



Taschenkarte Nr. 1
RAG Aufklärung

"Handwerkszeug"

Dezember 2017

aktualisierte Auflage April 2024

Meine DF-Werte:

linkes Okular rechtes

Copyright by OTL d.R. Paul M. Hanke - RAG Aufklärung (RLP)

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotokopie, Datentransfer oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verfassers reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme gespeichert, verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Inhaltsverzeichnis

1. Meldungen	4
2. Datum- / Zeitgruppe	4
3. Zeitzonen	4
4. Bezugspunktverfahren	5
5. Richtungsangaben	6
a) als Himmelsrichtung	
b) als Uhrzeit	
6. Zurechtfinden bei eingeschränkter Sicht	6
7. Zielansprache	7
8. Feuerkampf	7
9. Schleierverfahren (TOZZ)	8
10. Authentisierungsverfahren	8
11. Verhalten in verminten und mit Kampfmitteln belasteten Gebieten	10
12. Kampfmittelmeldung	11
13. Sicherungs- / Alarmposten	12
14. Ermittlung einer Koordinate	12
15. Orientierungshilfen	13
16. Anrufverfahren (Kennwort)	14
17. Fliegerabwehrvisier MG 3	14
18. Gebrauch des Marschkompasses	15
19. Skizzen	17
20. "9-liner" gem. NATO STANAG 2087	19
21. METHANE Report	19

Inhaltsverzeichnis (Fortsetzung)	
22. Auffinden einer verletzten Person	19
23. Ziffern in Befehlen der verschiedenen Führungsebenen	20
24. Bedeutung von Begriffen in Befehlen	20
25.. Entfernungsmessen mit DF	21
26. Ermitteln der Breite eines Zieles mit Hilfe des Strichbildes	21
27. Raum für eigene Notizen	22

1. Meldungen

- Sofort melden:**
- Beobachtungen über Feind
 - Ausführung des Auftrags
 - Abweichen vom Auftrag
- Schriftliche Meldungen ggf. durch **Skizzen** ergänzen !
1. **WANN** Beobachtung gemacht?
 2. **WER / WAS** festgestellt?
 3. **WIE** verhält sich der Beobachtete?
 4. **WO** der / das Beobachtete festgestellt?
 5. **Was** tut der Meldende weiter?

2. Datum- / Zeitgruppe

Tag	Uhrzeit	Zeit-Zone	Monat	Jahr
12	1805	Z	mar	17
= 121805Zmar17				

Monatsangaben: jan, feb, mar, apr, may, jun, jul, aug, sep, oct, nov, dec

3. Zeitzonen

Z-Zeit	Westeuropäische Zeit	"Übungszeit" (NATO)	WEZ
A-Zeit	Mitteleuropäische Zeit	"Normalzeit"	MEZ
B-Zeit	Osteuropäische Zeit	"Sommerzeit" *)	OEZ

Quellen:
 Der Reibert - Das Handbuch für den deutschen Soldaten
 Verlag E.S. Mittler & Sohn GmbH
 Führen mit Auftrag - Handbuch für den militärischen Führer
 Walhalla Fachverlag, Rainer Oestmann

01:00	
02:00	Z-Zeit
03:00	Normalzeit
04:00	B-Zeit
05:00	
06:00	

ausgehend von der **"Normalzeit" (A-Zeit):**
 - Z-Zeit = 1 Std. **zurück**
 - B-Zeit = 1 Std. **vor**

*) = MESZ = Mitteleuropäische Sommerzeit

4. Bezugspunktverfahren (BP)

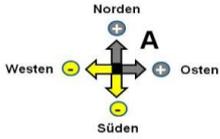
- Verfahren zur einfachen verschlüsselten Positionsübermittlung
- Positionsmeldung erfolgt nicht mehr als Koordinate, sondern es wird nur die Entfernung zum Bezugspunkt (BP) übermittelt

Vorgehen

- BP oder -punkte (bei grossen Einsatzgebieten) vereinbaren
- BP in Karte eintragen: Kreis auf Gitterlinienkreuz, 1 cm Durchmesser
- Bezeichnung des BP mit grossem Buchstaben rechts oben
- Entfernung zum BP melden:

1. Wert: horizontale Entfernung
2. Wert: vertikale Entfernung

1. Vorzeichenregelung



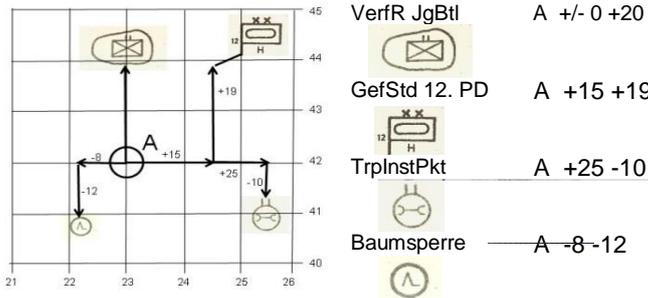
2. Gitterlinie

Die Entfernung von Gitterlinie zu Gitterlinie in 10 gleiche Teile teilen.
1 Teil = 100 m - bei Führungskarte
1:50.000.

3. Sprechweise

A +25 -10 "ALPHA - plus zwei fünf - minus eins null"

4. Beispiele



5. Richtungsabgaben

a) als Himmelsrichtung

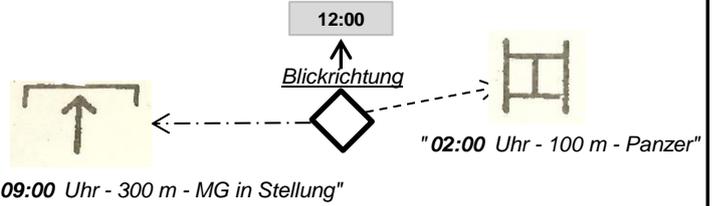
b) als Uhrzeit

Die **Haupt**himmelsrichtungen sind:

Norden	(nördlich, nördl)	12:00
Osten	(ostwärts, ostw)	03:00
Süden	(südlich, südl)	06:00
Westen	(westlich, westl)	09:00

Die **Neben**himmelsrichtungen sind:

Nordost	(Nordnordost, Ostnordost)
Südost	(Ostsüdost, Südsüdost)
Südwest	(Südsüdwest, Westsüdwest)
Nordwest	(Westnordwest, Nordnordwest)



6. Zurechtfinden bei eingeschränkter Sicht

Bei eingeschränkter Sicht sind markante Punkte oft nur in der näheren Umgebung zu erkennen. Oft ist die Verwendung künstlicher Mittel erforderlich:

- ~ **Leuchtmittel**, Taschenleuchte (rot), pyrotechn. Munition
- ~ **Farbzeichen**, wie Leuchtrassierband, Zeichen mit Leuchtfarbe, helle Markierungen, Farbreflektoren, Tücher, usw.
- 5 ~ **Hilfsmittel**, z.B. Feldkabel, Spuren, Pfade

7. Zielansprache

Bei unverwechselbaren Zielen genügt Zuruf / Zeigen der Richtung
u. Bezeichnung des Ziels (z.B. "Halblinks - fdl. Panzer"), sonst:

<u>Inhalt:</u>	<u>Beispiel:</u>
- R ichtung	"Halbrechts -
- E ntfernung in m	sechshundert -
- H ilfsziel (falls erforderlich)	große Hecke -
Lage des Ziels zum Hilfsziel (z.B. Handbreite / Strichzahl)	zwo Daumenbreiten -
- Z iel	vor linker Hausecke - fdl. MG"

Merkwort: R E H Z

8. Feuerkampf

Das Feuerkommando lautet:

E = Einheit	Anruf, wie Gruppe, Soldat, Waffe
R = Richtung	Schuss-, Feuerrichtung
E = Entfernung	zum Ziel, Visiereinrichtung
Z = Ziel	Bezeichnung
A = Ausführung	Feuereröffnung, ggf. Munitionsart, -menge, Feuerart, Lichteinsatz

Merkwort: E R E Z A

Verkürztes Feuerkommando (wenn immer möglich):

Z = Ziel	Bezeichnung
A = Ausführung	Feuereröffnung, ggf. Munitionsart, -menge, Feuerart, Lichteinsatz

Feind tritt überraschend auf, genügt Kommando/Pfiff: "**FEUER**" 7

Beispiele für Feuerkommando:

E = Einheit	MG
R = Richtung	2 Uhr
E = Entfernung	300 m
Z = Ziel	5 feindliche Schützen
A = Ausführung	drei kurze Feuerstöße

Verkürztes Feuerkommando:

Z = Ziel	300 m - 5 feindliche Schützen
A = Ausführung	Feuer

Feuerunterbrechung oder -einstellung

Kommando lautet: "**Stopfen**" oder "**Feuer einstellen**"

9. Schleierverfahren

Das Schleiern ist auf allen SprFuVbdg anzuwenden und hat den Sinn, diejenigen Bestandteile einer Nachricht zu schützen, die den Feind die wertvollsten Erkenntnisse vermitteln. Zu schleiern sind die "Vier Geheimnisse":

T	Truppenbezeichnungen
O	Ortsangaben
Z	Zeitangaben für Vorhaben
Z	Zahlenangaben für Bestand, Bedarf, Verlust

10. Authentisierungsverfahren

~ Authentisierung vor Übermittlung schleiern, erforderlich:

Sprechtafel mit Numeral Code+Authentisierungscode und Rufname

~ ist Authentisierung auch nach Wiederholung wieder **FALSCH**,

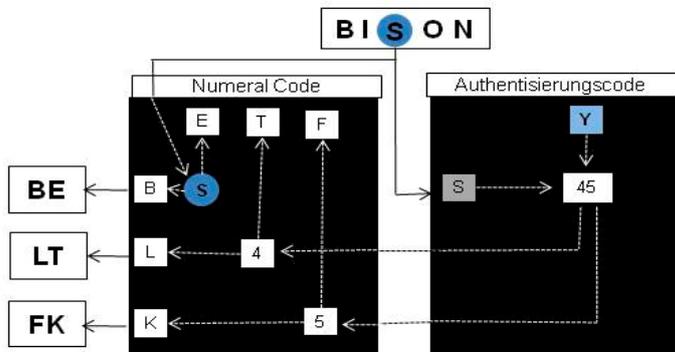
ist mit "Verstanden, ENDE" zu quittieren

8

10. Authentisierungsverfahren (Fortsetzung)

~ falsche Authentisierung melden ! Fortsetzung des Fm-Verkehrs nur mit Zustimmung des milFührers (mind. Chef einer selbst. Einheit)
~ jede Authentisierung nur einmal verwenden und mitschreiben

1. Anforderung: "BISON, hier NORDLICHT, wie lautet Authentisierung für **Y ANKEE** kommen"
2. BISON wählt einen Buchstaben aus seinem Rufnamen: "S"
3. schleiert "S" im Numeral Code: "BE"
4. ermittelt im Authentisierungscode die Zahl bei der Schnittstelle von "S" und "Y" = "45"
5. schleiert jede Zahl von "45" im Numeral Code: "LT" und "FK"



6. Antwort: "NORDLICHT, hier BISON, Authentisierung für **YANKEE** lautet: **BE - LT - FK**, kommen"

7. Überprüfung der Authentisierung durch NORDLICHT:
BE = S LT = 4 FK = 5

8. Bestätigung: "Hier NORDLICHT, verstanden,...."

11. Verhalten in verminten und mit Kampfmitteln belasteten Gebieten

Zu Fuß:

1. Bei Kampfmittelfund - HALT! Bleibe stehen und warne die Anderen!
2. Achte auf Stolperdrähte, ungewöhnliche Gegenstände und sonstige Auffälligkeiten im Bereich deiner Füße!
3. Drehe dich vorsichtig um und gehe, wenn möglich, in deiner Spur zurück! Wenn die Spur nicht sichtbar ist, lege zu deiner eigenen Sicherheit eine Trittspur an!
4. Gewinne Abstand zum Kampfmittel!
5. In der Gruppe: Markiere die Trittspur, bewegt euch nacheinander, haltet einen Abstand von mind. **25 m**.

In einem Fahrzeug:

Wenn du das Fahrzeug verlassen musst:

1. Steige über das Dach nach hinten aus!
2. Achte auf Stolperdrähte, ungewöhnliche Gegenstände und sonstige Auffälligkeiten im Nahbereich des Fahrzeugs!
3. Bewege dich nur in der Fahrzeugspur zurück und achte auf Stolperdrähte und/oder Schanzspuren!
4. Gewinne Abstand zum Kampfmittel!

Wenn du wieder in Sicherheit bist:

Markiere den Bereich deutlich!
Trage den Fundort des Kpfm in die Karte ein!
Setze die Kampfmittelmeldung ab!

Merkwort:

- E** Erkennen
- M** Markieren
- M** Melden
- A** Ausweichen

12. Kampfmittelmeldung

Explosive Ordnance Incident Report - (EO INC REP)

- 1. Date-Time Group (DTG des Fundes)
- 2. Reporting Unit (meldende Einheit)
- 3. Type and description of Explosive Ordnance (UXO/IED)* (Art und Beschreibung des Kampfmittels)
- 4. Location of UXO/IED (Fundort des Kampfmittels)
- 5. Location of Link-Up (LU) with requesting Force (Ort für Verbindungsaufnahme mit meldender Einheit)
- 6. Link-up(Comms Method (Möglichk. der VerbAufnahme)
- 7. Tactical Situation (taktische Situation)
- 8. Collateral Damage or Potential for Collateral Damage (Sekundärschäden oder Potenzial für Sekundärschäden)
- 9. Protective Actions Taken (eingeleitete Schutzmaßnahmen)
- 10. Recommended Priority ** (empfohlene Priorität)

*) Code gem. Kampfmittelerkennungshilfe, Lage (z.B. ebenerdig oder teileingedrungen), Farbe, Beschriftung, Länge, Kaliber / Durchmesser, Beschädigung - ggf. zusätzl. Blatt / Rückseite nutzen

**) immediate / unverzüglich - urgent / eilig - Routine - No Threat / keine Bedrohung

13. Sicherungs- / Alarmposten

Der Sicherungs-/Alarmposten hat die Aufgabe, die eigene Truppe bei Gefahr zu alarmieren. Er kann zusätzlich folgende Aufgaben übernehmen: Horchposten, ABC-Alarmposten, Einweiser, Personen- und Fahrzeugkontrolle.

Der Alarmposten besteht meist aus einem Doppelposten.

Die Einweisung erfolgt durch das Merkwort: **LANGEMARK**

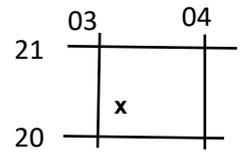
- L** Lage
- A** Auftrag + Ausstattung
- N** Nachbarn, sowie eingesetzte SpTrp + Streifen
- G** Grenzen, Einzelheiten im Gelände + Entf.spinne
- E** (Feuer-)Eröffnungslinie
- M** Meldung
- A** Alarmierung + Ablösung
- R** Rückwärtiger Raum
- K** Kennwort + Erkennungszeichen

14. Ermittlung einer Koordinate (Bsp: von "x")

- 1. Schritt: Wert OST-WEST Richtung ermitteln (Bsp: 03 - 04)
- 2. Schritt: Bereich zw. 03-04 in zehn gleiche Teile einteilen, dann bis zum "Ziel" abzählen, hier: 2 - erster Wert: **032**
- 3. Schritt: Wert SÜD NORD Richtung ermitteln (Bsp: 20 - 21)
- 4. Schritt: s. 2. Schritt, hier: 3 - zweiter Wert: **203**

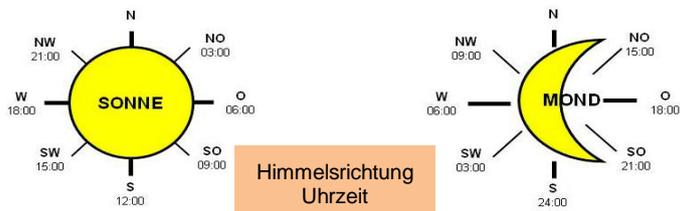
gesuchte Koordinate: "**032 203**"

Merke:
Ran an den Baum, rauf auf den Baum !



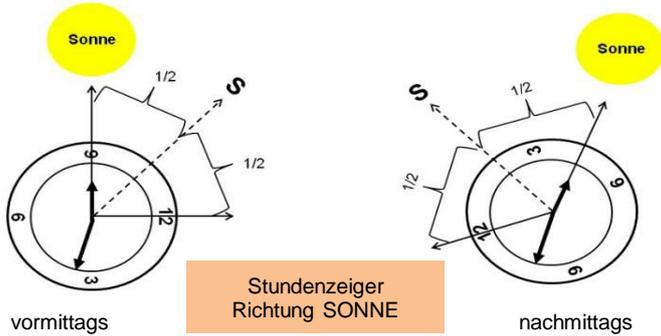
15. Orientierungshilfen

Gestirne



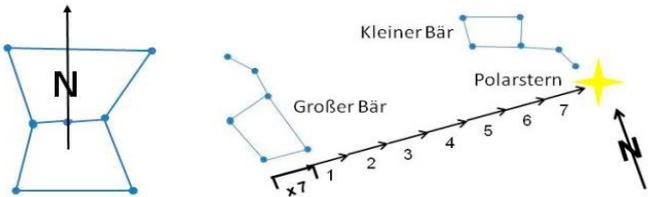
Himmelsrichtung
Uhrzeit

Uhr



Stundenzeiger
Richtung SONNE

Sternbilder



Orion

Polarstern

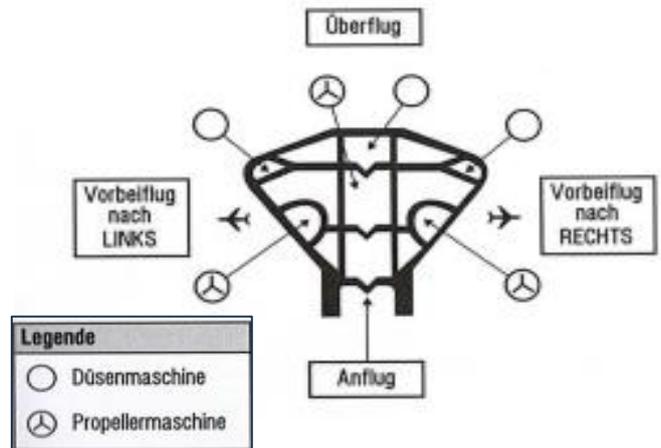
16. Anrufverfahren (Kennwort)

Gegenüber unbekanntem oder verdächtigen Personen wendet der Soldat folgendes Anrufverfahren an:

Beispiel Kennwort : München - Tiger

Posten	Angerufene Person
"Halt - Wer da? - München"	Bleibt stehen. Antwort: "Tiger"
	oder
"Halt - Wer da?"	Gibt Kennwort: "München-Tiger" und nach Aufforderung seine Personalien (z.B. Lt Meier, 2. Kp)
	bei Personengruppen
"Halt - Wer da? - Einer vortreten!"	Gruppe bleibt stehen. Der Führer tritt vor, dann s.o.

17. Fliegerabwehrvisier MG 3



18. Gebrauch des Marschkompasses



Feststellen der Himmelsrichtung

- ~ Das "N" der Teilscheibe auf die Ablesemarke einstellen und Magnetnadel einpendeln lassen
- ~ Marschkompass und Körper so lange drehen, bis die Magnetnadel auf das "N" der Teilscheibe zeigt. Die Visierlinie zeigt nach Norden

Einnorden der Karte mit dem Marschkompass

- ~ das "N" der Teilscheibe auf die Ablesemarke einstellen
- ~ Marschkompass mit Anlegekante an eine Nord-Süd-Gitterlinie legen, dass Visierlinie und Richtungspfeil zum oberen Kartenrand zeigen
- ~ Karte mit angelegtem Marschkompass so lange drehen, bis die Magnetnadel auf das "N" zeigt.

Ermitteln einer Kompasszahl nach Geländepunkten

- ~ Geländepunkt über Kimme und Korn anvisieren
- ~ Teilscheibe drehen, bis die Magnetnadel auf das "N" zeigt
- ~ die Ablesemarke zeigt die gesuchte Kompasszahl

*Die Abweichung um eine Kompasszahl bedeutet im Gelände auf 1000 m Entfernung eine seitliche Abweichung von **100 m**.*

Ermitteln einer Kompasszahl nach der Karte

- ~ Kartenpunkt, von dem aus die Richtung bestimmt werden soll, mit dem Richtungspunkt durch eine Hilfslinie verbinden
- ~ Karte einnorden
- ~ Marschkompass mit der Anlegekante an die Hilfslinie anlegen daß Visierlinie und Richtungspfeil zum Richtungspunkt zeigen
- ~ Teilscheibe so lange drehen, bis Magnetnadel auf das "N" zeigt
- ~ die Ablesemarke zeigt die Kompasszahl

Übertragen einer Kompasszahl in das Gelände

- ~ angegebene Kompasszahl an der Ablesemarke einstellen
- ~ Körper mit Marschkompass so lange drehen, bis die Magnetnadel auf das "N" zeigt
- ~ die Visierlinie zeigt in Richtung der Kompasszahl
- ~ auffällige Geländepunkte als Richtungspunkte einprägen
- ~ bei Bewegungen das Verfahren an einem genau in Marschrichtung liegenden Punkt wiederholen, wenn weitere Richtungspunkte erforderlich werden

Übertragen einer Kompasszahl in die Karte

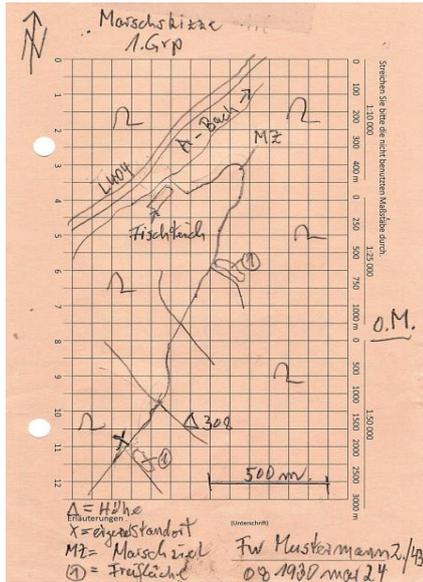
- ~ Karte nach Norden einrichten
- ~ angegebene Kompasszahl an der Ablesemarke einstellen
- ~ den Marschkompass mit der Null-Marke der Anlegekante an den Kartenpunkt anlegen, von dem aus die Kompasszahl gilt
- ~ den Marschkompass um die Null-Marke der Anlegekante drehen, bis die Magnetnadel auf "N" (Norden) einspielt
- ~ an der Anlegekante entlang einen Bleistiftstrich ziehen

19. Skizzen

Skizzen sind eine einfache zeichnerische Wiedergabe des Geländes, ergänzen, erläutern oder ersetzen Befehle, Meldungen, Karten und Nachrichten. Nach Art der Darstellung wird nach **Grundrisskizzen** (Gelände- und Wegeskizze) und Ansichtsskizzen unterschieden.

Bestandteile Skizze:

- ~ **Bezeichnung**
(z.B. Marschskizze 1. Grp)
- ~ **eigener Standort**
(durch x gekennzeichnet)
- ~ **Nordrichtung** (Nordpfeil)
- ~ **Maßstab oder Entfernungsangabe**
- ~ **Datum + Uhrzeit der Fertigstellung**
- ~ **Name, Dienstgrad, Einheit oder Deckname**
des für die Skizze Verantwortlichen



Beschriftungen in **Druckbuchstaben**, **Taktische Zeichen** sind zu verwenden (eigene Truppe = Einzelstrich, Feind = Doppelstrich). Die Angaben sind einfach, übersichtlich und deutlich darzustellen. Wenn Skizze ohne Maßstab ist, dann eine od. mehrere Entfernungen in Zahlen angeben. Angaben, die nicht zweifelsfrei dargestellt werden, sind in einer **Legende** zu erläutern.

20. "9-liner" gem. NATO STANAG 2087

EMERGENCY AIR MEDEVAC REQUEST

1	Koordinaten der Landezone	Location (Grid of pickup zone)	
2	Rufzeichen, Frequenz	(Callsign & Freq)	
3	Anzahl / Dringlichkeit der Patienten (Number of patients / prec.)	A B C	Urgent / Dringend (90min) Priority / Priorität (4 h) Routine / Routine (24 h)
4	Spezielle Ausrüstung benötigt (Special equipment required)	A B C D	None/ keine Hoist/ Winde Extrication/ z.B. Bergegerät Ventilator/ Beatmungsgerät etc.
5	Anzahl der Pat. nach Typ (Number of patients by type)	L A E	Litter/ liegend Ambulatory / gehfähig Escorts (e.g. for child) / Begleitung
6	Sicherheit der Landezone (Security at Pickup Zone (PZ))	A P E X	No Enemy / Kein FdKräfte im Gebiet Possible / Mögl. von FdKräften Enemy in area / FdKräfte im Gebiet Hot PZ / FdKräfte ⇒ Eskorte nötig
7	Markierung der LZ (PZ Marking Method)	A B C D E	Panel/ Sichtzeichen Pyro / Pyrotechnik Smoke/ Rauch None/ Kein Other (explain) / andere (Erklärung)
8	Patientenzahl nach Nationalität und Status (Number of patients by nationality and status)	A B C D E F	Coalition Military Civ. with Coal. Forc. Non-Coal. Sec. Forc. Non-Coal. Civilian Op-Forces / POW Child
9	Gelände / Hindernisse Landezone (PZ Terrain/ Obstacles)	Länge, Breite Hindernisse Hilfsziele/Anflugrichtung	

Start MEDEVAC nicht verzögern – detaillierte Informationen (MIST) nachmelden

M	Verletzungsmechanismus / Zeit (Mechanism/ time of injury)	S (Symptoms)
I	Verletzung / Erkrankung (injury or illness sustained)	A (Airway)
S	Symptome / Vitalfunktionen Symptoms and vital signs ⇔	B (Breathing rate)
T	Therapie (Treatment given)	C (Pulse rate)
		D (Consciousness)
		E (Other signs)

Gezielte Anforderung, wenn wichtiges SanMat vom MedEvac mitgebracht werden soll.

(A)Dringend: Evac **innerhalb 90 Minuten** um das Überleben des Verwundeten zu sichern. Mindestens ein Vitalzeichen ist bedroht. Verwundete, deren Zustand nicht unter Kontrolle gebracht werden kann, die aber eine Überlebenschance haben, gehören zu dieser Kategorie, z. B. Schock, längere Bewusstlosigkeit, SHT mit V. a. Hirndrucksteigerung, Verbrennungen 20-80% KOF, Lungenverletzungen. Ebenso drohender Verlust einer Extremität, offener Thorax oder Abdomen mit kontrollierter Blutung, offene und instabile Brüche, Wirbelsäulentrauma, schwere Gesichtsverletzungen, drohender Verlust des Augenlichts.

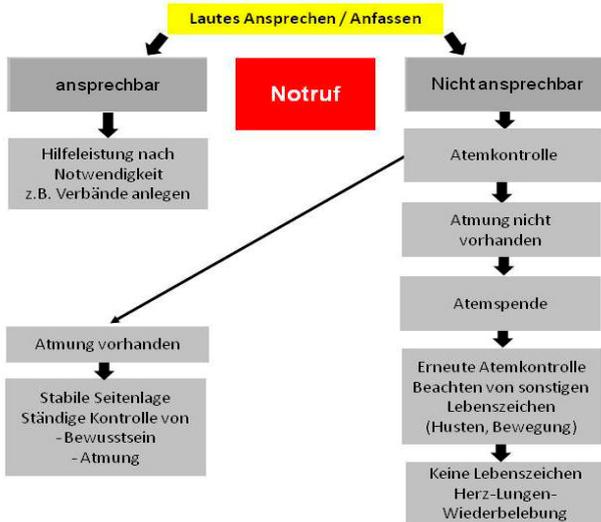
(B)Priorität: Evac innerhalb von 4 Std. Ggf. tritt eine Verschlechterung des Gesundheitszustandes ein und der Verwundete muss auf A eingestuft werden. Diese Kategorie wird Verwundeten zugeordnet, deren Vitalzeichen akut nicht bedroht sind oder die keine schwerwiegenderen Verletzungen aufweisen. Bsp.: geschlossene Brustkorbverletzung, kurze Bewusstlosigkeit, Augenverletzungen, Weichteilverletzungen, Verbrennungen von weniger als 20% KOF.

(C)Routine: Evac angestrebt in den nächsten 24h, Patientenversorgung ohne Folgeschäden kann vom Medic bis zu 24h gewährleistet werden. Beinhaltet Verletzungsmuster wie einfache Brüche (z.B. Hand-#), offene Wunden, psychiatrische Fälle, Verstauchungen, Prellungen.

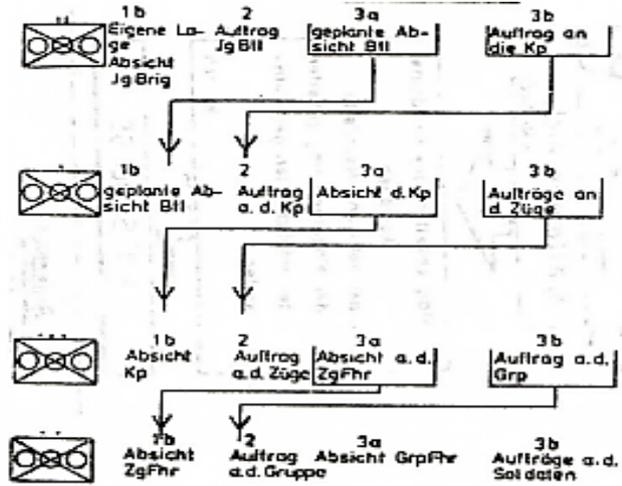
21. METHANE Report

M	Rufzeichen	My Callsign
E	Ort / Koordinate	Exact Location and Digit
T	Art des Unfalls	Type of Incident
H	Gefahrenquellen	Hazard on the Scene
A	Anfahrtswege /Landepfl.	Access to the Scene
N	Anzahl/ Art Verwundete	Number and Types of Casualties
E	Abtransport / Ausrüstung	Emergency Services required

22. Auffinden einer verletzten Person



23. Ziffern in Befehlen der verschiedenen FÜ-Ebenen:



Die Befehlsziffern 3a, b usw. der höheren Ebene werden im Befehl der nächst niederen Ebene meistens in gekürzter oder zusammengefaßter Form wiedergegeben.

24. Bedeutung von Begriffen in Befehlen

Erreichen: Auftrag in einen bestimmten Raum vorzugehen oder zu marschieren, der den Auftrag erteilende Führer rechnet nicht mit Feind.

Gewinnen: Auftrag in einen bestimmten Raum vorzugehen oder zu marschieren, der den Auftrag erteilende Führer hält Feindberührung für möglich.

Nehmen: Auftrag einen bestimmten Raum dem Feind durch Angriff zu entreißen, der den Auftrag erteilende Führer

19 rechnet mit Feindwiderstand.

20

25.. Entfernungsmessen mit DF

27. Raum für eigene Notizen

$$\frac{\text{Breite Objekt}^{\text{)}} \times 1000}{\text{Breite in Strich}} = \text{Entfernung}$$

^{)} ggf. schätzen}

Beispiel: Mensch Breite: 0,5 m

$$\frac{0,5 \times 1000}{10} = \frac{500}{10} = 50 \text{ m}$$

Richtwerte in m	L	B	H
Mensch		0,5	
Leopard 2 (GE)	10,97	3,76	3,03
FENNEK (GE)	5,58	2,35	2,18
T 14 (RUS)	10,8	3,5	3,3

26. Ermitteln der Breite eines Zieles mit Hilfe des

Strichbildes

$$\frac{\text{Breite in Strich} \times \text{Entfernung in m}}{1000} = \text{Breite in m}$$

Beispiel:

Schanzarbeiten des Feindes sind in einer Entfernung von 600 m erkannt. Die seitliche Ausdehnung ist mit 50 Strich gemessen.

$$\frac{50 \times 600}{1000} = \frac{30.000}{1000} = 30 \text{ m}$$