

CH1-4-2 Référentiel Galiléen

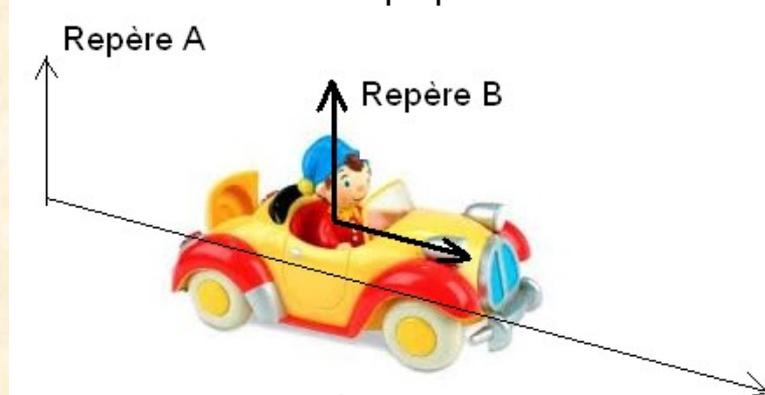
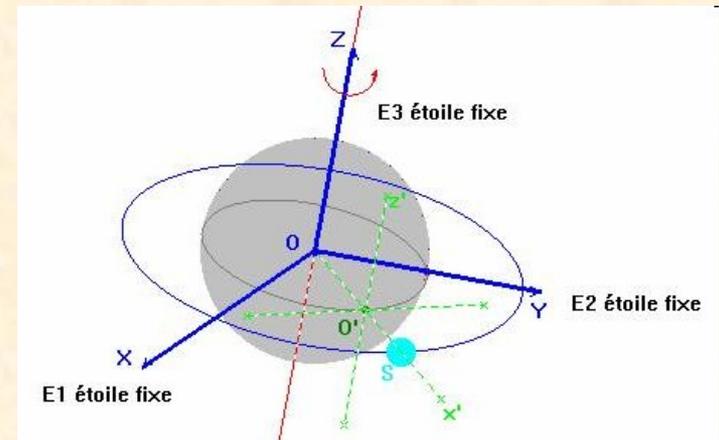
Référentiel Galiléen.

On a défini un repère nommé « Galiléen » dans lequel les lois de la mécanique Newtonienne sont rigoureusement valables.

Référentiel quasi-galiléen

En toute rigueur, étant donné que les mouvements de rotation induisent des forces d'inertie, notre personnage est soumis à des forces dues aux rotations de la terre. Le référentiel terrestre n'est donc plus strictement galiléen.

On pourra considérer que le référentiel est **quasi galiléen**. Les lois de la mécanique s'appliqueront avec une approximation satisfaisante dans la plupart des cas rencontrés



Pour décrire le mouvement de la voiture de Oui-oui on considère que le repère A est Quasi galiléen.

Si la « *Oui-oui mobile* » est animée d'un mouvement rectiligne uniforme, le repère B est quasi Galiléen. Par contre si la voiture tourne ou accélère B n'est plus quasi galiléen.

(En effet dans ce cas une bille lâchée dans la voiture ne tombe plus verticalement.)