

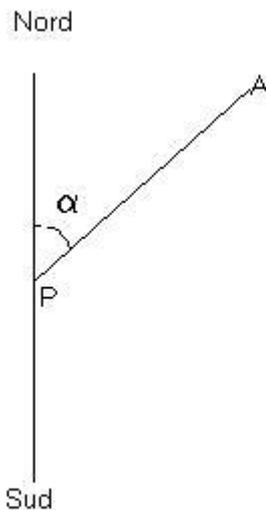


# L'AZIMUT

L'Azimut, questo sconosciuto animale estinto ...

Già, in tanti non hanno ancora compreso bene cosa sia e in queste righe cercherò di spiegarlo in modo molto semplice

L'azimut è un angolo, un semplice angolo formato dalla retta nord-sud che passa da un punto dato (che diremo P, di Partenza) e dalla retta che va dal punto P ad un secondo punto (detto A, di arrivo). Con le parole forse non avete capito ma il disegno sotto sarà molto più chiaro.



Quindi, percorso all'azimut significa semplicemente camminare in linea retta, seguendo un angolo costante con la retta N-S.

E questo si sa, ma non si fa. Mai quanto in questo caso la teoria differisce dalla pratica. Anche perchè devo ammetterlo spesso e volentieri ci sono degli ostacoli a complicare le cose.

Ma facciamo un esempio: dato il punto di partenza P raggiungere il punto di arrivo A camminando con un angolo azimutale (o angolo di marcia) di  $X^\circ$ . Se da P non si vede il punto A (per la presenza di montagne, case, alberi...) il metodo più semplice è quello di procedere per riferimenti successivi.

Ovviamente, è indispensabile usare la bussola!

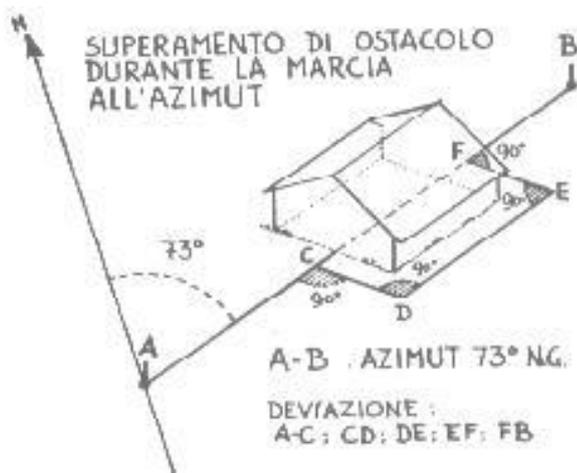
E' bene che questa abbia un quadrante girevole (magari con fondo trasparente), un collimatore, una tacca di mira e uno specchio.

1. Con l'ausilio della bussola, da P si identifica un punto - che chiameremo P1 - intermedio tra P ed A, ma che si trova esattamente sulla retta PA. Praticamente si devono seguire questi passi: sulla bussola si fa ruotare il quadrante in modo da far corrispondere l'angolo  $X^\circ$  con il collimatore
2. si alza la bussola fino a prendere la mira (cioè far allineare la linea di sguardo con la tacca di mira e con il collimatore)



3. si orienta lo specchietto in modo da permetterci di guardare contemporaneamente il piano della bussola e il "bersaglio", che si troverà all'infinito sulla linea di mira
4. si ruota sul proprio asse fino a far corrispondere - controllando con lo specchietto - l'ago magnetico con il Nord sul piano della bussola
5. il riferimento P1 sarà il punto più lontano visibile e raggiungibile sulla linea di mira, che sarà ora diventata linea azimutale. In mancanza di un riferimento "naturale" (un albero, un cespuglio, una casa...) si può utilizzare una seconda persona che viene mandata avanti a fare da "riferimento animato"!!!

Servirebbe qualche immagine per essere più chiari (o meglio un intero fumetto) ma se lo rileggete un paio di volte magari con una bussola in mano sarà tutto più semplice.



In presenza di ostacoli insormontabili, che bisogna aggirare, ci si deve comportare come segue:

Mettiamo di dover raggiungere il punto B a partire da A con un angolo azimut di  $73^\circ$  (non fate domande stupide, tipo perchè proprio  $73^\circ$ ). Giunti al punto C con una marcia retta, ci si trova costretti ad aggirare la casa e lo si fa procedendo per angoli retti. Quindi si gira a destra, aggiungendo  $90^\circ$  al nostro azimut di partenza e compiendo un nuovo piccolo percorso all'azimut ( $73^\circ + 90^\circ = 163^\circ$ ) fino al punto D (è possibile aggirare la casa anche da sinistra, ma si dovranno sottrarre  $90^\circ$ ). E' indispensabile misurare il più accuratamente possibile, anche in passi, la distanza CD. Arrivati al punto D si riprenderà l'azimut originale

( $73^\circ$ ) fino al punto E (non è necessario tener conto della distanza DE). Giunti ad E si girerà a sinistra, sottraendo  $90^\circ$  all'azimut originale ( $73^\circ - 90^\circ = 343^\circ$ ) per coprire il tratto EF, che dovrà avere la stessa lunghezza di CD. Giunti al punto F - che si trova sulla retta AB - si riprenderà l'azimut originale.