



**DEUTSCHER VERBAND
FÜR
MODERNEN 5-KAMPF**

**Jugendwettkampfbestimmungen
für den Bereich des DVMF
(Stand 01.01.2010)**

**Claudia Adermann
Sportwartin Jugend DVMF
BNT
Thora Schwarck
Tobias Piatek**

Vorbemerkung:

Sie basieren auf die am 27.9.2009 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 (Jugend D, E) werden von den Landesverbänden selbst geregelt. Bedeutet, dass die Landesverbände Wettkampfbedingungen und -strecken selbständig festlegen können. Auch hier gibt es von Seiten der UIPM Vorschläge.

Die Ausrichter von Mini-Wettkämpfen, die für andere Landesverbände offen sind, müssen daher alle Wettkampfregularien 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 der Jugend A und B 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 2009" hingewiesen wird.

Für Jugend C können/müssen wir dann also von Modifizierten Jugendwettkampfbestimmungen sprechen.

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

Schwimmen und Laufen	1 Tag
Schwimmen, Combined	1 Tag
Fechten, Schwimmen, Combined	2 Tage
Fechten, Schwimmen, Reiten, Combined	2 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 zu oft beeinträchtigt werden. Abweichungen müssen unter voriger Absprache mit den teilnehmenden Landesverbänden geklärt werden.

2. Bestimmung der Altersklassen

Jahrgangseinstufungen* weiblich / männlich:

Altersklasse	2009	2010	2011	2012
Jugend C	95/96/97/98	96/97/98/99	97/98/99/00	98/99/00/01
Jugend B	93/94/95/96	94/95/96/97	95/96/97/98	96/97/98/99
Jugend A	91/92/93/94	92/93/94/95	93/94/95/96	94/95/96/97

*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. Deutsche Meisterschaften / Besten-Ermittlungen

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 (Schwimmen, Combined)

Jugend A-B: DM Staffel Vierkampf (ohne Reiten)

Jugend C: DM im 4-Kampf (ohne Reiten)
DM Staffel Vierkampf (ohne Reiten)

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 gestartet wird. (Der Caprilli-Test muss im Sportpass eingetragen sein)

b) A-Jugend:

Bei der Meldung muss dem Veranstalter gegenüber angegeben werden, ob im Vier- oder Fünfkampf (Der Caprilli-Test muss im Sportpass eingetragen sein)

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.? (Wettkampfjury mit Disziplinverantwortlichen)

Es sollte bei der Technischen Besprechung eine Competition Jury gewählt werden. Diese besteht aus 2 Landesverbandsvertretern und je einem Disziplinverantwortlichen. Dieses sollte man auch in der B Jugend umsetzen.

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 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. der Zeiten und der Punkteverteilung können der nachfolgenden Übersicht entnommen werden.

Punktevergabe im Schwimmen:

Altersklasse	Strecke (m)	Zeit / 1000 Punkte	Pkt. \pm 1/3 sec.*
Jugend C w.	Freistil 100 m	1:14,00 min	+/- 4 Punkte
Jugend C m	Freistil 100 m	1.14,00 min	+/- 4 Punkte
Jugend B w/m	Freistil 200 m	2:30,00 min	+/- 4 Punkte
Jugend A w/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 einzusehen oder zu beziehen.

4.2 Laufen / Combined Event

4.2.1. Laufen Jugend C

In der Jugend C werden als Wettkampfstrecke 1000m Geländestrecke gelaufen. (Bahn ist erlaubt)

Bei Massenstart sollte maximal 10 Sportler pro Lauf.

(begründete Ausnahmen durch die WK Jury oder Bekanntgabe bei Technischer Besprechung möglich)

Das Combined-Event sollte aus trainingswissenschaftlicher Sicht in der Jugend C im Wettkampf noch nicht zur Anwendung kommen.

Hier sollte es in der Ausbildung noch um Grundlagentraining gehen.

Altersklasse	Strecke (m)	Zeit* / 1000 Punkte	Pkt. / ± 1,0 sec
Jugend C (w)	1000m	3:40,0 min	± 6 Punkte
Jugend C (m)	1000m	3:10,0 min	± 6 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!!

4.2.2. Combined Event (Laufen und Schießen)

Die Wettkampfbestimmungen des DVMF für das Combined-Event gleichen sich jeweils dem Regelwerk der UIPM an, was die Streckenlängen und Punktetabellen betrifft.

Die Wettkampfstruktur des Combined der Jugend A:

Handicap (oder Laufeinteilung) Start, ca.20m laufen, 5 Treffer (Zeitlimit 1`30“), 1000m Laufen, 5 Treffer (Zeitlimit 1`30“), 1000m Laufen, 5 Treffer (Zeitlimit 1`30“) 1000m Laufen

(3x 5 Treffer, 3x1000m Laufen)

Die Wettkampfstruktur des Combined der Jugend B:

Handicap (oder Laufeinteilung) Start, ca.20m laufen, 5 Treffer (Zeitlimit 1`30“), 1000m Laufen, 5 Treffer (Zeitlimit 1`30“), 1000m Laufen,

(2x 5 Treffer, 2x1000m Laufen)

Altersklasse	Strecke (m)	Zeit* / 2000 Punkte	Pkt. / ± 1,0 sec
Jugend A w/m	Combined Event	12:30 min	± 4 Punkte
Jugend B w/m	Combined Event	10:00 min	± 4 Punkte

Die Wettkampfbestimmungen zur Durchführung des Combined Event sind den aktuellen Regeln der UIPM (Modern Pentathlon Competition Rules Punkt 5 Event Rules) zu entnehmen.

Ab der B-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 10 Strafsekunden (lt. Regelwerk UIPM) geahndet.

Anmerkung: Zeitstrafen sind grundsätzlich in der Penalty Box abzuleisten. (Begründung:

Bei Jugendwettkämpfen fehlen uns die Helfer, daher sind wir meistens auf Eltern

angewiesen. Diese können die Strafen auf dem Stand nicht ableisten, in der P.B. steht immer ein Verantwortlicher).

4.3 Schießen Jugend C

Die Wettkampffregeln 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

Das Schießen bei manuellen Anlagen erfolgt in zwei Serien à 5 Schuss oder mit 10 x 1 Schuss auf Scheiben im Abstand von 10 m zum Schützen. Die Zeit für eine Serie beträgt in der Jugend C 4 Minuten oder 40 sec pro Schuss auch bei manueller Anlage.

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 (Jugend C) geschieht nach folgendem Programm:

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

(entsprechend der Möglichkeiten, evt. auch 5 min)

Die Ausrüstung und Bekleidung des Schützen sowie die Munition sind durch die Wettkampfbestimmungen der UIPM geregelt.

Bei Deutschen Meisterschaften der C-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 Strafpunkten geahndet.

Von diesen Bestimmungen abweichend bleibt es dem Veranstalter überlassen, ob er auch bei manuellen Anlagen im 40 Sekunden-Rhythmus in Jugend 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 bleibt 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. Waff V)

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 CO₂-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

Fechtwettkampfbregeln sind für weibliche und männliche Jugendliche identisch. Es wird mit den regulären (nach FIE-Vorbild) Elektrodegen auf einen, bzw. ein Vielfaches von einem Treffer gefochten (entsprechend Tabelle 4.4.1). Sollte es notwendig sein, mehr als 3x1 Treffer zu fechten, hat dies in 2 Durchgängen (bis 6x1 Treffer) oder 3 Durchgängen (bis 9x1 Treffer) stattzufinden. 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 Nichteinhaltung dieser Vorschrift wird mit 20 Strafpunkten (je 20 für Namen und Armbinde) 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 im Wettkampfpass einzutragen. Eine Nichtvorlage bedeutet gleichzeitig ein Startverbot beim Reiten!

Unabhängig davon kann die Wettkampfjury in begründeten Fällen über eine Nichtzulassung entscheiden.

Jugend A

1.	Länge des Parcours: Empfehlung: 300 m; maximal 350 m
2.	Die Richtzeit beträgt grundsätzlich 60 sec; die Höchstzeit 120 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 4. Part B im Strafenkatalog aufgeführt.

Jugend B

1.	Länge des Parcours: Empfehlung: 300 m; maximal 350 m
2.	Die Richtzeit beträgt grundsätzlich 60 sec; die Höchstzeit 120 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 4. Part B im Strafenkatalog aufgeführt.

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.

4.5.1 Punkteverteilung und Strafenkatalog

Der nachfolgend aufgeführte Strafenkatalog lehnt sich an das UIPM-Regelwerk (Stand Februar 2009) 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 beginnt den Parcours mit 1200 Punkten. Von diesem Ausgangswert werden je nach Art des Verstoßes folgende Punkte abgezogen:

Strafenkatalog:

Art des Verstoßes	Abzug Einzel (P.)	Abzug Staffel (P.)
Jede Sekunde über der Richtzeit	4	2
Verstoß gegen die Kleiderordnung (s. 5.2)	20	20
Abwurf eines Hindernisses beim Springen	20	10
Sturz des Reiters oder des Pferdes oder von beiden	60	60
Jede Art von Ungehorsam* Bei nicht direktem Weg zur Begrüßungsarea	40	20
Fehlstart (bei der Staffel)	---	40
Verlassen der Wechselzone, wenn man sich nicht selbst im Umlauf befindet (bei der Staffel)	---	40
Jeder Ungehorsam, der zum Abwurf eines Hindernisses/Sprungs oder eines dieses begrenzenden Fähnchens, führt.	60	30
Im Falle eines Abbruches des Rittes, für jedes Hindernis, das nicht gesprungen wurde	100	50
Jeder einzelne Sprung, der zusätzlich über die Anzahl der auf dem Abreitplatz erlaubten Sprünge hinausgeht.	100	
Zeigen eines Hindernisses vor dem Start oder nach einer Verweigerung		
Betreten des Reitplatzes zu Fuß nach Beginn des Wettkampfes		
Verlassen des Reitplatzes zu Fuß, außer Pferd od. Reiter sind verletzt		
Versäumnis anzuhalten, wenn die Glocke während des Umlaufs geläutet wurde		
Jegliche Art unerlaubter Hilfe**		
Springen eines Hindernisses in falscher Richtung auf dem Abreitplatz	200	
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, welches abgeworfen und noch nicht wieder aufgebaut wurde		
Springen eines Hindernisses, ohne das Glockenzeichen abzuwarten		
Springen eines Hindernisses nach zwei Verweigerungen an demselben Hindernis		
Wenn ein Athlet und/oder das Pferd den Parcours verlässt, bevor der Umlauf beendet wurde	Abbruch	
Wenn ein Athlet oder Pferd nicht mehr in der Lage sind, den Umlauf zu beenden (z. B. Verletzung)		
Beim zweiten Sturz des Reiters vom Pferd		
Ein Athlet oder eine Mannschaft überschreitet das Zeitlimit		
Verlassen des Parcours, ohne die Ziellinie auf dem Pferd überquert zu haben		
Springen eines Hindernisses in der falschen Reihenfolge oder in der falschen Richtung an demselben Hindernis		
Auslassen eines Hindernisses		
Springen eines Hindernisses, das nicht zum Parcours gehört		
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, bevor der nächste Sprung angeritten wird		
Wenn ein Athlet während des Umlaufs aufgibt		
Unsportliches Verhalten oder Missachtung von Wettkampffiziellen	Ausschluss	
Schlagen eines Pferdes und alle anderen Fälle von Quälerei und/ oder schlechter Behandlung		
Verwendung einer unerlaubten Gerte, Sporen oder Reitkappe nach der offiziellen Kontrolle 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

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

4.5.2 Kleiderordnung:

Zu einer ordnungsgemäßen Reitkleidung (bei Zuwiderhandlung werden 20 Punkte abgezogen) gehören für alle Altersklassen:

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

Reit-Jackett, 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 nur durch einen lizenzierten Reittrainer 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 Jugend B/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 / $\pm 1/3$ sec
Jugend C (w.)	3 x 100 m	3:42,00 min	± 4 Punkte
Jugend C (m)	3 x 100 m	3:42,00 min	± 4 Punkte

5.2 Laufen der Staffeln

Altersklasse	Strecke (m)	Zeit / 1000 Punkte	Punkte / $\pm 1,0$ sec
Jugend C (w)	3 x 1000m	11:00,0 min	± 6 Punkte
Jugend C (m)	3 x 1000m	09:30,0 min	± 6 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 3 Minuten/5 Schuss oder 40 Sekunden/je Schuss.

Altersklasse	Serie	Ringe/1000 Punkte	Punkte/ ± 1 Ring
Jugend C (w)	3 x (10 x 1)	240 Ringe	± 12 Punkte
Jugend C (m)	3 x (10 x 1)	240 Ringe	± 12 Punkte

Vorschlag: Staffel B/A

-Es sollte als separater Wettkampf durchgeführt werden

-Nur 4-Kampf, da ich das Problem sehen, dass wir nicht genügend Pferde zusammenbekommen (zu teuer) und es in den Altersbereichen A-B evt. zu große Unterschiede in der altersspezifischen Reitausbildung gibt.

-keine gemischten LV-Staffeln (wegen der Fechttrefferabgabe)

-keine weibliche/männliche Staffel, da es auch nicht von der UIPM gewollt ist, daher nicht zukunftsorientiert

-Punktetabelle Fechten noch einfügen (Seite 44 des UIPM Regelwerkes)

5.4 Fechten der Staffeln

Für die Mannschaftswertung wird wie folgt gefochten:

1 gegen 1; 2 gegen 2; 3 gegen 3 bei 3er Teams

1 gegen 1; 2 gegen 2 bei 2er Teams

Entsprechend der wettkampfbedingten Vorgaben aus der Tabelle für Jug.-C/Jug. A-B beträgt die Kampfzeit 1min pro Treffer.

Übernahme der Tabelle von Seite 44 UIPM Regelwerk

(Tabelle c für 3er Mannschaften, Tabelle d für 2er Mannschaften)

Tabelle c

<u>Mannschaften</u>	<u>Runden</u>	<u>Treffer pro Athlet pro Runde</u>	<u>Siege gesamt pro Team</u>	<u>1000 Punkte bei Anzahl der Siege</u>	<u>Punkte pro Sieg</u>
5	4	4	48	34	20
6	5	5	60	42	16
7	6	6	72	50	14
8	7	7	63	44	16
9	8	8	72	50	14
10	9	9	54	38	18
11	10	10	60	42	16
12	11	11	66	46	14
13	12	12	72	50	14
14	13	13	78	55	12
15	14	14	84	59	12
16	15	15	90	63	10
17	16	16	96	67	10
18	17	17	51	36	20
19	18	18	54	38	18
20	19	19	57	40	18

Tabelle d

		<u>pro Runde</u>	<u>pro Team</u>	<u>Anzahl der Siege</u>	<u>pro Sieg</u>
5	4	4	32	22	30
6	5	4	40	28	24
7	6	4	48	34	20
8	7	3	42	29	24
9	8	3	48	34	20
10	9	3	54	38	18
11	10	3	60	42	16
12	11	3	66	46	14
13	12	2	48	34	20
14	13	2	52	36	18
15	14	2	56	39	18
16	15	2	60	42	16
17	16	2	64	45	16
18	17	2	68	48	14
19	18	2	72	50	14
20	19	2	76	53	12
21	20	2	80	56	12
22	21	2	84	58	12
23	22	2	88	62	12
24	23	2	92	64	10

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?

Geltungsbereich	DVMF	DVMF	UIPM und DVMF
Altersklassen	Mini C-Jugend	B-Jugend A-Jugend	Intern. A-Jugend
Wettkampftart	Regionale Wettkämpfe Landesmeisterschaften und Deutsche Meisterschaften	alle nationalen Wettkämpfe (incl. Qu-Wettkämpfe und Deutsche Meisterschaften)	Weltcup/Qu-Wettkämpfe Europameisterschaften Weltmeisterschaften Olympische Spiele
Kleidung	FIE-Jacke 800 N + FIE-Plastron 800 N FIE-Hose 800 N	FIE-Jacke 800 N + FIE-Plastron 800 N FIE-Hose 800 N	FIE-Jacke 800 N + FIE Plastron 800 N FIE-Hose 800 N
Maske	FIE-Maske 1600 N	FIE-Maske 1600 N	FIE-Maske 1600 N
Degenklingen	Standardklinge	Standardklinge	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.

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.