

Reglement Reitervierkampf

1 Allgemeine Bestimmungen

1.1 Teilnahmeberechtigt sind Reiter ab 8 Jahren in den Klassen Nachwuchs, Jugend, Junioren, Allgemeine Klasse und Masters. Ein Start in einer höheren Altersklasse (ausgenommen Masters) ist möglich. Das Starten in der Allgemeinen Klasse ist für jedes Alter zulässig. Der Reiter muss mindestens den Reiterpaß besitzen.

1.2 Eine Mannschaft besteht grundsätzlich aus vier Teilnehmern.

Die BLMM wird in der Klasse der Junioren ausgetragen. Aber auch in allen anderen Klassen gibt es eine Mannschaftswertung.

2 Einteilung und Anforderungen

2.1 Der Reitervierkampf umfasst eine Dressur- und Stilspringprüfung, sowie einen Lauf- und Schwimmbewerb. Die Anforderungen sind dem Alter entsprechend aufbauend zu wählen, siehe der untenstehenden Aufteilung.

2.2 Der Pony- und Haflingerausgleich beträgt im Springen 10cm.

Klasse	Nachwuchs	Jugend	Junioren	Allgemeine	Masters
Alter	8 – 12	13 – 16	17 – 20	21 - 40	ab 41
Dressur	RVK1	RVK2	RVK3	A6	A5
Springen	70cm	80cm	90cm	90cm	90cm
Laufen	1500m	3000m	3000m	3000m	1500m
Schwimmen	25m	50m	50m	50m	50m

3 Bewertung

3.1 Bewertung: Das Verhältnis zwischen Disziplinen ist

Dressur 2,5 : Springen 2,5 : Laufen 1 : Schwimmen 1

3.2 Dressur- und Springprüfung: Die Wertnoten gem. §51 Abs. 5 werden mit 250 multipliziert

3.3 Laufen 1500m Es können maximal 1000 Punkte bei einer Zeit von 5,30m(Männlich) und 6,30(Weiblich) und darunten erreicht werden. Für

jede angefangene Sekunde werden 2 Punkte abgezogen, bis keine Punkte mehr übrig sind.

3.4 Laufen 3000m Es können maximal 1000 Punkte bei einer Zeit von 12,30 (Männlich Jugend, Weiblich Junioren, Weiblich Allge.Klasse) und 13,30(Weiblich Jugend) und 11,30 (Männlich Junioren, Allge. Klasse) und darunter erreicht werden. Für jede angefangene Sekunde werden 2 Punkte abgezogen, bis keine Punkte mehr übrig sind.

3.5 Schwimmen 25m Es können maximal 1000 Punkte bei einer Zeit von 18sek. (Männlich) und 20sek.(Weiblich) und darunter erreicht werden. Für jede angefangene Zehntelsekunde werden 3 Punkte abgezogen, bis keine Punkte mehr übrig sind.

3.6 Schwimmen 50m Es können maximal 1000 Punkte bei einer Zeit von 34 Sekunden (Männlich Jugend, Weiblich Junioren u. Allge. Klasse) bzw. 36 Sekunden (Weiblich Jugend) bzw. 32 Sekunden (Männlich Junioren und Allge. Klasse) und 38 Sekunden (Männlich Masters) bzw. 42 Sekunden (Weiblich Masters) und darunter erreicht werden. Für jede angefangene Zehntelsekunden werden 3 Punkte abgezogen, bis keine Punkte mehr übrig sind.

3.7 Zum Mannschaftsergebnis werden die jeweils besten 3 Ergebnisse pro Teilbewerb herangezogen.

3.8 Altersausgleich einmalig

Junioeren	Jugend	Nachwuchs	Punkte
20 J.	16 J.	12J.	0
19J.	15J.	11J.	50
18J.	14J.	10J.	100
17J.	13J.	9J.	150
16J.	12J.	8J.	200