



DOSSIER PEDAGOGIQUE

Proposé par le Conseil Municipal des
enfants sous l'égide de la municipalité
Et de la Fédération Française de
Course d'orientation

Jardin des plantes de Saumur

Initiation tout public



Présentation

Les enfants du CME 2021-2023, Malo, Noé, Lilou, Pacôme, Olivia, Léandro, Gaëtan, Aria, Marius, Nariman et Louise, ont souhaité faire de cet espace, un lieu où l'on peut pratiquer une activité physique en famille, en accès libre et sans engagement, tout en découvrant ou redécouvrant l'espace naturel autour et dans le Jardin des Plantes.

Le contact avec le milieu naturel fait partie intégrante de la course d'orientation. La connaissance et le respect de l'environnement sont donc indissociables de cette pratique de pleine nature.



The infographic is a vertical rectangular card with a light blue header and a white body. It features a small photo of a person in a red and white orienteering uniform holding a map. The text is organized into four sections, each starting with a yellow folder icon and a blue heading. The sections are: 'POURQUOI ?' (Why?), 'POUR QUI ?' (For whom?), 'OÙ ?' (Where?), and 'COMMENT ?' (How?).

 **POURQUOI ?**
Pour sortir des sentiers battus, et découvrir une autre manière de courir.
Pour maîtriser toi même ton itinéraire en toute autonomie et en pleine nature. Pour oublier l'effort, pris par l'enjeu de trouver les balises.

 **POUR QUI ?**
Pour tout le monde ! Il y a un parcours adapté à tous les âges, tous les rythmes et tous les niveaux, ce qui favorise une pratique partagée. Quelque soit ton âge, les animateurs et membres des clubs te conseilleront et t'aideront à progresser.

 **OÙ ?**
De l'initiation au sein d'un club de ta région, aux compétitions nationales, la Course d'Oriente est un formidable moyen de découvrir de nouveaux paysages.

 **COMMENT ?**
En venant découvrir l'activité lors des séances d'entraînement des clubs locaux, ou sur les parcours initiation mis en place lors des courses régionales, ouvertes à tous.

LES CIRCUITS

Fonctionnement

➤ Suivi d'itinéraire :

Du point de départ signalé sur votre carte d'orientation vous vous déplacez sur le circuit avec la carte orientée, tout en suivant le cheminement indiqué en surimpression sur votre carte. A leurs découvertes, pour certifier de votre passage, vous poinçonnez sur votre carton de contrôle ou sur votre carte, dans les cases correspondantes aux numéros des postes.

➤ Course au score :

Pas d'itinéraire et d'ordre imposé, vous définissez votre Itinéraire. Dans un temps imparti, vous devez valider un certain nombre de postes correspondants à des points.

Le vainqueur est celui qui ramène le plus grand nombre de points. Attention aux pénalités en cas de dépassement du temps imparti (ex. 10 points en moins par minute dépassée)

➤ Circuit Etoile

Système de relais (la carte est le témoin)

Virginie fait les chiffres pairs : 2, 4, 6, 8, 10,12. Paul fait les chiffres impairs 1, 3, 5, 7, 9, 11 sans ordre imposé.

Départ groupé des 10 ou 12 participants sur un poste différent

(Attribué par l'animateur). Les autres relayeurs attendent le retour de leur coéquipier.

➤ Circuit Papillon

Système de relais (la carte est le témoin) Virginie fait les chiffres impairs mais par groupe de 2 : 1 et 3 retour au départ puis 7 et 9 Paul fait les chiffres pairs 2, 4 retour au départ puis 6 et 8 ... sans ordre imposé.

Départ groupé des 10 ou 12 participants sur des postes différents (attribué par l'animateur).

Les autres relayeurs attendent le retour de leur coéquipier.

➤ Circuit Boussole

la carte sont mentionnés les 2 départs et les 2 arrivées. Ce circuit comporte deux boucles. Une première boucle de 4 postes sur la partie jardin des plantes puis une seconde boucle sur le complexe sportif. A partir du départ, utiliser la boussole pour atteindre le premier poste et renouveler l'opération à chaque poste. Noter l'azimut correspondant et afficher le sur la boussole.

Lorsque vous découvrez un poste sur le terrain, vous devez Poinçonner le carton de contrôle qui vous a été remis au départ.
Si vous êtes seul vous pouvez poinçonner sur les bords de votre carte.

Modèles
de balises à
Découvrir sur
Le terrain



Point de départ et d'arrivée des Circuits

Le centre du cercle donne l'emplacement précis des postes que vous découvrirez sur le circuit (poteaux).

Exemple : ici le rond vert représente une souche.

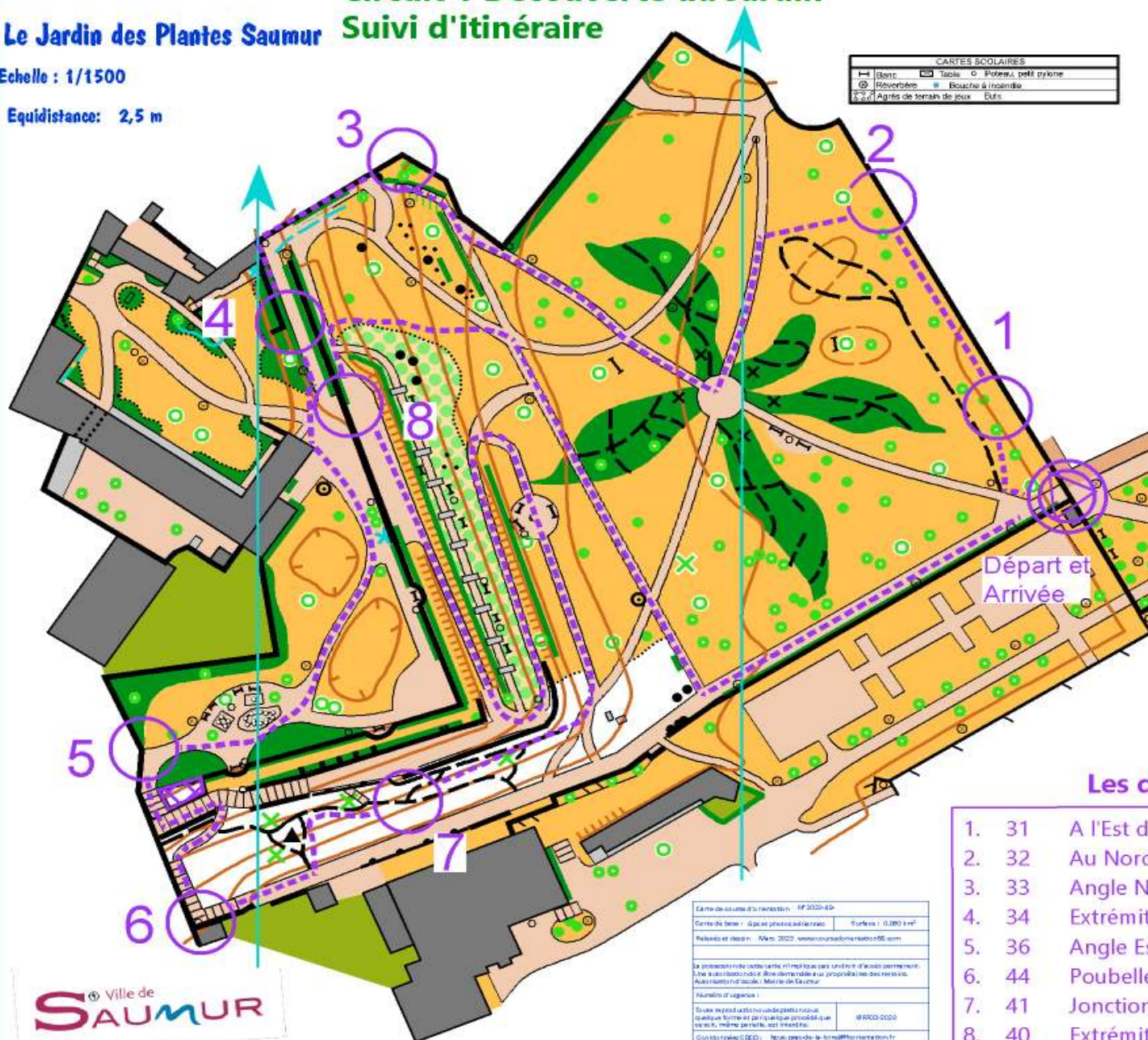
Circuit 1 Découverte du Jardin Suivi d'itinéraire

Le Jardin des Plantes Saumur

Echelle : 1/1500

Equidistance: 2,5 m

CARTES SCOLAIRES			
—	Blanc	Table	○ Poteau petit pylone
○	Réverbère	■	Bouche à incendie
■	Aggrès de terrain de jeux	—	Dûs



Légende

- Le relief**
 - Courbe de niveau
 - Courbe intermédiaire
 - Abrupt - Levée de terre
 - Fossé - Ravine
 - Butte - Butte allongée
 - Petite dépression - Trou
 - Terrain accidenté
 - Falaise infranchissable
 - Falaise franchissable
 - Bloc rocheux : Grand - petit
 - Groupe rocheux
 - Zone rocheuse - rocailleuse
- La roche**
 - Végétation
 - Végétation au sol
- La végétation**
 - Terrain découvert
 - Arbres dispersés
 - Dense
 - Très dense
 - Course facile
 - Course ralentie
 - Course difficile
 - Course très difficile
 - Course intermédiaire
 - Limite de végétation
 - Gros - petit arbre isolé
 - Souche
- L'eau**
 - Lac - Mare
 - Marais infranchissable
 - Marais pérenne - temporaire
 - Cours d'eau - intermittent
 - Marais étroit
 - Trou d'eau - Source
 - Bâtiment infranchissable
 - Souterrain - Passage couvert
 - Zone pavée - Zone d'habitat
 - Route - Rails
 - Chemin
 - Sentier - Sentier peu visible
 - Layon
 - Clôture infranchissable - franchissable
 - Mur infranchissable - franchissable
 - Passage - Pont
 - Poubelle
 - Ruches
- L'humain**
 - Borne

1	31
2	32
3	33
4	34
5	36
6	44
7	41
8	40

Les définitions

- | | | |
|----|----|----------------------------|
| 1. | 31 | A l'Est de l'arbre |
| 2. | 32 | Au Nord de l'arbre |
| 3. | 33 | Angle Nord du Mur peid Sud |
| 4. | 34 | Extrémité SE de la haie |
| 5. | 36 | Angle Est du Mur |
| 6. | 44 | Poubelle pied mur |
| 7. | 41 | Jonction des sentiers |
| 8. | 40 | Extrémité Sud de la Haie |

Carte de course d'orientation - #302040
 Carte de base : OpenStreetMap
 Surface : 0,080 km²
 Révisé et publié : Mars 2023 www.coursedorientation92.com
 La projection de cette carte est métrique sans déformation d'angle, elle est basée sur le système de coordonnées géographiques WGS 1984 UTM Zone 18N. Les données de base sont issues de OpenStreetMap, le projet de cartographie collaborative.
 Numéro d'urgence : 112
 Si vous ne pouvez pas trouver un point de repère, contactez le service client de la Fédération Française de Course d'Orientation (FFCO) au 01 47 97 11 91 - service@ffco-orientation.fr
 © FFCO 2020
 Cette carte est une œuvre de la Fédération Française de Course d'Orientation

CIRCUIT N°1 SUIVI D'ITINERAIRE


(CARTE AVEC CIRCUIT)


DISTANCE : 790 m

NOMBRE DE POSTES ET DEFINITIONS

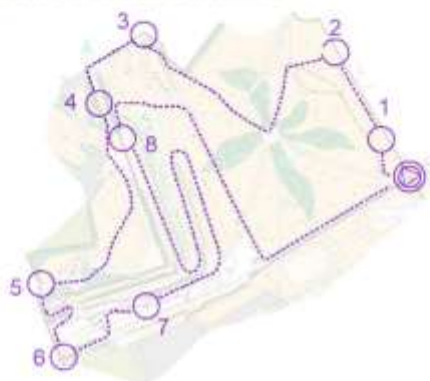
1.	31	A l'Est de l'arbre
2.	32	Au Nord de l'arbre
3.	33	Angle Nord du Mur pied Sud
4.	34	Extrémité SE de la haie
5.	36	Angle Est du Mur
6.	44	Poubelle pied mur
7.	41	Jonction des sentiers
8.	40	Extrémité Sud de la Haie



 : Point de départ et d'arrivée

 : Le centre du cercle donne l'emplacement précis des postes que vous découvrirez sur le circuit (poteaux).
exemple: ici le rond vert représente un arbre.

ORDRE ET SENS DU CIRCUIT



SUR LE CIRCUIT :

Vous allez trouver des Postes sur le circuit, ils ont tous un code et un poinçon différent, ici un exemple la balise 40.

Code
40



AU DEPART DU CIRCUIT

-Un plan de situation.

Vous devez :

- 1) Prendre connaissance de la légende
- 2) Orienter votre carte par rapport au terrain.
- 3) Plier la carte à votre convenance, afin de pouvoir placer votre pouce sur l'endroit où vous êtes.
- 4) Prendre des points de repères que vous découvrirez au cours de votre déplacement.


COMMENT VALIDER UN POSTE TROUVE :



introduire la carte sur la case correspondante puis presser la pince.



Principe d'utilisation:

Du point de départ signalé  sur votre carte d'orientation vous vous déplacez sur le circuit avec la carte orientée, Vous devez suivre scrupuleusement le tracé violet en surimpression sur votre carte. A leurs découvertes, pour certifier de votre passage, vous poinçonnez sur votre carton de contrôle, dans les cases correspondantes aux numéros des postes.



Autre exemple de poinçonnage ...

Ville de
SAUMUR

CIRCUIT N°3 Papillon

DUREE : 1h30

DISTANCE : 1650 m

NOMBRE DE POSTES ET LEUR DEFINITIONS

- | | | |
|-----|----|--------------------------------|
| 1. | 48 | Sud du mur |
| 3. | 47 | Sud du mur |
| 2. | 60 | Angle Nord mur coté Sud |
| 4. | 59 | Pied mur coté Sud |
| 5. | 58 | Pied nord du bosquet |
| 7. | 57 | Angle Ouest bâtiment |
| 6. | 46 | Angle Sud du mur |
| 8. | 45 | Pied Sud du muret |
| 9. | 49 | Angle Ouest du mur coté Est |
| 11. | 51 | Angle Sud Est du mur coté Est |
| 10. | 52 | Angle Nord Est du mur coté Est |
| 12. | 54 | Pied mur coté Ouest |



LEGENDE DU CIRCUIT SUR LA CARTE:



: Point de départ et d'arrivée



: Le centre du cercle donne l'emplacement précis des postes que vous découvrirez sur le circuit (poteaux).
exemple: ici le rond vert représente une souche.

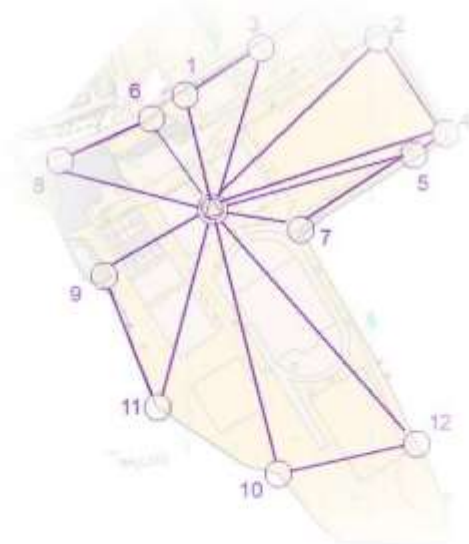
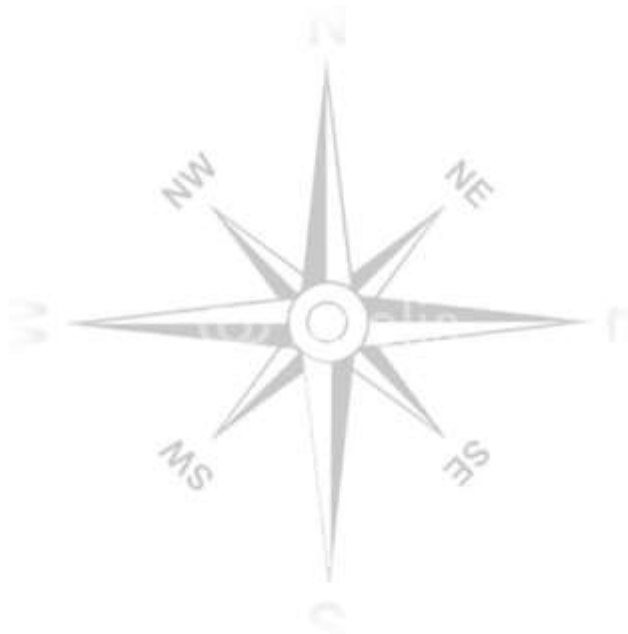
SUR LE CIRCUIT Voir la carte circuit en étoile pour l'emplacement des postes

Matériel: 10 cartes (1 carte pour 2)

Nombre de participants: 20 à 24 maximum

Nombre d'équipes: 10 à 12 équipes de 2

Fonctionnement: système de relais (la carte est le témoin)
Virginie fait les chiffres impairs mais par groupe de 2 : 1 et 3 retour au départ puis 7 et 9 Paul fait les chiffres pairs 2, 4 retour au départ puis 6 et 8 ... sans ordre imposé.
Départ groupé des 10 ou 12 participants sur des postes différents (attribué par l'animateur).
Les autres relayeurs attendent le retour de leur coéquipier.



Principe de fonctionnement du circuit

© Ville de
SAUMUR

Le Jardin des Plantes Saumur

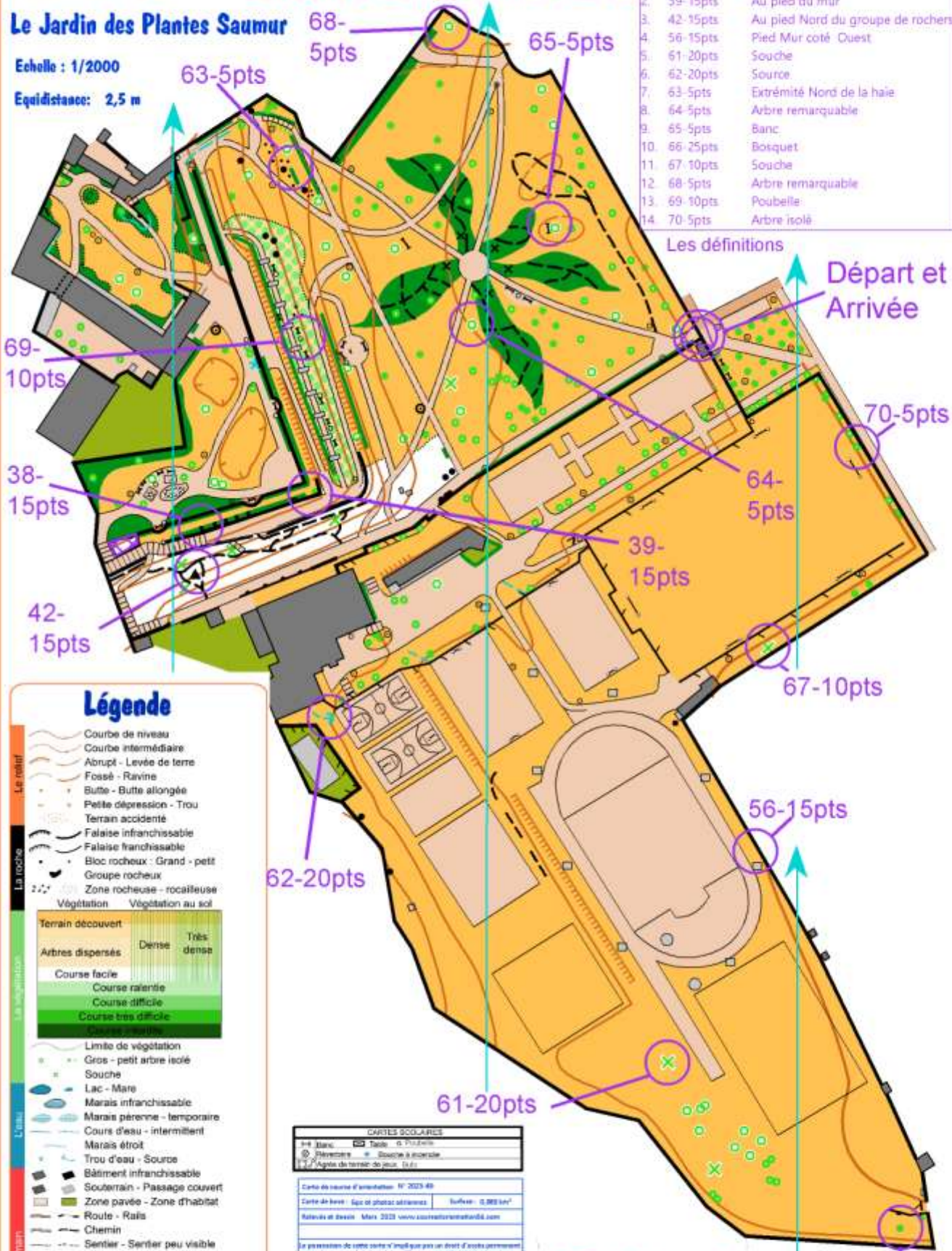
Echelle : 1/2000

Equidistance: 2,5 m

1. 38-15pts Au pied Nord du mur
2. 39-15pts Au pied du mur
3. 42-15pts Au pied Nord du groupe de rochers
4. 56-15pts Pied Mur coté Ouest
5. 61-20pts Souche
6. 62-20pts Souche
7. 63-5pts Extrémité Nord de la haie
8. 64-5pts Arbre remarquable
9. 65-5pts Banc
10. 66-25pts Bosquet
11. 67-10pts Souche
12. 68-5pts Arbre remarquable
13. 69-10pts Poubelle
14. 70-5pts Arbre isolé

Les définitions

Départ et Arrivée



38
39
42
56
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70

Légende

- Le relief**
 - Courbe de niveau
 - Courbe intermédiaire
 - Abrupt - Levée de terre
 - Fossé - Ravine
 - Butte - Butte allongée
 - Petite dépression - Trou
 - Terrain accidenté
- La roche**
 - Falaise infranchissable
 - Falaise franchissable
 - Bloc rocheux - Grand - petit
 - Groupe rocheux
 - Zone rocheuse - rocailleuse
- La végétation**
 - Végétation
 - Végétation au sol
 - Terrain découvert
 - Arbres dispersés
 - Dense
 - Très dense
 - Course facile
 - Course ralentie
 - Course difficile
 - Course très difficile
- L'eau**
 - Limite de végétation
 - Gros - petit arbre isolé
 - Souche
 - Lac - Mare
 - Marais infranchissable
 - Marais pérenne - temporaire
 - Cours d'eau - intermittent
 - Marais étroit
 - Trou d'eau - Source
- L'humain**
 - Bâtiment infranchissable
 - Souterrain - Passage couvert
 - Zone pavée - Zone d'habitat
 - Route - Rails
 - Chemin
 - Sentier - Sentier peu visible
 - Layon
 - Clôture infranchissable - franchissable
 - Mur infranchissable - franchissable
 - Passage - Pont
 - Monument, statue - Borne
 - x Table de pique nique

CARTES SCOLAIRES	
N° Blanc	Table 0 Pictos
• Bleu	• Souche à inscrire
• Rouge	• Agne de terrain de jeu
Carte de course d'orientation N° 2023-49	
Carte de base	Echelle photos aériennes
Surface: 0,883 km²	
Ratés de devis: Mars 2023 www.coursoientaumont.fr	
La possession de cette carte n'implique pas un droit d'accès permanent	
Une autorisation doit être demandée aux propriétaires des terrains.	
Responsabilité: Service Mairie de Saumur	
Numéro d'urgence:	
Toute reproduction ou utilisation sans	
qualifier forme et par quelque procédé que	
soit, même par voie, est interdite.	
© FFCO 2023	
Distribution: ESO - ligne pays de la Loire/ffcoorientation.fr	

la ville de SAUMUR

CIRCUIT N°4 COURSE AU SCORE

DUREE : 1h Chronométré

DISTANCE : Variable

NOMBRE DE POSTES ET LEUR DEFINITION

1.	38	Au pied Nord du mur
2.	39	Au pied du mur
3.	42	Au pied Nord du groupe de rochers
4.	56	Pied Mur coté Ouest
5.	61	Souche
6.	62	Source
7.	63	Extrémité Nord de la haie
8.	64	Arbre remarquable
9.	65	Banc
10.	66	Bosquet
11.	67	Souche
12.	68	Arbre remarquable
13.	69	Poubelle
14.	70	Arbre isolé



LEGENDE DU CIRCUIT SUR LA CARTE:

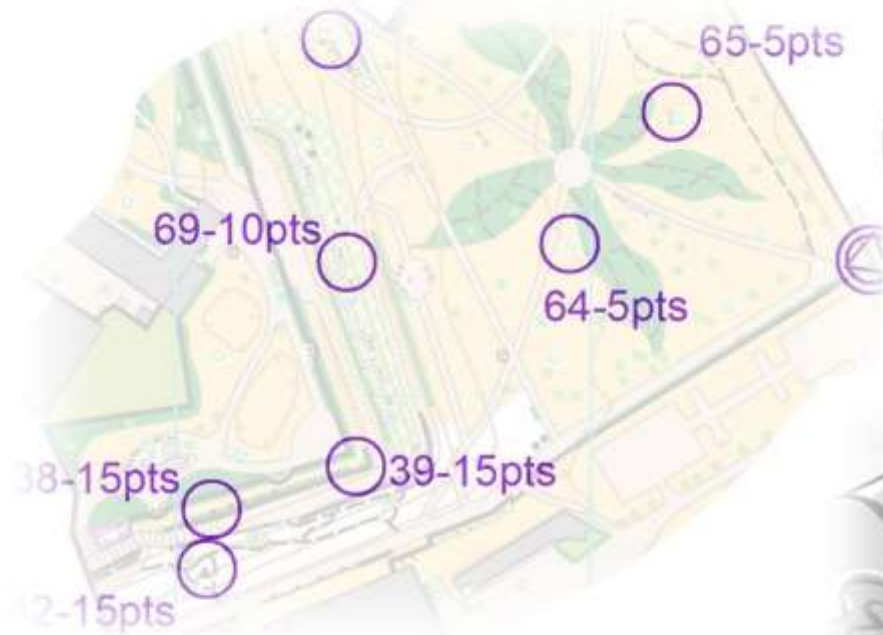


: Point de départ et d'arrivée




: Le centre du cercle donne l'emplacement précis des postes que vous découvrirez sur le circuit (poteaux ou boitiers-pinces). exemple: ici le rond vert représente une souche.

SUR LE CIRCUIT exemple :



PRINCIPE D'UTILISATION :

Muni de la carte d'orientation, vous vous rendez au point de départ spécifique au circuit signalé par le triangle  sur la carte.

FONCTIONNEMENT

Pas d'itinéraire et d'ordre imposé, vous définissez votre itinéraire. Dans un temps imparti, vous devez valider un certain nombre de postes correspondants à des points. Le vainqueur est celui qui ramène le plus grand nombre de points. Attention aux pénalités en cas de dépassement du temps imparti (ex. 10 points en moins par minute dépassée)

Le Jardin des Plantes Saumur

Echelle : 1/2000

Equidistance: 2,5 m



Départ 1

1. 65 Azimut 306 - 55 m : Banc
2. 63 Azimut 282° - 85 m : Extrémité Nord de la haie
3. 69 Azimut 175° - 50 m : Poubelle
4. 64 Azimut 85° - 50 m : Arbre remarquable
Azimut 92° - 70 m : Fin première boucle

Départ 2

5. 67 Azimut 173° - 80 m : Souche
 6. 62 Azimut 260° - 155m : Source
 7. 61 Azimut 135° - 170 m : Souche
 8. 55 Azimut 43° - 60 m Pied mur coté Ouest
 9. 45 Azimut 302° - 225 m : Pied Sud du muret
 10. 70 Azimut 76° - 220 m : Arbre isolé
- Arrivée Azimut 305 - 55 m

Départ Arrivée 1

Départ Arrivée 2

1	65
2	63
3	69
4	64
5	67
6	62
7	61
8	55
9	45
10	70

Légende

La relief

- Courbe de niveau
- Courbe intermédiaire
- Abrupt - Levée de terre
- Fosse - Ravine
- Butte - Butte allongée
- Petite dépression - Trou
- Terrain accidenté
- Falaise infranchissable
- Falaise franchissable
- Bloc rocheux - Grand - petit
- Groupe rocheux
- Zone rocheuse - rocailluse
- Végétation
- Végétation au sol

La roche

- Terrain découvert
- Arbres dispersés
- Dense
- Très dense
- Course facile
- Course ralentie
- Course difficile
- Course très difficile
- Course interdite

La végétation

- Limite de végétation
- Gros - petit arbre isolé
- Souche
- Lac - Mare
- Marais infranchissable
- Marais pérenne - temporaire
- Cours d'eau - intermittent
- Marais étroit
- Trou d'eau - Source
- Bâtiment infranchissable
- Souterrain - Passage couvert
- Zone pavée - Zone d'habitat
- Route - Rails
- Chemin
- Sentier - Sentier peu visible
- Layon
- Clôture infranchissable - franchissable
- Mur infranchissable - franchissable
- Passage - Pont
- Monument, statue - Borne
- Table de pique nique

L'eau

L'humain

CARTES SCOLAIRES			
→	Diapic	→	Ligne de Frontière
⊗	Rivière	⊗	Mouche à cornes
⊠	Agrie de terrain de jeu (20x)		

Carte de course d'orientation N° 2020-09
 Carte de base: Eje en lignes sélectives Surface: 6,080 km²
 Polyèdre et dessin: Mars 2020 www.orientation-saumur.fr

La possession de cette carte n'implique pas un droit d'accès permanent.
 Une autorisation doit être demandée aux propriétaires du terrain.
 Autorisation d'accès: Mairie de Saumur

Nombre d'urgence: 06 47 97 11 91
 Toute reproduction ou adaptation sans autorisation écrite est formellement interdite.
 © 2020 FFCO

Coordonnées GCG: Ejeje jeje de la forêt@ffco.fr

La Ville de SAUMUR

CIRCUIT N°5 Boussole

APPLICATION

DUREE : Chronométré

DISTANCE : 1275 m

LEGENDE DU CIRCUIT SUR LA CARTE



: Point de départ et d'arrivée



les postes n'apparaissent pas sur la carte et doivent être découverts en utilisant la Boussole. Seule la découverte du premier poste permet de repartir sur le second et ainsi de suite.../...

NOMBRE DE POSTES ET LEUR DEFINITION

Départ 1

1. 65 Azimut 306 -55 m : Banc
2. 63 Azimut 282° - 85 m : Extrémité Nord de la haie
3. 69 Azimut 175° - 50 m : Poubelle
4. 64 Azimut 85° - 50 m : Arbre remarquable

Arrivée boucle 1 Azimut 92° - 70 m

Départ 2

5. 67 Azimut 173° - 80 m : Souche
6. 62 Azimut 260° - 155m : Source
7. 61 Azimut 135° - 170 m : Souche
8. 55 Azimut 43° - 60 m : Pied mur coté Ouest
9. 45 Azimut 302° - 225 m : Pied Sud du muret
10. 70 Azimut 76° - 220 m : Arbre isolé

Arrivée boucle 2 Azimut 305 - 55 m

FONCTIONNEMENT

Circuit boussole

Sur la carte sont mentionnés les 2 départs et les 2 arrivées. Ce circuit comporte deux boucles. une première boucle de 4 postes sur la partie jardin des plantes puis une seconde boucle sur le complexe sportif. A partir du départ, utiliser la boussole pour atteindre le premier poste et renouveler l'opération à chaque poste. Noter l'azimut correspondant et afficher le sur la boussole (voir méthode expliquée ci-dessous).

Afficher l'azimut donné sur la boussole

Tourner le cercle gradué de 0 à 360° dans l'axe de la flèche de visée avec la valeur de l'azimut donné.

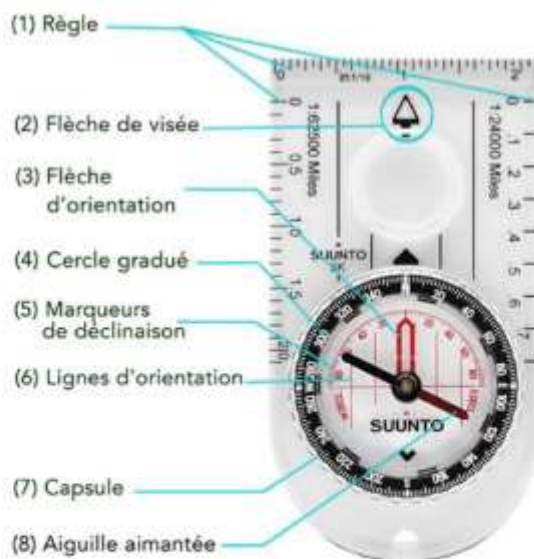
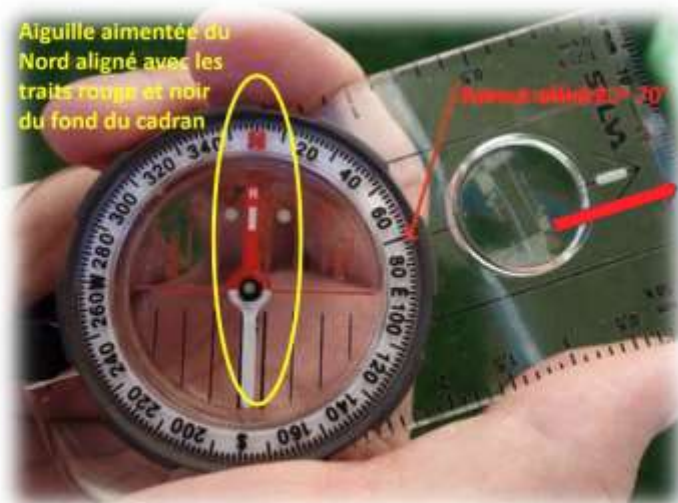
Trouver une direction grâce à un azimut donné

- Placer la boussole horizontalement, devant soi, la flèche de direction vers l'avant.
- Pivoter sur soi-même jusqu'à ce que l'aiguille rouge de la boussole se trouve en face du «N» du cadran, au-dessus de la «maison du nord» du boîtier.
- A ce moment-là, la flèche de direction de la plaquette de la boussole indique la direction à suivre.

Pour se déplacer :

Prendre un point de repère assez loin en visant avec la boussole sur l'azimut affiché. Ensuite estimer la distance à parcourir jusqu'au poste à trouver

astuce : utiliser la définition du poste qui aide beaucoup à la découverte du poste



Tous les postes



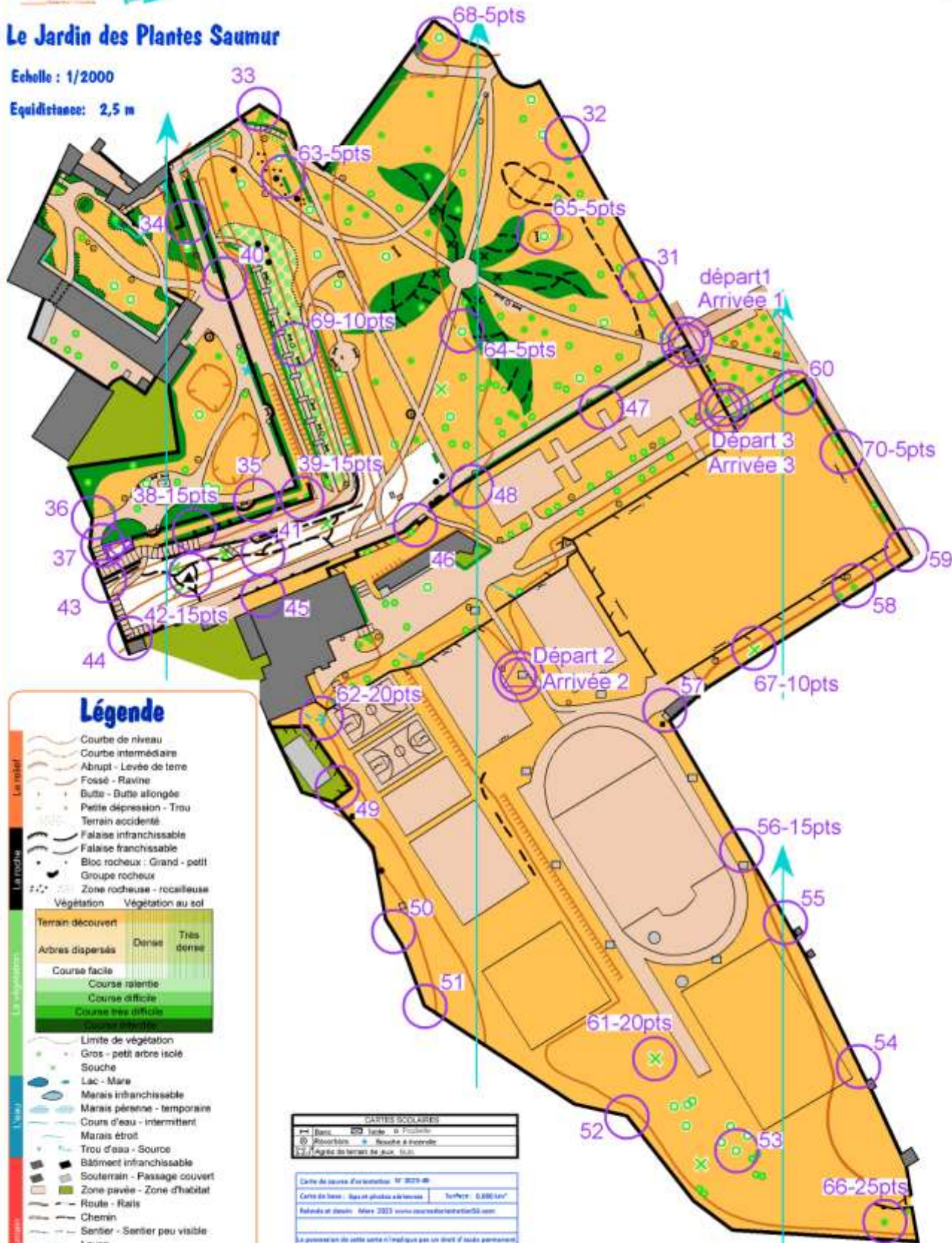
FÉDÉRATION FRANÇAISE DE COURSE D'ORIENTATION



Le Jardin des Plantes Saumur

Echelle : 1/2000

Equidistance: 2,5 m



1	65
2	63
3	69
4	64
5	67
6	62
7	61
8	55
9	45
10	70

Légende

- Le relief**
 - Courbe de niveau
 - Courbe intermédiaire
 - Abrupt - Levée de terre
 - Fossé - Ravine
 - Butte - Butte allongée
 - Petite dépression - Trou
 - Terrain accidenté
 - Falaise infranchissable
 - Falaise franchissable
 - Bloc rocheux - Grand - petit
 - Groupe rocheux
 - Zone rocheuse - rocailleuse
 - Végétation - Végétation au sol
- La roche**
 - Terrain découvert
 - Arbres dispersés
 - Dense
 - Tiles dense
 - Course facile
 - Course ralentie
 - Course difficile
 - Course très difficile
 - Course très difficile
- La végétation**
 - Limite de végétation
 - Gros - petit arbre isolé
 - Souche
 - Lac - Mare
 - Marais infranchissable
 - Marais pérenne - temporaire
 - Cours d'eau - intermittent
 - Marais étroit
 - Trou d'eau - Source
 - Bâtiment infranchissable
 - Souterrain - Passage couvert
 - Zone pavée - Zone d'habitat
 - Route - Rails
 - Chemin
 - Sentier - Sentier peu visible
 - Layon
 - Cliôture infranchissable - franchissable
 - Mur infranchissable - franchissable
 - Passage - Pont
 - Monument, statue - Borne
 - Table de pique nique
- L'eau**
- Les bâtiments**

CARTES SCOLAIRES			
1	Banc	20	Table
2	Bois	30	Fontaine
3	Réservoir	40	Source à l'intérieur
4	Agreste de terrain de jeu	50	

Date de course d'orientation: 17/03/09
 Carte de base: IGN et photos aériennes 1:50 000
 Rédigé et publié: Mars 2003 www.coursoientation50.com

La permission de cette carte n'implique pas un droit d'accès permanent.
 Une autorisation doit être demandée aux propriétaires des terrains.
 Autorisation d'usage: Mairie de Saumur

Nombre d'urgence:
 Toute reproduction ou adaptation sans
 autorisation écrite est formellement interdite.
 Toute réimpression, en l'absence
 de mention contraire, est interdite.

Coordonnées COCO: Equipe de la Loire@ffcoorientaion.fr



01 47 97 11 91 - contact@ffcoorientaion.fr

Toutes les définitions

31	A l'Est de l'arbre
32	Au Nord de l'arbre
33	Angle Nord du Mur peid Sud
34	Extrémité SE de la haie
35	A l'Est du Banc
36	Angle Est du Mur
37	Pied Nord Est escalier
40	Extrémité Sud de la Haie
41	Jonction des sentiers
43	Angle Sud Est Mur
44	Poubelle pied mur
45	Pied Sud du muret
46	Angle Sud du mur
47	Sud du mur
48	Sud du mur
49	Angle Ouest du mur coté Est
50	Pied du mur coté Est
51	Angle Sud Est du mur coté Est
52	Angle Nord Est du mur coté Est
53	Arbre remarquable pied Sud
54	Pied mur coté Ouest
55	Pied mur coté Ouest
57	Angle Ouest bâtiment
58	Pied nord du bosquet
59	Pied mur coté Sud
60	Angle Nord mur coté Sud
38-15pts	Au pied Nord du mur
39-15pts	Au pied du mur
42-15pts	Au pied Nord du groupe de rochers
56-15pts	Pied Mur coté Ouest
61-20pts	Souche
62-20pts	Source
63-5pts	Extrémité Nord de la haie
64-5pts	Arbre remarquable
65-5pts	Banc
66-25pts	Bosquet
67-10pts	Souche
68-5pts	Arbre remarquable
69-10pts	Poubelle
70-5pts	Arbre isolé