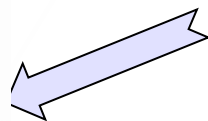


# Компас. Строение КОМПА

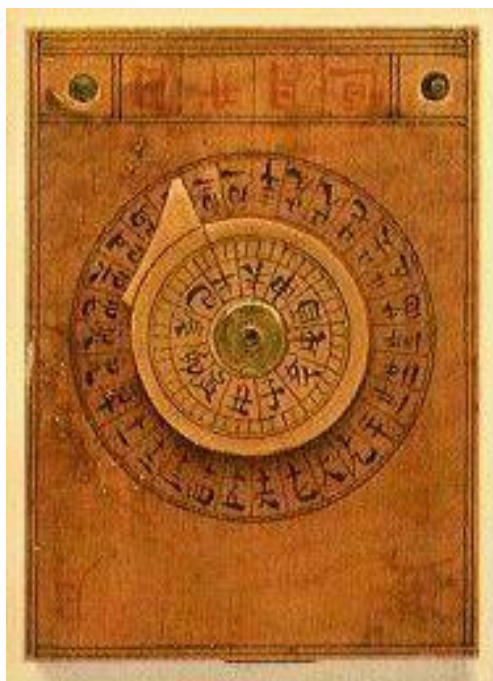




## Компас. Строение компаса



**"Синан"**  
первый компас





## Компас. Строение компаса

# ▶ Компас

– это угломерный прибор, который служит для измерения магнитных азимутов местности (не на бумаге, а в пространстве)





## Компас. Строение компаса

▶ **Компас Андрианова**  
состоит из 5 частей:

1. корпус компаса;
2. визирное кольцо;
3. магнитная стрелка;
4. лимб (циферблат);
5. зажим;





## Компас. Строение компаса

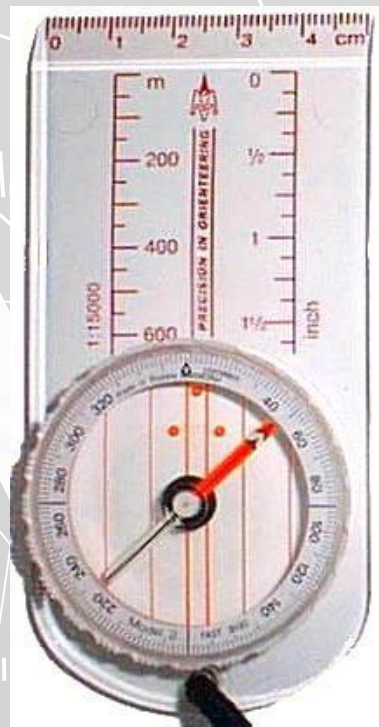
# ▶ Спортивные жидкостные компасы





## Компас. Строение компаса

# ▶ Спортивные жидкостные компаса



Основным отличием спортивного компаса от обычного (Андрианова) является, то, что стрелка такого компаса помещается в капсуле, наполненной специальной жидкостью, позволяющей стрелке устанавливаться в направлении на север в течение нескольких секунд. Лимб спортивного компаса имеет более точную цену деления – 2 градуса. Капсула расположена на плате компаса, которая имеет измерительную линейку. На капсуле и на плате компаса нанесены параллельные линии, которые облегчают работу с картой.



## Компас. Строение компаса

# ▶ Спортивные жидкост к компаса «Silva»





## Компас. Строение компаса

# ▶ Спортивные жидкостные компаса «Suunto»







## Компас. Строение компаса

# ▶ Спортивные жидкостные компаса (Россия)



«Аист»

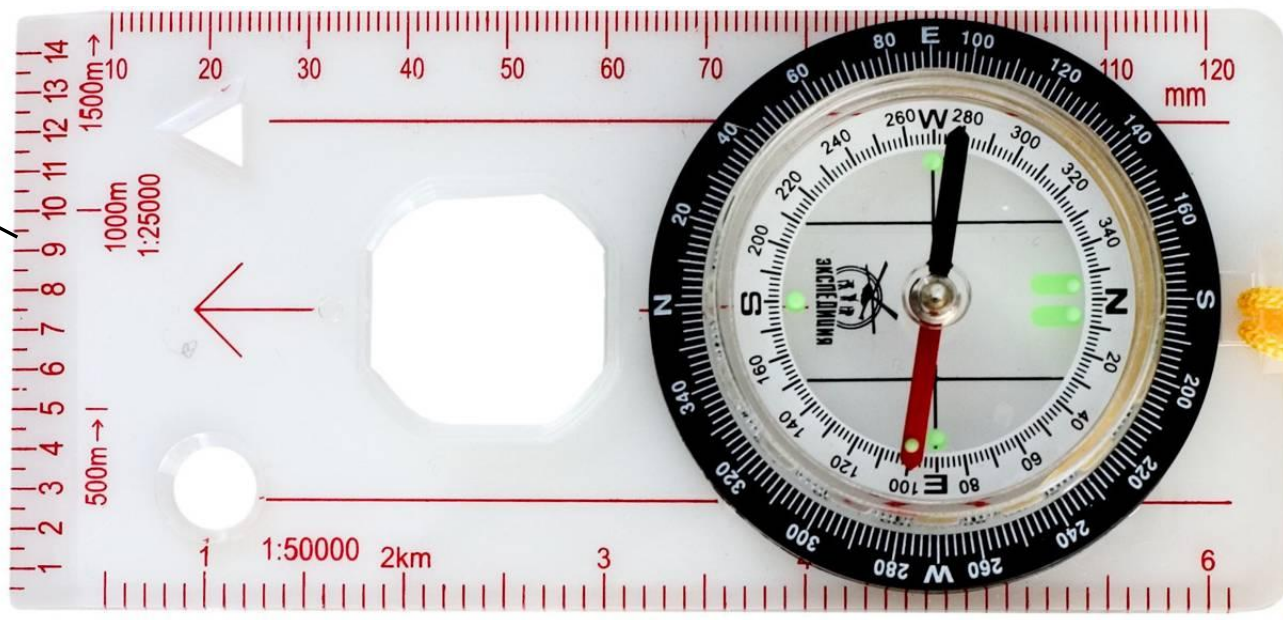
«Сокол»

«Азимут»

«Москомпас»



# Компас. Строение компаса



Линейка миллиметровая

Коробка с амортизирующей жидкостью

Скошенная плоскость для наклеивки шагомерных таблиц

Круговая шкала 360 градусов

Направляющие линии на дне коробки компаса

Шнурок

Скошенная плоскость для обозначения направления на основной карте

Лула

Линии для ориентирования коробки компаса

Линейка для масштаба 1:15000

Отверстие для нанесения КП на карту

Стрелка



## Компас. Строение компаса

### ▶ 4 действия с компасом:

1. **нахождение сторон горизонта;**
2. **ориентирование карты по компасу;**
3. **нахождение ориентиров по заданному азимуту (прямые засечки );**
4. **определение азимута данного ориентира (обратные засечки );**



# УДАЧИ В ОРИЕНТИРОВАНИ

