

Marsch- und Peilkompass

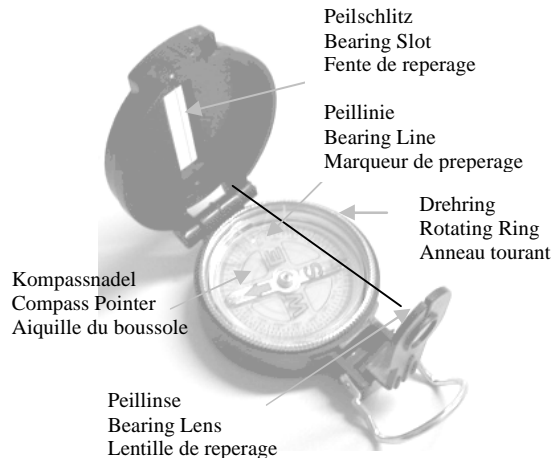
- Robustes Gehäuse
- 360° Teilung
- 64° NATO - Teilung
- Ölgedämpfte Kapsel
- Zeiger mit Skalenscheibe
- Peillupe

Hiking- and bearing Compass

- Solid housing
- 360° division
- 64° NATO division
- Oil damped container
- Pointer with scale disc
- Bearing magnifying glass

Boussole de Marche et de Relèvement

- Boîtier robuste
- Division en 360°
- Division OTAN en 64°
- Capsule à amortissement hydraulique
- Aiguille avec cadran
- Loupe



D

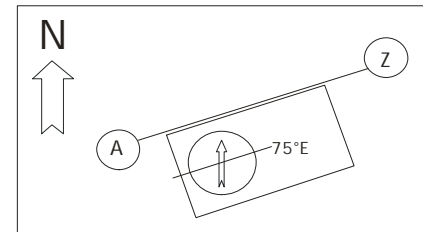
Bedienungsanleitung

1. Ermittlung einer Marschrichtungszahl
2. Laufen nach Marschrichtungszahl
3. Objekt anpeilen

1. Ermittlung einer Marschrichtungszahl

Nehmen Sie eine Land- oder Wanderkarte zur Hand und legen Sie diese auf einen nicht magnetischen Tisch. Legen Sie den Kompass aufgeklappt auf die Karte. Drehen Sie den Kompass so, daß die Kompassnadel (N) mit dem Peilstrich auf der Kapsel und dem Peilschlitz übereinstimmt. Halten Sie den Kompass in dieser Lage und drehen Sie nun die Karte solange, bis die senkrechten Außenkanten der Karte mit dem Peilschlitz parallel sind. Sie haben nun die Karte EINGENORDET. Halten Sie die Karte so fest und ziehen Sie nun eine gerade Linie vom Ausgangspunkt (A) zum Zielort (Z). Legen Sie nun den Kompass mit dem Peilschlitz genau parallel zu dieser Linie.

Sie können jetzt an dem schwarzen Peilstrich die **Marschrichtungszahl** ablesen.



Die Marschrichtungszahl lautet: 75 ° E

2. Laufen nach Marschrichtungszahl

Wenn Sie eine selbst ermittelte oder vorgegebene Marschrichtungszahl haben, so klappen Sie den Deckel um 90° auf. Stellen Sie die Peillupe so ein, daß Sie die Gradeinteilung in der Kapsel lesen können. Drehen Sie sich um die eigene Achse, bis die Zahl (z.B. 75°) mit dem schwarzen Peilstrich übereinstimmt.

3. Objekt anpeilen

Blicken Sie jetzt wie mit Kimme und Korn durch den im Deckel vorhandenen Peilschlitz und visieren Sie ein auffälliges Objekt an. (Baum, Turm, Berg) Gehen Sie nun auf dieses Ziel zu und Sie werden den Zielort (Z) sicher erreichen.

GB

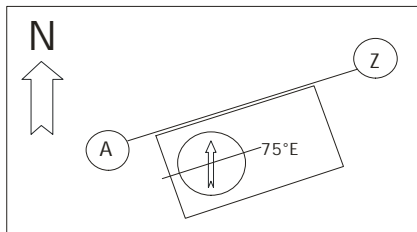
Operating instructions

1. Determination of march route co-ordinate
2. Walking in accordance with march route co-ordinate
3. Taking a bearing on an object

1. Determining a march route co-ordinates

Take a map and place it on a non-magnetic table. Put the compass on the map and open it. Turn the compass so that compass needle(N) coincides with the bearing line on the container and the bearing slit. Hold the compass in this position and now turn the map until the vertical lines on the map (meridians) and the outer edges of the map are parallel with either the bearing slit or the edge of the compass. Now you have rotated the map to be aligned with the NORTH.

Hold the map and draw a straight line from the starting point (A) to the target point (Z). Put the compass now in a position that the bearing slit or the edge of the compass is parallel with this line. Subsequently you can gather the march route coordinate from the black bearing line.



The march route co-ordinate is: 75°E

2. Walking in accordance with the march route coordinate.

If you have a march route co-ordinate or a given one, open the lid of the compass by 90°. Set the bearing lens in such a way that you can read the degrees in the container. Turn around in a circle until the number (e.g. 75°E) agrees with the bearing line.

3. Taking a bearing on a object.

Now take a look at the bearing slot in the cover at an obvious object (tree, tower, mountain). Thereafter move towards this object and you will reach your target

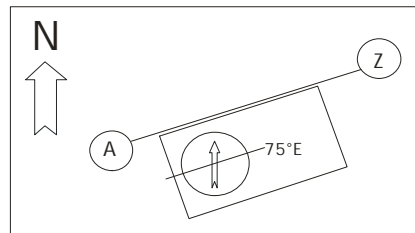
F

Mode d'emploi

1. Détermination de l'angle de direction de marche
2. Marche d'après cet angle de direction de marche
3. Mettre le cap sur un objet

1. Détermination de l'angle de direction de marche

Prenez une carte géographique ou un topoguide et posez-la sur une table non magnétique. Posez le boussole ouvert sur la carte. Tournez le boussole de sorte que l'aiguille (N) concorde avec le marqueur sur la capsule et avec la fente. Laissez le boussole dans cette position et tournez la carte jusqu'à ce que les bords extérieurs verticaux de la carte soient parallèles à la fente. Vous avez ainsi orienté la carte vers le Nord. Gardez la carte dans cette position, et tirez maintenant un trait droit partant de votre point de départ (A) jusqu'à votre point d'arrivée (Z) Posez alors le boussole en plaçant exactement sa fente parallèlement à cette ligne. Vous pouvez maintenant en déduire l'angle indiquant la direction de marche en vous référant au marqueur noir.



Le chiffre indiquant la direction de marche est : 75 °

2. Marcher d'après l'angle de direction de marche

Quand vous avez trouvé vous-même votre angle de direction de marche ou vous en avez un fixé à l'avance, ouvrez le couvercle à 90°. Positionnez la loupe de sorte que vous puissiez lire la graduation dans la capsule. Tournez sur vous-même jusqu'à ce que le chiffre (par ex. 75°E) concorde avec le marqueur noir.

3. Mettre le cap sur un objet

Regardez maintenant au travers de la fente qui se trouve dans le couvercle comme par un cran de mire et un guidon de fusil et visiez un objet bien visible. (arbre, tour, montagne). allez alors dans cette direction et vous atteindrez sûrement votre but (Z).