

Le report de poste : comment ça marche ?

Le néophyte en raid orientation a toujours le réflexe de s'inquiéter d'une part de sa capacité à s'orienter à l'aide d'une carte dont il ne maîtrise ni l'échelle, ni les symboles, ni le graphisme, d'autre part de son aptitude à naviguer autrement qu'en utilisant les sentiers et chemins.

Ce sont certes des raisons valables pour "bachoter" avant l'épreuve quelques fondamentaux. Mais le même néophyte minimise, par méconnaissance, un des moments clés du raid, celui du report des postes. Ce qui dans certains cas peut être fatal.

Si sur les épreuves d'orientation dites classiques, les postes sont déjà positionnés (cercles rouges) sur la carte que vous récupérez dans le sas de départ, en raid d'orientation vous prenez possession avant le départ, d'une carte vierge de tout poste. C'est donc vous et votre équipier qui allez devoir reporter les postes de votre parcours. L'opération va se dérouler en trois temps.

Premier temps.

Vous prenez le départ en suivant un parcours de quelques centaines de mètres, en général en montée. Parcours jalonné par les organisateurs. Là, il ne vous est pas possible de vous tromper, tant le flot des concurrents vous entraîne vers un seul et même objectif. Il vous faut seulement être attentif à ne pas vous séparer de votre équipier. Sauf si vous avez décidé que l'un d'entre vous fasse le sprint pour s'emparer des définitions de poste le plus vite possible. Mais le gain de temps n'est pas proportionnel à l'énergie que celui qui est chargé de cette tâche va dépenser.

Deuxième temps.

Vous voilà arrivé à l'endroit où les organisateurs ont choisi de distribuer les définitions de postes. Pour ce faire les organisateurs indiquent, à l'aide de grands panneaux bien visibles vers quelles définitions il faut vous diriger. Chaque parcours étant matérialisé par un panneau, A, B, C etc., il est impossible de vous tromper. Mais veillez cependant à ne pas récupérer les définitions d'un autre parcours que le vôtre car l'erreur pourra vous coûter très cher. Notamment si vous prenez possession des définitions correspondant au parcours le plus long et le plus technique (A) alors que vous avez choisi un parcours relativement court en distance et facile techniquement...

Troisième temps.

Il vous faut maintenant reporter les postes sur la carte. Que vous choisissiez de reporter sur place tous les postes, ce qui est conseillé pour les débutants, ou seulement les premiers postes, ce moment mérite attention et méthode. Le report s'effectue à l'aide, d'une part de la fiche de définitions des postes, et d'autre part de la carte pourvue d'un carroyage vertical et horizontal.

La fiche de définitions

La fiche vous donne cinq indications. La première est le numéro d'ordre du poste. Ordre dans lequel vous allez devoir pointer les balises (1,2,3 etc.). La deuxième est le numéro d'identification de la balise (code). C'est grâce à ce numéro que vous allez pouvoir confirmer que le poste 1 que vous venez de trouver est bien le bon. Ce détail est important car il n'y a rien qui ressemble plus à une balise au pied d'un rocher qu'une autre balise au pied d'un autre rocher, situé à une centaine de mètres de la première. Et alors que vous croyez avoir trouvé votre rocher, vous venez de trouver celui qui sert de poste à un autre circuit. La vérification du numéro d'identification de la balise est donc fondamentale. Les troisième et quatrième indications sont les coordonnées du poste sur la carte. Enfin, la cinquième indication est la nature de l'élément que vous devez trouver sur le terrain. Si votre poste est un rocher, inutile de poinçonner ou de biper la balise située à l'angle d'une clairière...

Le report

Un bon report s'effectue grâce à une équerre de report en plastique à l'échelle de la carte (en vente sur les stands spécialisés la veille ou le matin du raid). En la déplaçant sur la carte en fonction des deux coordonnées indiquées, le trou qui se situe en haut à droite de l'équerre va cercler l'élément recherché. Chaque carreau correspond à 10 décimales. Chaque poste est donc repérable grâce au croisement des deux coordonnées. Par exemple, dans l'illustration ci-contre, le croisement des chemins est repérable sur la carte grâce à ses deux coordonnées (32-4.0) et (68-2.6). Plus le croisement de ces deux coordonnées sera précis, plus vous serez sûrs de cercler le bon élément à trouver sur le terrain.

Astuce 1. Pour réaliser un bon report, le travail d'équipe est fondamental. Le premier équipier énonce le numéro d'ordre du poste et sa première coordonnée. Le second équipier répète la coordonnée pour être sûr d'avoir compris et déplace l'équerre sur la carte. Le premier équipier donne ensuite la seconde coordonnée. Le second équipier renouvelle le même processus que pour la première coordonnée. Si le report est minutieux, le second équipier qui gère l'équerre doit voir apparaître au centre du cercle l'élément du poste. Il l'énonce alors au premier équipier qui valide ou invalide en fonction de la définition donnée sur la fiche de poste. Par exemple, si le second équipier énonce "falaise", alors que la définition du poste est croisement de chemins, c'est que le report a été mal effectué.

Astuce 2. La taille des cartes peut être un handicap. En effet, la numérotation du carroyage est imprimée en bordure de la carte. Aussi quand il s'agit de reporter un poste au centre de la carte il est facile de se tromper de carreau. Si par malheur vous trouvez dans ce mauvais carreau un élément qui a les mêmes coordonnées que le poste recherché et qui en plus correspond à sa définition, tout va vous sembler correct alors que vous allez faire une erreur de plus d'une centaine de mètres. Pour éviter ce type d'erreur assez courante, il est astucieux de reporter au centre de la carte les numéros des lignes horizontales et verticales.

Astuce 3. Les automatismes du report ne s'improvisent pas. Répétez cet exercice avec votre équipier au calme avec des postes dont vous aurez préalablement mesuré les coordonnées.

Route internationale - nationale
Chemin carrossable - Chemin
Sentier - Sentier pas stable
Layon - Vase fermé
Détour franchissable - infranchissable
Clôture en bois - Mur infranchissable
Mur de pierre - Mur de pierre en ruine
Ligne électrique - Ligne Haute tension
Zone rocheuse - Zone de pierres
Falaise infranchissable
Faunes franchissable - Petite falaise
Bouvier (11m) - Junc - Coupage de route
Affaissement rocheux
Trou d'écoulement - Couverts (sèche)
Lac - Etang - Mare
Marsis franchissable - Marsis
Marsis infranchissable - Trou d'eau
Ruisseau infranchissable - Ruisseau
Ruisseau intermittent - Marsis insère
Source captée - puit - Source
Courbes de niveau
Sens de la pente
Mulchère - Sapinière - résineuse
Dépression - Trou - Cuvette
Bulle - Bulle allongée - Colline
Fossé - Fossé
Ambart de terre - Terrain accidenté
Limite de terre - parcelle - pièce
Paludage - Zone marécageuse
Petite cabane - Ruine
Bâtiment - Objet particulier du à l'échelle
Ruine - Mangrove - Minaret
Charbonnière - Haute tour
Concave franchissable - franchissable
Chemin de fer - Rail
Limite précise de végétation - Limite de culture
Arbre isolé - Autre remarquable
Zone d'habitation - Zone insérée
Terrain cultivé - Terrain arboré
Prunier - Prunier - arbre dépouillé
Éclaircie - Friche - prairie supérieure
Végétation - Vigne
Forêt - Courbe facile - courbe sautoie
Forêt - courbe difficile - végétation arboré
Végétation - courbe sautoie - courbe difficile
Forêt sautoie - sans un sens

