

Meisterschaftsbestimmungen Reitervierkampf 2025

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 und einem dem OEPS angeschlossenen Verein angehören. Die teilnehmenden Pferde der Allgemeinen und Master Klasse müssen im Pferderegister des OEPS registriert sein. In den Klassen Nachwuchs, Jugend und Junioren reichen die Richtlinien für C-neu Turniere.
- 1.2 Eine Mannschaft besteht grundsätzlich aus vier Teilnehmern.

Die BLMM wird in der Klasse 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 Aller entsprechend zu wählen, sie untenstehende Aufteilung.
- 2.2 Der Pony-, Noriker- und Haflingerausgleich beträgt im Springen 10 cm.

Alter	Nachwuchs	Jugend	Junioren	Allgemeine	Master
Alter	8-12	13-16	17-20	21-40	Ab 41
Dressur	RVK1	RVK2	RVK3	A6	A4
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

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 5,3m (Männlich) und 6,3 (Weiblich) und darunter 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 Allg. Klasse) und 13,30 (Weiblich Jugend) und 11,30 (Männlich Junioren, Allg. 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 18 Sek. (Männlich) und 20 Sek. (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 Sek. (Männlich Jugend, Weiblich Junioren und Allg. Klasse) bzw. 36 Sek. (Weiblich Jugend) bzw. 32 Sek. (Männlich Junioren und Allg. Klasse) und 38 Sek. (Männlich Masters) bzw. 42 Sek. (Weiblich Masters) und darunter erreicht werden. Für jede angefangene Zehntelsekunde 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.	12 J.	0
19 J.	15 J.	11 J.	50
18 J.	14 J.	10 J.	100
17 J.	13 J.	9 J.	150
16 J.	12 J.	8 J.	200

4 HORSE IRON MAN

- 4.1 Im Rahmen eines Vierkampfturniers kann auch ein Mannschafts-Bewerb – bei dem 3 – 4 Sportler eine Mannschaft bilden – durchgeführt werden. Diese teilen sich die Aufgaben. Maximal ein Sportler einer Mannschaft darf in zwei Disziplinen an den Start gehen. Teilnehmer der Reitbewerbe müssen mindestens den Reiterpass besitzen und einem dem OEPS angeschlossenen Verein anhören. Läufer und Schwimmer brauchen keine Vereinszugehörigkeit. **Es gibt auch eine österreichische Meisterschaft im HorseIronMan.**
- 4.2 **Dressuraufgabe A4 oder LF1** – Stilspringprüfung 85 cm – Schwimmen 50 m (34 Sek. Männer 36 Sek. Frauen) Laufen 1500 m (5 min Männer 5.30 min Frauen)