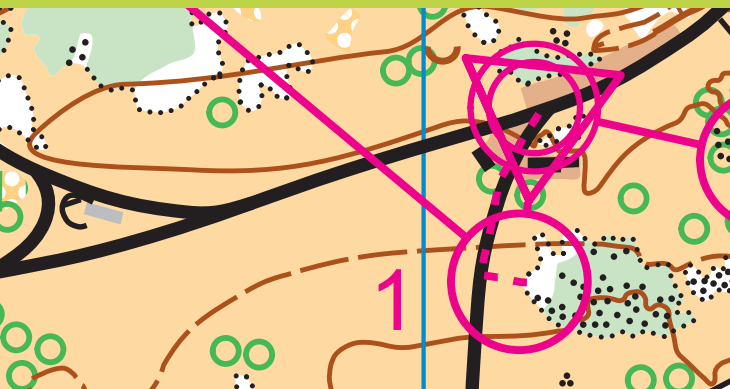



3 Illustrations

 = point de départ et d'arrivée



 = 1ère borne de poinçonnage à trouver

 = itinéraire pour aller du départ à la 1ère borne



   *A vous de jouer !!!*

Vous avez aimé ?

Alors venez découvrir les autres parcours disponibles à la Combe au Prince et à travers la France sur :

www.cap-orientation.com

PRÉSENTATION

Dans un paysage de pré-bois caractéristique du Haut-Doubs et du massif jurassien, cet espace est dédié au pâturage des troupeaux, à l'exploitation forestière et à la faune sauvage.

Il accueille également des activités de loisirs comme la randonnée pédestre et VTT ainsi que le ski nordique et les raquettes en hiver.

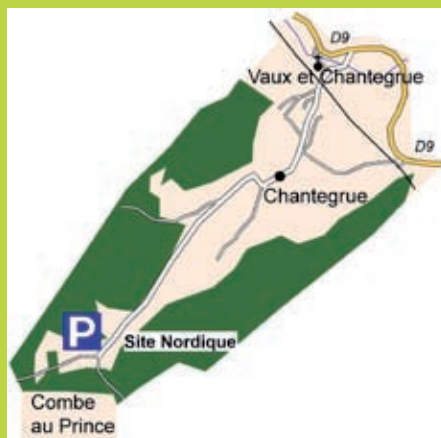
Sous forme ludique, pédagogique et sportive, les parcours proposés permettent la pratique de l'Orientation :

- Avec la chasse au trésor « Kle'o » pour les enfants de 2 à 6 ans
- Deux parcours familiaux de niveaux progressifs (vert et bleu)

Les parcours sont disponibles :

- au Point Info Tourisme de Frasne,
- en mairie de Vaux-et-Chantegrue
- et également téléchargeables sur le site www.frasnedrugeon-cfd.fr

Plus d'informations : 03 81 49 88 84



LA COMBE AU PRINCE

Frasne
Drugeon



Débutant



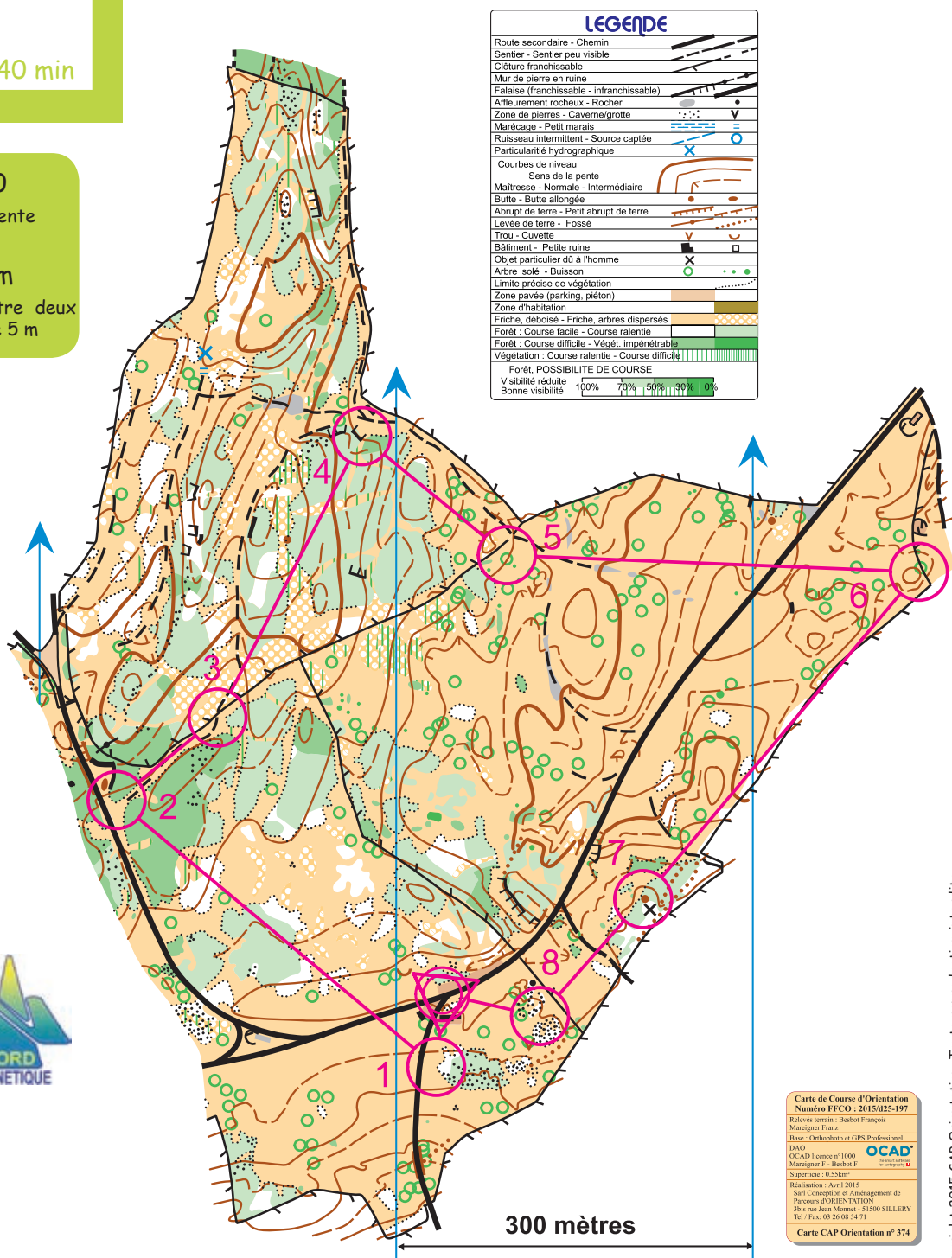
Parcours d'orientation

CAP
ORIENTATION
www.cap-orientation.com

Parcours : niveau débutant
 Distance : 1,9 km
 Temps estimé : 30 à 40 min

Echelle 1/5500
 1 cm sur la carte représente
 55 m sur le terrain
 Equidistance 5 m
 la différence d'altitude entre deux
 courbes de niveau est de 5 m

1	40
angle de végétation	
2	41
angle de végétation	
3	42
jonction sentier peu visible - clôture	
4	43
falaise	
5	44
arbre isolé	
6	45
arbre isolé	
7	46
butte	
8	33
rentrant	



LEGENDE	
Route secondaire - Chemin	
Sentier - Sentier peu visible	
Clôture franchissable	
Mur de pierre en ruine	
Falaise (franchissable - infranchissable)	
Affleurement rocheux - Rocher	
Zone de pierres - Caverne/grotte	
Marécage - Petit marais	
Ruisseau intermittent - Source captée	
Particularité hydrographique	
Courbes de niveau	
Sens de la pente	
Mattresse - Normale - Intermédiaire	
Butte - Butte allongée	
Abrupt de terre - Petit abrupt de terre	
Levé de terre - Fossé	
Trou - Cuvette	
Bâtiment - Petite ruine	
Objet particulier dû à l'homme	
Arbre isolé - Buisson	
Limite précise de végétation	
Zone pavée (parking, piéton)	
Zone d'habitation	
Friche, déboisé - Friche, arbres dispersés	
Forêt : Course facile - Course ralentie	
Forêt : Course difficile - Végét. impénétrable	
Végétation : Course ralentie - Course difficile	
Forêt, POSSIBILITE DE COURSE	
Visibilité réduite	
Bonne visibilité	

Carte de Course d'Orientation
 Numéro FFCO : 2015/025-197
 Relevé terrain : Bédou François
 Marcinger Franck
 Base : Orthophoto et GPS Professionnel
 DAO :
 OCAD licence n°1000
 Marcinger F. - Bédou F.
 Superficie : 0,55km²
 Réalisation : Avril 2015
 Sait Conception et Aménagement de
 Parcours d'ORIENTATION
 3bis rue Jean Monnet - 51500 SILLERY
 Tél / Fax : 03 26 08 54 71
 Carte CAP Orientation n° 374

3 étapes pour réussir votre parcours d'orientation

1 Qu'est-ce que la course d'orientation ?



La course d'orientation est une discipline sportive qui se pratique avec une carte très précise. L'objectif est de réaliser un circuit en passant par des points de passage obligatoires (borne de poinçonnage vissée ou avec câble) par l'itinéraire de votre choix.

Pince pour poinçonner

Borne de poinçonnage

2 Comment choisir votre itinéraire ?

Pour choisir un itinéraire simple et facile, vous devez suivre le plus possible les lignes directrices (les éléments du terrain qui se voient et qui se suivent facilement comme les routes, les allées pavées, les clôtures, les ruisseaux...).

Orientez votre carte ! Faites correspondre les éléments de la carte aux éléments du terrain qui se trouvent autour de vous ou le nord de la carte au nord magnétique si vous avez une boussole.

Soyez curieux ! **Regardez la légende** (un point marron sur la carte est une butte sur le terrain).

Anticipez ! La carte étant la description fidèle des éléments que vous rencontrez sur le terrain, bien la lire, c'est déjà connaître un peu le terrain.

Première borne à trouver



Une fois à la borne, vous devez poinçonner votre carton de contrôle qui validera votre passage.

Lieu où se situe la borne par rapport à l'élément principal

Numéro de la borne