Extrait du Cavalier d'extérieur, randonneur, tréciste amateur

<http://yplaton.free.fr>

La combinaison Carte - Boussole

- Formation - Topographie Orientation -

Date de mise en ligne : jeudi 21 dcembre 2006

Cavalier d'extérieur, randonneur, tréciste amateur

Orienter la carte

Pour cela, rien de plus simple : il suffit de placer la boussole sur le bord de la carte parallèlement au trait vertical du cadre de la carte et de tourner l'ensemble jusqu'à ce que l'aiguille aimantée de la boussole coïncide avec le zéro de la boussole.

Se situer sur la carte

Une première méthode consiste à regarder le paysage et à essayer de trouver la même chose sur la carte : méthode laborieuse et peu fiable mais rapide et envisageable si toutefois on n'est pas complètement perdu.

Une autre méthode consiste à faire des relevés d'azimuts (au moins deux) avec la boussole à partir de points remarquables (tour, église, éolienne ...). On reporte ensuite sur la carte les azimuts géographiques (tenant compte de la déclinaison magnétique) et on obtient alors plusieurs droites : le point de concours de ces droites est l'endroit où vous vous situez (ce principe est bien connu de tous les marins qui font de la navigation côtière).

Relever un azimut

Il faut déterminer l'azimut géographique correspondant à la direction à prendre, puis le traduire en azimut magnétique : il suffit alors de faire une visée et de repérer sur le terrain un objet fixe (arbre, monument ...) dans la direction duquel on se dirigera.

Remarque : pour transformer un azimut géographique (1) en azimut magnétique (2), il existe un truc bien pratique pour ne pas se tromper. Quand on transforme (1) en (2), on passe de la carte (posée à terre) à la boussole (tenue en main) et donc on se relève : il faut ajouter la valeur de la déclinaison magnétique à (1) pour obtenir (2).