

SUUNTO SK-8

DIVE COMPASSES

UŽIVATELSKÁ PŘÍRUČKA



1. Magnetická stříelka s trojúhelníkem, který ukazuje na magnetický sever
2. Otočné kolečko pro nastavení azimutu
3. Průhledné okénko pro odečet azimutu
4. Orientační indikátory pro udržení směru

ORIENTACE NA POTÁPĚČSKÉ LOKALITĚ

Abyste lépe porozuměli svému okolí, měli byste použít kompas k zorientování již na povrchu/břehu. Navigace pod vodou je náročná, takže použití kompasu již na pobřeží nebo na lodi vám pomůže lépe porozumět vašemu pohybu pod vodou.

Před potápěním zkontrolujte polohu pobřeží nebo člunu vzhledem k magnetickému severu a plánovanou potápěčskou trasu. To vám pomůže pod vodou navigovat k výstupu na místo, kde chcete ukončit svůj ponor.

Pokud používáte mapu, měli byste ji nejprve otočit správným směrem. Tím je zajištěno, že zeměpisné prvky kolem vás jsou ve stejném obecném směru, jak je vidíte na mapě.

1. Držte kompas vodorovně a podívejte se na trojúhelník pro zjištění, kde sever je.
2. Otočte mapu tak, aby severní horní okraj směřoval na sever.

Čárky poledníku na mapě označují směr k pravému severu, zatímco vaše kompasová rýska označuje směr k magnetickému severu. Úhel mezi těmito dvěma směry se nazývá magnetická deklinace.

Měli byste zkontrolovat magnetickou deklinaci pro potápěčskou lokalitu z důvěryhodného zdroje, jako je například aktuální mapa nebo web NOAA. Pokud je magnetická deklinace více než několik stupňů, musíte ji kompenzovat při navigaci kompasem.

ZAMĚŘENÍ AZIMUTU

Azimut je úhel mezi směrem na sever a směrem k cíli. To lze použít při komunikaci s ostatními nebo při hledání vaší polohy.

1. Držte kompas ve vodorovné poloze tak, aby bylo průhledné okénko směřovalo na vás.
2. Zarovnejte cíl s linkou azimutu.
3. Odečtěte azimut z průhledného pozorovacího okénka.

POZNÁMKA: Kompenzujte deklinaci.

V místě ponoru byste měli zjistit vaši obecnou orientaci pozorováním azimutů vašich podvodních navigačních pomůcek, jako je pobřeží nebo útes. Zapamatujte si nebo si poznamenejte tyto azimuty, které chcete použít při potápění.

UDRŽENÍ SMĚRU

Po procvičení si můžete udržet směr plavání na velké vzdálenosti pomocí potápěčského kompasu Suunto.

1. Najděte viditelný cíl ve směru, kterým chcete plavat.
2. Držte hladinu kompasu před sebou průhledným okénkem směrem k vám.

3. Otočte otočné kolečko, dokud nejsou orientační indikátory zarovnány s trojúhelník ukazujícím sever.

Plavte směrem k cíli a kontrolujte směr, pokud není cíl viditelný, přidržeťte kompas jako v kroku 2 výše. Pokud orientační indikátory a trojúhelník nejsou zarovnány otáčejte se, dokud nejsou vyrovnány, a pokračujte v plavání ve správném směru.

NAVIGACE POMŮCKY POD VODOU

Tvar a rozvrstvení hornin na pobřeží lze často sledovat i na velkých plochách pod vodou. Pískové vlnky mohou také tvořit dlouhé linie rovnoběžné s břehem, které mohou být použity pro udržení směru plavby.

Směr proudů by měl být určen podle jejich účinku na řasy nebo unášené částice. Pomocí kompasu zkontrolujte směr proudu.

Plavání v přímé linii podél dna je snadnější, pokud můžete ve své zorné linii určit tři výrazné cíle. Když dosáhnete prvního cíle, nastavte nový cíl, abyste měli opět tři body určující váš kurz. Tímto způsobem můžete potlačit účinek proudu.

V čisté vodě lze kompas použít k plavání ve vyhledávacím vzoru na poměrně velké ploše. Spočítejte si dvojice plaveckých kopů (každý levý nebo každý pravý kóp), plavání na jednom z hlavních směrů (sever, jih, východ, západ).

Počítejte až 100 párů kopů (zhruba 100 metrů), otočte o 90 stupňů, zaplavte pár kopů, poté otočte o 90 stupňů dále a znovu zaplavte stejný počet kopů. Pokračujte podle vzoru tak dlouho, jak je to nutné.

Boční vzdálenost mezi jednotlivými zatáčkami ve vyhledávacím vzoru závisí na viditelnosti. Mějte vzdálenosti mezi jednotlivými zatáčkami kratší, než je viditelnost.

ÚDRŽBA

Pro čištění kompasu používejte pouze čistou sladkou vodu a případně tekuté mýdlo. Omyjte váš kompas sladkou vodou po každém ponoru.

Používejte a skladujte kompas při teplotách od -30°C do $+60^{\circ}\text{C}$.

Kompenzace náklonu max. ± 18 stupňů.