



Schweizerischer Verband für Pferdesport
Fédération Suisse des Sports Equestres
Federazione Svizzera Sport Equestri
Swiss Equestrian Federation

Papiermühlestrasse 40 H
P.O. Box 726
CH-3000 Bern 22
Tel. +41 (0)31 335 43 43
Fax +41 (0)31 335 43 58
info@fnch.ch, www.fnch.ch

Vierkampf Reglement (VkR)



Stand 01.01.2020



Inhaltsverzeichnis

Inhalt

1	Allgemeines	4
1.1	Grundlagen und Anwendungsbereich.....	4
1.2	Prüfungen	4
1.2.1	Teildisziplinen	4
1.2.2	Mannschaftsdressur	4
1.2.3	Springen	4
1.2.4	Schwimmen (gemäss Anhang).....	5
1.2.5	Laufen (gemäss Anhang)	5
2	Offizielle Funktionen	5
2.1	Offizielle	5
2.2	Jury.....	5
2.3	Jurypräsident	5
3	Ausschreibungen für Veranstaltungen	5
3.1	Inhalt der Ausschreibungen.....	5
3.2	Einreichen der Ausschreibungen.....	5
3.3	Genehmigung der Ausschreibungen	5
4	Nennungen	6
4.1	Verantwortung.....	6
4.2	Form der Nennungen	6
4.3	Nennschluss	6
4.4	Max. Anzahl Nennungen bzw. Starts.....	6
4.5	Reiter- und Pferdewechsel	6
4.6	Nenngeld	6
5	Organisation der Veranstaltung	6
5.1	Organisationskomitee (OK).....	6
5.2	Aufgaben und Kompetenzen des Organisationskomitees.....	6
5.3	Dienste	7
6	Konkurrenten	7
6.1	Qualifikation der Konkurrenten	7
6.2	Teilnahme an internationalen Veranstaltungen.....	7
6.3	Brevet / Lizenz	7
6.4	Anzug	7
7	Proteste und Rekurse	7
7.1	Verfahren und Verantwortlichkeit.....	7
8	Schlussbestimmungen	8
8.1	Inkrafttreten.....	8
8.2	Veröffentlichung	8
9	Anhang - Wettkampfvorschriften Schwimmen Vierkampf	9
9.1	Auszug aus dem Reglement 3.1 / WR SSCHV angepasst für den Vierkampf.....	9
9.2	Startkommando.....	9
9.3	Fehlstart.....	9
10	Anhang 2 - Wettkampfvorschriften Laufen Vierkampf	10
10.1	Auszug aus der WO SLV angepasst für den Vierkampf.....	10
10.2	Startkommando.....	10
10.3	Fehlstart.....	10



1 Allgemeines

1.1 Grundlagen und Anwendungsbereich

¹ Das Vierkampf Reglement basiert auf dem Generalreglement (GR) des Schweizerischen Verbandes für Pferdesport (SVPS).

² Für die Teildisziplinen Springen und Dressur gelten das Springreglement (SR) bzw. das Dressurreglement (DR) des SVPS als Grundlage.

³ Für die Teildisziplin Schwimmen gilt das Wettkampfreglement Swiss Swimming des Schweizerischen Schwimmverband und für die Teildisziplin Laufen gilt unter 10 Anhang 2 Wettkampfvorschriften Laufen Vierkampf.

⁴ Der Vierkampf ist ein Mannschaftssport. Eine Mannschaft besteht jeweils aus vier Teilnehmenden. Die drei besten Einzelresultate pro Teildisziplin zählen für das Mannschaftsklassement.

⁵ Auf der Grundlage der Einzelresultate für den Mannschaftswettkampf wird auch ein Einzelklassement erstellt.

⁶ Damen und Herren werden gemeinsam klassiert.

⁷ Die Bewertung der Leistungen erfolgt nach separaten Bewertungstabellen.

1.2 Prüfungen

1.2.1 Teildisziplinen

Die folgenden Teildisziplinen zählen für das Gesamtergebnis:

- Mannschaftsdressur
- Springen
- Schwimmen
- Laufen

1.2.2 Mannschaftsdressur

Ort: Im Freien oder in der Halle, 20 x 40 m

¹ Das Dressurprogramm muss gemäss Dressurreglement SVPS geritten werden.

² Das in der Ausschreibung bekannt gegebene Dressurprogramm wird nach Kommando in der Abteilung zu vier Reitern geritten.

³ Die Bewertung erfolgt durch mindestens zwei offizielle Richter. Die Wertungsnoten von 1 bis 10 werden mit 300 multipliziert.

⁴ Das Tragen eines Reithelms mit Dreipunktbefestigung ist obligatorisch. Zylinder sind nicht erlaubt.

1.2.3 Springen

Ort: Im Freien oder in der Halle

¹ Das Springen wird gemäss Springreglement SVPS durchgeführt. Die Jury wird durch einen Jurypräsidenten Springen gebildet.

² Es wird ein Parcours im Freien oder in der Halle mit maximal 10 Hindernissen (max. eine Doppel-Kombination) mit einer Höhe von ca. 90 cm geritten (Kategorie B ca. 10 cm tiefer). Der Jurypräsident und der Technische Delegierte nehmen zusammen mit dem Parcoursbauer den Parcours ab.

³ Die Bewertung erfolgt durch einen offiziellen Stil- oder Lizenzrichter und einen Expert Reiten (oder zwei Stil- und/oder Lizenzrichter). Wertungsnoten für Führung, Sitz und Einwirkung werden gemäss Notengebung der Stilrichter erteilt. Ausgangswert für die Bewertung sind 800 Punkte für einen fehlerfreien Parcours, plus Stilnote (1-10) multipliziert mit 100.



⁴ Strafpunkte werden für folgende Vorkommnisse abgezogen:

- Erste und zweite Verweigerung: je 100 Punkte
- Abwurf: je 50 Punkte

⁵ Ein Ausschluss erfolgt nach der dritten Verweigerung oder nach Sturz. Dabei bleibt jedoch die Stilnotenbewertung erhalten, wenn mindestens die Hälfte der Hindernisse passiert wurden.

1.2.4 Schwimmen (gemäss Anhang)

Ort: Hallen- oder Freibad mit 25 m oder 50 m Becken

Distanz: 50 m

Stilart: Freistil (Freistil bedeutet, dass der Schwimmer in jeder beliebigen Schwimmart schwimmen kann. Beim Wenden und beim Zielanschlag kann der Schwimmer die Wand mit jedem beliebigen Körperteil berühren.)

Die Durchführung erfolgt gemäss Swiss Swimming Regeln. Eine Zusammenfassung für Turnierorganisatoren ist als Checkliste beim Chef Sport erhältlich.

1.2.5 Laufen (gemäss Anhang)

Ort: Wenn immer möglich ebenes Gelände, notfalls Rundbahn

Distanz Kategorie A und B: 3000 m, Kategorie E: 1500 m. Die Distanz muss genau berechnet werden (Leistungskilometer).

Die Durchführung erfolgt gemäss Vierkampf Reglement, Wettkampfvorschriften Laufen. Eine Zusammenfassung für Turnierorganisatoren ist als Checkliste beim Chef Sport erhältlich.

2 Offizielle Funktionen

2.1 Offizielle

¹ Technischer Delegierter: Mitglied des Leitungsteams der Disziplin Vierkampf oder Vierkampf-Verantwortlicher der Region. Nimmt die Aufsicht über alle sportlichen Aspekte der Veranstaltung wahr.

² Parcoursbauer: Parcoursbauer Springen SVPS (Brevet I oder höher)

2.2 Jury

¹ Richter Teildisziplin Springen: Stilrichter SVPS, Lizenzrichter SVPS oder Experte Reiten.

² Richter Teildisziplin Dressur: Dressurrichter SVPS, Lizenzrichter SVPS oder Experte Reiten, welcher ein Dressurrichter Kurs absolviert hat. Es muss jedoch immer einer der Richter SVPS sein.

2.3 Jurypräsident

Jurypräsident Springen SVPS. Beaufsichtigt die Teildisziplin Springen.

3 Ausschreibungen für Veranstaltungen

3.1 Inhalt der Ausschreibungen

Die Startreihenfolge für die Teildisziplinen Dressur und Springen wird anlässlich der Mannschaftsführersitzung ausgelost.

3.2 Genehmigung der Ausschreibungen

Die Ausschreibungen sind mindestens acht Wochen vor Beginn der Veranstaltung dem Disziplinenchef einzureichen und genehmigen zu lassen. Sie sind in jedem Fall für die Durchführung der Veranstaltung verbindlich.



4 Nennungen

4.1 Verantwortung

Die Administration Vierkampf stellt den Organisatoren von Vierkampf-Turnieren die Liste der Kategorien A und B Teilnahmeberechtigten zur Verfügung.

4.2 Form der Nennungen

Die Anmeldungen für Wettkämpfe haben auf den offiziellen Anmeldeformulare «Vierkampf.ch» unter Dressurprogramme-Formulare zu erfolgen.

4.3 Nennschluss

Nennschluss gemäss Ausschreibung 3.1

4.4 Max. Anzahl Nennungen bzw. Starts

Zuteilung und Einsatz der Pferde

¹ Jede Mannschaft bringt zwei Pferde für Dressur und Springen mit, welche von ihr geritten und einer anderen Mannschaft zugelost werden. Das Mindestalter der Pferde ist fünf Jahre.

² Die mitgebrachten Pferde müssen in jedem Fall von der eigenen Mannschaft geritten werden, auch wenn nur drei Teilnehmer starten. Zehn- und elfjährige Teilnehmende müssen mit eigenen Pferden starten.

³ In der Kategorie E wird nur mit eigenen Pferden geritten. Massgebend ist die Ausschreibung.

⁴ Die Anzahl Starts pro Pferd und Tag sind wie folgt limitiert:

- Beide Reitdisziplinen an einem Tag: 2 x Dressur und 2 x Springen
- Reitdisziplinen verteilt auf zwei Tage: 3 x Dressur und 3 x Springen

4.5 Reiter- und Pferdewechsel

Es ist grundsätzlich nach Beginn einer Veranstaltung kein Pferdewechsel möglich. Eine Ausnahme gilt einzig bei Verletzung oder Krankheit eines Pferdes, die durch den zuständigen Tierarzt festgestellt wird.

4.6 Nenngeld

¹ Das Nenngeld pro Mannschaft beträgt max. CHF 380. —.

² Über die Abgabe von Geld- und/oder Naturalpreisen entscheidet der Veranstalter. Es besteht keine Verpflichtung zur Abgabe von Preisen.

5 Organisation der Veranstaltung

5.1 Organisationskomitee (OK)

Der OK-Präsident ist verantwortlich für die Durchführung der Veranstaltung.

5.2 Aufgaben und Kompetenzen des Organisationskomitees

¹ Die Bestimmung der Abfolge der Teildisziplinen ist den Organisatoren freigestellt und in der Ausschreibung anzugeben.

² Das Springen sollte immer als letzte Teildisziplin zur Austragung gelangen.

5.3 Dienste

¹ Der Tierarzt ist verantwortlich für veterinärmedizinische Betreuung

² Versicherung: Die Disziplin Vierkampf hat bezüglich Versicherung der Pferde der Kategorie A und B eine Police abgeschlossen. Sie kann beim Leiter der Disziplin eingesehen werden. Die bereinigte Pferdewerksliste muss jeweils zu Beginn der Veranstaltung per Email an die betreffende Versicherung übermittelt werden.

³ Die veterinär- und humanmedizinische Betreuung muss bei jeder Teildisziplin gewährleistet sein. Die veterinärmedizinische Betreuung richtet sich in der Dressur nach DR und im Springen nach SR. Für die humanmedizinische Betreuung muss ein Sanitätsdienst bei allen Teildisziplinen vor Ort präsent sein.



6 Konkurrenten

6.1 Qualifikation der Konkurrenten

¹ Jeder Vierkämpfer, Kategorie A und B muss für die Startberechtigung vor dem Nennschluss des jeweiligen Vierkampf-Turniers beim Chef Administration der Disziplin Vierkampf angemeldet und registriert werden.

² Die Teilnehmenden werden nach Alter in drei Kategorien eingeteilt. Massgebend ist der Jahrgang.

- Kategorie A: Junioren im Alter von 16 bis 20 Jahren
- Kategorie B: Junioren im Alter von 10 bis 15 Jahren
- Kategorie E: Erwachsene ab 21 Jahren

³ In einer Mannschaft der Kat. B dürfen keine Vierkämpfer über 15 Jahren starten.

⁴ In einer Mannschaft der Kat. A können Junioren unter 16 Jahren starten; sie werden mit der Mannschaft in der Kategorie A, im Einzelklassement jedoch bei der Kategorie B rangiert.

6.2 Teilnahme an internationalen Veranstaltungen

Gemäss Anhang "Reglement Beschickung internationale Wettkämpfe und EM Vierkampf"

6.3 Brevet / Lizenz

Voraussetzung für die Teilnahme an Wettkämpfen ist die Grundausbildung Pferd/Reiter plus zwei absolvierte Einsteigerprüfungen Vierkampf im Springen mit einer Mindeststilnote 5. bzw. die Spring- oder Dressurlizenz. Ausgenommen sind Einsteiger-Turniere.

6.4 Anzug

Gemäss den Reglementen der Teildisziplinen (siehe 1.1.)

7 Proteste und Rekurse

7.1 Verfahren und Verantwortlichkeit

¹ Jeder Rekurs gegen einen Richterentscheid muss schriftlich spätestens 30 Minuten nach Beendigung der Teildisziplin mit einer Kautions von CHF 300. — beim Technischen Delegierten oder beim Leiter der Disziplin Vierkampf eingereicht werden.

² Jeder Protest gegen eine Fehlwertung muss schriftlich spätestens 24 Stunden nach der Rangverkündigung mit einer Kautions von CHF 300. — beim Technischen Delegierten oder beim Leiter der Disziplin Vierkampf eingereicht werden.

³ Das Schiedsgericht, bestehend aus drei Personen (Technischer Delegierter und Leiter der Disziplin Vierkampf, ein Richter der betreffenden Disziplin und Jurypräsident bzw. Verantwortlicher der betreffenden Teildisziplin) entscheidet nach Anhörung der Streitparteien über den Rekurs oder den Protest. Der Entscheid des Schiedsgerichtes ist endgültig.

8 Schlussbestimmungen

8.1 Inkrafttreten

Das vorliegende Reglement tritt am 1. Januar 2020 in Kraft.

8.2 Veröffentlichung

Im Falle von Unstimmigkeiten zwischen dem deutschen und dem französischen Text ist der deutsche Text verbindlich.



9 Anhang 1 - Wettkampfvorschriften Schwimmen Vierkampf

9.1 Auszug aus dem Swiss Swimming Fina Reglement Das Schwimmbecken muss mind. 25m lang sein und eine Bodenmarkierung aufweisen. Die Bekleidung hat dem Fina Reglement zu entsprechen.

Die Zeitmessung kann von Hand vorgenommen werden.

Wettkampfdurchführung: mind. auf zwei Bahnen

Die Bahnen müssen mit straffen Leinen begrenzt sein

- Personal:
- Vorstarter und Starter
 - mind. ein Zeitnehmer pro Bahn und eine Reserveuhr
 - oder zwei Zeitnehmer pro Bahn
 - Wendenrichter bei 25m Becken
 - Schreiber
 - Sanität

9.2 Startkommando

- a) Auf einen langandauernden Pfiff steigen die Schwimmer unverzüglich auf den Startblock, wo sie das Vorkommando abwarten.
- b) Mit dem Vorkommando „Auf die Plätze“ nehmen sie unverzüglich ihre Startstellung auf dem Startblock ein. Die Stellung der Hände und Füße ist unerheblich.

Kommentar:

Das Vorkommando „Auf die Plätze“ wird langgezogen und nicht im Befehlstone ausgesprochen.

- c) Sobald alle Schwimmer unbeweglich sind, folgt das Startkommando (in der Regel Hupe oder Pfiff).

Kommentar:

Zur Wahrung der Chancengleichheit aller Schwimmer kann es notwendig sein, den Start - zwischen dem Vorkommando „Auf die Plätze“ und dem Startkommando - durch die langsam ausgesprochenen Worte „Bitte erstellen“ abubrechen und nach einer kurzen Pause ein neues Vorkommando zu erteilen.

Auf die Worte „Bitte erstellen“ ist bei Bedarf die Fehlstartleine hinunterzulassen.

Ein derartiger Abbruch zählt nur dann als Fehlstart, wenn ein Schwimmer vor dem Abbruch startet oder ins Wasser fällt.

9.3 Fehlstart

Ein Fehlstart liegt vor, wenn:

- a) ein Schwimmer vor dem Startkommando ins Wasser fällt oder startet, oder
- b) die Schwimmer nach erteiltem Startkommando zurückgerufen werden.
 - Das Startkommando wird nicht gegeben, wenn zu erwarten ist, dass ein Schwimmer ins Wasser fällt. Es ist besser, wenn ein einzelner Schwimmer ins Wasser fällt, als wenn die anderen Schwimmer durch das Startkommando zum Startsprung gezwungen werden und in der Folge zurückgerufen werden müssen.
 - Ein Fehlstart wird angezeigt, indem das Startkommando mehrmals nacheinander in rascher Folge wiederholt (und ev. eine Fehlstartleine hinuntergelassen) wird.
 - Nach einem Fehlstart gehen die Schwimmer unverzüglich in die Ausgangslage (hinter den Startblöcken) zurück und es wird unter dem Hinweis, dass nicht vor dem Startkommando gestartet werden darf, neu gestartet.
 - Zwei Fehlstarts führen zum Ausschluss der Disziplin Schwimmen.



10 Anhang 2 - Wettkampfvorschriften Laufen Vierkampf

10.1 Auszug aus der WO SLV angepasst für den Vierkampf

Die Laufstrecke muss vor dem Wettkampf bekannt gegeben werden und ist in Leistungsmetern anzugeben.

Nagel- oder Nockenschuhe sind erlaubt.

Die Zeitmessung kann von Hand vorgenommen werden.

Berechnung der Strecke in Leistungsmetern beim Cross:

- Total Meter der **Steigungen** x Faktor 10 = effektive Meter abzuziehen von der geforderten Totaldistanz
- Total Meter der **Gefälle** (nur zu berücksichtigen bei über 15% Gefälle) x Faktor 6.5 = effektive Meter abzuziehen von der geforderten Totaldistanz

Wettkampfdurchführung: die Grösse der Startgruppen ist nicht vorgegeben (empfohlen: 12 bis 15 LäuferInnen pro Gruppe)

Die Laufstrecke ist mit Fähnchen zu markieren (immer Innen- oder Aussenseite).

Abzweigungen sind mit Bändern resp. eventuell Streckenposten (bei Strassenverzweigungen, die nicht dauernd gesperrt werden können) zu markieren.

Bei nicht einsehbaren Rundstrecken von mehr als einem Kilometer sind

Durchgangsprotokolle empfohlen (Wendepunkte der Strecke).

Der Sanitätsposten ist am Ziel einzurichten. Je nach Strecke sind Streckenposten mit Notfallmaterial auszurüsten.

Bei Anlässen von mehr als 100 Personen ist zwingend das nächstgelegene Spital und das Forstamt resp. der Wegbesitzer zu informieren (Achtung bei Fahrverboten!).

Bei nicht einsehbaren Rundstrecken ist eine Streckenkontrolle am Schluss der jeweiligen Laufgruppe vorzusehen (vorzugsweise Radfahrer).

Personal:

- Vorstarter und Starter
- zwei Zeitnehmer und eine Reserveuhr
- Protokollführer Einlauf und Zeiten
- Streckenposten resp. Durchgangsrichter
- Sanität
- Streckenkontrolle

10.2 Startkommando

- Die Wettkämpfer stellen sich hinter der Startlinie auf.
- Wenn alle Wettkämpfer ruhig stehen, erfolgt das Startkommando (Pfiff, Schuss, Ausnahme: Wort)

10.3 Fehlstart

- Ein Fehlstart liegt vor, wenn ein Läufer vor dem Startkommando startet.
- Ein Fehlstart wird durch einen zweiten Schuss/Pfiff signalisiert, der unmittelbar auf das Startkommando folgt.

Nach einem Fehlstart gehen die Läufer unverzüglich in die Ausgangslage zurück und es wird, unter dem Hinweis, dass nicht vor dem Startkommando gestartet werden darf, neu gestartet.