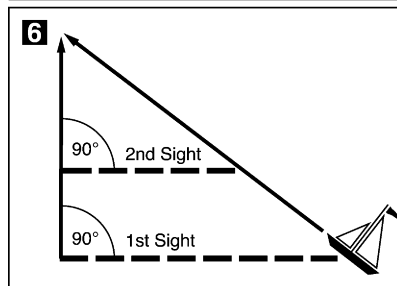
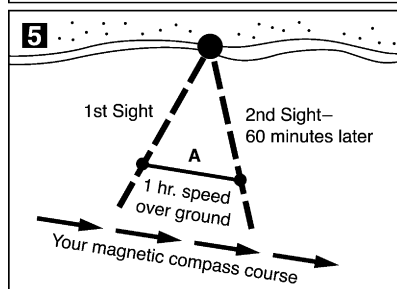
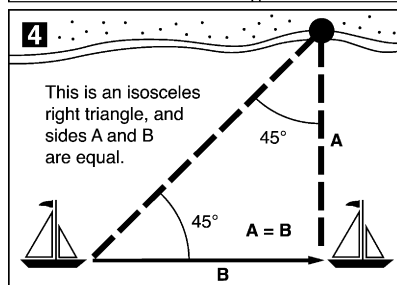
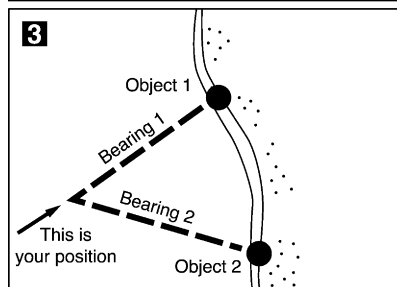
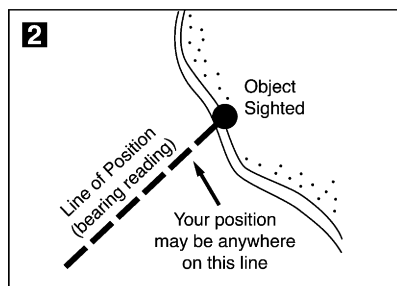
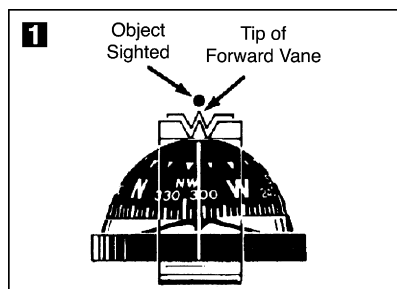


Istruzioni per la Bussola per Rilevamento Manuale



Avvistamento degli oggetti. Prendete la bussola ed estendete il braccio, in posizione rilassata, in modo che la linea gialla del cursore sia rivolta verso di voi. Inclinando lievemente la bussola, in modo da rendere visibili entrambi gli aghi, ruotate il braccio e la parte superiore del corpo fino a quando entrambi gli aghi si trovano in linea con l'oggetto avvistato (**figura 1**). Leggete il rilevamento magnetico presso la linea gialla del cursore. Nota: la vicinanza con oggetti metallici di grandi dimensioni può compromettere la precisione del rilevamento magnetico.

Navigazione ad avvistamento. Non è difficile calcolare una linea di posizione (LDP) (**figura 2**). Individuate un oggetto facilmente identificabile su una carta e procedete ad un avvistamento per determinarne il rilevamento magnetico. Tracciate una riga partendo dall'oggetto, usando il rilevamento magnetico ottenuto; la vostra posizione attuale è in qualche luogo lungo questa linea. Procedete all'avvistamento di un altro oggetto e calcolatene la linea di posizione. La vostra posizione corrisponde al punto in cui le due linee si intersecano (**figura 3**). Suggerimento: tracciando tre linee di posizione (LDP) si ottiene un risultato ancora più preciso. Queste linee formano un triangolo; la vostra posizione attuale è all'interno di questo triangolo.

Calcolo della distanza dalla costa. Questo calcolo risulta più semplice e preciso quando la rotta bussola è pressoché parallela al litorale. Inoltre è necessario conoscere la velocità al suolo. Annotate l'ora precisa in cui vi trovate perpendicolari o a 45° rispetto ad un oggetto sporgente a riva, ad esempio un faro, una ciminiera o una torre radio. Ricordate di prendere nota dell'ora esatta. Tracciate questi avvistamenti sulla carta e, considerando la distanza percorsa come un lato, otterrete un triangolo rettangolo (**figura 4**). Moltiplicando la velocità per il tempo si ottiene la distanza dalla costa (A) e la distanza percorsa (B). Suggerimento: un altro metodo per determinare la distanza dalla costa è procedere a due avvistamenti dello stesso oggetto a 60 minuti *esatti* l'uno dall'altro e tracciare le due linee di posizione. Marcate la distanza percorsa in 60 minuti usando un compasso a punte fisse, quindi tracciate la linea di posizione della vostra rotta effettiva (A) parallelamente alla rotta bussola seguita, nel punto in cui l'angolo ha la stessa ampiezza della distanza percorsa (**figura 5**).

Previsione della rotta di collisione. Procedete ad un avvistamento di qualsiasi oggetto in movimento o fisso che ritenete possa trovarsi su una rotta di collisione e segnatene il rilevamento magnetico. Se da avvistamenti successivi si ottiene lo stesso rilevamento, vi trovate in rotta di collisione (**figura 6**). Si noti che trovarsi in rotta di collisione con un oggetto fisso significa che siete "spinti" dalla deriva o dalla marea e che dovete modificare la vostra rotta attuale per evitare una collisione. Suggerimento: questo tipo di avvistamento è particolarmente utile durante le regate, quando due barche si trovano su due bordate diverse ma convergenti.

Controllo della deriva con la barca all'ancora. Procedete all'avvistamento di due o più oggetti qualsiasi a terra ed annotateli. Se i rispettivi rilevamenti magnetici cambiano nel tempo in modo considerevole, ciò significa che l'ancora si sta spostando. Suggerimento: se siete ancorati molto vicino agli oggetti rilevati, è possibile che la semplice oscillazione sull'ancora alteri i rilevamenti.

Manutenzione della bussola. La bussola per rilevamento manuale Davis è uno strumento di precisione. Sebbene sia molto resistente e sia realizzata in modo da avere lunga durata, non deve essere lasciata cadere e non deve subire seri urti. Pulirla con acqua dolce o alcool; *non utilizzare altri solventi*. Continue vibrazioni o l'esposizione a campi magnetici possono danneggiare il perno o il dispositivo magnetico.

