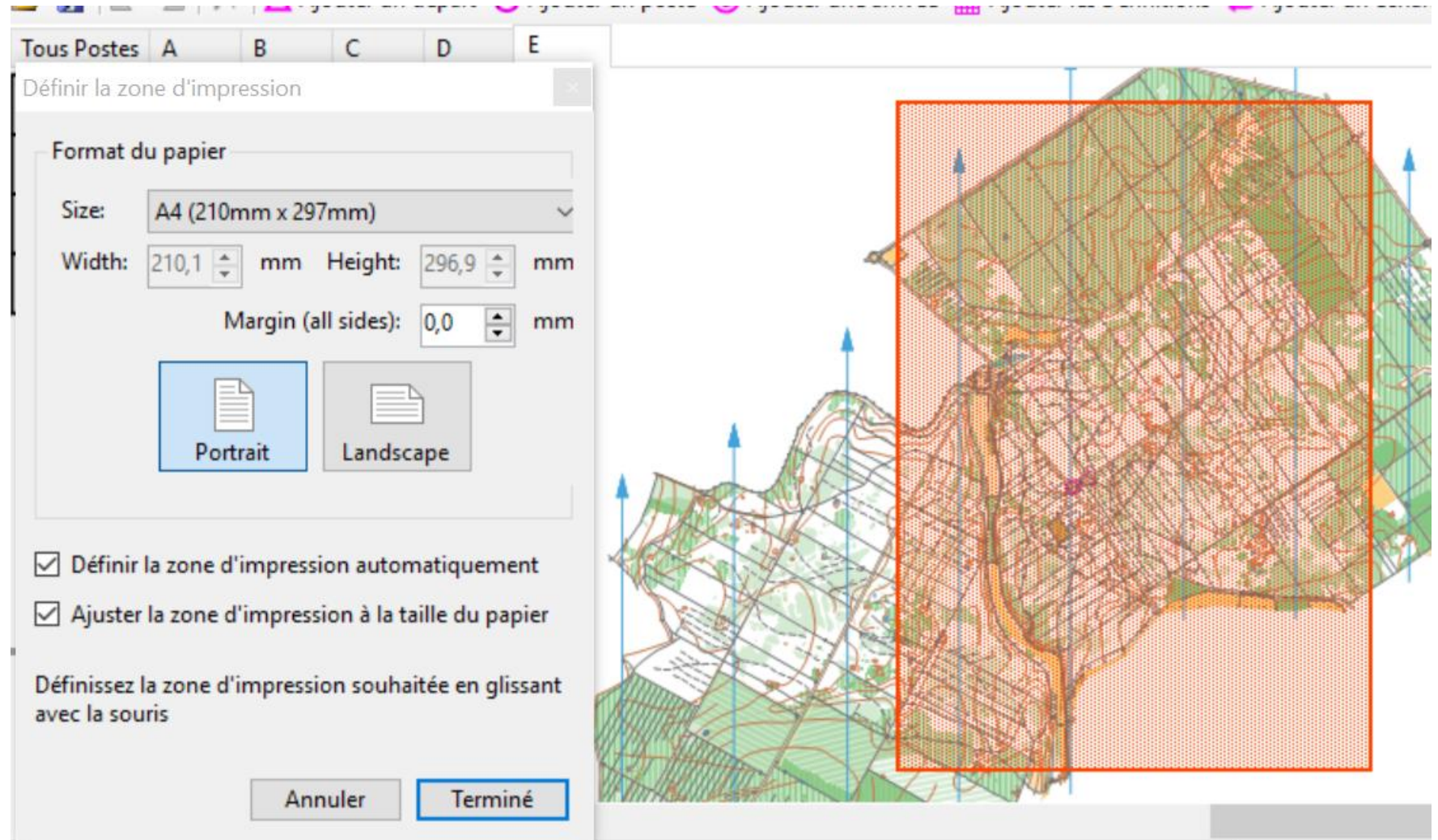
Si la zone d'impression est trop grande pour tenir sur une seule page : Réduire à une seule page

Modèle de couleur : CMJN

Tramer (aplatir) avant impression

Aperçu... Imprimer Annuler

En cas de problème d'impression, il sera nécessaire d'aller dans l'onglet Définir la zone d'impression (pour un circuit ou tous les circuits



Menu GPS

Il est possible d'exporter un fichier GPX

(format d'échange GPS).

Attention, cela ne sera correct que si la carte de fond est géoréférencée

Créer un fichier GPX

?

×

Un fichier GPX contient les coordonnées GPS des postes et peut ainsi être chargé dans un GPS ou un smartphone afin de vérifier l'exactitude de chaque emplacement.

Circuits

- Tous Postes
- A
- B
- C
- D
- E

Tous

Aucun

Points de passage

Préfixe du nom :

Valider

Annuler

Quelques notions de Traçage

Tracer, c'est **créer un parcours en adéquation parfaite entre 3 éléments indissociables : le terrain, la carte et le coureur.**

Le traceur va garder à l'esprit l'ensemble des techniques de base, et pourra ainsi prendre en compte les techniques + ou – mises en jeu dans ses propositions de parcours

Les parcours entre postes sont les parties les plus importantes d'un parcours d'orientation et déterminent sa qualité.

« Tracer un parcours c'est penser un itinéraire »

(et non pas disséminer des balises)

Le traçage est donc, en partie, une mise en situation d'apprentissage indissociable, nécessaire aux acquisitions techniques et savoir faire de l'orienteur

La notion de ligne directrice ou « main courante »

Axes de communication, hydrographie, éléments linéaires nettement observables, ces lignes sont des mains courantes que l'on peut suivre aisément comme support du déplacement.

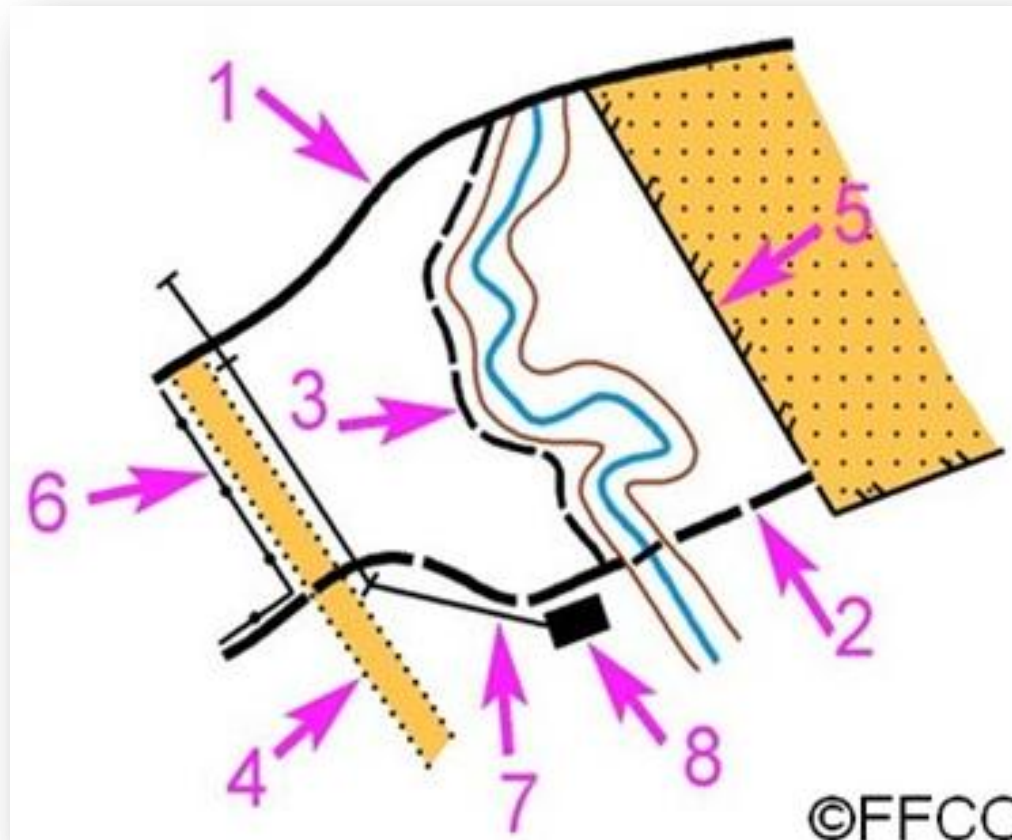
Le fait de s'orienter sur ces lignes permettra de réduire le nombre d'informations utiles au déplacement et favorisera, ainsi, la lecture de la carte en courant.

L'orienteur expert va planifier stratégiquement son attention par l'utilisation importante des périodes de calme entre les périodes nécessitant une lecture fine de la carte (Eccles , Walsh , et Ingledew ,2006) . Ces périodes « calmes » se situent lorsque l'attention visuelle peut être détournée en partie de l'environnement et du déplacement sans que la performance ne soit affecté , comme lors d'un itinéraire empruntant un chemin plat.

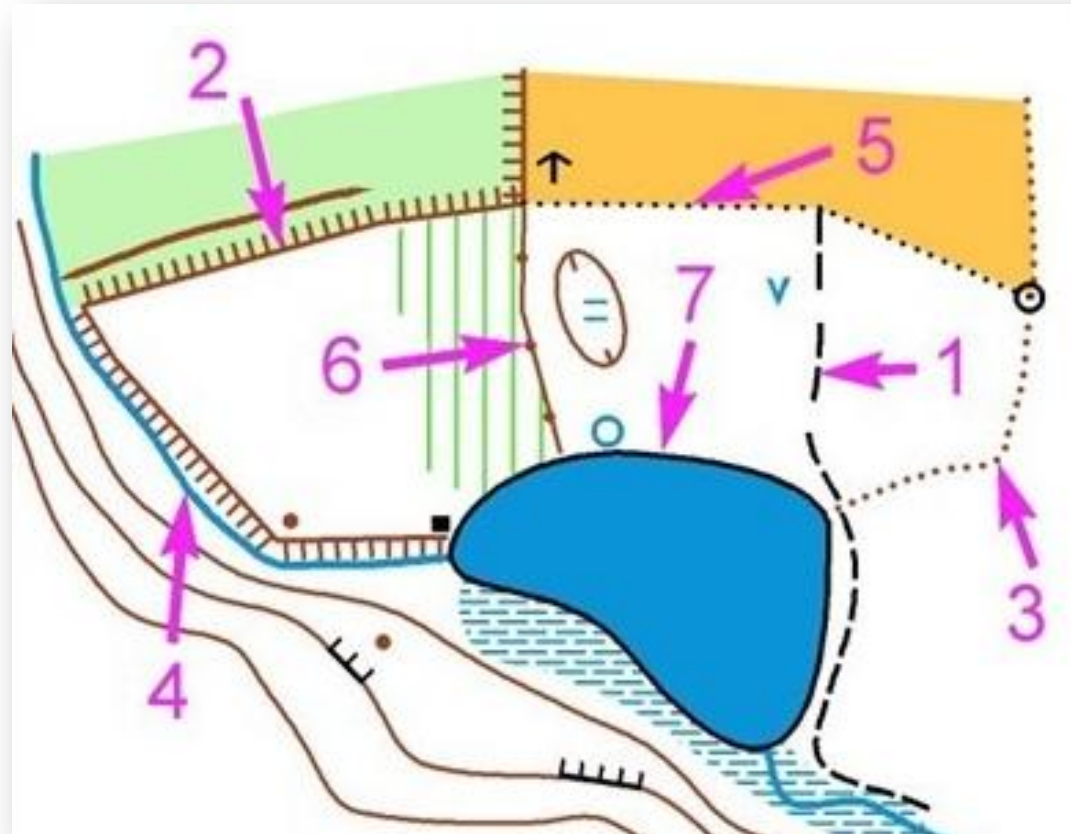
L'une des conséquence de l'attention portée plus exclusivement à la carte au cours de ces périodes , sera que les zones à venir à haute sollicitation pourront être identifié à partir de la carte, et que la navigation requise dans ces zones prévus en sera facilitée. Ainsi, la concentration nécessaire en lecture de carte lorsque le coureur atteindra ces zones pourrait être réduite. Ainsi, les ressources disponibles pourraient être réaffectés au déplacement. (Eccles , Walsh , et Ingledew ,2006)

Types de lignes et niveaux de difficulté

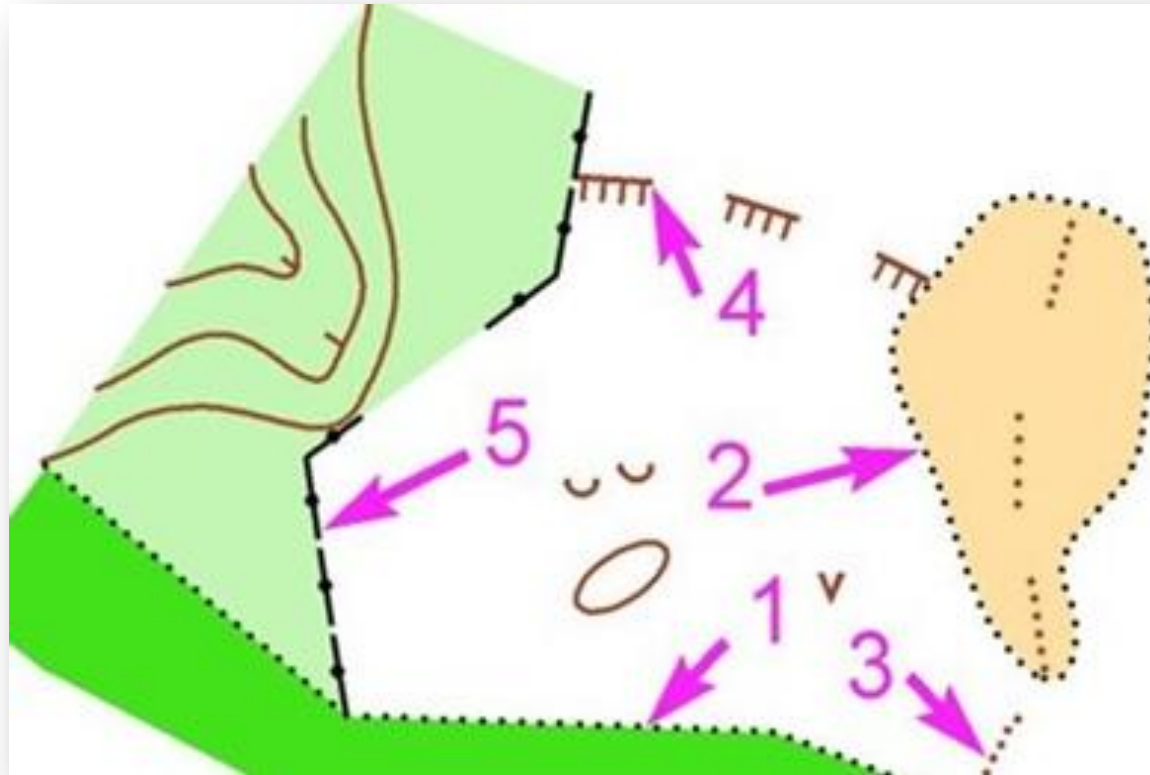
Ligne de Niveau 1 : ce sont, en général, les lignes les plus aisément repérées par le pratiquant débutant, elles sont très visibles et guident facilement son déplacement : route forestière (1), chemin d'exploitation (2), chemin (3), sentier, pare feu (4), clôtures (5), mur (6), ligne électrique (7), bâtiment (8), ...



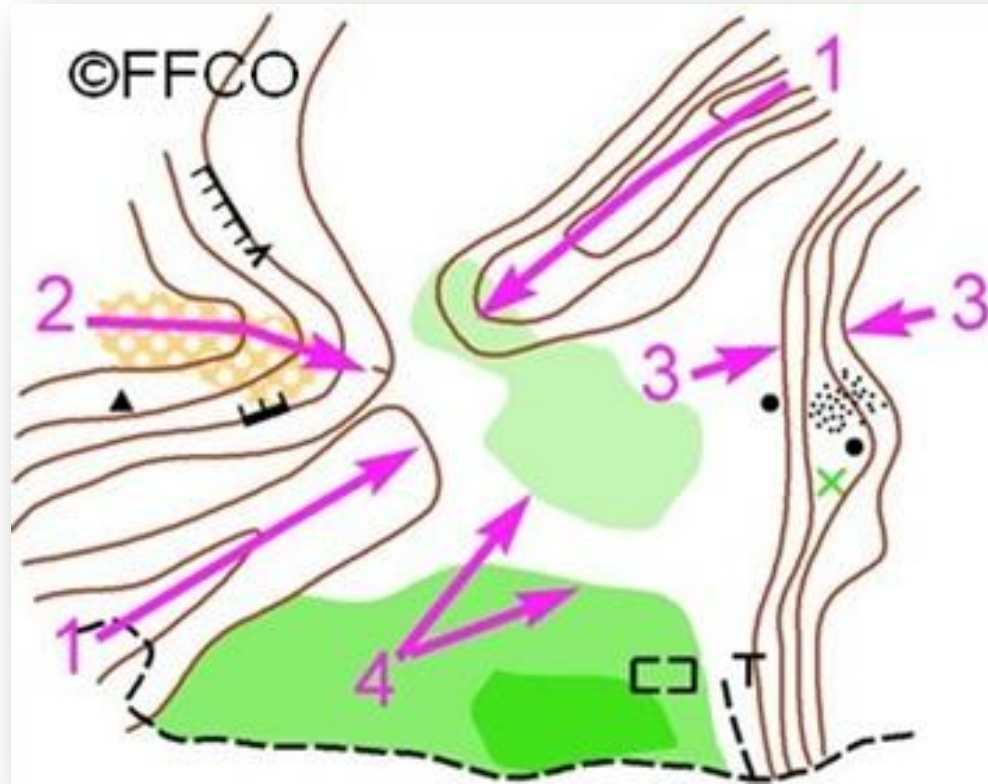
Ligne de Niveau 2 : ce sont des lignes, dont la représentation sous forme de pointillés ou de surfaces entourées d'un trait continu, qui permettent un suivi aisé : sentier peu visible (1), talus bien marqué (2), fossé très visible (3), ruisseau (4), muret, lisière de forêt (5), haie, layon, levée de terre (6), tour de lac, marais, étang (7).



Ligne de Niveau 3 : ces lignes séparent des zones différenciées par la couleur sur la carte (limite de végétation entre zones de pénétrabilités différentes mais nettes signalées sur la carte par des pointillés noirs (1), limite de clairière en forêt (2), mais aussi des fossés (3), talus intermittents (4), murs en ruine (5),...



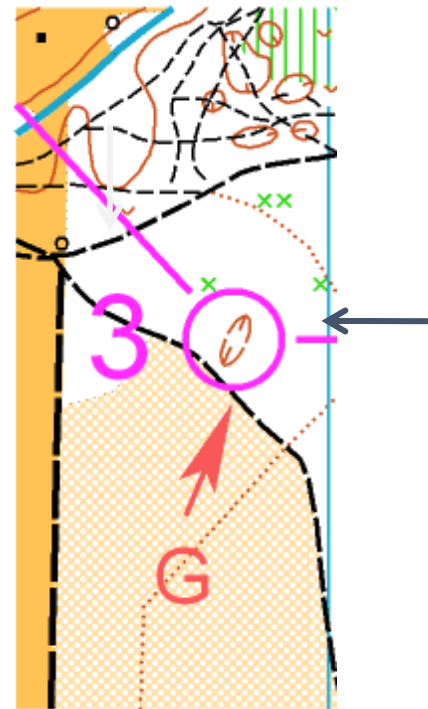
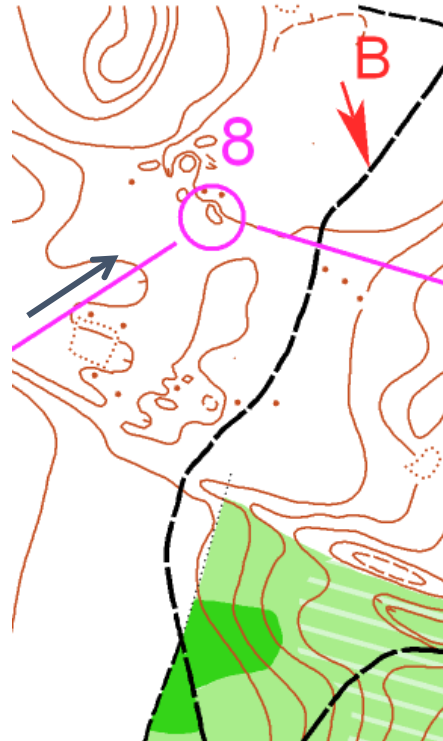
Ligne de niveau 4 : ces lignes sont en rapport avec les formes de reliefs matérialisées par les courbes de niveau ou la végétation : Avancée (1) ,rentrants (2) constitués de plusieurs courbes de niveaux, les ruptures de pente entre les plats, les descentes (3) ou le montées (3), cirque, thalweg, zones de végétation non bordées de limites précises (4), ...



Les notions de point de décision, point d'appui, point d'attaque, ligne d'arrêt

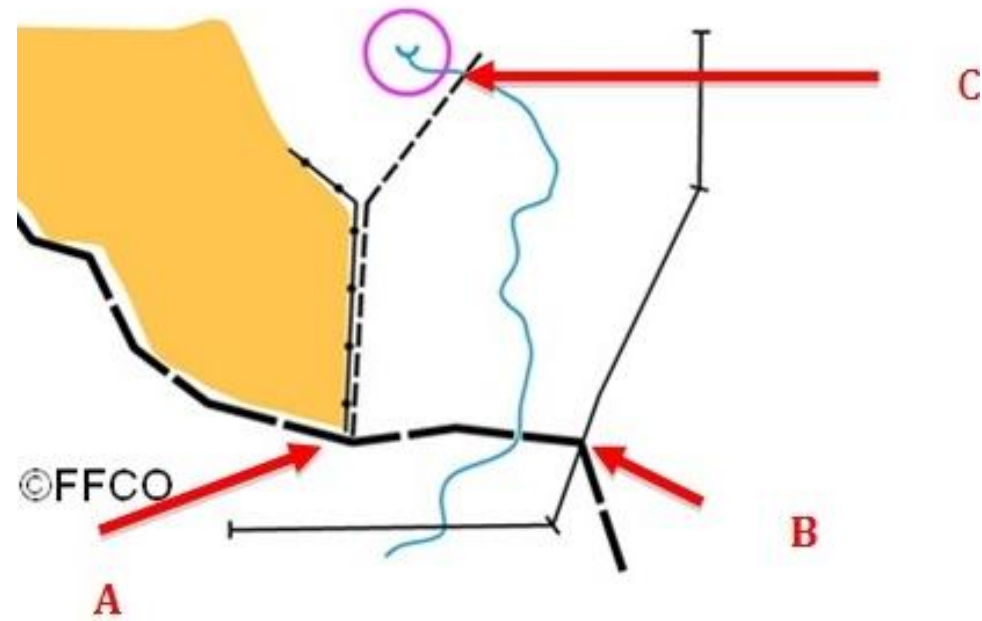
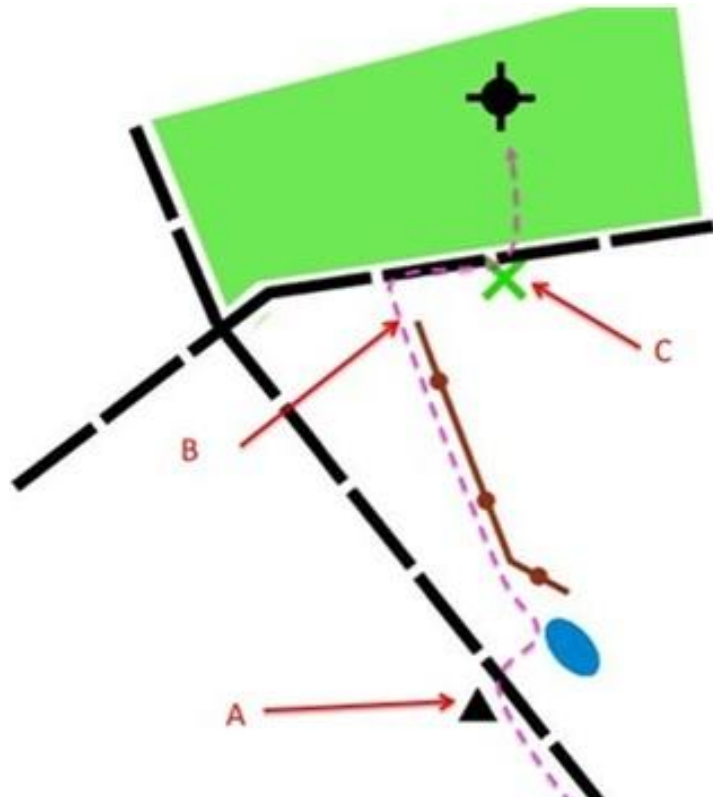
Tous ces éléments vont être les clés de la construction et surtout de l'exécution de l'itinéraire.

La ligne d'arrêt est une ligne perpendiculaire à l'axe de course que l'orienteur a choisi de ne pas dépasser s'il rate son objectif.

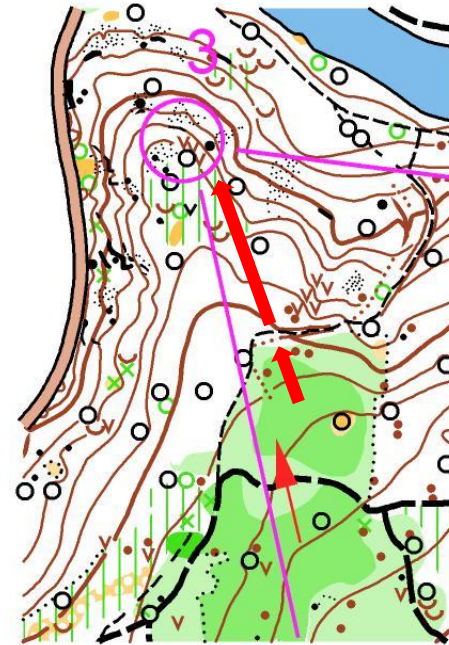
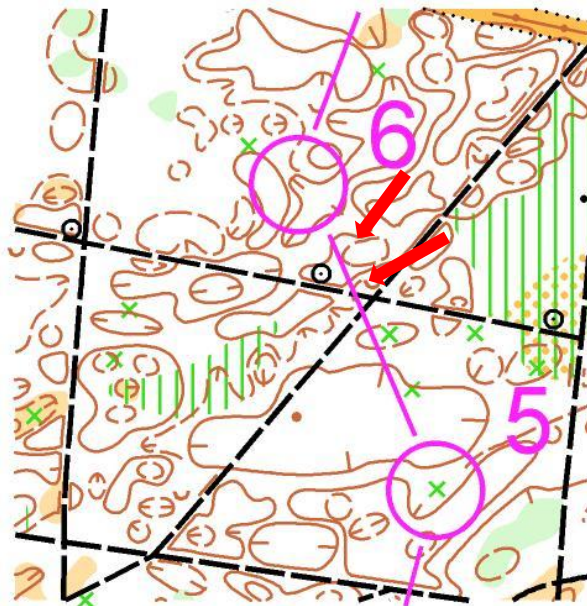


Les points de décision : c'est le moment choisi pour quitter une ligne pour en rejoindre une autre ou pour changer de direction

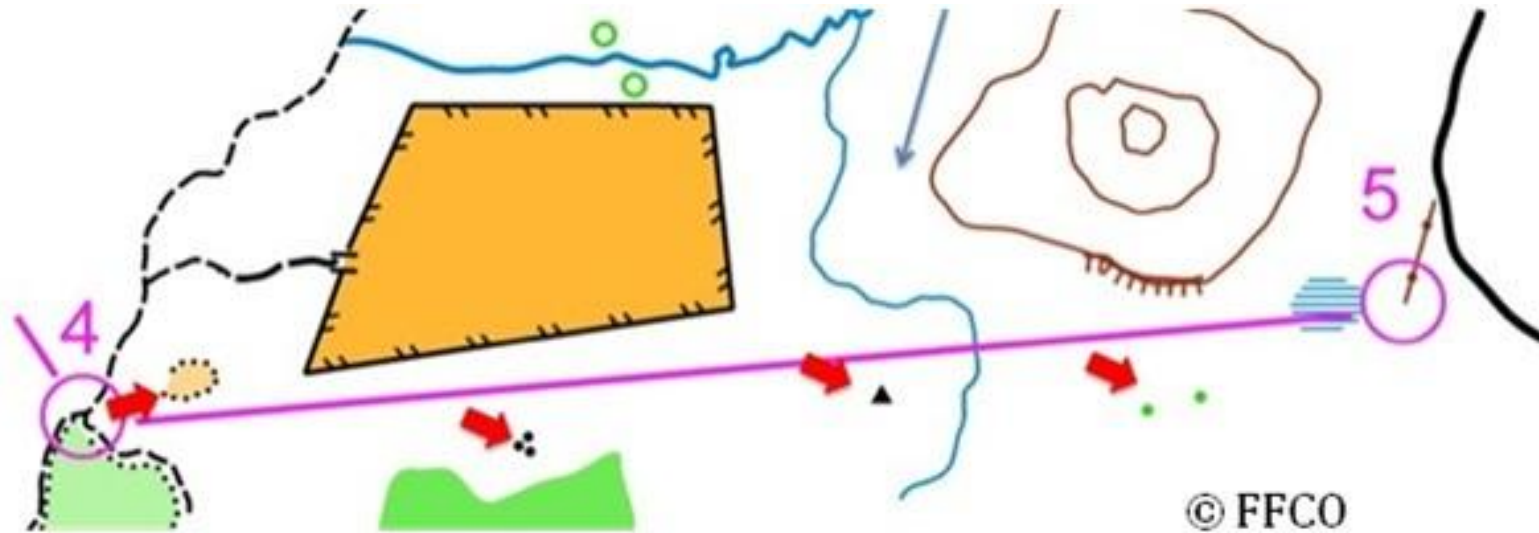
Ce point de décision devient un point d'attaque lorsqu'il permet de rejoindre le poste (dernier point sûr avant le poste)



point d'attaque



Les points d'appui sont des éléments de repères qui vont confirmer le projet d'itinéraire lorsqu'ils seront franchis (sentier limite de végétation, muret, etc.) ou vus (clairière – colline – zone de végétation dense) durant la réalisation du trajet. Ils peuvent être anticipés (carte/terrain) ou dans l'action (terrain/carte)



Les quatre flèches rouges représente quatre points d'appui que l'élève va pouvoir utiliser.

Il n'est pas obligé de les toucher physiquement mais au il doit au moins les voir.

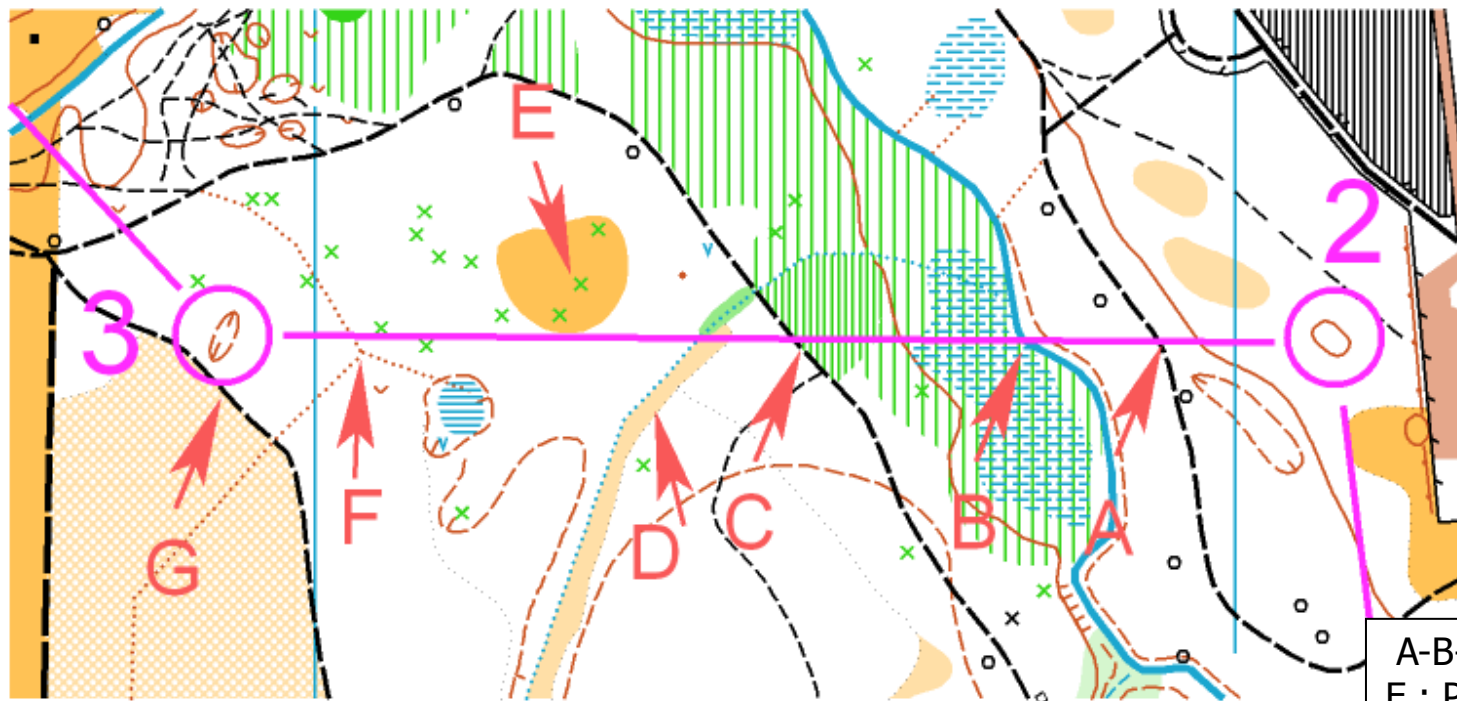
L'importance du point d'appui est particulièrement significative vers la troisième flèche. En effet après avoir quitté l'angle sud est de la clôture, l'élève se retrouve sans véritable ligne à suivre jusqu'à rejoindre celle que constitue le ruisseau. Distinguer sur sa droite le groupe de rocher lui permet de vérifier qu'il n'est pas parti trop au sud ouest.

La notion de saut

Le saut permet de passer d'une ligne à une autre sans emprunter de ligne. C'est donc tout simplement couper à travers bois. Lors de l'apprentissage des sauts, les lignes matérialisant l'arrivée du saut doivent très évidentes et visibles de loin.

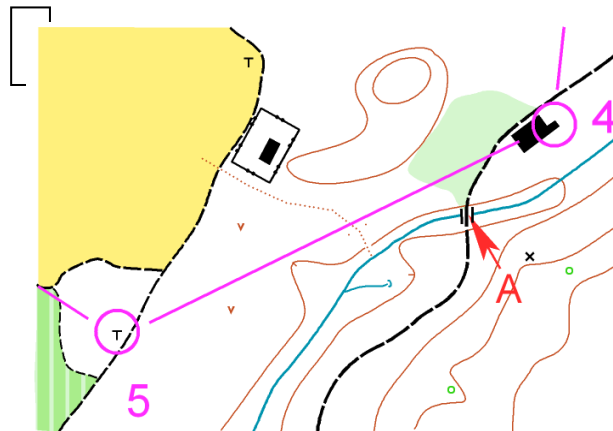
Lors de la mise en place des premières séances liées à ces thèmes, il est nécessaire d'utiliser des lignes d'arrêt nettes (ligne 1) des sauts très courts (inférieur à 100m)

Un itinéraire se construit donc par le suivi de lignes de différents niveaux, par le passage à des points de décision et d'appui et par la réalisation d'un ou plusieurs sauts plus ou moins difficiles.

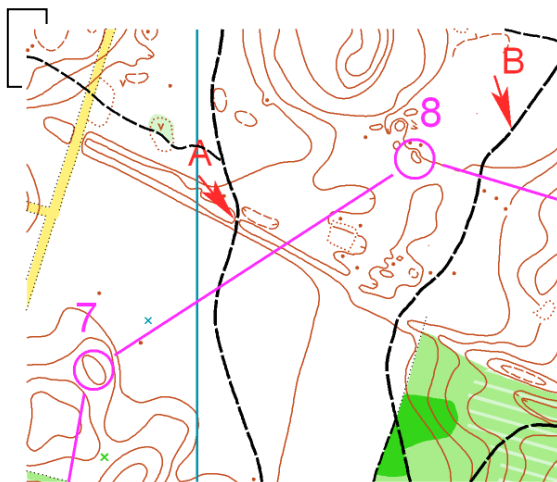


A-B-C-D : Points d'appui que l'on traverse
E : Point d'appui visible de loin
F : point d'attaque = jonction fossés
G : ligne d'arrêt = chemin

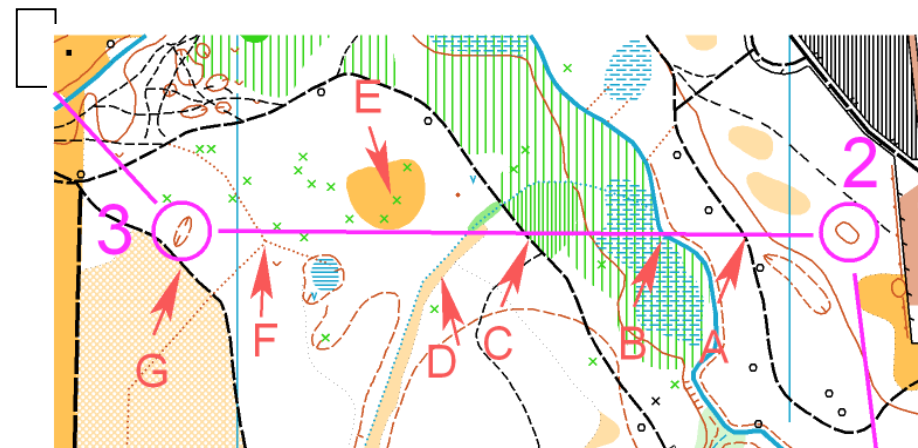
Illustrations techniques



A la sortie du poste 4, point de décision A :
intersection du ruisseau-chemin qui permet de
prendre la décision de sauter d'un chemin à
l'autre situé à l'ouest



A – Point de décision = point d'attaque =
jonction ligne de relief avec le chemin
B : ligne d'arrêt = chemin



A-B-C-D : Points d'appui que l'on traverse
E : Point d'appui visible de loin
F : point d'attaque = jonction fossés
G : ligne d'arrêt = chemin

Exemple de notions de traçage:

NIVEAU 1 – VERT

Tirés des documents FFCO

- EXIGENCES MENTALES ET TECHNIQUES

Le jeune doit être capable de s'orienter sur un parcours mettant en jeu les positions relatives des éléments de l'environnement et confirmer les notions de latéralisation fondamentales « gauche – droite – devant – derrière – plus haut - plus bas ». Il est capable de se situer et d'orienter un plan par rapport à des directions remarquables. Ces capacités à se déplacer se limitent à des éléments figurant dans son espace proche que l'on qualifie sur un circuit d'orientation généralement de mains courantes ou d'éléments ponctuels importants (lignes de niveau 1).

- EXIGENCES DE TRACAGE

Au regard de ces exigences mentales et techniques, les objectifs pour le traceur seront d'améliorer l'utilisation des mains courantes de niveau 1 et d'ouvrir progressivement le jeune à l'espace lointain. Le parcours d'orientation, très facile, est situé toujours sur des lignes directrices simples avec la présence d'une balise à chaque point de décision.

C'est le traceur qui dirige le jeune orienteur. Celui-ci n'a « aucun choix possible ». Il doit être pratiquement toujours sur « un rail ».

Niveau 1 – VERT et acquisitions

1 - Compréhension et orientation de la carte (éventuellement utilisation de carte simplifiée)

Le jeune orienteur est capable d'orienter sa carte par rapport aux éléments observés autour de lui. Il se situe sur le plan. La maîtrise de la relation carte/terrain se fait correctement sur des éléments identifiables et clairs aussi bien sur le terrain que sur la carte

2 - Compréhension des symboles et des couleurs les plus simples

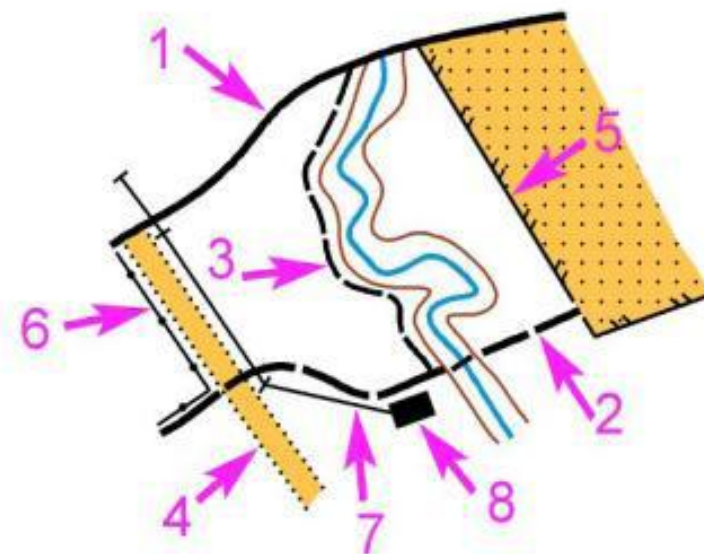
Reconnaissance des principaux symboles dans l'espace proche et lointain et maîtrise des symboles dont l'interprétation reste aisée : ligne de niveau 1, bâtiment, etc..).

Reconnaître une zone boisée d'une zone découverte (jaune/blanc éventuellement vert) et quelques éléments liés à l'hydrographie (couleur bleu) ruisseau, mare, puits, points d'eau divers.

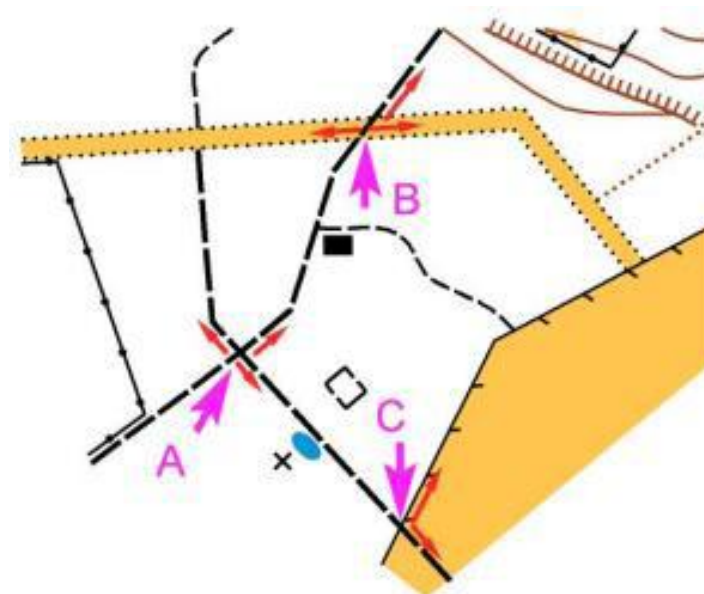
3 - Acquisition des fondamentaux techniques :

Maitrise de la méthode P.O.P : La tenue de la carte **Pliée et Orientée, la position du Pouce sur la carte pour le suivi de l'itinéraire est acquise. Le jeune orienteur doit à ce niveau être capable de tenir son plan simplifié orienté quel que soit les changements de direction, idem avec la carte d'orientation en suivant sa progression sur le terrain sur des lignes de niveau 1**

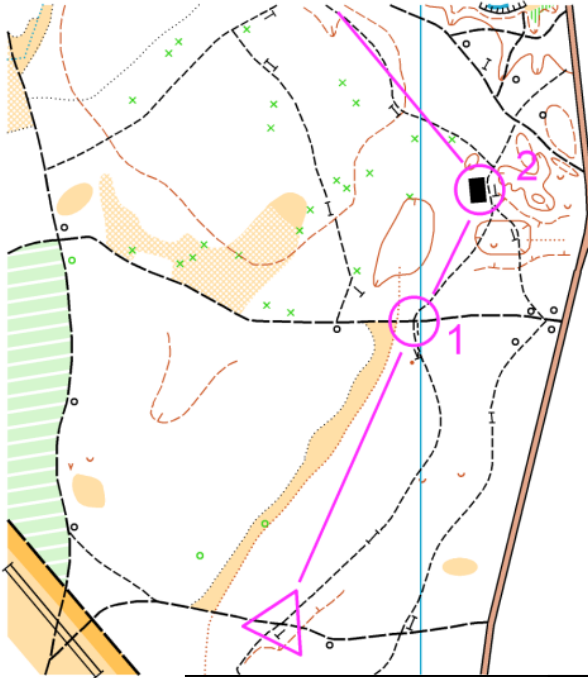
4 - Connait les Lignes directrices de niveau 1, c'est-à-dire les lignes les plus familières au pratiquant débutant et très visibles qui guident facilement le déplacement : Route forestière ou stabilisée(1), chemin d'exploitation(2), chemin, sentier(3), pare feu(4), clôtures(5), mur(6), ligne électrique(7), voie ferrée, bâtiment(8), et est capable de les utiliser en courant



5 – Maitrise les changements de ligne et de direction nets : points de décision de niveau 1 qui sont des croisements de lignes de niveau 1 (A,B,C)

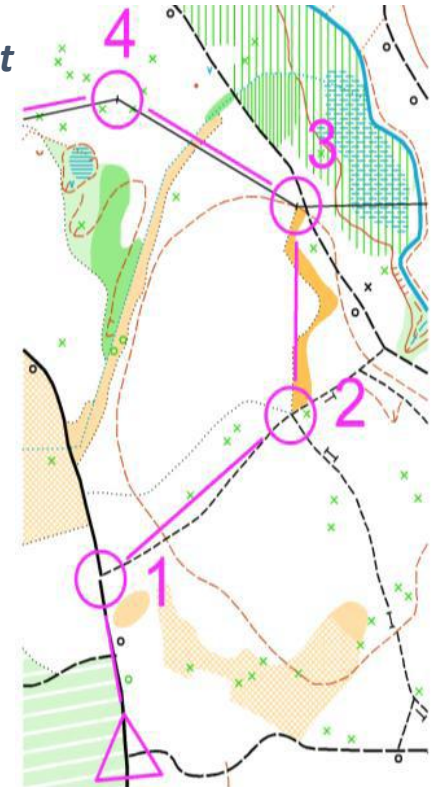


Niveau 1-VERT et sous niveaux

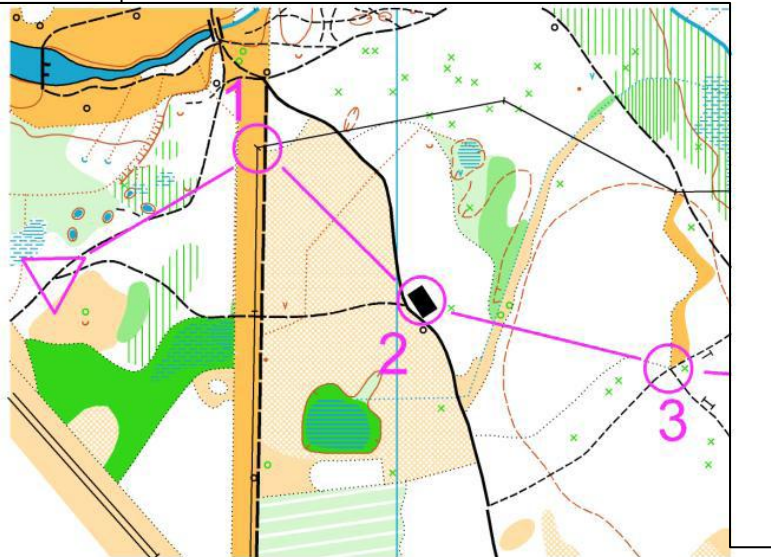


T1 : Le parcours doit être tracé sur un terrain comportant des éléments de planimétrie évidents et reliés entre eux. Les postes sont toujours sur des lignes identiques et aux changements de direction. Un seul itinéraire possible. Le point d'attaque est confondu avec le poste. Choisir des postes faciles : bâtiment, jonction ou croisement de chemins.

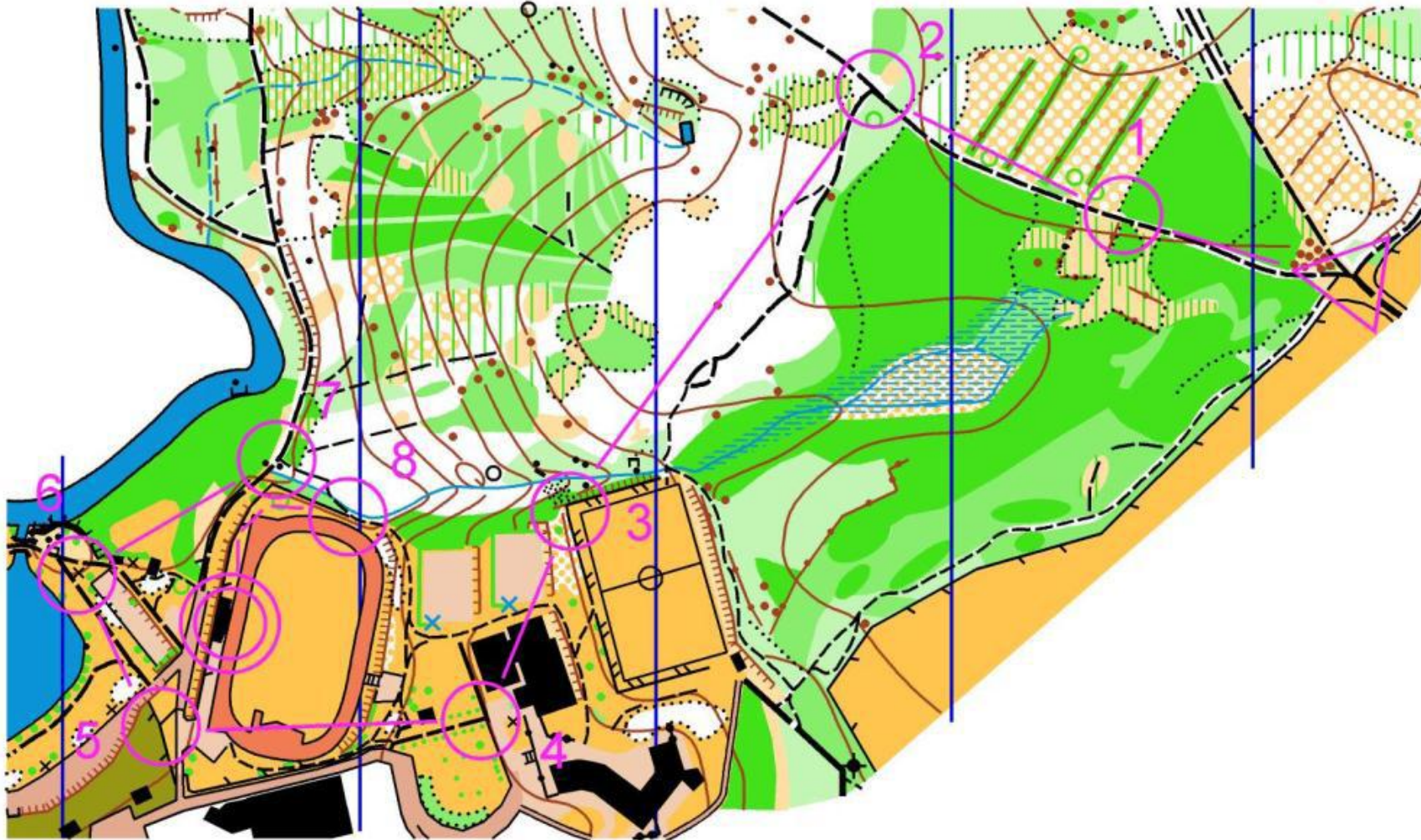
T2 : mêmes caractéristiques : seuls seront proposés des changements de lignes au poste



T3 : mêmes caractéristiques : proposer des changements de mains lignes durant l'itinéraire. Ne pas proposer plus de deux changements de lignes durant le circuit

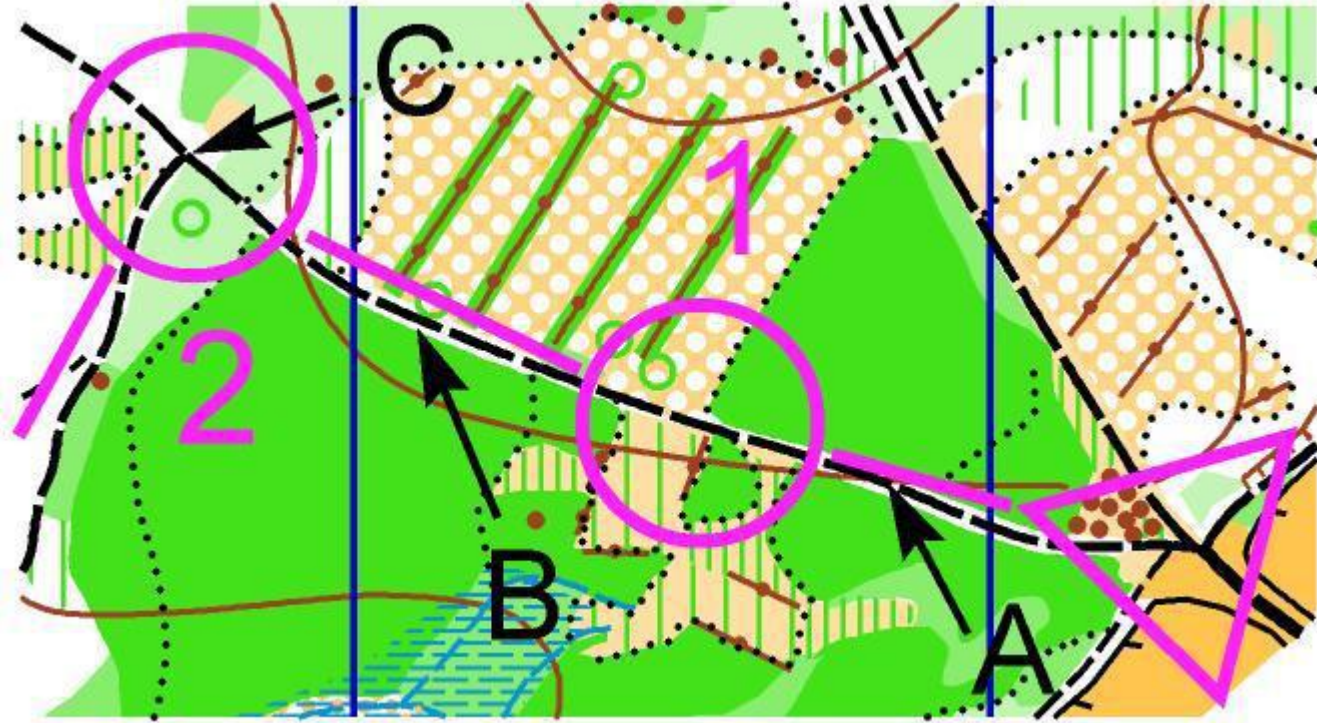


Parcours de Niveau 1-VERT



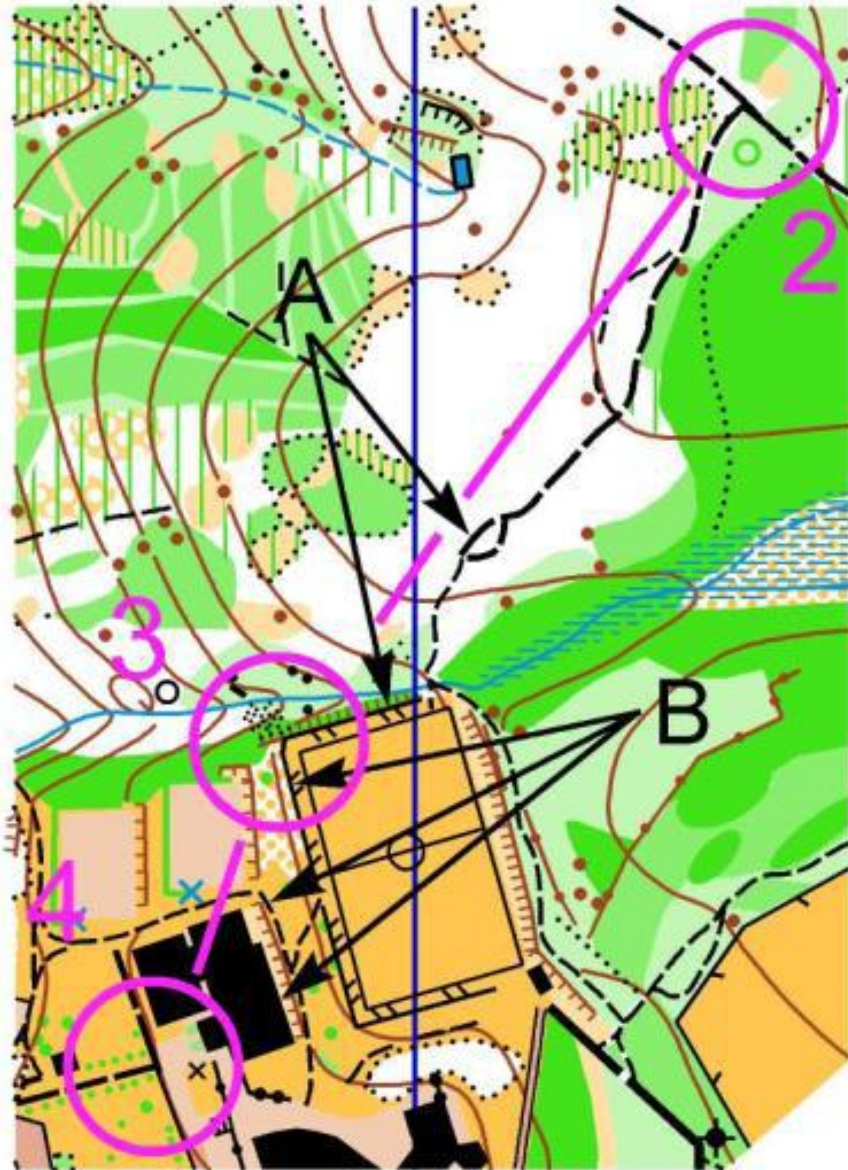
TYPES DE LIGNES ET NIVEAUX DE DIFFICULTE

Lignes 1 : ce sont, en général, les lignes les plus familières au pratiquant débutant et très visibles qui guident facilement le déplacement : Route forestière, chemin d'exploitation, chemin, sentier, pare feu, clôtures, mur, rivière, ligne électrique, voie ferrée, bâtiment.



Parcours départ - 1 : L'entrée dans le parcours doit être extrêmement claire
Exemple du chemin (A) = main courante claire et 1 seul itinéraire possible.
Le poste est sur le chemin ; à l'intersection limite de végétation /chemin

Parcours 1-2 : idem que le parcours précédent (B).
Le poste 2 est au point de décision (C) qui correspond au changement de direction (phase importante d'orientation de la carte chez le jeune)



Parcours 2-3 : Utiliser le changement de lignes : chemin puis clôture (A). Ce changement de ligne s'effectue en cours de parcours et non au poste. En général, il est préférable d'effectuer ce changement de ligne au poste. Mais la visibilité du poste 3, dès l'arrivée dans la clairière, permet cette adaptation. Impossible aux jeunes coureurs de quitter le « rail » de la clôture.

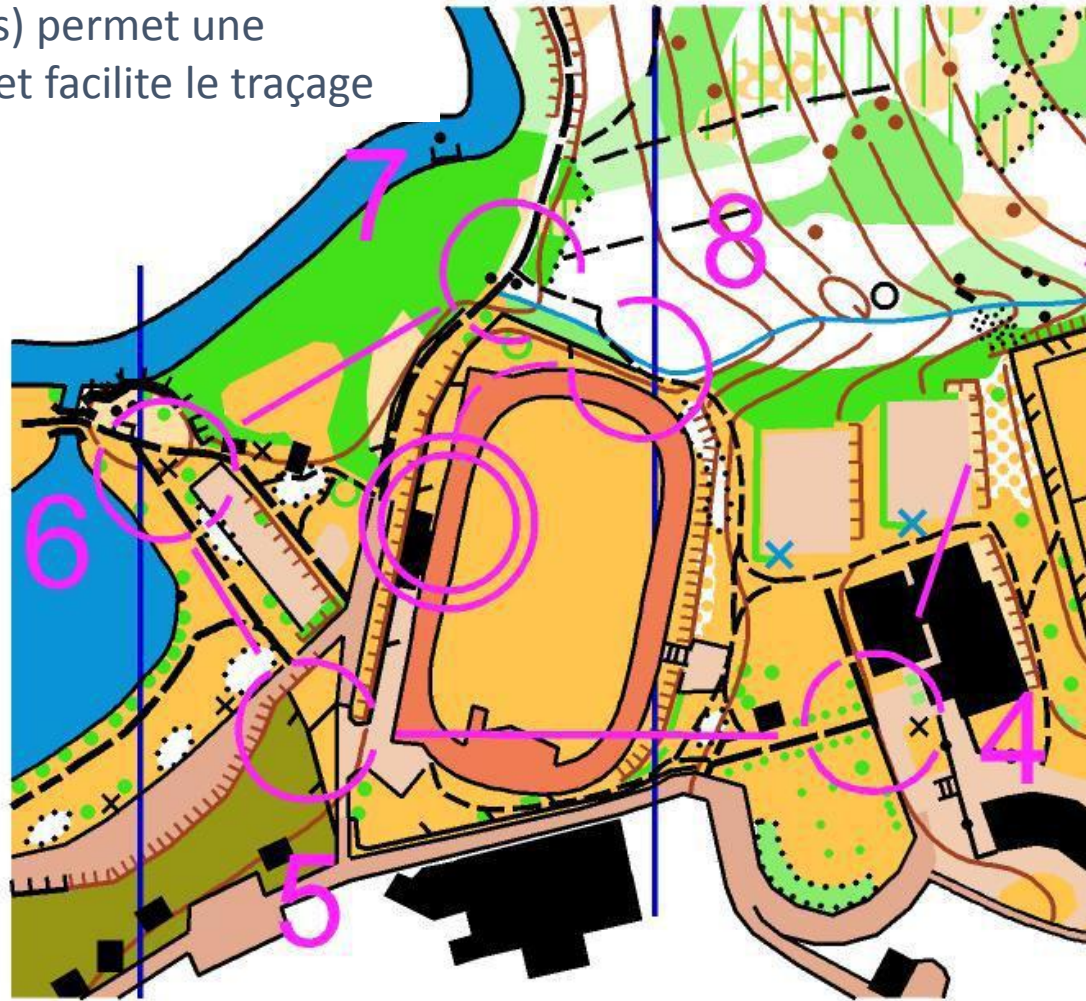
Parcours 3-4 : Utilisation de la clôture, des sentiers et du bâtiment (B) dans un site totalement ouvert qui simplifie le problème d'orientation. C'est une ouverture sur l'espace lointain pour le jeune qui sait « lever le nez ». Il peut ainsi envisager rapidement que le poste est derrière le bâtiment. Vous aidez ainsi l'enfant à se projeter dans l'espace

Le poste 4 est situé (toujours) au point de décision

Une large visibilité (parties découvertes) permet une meilleure sollicitation de l'observation et facilite le traçage

Parcours 4-5 : Succession de changements de lignes : chemin – route – clôture, et visibilité importante : le poste 5 est visible depuis la route

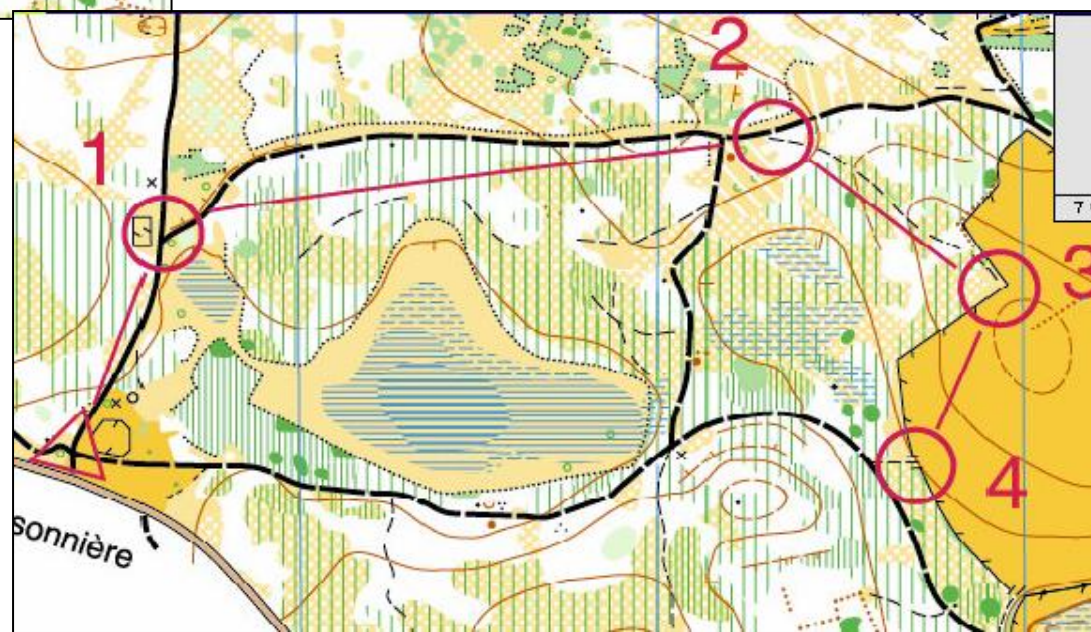
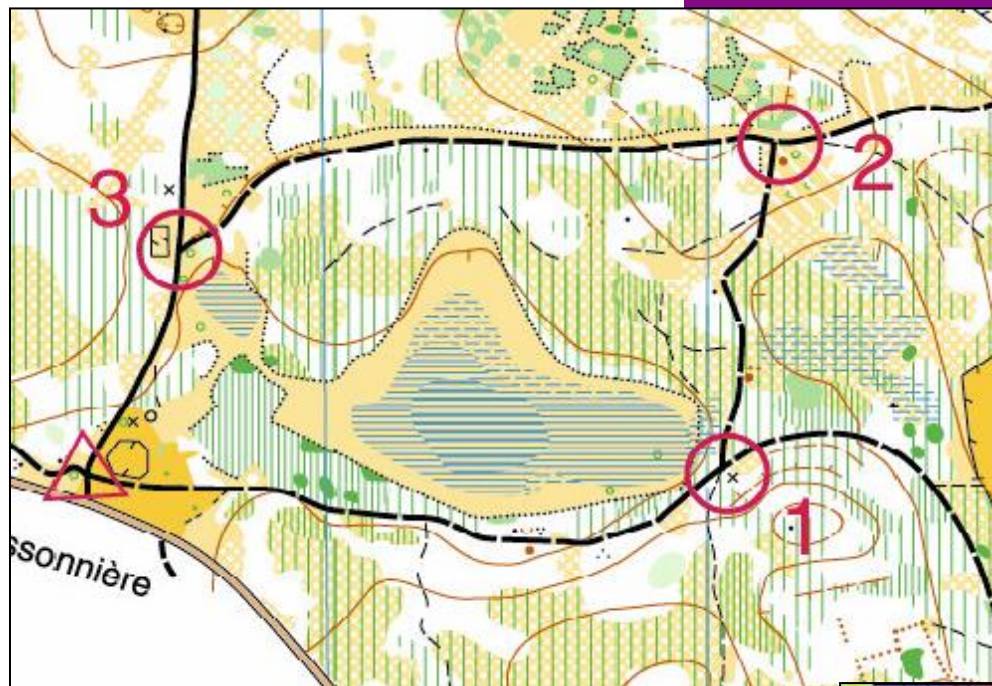
Parcours 5-6 : La ligne principale est constituée par le chemin, le lac offrant également un repère significatif. Le poste 6 sur l'objet particulier collé à la ligne est adapté à ce niveau de pratique



Parcours 6-7 : Utilisation de plusieurs lignes pour la connaissance de celles-ci : chemin – route – chemin ou chemin – sentier - chemin et utilisation de l'espace lointain avec les 2 bâtiments qui peuvent aider à la conduite de l'itinéraire. En milieu forestier, la prudence aurait obligé à mieux conduire le jeune sur le rail. Le poste 7 est bien situé au point de décision

Parcours 7-8 : Respect des exigences fondamentales c'est à dire l'utilisation du «rail » obligatoire en milieu forestier : un seul itinéraire possible sur une ligne.

Autres exemples Parcours Niveau 1-VERT



Liens utiles

Site Purple Pen

<http://purplepen.golde.org/>

Méthode fédérale de traçage des parcours

http://www.ffcorientation.fr/media/cms_page_media/72/M%C3%A9thode%20F%C3%A9d%C3%A9rale%20-%20Edition%202016.pdf

Cours et quizz CO

<http://quizzco.univ-perp.fr/index.html>

Comité départemental 86 Course d'Orientation

<http://www.vienne.ffcorientation.fr/>



A vous de jouer !!