

GPS *plotter*

Cette règle permet de déterminer rapidement et avec précision les coordonnées d'un point de la carte et de reporter les points du GPS sur la carte.

On utilisera un crayon à papier à mine tendre pour écrire sur la règle, et une gomme plastique pour effacer.

1- Pour déterminer les coordonnées d'un point (Waypoint = WP) sur la carte :

On utilise toujours cette règle en la plaçant bien dans l'axe des Méridiens et Parallèles, en s'aidant des traits et du carroyage de la règle. On utilise toujours un seul point "WP", le plus approprié, pour chaque report.

- a- Placez l'un des trous " WP " de la règle sur le point dont on recherche les coordonnées.
- b- Tracez au crayon un trait dans la marge à l'endroit de l'intersection du carroyage de la règle avec le Parallèle le plus proche, et un autre trait dans la marge à l'endroit de l'intersection du carroyage de la règle avec le Méridien le plus proche.
- c- Déplacez la règle vers la marge gauche ou droite de la carte en plaçant le trait au crayon sur le même Parallèle, lisez la Latitude et écrivez la au crayon dans l'une des cases prévues à cet effet sur la règle.
- d- Déplacez la règle vers la marge haute ou basse de la carte en plaçant le trait au crayon sur le même Méridien, lisez la Longitude et écrivez la au crayon dans la case suivante.
- e- Indiquez si besoin l'heure et le numéro du point dans les cases disponibles.
- f- Introduisez les coordonnées dans le GPS.

2- Pour reporter sur la carte un point (waypoint = WP) lu sur le GPS :

On utilise toujours cette règle en la plaçant bien dans l'axe des Méridiens et Parallèles, en s'aidant des traits et du carroyage de la règle. On utilise toujours un seul point "WP", le plus approprié, pour chaque report.

- a- Inscrivez les coordonnées du point dans les cases prévues à cet effet sur la règle en ajoutant si besoin l'heure et le numéro du Waypoint.
- b- Recherchez dans la marge gauche ou droite de la carte la Latitude exacte et placez y l'un des trous "WP" de la règle. Tracez un trait dans la marge à l'endroit de l'intersection du carroyage de la règle avec le Parallèle le plus proche.
- c- Recherchez dans la marge haute ou basse de la carte la Longitude exacte et placez y le même trou "WP" de la règle. Tracez un trait dans la marge à l'endroit de l'intersection du carroyage de la règle avec le Méridien le plus proche.
- d- Déplacez la règle sur la carte de telle sorte que le Parallèle et le Méridien choisis passent par les deux traits tracés dans la marge.
- e- Tracez le Waypoint en introduisant le crayon dans le trou "WP" choisi en b-.

3- Utilisation en règle rapporteur :

Grâce à son rapporteur tournant, cette règle permet également de déterminer une route.

Pour déterminer une route allant d'un point A à un point B.

- a- Placez l'un des bords de la règle sur la ligne joignant A à B en tenant compte du sens du déplacement matérialisé par la flèche.
- b- Tournez le rapporteur en amenant le N (NORD) et la fenêtre vers le haut de la carte. Veillez à ce que le quadrillage situé à l'intérieur du rapporteur soit bien parallèle à un Méridien ou à un Parallèle de la carte.
- c- La fenêtre se présentant droit vers l'oïl vous permet de lire l'angle de route face à la flèche située au-dessus du N.
- d- Les traits des graduations sont croissants par dizaine pour éviter toute erreur de lecture.

Référence 1990018 - Marques et modèles déposés - Made in France

TOPO*plastic*
M A R I N E