

# Leitfaden

zum

## Stoßfechten, Schlagen und Turnen

für das

Königliche Militair-Keit-Institut  
zu Hannover.

---

Zusammengestellt

von

**Gustav von Strank,**

Rittmeister à la suite des Posen'schen Ulanen-Regiments Nr. 10, kom.  
als Turn- und Fechtlehrer zum Militair-Keit-Institut.

**Dritte Auflage.**

---

1868

Springer-Verlag Berlin  
Heidelberg GmbH

# Zeitfaden

zum

## Stoßfechten, Schlagen und Turnen

für das

Königliche Militair- Reit - Institut  
zu Hannover.

---

Zusammengestellt

von

**Gustav von Strantz,**

Rittmeister à la suite des Posenschen Ulanen-Regiments Nr. 10, kom.  
als Turn- und Fechtlehrer zum Militair-Reit-Institut.

**Dritte Auflage.**

---

Springer-Verlag Berlin Heidelberg GmbH 1868

ISBN 978-3-662-23345-0      ISBN 978-3-662-25392-2 (eBook)  
DOI 10.1007/978-3-662-25392-2

# Stoßfechtchule. \*)

## I. Lection.

Vorübungen ohne Waffen und zwar Aufstellung und Bewegungen ohne Waffen mit Hüften fest.

Com.: Abtheilen zu Zweien!

Nr. 2 — drei Schritt rückwärts Marsch!

Man hat zweierlei Stellungen und zwar:

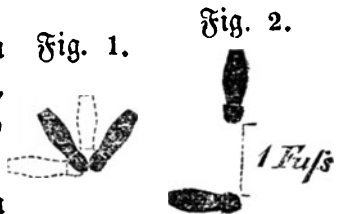
a. Grundstellung (Stillegestanden).

b. Gardstellung.

Com.: Rechts Vorwärts — Gard! (Nach Zählen rechts Vorwärts Gard — Eins! — Zwei!) Richt Euch — auf!

Beides muß zuerst nach Zählen gemacht werden.

Rechts Vorwärts Gard wird stets zuerst geübt in zwei Tempos. Auf: Eins! werden die Körper in halb links umgestellt (Fig. 1.), auf Zwei! bleibt der linke Fuß stehen, und der rechte wird 1 Fuß vorgeetzt. (Fig. 2.)



Der rechte Fuß steht senkrecht vor dem linken, das linke Kniegelenk ist im rechten Winkel gewinkelt, wobei die Kniescheibe gerade senkrecht über die Fußspitze kommt. Das Knie des vorgeetzten rechten Fußes erhält eine geringere Winkelung und wird etwas nach Außen gebogen. Der Rumpf ruht auf dem hintern Fuß. Der Kopf ist etwas zurückgebogen.

Auf das Commando: Nach Zählen, richt Euch auf — Eins! wird auf Eins der rechte Fuß an den linken zurückgezogen, und auf:

\*) Nach dem System des Hg. Rothstein, Hauptmann und Director der Central-Turn-Anstalt zu Berlin.

Zwei! wird halb rechtsum gemacht; die Körper stehen alsdann in der Grundstellung.

Fig. 3.



Werden die Commandos ohne Zählen gegeben, müssen die beiden Tempos rasch hintereinander gemacht werden.

Com.: Vorwärts wechselt — Gard!

Der Gardwechsel zum Uebergehen vom Rechts- zum Linksfechten erfolgt in einem Tempo dergestalt, daß man, wenn er vorwärts geschehen soll, das Gewicht des Rumpfes rasch auf den vordern Fuß verlegt, sich auf dessen Ferse dreht, und den hintern Fuß und die hintere Schulter nach vorn in die Gefechtsebene schwenkt. (Fig. 3.)

Fig. 4.



Com.: Rückwärts wechselt — Gard!

Der Gardwechsel rückwärts findet in der Art statt, daß die Drehung und Schwenkung auf der Ferse des hintern Fußes erfolgt. (Fig. 4.)

Com.: Appelltreten!

Um den Fechtenden in der Gardstellung sicher zu machen und zu sehen, ob er das Gewicht des Rumpfes auf dem hintern Fuße ruhen läßt, dient das Appelltreten. Der vordere Fuß wird bei völliger Ruhe des hintern Fußes und des Oberkörpers lebhaft und kurz gehoben und wieder niedergelegt; es geschieht in der Regel 2—3mal.

Com.: Quart (Second) fall aus! (Nach Zählen Quart fall aus! — Eins! — Zwei!)

Diese Übung wird anfangs in zwei Tempos mit Hüften fest gemacht. Beim ersten Tempo wird das hintere Bein rasch gestreckt, ohne von seiner Stelle zu rücken, die Schwere des Rumpfes ruht mithin auf dem Vorderfuß. Beim zweiten Tempo wird der vordere Fuß um eine Fußlänge rasch und unter rechtwinkliger Beugung des Knies auf der Ausfallslinie vorwärts gesetzt, der Oberkörper folgt seiner ganzen Länge nach und ungekrümmt so weit mit nach vorn, daß seine hintere Seitenlinie mit dem gerade und straff gestreckten Bein eine gerade Linie bildet, während Schulter, Knie und Fußspitze der vorderen Körperseite in einer und derselben perpendicularen Linie liegen. — Geschieht es ohne Zählen, dann werden die beiden Tempos rasch zusammengezogen.

Com.: Gard!

Das Aufrichten aus der Ausfallstellung, gleich nach erfolgtem Stoße, zurück in die Gardstellung, geschieht so, daß der Körper sich rasch mit einem kräftigen Ruck in die aufrechte Stellung zurückzieht, und den vordern Fuß gleichzeitig in die Gardstellung zurücknimmt.

Es ist darauf zu halten, daß beim Zurücknehmen des Fußes die Erde nicht berührt, also nicht gescharrt wird.

Denkt man sich die beiden Mittellinien des Körpers A und B auf der Erde durch eine Linie verbunden B, so nennt man diese Linie die Gefechts-

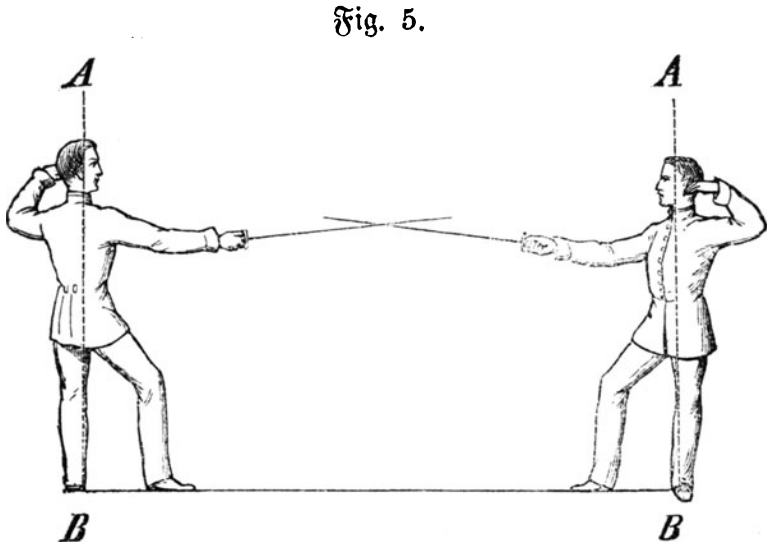


Fig. 5.

Ausfallslinie, und die Vertikalebene derselben ist die normale Gefechts Ebene. (Fig. 5.)

Fig. 6.

Com.! Tritt Vorwärts! (Rückwärts!)

Der Tritt Vorwärts wird so ausgeführt, daß man, während der ganze Oberkörper wie in der Gard innehalten wird, den vordern Fuß mit kurzem lebhaften Tritt um eine Handlänge, oder auch nach Umständen weniger vorsetzt und in raschem Tempo den hintern Fuß um eben so viel folgen läßt. (Fig. 6.)



Fig. 7.

Der Tritt rückwärts erfolgt in umgekehrter Ordnung mit dem hintern Fuß zuerst, dem dann der andere folgt. (Fig. 7.)



Diese Bewegungen erfolgen genau in der Gefechtslinie, sie werden stets angewendet beim Einrücken in die Mensur, sowie beim Verkürzen oder Erweitern derselben. Man be-

nutzt sie aber auch als Finte, indem man bald vorwärts, bald rückwärts tritt, um den Gegner dadurch unruhig oder irre zu machen, ihn zu Angriffen zu verleiten, oder ihn aus seiner Stellung zu verlocken.

## II. Lection.

Dieselben Uebungen mit der Waffe in der Hand.

Das Florett wird derart in die Hand genommen, daß die vier Finger um den Griff greifen, und der Daumen nach oben fest gegen den Zeigefinger drückt, um einen festen Halt hervorzubringen. Der Griff ist zwar fest, jedoch nicht so krampfhaft festzuhalten, daß eine baldige Ermüdung einträte oder die Hand das feine Gefühl für die Führung verlöre.

Der bewaffnete Arm ist mit einer ganz unbedeutenden Winklung im Ellenbogen so vorgestreckt, daß er seiner ganzen Länge nach in der Gefechts ebene liegt, die Faust in der Höhe der Brustwarzen, also des Zielpunktes zu liegen kommt und die Spitze der Waffe etwas aufwärts, nämlich gegen das äußere Auge des Gegners oder zwischen beide Augen desselben gerichtet ist.

Der hintere Oberarm ist soweit erhoben, daß er dem vordern Oberarm parallel liegt, möglichst aus dem Schultergelenk herausgehoben, der hintere Unterarm so weit nach vorn gewinkelt, daß das Handgelenk in die Nähe des Ohres kommt, und die Hand mit einwärts gewinkelten Knöchelgelenken, übrigens aber gestreckten und eng aneinander geschlossenen Fingern, dicht neben dem Ohr vorbei streicht.

Der Teller des Floretts darf nie über die Höhe der Brustwarze gehen, eher tiefer, um die Secondblöße zu decken.

Die äußere Seite des Körpers ist mit der Waffe mehr zu schützen als die innere, überhaupt gilt als Grundsatz nur eine größere Blöße zu geben, niemals aber zwei kleinere.

## III. Lection.

Dieselbe umfaßt mit untermischten Uebungen die zweite Lection, nur der Vorwärtsausfall mit Stoß ist hinzuzufügen.

Bei der Quartlage sind die Knöchel nach unten gedreht, der Daumen also nach oben. (Fig. 8.)

Bei der Secondlage sind die Faustknöchel nach oben, die Nägel nach unten gedreht. Außerdem erhält dabei die Faust in ihrem Handgelenk eine unbedeutende Winklung nach unten, so daß dadurch die Degenspitze ebenso viel unterhalb, wie bei der Quartlage nach oben zu liegen kommt. (Fig. 9.)

Bei den Stößen nimmt die Faust entweder die Quart- oder die Secondlage ein.

Im Anfang wird der Stoß ohne Ausfall gemacht.

Com.: Quart (Second) streckt! — Gard! —

Auf das Commando: streckt! wird der Arm gestreckt, die Faust geht in den bestimmten Stich über, auf Gard wird wieder zurückgezogen und die richtige Auslage angenommen.

Alsdann wird zum Stoß mit Ausfall übergegangen.

Com.: Nach Zählen Quart (Second) fall aus! — Eins! — Zwei!

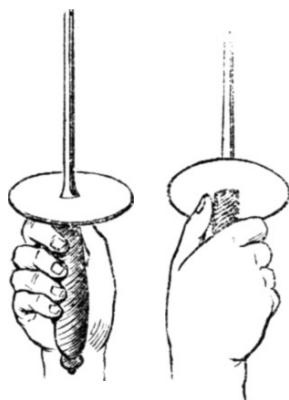
Beim ersten Tempo wird das hintere Bein rasch gestreckt wie in Section I, beim zweiten Tempo wird in den Ausfall mit der Stichelage übergegangen, beides ist in einem Tempo zu machen, also so rasch wie möglich. Der Arm muß schnell gestreckt werden, die Faust wird weder gehoben noch gesenkt, sondern bewegt sich in der Ausfallsebene, die Spitze etwas gesenkt. Auf das Commando: Gard! wird wieder in die Gardstellung übergegangen.

Com.: Quart (Second) fall aus! — Gard!

Der Ausfall geschieht ohne Zählen. Aus der Gardstellung und Auslage erfolgt nun unmittelbar der Quart- oder Secondstoß mit Ausfall dadurch, daß in gleichem Tempo mit dem Ausfall der ganz flach gewinkelte Arm völlig gestreckt und die Florettspitze durch die Wucht des Ausfalls kräftig gegen den Zielpunkt (Brustwarze) hingeführt wird, während gleichzeitig der hintere Arm gleichfalls gestreckt nach hinten geworfen wird, so daß seine Hand in die rückwärts gedachte Verlängerung des vordern Arms zu liegen kommt.

Auf das Commando Gard! wird wieder in die Gardstellung übergegangen. An den letzten Übungstagen der für diese Section be-

Fig. 8. Fig. 9.





stimmten Zeit können die Schüler einander gegenüber aufgestellt werden, jedoch sind sie in so weiter Distanz zu halten, daß auch nach erfolgtem Ausfall noch immer ein Zwischenraum zwischen den Degen-  
spitzen bleibt.

#### IV. Lection.

##### Erklärung der Normalmensur.

Stehen zwei Fechter kampfbereit einander so gegenüber, daß in jedem Augenblick der Angriff unmittelbar erfolgen, d. h. eine Verletzung durch die Waffe stattfinden kann, so nennt man die Entfernung beider Fechter von einander die Mensur. Dieselbe ist normal, wenn bei richtiger Auslage die Degenklingen sich in ihrer Mitte kreuzen. Die Entfernung ist dann so groß, daß beim bloßen Strecken des Armes jeder Gegner des andern Brust nur so eben mit der Klingenspitze berührt und ihn erst durch einen Stoß mit normalen Ausfall zu durchstoßen vermag.

Stehen die Gegner näher an einander, so daß eine Durchstoßung auch ohne Ausfall oder andere Vorwärtsbewegung erfolgen könnte, so nennt man die Mensur eine verkürzte, und stehen sie so weit, daß nur bei übergroßem Ausfall eine Durchstoßung möglich wird, so heißt die Mensur eine erweiterte. Außer Mensur stehen die Fechter, wenn ihre Entfernung von einander noch größer ist, als die letzterwähnte. Bei der ersten sind die Klingen im letzten Drittheil, bei der letzten im ersten Drittheil gebunden.

Das gegenseitige Berühren der Klingen nennt man: Klingen gebunden.

Steht die Spitze der Klinge höher als des Gegners Auge, so nennt man diese Auslage eine steile, steht sie tiefer eine flache Auslage. Für einen jeden der sich gegenüberstehenden Fechter ist dessen innere Seite die, auf welcher sich die Brust, und die äußere die, auf welcher sich der Rücken befindet.

In Rücksicht der gegenseitigen Klingenlage beider Fechter ist noch zu bemerken, daß, indem Letztere einander in Mensur gegenüberreten, sie mit ihren Klingen sofort das Engagement einzugehen, d. h. ihre Klingen mit der Schneide dicht, aber mit ganz leichter, feiner Fühlung, also ohne allen gegenseitigen Druck aneinander zu legen haben. Das

erste oder unmittelbare Engagement erfolgt immer auf den innern Seiten; natürlich kann es gewechselt werden. Bei allen Bewegungen mit der Waffe, muß man aber immer wieder die leichte Anlehnung von Klinge an Klinge einnehmen.

### Erklärung der Degagements und Einüben derselben.

Das Degagement oder Degagé ist ein Wechsel des Engagements von der einen nach der andern Seite und zwar, indem die degagirende Klinge das Engagement auf der einen Seite aufgibt, dicht unter des Gegners Klinge hinweg auf deren andere Seite hinübergeht, wo sie sich sogleich wieder engagirt und Fühlung nimmt. Die Faust verharret dabei in ihrer Centrallage und wird nur ganz wenig, nämlich nur so viel im Handgelenk bewegt, daß der vorderste Theil der Klinge so eben um des Gegners Stichblatt herumstreift, ohne es zu berühren. Der Arm darf an dieser Bewegung nicht Theil nehmen. Das Com-mando ist:

Com.: Zum degagiren — Nr. 1. degagirt!

Macht man dieselbe Bewegung ohne die geringste Pause sofort wieder zurück, so daß die Klinge nach diesem Hin- und Herdegagiren wieder ihr früheres Engagement inne hat, so nennt man diese Bewegung (Doppelbewegung) Doppeldegagé.

Com.: Nr. 1. Doppel degagirt! —

Das Degagement findet nun sowohl als einfaches, wie auch als doppeltes eine sehr ausgedehnte und oft wiederkehrende Anwendung. Das Schwippen der Klinge ist aber sehr zu vermeiden, diese Bewegung geschieht nur aus der Faust.

### Erklärung des Offensiv- und Defensiv-Theiles der Klinge.

Das Florett wird in den Offensiv- und den Defensivtheil eingetheilt. Der erstere, von der Spitze bis zur Klingennitte reichend, ist der Theil, mit welchem man unmittelbar den Gegner oder dessen Waffe angreift. Mit dem andern, bis zum Stichblatt reichenden Theil, bewirkt man die Deckungen. Die untere Hälfte nennt man auch Stärke, die obere Hälfte Schwäche.

Com.: Mensur!

Nachdem die Schüler so weit ausgebildet sind, wird zur Mensur

geschritten. Auf das Commando: Mensur! macht Nr. 1. Kehrt — tritt einen Schritt rechts seitwärts und stellt sich Nr. 2. gegenüber auf. Es ist darauf zu halten, daß bei der Kehrtwendung die Spitzen der Klingen nicht gehoben werden.

Es erfolgt dann das Commando zur Gardstellung.

Com.: Nr. 1. stößt, Nr. 2. empfängt den Stoß!

Quart (Second) fall aus! — Gard!

Nr. 1. würde also den Stoß ausführen und Nr. 2. denselben empfangen oder umgekehrt. Der Stoßende bleibt einige Zeit im Ausfall liegen, und es ist darauf zu sehen, daß durch den Widerstand, den die Klinge auf der Brust des Gegners findet, die Faust nicht zu hoch gedrückt wird. Bei einem guten Stoß muß sich die Klinge nach oben biegen.

Beim Aufrichten in Gard darf der bewaffnete Arm nicht gekrümmt zurückgezogen werden.

## V. Lection.

### Das Coupiren (Doppel-Coupée.)

Das Coupée besteht ebenfalls in einem Engagementswechsel, unterscheidet sich aber vom Degagement darin, daß Angreifer mit seiner Klinge die Spitze der feindlichen Klinge und diese selbst dadurch umgeht, daß er mit einer geringen Zurückwinklung des Handgelenks die eigene Klinge bis an die Spitze der feindlichen rasch zurücknimmt, letztere kurz umgeht und nun wieder durch Vorwinklung des Handgelenks sie so weit herabsenkt, daß sie auf der Mitte der feindlichen an der andern Seite im Engagement liegt.

Com.: Zum Coupiren: Nr. 1. — coupirt!

Die Klinge darf nicht schwippen; es ist darauf streng zu sehen, daß die coupirende Klinge sich immer an die Mitte der andern anlehnt.

Keineswegs sind jetzt schon Ausfallstöße mit dem Coupée oder Degagée zu verbinden, indem dies zusammengesetzte Lectionen sind.

Das Coupiren kann nur bei steiler Klingelage ausgeführt werden, die entgegengesetzte Nummer liegt also in steiler Klingelage.

Wird also commandirt: Zum Coupiren — Nr. 1. coupirt! — so geht Nr. 2. sofort in die steile Klingelage über 2c.

## VI. Lection.

### Erklärung der Quart- und Terz-Paraden.

Sind die Nägel der Finger nach oben gerichtet, so nennt man es Quartlage, sind die Nägel nach unten, Secondlage. Wird im innern Engagement mit der Quartlage gestoßen, so nennt man es Quartstoß: wird in derselben Lage im äußern Engagement gestoßen: Terzstoß. Beim Secondstoß, der nur im äußern Engagement ausgeführt wird, werden die Nägel der Hand nach unten gedreht.

Die Paraden sind momentan, mittelst der Schärfe des Defensivtheils der Klinge ausgeführte Deckungen gegen Stöße.

Fig. 10.

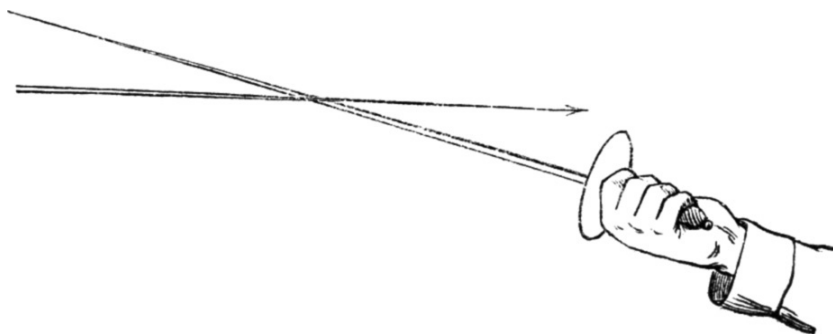
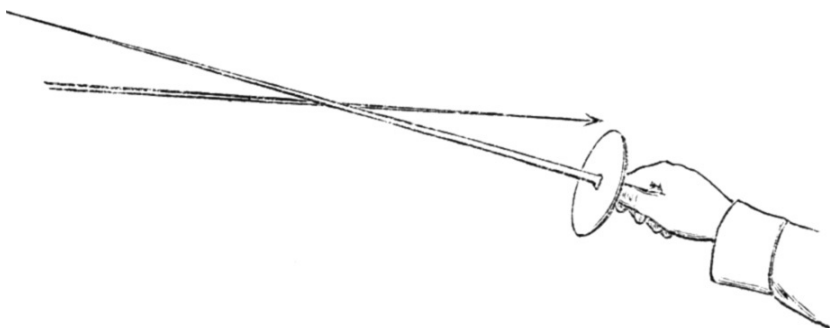


Fig. 11.



Quart-Parade ist gegen die Quart gerichtet. Die rechte Faust macht eine Bewegung vorwärts und seitwärts nach links, daß die Spitze des Gegners am eignen Körper vorbeigeht, die eigne Spitze jedoch dem Auge des Gegners hingerichtet bleibt. (Fig. 10.)

Terz-Parade ist gegen die Terz gerichtet. Die rechte Faust macht im Gelenk eine Drehung nach der rechten Seite zu (Terzdrehung), Nägel nach unten, zu gleicher Zeit wird der Ellenbogen scharf durchgebogen. (Fig. 11.)

Com.: Nr. 1. stößt, Nr. 2. parirt! Quart (Terz) fall aus! — Gard!

Die Paraden dürfen nicht zu ausgedehnt ausgeführt werden, und niemals in einen Schlag ausarten, also Klinge an Klinge berühren. Namentlich ist darauf zu sehen, daß der Teller des Floretts möglichst vor der Mitte der Brust während der Parade bleibt. Der Stoß des Gegners muß immer mit der Stärke der Klinge abgefaßt werden, die Terzdrehung der Faust vollständig erfolgen und die Spitze der parirenden Klinge auf das Auge des Gegners gerichtet bleiben.

## VII. Lection.

### Erklärung der Second- und Quint-Paraden.

Bei der Second-Parade macht die rechte Faust eine derartige Drehung, daß die Knöchel nach oben und etwas links zu liegen kommen, die Faust drückt dabei ein wenig nach außen. Die Spitze wird dabei gesenkt, jedoch nicht tiefer als in der Höhe der Brustwarzen. (Fig. 12.)

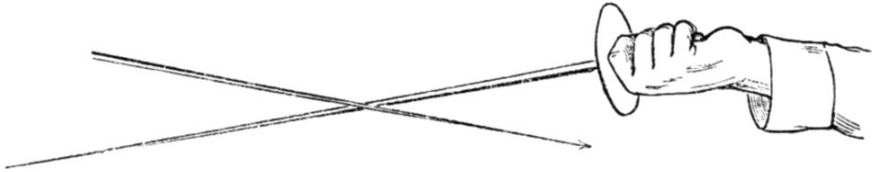
Fig. 12.



Bei der Quint-Parade macht die rechte Faust eine Drehung der Art, daß sie etwas nach links gewendet wird, die Spitze macht einen Halbkreis nach unten rechts. Die Faust muß dabei höher gehen, damit ein Stoß über den Arm unmöglich gemacht wird. Der

bei der Quint-Parade zu beschreibende Halbkreis darf nicht mit dem ganzen Arm ausgeführt werden; auch ist es gut, wenn mit dieser Parade die Waffe des Gegners so hoch gehoben wird, daß ein Stoß mit dem Arm nicht möglich ist. (Fig. 13.)

Fig. 13.



Diese Parade ist zu allen Stichen anwendbar und auch die gebräuchlichste.

Das zu starke Heben und Senken der Faust bei den Paraden ist sehr nachtheilig, weil es Blößen veranlaßt, Raum- und Zeitverlust herbeiführt und eine nachtheilige Unruhe in das ganze Verhalten des Fechters bringt.

Im Allgemeinen ist noch für alle Paraden gegen Stöße zu bemerken, daß sie niemals in ein Seitwärtschlagen der feindlichen Klinge ausarten, oder auch nur mit einem besondern Seitwärtsdruck gegen Letztere geführt werden dürfen, wohl aber müssen sie stets lebhaft, fest und entschieden ausgeführt werden.

### VIII. Lection.

Sie umfaßt keine neuen Lectionen. — Es wird hauptsächlich das Pariren in allen vier Grundparaden geübt, und zwar in der Art, daß die Schüler sich paarweis darin üben, ohne daß der Ausfall commandirt wird.

Der zu parirende Stoß und die entsprechende Parade dazu wird aber vorher angegeben. Anfangs bleibt der Stoßende noch eine Weile im Ausfall liegen, später ist auf recht schnelles Aufrichten zu halten.

### IX. Lection.

Das Degagé und Coupée mit Tritt Vorwärts.

Com.: Zum Vorwärtsdegagiren (Coupiren) — Nr. 1. Vorwärts degagirt! (coupirt.)

Nr. 1. würde beim Tritt vorwärts degagiren, während Nr. 2. einen Schritt zurücktritt, ebenso umgekehrt.

Das Vor- und Zurückgehen beider Nummern muß genau in der Gefechtslinie erfolgen, und vor jeder Fortsetzung der Action allemal das ursprüngliche Engagement und eine gute Gardstellung eingenommen werden.

## X. Lection.

### Verbindung von Fintstößen mit wirklichen.

Eine Finte ist eine Scheinbewegung oder täuschende Bewegung, durch welche das Zweigefecht eingeleitet wird, jeder Gegner seinen Gegner ausforscht, verlockt, zu Blößen veranlaßt, Stöße vorbereitet etc.

Com.: Terz streckt — Second fall aus — Gard!

Second streckt — Terz fall aus — Gard!

Der erste Stich wird ohne Ausfall kräftig gestreckt, um den Gegner zu verleiten, während der zweite Stich mit Ausfall vollführt wird. Stößt man zuerst eine Quart, muß man zur Second mit degagiren übergehen. In der ersten Zeit werden diese Stöße nur aus äußerem Engagement vorgenommen, und wenn man sie vis à vis übt, ist anfangs nur der Fintstoß zu pariren, während für den wirklichen die Blöße bleibt.

## XI. Lection.

### Das Degagé mit Ausfall.

Com.: Degagir Quart (Terz) — fall aus!

Doppeldegagir Quart (Terz) — fall aus!

Der Degagirstoß zerfällt in zwei Tempos und zwar:

1. in das Degagiren,
2. in das Strecken mit Ausfall.

Beide Tempos werden anfangs langsam gemacht, dann immer schneller und dürfen schließlich nicht mehr von einander zu unterscheiden sein, namentlich muß der Ausfall mit dem Degagé wie ein Blitz erfolgen.

## XII. Lektion.

### Das Coupée mit Ausfall.

Com.: Coupir Quart (Terz) — fall aus!

Doppelcoupir Quart (Terz) — fall aus!

Es sind bei dieser Übung dieselben Tempos zu beachten wie bei Lektion XI. Das Zurückwinkeln des Arms ist möglichst zu vermeiden.

## XIII. Lektion.

### Einfache Nachstöße nach bestimmten Angaben.

1. Auf Quart — eine Quart.
2. Auf Quart — eine Degagir-Terz.
3. Auf Terz — eine Terz.
4. Auf Terz — eine Second.
5. Auf Terz — eine Degagir-Quart.
6. Auf Second — eine Second.
7. Auf Second — eine Terz, vorausgesetzt, daß der Secondstoß mit Second parirt wird. Wird er mit Quint parirt, so wird als Nachstoß nur eine Quart anwendbar sein.
8. Auf eine Quart — eine Coupir-Terz.
9. Auf eine Terz — eine Coupir-Quart.
10. Auf eine Quart — eine Doppeldegagir-Quart.
11. Auf eine Terz — eine Doppeldegagir-Terz.
12. Auf eine Quart — eine Doppelcoupir-Quart.
13. Auf eine Terz — eine Doppelcoupir-Terz.
14. Auf eine Doppeldegagir-Terz — eine Second.
15. Auf eine Doppelcoupir-Terz — eine Second.

Nr. 1. würde also zuerst einen Stoß mit Ausfall ausführen, alsdann schnell in die Gardstellung zurückgehen, diesen Moment benutzt Nr. 2. und stößt den zweiten Stoß.

Es ist anfangs darauf zu halten, daß der Nachstoßende erst in dem Moment ausfällt, wo der Gegner sich wieder aufrichtet, später erfolgen sie rascher, zuletzt fast à tempo. Ferner ist auf correcte Fußbewegungen zu sehen und recht correcte Armbewegungen, sowohl des



bewaffneten, als des unbewaffneten Arms. Der Anstoßende muß dreist und kräftig ausfallen und genau das Ziel nehmen. Sein Aufrichten aus dem Ausfall muß blitzartig geschehen.

#### XIV. Lektion.

##### Das Doubliren auch Cavation genannt.

Es erfolgt von einem innern wie äußern Engagement und besteht in einem gegenseitigen Umkreisen der Klinge. Nr. 1 würde degagiren, Nr. 2 nach degagiren, Nr. 1 wiederum degagiren zc., eine Klinge muß der andern sehr rasch folgen. Die Action des Doublirens wird als vollendet angesehen, wenn der Angreifer damit das entgegengesetzte Engagement erreicht hat. Bei den Schulübungen ist dies der Fall, wenn der Gegner einmal nachdegagirt hat.

Com.: Zum doubliren, Nr. 1 — doublirt!

Nr. 1 würde also zuerst degagiren, Nr. 2 degagirt nach, alsdann degagirt Nr. 1 nochmals.

#### XV. Lektion.

##### Das Doubliren mit Ausfall.

Die Ausführung ist wie in Lektion XIV., nur daß beim dritten Degagement alsdann der Ausfall erfolgt. Anfangs ist dieser Ausfall ohne Parade des Gegners zu üben, späterhin jedoch mit der Parade des Gegners.

Com.: Nr. 1 doublirt — fall aus!

Ist man im innern Engagement, so würde man schulmäßig den Doublirstoß mit Terz pariren, im entgegengesetzten Fall mit Quart. Z. B.: Inneres Engagement: Nr. 1 degagirt, Nr. 2 degagirt nach, Nr. 1 degagirt wiederum und schießt, es müßte also ein Terzstoß erfolgen, der mit der Terz parirt wird.

#### XVI. Lektion.

Sie umfaßt das Stoßen von drei Stößen nacheinander.

Anfangs müssen diese Stöße nur nach vorheriger Angabe gemacht werden und zwar in der Art, daß Nr. 1 den Vorstoß führt, Nr. 2

den ersten Nachstoß und Nr. 1 wiederum den zweiten Nachstoß führt und eben so umgekehrt, z. B.:

Vorstoß: — Quart.

1. Nachstoß: — Quart.
  2. Nachstoß: — Degagir Terz.
- oder:

Vorstoß: — Terz.

1. Nachstoß: — Degagir Quart.
  2. Nachstoß: — innere Quart.
- oder:

Vorstoß: — Terz.

1. Nachstoß: — Second (mit Second parirt.)
  2. Nachstoß: — Terz.
- oder:

Vorstoß: — Second.

1. Nachstoß: — Terz.
  2. Nachstoß: — Second oder Degagir Quart.
- oder:

Vorstoß: — Terz.

1. Nachstoß: — Second (mit Quint parirt.)
2. Nachstoß: — Quart.

Auf recht correcte Stiche und Ausfälle ist zu halten.

## XVII. Lection.

Das Einüben frei gewählter Stöße und Paraden.

Dies geschieht in der Art, daß die eine Nummer mit Anwendung des Degagées, Coupées, einen beliebigen Stoß führt, den die andere Nummer zu pariren sucht. In ein ordentliches Contragefecht darf diese Lection jedoch noch nicht ausarten.

Der Lehrer hat auf recht reine und schöne Stöße und Paraden zu halten, besonders aber das Festigwerden zu unterdrücken.

## XVIII. Lection.

Das Contragefecht.

Der Sucht, recht bald mit allen Bewegungen durchzukommen und

zum Contrafechten zu gelangen, muß man sich schlechterdings enthalten, wenn man ein correcter und tüchtiger Fechter werden oder auch nur für die körperliche Ausbildung den wahren Nutzen aus den Fechtlübungen ziehen will.

Beim Contrafechten, soweit es noch als Uebung unter Aufsicht des Lehrers betrieben wird, werden gleichwohl die verschiedenen Actionen von Letzterem nicht mehr commandirt, sondern, blos im Allgemeinen den Gang des Gefechts andeutend und allgemeine Regeln gebend, überläßt er es den beiden Fechtenden, wie sie im Speciellen das Gefecht eröffnen und durchführen wollen. Während desselben beobachtet er die beiderseitigen Bewegungen, wacht darüber, daß das Gefecht ordnungsmäßig durchgeführt werde und gebietet sogleich Halt, wenn es in irgend einer Weise ausartet oder die Bewegungen, sei es aus Ermüdung oder aus zu großer Ereiferung der Fechtenden, uncorrect oder unsicher werden sollten. Auch ist das Gefecht jedesmal auf einige Augenblicke abzubrechen, sobald ein Stoß sicher getroffen hat.

Jede in sich geschlossene Reihe von Bewegungen beim Contrafechten, vom Beginn bis zu dem Moment, wo ein Stoß fest und sicher trifft, und das Gefecht also auf Augenblicke oder gänzlich abbricht, heißt ein Gang.

---

Diese 18 Lektionen sind im ersten Jahr nur allein zu üben, und ist auf die Nachstöße ein besonderes Gewicht zu legen. Sollten nach Verlauf eines Uebungsjahres sich besonders gewandte und geschickte Fechter herausgebildet haben, dann nur allein könnte zu den übrigen Lektionen geschritten werden, die jedoch mit großer Vorsicht einzuüben sind.

---

## XIX. Lektion.

### Das Flankoniren. (Flankonade.)

Die Flankonade setzt das Engagement auf der inneren Seite voraus, und wird in der Weise bewirkt, daß der Angreifer unter Drehung der Faust aus der Quart- in die Secondlage seine Klinge mit dem Offensivtheil um des Gegners Klinge oberhalb herumführt, dabei aber letztere nicht verläßt, sondern am Engagementspunkte, also in der Mitte,

gleichsam wie an einem Drehpunkte anliegend bleibt. Durch diese Ausführung der Klinge vom Angreifenden wird zugleich die vom Vertheidiger unterwärts herum mit leichtem Druck auf die andere Seite geschoben. Der Zweck der Flankonade ist zunächst der, aus dem innern Engagement ohne Degagement dem Gegner einen Secondstoß beizubringen, und dabei dessen Klingenspitze seitwärts aus der GefechtsEbene zu schieben.

Natürlich wird für diesen Hauptzweck die Flankonade unmittelbar mit Ausfallstoß verbunden. Man kann sie aber auch als bloße Finte anwenden, indem man ihr nicht den Secondstoß, sondern einen Quartstoß oder irgend eine andere Action folgen läßt.

Im Unterricht zerfällt die Flankonade in:

a. als eine Fintebewegung:

Com.: Zum Flankoniren Nr. 1 — flankonirt! — Gard!

b. mit Stoß verbunden:

Com.: Nr. 1 Flankonir — fall aus! — Gard!

c. als Finte nebst Stoß:

Com.: Nr. 1 Flankonir Quart — fall aus! — Gard!

Auf die feine und exacte Ausführung dieser Action ist streng zu achten und darf sie nicht eher mit dem Stoß verbunden werden, als bis sie für sich allein gut eingeübt ist. Da der Praxis gemäß voraus zu setzen ist, daß man mit dem Flankoniren nur dann reißiren kann, wenn sich der Gegner überraschen läßt, so darf dieser in den Schullectionen auch nicht Widerstand geben, damit jetzt noch keine forcirten Stöße in Anwendung kommen.

Da ferner die Flankonade in Praxis nur dann mit gutem Erfolge anwendbar ist, wenn des Gegners Klinge flach liegt, so ist bei der Einübung auch dieser Voraussetzung zu folgen. Die Bewegung selbst darf nicht schlagend (battirartig) ausgeführt werden.

## XX. Lection.

### Das Croisiren. (Croisée.)

Das Croisée ist eine ganz ähnliche Bewegung, nur mit dem Unterschied, daß dabei die Faust nicht in die Secondlage gedreht, sondern in der Quartlage erhalten und die Klinge zu einem Quart- oder Terzstoß vorgestoßen wird.

Es kann diese Bewegung sowohl vom innern wie vom äußern Engagement aus vorgenommen werden; letzteres am gebräuchlichsten und besten.

a. als eine Fintbewegung.

Com.: zum Croisiren Nr. 1 croisirt — Gard!

b. als Croisirstoß.

Com.: Nr. 1 Croisir — fall aus! — Gard!

c. als Finte nebst Stoß.

Com.: Nr. 2 Croisir Second — fall aus! — Gard!

Als Vorsichtsmaßregel ist zu beachten, daß man beim Croisirstoß Fühlung mit der Klinge des Gegners behält, da man sonst leicht aufrennt.

## XXI. Lection.

### Der Rückwärtsausfall.

Wenn durch eine plötzliche Mensurverkürzung von Seiten des Gegners der Raum zwischen beiden Fechtern so eng wird, daß Vertheidiger, welcher seine Stelle behaupten, und einen Stoß führen will, aber doch nicht vorwärts ausfallen kann, so wählt er alsdann den Rückwärtsausfall. Derselbe erfolgt dann so, daß der Vertheidiger, in demselben Augenblick, wo der Angreifende gegen ihn vorrückt, unter Emporstreckung des hintern Knies und völligem Aufrichten des ganzen Körpers, den vorstehenden Vorderfuß rasch zurücknimmt, nöthigenfalls bis zum hintern heranzieht, und sobald der andere Fuß steht, in einem zweiten Tempo den hintern Fuß um eine normalmäßige Ausfallweite mit gestrecktem Knie zurücksetzt, das andere Knie rechtwinklig beugt, mit dem Oberkörper gleichzeitig die entsprechende Neigung annimmt, und den Stoß ausführt. So den Ausfall beendigend, liegt dann Vertheidiger ganz in der nämlichen Ausfallstellung, wie sie früher befohlen wurde. Das Aufrichten in die Gard erfolgt dann entweder unter Festhaltung des vordern oder hintern Fußes.

## XXII. Lection.

Der Secondseitwärtsausfall mit Aufrichten in die ursprüngliche Gefechtslinie.

Der Secondseitwärtsausfall, der nur nach der eignen innern Seite

hin, also beim Rechtsfechten nur nach links thunlich ist, geschieht in folgender Weise: der vordere Fuß vom Angreifer macht bei festgehaltener Ferse eine Achtelwendung nach außen, so daß er 45° gegen die Gefechtslinie steht; gleichzeitig folgt unter Ausfall mit raschem Schwunge der hintere Fuß nebst Oberkörper dieser Wendung und zwar so weit nach innen, daß nun die Ausfalllinie gegen die Gefechtslinie ebenfalls einen halben rechten Winkel bildet. Der ausfallende Fuß ist hierbei also der seitwärts vorgebrachte hintere Fuß. Der Stoß erfolgt sogleich mit dem Ausfall. Das Aufrichten in die Gardstellung selbst, muß von Hause aus mit Lebhaftigkeit und größter Raschheit erfolgen.

### XXIII. Lektion.

#### Die Battute.

Sie ist eine Angriffsbewegung lediglich auf des Gegners Waffe, und hauptsächlich als eine irgend einen Stoß vorbereitende Bewegung angewendet, wenn der Gegner die richtige Centralauslage innebehält, sich durch allerlei Finten u. nicht aus derselben verlocken läßt und keine Blößen giebt. Der unmittelbare Zweck ist, die Spitze der feindlichen Klinge und diese selbst, wo möglich auch die Faust des Gegners, soweit seitwärts zu bringen, daß ein Ausfall mit Stoß zulässig wird. Das Battiren besteht seiner Form nach darin, daß Angreifer seine Klinge aus dem Engagementspunkt ganz leicht streifend an des Gegners Klinge bis zu deren Spitze zurücknimmt (anzieht) und nun mit einer diagonal gegen die Gefechts ebene gerichteten kurzen Streichdruckbewegung die Klinge seitwärts bringt. Hierbei wird vom Angreifer nur der Offensivtheil seiner Klinge und zwar deren Schärfe benutzt, und ebenso erstreckt sich auch seine Battute nur auf den Offensivtheil der feindlichen Klinge. Die Battute weiter ausdehnen ist fehlerhaft und nachtheilig, kommt aber bei Anfängern oft vor, indem sie mit ihrer Klinge bis zum Stichblatt des Gegners herabfahren. Ein anderer Fehler, der ebenfalls oft begangen wird, ist der, daß die Battute mehr seitwärts als vorwärts erfolgt. Ganz unstatthast ist es aber vollends beim Stoßfechten, die Battute zu einer wirklichen Schlagbewegung zu machen, d. h. sich mit der eignen Klinge von der feindlichen zu entfernen und nun statt mit einem Streichdruck, mit einem förmlichen Schlage die

Klinge des Gegners seitwärts zu schlagen. Ueberhaupt vermeide man so viel wie möglich die Battuten.

Sie kann sowohl aus dem innern wie dem äußern Engagement gemacht werden.

1. aus innerm Engagement:

Com.: Quart battirt!

Bei dieser Bewegung bleibt die Faust in der Quartlage.

2. aus äußerem Engagement:

Com.: Terz battirt! —

Bei dieser Battute muß — weil im äußern Engagement die Klängen Rücken an Rücken liegen und doch das Battiren mit der Schärfe ausgeführt werden soll — die Battute mit einer Drehung der Faust in die Terzlage beginnen, welche Drehung jedoch kein besonderes Tempo für sich einnehmen darf, sondern im ersten Tempo der Battute (b. h. im Anziehen der eignen Klinge) erfolgt.

Die Battute wird stets mit einem Stoß verbunden.

Com.: Battir Quart (Terz) — fall aus!

Nachdem Angreifer battirt hat, wird mit größter Schnelligkeit der Stoß ausgeführt; beim Einüben muß natürlich der Gegner flach ausliegen, die Faust etwas hoch. Auf welcher Seite man die Battute auszuführen habe, richtet sich allerdings zunächst danach, ob man einen äußern oder innern Stoß zu führen gedenkt, denn die Quartbattute bewirkt eben nur auf der innern, die Terzbattute nur auf der äußeren Seite des Gegners eine Blöße.

Indessen eben weil dies als Regel gilt und der Gegner also weiß, daß ihr gemäß auf eine Terzbattute ein äußerer, auf die Quartbattute ein innerer Stoß folgt, so beeilt sich der Gegner sofort nach erfolgter Battute die entsprechende Parade zu machen. Um den Gegner ungewiß zu machen, würde man nach dem Battiren gleich degagiren und dann den Stoß ausführen.

Com.: Battir Degagir-Quart (Terz) — fall aus!

Es würde mithin auf Terzbattute ein innerer, auf Quartbattute ein äußerer Stoß erfolgen.

Der Battirstoß ist am besten anzuwenden, wenn der Gegner hart stößt und die Klinge drückt.

## XXIV. Lection.

### Das Brisiren (Brisée).

Es ist dasselbe eine Bewegung mit der eignen Waffe, durch welche man den Gegner entwaffnet (desarmirt), indem man ihm seine Waffe durch einen Angriff auf deren Klinge aus der Faust schleudert. Die Ausführung findet dergestalt statt, daß Angreifer mit seiner Klinge eine der Flankonade oder dem Croissée ähnliche, aber kräftigere und mehr an der Spitze der feindlichen Klinge beginnende, in einen nach aufwärts gerichteten kräftigen Ruck endigende Streifbewegung um und längs der feindlichen macht. Das Brisée erscheint so als eine, in eine Aufwärtsschleuderung endigende Umwindung der feindlichen Klinge, durch welche dieselbe dem Gegner aus der Hand gedreht und gerissen wird. Das Brisiren kann nur gelingen, wenn der Gegner aus Nachlässigkeit oder Ermüdung seine Waffe nicht gehörig festhält. Der Fechter erkennt dieses an den wiederholten Griffen der Finger im Degengriff, unsichern schwach geführten Stößen, matten Paraden &c. Ueberdies muß der Gegner tief oder flach ausliegen.

Com.: Brisir Second!

Brisir Quint!

Das Brisée wird, je nachdem Angreifer des Gegners Waffe nach der äußern oder innern Seite hin fortschleudern will, entweder mit der Faustdrehung in die Quint- oder in die Secondlage begonnen und kann am kräftigsten mit der Drehung in Quint ausgeführt werden.

Das Quintbrisée entspricht seiner Form nach dem Croissée, das Secondbrisée der Flankonade.

Wird des Gegners Klinge weggeschleudert, hört der Degenkampf auf und wird dafür in einen Ringkampf umgewandelt.



## Schule

### als Vorübung zum einzelnen Gefecht zu Pferde, Mann gegen Mann.

---

**N**ach der kriegsministeriellen Bestimmung vom 5. November 1860 soll bei Ertheilung des Fechtunterrichts auf der Königl. Militair-Reitschule besonders auf eine Vereinigung der höheren Principien der Fektkunst mit den bezüglichlichen reglementarischen Vorschriften des Exercierreglements berücksichtigt werden. Nach letzteren sollen jedoch die zu machenden Hiebe mit der vollen Kraft des Armes und Faustgelenkes so ausgeführt werden, daß die Hand dem stattfindenden Schwunge der Klinge folgen soll. Es entsteht dadurch der Nachtheil, daß dem Gegner der ganze Körper als Blöße übergeben wird, welche ein nur einigermaßen gewandter Gegner benutzen kann, um jeden Hieb sitzend zu machen.

Da nun aber die Fektkunst darin besteht, nicht allein dem Gegner Hiebe beizubringen, sondern auch des Gegners Hiebe zu pariren, und so wenig wie möglich Blößen zu geben, müssen die Hiebe folgendermaßen gemacht werden.

Die Hiebe sollen nicht aus der vollen Kraft des Armes geschlagen werden, sondern aus dem Faustgelenk, mit leichter Krümmung des Armes, wodurch die Kraft des Hiebes noch vermehrt wird. Dadurch wird dem Gegner nie eine Blöße gegeben; durch das Stehenbleiben der Faust kann man jeden Hieb pariren und ist schneller zu einem Gegenhieb bereit. Der Arm ist nur sehr wenig zu krümmen, damit derselbe so wenig wie möglich dem Hiebe ausgesetzt ist.

Die Fektkunst lehrt 4 Hiebe und zwar: die Prim, Terz, Quart und Second, letztere ist beim Kavalleristen nicht anzubringen, da das Pferd ihn daran hindert.

Der Hieb links entspricht der Quart und der Hieb rechts der Terz, es würde hierdurch den Prinzipien der höheren Fechtkunst entsprechen werden.

### A u s f ü h r u n g.

Auf das Commando: Links — Hieb! macht die Faust eine derartige Drehung, daß die Spitze der Klinge nach hinten zu gedreht wird und in einem flachen Bogen nach der linken Schulter des Gegners gehauen wird.

Auf das Commando: Rechts — Hieb! wird die Spitze der Klinge nach der linken Schulter zurückgezogen und dann kräftig gegen die rechte Schulter des Gegners geworfen.

Zu diesen Hieben müßte noch die Prim in allen Auslagen hinzukommen, da dieselbe ein Hieb ist, welcher nach dem Kopfe gezielt wird, und einer der wirksamsten und dem Soldaten am handlichsten ist.

Auf das Commando: Kopf — Hieb! macht die Faust eine derartige Drehung, daß die Spitze der Klinge nach der linken Schulter zugeht, und von da aus senkrecht gegen die Mitte des Kopfes gehauen wird.

Alle Hiebe müssen leicht gehauen werden, die Faust verändert nur wenig ihre Stellung beim Hauen; die Spitze der Klinge muß stets entweder senkrecht auf den Kopf oder nach den Schultern hin, vollständig geworfen werden, um den Gegner zu erreichen. Ein sogenanntes Kloben ist streng zu untersagen. Je leichter die Faust, je mehr Druck dieselbe ausübt, desto besser und fester wird der Hieb sitzen. Die Hiebe sind rasch und pfeisend zu hauen, die Schärfe muß durch die Luft sausen.

Bei jedem Beginn des Fechtunterrichts würde es gut sein, wenn sämtliche Leute eine Zeitlang für sich die Hiebe einübten, um den Arm und das Faustgelenk zu stärken; die Vorgesetzten haben aber darauf zu achten, daß jeder Hieb scharf (pfeisend) ausgeführt wird.

Was nun die Deckungen anbelangt, so lassen sich dieselben auf folgende Art vereinfachen, und am wirksamsten gegen Hiebe anwenden.

### A u s f ü h r u n g.

Deckung — rechts! welche gegen den Hieb rechts angewandt

werden soll, wird in der Art ausgeführt, daß die Faust etwas rechts gebracht wird, Schneide nach außen, jedoch nicht über die Schulter hinaus, um dem Gegner nicht eine Blöße links zu geben.

Deckung — links! welche gegen den Hieb links ist, wird derart ausgeführt, daß die Faust nach links herumgedreht wird, um mit der Schneide den Hieb aufzufangen, ohne daß die Spitze der Klinge gesenkt oder erhöht wird, die Klinge bleibt also in derselben Lage, nur daß die Schneide nach außen gebracht wird. Dadurch wird des Gegners Hieb unwirksam gemacht, man giebt keine Blöße und ist sofort zum Nachhieb bereit.

Um sich gegen den Kopfhieb zu schützen, würde commandirt werden müssen: Deckung — hoch! welche dergestalt ausgeführt werden muß, daß die Faust nach oben gedrückt wird, um den Hieb mit der Schärfe aufzufangen.

Bei den Deckungen ist darauf zu achten, daß die Faust rasch in die Decklage gebracht wird, ebenso rasch auch wieder in die Auslage zurückgeht.

Die Hiebe werden in den Auslagen Vorwärts, — Rechts, — Links und Rückwärts gemacht, wie das Reglement vorschreibt. Ebenso würden die Hiebe einzutheilen sein in:

1. einfache waagerechte Hiebe,
2. Schwadronshiebe,
3. senkrechte Hiebe,
4. Doppelhiebe.

Bei den einfachen Hieben wird bei der Auslage rückwärts nur der Hieb rechts gehauen. — Aus der Auslage rückwärts finden Schwadronshiebe nicht statt, wie das Reglement auch vorschreibt.

Die Stiche mit dem Seitengewehr sind nach dem Reglement einzuüben, da jedoch dasselbe keine Deckungen gegen dieselben vorschreibt, sind folgende einzuüben.

Com.: Auslage vorwärts! Deckung gegen — Stich!

Die Faust wird kräftig nach rechts soweit gebracht, daß die Spitze der Klinge des Gegners bei der rechten Schulter vorbeistößt; die Klinge folgt dem Druck der Faust, die Schneide nach rechts. Nach erfolgter Deckung geht die Faust rasch in dieselbe Auslage zurück.

Com.: Auslage links! Deckung gegen — Stich!

Ist dieselbe wie bei der Auslage Vorwärts.

Com.: Auslage rechts! Deckung gegen — Stich!

Die Ausführung ist wie bei der Auslage Vorwärts.

Com.: Auslage rückwärts! Deckung gegen — Stich!

Die rechte Faust wird im Gelenk nach links gedreht, alsdann wird die Faust kurz nach links gestoßen, damit des Gegners Klinge bei der Brust vorbei stößt. Die Klinge folgt dem Druck. Nach der Ausführung geht die Faust rasch in die Auslage zurück.

Nachdem der Mann so weit ausgebildet ist, daß er die Hiebe nach vorstehender Andeutung richtig hauen kann, und die Deckungen nach obiger Anweisung richtig erlernt hat, wird zum Contrafechten geschritten.

#### A. Aufstellung und Auseinanderziehen der Mannschaft.

Geschieht stets aus zwei Gliedern.

Com.: Das erste Glied einen Schritt Vorwärts Marsch!

Rechts — um!

Mit 4 Schritt Distance Vorwärts — Marsch!

halt!

Das 1ste Glied rechts — das 2te Glied links  
— um!

Fertig zu Hieben!

Auslage Rechts!

Die Auslage geschieht wie das Reglement vorschreibt, nur die Spitze noch mehr nach dem Gegner hingerrichtet. Das linke Bein wird zurückgenommen, die Faust und der Kopf bleiben in derselben Lage, Schneide gegen Schneide.

Die Auslage geschieht in der Art, daß der Mann frei über das Gefäß wegsehen kann, um des Gegners Auge stets im Auge zu behalten. Die Klingen müssen sich in der Mitte berühren, Schärfe gegen Schärfe. Bei den Hieben muß der Griff des Degens oder Säbels mit der ganzen Hand fest umfaßt gehalten werden. Jeder Hieb muß vollständig geschlagen werden, die Spitze der Klinge muß stets nach der bestimmten Stelle hinfliegen.

Das erste Glied hat stets Nr. 1, das zweite Glied Nr. 2.

### I. Lection.

Zuerst sollen die einfachen Hiebe gehauen werden, indem abwechselnd Nr. 1 oder 2 haut und die entgegengesetzten Nummern selbst-

verständlich die Hiebe parirt. Der Lehrer bindet sich dabei nicht an eine gewisse Reihenfolge und läßt allmählig seine Commandos schneller aufeinander folgen.

**Beispiel:** Nr. 1 links — Hieb! Nr. 2 würde dann in Deckung links übergehen.

Nr. 2 rechts — Hieb! Nr. 1 macht die Deckung rechts.

Nr. 1 Kopf — Hieb! Nr. 2 geht in die Deckung hoch über.

Nach der Ausführung wird schnell in die alte Auslage zurückgegangen.

## II. Lection.

Als zweite Lection würden die einfachen Hiebe mit Nachhiebe zu machen sein und zwar in der Art, daß stets der befohlene Hieb von der andern Nummer nachgehauen wird. Anfangs müssen diese Hiebe langsam gehauen werden, alsdann schneller.

**Beispiel:** Nr. 1 Kopf — Hieb! Nr. 2 haut denselben nach! — Nr. 1 haut also den Kopfhieb, während Nr. 2 die Deckung hoch macht, alsdann schlägt Nr. 2 den Kopfhieb, während Nr. 1 die Deckung hoch macht.

## III. Lection

Als dritte Lection sind die Doppelhiebe einzuüben, welche jedoch anfangs langsam zu hauen sind, damit der Gegner Zeit zum Decken gewinnt, dann aber schneller.

**Beispiel:** Nr. 1 rechts Hieb! doppelt! — Nr. 1 schlägt zweimal den Hieb rechts, während Nr. 2 zweimal hintereinander die Deckung rechts macht. — Nr. 2 Kopfhieb! doppelt! — Nr. 2 schlägt den Hieb zweimal, während Nr. 1 zweimal die Deckung hoch ausführt.

## IV. Lection.

Stiche mit den Paraden.

**Beispiel:** Nr. 1 Stich! — Nr. 1 macht den Stich, während Nr. 2 die für den Stich vorgeschriebene Deckung macht.

Es ist darauf zu achten, daß bei der Deckung Klinge gegen Klinge sich scharf reibt.

Nr. 2 Stich! — Nr. 2 macht den Stich, während Nr. 1 die Deckung dagegen macht.

### V. Lection.

Einfache Hiebe mit Stich verbunden.

**Beispiel:** Nr. 1 rechts Hieb! — Stich! — Nr. 1 macht erst den Hieb rechts und geht dann in den Stich über, während Nr. 2 erst die Deckung rechts und dann die Deckung gegen den Stich macht. — Nr. 2 Kopfhieb! — Stich! — Nr. 2 macht den Kopfhieb und dann den Stich, während Nr. 1 die Deckung hoch und die Stichdeckung macht.

Diese Lectionen sind mit Vorsicht einzuüben, der Lehrer läßt sie erst im Ganzen machen, wenn die einzelnen Paare eine gewisse Sicherheit erlangt haben.

### VI. Lection.

Schwadronshiebe.

**Beispiel:** Nr. 2 rechts und links — Hieb! Nr. 2 würde alsdann erst den Hieb rechts und dann den Hieb links machen, während Nr. 1 sich erst rechts und dann links decken würde. Nr. 1 links und rechts — Hieb! Nr. 1 macht erst den Hieb links und dann rechts, während Nr. 2 sich erst links und dann rechts deckt.

Diese Hiebe sind anfangs langsam einzuüben.

### VII. Lection.

Schwadronshiebe verbunden mit einem Stich.

**Beispiel:** Nr. 1 rechts und links — Hieb! — Stich! Nr. 1 macht erst den Hieb rechts, alsdann den Hieb links und zuletzt den Stich, während Nr. 2 sich erst rechts, dann links deckt und zuletzt die Deckung gegen Stich.

Nr. 2 links und rechts Hieb! — Stich! Nr. 2 haut erst den Hieb links und dann rechts, zuletzt macht er den Stich, während Nr. 1 erst links, dann rechts sich deckt und zuletzt sich gegen den Stich deckt.

### VIII. Lection.

Sind die Leute so weit ausgebildet, daß sie nach dem Commando des Lehrers die einzelnen Hiebe und Stiche, ebenso die Deckungen richtig ausführen gelernt haben, dann wird zu den Doppelhieben und Schwadronshieben, ebenso zu den Stichen und Finten übergegangen.

Eine Finte ist ein bloßer Anzug der Klinge zu einem bestimmten Hiebe, der Hieb wird also nur angedeutet, nicht vollständig ausgeführt, um den Gegner zu täuschen und zu einer falschen Deckung zu verleiten.

**Beispiel:** Der erste Hieb Finte: Nr. 2 rechts und links — Hieb! Nr. 2 zieht den Hieb rechts bloß an, während er den Hieb links vollständig ausführt. Nr. 1 deckt sich rechts und links. — Der erste Hieb Finte: Nr. 1 rechts Hieb! — doppelt! Nr. 1 zieht erst den Hieb rechts an, schlägt alsdann denselben vollständig; Nr. 2 macht die Deckung rechts zweimal hintereinander. — Der erste Stich Finte: Nr. 1 Stich doppelt! Nr. 1 zieht einmal den Stich an, während er den zweiten Stich vollständig ausführt; Nr. 2 macht zweimal die Deckung gegen Stich.

Nr. 2 zieht den Stich als Finte an, und haut irgend einen Hieb, z. B. den Hieb rechts; es würde mithin Nr. 2 erst den Stich marquiren und den Hieb rechts hauen, während Nr. 1 erst sich gegen den Stich deckt und dann zur Deckung rechts übergehen muß.

Bei diesen Uebungen hat der Lehrer besonders auf die Stiche seine Aufmerksamkeit zu lenken, um Unglück zu vermeiden.

### IX. Lection.

In der Praxis erweist sich der scharf und rasch nachgehauene Hieb als der wirksamste, es ist daher auf diese Uebung ein besonderes Gewicht zu legen.

Es würden folgende Nachhiebe einzuüben sein.

**Beispiel:** 1. Nr. 1 zieht den Kopfhieb an — Nr. 2 würde dann einen links Hieb nachzuschlagen haben.

2. Nr. 2 links Hieb — Nr. 1 Kopf Hieb!

3. Nr. 1 Kopf Hieb — Nr. 2 rechts Hieb!
4. Nr. 2 rechts Hieb — Nr. 1 links Hieb!
5. No. 1 rechts Hieb — Nr. 2 Kopf Hieb!
6. Nr. 2 links Hieb — Nr. 1 rechts Hieb!

## X. Lection.

Sind die Leute in den vorhergehenden 9 Lectionen vollständig ausgebildet, dann wird zu den freigewählten einzelnen Hieben und Deckungen dagegen geschritten und zwar in der Art, daß erst Nr. 1 oder Nr. 2 verschiedene Hiebe mit Fintenauszüge haut, während die entgegengesetzte Nummer sich dagegen deckt. Zeigen die Leute darin etwas Gewandtheit, wird zum wirklichen Contrafechten übergegangen.

Diese Lection ist anfangs stets im Beisein des Lehrers auszuführen, damit die Leute regelrechte Hiebe hauen und nicht in ein Gedresche verfallen. Die Leute müssen natürlich mit Schutzmitteln versehen sein, wozu eine Kopfbedeckung mit Visir und langen Handschuhen gehört.

Als Hauptgrundsatz ist festzustellen, daß man des Gegners Klinge fest im Auge behält, allen Schwingungen der Klinge folgt, zeitig genug in die Deckung übergeht ohne Blößen zu geben. Ebenso rasch muß man bemüht sein, des Gegners Blöße zu erkennen und nach dieser einen Hieb zu führen. — Es wird stets in die Auslage zurückgegangen.

Jede in sich geschlossene Reihe von Bewegungen beim Contrafechten, vom Beginn bis zu dem Moment, wo ein Stoß oder Hieb fest und sicher trifft, und das Gefecht also auf Augenblicke oder ganz abbricht, heißt ein Gang.

B. Zusammenziehen nach beendigter Uebung.

Com.: Faßt das Gewehr — an!

Das 1ste Glied links — das 2te Glied rechts — um!

Vorwärts — Marsch!

S—a—l—t!

Front!

Richt — Euch!



## Das Gefecht zu Pferde.

Verschiedene Stellungen, in welche zwei gegen einander fechtende Cavalleristen kommen können.

1te Stellung: Front gegen Front — haben die Cavalleristen bei den vorstehend beschriebenen Uebungen bereits kennen gelernt; in derselben können aus der Auslage Vorwärts sämtliche Hiebe und Stiche gemacht werden.



2te Stellung: Front gegen Flanke. Diese Stellung kommt vor, wenn ein Gegner den andern umkreist.



3te Stellung: Das eine Glied zeigt dem andern den Rücken. Diese Stellung kommt beim Gefecht im Vor- (Zurück-) gehen vor.



4te Stellung: die ungleichnamigen Flanken gegeneinander. Diese Stellung kommt vor, wenn zwei Gegner nebeneinander fortreiten.



5te Stellung: die gleichnamigen Flanken gegeneinander. Diese Stellung kommt beim Gefecht in der Kreisbewegung vor.



Diese fünf verschiedenen Stellungen läßt der Lehrer auf Commando (z. B. das erste Glied rechts um! oder das zweite kehrt zc.) machen, und aus denselben die Hiebe (Stiche) nach Anleitung der verschiedenen Lectionen ausführen, doch sollen die Gegner bei dem Uebergange aus einer in die andere Stellung nicht aufsetzen, vielmehr in der Auslage verbleibend, diese der Stellung entsprechend wechseln, wodurch dem Cavalleristen auch hierin die nöthige Uebung wird.

Da jedoch die 5te Stellung, sobald die rechten Flanken einander zugekehrt sind, als die Hauptstellung bezeichnet werden muß, weil sie am häufigsten vorkommen wird, während die übrigen vier

Stellungen und die 5te sobald die linken Flanken zu einander stehen, wohl nur immer rasch vorübergehende Momente bilden werden, welche entweder von selbst sich sofort wieder auflösen, oder welche der ungünstig situirte Reiter durch gewandtes Tummeln seines Pferdes schleunigst zu verändern und die Hauptstellung herbeizuführen suchen muß, so wird es auch genügen, durch einen nur beschränkten Schulbetrieb dieser der Wirklichkeit weniger entsprechenden Nebenstellungen dem Cavalleristen dieselben und das Verhalten in ihnen nur überhaupt deutlich zur Vorstellung zu bringen. Diese Uebungen geschehen rottenweise, theils auf der Stelle, theils in der Bewegung; auf der Stelle findet die 1ste und 2te Stellung, in der Bewegung die 3te, 4te und 5te Stellung statt. Anfangs werden die Stellungen nach Commando gemacht, später überläßt der Lehrer die Wahl derselben den Leuten; der Lehrer sagt ihnen, daß die linke Seite des Cavalleristen die schwächste ist, die Niemand sich abgewinnen lassen darf, Jeder aber bemüht sein muß, den Gegner auf derselben heizukommen, und daß er sowohl hierzu, als auch eine jede Blöße des Gegners zu benutzen oder einer ihm drohenden Gefahr zu entgehen, eine geschickte den Gegner überraschende Wendung resp. Bewegung auszuführen hat.

**Beispiel:** Aus der 1sten in die 2te oder in die Hauptstellung durch eine Linkswendung, weil hierdurch die linke Seite ungefährdet bleibt &c.



## **Freiübungen\*).**

---

### 1. Hacken heben.

Die Hacken werden langsam vom Boden erhoben, so daß der Körper bei gestreckten Beinen nur auf den Ballen und Zehen ruht.

### 2. Kniebeugen nebst Strecken.

Langsames, stetiges Beugen der Knie in der durch die Richtung der Füße bestimmten senkrechten Ebene, unter allmählichem Heben der Hacken bis zum rechten Winkel zwischen Ober- und Unterschenkel; der Oberkörper lothrecht und unverdreht mit Hüften fest. Nach kurzem Verweilen in dieser Stellung eben so gleichmäßiges und ruhiges Strecken der Kniee und Senken der Hacken.

### 3. Schlußsprung.

In drei Tempos, die später vollständig in einander verschmelzen.  
Eins: Schnelles Kniebeugen mit Hüften fest.

Zwei: Kräftiges Strecken, wodurch der Körper vom Boden emporgeschwungen wird, und Zurückfallen in die Kniebeuge. Bei dem Emporschnellen bleiben die Fußspitzen nach unten gerichtet und die Knie gestreckt.

Drei: Ruhiges Strecken der Kniee.

Der Oberkörper bleibt in allen 3 Tempos in lothrechter Haltung.

### 4. Kniebeugen aufwärts. — Vorwärts, seitwärts und rückwärts Strecken.

Das rechte (linke) Knie wird rasch emporgehoben, so daß der Oberschenkel wagrecht, der Unterschenkel lothrecht von diesem herabhängt. Der Fuß wird gleichzeitig, so weit als möglich, gegen den Unterschenkel gebeugt. Das Zurückgehen in die Grundstellung wird

---

\*) Instruktion für den Betrieb der Gymnastik und des Bajonettfechtens bei der Infanterie.

wird ebenfalls schnell gemacht. Aus dem Knieaufwärtsbeugen wird das Strecken des Knie- und Fußgelenks vor- und rückwärts langsam ausgeführt, wobei das stehende Bein scharf gestreckt bleiben muß. Der Oberkörper wird senkrecht erhalten. Das Strecken seitwärts erfolgt ebenso, nachdem vorher das Knie bei unverändertem Oberkörper so weit seitwärts geführt ist, daß es in die Frontlinie kommt.

#### 5. Fußrollung.

Die Fußspitze beschreibt aus der Knieaufwärtsbeugung oder bei vorwärts gestrecktem Beine Kreise im ruhigen Tempo nach rechts und links.

#### 6. Beinheben (nebst Senken) seitwärts.

Das gestreckte Bein wird in senkrechter Ebene seitwärts nach oben, so weit als möglich, langsam gehoben und demnächst wieder gesenkt. Der Oberkörper bleibt in seiner Lage.

#### 7. Kumpfbeugen vor und rückwärts (nebst Senken).

Der Kumpf wird gerade, ohne Verdrehung, durch Beugen des Rückgrats vorwärts gebeugt, wobei jedoch die Kniee straff bleiben müssen. Der Kopf beugt sich stetig mit, so daß also in der Beugestellung das Gesicht nach den Knieen gerichtet ist. Das Beugen wird in ähnlicher Weise ausgeführt. Das Strecken ist das einfache Aufrichten in die Grundstellung.

#### 8. Kumpfbeugen seitwärts.

Der Oberkörper beugt sich ohne Verdrehen so weit in der senkrechten Ebene der Schulter herab, als es ohne Lüften des rechten resp. linken Fußes möglich ist.

#### 9. Kumpfdrehen.

Besteht in einem ruhigen, stetigen Drehen des Oberkörpers um seine Längsaxe. Der Kopf folgt dieser Bewegung, die Hüften sind durch Schließen der Füße in der Frontlinie zu erhalten.

#### 10. Handrollen.

Bei vorwärts oder seitwärts gestreckten Armen beschreiben die ge-

streckten Hände möglichst große, langsam auszuführende Kreise im Handgelenk, ohne jede Mitbewegung der Arme, in verschiedenen Handstellungen.

11. Kopfbeugen vor-, rück- und seitwärts.

Der Kopf wird gerade, ohne Verdrehung nach vorn gebeugt, bis das Kinn die Brust leise berührt, ebenso rückwärts soweit als möglich.

12. Schlußsprung von der Stelle.

Ist analog dem Schlußsprung auf der Stelle, nur daß der Oberkörper sich im ersten Tempo etwas vorneigt, wodurch der Körper beim Abschnellen vorwärts bewegt wird.

13. Sprung mit 3 Schritt Anlauf und mit ganz freiem Anlauf.

Aus dem Laufe wird das eine Bein unter kräftigerem Abschnellen des andern nach vorwärts gestreckt. Die Beine vereinigen sich wieder während des Schwebens, so daß der Niedersprung wie beim Schlußsprung genommen wird.



# Küstübungen.

## A. Uebungen am Querbaum.

### I. Uebungen im Hang.

#### 1. Der Langhang. (Sprungreichhöhe.)

Der Uebende springt mit Schlußsprung ab, die gestreckten Arme ergreifen den Baum; dies kann geschehen mit:

- a. Aufgriff,
- b. Untergriff,
- c. Zwiegriff.

Bei a und b sind die Schultern parallel dem Baum, Hände Schulterbreite auseinander; bei c in der Querrichtung, Hände dicht aneinander. Arme und Körper sind vollständig gestreckt. Eine Weile hängen, dann abspringen.

#### 2. Der Klimmhang. (Scheitelhöhe.)

Ausführung wie beim Langhang, nur daß der Körper mit gekrümmten Arme im Hang bleibt. Der Armwinkel möglichst klein.

#### 3. Das Klimmziehen. (Sprungreichhöhe.)

Diese Uebung wird sowohl mit Aufgriff, als auch Untergriff und Zwiegriff gemacht. Aus dem Langhang wird der Körper langsam durch die Armmuskeln in die Höhe gezogen und ebenso langsam wieder heruntergelassen. Diese Uebungen sind sehr oft zu machen.

#### 4. Handgang im Auf- und Zwiegriff.

- a. im Langhang,
- b. im Kurzhang.

Beim Zwiegriff greift die eine Hand über die andere fort, beim Aufgriff dagegen seitwärts, worauf die andere auf Schulterbreite nach-

folgt. Der Körper bleibt gestreckt. — Diese Uebung ist später als Doppelhandgang zu machen, wo beide Arme sprungartig weiter greifen.

#### 5. Längsliegehang. (Schulterhöhe.)

Der Uebende erfaßt den Baum im Zwiagriff, giebt sich den Abstoß zum Sprung in den Klimmhang mit einem Bein, das Schritt vorwärts macht und wirft, indem der Unterkörper hierdurch emporgehoben wird, das andere über den Baum, so daß der Körper zum Theil im Kniegelenk hängt. Nun läßt die dem Beine ungleichseitige Hand los, und nimmt der übrige Körper eine vollständig gestreckte Haltung unterhalb des Beines ein.

#### 6. Querliegehang und Schwingen.

Aus dem Längsliegehang geht der Uebende in den Querliegehang, indem die freie Hand zwischen der festen und dem Knie, Letztere dagegen über das Knie fortgreift, hierdurch werden die Schultern dem Baume parallel, der übrige Körper, wagerecht gestreckt, senkrecht gegen den Baum gestellt.

Aus dem Querliegehang Schwingen des gestreckten Beins, durch welches der ganze Körper mit in Schwingungen gesetzt wird.

#### 7. Sturzhang in Hochstellung.

Aufgriff, Abstoß mit einem Bein. Beide Beine werden unter Nachgeben der Arme in den Langhang kurz angezogen und mit dem Fußgelenk gegen den Baum gelegt. Kurzes Verweilen darin, dann langsames Niederlassen des Gefäßes, Ausstrecken und ab.

#### 8. Seitliegehang.

Sturzhang in Hochstellung, dann langsames Ausstrecken der Beine, so daß der Oberkörper wagerecht, die Beine mit dem Knie gegen den Baum zu liegen kommen. In diesem Hang wird der Klimmzug gemacht.

#### 9. Durchzug.

Sturzhang in Hochstellung. Dann wird ein Bein nach dem andern zwischen den Armen hindurch gebracht, auch beide Beine gleichzeitig. Der Oberkörper weiter heruntergelassen und die Beine gestreckt, dann Niedersprung.

## II. Uebungen im Stütz.

### 1. Sprung in den Stütz. (Hüft bis Schulterhöhe.)

Der Uebende tritt bis auf Unterarmlänge an den Baum heran,

legt beide Hände in Schulterbreite von einander, Daumen diessseits, Finger jenseits, leicht auf den Baum. Schlußsprung und Druck beider Arme senkrecht nach unten. Hierdurch Stützhang mit gestreckten Armen, Oberkörper etwas vorgeneigt, Beine gestreckt und geschlossen, lothrecht, mit den Oberschenkeln angelegt. Niedersprung, Hände los, Wegtreten.

## 2. Spreizen der Beine.

Stütz. Die Beine werden langsam seitwärts abwechselnd gehoben und gesenkt.

## 3. Stütz hüpfen mit Gefäß heben. (Hüfthöhe.)

Die Arme werden kräftiger gebraucht, als beim Sprung in den Stütz und heben hierdurch das Gefäß im Sprunge immer höher. Der Körper legt sich nicht gegen den Baum, sondern fällt vom höchsten Punkte des Sprunges gleich in die Kniebeuge zurück, aus welcher die Uebung wiederholt wird.

Hiermit verbunden Beinbewegungen.

- a. halbe Spreizung: Die Beine werden seitwärts abwechselnd gehoben.
- b. ganze Spreizung: Beide Beine gehen seitwärts aufwärts auseinander.
- c. Hocke: Beide Beine werden scharf gegen die Brust angezogen.
- d. Schwingen beider Beine: Beide Beine geschlossen, seitwärts aufwärts. Der Körper ist möglichst mit zu schwingen.

Diese Uebungen müssen auch mit Anlauf gemacht werden.

## 4. Spreizauflitzen.

a. mit festen Händen: Das Spreizen nach rechts wird etwas lebhafter ausgeführt, Hinüberführen des Beins über den Baum und drehen des Körpers in die Querlage zum Baum, dann Hinsetzen und linke Hand los (Reitsitz). Kleiner Schwung durch Vorgehen des rechten Beins. Beim Zurückschwingen, drehen der Schultern und Erfassen des Baumes mit der linken Hand, Heben der Arme in den Stütz und Zurückführen des Beines in den Seitstütz.

b. mit Rüstern der gleichseitigen Hand: Bei dieser Uebung macht die rechte Hand beim Hinüberführen dem rechten Bein Platz, um sogleich wieder den Baum zu erfassen. Der Stütz und die Schulterstellung bleiben. Beim Zurückführen wird der Schwung des gestreckten Beins von links her genommen. Die rechte Hand macht ebenfalls für einen Moment dem rechten Bein Platz.



### 5. Sitzwechsel.

Reitsitz. Beide Hände los. Das rechte Bein wird mit unveränderten Schultern über den Baum geschwungen. (Halbquersitz.) Dann zurück. Aus Halbquersitz links durch Hinüberschwingen beider Beine über den Baum in Halbquersitz rechts.

### 6. Handgang und Doppelhandgang.

Bei Handgang rechts greift die rechte Hand etwa Handlänge rechts seitwärts fort, der linke Arm schiebt den Körper ihr nach und zieht sich wieder in Schulterbreite heran. — Doppelhandgang ist die sprungartige Bewegung des Körpers auf beiden Armen gleichzeitig.

### 7. Doppelarmbeugen und Strecken. Vor- und rücklings. (Schulterhöhe.)

Stütz. Beide Arme beugen sich ruhig und gleichmäßig, ohne daß der Körper im weiteren Heruntersinken den Baum berührt, so viel als möglich. (Knickstutz). — Kurzes Verweilen darin, dann wieder ruhiges Strecken und ab.

Rücklings ebenso, nachdem vorher der Seitsitz und aus diesem der Stütz rücklings eingenommen ist.

### 8. Herabsinken aus Stützhang in Langhang und Emporheben aus diesem in jenen. (Sprungreichhöhe.)

Knickstütz, hierauf Abbiegen eines Armes, dann des andern in den Kurzhang, Herunterlassen in den Langhang. — Scharfes Emporheben in den Kurzhang, anfangs unterstützt durch Schlußsprung. Aufbiegen erst eines, dann des andern Armes in den Knickstütz. Strecken der Arme.

### 9. Wuchten im Stütz.

Beide Beine gehen etwas vorwärts und geben dem Körper mit den Oberschenkeln einen kurzen, aber kräftigen Abstoß nach hinten, vom Baume ab. Die Arme bleiben gestreckt, senkrecht, wodurch der Körper wieder von selbst in den Stützhang zurückfällt.

### 10. Abschnecken.

Aus dem Wuchten stoßen die unmerklich gekrümmten Arme den Körper kräftig nach hinten ab, so daß vom Baume mehr oder minder entfernt der Niedersprung genommen wird.

### III. Auf- und Abschwünge.

#### 1. Knie-Auf- und Abschwung. (Schulterhöhe.)

Querliegehang, Schwingen, Ausbiegen und Strecken der Arme im Momente, wo das gestreckte Bein rückwärts geht und hierdurch der Oberkörper in die Höhe des Baumes emporgehoben wird. — Vorwärts oder rückwärts Hinunterlassen, Herunternehmen des Beines vom Baume und Niedersprung.

#### 2. Auf- und Abschwung.

Seitliegehang und sogleich scharfer Klimmzug mit Gefäßeheben, wodurch das Gefäß höher als der Baum gehoben wird, und dann der Körper durch die Last der gestreckten Beine sich um den Baum schwingt, bis der Oberkörper wieder oberhalb desselben anlangt. Im letzten Momente Strecken der Arme zum Stütz. — Der Oberkörper neigt sich, auf dem Bauch aufliegend, nach vorne, während die Hände den Baum im Aufgriff von unten her erfassen. Heruntersinken durch Seitliegehang in Langhang.

#### 3. Rückwärts Abschwung.

Seitfuß, Aufgriff der Hände; der Oberkörper neigt sich nach hinten über, hierdurch Schwingung des Körpers rückwärts um die festgehaltenen Hände, welche loslassen, kurz bevor die Füße den Boden berühren.

### IV. Ueberschwünge und Sprünge.

#### 1. Wende aus Stand, Stütz und mit Anlauf.

(Spalt- und Hüftöhe.)

a. aus Stand. Stützhüpfen mit Schwingen der geschlossenen Beine nach rechts aufwärts, indem sich die ganze Last des Körpers auf den linken Arm legt und die Schultern eine Viertel-Drehung nach demselben machen. Der rechte Arm giebt einen Druck vorwärts und macht dem sich über den Baum schwingenden Körper Platz. Dieser nimmt seinen Niedersprung dicht neben der stehen gebliebenen linken Hand. Im letzten Momente wechselt diese den Griff, so daß sie wieder im Aufgriff im Stande ist, dem Körper einen Halt zu bieten.

b. Stütz. Dasselbe, nur daß an Stelle der Sprungbewegung das Wuchten als Schwung benutzt wird. Im höchsten Punkte

der Wende ist der Körper dem Baume zugekehrt, parallel mit demselben.

c. mit Anlauf. Dasselbe nur mit 3 Schritt Anlauf.

2. Barriersprung (für die linke Seite).

Uebender steht neben dem Baum, die rechte Seite demselben zugekehrt. Schritt vorwärts und Erfassen des Baumes mit der rechten Hand in gleicher Höhe mit dem vorschreitenden linken Bein. Sogleich kräftiges Abschnellen desselben, Druck des rechten Armes nach unten und Vorschneiden des rechten Beins, dem sich das linke anschließt, während der Körper durch diese zusammenwirkenden Bewegungen vorwärts über den Baum geschwungen wird. Beim Niedersprung ergreift die linke Hand den Baum, die rechte verläßt denselben und wird an ihre Körperseite herangezogen.

3. Kehre aus Stand und mit Anlauf.

Stützhüpfen, Last auf dem rechten Arm, Loslassen des linken unter Vierteldrehung des Körpers von der Hand ab. Die Uebung vollendet sich wie die vorige. Der Körper soll in seiner höchsten Erhebung sich oberhalb des Baumes, mit ihm parallel, von ihm abgekehrt befinden.

4. Hocke (Stand und Anlauf.)

In der Form des Stützhüpfens mit Hocken wird der Druck der Arme nach Möglichkeit energisch concentrirt und der Körper durch Loslassen der Hände mit scharf angezogenen Beinen gerade über den Baum fortgeschwungen. Nachdem die Beine den Baum passirt haben, strecken sie sich noch einen Augenblick, um den vorgeschriebenen Niedersprung zu nehmen.

## V. Balancir=Uebungen.

1. Gehen vor und rückwärts.

Der Arm frei und beweglich, Beine wenig gekrümmt, Füße auswärts. In dieser Haltung Gang. Die Beine werden leicht aufgesetzt.

2. Aufrichten aus dem Reitsitz und Niederlassen in denselben.

Der Uebende schwingt sich, indem er sich auf die Hände im Zwiegriff stützt, mit den Beinen rückwärts so hoch, daß dieselbe den Hockstand dicht hinter der Sitzstelle gewinnen können. Loslassen der Hände, Strecken der Beine in die vorhin angegebene Haltung.

Man neigt sich unter allmähligem Kniebeugen vorne über, erfäßt mit den Händen den Baum und läßt sich in den Keitsitz nieder.

## **B. Uebungen am Sprungkasten.**

### **I. Vom Stande aus.**

#### **1. Handgang (von hinten).**

Keitsitz. Stütz auf beiden Händen, alsdann langsames Vorwärtsbewegen auf den Händen; beide Beine gut aneinander genommen und gestreckt; Kopf in die Höhe.

#### **2. Doppelhandgang.**

Keitsitz. Sprungartiges Fortbewegen auf beiden Händen.

#### **3. Sprung in den Stütz (von der Seite).**

Der Uebende tritt an den Kasten, legt beide Hände in Schulterbreite von einander, Finger nach vorne, leicht auf den Kasten. Schlußsprung und Druck beider Arme senkrecht nach unten. Kreuz durchgedrückt, Kopf in die Höhe. Dann ab.

#### **4. Spreizen des rechten Beins.**

Stütz. Das rechte Bein wird langsam seitwärts gehoben und gesenkt.

#### **5. Spreizen des linken Beins.**

Wie bei Nr. 4.

#### **6. Stützhüpfen mit Gefäßheben.**

Sprung in den Stütz, dabei Heben des Gefäßes ohne den Kasten mit den Knien zu berühren.

#### **7. Hocke.**

Sprung in den Stütz; beide Beine werden scharf gegen die Brust angezogen, daß die Fußspitzen den Kasten berühren, dann rasch zurück.

#### **8. Spreizaußsitz mit festen Händen.**

Sprung in den Stütz, rechtes (linkes) Bein waagrecht über den Kasten, dann hinsetzen und die entgegengesetzte Hand los (Keitsitz). Zurückschwingen des Beines, Stütz und dann ab.

#### **9. Spreizaußsitz und Lüften der gegenseitigen Hand.**

Ganz wie bei Nr. 8, nur daß die rechte (linke) Hand beim Hinübersführen dem Bein Platz macht, um sogleich wieder auf den Kasten zurückzugehen. Ebenso wieder zurück.

### 10. Abschnellen.

Sprung in den Stütz. Mit den Oberschenkel kräftigen Abstoß nach hinten, beide Arme stoßen den Körper kräftig nach hinten ab, um entfernt vom Kasten den Niedersprung zu nehmen.

## II. Mit Anlauf.

Die Uebungen 3, 4, 5, 6, 7 und 10 werden mit Anlauf ebenfalls gemacht.

### 1. Vorübung zur Wende.

Anlauf, Absprung, beide Hände auf den Kasten, beide Beine werden geschlossen rechts (links) auf denselben geschwungen. Der Körper wird nicht gleich hinübergeschwungen, sondern die Fußspitzen setzen auf den Kasten auf; der Körper demselben zugekehrt, gestreckt, ruht auf den nebeneinander stehenden Händen. Kurzes Verweilen darin, dann auf der andern Seite ab.

Darauf zu halten, daß jeder Absprung vor dem Kasten kräftig mit beiden Füßen ausgeführt wird.

### 2. Wende.

Anlauf; Absprung; der Körper, ruhend auf beiden Händen, wird waagerecht über den Kasten geschwungen, Gesicht gegen denselben gewendet, jenseits des Kastens Niedersprung und linke Hand am Kasten. — Die Wende wird rechts und links gemacht.

### 3. Vorübung zur Kehre.

Dieselbe kann rechts und links gemacht werden. Rechts würde sie folgendermaßen auszuführen sein: Anlauf, Sprung in den Stütz. Beide Beine werden rechts seitwärts geschwungen um auf den Kasten mit den Hacken aufzuspringen, der Körper wird dabei so gedreht, daß der Rücken gegen den Kasten gewendet wird, rechte Hand einen Moment gelüftet, um sofort den Körper wieder zu stützen, dann ab und rechte Hand am Kasten. Links wird diese Uebung entgegengesetzt gemacht.

### 4. Kehre.

Ganz wie vorher, nur mit dem Unterschiede, daß der Körper waagerecht, Rücken gegen den Kasten, über denselben geschwungen wird. — Diese Uebung wird ebenfalls rechts und links ausgeführt.

### 5. Vorübung zur Hocke.

Loslassen der Hände im Sprunge, dann aufsetzen der Füße auf den Kasten in Hockstellung, vorwärts Niedersprung.

### 6. Hocke.

Anlauf, beide Hände mitten auf den Kasten, beide Beine scharf an die Brust herangezogen durch die Arme durch und über den Kasten weggeschwungen.

### 7. Hocke mit Rechtsdrehen.

Wie vorher, nur mit dem Unterschiede, daß der Körper kurz vor dem Niedersprung rechts gedreht wird.

### 8. Hocke mit Linksdrehen.

Wie Nr. 7 nur mit dem Unterschiede, daß der Körper links gedreht wird.

### 9. Stehsprung.

Loslassen der Hände im Sprunge, dann Aufsetzen der Füße auf den Kasten, wobei der Körper kräftig in die Höhe geschleudert wird. Vorwärts Niedersprung.

### 10. Freisprung.

Mit mehreren Schritten Anlauf wird frei über den Kasten weggesprungen. Der Hauptzweck dieser Uebung ist, den Mann zu gewöhnen, auch über feste Gegenstände hinwegzuspringen.

## III. Längsstand des Kastens (von hinten).

### 1. Reitsitz.

Absprung; gleichzeitiges Öffnen der Beine und Vorschieben des Gesäßes nach vorne, Hände los und Niederfallen in den Reitsitz vor dem Punkte, wo die Hände aufsetzten.

### 2. Vorübung zum Längssprung.

Absprung mit Vorneigen des Oberkörpers, welcher so weit vorgestreckt wird, daß derselbe auf den beiden vorgestreckten Armen und den Fußspitzen ruht; die Hände müssen am Ende des Kastens aufgesetzt werden. Alsdann kleinen Abstoß der Beine, welche sich öffnen, und starker Druck der Arme, so daß der Niedersprung vor dem Kasten genommen werden kann.

### 3. Längssprung.

Munterer Anlauf; kräftiger Absprung; beide Hände am Ende des Kastens aufgesetzt, Beine geöffnet und Niedersprung.

Auf gutes Händeauflegen, graden Beinen und schönen Niedersprung zu halten.

## C. Uebungen am Paartau.

### 1. Langhang.

Beide Arme werden in die Höhe gestreckt, Absprung, dabei erfassen beider Taue; in diesem Hange eine Weile verbleiben, dann Absprung.

### 2. Kurzhang.

Ist ein Hang mit gekrümmten Armen.

### 3. Klimmziehen.

Sprung in den Langhang, alsdann wird der Körper durch die Kraft der Arme langsam in die Höhe gezogen und ebenso langsam wieder heruntergelassen.

### 4. Klimmen wechselseitig.

Kurzhang. Die eine Hand greift nach oben fort, Nachheben des Körpers, die andere Hand an dieser vorbei weiter u. s. w. Das Herabklimmen ebenso. Beine geschlossen und gestreckt.

### 5. Sturzhang in Hochstellung.

Kurzhang. Anziehen der Füße an das Gefäß, langsames Umdrehen des Körpers dergestalt, daß das Gefäß nach oben zu liegen kommt.

### 6. Sturzhang gestreckt.

Der Körper streckt sich aus der Hochstellung, erst mit Anlegen an die Taue, dann frei nach oben senkrecht aus.

### 7. Umschwung.

Aus dem Sturzhang weiteres Hinübersenten des Körpers und Absprung oder ebenso zurück. Die Beine sind während der ganzen Uebung zu strecken.

### 8. Umzug.

Wie der Umschwung, nur langsam aus reiner Armkraft.

### 9. Kletterhang am einzelnen Tau.

Uebender ergreift aus Stand bequem das Tau mit gestreckten Armen über sich, krümmt ein Bein aufwärts, Unterschenkel etwas nach innen gebracht, indem er das herabhängende Tau über dem Fußgelenk mit vorbringt. Hierauf Versuch, das Tau mit dem andern Bein, im Hange mit gestreckten Armen, fest zu erfassen. Gelingt es, so hebt er mit Hilfe der sich streckenden Beine den Körper empor, bis die Beine

vollständig gestreckt und geschlossen noch an mehreren andern Punkten das Tau zwischen sich festhalten und die Arme möglichst gebeugt sind.

#### 10. Klettern am einzelnen Tau.

Erst werden die Beine gekrümmt in die Höhe genommen, wobei das Tau fest eingeklemmt wird, alsdann greifen die Hände weiter zc. Allmählig werden die Beine immer höher emporgebeugt, um recht große Züge zu machen.

### D. Uebungen an der Stange.

Sämmtliche Uebungen ergeben sich von selbst wie am Tau.

### E. Der Sprossenständer.

Dient zu Steigeübungen, durch welche der Mann an Ueberwindung des Schwindels gewöhnt werden soll.

### F. Uebungen am Sprunggestell.

Das Sprunggestell dient nur als Sprungmaaß, durch welches der Mann ein sicheres Auge für die Leistungsfähigkeit seines Körpers erlangen soll.

1. Sprung mit gleichen Füßen. 2. Mit 3 Schritt Anlauf, Absprung rechts. 3. Mit 3 Schritt Anlauf, Absprung links. 4. Absprung rechts mit rechtsdrehen. 5. Absprung links mit linksdrehen. 6. Absprung mit abgerückten Sprungbrett. — Beim Niedersprung ist darauf zu achten, daß der Uebeude stehen bleibt und sich in den Knien beugt, den Körper also in der Gewalt behält.

### G. Uebungen am Voltigirbock.

#### I. Von der Seite.

##### a. Vom Stande aus.

##### 1. Sprung in den Stütz.

Beide Hände an die Haischen, Daumen nach innen, 4 Finger nach außen; alsdann Schlußsprung und Druck beider Arme. Beine



gestreckt und geschlossen, Oberkörper etwas zurückgenommen, Gefäß eingezogen, Kopf in die Höhe. Alsdann Niedersprung und Hände los.

2. Mehrmaliges Springen in den Stütz.

Wie vorher, nur mit dem Unterschiede, daß der Körper 2—3 Mal in den Stütz gebracht wird. Darauf zu achten, daß Uebender sich nicht hinaufzieht, sondern springt; ferner müssen jedesmal die Arme gestreckt werden und die Schultern nicht in die Höhe gezogen.

3. Halbe Spreitze rechts.

Sprung in den Stütz; das rechte Bein wird langsam seitwärts gehoben und gesenkt.

4. Halbe Spreitze links.

Wie vorher, nur mit dem linken Bein.

5. Ganze Spreitze.

Stütz. Beide Beine gehen seitwärts aufwärts auseinander.

6. Wuchten im Stütz.

Mit den Oberschenkeln wird ein kurzer aber kräftiger Abstoß nach hinten gegeben. Arme bleiben gestreckt, senkrecht, wodurch der Körper wieder von selbst in den Stütz zurückfällt.

7. Kniesprung mit Abspringen.

Stütz; zu gleicher Zeit werden beide Kniee nach der Brust angezogen, und mit den Kniescheiben auf den Sattel aufgesetzt; Hände los; Absprung.

8. Wende rechts.

Stütz. Beide Beine rechts seitwärts über das Pferd zum Niedersprung, indem die Hände loslassen.

9. Wende links.

Wie vorher, nur links.

10. Kehre rechts.

Beide Beine rechts über den Vock dergestalt, daß das Gefäß dem Pferde zugekehrt bleibt; Hände gelüftet; beim Niedersprung geht die rechte Hand an die eben verlassene Pausche wieder zurück, mithin steht der Uebende mit der rechten Schulter am Pferd.

11. Kehre links.

Ebenso wie vorhin, nur umgekehrt.

12. Halbe Hocke rechts.

Stütz; linkes Bein zwischen den beiden Armen durchgezogen, indem es gegen die Brust gedrückt wird, rechtes Bein waagrecht über das Pferd. Beides geschieht zu gleicher Zeit mit Niedersprung.

13. Halbe Hocke links.

Wie vorher, nur umgekehrt.

14. Hocke.

Stütz. Beide Beine werden scharf gegen die Brust angezogen und durch beide Arme durchgeschneilt zum Niedersprung, indem die Hände loslassen.

15. Stehsprung.

Vom Stande aus wird durch Schlußsprung der Körper so in die Höhe geschneilt, daß man mit den Füßen auf den Sattel zu stehen kommt; aufrichten; Niedersprung. — Der Niedersprung kann weit stattfinden, auch mit Spreitzen der Beine.

16. Schwingen beider Beine rechts.

Stütz. Beide Beine geschlossen, seitwärts aufwärts. Der Körper ist möglichst mitzuschwingen.

17. Schwingen beider Beine links.

Wie vorher.

18. Sprung in den Stütz; das rechte Bein wird rasch gestreckt über den Bock genommen, indem die rechte Hand dabei geküßt wird, rasch aber wieder auf die Pausche zurückkehrt. Alsdann geht das rechte Bein wieder zurück mit Küsten der rechten Hand; Absprung.

19. Dasselbe mit dem linken Bein.

20. Stütz. Rechtes Bein geht mit Küsten der rechten Hand über den Bock, dann folgt das linke Bein; Niedersprung.

21. Wie vorher, nur statt des Niedersprungs gehen die Beine auf demselben Wege wieder zurück.

22, Auf- und Absitzen auf Hals, Kreuz und Sattel. — Genau darauf zu achten, daß die Beine recht gestreckt werden und alles mit militairischem Anstand ausgeführt wird.

23. Vorschweben rechts.

Stütz. Langsames Aufwärtsnehmen des rechten Beins; alsdann wird dasselbe über den Bock genommen, ohne denselben zu berühren; Gefäß über den Bock; langsames Zurücknehmen des Beins, dann ab.

24. Vorschweben links.

Wie vorher, nur entgegengesetzt. — Darauf zu achten, daß bei diesen Uebungen der Körper nicht zusammengezogen wird.

25. Sprung in den Stütz; das linke Bein wird nach hinten geworfen, während das rechte mit einem starken Schwunge über den Hals des Pferdes mit Lüften der linken Hand geschwungen wird, also Reitsitz. Absprung.

26. Dasselbe in umgekehrter Ordnung.

27. Reitsitz hinter der Pausche; beide Hände erfassen die Pauschen, Daumen nach innen, alsdann wird der Körper durch einen raschen Schwung auf den Hals des Pferdes zum Reitsitz gebracht; ebenso zurück.

28. Stütz; rechtes Bein rasch gegen die Brust gehoben und durch beide Arme zum Reitsitz geschneilt; ab.

29. Dasselbe mit dem linken Bein.

30. Stütz; mit beiden Beinen über das Kreuz des Pferdes und eben so zurück; Hände werden nicht losgelassen.

31. Dasselbe links.

32. Stütz; beide Beine rechts über das Pferd geschwungen, schnelles Lüften der rechten Hand und wieder aufsetzen, alsdann Hängenbleiben des Körpers in krummen Armen; ab.

33. Dasselbe links.

34. Scheere vorwärts.

35. Scheere rückwärts.

36. Uberschlag.

37. Eintheilen zu Zweien. Nr. 1 macht die Wende rechts, Nr. 2 die Wende links. Darauf zu sehen, daß die Nummern rasch hintereinander folgen.

38. Antreten zu Dreien. Nr. 1 und 3 machen den Kniesprung auf den Hals und Kreuz des Pferdes, während Nr. 2 den Stehsprung macht. Darauf zu sehen, daß alle drei Nr. à tempo aufs Pferd kommen und ebenso à tempo wieder abspringen.

b. mit Anlauf.

Von Nr. 1 bis incl. Nr. 15 sind alle Sprünge mit einem kurzen raschen Anlauf zu machen. Ferner:

1. Wuchten mit Anlauf.

Anlauf und Sprung in den Stütz, alsdann kräftiges Wuchten

mit beiden Beinen, dabei Absprung. — Um den Körper kräftig abzustößen, werden die Arme während des Wuchtens gekrümmt und rasch wieder gestreckt, um den Körper weit nach hinten zu schnellen.

2. Dieselbe Übung mit rechtsdrehen.

Während der Körper in der Luft schwebt, wird er derart rechts gewendet, daß man beim Niedersprung mit dem Rücken gegen den Bock zu stehen kommt.

3. Dieselbe Übung mit linksdrehen.

## II. Von hinten.

Diese Übungen werden alle mit Anlauf gemacht.

1. Sprung in den Sattel.

Anlauf; Schlußsprung; beide Hände werden flach auf den Sattel aufgelegt.

2. Sprung auf den Hals.

Beide Hände werden flach auf den Hals aufgelegt.

3. Sprung über den Bock.

Mit kräftigem Anlauf und weit vorgelegten Händen wird über den Bock gesprungen; es ist darauf zu halten, daß der Oberkörper nicht vorgelegt wird, das Gesäß scharf vorgebrückt; der Niedersprung muß leicht ausgeführt werden.

4. Sprung über den Bock mit abgerücktem Brett.

Das Sprungbrett wird nach der Gewandtheit der Leute abgerückt.

5. Vorübung zur Wende rechts.

Beim Absprung wird der Körper auf die rechte Seite des Bodens geschwungen, die linke Lende am Bock.

6. Vorübung zur Wende links.

Dasselbe wie vorher nur links.

7. Halbe Wende rechts.

Der Anfang der Übung wie bei Nr. 5, alsdann wird das rechte Bein über den Bock zum Reitsitz geschwungen; Front gegen das Sprungbrett.

8. Halbe Wende links.

Entgegengesetzt wie bei Nr. 7.

9. Halbe Kehre rechts.

Der Körper wird links seitwärts vom Bock geschwungen, das rechte Bein über denselben zum Reitsitz, der Rücken gegen das Sprungbrett.

10. Halbe Kehre links.

Entgegengesetzt wie bei Nr. 9.

11. Ganze Wende rechts.

Der Körper wird von der rechten Seite des Bodcs mit nach hinten gestreckten Beinen nach der linken Seite desselben hinübergeschwungen; Front gegen das Schwungbrett.

12. Ganze Wende links.

Dasselbe wie vorher, nur entgegengesetzt.

13. Ganze Kehre rechts.

Der Körper wird von der linken Seite des Bodcs mit vorgestreckten waagerechten Beinen nach der rechten Seite desselben hinübergeschwungen; der Rücken nach dem Sprungbrett.

14. Ganze Kehre links.

Dasselbe wie vorher, nur entgegengesetzt.

15. Stehsprung in den Sattel.

Der Körper wird stehend in den Sattel gebracht, dann Absprung über den Hals oder die Beine auseinandergenommen zum Reitsitz.

16. Hocksprung.

Die Hände werden hinten auf den Bodc aufgelegt, zugleich müssen die Füße wie zur Hocke mit hinauf geschwungen werden; alsdann werden die Hände auf den Hals aufgelegt und über denselben abgesprungen. Diese Bewegungen werden blitzartig ausgeführt.

17. Sprung rückwärts über den Bodc.

