



“On ne tague pas pour le rendu” (proverbe osmeur)

On ne sait que des informations rigoureuses. Il revient aux développeurs de faire en sorte que les “moteurs de rendu” génèrent de belles cartes à partir des données collectées.

Randonneur à pied, à vélo ou à cheval, cette liste est un “pense-bête” non exhaustif à emporter partout avec soi pour savoir quoi noter et comment le noter. Il fait l'impasse sur les éléments routiers qui sont déjà décrits dans un autre Osmecum. Aussi, il n'est pas obligatoire de savoir tout renseigner. Ceci doit rester avant tout un plaisir !

élément	tags*	s'applique à	observations/exemples
Type de voies			
Chemin, sentier...	highway=path	way	chemins génériques qui peuvent être pris par des randonneurs à pied ou d'autres usagers (cyclistes, cavaliers, ...)
Piste...	highway=track	way	voie non goudronnée plutôt à usage agricole ou forestier
	tracktype=	way	précision de l'état de la piste
	grade 1		surface possédant un revêtement dur de type asphalte ou composé de matériaux très compacts
	grade 2		surface en gravier ou en terre/sable compact
	grade 3		surface mixte matériaux durs et terre/sable assez compact
	grade 4		surface comportant des marques de passages de véhicules au milieu desquelles pousse de la végétation
	grade 5		surface comportant des marques de passages de véhicules mais moins visibles
Revêtement/restriction d'accès des voies			
Chemin, sentier, piste...	surface=*	way	description de la nature du sol
	access=*	way	description de la restriction d'accès
	barrier=	node	description des différents types d'obstacles ou constructions restreignant l'accès
		block bollard gate barrière cycle_barrier	bloc en pierre ou béton borne limitant le passage barrière barrière à vélo
Difficulté des voies			
Chemin, sentier, piste...	smoothness=	way	spécifiquement pour décrire la roulabilité d'une voie
		excellent good intermédiaire bad very_bad horrible very_horrible impassable	roller/skate board... vélo de course... vélo de ville, voitures rabaisées, scooter... vélo tout chemin, voitures "classiques"... voitures sui-élevées... voitures 4x4 spéciale "hors terrain" et VTT... tracteurs, engins spécifiques aux chemins très difficiles d'accès, quad, Moto Trial aucun véhicule à roue ne peut passer
	trail_visibility=	way	qualification de la visibilité et de l'orientation d'une voie dans son environnement
		excellent good intermédiaire bad horrible no	sans ambiguïté visible mais qui nécessite parfois d'être cherché visible en grande partie invisible parfois invisible souvent invisible en grande partie
	incline=	way	indication d'une voie particulièrement pentue et éventuellement de la pente en %
		up down	
	sac_scale=	way	qualification de la difficulté d'une voie vis-à-vis de la pratique de la randonnée
		hiking mountain_hiking demanding_mountain_hiking alpine_hiking demanding_alpine_hiking difficult_alpine_hiking	randonnée randonnée en montagne randonnée en montagne exigeante randonnée alpine randonnée alpine exigeante randonnée alpine difficile
Balissage des itinéraires			
	tourism=information	node	décrit une source d'information pour les touristes
	information=trail_blaze	node	qualification en tant que balise
	information=guidepost	node	qualification en tant que panneau indicateur d'une direction, d'un temps de parcours...
	information=map	node	qualification en tant que carte d'orientation
	support=	node	qualification du support de la balise (arbre, poteau, rocher...)
		tree pole rocker	arbre poteau rocher
	description=*	node	précision de la couleur et de la forme de la balise
	wheelchair=yes/limited/no	node	Précision si l'itinéraire est approprié pour le passage en fauteuil roulant

* On se reportera au wiki http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Main_Page pour apprécier la valeur à appliquer au regard des observations faites sur le terrain.

élément	tags	s'applique à	observations/exemples
Points d'intérêt			
Lieux-dit, hameau	place=* combiné à name=*	node	
Aire de pique-nique	tourism=picnic_site	node	
Point de vue	tourism=viewpoint	node	
Aire de jeux	leisure=playground	polygon	
Site touristique	tourism=attraction	node/polygon	
Site patrimonial	cf. osmecum "Patrimoine culturel"		
Arbre remarquable	natural=tree	node	

Équipements

Abri	amenity=shelter tourism=wilderness_hut	node/polygon	
Banc	amenity=bench	node	
Point d'eau potable	amenity=drinking_water	node	
Toilettes	amenity=toilets	node	
Poubelles	amenity=waste_basket	node	
Points de tri des déchets	amenity=recycling	node	
Barbecue	amenity=bbq	node	
Parking à vélo	amenity=bicycle_parking	node	

Itinéraires

type=route	relation	construction de l'itinéraire en mettant dans une relation chaque élément le constituant
route=hiking	relation	définition d'un itinéraire pédestre
route=cycling	relation	définition d'un itinéraire cycliste
route=horse	relation	définition d'un itinéraire équestre
name=*	relation	nom de l'itinéraire le cas échéant
ref=*	relation	référence de l'itinéraire le cas échéant
trailblazed=yes	relation	indication que l'itinéraire est balisé
osmc:symbol=*	relation	représentation de la forme et du code couleur du balisage
operator=*	relation	nom de l'organisme à l'origine de l'itinéraire le cas échéant
network=*	relation	précision si l'itinéraire s'inscrit dans un réseau allant de l'échelle locale à internationale
distance=*	relation	longueur totale de l'itinéraire
roundtrip=yes/no	relation	indication si l'itinéraire est en boucle ou linéaire

Note : Topo-guide des sentiers de Grande randonnée, sentiers de Grande randonnée, GR®, GR Pays®, PR®, eco-veille®, Rando pour tous®, Rando Challenge®, ... à pied, les environs de ... à pied, Sentiers des patrimoines, sont des marques déposées ainsi que les marques de couleur blanc/rouge et jaune/rouge. Nul ne peut les utiliser sans autorisation de la FFRandonnée. (source : http://www.ffrandonnee.fr/_G7/mentions-legales.aspx)

Glossaire

objets de la base de données	La base de données OSM comporte trois types d'objets : <i>nodes</i> , <i>ways</i> et <i>polygons</i> (il existe aussi un objet agrégateur : la <i>relation</i>). Les objets comportent des <i>tags</i> qui les décrivent.
<i>node</i>	En français : nœud ou point. Il s'agit d'un simple point dans la base, caractérisé par ses coordonnées géographiques.
<i>way</i>	En français : ligne, chemin. Un <i>way</i> est une suite ordonnée de <i>nodes</i> pouvant représenter une route, une frontière, une rivière, etc.
<i>polygon</i>	En français : polygone. Cet objet est un <i>way</i> particulier qui a le même <i>node</i> au début et à la fin. Ainsi fermé, le <i>polygon</i> peut représenter une surface : bâtiment, place, lac, etc.
<i>relation</i>	Cet agrégateur permet d'associer plusieurs objets selon une logique particulière (ligne de bus, plan d'eau avec îles, bâtiment avec cour intérieure, etc.).
<i>tag</i>	En français étiquette ou attribut. Les <i>tags</i> décrivent les objets auxquels ils sont associés, sous la forme <i>clef=valeur</i> (ex : <i>highway=motorway</i>).

Compléments d'information

Map Features http://wiki.openstreetmap.org/wiki/FR:Map_Features

Licence

© OpenStreetMap & contributeurs, 2012 – CC BY SA
http://wiki.openstreetmap.org/wiki/WikiProject_France/Osmecum

