



**DEUTSCHER VERBAND  
FÜR  
MODERNEN 5-KAMPF**

**Jugendwettkampfbestimmungen  
für den Bereich des DVMF  
(Stand 23.09.2006)**

**Joachim Krupp  
Sportwart Jugend DVMF**

### **Vorbemerkung:**

Sie basieren auf die am 23.9.2006 im Sportausschuss getroffenen Entscheidungen. Die Jugendwettkampfbestimmungen werden laufend fortgeführt sowie modifiziert und gehen auf Probleme ein, die sich im Laufe eines Wettkampfjahres einstellen.

Die Jugendordnung befasst sich nur mit dem Bereich der C-, B- und A-Jugend. Die Bereiche Mini 1 und 2 werden von den Landesverbänden selbst geregelt. D. h., dass die Landesverbände Wettkampfbedingungen und -strecken selbständig festlegen können.

Die Ausrichter von Mini-Wettkämpfen, die für andere Landesverbände offen sind, müssen daher alle Wettkampfbestimmungen in ihren Ausschreibungen genauestens festlegen.

Die Jugendwettkampfbestimmungen des DVMF gleichen sich jeweils dem Regelwerk der UIPM an, was die Streckenlängen und Punktetabellen in den einzelnen Disziplinen betrifft, sofern sie der im DVMF angelegten Wettkampfstruktur nicht entgegenstehen.

Ebenso verhält es sich mit den Regularien der UIPM, wenn davon nicht explizit in den hier vorliegenden "Modifizierten Jugendwettkampfbestimmungen 2007" hingewiesen wird.

1. Das offizielle Programm für internationale Jugendwettkämpfe der UIPM lautet wie folgt:

Schwimmen und Laufen	1 Tag
Schwimmen, Laufen und Schießen	1 Tag
Fechten, Schwimmen, Schießen, Laufen	2 Tage
Schießen, Fechten, Schwimmen, Reiten, Laufen	2 - 3 Tage

Der Deutsche Verband für Modernen Fünfkampf kann die Reihenfolge der Disziplinen abweichend von dieser Regelvorgabe festlegen.

- 1.1 Die Wettkämpfe werden grundsätzlich an einem Wochenende durchgeführt. Die regelmäßigen schulischen Verpflichtungen sollten dabei nicht beeinträchtigt werden. Abweichungen müssen unter voriger Absprache mit den teilnehmenden Landesverbänden geklärt werden.

### **2. Bestimmung der Altersklassen**

Jahrgangseinstufungen\* weiblich / männlich:

<b>Altersklasse</b>	<b>2007</b>	<b>2008</b>	<b>2009</b>	<b>2010</b>
Jugend C	93/94/95/96	94/95/96/97	95/96/97/98	96/97/98/99
Jugend B	91/92/93/94	92/93/94/95	93/94/95/96	94/95/96/97
Jugend A	89/90/91/92	90/91/92/93	91/92/93/94	92/93/94/95

\*Sonderregelungen sind möglich; ein entsprechender Antrag muss 4 Wochen vor dem Wettkampftermin schriftlich an den Sportwart Jugend des DVMF gestellt werden. Eine sportärztliche Unbedenklichkeitsbescheinigung ist obligatorisch beizufügen.

### 3. Meisterschaften/Bestenermittlungen

3.1 Deutsche Meisterschaften – ggf. mit internationaler Beteiligung - werden jährlich ausgetragen.

3.2 Folgende Deutsche Meisterschaften werden in den einzelnen Altersklassen durchgeführt:

Jugend A: DM: im 5-Kampf  
DM im 4-Kampf (ohne Reiten)

Jugend B: DM im 5-Kampf  
DM im 3-Kampf (Schießen, Schwimmen, Laufen)

Jugend C: DM im 4-Kampf (ohne Reiten)  
DM im 2-Kampf (Schwimmen und Laufen)

**Bei der Anmeldung zu den Fünfkampfmeisterschaften ist auf Folgendes zu achten:**

**a) B-Jugend:**

Bei der Meldung muss dem Veranstalter gegenüber angegeben werden, ob im Drei-, Vier- oder Fünfkampf (dann muss Reitbefähigung beigefügt werden) gestartet wird. Es wird darauf hingewiesen, dass bei Fünfkampfmeisterschaften die Startplätze für Drei- oder Vierkämpfer beschränkt werden können. Dann werden nur die besten 5 der Dreikampfmeisterschaften zur Erhaltung der Qualifikationschancen für die Jugend-B-Europameisterschaften zugelassen. Außerdem kann der Veranstalter trotz einer Meldung ohne Teilnahme am Reiten das gleiche Start- bzw. Meldegeld für einen solchen Athleten oder Athletin erheben.

**b) A-Jugend:**

Bei der Meldung muss dem Veranstalter gegenüber angegeben werden, ob im Vier- oder Fünfkampf (dann muss Reitbefähigung –Caprillitest- beigefügt werden) gestartet wird.

Sind die Plätze limitiert, so sind zunächst die Fünfkämpfer, dann die Vierkämpfer bevorzugt zu berücksichtigen.

Um die Einhaltung der Regeln und eine objektiv korrekte Durchführung eines Wettkampfes zu gewährleisten, hat der Ausrichter dafür zu sorgen, dass in den einzelnen Disziplinen eine Art Supervisor benannt und bekannt gegeben wird. Dieser kümmert sich z. B. um die Fehlstartregelungen und das Aussteigen beim Schwimmen, die Einhaltung der Streckenführung beim Laufen, die Standvergabe beim Schießen, Kleiderordnung beim Reiten etc.

Die Ergebnislisten sind am Wettkampfort noch vor der Siegerehrung von zwei Vertretern aus zwei verschiedenen Landesverbänden zu prüfen und zu unterzeichnen. Sie müssen die Jahrgänge der startenden Athleten auf Grundlage des Wettkampfpasses enthalten. Eine Liste ist der Geschäftsstelle und eine dem Sportwart Jugend unmittelbar nach Wettkampfe zu überreichen oder zuzusenden.

3.3 Das Reiten darf bei Jugendmeisterschaften abweichend von internationalen Regeln als letzte Disziplin durchgeführt werden. Die Zulassung zur Disziplin Reiten kann beschränkt werden, es sollten aber mindestens die Hälfte der gemeldeten Fünfkämpfer zugelassen werden. Ein Abweichen von dieser Regelung muss in Einzelfällen unter Rücksprache mit dem Sportwart Jugend und einem repräsentativen Trainergremium (mindestens 3 beteiligte Landesverbände) beschlossen werden. Entsprechende Regelungen sind den Teilnehmern in der Ausschreibung schriftlich bekannt zu geben (siehe auch Punkt 4.5, Reiten und Caprilli-Test).

- 3.4 Ein Start bei Wettkämpfen ist nur bei Vorlage eines gültigen Sportpasses möglich. Dieser muss bei der Technischen Besprechung, spätestens aber eine Stunde vor Wettkampfbeginn vorliegen. Die ärztliche Bestätigung der Sporttauglichkeit darf nicht mehr als ein Kalenderjahr zurückliegen.
- 3.5 Der Start in der nächsthöheren Altersklasse bei Meisterschaften ist grundsätzlich zulässig. Bei beabsichtigter Überspringung der nächsthöheren Altersklassen (z. B. von C nach A) ist vorher eine schriftliche Genehmigung beim zuständigen Sportwart Jugend des DVMF einzuholen (s. Punkt 2: Sonderregelungen).

## 4. Die Disziplinen des Modernen Fünfkampfes

### 4.1 Schwimmen

Die Läufe werden auf der Basis der Schwimmzeiten zusammengestellt, die mit der schriftlichen Meldung bekannt gegeben werden. Wer keine Zeit meldet, startet automatisch in den schwächsten Läufen. Die Schwimmstrecken der einzelnen Altersklassen einschl. Zeiten und Punkteverteilung können der folgenden Übersicht entnommen werden und sind weitestgehend an die internationale Regelung (Stand 2002) angeglichen.

#### Punktevergabe im Schwimmen:

Altersklasse	Strecke (m)	Zeit / 1000 Punkte	Pkt. $\pm$ 1/3 sec.*
Jugend C w.	Freistil 100 m	1:20,00 min	+/- 4 Punkte
Jugend C m	Freistil 100 m	1.14,00 min	+/- 4 Punkte
Jugend B w	Freistil 200 m	2:40,00 min	+/- 4 Punkte
Jugend B m	Freistil 200 m	2:30,00 min	+/- 4 Punkte
Jugend A w	Freistil 200 m	2:40,00 min	+/- 4 Punkte
Jugend A m	Freistil 200 m	2:30,00 min	+/- 4 Punkte

\*Die 4-Punkte-Sprünge zur nächstbesten Punktzahl erfolgen bei x,00, bei x,33 und bei x,66. Die Punktetabellen können beim Sportwart Jugend oder bei der Geschäftsstelle des DVMF angefordert werden! Sie sind aber auch über [www.pentathlon.org](http://www.pentathlon.org) einzusehen oder zu beziehen.

### 4.2 Laufen

Geländestrecke (Bahn ist erlaubt). Bei Massenstart maximal 12 Sportler pro Lauf

Altersklasse	Strecke (m)	Zeit* / 1000 Punkte	Pkt. / $\pm$ 1,0 sec
Jugend C (w)	1000m	3:40,0 min	$\pm$ 6 Punkte
Jugend C (m)	1000m	3:10,0 min	$\pm$ 6 Punkte
Jugend B (w)	2000m	7:40,0 min	$\pm$ 4 Punkte
Jugend B (m)	2000m	6:40,0 min	$\pm$ 4 Punkte
Jugend A (w)	3000m	11:20,0 min	$\pm$ 4 Punkte
Jugend A (m)	3000m	10:00,0 min	$\pm$ 4 Punkte

\*bis zu x,9 wird die jeweils günstigere Wertung genommen.  
Beispiel: 3.20,9 min erhält die gleiche Punktwertung wie 3.20,0 min!!

### 4.3 Schießen

Die Wettkampfregele im Schießen sind für die weibliche und männliche Jugend identisch:

Altersklasse	Art	Serien/Schuss	Ringe/1000 Punkte	Pkt./Ring
Jugend C **	Luftpistole	2 x 5 Schuss	86 Ringe	12 Punkte
Jugend B	Luftpistole	4 x 5 Schuss	172 Ringe	12 Punkte
Jugend A	Luftpistole	4 x 5 Schuss	172 Ringe	12 Punkte

Das Schießen bei manuellen Anlagen erfolgt in zwei (C-Jugend) bzw. vier Serien (B- und A-Jugend) à 5 Schuss auf Scheiben im Abstand von 10 m zum Schützen. Die Zeit für eine Serie beträgt in der Jugend C und B 4 Minuten.

Im Bereich der A- Jugend werden die Schüsse nach UIPM-Reglement (40 sec pro Schuss auch bei manueller Anlage) abgegeben.

Die Kommandos nach Einnehmen der Stände ("In Position") lauten:

- a) "Load" (erst dann darf die Waffe in die Hand genommen werden)
- b) "Start" (ab hier läuft die Zeit)
- c) "Stop" (danach abgegebene Schüsse werden annulliert; werden mehrere Schüsse auf eine Scheibe abgegeben, so muss pro Vergehen der beste, der zweitbeste etc. vom Gesamtergebnis abgezogen werden).

Nach jeder Serie erfolgt das Kommando "Change target" zum Wechseln der Scheiben.

Das **Einschießen** vor dem Wettkampf geschieht nach folgendem Programm:

**Einschießen für Jugend C: 2 x 2:30 min (Schusszahl beliebig).**

**Einschießen für Jugend B und A: 1 x 5 min (Schusszahl beliebig).**

Die Ausrüstung und Bekleidung des Schützen sowie die Munition sind durch die Wettkampfbestimmungen der UIPM geregelt. Lange Hosen sind bei allen Altersklassen obligatorisch.

Ab der A-Jugend ist das Tragen eines T-Shirts mit dem Namensaufdruck (Nachnamen) und der internationalen Abkürzung GER für Deutschland Pflicht. Die Schriftgröße (Höhe der einzelnen Buchstaben) sollte hierbei nicht mehr als 10 cm betragen.

Das Nichtbeachten der Kleidungs Vorschriften wird mit 40 Strafpunkte geahndet.

Bei automatischer Scheibenlage wird der Gesamtwettkampf entsprechend der Möglichkeiten in Anlehnung an das UIPM Reglement (40 sec pro Schuss) durchgeführt.

Von diesen Bestimmungen abweichend bleibt es dem Veranstalter überlassen, ob er auch bei manuellen Anlagen im 40 Sekunden-Rhythmus in den Altersklassen B und C schießen lässt. Es sollten dann aber zur Gewährleistung eines zügigen Ablaufs jeweils 5 Schuss pro Scheibe abgegeben werden. Die Handhabung von Strafen bei zu spät abgegebenen Schüssen bleiben wie oben beschrieben.

Außerdem sollten die Veranstalter darauf achten, dass sie in der jeweiligen Ausschreibung bereits darauf hinweisen, nach welchem Modus geschossen wird. Spätestens bei der technischen Besprechung muss dies aber bekannt gegeben werden.

\* Für Kinder bis zum Alter 12 Jahren, die nach der Neuregelung des Waffengesetzes nicht schießberechtigt wären, gilt Folgendes: Der meldende Landesverband oder Trainer haben sich um die entsprechende Schießerlaubnis zu kümmern und müssen diese auf Verlangen des Ausrichters vorzeigen.

\*\* 12-14 jährige Kinder benötigen das Einverständnis der Eltern

### **Abschnitt IX (§36) der Ersten Verordnung zum Waffengesetz (1. WaffV)**

1. Kindern unter zwölf Jahren darf das Schießen mit Schusswaffen in Schießstätten nicht gestattet werden. Sondergenehmigungen können nach § 27 Abs 4 durch die zuständige Behörde erteilt werden. Für die Einhaltung der jeweils gültigen Waffengesetze ist der leitende Trainer bzw. Schießaufsichtleitende verantwortlich.
2. Die verantwortlichen Aufsichtspersonen dürfen Kindern, die das zwölfte Lebensjahr vollendet haben und noch nicht 14 Jahre alt sind, das Schießen mit Luftdruck-, Federdruck- und CO<sub>2</sub>-Waffen, Jugendlichen, die das 14. Lebensjahr vollendet haben und noch nicht 16 Jahre alt sind, auch das Schießen mit sonstigen Schusswaffen gestatten, wenn der/die Sorgeberechtigte schriftlich sein Einverständnis erklärt hat oder beim Schießen anwesend ist.
3. Die zuständige Behörde kann dem Kind oder dem Jugendlichen aus besonderen Gründen Ausnahmen von dem Alterserfordernis der Absätze 1 und 2 bewilligen.
4. Die verantwortlichen Aufsichtspersonen haben, solange die betreffenden Kinder oder Jugendlichen am Schießen teilnehmen, die nach Absatz 2 erforderlichen schriftlichen Einverständniserklärungen der Sorgeberechtigten aufzubewahren und der zuständigen Behörde oder deren Beauftragen auf Verlangen zur Prüfung auszuhändigen.

#### 4.4 Fechten

Fechtwettkampffregeln sind für weibliche und männliche Jugendliche identisch. Es wird mit den regulären (nach FIE-Vorbild) Elektrodegen auf einen, zweimal oder dreimal einen Treffer gefochten. Maximal dürfen 32 Punkte für einen Treffer gegeben werden. Jeder ficht gegen jeden, wobei die maximale Kampfzeit 1 Minute pro Treffer beträgt.

Die Ausrüstung richtet sich nach dem Reglement der FIE, solange die UIPM keine anderen Bestimmungen zulässt (siehe Anlage II - Fechtausrüstung).

Ab der A-Jugend muss ein Namens(-aufdruck) mit Angabe der Nationalität (GER) analog zum Schießen auf dem Rücken der Fechtjacke getragen werden. Die Einhaltung dieser Vorschrift wird mit 40 Strafpunkten geahndet.

Die Punktevergabe für entsprechende Teilnehmerfelder sind der folgenden Tabelle zu entnehmen:

Teilnehmer	Treffer	Pkt/Treffer	Siege für 1000 P
4	9	32	19
5	7	32	20
6	6	28	21
7	5	28	21
8	4	32	20
9	4	28	22
10	3	32	19
11	3	28	21
12	3	28	23
13	3	24	25
14	3	24	27
15	2	32	20
16	2	28	21
17	2	28	22
18	2	24	24
19	2	24	25
20	2	24	27

Teilnehmer	Treffer	Pkt/Treffer	Siege für 1000 P
21	2	20	28
22	2	20	29
23	2	20	31
24	2	20	32
25	2	16	34
26	2	16	35
27	2	16	36
28	1	32	19
29	1	32	20
30	1	32	20
31	1	28	21
32	1	28	22
33	1	28	22
34	1	28	23
35	1	24	24
36	1	24	25
37	1	24	25
38	1	24	26
39	1	24	27
40	1	24	27

Teilnehmer	Treffer	Pkt/Treffer	Siege für 1000 P
41	1	20	28
42	1	20	29
43	1	20	29
44	1	20	30
45	1	20	31
46	1	20	32
47	1	20	32
48	1	20	33
49	1	16	34
50	1	16	34
51	1	16	35
52	1	16	36
53	1	16	36
54	1	16	37
55	1	16	38
56	1	16	39
57	1	16	39
58	1	16	40
59	1	16	41
60	1	16	41

Teilnehmer	Treffer	Pkt/Treffer	Siege für 1000 P
61	1	16	42
62	1	12	43
63	1	12	43
64	1	12	44
65	1	12	45
66	1	12	46
67	1	12	46
68	1	12	47
69	1	12	48
70	1	12	48
71	1	12	49
72	1	12	50
73	1	12	50
74	1	12	51
75	1	12	52
76	1	12	53

*Beispiel: ab einem Teilnehmerfeld von unter 28 Startern wird auf 2 Treffer gefochten. Die Kampfzeit beträgt dann 2x1 Min. Entsprechend wird bei Teilnehmerfeldern unter 15 Teilnehmern auf 3x1 Treffer gefochten (Kampfzeit 3x1 Min). Bei Teilnehmerfeldern unter 10 Teilnehmern auf 4 x 1 Treffer gefochten (Kampfzeit 4x1 Min), usw.*

## 4.5 Reiten

Starterlaubnis nur mit bestandenem Standardtest nach Caprilli oder Deutschem Reiterabzeichen Klasse 4. Der Nachweis ist zusammen mit der Vorlage des Wettkampfpasses zu erbringen. Eine Nichtvorlage bedeutet gleichzeitig ein Startverbot beim Reiten.

### Jugend A

1.	Länge des Parcours: Empfehlung: 300 m; maximal 350 m
2.	Die Richtzeit beträgt grundsätzlich 60 sec; die Höchstzeit 180 sec
3.	9 Hindernisse (10 Sprünge); darunter 1 Kombination
4.	Die maximale Höhe der Sprünge beträgt zw. 80 und 100 cm, die Tiefe zw. 80 und 110 cm
5.	Die Strafpunktverteilung richtet sich nach UIPM-Reglement und wird nachstehend unter <b>4.5.1</b> im Strafenkatalog aufgegliedert.

### Jugend B

1.	Länge des Parcours: Empfehlung: 300 m; maximal 350 m
2.	Die Richtzeit beträgt grundsätzlich 60 sec; die Höchstzeit 180 sec
3.	9 Hindernisse (Sprünge) ohne Kombination
4.	Die maximale Höhe der Hindernisse beträgt zw. 60 und 80 cm, die Tiefe ebenfalls zw. 60 und 80 cm.
5.	Die Strafpunktverteilung richtet sich nach UIPM-Reglement und wird nachstehend unter <b>4.5.1</b> im Strafenkatalog aufgegliedert.

Die Anforderungen für den Parcours der Jugend B können entsprechend der regionalen Umstände und dem vorhandenen Pferdmaterial angepasst werden. Dabei sollte eine eingehende Beratung/Abstimmung mit den vor Ort tätigen Reitspezialisten und Parcoursbauern erfolgen.

### Staffelwettbewerb der Jugend; sogenannte Jugendstaffel (A/B)

1.	Länge des Parcours: Empfehlung: 300 m; maximal 350 m
2.	Die Richtzeit beträgt grundsätzlich 180 sec; die Höchstzeit 420 sec (7 Min.)
3.	9 Hindernisse (Sprünge) ohne Kombination
4.	Die maximale Höhe der Hindernisse beträgt zw. 80 und 100 cm, die Tiefe zw. 80 und 110 cm.
5.	Die Strafpunktverteilung richtet sich nach UIPM-Reglement und wird nachstehend unter <b>4.5.1</b> im Strafenkatalog (unter Staffel) aufgegliedert.

#### 4.5.1 Punkteverteilung und Strafenkatalog

Der nachfolgend aufgeführte Strafenkatalog lehnt sich an das UIPM-Regelwerk (Stand Februar 2003) an und dient der vereinfachten Nachlesbarkeit und Anwendbarkeit für die Jugendtrainer im DVMF. Anspruch auf uneingeschränkte Gültigkeit und Vollständigkeit besitzt aber nur das jeweils aktuelle UIPM-Regelwerk in englischer Sprache, das in Zweifelsfällen herangezogen werden muss, solange keine deutsche Fassung desselben vorliegt. Abweichend davon sind die in Punkt 4.5 aufgeführten Veränderungen für die Fünfkampf-Jugendwettkämpfe im DVMF.

Der Reiter bzw. die Staffeln beginnt/en den Parcours mit 1200 Punkten. Von diesem Ausgangswert werden je nach Art des Verstoßes folgende Punkte abgezogen:

**Strafenkatalog:**

<b>Art des Verstoßes</b>	<b>Abzug Einzel (P.)</b>	<b>Abzug Staffel (P.)</b>
Jede Sekunde über der Richtzeit	<b>4</b>	<b>4</b>
Verstoß gegen die Kleiderordnung (s. 5.2)	<b>20</b>	<b>20</b>
Abwurf eines Hindernisses beim Springen	<b>28</b>	<b>16</b>
Ein oder mehrere Füße des Pferdes im Wasser (Wassersprung)	<b>28</b>	<b>16</b>
Sturz des Reiters oder des Pferdes oder von beiden	<b>40</b>	<b>20</b>
Jede Art von Ungehorsam*	<b>40</b>	<b>20</b>
Jeder Versuch, ein Hindernis nach zwei Versuchen erneut zu springen	<b>40</b>	<b>20</b>
<b>Fehlstart (bei der Staffel)</b>	---	<b>40</b>
Verlassen der Wechselzone, wenn man sich nicht selbst im Umlauf befindet <b>(bei der Staffel)</b>	---	<b>40</b>
Jeder Ungehorsam, der zum Abwurf eines Hindernisses/Sprungs oder eines dieses begrenzenden Fähnchens, führt.	<b>60</b>	<b>32</b>
Jeder einzelne Sprung, der zusätzlich über die Anzahl der auf dem Abreitplatz erlaubten Sprünge hinausgeht.	<b>100</b>	
Zeigen eines Hindernisses vor dem Start oder nach einer Verweigerung		
Versäumnis anzuhalten, wenn die Glocke während des Umlaufs geläutet wurde		
Jegliche Art unerlaubter Hilfe**		
Springen eines Hindernisses in falscher Richtung auf dem Abreitplatz	<b>200</b>	
Start des Reiters vor dem Startsignal und/oder Springen eines Hindernisses vor dem Start des Umlaufs		
Springen des ersten Hindernisses, ohne die Startlinie überquert zu haben		
Springen eines Hindernisses, das nicht zum Parcours gehört		
Springen eines Hindernisses, welches abgeworfen und noch nicht wieder aufgebaut wurde		
Springen eines Hindernisses, ohne das Glockenzeichen abzuwarten		
Springen eines Hindernisses in der falschen Reihenfolge, in der falschen Richtung oder nach zwei Verweigerungen an demselben Hindernis		
Wenn nach einer Verweigerung, einem run-out (Wegrennen des Pferdes; Vergl. UIPM: 5.7.13) oder einem Sturz kein Versuch mehr unternommen wird, das Hindernis oder die dazu gehörenden Elemente einer Kombination ein zweites Mal zu springen		
Auslassen eines Hindernisses		
Versäumnis, die Ziellinie zwischen den Zielfahnen zu überqueren		
Verlassen des Parcours, ohne die Ziellinie auf dem Pferd überquert zu haben.	<b>480</b>   <b>960</b>	
Für das Überschreiten des Zeitlimits (da die erlaubte Höchstzeit von der der UIPM abweicht, sind die nebenstehenden Abzüge an die Vorgabe unter Punkt 5 angepasst worden)		
Wenn ein Athlet und/oder den Parcours verlässt, bevor der Umlauf beendet wurde	<b>300</b>	
Wenn ein Athlet oder Pferd nicht mehr in der Lage sind, den Umlauf zu beenden (z. B. Verletzung)		
Beim zweiten Sturz vom Pferd		
Wenn ein Athlet während des Umlaufs aufgibt		
Unsportliches Verhalten oder Missachtung von Wettkampffiziellen	<b>Ausschluss</b>	
Schlagen eines Pferdes und alle anderen Fälle von Quälerei und/ oder schlechter Behandlung		
Verwendung einer unerlaubten Gerte oder Sporen im Parcours, dem Abreitplatz oder in sonstiger unmittelbarer Umgebung der Wettkampfanlage		
Nichtbetreten des Parcours nach dem dritten Aufruf		

Nachfolgend werden Beispiele für die mit \* und \*\*gekennzeichneten Punkte gegeben:

\*Als Ungehorsam werden u. a. gewertet (Zusammenfassung der Begriffe refusal=Verweigerung; resistance=Ungehorsam/Widersetzen; run-out=Wegrennen/Ausweichen sowie Volten, unerlaubte Sprungversuche, Reiten im Kreis, Berichtigung eines Abweichens von der Parcourslinie):

- Ausweichen des Pferdes vor dem Hindernis
- Rückwärtstreten oder Treten des Pferdes um die eigene Achse
- Anhalten des Pferdes im Parcours oder vor dem Hindernis
- Steigen des Pferdes
- Verlassen der Parcoursführung/-linie

Dagegen wird es **nicht** als Verweigerung gezählt, wenn ein Pferd vor einem Hindernis stehen bleibt, ohne dass dieses dabei eingedrückt oder abgeworfen wird, und anschließend sofort aus dem Stand den Sprung überquert.

Die Richter müssen entscheiden, ob eine Verweigerung vorliegt oder ob es als Sprung gewertet wird, wenn Pferd und Reiter durch einen Sprung schlittern. Ist die Absicht des Sprunges bzw. eine Andeutung eines solchen zu erkennen, soll dies (nach Ermessen) nur als Abwurf gezählt werden.

\*\*Als unerlaubte Hilfe zählen z. B.:

- Betreten des Parcours durch nicht autorisierte Personen
- Hilfe durch Personen, die nicht zum Parcoursdienst zu zählen sind

Nach Ablauf der Maximalzeit (Minus 480 oder 960 P.) oder den mit 300 Punkten Abzug geahndeten Fehlern, die zum Verlassen des Parcours führen, werden pro nicht überquertem Sprung 80 Punkte zuzüglich der bereits erworbenen Strafpunkte abgezogen.

Ein Reiter oder Team kann nicht weniger als 0 Punkte im Wettbewerb erreichen.

#### 4.5.2 Kleiderordnung:

Zu einer ordnungsgemäßen Reitkleidung (bei Zuwiderhandlung werden 40 Punkte abgezogen) gehören für alle Altersklassen:

- Bruch- und splittersichere Reitkappe (Reiterhelm) mit 3- oder 4-Punktesicherung (Pflicht) und Reitstiefel.  
Ausnahme: Reitchaps (bitte die Schreibweise überprüfen) aus glattem Ledermaterial, die in gleicher Farbe gehalten sein müssen wie die darunter liegenden Stiefeletten.
- Aus folgender Bekleidung kann wahlweise kombiniert werden:

Reit-Jacket, weißes Hemd, weißes Polo-Shirt, Reithose (Empfehlung helle Farbe), Krawatte (Farbwahl nicht vorgegeben), Vereinsjacke, Verbandsjacke, schwarzer oder dunkelblauer Strickpullover, Strickjacke mit V-Ausschnitt (kein Sweatshirt)

Grundsätzlich wird die bei Reitwettbewerben zugelassene Wettkampfausrüstung auch im Bereich des DVMF anerkannt.

### **Die Reitbefähigung durch den Standardtest nach Caprilli:**

Der Standardtest nach Caprilli, dem Erfinder des "leichten Sitzes", ist eine Mischung aus einfachen Dressurlektionen und kleinen Sprüngen. Überprüft und gewertet wird die Einwirkung des Reiters auf das Pferd. Anwendung findet der Test im gesamten Bereich des Deutschen Verbandes für Modernen Fünfkampf. Er gilt ausschließlich als Reitqualifikation für die Jugend innerhalb des Verbandes. Jede Sportlerin / Sportler muss vor einem Wettkampf im Modernen Fünfkampf einen Caprilli-Test mit 800 Punkten absolvieren. Ein Reitabzeichen der Klasse IV Bronze der FN entbindet vom Test. Die Anforderungen richten sich nach § 504 der Leistungsprüfungsordnung (LPO). Die Dressurlektionen sind entsprechend der Anforderungen in den einzelnen Klassen gem. der Aufgaben Heft 91 der Deutschen Reiterlichen Vereinigung (FN) gewählt. Der Test besteht aus 23 Aufgaben (Dressurlektionen und kleinen Sprüngen im Wechsel) und ist auswendig zu reiten.

Es wird im Gebrauchssitz bzw. im leichten Sitz geritten. Die Ausrüstung richtet sich nach § 70 C der LPO. Eine zeitliche Begrenzung entfällt.

Die Abnahme der Reitbefähigung kann durch eine durch den DVMF autorisierte Person oder durch einen Richter der Deutschen Reiterlichen Vereinigung erfolgen. Der vorgenannte Richter der DRV muss nicht durch den DVMF autorisiert werden. Mit der Abnahme der Prüfung ist dem DVMF der Befähigungsnachweis zu übermitteln.

Der Abreiteplatz ist mit einem kleinen Sprung und vier Trabstangen (s. Parcours) ausgestattet. Der Sprung darf maximal dreimal gesprungen werden. Die Abreitezeit beträgt für jeden Reiter 20 Minuten

#### **Wertung: (siehe auch Anhang))**

- Jeder Reiter startet mit 1 100 Punkten. Bei Nichterfüllung einer aufgeführten Aufgabe werden jeweils 50 Punkte abgezogen (siehe Aufgaben des Standardtestes)
- Beim ersten Verreiten in der Gesamtaufgabe werden 50 Punkte, beim zweiten Verreiten 75 Punkte und beim dritten Verreiten 100 Punkte abgezogen. Ein weiteres Verreiten führt zum Ausschluss bzw. zur Disqualifikation.
- Das Verweigern eines Hindernisses führt zu jeweils 50 Punkten Abzug. Nach dem dritten Verweigern des Pferdes an einem Hindernis darf weiter geritten werden. Der Abwurf eines Hindernisses wird mit 30 Punkten Abzug bestraft.
- Das Verlassen des Hufschlages ohne Vorgabe, "falscher Fuß" beim Traben, sowie Außengalopp werden mit 50 Punkten Abzug bestraft.
- Wird in einer Aufgabe der angegebene Bahnpunkt mit dem Pferd nicht gedeckt, ist die Aufgabe nicht erfüllt und wird mit 50 Punkten in Abzug gebracht.
- Ein Sturz wird mit 50 Punkten bestraft, zweimaliger Sturz führt zum Ausschluss.

## 5. Staffel

Deutsche Meisterschaften in der Staffel werden in folgenden Altersklassen und Zusammensetzungen durchgeführt:

- a) **Staffel bis Jugend C:** Der Sieger nennt sich "Deutscher Staffel-Meister der Jugend C".
- b) **Staffel bis Jugend A (Staffel Jugend):** Die Sieger tragen den Titel "Deutscher Jugend-Staffel-Meister".

Für beide Staffelformen gilt die getrenntgeschlechtliche Durchführung. Die Bonusregelungen entfallen somit. Landesverbände, die nicht genügend Teilnehmer für eigene Staffeln haben, können sich mit anderen Landesverbänden zu gemischten Länder-Teams vereinigen. In der Meisterschaftswertung finden nur Staffeln mit Teilnehmern aus einem Landesverband Berücksichtigung. Gemischte Teams starten somit außer Konkurrenz.

### 5.1 Schwimmen der Staffeln

Altersklasse	Strecke (m)	Zeit / 1000 Punkte	Punkte / ± 1/3 sec
Jugend C (w.)	3 x 100 m	4:00,00 min	± 4 Punkte
Jugend C (m)	3 x 100 m	3:42,00 min	± 4 Punkte
Jugend (w)	3 x 100 m	3:30,00 min	± 4 Punkte
Jugend (m)	3 x 100 m	3.15,00 min	± 4 Punkte

### 5.2 Laufen der Staffeln

Altersklasse	Strecke (m)	Zeit / 1000 Punkte	Punkte / ± 1,0 sec
Jugend C (w)	3 x 1000m	12:00,0 min	± 4 Punkte
Jugend C (m)	3 x 1000m	10:30,0 min	± 4 Punkte
Jugend (w)	3 x 1500m	15:30,0 min	± 4 Punkte
Jugend (m)	3 x 1500m	14:00,0 min	± 4 Punkte

Bei Staffelwettkämpfen beträgt die **Wechselzone 20 Meter**.

### 5.3 Schießen der Staffeln

Die Zeit für das Einschießen beträgt einmal 2:30 Minuten pro Schütze. Die Zeit beim Wettkampf beträgt je nach Anlage entweder 4 Minuten/5 Schuss oder 40 Sekunden/je Schuss.

Altersklasse	Serie	Ringe/1000 Punkte	Punkte/± 1 Ring
Jugend C (w)	3 x (10 x 1)	230 Ringe	± 12 Punkte
Jugend C (m)	3 x (10 x 1)	230 Ringe	± 12 Punkte
Jugend (w)	3 x (10 x 1)	258 Ringe	± 12 Punkte
Jugend (m)	3 x (10 x 1)	258 Ringe	± 12 Punkte

#### 5.4 Fechten der Staffeln

Für die Mannschaftswertung wird wie folgt gefochten:

1 gegen 1; 2 gegen 2; 3 gegen 3

Es können 3 Gewinntreffer in 3 x 1:00 Minute erzielt werden.

<b>Anzahl teilnehmender Mannschaften</b>	<b>Mögliche Treffer</b>	<b>1000-Punkte-Marke</b>	<b>Wertigkeit eines Treffers</b>
16	<b>135</b>	94	<b>8</b>
15	<b>126</b>	88	<b>8</b>
14	<b>117</b>	82	<b>8</b>
13	<b>108</b>	76	<b>12</b>
12	<b>99</b>	69	<b>12</b>
11	<b>90</b>	63	<b>12</b>
10	<b>81</b>	57	<b>12</b>
9	<b>72</b>	50	<b>16</b>
8	<b>63</b>	44	<b>16</b>
7	<b>54</b>	38	<b>20</b>
6	<b>45</b>	32	<b>20</b>
5	<b>36</b>	25	<b>28</b>
4	<b>27</b>	19	<b>36</b>

#### 5.5 Reiten Jugendstaffel

Das Reiten der Staffeln wird als echter Staffelnwettkampf mit drei Pferden pro Team ausgetragen. Ein Tausch der Pferde innerhalb des Teams ist bis vor dem Betreten des Parcours zulässig.

Ist ein Veranstalter aufgrund der Platzverhältnisse o. ä. nicht in der Lage eine Wechselzone festzulegen, so kann abweichend vom Reglement auch eine Lösung in Absprache mit den am Wettkampf beteiligten Trainern und dem Sportwart Jugend abgesprochen werden.

Die einzelnen Punktabzüge sind im Strafenkatalog unter 4.5.1 festgelegt. Hier weichen die Gesamthöchstzeit und damit auch die entsprechenden Punktabzüge für Zeitfehler vom UIPM-Reglement ab.

**Anlage I: Caprilli-Test**

**Reiter:** \_\_\_\_\_ **Pferd:** \_\_\_\_\_

Nr.	B-Pkt	Aufgabe Caprilli Test	Bemerkung	Punkte
1	A-X	Einreiten im Mittelschritt		
2	X	Halten. Grüßen		
3	X	Im Arbeitstempo antraben, leichttraben		
4	C	Rechte Hand Hindernis 1		
5	F-E	Im Arbeitstrab, leichttraben, Hufschlag		
6	E	Aussitzen		
7	H	Aus der Ecke kehrt.		
8	A	Halten (Halle 2.Hufschlag).		
9	A	Vorhandwendung rechts um		
10	A-M	Anreiten im Arbeitstempo Trab, leichttraben		
11	M-X- K	Aussitzen und durch die ganze Bahn wechseln Hindernis 2		
12	A	Im Arbeitstempo Trab		
13	F-X-H	Durch die ganze Bahn wechseln, Hindernis 3		
14	M	Im Arbeitstempo Trab		
15	B	Halten, Rückwärtsrichten, Halten		
16	B-A	Im Mittelschritt anreiten		
17	A-K	Im Arbeitstempo antraben mit anschließender Volte (8m).		
18		in der Ecke und angaloppieren, 2.Hufschlag		
19	E	Hindernis 4		
20	E-F	Im Arbeitsgalopp		
21	F	Im Arbeitstempo Trab		
22	A	Auf die Mittellinie abwenden		
23	X	Halten, Grüßen. Im Schritt anreiten, Zügel aus der Hand kauen lassen		
			Endergebnis	

**Anlage II: Wer braucht welche Ausrüstung für das Fechten im Modernen Fünfkampf?**

<b>Geltungsbereich</b>	<b>DVMF</b>	<b>DVMF</b>	<b>UIPM und DVMF</b>
<b>Altersklassen</b>	Mini C-Jugend	B-Jugend A-Jugend Junioren/Juniorinnen Männer/Frauen	A-Jugend Junioren/Juniorinnen Aktive
<b>Wettkampftart</b>	Regionale Wettkämpfe Landesmeisterschaften und Deutsche Meisterschaften	alle nationalen Wettkämpfe (incl. Qu-Wettkämpfe und Deutsche Meisterschaften)	Weltcup/Qu-Wettkämpfe Europameisterschaften Weltmeisterschaften Olympische Spiele
<b>Kleidung</b>	Normaler Anzug + FIE Plastron 800 N oder FIE-Anzug 800/350 N + FIE Plastron 800 N oder FIE-Anzug 800 N + Plastron 800 N	FIE-Jacke 800 N + FIE-Plastron 800 N FIE-Hose 800/350 N	FIE-Jacke 800 N + FIE Plastron 800 N FIE-Hose 800/350 N
<b>Maske</b>	FIE-Maske 800 N ab 2008 nur noch 1600 N	FIE-Maske 1600 N	FIE-Maske 1600 N
<b>Degenklingen</b>	Standardklinge	FIE-Klinge	FIE-Klinge (Maraging oder andere zugelassene Legierung nur für Olympische Spiele erforderlich!)

**Schlussbemerkung:**

Diese Bestimmung (Bereich Fechten) hat ihre Gültigkeit, wenn die UIPM in Zusammenarbeit mit der FIE zu denselben Ergebnissen kommt, ansonsten gelten die Internationalen Regeln der UIPM:

**Anmerkung:**

Nichteinhaltung von Terminen bei besonderen Antragstellungen werden im Sinne des Athleten gehandhabt, wobei der meldende Landesverband mit einer Geldstrafe von bis zu 50 Euro zugunsten der Jugendkasse belangt werden kann.

Nicht rechtzeitig vorgelegte Sportpässe (bis zur technischen Besprechung) führen zu einer Nichtzulassung beim Wettbewerb.

Ein fehlendes Gesundheitszeugnis berechtigt ebenfalls nicht zur Teilnahme am Wettbewerb. Fehlt der Nachweis der Reitbefähigung, so ist der Athlet oder die Athletin von der Disziplin Reiten auszuschließen, auch wenn die Meldung hierzu erfolgt ist.

Eine Vorlage des Sportpasses ohne eingeklebte Lizenzmarke wird mit einer Zusatzstrafe von 20 Euro belegt. Der Erwerb und das Einkleben der Lizenzmarke sind in einem solchen Fall obligatorisch und erfolgen dann über einen verantwortlichen des DVMF oder seines Vertreters.