



49. Berner Dreikampf

19. Sept. 2026 Reconvilier

Allgemeine Bestimmungen

Grundlagen

Wettkampf-Reglement Berner Dreikampf
Genehmigt: VBUOV/SUOV vom 31.03.1998
Nachtrag: VBUOV vom 18.03.2000

Teilnehmer

Der Berner Dreikampf ist ein Einzelwettkampf, welcher allen Mitgliedern des VBUOV, SUOV und befreundeten militärischen Verbänden und Sektionen sowie allen Angehörigen der Armee und Junioren offensteht.

Versicherung

Personen, die der Armee angehören oder angehört haben, sind gegen Unfall versichert. Das gleiche gilt für Junioren, welche durch die Sektionen beim SUOV angemeldet sind.

Anmeldung

Das Anmeldeformular steht auf der Website **www.asso-reconvilier.ch** zur Verfügung.

Die namentlichen Anmeldungen sind mit dem offiziellen Anmeldeformular bis spätestens

9. September 2026

an folgende Adresse zu senden:

Alexandre Grosjean

Technischer Chef
ASSO Reconvilier & Umgebung
chef.technique@asso-reconvilier.ch

Das Startgeld ist gleichzeitig mit der Anmeldung auf das im Anmeldeformular angegebene Konto zu überweisen.

Compte postal (PostFinance):

ASSO Section Reconvilier et environs

CH14 0900 0000 1652 8692 4

Startgeld

Angehörige der Armee, Junioren, Senioren und Damen
Nur Orientierungslauf
Nur Schiessen

CHF 35.-
CHF 12.-
CHF 22.-



Nachmeldungen

Nachmeldungen sind am Wettkampftag ohne Zuschlag möglich.

Mutationen

Bei begründeter Abmeldung (Arztzeugnis) werden vom einbezahlten Startgeld Fr. 20.- (Unkostenbeitrag) rückvergütet.

Tenü

Wettkämpfer:

Tarnanzug 90 mit Gradabzeichen, sofern vorhanden.

Organisationskomitee und eingesetztes Personal:

- Militärdienstpflichtige sowie aus der Wehrpflicht entlassene Personen: Tarnanzug 90 mit Gradabzeichen, sofern vorhanden.
- Junioren: Zivilkleidung.
- Mitglieder der an der Organisation beteiligten Vereine: Tarnanzug 90 mit Gradabzeichen, sofern vorhanden.

Wettkampforganisation

Besammlung

Das Antreten erfolgt beim Wettkampfbüro.

Salle de gymnastique

Chemin du Stade 8
2732 Reconvilier

Die vom Organisator angebrachte Signalisation ist zu beachten. Parkplätze sowie ein Einweisungsdienst befinden sich in unmittelbarer Nähe des Wettkampfbüros.

Startnummernausgabe

- Erste Startnummernausgabe: **08.00 Uhr**
- Letzte Startnummernausgabe: **10.30 Uhr**

Wettkampfbüro

Das Wettkampfbüro befindet sich im Wettkampfbüro.

Leistungsausweise

Das Leistungsheft (Formular 30.51) ist vor dem Start bei der Anmeldung abzugeben.

Verpflegung

Das Restaurant im Wettkampfbüro ist ab 07.15 Uhr geöffnet.

Sanitätsdienst

Sichergestellt im Wettkampfbüro und dem Orientierungslauf.



Rangverkündigung

Die Rangverkündigung findet um ca. 14.00 Uhr im Wettkampf-zentrum statt.
Es werden keine Spezialpreise nachgesandt.

Beschwerden

Beschwerden gegen Mitkonkurrenten oder Funktionäre sind innert 30 Minuten nach Beendigung des Wettkampfes schriftlich beim OK-Präsidenten im Wettkampfbüro einzureichen. Das Wettkampfgericht entscheidet endgültig.

Es kann auch Disqualifikationen vornehmen.

Das Wettkampfgericht setzt sich wie folgt zusammen:

OK-Präsident (Elie Rebetez)

OK-Präsident-Stv. (Thierry Sommer)

2 Vorstandsmitglieder des VBUOV

Preisverleihung

Nach Abschluss des Wettkampfes werden die Ranglisten erstellt.

Die Preise der einzelnen Kategorien werden im Rahmen der Rangverkündigung gegen 14.00 Uhr überreicht.

Die Ranglisten (Kategorienranglisten und Gesamtrangliste) werden den teilnehmenden Sektionen nach der Veranstaltung zugestellt.

Technische Bestimmungen

Wettkampffarten

Es werden folgende Disziplinen in nachstehender Reihenfolge durchgeführt:

- Schiessen 300m
- Handgranate-Werfen
- Skore-Orientierungslauf

Kategorien

- Aktive I: 20 bis 30 Jahre (Jg. 2006 bis 1996)
- Aktive II: 31 bis 40 Jahre (Jg. 1995 bis 1986)
- Senioren I: 41 bis 50 Jahre (Jg. 1985 bis 1976)
- Senioren II: 51 Jahre und älter (Jg. 1975 und älter)
- Junioren: 16 bis 20 Jahre, ohne absolvierte Rekrutenschule
- Schüler I: 12 bis 15 Jahre
- Schüler II: 8 bis 11 Jahre
- Damen
- Ausländische Gäste
- Nur Orientierungslauf
- Nur Schiessen

Berechnung der Resultate

Die erzielten Resultate jeder Disziplin werden in Wertungspunkte umgewandelt. Das Schlusstotal der Wertungspunkte dient zur Erstellung der Rangliste.

Bei Punktgleichheit entscheidet das bessere Schiessresultat. Bei Punktgleichheit im Schiessen entscheidet die grössere Anzahl der 4er, dann das höhere Alter.

Ranglisten

Für jede Kategorie wird eine Rangliste erstellt.



Das Punkthöchste VBUOV-Mitglied wird Berner Dreikampfmeister.

Auskunft

Alexandre Grosjean

Technischer Chef

ASSO Reconvilier & environs

chef.technique@asso-reconvilier.ch

Schiessen

Tenü

Tarnanzug 90 mit Gradabzeichen, sofern vorhanden.

Distanz:

300m im Stand, Feldscheibe B4 (4er Wertung)

Schusszahl

12, davon 2 Probeschüsse in je 1 Minute

1. Serie 2 Schuss in 40 Sekunden

2. Serie 3 Schuss in 40 Sekunde

3. Serie 5 Schuss in 40 Sekunden

Die Schüsse werden nach jeder Serie gezeigt.

Kommandos

Die Feuer werden kommandiert.

Karabinerschützen behalten die Waffe im Anschlag.

Stellung

Sturmgewehrschützen liegend ab Mittel- oder Vorderstütze.

Karabinerschützen frei oder aufgelegt.

Wertung

Die Wertungspunkte werden mit der nachstehenden Tabelle ermittelt.

Besondere

Störungen an der Waffe fallen zu Lasten des Schützen, mit Ausnahme Bestimmungen: von Materialbruch. Für zu spät abgegebene Schüsse wird Null eingetragen. Bei Abgabe von mehr als der vorgeschriebenen Schusszahl pro Serie, werden die besten Schüsse gestrichen. Das Programm kann nicht wiederholt werden. Befinden sich ohne Verschulden des Schützen, mehr Schüsse auf der Scheibe als vorgeschrieben, so zählt die entsprechende Anzahl bessere Schüsse.

Munition

Die Munition wird nach der Anmeldung im Schiessstand abgegeben.

Verschiebung

Shuttle-Dienst zwischen dem Wettkampfbereich und dem Schiessstand und OL

Sicherheitsbestimmungen

Vor und nach dem Schiessen findet vor dem Schiessstand eine Waffenkontrolle statt.



Für Unfälle, die aus der Nichtbeachtung der Sicherheitsvorschriften oder der Schiesskommandos entstehen, lehnen der Organisator, die ASSO Reconvilier & Umgebung sowie die Schützengesellschaft Reconvilier jede Haftung ab.

Handgranate – Werfen

Tenü

Tarnanzug 90 mit Gradabzeichen, sofern vorhanden.

Gliederung:

Diese Disziplin umfasst zwei Teile, welche unmittelbar nacheinander absolviert werden müssen.

1. Teil Zielwurf
2. Teil Weitwurf

Anlauf: Der Anlauf ist beschränkt auf 5m in jeder Wurfrichtung.
Der Abwurf wird durch einen Balken begrenzt.

Wurfkörper: Jeder Wettkämpfer verfügt über 12 Wurfkörper HG 85.

1. Teil 9 Zielwürfe in 3 Minuten
2. Teil 3 Weitwürfe in 90 Sekunden

1. Teil / Zielwurf

Anlage:

Gemäss der Skizze auf Seite 6.

Distanzen:

Zum Zentrum des 1. Ziels 15m, des 2. Ziels 20m, des 3. Ziels 25m.
Im Zentrum der Kreise wird eine Markierung aufgestellt.

Zeit:

3 Minuten ab erstem Wurf.

Würfe:

Pro Ziel 3 Würfe, beginnend bei der kürzesten Distanz.

Beurteilung:

Es wird der Aufschlag beurteilt. Berührt der Wurfkörper dabei den Kreis, gilt die bessere Wertung.

Wertung:

Erfolgt der Aufschlag innerhalb der Kreise, so wird wie folgt bewertet:

Ziel:	15 Meter	20 Meter	25 Meter
-------	----------	----------	----------

Bis 60Jahre 15-20-25-m

Innerer Kreis	6 Punkte	7 Punkte	8 Punkte
---------------	----------	----------	----------

bis 65 Jahre 10-15-20m auch Kinder bis 12-16 Jahre

Aeusserer Kreis	3 Punkte	4 Punkte	5 Punkte
-----------------	----------	----------	----------

ab 70 Jahre 5-10-15m auch Kinder bis 11 Jahre



2. Teil / Weitwurf

Wurfraum:

Die gültige Aufschlagzone wird markiert.
Sie umfasst einen Winkel von 30 Grad.

Zeit:

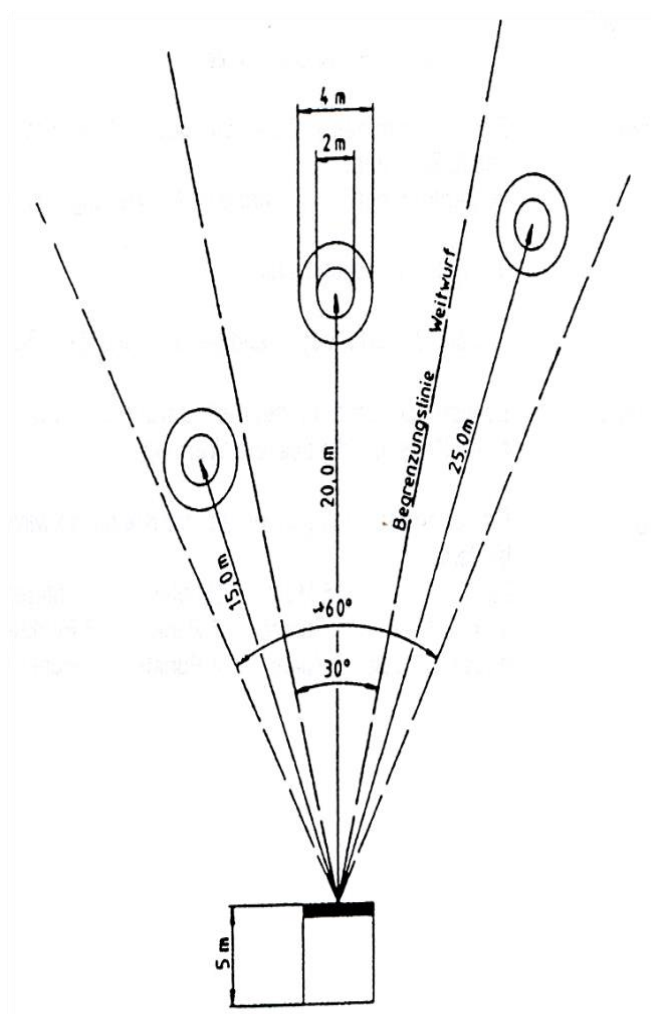
90 Sekunden ab ersten Wurf.

Wertung:

Die in m und cm gemessenen Werte des besten Wurfes ergeben das im 2. Teil erzielte Resultat.
Zum Beispiel ergeben 35,23m ein Resultat von 35,3 Punkten.

Gesamtwertung:

Das Total der Resultate aus dem 1. und 2. Teil wird gemäss nachstehender Tabelle in Wertungspunkte umgerechnet.





Skore-Orientierungslauf

Tenü

Das Tenü ist frei.

Karte

Es wird eine OL-Karte im Massstab 1:10'000 abgegeben.
Die Posten sind eingedruckt.

Start

Es erfolgt Einzelstart mit Intervallen von 1 Minute.

Laufanlage

Beim Skore-Orientierungslauf sind in der vorgeschriebenen Zeit beliebig viele Posten in beliebiger Reihenfolge anzulaufen.

Die Posten zählen je nach Entfernung 10 – 150 Punkte.
Maximale Punktzahl: 1000.

Postenmarkierung

Die Posten werden mit Postenlaternen markiert (siehe Musterposten am Start). und Quittung:
Die Postenquittung erfolgen mit Sportident

Zeit

Die Maximalzeit beträgt 60 Minuten.

Zeitüberschreitung

Pro ganze 2 Sekunden wird 1 Punkt abgezogen.

Wertung

Das Total der erreichten Postenpunkte, abzüglich Zeitüberschreitung, ergeben die Wertungspunkte.

Verschiebung

Ca. 10 Minuten Fussmarsch und Shuttle.

Kompass

(Es werden keine abgegeben.)