

Krydspejling

Sidste gang skrev jeg om 2 og 4 cm kort, om deres ombygning, referencenet og udtagning og indlægning af koordinater. I dette nummer vil jeg forsætte lidt i samme boldgade, det drejer sig nemlig stadigvæk om orientering, men denne gang om brugen af kort og kompas sammen til at lave krydspejling.

Brugen af et kompas skulle gerne være noget alle spejdere ved hvordan man gør, så i denne artikel vil jeg forudsætte at du allerede ved hvordan du udtager og indlægger en kompaskurs på et kort.

For at kunne krydspejle skal man bruge følgende: *Et kompas, et kort over området, en lineal og gerne et sted hvor man kan se lidt langt.*

Husk at være opmærksom på misvisning og median-linierne på kortet

Den nemmeste form for krydspejling er når man får opgivet to punkter på et kort, det kunne f.eks. være med koordinater på et 2 eller 4cm kort, og så får nogle forskellige par af retninger.

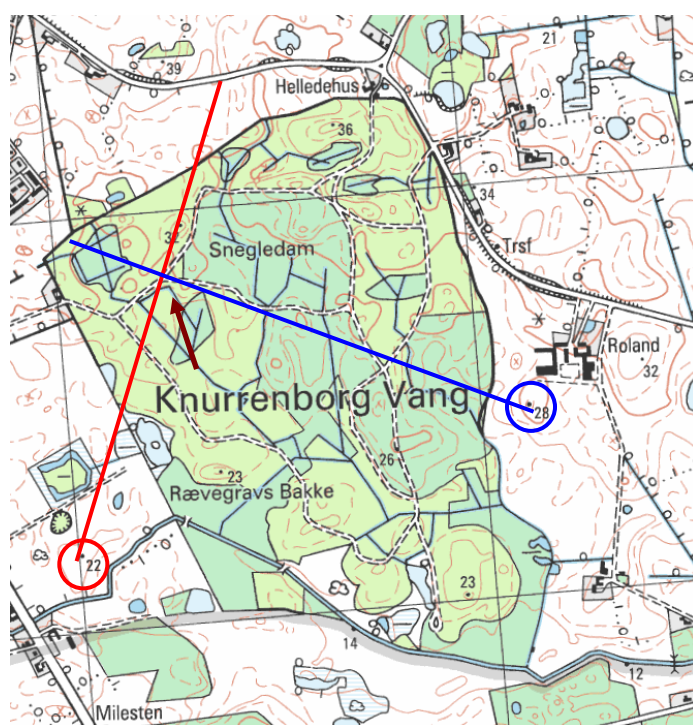
Fremgangsmåde:

Fremgangsmåden er så som følger: Først tager man og indlægger retningen fra det ene punkt, her kan det være en fordel at brugen en lineal til at forlænge kompasset med. Derefter indlægger man den matchende retning fra det andet punkt. Der hvor de to retninger krydser hinanden, ligger det punkt man skal finde. Man kan eventuelt tegne en linie med en blyant, når man indlægger retningen. Man skal dog passe på med dette da det kan ødelægge kortet, når man visker dem ud.

Et eksempel:

Vi har fået opgivet de to punkter: *kote 22* og *kote 28*. med tilhørende retninger: 24° og 326° . Så indlægger vi *retningen 24° fra kote 22*. Derefter indlægger vi *retningen 326° fra kote 28*. Der hvor de skærer hinanden ligger det punkt vi skal finde, f.eks. en post. *Det er et vej-Y*

Hvad kan man så bruge det til?



Ja, der er jo ikke noget ved at kunne noget, bare for at kunne det, det skal jo helst kunne bruges til noget og det kan det også.

Den største fordel ved krydspejling er at man kan finde sig selv hvis man er faret vild! Det er jo lidt af en påstand og selvfølgelig også en sandhed med modifikationer. Krydspejling kan bruges til at udtage en retning fra to steder som man ved hvor er på kortet og så "regne" sig tilbage til sin egen position. Dette egner sig bedst til steder hvor man kan se lidt langt f.eks. i et åbent landskab eller når man er ude og sejle.

Fremgangsmåde:

Først finder man sig to punkter som man ved man kan finde på kortet, det kan være antennemaster, tårne, skorstene etc. Derefter udtager man en retning til hvert af punkterne. Nu har vi så retningen fra vores position *til* de to punkter, men som jeg beskrev ovenfor vil vi jo gerne have retningen *fra* de to punkter. Dette fås let ved enten at trække 180° fra eller lægge 180° til retningerne. Så er det bare at finde de to punkter på kortet og følge samme fremgangsmåde som ovenfor og vupti så ved du hvor du er.

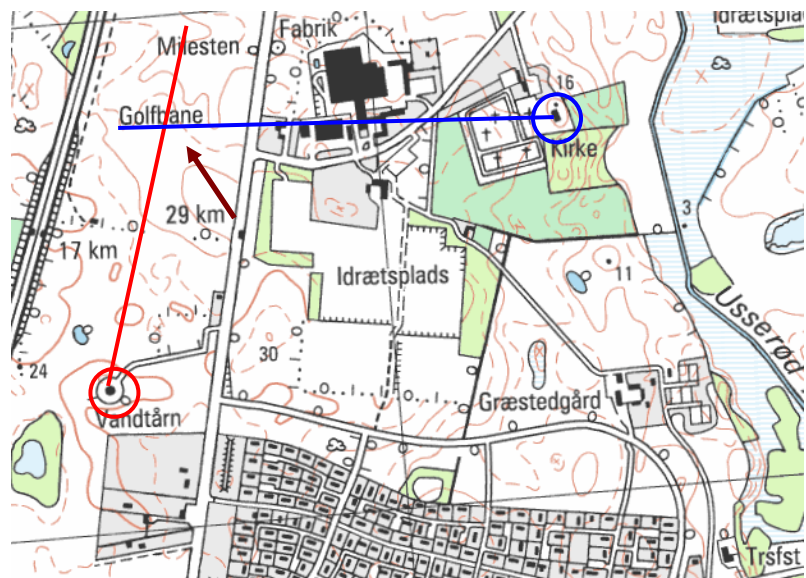


Endnu et eksempel:

Vi forestiller os at vi har gået rundt og spillet golf, vores bold er blevet væk og vi er faret vild imens vi ledte efter den, men heldigvis har vi et kort over området og et kompas med, for som spejdere er vi jo beredte. Vi kan se et vandtårn og en kirke et stykke derfra, så vi beslutter os for at finde ud af hvor vi er.

Vi tager en retning til vandtårnet: 17° og en retning til kirken: 104° . For at få retningen fra vandtårnet lægger vi 180° til og får 197° og 284° .

Så finder vi vandtårnet og kirken på vores kort og indlægger retningerne fra dem og der hvor de krydser hinanden står vi.



Håber at det har hjulpet dig til at kunne bruge krydspejling og husk at man ikke lærer noget ved kun at læse om det, man skal også ud og prøve det i naturen.

Med spejderhilsen

Michael Vester
Grib Skov Trop

