

PRESENTATION DE LA BOUSSE

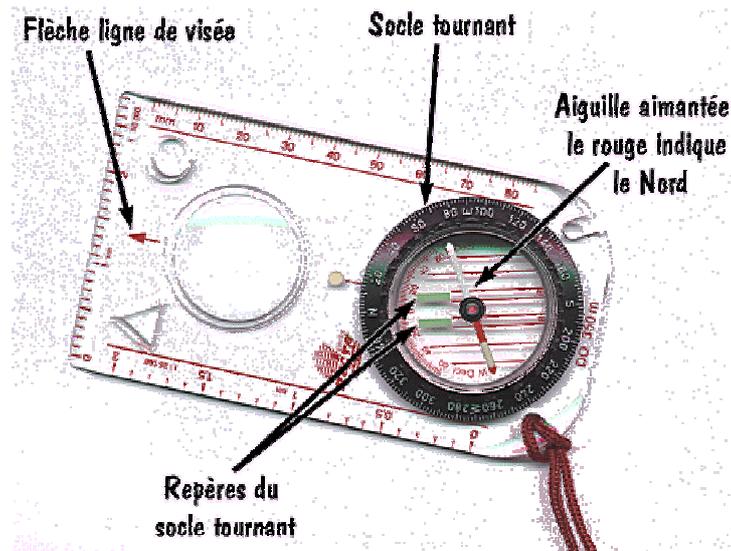
La boussole est toujours un instrument fiable, précis.

Lors de son utilisation, faites attention à ne pas être proche de masses métalliques.

Pensez à l'utiliser toujours à plat pour éviter de coincer l'aiguille dans son habitacle, cela faussera la visée.

Laissez assez de temps à votre boussole pour se stabiliser afin d'assurer votre prise de cap.

DESCRIPTION D'UNE BOUSSE D'ORIENTATION



Une boussole d'orientation est en plastique transparent pour pouvoir voir la carte lorsqu'on la pose dessus. Elle possède un socle tournant gradué qui permettra de mémoriser des directions.

Le cadran de la boussole est divisé de 0 à 360 dans le sens des aiguilles d'une montre. Un cercle comporte 360 degrés ou 360°

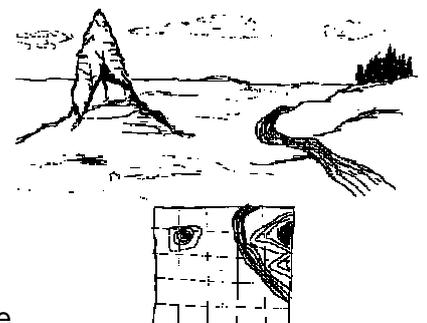
ORIENTER UNE CARTE

Orienter une carte, c'est faire coïncider géométriquement la carte et la réalité à l'aide d'une boussole. Cette manipulation sert à se servir d'une carte pour s'orienter, autant dire là encore que c'est primordial.

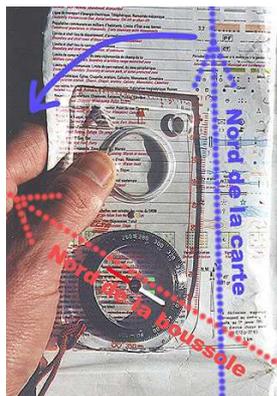
Exemple :

Comment faire l'orientation de la carte?

1. Repérer le Nord de la boussole (le nord, partie rouge de l'aiguille).
2. Repérer le Nord magnétique de la carte
3. Poser la boussole sur la carte, non loin du Nord magnétique de la carte.
4. Les deux Nord ne sont pas parallèles. On tourne donc l'ensemble Boussole-Carte.
5. Tant que les deux Nord ne se sont pas parallèles, continuez la rotation Boussole-Carte.
6. Les deux nord sont parallèles : la carte est orientée.



ATTENTION: Une fois la carte orientée, elle doit rester figée, plus aucune rotation n'est admise.

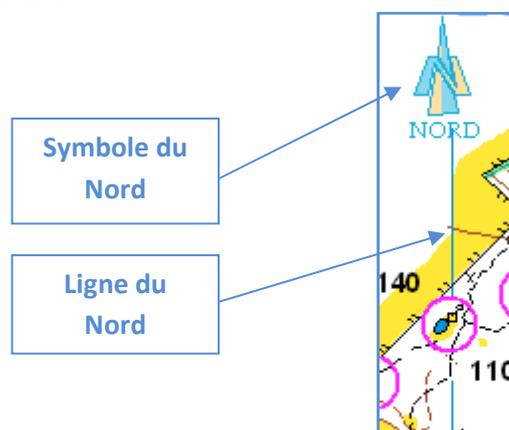


Maintenant ce qui se trouve à gauche de vous est aussi à gauche sur la carte, de même dans toutes les directions, cela vous permet de pouvoir vous situer assez facilement sans faire une gymnastique spatiale entre la carte et le terrain.

Comment repérer le nord sur une carte de course d'orientation ?

Sur toutes les cartes de course d'orientation, vous avez le symbole du nord d'indiqué ainsi que les lignes du nord de loin en loin sur la carte pour vous faciliter l'orientation de la carte.

De toute façon, par convention lorsque vous tenez votre carte à l'endroit (vous pouvez normalement lire les numéros) le nord se situe toujours vers le haut.



FAIRE UNE VISÉE

L'utilisation la plus simple d'une boussole consiste à suivre une direction ou un cap, comme un marin.

On utilise également des visées sommaires en course d'orientation pour gagner du temps, il s'agit de suivre un cap, plein sud, plein nord, mais à chaque fois, il faut se donner une ligne d'arrêt ou viser un entonnoir (cf doc « Technique de course »)

Exemple :

« Je cours plein Sud jusqu'au talus » ou « Je cours plein Nord pour tomber à la jonction des 2 fossés ».

Autre exemple :

Sur du terrain découvert : vous êtes sur une colline, vous voyez une maison, mais lors de votre progression vous ne la verrez plus, comment faire pour l'atteindre ?

1. Enregistrer la direction de la maison avec la boussole:

Faire une visée.

- 1.1. Prendre la boussole en main avec la flèche de visée devant soi
- 1.2. Pointer la flèche de visée en direction de la maison.
- 1.3. Attention à ce que l'aiguille puisse se mouvoir librement dans le cadran.(laisser la boussole à plat)



1.4. La maison bien visée, faites tourner le socle de la boussole, pour superposer l'aiguille de la boussole entre les deux repères du socle.

1.5. La visée est finie.

Vous avez donc mémorisé, la direction de la maison : il suffit de mettre l'aiguille de la boussole entre les deux repères du socle pour indiquer le sens de la direction à prendre.

2. Pour avancer :

2.1. Mettre l'aiguille de la boussole entre les deux repères du socle.

2.2. Prendre un point caractéristique (un arbre, un rocher...) se situant sur la direction de la flèche de visée

3. Ce point atteint.

Refaite la même manipulation que précédemment et cela, ainsi de suite jusqu'à atteindre la maison.

En effet il faut bien comprendre que la boussole indique une direction par rapport au nord et non pas la direction de la maison comme pourrait le faire un GPS.

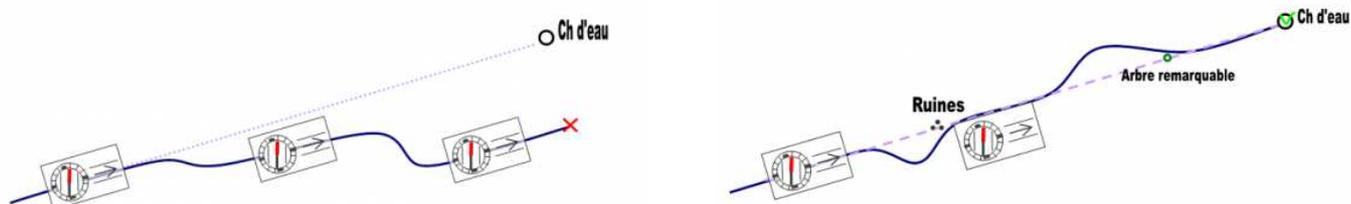
Si vous déviez de la trajectoire idéale (pour contourner une dune), la boussole indiquera une direction toujours parallèle à celle d'origine, donc vous ne vous apercevrez pas de la déviation.

Pourquoi refaire des visées régulières ?

Vous ne pouvez pas regarder la boussole et avancer en même temps précisément dans la direction indiquée, ou alors à la vitesse d'un escargot peu propice à la performance en course d'orientation.

Exemple :

Admettons que vous vouliez aller au pied d'un château d'eau, mais en traversant une forêt vous le perdez de vue.

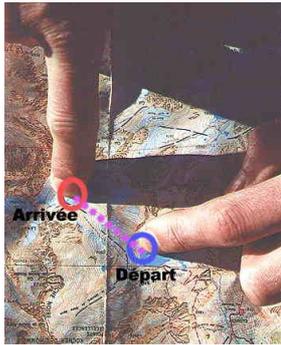


La boussole indique une direction par rapport au Nord. Du coup, si vous déviez de la trajectoire idéale (pour contourner un obstacle), la boussole indiquera une direction toujours parallèle à celle d'origine !

C'est pour cela qu'il faut avoir des repères fixes le long de la trajectoire idéale et c'est la principale difficulté d'orientation.

FAIRE UN AZIMUT PRECIS

Vous êtes au bord d'un lac, le chemin n'est pas visible, vous voulez arriver sur le rond rouge indiqué sur la photo ci-dessous:

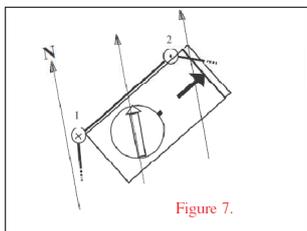
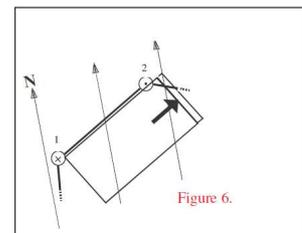


1. Orientez la carte comme expliquée précédemment, pendant toutes les manipulations vous ne devrez en aucun cas faire pivoter la carte.
2. Poser la boussole sur la carte, avec le bord de la boussole passant par le point de départ et le point d'arrivée.
3. Tourner le socle tournant de la boussole pour superposer l'aiguille (partie rouge) de la boussole entre les deux repères du socle.
4. Hors de la carte pour connaître la direction à prendre : Aligner à nouveau l'aiguille (partie rouge) de la boussole entre les deux repères du socle.
5. La flèche ligne de visée indique par la direction à prendre.

Comme expliqué précédemment, lorsque l'on prend un cap avec une boussole il faut toujours prendre un repère fixe caractéristique sur le terrain, il devra être visible pendant la progression: un rocher, un arbre, une fois ce point atteint on doit refaire une visée avec la boussole sur un autre repère, etc.

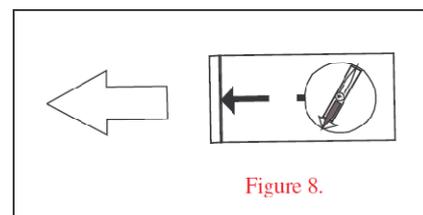
SUR UNE CARTE DE CO

1. Le bord latéral de la plaquette est posé sur le trajet à effectuer, la flèche gravée dans le plastique indiquant la direction.



2. On tourne ensuite le boîtier circulaire jusqu'à ce que les lignes Nord-Sud coïncident avec celles de la carte, la flèche rouge gravée indiquant le Nord. On a alors relevé l'angle entre le Nord magnétique et la direction souhaitée. On peut éventuellement lire la valeur de cet angle sur le bord gradué du boîtier,

3. Il reste à orienter la boussole, en tournant celle-ci pour faire « rentrer » l'aiguille rouge dans la flèche rouge gravée du boîtier. Cette manœuvre s'effectue en tenant la boussole devant soi. La flèche gravée sur la plaquette indique la direction souhaitée. On relève alors les yeux, pour choisir un point de repère qui guidera la progression.



ATTENTION AUX AZIMUTS !!!

Il est primordial de ne pas commencer par l'apprentissage de cette technique chez les débutants. Cela aura pour effet de les centrer sur la boussole et non sur la carte. Hors un bon orienteur est un orienteur qui a une très bonne relation carte terrain !! Il n'est d'ailleurs pas rare de voir des élèves très bien s'orienter sans boussole car ils ont une excellente relation carte / terrain et sont capable de se situer en permanence sur la carte.

Cette technique est donc à envisager sur une fin de niveau 2 voir au niveau 3.

Dans tous les cas, cette technique doit s'accompagner d'un choix précis et identifiable de point d'attaque et surtout d'une définition claire de ligne d'arrêt ou stop. (Cf. doc « Technique de course »)

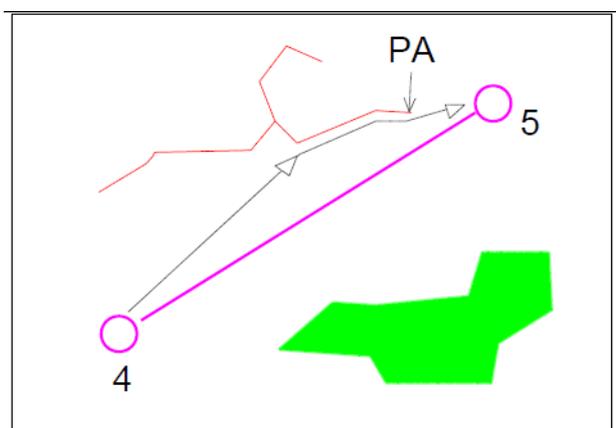
Enfin, l'attaque d'un poste à l'azimut ne doit jamais se faire sur une distance longue (jamais plus de 150 à 200m, car plus la distance est grande plus les erreurs de visée et les déviations liées au terrain sont importantes.

Le problème quand on suit une direction est que l'on fait forcément une erreur, dû à la boussole, l'orientation de la carte et la marche d'approche, donc si l'objectif n'est pas en vue on ne saura pas s'il se trouve à droite ou à gauche de nous une fois la distance parcourue.

VISEE AVEC ERREUR VOLONTAIRE

En course d'orientation, il est courant de pratiquer une visée pour réaliser « une erreur volontaire ».

Il s'agit alors de dévier volontairement sur la droite ou la gauche pour aller s'appuyer sur une ligne fiable.



Face à une zone sans repère fiable, il peut être intéressant de faire un azimut volontairement décalé afin de s'appuyer sur un élément évident (fossé, talus, limite de végétation, ...)

Document tiré des sites :

www.raidrunner.com/

www.latoilescoute.net

« Technique de course » Document fédéral FFCO