Beitrag ID [post_id]

Die Sturmbahn war im Rahmen der *Militärischen Körperertüchtigung (MKE)* bei der Nationalen Volksarmee (NVA) und bei den Volkspolizei-Bereitschaften (VPB) in der DDR als 200 m lange Nachbildung eines Geländeabschnitts angelegt, auf dem für Gefechtshandlungen typische Hindernisse zu überwinden waren. Start- und Ziellinie lagen auf einer Höhe, so dass die zu überwindende Strecke 400 m betrug. Die Sturmbahn wurde mit Stahlhelm, Fecht-MPi (ein Holzmodell) und Gasmaskentasche überwunden. Es gab zwei Grundnormen (Sturmbahn Norm 9 im Winter und Norm 10 im Sommer). Es wurde entweder die Felddienstuniform (Sommer/Winter) oder die sogenannte *Schwarzkombi* (schwarzer Arbeitsoverall) getragen, zu Übungszwecken oder beim Frühsport auch Sportkleidung.



Giebelwand als Bestandteil der Sturmbahn

Allgemeine Bestandteile einer Sturmbahn

Folgende Stationen waren zu bewältigen:

- etwa 20 m **Kriech**– bzw. Übersteigehindernis
- etwa 2 m breiter **Graben** (ggf. mit Wasser gefüllt)
- Klettern am **Horizontaltau**: Ein in ca. 3 m Höhe gespanntes Tau, welches über ein hängendes Tau erreicht wurde. Das Horizontaltau wurde hängend oder obenauf auf ca. 15-20 m überwunden.
- **Eskaladierwand** 2 m hoch
- **Steigehindernis**: Ein stehendes Hindernis musste mit einem Sprung von einem runden Rohr auf ein zweites Rohr überwunden werden.
- **Kanalhindernis** (Soldatenjargon: *Fuchsbau*): Zwei Kanaleinstiege die durch eine 10 m lange Betonröhre verbunden waren, mussten durchquert werden. Es wurde auf den Einstieg geklettert, hineingesprungen, durch den Kanal geglitten (die Fecht-MPi dabei an der Seite, sie wurde gern voraus durch den Kanal geschoben), über zwei eiserne Trittstufen im Ausstieg nach oben geklettert und dann hinausgesprungen (*abgeflankt*).
- **Grabenhürde**: zwei Gräben, geteilt durch einen Rohrzaun, mussten überwunden werden. Dabei sprang man über den ersten Graben auf das Fundament des Zauns, kletterte durch den Zaun und musste aus dem Stand den zweiten Grabenabschnitt überspringen.
- **Giebelwand** mit oberem und unteren Fenster: An der Giebelwand hing ein Seil, mit dessen Hilfe man in das untere Fenster gelangte. Von dort aus musste man auf der anderen Seite auf ein ca. 1 m höher gelegenes Brett steigen und aus ca. 4 m Höhe ca. 2 m weit auf ein ca. 3 m hohes Betonelement springen, dann noch einmal auf ein 1,5 m hohes Betonelement.
- Wippe
- **Sprung** am Ende der Sturmbahn in ein Schützenloch, Handgranatenweitzielwurf (mit einer F1-Übungshandgranate), Gasmaske aufsetzen und zum Anfang der Sturmbahn zurücklaufen. Hinter der Ziellinie legte man sich hin, MPi in Anschlag, dann wurde die Zeitmessung gestoppt.

Neben dem einzelnen Überwinden der Sturmbahn, gab es auch das *Kollektive Überwinden der Sturmbahn*. Das bedeutete, dass eine Gruppe, ein Zug oder eine Kompanie die Bahn so schnell wie möglich überwinden sollte. Dabei waren jedoch

Hilfestellungen ausdrücklich erlaubt. Die Zeit wurde mit dem letzten Soldaten genommen, der seine Waffe in Anschlag nahm.[

Die genaue Form der Sturmbahn konnte in bestimmten Spezialeinheiten und Waffengattungen von der normalen Sturmbahn abweichen.

Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Hindernisbahn

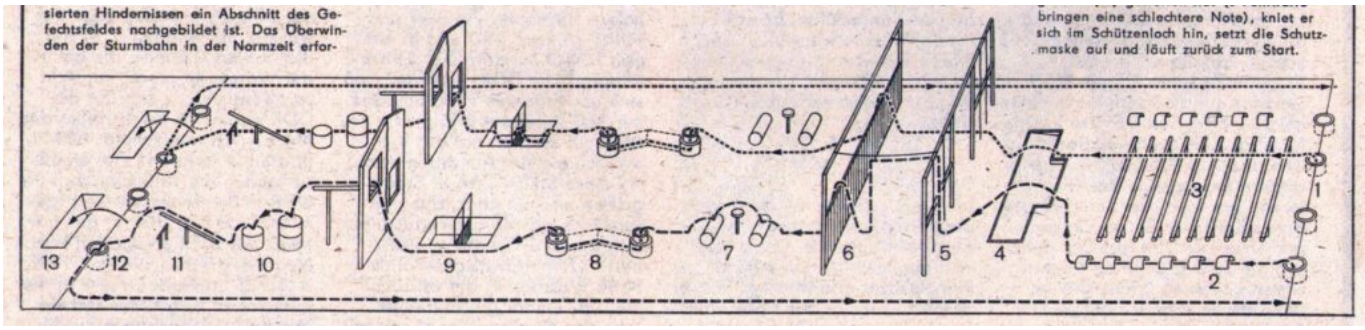


Leutnant Schamedatus (Kfz-Regiment 2) bei der Sturmbahnausbildung

---

Beschreibung

Die Sturmbahn ist ein Geländestreifen von 200 m Länge, auf dem mit standardisierten Hindernissen ein Abschnitt des Gefechtsfeldes nachgebildet ist. Das Überwinden der Sturmbahn in der Normzeit erfordert von den Soldaten hohe physische und psychische Leistungsfähigkeit. Nach der Ausbildung an den einzelnen Hindernissen und Teilabschnitten der Sturmbahn wird sie insgesamt nach Zeit überwunden, mit anschließenden Zurücklaufen neben der Bahn unter Schutzmaske.



Grafische Darstellung der Sturmbahn-Elemente

Es gibt zwei **Grundnormen** für die Sturmbahnausbildung in der NVA, die Winter- und die Sommernorm (in der Grafik kurz- bzw. langgestrichelt dargestellt).

Die Zeiten betragen:

	Sommer	**Winter**
Note 1	3: 10	4:20
Note 2	3:35	4:55
Note 3	4:25	5:50

Hindernisüberwindung

Die Hindernisse werden folgendermaßen überwunden:

1. Startlöcher	Der Soldat verlässt das Startloch auf das Kommando „Zum Sturm – vorwärts!“
2. Kriechhindernis	Die eingegrabenen Betonelemente überwindet der Soldat kriechend oder gleitend.

3. Steighindernis	Mit der MPi in der Hand steigt der Soldat über die Barrieren, wobei er zwischen jeder den Boden berühren muss.
4. Wassergraben	Dieser wird im Schrittsprung überwunden.
5. Klettergerüst	Der Soldat klettert mit der MPi auf dem Rücken am Vertikalseil bis zum Horizontalseil, hangelt dann bis zur halben Länge und springt ab.
6. Eskaladierwand	Sie ist durch seitliches Anspringen und Überflanken, aber auch durch Oberarmhang oder Aufstemmen zu überwinden.
7. Sprunghindernis	Vom ersten Betonelement wird auf das Sprungpodest und von dort auf das zweite Betonelement gesprungen.
8. Tunnel	Der Soldat schwingt in die Eingangsröhre, springt in den Tunnel und kriecht hindurch, vom Ausstieg wird abgeflankt.
9. Grabenhürde	An der Grabenhürde wird Arm und Bein voran das Durchklettern eines Kellerfensters trainiert.
10. Gibelwand und Sprungpodest	In der Sommerperiode klettert der Soldat am Seil zum oberen Fenster und springt dann vom Balancierbalken über die Sprungpodeste ab. Entsprechend der Winternorm wird durch das untere Fenster geflankt.
11. Wippe	Auch ihr Überwinden wird vorher genügend geübt, sodass jeder Soldat sie ohne Angst schnell überlaufen kann.
12. Schützenlöcher	Nachdem der Soldat eine von drei Übungshandgranaten in den **Zielgraben (13)** geworfen hat (drei Fehlwürfe bringen eine schlechtere Note), kniet er sich im Schützenloch hin, setzt die Schutzmaske auf und läuft zurück zum Start.