Zeitschrift: ASMZ : Sicherheit Schweiz : Allgemeine schweizerische Militärzeitschrift

Herausgeber: Schweizerische Offiziersgesellschaft

Band: 146 (1980)

Heft: 2

Rubrik: Ausbildung und Führung

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 14.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Ausbildung und Führung

Spielmaterial für den Dienstreglementsunterricht

Oberst i Gst Jacques Stäubli, Instr BAUEM

Im Rahmen der Einführungskurse zum Dienstreglement hat der Verfasser dieses Aufsatzes einige Ideen aufgezeigt, wie auch eine Grossgruppe aktiviert werden kann. G.

«Alle Angehörigen der Armee sind eingehend über den Zweck und den Inhalt des Dienstreglements zu unterrichten», dies wird so im DR 80 in Ziffer 3 gefordert. Diese Aufgabe ist allen Einheitskommandanten gestellt. Die Problematik des Grossgruppenunterrichts wurde in ASMZ 7/8 1979 (S. 403–410) dargestellt.

In der Folge sind nun einige Lösungsmöglichkeiten aufgezeigt. Von der Aufgabe des DR-Unterrichts her besteht die Tendenz, diese Ausbildung als **Frontalunterricht** durchzuführen. Der Ausbilder befindet sich im Konflikt, welche Bildungsbereiche er eher betonen sollte:

- Wissen / Wiedergeben
- Kennen / Können / Fertigkeiten
- Verhalten

Je nachdem wird eine entsprechende Unterrichtsform gewählt. Selbstverständlich spielt auch eine Rolle, wie kreativ und selbständig der Ausbilder ist und wie wenig (viel) Zeit für die Vorbereitung zur Verfügung steht.

Unabhängig von diesen Überlegungen sind für die Dienstreglementsausbildung **Formen des sozialen Lernens,** Gruppenlernen angezeigt. Mögliche Formen sind die Diskussion, das Gespräch in der kleinen Gruppe, Rollenspiel u. ä.

All diesen Methoden liegt die **aktive Kleingruppe** zugrunde.

Die Rolle des Ausbilders ist die des Animators, der anregt, organisiert, Impulse gibt, richtigstellt und zusammenfasst.

Dieser Ausbilder braucht «Spielmaterial». Die nachstehenden Folien sind solches Spielmaterial, das «Notenmaterial» der Gruppen.

Die Ausgangssituation für diese Art der Durchführung des DR-Unterrichts ist eine Grossgruppe (z. B. eine Kompanie). Der Ausbilder (Einheitskommandant) gibt eine Information zu einem festgelegten Thema (Referat). Anschliessend möchte er den Stoff innerhalb von Kleingruppen aktiv verarbeiten und vertiefen lassen. Mit diesen Folien können acht verschiedene Möglichkeiten durchgespielt werden. Die Folien sind **Hilfsmittel,** der Unterricht muss trotzdem vorbereitet werden.

- Gruppenarbeit zu vorgegebenem Thema (1 + 2)
- Auseinandersetzung/Vertiefung eines vorgegebenen Themas (3)
- Praktische Situationen/Fälle zu vorgegebenem Thema (4)
- Konfrontation/Transfer (5)
- Vertiefung durch konkrete Problemlösungen (6)
- Rollenspiel (7 + 8)
- Wettkampf als Vertiefung oder Zusammenfassung (9, 10 + 11)
- Stafette (12)

Dienstreglement 1

Organisation Gruppenarbeit

- Die Leute der ersten, dritten, fünften ... Reihe drehen sich um 180° (Blick zu den Partnern der folgenden Reihe).
- Bilden Sie Gesprächsgruppen von 4-6 Teilnehmern.

Innerhalb dieser Gruppe ist die Aufgabe ... zu lösen.

Folie 1.
Ausgangslage: Grossgruppe (Kp), Sitzordnung Block
Zweck: Auflösen der Grossgruppe; Bilden von Kleingruppen
Beispiel:
- Was erwarten **Sie** vom DR-Unterricht?
- Was könnte das DR für uns sein?

Hinweise:
- Zeit begrenzen
- Steuern des Gesprächs durch Hinweise
- Information, wie geht es weiter

Dienstreglement 2

Einige Regeln für die Gruppenarbeit

- Jeder macht mit
- Ein Leiter ist nicht notwendig
- Toleranz und Fröhlichkeit sind für jede Gruppe hilfreich
- Kurze, klare Beiträge
- Jeder Mensch hat seine Meinung
- Andere Ansichten bringen das Gespräch oft weiter
- Oft lernt man auch von andern
- Oft gibt es mehrere zutreffende «Lösungen»
- Bleiben Sie praktisch
- Unsere Umwelt und die Gegenwart sind Realitäten

Folie 2.
Einige Regeln als Initialzündung sind oft hilfreich, meistens genügen ein oder zwei Hinweise (Schwergewichte); die Regeln können beliebig erweitert werden.

Dienstreglement 3

- Jeder liest in seinem Dienstreglement die Ziffern ...
- Anschliessend besprechen Sie das Gelesene mit Ihrem Nachbarn.
«Um was geht es?»
«Was heisst das für mich, in meiner jetzigen Situation?»
«Erlebte Beispiele, ähnliche Situationen»
«Unklarheiten / Fragen / Ergänzungen»
«Eventuell Vorbehalte und warum?» (Beispiele)
- Nach ... Minuten beantwortet der Unterrichtsleiter Fragen
- Anschliessend werden einzelne Beispiele mit allen behandelt

Folie 3.
Als **Einleitung** (Aktivität), andere Möglichkeit zur Bildung von «Arbeitszellen» oder auch als **Hauptteil.**
Beispiel: Vorgesetzter und Höherer DR 217.1-.3; Bsp: Zi-Chef/GrFhr/Fassuof.

Dienstregelement 4

- Jeder liest in seinem Dienstreglement die Ziffern ...
- Anschliessend suchen Sie zusammen mit Ihrem Nachbarn ein praktisches Beispiel zum Behandelten (Praktische Situation aus dem militärischen Alltag, erlebte Situation)
Wann, wer, was ist vorgefallen, Reaktionen
- Nach ... Minuten werden wir einzelne Fälle besprechen und mögliche Lösungen suchen

Folie 4.
Ähnlich wie 3, jetzt jedoch sofort Transfer. In der Regel nach **einleitender** Information durch den Unterrichtsleiter.
Beispiel: Was ist ein Disziplinarfehler DR 303.1-.2; eventuell Gruppen bilden für a b c.

Dienstregelement 5

- Jeder liest, als Ergänzung zum Behandelten, in seinem Dienstreglement die Ziffern ...
- Anschliesend überlegt sich jeder folgendes:
«Was finde ich beim soeben Gelesenen gut für mich?»
«Was empfinde ich als störend / stört mich und warum?»
«Was verstehe ich nicht?»
- Besprechen Sie dann während 3 Minuten Ihre Ergebnisse mit dem Nachbarn.
- Dann werden wir einzelne Erfahrungen mit allen zusammentragen.

Folie 5.
Geeignet als Feedback, auch für Ausbilder eventuell auch als Einleitung.
Beispiel: Aussprachen mit Truppe DR 259; Urlaub DR 290.

Dienstreglement 6

- Wir bilden 6er-Gruppen (ungerade Reihen um 180° drehen)
- Suchen Sie in Ihrer Gruppe einige **praktische Situationen** / Vorfälle zum besprochenen Thema ... (Wer/Was/Wann/Wie)
- Nach ... Minuten stellen Sie einer anderen Gruppe ein Problem.
- Diese Gruppe gibt dann nach einer kurzen Beratung ihre Lösung mit der Begründung bekannt (Wie/Warum).
- Dann Beurteilen des Vorschlages gut / oder eventuell Korrekturen mit Begründung warum.
- Danach stellt die andere Gruppe ein Problem.
- usf. ...
- Im letzten Teil des Unterrichts werden Fragen/Unklarheiten mit dem Ausbildungsleiter bereinigt.

Folie 6.
Beispiele: Anregungen zum Dienst DR 247; persönliche Aussprache mit Kdt DR 248; Wahrung der Privatsphäre DR 245.

Dienstreglement 7

- Bilden Sie 6er-Gruppen (ungerade Reihen um 180° drehen)
- Lesen Sie in Ihrem Reglement die besprochenen DR Ziffern ...
- Dann suchen Sie in der Gruppe eine mögliche, etwas verzwickte Situation zum Thema (am besten eine bereits erlebte ... ähnliche)
Bereiten Sie sich dann vor, diese Situation als Rollenspiel vorzutragen.
- Dauer des Rollenspiels:
max 3-5 Minuten

Folie 7.
Beispiele: Persönliche Aussprache DR 248 (Durchführung dreiteilig: Vorfall, Aussprache mit Kamerad, persönliche Aussprache); Befehlsgebung Bsp UOS/OS DR 210.2.-.3; Ausführung von Befehlen DR 211.2.

Dienstreglement 8

Anweisungen zum Rollenspiel
- kurze Schilderung der Ausgangssituation (Wer/Wo/Wann/Was)
- Rolle des «Untergebenen» wird durch jemanden aus Ihrer Gruppe dargestellt
- der «Vorgesetzte» wird durch jemanden aus einer andern Gruppe gespielt (kennt Fall nicht)
- anschliessend Beurteilen des Verhaltens des «Vorgesetzten» und des «Untergebenen» (mit Begründung: Warum)
- bereiten Sie also auch die Lösung vor

Folie 8.
Beispiele: Anregung zum Dienst DR 247; persönliche Aussprache; Disziplinarverfahren (Feststellen des Sachverhaltes DR 332, Verteidigungsrechte DR 333); Gespräch über Urlaub (eventuell Rollen vorgeben).

Dienstreglement 9

- Bilden Sie 6er-Gruppen (ungerade Reihen drehen)
- Bereiten Sie innerhalb der Gruppen 5 Aufgaben für den DR-Wettkampf vor. (Situationen aus Ihrem Soldatenalltag zum behandelten Thema.
Drei einfache Situationen, die beiden andern etwas verzwickter.)
- Nach ca. 5-10 Minuten starten wir den Wettkampf
- Wir bilden drei Gruppen: Gruppe A, Gruppe B und Gruppe C
- Eine Gruppe stellt Aufgaben, die andere beantwortet und die dritte spielt Schiedsrichter.
- Pro Durchgang sind 4 Punkte zu vergeben.
- Nach jedem Durchgang Wechsel.
- Der Wettkampf besteht aus 6 Runden.

Dienstreglement 11

Rangliste: DR Wettkampf

		A	B	C
1. Durchgang: A:B-C (SR)	1. Aufgabe 2. Aufgabe 3. Aufgabe			
2. Durchgang: C:A-B (SR)	1. Aufgabe 2. Aufgabe 3. Aufgabe			
3. Durchgang: B:C-A (SR)	1. Aufgabe 2. Aufgabe 3. Aufgabe			
4. Durchgang: A:C-B (SR)	1. Aufgabe 2. Aufgabe			
5. Durchgang: B:A-C (SR)	1. Aufgabe 2. Aufgabe			
6. Durchgang: C:B-A (SR)	1. Aufgabe 2. Aufgabe			
Total				

Pro Aufgabe sind 4 Punkte zu vergeben.

Dienstregelement 10

Wettkampfregeln

1. Durchgang:
- Gruppe A stellt Gruppe B je drei Aufgaben.
- Gruppe B hat 30 Sekunden Zeit bis zur Beantwortung.
- Gruppe C amtiert als Schiedsrichter.

Bewertung:
Pro Durchgang vier Punkte
- Bei richtiger Lösung: A = 2, B = 2, C = 0
- Bei richtiger Schiedsrichterlösung, jedoch falscher Gruppenlösung: A = 2, B = 0, C = 2
- Bei falscher Gruppen- und falscher Schiedsrichterlösung: A = 4, B = 0, C = 0
- Bei falscher Problemstellung: A = 0, B = 2, C = 2

2. Durchgang: (je 3)
- C stellt A Aufgaben, B = Schiedsrichter

3. Durchgang: (je 3)
- B stellt C Aufgaben, A = Schiedsrichter

4.-6. Durchgang: (je 2)
- A-C, B = SR
- B-A, C = SR
- C-B, A = SR

Dienstreglement 12

DR-Stafette

- Bilden Sie 4er-Gruppen
(ungerade Reihen drehen sich um)
- Jede Gruppe bereitet sechs Fragen zum DR-Stoff ... vor.
(zwei einfache und Rest schwierigere)
- Nach ca. 5 Minuten starten wir zu Stafette.
- Eine Startgruppe stellt einer andern Gruppe die Aufgabe. (Zeit zum Überlegen 20 Sekunden)
  - Bei sofortiger richtiger Lösung stellt diese Gruppe eine Aufgabe usf.
  - Bei falscher Antwort kann sofort eine andere Gruppe mit richtiger Antwort die Führung übernehmen.
  - Sieger ist die Gruppe, die zuerst sechs richtige Antworten gegeben hat.
- Beispiele für mögliche Fragen ...

Folien 9–12.
Geeignet für Repetition, Zusammenfassung oder Vertiefung eines «Gebietes» (Rechte, Pflichten, Wachtdienst, Befehl/Gehorsam; Disziplinarverfahren, Anzug, Gruss usw.).

Lehren aus dem Krieg

Major H. von Rotz, Instr BAFF

Der Kommandant eines israelischen Panzerbataillons, welches im Jom-Kippur-Krieg zur Verteidigung der Golanhöhen eingesetzt war, gab in einem Interview in der Zeitschrift der amerikanischen Armee aufschlussreiche Lehren bekannt. Unter dem Aspekt «In der Minderzahl und doch gewinnen» werden einige taktische, führungs- und ausbildungstechnische Grundsätze erwähnt, die wir in unserer Armee gerne vergessen. So einfach sie auch klingen, so selbstverständlich sie uns auch erscheinen, sie wurden von einem kriegserfahrenen Kommandanten, welcher in der Zwischenzeit in die Generalsränge aufgestiegen ist, als wesentlich erachtet.

1. Der Angreifer ergreift meistens die Initiative.

Lasse dich nicht überraschen. Reagiere als Verteidiger nicht nur auf Aktionen des Gegners, sondern versuche selbst aktiv und initiativ zu werden.

2. Das wichtigste in der Abwehr ist die Geländeanalyse.

Um sich erfolgreich verteidigen und personelle und materielle Unterlegenheit ausgleichen zu können, sollten die Kommandanten ihr Gelände exakt analysiert und zu ihrem Vorteil ausgenützt haben. Jede Geländekuppe, jede Panzerabwehrstellung, jedes Minenfeld muss genauestens ausgewählt werden.

3. Der Angreifer wird seine Kräfte auf kritische Punkte konzentrieren und wird meistens überlegen sein (Syrer:Israeli = 10:1).

Plane den Einsatz der eigenen Kräfte, indem die Hindernisse, Minenfelder, Panzerabwehrstellungen, die Hinterhangstellungen und das Schlüsselgelände in der Auswahl optimiert werden. Dadurch werden dem Verteidiger zusätzlich Kräfte zur Verfügung gestellt.

4. Nachtkampf: Ich wurde nicht durch die Anzahl Panzer oder die Angriffstaktik überrascht, sondern durch die Tatsache, dass der Gegner auch in der Nacht angriff.

Wir mussten unsere wenigen Infrarotquellen ausschalten, weil dadurch die Stellungen verraten wurden. Schiesse in Passage obligé. Benütze die Helligkeit der Nacht und Leuchtmittel. Sei vorbereitet, Panzer auch auf Distanzen von 25 bis 50 m zu vernichten. Um den Gegner überraschen zu können, muss der Verteidiger auf Restlichtverstärker verzichten und absolute Funkstille, Lärm- und Lichtdisziplin einhalten.

5. Kommandieren und Kontrollieren ist während des Gefechtes sehr wichtig.

Die Einheiten müssen die Anwesenheit des Kommandanten spüren (Funk). Er muss sie aus vorderster Front kontrollieren und sie mit seinem Beispiel führen. Da viele Soldaten und Kader Angst haben, muss der Kommandant zwischen ihnen und dem Feind stehen, d. h. jeder Kommandant muss sich laufend die Fragen stellen: Wo ist der Feind? Was tut er? Welches ist meine beste Reaktion auf ihn? Die Truppe wird in entscheidenden Momenten seine Stimme hören. Sie muss gleich ruhig und bestimmt tönen wie in den Übungen.

6. Der Kommandant muss seine Leute überzeugen können.

Jeder Kommandant muss den Soldaten in Erinnerung rufen, dass sie für ihr Vaterland, ihre Familien und für ihre Existenz kämpfen. Jedermann kämpft zuerst, um zu überleben: aber der zweite Grund, warum Soldaten kämpfen, ist, weil es ihr Kommandant will. Wenn sie an ihn glauben, werden sie kämpfen.

7. Die Führung der Truppe ist von entscheidender Bedeutung im Ernstfall.

Verbände können nur kämpfen, wenn sie durch gute Führer zusammengehalten werden. Die Soldaten müssen an ihre Kommandanten glauben können. Ob ein Führungsstil erfolgreich ist, zeigt sich daran, ob die Truppe dem Kommandanten folgt und auch in unterlegener Anzahl erfolgreich weiterkämpft.

8. Die Soldaten müssen fühlen, dass sie die Besten sind.

Ein Soldat muss laufend Bestätigungen erhalten. Aus diesem Grunde muss der Kommandant bei den Soldaten sein, sie hart und zielgerichtet ausbilden, sie inspizieren und von ihnen ein hohes Leistungsniveau verlangen. Nur so können die Soldaten als Individuen und als Teil einer Einheit einen gewissen Stolz entwickeln. Sie werden beginnen, daran zu glauben, dass sie die Besten sind.

9. Behandle deine Soldaten nicht wie Kinder.

Jede Ausbildung und praktische Übung muss anspruchsvoll und realistisch sein. Es ist wichtig, dass die Truppe dabei den Kommandanten sieht und mit ihm sprechen kann. Er muss seinen Leuten vor Augen führen, dass sie im Gefecht verwundet und getötet werden. Diese Tatsache und ein realistisches Training helfen, dass die Truppe im Ernstkampf, vor allem im ersten Gefecht, nicht überrascht wird und Angst hat.

10. Es gibt keine einfache Lösung, wie die Truppe kriegsgenügend ausgebildet wird.

Benütze bei der Ausbildung vor allem den gesunden Menschenverstand und bleibe kreativ. Gewisse Lehren aus dem Zweiten Weltkrieg und späteren modernen Kriegen werden gerne vergessen. Sie haben sich aber auch im Jom-Kippur-Krieg wieder bestätigt.

Ein Ausbildungsnotprogramm für flaue Zeiten

Wer kennt nicht den Umstand, bei welchem in Wiederholungskursen infolge unvorhergesehener Umstände das Programm aus den Fugen gerät, wobei dann schnell irgendwelche «sinnvolle Tätigkeit» improvisiert werden muss? Oder dass (z. B. in Stabseinheiten) einzelne Gruppen durch das hochorganisierte Netz des Tagesablaufes schlüpfen und dann plötzlich «brachliegen»?

Für solche Fälle hat eine Arbeitsgruppe der Offiziersgesellschaft Aarau ein **Ausbildungsnotprogramm** entwickelt. Es handelt sich um sechs praktische Faltkartons, in welchen allgemeine Themen wie Sturmgewehr, HG, Kameradenhilfe, AC-Schutzdienst, Tarnen und Waffenturnen behandelt werden. Wichtig ist, dass jeder

Gruppen- oder Zugführer (ausnahmsweise auch ein Soldat) ohne grosse Vorbereitungen mit der Tätigkeit beginnen kann, weil die total 62 Übungen sehr praxisbezogen aufgebaut sind. Die Programme eignen sich auch, um fest in den Tagesbefehl als Ergänzungsstoff eingebaut zu werden: sie erlauben in diesem Fall, Vorgesetzte vom Gruppenführer bis zum Einheitskommandanten vom Vorbereitungsaufwand zu entlasten.

Die Initianten glauben, mit dieser Ausbildungshilfe nicht einfach «ein Papier mehr» kreiert zu haben. Die praktischen Versuche in RS und WK haben gezeigt, dass damit wirklich ein Bedürfnis gedeckt wird. Der ganze Satz, welcher für alle Waffengattungen geeignet ist, kann gegen Einzahlung von Fr. 5.– pro Stück (ab 10 Stück Fr. 4.–) auf das Postcheckkonto 50-1633 (Offiziersgesellschaft Aarau) bezogen werden. (Bitte Vermerk «... Ex. ANP» anbringen.) G

Auflösung des Wettbewerbes Nr. 12/1979

Fragestellung:

Wie viele Truppenkörper-Stäbe gibt es in der Schweizer Armee? (Stichtag: 1.12.79)

Antwort:

Die Lösung hat uns freundlicherweise der Chef der Sektion «Heeresorganisation» erarbeitet. – Die Sektion «Geheimhaltung» hat zugestimmt, die Zahl hier zu publizieren:

906 Stäbe (inklusive Stäbe der Mobilmachungsplatzkommandanten).

Buchpreisgewinner:

Lt Claude Altermatt, Füs Kp I/28, Eichholzstrasse 96, 3084 Wabern, Antwort: 919.

DC Anne-Käthi Bolliger, FF Ei Stab 5, Kastanienweg 52, 3028 Spiegel, Antwort: 920.

Major i Gst Kohler, Stab Ter Zo 1, Les Sanges 32, 2525 Le Landeron, Antwort: 920.

Foto-Wettbewerb ASMZ 1979

Eine Jury, zusammengesetzt aus dem Chefredaktor, dem Chef des Armeefilmdienstes und dem Rubrikredaktor «Ausbildung und Führung» ermittelte folgende Preisträger:

1. Preis Fr. 400.–:
Thomas Alder, Gartenstrasse 11, 8304 Wallisellen.

2. Preis Fr. 300.–:
Leo Stehrenberger, Gallusstrasse 26, 9500 Wil SG.

3. Preis Fr. 200.–:
D. Matthys, Freistrasse 34, 3604 Thun.

4. Preis Fr. 100.–:
Martin Nauer, Talacker, 8887 Mels.

Diese vier prämierten Fotos werden als Titelbilder der ASMZ erscheinen.

Buchpreise haben gewonnen:

Marianne Hepp, Postfach, 8034 Zürich.

Leo Stehrenberger, Gallusstrasse 26, 9500 Wil SG.

Hans C. Bodmer, Im Hertenstein, Umgasse 13, 8803 Rüschlikon.

Stephan Kern, Waidfussweg 35, 8037 Zürich.

Thomas Baumgartner, Erikastrasse 22, 8304 Wallisellen.

E. Locher, Prasserieweg 7, 7000 Chur.

Stellvertretend für die über hundert eingegangenen Arbeiten sei hier die Aufnahme von Stefan Kern wiedergegeben.

Ermuntert durch die Erfahrungen mit dem Foto-Wettbewerb 1979 rufen wir auf zum Farbdia-Wettbewerb.

Farbdia-Wettbewerb ASMZ 1980

Die ASMZ bringt in Abständen Farbseiten über unsere Truppengattungen. Sie sucht daher die besten Farbdias zur Publikation.

Für 1980 sind folgende Themen vorgesehen:

1. **Fliegerabwehr im Einsatz.** Einsendeschluss: 1. September 1980.
2. **Genietruppen.** Einsendeschluss: 1. September 1980.

Wettbewerbsbedingungen

- Farbdias von bester Qualität
- Jeder Teilnehmer kann höchstens 12 Farbdias einsenden
- Teilnahmeberechtigt ist jeder Abonnent der ASMZ (Adresse des Einsenders muss beigelegt werden).
- Adresse: Redaktion ASMZ, Postfach 87, 3000 Bern 15.

Preise

Jedes von der Jury ausgewählte Farbdia wird mit Fr. 200.– honoriert.

Mit dem Honorar ist das Recht verbunden, das Farbdia erstmals in der ASMZ zu veröffentlichen.

Jury

Sie besteht aus Redaktoren der ASMZ und einem Vertreter des Armeefilmdienstes. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Über den Wettbewerb wird keine Korrespondenz geführt. Alle Gewinner werden ca. 1 Monat nach Einsendeschluss benachrichtigt. Die nicht angenommenen Farbdias werden dem Einsender zurückgesandt. ■