Reading Material

SPL 01

DR. MCR HUMAN RESOURCE DEVELOPMENT INSTITUTE OF ANDHRA PRADESH HYDERABAD

Field Craft Tactics Map-Reading

तमसो मा ज्योतिर्गमय

Published for

ANDHRA PRADESH SPECIAL POLICE

ప్రియ మిత్రమా,

భారీస్థాయిలో శిక్షణ - మానవ వనరుల అభివృద్ధి కార్యక్రమాల అమలుకు శ్రీకారం చుట్టింది ఆంధ్రప్రదేశ్ రాష్ట్ర ప్రభుత్వం. ప్రభుత్వం చేపట్టుతున్న పలు కార్యక్రమాలు పటిష్ఠంగా, పకడ్బందీగా అమలు పర్చాలంటే సుశిక్షితులైన, విషయ పరిజ్ఞానమున్న అధికార యంత్రాంగం కావాలి. ప్రతి పౌరునికి తృప్తి నిచ్చే (SMART), సులభతర (Simple), నైతిక (Moral), అందుబాటులోని (Accessible), బాధ్యతాయుతమైన (Responsive) మరియు స్వచ్ఛమైన (Transparent) పరిపాలనే ధ్యేయంగా పనిచేస్తున్న రాష్ట్ర ప్రభుత్వం పలు అభివృద్ధి కార్యక్రమాలను ప్రవేశపెట్టడంతో పాటు పాలనాపరమైన సంస్కరణలను కూడా తీసుకొస్తున్నది.

వివిధ స్థాయిల్లో పనిచేస్తుండే అధికార యంత్రాంగం త్రికరణ శుద్ధితో ప్రభుత్వ కార్యక్రమాల్లో బాధ్యతాయుతంగా పాలు పంచుకోనంత వరకు అవి విజయవంతంగా అమలు పర్చటం సాధ్యపడదు. ప్రతి ఉద్యోగికీ తాను నిర్వహించవలసిన పాత్ర, తన విధులనూ బాధ్యతలనూ గుర్తు చేస్తూ తమ ద్వారా ప్రభుత్వం పొందగోరుతున్నదేమిటో వారికి స్పష్టంగా తెలియపర్చడం ద్వారానే యావత్ అధికార యంత్రాంగాన్ని అభివృద్ధి కార్యక్రమాల అమలులో పరిపూర్ణంగా భాగస్వామ్యం చేయడం వీలవుతుంది. ఇది సాధించేటందుకు ప్రతి ఉద్యోగికీ ఏ రకమైన శిక్షణావసరాలున్నాయో కనుగొనే ప్రయత్నం చేశాం. ఆప్టికల్ మార్క్ రీడర్ (OMR) పద్ధతి పత్రాల ద్వారా ఈ సమాచారాన్ని సేకరించి క్రోడీకరించే కార్యక్రమాన్ని చేపట్టడం కూడా జరిగిందనే విషయం మీకు తెలిసిందే. బహుశా మీరు కూడా ఈ సరికే ఓ.ఎమ్.ఆర్. పత్రాలను నింపి తద్వారా మీ గురించి, మీ శిక్షణావసరాల ను గురించి మేం తెలుసుకునే అవకాశం కల్పించారని అనుకుంటున్నాను.

ప్రభుత్వ శాఖల్లో పనిచేసే ప్రతి ఉద్యోగికీ తన శాఖ పనితీరు, ఓ ప్రభుత్వోద్యోగిగా అతను / ఆమె ప్రత్యేకంగా నిర్వహించవలసిన విధుల గురించి పరిపూర్ణంగా తెలియజేసే సమాచారంతో నిండిన పుస్తక ప్రతులను అందరికీ సమకూర్చవలసిన అవసరాన్ని గుర్తించాం.

ప్రాథమిక శిక్షణా కార్యక్రమాలు, అధునాతన సాంకేతిక శిక్షణా కార్యక్రమాలు, సాధారణ పరిపాలనా సంబంధిత శిక్షణా కార్యక్రమాలు నిర్వహించాలని నిర్ణయం తీసుకున్నాం. ఇవన్నీ ప్రతి ఉద్యోగికి ఎంతో అవసరం. ప్రతి ఉద్యోగికీ ఏడాదిలో కనీసం ఒక్క శిక్షణాకార్యక్రమాన్నైనా ఏర్పాటు చేయాలన్నది ప్రభుత్వ నిర్ణయం.

పైన పేర్కొన్న లక్ష్యాన్ని చేరుకోవటానికి, వివిధ పాలనాంశాలపై, సంబంధిత శాఖల సహాయ సహకారాలతో, పుస్తకాలను ప్రచురించి సంబంధిత ఉద్యోగులకు ఎప్పటికప్పుడు అందించాలని రాష్ట్ర

ప్రభుత్వ డాక్టర్ మర్రి చెన్నారెడ్డి మానవ వనరుల అభివృద్ధి సంస్థ తలపెట్టింది. ఈ పుస్తకాలలో పొందు పర్చిన అంశాలను శిక్షణా కాలంలో చదువుకునేటందుకు, తదనంతరం దైనందిక ఉద్యోగ నిర్వహణలో విషయు సేకరణకు ఉపయోగించుకోవచ్చు.

మీ ముందున్న ఈ పుస్తకములో పోలీసు శాఖలో పనిచేస్తున్న సిబ్బందికి అవసరమైన యిద్ధ తంత్రకళ, తీవ్రవాద వ్యతిరేక ఎత్తుగడలు, అతిముఖ్యమైన వ్యక్తులకు భద్రత, ప్రేలుడు పదార్థాలు, మ్యాప్ రీడింగ్ మున్నగు అనేక విషయాలపై సమగ్ర సమాచారాన్ని పొందుపర్చడం జరిగింది. ఈ పుస్తకాన్ని రూపొందించుటలో తోడ్పడిన ఆంధ్ర ప్రదేశ్ ప్రత్యేక పోలీసు శాఖవారికి మా కృతజ్ఞతలు. అందులోగి విషయాలను సేకరించిన వారందరికీ కృతజ్ఞతలు. ఈ పుస్తకంలో ఇచ్చిన సమాచారం శిక్షణ నిమిత్తం తయారు చేసిందే కాని ఎటువంటి చట్టపరమైన లావాదేవీలకు - కీచులాటలకు తోడ్పడేందుకు మాత్రం కాదనేది అర్థం చేసుకోవాలి.

పుస్తకం ఆసాంతం చదవండి. ఏదన్నా సూచనకాని, సలహా కాని ఇవ్వదలచుకుంటే దయచేసి "డైరెక్టర్ జనరల్, డాక్టర్ ఎమ్.సి.ఆర్. మానవ వనరుల అభివృద్ధి సంస్థ, ఆంధ్రప్రదేశ్ ప్రభుత్వం, రోడ్ నెం. 25, జూబ్లీహిల్స్, హైదరాబాద్ - 500 033" కు వ్రాయగలరు. పుస్తకం పేరు, పుస్తకం వరుస కోడ్ నంబరు తెలియజేయండి.

మీరిచ్చిన సలహాలను పొందు పర్చి అవసరమనుకున్నప్పుడు ఈ పుస్తకాలను మరల ముద్రించే ప్రయత్నం చేస్తాం.

ఇట్లు

పి.వి.ఆర్.కె. ప్రసాద్

హైదరాబాద్,

డైరెక్టర్ జనరల్

26-11-98.

డాక్టర్ ఎమ్.సి.ఆర్. మానవ వనరుల అభివృద్ధి సంస్థ

ఆంధ్రప్రదేశ్ ప్రభుత్వం

ముందు మాట

పోలీసు డిపార్టుమెంటు నందు సిబ్బంది కొఱకు ప్రాధమిక శిక్షణ నిమిత్తము శిక్షణ కార్యక్రమ వివరములను తయారు చేసి ఇవ్వటమన్నది అనవాయితీగా జరుగుతున్న విషయము. అయితే పోలీసు చరిత్రలోనే మొట్ట మొదటిసారిగా శిక్షణకు అవసరమైన పాఠములతో మరియు సమాచారముతో పుస్తకమును ఆంధ్రప్రదేశ్ ప్రత్యేక పోలీసు వారికి 9 నెలల ప్రాధమిక శిక్షణ కొఱకు ముద్రించటమైనది. మొత్తము శిక్షణ కార్యక్రమములను నాలుగు (4) భాగములుగా విభజించడమైనది.

1. ఫీల్డ్ క్రాఫ్టు టాక్టిక్స్ మరియు మ్యాప్ రీడింగ్.
2. వెపన్స్ మరియు డ్రిల్.
3. ఫిజికల్ ట్రయినింగ్ మరియు ఇతర విషయములు.
4. ఎ.పి.ఎస్.పి. మ్యాన్యువల్ మరియు పోలీసు మ్యాన్యువల్ మొదలగునవి.

దీనిని తయారుచేయు ముఖ్య ఉద్ధేశ్యము శిక్షణా కాలమునందు "ఇన్‌స్ట్రక్టర్లు" శిక్షణకు అవసరమైన వివరముల కొఱకు సమయమును వృధా చేయకుండా, ఒకే రకమైన శిక్షణను మరియు సమర్ధవంతమైన శిక్షణను అందించుట.

(బేసిక్) ప్రాధమిక శిక్షణ కాలము నందు ఏకాగ్రతకు, మనస్థైర్యమును పెంపొందించు కొనుటకు మరియు క్రమశిక్షణకు ఎక్కువ ప్రాముఖ్యత ఇవ్వవలయును. వీటితోపాటు త్యాగశీలతతో విధులను నిర్వహించి తద్వారా రాష్ట్రము మరియు దేశ సంరక్షణకు పాటుపడు విధముగా శిక్షణ ఇవ్వవలెను.

ప్రస్తుత పరిస్థితులలో రాష్ట్రము ఎదుర్కొంటున్న సమస్య తీవ్రవాద సమస్య మరియు సంఘ విద్రోహుల సమస్య. శిక్షణాకాలములో వీటిని సమర్ధవంతముగా ఎదుర్కొనుటకు అవసరమైన శిక్షణను క్షుణ్ణముగా నేర్పించవలసిన అవసరము ఎంతైనా యున్నది.

ప్రజల దైనందిన జీవితములో పోలీసుల పాత్ర ఎంతో ముఖ్యమైనది. వారి సమస్యలను

స్నేహముతో, సౌభ్రాతృత్వముతో పరిష్కరించి తద్వారా వారి మన్ననలను పొందాలి. పోలీసులు కూడా మనలాంటి మనుష్యులే అనే భావాన్ని సంఘములో వ్యాపింపజేయాలి మరియు ప్రజలకు సేవలందించుటకు, సహాయపడుట కొఱకు నియమింపబడినారు అనే అభిప్రాయాన్ని కలుగజేయవలసిన అవసరము ప్రస్తుత పరిస్థితులలో ఎంతైనా వుంది.

ఈ పుస్తకమును తయారు జేయుటకు సూచనలు మరియు సహకారం అందించిన శ్రీ యస్.యస్.భట్ల, డి.ఐ.జి. రిటైర్డ్ గారు అభినందనీయులు.

శ్రీమతి తేజ్‌దీప్, ఐ.పి.ఎస్., డిప్యూటి ఇన్స్పెక్టర్ జనరల్ ఆఫ్ పోలీసు, ఎ.పి.ఎస్.పి. గారి ఆధ్వర్యములో ఈ శిక్షణా పుస్తకములను తయారు చేయుటకు సహకరించిన శ్రీ యమ్.సుధాకర్, అసిస్టెంట్ కమాండెంటు, 10వ పటాలము, బీచ్‌పల్లి, మరియు సిబ్బంది అభినందనీయులు.

హైదరాబాద్,
26-11-98.

రామావతార్ యాదవ్, ఐ.పి.ఎస్.
ఇన్స్పెక్టర్ జనరల్ ఆఫ్ పోలీసు,
ఆంధ్రప్రదేశ్ ప్రత్యేక పోలీసు.

VOLUME - I

FIELD CRAFT
TACTICS
MAP READING

9 MONTHS BAISC TRAINING
FOR
STIPENDARY POLICE CONSTABLES
ANDHRA PRADESH SPECIAL POLICE

విషయ సూచిక

పేజి నెం.

1. **యుద్ధ తంత్రకళ**
   1. **యుద్ధ తంత్రకళ - నిర్వచనము** 1
   2. గ్రౌండు 4
   3. భూమి యందలి అడ్డులు (కవర్‌స) 8
   4. పరిశీలించుట (అబ్జర్వేషన్) 12
   5. దూరాన్ని అంచనా వేయుట (జడ్జింగ్ డిస్టెన్స్) 17
   6. కామోఫ్లేజ్ అండ్ కన్సీల్‌మెంట్ 21
   7. ఇండివిడ్యువల్ స్టాకింగ్ 26
   8. సెక్షన్‌ను నడిపించు వ్యూహ పద్ధతి (గ్రూప్ ఆఫ్ మూవ్‌మెంట్) 37
   9. శత్రువును గుర్తించుట మరియు వివరణ ఇచ్చు విధానము 41
2. **తీవ్రవాద వ్యతిరేక ఎత్తుగడలు** 47

ఎ) 1. తీవ్ర వాద వ్యతిరేక ఎత్తుగడలు యొక్క నిర్వచనము 49
   2. నాయకత్వము (లీడర్‌షిప్) 56
   3. చాకచక్యముతో కూడిన కదలికలు (టాక్టికల్ మూవ్‌మెంట్స్) 58
   4. తప్పించుకునే కదలికలు (ఎవేజివ్ మూవ్‌మెంట్స్) 67
   5. లైయింగ్ ఆఫ్ పొజిషన్ 70
   6. టాక్టికల్ సెంట్రీ 74
   7. పరిశీలనా స్థలము (అబ్జర్వేషన్ పోస్టు) 77
   8. సమావేశమయ్యే రహస్య ప్రదేశము (రెన్ డేవో, ఆర్.వి.) 79
   9. బేస్ క్యాంపు 82
   10. టార్గెట్ రక్కీ. 85
   11. పరిస్థితి విశ్లేషణ 87
   12. ఆజ్ఞలు (బ్రీఫింగ్ ఆర్డర్స్) 90
   13. అంబుష్ 94
   14. ఇమిడియట్ యాక్షన్ 100
   15. కౌంటర్ అంబుష్ 103
   16. పెట్రోలింగ్ - కూంబింగ్ - ఇంటర్ సెప్షన్ 105
   17. రైడ్ 110

పేజి నెం.

18. చుట్టి ముట్టి వెదకుట (కార్డన్ అండ్ సెర్ఛ్) 116
19. స్లైపింగ్ 120
20. రోడ్ బ్లాక్ అండ్ సెర్ఛ్ 122
21. బ్యాటిల్ ఇనాక్యులేషన్ 125

బి) వి.ఐ.పి. సెక్యూరిటీ 129

1. సెక్యూరిటీ నీడ్ అండ్ సిగ్నిఫికెన్స్ 131
2. పర్సనల్ సెక్యూరిటీ ఆఫీసర్ యొక్క విధులు 132
3. ప్రయాణ సమయములందు రక్షణ 135
4. నివాస గృహములందు రక్షణ 136
5. కార్యాలయములందు రక్షణ 141
6. బహిరంగ సభల వద్ద రక్షణ 142
7. సాధారణ చర్యలు (జనరల్ మెజర్స్) 143

సి) ఎక్స్‌ప్లోజివ్స్ 145

1. కాంపొనెంట్స్ అండ్ యాక్ససరీస్ 147
2. ఇనిషియేషన్ 155
3. చార్జ్ 157
4. లాండ్‌మైన్ 159
5. క్లేమోర్ - మైన్ 165
6. ఐ.ఇ.డీస్ (ఇంప్రవైజ్‌డ్ ఎక్స్‌ప్లోజివ్ డివైజ్) 173

3) మ్యాప్ రీడింగ్ 173

1. మ్యాప్ యొక్క పరిచయము 175
2. కన్వెన్షనల్ గుర్తులు 180
3. దిశలు (డైరెక్షన్లు) 182
4. స్కేలు (కొలబద్ద) 186
5. రిలీఫ్స్ అండ్ కాంటూర్స్ 189
6. బేరింగ్ - కంపాస్ మరియు ప్రొటెక్టర్ ఉపయోగించు విధానము 194
7. సెట్టింగ్ ఆఫ్ మ్యాప్ అండ్ ఫైండింగ్ ఓన్ పొజిషన్ 206
8. మ్యాప్ రిఫరెన్స్ 209
9. నైట్ నేవిగేషన్ 214
10. స్కెచ్ మ్యాప్. 218

Field Craft

ఫీల్డ్ క్రాఫ్ట్

1. ఫీల్డ్ క్రాఫ్ట్ : యుద్ధ తంత్రకళ

ఉపోద్ఘాతము :

(జనరల్)

ఇది కొన్ని శతాబ్దాలుగా మిలటరీ కళగా వాడుకలో ఉంది. నార్త్ అమెరికాకు చెందిన రెడ్ ఇండియన్స్ మరియు అస్సామ్‌కు చెందిన నాగాలు ముందు తరాల వారికి ఉపయోగపడు విధముగా తీర్చిదిద్దారు. అడవులలో సంచరించు పక్షులకు మరియు జంతువులకు తమనుతాము రక్షించుకొనుటకు ఈ యొక్క కళ అవసరము.

డార్విన్ పరిణామ సిద్ధాంతము ప్రకారము మానవుడు జంతు ప్రపంచములోకెల్లా గొప్ప తెలివి కలవాడు. కొన్ని వేల సంవత్సరముల తరువాత నాగరికత పెరుగుచుండుటవలన మానవునిలోని సహజ లక్షణాలు క్రమక్రమముగా క్షీణించి పోయాయి. కావున ఇపుడు మానవునిలోని సహజ లక్షణాన్ని ఈ యొక్క ఫీల్డ్‌క్రాఫ్ట్ శిక్షణ ద్వారా వెలికి తీసుకురావాలి. దానిని మనము చూడటం, అనుసరించుట, మరియు ఆచరించటం వలన అనుభవ పూర్వకముగా బాగా నేర్చుకోవచ్చును.

ఫీల్డ్ క్రాఫ్ట్ అనేది ఒక కళ. ఒక వేటగాడికి, ఒక స్టాకర్‌కి, శత్రువు కంట పడకుండా అతని గమ్యం వరకు చేరడానికి తోడ్పడి ఆపై దానిని నాశనము చేయడానికి ఉపయోగ పడుతుంది. దీంట్లో కన్సీల్‌మెంటు, సైలెంట్ మూమెంట్, ఆయుధ పరిజ్ఞానము, మరియు నైపుణ్యము కదలికకు ఉపయోగపడు సహజ సిద్ధమైన కవర్సు, ఇంకా కామోఫ్లేజ్ మిళితమై ఉంటుంది.

ఒక వేటగాడి పని, సిబ్బంది పని ఒకే విధముగా అనిపించినప్పటికీ ఒక తేడా ఉన్నది. వేటగాడి నుండి తప్పించుకున్న జంతువు నుండి వేటగాడికి ఎలాంటి ప్రమాదము ఉండదు.

కాని సిబ్బంది నుండి తప్పించుకున్న శత్రువు తన యొక్క ఎత్తులతో తన ఆయుధముతో దాడికి సిద్ధంగా ఉంటాడు. సిబ్బంది యొక్క శత్రువు చంపబడక పోతే, సిబ్బందే చావవలసి వుంటుంది.

నిర్వచనము :-

భూమి యందలి సహజ సిద్ధమైన మరియు మానవ నిర్మితమైన కవర్సును కళాత్మకముగా ఉపయోగించుచూ శత్రువు దృష్టి నుండి ఫైర్ నుండి రక్షించుకుంటూ శత్రువునకు అతి దగ్గరగా చేరే కళను యుద్ధ కళ అందురు.

ప్రాముఖ్యత :-

1) యాంత్రిక పరిజ్ఞానము ఎంత ఉన్నప్పటికిని ఫీల్డ్ క్రాఫ్ట్ పరిజ్ఞానము లేనపుడు అది వృథా అగును.

2) ఫీల్డ్‌క్రాఫ్ట్ పరిజ్ఞానము లేని యెడల శత్రువుపై విజయం పొందుటకు బదులు శత్రువుకు మనమే ఎరకావలసి ఉంటుంది.

3) ఫైటింగ్ అనునది టీము వర్కు. చైన్‌లోని ఒక లింకు దానిని బలహీన పరచునట్లు టీములోని ఫీల్డ్ క్రాఫ్ట్ అనుభవము లేని ఒక వ్యక్తి వలన టీము అంతయు బలహీనపడును. అందువలన ఈ ట్రైనింగ్ వ్యక్తిగతముగా యివ్వబడును.

4) శత్రువు యొక్క ఫైర్ నుండి రక్షించుకొనుటకు, గ్రౌండు గురించిన పరిజ్ఞానము అవసరము. ఇది ఫీల్డ్ క్రాఫ్ట్ శిక్షణ ద్వారా లభించును.

ఫీల్డ్ క్రాఫ్ట్ అంశములు :-

1) నేల (గ్రౌండ్)
2) కవరు (కవర్)

3) పరిశీలన (అబ్జర్వేషన్)
4) దూరమును అంచనా వేయుట (జడ్జింగ్ డిస్టెన్స్)
5) కామోఫ్లేజ్ మరియు కన్సిల్‌మెంటు
6) ఇండివిడ్యువల్ స్టాకింగ్
7) ఫీల్డ్ సిగ్నల్స్

ఫీల్డ్ క్రాఫ్ట్ సిబ్బందికి కావలసిన లక్షణములు :-

1. శరీర దారుఢ్యము
2. మానసిక స్థిరత్వము, అమితమయిన ఓర్పు, కష్టములను భరించుట మరియు ధైర్యము.
3. నేలను ఉపయోగించు పరిజ్ఞానము.
4. కవరును ఉపయోగించు విధానము
5. శబ్దమును బట్టి ప్రతిచర్య చేయగల్గుట
6. సంపూర్ణమయిన పరిశీలనా శక్తి
7. కామోఫ్లేజ్ మరియు కన్సిల్‌మెంట్
8. మోసగించు విధానము
9. ఆయుధ పరిజ్ఞానము
10. ఇండివిడ్యువల్ స్టాకింగ్
11. క్రమశిక్షణ
12. ఉత్సాహము మరియు సమన్వయం కల్గి ఉండవలెను.
13. జాతీయత భావము.

2. గ్రౌండ్

ఉపోద్ఘాతము :-

గ్రౌండు అనే పదాన్ని సాధారణముగా భూమి ఉపరితలం గురించి వాడుట జరుగుతుంది. కాని ఫీల్డ్‌క్రాఫ్ట్ పరిభాషలో గ్రౌండు అనేది దాని ఆకారమును మాత్రమేకాకుండ దాంట్లో మిళితమై ఉండే సహజమయిన లేదా కృత్రిమమైన కవర్సుని కూడా గ్రౌండు అంటారు.

గ్రౌండు యొక్క పరిజ్ఞానము ఉండుట వలన శత్రువు యొక్క దృష్టి నుండి గాని మరియు ఫైర్ నుండి కాని తమని తాము రక్షించుకోవచ్చును. సమర్ధవంతముగా ఆయుధమును ఉపయోగించవచ్చును. ప్రతి సిబ్బందికి గ్రౌండు శత్రువు మీద మరియు తమ మీద ఏ విధమైన ప్రభావము చూపుతుందో తెలిసి ఉండాలి. రకారకాల గ్రౌండుల యందు ప్రయాణము చేయుచున్నప్పుడు ఏ గ్రౌండు ఏ విధముగా మనకు ఉపయోగపడుతుందో గమనించాలి.

నిర్వచనము :-

గ్రౌండు అనగా భూమి పైన ఉపరితలమే కాకుండా వాటిపై, ఉండే సహజ సిద్ధమయిన, మానవ నిర్మితమయిన వాటిని కలిపి గ్రౌండు అంటారు.

భూమి యొక్క రకములు:-

1. సమతలనేల (ప్లాంట్ అండ్ ఓపన్ గ్రౌండు)
2. ఎగుడు దిగుడు నేల (బ్రోకెన్ గ్రౌండు)
3. ఎత్తునేల (హై గ్రౌండు)

4. లోతయిన నేల (లో గ్రౌండు)

5. డెడ్ గ్రౌండు

6. వాలు నేల (స్లోప్ గ్రౌండు)

1. సమతల నేల :-

భూమి పై ఉండే సమతల నేలను లేక ప్రదేశమును సమతల నేల అంటారు.

దీని వలన లాభములు :-

ఎ) దీని వలన మన యొక్క కదలిక సులభముగా ఉంటుంది

బి) శత్రువును గమనించుట సులభము.

సి) ఎఫెక్టివ్ ఫైర్ చేయ వచ్చును.

దీని వలన నష్టాలు:-

ఎ) శత్రువు కంట పడుటకు అవకాశము ఎక్కువ.

బి) శత్రువు యొక్క చూపు మరియు ఫైర్ నుండి రక్షణ లేదు.

2. ఎగుడు దిగుడు నేల :-

భూమి పై యున్న ఎగుడు దిగుడు మరియు ఎత్తు పల్లములు గల నేలనే ఎగుడు దిగుడు నేల అందురు.

దీని వలన లాభాలు :-

ఎ) శత్రువు ఫైరు నుండి దృష్టి నుండి రక్షణ ఉంటుంది.

బి) శత్రువుని ఆశ్చర్య పరచవచ్చు.

దీని వలన నష్టాలు :-

ఎ) కదలిక నెమ్మదిగా ఉంటుంది.

బి) శత్రువును గమనించుటములో ఆటంకాలు ఏర్పడవచ్చు.

3. ఎత్తయిన నేల :-

తన చుట్టు ప్రక్కల ఉన్న ప్రదేశము కన్న ఎత్తైన ప్రదేశాన్నే ఎత్తయిన నేల అందురు.

దీని వలన లాభాలు :-

ఎ) మంచి పరిశీలన ఉంటుంది.

బి) ఫీల్డ్ ఆఫ్ ఫైర్ క్లియర్‌గా ఉండును.

దీని వలన నష్టాలు :-

ఎ) శత్రువు దృష్టి నుండి ఫైర్ నుండి రక్షణ ఉండదు.

బి) ఎత్తయిన ప్రదేశంలో ఉండుట వలన గుర్తించుట సులభము.

4. లోతయిన నేల :

తన చుట్టు ప్రక్కలి ప్రాంతముల కన్న లోతుగ ఉన్న నేలను లోతయిన నేల అందురు.

దీని వలన లాభాలు :-

ఎ) శత్రువు యొక్క పరిశీలన నుండి రక్షణ.

బి) శత్రువు యొక్క ఫైర్ నుండి రక్షణ.

సి) కదలిక చేయడానికి మంచి కవర్సు ఉంటాయి.

దీని వలన నష్టాలు :-

ఎ) శత్రువవును పరిశీలించడం కష్టము.

బి) ఆయుధమును ఉపయోగించుట కష్టము.

సి) ఇది రక్షణకు పనికి రాదు.

5. డెడ్ గ్రౌండ్ :

ఫైరర్ తను ఉన్న స్థానము నుండి ఫైర్ చేయుటకు మరియు చూచుటకు వీలు లేనటువంటి ప్రదేశమును డెడ్ గ్రౌండ్ అంటారు.

దీని వలన లాభాలు:-

ఎ) శత్రువు దగ్గరకు చేరుటకు ఉపయోగ పడును.

దీని వలన నష్టాలు :-

ఎ) ఇది పరిశీలనకు గాని మరియు ఫైరు చేయుటకు గాని వీలు ఉండదు.

6. వాలు నేల :-

మనకు ఎత్తైన ప్రదేశము నుండి క్రిందకు ఉండే దిగుడు ప్రాంతాన్ని వాలు నేల అంటారు.

దీని వలన లాభాలు :-

ఎ) మంచి పరిశీలన ఉంటుంది.

బి) మంచి ఫీల్డ్ ఆఫ్ ఫైర్ ఉంటుంది.

దీని వలన నష్టాలు :

ఎ) కవరు తీసుకోవడానికి వీలుండదు.

1. ఫార్వార్డ్ స్లోప్ :- శత్రువు వైపునకు ఉన్న వాలు.

2. రివర్స్ స్లోప్ :- మన ముందు ఉన్న ఎత్తైన ప్రదేశము అవతలి వైపు ఉన్న వాలు.

౩. కవర్ భూమి యందలి అడ్డులు

(ముసుగుచాటు దాగు)

ఉపోద్ఘాతము :-

పీల్డుక్రాఫ్ట్ దృష్ట్యా కవరు అనేది చాలా ముఖ్యము. ఎందుకంటే అభ్యాసము చేసేటపుడు దీనికి పెద్ద ప్రాధాన్యత ఇవ్వరు. కాని కమెండోస్ మరియు ఎలైట్ ఫోర్సులలో పని చేసేవారు కవరుకు ఎక్కువ ప్రాధాన్యత ఇస్తారు. ఎందుకంటే ఎప్పుడైన శత్రువు నుంచి మనపైకి ఫైర్ వస్తున్నపుడు ముందు మనము అక్కడ ఉన్న మంచి కవర్‌ను ఎన్నుకోవడము జరుగుతుంది. మంచి కవరు అనేది ఎలా నిర్ణయించగలమంటే మనకు ఫైరు నుండి మరియు దృష్టినుండి రక్షణ కల్పించేదిగా ఉండాలి. ఎగుడు దిగుడు భూమి ఉంటే అది కొంతవరకు మనకు రక్షణ కల్పిస్తుంది. కంచె మరియు పొదలు ఇవి దృష్టినుండి రక్షణ కల్పిస్తాయి. కాని ఫైరు నుండి రక్షణ కలిగించవు.

కవర్ అంటే నిన్ను రక్షించు కోవడం మాత్రమే కాదు. శత్రువుమీద ఫైర్ చేసి తుదముట్టించుటకు కూడా వీలుగా ఉండాలి. కవర్స్ వాడుచున్నపుపడు ఎపుడు కూడా అవకాశము ఉంటే, కవర్స్ నుండి, కవర్స్ ప్రక్క నుండి చూడాలి.కాని కవర్స్ పై నుండి చూడకూడదు.

కవరు అనేది దాక్కోవడం మరియు మనని మనం రక్షించుకునే ఉద్దేశము కాకూడదు.

నిర్వచనము :-

భూమి మీద ఉన్నటువంటి ప్రకృతి సిద్ధమయిన మానవ నిర్మితమైన అడ్డులను కవర్ అందురు.

కవర్ వాటి రకాలు :-

ఎ) దృష్టి నుండి రక్షణ ఇచ్చునవి.

బి) ఫైరు నుండి రక్షణ ఇచ్చునవి.

సాధారణంగా భూమి మీద మనకి కనబడే కవర్స్:-

1. ఎగుడు దిగుడు గ్రౌండు :-

ఇది దృష్టి నుండి కవర్‌కు చాలా ఉపకరిస్తాయి. అయితే వీటినే కళాత్మకంగా ఉపయోగిస్తే, శత్రువు దృష్టి నుండే కాక ఫైర్ నుండి కూడా రక్షణ పొందవచ్చు.

2. కంచె మరియు పొదలు :-

ఇవి దృష్టి నుండి రక్షణ ఇచ్చినను ఫైర్ నుండి రక్షణ మాత్రము ఇవ్వలేవు అయితే ఒక్కటే ఉన్న ఈ రకపు కవర్‌ని ఉపయోగిస్తే శత్రువు అనుమానించడానికి అవకాశము ఉంది. అందువల్ల గుబురుగా ఉన్న పొదలలో కంచెలలో మరియు వాటి నీడలలో కనుక సక్రమముగా కలిసిపోతే ఇవి చాలా బాగా రక్షణ ఇవ్వగలవు.

3. చెఱువుగట్లు, పల్లపు రోడ్లు, గుంటలు మొదలగునవి :-

ఇవి మన గ్రౌండు నుండి గమనిస్తున్నపుడు చాలా మంచి రక్షణఇస్తాయి. అంతేకాక ఫైర్ నుండి రక్షణకి కూడ ఉపయోగపడతాయి. ఒక వేళ ఈ కవర్ ఒకటే ఉంటే వాటిని వాడకూడదు. ఎందుకంటే శత్రువు అనుమానించడానికి అవకాశము ఉంటుంది.

4. నిబారు పంటలు :-

జొన్న చేనులు, చెఱకు తోటలు, మొక్కజొన్న తోటలు. ఇవి కూడా గ్రౌండు అబ్జర్వేషన్‌కి అనువైన రక్షణను ఇస్తాయి. ఫీల్డ్ ఆఫ్ ఫైర్ పరిమితముగా ఉంటుంది. ఇలాంటి

కవర్స్‌ను ఉపయోగించునపుడు అవసరమైన అన్ని జాగత్తలు తీసుకోవాలి. ఎందుకంటే పంట పొలాల్లో ఎటువంటి కదలిక చేసిన శత్రువు గమనించడానికి అవకాశము ఉంటుంది.

5. తుంగలు, బిల్డింగ్స్, అడవి గుడిసెలు :-

ఇవి దృష్టి నుండి మరియు ఫైరు నుండి రక్షణను కల్పిస్తాయి.

6. బ్యాక్ గౌండు (వెనుక ప్రదేశము) :-

దీన్ని కనుక సక్రమంగా ఉపయోగిస్తే , ఇది ఫలప్రదమయిన లేదా సమర్థవంతమైన కవరుగా ఉపయోగపడుతుంది. దీనికి సంబంధించి ప్రకృతిలో లెక్కలేనన్ని ఉదాహరణలు ఉన్నాయి. పులి కనుక గడ్డిలో ఉంటే సులువుగా గుర్తించలేము మరియు పచ్చటి కొమ్మల్లో, చెట్లలో ఉండే పురుగులను గుర్తించలేము. కారణము ఏమిటంటే అవి వాటికి అనుగుణంగా మారిపోతాయి.

షాడో, (నీడ) :-

నీడ కూడా కవరుకు బాగా ఉపయోగపడుతుంది. మనుషులు ఆయుధాలు ఈ నీడలో కవర్లో ఉండవచ్చును. అయితే సూర్యుని బట్టి మారుతూ ఉంటుంది. కావున ఈ కవర్సు ఉపయోగిస్తే దీనిని దృష్టిలో ఉంచుకోవాలి.

స్మాల్ ఆర్మ్స్ ఫైరు నుండి రక్షణకు కావలసినవి:-

1) 5 అడుగుల మందమయిన భూమి
2) 12 అంగుళాల పొడి మట్టి.
3) 3 ఇసుక బస్తాలు
4) 2 $^{1}/_{2}$ అడుగుల రాక్షస బొగ్గు
5) 1 $^{1}/_{4}$ అడుగుల కాంక్రీటు, ఇటుక గోడ,
6) 1 అంగుళము మందము గల స్టీలు ప్లేటు.
7) నాలుగు అడుగుల దుంగ.

మంచి కవరుకు ఉండవలసిన లక్షణాలు :-

1. ఇది స్వల్పముగా ఉండకూడదు.
2. ఫీల్డ్ ఆఫ్ ఫైరు క్లియర్‌గా ఉండాలి.
3. స్మాల్ ఆర్మ్స్ ఫైరు నుండి రక్షణ కలిగించేదిగా ఉండాలి.
4. ఇది ఆయుధాలను సులువుగా సమర్ధవంతముగా ఉపయోగించగలిగేదిగా ఉండాలి.
5. కవర్స్‌ను ఆక్రమించడానికి వదిలి వేయడానికి వీలుగా ఉండాలి.
6. లైన్ ఆఫ్ కవర్స్ ఉండాలి.

4. పరిశీలించుట (అబ్జర్వేషన్)

ఉపోద్ఘాతము :-

ఫీల్డ్ క్రాఫ్ట్‌లో పరిశీలన చాలా ముఖ్యమైనది. పరిశీలన యందు ప్రావీణ్యత, మంచి కంటి చూపుఅనేది మానసిక శిక్షణ మరియు మానసిక శక్తి వలన లభిస్తుంది. మంచి అనగా అతను చూసే ప్రతి వస్తువును గమనించుట వాటి గురించి అర్థము చేసుకొనుట మరియు వాటి నుండి సరియైన నిర్ణయములను తీసుకొనే శిక్షణ పొంది యుండవలెను.

పరిశీలన యొక్క ముఖ్య ఉద్దేశ్యం దాగి ఉన్న శత్రువులను దాగి యున్న వస్తువులను కనుగొనుట. అలాగే చూడడానికి మరియు పరిశీలించడానికి ఎంతో తేడా ఉంది. పరిశీలన అనేది చాలా ముఖ్యమైనది. మరియు రాత్రి పరిశీలన అనేది కమాండోకు చాలా ముఖ్య మైనది. శత్రువు-రాత్రిపూట కనిపిస్తే మనము ఏ విధంగా ఎదుర్కోవాలి అనేది తెలుసు కోవాలి. అలాగే పగటి పూట చూస్తే కనిపించే చెట్లు రాత్రిపూట మానవాకారంలో కనిపిస్తాయి. అలాంటి వాటి కోసం మనము రాత్రిపూట పరిశీలన మీద మంచి అవగాహన ఉండాలి.

గమనించుట - పరిశీలించుట (అబ్జర్వేషన్) :-

పరిశీలన ద్వారా దాగియున్నటువంటి శత్రువును పసిగట్టి తప్పించుకొనగలం. శత్రువులను చూడనంత వరకు వాళ్ళపై దాడి చేయలేం. శత్రువుల యొక్క ఆశ్చర్యదాడుల నుండి తప్పించుకొనుటకు మరియు శత్రువులపై ఆశ్చర్యదాడులు నిర్వహించుటకు పరిశీలన చాలా ముఖ్యమైనది.

పరిశీలన యొక్క ముఖ్య ఉద్దేశ్యము దాగి ఉన్న శత్రువులను దాగి ఉన్న వస్తువులను కనుగొనుట.

పరిశీలన యొక్క అవశ్యకతలు :-

ఎ) దాగి యున్న శత్రువులను కనుగొనుట

బి) వ్యక్తిగత రక్షణ కొరకు

సి) సమాచార సేకరణ కొరకు

పద్ధతులు (మెథడ్స్):-

1. త్వరితగతి తో చేయు పరిశీలన, (హేస్టీ అబ్జర్వేషన్), మొదటి 300 గజాలు ఫోర్ గ్రౌండ్ అనగా అబ్జర్‌వర్ మొదలుకొని ఆబ్జక్ట్ వరకు గల మధ్య దూరాన్ని ఫోర్ గ్రౌండ్ అందురు.

2. పరిపూర్ణముగా చేయు పరిశీలన :- (డిటైల్ అబ్జర్వేషన్)

ఫోర్ గ్రౌండ్ కొస నుండి 200 గజాల దూరం వరకు గల దూరాన్ని మిడిల్ గ్రౌండ్ అందురు. ఆపైన కనిపించే గ్రౌండును డిస్టెంన్స్ గ్రౌండు అందురు.

ముందు ఫోర్ గ్రౌండును పరిశీలించాలి. తరువాత మిడిల్ గ్రౌండును, ఆ తరువాత డిస్టేంట్ గ్రౌండును పరిశీలించాలి. పరిశీలన ఒవర్ లేపింగ్ లేయర్ పద్ధతిలో పరిశీలించాలి.

పై మూడు పద్ధతులు ద్వారా గమనించలేనపుడు ఈ క్రింది పద్ధతుల ద్వారా శత్రువుల ఉనికిని తెల్సుకొనుటకు ప్రోత్సహించగలము.

1. అనుమానం ఉన్న ప్రదేశంలో ఫైరింగ్ చేయుట వలన (ప్రోబింగ్ ఫైర్)

2. స్కౌట్‌ను ముందుకు పంపడము ద్వారా

ఇది రిస్కుతో కూడుకొన్న పని అయినా శత్రువులను బయటకు లాగుటకు ఆఖరి అస్త్రంగా ఉపయోగించగలము.

రాత్రి పరిశీలన :-

ఉపోద్ఘాతము :-

భద్రత దళములు శత్రువులపై విజయాలు సాధించాలంటే వారి యొక్క రాత్రి పరిశీలన మరియు కదలికలు ఉన్నత శ్రేణిలో ఉండవలెను. తీవ్రవాదులు రాత్రి సమయము లందు తిరుగుట వలన సులభముగా తప్పించుకొను చున్నారు. మరియు ఫైర్లు నుండి కూడా తప్పించుకొన గలుగుతున్నారు. అందుకు రాత్రులలో సంచరించు శత్రువులను పసిగట్టుటకు రాత్రి పరిశీలన చాలా అవసరం.

భేదాలు :-

రాత్రి	పగలు
1. వస్తువులను మనుష్యులను స్పష్టంగా చూడలేము	1. చూడగలం.
2. కంటి చూపుపై కాకుండా చెవి ముక్కులపై ఆధారపడవలెను.	2. పరిశీలన కంటి చూపుపై ఆధారపడి యుండును.
3. శత్రువుల ఫైర్ అంత ప్రభావంతంగా ఉండును.	3. శత్రువుల ఫైర్ ప్రభావవంతగా ఉంటుంది.
4. శబ్దము చాలా ప్రాముఖ్యత వహించును.	4. శబ్దము చట్ట ప్రక్కల శబ్దముతో కలిసిపోవును. కాబట్టి అంత ప్రభావం చూపదు.

ఎప్పుడు పరిశీలన అవసరం :-

ఎ) రాత్రి రెక్కీ చేసేటపుడు

బి) రాత్రి రైడ్ చేసేటపుడు

సి) లిసనింగ్ పోస్టునందు

డి) రాత్రి సెంట్రీ డ్యూటి చేసేటపుడు

ఇ) రాత్రి సమయాలలో ప్రయాణం చేయునపుడు.

నైట్ అడాప్షన్ :-

రాత్రి సమయాలలో వస్తువులను చూచుటకు మనకళ్లు తీసుకొనే సమయాన్ని "రాత్రి అడాప్షన్" అని అంటారు.

మన కళ్ల యందు రెండు రకములైన సెల్స్ ఉంటాయి. అందులో కోన్ సెల్స్ ఇది పగటిపూట చూచుటకు ఉపయోగపడును. రెండవది రాడ్ సెల్. ఇది రాత్రిపూట వస్తువులను చూచుటకు ఉపయోగపడును.

రాత్రి అడాప్షన్‌కు కొన్ని సూచనలు :-

1. రాడ్ సెల్స్ కంటికి చివర ఉండుట వలన, కంటి కొనలతో ఒక కోణములో చూడవలెను.

2. ఒక ప్రక్క నుండి చూసుకొంటూ,రెండవ ప్రక్కకు పోవలెను. అక్కడ కొద్ది సమయం విశ్రాంతి తీసికొని మళ్ళీ పరిశీలించాలి.

3. వస్తువులు రకరకాల అకారాల్లో కనబడతాయి. అందువల్ల జాగ్రత్త వహించవలెను. కొన్ని సమయాల్లో తదేకంగా చూడడం వలన పొదలు మనుష్యుల రూపంలో కనబడును.

4. స్కైలైన్‌లో వస్తువులను చూచుట వలన సులభంగా గుర్తించవలెను.

5. ఒక వస్తువును చాలా సేపు చూడటం వలన వస్తువులు లేక పొదలు కదులుతున్నట్లు భ్రమ కల్గును.

5. జడ్జింగ్ డిస్టెన్స్ (దూరాన్ని అంచనా వేయుట)

నిర్వచనం :-

వస్తువు ఎటువంటి కొలమానం లేకుండా మనకు ఏదైన ఒక టార్గెట్‌నుండి వస్తువు (అబ్జెక్టు)నకు గల మధ్య వున్న దూరంను అంచనా వేయటాన్ని "జడ్జింగ్ డిస్టెన్స్" అందురు.

ఆవశ్యకత :-

1) దూరమును ముందుగా అంచనా వేయుట వలన మన యొక్క ఆయుధమును కరెక్టుగా ఉపయోగించగలము. సరియైన దూరము తెలియుట వలన రేంజి పెట్టి ఫైర్ చేయవచ్చును.

2) మన ముందున్న ప్రదేశమును 'క్లూ'తో సులువుగా అంచనా వేయడానికి ఉపయోగ పడును.

3) జడ్జింగ్ డిస్టెన్స్ తెలియటం వలన పరిశీలన సులువుగా చేయవచ్చును.

4) 'ఐ' స్కెచ్‌ను తయారు చేయుటకు వీలగును.

మన ముందున్న ప్రదేశమును లేక దూరాన్ని కొన్ని సమయాలలో ఎక్కువ గాను మరికొన్ని సమయాలలో తక్కువ గాను అంచనా వేస్తాము. ఎందుకంటే

తక్కువ అంచనా క్రింది సమయంలో చేయుదుము:

1. ప్రకాశవంతమైన కాంతి మరియు సూర్యుడు అబ్జర్వరునకు వెనుక ఉన్నప్పుడు.
2. టార్గెటుగాని, అబ్జెక్ట్‌గాని చట్టుప్రక్కల ఉన్న వస్తువులన్నింటికన్నా పెద్దదిగా ఉన్నప్పుడు

3. అబ్జర్వరు మరియు ఆబ్జెక్ట్ కు మధ్య డెడ్ గ్రౌండు ఉన్నప్పుడు.

4. అబ్జర్వరు లోతైన ప్రదేశంనుండి ఎత్తైన ప్రదేశము చూచునపుడు.

5. అబ్జెక్ట్ యొక్క రంగు పరిసర ప్రదేశం యొక్క రంగుకు వేరుగా ఉన్నప్పుడు.

ఎక్కువ అంచనా ఆ క్రింది సమయాలలో చేయుట జరుగును :-

1. కాంతి తక్కుగా ఉండి, మరియు అబ్జెక్టు వెనుక సూర్యుడు ఉన్నచో దూరమును ఎక్కువగా అంచనా వేయుదురు.

2. ఆబ్జెక్టు చుట్టు ఉన్న పరిసరాలు అన్నింటి కన్న చిన్నదిగా ఉన్నపుడు.

3. సన్నటి దారి గుండా అబ్జెక్టును చూసినపుడు

4. అబ్జర్వర్ పైనుండి క్రిందికి చూసినపుడు.

5. అబ్జర్వర్ తను పడుకొని అబ్జెక్ను చూసినచో దూరమును ఎక్కువగా అంచనా వేయ వచ్చును.

దూరముగా అంచనా వేయు పద్దతులు :

1. యూనిట్ మెజర్ :-

మన ముందు ఉండే ప్రదేశమును 100 :200 యార్డ్స్ గా ఉండును. తరువాత ఆ విధంగా యూనిట్ రూపంలో అబ్జెక్ట్ వరకు విభజించ వలెను.

ఆ విధంగా మనవముందు ప్రదేశమును యూనిట్ రూపంలో విభజించి అంచనా వేయవలెను.

2. అప్పియరెన్స్ మెథడ్ :-

దూరంగా ఉండే మనిషి యొక్కరూపంను బట్టి కూడా మనము దూరాన్ని అంచనా వేయవచ్చును.

1. దూరంగా ఉన్నటువంటి మనిషి యొక్క ముఖము మరియు అవయువవములు సులువుగా కనిపించినట్లయితే, ఆ దూరం 200 గజములుగా భావించవలెను.
2. మనిషియొక్క ముఖము సరిగా కనిపించక, మనిషియొక్క అవయావాములు మాత్రమే క్లియరుగా కనిపించినచో, ఆ దూరాన్ని 300 గజములుగా భావించవలెను.
3. మనిషి యొక్క ఆకారం గుర్తించడము కష్టమైనచో , ఆదూరాన్ని 400 గజములుగా భావించవలెను.
4. మనిషి యొక్క ఆకారము చిన్నదిగా అనిపించినచో, ఆదూరాన్ని 500 గజములుగా భావించవలెను.
5. మనిషి యొక్క ఆకారము ఒక బొట్టు (డాట్) వలె కనిపించినచో, దానిని 600 గజములుగా భావించవలెను.
6. రైఫిల్ సహాయంతో చూసినచో శత్రువు సీలించ్ పోజిషన్ లో కూర్చున్నట్లయితే అది మన రైఫిల్ యొక్క ఫోర్ సైట్ టిప్‌ను కవరుచేసి కనిపించును. దాని యొక్క దూరంను 250 గజములుగా భావించవలెను.

3. బ్రాకెటింగ్ మెథడ్ :-

అబ్జర్వర్ ముందుగా తన సెక్షన్ నందున్న వారిచే అబ్జెక్ట్ యొక్క దూరమును తెల్పమని చెప్పవలెను. అందులో ఎక్కువ చెప్పిన దూరంను, మరియు తక్కువ చెప్పిన దూరంను తీసుకొని రెండింటికి కలిపి 2 చే భాగించవలెను. వచ్చిన దూరంను సరియైన దూరంగా భావించవలెను.

4. కీ రేంజ్ మెథడ్ :-

ఈ పద్ధతి యందు దూరంను అంచనా వేయునపుడు కరంట్ స్తంబాలు మరియు

టెలిఫోన్ స్తంబాల సహాయంతో లెక్కించవలెను. వీటి యొక్క దూరంను ఎల్లప్పుడు సమంగా ఉండును.

(ఎలక్ట్రీకల్ పోల్ టు పోల్ డిస్టెన్స్ - 75 యార్డ్స్)

(టెలిఫోన్ పోల్ టు పోల్ డిస్టెన్స్ - 50 యార్డ్స్)

5. హాఫింగ్ మెథడ్ :

ఈ పద్ధతి యందు అబ్జర్వర్ నుండి అబ్జెక్ట్‌కు గల మధ్య గల ముందు భాగమును పైన చెప్పుకొన్న 4 పద్ధతులలో ఒకదాని ద్వారా అంచనా వేసి తర్వాత, రెట్టింపు చేయవలెను.

6. సెక్షన్ యావరేజ్ మెథడ్ :-

ఈ పద్ధతి యందు సెక్షన్ నందు ఉన్నటువంటి అందరితో దూరమును అంచనా వేయించి, వాటి అన్నింటి మొత్తంను కలిపి ఆ సెక్షన్‌లో ఉండు సభ్యుల సంఖ్యచే భాగించవలెను. ఇది ఎక్కువ వ్యవధి ఉన్నప్పుడు పాటించవలసిన పద్ధతి.

7. సౌండ్ మెథడ్ :-

గాలిలో శబ్దము ప్రతి సెకనుకు 375 గజములు లేదా 1125 అడుగులు ప్రయాణం చేయును.

౬. కామొఫ్లేజ్ మరియు కన్సీల్‌మెంటు

(రూపాన్ని పరిసరాల కనుగుణంగా మార్చుకొని కలసి పోవడం)

ఉపోద్ఘాతము :-

మనమీద ఉన్నటువంటి సరియైన కవర్సునుఉపయోగిస్తూ దగ్గర ఉన్న ఆయుధము లను సమర్ధవవంతముగా ఉపయోగించుచూ, శత్రువుకు కనిపించకుండా, శత్రువును మనము చూడగలిగి ఉండాలి. శత్రువు దరిచేరుటకు చేసే ప్రక్రియను కామొఫ్లేజ్ మరియు కన్సీల్‌మెంటు అంటారు.

1. మంచి కామొఫ్లేజ్ మరియు కన్సీల్‌మెంటుకు ఉపకరించే ముఖ్య అంశాములు.

ఎ) **ఫ్రీజ్ :** మనిషి ఇందులో కదలకుండా కొయ్యబారినట్టుగా ఉండాలి.

బి) **డెలిబరేట్ మూమెంటు : -** (ఆలోచనాత్మకమైన కదలిక) ఇందులో ప్రతి కదలిక ఆలోచనాత్మకంగా శత్రువు గమనించదగనిదిగా ఉండాలి.

2. కామొఫ్లేజ్ మరియు కన్సీల్‌మెంటు అంటే ఏమిటి ?

ప్రకృతి సిద్ధమైన లేదా మానవనిర్మితమైన కవర్లులకు అనుగుణంగా మనయొక్క ఆకారమును మార్పు చేసుకొని, కలసి పోవడాన్నే కామొఫ్లేజ్ అంటారు. కన్సీల్‌మెంటు అనగా మార్చుకొన్నటువంటి ఆకారాన్ని కవర్సులతో కలసి పోవడం.

కన్సీల్‌మెంటు	కామొఫ్లేజ్
1. దృష్టినుండి మరియు ఫైర్ నుండి రక్షణ పొందవచ్చును.	1) కేవలం దృష్టినుండి మాత్రమే రక్షణ ఉంటుంది.
2. సహజ సిద్ధమైన కవర్సును వాడుకోవచ్చును.	2) మానవ నిర్మితమైన సాధనాల ద్వారా సాధించిన కామొఫ్లేజ్‌ని వాడుకోవచ్చును

3. కామోఫ్లేజ్ మరియు కన్సీల్‌మెంటు యొక్క ముఖ్య ఉద్దేశ్యము :

వీటి యొక్క ముఖ్య ఉద్దేశము శత్రువుయొక్క దృష్టినుండి తప్పించుకోవడం.

ఎప్పుడు ఇది ఉపకరిస్తుంది ?

1. శత్రువు పై దాడికి
2. శత్రువు స్థావరములలోకి ప్రవేశించినపుడు
3. ఆంబుష్‌లో మన పోజీషన్ తీసుకోవడానికి
4. శత్రువునుండి రక్షణకు
5. మోసగించడానికి

పరిమితులు :- (లిమిటేషన్స్)

కామోఫ్లెజ్‌లో కదలిక ఉండకూడదు.

4. సూత్రాలు :

పై పరిమితులను అదిగమించడానికి ఈ క్రింది సూత్రాలు ఉపకరిస్తాయి.

1. రూపాన్ని, ఆకారాన్ని మార్చడం ద్వారా శత్రువుయొక్క దృష్టినుండి తప్పించుకోవచ్చును.
2. పరిసరాలకు అనుగుణంగా రంగును మార్చుకోవలెను.
3. అవసరాలకు మించి ఎక్కువ కామోఫ్లేజ్ అవ్వకూడదు.
4. ఒక్క స్థానంనుండి మరియొక స్థానమునకు మారునప్పుడు ఆ ప్రదేశమునకు అనువుగా మార్చుకోవాలి.

5. ఒక వేళ ఆకులు ఉపయోగించునపుడు అవి వాడకుండా చూసుకోవాలి. వాడినట్లయితే మార్చి వేయాలి.

6. స్థానంను వదలి వెళ్లునప్పుడు మన ఉనికిని తెలియచేసే ఏ వస్తువును కూడా వదల కూడదు.

5. వస్తువులు ఎందుకు కనబడతాయి :-

ఎ) రూపం మరియు ఆకారము :-

ప్రతి ఉపకరణానికి లేదా మనిషికి ఒక రూపం అంటూ ఉంటుంది. ఉదా : మనిషి తల గుండ్రంగా, భూజాలు చతురస్రాకారంగా ఉంటాయి. అందువలన మనిషిని కొంత దూరం నుండి సులభముగా గుర్తించవచ్చును. అందువలన శత్రువు కంట పడకుండా ఉండాలంటే ఆకారాన్ని,రూపాన్ని, మార్చివేయాలి.

బి) ఉపరితలం :-

ఉపరితలంలో ఏ చిన్న మార్పు కనబడ్డా అది సులువుగా కనబడుతుంది. అందువలన ఉపరితలానికి అనుగుణంగా మార్పు చెందాలి.

సి) మెరుపులు :-

మెరిసే వస్తువులు వెలుగులో మరింత ప్రకాశించటం ద్వారా దృష్టిని ఆకర్షిస్తాయి. అందు వలన మెరుపులను చెరిపి వేయాలి. శరీరంలోని అవయావాలకు అంటే చేతులకు ముఖము నకు రంగుద్వారా మెరుపును కప్పి ఉంచవచ్చును.

డి) నీడ :-

మనము కన్సీల్ అవ్వడం ద్వారా గమనింపబడకుండా ఉండవచ్చు. కాని మన నీడ మన స్థానమును బహిర్గతం చేయవచ్చు. సూర్యుడు కదలుతున్నకొద్దీ మన నీడ కూడా కదులుతూ ఉంటుంది మరియు మారుతూ ఉంటుంది.

ఇ) విభిన్న ఛాయ (స్కై-లైన్) :-

ఎత్తైన ప్రదేశంలో మనము కదలుచున్నప్పుడు మన యొక్క ఆకారంను చాలా దూరమునుండి గమనించవచ్చును. మరియు రాత్రి పూట స్కైలైన్‌లో కదలిక స్పష్టంగా కనబడుతుంది. అందువలన స్కైలైన్‌లో ప్రయాణం చేయరాదు.

ఎఫ్) అంతరము (మధ్య దూరం) :-

మన కదలిక లో అంతరము ఒకే విధంగా ఉంటే శత్రువు సులువుగా అంచనా వేయడానికి అవకాశం ఉంది. మన కదలిక జిగ్‌జాగ్‌లో అసాధారణంగా ఉండాలి.

జి) రంగు :-

ఒక వేళ మనము వేసుకొనే రంగు పరిసరాలకు అనుగుణంగా ఉండకపోతే శత్రువు దృష్టిని సులువుగా ఆకర్షిస్తుంది.

హెచ్) కదలిక :-

అవసరమైన కదలికను అదుపులో ఉంచుకోవాలి. లేకుంటే మనయొక్క కదలికను శత్రువు పసిగట్టడానికి ఎక్కువ అవకాశం ఉంటుంది.

అందువలన కామొఫ్లేజ్ చేసుకునేప్పుడు పై చెప్పిన సూత్రాలన్ని దృష్టిలో ఉంచుకోవాలి.

కామొఫ్లేజ్‌కు కావలసిన సమగ్రి :

1. బ్లాక్ గ్రౌండులో కలసిపోవుటకు ఉపయోగ పడు ఫేస్ క్రీములు, పౌడర్లు, హెల్మెట్ నెట్, కామొఫ్లేజ్ కిట్ మొ॥నవి.
2. మెరిసే వస్తువులను నలుపు చేయవలెను.

3. పరిసరా ప్రాంతాలలోని నీడలను, రంగులను కాఫీ కొట్టాలి.

4. మన యొక్క దుస్తులను, పరికరములను, పరిసరాలకు అనుగుణంగా ఎన్నుకోవలెను.

పరిమితులు :-

1. ఫైర్ నుండి రక్షణ లభించదు.

2. సామగ్రి లభ్యం కాదు.

3. కదలికలు.

ముగింపు :-

మితి మీరి కామోఫ్లేజ్ చేసుకోనరాదు. ఒకస్థానంను విడిచినప్పుడు అక్కడ మన గుర్తులను విడువరాదు. ఈ కళ నీ యొక్క ఊహాపైనే ఆధారపడి ఉంటుంది.

7. ఇండివిడ్యువల్ స్టాకింగ్

(నేర్పరితనంతో కూడిన కదలిక)

ప్రాముఖ్యత :- వ్యక్తిగతమైన కదలికలు సాయుధ దళములకు చాలా అవసరం. ఎందుకనగా శత్రువు చేత ప్రభావితమైన ప్రదేశములు, శత్రువు యొక్క ఫైరునుంచి రక్షించు కొనుచూ శత్రువు దరిచేరి శత్రువును హతమార్చవలసి ఉన్నది. ఇందుకు గాను భూమి యందు ఉన్న వివిధ రకములైన కవరులను ఏ విధంగా ఉపయోగించుచూ ఎటువంటి కదలికలు చేయవలయునో తెలిసి ఉండవలెను. ఇది శత్రువును హతమార్చుటకంటే స్వీయ రక్షణ కొరకు చాలా అవసరం. దీనిని నేర్చుకొనుటలో క్లాసునకు ప్రాముఖ్యత తక్కువగా ఇచ్చి ఫీల్డ్‌నందు అభ్యాసము కొరకు ఎక్కువ సమయం కేటాయించవలెను. శరీరకమైన దారుఢ్యం, నేర్పరితనం, చాలా అవసరం.

ఈ కదలికలు శత్రువును సమీపించునప్పుడు మాత్రమే చేయవలెను. ఎందుకనగా దీనికిసమయం చాలా ఎక్కువ పట్టును. శత్రువునకు దూరంగా ఉండునప్పుడు నేర్పరితనంతో ప్రయాణం చేయవలెను. కాని దగ్గరకి సమీపించినపుడు వ్యక్తిగత కదలికలకు చాలా ప్రాముఖ్యత కలదు.

పగటి పూట లభించిన కవరునకు అనుకూలంగాను మరియు రాత్రిసమయాలలో శబ్దం రాకుండాను కదలికలు చేయవలసి ఉండును. ఇది సాయుధ దళములకు ప్రాణ రక్షణ ఇచ్చే టానిక్ లాంటిది.

మంచి పరీశీలన కొరకు స్టాకర్‌కు కావలసిన లక్షణాలు :-

1. మంచి కన్సీల్‌మెంటు తెలిసి ఉండాలి.

2. మంచి పరీశీలకుడు అయి ఉండాలి.

3. అన్ని నేలలను ఉపయోగించుట తెలిసి ఉండాలి.

4. అన్ని రకముల ఆయుధములను ఉపయోగించుట తెల్సి ఉండాలి.

5. ఒక తూటా ఒక శత్రువు అనేటట్లుగా ఉండాలి.

ప్రాముఖ్యత :-

శత్రువునకు అతి దగ్గరగా చేరాలి అంటే ఈ ఇండివిడ్యూవల్ స్టాకింగ్ చాలా ఉపయోగ కరము. శత్రువు చూపునుండి ఫైరు నుండి తప్పించుకొంటూ అతి దగ్గరగా చేరడానికి ఇది ఉపయోగ పడుతుంది.

స్టాకింగ్ ప్లాన్ చేసునుటకు గుర్తించుకోవలసిన విషయాలు :

ఎ) మనకు దొరికే కవరు సహజమయినదా, కృత్రిమమైనదా తెలుసుకోవాలి.

బి) శత్రువు యొక్క ఖచ్చితమైన ప్రదేశం తెలిసి ఉండాలి.

సి) దూరంను అంచనా వేసుకోవాలి మరియు దానిని ఎన్నుకోవాలి.

డి) కాలమును గమనించవలెను.

ఇ) దారిలో అడ్డంకులు ఉన్నచో వాటిని వదలి వేయవలెను.

పద్ధతులు : -

ఎ) పగటి పూట చేయు స్టాకింగ్ (బి) రాత్రిపూట చేయు స్టాకింగ్

ఎ) పగటి పూట చేయు స్టాకింగ్ :-

1. మనము శత్రువును సమీపిస్తునప్పుడు 3 అడుగుల కవరు దొరికినప్పుడు "మంకీ ఛాల్" లో చేరవలయును.

2. శత్రువును సమీపిస్తునప్పుడు 2 అడుగుల కవర్ దొరికినపుడు "ఛీటాఛాల్ 1" లో చేరవలెను.

3. శత్రువును సమీపిస్తున్నప్పుడు ఒక కవరు దొరికినప్పుడు "ఛీటాఛాల్ 2"లో చేరవలెను.

4. శత్రువును దరిచేరబోతునప్పుడు ఒక అడుగు కంటే తక్కువ కవరు దొరికినప్పుడు "ఛోటాఛాల్ 3" లో చేరవలెను.

5. స్కైలైన్ లేదా బహిరంగ ప్రదేశం (ఓపెన్) గుండా ప్రయాణం చేస్తునప్పుడు సైడ్‌రోల్ చేయవలెను.

బి) రాత్రిపూట చేయు స్టాకింగ్ :-

1) దయ్యపు నడక (భూత్‌కి ఛాల్)

2) పిల్లి నడక

3) పిల్లి పిల్ల నడక

రాత్రి పూట స్టాకింగ్ చేస్తునప్పుడు చాలా జాగ్రత్త వహించాలి. ఎందుకంటే రాత్రి పూట ఏ మాత్రము శబ్దం చేసిన శత్రువుకి తెలియడానికి ఆస్కారం ఉంది. పగటి పూట అయితే వాతావరణ శబ్దంలో కలసి పోతుంది. కాని రాత్రిపూట ఎటువంటి చిన్న శబ్దం చేసిన అది వినిపించడానికి శత్రువును ఎలాట్ చేయడానికి దోహదం కలిగిస్తుంది.

యుద్ధ మైదానము నందు మసలుటకు సైగలు (ఫీల్డ్ సిగ్నల్స్) :-

1. ఉద్దేశ్యము :- యుద్ధమైదానము నందు అవసరంను బట్టి సైగలుకు అనుగుణంగా పనిచేయుటకు ముందుగా తర్ఫీదు నిచ్చుట.

2. వివరణ :- యుద్ధ మైదానం నందు సిబ్బంది కమెండర్ యొక్క ఆదేశములకు అనుగుణంగా పనిచేయవలసి ఉన్నది. దీనివలన కొన్ని "సైగలు" తప్పని సరిగా పాటించవలెను. ఫైర్ జరుగునప్పుడు కమెండర్ యొక్క నోటి ఆదేశమును అందచేయుట కష్టము మరియు నోటితో ఉత్తర్వులు జారీచేయుట వలన తన యొక్క ఉనికి బయలుపరచబడును. యుద్ధ

మైదానం నందు "సైగలు" ఉపయోగించి శత్రువులు లేక విద్రోహి దళములపై నిశ్శబ్దముగా దాడి చేయుటకు ఇది అవసరం.

3. సైగలు వివరణ ఇచ్చునప్పుడు గమనించవలసిన విషయములు :-

అ) సిబ్బంది కమెండర్‌కు కనిపించునంత దూరంలో ఉండవలెను. లేని ఎడల సైగలు అర్థం చేసుకొనుట కష్టము.

ఆ) సాయుధ దళములోని సిబ్బంది యావన్మందికి మనము ఉపయోగించు సైగలు తెలిసి ఉండవలెను. సిబ్బంది గుర్తించు వరకు కమెండర్ సైగలు తిరిగి ఇచ్చుచూ ఉండవలెను.

4. యుద్ధ మైదానం నందు సైగలు చేయు పద్దతులు ;

సైగలు చేయుటకు 5 పద్ధతులు కలవు.

1. ఈల వేయుట ద్వారా
2. ఆయుధం ద్వారా
3. తాడు ద్వారా
4. జంతువులు లేక పక్షుల అరుపుల ద్వారా
5. చేతి ద్వారా

1. (బైవిజిల్) ఈల ద్వారా :-

అ. (కాషనరీ బ్లాస్ట్) సావధానులగుటకు సైగ :- ఒక చిన్న ఈల సావధానులకు అగుటుకు సైగ చిన్న "ఈల" వినిపించినంతనే సిబ్బంది కమెండర్‌ను గమనించవలెను. ఈల సిబ్బందికి మాత్రమే వినిపించవలెను.

ఆ. (గ్రౌండ్ ఆలారమ్) (స్టాండ్ టూ) : సిబ్బంది వారివారి రక్షక గోతుల వద్ద

దాగుకోని ఉండమనే సైగ ఒక చిన్న ఈల మరియు పెద్ద ఈల కలిసి మూడు నాల్గు పర్యాయములు వేయుటతో సిబ్బంది వారివారి రక్షక గోతులలోనికి పరిగెత్తుకొని వెళ్ళి దాగుకొని ఉండవలెను.

ఇ. (ఎయిర్ ఎటాక్) : విమాన దాడులు వచ్చుచున్నట్లు తెలియపరచుటకు "సైగ" చిన్న చిన్న ఈలలు ఆపకుండా చేయుచూ చేతులు ప్రక్కలకు దించి పైకి క్రిందకి ఊపిన విమాన దాడులు వచ్చుచున్నట్లు గమనించవలెను.

1. (ఆల్ క్లియర్) అంతా ప్రశాంతముగా ఉన్నట్లు సైగ చేయుటకు ఒక చిన్న ఈల, పెద్ద ఈల మధ్య మూడు లేక నాల్గు సెకనులు విరామముతో వేసిన అంతా ప్రశాంతంగా ఉన్నట్లు తెలియనగును.

2. వెపన్ : ఆయుధము ద్వారా (రైఫిల్) :

అ) విద్రోహి లేదా శత్రువులు తక్కువ సంఖ్యలో ఉన్నట్లు తెలియజేయుటకు రైఫిల్ భూమికి సమాంతరముగా ఉండునట్లుగా మజిలు, శత్రువు వైపునకు స్లింగ్ భూమి వైపునకును ఉంచి పాయింట్ ఆఫ్ బేలెన్స్ వద్ద పట్టుకొని భుజం వద్ద ఉంచవలెను.

ఆ) విద్రోహి లేదా శత్రువులు ఎక్కువ సంఖ్యలో ఉన్నట్లు సైగ. పైన చెప్పిన విధంగానే పట్టుకొని పైకి క్రిందకి నాల్గు పర్యాయములు ఊపవలెను.

ఇ) విద్రోహి లేదా శత్రువులు కనిపించుట లేదు అనుటకు సైగ. "సావధాన్" లో నిలబడి మజిల్ పైకి బట్ క్రిందకు మేగజైన్ ముందుకు ఉండునట్లు ఆయుధమును పాయింట్ ఆఫ్ బ్యాలన్స్ వద్ద పట్టుకొని చూపవలెను.

ఈ) తూటాలు లేనట్లు చెప్పుటకు సైగ. "సావధాన్" లో నిలబడి ఆయుధమును ముందు భాగాన బట్ పైకి, మజిల్ క్రిందికి ఉండులాగున ఎడమ చేతిలో 'స్మాల్ ఆఫ్ ది బట్' వద్ద కుడిచేతిలో 'ఔటర్ బెండు' వద్ద పట్టుకొని చూపవలెను.

3. (బైస్ట్రింగ్) తాడు ద్వారా : - తాడు రాత్రి సమయమునందు ఉపయోగించవచ్చును. ఒకవైపు కొన కమాండరు చేతికి కట్టి వుంచి వేరొక కొన పహరా వాని చేతిలో ఉండవలెను. అవసరమైన తాడును, లాగి సైగ చేయుటకు ఉపయోగించును.

4. (ది వాయిస్ ఆఫ్ బర్డ్స్ అండ్ ఎనిమల్స్) జంతువుల, పక్షుల అరుపుల ద్వారా సైగలు:- జంతువుల, పక్షుల అరుపుల ద్వారా సైగలు చేసి మన ఉనికిని శత్రువుకి తెలియకుండా చేయవచ్చును. కాని ఆయా ప్రదేశములలో సంచరించు జంతువుల లేక పక్షుల అరుపులను మాత్రము ఉపయోగించవలెను.

5. (బై హ్యాండ్) చేతితో సైగలు చేయుట :

ఎ) నేను శత్రువును చూసితిని : సావధాన్‌లో నిలిచి కుడిచేతిని పైకి ఎత్తి ఉంచి అరచేయి ముందుకు ఉంచుతూ వ్రేళ్లను విడదీసి ఉంచి చూపవలెను.

పటము :

బి) అలాగానే చేయుదును : - సావధాన్ లో నిలిచి వ్రేళ్లను విప్పి సెల్యూట్ చేయవలెను.

పటము.

సి) ఎల్.ఎమ్.జి. పొజీషన్ చూపుట : సావధాన్‌లో నిలిచి కుడి చేతిని గాలిలోకి విసిరి అరచేయి భూమికి చూపునట్లు గడ్డము క్రింద వేళ్ళు కలిపి ఉంచవలెను. అప్పుడు ఎల్. ఎమ్. జి. ఎచ్చుటికి పోవలెనో చూపవలయును.

పటము :

డి) శత్రువును చూచితిని: సావధాన్‌లో నిలిచి చూపుడు వ్రేలును నోటి వద్ద యుంచి శత్రువు ఎటువైపు ఉన్నాడో చూపవలయును.

పటము:

ఇ) ముందుకు పోవుటకు: సావధాన్‌లో నిలిచి ఎడమ కాలుముందుకు వేసి కుడి చేతి అరచేయి ముందుకు చూపుతూ 45^0 ముందు నుండి పైకి ఎత్త వలయును.

పటము :

ఎఫ్.) అగుటకు: సావధాన్‌లో నిలిచి కుడి చేయి పైకి ఎత్తి అరచేయిని ముందుకు చూపుతూ యుంచవలెను. వ్రేళ్ళు కలిపి యుంచవలెను.

పటము :

జి.) వెనుకకు తిరుగుటకు : కుడి చేతిని తల పైకి తీసుకొని వచ్చి కుడి నుండి ఎడమవైపుకి తల చుట్టూ త్రిప్పవలెను.(ఏంటి క్లాక్ వైజ్)

పటము :

హెచ్) నడుచుచూ ఉండగా పరుగెత్తుటకు : సావధాన్‌లో నిలిచి, కుడి చేతిని మోచేతి వరకు శరీరమునకు ఆనించి చేతిని పైకి క్రిందికి ఊపి సైగచేయవలెను.

పటము:

ఐ) కమాాండరులను పిలుచుట : కుడి చేతిని 45^0 కుడి ప్రక్కకు ఎత్తి పిడికిలి బిగించి ఎచ్చట హాజరు కావలయునో ఆ ప్రదేశము చూపవలెను.

పటము :

జె) అందరిని ఒక చోటికి పిలుచుట : కుడి చేతిని తలపై ఆనించి ., వ్రేళ్ళను మూసి, ఏప్రదేశమున సమావేశము కావలనో చూపవలెను.

పటము:

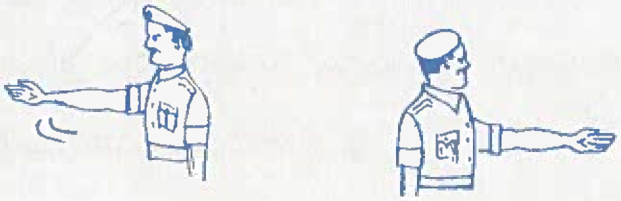
కె) బోర్లా పడుకొనుటకు : కుడి చేతిని 45^0 ముందు నుండి పైకి ఎత్తవలెను. అరచేయి భూమివైపు యుండవలెను.

పటము :

ఎల్) కుడి లేదా ఎడమ వైపు తిరిగుట (భాయే లేదా ధహినేవమూడ్) ఎడమ వైపు తిరుగుటకు కుడి చేతిని భుజమునకు సమానముగా పైకి ఎత్తి అరచేయి ఎడమ వైపు

చూడవలెను.ఎడమ వైపు తిరిగి కుడి చేతిని క్రిందికి తీసుకు రావలెను. కుడి వైపు తిరుగుటకు ఎడమ చేతిలో పై విధముగా చేసి కుడి వైపు తిరగవలెను.

పటము :



యం) నన్ను అనుసరించండి : కమాండర్ తన వీపు పైన ఉన్న 'పేక్' పై చేతితో తట్టును. ఈ సైగద్వారా తన సిబ్బంది అనుసరింతురు.

యన్) శత్రువు కనిపిస్తు యున్నపుడు : కుడి చేతిని, భుజమునకు సమానముగా ప్రక్కకు ఎత్తి, పిడికిలి మూసి బొటనవ్రేలు భూమి వైపు చూపవలెను.

ఓ) శత్రువు కనిపించుట లేదు: పైన ఉదహరించిన ప్రకారము చేసి బొటన వ్రేలు పైకి చూపవలెను.

పి) శత్రువు పొంచి యుండుటను (మాటు వేయుటను) (ఆమ్‌బుష్) చూపుట : ముందు శత్రువును నేను చూచితని సైగను చూపించి తదుపరి అరచేతి వ్రేళను విడదీసి యుంచి ముఖముపై యుంచవలను. అపుడు చూపుడు వ్రేలుతో శత్రువు ఎచ్చట పొంచి యున్నది చూపవలెను.

క్యూ) మనము పొంచి యుండుటకు (మాటు వేయుటకు) ప్రదేశము చూపుట: కుడి చేతి వ్రేళ్ళను విడదీసి ముఖముపై ఆనించి తదుపరి ఏ ప్రదేశములో మనము పొంచి యుండవలెనో చూపవలయును.

ఆర్) ఎడమ నుండి గాని కుడి నుండి గాని శత్రువుపై దాడి చేయుటకు : కుడి వైపు

నుండి శత్రువు పై దాడి చేయుటకు కుడి కాలు ముందుకు ఉంచి కుడి చేతితో పిడి గ్రుద్దు గాలిలో విసరవలెను.

యస్) స్కౌట్ గ్రూప్‌ను ఉద్దేశించుట : కుడి చేతిని పైకి ఎత్తి మోచేయి భుజమునకు సమానముగా ప్రక్కగా ఉండవలెను. చూపుడు వ్రేలు పైకి ఎత్తి చూపవలయును.

టి) రైఫిల్ గ్రూపును ఉద్దేశించుట : పై ప్రకారము చేసి చూపుడు వ్రేలు మధ్య వ్రేలు పైకి ఎత్తవలెను.

యు) ఎల్. ఎమ్.జి గ్రూపును ఉద్దేశించుట : పై ప్రకారము చేసి పిడికిలి బిగించి చూపవలెను.

వి) మన ముందు ఆటంకములుఉన్నవి : రెండు చేతులు పిడికిలి మూసి శరీరము ముందు ఒక దాని కొకటి అడ్డముగా అనించి ఉంచవలెను.

డబ్ల్యూ) కుడి వైపుకు లేదా ఎడమ వైపుకు జరుగుటకు :సావధాన్‌లో నిలిచి , కుడిచేతిని ప్రక్కకు ఎత్తి అరచేయి ముందుకు చూపుచూ ముందుకు, ప్రక్కకు ఊపవలెను. ఎడమ వైపుకు జరుగుటకు ఎడమ చేయి ఎడమ వైపుకు ఎత్తి ముందుకు వెనుకకు ఊపవలెను.

యక్స్) మధ్యకు రావలయును : రెండు చేతులు భుజములు సమానముగా ముందుకు ఉంచవలెను.

సంక్షిప్తముగా : పై నుదహరించిన 'ఫీల్డ్ సిగ్నల్స్' సావధాన్ లో వివరణలు ఉన్నవి. కాని శిక్షణా సమయములో ఆవిధముగా నేర్చుకొని తదుపరి అవకాశమును బట్టి ఆయా ప్రదేశములు అనుకూలతను బట్టి సైగలుబోర్లా పరుండిగాని మోకాలిపై నుండి గాని ఈయవచ్చును.

8. సెక్షన్ నడిపించు వ్యూహ పద్ధతి

(గ్రూఫ్ ఆఫ్ సెక్షన్ మూమెంటు

1. ఉద్దేశము :

సెక్షన్ లతోను, ప్లటూన్‌ల తోను ముందుకు పోవునపుడు ఏ విధముగా వెళ్ళవలయునో, ఎవరు ఏ ఫార్మేషన్‌లో ఎచ్చట ఉండవలెనో తెలుసుకొనుట.

2. వివరణ :

రెండవ ప్రపంచ యుద్ధమునుండి ఎదురైన అనుభవమును బట్టి ప్రస్తుత పరిస్థితులలో మంచి యుద్ధ తంత్రముల ద్వారా శత్రువుపై దాడి చేయవలెనన్న వివిధములైన స్థలములలో ఏ విధముగా పోవలెనో తెలిసికొని యుండవలెను. కావున ఆయా స్థలములను బట్టి జవానులు వరుసలలో మార్పు చేసుకుంటూ ముందుకు సాగ వలెను. ఈ విషయమై ప్రతి జవాను మరియు కమాండరుకు మంచి అవగాహన యుండి తీర వలెను.

3. ఫార్మేషన్స్‌కు కావలసిన గుణ గుణములు :

1. ఫ్లెక్సిబులిటి : ఎటువైపు కావలెనంటే అటువైపుకు తిరుగుతూ పోతూ కష్టము లేకుండా ఒకరి ప్రక్క ఒకరు ఉండుటకు అనుకూలించవలెను.
2. (మొబిలిటి) కదిలిక : అవసరమును బట్టి సులువుగా కదులుటకు అనుకూలించ వలెను.
3. (డెప్త్) గాఢత : సెక్షన్ ముందు నుండి వెనుక వరకు అవసరమైన గాఢత కలిగి యుండవలెను.

4. ఫార్మేషన్స్‌కు అవసరమగు విషయములు :

1. ల్యాండ్ : భూమి యొక్క పరిమాణమును బట్టి ఫార్మేషన్ విస్తీర్ణత అవసరమగును భూమి యొక్క మార్పునకు అనుగుణముగా ఫార్మషన్ మార్పుచూ యుండవలెను.

2. (విజిబులిటి) కనిపించుట : ఏ ఫార్మేషన్ అయిన కమాండరకు జవానులు కనుచూపులో తప్పకుండా వుండవలెను. అపుడు తన సెక్షన్‌ను సులువుగా అదుపులో ఉంచుకొన గలడు.

3. కన్సీల్ మెంట్ : ఏ ఫార్మేషన్‌లో పోయినన్నో. శత్రువుల దృష్టి నుండి కనిపించకుండా యుండునో కమాండర్ గమనించవలసి ఉన్నది.

4. (టైప్ ఆఫ్ వర్క్ గివెన్) పనియొక్క పద్దతి మరియు వివరణ : వారికి ఇచ్చిన టాస్క్ ను సాధించుటకు అనుకూలనమైనదిగా ఉండవలెను.

5. (టైప్ ఆఫ్ ఎనిమీస్ ఎండ్ ఇట్స్ డైరెక్షన్స్) శత్రువు మరియు వారు వచ్చు దిశ : శత్రువులు ఎటువైపు నుండి వచ్చుచున్నారు.? ఏవిధమైన ఫైర్ ఇచ్చుచున్నారో గమనించి ఫైర్ బట్టి ఫార్మేషన్ మార్చవలెను.

6. కంట్రోల్ : సెక్షన్ కమాండర్ ఏఫార్మంషన్‌లో ఉన్నా సెక్షన్ అదుపును గూర్చి ఆలోచించవలెను. ఏదైనా ఫార్మెషన్‌లో సెక్షన్ తన అదుపు తప్పినట్లు కనిపించిన తన పొజీషన్ మార్చుకొనవలెను

5. సెక్షన్ ఫార్మేషన్స్ :-

1. సింగిల్ ఫైల్ ఫార్మేషన్ : -

చేతితో సైగ చేయు విధానము కూడి చెతిస 45° ప్రక్కకు ఎత్తి అరచేయిలోనికి మడిమ పైకి ఉంచి వేళ్లు కలిపి ఉండవలెను. దట్టమైన అడవులలోను, సందులలోను, వంతెనలపై

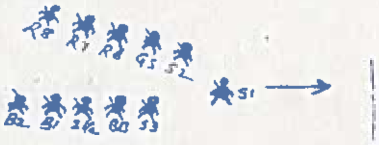
పోవునపుడు ఉపయోగించెదరు. రాత్రులందు మనిషికి మనిషి తగులనట్లుగా ఈ ఫార్మేషన్ పోవలెను.

నష్టము :- ముందుకు ఫైరు ఎక్కువగా ఇవ్వలేము. ముందునుండి వచ్చు ఫైరు వలన ఎక్కువ నష్టము కల్గును.

చేతితో సైగ చేయునపుడు రెండు చేతులను 45° ప్రక్కలకు ఎత్తవలెను. కాలువ, వెడల్పయిన రహదారుల పై ఉపయోగింతురు. మంచి అదుపులో యుండి ప్రక్క ఫైర్ నుండి తక్కువ నష్టము కల్గును.

ఫైర్ ఎఫెక్ట్‌వ్‌గా ముందుకు ఇవ్వలేము. ముందు నుండి వచ్చు ఫైర్ వలన నష్టము కలుగును.

3. యారో హెడ్ ఫార్మేషన్ :-



చేతి సైగ చేయునపుడు రెండు చేతులను అరచేతులు లోపలి వైపు చూచునట్లు వెనుకకు 45° పైకి ఎత్తవలెను. విశాలమైన స్థలములలో ఉపయోగింతురు. శత్రువు సమీపించునపుడు ఈ ఫార్మేషన్ మంచి పద్ధతి.

నష్టము :- ప్రక్క ఫైర్ నుండి నష్టము కలుగును.

4. డైమెండ్ ఫార్మేషన్ :- చేతితో సైగ చేయునపుడు రెండు చేతులు పైకి ఎత్తి రెండు మధ్య వేలు అరచేతులు తలవైపు ఉండునటట్లు కలిపి డైమెండ్ ఆకారముగా వుండునట్లు తల పై భాగమున వుంచవలెను. ఇది విశాలమైన స్థలములలో ఉపయోగింతురు. శత్రువులు మనపై దాడి చేయకుండా నాలుగు వైపుల రక్షించు కొనుటకు ఈ ఫార్మేషన్ ఉపయోగింతుము.

నష్టం : - ముందుకు ఎక్కువ ఫైర్ ఇవ్వలేము.

5. స్పియర్ హెడ్ ఫార్మేషన్ :- చేతి సైగ చేయునపుడు ఎడమ చేతిని భుజము చేతికి తాకునట్లు , అరచేయి ముందుకు చూచునట్లు చాచవలెను. అదే సమయమున కుడి చేతిని 45^0 వెనుకకు, అరచేయి పైకి ఉండునట్లు పైకి చాచవలెను. విశాలమైన స్థలములలో దీనిని ఉపయోగింతురు. బ్రెన్ గ్రూపును దాచుటకు ఉపయోగ పడును.

6. ఎక్స్‌టెండెడ్ లైన్ ఫార్మేషన్ :- చేతితో సైగ చేయునపుడు రెండు చేతులు ప్రక్కలకు భుజములకు సమాంతరముగా ఎత్తి (అరచేతులు భూమి చుస్తు ఉండవలెను). అసాల్ట్ సమయందందు ఈ ఫార్మేషన్ ఉపయోగింతుము. ముందునుండి వచ్చు ఫైర్ వలన తక్కువ నష్టము కల్గును.

నష్టము :- సెక్షన్ అదుపు చేయుట కష్టము. ప్రక్కనుంచి వచ్చు ఫైరు వలన ఎక్కువ నష్టము కల్గును.

9. శత్రువును గుర్తించుట మరియు వివరణ ఇచ్చు విధానము

(రికగ్నేషన్ అండ్ ఇండికేషన్ ఆఫ్ టార్గెట్స్)

1. ఉద్దేశము :- టార్గెట్స్‌ను గుర్తించుట మరియు వివరించు విధానమును బోధించుట.

2. వివరణ : యుద్ధ మైదానము నందు, అపాయకర ప్రదేశము నందు, కొన్ని సమయములలో శత్రువులు, విద్రోహుల ఉనికిని గుర్తించుట చాలా ముఖ్యము. ఆ టార్గెట్ యొక్క వివరణ ఇచ్చుచూ, తన జావానులు దానిని గుర్తించునట్లు చేయుట ఆ పార్టీ కమాండర్ యొక్క తక్షణ కర్తవ్యమై ఉన్నది. టార్గెట్ యొక్క వివరణ క్లుప్తంగాను, వెంటనే గ్రహించులాగున ఉండవలెను. టార్గెట్ వివరణ సక్రమంగా గ్రహించిన జవానులు , దానిపై ఫైర్ చేసిన మంచి ఫలితమును పొందవచ్చును.

3. పరి భాషణములు :-

ఎ) లైన్ లైన్ ఆఫ్ జనరల్ డైరక్షన్ (ఆక్రమక్) : ముందు ప్రదేశంలో స్కై-లైన్‌ల వరకు గల ఊహా జనిత గీత, మరియు చూచువానికి ఎడమ హద్దును, కుడి హద్దును విడదీయునది.

బి) ల్యాండ్ మార్క్స్ (జామీన్‌కే నిషాన్) :- భూమి పై గల సహజమైన మరియు మానవ నిర్మితమైన గుర్తులు. ఈ గుర్తుల వలన టార్గెట్‌ను సునాయాసంగా గుర్తించవచ్చును. ఉదా॥ చెట్లు , వంతెనలు.

సి) రిఫరెన్స్ పాయింట్‌లు (మదత్ కే నిషాన్) :- భూమిపై గల సహజమైన మరియు మానవ నిర్మితమైన సహాయగుర్తులు, మనకు టార్గెట్‌ను గుర్తించుటకు వీలుగా ముందుగా నిర్ణయించుకొన్నవి. ఈ గుర్తు ఒకవేళ 1^0 కంటే ఎక్కువ విశాలముగా ఉన్నచో ఒక కోణంను మాత్రము, సహాయ గుర్తుగా ఇయ్యవలెను. ఈ సహాయ గుర్తులనుండి టార్గెట్ యొక్క వివరణ సులువుగా తెలియచేసుకొనవచ్చును.

డి) టార్గెట్ :- మనము ఎక్కడైతే గురిచూచి కాల్పులు జరుపదలచుకొన్నామో దానిని టార్గెట్‌గా గుర్తించవలెను.

4. సహాయ గుర్తులు :-

1. సహాయ గుర్తులు చూడగానే కనిపించు విధముగా ఉండి, వెడల్పుగా ఉండదు. ఒకవేళ వెడల్పుగా ఉన్నచో దానియొక్క కోణమును చూడవలెను.
2. భూమిపై గుర్తులు కనిపించిన, కనిపించక పోయిన, సహాయ గుర్తులు, టార్గెట్, తప్పకుండా కనిపించవలెను.
3. సహాయ గుర్తు ద్వారా మనము భూమిపై గుర్తులు మరియు టార్గెట్ యొక్క వివరణ సులువుగా ఇవ్వవచ్చును.

5. టార్గెట్‌ను వివరించు వరుస క్రమము : - టార్గెట్‌ను వివరించుటకు ఈ క్రింది వరుస క్రమము పాటించవలెను.

జి - గ్రూప్ - ఉత్తర్వు పాటించవలసిన సిబ్బంది.

అర్ - రేంజ్ - టార్గెట్ ఎంత దూరములో ఉన్నది.

ఎ - ఎయిడ్ - ఎటుప్రక్క ఉన్నది తెల్పును.

డి - డిస్క్రిప్షన్ ఆఫ్ టార్గెట్ - టార్గెట్ యొక్క వివరణ మొత్తము కలిసి జి.ఆర్. ఎ.డి(గ్రేడ్) మెథడ్ అందురు. 1 వ పటములో చూపిన విధంగా ఎడమ, కుడి హద్దులను నిర్ణయించవలెను.

6. ఈజీ టార్గెట్ : ముందు నున్న శత్రవు యొక్క స్థానమును తక్కువ వివరణతో సిబ్బందికి తెలుప గలిగినది. టార్గెట్‌ను వివరించునపుడు వరుస క్రమము పాటించ వలెను.

ఉ.	నెం. 1 సెక్షన్	200 యార్డ్స్	హాఫ్ లెఫ్ట్	ఓన్లీ టెంపుల్
	నెం. 1 సెక్షన్	200 యార్డ్స్	కొద్దిగా ఎడమ	ఒంటరి మందిరము
	గ్రూపు	రేంజ్	ఎయిడ్	డిస్క్రిప్షన్

7. డిఫికల్ట్ టార్గెట్ : (కష్టముగా గుర్తించు శత్రువు)

ఈ టార్గెట్‌ను వివరించుటకు 1. రిఫరెన్స్ పాయింట్లను (సహాయ గుర్తులను) 2. క్లాక్‌రే మెథడ్ (గడియారపు అంకెల దిశలు) 3. డిగ్రీ మెథడ్ (డిగ్రీలను) ఉపయోగించిన గాని గుర్తింప చేయుట సాధ్యం కాదు.

ఎ. రిఫరెన్సు పాయింట్స్ మెథడ్ : సహాయ గుర్తులతో వివరణ :

రిఫరెన్సు పాయింట్సు (సహాయ గుర్తులు) సహాయ గుర్తుల ద్వారానే కష్టమైన టార్గెట్ యొక్క వివరణ జరుగును. కావున ఈ గుర్తులు స్థిరమైనవై ఉండవలెను. సహాయ గుర్తులు నిర్ణయించునపుడు ఈ క్రింది విషయములు గమనించ వలెను.

1. సహాయ గుర్తులు ఎడమ వైపు గాని, కుడి వైపు గాని ఉండవలెను.
2. ఒకటవ సహాయ గుర్తు (రెఫరెన్సు పాయింట్స్) నుండి రెండవ సహాయ గుర్తు 19^0 పైన 38^0 లోపు దూరం ఉండవలెను.
3. ఒక వేళ సహాయ గుర్తు వెడల్పుగా యున్నచో దాని ఒక వైపు కోణమును సహాయగుర్తుగా వివరించవలెను.
4. సహాయగుర్తుకు పేరు ఇచ్చి దాని దూరము వివరించ వలెను.
5. రెండు సహాయ గుర్తులు (రెఫరెన్సు పాయింట్స్) ఉన్నప్పుడు ఒకే పేరు మరియు ఒకే దూరములో ఉండరాదు.

6. స్థిరమైనదై ఉండవలెను.

7. చూచిన వెంటనే గుర్తించ గలిగినదై ఉండవలెను.

ఉదా నెం 1 సెక్షన్, హాఫ్ లెఫ్ట్ 300 యార్డ్స్ , ఒన్లీ బిల్డింగ్ రైట్ కార్నర్

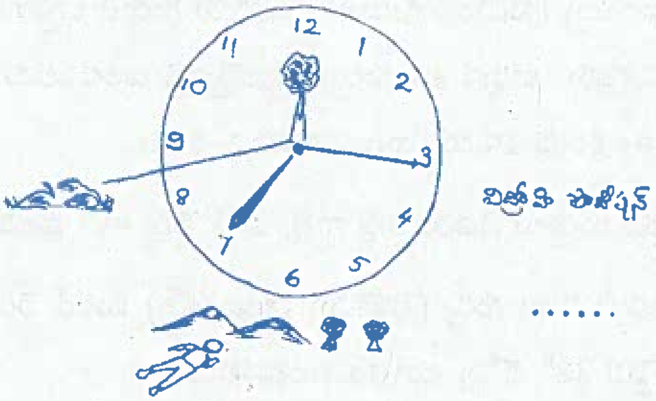
నెం 1వ సెక్షన్ ఎడమవైపు, 300 గ. ఒంటరి భవనము కుడి కోణము

నేమ్ కార్నర్

పేరు కోణము

బి. క్లాక్ రే మెథడ్ : (గడియారపు అంకెల ద్వారా): కష్టమైన టార్గెట్‌ను తెలుసు కొనుట. సహాయ గుర్తు పేరు ఇచ్చిన తదుపరి దానిపై ఒక ఊహాత్మక మైన గడియారము నుంచవలెను.

పటము :



ఈత చెట్టు సహాయ గుర్తు (రెఫరెన్స్ పాయింటు)

వివరణ : ఉ: నెం. 1 సెక్షన్ 200 గం. ఈత చెట్టు 3 గంటల దిశ వైపు 10° లలో ఉన్న పొదలో విద్రోహులు ఉన్నారు (కష్టమైన టార్గెట్)

సి. డిగ్రీ మెథడ్ : (డిగ్రీల ద్వారా టార్గేట్‌ను తెలుసుకొను విధానము)

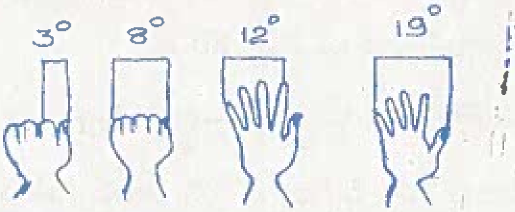
ఒక్కొక్క సమయము నందు సహాయక గుర్తుకు దూరముగా టార్గెట్ వున్నపుడు దానిని వర్ణించుటకు డిగ్రీలను కూడా ఉపయోగించ వలిసి ఉండును. కాని

అప్పటికి మన వద్ద డిగ్రీలను తెసుకొను పరికరములు ఉండక పోవచును. కావున డిగ్రీలను తెలుసుకొను విధానము తర్ఫీదు పొంద వలెను. (పై పటము యొక్క వివరణ చూడుడు)

1. చేతితో డిగ్రీలను తెలుసుకొనుట : చేతిని పిడికిలి బిగించిన తదుపరి చూపుడు వేళ్ళ కణుపునుండి చిటికిన వేలు కణుపు వరకు 8^0 చూపుడు వేళ్ళ కణుపు నుండి మధ్యవేళ్ళ కణుపు వరకు 3^0 మధ్య వేలి కణుపు నుండి చిటికిన వేళ్ళ కణుపు వరకు 5^0 లను చూచునపుడు చేతిని భుజము సమానముగా, ముందుకు నిదానముగా తీసుకుని వచ్చి, సహాయ గుర్తునుండి టార్గెట్‌ను చూడ వలెను.

   చేతి వేళ్ళు 5 చాచి ఉంచిన బొటన వేళ్ళ దగ్గర నుండి చిటికిన వేళ్ళ వరకు 19^0, బొటన వేలు మడిచి యుంచిన చూపుడు వేళ్ళ దగ్గర నుండి చిటికెన వేళ్ళ వరకు 12^0

పటము :



2. 303 రైఫిల్ తో డిగ్రీలు తెలుకొనుట :

ఎ. ఫార్ సైట్ ప్రొటెక్ట్ - 1°

బి. బేక్ సైట్ షోల్డరు - 3°

ఎల్. ఎమ్.జి. నెం. 1 చెక్ బేక్ ?

ఎల్. ఎమ్. జి. నెం. 1 తిరిగి చెప్పుము ?

300 యార్డ్స్ లెఫ్ట్ ఎలక్ట్రికల్ పోల్. "నేమ్ పోల్"

300 యార్డ్స్ ఎడమ ఎలక్ట్రికల్ స్తంభం పేరు "పోలు"

టార్గెట్ విరణ (చెక్ బేక్) తిరిగి తెల్పుకొనుట:

డిఫికల్ట్ టార్గెట్ (కష్టముగా తెలుసు కొనునది) పటములో చూపిన విధముగా

నెం. 1. సెక్షన్. 200 యార్డ్స్) హాఫ్ లెఫ్ట్

నెం. 1 సెక్షన్ 200 గజములు కొద్దిగా ఎడమ

వైల్డ్ డేట్ ట్రీ 3° క్లాక్ లైన్ 10 డిగ్రీస్ ఎస్మాల్

ఈత చెట్టు 3 గంటల దిశ వైపుగా 10^0 లులో ఒక చిన్న

బుష్ టార్గేట్ సీన్ ఆర్ నాట్ సీన్ ?

పొద టార్గేట్ చూచితిరా లేదా ?

ఈ ఉత్తర్వు పై సిబ్బంది టార్గెట్ వివరణ అర్థమైనచో సీన్ చూచితిమి, అర్థము కానిచో నాట్ సీన్ చూడ లేదు. అని జవాబు చెప్ప వలెను.

వివరణ : అర్థము కానిచో తిరిగి సిబ్బంది టార్గెట్ వివరణ ఈయవలయును. అవసరమైన టార్గెటు యొక్క వెడల్పు ఎన్ని డిగ్రీలు ఉన్నది తెలుప వలెను.

Tactics

టాక్టిక్స్

1. తీవ్రవాద వ్యతిరేక ఎత్తుగడలు

ఉపోద్ఘాతము :-

ఏదైనా యుద్ధము చేసేటపుడు, భద్రతా దళాలు తమ శత్రువు గురించి తెలుసుకుని యుద్ధం చేస్తే విజయం సాధించ వచ్చును. మన రాష్ట్రములోని తీవ్ర వాదులు గెరిల్లా యుద్ధవిధానాలను అవలంబిస్తున్నారు. అట్టి గెరిల్లాలను మట్టు పెట్టాలంటే, గెరిల్లా ఎత్తుగడలను గురించి మనము తెలుసుకొనడంవలన వారి ఎత్తులకు పై ఎత్తులు వేసి వారిని నాశనము చేయవచ్చును.

ఈ పాఠము మూడు భాగాలుగా నేర్పబడును.

1. శత్రువు గురించి తెలుసుకోవడం.
2. నీ గురించి తెలుసుకోవడం.
3. వివిధ పరిస్థితులలో భద్రతా దళాల ఎత్తుగడలు.

1. శత్రువు గురించి తెలుసుకోవడం :-

పైన చెప్పిన విధముగా మన శత్రువు గెరిల్లా ఎత్తుగడలను ఉపయోగిస్తున్నారు. అయితే ఈ గెరిల్లా యుద్ధం యొక్క పుట్టు పూర్వోత్తరాలు, వాటి సిద్ధాంతాలు మరియు వాటి యొక్క చరిత్ర గురించి ఇపుడు తెలుసు కొందాము.

ఎ. గెరిల్లా యుద్ధము యొక్క భావము:-

పూర్వ కాలములో సమానశక్తి గల రాజ్యాల మధ్య యుద్ధాలు జరిగేవి. ఈ యుద్ధాలు ముఖ్యంగా రెండు రాజ్యాల సైనికుల మధ్య జరిగేవి. యుద్ధం కొరకు

ముందుగా తెలియపర్చుకొని రెండు దేశాల సైనికులు పూర్తి సన్నాహలతో ఒక ప్రదేశంలో కలుసుకొని యుద్ధం చేసెడివారు. మరియు దీనికి కొన్ని నియమ నిబంధనలు వుండేవి. ఇట్టి యుద్ధాన్ని సాంప్రదాయ యుద్ధము అంటారు.

రాను రాను బలమైన దేశాలు బలహీన మయిన దేశాలపై దాడులు చేయడం మొదలు పెట్టాయి. అపుడు బలహీనమయిన రాజ్యాలు ఓడిపోవడమో లేక లొంగి పోవడమో జరిగేది. అయితే వీటిలో కొందరు రాజులు మాత్రం లొంగకుండ యుద్ధం చేసేవారు. అలాంటి రాజులకు ప్రజలు పరోక్షంగా సహాయపడేవారు. అంటే శత్రు సైనికులను దారి మళ్ళించడమో లేదా వారి దారిని అడ్డగించడమో లాంటి పనులు చేసి తమ సైనికులకు సహాయపడేవారు. ఈ విధముగా సైనికులతో పాటు ప్రజలు కూడా యుద్ధంలో పాల్గొనడం జరిగింది. ఇలాంటి యుద్ధాలను టోటల్ వార్ అంటారు.

కొన్ని దేశాలలో రాజులు లొంగిపోయినా అక్కడి ప్రజలు మాత్రం లొంగి పోకుండా ప్రతిఘటించేవారు. ఇలాంటి దేశాలలో ప్రజలు చిన్న చిన్న గుంపులుగా ఏర్పడి ఆయుధాలు సేకరించి రహస్యంగా శిక్షణ పొంది మరియు ప్రజల సహాయంతో శత్రు రాజ్యాలతో యుద్ధాలు చేసేడివారు. అయితే ఇక్కడ యుద్ధం ప్రజలు మాత్రమే చేస్తున్నారు. ఇట్టి యుద్ధాలను అసంప్రదాయకమైన లేదా గెరిల్లా యుద్ధము అని అంటారు.

అయితే ఈ గెరిల్లా యుద్ధాన్ని మొట్టమొదట తమదేశాన్ని శత్రు దేశాలనుండి కాపాడుటకు ఉపయోగించెడివారు. కాని ఆ తరువాత ఇదే ఆయుధాన్ని తమ స్వంత ప్రభుత్వాన్ని కూలగొట్టడానికి వుపయోగించడం మొదలు పెట్టారు. అంటే ఒక మంచి తల్లి నుండి చెడ్డ బిడ్డ పుట్టాడు అని అర్థం.

ప్రస్తుతము ఈ యొక్క గెరిల్లా యుద్ధ పద్ధతులు శ్రీలంక, ఆఫ్ఘనిస్తాన్ మొదలగు చాలాదేశాలలో కొనసాగుతోంది.

బి) నిర్వచనము :

స్వచ్ఛంద సేవాభావం గల కొందరు వ్యక్తులు స్వతంత్రంగా ఏర్పాటు చేసుకున్న చిన్న చిన్న గ్రూపులలో ప్రజల సహాయంతో అభివృద్ధి పరచిన లేదా స్వాధీన పరచుకున్న ఆయుధాలతో, తమ స్వస్థలమును ఆక్రమించుకున్న పరాయి ప్రభుత్వానికి వ్యతిరేకంగా రాజకీయ ఉద్దేశముతో రహస్యంగా ఆక్రమంగా మరియు హింసాత్మకముగా చేసే యుద్ధాన్ని గెరిల్లా యుద్ధము అని అందురు.

సి. సంప్రదాయకమైన మరియు గెరిల్లా యుద్దాలకు గల తేడాలు :-

సంప్రదాయకమైన యుద్ధము	గెరిల్లా యుద్ధము
1. క్రమ పద్ధతిలో యుద్ధం చేస్తారు	1. అక్రమ పద్ధతిలో చేస్తారు
2. మంచి శిక్షణ అవసరము	2. అంతగా అవసరం లేదు.
3. మంచి పరికరములు కలవు.	3. అభివృద్ధి పరచినవి కలవు.
4. బలమైన బలగము కలదు	4. బలహీనమైన బలగము కలదు.
5. సహాయపడుటకు ప్రత్యేక యూనిట్లు కలవు.	5. ఎలాంటి సహాయ యూనిట్లు వుండవు.
6. స్థిరంగా వుండి యుద్ధం చేస్తారు.	6. కొట్టి పారిపోతారు.
7. స్వంత వనరులు కలవు.	7. నేలపై బ్రతుకుతారు.
8. నాయకుడిని నియమిస్తారు.	8. నాయకుడిని సామర్థ్యముపై ఎన్నుకొంటారు.
9. ప్రజలకు దూరంగా వుంటారు.	9. ప్రజల సహాయంతో పోరాడుతారు.

10. రాజకీయాలకు దూరంగా వుంటారు.	10. రాజకీయ ప్రేరణగా కల్గివుంటారు.
11. పరిమితమైన స్థలము / వాతావరణములలో పని చేస్తారు.	11. కష్టమైన స్థలాలలో వాతావరణాలలో పని చేస్తారు.
12. యుద్ధ మైదానము మరియు బేస్ కలవు.	12. అవి వుండవు.

డి. గెరిల్లా యుద్ధ సిద్ధాంతాలు :-

1. సమాచార సంబంధము లేని దూర ప్రాంతాలలో యుద్ధం చేయాలి.
2. కష్టమైన ప్రాంతాలలో యుద్ధం చేయాలి.
3. ఒకే యుద్ధం ద్వారా కాకుండ చిన్న చిన్న చర్యలు వరుసలో చేయాలి.
4. ఎల్లప్పుడు కదలికలో వుండాలి.
5. యుద్ధ మైదానము మరియు బేస్ వేరువేరుగా వుండవు.
6. ప్రజలలో కలసి పోయి పోరాడుట.
7. ఆశ్చర్యకరమయిన ఊహించరాని, రహస్య చర్యలు.
8. నిరంతరము శత్రువులకు కష్టము కలిగిస్తూ, చెదిరి పోయేలా చేయాలి.
9. ప్రచారము చేయుట ద్వారా ప్రజలను గెలవాలి మరియు భద్రతా దళాల ధైర్యాన్ని దెబ్బకొట్టాలి.
10. నీకు వ్యతిరేకముగా వున్న వారిని తటస్థంగా వున్న వారిని చేధించు.

ఇ. మావో ఆజ్ఞలు :-

1. భద్రతా దళాలు ముందుకు వస్తే - గెరిల్లా వెనుకకు మరలాలి.

2. భద్రతా దళాలు ఆగివుంటే - వారిని బాధించాలి.

3. భద్రతా దళాలు అలసి పోయి వుంటే - వారిపై దాడి చేయాలి.

4. భద్రతా దళాలు వెనుకకు మరలితే - వారిని వెంబడించి దాడి చేయాలి.

2. నీ గురించి తెలుసుకో :-

ప్రభుత్వ పనులు మరియు అభివృద్ధి కార్యక్రమాలు అటంకాలు లేకుండా కొనసాగించుటకు పోలీసులు మరియు భద్రతా దళాలు, శాంతి భద్రతలు కాపాడాలి. తీవ్రవాదులను తుద ముట్టించాలి మరియు అన్ని రకాల యుద్ధాలలో ఓడించి ప్రభావంతం లేకుండా చేయాలి. దీనికొరకు భద్రతాదళాలు ఈ క్రింద చెప్పబడిన సిద్ధాంతాలు పాటించాలి. గెరిల్లాను గెరిల్లా ఎత్తుగడల ద్వారానే కొట్టాలి అనేది ఒక సామెత.

ఎ) భద్రతా దళాల ఎత్తుగడల సిద్దాంతాలు :-

భద్రతా దళాలు ఏ ఎత్తుగడలైన వుపయోగించినపుడు అందులో ఈ సిద్ధాంతాలను పాటించాలి. అయితే ఈ సిద్ధాంతాలను గుర్తించు కొనుటకు, ఒక సులభమైన పద్ధతి ద్వారా ఇవ్వడం జరిగింది.

- స్పీడు (వేగం)
- అన్‌రిలేటింగ్ ప్రెషర్ (బిగువు సడలని వత్తిడి)
- అన్ ప్రెడికేటబుల్ ఆపరేషన్ (ఊహించని చర్యలు)
- రిసోల్యూట్ (పట్టుదల)

- రూాసెస్ (మెసగించుట)
- పబ్లిక్ ప్రొటక్షన్ (ప్రజలను కాపాడుట)
- పబ్లిక్ రిపోర్ట్ (ప్రజల సహాయము)
- రిసోర్సుపుల్ (వనరు కలిగి యుండుట)
- రియాక్షన్ (ప్రతి చర్య)
- ఇంటలిజన్స్ (సమాచార సేకరణ)
- ఇనిటిఏటివ్ (ముందంజ వేయుట)
- సీక్రసీ (రహస్యము)
- స్మాల్ నంబర్ (చిన్న చిన్న సంఖ్యలో కదలికలు చేయుట)
- ఇవేసివ్ (తప్పించుకొని తిరుగు కళ)

3. వివిధ పరిస్థితులలో భద్రతా దళాల ఎత్తుగడలు.

ఎ) శత్రువు గురించి సమాచారము లేనపుడు ఛాన్స్ ఎన్‌కౌంటర్ కొరకు ప్రయత్నించాలి.

1. రెక్కీ మరియు - కాంబాట్ పెట్రోలింగ్ చేయుట
2. శత్రువు వచ్చే దిశలో ఏరియా ఆంబుష్ వేయుట
3. దీర్ఘకాలిక ఆంబుష్ వేయుట
4. అడవులలో బేస్ ఏర్పాటు చేసి వెతుకుట
5. నకిలీదళాల రూపాల్లో కదలుట
6. ఓపి మరియు హేస్టీ ఆంబుష్ ద్వారా.

బి. ఖచ్చితమయిన సమాచారము వున్నప్పుడు

1. మంచి పథకము వేయాలి.

2. సరయినటువంటి నాయకత్వం మరియు ఇతర సంస్థలతో సత్సంబంధాలు పెట్టుకోవాలి.

3. శత్రువు దగ్గరికి నైపుణ్యంగా చేరుట.

4. ఆంబుష్, రైడ్, కార్డన్, అండ్ సెర్చ్ మొదలగు చర్యలను అమలు పరచాలి.

5. శత్రువు మోసము నుండి జాగ్రత్త వహించాలి - ఎరవేయగలడు.

సి. శత్రువు చర్య తరువాత ప్రతిచర్య

1. సత్వరచర్య డ్రిల్లు మరియు కౌంటర్ - ఆంబుష్ చేయుట.

2. పెట్రోలింగ్, కూంబింగ్ మరియు ఇంటర్ సెప్షన్ చేయుట.

3. స్నైపింగ్ చేయుట.

4. శత్రువు చర్య జరిపిన స్థలములో గుమికూడకుండ అతను పారిపోయిన ప్రదేశములో వెదకాలి.

5. రోడ్లపై వెళ్ళకూడదు.

౨. లీడర్‌షిప్ (నాయకత్వము)

ఉపోద్ఘాతము

ఏ కార్యక్రమము అయిన సజావుగా, సక్రమంగా కొనసాగాలంటే సక్రమమయిన నాయకత్వం అవసరము. సరైన నాయకత్వము లేనపుడు టీముకాని లేదా దేశముకాని విజయవంతముగా నడవలేదు. యూనిట్ కాని లేక ఏదయినగాని దాని యొక్క విజయము నాయకత్వముపై ఆధారపడి ఉంటుంది.

1. సిద్ధాంతాలు :-

1. దేశ రక్షణ మరియు గౌరవమును కలిగి ఉండాలి
2. స్వంత ప్రజలు మరియు వారియొక్క రక్షణ చూడాలి
3. స్వంత వ్యవస్థ మీద గౌరవ భావము
4. స్వంత రక్షణ గౌరవము కలిగి యుండాలి.

2. లీడరుకు ఉండవలసిన లక్షణాలు :-

1. తనకు తనపై నమ్మకము
2. వ్యక్తిగత క్రమశిక్షణ
3. విధేయత
4. దృఢ నిశ్చయము
5. ధైర్యము

6. సామర్థ్యము
7. తెలివితేటలు
8. కృత నిశ్చయము
9. పక్షపాతము ఉండకూడదు
10. చొరవ
11. నీతి నిజాయితి

దేశానికి గాని, టీముకుగాని, ఆర్గనైజేషన్‌కు గాని, ఒక వ్యవస్థకు కాని సక్రమమైన నాయకత్వము అవసరం.

3. టాక్టికల్ మూవ్‌మెంట్స్

(చాకచక్యముతో కూడిన కదలికలు)

ఉపోద్ఘాతము

టాక్టికల్ మూామెంట్స్ వలన ఎక్కువ ఉపయోగము ఉన్నది. ఎందుకనగా సాయుధ దళము ఫీల్డు నందు తిరుగుతున్నపుడు వాళ్ల మధ్య సరియైన సమన్వయము, మరియు ఆయుధములు తీసుకు వెళ్ళు విధము సరియైన రీతిలో ఉండవలెను. అందువలన ఈ మూామెంట్స్ నందు సరియైన పరిజ్ఞానము ఉండవలయును. ఫీల్డునందు తిరుగుచున్నప్పుడు మనిషికి మనిషికి మధ్య ఎంత దూరము ఉండాలి ఏవిధముగా పరిశీలన చేయాలి అనేది తెలుసుకోవాలి.

సాధారణముగా సరైన శిక్షణ లేని పోలీసు దళాలు ఆపరేషన్ ఏరియా నందు ఇష్టము వచ్చిన రీతిలో కదలికలు చేస్తారు. అంటే ఇద్దరు ముగ్గురు వ్యక్తులు కలిసి మాట్లాడుకుంటూ ఆయుధములను స్లింగ్ ఆర్మ్ వేసుకొని సరయిన పరిశీలన లేకుండా వెల్లుచూ శత్రువుల ఆంబుష్ నందు ఇరుక్కుని ప్రాణాలు పోగొట్టుకుంటారు.

టాక్టికల్ మూామెంట్ అనగా తెలివైన కదలిక. అంటే ప్రతి జవాను ఫీల్డునందు వెళ్ళుచున్నప్పుడు ఏవిధంగా పరిశీలించాలి అనేది చాలా ముఖ్యమయినది. అందువలన టాక్టికల్ మూామెంట్‌కు చాలా ప్రాముఖ్యత ఉన్నది.

ప్రాముఖ్యత

1. శత్రువు దగ్గరకు చేరుటకు ఉపయోగపడును.
2. త్వరిత గతిలో ప్రతి చర్య చేయుటకు

3. శత్రువు అంబుష్ నుండి తప్పించుకొనుటకు

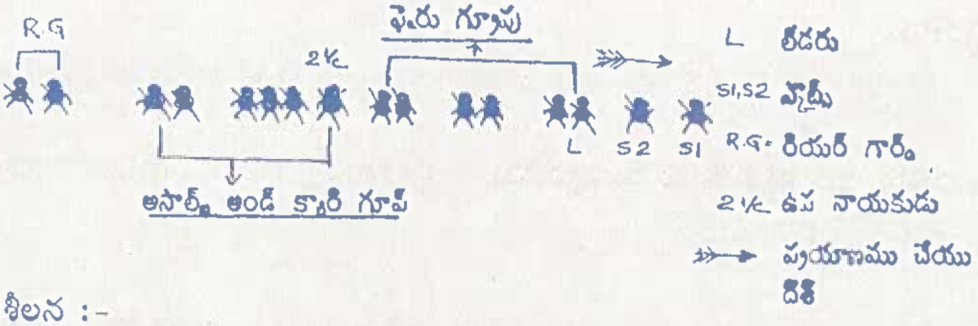
4. లీడరు యొక్క కంట్రోల్ బాగా ఉండును.

5. ఆశ్చర్యము నిలుచును

6. మెన్ యొక్క అనుమానము పోగొట్టవచ్చును.

సిద్ధాంతాలు :-

1. ప్రయాణక్రమము :-



2. పరిశీలన :-

స్కౌట్ ముందుకు మిగిలినవారంతా ఎడమ, కుడి భాగములను పరిశీలన చేయవలెను. రియర్ గార్డు వెనుకకు మరియు కుడి ఎడమవైపునకు పరిశీలించవలెను.

3. అంతరం :-

మనిషికి మనిషికి మధ్య అంతరము ఉండవలెను. స్కౌటుకు స్కౌటుకు మధ్య 10 నుండి 13 అడుగులు దూరముండాలి. మిగతా సభ్యులమధ్య 5 నుండి 10 అడుగులు దూరముండాలి. రాత్రి సమయములో మనిషికి మనిషికి మధ్య చేయి తగిలేటంత దూరముండాలి.

4. లీడరు స్థానము :-

నాయకుని స్థానము ఎల్లప్పుడు మూడవ వ్యక్తిగా ఉండవలెను. డిప్యూటి లీడరు ఫైరు గ్రూపు తరువాత అస్సాల్ట్ అండ్ క్యారీ గ్రూపునకు మొదట ఉంటవలెను.

5. క్యారియింగ్ ఆఫ్ వెపన్స్ (ఆయుధములను తీసుకొను వెళ్ళు విధానము) :-

ఆయుధమును తీసుకొనిపోవు విధము 'షికారి పొజీషన్'లో చాంబరు నందు రౌండ్ ఉంచవలెను. శత్రువునకు మరీ దగ్గరయినపుడు క్రాస్ ఆర్మ్ పొజీషన్‌లో వెళ్ళవలెను.

6. అడ్డంకులు వచ్చినపుడు అవి దాటే సమయమున వాటిని ఒక్కొక్కరు మాత్రమే దాటవలెను, ఒక వ్యక్తి కవరు యివ్వవలెను. అడ్డంకులవద్ద అందరు గుమికూడరాదు.

7. స్పీడ్ ఆఫ్ మూమెంట్స్ :-

వేగము 4 అంశాలపై ఆధారపడియుండును. (1) మనలోని బలహీనవ్యక్తులు (ఫైరు గ్రూపులో ఉంచవలెను.) (2) వెలుతురు (3) వాతావరణము 4) భూమిపై అంశముల మూలముగా మనయొక్క వేగము పెంచుతూ తగ్గుతూ ఉంటుంది.

8. ప్రయాణపు దిశ :-

మనము ప్రయాణము ఏ దిశవైపు చేసినా జనరల్ డైరెక్షన్‌ను మరువరాదు.

9. తక్షణపు చర్యలు :-

ఊహించని పరిస్థితి ఏర్పడినపుడు అంటే శత్రువు అనుకోని విధముగా ఎదురయినపుడు ఏ విధముగా స్పందించాలి అనే విషయము ముందుగా సిబ్బందికి బ్రీఫ్ చేయాలి.

10. ఆర్.వి (రెండివస్) డ్రిల్ :-

ప్రయాణంలో ముందుగా ప్రతి బౌండునకు ఒక ఆర్.వి.ని నిర్ణయించవలెను. అనుహ్యమైన పరిస్థితి ఏర్పడినపుడు విడిపోయిన పార్టీలు ఒక్కచోటకు కలుసుకొనుటకు ఉపయోగపడును.

11. ఫీల్డ్ సిగ్నల్స్ :-

లీడర్ నిర్ణయించిన సిగ్నల్స్ ప్రతి ఒక్కరికి తెలియవలెను: సిగ్నల్స్ మాత్రమే ఉపయోగించవలెను. శబ్దము చేయరాదు. రాత్రి సమయములో లైటు, సిగ్నల్స్ ఉపయోగించరాదు.

12. ఫార్మేషన్స్ :-

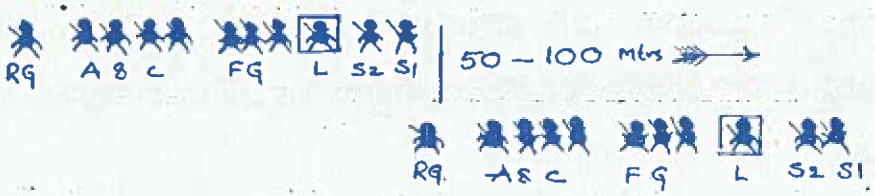
ఆంధ్రప్రదేశ్ ప్రత్యేక పోలీసులోని ఒక ప్లాటూను (మూడు సెక్షన్లు) సిబ్బందిని అవసరంబట్టి సెక్షన్ ఫార్మేషన్స్‌లో నియమించుట జరుగును. ఫార్మేషన్ల అవసరముబట్టి ఆయుధములు యివ్వవలెను మరియు సిబ్బందినికూడా నియమించవలెను. కదలికలు చేయునపుడు పరిస్థితులనుబట్టి అంటే ఆపరేషన్ మరియు నేలను బట్టి రకరకాలుగా ఫార్మేషన్స్ పాటించాలి.

ఎ) సింగిల్ లైన్ :-

బి) డబుల్ లైన్ :-

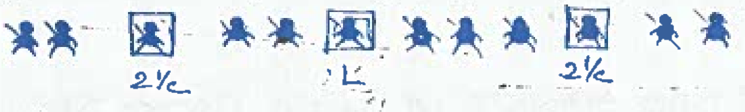
ఒక గ్రూపుయొక్క సంఖ్య 25 కన్నా ఎక్కువయినపుడు ఈ ఫార్మేషన్ ఉపయోగించెదరు. 2 చిన్న గ్రూపులుగా విడిపోయి సమాంతరంగా ఒకరివెనుక ఒకరు

50-100 మీటర్ల దూరంలో ప్రయాణిస్తారు.

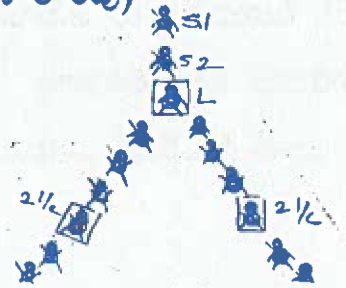


సి) ఎక్స్‌టెండెడ్ లైన్ :-

కూంబింగ్, సెర్చ్ మొదలగునవి చేయుటకు నాయకుడు మధ్యలో ఉండి రెండు సబ్-గ్రూపులను తన పక్కలో ఉంచుతాడు. ఇందులో ఒక్కరితో ఒక్కరు సరైన సమన్వయము కలిగివుండాలి.



డి) ఆరో హెడ్ :- (బాణాకారపు)



ఇ) ఇన్వర్టెడ్ ఆరో హెడ్ :- (తిరగేసిన బాణాకారపు)

శత్రువులను చుట్టుముట్టుకు మరియు మందు పాతరలు కనుగొనుటకు ఇది ఉపయోగపడును.

నోట్ :-ఈ ఫార్మేషన్‌లో చూపబడిన బాణము గుర్తు ప్రయాణపు దిశను తెలుపుతుంది.

ప్రస్తుతము ఎ.పి.ఎస్.పి. నందు చేయుచున్న గ్రూప్ అండ్ సెక్షన్ మూమెంట్స్ :-

ఉపోద్ఘాతము :-

సెక్షన్ ఫార్మేషన్‌లు అన్నియు ఆంధ్రప్రదేశ్ పోలీసు డ్రిల్లు మాన్యువల్ నందు పొందపరచబడినవి. ఇవి ఆధునాతనమైనవి కావు. కనుక ఎక్కువ వాడకంలో లేవు. పైవాటియొక్క ఆవశ్యకత, ప్రమోషన్లు పరీక్షలు నిర్వహించు సమయములో మాత్రమే ఉండునను ఉద్దేశముతో ఇందు పొందపరచబడినవి. అయితే అవసరమును బట్టి పరిస్థితులనుబట్టి వీటిని కూడా అమలు పరచవలెను.

సెక్షన్ ఫార్మేషన్స్ :-

సెక్షన్ ఫార్మేషన్స్ 6 విధములుగా కలవు. 1) సింగిల్ ఫైవ్ ఫార్మేషన్. 2) ఫైల్ పార్మేషన్ 3) ఏరోహెడ్ ఫార్మేషన్ 4) డైమండ్ హెడ్ పార్మేషన్ 5) స్పియర్ ఫార్మేషన్ 6) ఎక్స్‌టెండెడ్ లైన్ ఫార్మేషన్.

1. సింగిల్ హెడ్ ఫార్మేషన్ :-

చేతితో సైగ చేయు విధము. కుడిచేతిని 45 డిగ్రీల ప్రక్కకు ఎత్తి అరచేతిలోకి, మడమపైకి ఉంచి, వ్రేళ్ళు కలిసి ఉండవలెను. దట్టమైన అడవులలోను, సందులలోను వంతెనలపైన పోవునపుడు ఉపయోగింతురు. రాత్రులందు మనిషికి మనిషి తగులునట్లుగా ఈ ఫార్మేషన్‌లో పోవలెను.

నష్టము

ముందుకు ఫైరు ఎక్కువగా ఈయలేము. ముందునుండి వచ్చు ఫైరువలన ఎక్కువ నష్టము జరుగును.

పటము :-

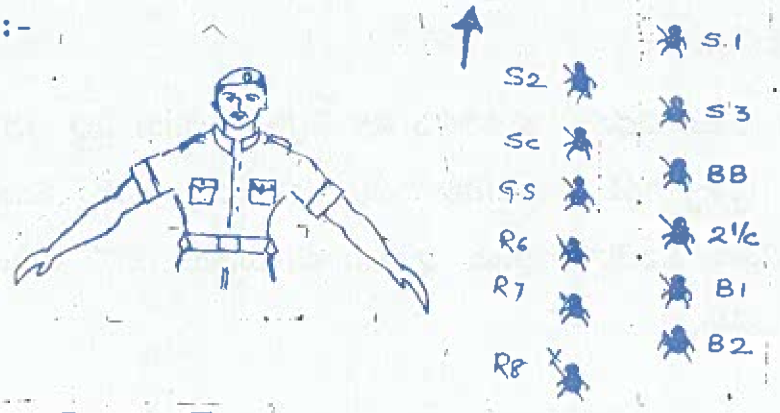
2. ఫైల్ ఫార్మేషన్ :-

చేతితో సైగచేయునపుడు 2 చేతులను 45 డిగ్రీల ప్రక్కకు ఎత్తవలెను. కాలువ, వెడల్పయిన రహదార్లలో ఉపయోగింతురు. మంచి అదుపులో వుండి, ప్రక్కఫైరు నుండి తక్కువ నష్టము కలుగును.

నష్టము :-

ఫైరు ముందుకు యివ్వలేము. ముందునుండి వచ్చు ఫైరు వలన నష్టము కలుగును.

పటము :-



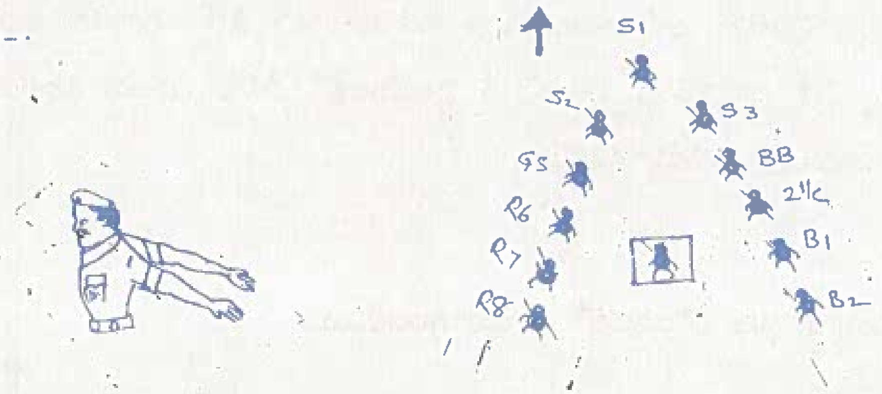
3. ఏరోహెడ్ ఫార్మేషన్ :-

చేతి సైగచేయునపుడు 2 చేతులను, అరచేతులు లోపలవైపు చూచినట్లు, వెనుకకు 45 డిగ్రీల పైకి ఎత్తవలెను. విశాలమైన స్థలములలో ఉపయోగింతురు. శత్రువు సమీపించినపుడు ఈ ఫార్మేషన్ మంచి పద్ధతి.

నష్టము :-

ప్రక్క ఫైర్‌నుండి నష్టము కలుగును.

పటము :-



4. డైమండ్ ఫార్మేషన్ :-

చేతితో సైగచేయునపుడు రెండు చేతులు పైకెత్తి, రెండు మధ్యవేళ్ళు, అరచేతులు తలవైపు ఉండునట్లు తల పై భాగమున ఉంచవలెను. విశాలమైన స్థలములలో ఉపయోగింతురు. శత్రువులు మనపై దాడి చేయకుండా, నాలుగు వైపుల రక్షించుకొనుటకు ఈ ఫార్మేషన్ ఉపయోగింతురు.

నష్టము :-

ముందుకు ఎక్కువ ఫైరు ఇవ్వలేము.

పటము :-

5. స్పియర్ హెడ్ ఫార్మేషన్ :-

—చేతి సైగ చేయునపుడు ఎడమచేతి భుజము చెవికి తాకునట్లు అరచేతిని ముందుకు చూచునట్లు సాచవలెను. అదే సమయమున కుడిచేతిని 45 డిగ్రీల వెనుకకు అరచేయి పైకి ఉండునట్లు పైకి చాచవలెను. విశాలమైన స్థలములలో దీనిని ఉపయోగింతురు. బ్రెను గ్రూపును దాచుటకు ఉపయోగపడును.

నష్టము :-

బ్రెన్ గ్రూపును తొందరలో ఉపయోగించలేము.

పటము :-

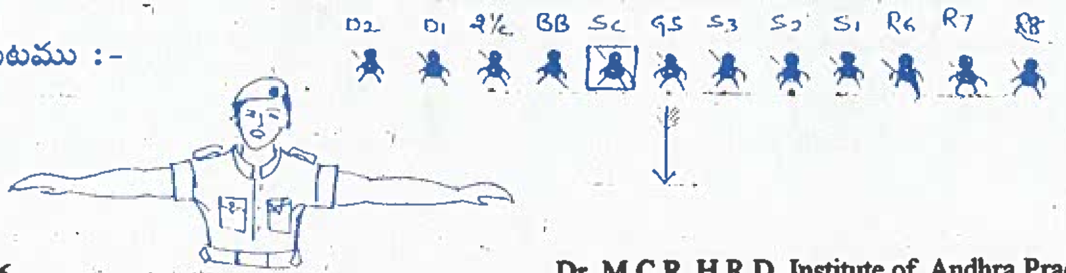
6. ఎక్స్‌టెండెడ్ లైన్ ఫార్మేషన్ :-

చేతితో సైగచేయునపుడు 2 చేతులను ప్రక్కలకు భుజముల సమాంతరంగా ఎత్తి ఉంచవలెను. (అరచేతులు భూమికి చూస్తూ ఉండవలెను). అస్సాల్ట్ సమయమునందు ఈ ఫార్మేషన్ ఉపయోగింతుము. ముందునుండి వచ్చు ఫైర్ వలన తక్కువ నష్టము కలుగును.

నష్టము :-

సెక్షన్ అదుపుచేయుట కష్టము. ప్రక్కనుండి వచ్చు ఫైర్‌వలన ఎక్కువ నష్టము కలుగును.

పటము :-



4. ఎవేజివ్ మూవ్‌మెంట్స్
(తప్పించుకునే కదలికలు)

ఉపోద్ఘాతము :-

తప్పించుకునే కదలుకలు అనేవి సాయుధ దళాల్లో పనిచేసే ప్రతి వ్యక్తి తెలుసుకోవాలి. ఎందుకంటే శత్రువు మనకు ఏ విధముగానైనా ఆటంకము కలిగించవచ్చు. శత్రువు మనతో నేరుగా ఢీ కొనలేక మందు పాతర్లను, క్లైమోర్ మైన్స్ పెట్టుచున్నారు. అందువలన మనకు ఎవేజివ్ మూమెంట్స్ మీద మంచి పరిజ్ఞానం ఉంటే శత్రువులయొక్క ఎత్తులనుండి తప్పించుకొని తిరిగి శత్రువును తుదముట్టించుటకు ఉపయోగపడుతుంది. అందువలన సాయుధ దళాలులో పనిచేయువారు ఈ తప్పించుకునే కదలికలు తెలిసుకొని ఉండాలి.

1. నిర్వచనం

శత్రువు దృష్టినుండి, ఆంబుష్‌నుండి లేక మందుపాతరలనుండి తప్పించుకొనడానికి అనుసరించే ఎత్తుగడలను లేక నేర్పరితనాన్ని ఎవేజిమూమెంట్స్ అందురు.

2. ఎప్పుడు అవసరము :-

ఎ) ఒక ప్రాంతంనుండి వేరొక ప్రాంతానికి ఒక విధితో పోవుచున్నపుడు

బి) మన పథకాలు రహస్యంగా ఉంచడానికి

సి) శత్రువులపై దాడి చేసే ముందు, చేసిన తర్వాత

3. సూత్రాలు :-

ఎ) ఆపరేషన్‌కి వెళ్ళేముందు పూర్తి పథకాన్ని తయారుచేసుకోవాలి.

బి) నడిచేటప్పుడు గమనిస్తూ నడవాలి.

సి) దార్ల వెంబడి, బాటల వెంబడి నడువరాదు.

డి) వంతెనలు, ఇరుకు సందులవెంట వెళ్ళరాదు.

ఇ) చీకట్లో ప్రయాణించాలి.

ఎఫ్) సమతల మైదానంలో కదలిక చేసేటప్పుడు నైపుణ్యంగా చేయాలి.

జి) నీరు ఉన్న ప్రదేశాలవెంట వెళ్ళరాదు.

హెచ్) శబ్దాలు చేయరాదు. చేతి సైగలు ఉపయోగించాలి.

ఐ) ముదురు రంగు దుస్తులు ఉపయోగించాలి.

జె) గ్రామాలవెంబడి వెళ్ళరాదు.

కె) స్కైలైను వెంబడి వెళ్ళరాదు.

ఎల్) చెత్తను వదిలివేయరాదు.

ఎమ్) స్థలాన్నిబట్టి అంతరాన్ని ఉంచుతూ సరైన ఫార్మేషన్‌లో నడవాలి.

ఎన్) దారుల్లో విశ్రాంతి తీసుకోరాదు.

ఒ) రాత్రి సమయాల్లో లైట్లు వాడరాదు.

పి) శత్రువును మోసగించడానికి ప్రయత్నించాలి.

క్యూ) కదలికలు చేస్తున్నపుడు శత్రువు ద్వారా ఆంబుష్ మరియు ల్యాండ్ మైన్ పెట్టడానికి అవకాశం ఉన్న అనువైన స్థలాలను ఊహించుకుని అట్టి ప్రదేశము ను ఉపయోగించరాదు.

4. మెళకువలు :-

ఎ) చిన్న చిన్న సంఖ్యలలో కదలాలి. అవసరమయితే రీ-గ్రూపింగ్ చేయాలి

బి) కవర్ స్టోరీతోగాని దుస్తులలో గాని మారువేషమును ఉపయోగించాలి

సి) గ్రూప్‌లో కదలిక చేస్తున్నపుడు అంతరాన్ని ఉంచుతూ నడవాలి మరియు స్కౌటును నియమించాలి.

డి. గమనిస్తూ ఉండాలి.

5. లైయింగ్ ఆఫ్ పొజిషన్

(సిబ్బంది విశ్రాంతి కొరకు తీసుకునే భద్రతగల స్థలము)

ఉపోద్ఘాతము :-

ఒక యూనిట్ ఆపరేషన్ ఏరియాలో కదలిక చేస్తున్నపుడు విశ్రాంతి తీసుకోడానికి లేదా ఏదైనా ఆపరేషన్‌లో భాగంగా కానిఏదో ఒక స్థలములో కొద్దిసేపు ఆగాల్సి వస్తుంది. అలాకొద్ది సమయము కోసము ఏదో ఒక స్థలములో ఆగినపుడు సిబ్బందివిశాత్రి తీసుకుంటారు. అలా విశ్రాంతి తీసుకోడానికి అనువైన స్థలాన్ని ఎన్నుకొనవలసిన అవశ్యకత ఎంతైన ఉంది. లేనిచో శత్రువులు దాడి చేయడానికి అవకాశం వుంటుది.

నిర్వచనము :-

ఒకయూనిట్ సభ్యులు, కొద్ది సమయఘు విశ్రాంతి తీసుకొనుట మరియు శత్రువు దృష్టినుండి తప్పించుకొనుటకు ఎన్నుకొనబడిన భద్రత కలిగిన స్థలమును యల్.యు.పి అందురు.

ఎపుడు అవసరము :-

1. ఒక స్థలమునుండి వేరొక స్థలమునకు విశ్రాంతి తీసుకొనడానికి వెళ్ళునపుడు.
2. పగలు కాని, రాత్రికాని, ఆగడానికి, పడుకొనడానికి, నీళ్ళు తీసుకొనడానికి లేదా బోజనము చేయడానికి.
3. పరిస్థితులు అనుకూలిస్తే శత్రువుయొక్క సమాచారము సేకరించుటకు.
4. శత్రువు మీద చర్య తీసుకొబోయేముందు తయారవ్వడానికి మరియు వివరణకి.
5. శత్రువు దృష్టిలో పడకుండా పగలు కదలికలు చేయడానికి అవకాశము లేనపుడు.

6. ఏజెంట్ ద్వారా ఓ.పి. ద్వారా సమాచారాని సేకరించడానకి.

మంచి యల్.యు. పి.కి. కావలసిన ముఖ్యాంశాలు :-

1. ఆధిక్యత కలిగిన ప్రదేశము అయిఉండాలి. అయితే స్పష్టంగా కనపడకూడదు. ఆశ్చర్య పరచేదిగా ఉండాలి.
2. చేరడానకి మరియు వదిలి వేయడానికి అనువుగా కవర్స్ కలిగి ఉండాలి.
3. గ్రౌండ్ నుండి పరిశీలించినపుడు కనిపించకూడదు.
4. నీటి ప్రదేశములకు దూరంగా వుండాలి.
5. జన సంచారము లేని ప్రదేశము అయి వుండాలి.
6. ఇది శత్రువులు సంచరించే ప్రదేశం నుండి దూరంగా ఉండాలి.
7. ఇది అత్యవసర పరిస్థితులలో పొజిషన్ తీసుకుని శత్రువును ఎదురించడానికి అనువుగా ఉండాలి.
8. ఇది రహ దారులనుండి దూరంగా ఉండాలి.

ఎంచుకొను మరియు యల్.యు.పి ఆక్రమించు విధానం :-

లీడరు తమ పార్టీమొతాన్ని ఆపి, అక్కడ పరిసరాలకు అనుగుణంగా వున్న కవర్సులో పొజీషన్ తీసుకోనవసిందిగా కోరతాడు. తరువాత డిప్యూటీ లీడరును మరియు అతని సహాయముగా ఒక వ్యక్తిని ఆయుధంతో ఆ ప్రదేశాన్ని పరిశీలించి మంచి యల్.యు.పి. స్థలాన్ని ఎన్నుకొవడానికి పంపిస్తారు.

పైన ఉదహరించిన అంశములను దృష్టిలో ఉంచుకొని ఆపార్టీ యల్.యు.పి. స్తలాన్ని ఎన్నుంకుంటుంది. వాళ్ళు తిరిగి వచ్చిన తరువాత సిబ్బంది అంతా జిగ్‌జాగ్ పద్ధతిలో యల్.యు.పి.కి తీసుకుని వెల్లడం జరుగుతుంది. అయితే ఆయూనిట్‌లో ఆఖరుగా వచ్చే

వ్యక్తి యల్.యు.పి. లోకి చేరిన అడుగులను చేరిపివేస్తూ రావాలి. సిబ్బంది యల్.యు.పి. ని ఆక్రమించిన తరువాత లీడరు సెంట్రీలను నియమిస్తాడు. మరియు అత్యవసర పరిస్థితులలో అనుసరించు ఎమర్జెన్సీ డ్రిల్లు, పాస్‌వర్డ్ మరియు శత్రువు కనిపించునపుడు తీసుకొనవలసిన చర్య గురించి సిబ్బందికి వివరిస్తారు. లీడరు మరియు సెంట్రీకి మధ్య కమ్యూనికేషన్ కొరకు ఒక తాడు అమర్చడము జరుగుతుంది. తరువాత సబ్బందినంతా ఒక వీలైనంత అంతరములో చుట్టూరా వలయాకారంలో నియమించడం జరుగుతుంది. ఆవిధంగా ఒక రౌండ్ డిఫెన్స్ చూసుకోవడం జరుగుతుంది.

తరువాత ఇద్దరిని ఆయుధాలతో నీటికోసము పంపవ చ్చును. నీటి దగ్గరకు వెళ్ళునపుడు వాటర్ డ్రిల్లును పాటించ వలెను. తరువాత వారందరు ఇద్దరి చొప్పున ఒకరి తరువాత ఒకరు వంట చేసుకొన వలెను. మరియు విశ్రాంతి తీసుకొనవలెను. ఇద్దరు ఒకేసారి విశ్రాంతి గానిగాని వంట కాని చేయరాదు.

యల్.యు.పి. లో తీసుకొవలసిన జాగ్రత్తలు :-

1. తాము వున్న ప్రదేశములోనికి శత్రువు ప్రవేశించడానికి గల మార్గములను క్షుణంగా పరిశీలించ వలసిన భాద్యత అందరిపై కలదు.
2. సెంట్రీలను సక్రమంగా మార్చుతూ ఉండాలి.
3. ఎవరయన కాలకృత్యములకు గాని నీటికి గాని బయటకు వెళ్ళునపుడు సెంట్రీకి చెప్పి వెళ్ళాలి.
4. యల్.యు.పి. లో 24 గంటలకు మించి ఉండకూడదు.
5. అక్కడి ప్రకృతిని నాశనం చేయకూడదు.
6. చెత్తని ఎక్కడ పడితే అక్కడ వేయకూడదు.

7. యల్.యు.పి. ని ఏ విధంగా ఆక్రమించుకున్నామో అదేవిధంగా వదిలవేయాలి.

8. రుక్-సాక్ నుండి అవరమయిన వస్తువులు మాత్రమే బయటికి తీయవలెను.

9. ఆయుధాలను శరీరముకంటి పెట్టుకొని ఉండవలెను.

- లీడరు

- సెంట్రీ

- స్టాండ్‌టూ లోని జవాను

సి.ఆర్. - కమ్యూనికేషన్ త్రాడు.

6. టాక్టికల్ సెంట్రీ

ఉపోద్ఘాతం :-

ట్యాక్టికల్ సెంట్రీ అనే వాడు ముఖ్యంగా ఎలైట్‌ఫోర్సు మరియు కమెండో పోర్సులు, అడవులలో సంచరించు శత్రువుల కోసము గాలింపు చర్యలు చేసేటప్పుడు చాలా అవసరము. మనము కొద్దిపాటి సమయము విశ్రాంతి తీసుకోదలచినపుడు మన రక్షణార్థము అక్కడ ఉండే కవర్సుని ఆధారంగా చేసుకుని సెంట్రీ తన బాధ్యతను నిర్వర్తిస్తారు. మరియు అతడు నిలబడి మాత్రమే వుండవలసినన పనిలేదు. అక్కడ దొరికే కవర్సు కూర్చొని చెట్టు మీద నిలబడి అయిన సెంట్రీ చేయవచ్చును. ముఖ్యంగా శత్రు పరిశీలన అనేది చాలా ముఖ్యము. ఇందు ఏమాత్రము అజాగ్రత్తగా ఉన్న మొత్తము సిబ్బందికి ప్రాణహాని జరుగును.

నిర్వచనము :-

ఒక నిర్దిష్ట స్థలములో ఉండిఒక గ్రూపునకు భద్రత కల్గించే మనిషిని ట్యాక్టికల్ సెంట్రీ అంటారు.

టాక్టికల్ సెంట్రీకి సెరిమొనియల్ సెంట్రీకి గల తేడాలు :

సెరిమొనియల్ సెంట్రీ	టాక్టికల్ సెంట్రీ
1. స్థిరంగా ఉండి బద్రత కల్పిస్తారు.	1. కనిపించకుండా భద్రత కల్పిస్తాడు.
2. పై ఆఫీసర్‌కి కాంప్లిమెంట్ ఇవ్వాలి.	2. అంత అవసరంలేదు.
3. ఎల్లపుడు నిలబడి ఉండాలి.	3. కవరునకు అనుగుణంగా ఉండవచ్చు.
4. మంచి డ్రెస్ వేసుకొని ఉండవలెను.	4. పరిసరాలలో కలసి పోయేటటువంటి దుస్తులు వేయాలి
5. శబ్దం చేసి ఎవరైనా వస్తే చెప్పాలి.	5. నిశ్శబ్దముగా తెలుపవలెను.

ఎపుడు అవసరము :-

1. కొద్దిపాటి విశ్రాంతి చేయునపుడు.
2. యల్.యు.పి. నందు.
3. బేస్ క్యాంపునందు.
4. బ్రీఫింగ్ చేయనపుడు.

సెంట్రీపోస్టు ఎలాగ ఉండాలి :-

1. ఆధిపత్యము కలిగిన స్థలమై ఉండాలి.
2. కనిపించకుండా ఉండాలి.
3. ఫైర్ చేయుటకు ముందు,స్థలము క్లియర్‌గా ఉండాలి.
4. అవసరమైనపుడు ఇద్దరు సెంట్రీలను నియమించాలి.
5. సమాచారం అందేటట్లుగా ఉండాలి.
6. లీడరుకు, గ్రూపుకు మరియు సెంట్రీకి మధ్య సమాచారము సంబంధము ఉండాలి.

ఎటువంటి వ్యక్తి టాక్టికల్ సెంట్రీకి అర్హుడు :-

1. కొద్దిగా నైనా అలసట చెందనివాడు.
2. మంచి పరిశీలకుడు.
3. మంచి సమయస్ఫూర్తి కలవాడు.
4. మంచి ఫైరర్.

టాక్టికల్ సెంట్రీకి కావలసిన పరికరాలు, ఆయుధాలు :-

1. పగటిపూట డే బైనాక్యులర్.
2. రాత్రి పూట నైట్ విజన్ గాగుల్స్.
3. వైర్‌లెస్ హెడ్ మోడల్ సెట్స్.
4. యస్.యల్. ఆర్. సరయినటువంటి ఆయుధము.

టాక్టికల్ సెంట్రీ యొక్క విధులు :-

1. ఎవరైనా వస్తే చాలెంజ్ చేయడం.
2. తక్షణ డ్రిల్లు (వె.ఎ.డి)
3. పాస్‌వర్డ్ అడగడము.

7. అబ్జర్వేషన్ పోస్టు (పరిశీలనా స్థలము)

నిర్వచనము :-

ఒక ప్రదేశమును గురించి సమాచారము మరియు శత్రువు యొక్క కదలికలను గమనించడానికి ఏర్పాటు చేసుకున్న స్థలాన్నే పరిశీలనా స్థలము అందురు.

1. పరిశీలనాస్థలము ఎప్పుడు అవసరము :-

ఎ. ఏదైనా ఒక ప్రదేశముగాని, గ్రామము గాని, ఇండ్ల సమూహముపై గాని నిఘా ఉంచుటకు.

బి. శత్రువు కదలికల గురించి సమాచారం సేకరించడానికి.

సి. టార్గెట్ రక్కీలో శత్రు స్థావరమునుగమనించటానికి.

డి. యూనిట్ ఒక ప్రదేశములో విశ్రాంతి తీసుకున్నపుడు ఆ యూనిట్ రక్షణ కొరకు పరిశీలనా స్థలము ఉపయోగపడుతుంది.

2. మంచి పరిశీలనా స్థలమునకు ఉండవలసిన లక్షణాలు :-

ఎ. పరిశీలనా స్థలము చేరుటకు, విడచిపెట్టుటకు మంచి కవరు ఉండాలి.

బి. శత్రువు పరిశీలనలోకి రాకుండా దాగి ఉండాలి. సౌకర్యంగా ఉండాలి.

సి. ఆ ప్రాంతమును పరిశీలించడానికి అనువుగా ఉండాలి.

డి. ఎత్తైన ప్రదేశము అయివుండాలి. కాని స్పష్టంగా కనింపించేది అయివుండ కూడదు.

ఇ. వీలు అయితే నాయకునితో సంబంధము కలిగి ఉండాలి.

3. పరిశీలకుడుకు కావలసిన లక్షణములు :-

ఎ. తెలివయినవాడై ఉండాలి.

బి. జ్ఞాపక శక్తి కలిగి ఉండాలి.

సి. ఫీల్డ్‌క్రాఫ్ట్‌లో మంచి శిక్షణ కలిగి ఉండాలి.

4. స్థానము మరియు రక్షణ :-

ఎ. మనయొక్క పరిశీలనా స్థలము ఎల్లపుడు శత్రువుల దృష్టిలో ఉన్నట్లు భావించాలి.

బి. శబ్దము కదలికలు ఉండరాదు.

సి. స్కైలైనులో కనిపించ కూడదు.

డి. పొదలు, కొమ్మలు, కదలరాదు మరియు రాత్రి సమయములో శబ్దమును గమనించుస్థలమై ఉండాలి. రాత్రి సమయములో ఓ.పి. గ్రూపునకు దగ్గరగా ఉండవలెను.

8. రెన్‌డేవో (ఆర్.వి)

సమావేశమయ్యే రహస్య ప్రదేశము.

ఉపోద్ఘాతము :

మనము ఆపరేషను సమయములో తిరుగుచున్నపుడు ఎపుడైనా, ఏదైనా సంఘటన ఎదురైతే మన పార్టీలు శత్రువు వెంట పడటము వలన మన గ్రూపులు విడిపోవడము జరుగుతుంది. అలాంటి సమయములో ముందుగానే లీడరు చేత నిర్ణయింప బడిన స్థలములలో తిరిగి కలుసుకొన గలరు.

నిర్వచనము :-

నాయకుని ద్వారాముందుగా ఎన్నుకోబడిన రహస్య మరియు సురక్షితమయిన ప్రదేశము మరియు తన యూనిట్ సభ్యులంత కొద్ది సమయము కోసము సమావేమయ్యే రహస్య ప్రదేశమును ఆర్.వి. అందురు.

ఎప్పుడు అవసరము :

1. ఒకే యూనిట్ లోని సభ్యులు పునః సమావేశము కావటానికి
2. గ్రూపులన్ని కలుసుకోవడానికి.
3. మనకు సమాచారము అందచేసే వ్యక్తిని కలుసుకోవడానికి.
4. శత్రువుల మీద చర్య తీసుకునే ముందు.
5. ఏదైనా ఆపరేషన్ పూర్తి అయిన తరువాత.

ఆర్.వి.లో రకములు :-

1. **ఇంటర్‌మీడియట్ ఆర్.వి.** (మధ్యంతర ఆర్.పి.)

   ప్రయాణ మధ్యలో తీసుకునే ఆర్.పి.

2. **ఆల్టర్‌నేటివ్ ఆర్.వి. లేక అత్యవర ఆర్.వి. :-**

అనుకోని పరిస్థితులు ఎదురైనపుడు అప్పటి కప్పుడు మన యొక్క ఆర్.వి. ని మార్చుకుంటామో దానిని ప్రత్యామ్నాయ లేక అత్యవసర ఆర్.వి. అంటారు.

3. ఫైనల్ ఆర్.పి. :-

మన యొక్క పని లేదా టాస్క్ పూర్తిఅయిన తరువాత చివరగా చేరుకునే స్థలము.

4. ఆర్.వి. బిఫోర్ (ముందు) యాక్షన్ :-

యాక్షన్ చేసేముందు విడిపోయేచోటు

మంచి ఆర్.వి.కి కావలసిన లక్షణములు :-

1. శత్రువు గుర్తు పట్టునట్లుగా వుండరాదు. కాని మన పార్టీలో అందరు గుర్తించే విధముగా వుండాలి.
2. ఆర్.పి.గా ఏంపిక చేసే ప్రదేశమునకు చేరటానికి సులువుగా ఉండాలి.

ఆర్.వి. ని ఆక్రమించుకునే విధానము :-

1. ఆర్.వి. చేరుముందు ఆ ప్రదేశమును దూరమునుండి గమనించవలెను.
2. ఒక వ్యక్తి ముందుగా ఆర్.వి. చేరి క్షుణ్ణంగా పరిశీలించిన తరువాత పార్టీకి సిగ్నల్ ఇవ్వవలెను.

3. ఆర్.వి. లో అందరు వృత్తాకారములో ఉండాలి.
4. సెంట్రీని నియమించవలెను.

తీసుకువలసిన జాగ్రత్తలు :-

1. శత్రువు ఆర్.విలో ఉన్నాడనుకొని గమనించి ముందు కెళ్ళుము.
2. ఇచ్చిన సమయములో ఆర్.వి. స్థలమును చేరుకునే విధంగా ప్రతి యూనిట్ సభ్యుడు ఉండాలి.
3. చాలాసేపు ఉండకూడదు.
4. వాడిన ఆర్.వి.ని మరియొక సారి వాడకూడదు.
5. శబ్దము చేయరాదు.
6. ప్రకృతి సిద్ధమైన వాటిని డిస్టర్బ్ చేయకూడదు. ఎలాంటి ఆనవాలు ఉంచకూడదు.
7. ప్రతి ఆర్.వి. కూడా ప్రత్యామ్నాయ అత్యవసర ఆర్.వి. కలిగి ఉండవలెను.

9. బేస్ క్యాంపు

నిర్వచనము :-

దట్టమైన అడవులు, రవాణా సౌకర్యాలు లేని ప్రాంతాలలో ఆపరేషన్ కొరకు ఒక యూనిట్ వారం నుండి 15 రోజుల వరకు ఉండుటకు అనువైన సురక్షితమైన స్థలమును 'బేస్ క్యాంపు' అందురు.

ఎపుడు అవరము :-

1. సమాచార సాధనాలు సరిగ్గాలేని ప్రదేశాలలో సమయం వృధా కాకుండా శత్రువు పై దాడి చేయటానికి.
2. శత్రు స్థావరాన్ని తెలుసుకొనుటకు, కూంబింగ్ ఆపరేషన్‌కు పెట్రోలింగ్ చేయుటకు.
3. శత్రువును ఇంటర్‌సెప్ట్ చేయుటకు.
4. ఒక ప్రదేశములో శత్రువులను ఏరివేయుటకు.
5. బరువైన సామానులు మరియు పరికరములను వుంచి అనువుగా కదిలికలు చేయుటకు.

మంచి బేస్ క్యాంపుకు కావలసిన లక్షణాలు :-

1. సురక్షితమయిన ప్రదేశము అయి ఉండి, శత్రువుకని పెట్టని విధముగా ఉండాలి.
2. బేస్ క్యాంపు దగ్గరలో నీరు లభించేట్టుగా ఉండాలి.

3. బాటలు రోడ్డులకు దూరంగా ఉండాలి.

4. ప్రజలు సంచరించు ప్రదేశము అయివుండరాదు.

5. శత్రువు స్థావరములకు దూరంగా ఉండాలి.

6. 40 నుండి 50 మంది సభ్యులు దాగి ఉండుటకు అనువైనదిగా ఉండవలెను.

7. శత్రువులు ముందు నుండి పై నుండి గమనించిన, కనిపించని విధంగా కవరు కలిగి వుండాలి.

8. అన్ని వైపుల నుండి రక్షణ కల్పించు కవరు కలిగి ఉండాలి.

బేస్ క్యాంపును ఎన్నుకొను మరియు ఆక్రమించు విధానము :-

1. ఆ ప్రదేశమును రక్కీచేసి ఎంచుకోవలెను.

2. శత్రువుల గూర్చి చుట్టు ప్రక్కల ప్రజల గూర్చి వివరాలు సేకరించి స్థలమును ఎన్నుకోవాలి.

3. రాత్రి సమయమున బేస్ క్యాంపు నందు ప్రవేశించవలెను.

బేస్ క్యాంపు రక్షణ ఏర్పాటు పద్దతులు :-

1. పగటి పూట అనువైన ప్రదేశములో అబ్జర్వేషన్ పోస్టు ఏర్పాటు చేసుకోవాలి. రాత్రిపూట శబ్దము ద్వారా గమనించు పోస్టుగా ఏర్పాటు చేసుకోవాలి.

2. బేస్ క్యాంపునందు ఉండు అన్ని సెక్షన్‌లు, ఎల్.యు.పి .లు వేరువేరుగా తయారు చేసుకోవాలి.

3. ప్రతి సెక్షన్‌కి ఒక సెంట్రీని నియమించాలి.

4. బేస్ క్యాంపునకు వెళ్ళుటకు వచ్చుటకు ఒకటే దారి ఉంచి సెంట్రీని నియమించవలెను.

5. కాల కృత్యమును తీర్చుకునుటకు ఒకే ప్రదేశమును కేటాయించవలెను.

6. నీటికొరకు డ్రిల్ పాటించవలెను.

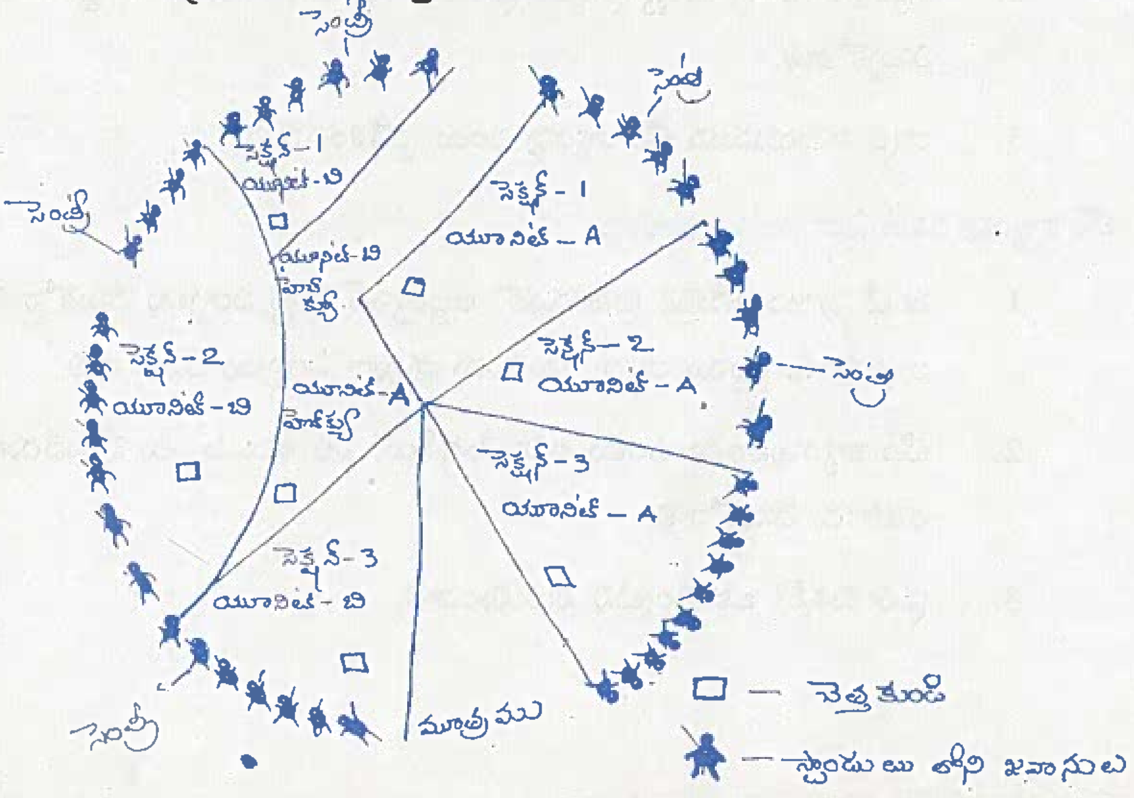
7. రాత్రి పూట వంటచేయరాదు.

8. పాస్‌వర్డ్‌ని ఉపయోగించాలి మరియు ప్రతి రోజు మార్చుతూ ఉండాలి.

9. ప్రతి రోజు స్టాండ్ టూ డ్రిల్‌ని చేస్తూ ఉండాలి.

10. సమాచార, మరియు ప్రథమ చికిత్స సామాగ్రి ఉండాలి.

11. అత్యవసర డ్రిల్, రాత్రిపూట మరియు పగటి పూట ఉపయోగించు సైగలను ప్రతీరోజు వివరిస్తూ ఉండాలి.



10. టార్గెట్ రక్కీ

నిర్వచనం :-

శత్రువుపై దాడి చేయడానికి మనకు కావలసిన శత్రువు యొక్క పూర్తి సమాచారమును ముందుగా తెలుసుకోవడాన్ని టార్గెట్ రక్కీ అందురు.

ప్రాముఖ్యత :-

ఎ) శత్రుస్థావరమును ఎన్నుకొనుటకు

బి) శత్రువు గురించి మనకు కావలసిన పూర్తిసమాచారము కోసము.

సి) శత్రువు యొక్క ప్రదేశము ఆర్.వి. వెళ్ళుటకు, వచ్చుటకు దారి ఏరకమయిన అడ్డంకులు ఉన్నవి, శత్రువు యొక్క రక్షణ ఏర్పాట్లు మొదలగు విషయములు తెలుసుకొనుటకు.

రక్కీ చేయు పద్ధతులు :-

ఎ) సామాన్య పౌరుని రూపములో రక్కీ చేయడము.

బి) దాగి యుండి / ట్యాక్టికల్ రక్కీ చేయడము.

రక్కీ చేయు విధములు :-

ఎ) ప్రాథమికంగా చేయు రక్కీ : శత్రువు యొక్క టార్గెట్ తెలుసుకొనుటకు.

బి) క్షుణ్ణంగా చేయు రక్కీ : టార్గెట్ గూర్చి పూర్తి సమాచారం తెలుసు కొనుటకు.

సి) చిట్టచివరగా చేయు రక్కీ : అఖరి క్షణంలో వచ్చు మార్పులను తెలుసుకొనడానికి ఒ.పి. మరియు ఇన్‌ఫార్మర్ ద్వారా సమాచారం తెలుసుకోవచ్చును.

రక్కీ చేసేటపుడు గుర్తుంచుకోవలసిన విషయాలు :-

ఎ) టార్గెట్ ఉన్న ప్రదేశము మరియు టార్గెట్‌ను గూర్చి వివరణ

బి) శత్రువుల సంఖ్య తెలుసుకోవాలి.

సి) వారి యొక్క ఆయుధములు గూర్చి తెలుసుకోవాలి.

డి) సెంట్రీ మరియు ఇతర రక్షణ ఏర్పాట్లు గూర్చి తెలుసుకోవాలి.

ఇ) వారి యొక్క అలవాట్లు గూర్చి తెలుసుకోవాలి.

ఎఫ్) వారి యొక్క మనో ధైర్యము గూర్చి తెలుసుకోవాలి.

జి) వెళ్లుటకు మరియు వచ్చుటకు దారి గురించి తెలుసుకోవాలి.

హెచ్) వారి యొక్క రహస్య సరఫరా విదానము గూర్చి తెలుసుకోవాలి.

సూచన ప్రాయమైన పథకములు :-

మన సిబ్బంది ఎంత మంది వెళ్లాలి ఏ ఏ ఆయుధములు తీసుకు వెళ్ళాలి. ఎక్కడ తాత్కాలిక విశ్రాంతి తీసుకోవాలి. ఆర్. వి. ఎక్కడ తీసుకోవాలి. మొదలగు సూచన ప్రాయమైన ఫథకాలను రక్కీ పార్టీ తమ నాయుకుడికి ఇవ్వాలి.

రక్కీ సమయంలో తీసుకోవల్సిన జాగ్రత్తలు :-

ఎ) రక్కీ కొరకు డిప్యూటి లీడరు గాని లక తెలివైన వారు వెళ్ళవలెను.

బి) రక్కీ అఖరి నిమిషము వరకు చేయవలెను.

సి) రక్కీ చేయునపుడు శత్రువు స్థలము దగ్గర ఏమీ రాయకూడదు.

డి) రక్కీ ఎల్లప్పుడు క్షుణ్ణంగా మరియు జాగ్రత్తగా చేయవలెను.

11. పరిస్థితి విశ్లేషణ

(అప్రిషియేషన్ ఆఫ్ సిచువేషన్)

ఉపోద్ఘాతము :-

మనకు దినచర్యలో ఏదైనా పరిస్థితి ఏర్పడినపుడు అందులో వుండే లాభ నష్టములను పరిశీలించి నిర్ణయాలు తీసుకోవడం జరుగుతుంది.

ఉదాహరణకు ఇంట్లో ఏదైన శుభకార్యము వున్నపుడు విందుకు ఎంతమందిని పిలవాలి. ఎన్ని వంటలు చేయించాలి, ఎంత ఖర్చు చేయాలా అనేది ముందుగానే నిర్ణయించు కొంటాము. ఇది టైము ఎక్కువగా వున్నపుడు కాని కొన్ని విషయాలలో చాలా వేగంగా నిర్ణయాలు తీసుకోవలసి వస్తుంది.

ఉదాహరణకు ఒక వ్యక్తి స్కూటరు పై వెళ్లుచున్నపుడు స్కూలు పిల్లలు అడ్డు వస్తునపుడు అతను వెంటనే బ్రేకులు వేసినట్లు అయితే క్రింద పడతాడు. లేదా పిల్లలకు డ్యాష్ ఇస్తాడు. ఈ పరిస్థితులలో అతను చాలా వేగంగా ఆలోచించి నిర్ణయాలు తీసుకోవాలి.

పైన చెప్పుకున్న విధముగా ఆపరేషన్ ఏరియానందు కూడా ఏర్పడిన పరిస్థితులను నాయకుడు సరిగ్గా విశ్లేంచి నిర్ణయాలు తీసుకోవాలి. ఒకొక్క సారి చాలా తక్కువ సమయము వుండవచ్చు. అప్పుడు అతను నిర్ణయము తీసుకోవడములో ఆలస్యము చేసినట్లుయితే అపరేషన్ విఫలము అవడమో లేదా దుర్ఘటణలో చిక్కు కోవడము జరుగును. కాబట్టి పరిస్థితిని సరయిన రీతిలో విశ్లేషించడములో ఎక్కువ శిక్షణ మరియు అభ్యాసము చాలా అవసరము.

పరిస్థితిని విశ్లేషించు క్రమము :-

1. ఉద్దేశము (టాస్క్)

ఎ. సంబంధిత కారకములు :-

వెన్నెలరాత్రి, దూరము, వాతావరణము; అంటకములు, నదులు, ఉన్న సమయము, ఆయుధములు, శత్రువుల సంఖ్య దుస్తులు, మనోస్థైర్యము, అలవాట్లు, శత్రువు యొక్క స్థావరము జన సామర్ధ్యము నేల మొదలగునవి.

పైన చెప్పుకున్న కారకములు మనకు ఎదురయినపుడు అయితే ఏమిటి అని అలోచించి పరిస్థితి విశ్లేసించుకోవాలి.

ఉదా : 1. జనసామర్ధ్యము అయితే ఏమిటి ?

జవాబు : జనసామర్ధ్యమును తప్పించుట.

2. పగటిపూట అయితే ఏమిటి?

జవాబు. పగటి పూట తప్పించి రాత్రిపూట కదులుట.

పై విధముగా ఏ పరిస్థితి ఎదురయినా అయితే ఏమిటి అని అలోచించినపుడు మనకు సరైన జవాబు దొరుకుతుంది.

బి. నిర్వర్తించవలసిన పద్దతులు :-

ఆంబుష్, రైడ్, కూంబింగ్, కార్డన్ మరియు సెర్చ్, సైలెంట్ రేడ్, ఎన్ సర్కిల్మెంట్ మొదలగునవి వివిధ అపరేషనుల గూర్చి లాభ నష్టములను అంచనా చేయవలెను.

సి. అవలంబించుటకు మంచి పద్దతి ఎన్నుకొనుట :-

లాభ నష్టములను అంచనా వేసి ఎక్కువ లాభములన్న పద్దతిని ఎన్నుకోవాలి.

డి. పథకమును తయారు చేయుట :

పరిస్థితిని విశ్లేషించిన తరువాత మంచి పథకమును తయారు చేయాలి.

ఇ. బ్రీఫింగ్ :-

పథకము పై ఆధారపడి సభ్యులందరికి అపరేషన్‌కు సంబంధించిన బ్రీఫింగ్ చేయాలి.

12. బ్రీఫింగ్ / ఆర్డర్స్

(ఆజ్ఞలు)

ఉపోద్ఘాతము :-

సాధారణముగా సాయుధ దళములలో ఆపరేషన్ కొరకు వెళ్ళేటప్పుడు నాయకుడు దానికి సంబంధించిన విషయములను తన సిబ్బందికి చెప్పడము జరుగదు. దీనివలన ఆ సాయుధ దళంలో సిబ్బంది తమ ఆపరేషన్ కొరకు ఎటువంటి సన్నాహము లేకుండా మరియు శత్రువు గురించి ఎలాంటి ఆవగహన లేకుండా గొర్రెల మాదిరి తమ నాయకుడి వెనుకవెల్లడము జరుగుతుంది. దీని వలన శత్రువుల ఆంబుష్‌లో చిక్కుకోవడము లేదా చిక్కుకున్న తప్పించుకోకపోవడము జరుగును.

కాబట్టి ఎప్పుడయిన సాయుధ దళము ఆపరేషన్ నిమిత్తము వెళ్లుచున్నపుడు నాయుకుడు ఒక సంపూర్ణ పధకము తయారు చేసి మరియు దానిని తన సిబ్బందికి వివరముగా తెలియజేయవలెను.

1. మంచి బ్రీఫింగ్‌కు కావలసినటువంటి అంశములు :-

ఎ) అర్డర్సు పధకముపై ఆధారపడి ఇవ్వవలెను.

బి) భద్రత గల స్థలమును ఎంచుకొనవలెను.

సి) ఆర్డర్సు బ్రీఫింగు (ఉత్తర్వులు విశదీకరణ చేసేముందు సెంట్రీని నియమించ వలయును.

డి) మట్టితో తయారు చేసిన మోడల్ మీదగాని, స్కెచ్ పైగాని బ్రీఫింగ్ చేయవలెను.

ఇ) గ్రూపులోని వారందరూ బ్రీఫింగ్‌లో ఉన్నారా లేదా ? అనేది తనిఖీ చేసుకోవలయును.

ఎఫ్) లీడరు ఎల్లపుడు ధైర్యము ధృఢంగా మరియు ఆత్మ విశ్వాసముతో వుండాలి.

జి) అర్డర్సు ఇచ్చేటపుడు అందరికీ క్లుప్తంగా అర్థమయునట్లు మరియు ఆ ఆపరేషన్‌కు అనుగుణంగా వుండాలి.

హెచ్) సమయముంటే డ్రై రిహర్సిల్స్ చేయవలెను.

ఐ) గ్రూపు గ్రూపుకి మధ్య సమన్వయం కొరకు సిగ్నలు నిర్ణయించాలి.

జె) బ్రీఫింగ్ ఆర్డర్స్ ఇచ్చిన తరువాత అందరికి అర్థము అయినదా లేదా ప్రశ్నలు వేసి తెలుసుకోవాలి.

2. బ్రీఫింగ్ ఆర్డర్సు ఇచ్చేటపుడు గుర్తించు కోవలసిన వరుస క్రమము :-

1. చేయవలసిన పని :-

చర్యచేయు విధానము, మనపాత్ర, సమయం ఎంతకాలము పట్టును.

2. భూమి :-

అడ్డులు లేక ఆటంకములు, కవర్స్, నీటి ప్రదేశములు, వాతావరణము గూర్చి తెల్పుము.

3. పరిస్థితులు :-

1. శత్రువు యొక్క వివరములు.
2. ఆప్రాంతంలో నివసించే మనుషులు యొక్క వివరములు.
3. మన ఫ్రెండ్లీ పార్టీలు ఆ ప్రాంతములో తిరుగుచున్నాయో లేదో తెలుపవలెను.

4) చేయు చర్య యొక్క ముఖ్య ఉద్దేశము:-

5) చేయు విధానము :-

మన యొక్క గ్రూపింగు, మనము కదిలే విధానము, టైమింగ్స్, ఆర్.వి. చోటు, వెళ్లుటకు వచ్చుటకు దారి, దాడి ఎలా చేయవలెను, మోసగించడం, తక్షణ చర్యలు.

6) కావలసిన వస్తువులు :-

తుపాకులు మరియు మందు గుండు, దుస్తులు, తినుబండారాలు, నీరు, కంపాస్, వాహనములు, మెడికల్ కిట్, ప్రత్యేకమైన పరికరములు మొ॥

7) కమాండ్ అండ్ సిగ్నల్ :-

లీడరు తనవారికి మధ్య కమ్యునికేషన్ కొరకు పాస్‌వర్డ్ చెప్పాలి. మన వద్దనున్న గడియారాలను సరిచేయాలి.

8. సందేహము తీర్చాలి :-

తదుపరి అందరిని ప్రశ్నలు అడిగి అర్థమయినదో లేదో తెలుసుకోవాలి.

ఆజ్ఞలు ఇవ్వటానికి ముఖ్యంగా జవానుకు అర్థమగుటకు సులభమయిన ఈ క్రింది పద్ధతిని ఉపయోగించగలరు.

జడ్ - జమీన్ :- భూమి గూర్చి వివరణ లభించు కవర్పు, అంటకములు మొ॥

కె - ఖభర్ :- సమాచారము .

ఎ) శత్రువుల గూర్చి సమాచారము.

బి) ప్రజల గూర్చి సమాచారము.

సి) ఇతర సాయుధ దళముల గూర్చి సమాచారము.

ఐ - ఇరాద - ఉద్దేశము :-

డి - తరీక - అమలు చేయు విధానము గురించి పూర్తి వివరాలు.

బి - బందోబస్తు : కావలసిన పరికరములు, సాధనాలు, ఆయుధాలు, దుస్తులు, మొ॥

ఎ - అప్సిమిలప్ :- నాయకుడు, ఉప నాయకుడు, సిగ్నల్, పాస్‌వర్డ్.

జి - గడిమిలప్ : - గడియారములను సరిచేయుట

యస్ - శక్ ఔర్ సాల్ : - సందేహములను తీర్చవలెను.

13. ఆంబుష్

(ఊహించని విధంగా మాటువేసి మెరుపుదాడి చేయుట)

ఉపోద్ఘాతము :-

సర్వసాదారణముగా సత్వరఫలితాన్ని సాదించాలంటే శత్రువులు క్యాంపులో ఉన్నపుడు కాక, కదలికలో ఉన్నపుడు తెలుసుకొని మన సైన్యము పెద్ద సంఖ్యలో కాపు వేసి మాటు వేసి, శత్రువును చుట్టి వేసి దాటి చేయాలి. శత్రువుకు ఏమి జరుగుతుందో తెలుసుకొనుటకు వీలు లేనంత త్వరితంగా ఈ దాడి సాగాలి. శత్రువుపై దాడి చేయడంలో ఆంబుష్ అత్యుత్తమమైన ఎత్తుగడ మరియు దీనిని సరిగ్గా పథకము వేసి అమలు పరచినచో శత్రుసైన్యమును మొత్తంగా గాని లేదా అందులో ఎక్కువ భాగాన్ని తుడిచి వేయగల్గుతాము.

ఆంబుష్‌లో శత్రువు కదలికలో ఉండును మరియు భద్రతా దళములు తగిన కవర్‌లో తమకు అనుకూలమైన స్థలమును మరియు సమయమును ఎంచుకొని యుండును.

అతిమంచి ఏత్తుగడ బలమైన ఆయుధము, సరైన విధంగా పథకము వేసి అమలు జరిపినచో నూటికి నూరు శాతము విజయము సాధించవచ్చు.

నిర్వచనము : ప్రయాణిస్తున్న లేదా తాత్కాలికముగా ఆగివున్న శత్రువుబలగాలపై ఊహించని రీలతిలో, మాటు వేసి ఆకస్మికంగా, హింసాత్మంగా చేసే మెరుపు దాడిని ఆంబుష్ అందురు.

1. టార్గెట్ :-

ఎ. నడిచే శత్రుబలగాలు

బి. వాహనములో ప్రయాణిస్తున్న శత్రుబలగాలు.

2. ఉద్దేశము :-

ఎ. శత్రువును హతమార్చడం.

బి. ఆయుధముల సేకరణ, పత్రములు స్వాధీనపరుచుకోవడం.

సి. శత్రు నాయకుణ్ణి బంధించడం.

3. రకాలు :-

ఎ.	డెలిబ్రేట్ ఆంబుష్	ఎఫ్.	షార్ట్ టర్మ్ ఆంబుష్
బి.	హెస్టీ ఆంబుష్	జి.	ఏరియా ఆంబుష్
సి.	లాంగ్‌టర్మ్ ఆంబుష్	హెచ్.	ప్లేన్ ఏరియా ఆంబుష్
డి.	వన్‌మెన్ ఆంబుష్	ఐ.	బైటెడ్ ఆంబుష్.
ఇ.	నో మేన్ ఆంబుష్		

3. ఎ. **డెలిబరేట్ అంబుష్** :- సమాచారము ఉన్నపుడు, పలానా దారిలో నుండి శత్రువులు వస్తారని ముందుగానే తెలిసినపుడు (5 లేక 6 గంటల ముందుగా) వేసే ఆంబుష్‌ను డెలిబరేట్ అంబుష్ అందురు.

బి. **హెస్టీ ఆంబుష్** :- (త్వరితగతిన వేయు ఆంబుష్) ఫీల్డు ఏరియానందు తలవని తలంపుగా శత్రువులు ఎదురయినప్పుడు మాటువేసి వారిపై మెరుపుదాడి చేయడాన్నే హెస్టీ ఆంబుష్ అందురు.

సి. **లాంగ్‌టర్మ్ ఆంబుష్** :- ఎక్కువ రోజులు వేసే ఆంబుష్ (2 లేక 3 రోజులు)

ఉదా : ఒక పార్టీని రెండు భాగాలుగా విభజించి ఒక పార్టీ యల్. యు.పి. నందు ఒక పార్టీ ఆంబుష్ నందు వుండి ప్రతి 5 లేక 6 గంటలకు ఒకసారి మారుతూ ఉందురు. దీనినే లాంగ్ టర్మ్ ఆంబుష్ అంధురు.

డి. షార్ట్ టరమ్ ఆంబుష్ : ఈ యొక్క ఆంబుష్‌ను తక్కువ సమయమున్నపుడు మాత్రమే వేస్తారు. రమారమి డెలిబరేట్ ఆంబుష్ మాదిరిగా .దీనిని షార్ట్‌టరమ్ ఆంబుష్ అందురు.

ఇ. వన్ మేన్ ఆంబుష్ :- (ఒక మనిషి మాత్రమే చేయు ఆంబుష్)

ఉదా :- లాండ్ మైన్సు మరియు క్లేమోరు మైన్స్ బ్లాస్టింగ్.

ఎఫ్. నో మ్యాన్ ఆంబుష్ :- మనిషి లేకుండ చేయునటువంటి ఆంబుష్.

ఉదా :- రేడియో, సూట్‌కేసులు, కారు బాంబులు మొ॥

జి. ప్లేన్ ఏరియా ఆంబుష్ :- ఇది ప్లేన్ ఏరియానందు నక్క బొరియలు త్రవ్వకొని అందులో నుండి తలమాత్రమే కనబడునట్లుగా వుండి (మరియు శత్రువునకు కనిపించకుండా) శత్రువులు దగ్గరకు రాగానే ఫైర్ చేసే దానిని ప్లేన్ ఏరియా అంబుష్ అందురు.

హెచ్. బైటెడ్ ఆంబుష్ :- (ఎరవేసి పట్టుట)

శత్రువు కదలికలో లేనపుడు ఆ గ్రామములోని ప్రజలచేత ఏదయున చర్యద్వారా శత్రువును రప్పించుకొని శత్రువును మాటు వేసి హతమార్చుటనే బైటెడ్ ఆంబుష్ అందురు.

4. లక్షణములు :-

ఎ) ఆశ్చర్యము

బి) ఆధిక్యతకల్గివుండాలి.

సి) మంచి పథకము.

డి) దృఢ నిశ్చయము.

ఇ) ప్రభావ వంతమగుట అదుపు మరియు నాయకత్వము.

5. ఆంబుష్‌కు కావలసిన అంశాలు :

ఎ) ఇంటలిజెన్స్ :- శత్రువుల సంఖ్య, ఆయుధములు, అలవాట్లు , వెు॥ తెలుసుకొనుట.

బి) రక్కీ : ఆంబుష్ స్థలము ఎన్నుకోవడం కోసము.

6. మంచి ఆంబుష్ స్థలానికి ఉండవలసిన లక్షణాలు :-

ఎ. ఎత్తయిన ప్రదేశము అయివుండాలి.

బి. కిల్లింగ్ జోన్‌లోకి శత్రువులందరు వచ్చేట్లుగా ఉండాలి.

సి. ఆయుధములు, ఉపయోగించుటకు అనుకూలం ఉండాలి.

డి. ఆంబు ష్ పార్టీ దాగి ఉండుటకు కవర్ కల్గిఉండాలి.

ఇ. కిల్లింగ్ జోన్ చుట్టూ డెడ్ గ్రౌండు ఉండరాదు.

ఎఫ్. కిల్లింగ్ జోన్ చేరడానికి కవరు ఉండాలి.

జి. అన్ని గ్రూపులు ఉండడానికి చాలినంత స్థలం ఉండాలి.

హెచ్. సాధారణ ప్రజలు తిరిగే ప్రదేశమై ఉండకూడదు.

ఐ. శత్రువులు అనుమానించు స్థలమై ఉండరాదు.

జె. వెహికల్ ఆంబుష్ చేసేటప్పుడు రోడ్డుపై వాహనాన్ని అడ్డగించుటకు అవకాశం ఉన్న ప్రదేశం ఎన్నుకోవాలి.

7. స్థితిని అంచనా వేయుట :-

మన బలగం గురించి, ఆయుధాలగురించి, ప్రదేశముల మొదలగు వాటి గురించి అంచనా వేయాలి.

8. పథకము వేయుట :-

ఎ) సరళమైన పథకమై ఉండాలి.

బి) చేయదగినదై ఉండాలి.

సి) ఇంటలిజెన్స్ మరియు రక్కీ పై ఆధారపడి ఉండాలి.

9. బ్రీఫింగ్ :-

అందరికీ అర్థమగు విధముగా పటము లేదా ఇసుక నమూనా వేసి బ్రీఫింగ్ చేయాలి.

10. గ్రూపుల యొక్క విభజన, వారి విధులు, మరియు స్థానము :-

ఎ. ఫైర్ గ్రూపు 4/5 సభ్యులు , నాయకుడు, ఆటోమెటిక్ ఆయుధాలు.

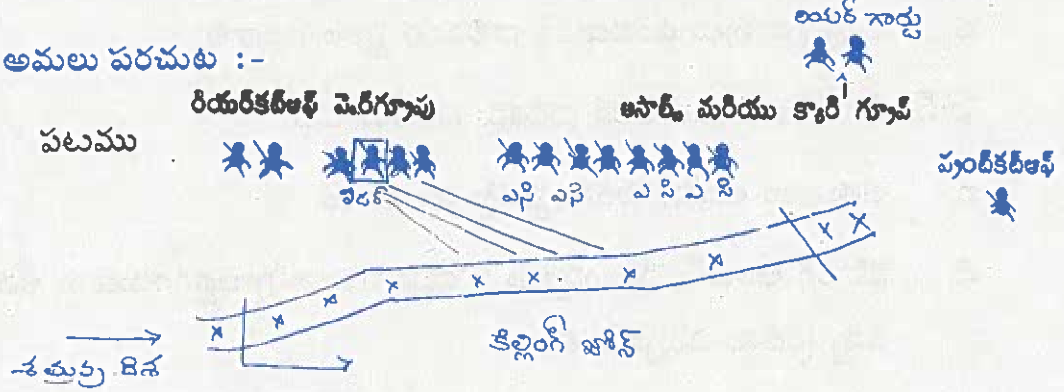
బి. అస్సాల్ట్ అంటే క్యారీ గ్రూపు - చురుకైన 9/10 సభ్యులు , ఉపనాయకుడు.

సి. కటఫ్స్ (ఫ్రంట్ కట్ ఆఫ్స్, రియర్ కట్ ఆఫ్స్) 1/2 సభ్యులు.

డి. రియర్ గార్డు వెనుక వైపు నుండి రక్షణ కలిపించుటకు 1/2 సభ్యులు

11. అమలు పరచుట :-

పటము



12. అమలు పరచు విధానము :-

ఎల్. యు. పి. లో తనయొక్క సిబ్బందికి బ్రీఫింగ్ చేసినతర్వాత అక్కడనుండి బయలుదేరి ఆర్.వి. బిఫోర్ ఏక్షన్‌కి చేరుకుంటారు. అక్కడి నుండి ఆంబుష్ స్థలమునకు

చాలా జాగ్రత్తగా చేరుకొని తమ తమ పొజీషన్‌లో పటములో చూపిన విధంగా చేరుకుంటారు. ఈ పనిని నాయకుడు చెక్ చేసుకొంటాడు. శత్రువు యొక్క రాక గురించి రియర్ కట్ ఆఫ్ ద్వారా సిగ్నల్ అందగానే అందరు సిద్ధంగా ఉంటారు. శత్రువులందరు కిల్లింగ్ జోన్‌లోకి రాగానే లీడర్ మొదటిగా ఫైర్ చేయడం జరుగుతుంది. వెంటనే ఫైర్ గ్రూపు కూడ తమ ఆటోమెటిక్ ఆయుధాలతో ఎక మొత్తం లో ఫైర్ చేస్తుంది. ఆదే సమయంలో అస్సాల్ట్ అండ్ క్యారి గ్రూప్ కూడా ఎన్నుకొన్న విధంగా శత్రువులను హతమారుస్తారు. శత్రువులందరు చనిపోయారని లీడర్ గుర్తించిన తర్వాత లీడరు ఫైర్ స్టాప్ ఆర్డర్స్ ఇవ్వడం జరుగుతుంది. దీనిపై అందరు ఫైర్ స్టాప్ చేస్తారు. తర్వాత లీడర్ యొక్క సిగ్నల్‌పై అస్సాల్ట్ అండ్ క్యారీ గ్రూపు శ్రతువులపై అస్సాల్ట్ చేసి కొనఊపిరితో ఉన్న వారిని పూర్తిగా చంపి వేయడం జరుగుతుంది. మరియు వారి యొక్క ఆయుదములను , పత్రములనుస్వాధీన పరచుకోవడం జరుగుతుంది.

14. ఇమిడియట్ యాక్షన్
(తక్షణ చర్యకై నిర్వహించు కవాతు)

ఉపోద్ఘాతము :-

మనము ఫీల్డ్ నందు తిరుగుచున్నప్పుడు చాలా సమయంలలో శత్రువు మన కంట బడటం జరుగుతుంది. మరి లేదా శత్రువు చేతిలో మనము చిక్కడం జరుగుతుంది. ఆంబుష్‌లో చిక్కుకున్నప్పుడు మనము వెంటనే రియాక్ట్ అంటే తక్షణ చర్యలు ఏవిధంగా పాటించడం వలన మనకు రక్షణ కలుగుతుందో తెలుసుకోవాలి. ఉదా। మన కంటి మీద ఏదైన వస్తువు తగిలేటట్లు ఉంటే మనయొక్క కంటి గుడ్డు తక్షణ రక్షణ చర్యగా కంటిరెప్ప కాపాడిన మాదిరిగా మనము శత్రువు కనబడిన వెంటనే అంత తొందరగా ప్రతి చర్య చేయవలెను. ఉదాహరణకు మనము స్కూటరు మీద వెలుతున్నపుడు ఎవరైన మనిషి అడ్డంగా వచ్చినచో మనము బ్రేక్ అనే తక్షణ చర్య చేయడము వలన మనము రక్షింప బడతాము. మరియు అక్కడ ఉన్న మనిషి రక్షింపబడతాడు.

అందు వలన కొన్ని పరిస్థితులలో మనము చర్యకు వెంటనే ప్రతి చర్య చేసి ఆ పరిస్థితులనుండి విజయవంతముగా బయట పడవలసి వస్తుంది. లేని యెడల శత్రువుల ఆంబుష్‌లో చిక్కు కోవడమో లేదా శ త్రువుతప్పించుకోవడమో జరుగుతుంది. ఇటువంటి పరిస్థితులను కొన్నింటిని ఊహించి వాటి కనుగుణంగా వెంటనే ప్రతిచర్య జరుపు విధమును గురించి శిక్షణ ఇప్పించి క్రమపద్ధతుల ద్వారా రక్షణ దళాలకు త్వరిత ప్రతికార చర్యలు అలవడునట్లు చేయడము అనేది చాలా ముఖ్యమైన పని. ఇది ఒక డ్రిల్లు రూపంలో ఎల్లపుడు అభ్యాసము చేవలెను.

పరిస్థితి :- (1)

శత్రువు యొక్క మొదటి వ్యక్తి, సెక్యూరిటీ ఫోర్సుయొక్క స్కౌట్ ఒకే సారి ఒకరినొకరు తక్కువ రేంజ్‌లో (100-200 అడుగుల దూరములో) చూసుకున్నపుడు ఏమి చేయవలెను.

ప్రతిచర్య :-

సెక్యూరిటీ ఫోర్సు యొక్క స్కౌట్ వెంటనే కాల్పులు జరిపి శత్రువు యొక్క మొదటి వ్యకిని హతమార్చ వలెను. లీడరు ఆ పరిస్థితిని అంచనా వేసుకొని మిగతా వారందరిని అక్కడున్న గ్రౌండుకు అనుగుణంగా అందరు పొజీషన్లు తీసుకుని అక్కడి కవర్‌లను ఉపయోగించి శత్రువును చుట్టుముట్టి హతమార్చ వలెను.

పరిస్థితి :-(2)

శత్రువులయొక్క రాక గురించి పరిశీలనా స్థలము ద్వారా గాని స్కౌట్ ద్వారా గాని, శత్రువు కొద్ది దూరములో ఉన్నాడని సమాచారము వస్తుంది. శత్రువు మనలను చూడలేదు.

ప్రతిచర్య :-

మనము హెస్టీ ఆంబుష్ వేయ వలెను. యల్. యు.పి. యందు ముందుగానే బ్రీఫింగ్ చేసుకొనవలెను. విధులు మరియు సిగ్నల్, కదలికలు బయలు దేరుముందు యల్.యూ.పి. లోనే బ్రీఫ్ చేయవలెను.

పరిస్థితి :- (3)

సెక్యురిటీ ఫోర్సు ఆంబుష్ పొజీషన్ లో ఉన్నపుడు శత్రువులు కిల్లింగ్ జోన్‌లోనికి రాకముందే మనల్ని గమనించి మనపై ఫైర్ చేయడానికి ప్రయత్నించినపుడు.

ప్రతిచర్య :-

ఏ వ్యక్తి అయితే సెక్యూరిటీ ఫోర్సుపైన ఫైరు చేయడానికి ప్రయత్నించాడో ఆ వ్యక్తి పైన మనం యొక్క ఫోర్సు ముందుగు ఫైర్ చేయవలెను. ఇది ఆంబుష్ కొరకు సైగ అవుతుంది. కిల్లింగ్ జోన్‌లో ఉన్న వారి ని హతమార్చాలి. మిగతా శత్రువులను చుట్టుముట్టి హతమార్చాలి.

పరిస్థితి :- (4)

సెక్యూరిటీ ఫోర్సు వాహనముపై ప్రయాణించునపుడు కొద్ది దూరంలో రోడ్డు బ్లాకు కనిపించునపుడు లేదా ఎడ్లబండిగాని, చెడిపోయిన వాహనము గాని ఉన్నచో ఏమి చేయాలి?

ప్రతిచర్య :-

మనవద్దనున్న ఆయుధమును ఫైరు చేయుటకు అనువుగా చార్జి మేగజిన్‌లో ఉంచవలెను. అడ్డంకులు ఉన్న ప్రదేశమునకు అతి దగ్గరగా వెళ్ళరాదు. దూరమునుండి క్షుణ్ణంగా పరిశీలించాలి. రోడ్డుకు 100 గజాల దూరము వరకు రెండు వైపులా ఆ ఏరియాను క్లియర్ చేయ వలయును. ఆటంకమును తగుజాగ్రత్తవహించి తొలగించ వలెను.

15. కౌంటర్ ఆంబుష్

(అంబుష్‌ను త్రిప్పికొట్టడము)

ఉపోద్ఘాతము :

సాయుధదళాలపై శత్రువులు జరిపిన అంబుష్‌ను తిప్పకొట్టడాన్ని కౌంటర్ ఆంబుష్ అంటారు. యుద్ధము చేస్తున్న ఏ సాయుధ దళములైన ఆంబుష్‌కు గురయ్యే అవకాశమున్నది. అందుకని అంబుష్‌ను ఎలా త్రిప్పికొట్టాలి అనే పద్ధతి ప్రతియొక్క జవానుకు తెలిసి ఉండాలి. ఆంబుష్‌లో త్రిప్పి కొట్టే పద్ధతులు తెలిసి వుంటే మరో లాభము కూడా ఉంది. అది ఏమిటంటే మనము ఆంబుష్ చేస్తున్న పుడు శత్రువు ఎలాంటి కౌంటరు ఆంబుష్‌లు అవలంబించిన మనము గాబరాకు గురి కాము మనపై శత్రువు వేసిన ప్రతి ఆంబుష్ మనం కౌంట్ చేసిన పక్షములో శత్రువుకు తనపై తనకు విశ్వాసము పోతుంది. ఆ తరువాత మనపై ఆంబుష్‌లు కొనసాగించడానికి కొంత వెనుక ముందు అవుతాడు.

అందువలన ఎంతో మెలుకువగా వుండి కౌంటర్ ఆంబుష్ టెక్నిక్ లలో శిక్షణపొంది ఉంటేగాని అతి తక్కువ నష్టాలతో మనము ఆంబుష్‌ల నుండి బయట పడలేము. ఇది పాఠాల ద్వారా కాకుండా ప్రాక్టీసు ఎక్కువగా చేయడము ద్వారా మనకు సరయైనటు వంటి లాభము చేకూరుతుంది.

పరిస్థితి :-

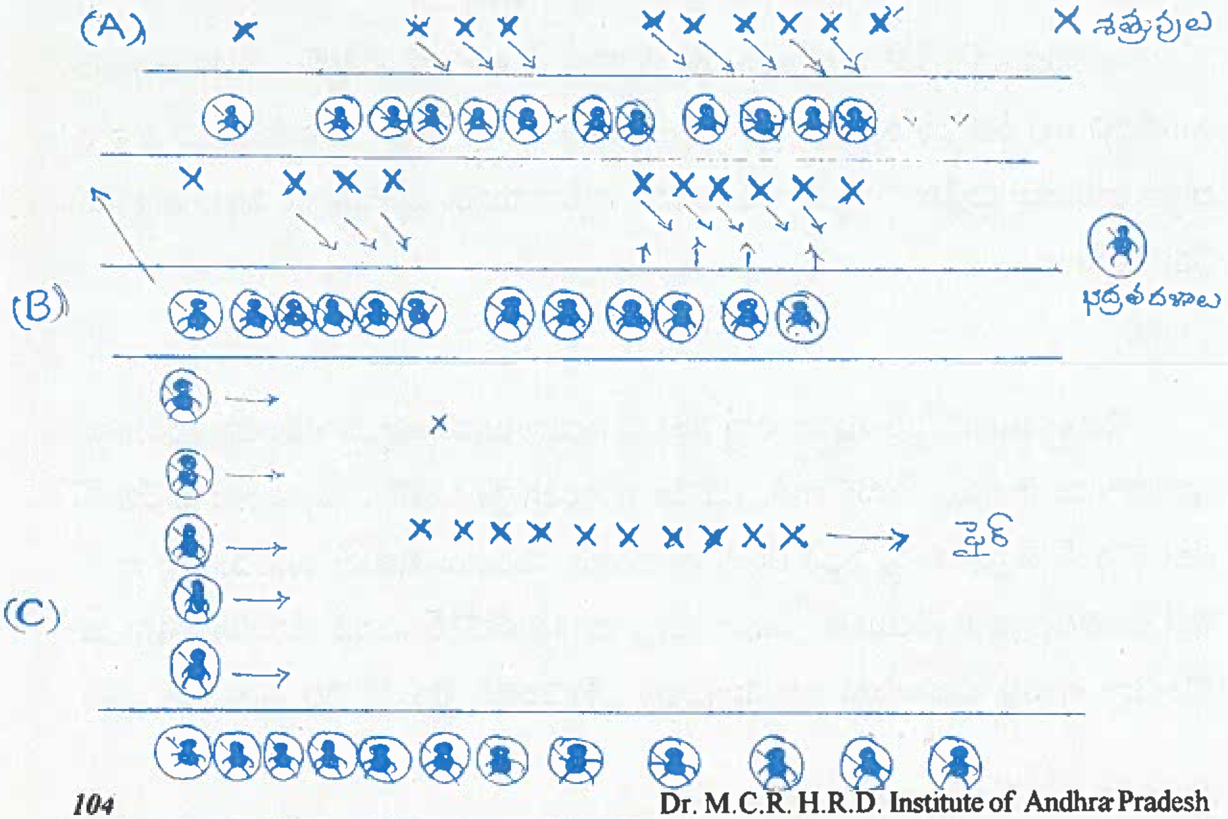
మొట్టమొదటి ఫైర్ శబ్దము విన్న వెంటనే సభ్యులందరు అక్కడ లభించిన కవరులను ఉపయోగిస్తు పొజీషన్స్ తీసుకోవాలి. ఒక వేళ బహిరంగ స్థలములో చిక్కుకుంటే క్రావ్‌లింగ్ లేదా రోరింగ్ ద్వారా కవర్లు వద్దకి చేరుకోవలయును. మరియు శత్రువు ముందువున్న వారు వెంటనే తిరిగి ఫైరు చేయాలి. మిగతా సిబ్బంది కిల్లింగ్‌జోన్ నుండి వెనుకకు తప్పించు కొంటూ శత్రువు ఆంబుష్‌కు ఒక వైపునుండి ఎక్స్‌టెండెడ్ లైనులో చేరి శత్రువును చుట్టి

ముట్టి వారిపై ఫైర్ చేయాలి. ఇప్పుడు రెండువైపుల నుండి ఫైర్ జరిగే వరకు శత్రువు తప్పించుకొని పారిపోవడము లేదా చనిపోవడము జరుగుతుంది. ఇప్పుడు లీడర్ ఫైర్ అపుటకు అసాల్ట్ చేయుటకు సిగ్నల్స్ ఇచ్చును. అసాల్ట్ అండ్ క్యారి గ్రూప్ అసాల్ట్ చేసి సగం చచ్చిన వారిని పూర్తిగా చంపేస్తారు. మరియు వారి ఆయుధాలు మొదలగున్నవి స్వాధీనం పరుచుకుంటారు.

ఈ చర్యలో పొగ బాంబులు లేదా హెచ్.ఇ 36 గ్రినేడ్లు కూడా వాడినచో మంచి ఫలితాలు లభిస్తాయి.

వాహనమునందు :-

శత్రువులు భద్రత దళాల వాహనమునకు ఆంబుష్ వేసినను ఇలాంటి ప్రతిచర్య జరుపవలెను. అస్టాల్ అండ్ క్యారీ గ్రూప్ వాహనము నుండి ఫైర్ చేయవలెను. ఫైర్ గ్రూపు వెంటనే దిగి క్రింది కవర్లును ఉపయోగిస్తు వారిపై ఫైర్ చేస్తారు. ఇపుడు అసాల్ట్ అండ్ క్యారీ గ్రూప్ వాహనమునుండి దిగి పైన తెలిపిన విధంగా కౌంటర్ ఆంబుష్ చేస్తారు.



16. పెట్రోలింగ్ - కూంబింగ్ - ఇంటర్‌సెప్షన్

ఉపోద్ఘాతము :

పైన చెప్పకున్న పెట్రోలింగ్ - కూంబిగ్ - ఇంటర్‌సెప్షన్ అనేవి సాయుధ దళములు నిత్యము తన కార్యక్రమములో భాగముగా ఉపయోగించుచున్నవి. కాని అవిచేస్తున్న పెట్రోలింగ్ కూంబింగ్, ఇంటర్‌సెప్షన్ గాని సరైన రీతిలో చేయకుండా ఇష్టమువచ్చినట్లు చేయడం జరుగుతుంది. అందువలన మనకు సరియైన మంచి ఫలితము దక్కుట లేదు. సరైన ఫార్మేషన్స్ ఉపయోగించి ఆపరేషన్ చేయడం వలన మంచి ఫలితం ఉంటుంది. దానికంటే ముందు ఫార్మేషన్స్ యొక్క లాభములు 1. శత్రువును ఎదుర్కొని నిలబడడానికి 2. శత్రువును నాశనం చేయడానికి మనం అడ్వాన్స్ అవడానికి మన శిక్షణ కోసము చాలా ఎక్కువగా ఉపయోగ పడుతాయి.

పెట్రోలింగ్ , కూంబింగ్ మరియు ఇంటర్‌సెప్షన్ ఆపరేషన్‌లు చేయునపుడు మనము నేర్చుకున్న ఫీల్డ్‌క్రాఫ్ట్, ట్యాక్టికల్ మూమెంట్సును ఉపయోగించడం వలన మంచి ఫలితము పొందవచ్చును.

భేదములు :-

శత్రువుగురించి సరైన సమాచారము లేనప్పుడు చేయునది.

కొద్దిపాటి సమాచారము ఆధారముగా చేయునది.

సరైన సమాచారము అధారముగా చేయునది.

1. పెట్రోలింగ్ :-

నిర్వచనము :-

సంచరిస్తూ రక్షణ, భద్రతా ఏర్పాట్లను గమనించుట.

ఎప్పుడు అవసరము :-

ఎ. ఒక చర్య జరిగిన తరువాత సమాచారం రాబట్టుటకు.

బి. శత్రువులు, తీవ్రవాదులు, ఆ పరిసర ప్రాంతాలలో సంచరించకుండా చేయుటకు.

సి. ప్రజలలో ధైర్యం కలిగించడంకొరకు.

డి. ప్రభుత్వ ఆస్తులు, సమాచార సాధనముల రక్షణ కొరకు.

రకములు :-

ఎ. ఫ్లాగ్ పెట్రోలు : ఒక ప్రాంతమును ఆధీనంలో ఉంచుటకు.

బి. కాంబాట్ పెట్రోలు : విద్రోహులను వెంబడిచుటకు.

సి. రక్కీ పెట్రోలు 1. శత్రుసమాచారము రాబట్టుటకు

డి. రక్కీ మరియు యాక్షన్ : సమాచరం సంపాదించుట మరియు శత్రువును తుదముట్టించుట.

మంచి పెట్రోలు పార్టీకి కావసిన లక్షణాలు :-

1. ముందంజ వేయుట మరియు ఆక్రమన చేయు భావం కలవారు.

2. పనిమీద మనస్సు లగ్నం చేయువారు.

3. రాత్రులయందు తిరుగుట, అడవిలో కదలికలు చేయుటలో మంచి ప్రావీణ్యము కలవారు.
4. రోడ్లమీద నడవకూడదు. క్రాస్ కంట్రిమార్చ్ చేయవలెను.
5. పథకాలను రహస్యంగా ఉంచుట.
6. శరీర ధారుఢ్యము కలవారు.
7. సరైన సమాచార సాధనములు మరియు వాహనములు కలిగి ఉండాలి.
8. టాక్టికల్ మరియు ఎవే జి వ్ మూవ్మెంటునందు మంచి నేర్పరి తనము కలవారు.
9. ఈ విషయములన్నింటి గ్రూపునకు బోధపర్చవలెను.

ఫార్మేషన్స్ :-

అడవులలో సింగిల్ ఫైల్ ఫార్మేషన్ అయిన ఎడల మంచిది. పరిస్థితిని బట్టి ఏరోహెడ్ ఫార్మేషన్‌ను కూడా అవలంబించ వచ్చును.

కూంబింగ్ :-

ఒక ప్రదేశంలో సంచరిస్తూ శత్రువు కొరకు క్షుణంగా వెతకడాన్ని కూంబింగ్ అంటారు.

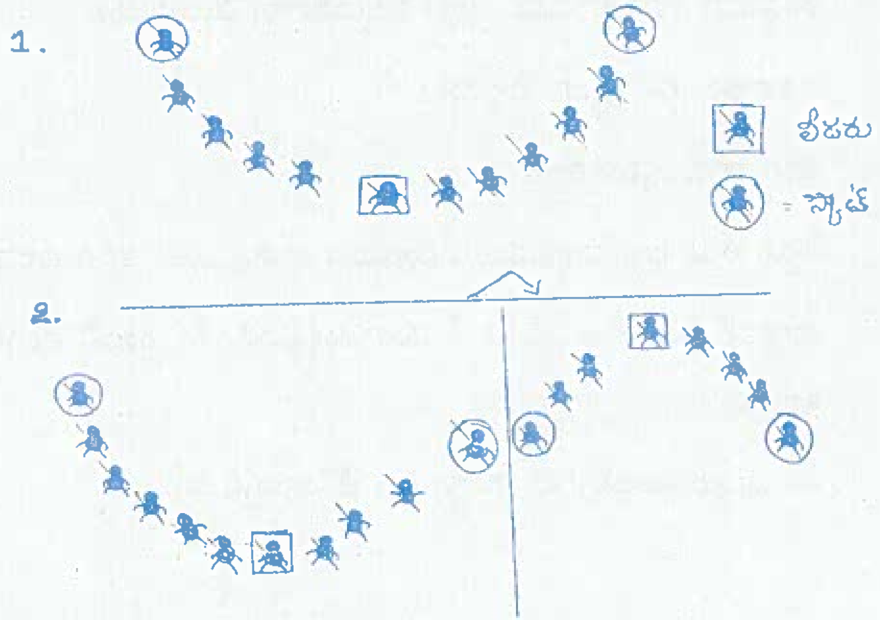
ఆవశ్యకత :-

ఎ. ఎన్‌కౌంటర్ జరిగిన తరువాత తప్పించుకున్న శత్రువును వెదుకుటకు.

బి. సమాచారం అందిన వెంటనే సమయం వృథా కాకుండా చర్య తీసుకునేటప్పుడు.

ఫార్మేషన్ :-

ఇన్వర్టెడ్ ఏరోహెడ్ అనుకూలమైన ఫార్మేషన్.



ఇంటర్సెప్షన్ :-

కదిలే శత్రువును అవరోధం కలిగించుటకు లేదా ఆపుటకు (మార్గ మధ్యంలో) ఇంటర్సెప్షన్ అంటారు.

ఎ. యాక్షన్ జరిగిన వెంటనే పారిపోతున్న శత్రువును బందించుట లేదా చంపుట.

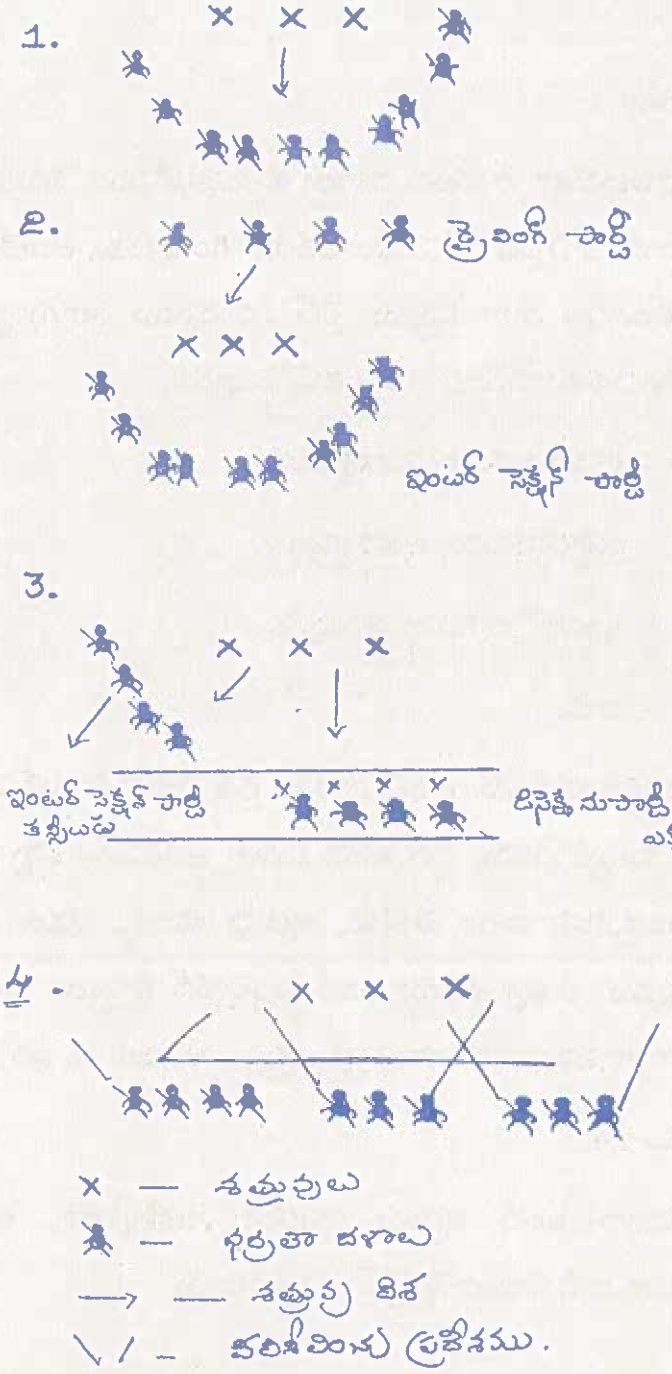
బి. బందీలను విడిపించుటకు

పద్ధతులు :-

1. ఇంటర్సెప్షన్ మెథడ్.
2. డ్రైవింగ్ మరియు ఇంటర్ సెప్షన్ మెథడ్.
3. డిసెప్షన్ మరియు ఇంటరిసెప్షన్ మెథడ్.
4. స్ట్రైట్ లైన్ పద్ధతి.
5. అబ్జర్వేషన్ పోస్టు సహాయంతో స్ట్రైట్‌లైన్ పద్ధతి.

టార్గెట్‌లు :-

పద్ధతుల పటములు :-



17. రైడ్

(ఆకస్మికంగా, అశ్చర్యముగా, హింసాత్మకంగా చేయు దాడి)

ఉపోద్ఘాతము :-

సాధారణముగా సాయుధ దళాలు శత్రువు కోసము వెతుకుటకు వెళ్లడాన్నే రైడ్ అని చెప్పుకొంటారు. కాని రైడ్ అనే పదము ఉపయోగించుటకు, అంటే మాట్లాటకు సులభముగా ఉన్నా ఆచరించడం చాలా కష్టము. రైడ్ నిర్వచనము ఎలాగున్నప్పటికిని అనురించుటకు గుర్తించుటకు పద రూపములో గుర్తించుకోవచ్చును.

ఆర్ - రాక్షసత్వముగా రహస్యముగా.

ఎ - ఆశ్చర్యపరుచు, ఆకస్మాత్తుగా.

ఐ - ఇంచిలో దాగిఉన్న శత్రువుపై.

డి - దాడి.

అభివర్ణించవచ్చును. అంటే మనము రైడ్ చేయవలెనంటే పైన చెప్పుకున్న విషయము లను గుర్తు పెట్టుకొవలెను. రైడ్ అనేది మిగతా ఆపరేషన్‌ల కన్న చాలా కష్టము. ఎదుకంటే శత్రువు యొక్క సమాచారం తెలిసిన, శత్రువు యొక్క రక్షణ గురించి పూర్తిగా తెలుసు కోవడం కష్టము. వాళ్ళు ఉపయోగించే అబ్జర్వేషన్ పోస్టులు, సెంట్రీలు, క్లేమొరు మైనుల గురించి పూర్తిగా సమాచారం రాబట్టుట కష్టము అందువలన ఇది క్లిష్టమైన చర్య.

నిర్వచనము :-

స్థిరముగా ఉండే శత్రువు స్థావరంపై ఆకస్మికంగా, ఆశ్చర్యకరముగా మరియు హింసాత్మకంగా దాడి చేయడాన్ని రైడ్ అని అంటారు.

ఆంబుష్‌కు, రైడ్ కు గల తేడాలు

అంబుష్	రైడ్
1. శత్రువు కదలికలో ఉంటాడు	1. శత్రువు స్థిరంగా ఉంటాడు.
2. అంబుష్ పార్టీస్థిరంగా దాగి మరియు సిద్ధంగా ఉంటుంది.	2. రైడింగ్ పార్టీ శత్రువు వద్దకు వెళ్ళాలి.
3. ఆంబుష్ స్థలము మనకు అనుకూలమైన దానిని ఎన్నుకొవచ్చును.	3. శత్రువు స్థావరాలపై దాడి చేయాలి కాబట్టి దానికి దగ్గరకు మనం పోవాలి.
4. సమయం శత్రువుపై ఆధారపడి ఉంటుంది.	4. సమయంను రైడ్ పార్టీ నిర్ణయిస్తుంది.
5. శత్రువుకు రక్షణ ఉండదు.	5. శత్రువుకు రక్షణ ఉంటుంది.
6. సంఖ్య 1:1 సరిపోతుంది.	6. 1:3 అవసరము.
7. వివిధ గ్రూపుల మధ్య అవగాహన సులభము	7. చాలా కష్టము.
8. ఇది ఈజీ ఆపరేషన్	8. ఇది కష్టమైన చర్య.
9. మోసము అవసరం లేదు.	9. మోసపూరిత చర్య అవసరము.

టార్గెట్ :-

1. ఏకాంత ప్రదేశములో శత్రు స్థావరము
2. పట్టణ ప్రాంతంలో శత్రువు స్థావరము
3. శత్రువుల ఆయుధాలు, పేలుడు పదార్థాల గిడ్డంగులు
4. శత్రువుల శిక్షణా మరియు చైతన్య పరిచే శిథిలాలు.
5. బందీలను వుంచిన స్థలము.

ఉద్దేశము :-

1. శత్రువును చంపడములేదా పట్టుకోవడము
2. శత్రువుల స్థావరాలు, గిడ్డంగులు నాశనము చేసి ఆయుధాలు, పత్రములను స్వాధీన పరచుకోవడం.
3. బందీలను రక్షించడం

లక్షణాలు :-

1. తాజా సమాచారముపై ఆధారపడి ఉండాలి.
2. సరైన పథకము వేయాలి
3. తిరుగులేని దృఢ నిశ్చయముతో ఉండాలి
4. అధిక సంఖ్య (1: 3) ఉండాలి
5. మోసగించే పథకము ఉండాలి
6. వివిధ గ్రూపుల మధ్య సమన్వయం ఉండాలి
7. రాత్రులలో అజాగ్రత్తగా ఉండే సమయంలో ప్రతికూల వాతావరణంలో
8. శత్రువు పారిపోవడానికి అవకాశము వున్న దారులను మూసివేయాలి.
9. ప్రత్యేక పరికరాలు స్టెన్ (గ్రినేడ్స్), గ్రనేడ్ ప్రేలుడు పదార్థాలు మొదలగునవి ఉపయోగించాలి.

రకాలు :

1. హింసాత్మక దాడి
2. నిశ్శబ్ద దాడి

రైడ్‌లో దశలు :-

ఎ. సన్నాహాల దశ :-

1. ఉన్న సమాచారాన్ని విశ్లేషించడము

2. రక్కీ ద్వారా లభించిన సమాచారాన్ని అధికము చేయడము అంటే

ఎ. శత్రువుల సంఖ్య, ఆయుధములు, అలవాట్లు, ఆత్మస్థైర్యము

బి. శత్రువు రక్షణ ఏర్పాట్లు

సి. శత్రువులు తప్పించుకోడానికి దార్లు

డి. మనము శత్రువు వద్దకు చేరుటకు తిరిగి వచ్చుటకు దారి

ఇ. అన్ని గ్రూపులు ఉండటానికి స్థలము. ఆర్.వి.పి. మరియు యల్.యు.పి.

ఎఫ్. టార్గెట్ చుట్టూ వున్న అడ్డంకులు.

జి. రైడ్ చేసే సమయము

హెచ్. గ్రౌండు యొక్క వివరణ

ఐ. స్థానిక ప్రజల గురించి వివరణ

జె. మన యొక్క సంఖ్య, ఆయుధాలు, ప్రత్యేక పరికరాలు, ఎన్నుకోవడమ మొదలగునవి.

3. ప్లానింగ్ :-(పథకము వేయుట)

ఎ. సామాన్యమయిన మరియు చేయదగినదై వుండాలి.

బి. ఉద్దేశానికి అనుకూలంగా వుండాలి.

సి. ఆధిక్యత కలిగి వుండాలి

4. బ్రీఫింగ్ :- (వివరించుట)

ఎ. కట్ ఆఫ్స్ - డెడ్ గ్రౌండ్లు/ క్రాస్ ఫైర్ నిరోధించే స్థలంలో సెమి ఆటోమేటిక్ ఆయుధములు ధరిస్తారు.

బి. మైన్ ఫైరు గ్రూపు - నాయకుడు ఆటోమేటిక్ ఆయుధములు ధరిస్తాడు

సి. సెకండరీ ఫైర్ గ్రూప్ - ముందుగా ఫైర్ చేసే గ్రూపు - ఆటోమేటిక్ ఆయుధములు ధరిస్తారు

డి. అసాల్ట్ అండ్ క్యారీ గ్రూప్ - డిప్యూటి లీడరు సెమీ ఆటోమేటిక్ ఆయుధములు ధరిస్తారు.

5. రిహార్సల్స్ :-

సమయముంటే యుల్.యల్.పి.లో ప్రాక్టీసు చేయాలి.

6. కార్యాన్ని అమలు పరచుట :-

ఉద్దేశము ఆధారంగా పథకాన్ని తయారు చేయాలి. పథకాన్ని ఆధారముగా చేసుకొని కార్యాన్ని అమలు పరచాలి.

వివిధ పరిస్థితులు :-

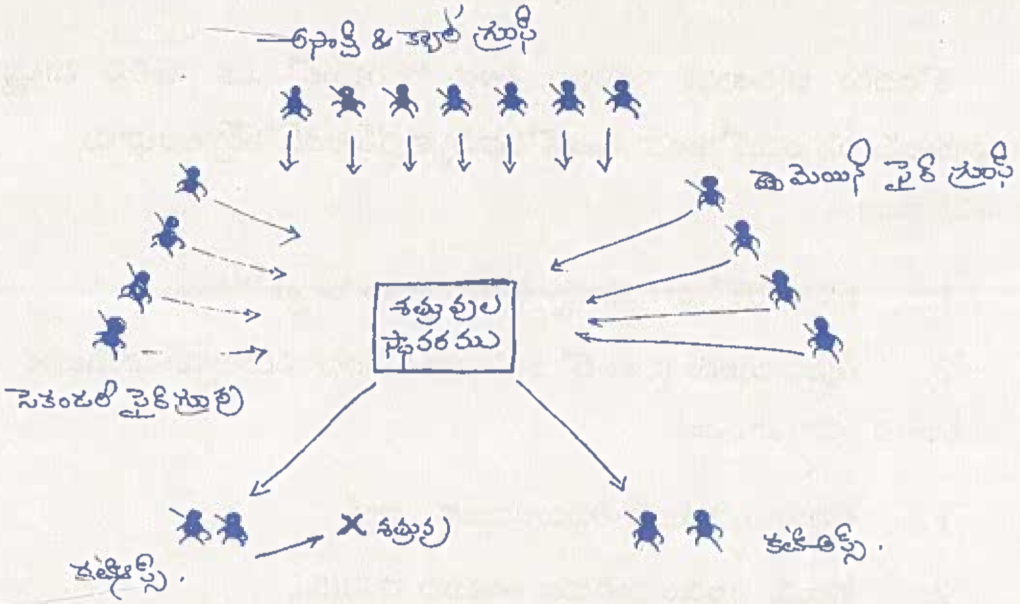
1. చేరుట చాలా కష్టమయినచో ఫైర్‌చేస్తూపరిగెత్తి టార్గెట్ చేరాలి.
2. మన కదలిక శత్రువుకు తెలిసినచో పొజీషన్స్ వరకు పరిగెత్తి ఫైర్ చేయాలి.
3. డెడ్ గ్రౌండ్ వున్నచో సెకండరీ ఫైర్ గ్రూపును 2గా విడదీసి డెడ్ గ్రౌండ్‌ను కవర్ చేయాలి.

రైడ్ అమలుపరచు విధానము :-

బ్రీఫింగ్ అయిన తరువాత యల్.యు.పి. నుండి ఆర్.వి. బిఫోర్ యాక్షన్ దగ్గర చేరిన తరువాత అనవసర వస్తువులను అక్కడ పెట్టవలెను. మరియు కట్ ఆఫ్, అసాల్ట్ అండ్ క్యారీ

గ్రూపు, మేన్ ఫైర్ గ్రూపు అండ్ సెకండరి ఫైర్ గ్రూపులు విడిపోతారు. మొట్టమొదట కట్ ఆఫ్ వెళ్ళి శత్రువు యొక్క హైడ్ అవుట్‌కి ఉండే ప్రధానమయిన దారులను కాయడము జరుగుతుంది. తరువాత అస్సాల్ట్ అండ్ క్యారీ గ్రూపు వెళ్ళడము జరుగుతుంది. ఇది శత్రువుకు అతి దగ్గరగా చేరుతుంది. ఈ గ్రూపు చివరన ఎందుకు బయలుదేరుతుందంటే ఈ సెకండరి ఫైరు గ్రూపు మొదటిగా ఫైర్ చేస్తుంది. అందుకని అన్ని పార్టీలు తన స్థానమునకు చేరిపోయాయి అని తలచినపుడు ఈ పార్ట్ ఫైర్ చేయడం జరుగుతుంది.

మొదటిగా సెకండరి గ్రూపు ఫైర్ చేసిన తర్వాత దాని ఫైర్ ప్రభావమునకు శత్రువు తప్పనిసరిగా ఫైర్ చేయడం జరుగుతుంది. అపుడు శత్రువు యొక్క వునికిని పసిగట్టిన మిగతా గ్రూపులు పంచింగ్ ఫైర్ చేసి శత్రువును తుద ముట్టించడం జరుగుతుంది. శత్రువులు అందరు చనిపోయారని తెలిసిన వెంటనే లీడరు సిగ్నల్ మీద అస్సాల్ట్ అండ్ క్యారీ గ్రూపు శత్రువు పై చార్జి చేసి కొనవూపిరితో వున్న వారిని చంపి పత్రములను, ఆయుధములను స్వాధీన పరచుకోవడం జరుగుతుంది. ఆ తరువాత ఆఫ్టర్ యాక్షన్ ఆర్.పి. కి చేరడము జరుగుతుంది.



18. కార్డన్ మరియు సెర్చ్
(చుట్టు ముట్టి వెదకుట)

ఉపోద్ఘాతము :-

కార్డన్ మరియు సెర్చ్ అంటే చుట్టుముట్టి వెదకుట. కార్డను అంటే బయటకిగాని లోనికిగాని రాకుండా ఏర్పడే మనుషులతో కూడిని పరిధి. ఈ ఆపరేషన్ వల్ల ఉగ్రవాదులను ఆ ప్రాంతపు నివాసులతో కలసి ఉండటానికి నిరుత్సాహపరుస్తారు. సెర్చి అనేది నివాసములో వున్నవారిని మరియు గ్రామము అంతా వెతకాల్సి వస్తుంది కాబట్టి ఇది ఎంతో సమయముతో కూడుకున్నటువంటి పని. ఈ పనియందు ఆ ప్రాంతముయొక్క మనుషులను కూడా చేర్చుకోవడం జరుగుతుంది. ఎందుకంటే వాళ్లను గైడ్స్‌గా లేదా గుర్తు పట్టేవాళ్లుగా వాడుకోవడము జరుగుతుంది.

నిర్వచనము :-

కొందరు భద్రతాదళ సభ్యులు వలయాకారములో ఒక ఊరిని చుట్టుముట్టి, తీవ్రవాదులను తప్పించుకోకుండా పట్టుకోవడాన్ని కార్టన్ అండ్ సెర్చ్ అంటారు.

1. ఆవశ్యకత :-

1. ఒక ఊరిలో దాగియున్న తీవ్రవాదులను పట్టుకోవడము.
2. తీవ్రవాదులను ప్రజలతో కలసి వుండకుండా నిరుత్సాహపరచుటకు

2. కావలసిన సమాచారము :-

1. శత్రువుల సానుభూతిపరులయొక్క ఇల్లు
2. శత్రువు బలము మరియు ఆయుధ సామగ్రి
3. భద్రతా ఏర్పాట్లు

4. ప్రజల స్పందన
5. తప్పించుకొను మార్గములు
6. నీటి వనరులు
7. ఉమ్మడి స్థలాలు (బడులు, పంచాయతి ఆఫీసులు, పశువుల శాలలు మొ॥నవి)

3. పద్ధతులు :-

కార్డన్ చేయడానికి ఎంతమంది కావాలి అన్నది గ్రామముయొక్క పరిమాణము మీద ఆధారపడి ఉంటుంది. మరియు ఆ స్థలముపైన ఆధారపడి ఉంటుంది. ఏకాంతముగా అంటే ఒంటరిగా వున్న ఇల్లు లేదా గుడిసెను కూడా కార్డన్ చేసి సెర్చి చేయవచ్చును.

4. గ్రూపులు లేదా పార్టీలు :-

1. అవుటర్ కార్డన్ :- తప్పించుకొని పోవడానికి అవకాశం వున్న మార్గాలను కాపుకాయడానికి

2. ఇన్నర్ కార్డన్ :- ఇది లోపల చిక్కుకున్న ప్రజలకు ఉరితాడులా పనిచేస్తుంది. ఇది గ్రామంచుట్టూ లేదా ఇల్లు చుట్టూ వేయడము జరుగుతుంది.

ఒక వేళ ఏదైనా ఇంటిని వెదకాల్సి వచ్చినపుడు ఇన్నర్ కార్డన్ మనుషులు, కవరింగ్ పార్ట్ మనుషులుగా కూడా పనిచేస్తాయి. ఒకరు లోపలి వైపునకు మరియొకరు బయటి వైపునకు చూస్తూ ఉంటారు. వారిమధ్య అంతరము మరియు పొజీషన్ అక్కడ ఉన్న స్థలముపై ఆధారపడి వుంటింది.

3. కవర్ పార్టీ :-

ఈ పార్టీ సెర్చ్ పార్టీకి కవర్ ఫైర్ ఇస్తుంది. సెర్చ్ పార్టీకి ఎక్కువ పని వుంటుంది. కాబట్టి కవర్ పార్టీవాళ్ళకు రక్షణ యిస్తుంది. ఈ పార్టీ సెర్చ్ పార్టీకి కొంతదూరంలో వుండి అక్కడవున్న కవర్స్‌ని ఉపయోగించుకుంటూ కదలుతూ వుంటుంది. ఎవరైనా ఇల్లు వదలి

పారిపోతుంటే లేదా ప్రక్క యింటినుంటి సెర్చ్ పార్టీ పైన దాడి చేయినట్లయితే వాళ్లను అడ్డగిస్తుంది.

4. సెర్చ్ పార్టీ :-

ఈ పార్టీ ఆయుధములు కలిగివుంటుంది. మరియూ రెడీ పొజీషన్‌లో వుంటుంది. తలుపు ప్రక్కకు ఉండి, తలుపు కొట్టి అందరిని చేతులు పైకెత్తించి బయటకు పంపించవలెను. అందరిని సెర్చ్ చేయడము జరుగుతుంది. దీనికంటే ముందు అందరిని బయటకు రావల్సిందిగా హెచ్చరించడము జరుగుతుంది. ఒకవేళ అవసరమైనచో టియర్ గ్యాస్‌ను కూడా వాడవచ్చును.

అమాయకులను వేధించరాదు. ఆపరేషనంతా కంట్రోలులో ఉండవలెను. ప్రజలకు ఎలాంటి అసౌకర్యము కలుగరాదు. అవకాశం వున్న యెడల గ్రామపెద్దను ఈ సెర్చ్‌యందు భాగస్తునిగా చేయవలెను.

ఈ ఆపరేషన్ ఎప్పుడైనా రైడ్‌గాగాని ఎన్‌కౌంటర్‌గాగాని మారవచ్చును. కనుక జాగ్రత్త వహించవలెను. వెతకిన ఇంటిలోని వారిని, వెతకని ఇంటిలోని వారని కలువనీయరాదు. అందుకోసం రిజర్వ్ పార్టీ ఉంటుంది.

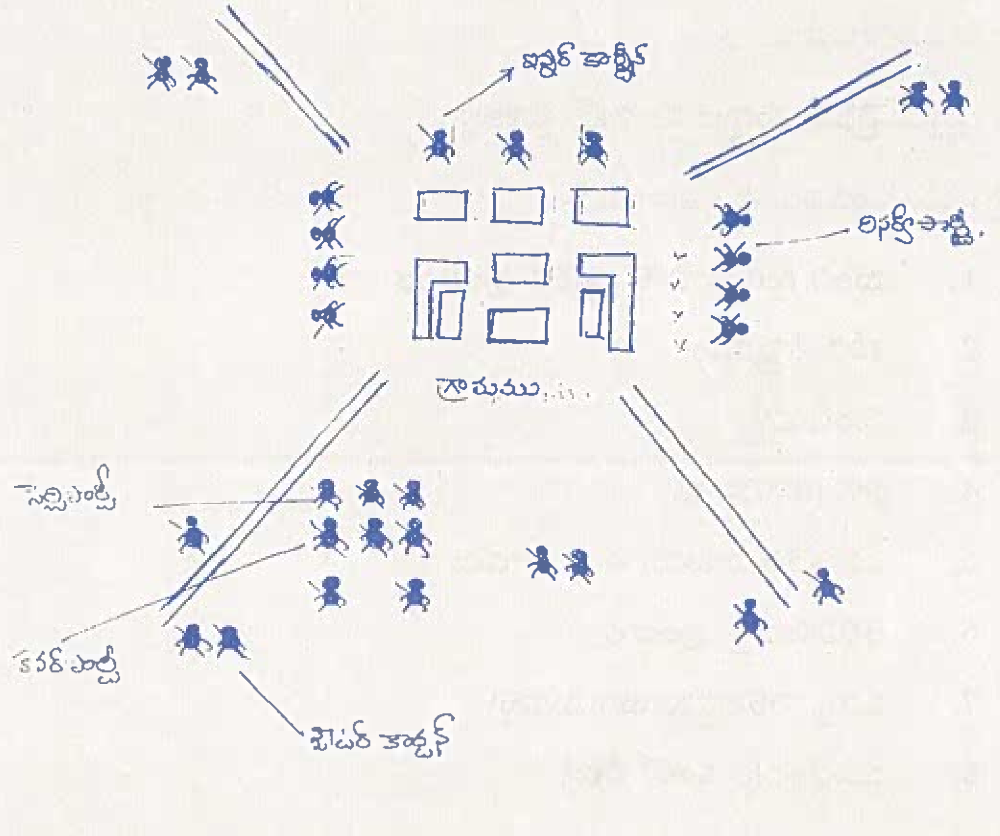
5. రిజర్వ్ పార్టీ :-

ఈ పార్టీ ఒక స్థలములో చేర్చినవారికి రక్షణ యిస్తుంది. సెర్చ్ చేసినవార్ని మరియు చేయని వార్ని వేరుచేస్తుంది. ఇంటరాగేషన్ చేసి సమాచారం సేకరిస్తుంది.

కార్డన్ మరియు సెర్చ్ అమలు పరచు విధానము :-

ఎల్.యూ.పి నుండి గ్రామమును రెక్కీ చేయటకు పార్టీని పంపడము జరుగుతుంది. రెక్కీ పార్టీ యిచ్చిన సమాచారం అధారంగా సిబ్బందిని 5 గ్రూపులుగా విభజించడము జరుగుతుంది. అది ఔటర్ కార్డన్, ఇన్నర్ కార్డన్, సెర్చ్ గ్రూపు, కవర్ గ్రూప్ మరియు రిజర్వ్ గ్రూపు. లీడరు బ్రీఫింగ్ యిచ్చినతర్వాత ఔటర్ కార్డన్ వారు గ్రామమునకు వున్న దారులను కాపుకాసి, యితరులను గ్రామంలోని వెళ్ళకుండా మరియు లోపలినుండి బయటకు రాకుండా

జాగ్రత్తపడతారు. తర్వాత ఇన్నర్ కార్డన్ వారు గ్రామంచుట్టూ వలయాకారంలో కాపుకాస్తారు. ఈ పార్టీలు రెండు తెల్లారురఝామున, చీకటివుండగానే వేయాలి. కొద్ది కొద్దిగా వెలుతురు వస్తున్న సమయంలో సెర్చ్‌ను మొదలుపెట్టవలెను. సెర్చ్ పార్టీలయందు ఆ గ్రామంయొక్క ప్రెసిడెంట్‌నుగాని ప్రముఖ వ్యక్తినిగాని వుంచవలెను. ఎందుకంటే సెర్చ్ చేస్తున్నప్పుడు ఇంటిలోని వారిని ఇతనిచేత పిలిపించాలి. తలుపునకు ఎదురుగా సెర్చ్ పార్టీ ఎప్పుడు ఉండరాదు. సెర్చ్ పార్టీకి రక్షణయిచ్చే కవర్ పార్టీ తలుపునకు 30 అడుగుల దూరంలో తలుపును గమనిస్తూ ఉండాలి. ఈ విధంగా గ్రామమంతము చెక్ చేయవలెను. అనుమానంవున్న వారిని రిజర్వ్ పార్టీకి అప్పచెప్పవలెను. వాళ్లు వాళ్ళని ఇంటరాగేషన్ చేస్తారు. ఈ విధంగా కార్డన్ అండ్ సెర్చ్ చేసినతర్వాత ఆఫ్టర్ యాక్షన్ ఆర్.వికి అందరు చేరి చెక్ చేసుకోవలెను.



19. స్నైపింగ్

ఉపోద్ఘాతము :-

స్నైపింగ్ అంటే చాలా ఖచ్చితమయిన ఫైర్. క్షేమంగా వుండే దూరంనుండి ఎంపిక చేసుకున్న ముఖ్యమయిన టార్గెట్ మీద స్నైపర్ చేయడం. స్నైఫర్ ఎంపికలో చాలామందిని తరచి చూసి ఎంపికచేసుకొని వివిధరకాలైన ఆయుధములు వాడడం, గురిచూచి కొట్టడం లాంటి శిక్షణ యివ్వవలసి ఉంటుంది.

వెయ్యి మంది బెటాలియన్లలో 30 మంది గల ప్లాటూన్‌కు ఈ శిక్షణ యివ్వడం జరుగుతుంది. ప్రతి యూనిట్‌లో 1 జవానును ఒక టీముగా తయారుచేస్తారు.

1. కావలసిన సామానులు :-

స్నైపర్ రైఫిల్, దుర్భిణి కల సెట్, బైనాక్యులర్

2. స్నైపర్‌కు ఉండవలసిన లక్షణాలు :-

1. మంచి గురిచూచి కొట్టగలిగి వుండడం
2. శరీర సౌష్టవము
3. మంచి దృష్టి
4. పొగ త్రాగనివాడు
5. ఎడమచేతి వాటము ఉండకూడదు
6. తెలివిగలవాడై వుండాలి
7. ఓర్పు, పరిపక్వమయిన మనస్సు
8. యుద్ధతంత్ర కళలో నేర్పు

3. శిక్షణ :-

1. స్నైపర్ పరికరాలు వాటి గురించిన జ్ఞానము మరియు వాడటము.
2. జాగత్తగా వుంచడము, శుభ్రము చేయడము.
3. గురిచూసి ఫైర్ చేయడము
4. టార్గెట్‌ను గుర్తించగలగడము.
5. దూరాన్ని అంచనా వేయడము.
6. సమాచారాన్ని రాబట్టడం
7. కామోఫ్లేజ్, కన్సీల్‌మెంట్
8. ఒంటరిగా రహస్యంగా కదలికలు చేయడము
9. అన్ని పరిస్థితులలో రహస్యంగా చర్య చేయగలగడము.
10. టార్గెట్ కదిలేటప్పుడు ముందుగా లీడ్ తీసుకొని టార్గెట్‌ను సైట్స్‌లో పట్టుకోగలగాలి.

ఖచ్చితమైన గురిచూచే శిక్షణ :-

ఎ) గురిచూడడం :-

రైఫిల్‌ను గట్టిగా పట్టుకోగలగడం, ఆయుధంతో లక్ష్యాన్ని ఛేధించే పద్ధతి.

బి) ఆయుధములో ఫైర్ చేసే పద్ధతులు :-

ఎముకను ఆధారంగా ఉపయోగించడము, కండరాన్ని సడలించి విశ్రాంతి నివ్వడం, నిలుచుని ఫైర్‌చేసేటపుడు స్లింగ్‌సహాయము పొందడము.

1) ట్రిగర్ మీద అదుపు
2) సైట్స్‌ను సరిచేయటం
3) వాతావరణం (గాలి) ప్రభావం
4) ఆయుధాన్ని జీరోయింగ్ చేయడం.

౨౦. రోడ్డు బ్లాక్ అండ్ సెర్చ్

(రహదారుల అడ్డగింపు మరియు తనిఖీ)

ఉద్దేశ్యము :-

1. క్రమం తప్పకుండా రహదారులను, రోడ్లను తనిఖీ చేయుట.
2. అనుమానాస్పద వ్యక్తులను, నేరస్తులను, తీవ్రవాదులను, నక్సలైట్స్‌ను మరియు అవసరమైన (వాంటెడ్) వ్యక్తులను, కొరియర్లు మరియు ఎజెంట్లను అరెస్టు చేయుటకు.
3. ఆయుధములు, మారణాయుధాలు, పేలుళ్ళు నిర్మూలనకు మరియు వాటిని స్వాధీనం చేసుకొనటకు.
4. లోకల్ పోలీస్ మరియు అధికారులు, అత్యవసర తనిఖీ, కంట్రోల్, ట్రాఫిక్ కంట్రోల్, జనాన్ని కంట్రోల్ చేయుటకు మొదలగునవి.

పద్ధతులు :-

1. పర్మినెంట్ రోడ్ బ్లాక్ తెలిసిన ప్రదేశాలు మరియు రహదారులు రాకపోకలను తెలుసుకొనుటకు మొదలగునవి.
2. అదుపు చేయుటకు అనువుగా త్వరిత గతిన తాత్కాలికంగా తయారు చేయబడిన ప్రణాళిక.

లేయింగ్ పద్ధతులు :-

1. చిన్నచిన్న మలపుల వద్ద మరియు ఇరుకైన దారుల వద్దకు చేరిన వాహనములు వెనుకకు తిరగలేవు, కనబడకుండా పోలేవు.

2. దాడికి వీలులేని సురక్షిత ప్రదేశం, పరిశీలనకు అనువుగా సెంట్రీల యొక్క పొజీషన్‌లు, తనిఖీకి తగిన ప్రదేశాలు.

లేఅవుట్ ఆఫ్‌బ్లాక్ :-

1. అవసరాన్ని బట్టి రెండు బ్లాకులుగా విభజించవలెను. రెండు బ్లాకుల మధ్యదూరము 50మీ॥ దూరంలో ఒక పహారాను నియమించ వలెను. ఆ విధంగా చేసిన ఎడల ఆపబడ్డ వాహనము వెనుకకు వెళ్ళదు.
2. వాహనములను తనిఖీ చేయుటకు, వ్యక్తులను తనిఖీ చేయుటకు స్థలమును కేటాయించ వలెను. స్త్రీలను తనిఖీ చేయుటకుప్రత్యేకమైన స్థలమును కేటాయించ వలెను.
3. పహారా విధులలో ఉన్న వ్యక్తి తనిఖీ చేయరాదు. తనిఖీ చేయు అధికారులను ప్రత్యేక గ్రూపులుగా నియమించ వలెను.

తనిఖీచేయు పద్ధతి (టైప్ ఆఫ్‌సెర్చ్) :-

1. రాండమ్ సెర్చ్ (వాహనముల ఆకస్మిక తనిఖీ):
2. రహదారిపై రెండు ఇరుకైన మలుపులను ఏర్పాటుచేయవలెను. ఈ ప్రదేశములలో వాహనములన్ని వేగము తగ్గుతాయి. అప్పుడు వాహనము లోపలి భాగము మరియు వాహనములోని వ్యక్తులను గమనించ వచ్చు. ఎలాంటి అనుమానము కలిగినను వెంటనే వాహనాన్ని ఆపి అందులోని వ్యక్తులను క్రిందకు దించ వలెను. అదే సమయంలో మిగిలిన వాహనములన్ని వెళ్ళు విధముగా చూడ వలెను.
3. స్పష్టమైన సమాచారము అందినప్పుడు మాత్రమే వాహనమలను తనిఖీ చేయవలెను. తనిఖీ చేయు సిబ్బంది జాగ్రత్తగా, అప్రమత్తంగా ఉంటూ ఎలాంటి ప్రమాదకరమైన

దాడి ఎదురైనను తిరుగు దాడి చేయుటకు సిద్ధంగా ఉండి వాహనములను గానీ, వ్యక్తులను గానీ తనిఖీ చేయ వలెనని గుర్తుంచుకొన వలెను.

తనిఖీ సాధనములు :-

1. చేతితో పట్టుకొను మెంటల్ డిటెక్టర్.
2. తనిఖీ జాగిలాలు. (సెర్చ్ డాగ్స్)
3. ప్రేలుడుకు సంబంధించిన డిటెక్టర్‌లు.

తనిఖీ చేయు విధానము :-

1. ఒకరి తరువాత ఒకరు.
2. గుంపు యొక్క ఇతర సభులపై నిఘా యుంచుట.
3. చేతులు పైకి ఎత్తుట మరియు వెనుకకు త్రిప్పుట.
4. పై నుండి క్రింద వరకు తనిఖీ చేయుట.
5. మెంటల్ డిటెక్టర్లు ఉపయోగించుట.

వాహనము :-

1. ఇంజను ఆపుచేయుట.
2. వాహనంలో ఉన్న వారందరిని క్రిందికి దింపుట.
3. వాహనము యొక్క డ్రైవరుచేత వాహనము తలుపులు మరియు బానట్‌లను తెరిపించుట మొ॥వి.
4. వాహనాన్ని మొదలు నుండి చివరి వరకు తనిఖీ చేయుట.
5. తనిఖీ చేయునప్పుడు అనుమానస్పదరంధ్రములు, రేడియేటర్స్, హోస్ పైప్స్ (నీటిని చిమ్మే రబ్బరు గొట్టము), పెట్రోలు టాంక్‌ల వద్ద జాగ్రత్త వహించ వలెను.

21. బ్యాటిల్ ఇనాక్యులేషన్

ఉపోద్ఘాతము :-

నేటి సమాజంలో నేరస్తులు భయంకరముగా మారుతూ, అత్యాధునికమైన మారణాయుధాలను ఉపయోగించుటకు (లో) సిద్ధహస్తులై ఉన్నారు. కొన్ని సందర్భములలో పోలీసు వ్యవస్థ ఇలాంటి నేరస్తులను ఎదొర్కొన వలసి వస్తుంది. కేవలం నేరస్తుల నుండే కాకుండా తీవ్రవాదులు మరియు నక్సలైట్స్ నుండి కూడా పోలీసులు ఇలాంటి సంఘటనలను ఎదుర్కొన వలసి వస్తుంది. ఇట్టి పరిస్థితులను ఎదుర్కొను సమయంలో పోలీసులు త్రీవాదుల మరియు నేరస్తుల తూటాలకు బలి కావలసి వస్తుంది. కొన్ని ప్రత్యేకమైన శిక్షణల ద్వారా పోలీసు వారి భయాలను తొలగించవచ్చు. పోలీసు వారికి ఫిజికల్ ఫిట్‌నెస్ వంటి శిక్షణలతో పాటు, ఫైరింగ్ ట్యాక్టిస్‌లలో గల మెళుకువలను నేర్పినచో వారిని తీవ్రవాద పోరాట ంలో భయాందోళనలను తొలగించి తీవ్రవాధులను నిర్మూలించు (ఎదుర్కొనుటలో) సిద్ధహస్తులను చేయవచ్చు.

సారాంశము :-

శిక్షణ కాలంలో యుద్ధ వాతావరణాన్ని సృష్టించి శత్రువుతో పోరాడుతున్నటు వంటి అనుభవాన్ని కలిగించుటనే బ్యాటిల్ ఇనాక్యులేషన్ అంటారు.

ఈ పాఠము నేర్పించుటలో గల ముఖ్య ఉద్దేశం :-

1. శత్రువు నుండి వచ్చే బుల్లెట్ నుండి భయాన్ని తొలగించుట.
2. పైనుండి వచ్చే శత్రువు బుల్లెట్‌లను తప్పించుకొనుటకు తగు జాగ్రత్త చర్యలు తీసుకొనుట.

3. శత్రువు బుల్లెట్‌ను తప్పించుకొని ముందుకు వెళుతూ, శత్రువుపై తిరుగు దాడి చేయుట.

4. యుద్ధములో శత్రు దాడికి భయపడి వెన్ను చూపకుండా ముందుకు వెళ్ళుట.

5. శత్రు దాడికి స్పందించి వెంటనే తిరుగు దాడి చేయుట.

యుద్ధ వాతావరణాన్ని సృష్టించు విధానము :-

తగు జాగ్రత్తలు :-

ఇది అతి ప్రమాదకరమైన యుద్ధ ప్రక్రియ కావున దీనిని అతి జాగ్రత్తగా నిర్వహించ వలెను. దీని నిర్వహణ సీనియర్ అధికారి అనగా డిప్యూటీ కమాండెంటు లేదా కమాండెంటుల అధ్వర్యంలోనే నిర్వహించాలి.

ఈ ప్రక్రియను ఫైరింగ్ రేంజిలోనే నిర్వహించ వలెను. యల్.యమ్.జీ.తో లైవ్ బుల్లెట్లనుభూమికి 8 అడుగుల ఎత్తులో ఫైర్ చేయవలెను. 3 ఎల్.యమ్:జీ. లను బైపాడులపై బిగించి 100 గజాల దూరంలో ఉంచవలెను. ఫైరింగ్ పాంయింట్ భూమికి 8 అడుగుల ఎత్తు ఉండేటట్లు చూడ వలెను. గురి చూచుటకు ఒక వస్తువును టార్గెట్‌గా ఉంచాలి. ఈ ఎల్. ఎమ్.ని యస్.ఐ. లేదా ఆపైన హోదా అధికారులు మాత్రమే ఫైర్ చేయ వలెను.

టార్గెట్‌కు 50 గజాల దూరంలో 15 మందిని లైయింగ్ పోజిషన్‌లో ఉంచి వారికి .303 రైఫిల్స్ మరియు 10 బ్లాంక్ తూటాలు ఇచ్చి మెగ్జిన్ మరియు ఛాంబర్‌లో లోడ్ చేయించవలెను. అడ్వాన్స్ అనే కమాండు మీద ట్రైనీస్, భూమిపై ప్రాకుతూ వారి వద్ద నున్న బ్లాంక్ తూటాలతో ఎల్.యమ్. జి. పొజీషన్‌లో ఉన్న వారిపై ఫైర్ చేయవలెను. అప్పుడు వెంటనే ఎల్.ఎమ్.జీ. తో పొజీషన్‌లో ఉన్న వాళ్ళు 2 లేదా3 రౌండ్ల చొప్పున బరస్టు ఫైర్ చేయవలెను. ఫైరింగ్ చేయునప్పుడు తూటాలు భూమికి 8 అడుగుల ఎత్తులో ఉండాలి.

ట్రైనీస్ బ్లాంక్ రౌండ్స్‌ను ఫైర్ చేస్తూ, భూమిపై ప్రాకుతూ ఎల్. యం.జీ.తో పొజిషన్‌లో ఉన్న వారి వైపు వెళ్ళాలి.

ట్రైనీస్ ఎల్.యం.జీ తో పొజిషన్‌లో ఉన్న వారికి 25 గజములదూరంలోకి వెళ్ళగానే ఆఫీసర్ విజిల్ వేయవలెను. అప్పుడు ఎల్.యం. జి ఫైరింగ్ ఆగి పోవును. ట్రైనీస్ ఫైరింగ్ కూడా ఆగిపోవును. అపుడు ఇరువురు మధ్య 30 సెకండ్ల నిశ్శబ్దము తరువాత ఎల్.ఎమ్. జి ఫైరర్లు యల్.ఎం.జీ బట్‌ను భూమిపై డౌన్ చేయుదురు.. మరలా రెండవ విజిల్ తరువాత ట్రైనీస్ తిరిగి దాడి చేసి ఎల్. యం.జి ఫైరర్లను నిరాయుధుల్ని చేస్తారు.

VIP Security

వి.ఐ.పి. సెక్యూరిటీ

సెక్యూరిటీ - నీడీ అండ్ సిగ్నిఫికెన్స్

జనరల్ :- సెక్యూరిటీ అనేది చాలా ముఖ్యమైనది. కాని చాలా మంది దీనిని తక్కువ చేసి చూడడము జరుగుతుంది. కాని ఏదైనా అనుకోని సంఘటన జరిగే మాత్రము సెక్యూరిటీ ఏమైంది ? అనే ప్రశ్న రావడం జరుగుతుంది. కాని ఈ సంఘటన జరగక ముందు పెద్దగా ఎవరు పట్టించు కోరు. నేడు ప్రపంచంలో విద్రోహ శక్తులు ఎక్కువ అవ్వడంతో ప్రభుత్వము కూడా సెక్యూరిటీ బాధ్యతల మీద శ్రద్ధ వహిస్తుది. సెక్యూరిటీ అనేది ఒక వస్తువుకు, మనుషులకు మాత్రమే ఇవ్వడమే కాకుండా, మన విషయములు అంటే సెక్యూరిటీ ఫోర్సు యొక్క విషయంలు ఇతరులకు తెలియకుండా ఉండేటట్లు చూసుకునే భాధ్యత కూడా ప్రతి మనిషికి వర్తిస్తుంది.

సెక్యూరిట్ అనేది గవర్నమెంటు ఆఫీసులకు, ముఖ్యమైన వ్యక్తులకు, లీడర్లకు, భద్రత కలిగించడమే కాకుండా మనయొక్క సెక్యూరిటీ ఫోర్సు, విషయములు రహస్యంగా ఉంచడం కూడా. శత్రువుల యొక్క విద్రోహ చర్యలను అడ్డుకోవడము మరియు ఎదుర్కోవడము చేయాలి. శత్రువుల యొక్క కిడ్నాపింగ్. హైజాకింగ్ విషయాలలో జాగ్రత్త వహించాలి. ఈ పనులు అన్నింటిని ఎదుర్కొనడంలో మంచి భద్రతా ఏర్పాట్లు చాలా ముఖ్యం.

మన ఆయుధాలు, పరికరములు మరియు సిబ్బంది యొక్క రక్షణ కొరకు బద్రత సహాయ పడును. మరియు శత్రువుల పై దాడులు నిర్వహించుటకు లేదా మనలను రక్షించుకొనుటకు కూడా బద్రత చాలా ముఖ్య పాత్ర వహిస్తుంది.

మన విషయాలు బయటికి వెల్లడై నప్పుడు, మనకు శత్రువు ద్వారా అపాయం కలుగుతుంది. కాబట్టి మన విషయాలు బయటికి తెలియకుండా తీసుకో వలసిన జాగ్రత్తల గురించి ఈ పాఠం నందు చర్చించడం జరిగింది.

పర్సనల్ సెక్యూరిటీ ఆఫీసర్ యొక్క విధులు

1. వ్యక్తి యొక్క ముందు చరిత్ర గురించి తెలిసి ఉండాలి.
2. అవసరం అయితే సర్వీస్‌లో ఉండగా అతని గురించి తెలుసు కోవాలి.
3. భద్రత గురించి అందరికి తెలియ జేయాలి.
4. అవసరం అయినంత వరకు తెలుసుకోవాలి.
5. మనిషి యొక్క బలహీనతల మీద శ్రద్ధ వహించాలి. అది భద్రతకు హాని కలుగకుండా చూడవలెను.

   ఎ. గర్వం లేకుండా చూడ వలెను.

   బి. మందు, స్త్రీ, డబ్బులకు దూరంగా ఉండవలెను.

   సి. అన్ని నాకే తెలుసు అనుకోకుండా ఉండాలి.
6. భద్రత కొరకు చెయ్య కూడనివి, చేయ వలసిన విషయాలను గురించి ప్రతి వ్యక్తి తెలుసు కోవాలి మరియు నాటిని ఖచ్చితముగా పాటించాలి.
7. భద్రత ఎక్కడైనా లోపించింది అని తెలియగానే , పై అధికారులకు రిపోర్టు చేయాలి.
8. శత్రువుల ఏజెంట్లు మన వ్యవస్థ లోనికి చొప్పించ కుండా ఉండుటకు తగిన కౌంటర్ ఇంటెలిజెన్స్ ఉండాలి.

సెక్యూరిటీ పరి రక్షణార్థము ప్రతి ఫోర్సులలో వ్యక్తి లేక సిబ్బంది లేక భద్రత కలిగించేవాళ్లు ఈ క్రింది విషయాలను గుర్తు పెట్టుకొనవలెను.

చేయవలసిన పనులు:-

1. పనికి వచ్చే వస్తువులను బాక్సులలో దాచి భద్రపరచవలెను.
2. ఆఫీసు కాగితములను, పుస్తకములను, తాళమువేసి భద్రపరచవలెను.
3. చెత్త కాగితములను తగులబెట్టవలెను.
4. అవసరమైనంత వరకు తెలుసుకోవాలి.
5. ఎల్లప్పుడు మాట్లాడడం తగ్గించి,చెవులకు, కన్నులకు పని పెట్టవలెను.
6. బయటకు వెళ్లునపుడు కవర్‌స్టోరుతో వెళ్లవలెను.
7. భద్రతకు లోపం కలగకుండా ఎల్లప్పుడు పరిశీలనతో మరియు జాగ్రత్తగా గాని ఉండవలెను.
8. నీవు ఆఫీసు వదలి బయటకు వెళ్ళినపుడు నీయొక్క జేబులో ముఖ్యమైన కాగితములు ఉన్నవేమో తనిఖీ చేసుకోనవలెను.
9. నిన్ను ఎవరైన అనుసరిస్తున్నారా లేదాగమనిస్తున్నారా తెలుసుకొనవలెను.
10. రక్షణ లోపిస్తే వెంటనే పై అధికారులకు తెలియచేయవలెను.
11. కొత్త వ్యక్తులు పరిసర ప్రాంతములలో తిరుగుతూ ఉంటే గమనించవలెను.

చేయకూడని పనులు :-

1. ఎక్కువ మాట్లాడకూడదు.
2. మనయొక్క పని గురించి, ట్రైనింగు గురించి, ఎవరికి తెలియరాదు. చివరకు స్నేహితులకు, బంధువులకు చెప్పరాదు.

3. త్రాగుడు, డబ్బు, స్త్రీ మొ॥ బలహీనతలకు బానిస కాకూడదు.

4. ఆఫీసు నుంచి ఎద్దైన కాగితములు విడిగా తీసుకొనివెళ్లరాదు.

5. రోజు వచ్చే దారినే రాకూడదు. రోజు ఒకే సమయంనకు అదే పనిని తరచు చేయరాదు.

6. సీక్రేటు విషయాలను ఫోనులో మాట్లాడరాదు.

7. నీ యొక్క స్నేహితులను ఆఫీసు ఏరియాలోనికి తీసుకొని రారాదు.

8. మనకు పరిచయం లేని వ్యక్తులతో, రాజకీయలగురించి, ప్రభుత్వ విధానాలను గురించి చర్చించరాదు.

9. నీ యొక్క ట్రైనింగు గురించి, పనిని గురించి నీ సహోద్యోగులతో పబ్లిక్ ప్లేసులలో, హోటలులలో చర్చించరాదు.

10. నీకు అవసరం లేని విషయాలు గురించి తెలుసుకొవడానికి ప్రయత్నించకూడదు.

౩. ప్రయాణ సమయములందు రక్షణ

ప్రముఖ వ్యక్తులతో ప్రయాణించు భద్రతా సిబ్బంది భద్రతకు సంబంధించిన కొన్ని ప్రాధమిక సూత్రాలను దృష్టిలో ఉంచుకొనుట ఎంతయిన అవసరం.

దృష్టిలో ఉంచుకొనవలసిన అంశాలు :

1. ప్రయాణించుటకు బయలుదేరు సమయము, వెళ్ళేదారి, గమ్యస్థానం, గుళ్ళు, హోటళ్ళు, సినిమాహాళ్ళు, మొ॥ నవి తరచూ వెళ్ళే వివిధరకములైనటువంటి ప్రదేశలను రహస్యంగా, గోప్యంగా ఉంచుట.
2. తరచూ ఒకేమాదిరి కార్యక్రమాలను, ఒకరకమైన ప్రదేశాలకు వెళ్ళే నిర్దిష్టమైన సమయాన్ని నివారించాలి.
3. ప్రతి నిత్యం అందరితో కల్సి ప్రయాణించడం శ్రేయస్కరం.
4. అనుమానాస్పద సంఘటనలు (వ్యక్తులు) ఎదురైనపుడు వెంటనే పోలీసుల సహాయాన్ని కోరవలెను.
5. దూర ప్రయాణం చేసేటప్పుడు చీకటి రాత్రి సమయములలో విశ్రాంతి తీసుకొనరాదు.
6. రక్షణకు అనువైన రహదారులపై మరియు వెలుతురు ఉన్న దారులలో ప్రయాణం చేయవలెను.
7. అనుకొను ప్రయాణ రహస్యాలు, ఆరహస్యాలు తెల్సుకొనుట అవసరంమగు వ్యక్తులకు మాత్రమే తెలుపవలెను.
8. వెళ్ళాలనుకొన్న ప్రదేశములు సురక్షితమైనవి కానప్పుడు స్థానిక పోలీస్ భద్రత ఏర్పాట్లను కోరవలెను.

4. గృహ భద్రత

(నివాస గృహములందు రక్షణ)

భద్రత కల్పించపడిన వ్యక్తి ఎక్కువ శాతం ఇంటివద్ద గడపడం శ్రేయస్కరం. భద్రత కల్పించబడిన వ్యక్తి యొక్క ఇంటి వద్ద గూడా అత్యున్నతమైన భద్రతా ఏర్పాట్లు చేయవలెను. ఇట్టి విధులు నిర్వహించే భద్రతా సిబ్బంది క్రింద ఇవ్వబడిన గృహ భద్రతకు సంబంధించిన కొన్ని ముఖ్య అంశములను గుర్తించుకొనవలెను.

తలుపులు మరియు కిటికిలు :-

1. వీలయినంతవరకు (తగినంత మేరకు) ఇంటి ప్రవేశ ద్వారం ఒకటే ఉండునట్లు చూడవలెను. మరియు దానిని మూసి ఉంచవలెను. అవసరమైతే లోపలి నుండి గడియ వేయవలెను.
2. ప్రవేశ ద్వారంనకు అమర్చిన తలుపులకు సగం తెరిచి తొంగి చూచుటకు అనువైన గొలుసులను అమర్చవలెను. (ఏర్పాటు చేయవలెను).
3. అవతలి వ్యక్తి (వచ్చిన వ్యక్తి) ఎవరో నిర్ధారణ అయిన తరువాతనే ప్రవేశ ద్వారములు తెరువవలెను.
4. తలుపులకు వేయు తాళాలు, గొళ్ళెములు,గడియలు మరియు తలుపులు గట్టిగా, స్థిరంగా ఉన్నట్లయితే హస్తలాఘవం (దొంగతనంగా తాళాలుకాని, తలుపులు గాని తెరువలేరు) ఉపయోగించి మరుతాళం చెవులతో తలుపులు, తాళాలు తీయ్యలేరు.
5. రహదారి (రోడ్డు) వైపు ఏదైన కిటికీ ఉన్నట్లయితే కిటికీ దగ్గర నిలుచోడాన్ని లేదా ఉండడాన్ని నివారించినట్లయితే ప్రమాదం తలపెట్టదలచిన వారిదృష్టినుండి (ఆలోచన) బయట పడవచ్చు.
6. ఇంటి తాళాలను, తాళము చెవులను, రోజు తనిఖీ చేస్తు వాటి స్థానంలో (మారు తాళాలు, లేదా తాళం చెవులు) అదే రకమైన తాళాలు, తాళం చేవుల మార్పిడి

కాకుండా చూడవలెను. మన ఆధీనంలో ఉన్న తాళము చెవి పోయిన (అదృశ్యమైనప్పుడు) వెంట ఆతాళాన్ని మార్చవలెను.

7. ఇంటి తాళం చెవులు మరియు కారు తాళాలు ప్రత్యేకమైన రింగులకు తగిలించవలెను. ఇట్టి తాళాముచెవులు ఇంటి నుండిబయటకు వెళ్లుటకు సిద్ధంగా ఉన్న వ్యక్తుల నుండి దూరంగా ఉంచాలి.

8. ఇట్లా వదిలి వెళ్ళినపుడు (బయటకు వెళ్లనపుడు) ఇంటి తలుపులు , కిటికీలు, సరిగా తాళాము వేసినారా లేదా అని నిర్ధారించుకొనవలెను.

9. కిటికీలు ప్రవేశ మార్గానికి నేరుగా ఉన్నట్లయితే కిటికీ ద్వారా ఇంట్లోకి చూచు ప్రమాదము కాని ఏమైన ఉన్నట్లయితే వెంటనే ఆ కిటికీకి లోహపు కవచాన్ని అడ్డంగా ఉంచవలెను.

10. ఇంటి అవరణలోని చెట్లు, స్తంబాలద్వారా ఎక్కి ఇంట్లోకి ప్రవేశించు విధంగా (అణువుగా) ఉన్నట్లయితే ఎక్కుటకు వీలు లేని విధంగా ఇనుప ముళ్ల కంచెను ఏర్పాటు చేయవలెను.

వెలుతురు :-(లైటింగ్)

సరిపడినంత వెలుతురు ఇంటిలోపల మరియు బయట ఉండుట వలన రాత్రి సమయంలో బలవంతంగా ఇంట్లోకి రావడానికి ప్రయత్నించే వారికి వీలు పడదు.

ఈ క్రింది ముఖ్యంశాలను దృష్టిలో ఉంచుకొనవలసిందిగా సూచన :-

1. భవనానికి (ఇంటికి) మరియు గ్యారేజి (వాహనము పెట్టుటకు గల గది), వసారా మరియు పార్కింగ్ (వాహనము నిలుపు స్థలం) స్థలం యొక్క మధ్యగల ప్రదేశము అంతయూ కాంతి వంతముగా ఉండవలెను. మరియు భవనము పై నుండి క్షుణ్ణంగా పరిశీలించుటకు అణువుగా ఉండవలెను.

2. రాత్రి సమయంలో ఇంటి ఆవరణలో కాంతి వంతమైన విద్యుత్ దీపాలు వెలుగుతు ఉండేటట్లు చూడవలెను.

3. ప్రవేశ ద్వారం నుండి సమాధానము ఇచ్చు సమయంలలో లోపలి (ఇంటిలోపలి) లైట్లను ఆర్పవలెను.

4. రాత్రి సమయాలలో ఎక్కడికైనను వెళ్ళి తిరుగు వచ్చునంత వరకు ఇంటి అవరణ, లైట్లు, గ్యారేజి (వాహనము పెట్టు గది) లైట్లు వెలిగించి వెళ్లవలెను.

5. భద్రత కొరకు తయారుచేయబడిన లైట్లు, (ఏర్పాట్లు)అవసరముగు ప్రదేశమునకు (స్థలములకు) వెళ్లునపుడు అతి కాంతివంతమైన (ఫడ్ లైట్స్) లైట్లను వెలిగించుకొంటూ వెళ్ళుటద్వారా లేదా అనుమానము కలిగిన ప్రదేశాన్ని తనిఖీ చేయుటకు అత్యంవసరంగా వెళ్లవలసి వచ్చినప్పుడు ఈ లైట్లను వెలిగించుకొంటూ వెళ్లినపుడు ఆకస్మికముగా తలెత్తే విపత్తులను అరికట్టవచ్చు. మరియు ఫడ్ లైట్ (ఆధిక కాంతిని విరజిమ్మేది) తీసుకువెళ్లుట ద్వారా చీకటిలో కల్పిపోవుటనునివారించవచ్చును.

టెలిఫోను :-

1. ఇంట్లో ఉపయోగించే టెలిఫోనును, ఇంటి గుమ్మానికి, కిటికీలకు ఎదురుగా బయట నుండి చూచుటకు (గమనించుటకు) వీలుపడని విధంగా ఒక మూల ప్రాంతములో భద్రపరచవలెను.

2. ఒక వేళ టెలిఫోను తాత్కాలికంగా పనిచేయకుండా పోయినట్లయితే వెంటనే దానిని రిపేరు చేయించవలెను. టెలిఫోను రిపేరు అయినంతవరకు ప్రత్యేకంగా కాచుకొను (విజిలెన్స్) వారిని పరిసరాలలో (దగ్గరలో) ఉంచుకొనవలెను.

3. టెలిఫోనులో వచ్చు ఆహ్వానములకు, ఆహ్వానించువారిని గుర్తించునంతవరకు ఒక ప్రదేశము నుండి ఇంకొక ప్రదేశమునకు వెళ్లరాదు.

4. డైరెక్టరీలో ఫోన్ నెంబరు మరియు పేరు నమోదు చేయబడకుండా జాగ్రత్తలు తీసుకోవాలి. లేదా కుటుంబ సభ్యుల పేర్లపై టెలిఫోను తీసుకొనవలెను.

5. కుటుంబ సభ్యులతో సహా పనివాళ్లకు, గుమాస్తాలకు భద్రత కల్పించబడినటువంటి వ్యక్తి యొక్క భవిష్యత్ కార్యక్రమాల గురించి మరియు అపరిచిత వ్యక్తులతో సంభాషణలకు ముందుగా అవతల వ్యక్తి యొక్క పేరు, చిరునామ, ఫోను నెంబరు అడిగి తెలుసుకొనవలెను.

6. తప్పుడు నెంబరుతో వచ్చు ఫోన్లు, ఫోన్ చేసి సమాధానము రానటువంటి ఫోన్లు తరచు వస్తూ ఉంటే వెంటనే పోలీసులకు పిర్యాదు చేయువలెను.

7. ముఖ్యమైన టెలిఫోన్ నెంబర్లను ఉదా ॥ దగ్గరలోని పోలీస్ స్టేషన్, పోలీస్ కంట్రోల్ రూము, సుపరిచిత (బాగా తెలిసిన) పోలీసు అధికారి, అగ్ని మాపక రక్షణ (ఫైర్ స్టేషన్) దళానికి , ఆసుపత్రుల మరియు ఇతర బంధువుల, సహాయం చేయు వ్యక్తుల ఫోను నెంబరు గల పుస్తకము అందుబాటులో ఉంచుకొనవలెను,

మిస్లేనియస్ :- (నానావిధములైన)

1. ఇంటి అవరణలోని ప్రహరీ గోడ సురక్షింతంగా, పగల కుండా ఉండవలెను. తప్పనిసరి (అనుమానస్పద) పరిస్థితులలో ప్రహరి గోడపై (వై) ఆకారపు ఇనుప ముళ్ల కంచెను గోడ దూకి వచ్చుటకు వీలులేని విధంగా పాతవలెను.

2. ఉడెన్ గేట్ (కర్రలతో తయారు చేసినటువంటి) మార్చి ఇనుప గేట్లను లోపలకు మరియు బయటకు వెళ్లుటకు వీలుపడు విధముగా రెండు వేరు వేరు దారులను ఏర్పాటు చేయవలెను.

3. ఇంటి అవరణలోని పొదలు మరియు చెట్లు కత్తిరించుట ద్వారా శత్రువు ఏర్పాటు చేయునటువంటి పథకాన్ని అమర్చబోయే బాంబులను, ప్రేలుళ్లను అరికట్టవచ్చు.

4. ఇంటి అవరణలో అమర్చు (పాతిన) మందు పాతర్లను, పేలుళ్ళను, కనుగొనుటలో జాగిలాలను ఉపయోగపడతాయి.

5. భద్రతకు ఇంటి ఆవరణలో గల గేట్లకు, తలుపులకు, కిటికీలకు ప్రమాదాన్ని సూచించే గంటలను (అలారం) అమర్చుట మంచిది.

6. ఇంటి నుండి బయటకి ఎక్కడికైనా 2, 3 రోజుల పైబడి వెళ్ళవలసి వస్తే, ప్రతిరోజు తెప్పించుకొను పాలు, వార్తాపత్రికలను మాన్పించ వలెను. మరియు ప్రతి నిత్యం పోలీసుల పరిశీలన (దృష్టి) యుంచ వలసినదిగా అర్థించవలెను.

7. రెండు, మూడు రోజులకు పై బడిన ప్రయాణము నుండి వచ్చిన తర్వాత ఇంటి ఆవరణలో ఏమైనా బలమైన గుర్తులు అనుమానాస్పద గుర్తులు ఏమైనా ఉన్నాయా అని పరిశీలించవలెను.

8. ఇంటి అవరణలో మరియు గ్యారేజిలలో అనుమానస్పద వాహనములు,వ్యక్తులను గమనించినచో వెంటనే పోలీసులకు సమాచారము అందించవలెను. అనుమానస్పద వ్యక్తి యొక్క ఎత్తు, రంగు,అతను ధరించిన దుస్తులు మరియు వాహనము యొక్క రిజిస్ట్రేషన్ నెంబరు,రంగు మరియు వాహనము యొక్క పేరులను గుర్తుంచుకొని వాటికి గుర్తించుటలో, పట్టుకొనుటలో ఇరుగు పొరుగు వారి సహాయ సహకారలు తీసుకోవాలి.

5. ఆఫీసు భద్రత

(కార్యాలయములందు రక్షణ)

భద్రత అనేది ముఖ్యంగా కార్యాలయము, మరియు వ్యక్తుల ద్వారా వెల్లడి అవుతుంది. కాబట్టి వాటిని అరికట్టాలి.

ఆఫీసు భద్రత :-

1. ఆఫీసు చుట్టూ పెరిమీటర్ రక్షణ కిలగించాలి. అంటే గోడ లేక ముళ్ళ తీగెం చుట్టూ రక్షణ ఏర్పాటు చేయాలి.
2. పరిమితమైన ప్రవేశము మరియు నిష్క్రమణకు ద్వారాలు సరియైన రక్షణలో ఉండాలి.
3. గేటు దగ్గర చెకింగ్ చెయ్యాలి. సెంట్రీలను నియమించాలి. వచ్చే వ్యక్తులను తప్పని సరిగా గుర్తింపు కార్డుల ద్వారా గుర్తించాలి.
4. గదులకు మరియు బీరువాలకు తగు తాళములతో భద్రత చేకూర్చాలి.
5. రాత్రుల యందు గమనించుటకు, చూచుటకు దీపములను ఏర్పాటు చేయాలి.
6. చెత్త కాగితములను తగుల బెట్టవలయును.
7. పత్రములకు, టైపు మిషన్‌లకు, జీరాక్స్ మిషన్‌లకు, కంప్యూటర్‌లకు భద్రత కల్పించాలి. వీటి నుండి కాగితములు వెల్లడి కావచ్చు.
8. వైర్‌లెస్ కమ్యూనికేషన్ ద్వారా సమాచారము వెల్లడి కాకుండా జాగ్రత్త వహించాలి. కోడ్ భాషను వాడాలి.
9. అనుమతి లేనిదే లోపలకి ఎవరిని రానియ్యరాదు.
10. ముఖ్యమైన పత్రములు, మ్యాపులు మొదలగు వాటిని లెక్కించ వలెను.
11. రహస్య పత్రములను అతి జాగ్రత్తగా ఉంచవలెను.

6. బహిరంగ సభల వద్ద రక్షణ

వి.ఐ.పి. పాల్గొను సభల వద్ద బందోబస్తు :-

1. మహా ప్రముఖ వ్యక్తి పాల్గొను సభా ప్రాంగణ మంతయు కర్రలు ఉపయోగించి బ్యారికేట్లు కట్టి సెక్టర్లుగా విభజించెదరు. ఈ సెక్టర్లలోనికి ప్రజలు పోవుటకై గ్యాంగ్ వే అనబడు దార్లను ఏర్పాటు చేసెదరు. ఈ ఏర్పాట్లు అన్నియు పోలీసు ఉన్నతాధికారులు ఆర్. అండ్.బి. ఆఫీసర్ల తోను, జిల్లా కలెక్టరు వారితోను, పార్టీ కార్యకర్తలతోను, సంప్రదించి చేసెదరు.

2. వి.ఐ.పి. ప్రసగించేటపుడు స్టేజి కావలసినంత ఎత్తు కలిగి ఉండవలెను.

3. స్టేజికి ముందు ప్రక్క వున్న భాగమంతయు ఖాళీగా ఉంచి .ఆప్రదేశములో మఫ్టీలో గాని, పార్టీ కార్యకర్తలు కాక పార్టీ వాలంటీర్లు కాని, ధరించు బట్టలు, ధరించి యున్న జవానులు వృత్తాకారముగా ప్రజల వైపు ముఖం చేసి కూర్చొని యుండి ప్రజలు యొక్క చేష్టలను కదలికలనూ, జాగ్రత్తగా గమనించుతూ ఉండవలెను.

4. ప్రేక్షకులు కూర్చుని యున్న ప్రతి యొక్క సెక్టరులోను కొంతమంది జవాన్లు మఫ్టీలో ప్రజలతో కలిసిపోయి కూర్చొన వలెను. వీరు తాము వున్న సెక్టరులోని ప్రజలకు జాగ్రత్తగా గమనిస్తూ వి.వి.ఐ.పి గారికి హాని చేయ ప్రయత్నించు వ్యక్తులను గుర్తించి, ఆపై విషయము తమపై అధికార్లకు తెలుపవలెను.

5. ప్రజలు కూర్చొనుటకై ఏర్పాటు చేసిన సెక్టర్లకు దారిగా వున్నటువంటి గ్యాంగ్ వేల వెంబడి అక్కడక్కడ, ప్రవేశముల వద్ద యూనిఫారంలో ఉన్న పోలీసులను నియమించవలెను. సెక్టార్లలలో కూడా అక్కడక్కడ యూనిఫారం లోవున్న జావాన్లు

వుండి ప్రజలు సక్రమంగా ప్రశాంతముగా కూర్చొని యుండునట్లుగా చూడవలయును. ప్రజలు ముందుకు చొచ్చుకొని పోకుండా చూడవలెను.

6. వి.వి.ఐ.పి ప్రసంగించు స్టేజికి వున్న మెట్ల వద్ద పోలీసు వారు బందోబస్తు వుండి, అనుమతి యున్న ముఖ్యులను మాత్రమే స్టేజిపైకి వెళ్లనిచ్చి ఇతరులు పైకి వెళ్ళకుండా చూడవలెను. ఎక్కువ మంది స్టేజి పైకి వెళ్ళినచో తొక్కిసలాట జరిగి వి.వి.ఐ.పి వారికి హాని జరుగుటవకాశం వున్నది.

7. వి.వి.ఐ.పి ప్రసగించు బహిరంగ సభలలో యూనిఫారం ధరించిన పోలీసు ఆఫీసర్లు బందోబస్తు డ్యూటీలో ఎక్కువగా కనబడకూడదు. స్టేజి వెనుక , సభ యొక్క వెనుక భాగములో ఇతర ముఖ్యమైన స్థలములలో అత్యవసర పరిస్థితుల ఎదుర్కొనుటకై యూనిఫారంలో వున్న పోలిసు వారిని,తుపాకులు, గ్యాస్ కలిగి యున్న ఎ.ఆర్. స్ట్రైకింగ్ ఫోర్సుగా నియమించవలెను.

7. సాధారణ చర్యలు

(జనరల్ మెజర్)

1. ప్రముఖ వ్యక్తులకు భౌతిక రక్షణ మరియు కీలకమైన వ్యవస్థలకు రక్షణ కలిగించుటకు తీసుకొనబడిన జాగ్రత్త చర్యలు.
2. అనుచిత వ్యక్తులకు మరియు శత్రువులకు మన సమాచారము తెలియకుండా జేయుట?
3. మన గురించి తెలుసుకొవడానికి ప్రయత్నించిన వారి గురించి తెలుసుకోవడం.

Explosives

ఎక్స్‌ప్లోజివ్స్

1. ఎక్స్‌ప్లోజివ్స్ - కాంపోనెంట్స్ & యాక్సెసరీస్

ఉపోద్ఘాతము :-

ఆధునిక యుద్ధాలలో ఉపయోగించే అన్నిరకముల ఆయుధ సామాగ్రి తయారీలో ప్రేలుడు పదార్థములు ముఖ్య పాత్ర వహిస్తున్నాయి. ఈ యొక్క ప్రేలుడు పదార్థాన్ని పూర్వము ఏదైన ఒక మంచి పని చేయుటకు ఉపయోగించేవారు, రాను రాను, దానిని శత్రువులు సాయుధ దళాలను, నాశనము చేయుటకు ఉపయోగించుచున్నారు. (క్లెమోర్ మైన్స్, లాండ్ మైన్స్) అందు గురించి సాయుధ దళాలలో పనిచేసే ప్రతి ఒక్కరికి వీటిని గురించి తెలుసుకోవడం చాలా అవసరం. ఎందుకంటే తీవ్రవాదులు సాయుధ దళములను ఎదుర్కొనుటకు ప్రేలుడు పదార్థమును ఉపయోగించుచున్నారు. కనుక ఇప్పటి వరకు జరిగిన సంఘటనలో ఎక్కువ శాతము సాయుధ దళాలు నష్టపోవడానికి ఈ యొక్క ప్రేలుడు పదార్థములే కారణము. వీటి నుండి తప్పించుకొనుటకు ప్రతి యొక్క భద్రతా దళ సభ్యుడు ఎక్స్‌ప్లోజివ్స్ గురించి క్షుణ్ణంగా తెలుసుకొనుట చాలా అవసరం.

ప్రేలుడు :-

పరిసరాలలో శక్తివంతమైన ఒత్తిడిని కలుగ జేస్తూ ఆకస్మాత్తుగా పెద్ద మొత్తములో శక్తి విడుదల కావడాన్ని ప్రేలుడు అంటారు.

చరిత్ర :-

మొట్టమొదటి సారిగా ప్రేలుడు పదార్థమును 4,5 శతాబ్దములలో వనస్పతి ద్వారా ఈజిప్టు మరియు చైనా దేశ శాస్త్రజ్ఞులు కనుగొన్నారు. తరువాత 13 వ శతాబ్దములలో "రోగర్ బెకాన్" అను ఇంగ్లాండు శాస్త్రవేత్త గన్‌పౌడర్‌ని కనుగొన్నాడు. 1847 వ సం॥లో అస్లానియో

సోబ్రెరో అను ఇటలీ దేశస్తుడు నైట్రోగ్లిజరిన్‌ని కనుగొన్నాడు. (ఇది లిక్విడ్ రూపములో ఉంటుంది) 1861వ సం॥లో స్వీడన్ దేశస్తుడైన "ఆల్ఫ్రెడ్ బర్నడ్ నోబుల్" అను శాస్త్రవేత్త డైనమెట్ అను ప్రేలుడు పదార్థము నుకనుగొన్నాడు. 1877 వ సం।.లో మెర్‌టోన్ అను శాస్త్రవేత్త కాంపొజిషన్ ఎక్స్ప్లోజివ్స్‌న్ కనుగొన్నాడు. ఇతను జర్మనీ దేశస్తుడు. 1894 వ సం॥లో పెంట్రీట్ అను శాస్త్రవేత్త పి.ఇ.టి.ఎన్ కనుగొన్నాడు. (పెంటు,ఎరిత్రొటాల్ టెట్రా నైట్రేట్) 1902 వసం॥లో జర్మనీ సైంటిస్ట్ టి.యన్.టి. (ట్రైనైట్రో టెట్రాన్) ను కనుగొన్నాడు. 1920 వసం॥లో ఆర్.డి.యక్స్ ని కనుగొన్నాడు. ఎక్స్ప్లోజివ్ ఘన, ద్రవ, మరియు జెల్లిరూపములో ఉండును.

నిర్వచనము :-

అస్థిరమైన ఘన, ద్రవ లేక జెల్లి రూపములో ఉన్నటువంటి రసాయినిక పదార్థమునకు సరియైన ప్రేరణ కలిగించినచో (వత్తిండి, రాపిడి మరియు కంపనము) అతి త్వరిత గతిలో వాయు రూపములోనికి మార్పు చెందుచూ హెచ్చు మొత్తములో, ఉష్ణమును, కంపనమును, శబ్దమును విడుదల చేస్తూ దానికి అడ్డుగా ఉన్నటువంటి టార్గెట్స్‌ని ధ్వంసము చేయడానినే 'ఎక్స్ప్లోజివ్స్' అందురు.

ప్రేలుడు పదార్థములోని రకములు :-

ఇది రెండు రకములు 1. లో ఎక్స్ప్లోజింవ్స్ 2. హై ఎక్స్ప్లోజివ్స్

వి.ఓ.డి. 3000 మీటర్స్ కన్నా, తక్కువ ఉంటే లో ఎక్స్ప్లోజిమ్స్‌ని

వి.ఓ.డి 3000 మీటర్స్ కన్నా ఎక్కువ ఉంటే హై ఎక్స్ప్లోజివ్స్ అని

వి.ఓ.డి. (అనగా వెలాసిటి ఆఫ్ డిటోనేషన్) :- ఘన లేదా ద్రవ రూపములో ఉన్న ప్రేలుడు పదార్థము వాయురూపములోనికి మార్పు చెందే వేగాన్ని వెలాసిటీ ఆఫ్ డిటోనేషన్ అని అంటారు. దీనిని మీటర్లలో సెకన్స్‌లో కొలుస్తారు.

లో ఎక్స్ప్లోజివ్స్ హై ఎక్స్ప్లోజివ్స్‌కు గల భేదములు :-

లో ఎక్స్ప్లోజివ్స్	హై ఎక్స్ప్లోజివ్స్
1. వి. ఒ. డి. 3000 మీటర్స్ కన్నా తక్కువ	1. వి. ఒ. డి 3000 మీటర్స్ కన్నా ఎక్కువ
2. ఇది ఘన రూపములో ఉంటుంది.	2. ఇది ఘన, ద్రవ, అర్థ, ద్రవ రూపము లో లభిస్తుంది.
3. ఇది చాలా సున్నితమైన పదార్థము	3. ఇది చాలా దృఢమైన పదార్థము.
4. దీనిని ఇంట్లో మరియు ఫ్యాక్టరీలలో తయారు చేయవచ్చును.	4. దీనిని ఫ్యాక్టరీలలో మాత్రమే తయారు చేయుదురు.
5. ఇవి తేమ తగిలితే పనిచేయవు.	5. తేమ తగిలితే పని చేస్తాయి.
6. మంట, రాపిడి, ఒత్తిడి, తాకిడుల ద్వారా ప్రేరణ ఇచ్చి పేలుస్తారు.	6. డిటోనేటర్స్ ద్వారా ప్రేరణ యిచ్చి పేలుస్తారు.

ప్రేలుడు పదార్థముల యొక్క ప్రభావములు :-

లో ఎక్స్ప్లోజివ్స్	హై ఎక్స్ ప్లోజివ్స్
1. లిఫింగ్, పుషింగ్, ప్రొఫెలింగ్(తీసుకెళ్లుట)	1. లిఫ్టింగ్, పుషింగ్, కటింగ్, స్కాటరింగ్, బ్లాస్ట్ ఎఫెక్ట్ మరియు షేపుడ్ చార్జ్

లో ఎక్స్ప్లోజివ్స్ :-

ఉదా ॥ 1. గన్ పౌడర్ : ఇది బ్లాక్ కలర్లో ఉంటుంది.

2. కార్డైట్ :- ఇది గ్రీన్ కలర్లో ఉంటుంది. దీనిని రౌండ్స్‌లో ఉపయోగిస్తారు.

3. హెచ్. డి. కాట్రేజ్ (హైడెంజిట్ కాట్రేజ్) దీనిని యస్. యల్. ఆర్ లో పెట్టి ట్యూబు లాంచర్ ఫైర్ చేయుటకు పనిచేయును.

4. బాలాస్టైట్ కాట్రేజ్‌లో ఉండేది లో ఎక్స్ప్లోజివ్స్.

హై ఎక్స్‌ప్లోజివ్స్ ఉదా :-

1. జెలిటన్ స్టిక్స్ :- ఇది ఎక్కువగా ఎ.పి. లో జరుగుతుంది. దీని యొక్క బరువు 125 గ్రాములు. పొడవు 10 అంగుళములు వ్యాసము ఒక అంగులము. దీనిని బ్రౌన్ కలర్ కవర్‌లో ప్యాక్ చేయును.

2. పి.ఇ.కె. (ప్లాస్టిక్ ఎక్స్‌ప్లోజివ్స్‌కిరికి) ఇది పసుపు రంగు లో ఉంటుంది. 100 గ్రాములు, 200 గ్రాములలో ప్యాక్ చేయబడి యుండును. ప్లాస్టిక్ కవర్‌లో లభించును.

3. పి.ఇ.టి.యన్. (పెంటా, ఎరిత్రోటాల్, టెట్రా నైట్రేట్) ఇది తెలుపు రంగులో ఉంటుంది. దీని యొక్క వి.ఓ.డి. 8500 మీటర్లు ఒక్క సెకనుకు.

4. ఆర్. డి.యక్స్ (రిసెర్చ్ డెవలప్‌మెంట్ ఎక్స్‌ప్లోజివ్స్) ఇది చక్కరమాదిరిగా తెల్లగా యుండును. అయితే వేరు వేరు పదార్థములతో కలుపుట వలన ఆ పదార్థముల యొక్క రంగులలో కూడా ఉండవచ్చును. దీని యొక్క వి.ఓ.డి. 9300 మీటర్లు ఒక సెకనుకు.

5. టి.యన్.టి. (ట్రైనైట్రో టెట్రాన్) ఇది పసుపు రంగులో ఉండును. దీనిని గ్రేనేడులలో ఉపయోగింతురు.

6. సి.ఇ.పి.(కాంపోజిషన్ ఎక్స్‌ప్లోజివ్ పౌడర్) ఇది ఎల్లో కలర్లో ఉండును. వి.ఒ.డి 7570 మీటర్లు ఒక సెకనుకు.

7. జి.సి.స్లాబ్ (గన్ కాటన్ స్లాబ్) ఇది సర్వీస్ ఎక్స్‌ప్లోజివ్ ఇది ఎల్లో కలర్లో ఉండును. దీని యొక్క వి.ఓ.డి. 6000 నుండి 7000 మీటర్ల ఒకసెకనుకు.

ప్రేలుడు పదార్థములను ప్రేల్చుట కొరకు కావలసిన వివిధ రకాలైన పరికరములు :

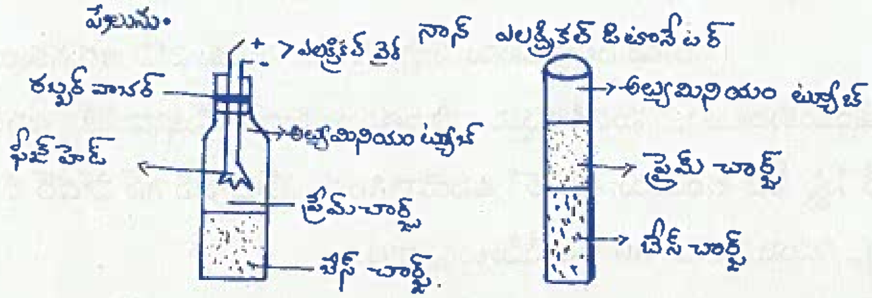
ప్రేలుడు పదార్థమును పేల్చేటప్పుడు మనకు హాని జరుగకుండా మనల్ని మనం రక్షించుకుంటూ, సురక్షితమైన ప్రాంతములనుండి పేల్చడానికి ఉపయోగించు సాధనమునే సేఫ్టి ఫీజ్ అందురు. దీనిలో ఉపయోగించు ఎక్స్‌ప్లోజివ్ గన్ పౌడర్ దీని యొక్క వేగము ఒక్క నిమిషమునకు 60 సెంటిమీటర్లు కాలును.

దీనిని అన్ని ప్రదేశములలో ఉపయోగించరు, ఎందువలన ?

1. అనుకున్న సమయంలో పేల్చలేము.
2. ఒకే సమయంలో 4,5, చార్జ్‌లను పేల్చలేము.
3. పొగద్వారా మరియు వాసన ద్వారా దీని యొక్క ఉనికి తెలిసిపోవును.

2. డిటోనేటర్ : ఏదైనా ఒక హైఎక్స్‌ప్లోజివ్‌ను పేల్చుట కొరకు డిటోనేటరును ఉపయోగిస్తారు. డిటోనేటర్ లేనిచో హైఎక్స్‌ప్లోజివ్ ప్రేలదు.

ఇవి రెండు రకములు : 1. ఎలక్ట్రిక్ డిటోనేటర్ 2.నాన్ ఏలక్ట్రిక్‌డిటోనేట.ర్ ఇవి రాగి లేక అల్యూమినియంతో తయారు చేయబడతాయి. ఇవి పేల్చినపుడు తరంగాలను (షాక్‌వేవ్స్) ఉత్పత్తి చేస్తాయి. ఈ తరంగాల వలన ప్రేలుడు పదార్థము ప్రేలును.

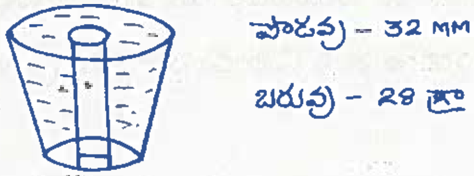


కార్డెక్స్ :

దీనిని ఒకచోట ఉత్పత్తి అయిన షాక్ వేవ్స్‌ను ఇంకొక చోటికి తీసుకొని పోవుటకు ఉపయోగించెదరు. ఇది గోధుమ మరియు పసుపు రంగలో ఉండును. దీనిని పార్సెల్ బాంబు, సూట్‌కేస్ బాంబు, చెక్క డబ్బాలు, మరియు హింజెస్ పగులగొట్టడానికి ఉపయోగిస్తారు. దీనియొక్క వి. ఓ. డి. 600 మీ॥ ల నుండి 800 మీ॥ లు ఒక సెకనుకు.

బూస్టర్ (ప్రైమర్) :

పేలుడు పదార్థము 5 పౌన్ల కంటే ఎక్కువ ఉన్నపుడు దీనిని ఉపయోగిస్తారు. ఏందుకంటే 5 పౌన్ల కంటే ఎక్కువ ఉన్న ఎక్స్ప్లోజివ్‌ను పేల్చడానికి ఒక్క డిటోనేటర్ శక్తి సరిపోదు. కావున దీనిని ఉపయోగించటం వలన ఎక్స్ప్లోజివ్‌ను పేల్చడానికి సరిపోయే శక్తిని ఇది అందించును. దీనియొక్క వి. ఓ. డి. 7500 మీ॥లు ఒక సెకనుకు.



ఫీజ్ మ్యాచ్ : సేఫ్టీఫీజ్‌ను వెలిగించుటకు అగ్గిపుల్లను ఉపయోగిస్తారు. అయితే ఆర్డినెన్స్ ఫ్యాక్టరీలో తయారగు అగ్గిపెట్టెను ఫీజ్‌మ్యాచ్ అని అందురు. దీనిని వెలిగించినపుడు కాంతి బయటకు కనిపించదు.

బ్యాటరీ లేదా డైనమో ఎక్స్‌ప్లోజర్ : ప్రేలుడు పదార్థంలను పేల్చడానికి కావలసిన విద్యుత్‌ను ఉత్పత్తి చేయు సాధనము బ్యాటరీ లేదా డైనమోఎక్స్‌ప్లోజర్ అంటారు.

ఉదా: లాండ్‌మైన్, క్లెమోర్ మైన్స్‌ను పేల్చడానికి ఉపయోగిస్తారు.

క్రింప్పర్ : సేఫ్టీఫీజ్‌ను డిటోనేటర్‌లో పెట్టిన తరువాత డిటోనేటర్ యొక్క అంచులను నొక్కుసాధనము.

ఎలక్ట్రికల్ వైర్స్ : ఒక ప్రదేశంనుండి ఇంకొక ప్రదేశంకు విదుత్‌ను తీసుకొని పోవుటకు విద్యుత్ తీగలను వాడెదరు.

మైన్ చార్జ్ : టార్గెట్‌ను ధ్వంసం చేయడానికి ఉపయోగించే హైఎక్స్‌ప్లోజివ్‌ను 'మైన్‌చార్జ్' అందురు.

కార్డెక్స్ వలన ఉపయోగములు :

1. డిటోనేటర్లు తక్కువ ఉన్నపుడు దీనిని ఉపయోగిస్తారు.
2. ఎక్కడైతే డిటనేటర్లను ఉపయోగించ లేవో అక్కడ కార్డెక్స్‌ను ఉపయోగించవచ్చును.
3. దీనిని ఒక్క ముడి వేస్తే డిటోనేటరు అంత ఎఫెక్టు ఉంటుంది.
4. దీనిలో మూడు మందులు వేస్తే బూస్టర్ అంత ఎఫెక్టు ఉంటుంది.
5. ఒకే సారి ఎక్కువ చార్జీలను పేల్చవచ్చును.

6. కార్డెక్స్ పేల్చుటకొరకు డిటోనేటర్ అవసరం.

ప్రేలుడు పదార్థంలకి తీసుకునవలసిన జాగ్రత్తలు :-

1. ప్రేలుడు పదార్థములతో ఎపుడు వేళాకోళం ఆడరాదు.
2. ప్రేలుడు పదార్థములను మంట, రాపిడి, తాకిడి, ఒత్తిడి , కరెంటు తీగలకు దూరంగా వుంచవలెను.
3. ప్రేలుడు పదార్థములు ఉన్నచోట పొగ త్రాగరాదు.
4. ప్రేలుడు పదార్థములను నేలకేసి విసరి కొట్టరాదు.
5. వీటిని రవాణా చేస్తున్నపుడు కాని ఇతర సమయంలో కాని డిటోనేటర్ మరియు ప్రేలుడు పదార్థములను ఒకేదగ్గర ఉంచరాదు.
6. ప్రేలుడు పదార్థములు వాతావరణ పరిస్థితులకు చెడిపోయే అవకాశం ఉంది కావున నిలువ చేసే టపుడు ఎక్కువ జాగ్రత్తలు తీసుకొన వలెను.

2 ఇనిషియేషన్

ఉపోద్ఘాతము :-

లో ఎక్స్‌ప్లోజివ్ మరియు ప్రైమరీ హై ఎక్స్‌ప్లోజివ్స్ రాపిడి, తాకిడి ఒత్తిడి ప్రభావానికి గురి అయినపుడు అవి ప్రేలుతాయి. వీటిని ప్రేల్చుట కొరకు ఇనిషియేటర్ అవసరం లేదు. మంట, రాపిడులు ఇనిషియేటర్‌గా పనిచేస్తాయి. కాని హైఎక్స్‌ప్లోజివ్‌ను పేల్చడానికి కావలసినటువంటి పరికరములు మరియు ఆ యొక్క వరుస క్రమము గూర్చి తెలియనట్లైతే హై ఎక్స్‌ప్లోజివ్‌ను పేల్చుట కష్టము. అందువలన దీనినిగూర్చి తెలుసుకొనుట చాలా అవసరం.

ఉద్దేశం : ఇనిషీయేషన్ గూర్చి తెలుసుకొనుట.

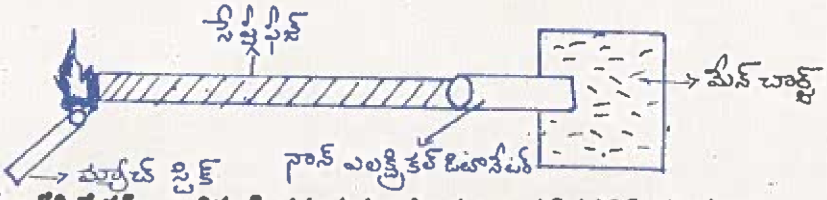
నిర్వచనము : ఏదైనా ఒక ఎక్స్‌ప్లోజివ్‌ను పేల్చే విదానాన్ని ఇనిషియేషన్ అందురు.

ఇనిషియేషన్ రెండు రకములు :

1. నాన్ ఏలిక్ట్రికల్ ఇనిషియేషన్, 2. ఎలక్ట్రికల్ ఇనిషియేషన్.

1. నాన్ ఏలిక్ట్రికల్ ఇనిషియేషన్ :

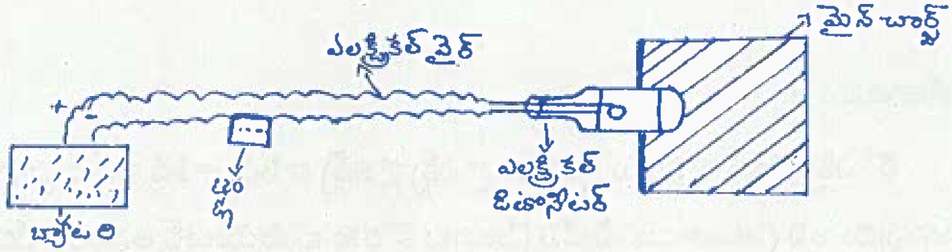
విధ్యుత్ సహాయంలేకుండా ఒక హైఎక్స్‌ప్లోజివ్ ను పేల్చే విదానాన్ని నాన్ ఏలక్ట్రికల్ ఇనిషియేషన్ అందురు.



ఎలక్ట్రికల్ ఇనిషియేషన్ :- విధ్యుత్ సహాయముతో ఒక హై. ఎక్స్‌ప్లోజివ్ ను పేల్చు

2. ఎలక్ట్రికల్ ఇనిషియేషన్ :

విధ్యుత్ సహాయంతో ఒకే హై ఎక్స్‌ప్లోజివ్‌ను పేల్చే విదానాన్ని ఎలక్ట్రికల్ ఇనీషియేషన్ అందురు.



చైనా ఆఫ్ డిటొనేషన్ :

ఏదైనా ఒక హై ఎక్స్‌ప్లోజీవ్‌ను పేల్చే వరుస క్రమమును చైన్ ఆఫ్ డిటొనేషన్ అందురు.

నాన్ ఎలక్ట్రికల్	చైన్ ఆఫ్ డిటొనేషన్	ఎలక్ట్రికల్
1. అగ్గిపెట్టె	నిప్పుఉత్పత్తి చేయునది	బ్యాటరీ, విద్యుత్ ఏక్స్‌ప్లోడర్
2. సేఫ్టీఫీజ్	నిప్పును తీసుకొని పోవునది	విధ్యుత్తు తీగలు
3. నాన్ ఏలక్ట్రికల్ డిటొనేటర్	నిప్పును ఒత్తిడి తరంగాలుగా మార్చునది	ఎలక్ట్రికల్ డిటొనేటర్
4. జెలిటన్ స్టిక్స్ టి.ఎన్. టి. (హై ఎక్స్‌పోజివ్)	చార్జ్	జెలిటన్ స్టిక్స్ (హై ఎక్స్‌ప్లోజీవ్)

3. చార్జ్

నిర్వచనము :-

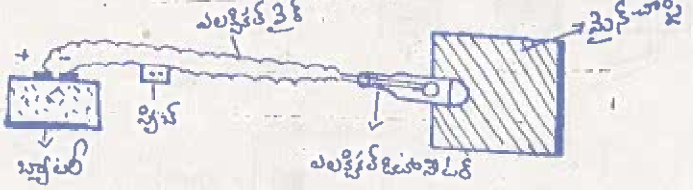
ఏదైనా ఒక టార్గెట్‌ని ధ్వంస చేయుటకొరకు ఉపయోగించేటటువంటి ఎక్స్‌ప్లోజివ్‌ను చార్జ్ అంటారు. (టార్జ్ యొక్క పరిమాణము టార్గెట్ యొక్క సైజ్ మరియు ఆకారము మీద ఆధారపడి యుండును.)

చార్జ్‌లోని రకములు : ఇవి మూడురకములు.

1. సింగల్ చార్జ్ 2. మల్టిప్లె చార్జ్ 3. షేప్డ్ చార్జ్.

1. సింగల్ చార్జ్ :

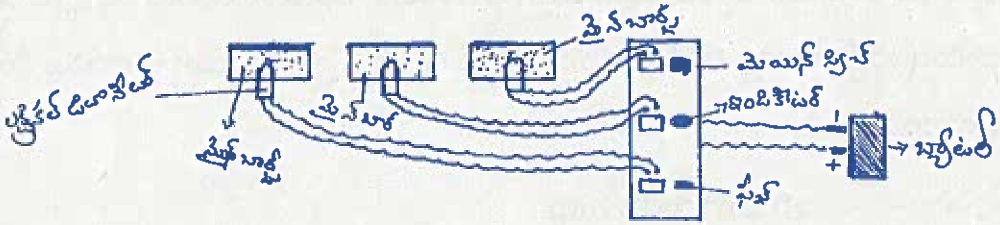
ఏదైనా ఒక్క టార్గెట్‌ని ధ్వంసం చేయుటకు ఉపయోగించే చార్జ్‌లను సింగిల్ చార్జ్ ంటారు.



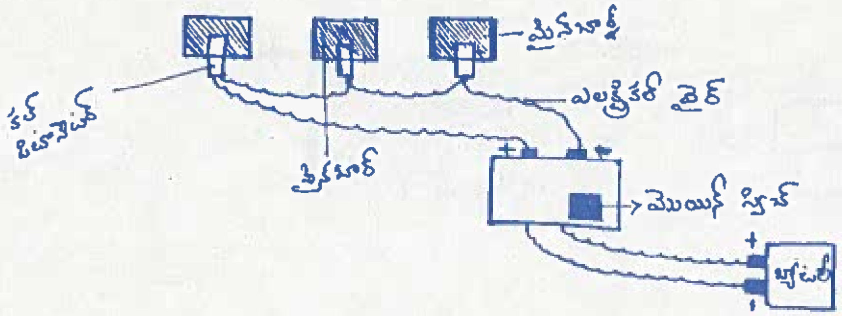
2. మల్టిప్లె చార్జ్ :

ఏదైనా ఒక టార్గెట్‌ని మరియు ఒకటి కన్నా ఏక్కువటార్గెట్స్ ధ్వంసం చేయుటకు ఉపయోగించే చార్జ్‌లను మల్టిప్లె చార్జ్ అందురు. దీనిలో 2 రకాలు. అవి. 1. ప్యారలల్ కనక్షన్ 2. సీరీస్ కనక్షన్.

1. ఫ్యారలల్ కనక్షన్ : దీనితో ఒకే స్విచ్ నొక్కి ఒక్క చార్జ్‌ని పేల్చ వచ్చును. ఒకే స్విచ్ నొక్కి అన్ని చార్జ్‌లను ఒకేసారి పేల్చ వచ్చును. (ఉ: ఇంట్లో ఉండే కరెంట్ మేన్ వేసి ఒక్క స్విచ్ నొక్కితే ఒక్క బల్బు వెలుగును, మేను ఆపుచేసి స్విచ్ లు అన్ని వేసి మేన్ ఆన్ చేసే ఏ విధంగా అన్ని బల్బులు ఒకేసారి వెలుగుతాయో అదే విధంగా ఒకేసారి అన్ని చార్జిలు ప్రేలును. ఒక వేళ ఒక చార్జ్ ప్రేలనిచో మిగతా చార్జ్‌లు ప్రేలును.



దీనిని సింగిల్‌గా ప్రేల్చే అవకాశం లేదు. ఒక వేళ ఒక చార్జ్ ప్రేలనిచో మిగతా చార్జ్‌లు ప్రేలవు. దీనిలో ఒకేసారి ప్రేలును.



3. షేప్డ్ చార్జ్ : ఏదైనా ఒక టార్గెట్‌ను మనకుకావలసిన ఆకారంలో ప్రేలుట కొరకు ఈ యొక్క షేపెడ్ చార్జ్ ఉపయోగపడును. (బీరువాలు, పెట్టెలు, ఇంజన్, సన్నటి వస్తువులను ప్రేల్చుటకు పనికి వచ్చును.)

4. ల్యాండ్ మైన్

ఉపోద్ఘాతము :

శత్రువులు సాయుధ దళములను నాశనము చేయుటకు మాటు వేసి (ఆంబుష్) దెబ్బ తీయుచున్నారు. దీనిని సాయుధ దళములు ఎదుర్కొని (కౌంటర్ అంబుష్ ద్వారా) శత్రువులను ఎదురదెబ్బ తీయుచున్నారు. దాని గురించి శత్రువులు మందు పాతర్ల ద్వారా దెబ్బ తీయుచున్నారు. కావునా దీనిని గురించి తెలుసుకొనుట సాయుధ దళములకు చాలా అవసరం.

ఉద్దేశము :

ల్యాంజ్ మైన్స్ గురించి తెలుసుకొనుట.

నిర్వచనము :

ఏదైనా ఒక హై ఎక్స్‌ప్లోజివ్‌ని ఒక పాత్రలో అమర్చి (నింపి) ఒక టార్గెట్ ని ద్వంసం చేయుట కొరకు ఉపయోగించునటువంటి దానినే మైన్ అందురు.

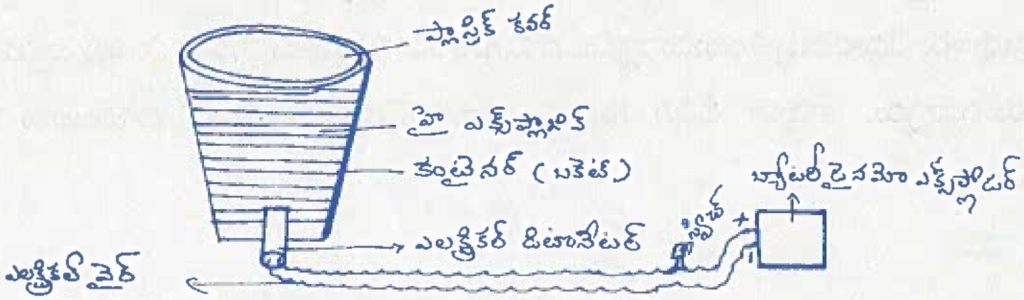
లాండ్ మైన్ :-

ఏదైనా ఒక హై ఎక్స్‌ప్లోజివ్ ని ఒక పాత్రలో నింపి భూమిలో పాతిపెట్టినచో దీనినే ల్యాండ్‌మైన్ అందురు.

నిర్మాణము :

ఏదైనా ఒక కంటేనర్‌ను తీసుకొని, దానికి కింది భాగమున డిటోనేటర్‌ను అమర్చుటానికి వీలుగా రంధ్రంను చేసి బకెట్‌లో హై ఎక్స్‌పోజివ్‌ను నింపి బకెట్ కింద భాగం

నుంచి ఎలక్ట్రికల్ డిటోనేటర్‌ను అమర్చి బకెట్ కప్పు పై ప్లాస్టిక్ కవర్‌ను కట్టవలెను. దీనిని కచ్చారోడ్లపై, మెటల్ రోడ్లపై అమర్చి మందు పాతర్లు నుండి వచ్చిన వైర్లను కన్పించని విధంగా సురక్షితమైన ప్రాంతమునకు తీసుకొని పోయి, అచ్చట మందు పాతర్లను పేల్చుట కొరకు కావలసిన బ్యాటరీ, స్విచ్ బోర్డులను అమర్చిదీనిని పేల్చుటకొరకు ఏదైనా ఒక గుర్తుని నియమించుకొని టార్గెట్ ఆ యొక్క గుర్తు దగ్గరకు వచ్చిన వెంటనే స్విచ్ నొక్కి టార్గెట్‌ని ధ్వంసం చేయును.



గమనించవలసిన విషయాలు :

1. చార్జీ యొక్క పరిమాణమును బట్టి డిటోనేటర్‌ను ఉపయోగింతురు.
2. 5 పౌన్ల కంటే ఎక్కువ ప్రేలుడు పదార్థము ఉపయోగించినచో ఒక్క డిటోననేటర్ సరిపోదు. కావున దీనికి బూస్టర్ అవసరం. కాని మన ఆంధ్రప్రదేశ్‌లో ఉగ్రవాదులకు బూస్టర్ దొరకనందు వలన రెండు లేక మూడు డిటోనేటర్‌లను ఉపయోగిస్తారు.

ఉగ్రావాదుల యొక్క ముఖ్య ఉద్దేశ్యము :

1. సాయుధ దళములను చంపుట కొరకు.
2. వాహనములను ధ్వంశం చేయుటకొరకు.
3. శత్రువుల ఆత్మస్థైర్యమును దెబ్బ తీయుటకొరకు.
4. శత్రువులు తమ స్థావరముకు రాకుండా ఉండుటకొరకు.

తీవ్రవాదులు మందు పాతర్లు ఉపయోగించుటకు గల కారణాలు :

1. మందు సులభంగా లభించుట వలన.
2. దీనిని ప్రేల్చుటకు ఎలాంటి శిక్షణ అవసరంలేదు.
3. ఒకేసారి ఎక్కువ మందిని చంపుటకు ఉపయోగ పడును.
4. దీనిని సులభంగా క్యారీ చేయవచ్చును.
5. తక్కువ ధరలో ఎక్స్‌ప్లోజివ్ లభించుట వలన.

మందుపాతర్లు బారిన పడకుండా తీసుకొనవలసినటు వంటి జాగ్రత్తలు (ల్యాండ్ మైన్ ప్రికాషన్స్) :

ముందు జాగ్రత్త చర్యలు నాలుగు రకములు :

1. నిరోధించు చర్యలు :

1. ఖచ్చా రోడ్లుపై మరియు మెటల్ రోడ్లుపై ప్రయాణము తగ్గించవలెను.
2. ఒకే దారిని ఎక్కువ సార్లు ఉపయోగించరాదు.
3. ఒకే దారిని ఉన్న ప్రదేశములకు వాహనములలో ప్రయాణించరాదు. కనీసం తిరుగు ప్రయాణములోనైనాలో నడచి రావలెను.
4. అనుమానాస్పదమైన ప్రదేశంలలో వాహనము నుండి దిగి రోడ్డుకు ఇరువైపుల ట్యాక్టికల్ కూంటింగ్ చేయవలెను.
5. ప్రభుత్వము మరియు పోలీసు వాహనములను ఉపయోగించదాదు. ప్రవేటు వాహనములను ఉపయోగించవలెను.
6. ఇతర వాహనములలో ప్రయాణించేటపుడు. ఆయుధములను బయటకు కన్పించకుండా జాగ్రత్త వహించలరవలెను.
7. జీతములు పంచడము, సామాగ్రి తెచ్చుకోవటము,గార్డు బదిలీ లాంటి పనుల ఒకే తేదీలలో, ఒకే సమయంలలో చేయరాదు.
8. అవకాశం ఉంటే రోడ్డుకు రెండవ ప్రక్కన ప్రయాణించవలెను.
9. ఎక్కువగా రాత్రి సమయంనందు ప్రయాణించవలెను.
10. రోడ్డుపై గల వంతెనను పరిశీలించి దాటవలెను.

11. బరువైన వాహనములలో ప్రయాణించ వలెను. ఇందులో ఇసుక బస్తాలను పెట్టవలెను. వాహనము పైకప్పుపై ఒకరు లేక ఇద్దరు సాధారణ దుస్తులలో గమనించుటకు పెట్టవలయును.

12. అవకాశము ఉంటే వేగంగా ప్రయాణించ వలయును.

13. తిరుగు ప్రయాణములో అతి జాగ్రత్తగా వ్యవహరించవలెను.

14. రోడ్డుపై లభించి ఆకర్షణీయమైన వస్తువులను తాకరాదు.

15. ఒకే వాహనములో ప్రయాణించేటపుడు ఆర్.టి.సి లేదా ప్రజలు ఉన్న ఇతర వాహనములకు దగ్గరగా వెళ్ళవలెను.

16. ఒక పోలీసు పార్టీ ఏదైనా ఇంటిలో బస చేసే ముందు ఆ ఇంటి చుట్టు పరిశీలించవలెను.

2. ఇంటలిజెన్స్ మరియు సెక్యూరిటీ :

1. మన యొక్క ప్రయాణ వివరములు రహస్యముగా ఉంచవలెను.

2. మన కార్యక్రమము గురించి లేదా మనం వెళ్ళే స్థలం గురించి ఇతరులకి తెలుపరాదు.

3. మన వాహనాలు రంగును, గుర్తులను, నెంబర్లను మార్చడం ద్వారా శత్రులను మోసగించ వచ్చును.

4. శత్రువుల మోసమును గుర్తించ వలెను.

5. శత్రువుల డబుల్ బ్లిప్ పద్ధతి నుండి జాగత్త వహించవలెను.

6. ప్రేలుడు పదార్ధలు, డిటోనేటర్లు మొ॥వి సాధనములు సరఫరా చేసే వారి

గురించి సమాచారము సేకరించి దానిని అదుపు చేయవలెను.

3. పరిశోధించుట: (డిటెక్షన్)

1. ప్రయాణము చేసే ప్రదేశంను ముందుగా పరిశీలించవలెను. అలాగే మరియు మందు పాతర్లు పెట్టే ప్రదేశాలను ముందుగా గుర్తించ వలెను. కాలినడకన ప్రయాణము చేయవలెను.

2. ఎల్లపుడు జాగ్రత్తగా ఉండవలెను. మరియు రోడ్డుపై ఏదైనా కదిలించి ఉన్న దానిని గమనించ వలెను.

3. రోడ్డుకు ఇరువైపుల తీగలను బయకు తీయడానికి ఇనుప రాక్స్ / ట్రాక్టర్లను ఉపయోగించవలెను.

4. ప్రాడర్‌లను ఉపయోగించ వలెను. (మొనగల కర్రలను)

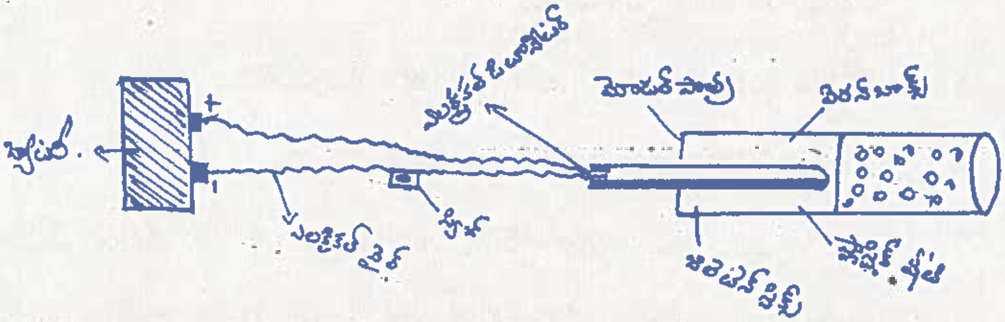
5. మైన్ డిటెక్టర్లను, మెటల్ డిటెక్టర్లను, హ్యాండ్ హెల్డ్ మైన్ డిటెక్టర్లను ఉపయోగించవలెను.

6. ఏదైనా ఒక తీగను కనుకొనిన యెడల దానినితాకరాదు. ముందుగా పవర్ ఫోర్స్‌ను విడదీయ వలెను.

5. క్లైమోర్‌మైన్

నిర్వచనము :

నడిచే వ్యక్తులను హతమార్చుట కొరకు ఉపయోగించే ప్రేలుడు పదార్థమునే క్లైమోర్ మైన్ అందురు. (దీనిలోని ముక్కలు ఒక సె॥కు 2200 అడుగుల వేగంతో వచ్చి శత్రువులకు తగులును.)



క్లైమోర్ మైన్ యొక్క ప్రాముఖ్యత ఎందుకు పెరిగిందని :

1. ప్రస్తుతం సాయుధ దళాలు వాహనాలపై ప్రాయణము తగ్గించి కాలినడకన ప్రయాణంచేయుచున్నారు కనుక.

2. ఆంబుష్ మరియు మందు పాతర్ల దాడులలో ప్రభుత్వ దళాలు ప్రతిఘటిస్తు ఉన్నారు కనుక.

3. తమ స్థావరముల భద్రత కొరకు ఉపయోగించుచున్నారు.

4. ఒకే మనిషి తీసుకొని వెళ్ళుటకు మరియు ప్రేల్చుటకు సులభం, కనుక దీని ప్రాముఖ్యత పెరిగింది.

క్లెమోర్ మైన్స్ బారిన పడకుండా తీసుకో వలసిన జాగ్రత్తలు :

1. రోడ్లను, బారులను తప్పించి నడవాలి.
2. ముఖ్యంగా చెట్లపైన,పొదల మధ్య, రాళ్ళ గుట్టల మధ్య దీనిని ఉంచవచ్చును. కావున పరిశీలిస్తూ కదల వలెను.
3. ట్యాక్టికల్ మూమెంటును ఖచ్చితంగా పాటించవలెను.
4. మట్టి డబ్బాలలో,ఆగివున్న ఎడ్లబండ్లలో కూడా వీటిని ఉంచవచ్చును కావున వీటిని పరిశీలిస్తూవెళ్ళవలెను.
5. తిరుగు ప్రయాణములో అతి జాగ్రత్తగా ఉండవలెను.
6. తప్పించుకొని తిరుగు కదలికలను పాటించవలెను.
7. అనుమానము వున్న ప్రదేశాలలో ఎక్స్‌టెండ్ లైన్సు లో కూంబింగ్ చేయవలెను.
8. కుక్కలను మరియు డిటెక్టర్స్‌ని ఉపయోగించింది మైన్స్‌ని బయటకు తీయాటానికి ప్రయత్నించవలెను.
9. శత్రువులను మోసగించడానికి ప్రయత్నించవలెను.
10. శత్రు స్థావరాలపై దాడి చేయుటకు వెళ్ళనపుడు అతి జాగ్రత్తగా ఉండవలెను.
11. మన కదలికలను రహస్యంగా ఉంచాలి.

6. ఐ.ఇ.డీస్ ఇంప్రవైజేడ్ ఎక్స్‌ప్లోజివ్ డివైజ్
(అభివృద్ధి పరచిన బాంబులు)

ఉపోద్ఘాతము :

తీవ్ర వాదులు సాయుధదళములను చంపుటకుమందు పాతర్లు మరియు క్లేమోర్ మైన్స్ ఉపయోగిస్తారు. సాయుధ దళములు వాటిని వెదకి చేయకుండా చేయుట వలన లేక వాటి బారిన పడకుండా (ట్యాక్టికల్ మూవ్ మెంట్ ద్వారా) ఉండుట వలన తీవ్ర వాదులు ఈ అభివృద్ధిపరిచిన బాంబులను ఉపయోగిస్తున్నా ఆకర్షణీయమైన వస్తువులలో బాంబులను అమర్చుచున్నారు. (ఉదా : రేడియోలు, సూట్‌కేసులు, టీవీ. లు కారు మరియు స్కూటర్సు) లలో కూడా వాడుచున్నారు.) కావున ప్రతి సాయుధ ధళ సభ్యులు వీటిని గురించి తెలుసుకొనుట చాలా ముఖ్యం.

ఉద్దేశము :

అభివృద్ధి పరచిన బాంబులను గూరించ తెలుసుకొనుట.

నిర్వచనం :

శత్రువులను చంపుటకు లేదా బాధించుటకు శక్తివంతమైన ప్రేలుడు పదార్థములు లేదా దహన శీల రసాయనిక పదార్థములను ఉపయోగించి తయారు చేయబడిన అనేక రకముల మోసపూరిత బాంబులను 'ఐ.ఇ.డీస్' అందురు.

ఐ.ఇ.డీస్ :- 1. పెట్టబడినది, 2. ముందుకు పోవునటువంటివి. 3. చేతితో విసిరేది.

1. పెట్టబడినవి : వీటిని మూడురకములుగా ప్రేల్చ వచ్చును.

పెట్టిన వ్యక్తే చాటుగా ఉండి ప్రేల్చవచ్చును మరియు రిమోట్ కంట్రోల్ ద్వారా పేల్చ వచ్చును.

టార్గెట్ ఐ.ఇ.డీ ని కదిలించడముద్వారా ప్రేరణ కలిగి ప్రేలును. లాగడం ద్వారా , ఒత్తిడి ద్వారా ఒత్తిడిని విడుదల చేయడం ద్వారా కదిలంచుట ద్వారా

యాంత్రికంగా, రసాయనికంగా, వాతావరణ వత్తిడి ద్వారా ఉష్ణము, వెలుతురు ద్వారా ప్రేలును.

2. ముందుకు పోవునటువంటివి :రాకెట్లు, క్లైమోర్ మైన్స్.

3. చేతితో విసిరేది :చేతిబాంబులు, గ్రేనేడ్లు పెట్రోలు బాంబులు.

ఐ. ఇ.డీస్. ని నాశనము చేయు పద్దతి :

1. నిప్పులో వేయడం ద్వారా
2. నీటిలో ముంచడం ద్వారా
3. వేరొక చార్జ్ ద్వారా

గమనించ వలసిన విషయం : ఐ .ఇ.డీస్ను ని నిరాయుధీకరణ చేయుట బాంబు డిస్ పోసల్ స్క్వాడ్ వారిది. దీనిని ఇతరులు నిరాయూధీకణచేయుచుటకు ప్రయత్నించకూడదు.

రియాక్షన్ ఎగైన్ ల్యాండ్ మైన్ :

మందు పాతర్లు ప్రేలిన తరువాత సాయుధదళములు చేయు ప్రతి చర్యను రియాక్షన్ ఆఫ్ ల్యాండ్ మైన్స్ అందురు.

రియాక్షన్ :

1. రెండు లేక మూడు వాహనములలో ప్రయాణించు చున్నప్పుడు. ముందు వెళ్ళు చున్న వాహనము మందు పాతర బారిన పడినపుడు మిగతా వాహనములలో గల సాయుధ దళ సభ్యులు కౌంటర్ అంబుష్ చేసి శత్రువులను హరమారిచ వలెను. వాహనమునకు వాహనమునకు మధ్య దురం 100 గజములు ఉండవలెను.

2. సాయుధ ధళములు ప్రయాణము చేయుచున్న రోడ్డు మీద ఏవైనా అడ్డంకులు ఉన్న ఎడల మన యొక్క వాహనములను ఆపి కొంచెం దూరవము వెనుకకు పోనిచ్చి వాహనములో ఉన్న వారు రెండు పార్టీలుగావిడిపోయి రోడ్డుకు ఇరువైపులా కూంబింగ్ చేసిన తరువాత మనకు ఎలాంటి ఆటకం లేవని నిర్ధారించిన తరువాత వాహనములను ముందుకు తెచ్చుకొని వెళ్ళవలెను.

3. ఏదైనా ఒక ప్రాంతమునందు మందు పాతర ప్రేలిన సమాచారం అందిన వెంటనే ఆ ప్రదేశం యొక్క మ్యాప్‌ను పరిశీలించి శ్రతువులు తప్పించుకొనే ప్రదేశంలో పెద్ద ఎత్తున కూంబింగ్ చేసిన శత్రువులు తప్పించుకొనుటకు ఆస్కారం తక్కువగా యున్నది.

4. ఒక రూంలో అనుమానాస్పదమైన వస్తువు (ఐ.ఇ.డి) ఉన్నదని తెలిసిన తరువాత ఆ రూములోకి ఒకరు లేక ఇద్దరు వెళ్ళవలెను. రూములోకి వెళ్ళేముందు శబ్దం శ్రద్ధగా వినాలి. అది టైమ్ బాంబ్ అని తెలిసిచో ఆ రూంలో నుండి బయటకు వచ్చి, 30 ని॥లలో ప్రేలుతుంది అని తెలిసిన వెంటనే దాని దగ్గరకు వెళ్లకూడదు. ఎక్కువ సమయం ఉంటే దానిని సురక్షితమైన ఏరియాకు తరలించి బ్లైండ్ చార్జ్‌ద్వారా పేల్చ వలెను. టైంబాంబు కాదని తెలిసినచో దాని చుట్టు శ్యాండ్ బాగ్స్ వేయవలెను. దానిని బాంబ్ బ్లాంకెట్‌చే కప్పవలెను. అదిలేని సమయంలో ఏరుపు లేక టార్బల్ చే

కప్పవలెను. పుల్లి మోకానిజంద్వారా దీనిని బయటకు తీసి సురక్షత మైన ప్రదేశములో పేల్చవలెను.

గమనిక : ఈ పనిని బాంబు నిపుణులు మాత్రమే చేయవలెను.

బాంబ్ డిఫ్యూషన్ మరియు డిస్‌పోషల్:

ఈ పనిని టెక్నిషియన్స్ మాత్రమే చేయవలెను.

నిపుణులు లేనపుడు ఏమి చేయాలి?

1. బాంబుయొక్క పూర్తి వివరములు తెలుసుకొనవలెను.
2. బాంబు ఉన్నటువంటి కరక్టు స్థలమును తెలుకొనవలెను.
3. బాంబ్ ఏ ఆకారంలో ఉన్నది తెలుసుకొనవలెను.
4. బాంబ్ యొక్క మెకానిజం గూర్చి తెలుసుకోవాలి.
5. బాంబు ఉన్నచోట దానికి వంద గజంలు దూరంలో సెంట్రీని పెట్టవలెను.
6. అక్కడున్నవారిని సురక్షితమైన ప్రాంతానికి తరలించాలి.
7. బాంబ్ స్క్వాడ్‌కు చుట్టూ ఇసుకు బస్తాలు పెట్టవలెను.
8. బాంబ్ స్క్వాడ్‌కి కబురు పంపవలెను.
9. టైమ్ బాంబు కాదని తెలిసిన వెంటనేదానిచుట్టు ఇసుక బస్తాలు వేయవలెను.
10. బాంబ్ బ్లాంకెట్‌ని బాంబుపై కప్పవలెను. ఇది లేని సమయంలో పరుపు లేక టార్పుల్ వేయవలెను.
11. పుల్లి మోకానిజం ద్వారా బయటకు తీసి వేరొక చార్జితో పేల్చవలెను.

భవిష్యత్తులో ఐ.ఇ.డీస్. యొక్క ప్రాముఖ్యత :

పూర్వము 4,5 శతాబ్దంలలో మంచి పనులు చేయుట కొరకు మొట్టమొదటి సారిగా తయారు చేసినటువంటి పేలుడు పదార్థం రాను రాను సాయుధ దళములను మరియు ప్రభుత్వ వాహనములను, ప్రభుత్వ ఆస్తులను ధ్వంసం చేయుట కొరుకు ఈ యొక్క ప్రేలుడు పదార్థమును ఉపయోగించు చున్నారు.

మొదటి సారిగా సాయుధ దళములను చంపుట కొరకు శత్రువులు ఈ యొక్క ప్రేలుడు పదార్థమును ఉపయోగించి మందు పాతర్లు తయారుచేసి వాటి ద్వారా సాయుధ ధళములను దెబ్బతీయుచుండెడివారు. కాని శత్రువులుపెట్టిన మందుపాతర్ల బారిన పడకుండా వారిని ఎదురు దెబ్బ తీయుట వలన శత్రువులు క్లైమోర్ మైన్స్ని తయారుచేసి సాయుధ దళముల మీద ప్రయోగించేవారు. కాని సాయుధ దళములు వీటి బారిన కూడా పడకుండా ఉండుట వలన, ఐ.ఇ.డీస్.ని (అభివృద్ధి పరచిన బాంబులను) కనిపెట్టినారు.

ఎక్స్ప్లోజీవ్ను ఆకర్షణీయమైనటువంటి వస్తువులలో అమర్చి దానికి తగిననటువంటి మెకానిజం తయారుచేసి సాయుధ ధళములను మరియు ప్రజలను భయ భ్రాంతులను చేయుచున్నారు. పూర్వం ఈ యొక్క ప్రేలుడు పదార్థాన్ని ఒక మనిషి ఆపరేట్ చేయడం వలన ప్రేలుడు సంభవించేది. ప్రస్తుతము ఆపరేట్ చేయవలసిన మనిషి లేకుండానే టార్గెట్ చేతనే ప్రేలుడు పదార్థం ప్రేలునట్లు మెకానిజం తయారుచేయుచున్నారు. ఈ యొక్క ఐ.ఇ.డీస్.ని ఎక్కువగా సూట్కేస్, స్కూటర్, కారు, రేడియో, టీ.వి. మరియ బొకే లాంటి వస్తువులలో వాటికి సరిపడు విధంగా మెకానిజం తయారుచేసి, అమర్చి ప్రయోగించు చున్నారు. ఈ యొక్క ఐ.ఇ.డీ స్. ని ఎక్కువగా ఆకర్షణీంగా ఉన్నటువంటి వస్తువులలో అమర్చు చున్నారు.

ముందు ముందు ఈ యొక్క పేలుడు పదార్థమును ప్రతి వస్తువులలోను అమర్చి రిమోట్ కంట్రోల్ ద్వారా పేలు విధంగా తయారు చేయవచ్చును. కావున సాయుధ దళములు ప్రతి (అనుమానము ఉన్నటువంటి) వస్తువులను జాగ్రత్తగా పరిశీలించుచూ మూవ్‌మెంట్స్ చేయ వలెను.

Map Reading

మ్యాప్ రీడింగ్

1. మ్యాప్ యొక్క పరిచయం

(మ్యాప్ ఫెమిలియరైజేషన్)

1. ఉపోద్ఘాతము :-

తెలియని ప్రదేశాలలో సాయుధ దళములు ఒక ప్రదేశం నుండి మరియొక ప్రదేశమునకు పోవుటకు ఆ ప్రదేశము యొక్క సమాచారం కొంత అవసరం. అది ఒక మ్యాప్ వల్ల మాత్రమే సాధ్యమగును.

2. చరిత్ర :-

కాగితం పై మొదటి మ్యాప్ 1820 వ సం। లో తయారు చేశారు. ఇది బ్రిటిష్ మ్యూజియమ్ నందు ఉంచారు. 1824 వ సం॥లో భారత భూభాగాన్ని $^1/_4$: 1 మైళ్ళ స్కేలుతో మ్యాప్‌ను ఇంగ్లాండునందు తయారు చేశారు. 1827 నుండి 1867 వరకు పూర్తి భారత దేశంలో మ్యాప్ తయారుచేయుట మొదలు పెట్టారు. 1905 సం॥లో (1:1) మైళ్ల మెప్‌ను తయారు చేశారు.

3. నిర్వచనం :

భుమి యందలి ఏదైనా ఒక ప్రదేశంను నిశ్చిత స్కేలు కన్వెన్షనల్ గుర్తుల సహాయతో రిలీఫ్స్ తెల్పుతూ పై నుండి చూస్తే కనిపించే విధంగా కాగితముపై తయారుచేయుటను మ్యాప్ అని అంటారు.

4. ఉపయోగాలు :

1. గ్రౌండు యొక్క పూర్తి వివరణ గుర్తించుకొనుటను మరియు కనిపించే విధంగా పనిచేయుట.

2. ఒక ప్రదేశం యొక్క భౌతిక పరిస్థితులను ఒకరూపము నందు ఉండి తెలుసుకొనవచ్చును.
3. అపరేషన్ ప్లానింగ్ చేయుటకు ఉపయోగపడును.
4. ఒక ప్రదేశం నుండి మరియొక ప్రదేశంనకు దగ్గరి అడ్డదారిలో వెళ్లుటకు.
5. తెలియనటువంటి ప్రదేశంలో వెళ్లుటకు ఉపయోగపడును.
6. మన ఓన్ పొజిషన్ తెల్సుకొనవచ్చును.
7. శత్రువునకు అతి దగ్గరగా చేరి ఆశ్చర్యపరచుటకు
8. మ్యాప్ వలన వస్తువులను సరఫరా చేయుటకు . ఆయుధములను సరఫరా చేయుటకు మీటింగ్‌లను జరుపుటకు, ఆర్.విలను పెట్టుటకు మ్యాప్ యొక్క రిఫరెన్స్ ద్వారా తెలియజేయుదురు.
9. ఒక ప్రదేశం నుండి వెరొక ప్రదేశంనకు దూరంను తెల్సుకొనుటకు, గ్రామలగురించి, ఇళ్లగురించి తెల్సుకొనుటకు మెప్ ఉపయోగపడును.

5. మ్యాప్ యొక్క రకములు :రెండు రకములు .

1. స్కేలు పై ఆధారపడిన మ్యాప్.
2. ఉద్దేశముతో అధారపడిన మ్యాప్

1. స్కేలుపై ఆధారపడిన మ్యాప్‌లు 3 రకములు:

ఎ) స్మాల్ స్కేల్ మ్యాప్ లు

బి) మీడియం స్కేలు మ్యాప్‌లు

సి) లార్జ్ స్కేలు మ్యాప్‌లు

2. ఉద్దేశముతో ఆధారపడిన మ్యాప్‌లు 3 రకములు :

ఎ) పూర్తి సమాచారము ఇచ్చు మ్యాప్‌లు ఉదా । ఫ్యాక్టర్ క్యాంప్‌లు మొ॥నవి.

బి) రిలేటివ్ ఇన్ఫర్మేషన్ మ్యాప్ ఇది 4 రకములు.

1) గ్రైడ్ మ్యాప్‌లు

2) రోడ్ మ్యాప్‌లు

3) రిలీఫ్ మ్యాప్‌లు

4) ఎడ్యుకేషనల్ మరియు పొలిటికల్ మ్యాప్‌లు.

సి) లిమిటెడ్ ఇన్‌ఫర్‌మేషన్ ఇచ్చు మెప్‌లు 4 రకములు : -

1. అట్లాస్ మ్యాప్‌లు

2. ట్యాక్టికల్ మ్యాప్‌లు

3. ఫోటో గ్రాఫికల్ మ్యాప్‌లు మరియు సర్వే మ్యాప్‌లు

4. స్కెచ్ మ్యాప్‌లు

6. హద్దులు : -

ఎ) మ్యాప్ చిన్నది. మరియు భూ భాగం పెద్దది అయినందువలన కొన్ని డిటేల్సు మాత్రమే చూపడం జరుగదు.

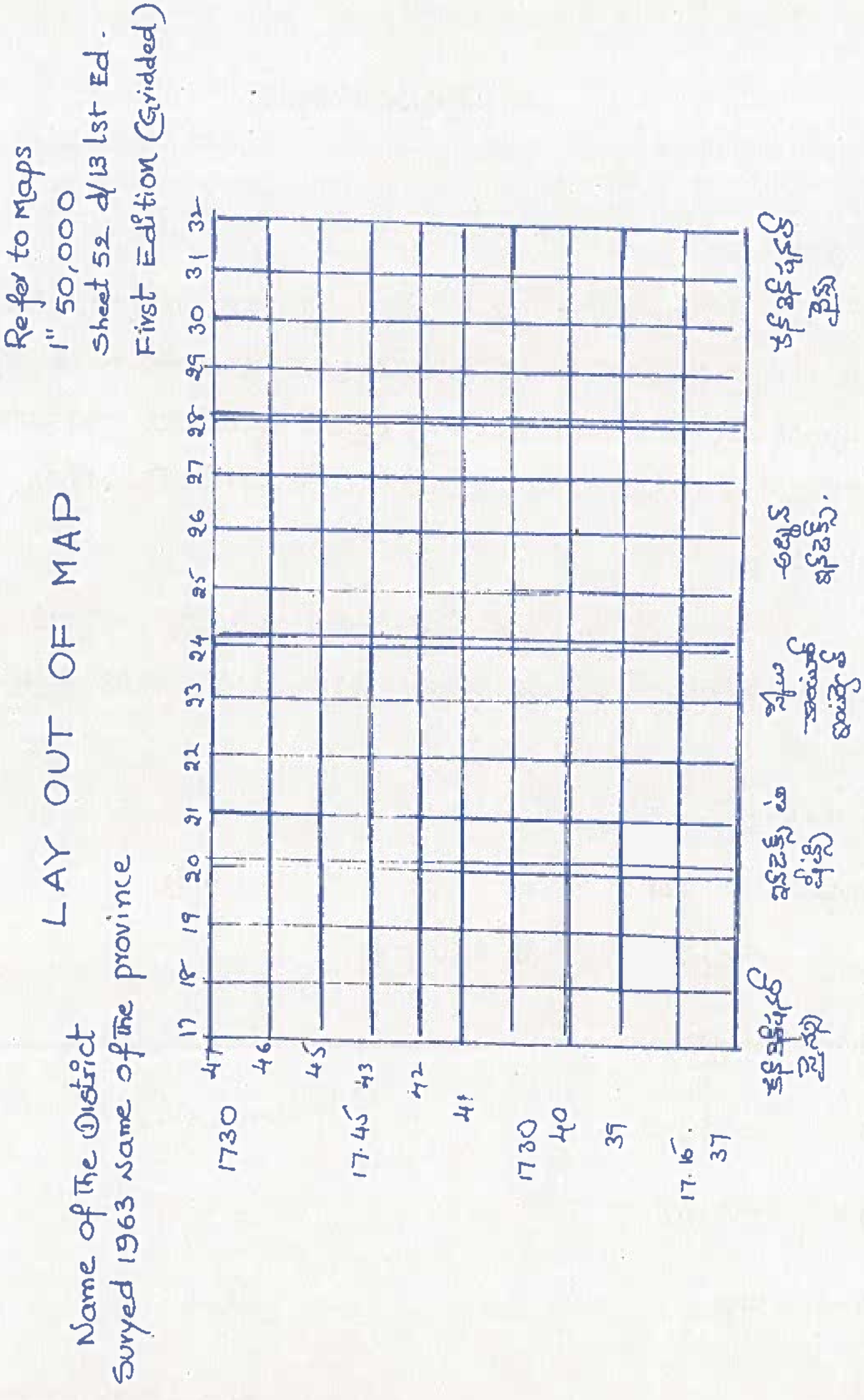
బి) ప్రకృతి వైపరీత్యాలు వలన భూమిపై వచ్చే మార్పులు మ్యాప్‌పై కనుగొన వలెను.

సి) కాలానుగుణంగా భూమిపై వచ్చే మార్పులను మ్యాప్‌నందు కనుగొనవలెను.

డి) సహజసిద్ధమైన ఆకారాలలో కలుగు మార్పులను గమనించవలెను.

7. మ్యాప్ యొక్క రక్షణ మరియు జాగ్రత్తలు :-

1. మడత పెట్టరాదు. రోల్ చేయవలెను.
2. మ్యాప్ బోర్డు నందు ఉంచునపుడు మ్యాప్ యొక్క మధ్యభాగములో గుండు సూదులు ఉంచరాదు.
3. మ్యాప్‌నందు ఎటువంటి పెన్సిల్స్ పెన్స్ ఉపయోగించరాదు. కాని పాలితిన్‌తో లామినేషన్ చేయించిన మ్యాప్ మీద మాత్రమే చీనా గ్రాఫ్ పెన్సిల్ ఉపయోగించవలెను.
4. మ్యాప్‌ను వర్షమునుండి తడినుండి కాపాడవలెను.
5. మ్యాప్‌ను పరచినపుడు భూమి మీద గ్రౌండు షీటును పరచవలెను.


LAY OUT OF MAP
Refer to Maps
1" 50,000
Sheet 52 d/13 1st Ed.
First Edition (Gridded)
Name of The District
Suryed 1963 Name of the province

౨. కన్వెన్షనల్ గుర్తులు

1. ఉపోద్ఘాతము :-

మ్యాప్ ఏ భూమి మీద నున్న అన్నింటిని ఉన్నది ఉన్నట్లుగాని లేక వాటి పేర్లు కొన్ని వ్రాయుటకు సాధ్యము కాదు కనుక మ్యాప్‌ను చదువుటకు అనుకూలముగా భూమిపైన ఉన్న అన్నింటికి సర్వే ఆఫ్ ఇండియా వారు కొన్ని గుర్తులను నిర్ణయించారు. వాటి సహాయముతో మ్యాప్‌ను గీయ వచ్చును మరియు సులభముగా చదివి అర్థము చేసుకొన వచ్చును.

2. నిర్వచనము :-

భూమిపై లభ్యమగు సహజసిద్ధమైన మరియు కృత్రిమమైన అన్నింటిని మ్యాప్‌పై గుర్తించుటకు సర్వే ఆఫ్ ఇండియా వారి ద్వార నిర్ణయింపబడిన గుర్తులను కన్వెన్షనల్ సైన్సు అంటారు.

3. కొన్ని కన్వెన్షనల్ గుర్తులు :-

క్ర.సం.	పేరు	గుర్తు	రంగు
1.	రోడ్డు మరియు తూము కి.మీ. రాళ్లు		ఎరుపు
2.	కచ్చా కాజువే		ఎరుపు
3.	బండ్లబాట		ఎరుపు
4.	కాలి బాట		ఎరుపు
5.	ఇల్లు		ఎరుపు

6.	గ్రామము		ఎరుపు
7.	పాడుబడిన గ్రామము		ఎరుపు
8.	నది ఎండిన చెరువు కట్టతో		నలుపు
9.	రైల్వే ట్రాక్ ఆర్. యస్. మీటర్ గేజ్		నలుపు
10.	రైల్వే ట్రాక్ బ్రాడ్ గేజ్ డబుల్		నలుపు
11.	దేవాలయము మసీదు చర్చి		ఎరుపు
12.	ఈద్గా		ఎరుపు
13.	పి. యస్. ఐడి. పి. ఒ. ఆర్. హెచ్చు		ఎరుపు
14.	నీటితో చెరువు, నుయ్యి		

4. మ్యాప్ తయారు చేయునపుడు ఈ క్రింది రంగులను వుపయోగించవలెను.

1.	రెడ్	(ఎరుపు)	రోడ్లు భవనాలు
2.	బ్లాక్	(నలుపు)	ఎండిపోయిన చెరువులు, నదులు, టెలిఫోన్ లైన్స్, పవర్ లైన్స్, రైల్వే ట్రాక్స్ మొదలగునవి
3.	వైట్	(తెలుపు)	ఖాళీ స్థలము
4.	ఎల్లో	(పసుపు)	పంటపొలాలు
5.	బ్లూ	(నీలం)	వాటర్ పాయింట్స్ (నీరు నిలువవుండే స్థలాలు)
6.	బ్రౌను	(గోధుమ రంగు)	కొండలు మరియు గుట్టలు

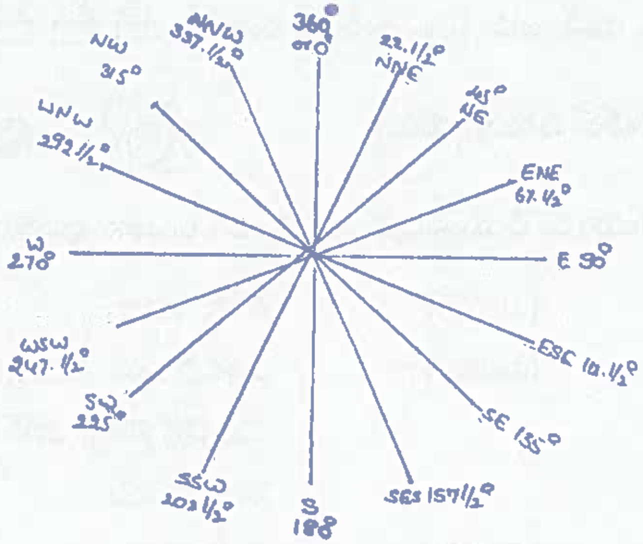
3. దిశలు
(డైరెక్షన్లు)

ఉత్తరము - కార్డినల్ పాయింట్స్ - ఉత్తరము తెలుసుకొను విధానము :-

1. ఉపోద్ఘాతము :-

ప్రయాణము చేయుటకు దిశలు తెలియవలసిన అవసరము చాల ఉన్నది. అట్లు కాని యెడల వెళ్ళవలసిన స్థలము ఒకటి ప్రయాణించే దిశ వేరేగా ఉంటుంది. రాత్రి ప్రయాణము నందు దిశలు యొక్క ఆవశ్యకత చాలా ఉన్నది.

2. నార్త్ మరియు కార్డినరి పాయింట్స్ :-



3. టనార్త్ :-

ఈ ఉత్తర దిశను ధృవతార సహాయముతో తెలుసుకుందాము. ఈ నార్త్ కొలతలకు ఎటువంటి సాధనాలు లేవు. ఈ నార్త్‌ను చూపుటకు మ్యాప్‌పై నిలువుగా గీయబడిన నల్లని రేఖలు ఉపయోగపడును.

4. గ్రిడ్ నార్త్ :-

కంపాస్‌నందు యారో (బాణపు గుర్తు) చూపు దిశను మేగ్నటిక్ నార్త్ అని అంటారు. ఈ నార్తు మ్యాప్ నందు కూడ లభ్యమగు కాని ఎటువంటి రేఖ కనిపించదు. మ్యాప్‌పై యివ్వబడిన సమాచారమును బట్టి ఈ నార్తు రేఖను నిర్మించవచ్చును.

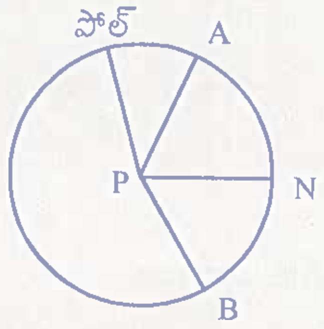
ఉత్తరము (నార్తు) తెలుసుకొను పద్ధతులు 2 రకములు :-

దినమునందు ఉత్తర దిశను తెలుసుకొనుట

ఎ. సూర్యుడు ద్వారా బి. పెన్సిలు మరియు సర్కిల్ పద్ధతి ద్వారా

6 అడుగుల కర్రను భూమి మీద పాతవలెను.

అది ఎంతో కొంత నీడను చూపించును. ఆ నీడను రేడియస్‌గా తీసికొని ఒక సర్కిల్స్ గీయవలయును.

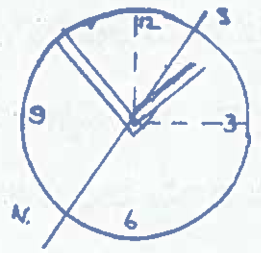


కొద్ది సమయము వేచి చూడవలెను. మధ్యాహ్నము అయిన తరువాత కర్ర యొక్క నీడ మరియొక లైను సర్కిల్‌కు టచ్ అవును. ఆ టచ్ అయిన స్థలమును "బి" అని గుర్తించవలయును. అపుడు పోల్ పాతిన దగ్గర "పి"గా గుర్తించవలెను.

పి.ఎ. పి.బిల మధ్య ఏర్పడిన కోణమును సగభాగము చేసిన ఎడల లేక మధ్యగా సరిచేసిన యెడల అది నార్త్ దిశను చూపించును.

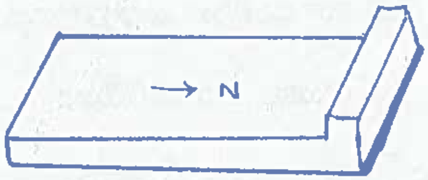
3. వాచ్‌పద్ధతి ద్వారా :-

నీ యొక్క వాచ్‌ను భూమి మీద ఉంచి దాని యొక్క గంటల ముల్లును సూర్యుని వైపు ఉంచవలెను. దాని తరువాత మధ్య భాగము నుండి 12 గం॥ ఒక ఊహారేఖ ను గీయవలెను. గంటల ముల్లుకు ఊహారేఖకు సరిభాగము చేయుచూ రేఖను గీచిన యెడల అది ఉత్తర దక్షిణములను చూపించును.



4. సమాధుల ద్వారా

ముస్లీముల సమాధుల యొక్క తల భాగము ఎల్లప్పుడు నార్త్‌వైపునకు చూపించును.



5. మసీదుల ద్వారా

మసీదు యొక్క ప్రార్థనా దిశ ఎల్లప్పుడూ పడమరకు సూచిస్తుంది. ఎంతుకంటే మన దేశమునకు మక్కా పడమర దిశనందు ఉన్నందున అందువలన పడమర దిశను బట్టి ఉత్తర దిశను తెలుసుకొనవచ్చును.

6. శివాలయము ద్వారా

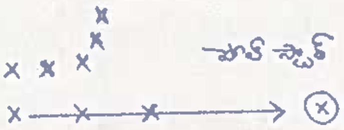
శివాలయము నందు అభిషేకము చేయు నీరు మొదలగునవి పోవు ప్రదేశము ఎల్లప్పుడు నార్త్‌ను చూపిస్తుంది.

రాత్రులయందు ఉత్తర దిశను తెలుసుకొనుటకు

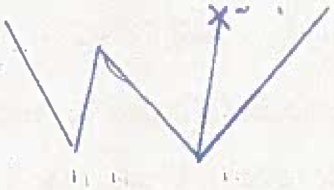
1. కంపాస్‌నందు నీడ సహాయంతో

2. పోల్ స్టార్ సహాయముతో తెలుసుకొనవచ్చును. పోల్‌స్టార్ ఉన్నదిశ ఉత్తర దిశ. అయితే ఈ పోల్‌స్టార్ గుర్తించుటకు రెండు పద్ధతులు కలవు.

ఎ. సప్తఋషి మండలము ద్వారా (పద్ధతి) సప్తఋషి మండలముతో చివరి రెండు నక్షత్రములను కలుపుతు ఒక రేఖ గీచిన యెడల అది పోల్ స్టార్‌ను చూపిస్తుంది.



పద్ధతి డబ్లులో పెద్ద కోణమును సగభాగము చేస్తూ ఒక ఊహ రేఖను గీస్తే అది పోల్‌స్టార్ చూపిస్తుంది.



4. స్కేలు

(కొలబద్ధ)

1. ఉపోద్ఘాతము :

ఒక భూభాగాన్ని మ్యాప్‌పై చూపవలసి వచ్చినప్పుడు ఆ ప్రదేశము యొక్క దూరమును ఆకారములను తగ్గించి చూపవలసి వస్తుంది. ఈ విధంగా తగ్గించి చూపిన దూరమును స్కేలు అని అందురు. దీని సహాయముతో భూమిపై, ఆకృతుల మధ్య దూరమును సక్రమంగా తెలుసుకొనగలము.

2. నిర్వచనము :

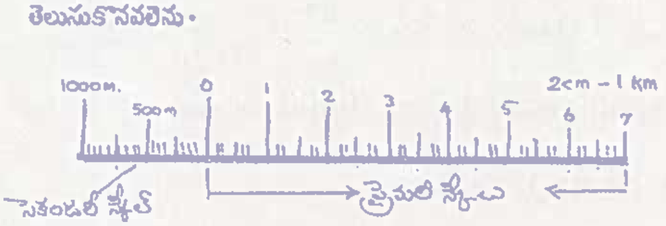
భూమిపై నున్న ఏవైనా రెండు ఆకృతుల మధ్య దూరమును తగ్గించి మ్యాప్‌లో చూపిన అనుపాతమును స్కేలు అందురు.

3. స్కేలును మేప్‌పై చూపు విధము 3 విధములు.

1. అక్షరములతో స్కేలు : (స్కేలు ఇన్ వర్డ్స్) ఉదా. 2 సెం.మీ. =1 కె.యమ్ ఈ అక్షరముల స్కేలుతో ఎడమ ప్రక్కన (సెం.మీ. లేక అంగుళములు) ఎంతయిన సంఖ్య ఉండవచ్చు. కాని కుడి ప్రక్కన ఎల్లపుడు (ఒకటి) మాత్రమే ఉండవలెను. 2 సెం.మీ. అనునది ఎడమ ప్రక్కన 1కి.మీ. అనునది కుడి ప్రక్కన ఉంచవలెను. ఈ స్కేలు వలన సమయం వృథాకాకుండా దూరమును కొలువవచ్చును. ఎడమ ప్రక్కన ఉన్న సంఖ్య మ్యాప్‌పై దూరమును మరియు కుడి ప్రక్కన ఉన్న సంఖ్య భూమిపై దూరమును తెలుపును.

2. స్కేల్ లైను పద్ధతి అక్షరముల స్కేలు పై ఆధారపడి ఒక స్కేలును గీయుదురు. దీనియొక్క ఉపయోగము దూరమును కొలుచుటకు ఏ పరికరము లేనపుడు ఈ స్కేలు లైను ఉపయోగపడుతుంది.

మ్యాప్‌పై దూరాన్ని దారముతోగాని, సన్నని పుల్లతో గాని గడ్డిపరకతో గాని కొలవండి. దానిని స్కేలు లైన్‌పై ఉంచి 2 సెం. మీ. =1 కె. యమ్.గా దూరమును తెలుసుకొన వలెను.



ఈ స్కేలు లైను నందు 7 (ఏడు) యూనిట్లు కలవు. ఒక్కొక్క యూనిట్ 2 సెం. మీ. (మ్యాప్‌పైన) అనగా భూమిపై 7 కె. యమ్. మ్యాప్‌పై 14 సెం. మీ. ఒక కి. మీ. కంటే తక్కువగా నున్నచో మరల సెకండీ స్కేలుపై '0' నుండి ఎడమకు కొలిచిన ఎన్ని మీటర్లు తెలుసుకోవచ్చును.

ఇందులో దూరము భిన్న రూపాలలో ఇవ్వబడును. ఉదా 1/ 5000(1/50000 దీనియందు ఎటువంటి యూనిట్లు అవసమైతే ఆ యూనిట్లు దూరమును కొలువవచ్చును. (అనగా కి. మీగాని మైళ్ళలోగాని) ఇందు ఇవ్వబడినది. 1. అన్న యూనిట్ మ్యాప్‌పై దూరమును 5000 అనునది భూమిపై అదే యూనిట్‌లో దూరమును చూపును. అనగా 1 సెం. మీ. మ్యాప్‌పై 5000 సెం. మీ. భూమిపైన అని అర్థం.

కన్వర్షన్ ఆఫ్ స్కేల్ (ఒక స్కేలూను వేరొక స్కేలు లోనికి మార్చుట) 1:50,000 అను స్కేలును భూమిపై అదే దూరముగా (లేదా) వేరే విధముగా కొలువలేము. కి. మీలలో గాని మైళ్ళలోగాని కొలవవలసి వస్తుంది. ఇట్టి పరిస్థితులలో భూమి పై. కి. మీ. కావలెనన్న ఆ కి. మీ. 1,00,000 సెం. మీ. కావున ఈ సంఖ్యతో 1:50,000 భాగించినచో భూమిపై ఒక సెం. మీ. కు ఎన్ని కి. మీ. తెలుసుకొనగలం.

ఇదే విధముగా మైళ్లలో తెలుసుకొనవలసి వచ్చినపుడు మైలుకు 63360 అం. లు పెట్టి భాగించిన అం.నకు భూమిపై ఎన్ని మైళ్లు తెలుసుకొనగలము.

పద్ధతి : ఆర్. యఫ్. నుండి అక్షరముల స్కేలు లోనికి మార్చుకొనుట.

ఆర్. యఫ్. 50000 అనగా 1 సెం. 50000 సెం. మీ.

1 కి. మీ. - 1,00,000 సెం. మీ.

1 సెం. మీ. 1/2 కి. మీ. లేక 500 మీటర్లు అయిన

2 సెం. మీ - 1 కి. మీ. అనునది అక్షరములలో స్కేలు అగును.

అక్షరముల స్కేలు నుండి ఆర్. యఫ్. లోనికి మార్పు విధము :-

2 సెం. మీ. - 1 కి. మీ. అనగా 2 సెం. మీ. - 1,00,000 సెం. మీ.

2 సెం. మీ. - 1,00,000 సెం. మీ. అయిన

1 సెం. మీ. - 1,00,000/2 సెం. మీ.

1,00,000/2 = 50,000

ఆర్. యఫ్. 1: 50,000 ఆర్ 1/50,000 అనే చూపవలెను.

నోట్: ఆర్. యఫ్. పద్ధతి ఎడమ ప్రక్క సంఖ్య 1 మాత్రమే ఉండవలెను. అక్షరముల స్కేలు నందు కుడి ప్రక్క 1 మాత్రమే ఉండవలెను.

5. రిలీఫ్ అండ్ కాంటూర్స్

పరిచయము :-

అధునాతన యుగములో మానవునికి సమతల భూమి వ్యవసాయము. పరిశ్రమలకు చాలా ముఖ్యము. కాని సైనిక దృష్టిలో ఎత్తు పల్లాలు, పర్వతములు, అడవులతో కలిగిన నేల చాలా ముఖ్యము. భద్రతా దళాలు ముఖ్యముగా గెరిల్లాలతో యుద్ధము చేయుటకు, శత్రువు దృష్టినుండి తప్పించుకొని, శత్రువుకు అతి దగ్గరగా చేరాలంటే మ్యాప్ ద్వారా తెలుస్తుంది. ఆ మ్యాప్‌నందు ఒక ప్రదేశం యొక్క ఎత్తు పల్లాల గురించి తెలుపుట చాలా అవసరము. అంటే మనకు రిలీఫ్ కలిగిన మ్యాప్ ఉపయోగకరమైనది.

నిర్వచనము :-

భూమి పై గల ఎత్తు పల్లాను రిలీఫ్ అందురు. రిలీఫ్ అనేది కాంటూర్స్ ద్వా॰ చెప్పబడును.

కాంటూర్స్ :-

రిలీఫ్‌ను తెలిపు పద్ధతి కాంటూర్ పద్ధతి. అన్నింటికంటే ఉత్తమం అయినది. భూమిపై గల ఎత్తుపల్లాలను, వాలును మరియు దాని ఆకారములను తెలుసుకొన గలము.

నిర్వచనము :-

సర్వే మ్యాప్‌పై బ్రౌన్ రంగు రేఖలను కాంటూర్స్ అంటారు. ఈ రేఖలు సముద్ర మట్టము నుండి సమాన ఎత్తుగల ప్రదేశాలను కలుపుతూ గీయబడినది.

లక్షణాలు :-

1. మ్యాప్‌నందు గల ఏదైనా ప్రదేశంయొక్క ఖచ్చితమైన ఎత్తును తెలుపుతుంది.

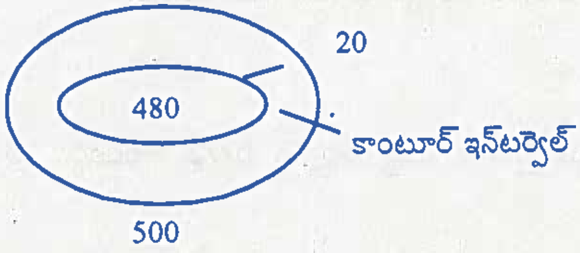
2. భూమిపై సరియైన వాలును తెలుపును.

3. రెండు ప్రదేశముల మధ్య గల ఎత్తును తేడాను తెల్పుతుంది.

కాంటూర్స్ రేఖలు అర్థము చూసుకొనుటకు నియమాలు :-

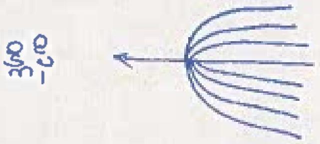
1. సముద్ర మట్టము నుండి సమాన ఎత్తుగల ప్రదేశాలను కలుపుతూ గీయబడిన రేఖలు.

2. దగ్గరగా ఉన్న కాంటూర్ రేఖల మధ్యగల ఎత్తు తేడాను కాంటూర్ ఇంటర్వెల్ అందురు.



3. రెండు కాంటూర్ రేఖల మధ్య దూరాన్ని బట్టి స్థలము యొక్క వాలును తెలుసుకొనవచ్చు. అవి దగ్గర దగ్గరగా ఉంటే వాలు నిటారుగా ఉంటుంది. అవి దూరముగా ఉంటే వాలు ఏటవాలుగా సులభంగా ఉంటుంది. మైదానం నందు కొంటూర్ల ఉండవు లేదా తక్కువగా ఉంటాయి.

4. రెండు లేక ఎక్కువ కాంటూర్స్ ఒకే స్థలములో దగ్గర కల్గినచో అక్కడ క్లిఫ్ (నిటారుగా ఎత్తైన కొండ) ఏర్పడుతుంది.



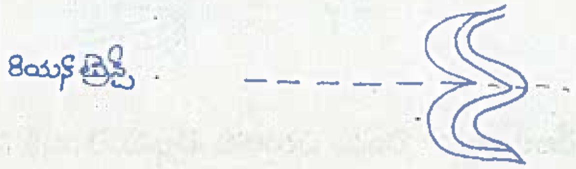
5. కాంటూర్స్ రేఖల ద్వారా రెండు ఎత్తులను తెల్లను తెల్సుకొన గనము. ఒకటి సముద్ర మట్టము నుండి, రెండవది కాంటూర్ రేఖ మధ్యగల ఎత్తు. దీని ద్వారా ఒక స్థలము యొక్క రిలీఫ్‌ను అర్థం చేసుకొనగలము.

6. కాంటూర్ రేఖల నిర్మణము భూమి యొక్క నిర్మాణము తో పోలియుండును. కాంటూర్ U లేదా V ఆకారములో ఉంటే అక్కడి స్థలము కూడా అదే ఆకారము పోలి వుంటుంది.

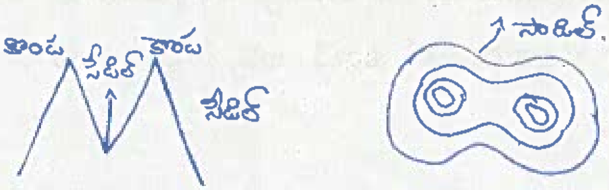
కాంటూర్ వేల్యూ : ఏదైనా కాంటూర్ రేఖ యొక్క ఎత్తును కాంటూర్ వేల్యూ అందురు. ఎత్తైన పర్వతాలు ఉన్న మాప్ పై ప్రతి ఐదవ కాంటూర్ రేఖపై కాంటూర్ వాల్యు వ్రాయబడి ఉంటుంది. అది మందంగా ఉంటుంది ప్రతి రెండు మందముగా గల కాంటూర్‌ల మధ్య నాలుగు సన్నని కాంటూర్స్ గలవు.

ఫిజికల్ ఫీచర్స్ : స్పర్ : ఒక ఎత్తైన ప్రదేశము నుండి ఎత్తు తగ్గుచూ భూమి యందు కలిసేటటువంటి వాలును స్పర్ అని అందురు. దీని ద్వారా మార్గమును తయారు చేయవచ్చును.

2. రియన్ ట్రెంట్ - రెండు స్పర్‌ల మధ్య కుదించిన ప్రదేశమును రియన్ ట్రెంట్ అందురు. సాధారణంగా ఇక్కడ వాగులు ప్రవహించడము మరియు ఉద్భవించడం జరుగుతుంది.



3. సెడల్ :- ఒకే పర్వతము మీద రెండు ఎత్తైన ప్రదేశముల మధ్య కుదించబడిన స్థలమును సెడల్ అందురు.



మ్యాప్ రీడింగ్ నందు ఉపయోగించు మరికొన్ని ఫీచర్స్ పదములు :

ఎ. బేసిన్	డి. గోర్జ్	జి. రిడ్జ్
బి. క్రెస్ట్	ఇ. నోల్	
సి. ఎస్కార్ప్‌మెంట్	యఫ్. ఫ్లాట్	

మ్యాప్ మీద హైట్‌ను తెలుపు ఇతర పద్ధతులు

1. స్పాట్ హైట్	ఉదా 500
2. ట్రిగ్నోమెట్రికల్ హైట్	ఉదా 581
3. బెంచ్‌మార్క్	ఉదా BM 700
4. రిలేటివ్ హైట్	ఉదా BR

గ్రేడియంట్ :-

ఏదైనా ప్రదేశము యొక్క వాలును భిన్నములలో తెలిపే పద్ధతిని గ్రేడియంట్ అంటారు.

$$\text{గ్రేడియంట్} = \frac{\text{(వెర్టికల్ ఇంటర్వెల్) V.I}}{\text{హరిజంటల్ ఇక్వివేలెంట్ H.E.}}$$

వర్టికల్ ఇంటర్వెల్

అనగా అదే రెండు ప్రదేశాల మధ్యగల ఎత్తుతేడా దీనిని సి.ఐ. ద్వారా తెల్పుకొనగలము.

హారిజంటల్ ఇక్వటేలంట్

అనగా అదే రెండు ప్రదేశాల మధ్యగల దూరము. దీనిని మ్యాప్ యొక్క స్కేల్ ద్వారా తెలుసుకొనగలం.

ఉదా. ఒక వాలు యొక్క గ్రేడియంట్ ఉన్నచో దానికి అర్థము మనము నడిచే ప్రతి 15 అడుగులకు ఒక అడుగు ఎత్తుపైకి వెళ్ళుచున్నాము అని అర్థం.

రిలీఫ్ ఉపయోగాలు :-

1. ఆపరేషన్‌కు సంబంధించిన బ్రీఫింగ్ చేయుటకు, ఇసుక మోడల్ తయారు చేయుటకు.
2. అబ్జర్వేషన్ పోస్టు ఎన్నుకోవడానికి
3. శిక్షణ, అభ్యాసము, మొదలగునవి చేయడానికి కావలసిన స్థలానిఎన్నుకొనడానికి.
4. విశాలమైన స్థలంలో ఒకసారి యుద్ధం చేయడానికి.
5. శత్రువు పై విజయవంతమైన దాడులు చేయడానికి
6. కొండ ప్రాంతంలో సులభమైన మార్గం

6. బేరింగ్ - కంపాస్ మరియు ప్రొట్రాక్టర్ ఉపయోగించు విధానము

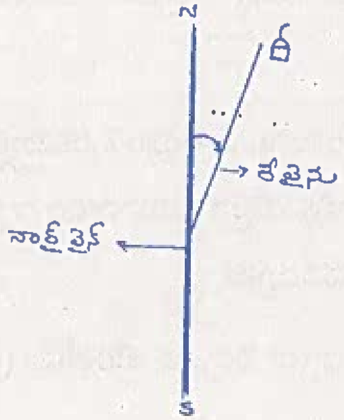
(బేరింగ్సు- యూజ్ ఆఫ కంపాస్ అండ్ ప్రొట్రాక్టర్)

ఉపోద్ఘాతము :-

మ్యాపు మరియు కంపాస్ సహాయంతో అపరిచితమైన ప్రదేశములలో ఒక ప్రాంతం నుండి మరియొక ప్రాంతమునకు క్రాస్ కంట్రీ మార్చ్ చేయుటకు చాలా ఉపయోగకరమైనది. ప్రస్తుత పరిస్థితులలో తీవ్రవాదులు మందు పాతరలతో, క్లైమోర్ మైన్‌లను ఉపయోగించి భద్రతా దళాలను దెబ్బతీయుటకు తీవ్రముగా ప్రయత్నం చేయుచున్నారు. మన యొక్క మార్గం వారికి తెలియనంతవరకు ఇటువంటి ప్రయత్నముల ద్వారా సాయుధ దళాలకు ఇటువంటి నష్టం వాటిల్లదు. క్రాస్ కంట్రీ మార్చ్ అనునది కష్టముతో కూడుకున్నది అయినప్పటికి మనము ఎటువంటి ఆపదలో పడకుండా శత్రువు దగ్గరకు చేరి విజయవంతంగా ఆపరేషన్ చేసి క్షేమముగా తిరిగి రాగలమను నమ్మకం కలిగించును. ఎందుకనగా మందు పాతరల సహాయంతో తప్ప మరే విధంగానూ శత్రువులు మనల్ని ఎదిరించలేరనే విషయం సత్యము అయినది కనుక క్రాస్ కంట్రీ మార్చ్ చేయునంతవరకు మనకు ఎటువంటి అపాయము సంభవించదు. మరియు విజయం తథ్యమగును. అందువల్ల మార్గం తప్పిపోకూడదు. దీనిని నేర్చుకొనుటల ఎక్కువ శ్రద్ధ వహించవలయును. మరియు నమ్మకం కలుగువరకు వారికి తగిన అభ్యాసము అవసరము.

నిర్వచనము :-

ఏదైనా ఒక నార్త్ లైనునకు, 'రే' లైనునకును మధ్య ఏర్పడిన కోణాత్మక దూరాన్ని బేరింగ్ అని అంటారు. దీనినినార్త్ నుండి సవ్యదిశలో మాత్రమే కొలవవలెను.



ఈ ప్రక్క గీయబడిన పటమును గమనించి నిలువు గీత నార్త్ లైన్‌గాను మందిరం తోను, నార్త్‌లైన్ తోను కలిపిన లైనును రే లైన్‌గాను గుర్తించుచున్నాము. ఈ కోణమును నార్త్ నుండి మాత్రమే కొలవవలెను. మరియు సవ్య దిశలోనే డిగ్రీలను లెక్కించవలెను. ఈ విధంగా కొలిచిన దానితో మాత్రమే బేరింగ్ అందురు. కాని మరే విధంగా ఎటునుండి అయినా కొలిచినచో దానిని కోణము అని మాత్రమే పిలువవలెను.

నోట్: బేరింగ్ ఏర్పడుటకు ఒక లైన్ మరియు ఒక రే లైన్ అవసరము బేరింగ్ 2 రకాలు.

- నార్త్‌పై ఆధారపడే బేరింగ్ (డిపెండింగ్ ఆనం నార్త్)
  - ట్రూ బేరింగ్
  - మేగ్నేటిక్ బేరింగ్
  - గ్రిడ్ బేరింగ్
- పరిస్థితిపై ఆధారపడే బేరింగ్ (డిపెండింగ్ ఆన్ సిట్యుయేషన్)
  - పార్వర్డ్ బేరింగ్
  - బేక్వర్డ్ బేరింగ్

నార్త్ పై ఆధారపడిన బేరింగ్: అనగా నార్త్‌లు 3 రకాలు కనుక ఏనార్త్ రేఖవే. బేరంగ్ ఏర్పడిన ఆ బేరింగ్ ఆ నార్త్ బేరింగ్‌గా పిలువబడును.

ట్రూ బేరింగ్:-ట్రూ నార్త్‌పై ఏర్పడిన బేరింగ్ (రె లైన్ తో)

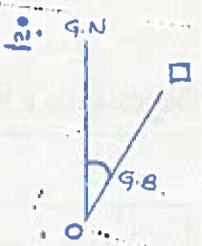
ట్రూనార్త్‌ను కనుగొను విధానము

జియోగ్రాఫికల్ మరియు గ్రిడ్ మ్యాపులపై గీయబడిన నల్లని గీతలు అనగా లాంగ్‌ట్యూడినల్ లైనులు ట్రూనార్త్‌ను చూపిస్తాయి. మరియు ధ్రువతార (రాత్రులందు) ట్రూనార్త్‌ను చూపును.

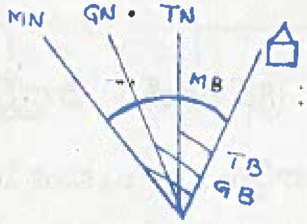
బి. మాగ్నెటిక్ నార్త్ మాగ్నెటిక్ నార్త్ మరియు రే లైనులకు మధ్య ఏర్పడిన బేరింగును మేగ్నెటిక్ బేరింగ్ అందురు.

మాగ్నెటిక్ నార్త్‌ను కనుగొను విధానము కంపాస్ నందు లభించును. మరియు 2 రకములైన మ్యాపుల యందు లభించును. గాన మ్యాపుపై ఇవ్వబడ్డిన భాషాపరమైన సమాచారం ద్వారా (మాగ్నెటిక్ వేరియేషన్ ద్వారా) మేగ్నెటిక్ నార్త్‌లైను గీసుకొనవచ్చును.

సి. గ్రిడ్ బేరింగ్స్ గ్రిడ్ మ్యాపునందు గ్రిడ్ నార్త్‌లైను వేరే లైను ద్వారా ఏర్పడిన బేరింగ్‌ను గ్రిడ్ బేరింగ్ అంటారు.



గ్రిడ్ బేరింగ్ కనుగొను విధానము: గ్రిడ్ మాప్ పై నిలువుగా గీయబడిన ఎరుపు రంగు గీతలను గ్రిడ్‌నార్త్ అని అంటారు.



పైన చెప్పబడిన 8 రకములైన ఒకే పటము నందు గమనించవచ్చు.

పరిస్థితిపై ఆధారపడిన బేరింగ్ : సాధారణముగా మనకు రెండే పరిస్థితులు ఏర్పడును. అదే ఒక ప్రదేశమునకు వెళ్ళుట, ఆ ప్రదేశము నుండి తిరిగి వచ్చుట.

ఎ. ఫార్వర్డ్ బేరింగ్ : ఒక ప్రదేశమునకు వెళ్ళుటకు ఉపయోగపడు బేరింగ్

బి. బేక్‌వర్క్ బేరింగ్ : అదే ప్రదేశం నుండి వెనుకకు వచ్చుటు ఉపయోగపడును.

"ఎ" ఉన్నస్థలము ఓన్ పొజీషన్ అయిన ఎ-బి దగ్గరకు వెళ్ళుటకు ఉపయోగపడు బేరింగ్ ఫార్వర్డ్ బేరింగ్ అగును. ఇది 'ఎ' కు ఫార్వర్డ్ బేరింగ్ కాని 'బి' కి బేక్‌వర్డ్ బేరింగ్ అవుతుంది. బి-ఎ దగ్గరికి ప్రయాణించినచో, 'బి' ప్రయాణించిన బేరింగ్ 'బి' కి ఫార్వర్డ్ బేరింగ్ అగును. కాని 'ఎ' కి బాక్‌వర్డ్ బేరింగ్ అగును.

బెక్వార్డ్ బేరింగ్ కనుగొను విధానము :-

'ఎ' కాని 'బి' కాని వారి వారి స్థలములో ఉండే వారియొక్క బేరింగ్ కనుగొన వచ్చును. పద్ధతి ఫార్వర్డ్ బేరింగ్ 180 కన్నా ఎక్కువ అయిన ఎడల ఫార్వర్డ్ బేరింగ్ నుండి 180° తీసి వేసిన బేక్వార్డ్ బేరింగ్ వచ్చును. ఉదా :- ఎఫ్.బి+ 270° అయినచో బి.బి. (బేక్వార్డ్ బేరింగు) $= 270^\circ - 180^\circ = 90^\circ$

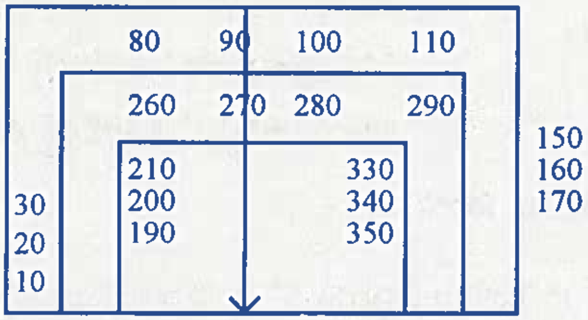
2. ఫార్వర్డ్ బేరింగ్ 180° కన్నా తక్కువగా నున్న యెడల పార్వర్డ్ బేరింగ్‌ను 180° కు కలపవలెను. ఉదా:- ఎఫ్.బి. 55° అయినచో ఎఫ్.బి $+180^\circ$ = బిబి $55^\circ + 180^\circ = 235^\circ$

ఇంతవరకు మనము బేరింగ్ రకముల వలె వివరాలు తెలుసుకున్నాము. ఇపుడు బేరింగ్‌ను మ్యాప్‌పై కనుగొను విధానమును గూర్చి తెలుసుకుందాం.

మ్యాప్‌పై బేరింగులు కొలుచుటకు ఒక పరికరము కలదు. దీని పేరు రెక్టాంగులర్ సర్వీసు ప్రొట్రాక్టర్ మరి రెండు విధములైన ప్రొట్రాక్టర్లు కలవని సర్వీసెస్ నందు వాటిని ఉపయోగించుము.

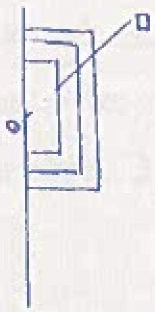
ప్రొట్రాక్టరు రకములు (కోణమానిని) :- 3 రకములు. 1. దీర్ఘచతురస్రాకారపు సర్వీసు ప్రొట్రాక్టరు. 2. అర్థచంద్రాకారపు కోణమానిని (జామెంట్రీ బాక్సు నందు లభించేది 3) సర్క్యులర్ కోణమానిని. కాని మనము మాత్రము మొదటి రకముగా పిలుచుచున్నాము.

సర్వీసు ప్రొట్రాక్టర్ వివరణ :-

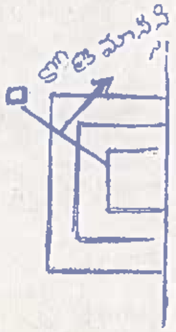


పైన రెక్టాంగిల్‌నందు 0 నుండి 180 డిగ్రీలు ఉండును. రెండవ రెక్టాంగిల్ నందు 181° నుండి 360° వరకు లభించును. కాని రెండింటి యందు మొదటి మొదటి మరియు ఆఖరి అంకెలు కనిపించక పోవుట గమనార్హము. మధ్యగల బాణము మార్కు గమనించవలెను.

ఉపయోగించు విధానము :- మొట్టమొదటిగా మేప్‌పై ఒక నార్త్ రేఖ గీయవలెను. మన యొక్క స్థానం మేప్ గల రేఖపై యండవలెను. అనే నియమము లేదు. ఎక్కడైనా ఉండవచ్చును. కనుక మ్యాప్‌పై గల నార్త్ లైనునకు సమాంతరముగా మనమున్న ప్రదేశంలో మరి యొక్క లైను గీయవలెను. ఈ నార్తు లైను మనమున్న స్థానమునకు 3 క్రిందికి 3 పైకి గీయవలెను. ఎందుకనగా ప్రొట్రాక్టర్ నార్త్‌పై పెట్టునపుడు తేడా రాకుండా చేయవచ్చును. ఇపుడు మనమున్న ప్రదేశము నుండి వెళ్ళవలసిన ప్రదేశమునకు ఒక 'రే' లైను ద్వారా కలిపి ఒక కోణమును ఏర్పర్చండి. ఇపుడు కోణము నేర్చుకున్న విధంగా కొలిచిన బేరింగ్ వచ్చును.



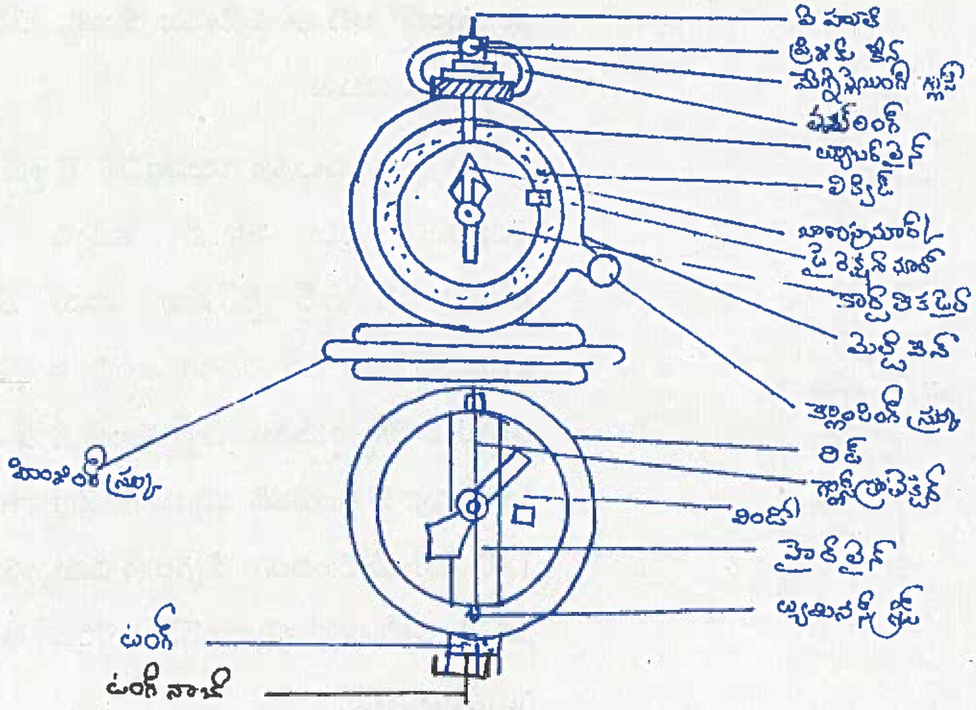
ప్రక్క పటము గమనించిన బేరింగ్ కుడిప్రక్క ఏర్పడినది. ఇట్టి పరిస్థితులలో కోణమానిని పై గల బాణము ముక్కును ఓన్ పొజిషన్ దగ్గర ఉంచుతూ నార్త్‌లైన్ పూర్తిగా కుడిపక్క అనగా 'రే' లైను వైపు ఉంచుతూ నార్తు నుండి రెక్టాంగిల్‌కు 0° నుండి 180° వరకు గల డిగ్రీలపై కలుస్తుందో అది ఆ ప్రదేశము యొక్క బేరింగ్‌గా గుర్తించవలయును.



ఈ ప్రక్క పటము గమనించిన రే లైన్ నార్త్ లైనునకు ఎడమ పక్కన ఉన్నది. కనుక కోణమానిని నార్త్ లైన్‌నకు ఎడమ పక్కన పటములో చూపిన విధంగా ఉంది. నార్త నుండి డిగ్రీలను లెక్కించుము. నార్త్ నుండి సౌత్ వరకు 180° పూర్తి అయినది ఇపుడు లో రెక్టాంగిల్ లో 180° నుండి మొదలగు డిగ్రీలకు చదువును 'రే' లైను ఏ డిగ్రీ దగ్గర కలియునో ఆ బేరింగ్ అంతగా గమనించవలెను.

మ్యాప్ పై ప్రొట్రాక్టర్ సహాయంతో బేరింగ్ తీసుకునుట నేర్చుకొన్నాము. కంపాస్ సహాయంతో భూమిపై బేరింగ్ తీసుకునుట మరియు కంపాస్ నందు బేరంగ్‌ను ఫిక్స్‌చేయుట దానితో ప్రయాణము చేయుట నేర్చుకొందుము.

కంపాస్ మరియు 3 రకములు పాకెట్ కంపాస్. ఇది స్కూలు నందు పిల్లలకు దిశలకు చూపుటకు ఉపయోగపడును. కాని దిశను తెలుసుకొనుటకు మరియు దీని సహాయంతో పగటి ప్రయాణము చేయుటకు ఉపయోగింతురు. రాత్రి ప్రయాణము కొరకు ఉపయోగించవచ్చును. దీనికి మరొక పేరు కూడా కలదు. దీనిని లిక్విడ్ కంపాస్ అని కూడా అంటారు. మరియు తరల్ కంపాస్ అని పిలుచుదురు.



నిర్వచనము :-

కంపాస్ ఒక డబ్బా ఆకారముతో ఉండే యంత్రము. దీని సహాయంతో దిశలు బేరింగ్స్ తెలుసుకునవచ్చును.

ప్రిస్ మాటిక్ కంపా యొక్క వివరము (ఉపయోగించుట కొరకు)

1. లిడ్ :- ఇది కంపాస్‌పై మూత. దీనిని పట్టుకొని పైకి లేపి కోణములో నిలువ బెట్టవచ్చును.

2. టంగ్ :- నాసుత ఆకారంతో లిడ్‌నకు చివరగల భాగము

3. టంగ్‌నాచ్ :- టంగ్‌నకు మధ్య గల కట్ భాగము మేప్‌గను సెట్ చేయునపుడు నార్త్ లైన్ తో కలపుటకు ఉపయోగపడును.

4. ల్యూమినల్ స్ట్రిప్ :-లిడ్‌నకు లోపల మధ్య భాగములో గల చీకటిలో మెరిసెడి భాగము. దీనివలన రాత్రి సమయములందు టంగ్‌నాచ్ యొక్క దిశను తెల్పును.

5. హైర లైన్ :- లిడ్‌నకు మధ్యగల సన్నని (వెంట్రుకంత) పొడవైన గీత, భూమిపై ఒక వస్తువు యొక్క డిగ్రీలు తెల్సుకొనునపుడు ఆ వస్తువుతో కలుపుటకు ఉపయోగపడును.

6. విండో :- లిడ్ వైపుగల గ్లాస్ భాగము ఇది లోపలి భాగములకు రక్షణ కల్పించును. మెరిసెడి వస్తువుల యొక్క మెరుపు తగ్గకుండా కాపాడును.

7. గ్లా ప్రొటెక్టర్ :- గ్లాసుపై గల రెండు పొడవైన మెటల్ తీగలు, గ్లాస్ పగల కుండా కాపాడును.

8. బింజింగ్ స్క్రూ కంపాస్‌ను విండోను కలుపు స్క్రూ భాగము.

9. క్యాంపింగ్ స్క్రూ :- దీనిని వదులు చేసిన కంపాస్ పై గిల్డ్‌వేన్‌లి భాగమును మనకు కావలసిన డిగ్రీలకు తిప్పవచ్చు.

10. విల్డ్‌వేన్ :- దీనిపై 1నుండి 35 అంకెలు ఉండును. అనగా ప్రతి అంకెకు ప్రక్కన ఒక సున్నా జేర్చిన ఆ అంకె అంత సంఖ్యగా గమనించవలెను. ప్రతి 10 డిగ్రీలకు ఒక

అంకె ఉండును. అంకెకు మధ్య ఒక చుక్క ఉండును. దీని విలువ 5గా గమనించవలెను.

11. డైరెక్షన్ మార్క్ :- మిల్స్ వేస్ పై గల నల్లని గీతలతో గీయబడిన దీర్ఘచతురస్యం. దీని మధ్య రేడియో పూత వేయబడి ఉండును. ఇది దిశను చూపు మార్పు.

12. బాణపు గుర్తు :- కంపాస్ నందు గల ద్రవము గ్లిజరిన్ మరియు ఆల్కహాలుతో తయారు చేయబడిన మిశ్రమ ద్రవము దీని సహాయంతో దాని యందు గల డైల్ సులభంగా తిరుగును.

14. ల్యూబర్ లైన్ తిరుగును ఇది మిల్స్ వేసి పై లోపలి భాగమున ఐపీస్ నకు దగ్గరగా ఉండును. దీని యక్క ఉపయోగము. రాత్రి సమయము లందు డిగ్రీలను ఫిక్స్ చేయున్నపుడు ఈని లైను ఫిక్స్ చేయుదురు.

15. తంబ్ రింగ్ కంపాస్‌ను ఉపయోగించునపుడు కుడి చేతి బొటన వేలిని ఈ రింగ్ నందు ఉంచి మిగిలిన నాలుగు వ్రేళ్ల సగము మడిచి కంపాస్ కింద సపోర్ట్ ఇవ్వవలెను.

16. మెగ్నిఫైయింగ్ గ్యాస్ ఈ గ్లాసు లోపలి అంకెలను పెద్దవి చేసే చూపును.

17. ప్రిజమ్ కేస్ మేగ్నిఫైయింగ్ గ్లాసు అమర్చిన భాగము

18. ఐహోల్ కంటితో కంపాస్ లోని డిగ్రీలను చూచుటకు ఉపయోగపడు రంధ్రము.

19. రింగ్ నాగ్ తంబ్ రింగ్ పై గల కట్ భాగము. ఇది మ్యాప్‌ను చెట్ చేయునపుడు నార్త్‌లైన్‌తో కలుపుటకు ఉపయోగపడును. దీని కుండా మొదట ప్రిజమ్ స్లాట్స్ లైన్‌తో కలుపుటకు ఉపయోగపడును. ప్రిజమ్‌పై గల కట్ భాగము దీని గుండా మొదట వస్తువును చూడవలెను.

కంపాస్‌ను ఉపయోగించు విధానము :-

రేఖనకు చివర గల టంగ్ ఎడమ చేతితో పట్టుకొని పైకి లేపవలెను. కుడి చేతి బొటన వేలు తంబ్ రింగ్ నందుంచవలెను. మిగిలిన నాలుగు వ్రేళ్లు సగము మడిచి కంపాస్ కింద ఉంచి సమాంతరముగా పట్టుకొనవలెను. కంపాస్‌ను ఉంచరాదు. ట్రిల్ట్ చేయరాదు.

ఇపుడు కంపాసును కంటికి దగ్గరగా తీసుకొని పోయి. ఒక కన్ను మూసి ప్రిజమ్ గుండా చూస్తూ లీడ్‌పైన గల హేర్‌లైను మరియు వస్తువు ఒక లైన్ లోనున్నవి. (రైఫిల్ నందు గురిచూచు విధము వలెనే) ఇవి మూడు. ఒకే లైన్ లోకి వచ్చిన తరువాత కంటి గుడ్డు క్రిందికి దించి కంపాస్‌తో చూడవలెను. మేగ్నిఫైయింగ్ గ్లాసు లోపలి అంకెలను పెద్దవి చేసి చూపును. ఆ అంకెలు ఆ వస్తువు యొక్క డిగ్రీలుగా గమనించవలెను.

కంపాస్ నుండి ఒక వస్తువు బేరింగ్ (డిగ్రీలను) చూచునపుడు అంకెల యొక్క పెరుగుదల మరియు తరుగుదలను జాగ్రత్తగా గమనించవలెను. కంపాస్‌నందు అంకెలు కుడి నుండి ఎడమవైపునకు పెరుగును. (మేప్‌పై బేరింగ్ ఎప్పుడూ కుడి పక్కకు పెరుగును)

నోట్ :- కంపాస్‌నందు లభించిన ఈ బేరింగును మేగ్నిటికి బేరింగ్‌ళ అని అందురు.

మ్యాప్‌పై సర్వీసు ప్రొటాక్టరు సహాయముతో లభించిన బేరింగును ట్రూ బేరింగ్ అందురనే విషయము విదితమే. కాని ఈ బేరింగ్ భూమిపై ప్రయాణము చేయుటకు ఉపయోగపడదు. భూమిపై కంపాస్ సహాయంతో ప్రయాణం చేయుదుము. కనుక ఈ ట్రూ బేరింగ్‌ను మేగ్నెటిక్ బేరింగ్‌లోకి మార్చుకొని, దానిని మాత్రమే కంపాస్‌నందు ఫిక్స్ చేసుకొనవలెను. ఎందుకనగా మూడు నాక్‌లు ఒకే లైనునందు ఉండవు. వేరుగా ఉండును.

బేరింగును మార్చు విధము :- (కన్వర్షన్ ఆఫ్ బేరింగ్) దీని కొరకు మ్యాప్‌పై ఒకసారి దృష్టిని సారించిన, అక్కడ మేగ్నెటిక్ వేరియేషన్ సమాచారము ఇవ్వబడి యుండును. ఈ

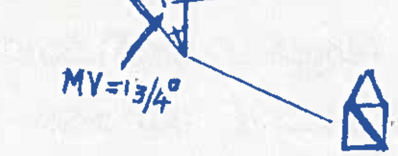
సమాచారము 56 కె/7 మ్యాప్‌నందు ఈ విధముగా ఉంది.

మేగ్నెటిక్ వేరియేషన్ $1^{3}/_{4}$ డిగ్రీలు = 116 $^{3}/_{4}$ (ట్రూనార్త్‌నకు) 1975వ సం॥రంలో పశ్చిమ దిశ యందున్నది. ఇది సంవత్సరమునకు డిగ్రీ తగ్గుచున్నది.

కనుగొను విధము : ఈ క్రింది పటమును గమనించిన ట్రూ నార్త్ రేఖపై ఏర్పడిన 'రే' లైన్ ద్వారా మందిరంనకు బేరింగ్ 115 డిగ్రీలు ఏర్పడినది. ఇది మ్యాప్ ప్రకారము ట్రూ బేరింగ్ గా గమనించవలె. మేగ్నెటిక్ వేరియేషన్ ప్రకారము 1973 సం।లో టెంపుల్ యొక్క ఎం.బి (మేగ్నటిక్ బేరింగ్) 115 డిగ్రీలు $1^{3}/_{4}$ డిగ్రీలు = 116 $^{3}/_{4}$గమనించవలెను. ఎందుకనగా ఎమ్.పి. (మాగ్నటిక్‌వేరియేషన్) కలిపిన బేరింగ్ వచ్చింది.

రెండవ భాగములో మేగ్నటిక్ వేరియేషన్ ఒక సంవత్సరమునకు 1 డిగ్రీ తగ్గుచున్నది. దీని ప్రకారము 1975 సంవత్సరము నుండి నేటి వరకు (1996) 21 సంవత్సరాలు అయినది. అనగా 21 డిగ్రీలు యం.వి. తగ్గినది. యం.వి. $^{13}/_{4}$-21° = 1°.24° ఎట్లనగా 1కి (నిమిషాలు)

1996 సంవత్సరములో యం.పి. 1 డిగ్రీ 24° ప్రస్తుతపు ట్రూ బేరింగైన 115 డిగ్రీలు, 24°కు కలిసిన (116° 24°) టెంపుల్ యొక్క యం.పి. అగును. (116° 30°) దీనిని మాత్రమే కంపాసు నందు ఫిక్స్ చేయవలెను.



రాత్రి సమయములందు బేరింగ్ కంపాస్ నందు ఫిక్స్ చేయు విధానము :- టెంపుల్ యొక్క మాగ్నటిక్ బేరింగ్ 116° 24' ను 116 1/2 గా కంపాస్ నందు ఫిక్స్ చేయవలెను. క్లాంపింగ్ స్క్రూ వదులుచేసి మిల్డు వేస్‌ను త్రిప్పుచూ ల్యూబర్ లైనునకు సెట్ చేయుము. క్లాంపింగ్ స్క్రూ బిగించుము. ఇప్పుడు కంపాస్ నందు 116°½ ఫిక్స్ చేయబడినవి. ఈ 116°½ కంపాస్ నందు మనకు కనబడవలెను. ఒక సూత్రమును అమసు పర్చవలసి యున్నది. అది ఏమనగా మిల్డు వేస్‌పై గల డెరెక్షన్ తిప్పవలెను. ఇవి రెండు కలిపిన తరువాత టంగ్‌నాట్ మూపు దిశలో ప్రయాణించాలి. ఈ లైనులో ఉన్న ఏదైన ఒక గుర్తు బొండుగా తీసుకొని ప్రయాణము చేవలెను.

గమనిక :- యారో మరియు డైరెక్షన్ మార్పులు కలవలెను. కాని టంగ్‌నార్బేట్ చూపు దిశ వైపు ప్రయాణము చేయవలెను. ఈ విధముగా బొండు వెంబడి బొండు నిర్ణయించుకొని ప్రయాణము చేయవలెను.

7. సెట్టింగ్ ఆఫ్ మ్యాప్ అండ్ ఫైండింగ్ ఓన్ పొజిషన్

1. ఉపోద్ఘాతము

సాయుధ దళమును జంగిల్ ప్రాంతము యందు ప్రయాణము చేయమన్నపుడు మార్గము తప్పిపోవుట, వారున్న స్థలము ఎక్కడ? ఎటు పోవలెను. అను విషయములలో విషమ పరిస్థితి ఏర్పడును. ఇట్టి పరిస్థితులలో మ్యాప్‌ను సెట్ చేసి తమ యొక్క స్థానమును మేప్‌పై కనుగొని అక్కడ నుండి వెళ్లవలసిన స్థలమునకు ఒక క్రొత్త బేరింగును తీసుకొని ప్రయాణించవలసి ఉంటుంది.

2. నిర్వచనము :-

మేప్‌పై గల నార్తును భూమిపై గల నార్తును కలుపుటకు సెట్టింగ్ ఆఫ్ మేప్ అని అందురు. (ఓరియంటేషన్ ఆఫ్ మ్యాప్)

3. మేప్ సెటచ్చింగ్ వలన లాభాలు

1. దిశలు మారవు. మేప్ మరియు భూమియొక్క దిశలు ఒక దానిలో ఒకటి కలిపి ఉండును.
2. మ్యాప్‌పై అక్రమణ, భూమిని అకృతులు ఆయా దిశలలో సులభముగా గురించవలెను.

4. సెట్ చేయు విధము కంపాస్ సహాయంతో అన్ని వేళలయందు అన్ని ప్రదేశముల యందు మ్యాప్‌ను సెట్ చేయవచ్చును.

ఎ. మేప్‌ను సమతల ప్రదేశంలో పరచవలెను.

బి. కంపాస్‌ను తెరిచి మాతను క్రిందికి పూర్తిగా దించవలెను.

సి. టంగ్ నాచ్‌ను మ్యాప్‌పై గల నల్లని నిలుపు గీతలపై సెట్ చేయవలెను.

డి. ఇపుడు కంపాస్ కదలకుండా కంపాస్ లోని బాణము గుర్తు కంపాస్ యొక్క టంగ్ నార్త్ మరియు మ్యాప్ హెడ్డింగ్‌లలో కలియునంతవరకు మ్యాప్‌ను తిప్పవలెను.

ఇ. ఇపుడు మ్యాప్ యొక్క నార్త్, భూమి యొక్క నార్తు కలువబడినది. దీనికి మ్యాప్ సెట్టింగ్ అందురు.

5. ఓన్ పొజిషన్ తెలిసినపుడు :- మన యొక్క ఓన్ పొజీషను తెలిసినచో పరిస్థితుల్లో మ్యాప్‌ను సెట్ చేయు విధము.

ఎ. ఏదైనా ఒక రోడ్డుపై మరియు రైలు ట్రాక్‌పై ఉన్నపుడు వాటి యొక్క దిశలు తెలుయును. కనుక ఆ రోడ్డుకు ఇరువైపుల గల ఊళ్ల వైపు మేప్‌లోకి అనే ఊళ్లను వాటి వాటి దిశలో ఉంచి మేప్‌ను నేలపై పరచిన మ్యాప్ నార్తునకు సెట్ అగును.

బి. ఏదైనా కిలోమీటరు దగ్గర ఉన్నపుడు కూడా ఇదే పద్ధతిని ఉపయోగించి ఇరువైపు గ్రామములను మ్యాప్‌లో గుర్తించి వారి వైపు మ్యాప్ సెట్ చేసిన నార్త్‌నకు సెట్ అగును.

సి. క్రాస్ రోడ్డులో వున్నపుడు మ్యాప్‌లో రోడ్డులను కనుగొని ఎటువైపు ఏ గ్రామము ఉన్నదో ఆ గ్రామమునకు కలుపుతు మ్యాప్‌ను పరచిన మ్యాప్ సెట్ అగును.

డి. రోడ్డు వంపుల యందుకూడ ఇదే పద్ధతిని మ్యాప్ సెట్ చేయవచ్చును.

ఓన్ పొజీషన్ తెలియనపుడు

ఆ ప్రదేశములో నున్న శత్రువులను మ్యాప్‌పై గల ఆకృతులతో పోల్చుకొనవలెను. మేర్‌రైన భూమిపైన గల రెండు ఒకే లైనులో గల అకృతులను ఎన్నుకొని భూమిపై రెండింటికి

ఎదురుగా ఒకలైను గీసి ఆ లైను పై మ్యాప్ పై గల రెండు ఆకృతులు వచ్చు లాగున అమర్చిన మ్యాప్ నార్త్‌నకు సెట్ అగును.

ఓన్ పొజీషన్ కనుగొనుట :- మ్యాప్‌తో అభ్యాసం చేయునపుడు నేలపై మనము ఎక్కడైతే నిలబడి ఉన్నామో ఆ స్థలమును మ్యాప్‌లో గుర్తిస్తే దానిని ఓన్ పొజీషన్ కనుగొనుట అందురు.

ఓన్ పొజీషన్ కనుగొను విధము :-

ఇవి రెండురకములు. 1. ఇన్‌స్పెక్షన్ మెథడ్. 2. రిసెక్షన్ మెథడ్.

1. ఇన్‌పెక్షన్ మెథడ్ :- భూమిపైన మరియు మ్యాప్‌పైన గల ఆకృతులు పరిశీలించి వాటి సహాయంతో అందాజాగా మన యొక్క ఓన్ పొజీషన్ తెల్సుకొనుట.

2. రిసెక్షన్ మెథడ్ :-ఈ పద్ధతి ద్వారా ఓన్ పొజీషన్ కనుగొను పద్ధతి సరైనది.

పద్ధతి :-

1. మ్యాప్‌ను సెట్ చేయవలెను
2. నార్త్‌నకు ఎడమ కుడి భాగములలో రెండు ఆకృతులను ఎన్నుకొనవలెను. లేని యెడల కనీసం 45 ,శాతం తేడా ఉండవలెను.
3. ఇవి రెండు భుమిపైన మరియు మ్యాప్ పైన ఉండవలెను.
4. ఈ రెండు ఆకృతులకు మ్యాప్ పై నార్త్ లైన్ గీయవలెను.
5. భూమిపై ఈ ఆకృతులయొక్క యం.బి.కంపాస్ సహాయంతో తీసుకొనవలెను.
6. దీనిని ట్రూ బేరింగ్ లోనికి మార్చుకొన వలెను.
7. ఈ ట్రూ ఫార్వడ్ బేరింగును బ్యాక్వర్డ్ బేరింగు లోనికి మార్చుకొనవలెను.
8. బేక్యాడ్ బేరింగ్ సహాయంతో ఆ రెండు ఆకృతుల నుండి లైనులు గీయవలెను.
9. ఈ రెండు రే లైనులు ఎక్కడైతే కలుసుకొంటాయో అదే మన ఓన్ పొజీషన్ గా గమనించవలెను.

8. మ్యాప్ రిఫరెన్స్

1. ఉపోద్ఘాతము :-

మానవుడు ప్రగతిశీల ప్రాణి. అంటే అతను ఒక స్థలంలో నుండి సంతోషపడడు. దూరప్రాంతములకు వెళ్ళడానికి ప్రయత్నిస్తాడు. అందుకు అతనికి అక్కడి చిరునామ అవసం. మ్యాప్ సహాయంతో ప్రపంచంలోని వివిధ స్థలాల చిరునామా తెల్సుకోడానికి అనేక పద్ధతులు పాటిస్తారు.

2. అర్థము :-

మ్యాప్‌పై గల వివిధ స్థలాలను గుర్తించడానికి ఉపయోగించు పద్ధతులను మ్యాప్ రెఫరెన్స్ అందురు.

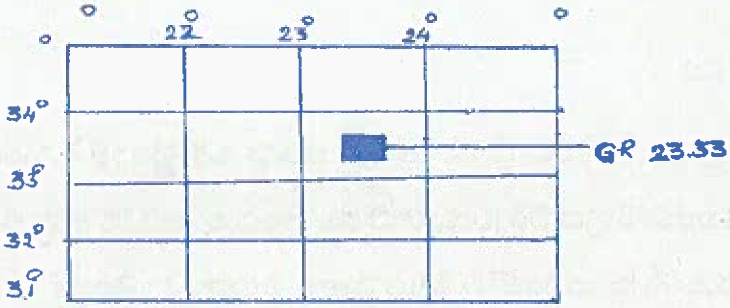
3. పద్ధతులు :- 1. గ్రిడ్ రిఫరెన్స్ 2. జియగ్రాఫికల్ రిఫరెన్స్

1. గ్రిడ్ రిఫరెన్స్ :- నిర్వచనము :- సర్వే మ్యాప్‌గల నార్తింగ్ రేఖలు ఈస్టింగ్ రేఖలు సహాయంతో ఏదైనా ఒక ప్రదేశాన్ని గుర్తించడానికి ఉయోగించు పద్ధతిని గ్రిడ్ రిఫరెన్స్ అందురు. ఈ రిఫరెన్సే మీటర్లలో యివ్వబడుతుంది.

ఈస్టింగ్స్ మ్యాప్‌పై ఉత్తరం నుండి దక్షిణమునకు గీయండి పడమర నుంచి తూర్పు వైపు వెడుతున్న ఎర్రని రేఖలను ఈస్టింగ్స్ అందురు.

నార్త్రింగ్స్ మ్యాప్‌పై పడమర నుండి తూర్పునకు గీయబడి తక్షణం వైపు నుండి ఉత్తరంవైపు పెరుగుచున్న రేఖలను నార్తింగ్స్ అందురు.

గ్రిడ్ రిఫరెన్స్ సిద్ధాంతములు :



1. ముందు ఈస్టింగ్స్ యొక్క సంఖ్య యివ్వబడుతుంది. తరువాత నార్తింగ్ యొక్క సంఖ్య యివ్వబడుతుంది.
2. ఆబ్జెక్టుకు ఎడమ వైపు ఉన్న ఈస్టింగ్ యొక్క సంఖ్య మరియు క్రింది వైపు గల నార్తింగ్స్ సంఖ్య తీసుకోవాలి.
3. గ్రిడ్ రిఫరెన్స్ 4, 6 మరియు 8 అంకెలలో ఇవ్వబడుతుంది. ఇందులో మొదటి సగం అంకెలను మరియు చివరి సగం అంకెలు నార్తింగ్స్‌ను సూచిస్తుంది.
4. గ్రిడ్ రిఫరెన్స్‌ను డిసిమల్ పద్ధతిలో చదవాలి.
5. ఒక ఆబ్జెక్ట్ పెద్దది అయితే దాని యొక్క సెంటరు తీసుకోవాలి. చిన్నది అయితే దానియొక్క కింది సెంటరుకు తీసుకోవాలి.
6. 1/50,000 మ్యాప్‌లో ఒక చతుర్భుజం 1000 X1000 యం. కలదు. ఇందులో ప్రతి పదవ రేఖ మందంగా ఉండి దానిపై పూర్తి విలువ రాసి ఉంటుంది.

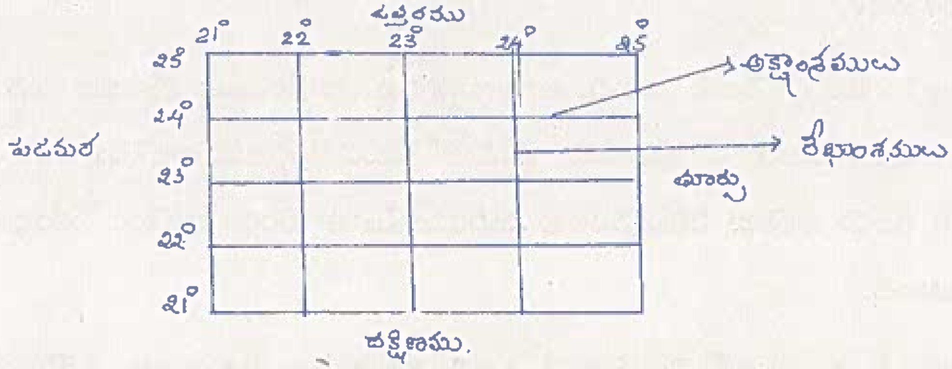
ఉదా: ఫోర్ ఫిగర్ 23 X 32 సిక్స్ ఫిగర్ 234 X 324

జియోగ్రాఫికల్ రెఫరెన్సు :- గ్రిడ్ రెఫరెన్స్ మరియు జియోగ్రాఫికల్ రెఫరెన్స్‌కి తేడా ఏమనగా గ్రిడ్ రెఫరెన్స్ మీటర్లలో ఇస్తారు. మరియు జియోగ్రాఫికల్ రెఫరెన్స్ డిగ్రీలు, మినిట్లు సెకన్లలో ఇస్తారు.

నిర్వచనము :- మ్యాప్‌పై గల రేఖాంశాలు అక్షాంశాల సహాయముతో ఏదైనా ఒక ప్రదేశాన్ని గుర్తించడానికి ఉపయోగించే పద్ధతినే జియోగ్రాఫిక్ రిఫరెన్స్ అందురు.

రేఖాంశములు :- మ్యాప్ పై నార్త్ నుండి సౌతుకు గీయబడి తూర్పునకు పెరుగుచున్న నల్లని రేఖలను రేఖాంశములు అందురు.

అక్షాంశములు :- మ్యాప్ పై పడమర నుండి తూర్పునకు గీయబడి దక్షిణము నుండి ఉత్తరమునకు పెరుగుచున్న నల్లని రేఖలను అక్షాంశములు అంటారు.



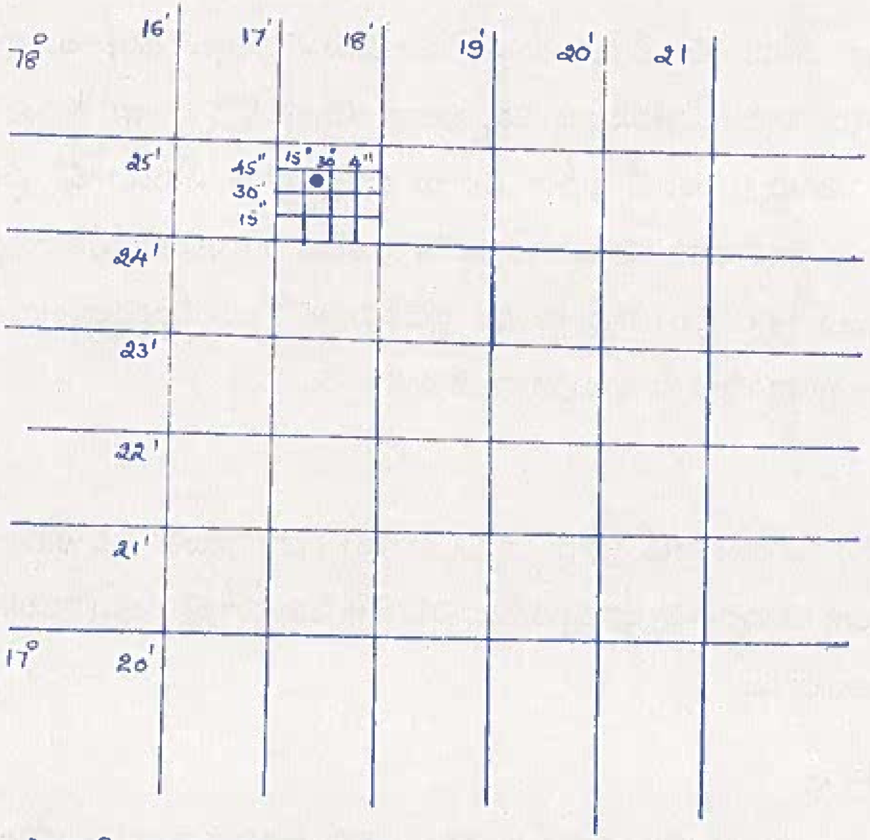
లాభాలు :-

1. ఒక పద్ధతిని మొత్తము భూగోళానికి కవర్ చేస్తుంది.
2. ఒకే పద్ధతిని వివిధ రకాలుగల మ్యాప్‌లను వాడగలము.
3. రేఖాంశములు, అక్షాంశములు కలిగిన ఏ మ్యాప్ పైనైనా ఒక జియోగ్రాఫికల్ రిఫరెన్స్ కల్గి ఉంటుంది.

3. ఈ పద్ధతి ఎయిర్ ఫోర్సులలో లేదా వీరిద్దరు కలసి చేసే ఆపరేషన్ లలో ఉపయోగ పడుతుంది.

12. ఫిగర్ రెఫరెన్స్

1. ఈ రెఫరెన్స్ ద్వారా మ్యాప్‌పై ఒక ఆబ్జెక్ట్‌ను డిగ్రీలు, మినిట్‌లు, సెకన్లలో చూపెట్ట గలము.
2. 1:50,000 మ్యాప్‌లో 15 X 15 గల భాగమును కవర్ చేస్తుంది. ఇది భూమిపై 27.6 కి.మీ. గల స్థలాన్ని కవర్ చేస్తుంది.
3. ఈ రెఫరెన్స్‌లో ముందు రేఖాంశములు తరువాత అక్షాంశముల యొక్క విలువ ఇవ్వబడుతుంది. ఆబ్జెక్ట్ ఎడమవైపు ఉన్న రేఖాంశములు మరియు క్రింద ఉన్నవి అక్షాంశములు,
4. 12 అంకెల రెఫరెన్స్ నందు ముందు అంకెలు సగము రేఖాంశములు మరియు మిగతా సగం అక్షాంశములకు చెందుతుంది. ఇందులో మొదటి రెండు అంకెలు డిగ్రీలు, తర్వాత రెండు అంకెలు నిమిషములకు మరియు మిగతా రెండు అంకెలు సెకండ్లను తెల్పుతుంది.
5. 15 X 15 గల మ్యాప్ పై 5 X 5 గల 3 చతురస్రాలు ఉంటాయి. ఒక్కొక్క డిగ్రీని 1 X 1గల 5 X 5 లుగా విభజించాలి.
6. 1 X 1 గల చదరపులను 15 X 15 చొప్పున 4 X 4 చదరాలుగా విభజించాలి. దీని ద్వారా జియోగ్రాఫికల్ రెఫరెన్స్ వరకు ఇవ్వగలము.



ఎనిమిది ఫిగర్స్ రెఫరెన్స్ : 78° 17' 17° 24'

పన్నెండ్ ఫిగర్స్ రెఫరెన్స్ : 78° 17' 15" 17° 24' 30"

9 నైట్ నేవిగేషన్

ఉపోద్ఘాతము :-

భద్రతా దళములతో పోరాడుతున్న తీవ్రవాదులు గొరిల్లాలు కదలికలు రాత్రులలో చేయడం ద్వారా భద్రతా దళములకు చిక్కకుండా తప్పించుకోవడం జరుగుతుంది. అట్టి శత్రువులను పసిగట్టాలి. అంటే భదతా దళాలు కూడా రాత్రి సమయాల్లో ప్రయాణం చేయవలయును. రాత్రి పూట ప్రయాణం మరొక లాభము. ఎందుకంటే ఇతరుల దృష్టినుంచి తప్పించుకొనుట, శత్రువుల ప్రాబల్యం గల ప్రదేశములలో సంచరించగలుగుట మరియు శత్రువులపై ఆశ్చర్యకరమైన దాడులు కూడా చేయవచ్చును.

నిర్వచనము :-

కంపాస్ మరియు సైట్ మార్చ్ టార్ట్ (మ్యాప్) సహాయముతో ఒక భద్రతా దళము విధిపూర్వకంగా ఒక ఉద్దేశాన్ని పూర్చి చేయడానికి రాత్రి సమయాల్లో చేయు కదలికలను నైట్ మార్చ్ అని అంటారు.

ఉపయోగాలు :-

1. రాత్రి సమయాల్లో శత్రువు దగ్గరకు వెళ్ళి అతని మాచారం సేకరించవచ్చు.
2. శత్రువు యొక్క ఏమఫైర్ నుంచి తప్పించుకొన వచ్చును.
3. మన కదలికలు రహస్యంగా ఉండడానికి.
4. శత్రువుల స్థావరాలపై దాడి చేయడానికి సులభంగా ఉంటుంది.

పద్ధతులు :-

నైట్ మార్చ్ 3 పరిస్థితులలో చేయవచ్చు.

1. **వెన్నెలరాత్రి** :- ఎన్నుకొన్న బేరింగు పై స్కై-లైన్ లో దూరముగా కనబడే ఏదైనా రెండు గుర్తులను ఎన్నుకొని, దానికి నేరుగా వెళ్లాలి. మొదటి గుర్తు చేరుకొన్న తరువాత మూడవగురును దానికి నేరుగా ప్రయాణించాలి. రెండు గుర్తును ఎన్నువుకొంటే సరియైన బేరింగ్ లో వెళ్ళగలం.

2. **నక్షత్రాల రాత్రి** :- ఎన్నుకొన్న బేరింగ్ పై 30 ఎత్తులో వున్న మరియు బాగా వెలుతురు వున్న ఒక నక్షత్రాన్ని ఎన్నుకోవచ్చు. లేదా దానికి నేరుగా ఉన్న భూమిపై ఏదైనా ఒక గుర్తును ఎన్నుకోవాలి. దానికి నేరుగా ప్రయాణించాలి. 15 నిమిషాల తర్వాత నక్షత్రాన్ని మార్చుకోవాలి.

3. **చీకటిరాత్రి** :- ఎన్నుకొన్న బేరింగ్ పై ఒక వ్యక్తి (స్కౌట్) ముందుకు కనబడనంత దూరం లోనికి నడిపించాలి. మిగతా గ్రూప్ అతని వద్దకు ప్రయాణించాలి. ఇది నెమ్మదిగా జరిగే చర్య. ఈ చర్య యొక్క వేగాన్ని పెంచడానికి, వ్యక్తి వీపు పై తెల్లని గుడ్డ లేదా లుమినస్ (మెరిసే టట్టు) అట్టను కట్టాలి.

రూట్ సెలక్షన్స్ :- దారిని ఎన్నుకొన్న విధము

1. కవర్స్ ఉన్న మార్గాన్ని ఎంచుకోవాలి.
2. గ్రామములను మరియ ప్రజలను తప్పించుకోవాలి.
3. శత్రువుల పరిశీలలోవున్న స్థలాలను ఎవైడ్ చేయాలి.
4. ఆటంకములను తప్పించుకొని వెళ్ళాలి. తప్పనిసరి పరిస్థితులలో దాన్ని జాగ్రత్తగా దాటవలెను.

5. రీఎంట్రైంట్ నుండి కాక కాకస్పర్ పై నడవాలి.
6. దారులను తప్పించుకోవాలి.
7. స్కైలైన్ నుండి తప్పించుకోవాలి.

నైట్‌మార్చ్‌ను చేయుటకు పథకము :-

1. దూరాన్ని అంచనా వేయాలి
2. సమయాన్ని అంచనా వేయాలి.
3. దార్లో వచ్చే ప్రముఖ గుర్తును కమనించాలి
4. ప్రజలను, దార్లును, కుక్కలను మొదలగువాటిని తప్పించుకోవాలి.
5. చీకటిలో ప్రయాణించాలి. పగలు విశ్రాంతి తీసుకోవాలి.
6. దార్లో ఏర్పడడానికి అవకాశం వున్న శత్రువు పరిస్థితులను ఎదుర్కొనడానికి పథకం వేయాలి.
7. స్పర్స్ నందు ప్రయాణించాలి.
8. ఎమర్జెన్సీ ప్లాన్ తయారు చేయాలి.
9. ఆర్.వి. రీ గ్రూపింగ్‌ల గురించి ముందే నిర్ణయించుకోవాలి.

నైట్ మార్చ్ జనరల్ సూత్రాలు :-

1. జనరల్ లైన్ ఆఫ్ డెరక్షన్ పాటించాలి
2. దారిని చిన్న చిన్న హద్దులుగా భావించాలి
3. దూరాన్ని అంచనా వేయాలి.
4. వేగాన్ని అంచనా వేయాలి

5. మార్గమధ్యలో వచ్చే ఆకృతులను చెక్ చేయాలి.

పరికరములు :-

1. రాత్రిపూట చూచూటకు ఎక్కువఅలవాటు పడాలి. పరికరములు లేకుండా 30 ని.లోపు పరిసర ప్రాంతాలును గవునించుటకు వునిషి కళ్లు అభివృద్ధిఅగును.
2. అవకాశమును బట్టినైట్ విజన్ గ్లాసును ఉపయోగించవలెను.
3. నక్షత్రములను, ఫీచర్స్‌మీద రాత్రిపూట ప్రయాణంనకు అలవాటు పడాలి.
4. కంపాస్ మరియు మ్యాప్‌ను ఉపయోగించవలెను.

10. స్కెచ్ మ్యాప్

ఉపోద్ఘాతము :

స్కెచ్ మ్యాప్ అనేది కొత్తపదం కాదు. ఇది చాలా కాలం నుంచి ఉపయోగించబడుతోంది. రోజు రోజుకు అభివృద్ధి చెందుతోంది. ఉదా ॥ ఒక స్నేహితుడు మరియొక స్నేహితుడికి తన యొక్క చిరునామా తెలుపుటకు కూడా ఈ స్కెచ్ ఉపయోగించబడుతోంది.

మ్యాప్ సహాయంతో ఫీల్డ్ స్కెచ్‌లను తయారు చేయవచ్చును.

ఫీల్డ్‌స్కెచ్ రకములు : 1. హెస్టీ, 2. డెలిబరేట్.

పద్ధతులు :

ఎ. **ఐస్కెచ్ :** ఈ పద్ధతి పరిస్థితుల మీద మరియు కాలమును బట్టి గీయడం జరుగుతుంది.

బి. **మెమొరి స్కెచ్ :** (హెస్టీ)

ఐస్కెచ్ :

ఏదైనా ఒక ప్రదేశంను చూసి వచ్చి ఆ తర్వాత ఆ ప్రదేశము గూర్చి వేసిన మ్యాప్‌ను ఐస్కెచ్ అందురు. ఇది తక్కువ కాలంలో శత్రువు యొక్క విషయాలను గురించి మరియు టాక్టిక్ పాయింట్స్ గూర్చి తెలుపుచున్న ప్రదేశంను పెద్ద స్కేలుతో తెలుపుతుంది.

మెమొరిస్కెచ్ : (డెలిబరేట్)

ఒక ప్రదేశంను పరిశీలన చేసి సురక్షిత ప్రదేశానికి వచ్చిన తరువాత ముందుగా గమనించిన ప్రదేశముల గూర్చి గుర్తుంచుకొని తయారు చేసే మ్యాప్‌ను మెమొరిస్కెచ్ అందురు. శత్రువు యొక్క కదలికలు మరియు జాగ్రత్తలో వున్నపుడు ఇది ఉపయోగపడును.

ఎపుడు అవసరం :

1. సర్వేమ్యాపులు దొరకనపుడు.
2. సర్వే మ్యాపులు పాతబడి మరియు సరైన సమాచారంలేనపుడు.
3. టార్గెట్ రక్కీ రిపోర్ట్లు అందించినపుడు.
4. సిబ్బందికి బ్రీఫింగ్ చేయునపుడు.

పద్ధతులు : పేపరును బోర్డు మీద అతికించవలయును. తరువాత మార్జిన్ చేయ వలెను. స్కేలు దూరమును అంచనా వేసి గీయవలెను.

ఎ. మొత్తం ప్రదేశం గుర్తించే విధంగా రెండు ప్రధానమైన గుర్తులను గుర్తించ వలయును. రెండు గుర్తులమధ్య ఉన్న పాయింట్లను భూమికి సరైన వరుసలో వుంచునట్లు చేసుకొనవలెను. ఇది స్కెచ్ మ్యాపుకు ప్రధానమైంది.

బి. ఆవిధంగా గుర్తించిన తరువాత ఆ ఏరియాను భూమి మీద గుర్తించే విధంగా చూసుకోవాలి. ఈ పాయింట్లే స్కెచ్ మ్యాపుకు గైడులాంటివి. ఈ పాయింట్లు ఎంత ఎక్కువ వుంటే స్కెచ్ మ్యాప్ అంత పరిపక్వత ఉంటుంది.

సి. ఈ విధంగా పాయింట్లను గమనిస్తూ బేరింగులను పరిశీలించి భూమిపై కదలవలెను.

డి. స్కెచ్ కు ఫినిషింగ్ టచ్ ఇవ్వవలెను.

ఇ. హెడ్డింగ్ ఇవ్వవలెను.

ఎఫ్. వెల్లు సమయం, తేది, వాతావరణం మరియు తయారు చేసిన వ్యక్తి వివరములు.

లేఅవుట్ ఆఫ్ మ్యాప్ : (మ్యాపు తయారు చేయు పద్ధతి)

1. హెడ్డింగ్, 2. నార్త్, 3. దూరము, 4. గుర్తులు, 5. ఇచ్చిన గుర్తుల గురించి మ్యాపు క్రింద తెలియ జేయాలి.

ముఖ్యమైన గుర్తులు :

1. కాలువలు, 2. కొండప్రాంతాలు, 3.రోడ్డు ప్రాంతాలు, 4. ట్రాక్‌లు 5. గ్రామము, ఇల్లు, 6. బ్రిడ్జీలు, 7. అడవులు, 8. నుయ్యిలు,9. సరస్సులు, 10. పంటలు మరియు పొదలు.

తీసుకోవలసిన జాగ్రత్తలు:

1. స్కెచ్ చాలా సులభంగా శుభ్రంగా ఉండవలెను.
2. ఎల్లపుడు ముఖ్యమైన కన్వెన్షనల్ గుర్తులను మాత్రమే వాడాలి.
3. ఈ గుర్తులను ఒక దానికి ఒకటి కలసిపోకుండా చూడాలి.
4. ఆ ప్రదేశం గూర్చి పూర్తి వివరాలు వ్రాయలి.
5. మన యొక్క సిబ్బంది మరియు శత్రు ప్రదేశములకు వివిద రంగులను వేయవలెను. శత్రు స్థావరాలకు మాత్రం ఎరుపు రంగు వేయవలెను.

EXCELLENCE

"Excellence is the gradual result of always striving to do better"

-Pat Riley

Dr. MCR HUMAN RESOURCE DEVELOPMENT INSTITUTE OF ANDHRA PRADESH
Road No. 25, Jubilee Hills, Hyderabad - 500 033. Phone : 213727, 248487 Fax. (040) 248489