



Gründtliche Beschrei-
bung / der freyen und Landsknecht-
tischen Kunst des Kampfes in der Formation / mit
allerley gebrauchlicher Wehren / mit schönen
und nützlichen Figuren gezieret und fürgestellt.

Durch den Bund Oberschwäbischer Landsknechte.
Gedruckt zu Gratz

I. Saffung
ANNO MM. XVII.





Vorrede.

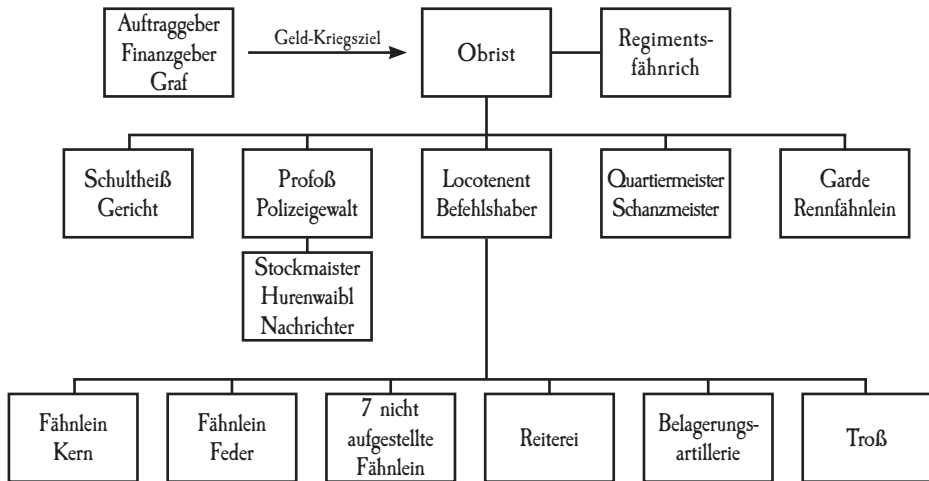
Der Bund oberschwäbischer Landsknechte ist eine Vereinigung historischer Gruppen und Vereine in Anlehnung an den Schwäbischen Bund (1488 - 1534), zur Darstellung des Landsknechtswesens und seines Umfelds. Damals wurde vom schwäbischen Bund zur Abwehr äußerer Angriffe ein Bundesheer von 12000 Mann zu Fuß und 1200 Reitern in Aussicht genommen.

Das Euch hier vorgelegte Regimentsbüchlein soll einen Einblick in die Struktur des BOL-Regiments geben. Dem einzelnen Teilnehmer dient es als Information über Hierarchien, Befehle, verschiedene Formationen und legt bestimmte kodifizierte Handlungen fest, damit das Regiment funktioniert, niemand zu Schaden kommt und alle Spaß an der gemeinsamen Darstellung unseres Hobbys haben.

Allen Aktiven, die sich an der Erstellung des Regimentsbüchleins beteiligt haben, wird hiermit ausdrücklich gedankt.

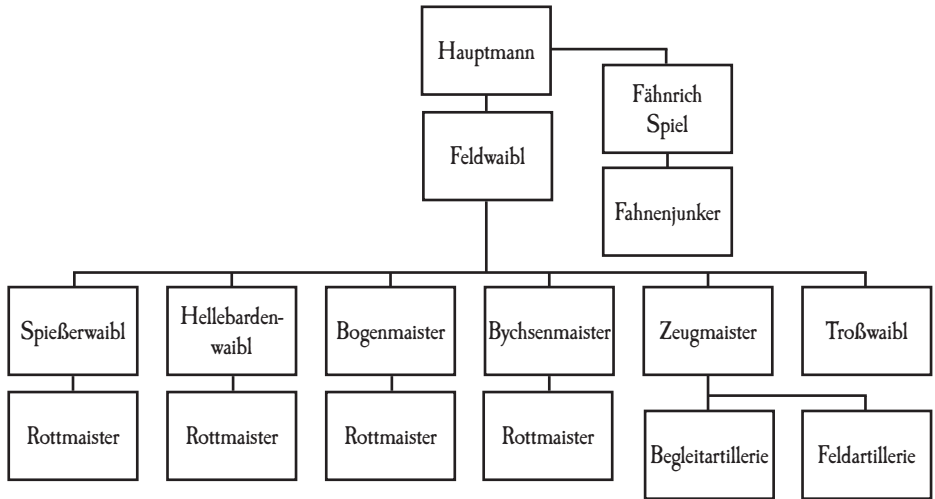
Von der Hierarchie.

Struktur des Regiments.



Von der Hierarchie.

Struktur eines Fähnleins.



Artikelbrief unseres hochwohlgeborenen, durchlachtigsten Obristen Gunter Herzberger, allzeit

Mehrer seines Grundbesitzes und Geldbeutels, barmherziger Grundherr seiner zahllosen Leibeigenen, gerechter Richter stets zu seinem Vorteil, moralisch jederzeit flexibel wie in der Auslegung der Rechtgläubigkeit, zweiter Sieger zahlloser Schlachten, prächtiger Liebhaber, Verächter allen Lasters – außer einigen wenigen Annehmlichkeiten und peliepter Chönggeist und Redner.

Sicherheitshinweise.

1. Jeder Kämpfer trägt wenigstens einen Kopfschutz, mindestens einen Gambeson und Handschutz. Gehörschutz wird empfohlen.
2. Jeder ist für seine Waffen verantwortlich (nicht zu spitz oder zu scharf, keine „Sägen“).
3. Ungepanzerte, die nicht kämpfen können, sind in den hinteren Gliedern und sterben ggf. einen szeneastischen Tod.
4. Es ist das Ziel unserem Gegner im Gefecht abends noch beim Bier ins Auge sehen zu können – nehmt ihn nicht zu hart ran!
5. „Tackling“ ist nicht gestattet, da es ein zu hohes Unfallrisiko birgt.
6. Bogenschützen verwenden keine scharfen Spitzen und keine Birdblunts.
7. Schützen nutzen keine Verdämmung.

Artikelbrief.

8. Schützen und Artillerie werden nur angegriffen, wenn diese als Signal erkennbar ihre Blankwaffen ziehen.
9. Pferde nicht attackieren.
10. Beim Schwenken der roten Fahne und/oder dem Ausruf der Worte "Sicherheit" oder "Versager" ist vom betroffenen Geschütz zwingend Abstand zu nehmen. Kampfhandlungen in dessen Sicherheitsabstand sind sofort einzustellen.
11. Über mutwillig beschädigtes Material (z.B. zerbrochene Speiße) wird in einem „Speißgericht“ verhandelt. Der Schädiger wird ggf. auf Schadenersatz festgelegt.
12. Das Signal „Stopp!“ oder eine Trillerpfeife sowie das Signal „Sanitäter“ sind für den Notfall vorbehalten. Die Sanitäter sind dem Tross bekannt.
13. Fahnen dürfen nur im Feld "erobert" werden.

Grundsätze.

14. Jeder eingeteilte Anführer hat mindestens einen festgelegten Stellvertreter!
15. Jeder kennt seine Position, seine Kameraden in der Rotte und seine Aufgabe.
16. Meldungen erfolgen selbständig von unten nach oben, von links nach rechts an die Führung.
17. Informationen der Führung werden von oben nach unten weitergegeben.
18. Reißt die Verbindung zum Anführer ab, wird diese sofort gesucht.
19. Einheitliche Befehlsgebung im Regiment.
20. Kritik ergeht über die eingeteilten Anführer.



So merket auf!

Die Befehle im Regiment
werden wie folgt gehandhabt.

Die Knechte werden immer mit einem **Aufgemerkt!** oder **Hemerket auf!** angesprochen. Davor werden einzelne Truppenteile oder das ganze Fähnlein genannt.
Die Befehle werden vom Hauptmann ausgesprochen und vom Feldwaibel im Fähnlein umgesetzt. Die einzelnen Waibel sind wiederum für die Umsetzung der Befehle bei ihren Truppenteilen verantwortlich.

Die kleinste Einheit bildet eine Rote. Diese besteht aus maximal acht Knechten und beinhaltet einen Rottmeister und zwei bestimmte Vertreter. Die Position des Rottmeisters kann je nach Marschordnung variieren.

Die Befehle im Regiment.

Das Geviert.

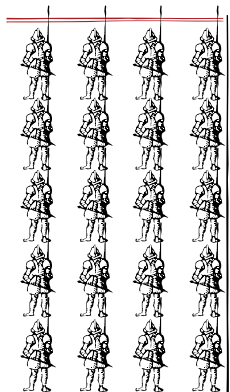
Das Geviert besteht aus Reihen und Gliedern. In einem **Glied** stehen die Knechte **nebeneinander**, das Glied beschreibt also die Breite der Formation. In der **Reihe** hingegen stehen die Knechte **hintereinander**, womit die Reihe die Tiefe der Formation beschreibt.

In der nebenstehenden Grafik kennzeichnen die roten Linien das Glied, die schwarzen Linien die Reihe. Es sind demnach fünf Glieder und vier Reihen dargestellt.

Jedweder Knecht trägt seine Wehr an seiner rechten Schulter, demzufolge ist die Richtung des Haufens in der nebenan gestellten Abbildung zu entnehmen.

Merke: Kannst du bei abgesetzter Wehr mit deiner freien, der linken, Hand das Glied deines Nebenmannes greifen, weißt du, dass diese Richtung das Glied des Geviertes sein muss.

Niemals aber, in gar keinem Falle, sollst du ein Glied eine Reihe oder eine Reihe ein Glied heißen!



Die Befehle im Regiment.

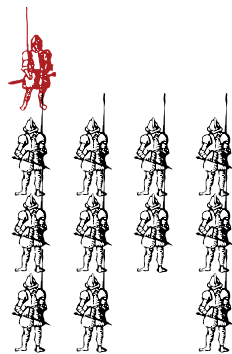
Im Stand.

Herstellen der Ordnung. Der Weibel (in der Abbildung rot gemalt) stellt sich in Positur und befiehlt das Herstellen. Darauf hin stellt sich der erste Knecht direkt vor den Weibel, von Angesicht zu Angesicht. Alle weiteren füllen nach rechts und nach hinten die Formation auf. Sobald ein Knecht richtig steht, stellt er seine Wehr ab.

Herstellt ein Geviert zu ... Reihen. Befiehlt der Weibel beispielsweise ein "Herstellt euch zu vier Reihen", so stellen sich vier Knechte ins erste Glied wie vorhin beschrieben, alle anderen reihen sich dahinter ein. Auf diese Weise werden vier Reihen und viele Glieder gebildet. Solltest du nicht wissen, was ein Glied ist, lies weiter vorn im Büchlein. Du sollst nicht verwechseln Reihe mit Glied!

Ausrichten. Der ganze Haufen richtet sich nach demjenigen welchen aus, welcher in der ersten Reihe und im ersten Glied steht. Wird das Ausrichten befohlen, bleibt dieser erste Knecht stehen, alle anderen schieben sich mit einer Armlänge nach links und nach hinten von dem neben ihnen Stehenden weg.

Aufrücken. Tun sich Lücken in der Formation auf, rücken stets alle hinteren Glieder nach links und vorne auf. Einzige Ausnahme bildet das letzte Glied, wenn hier nicht genug Knechte stehen um das Glied zu füllen, richten sich die meisten nach links, aber ein Einzelner nach rechts aus, so wie in der obigen Abbildung dargestellt.

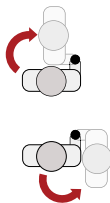


Die Befehle im Regiment.

Rechts / Links um. Die Wehr dient als Drehpunkt, man dreht sich also um die Waffe herum. Für eine Drehung nach rechts geht man um 90° nach vorne um die Wehr herum, so wie es die Abbildung rechts darstellt. Für eine Drehung nach links geht man hingegen 90° nach hinten um die Wehr herum, so wie es das untere Bild zeigt.

Befindet man sich in Bewegung während dieser Befehl gegeben wird, wird die Bewegung nicht unterbrochen. Nach der Drehung wird die vorher durchgeführte Bewegung fortgesetzt.

Kehrt um. "Rechts um" zweimal direkt hintereinander ausgeführt.



In Bewegung.

Zieht an. Es wird losmarschiert und nicht gerannt. Der linke Fuß setzt zuerst auf.

Ganzer Schritt. Die normale Marschgeschwindigkeit die aufgenommen wird, wenn nichts anderes befohlen wurde. Der Knecht links vorne in der Formation gibt immer die Geschwindigkeit vor, alle anderen passen sich ihm an.

Halber Schritt. Verlangsamung der Marschgeschwindigkeit um die Hälfte.

Kürzer / Länger treten. Leichte Anpassung der Geschwindigkeit, wenn der Befehlsgebende nicht mit der zuvor eingeschlagenen Geschwindigkeit zufrieden ist. Bei "Kürzer Treten" wird verlangsamt, "Länger Treten" verlangt das Gegenteil, der Haufen soll schneller werden.

Sturmlauf. Im Laufschrift dem Feind entgegen.

Die Befehle im Regiment.

Duplieren. Um die Dichte der Glieder zu erhöhen, wird die Anzahl derselben verringert. Dafür gliedern sich die Knechte der geradzahligen Glieder in die Lücken rechts vor ihnen ein. Das heißt, das 2. Glied rückt in das 1. vor, das 4. in das 3., das 6. in das 5. und so weiter.

Damit der Vorgang auch in größeren Haufen funktioniert, wird folgender Ablauf eingehalten:

1. Alle Glieder verlangsamen auf den halben Schritt, oder treten kürzer.
2. Das 2. Glied beschleunigt und rückt in die Lücken des 1. Gliedes vor.
3. Das 4. Glied sieht, dass das Duplieren der ersten zwei Glieder erfolgt ist, und rückt seinerseits in die Lücken des 3. Gliedes vor. Sobald dies erfolgt ist, schließt das nun verdichtete 3. Glied gemeinsam zum vorderen Glied auf.
4. Der Vorgang wiederholt sich nun bis zum hintersten Glied.

In der nebenan gezeigten Fig. VI wird der Vorgang des Duplierens dargestellt.

Halbieren. Soll die Dichte der Glieder verringert werden, wird die Anzahl derselben verdoppelt. Dafür reihen sich die Knechte der geradzahligen Reihen in die Lücken der Reihe links neben ihnen ein. Die 2. Reihe fügt sich also in die 1. ein, die 4. in die 3. und so weiter.

Wie schon beim Duplieren gibt es auch hier einen Ablauf:

1. Alle Reihen beschleunigen auf den ganzen Schritt, oder treten länger.
2. Die 2. Reihe verlangsamt und fügt sich in die Lücken der 1. Reihe ein.
3. Die 4. Reihe erkennt dies und fügt sich ihrerseits in die 3. ein.

Im Gegensatz zum Duplieren richten sich die nun verlängerten Reihen nicht erneut aus, die Gesamtbreite der Formation bleibt also unverändert! Fig. VII zeigt dies.

Die Befehle im Regiment.

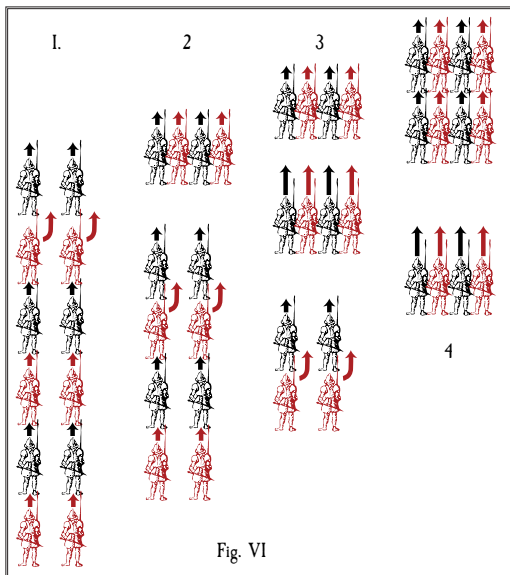


Fig. VI

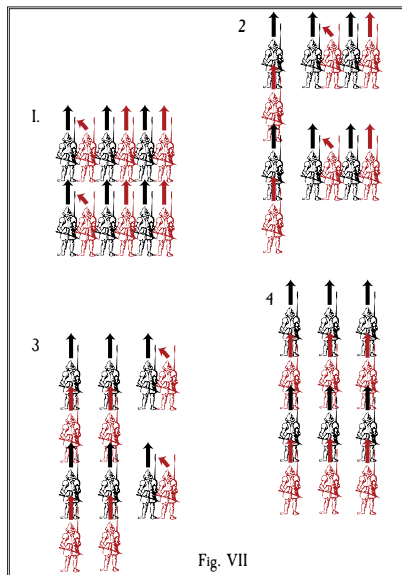


Fig. VII

Die Befehle im Regiment.

Links beschließt die Glieder. Alle Glieder werden nach links verdichtet, es wird der Schulterschuß gesucht. Die I. Reihe verbleibt dabei in ihrer Richtung und lässt sich nicht zur Seite schieben.

Rechts beschließt die Glieder. Siehe "Links beschließt die Glieder", hierbei wird die Formation allerdings nach rechts verdichtet.

Links und rechts beschließt die Glieder. Die Glieder werden sowohl nach links als auch nach rechts verdichtet, dabei entsteht in der Mitte der Formation eine Gasse. Weder die I. noch die letzte Reihe verändern ihre Richtung. Siehe Fig. VIII.

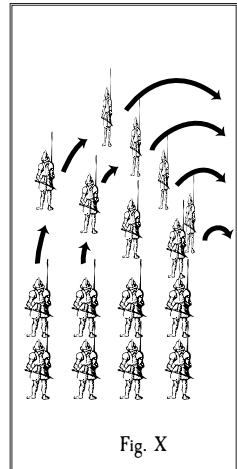
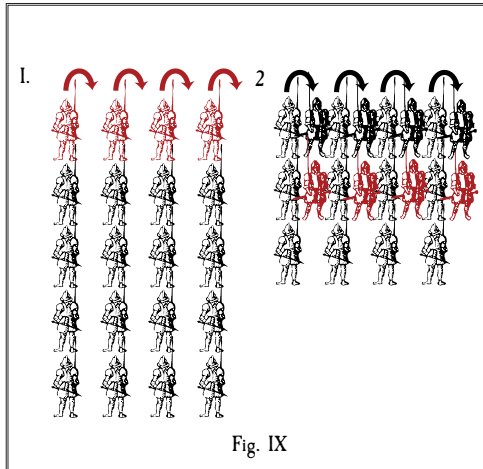
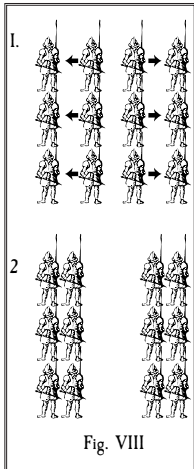
In Reihen kehrt um. Die ganze Formation wird durch diesen Befehl in der Bewegung umgekehrt, die Anordnung der Reihen und Glieder bleibt dabei gleich. Zur Durchführung vollführt das I. Glied ein "Kehrt um" und geht durch die anderen Glieder durch. Alle weiteren Glieder gehen bis zu dem Punkt, an dem die ersten gekehrt sind, kehren ihrerseits und folgen.

Die Fig. IX zeigt den Ablauf.

Schwenkt nach links / rechts. Der Haufen schwenkt in die angegebene Richtung. Dabei beschreibt der Weg der innersten Reihe einen kleinen Kreis, während die äußerste Reihe einen weiten Kreis geht. Wichtig dabei ist, daß die äußerste Reihe nach innen schaut, während alle anderen nach außen schauen um die Linie halten zu können. Die Geschwindigkeit des Schwenks gibt die äußerste Reihe vor! Außerdem sei erwähnt, dass die Ausrichtung nur zum Nebenmann, aber nicht zum Vordermann gleich bleibt, siehe Fig. X.

Das Ganze Halt oder **Halt.** Stehen bleiben.

Die Befehle im Regiment.



Die Befehle im Regiment.

Befehle an die Knechte, die Wehr betreffend.

Alle Befehle, die mit einer Wehr verbunden sind, werden mit einem lauten Hooouh quitiert, um einen merklichen Unterschied zu allen anderen Befehlen her zu stellen. Wenn der Knecht sonst nichts gehört hat, weiß er zumindest, dass es sich um einen Befehl mit der Wehr handelt.

Befehle für den Marsch.

Die Wehren auf / ab. Die Wehr geht senkrecht nach oben, um beim Drehen nicht hängen zu bleiben.

Schultert die Wehr. Die Wehr wird auf die Schulter gelegt.

Schleift die Wehr. Die Wehr wird im Gehen nach hinten geführt und im oberen Drittel hinter dem Ort gefasst.

Durch die Pforte senkt die Wehr / den Speiß. Die Wehr wird soweit nach vorne gesenkt wie es das Hindernis verlangt. Die Wehr wird selbstständig wieder aufgerichtet.

Befehle im Kampf.

Die Wehr zum Angriff. Die Wehren werden für den Kampf umgefaßt. Das erste Glied hält die Wehren auf Hüfthöhe, das zweite Glied auf Schulterhöhe, das dritte Glied über Kopfhöhe. Es wird im Fechtschritt zum Feind marschiert.

Die Befehle im Regiment.

Von hinten zu fällt die Wehr. Das letzte Glied kehrt um und fällt die Wehren nach hinten.

Fällt die Wehr zur Seite. Zumindest die äußeren Reihen richten sich so aus, daß ihre Wehren die Flanken schützen.

Zieht Blank. Die Seitenwehr wird gezogen.

Senkt / Fällt die Wehr gegen Reiterei. Hierbei wird das Ende der Wehr mit dem rechten Fuß gestützt und das linke Bein geht im tiefen Stand nach vorne. Die Wehr wird mit der linken Hand gehalten, mit der rechten wird die Seitenwehr gezogen.

Befehle zum **Ruhen**.

Legt ab den Speiß. Speiße werden am Stand niedergelegt, so daß ein schnelles Einordnen in die vorherige Formation stattfinden kann. Beim nach vorne Gehen wird der auf dem Boden stehende Speiß durch umgreifen, abwechselnd mit der linken und rechten Hand, abgelegt.

Hebt auf den Speiß. Beim nach vorne gehen wird der, auf dem Boden zu rechter Hand liegende Speiß, am Ort gefasst und durch umgreifen, abwechselnd mit der linken und der rechten Hand, aufgestellt. Sobald der Speiß senkrecht steht vollführt der Speißer selbstständig ein "Kehrt um". Er steht dann auf derselben Position wie vor dem Ablegen.

Pflanzt die Wehr. Hier werden die Wehren in Bündeln von zirka zehn Stück zusammengestellt.

Die Befehle im Regiment.

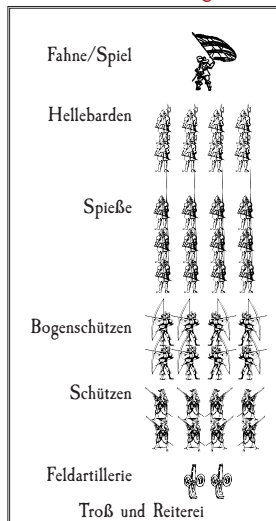
Das Spiel der **Trommel**.

Gibt den Takt zum Marschieren an. Es wird im Gleichschritt nach der Trommel marschiert. Alle Kommandos werden zuvor durch einen markanten Trommelwirbel als Ankündigung eines neuen Kommandos vorangekündigt.



Formationen.

Marschordnung



Gefechtsformation (Grundordnung)

