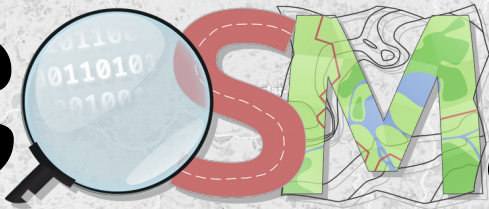




LES
DIX



COSM ANDEMENTS



NO

- 1** Tu ne cartographieras pas pour le rendu.
- 2** Tu ne recopieras pas d'autres cartes.
- 3** Tu ne t'aideras pas de Google Street View.
- 4** Tu ne nommeras pas ce qui n'a pas de nom spécifique.
- 5** Tu seras précis dans tes tracés.

NO

- 6** Tu n'écriras pas de remarques personnelles.
- 7** Tu consulteras le wiki en cas de doute.
- 8** Tu ne supprimeras pas les informations qui ne te plaisent pas.
- 9** Tu corrigeras les erreurs signalées.
- 10** Tu renseigneras un commentaire pertinent.

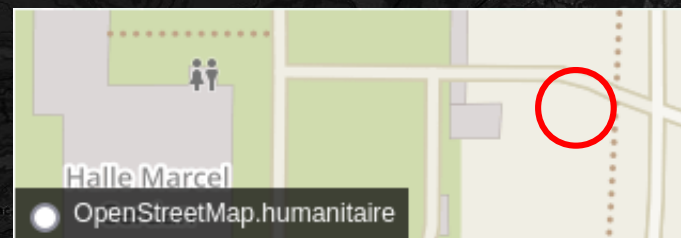
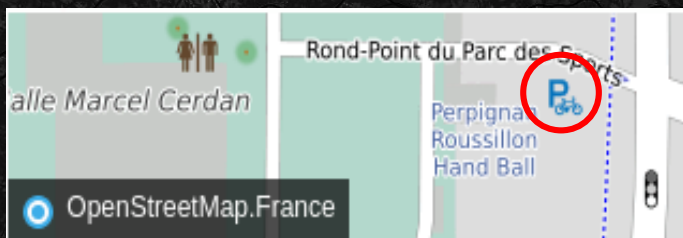
OSMANDEMENT 1

TU NE CARTOGRAPHIERAS PAS POUR LE RENDU



Il faut bien comprendre qu'OpenStreetMap est avant tout une base de données. Ces données sont ensuite « rendues » selon le type de carte que l'on veut éditer.

Ainsi, parfois, certaines informations n'apparaissent pas ou pas complètement. Il ne faut pas « tricher » pour forcer leur affichage.



Exemple : le parking vélo

Sur la carte standard, il est indiqué sans plus d'informations.

Sur la carte CycloSM, le nombre d'emplacement et le fait qu'il soit couvert est aussi affiché.

Sur la carte humanitaire, il n'apparaît tout simplement pas.

COSMANDEMENT 2

TU NE RECOPIERAS PAS D'AUTRES CARTES



Les autres services de cartographie (GoogleMaps, Mappy, TomTom, etc) refusent que leur travail soit copié.

De plus, rien ne dit que ces informations soient fiables. Sur OpenStreetMap, il faut cartographier le terrain !

Toute reproduction, représentation, exploitation à quelque fin que ce soit, de tout ou partie du Site, et notamment de sa structure et/ou de son contenu, sans l'autorisation préalable et écrite de Mappy, constituant selon le cas un acte de contrefaçon, une atteinte à des droits de propriété intellectuelle, ou un acte de concurrence déloyale, expose son auteur à des poursuites.

2. **Comportement interdit.** Votre respect de la présente Section 2 est une condition de la licence d'utilisation de Google Maps/Google Earth. Lorsque vous utilisez Google Maps/Google Earth, ni ceux qui agissent en votre nom, ni vous ne pouvez :

a. redistribuer ou vendre une quelconque partie de Google Maps/Google Earth

b. copier le contenu (sauf si les conditions figurant sur la page concernant les autorisations pour [Google Maps](#), [Google Earth](#) et [Street View](#) vous y autorisent, ou si vous détenez les droits de propriété intellectuelle applicables, y compris dans le cadre des dispositions de type "usage loyal") ;

des limitations ↑

et des erreurs →

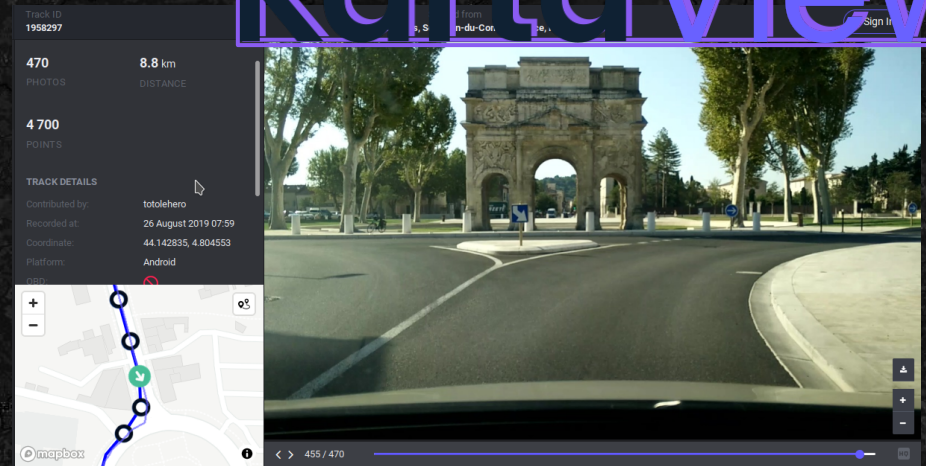
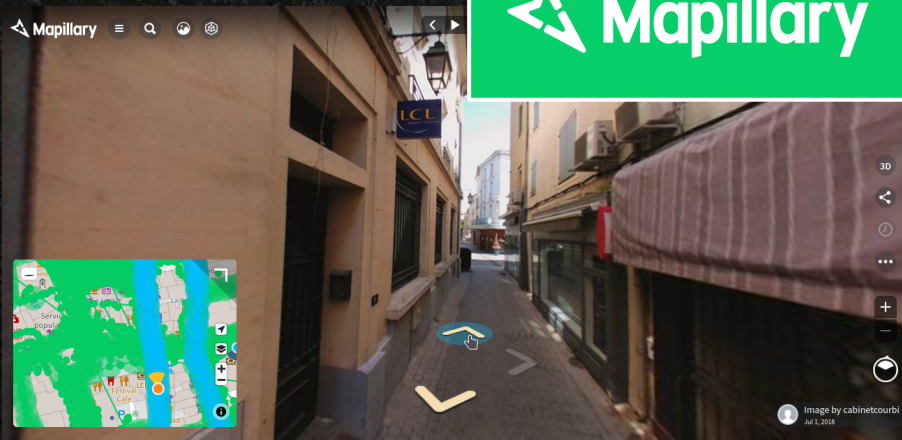


COSMANDEMENT 3

TU NE T'AIDERAS PAS DE GOOGLE STREET VIEW

Google refuse que l'on se serve de ses services « afin de créer ou de compléter tout autre ensemble de données en rapport avec la cartographie ».

D'autres services existent, moins complets et ergonomiques, mais compatibles avec OpenStreetMap : Mapillary et KartaView.



COSMANDEMENT 4

TU NE NOMMERAS PAS CE QUI N'A PAS DE NOM SPÉCIFIQUE



Aire de jeux, cimetière, cinéma... ne sont pas des noms. Ce sont des termes génériques qui définissent le lieu. On les renseigne sous la forme d'étiquettes en anglais: **leisure=playground**, **landuse=cemetery**, **amenity=cinema**...

Ces lieux peuvent ensuite avoir un nom bien spécifique. Par exemple : le cimetière du Père Lachaise, Le Grand Rex ...

Étiquette **leisure=playground**

nom invalide



Aire de jeux Aire de jeu, Ricey-Haut, Les Riceys, Troyes, Aube, Grand Est, France métropolitaine, 10340, France



Étiquette **leisure=playground**

pas de nom



Aire de jeux Rue Federico García Lorca, Les Rouquettes, Cabestany, Perpignan, Pyrénées-Orientales, Occitanie, France métropolitaine, 66330, France



Étiquette **leisure=playground**

nom valide



Aire de jeux Le Jardin d'Hugo, Rue Eugène Pottier, Mas Ferrer, Mas Saint-Pierre, Cabestany, Perpignan, Pyrénées-Orientales, Occitanie, France métropolitaine, 66330, France



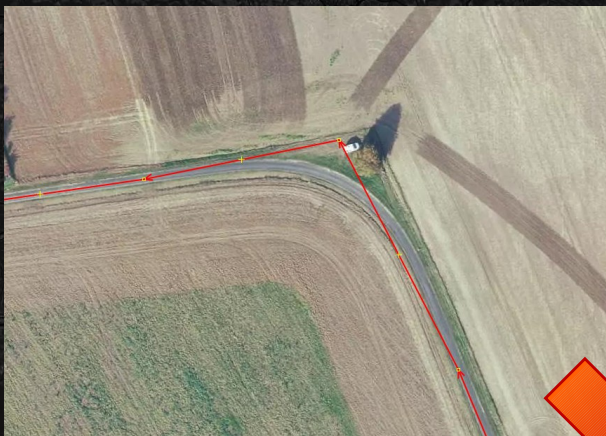
COSMANDEMENT 5

TU SERAS PRÉCIS DANS TES TRACÉS



Plus les tracés seront précis et les objets bien positionnés, meilleure sera la carte. Elle sera d'autant plus fiable !

Afin d'être le plus précis possible, il est préférable de bien zoomer pour tracer ou positionner.



Pas terrible



Parfait !



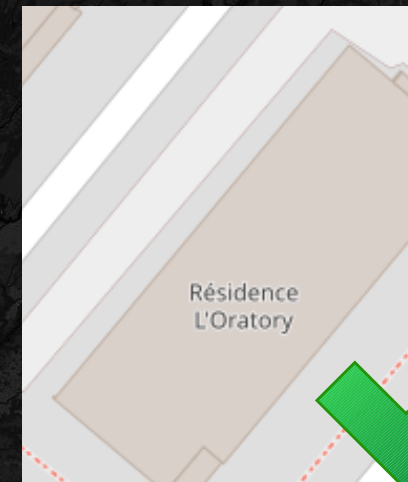
COSMANDEMENT 6

TU N'ÉCRIRAS PAS DE REMARQUES PERSONNELLES



OpenStreetMap n'est pas un annuaire, il ne faut pas y renseigner le nom des habitants.

Ce n'est pas non plus l'endroit pour donner son avis personnel sur l'expérience client des endroits fréquentés (restaurant, hôtel...).



COSMANDEMENT 7



TU CONSULTERAS LE WIKI EN CAS DE DOUTE




Le niveau de précision peut être très poussé. Il est tout à fait normal d'être dérouté au début et d'hésiter. Pour y voir plus clair, il est possible d'afficher des informations succinctes directement ou de consulter la documentation (le wiki) qui sera une aide bien plus riche.


Le forum permet de poser des questions si la réponse ne se trouve pas dans le wiki.

▼ Type d'élément

	Trottoir	
---	----------	---

Taguer les trottoirs en tant que chemin séparé 

[Voir la documentation](#)



Un clic sur le **i** permet d'afficher une courte description et pouvoir accéder à la page wiki correspondante si besoin.



Forum francophone

<https://forum.openstreetmap.fr/>

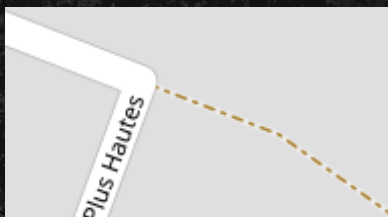
COSMANDEMENT 8

TU NE SUPPRIMERAS PAS LES INFORMATIONS QUI NE TE PLAISENT PAS



Une des forces d'OpenStreetMap est le niveau de détails qu'elle peut atteindre par endroit : il est donc mal vu de supprimer des éléments existants, même privés. Si l'on devait supprimer tout ce qui est privé (comme les maisons), la carte perdrait de son intérêt.

Si des problèmes se posent sur un élément, il convient d'améliorer les informations sur cet élément ou de venir exposer le problème sur le forum.



Une rue et un chemin
ouverts à tous



Une rue et un chemin
privés

Commentaire de [cquest](#) il y a environ 3 heures

Bonjour,
Dans ce cas, il faut indiquer que le sentier est privé (access=private) car en le supprimant, il y a de fortes chance que quelqu'un le rajoute dans une avenir plus ou moins proche.
Je l'ai donc restauré et ajouté le caractère privé.
Merci de l'avoir signalé.

COSMANDEMENT 9

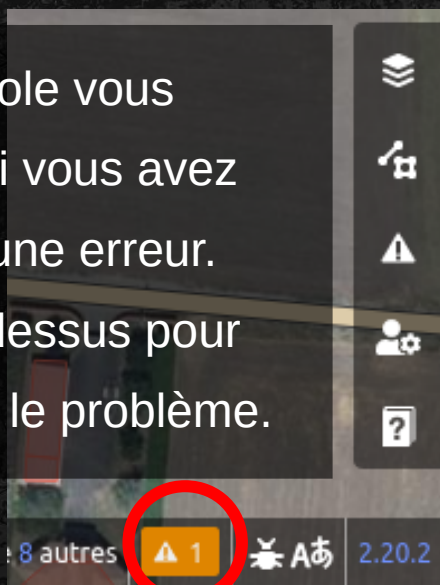
TU CORRIGERAS LES ERREURS SIGNALÉES



Il est important de repérer et corriger ses erreurs.

La nouvelle route créée n'est pas connectée aux autres ? Elle ne sera pas utilisée pour le calcul d'itinéraire. Un objet est mal renseigné ? Il risque de ne pas ressortir dans les résultats de recherche...

Ce symbole vous indique si vous avez commis une erreur. Cliquez dessus pour résoudre le problème.



▼ Type d'élément

	Ligne	i
--	-------	---

▼ Problèmes (1)

	Ligne n'a pas d'attribut	i
--	--------------------------	---

- Choisir un type d'élément
- Supprimer cet élément

Les éléments doivent avoir un attribut qui définit ce qu'ils sont.

▼ Type d'élément

	Trottoir	i
--	----------	---

▼ Problèmes (2)

	Trottoir est très proche mais n'est pas connecté à Route mineure ou non classifiée	i
--	--	---

- Connecter les éléments
- Indiquer qu'ils sont déconnectés
- Ignorer ce problème

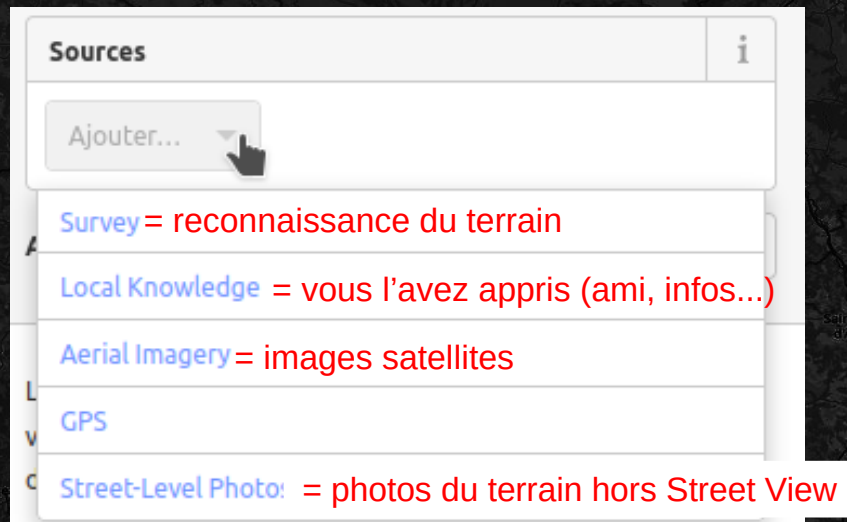
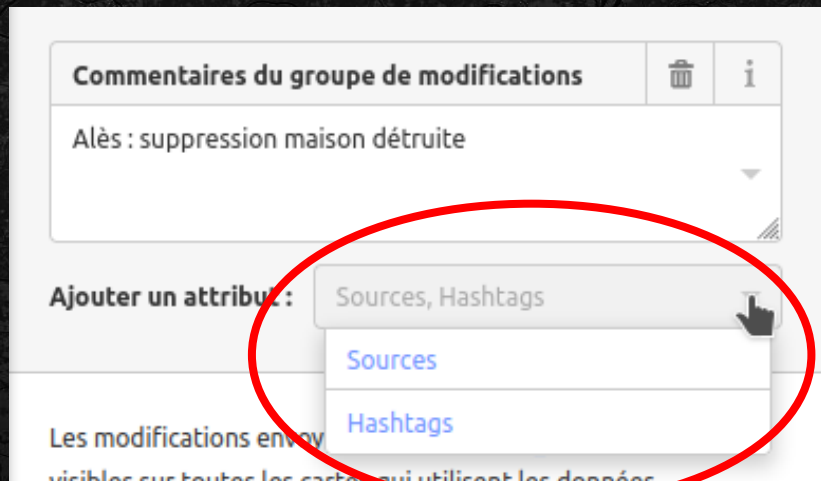
Les routes qui se croisent devraient partager un point de jonction.

COMMANDEMENT 10

TU RENSEIGNERAS UN COMMENTAIRE PERTINENT

Une fois les modifications effectuées, il convient de renseigner brièvement ce qui a été fait. Cela permet aux contributeurs suivant de comprendre ce qui a été modifié et pourquoi.

Indiquer la source est très important car elle permettra de juger de la fiabilité des changements apportés.



POUR ALLER PLUS LOIN

learnOSM

<https://learnosm.org/fr/beginner/>

LearnOSM est un manuel pour apprendre à utiliser au mieux les principaux éditeurs d'OpenStreetMap.



<https://www.openstreetmap.fr/>

Le site web de l'association OpenStreetMap France permet de découvrir tout le potentiel du projet.



<https://forum.openstreetmap.fr/>

Le forum français et/ou francophone pour rencontrer la communauté et poser vos questions.

