




ВОЕННАЯ ТОПОГРАФИЯ

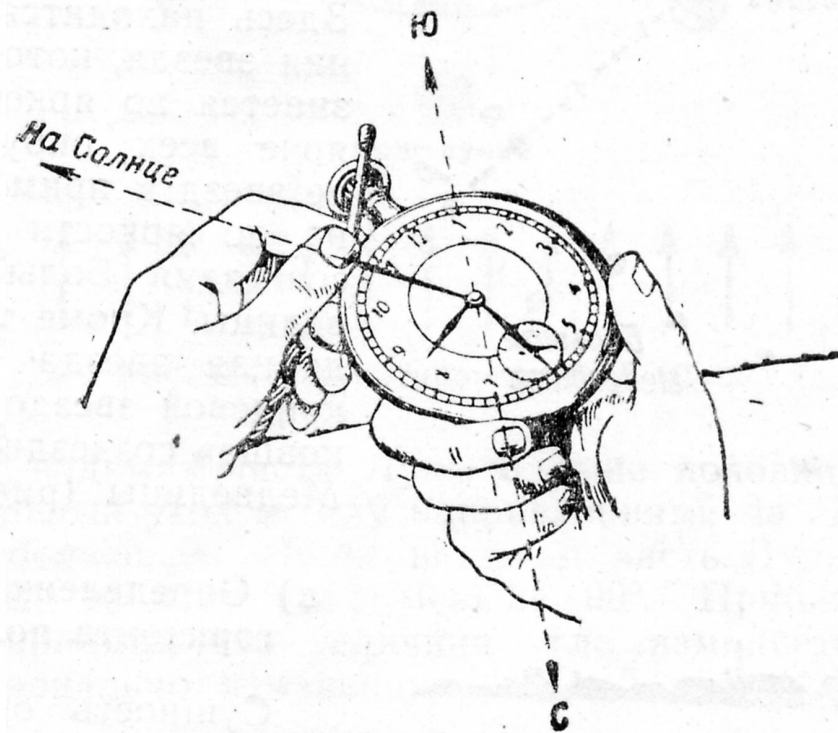
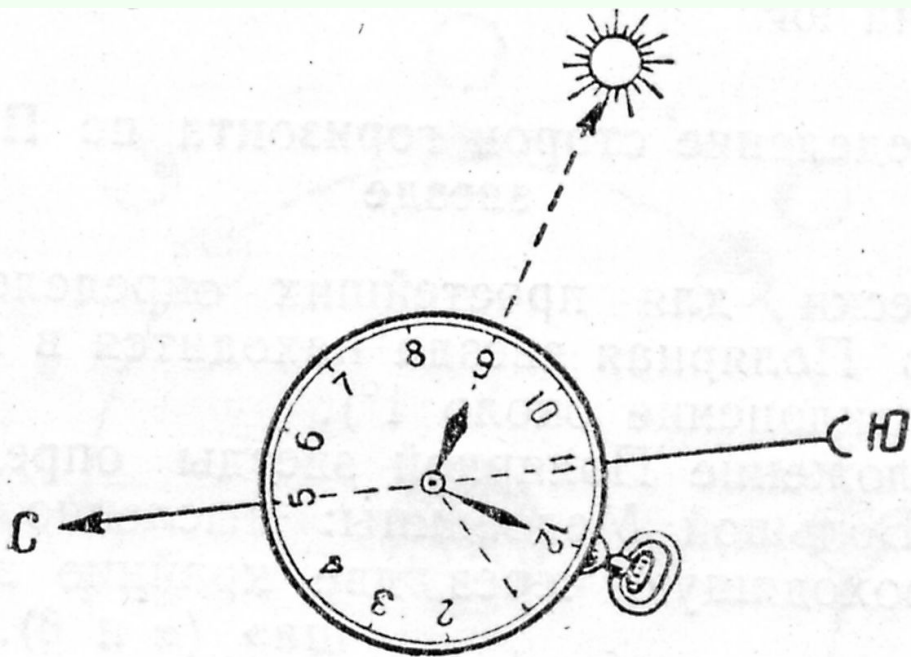


**ОРИЕНТИРОВАНИЕ И ДВИЖЕНИЕ
НА МЕСТНОСТИ БЕЗ КАРТЫ**

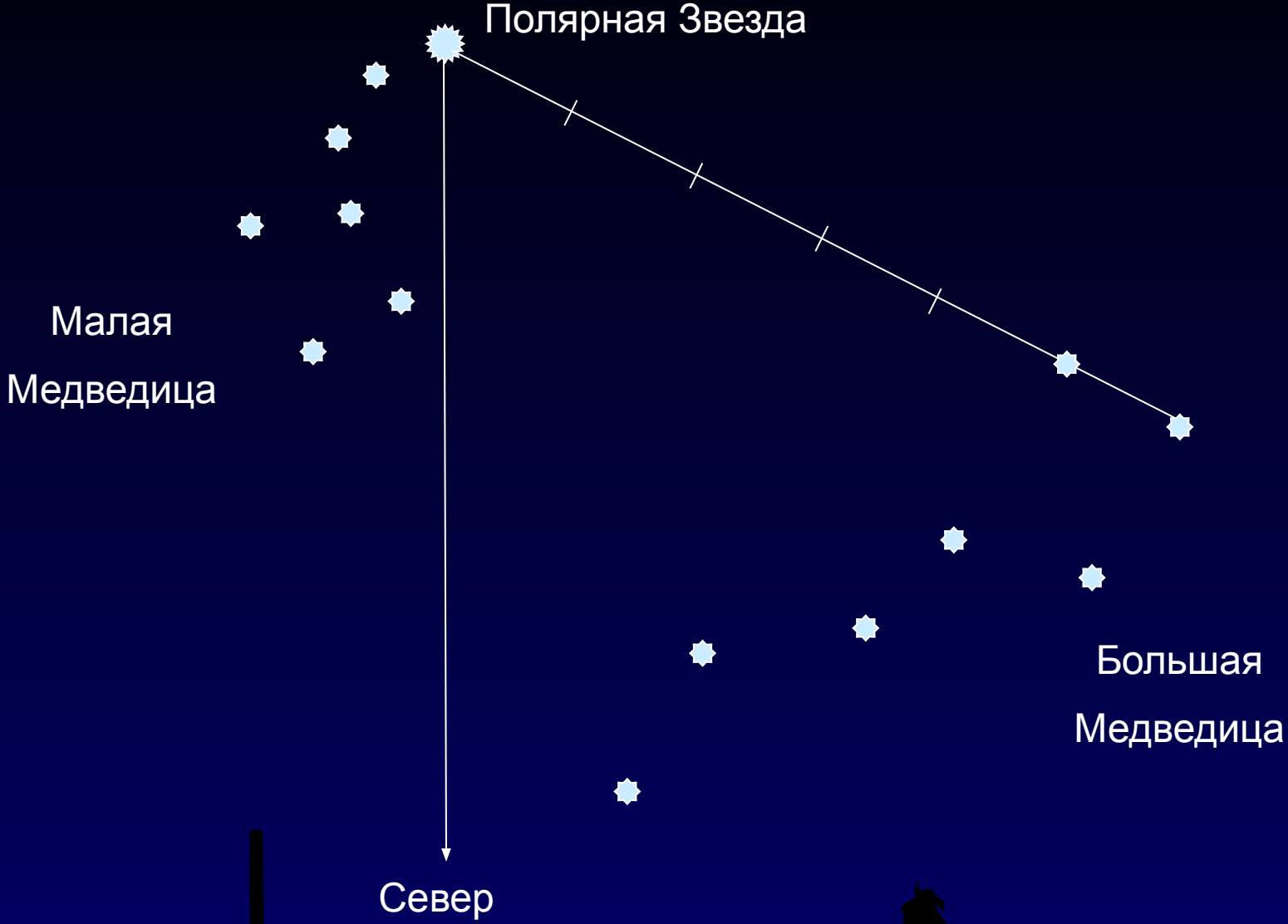
ОПРЕДЕЛЕНИЕ СТОРОН ГОРИЗОНТА ПО СОЛНЦУ И ЧАСАМ

В северных широтах

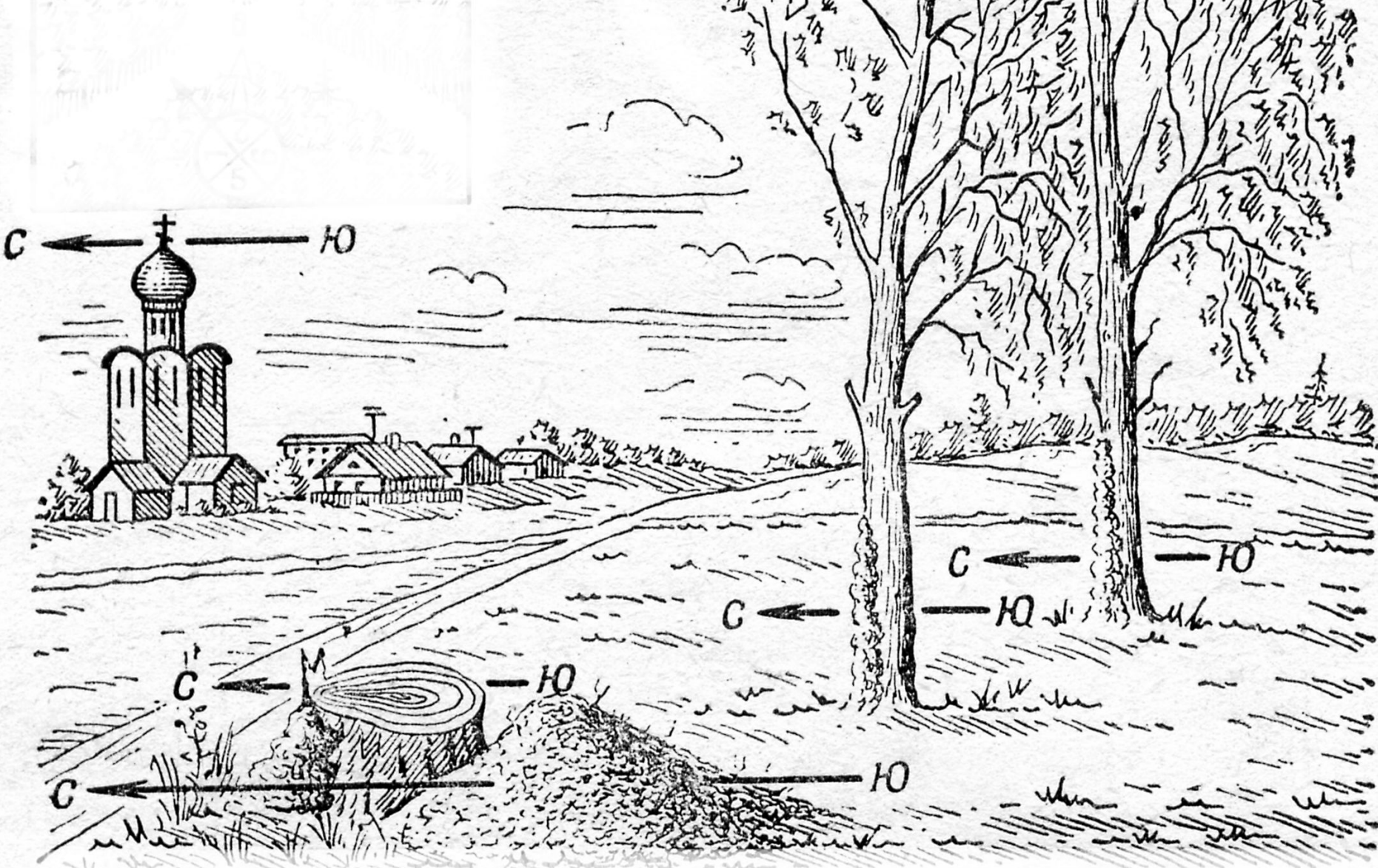
В южных широтах



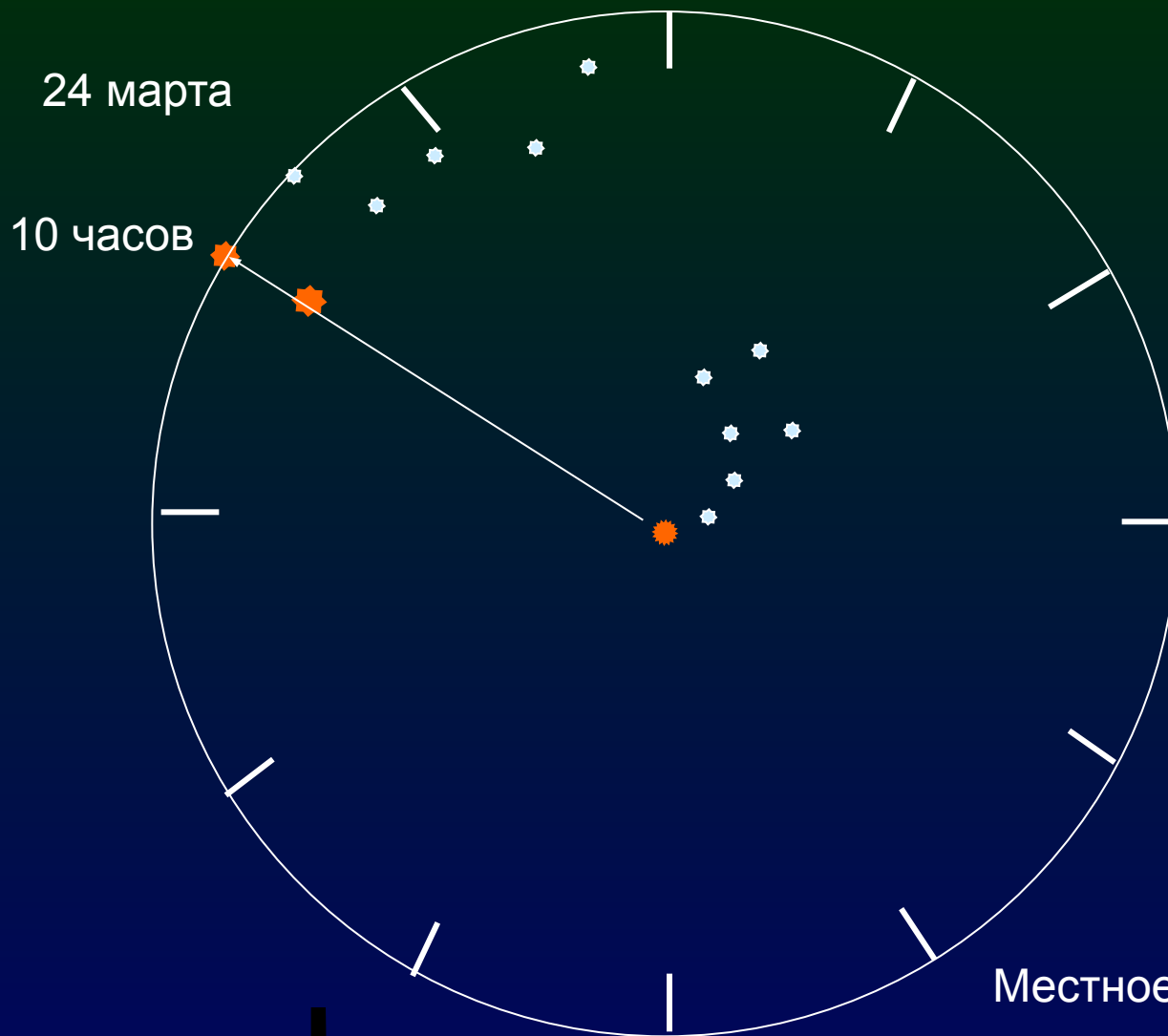
ОПРЕДЕЛЕНИЕ СТОРОН ГОРИЗОНТА ПО ПОЛЯРНОЙ ЗВЕЗДЕ



ОПРЕДЕЛЕНИЕ СТОРОН ГОРИЗОНТА ПО МЕСТНЫМ ПРИЗНАКАМ



ОПРЕДЕЛЕНИЕ ВРЕМЕНИ ПО ЗВЕЗДАМ



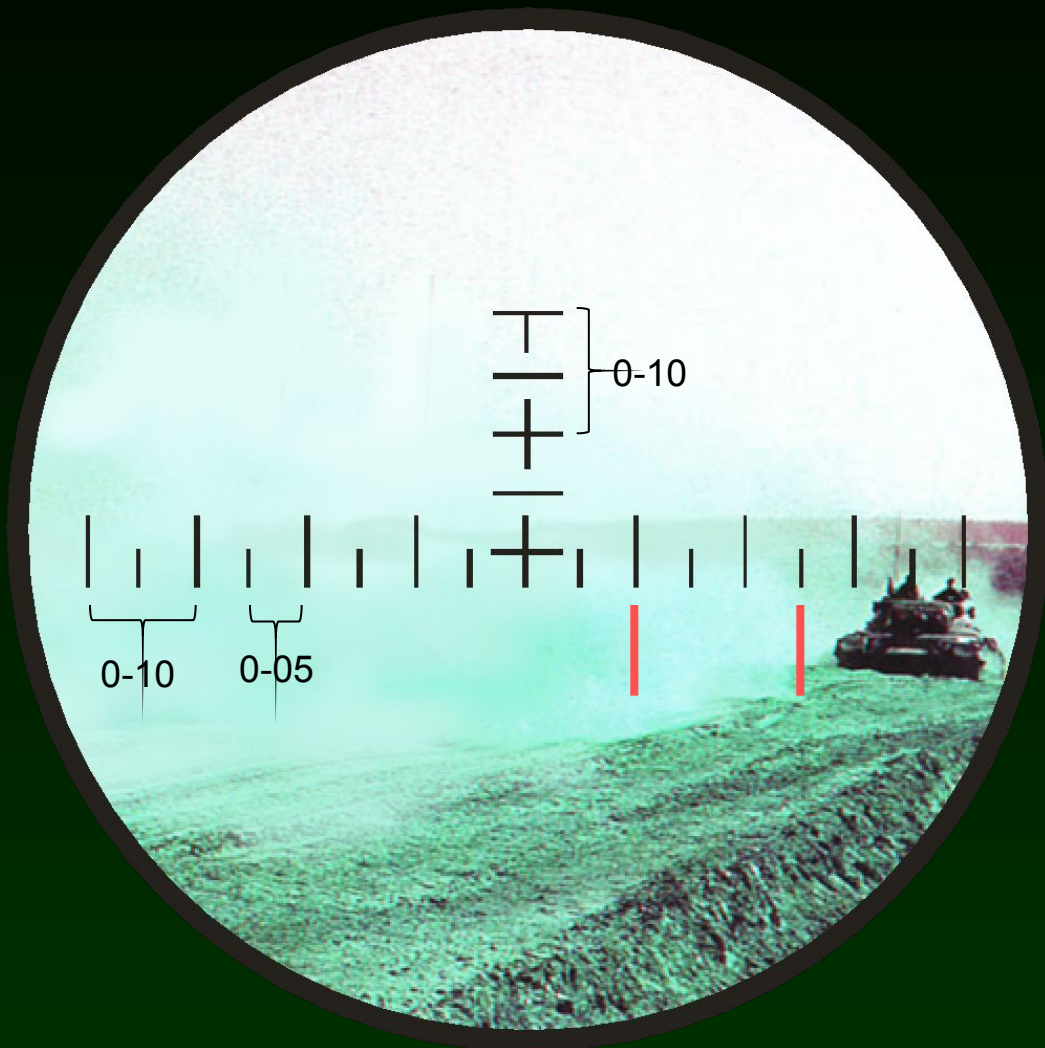
$$10 + 3,8 = 13,8 \times 2 = 27,6$$

$$55,3 - 27,6 = 27,7$$

$$27,7 - 24 = 3,7$$

Местное время 3 часа 42 минуты

ОПРЕДЕЛЕНИЕ РАССТОЯНИЯ ПО УГЛОВОЙ ВЕЛИЧИНЕ



$$Д = \frac{В \times 1000}{у}$$

$$Д = \frac{3 \times 1000}{15} = 200 \text{ м}$$

Различимость некоторых объектов невооруженным глазом

| Объекты и признаки | Расстояния |
|--|------------|
| На селенные пункты | 10-12 км |
| Большие строения | 8 км |
| Заводские трубы | 6 км |
| Отдельные небольшие дома | 5 км |
| Окна в домах (без деталей) | 4 км |
| Танк, самолет на земле | 1,5 км |
| Столбы линий связи, люди в виде точек | 1,5 км |
| Движение ног и рук идущего человека | 700 м |
| Миномет, оконная рама | 500 м |
| Пулемет, части одежды, овал лица | 250-300 м |
| Листья деревьев | 200 м |
| Пуговицы, пряжки, подробности вооружения | 150-170 м |
| Черты лица, кисти рук | 100 м |
| Глаза человека в виде точек | 70 м |
| Белки глаз | 20 м |

РАССТОЯНИЯ СЛЫШИМОСТИ ЗВУКОВ

| Звуки | С какого расстояния слышатся |
|-------------------------------------|-------------------------------------|
| Стрельба артиллерийской батареи | 6 км |
| Стрельба отдельных орудий | 3 км |
| Стрельба крупнокалиберных пулеметов | 3 км |
| Одиночный выстрел из винтовки | 1,2 км |
| Движение танков и САУ: | |
| по шоссе | 4 км |
| по грунтовой дороге | 2 км |
| Движение автомобилей: | |
| по шоссе | 2 км |
| по грунтовой дороге | 1 км |
| Движение пехоты в пешем строю: | |
| по шоссе | 600 м |
| по грунтовой дороге | 300 м |
| Рубка леса, удары топором | 300 м |
| Разговор | 200 м |
| Разговор, можно разобрать слова | 75 м |
| Кашель | 50 м |
| Шаги | 30 м |