

Moderner Fünfkampf, Vierkampf und Dreikampf für Reiter

Autor(en): [s.n.]

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Schweizer Soldat : Monatszeitschrift für Armee und Kader mit FHD-Zeitung**

Band (Jahr): **15 (1939-1940)**

Heft 38

PDF erstellt am: **13.09.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-712708>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Gelände-Hindernisrennen, um Baumstrünke herum, durch Haselstauden und Himbeergestrüpp, an einem Steinbruch vorbei bis ins Unterholz, wo sie in Deckung verbleibt, bis die Geschützchefs die Stellung ausgekundschaftet haben und die abgekoppelten Infanteriekanonen im Galopp bis hart an den Waldrand gebracht werden.

★

Ein energischer Daumen drückt auf den Mechanismus der Stoppuhr und bringt den unermüdlichen Zeiger zum Stehen. «Übung beendet!» sagt der Kommandant und gibt den Befehl zur Sammlung der Führer und Unterführer zur Kritik.

In ein paar knappen Worten drückt er seine Befriedigung aus. Der Alarm hat geklappt. Die Besetzung der Brücke war vielleicht etwas zu langsam. Ob nicht durch eine Abkürzung die Zeit heruntergeschraubt werden kann? Die Panzerpatrouillen haben ausgezeichnet gearbeitet. Die Funkverbindung spielte richtig. Stellungsbezug der JK gut. Vorsicht, daß man am Waldrand das Auftauchen der Geschütze nicht beobachten

kann. Tarnung nie vernachlässigen. Auch nicht gegen oben. Einsatz der Radfahrerkompanie mit den motorisierten Lmg-Verstärkungen gut. Verbindung mit den in Stellung befindlichen JK und motorisierten schweren Maschinengewehren dürfte noch besser klappen.

Vom Moment an, da die supponierten Fallschirmabspringer dem Abteilungs-Kommandanten gemeldet wurden, bis zum Augenblick, da der Kontakt mit dem Feind aufgenommen wurde, ist wenig mehr als eine halbe Stunde verstrichen. Das Absuchen des Geländes und die Kampfhandlungen waren in knapp einer Stunde beendet.

Der Angriff der Fallschirmtruppen an wichtigen Punkten im Hinterland wird bei uns durch besonders trainierte leichte Truppenkörper mit größtmöglicher Beweglichkeit auch im schwierigen Gelände durch blitzschnelles Eingreifen abgewehrt. Der Taktik der Ueberraschung setzen wir das überraschende Einsetzen motorisierter Verbände entgegen.

Dies bedeutet, den Feind so weit als möglich mit seinen eigenen Waffen schlagen!

H. F.

Moderner Fünfkampf, Vierkampf und Dreikampf für Reiter

(Schluß.)

Vierkampf

Anlässlich der Schweiz. Armee-Meisterschaften im Modernen Fünfkampf wird ebenfalls der Vierkampf, der folgende Wettbewerbe umfaßt, durchgeführt:

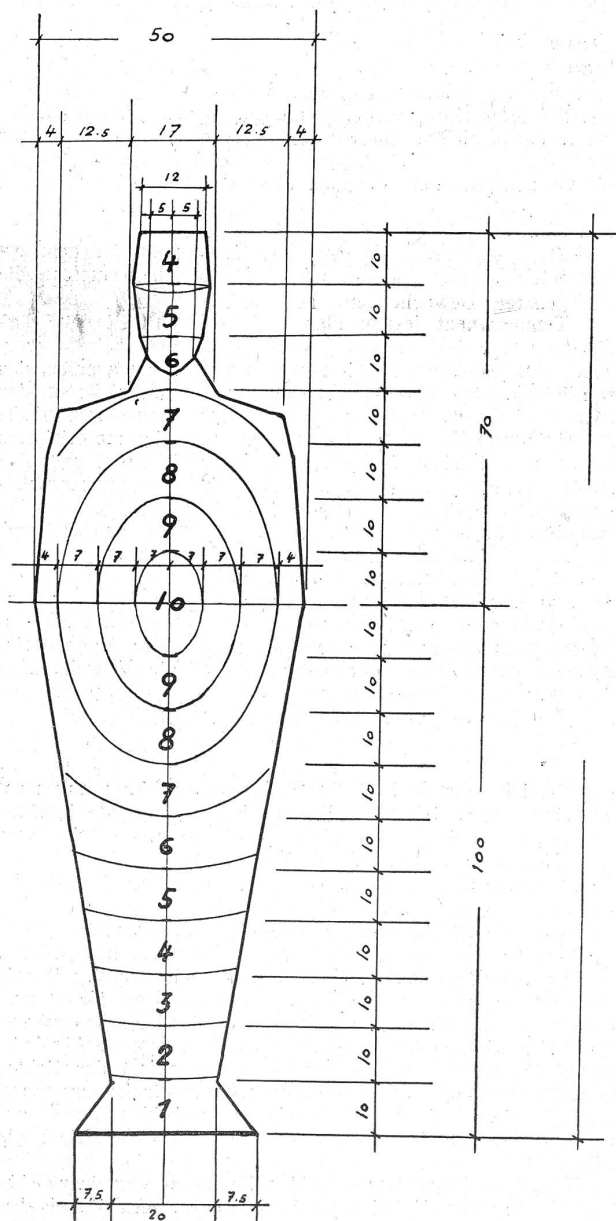
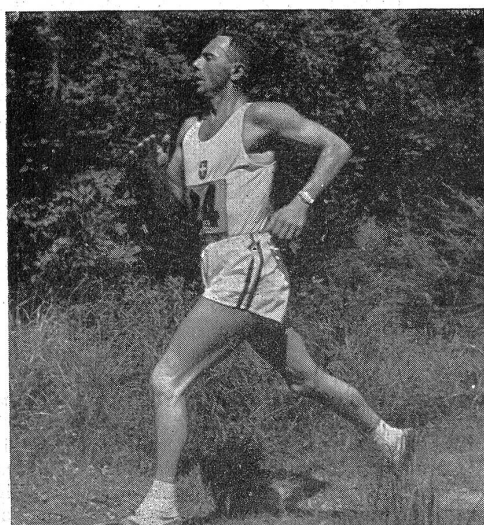
1. Schießen: 20 Schuß in vier Serien zu je fünf Schuß, auf Mannscheiben in 25 m Entfernung.
 2. Schwimmen: 300 m Freistil.
 3. Geländelauf: 4000 m in offenem Gelände.
 4. Hindernislauf: Laut Reglement des Schweiz. Unteroffiziersverbandes.
- Kategorie A: Wettkämpfer mit Hand-Feuerwaffen.
Kategorie B: Wettkämpfer mit Gewehren.

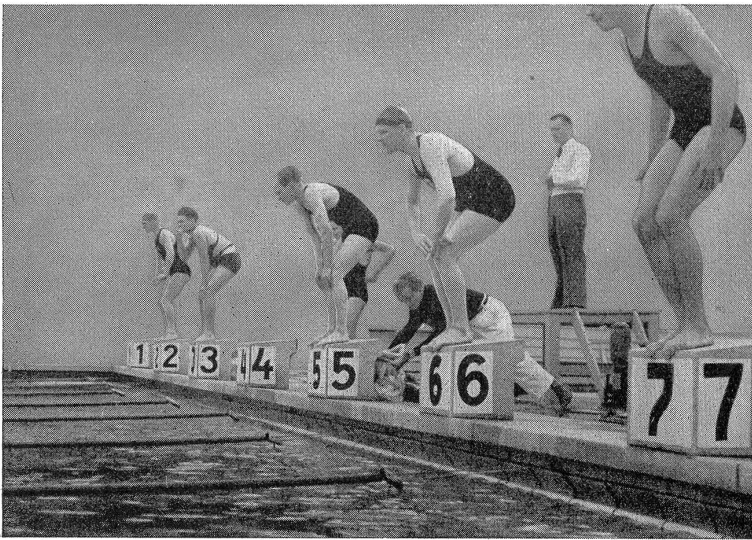
I. Schießen.

Pistole und Revolver: Wie Reglement Moderner Fünfkampf.
Gewehrschießen: Reglement wie Faustfeuerwaffen, mit folgenden Ergänzungen.
Waffe: Ordonnanz-Gewehr oder Karabiner.
Entfernung: 50 m.
Stellung: Stehend.
Ausgangsstellung vor jedem Schuß: «Zum Schuß — Fertig.»

II. Schwimmen.

1. Tenue: Schwimmanzug frei.
2. Strecke: 300 m Freistil.
3. Rang: Der Wettkampf wird in Gruppen, ohne Entscheidungskampf ausgetragen. Die Zeit ist einzig und allein für den Rang bestimmend. Bei Zeitgleichheit erhalten die Teilnehmer den gleichen Rang.





III. Geländelauf.

1. Tenue: Leichtathletikdress.
2. Strecke: 4000 m in offenem Gelände.
3. Start: Einzeln, im Abstand einer Minute.
4. Rang: Wird durch Laufzeit festgestellt. Bei Zeitgleichheit erhalten die Teilnehmer die gleiche Rangziffer.

IV. Hindernislauf (Kampfbahn).

1. Diese Wettübung hat den Zweck, die soldatische Gewandtheit an Hindernissen, sowohl in körperlicher Hinsicht, als auch in bezug auf geistige Beweglichkeit, Mut und Temperament festzustellen.
2. Tenue: Der Hindernislauf wird für alle Teilnehmer im Stahlhelm, mit Karabiner, Bajonett, Patronentaschen und drei Handgranaten durchgeführt. Diese Ausrüstungsgegenstände, sowie Exerzierbluse und Hose werden den Teilnehmern auf dem Platze zur Verfügung gestellt.
3. Es sind neun Hindernisse auf einer Laufstrecke von zirka 100 m zu überwinden. Davon sind fünf ohne Wertung und vier mit Wertung:
 1. Start aus einem Schützengraben (Abb. 2).
 2. Schlüpfen durch eine Gasse mit Stacheldrahtverhau (Abb. 7).
 3. Sprung über einen mit Wasser gefüllten Granattrichter von 3 m Durchmesser (Abb. 4).
 4. Kriechen durch eine stellenweise eingestürzte Sappe von 50 cm Tiefe und durchschnittlich 80 cm Breite, mit möglicher Deckung nach vorn (Abb. 6).
 5. Ueberquerung eines Wasserlaufes von 5 m Breite auf einem grob ausgeputzten Baumstamm (Abb. 1).
 6. Sprung über eine feste Hecke von 80 cm Höhe und 50 cm Breite (Abb. 3).
 7. Sprung in einen Granattrichter von 3 m Durchmesser und 1 m Tiefe (Abb. 5).
 8. Werfen von drei Handgranaten aus dem Granattrichter auf den Zielgraben (Abb. 5).
 9. Passieren einer 4 m langen, mit 5 cm über dem Boden befindlichen Fußschlingen überspannten Strecke.
 10. Sprung in den Zielgraben.



Dreikampf für Reiter

Anlässlich der Schweiz. Armeemeisterschaften im Modernen Fünfkampf wird ebenfalls der Dreikampf für Reiter, der folgende Wettbewerbe umfaßt, durchgeführt:

1. Reiten: Zirka 3500 m (Geländeritt) in wechselndem Gelände mit Hindernissen. Offen für Kav.-Of., -Uof. und -Soldaten und von übrigen Waffengattungen Of. mit Dienstpferden oder solchen von Kameraden.
2. Schießen: 20 Schuß in vier Serien zu je fünf Schuß, auf Mannscheibe in 25 m Entfernung.
3. Geländelauf: 4000 m in offenem Gelände.

Besondere Bestimmungen.

1. *Reiten.* Gemäß Bestimmungen, Reiten Moderner Fünfkampf, mit Ausnahme Punkt 3, der zur Anwendung kommt wie folgt:

3. *Pferde: Offiziere:* auf Of.-Dienstpferden oder solchen von Kameraden. Sattlung und Zäumung frei.

Uof. und Soldaten: auf Bundespferden oder solchen von Kameraden. Pferde von Of., Soldaten mit Uof.-Pferden, oder Uof. mit Soldatenpferden, ferner Bundespferde mit Halsbrand des Jahres, in welchem die Veranstaltung stattfindet, sind ausgeschlossen.

Tenue: Uniform mit Mütze, Leibgurt, ohne Waffen.

Zäumung: Ordonnanzzäumung, oder dicke Trense mit Doppeltzügel, ohne Halfterzügel.

Sattlung: Ordonnanzsattel ohne Päcktaschen. Reitpeitsche verboten.

Die Teilnehmer dürfen ihre Pferde vorher beliebig abreiten, und haben die Probehindernisse zur Verfügung.

II. *Schießen.* Gemäß Bestimmungen Schießen Vierkampf.

III. *Geländelauf.* Gemäß Bestimmungen Geländelauf Vierkampf.