

I.

W e t t k a m p f.

a) Zwischen zwei Infanteristen.

1.) Belebung des Wetteifers, vermöge einer möglichst geschickten und raschen Überwindung des Gegners nach den Regeln der Gefechtslehre, ist der Zweck des Wettkampfes.

2.) Dem Wettkampfe geht jedes Mal die Begrüßung voraus.

3.) Ein gut getroffener Bruststoß wird vom Empfänger jedesmal durch: **Getroffen!** angezeigt. Andere Stöße werden hierbei als fehlerhaft und ungültig angesehen.

4.) Zu Beendigung des Wettkampfes gibt, bei mehreren Paaren, in der Regel der Vorgesetzte durch das Kommando: **Achtung!** bei einem Paare hingegen der Eine — Älteste oder Vornehmste — nach einem empfangenen guten Stoße, mittelst eines hörbaren Auftritts — **Appel** — mit dem linken Fuße, das Zeichen. Beide Fechter wenden sich hierauf in die Frontstellung, vollziehen gleichzeitig in Achtelwendung links die Schwingung 2 Mal, nehmen das Gewehr in die linke Hand und reichen sich, auf einander zutretend, die Rechte als Achtungsbezeugung.

5.) Zum Wettkampfe werden die Bajonnetballen durch einen Fechtmeister untersucht und jeder Fechter mit einer Gesichtsmaske von Drath versehen.

b) Zwischen einem Reiter und einem Infanteristen.

1.) Beiderseitige Übung und Erfahrung vermöge